

PlayStation 2®

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

8 SPIELBARE PS2-DEMOS

DAS EINZIGE MAGAZIN MIT SPIELBAREN PS2-DEMOS!

LIVE VON DER MESSE!
Topaktuelle Hits
auf 18 Seiten!



GRAN TURISMO 4

WELTPREMIERE!

Mega-aktuell: Exklusive
Messe-Infos, tolle Bilder!

SOCOM US Navy Seals

Action im Team, gefährliche Gegner:
Test im Heft. Plus: Erste Infos zu "SOCOM 2"!

Ghosthunter

Schockierend: Sony's düsterer Horror-Hit

Metal Gear Solid 3

Das müsst ihr sehen: Snake kämpft jetzt im Dschungel!



8 SPIELBARE DEMOS!

EXKLUSIV: DVD EINLEGEN UND SPIELEN!
SPIELBARE DEMOS NUR IN DIESEM HEFT



**SPIELBAR! ULTIMATIVER HORROR
MIT GRUSEL-GARANTIE!**

**SPIELBAR! WRESTLING-ACTION
UND ULTIMATIVE MOVES!**

XXL-VIDEO-DEMO

SPIELBARE DEMO



SILENT HILL 3



DEF JAM VENDETTA



ENTER THE MATRIX



RYGAR



**VIRTUA FIGHTER 4
EVOLUTION**



NBA STREET VOL. 2

PREISWERT + KOMPETENT

600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.

expert



Silent Hill 3 (USK 16)

Das tiefgründige Horror-Erlebnis der Silent Hill-Serie wird in Silent Hill 3 für PS2 noch einmal ein großes Stück intensiver und atemberaubender. Ein neuer weiblicher Hauptcharakter, neue Monster und Waffen sorgen für eine "Gänsehaut" nach der anderen!

Rygar (USK 16)

In dieser rasanten 3D Action agierst Du als "Rygar" unerschrocken mit Hilfe einer Wunderwaffe in sagenumwobener Welt gegen Zyklopen, Minotauren und Chimären!

X-Men 2 (USK 12)

Das einzige Action Adventure, das es Dir ermöglicht, in die Rolle von Wolverine zu schlüpfen. Du hast 48 Stunden Zeit, das Gegengift zu finden, dass Dir bei Deiner Operation 1968 implantiert wurde...

Shinobi (USK 12)

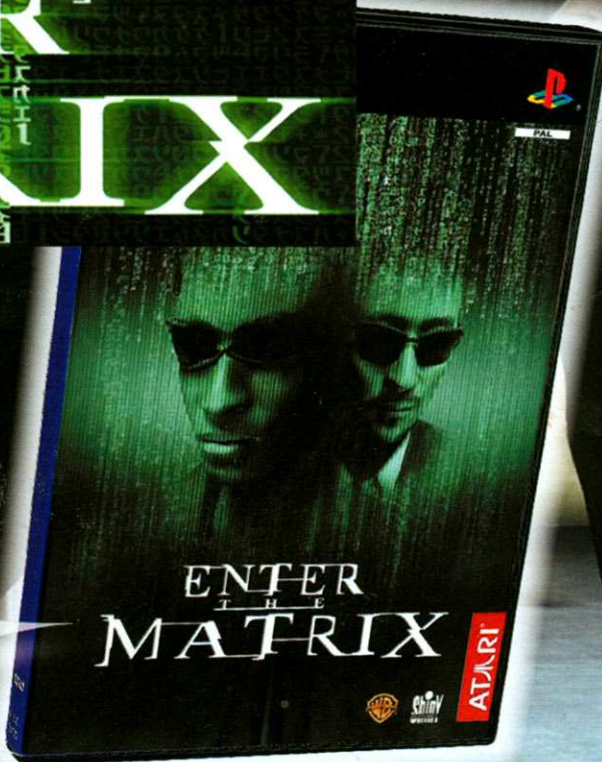
Der bekannte Sega Ninja Klassiker – jetzt auch für PS2! Stell Deine Geschicklichkeit unter Beweis; am besten spielst Du „Shinobi“ mit einer Mouse!



ENTER THE MATRIX

Atemberaubende Action, eine revolutionäre dynamische Storyline sowie visuelle Effekte, die im Games-Bereich völlig neue Maßstäbe setzen. Außerdem über eine Stunde exklusives Filmmaterial aus dem am 22.5.03 und im Herbst startenden Kinofilmen !!! (USK 16)

49.99 €



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

demo-dvd → infoseite



PlayStation2 – Demo-DVD

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



SPIELBARE DEMO 1

SILENT HILL 3

SPIELBARE DEMO 2



**Virtua Fighter
4 Evolution**

SPIELBARE DEMO 3



**Def Jam
Vendetta**

SPIELBARE DEMO 4



Rygar

SPIELBARE DEMO 5



Airblade

SPIELBARE DEMO 6



**Baldur's Gate:
Dark Alliance**

SPIELBARE DEMO 7



Burnout 2

SPIELBARE DEMO 8



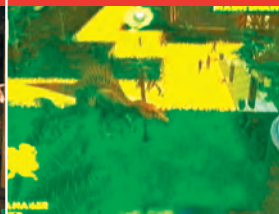
Wipeout Fusion

VIDEO 1



Enter the Matrix

VIDEO 2



**Jurassic Park:
Operation Genesis**

VIDEO 3



**NBA Street
Vol. 2**

VIDEO 4



**Pro Beach
Soccer**

EXTRA 1



Silent Hill 3

EXTRA 2



**Die Shinobi-
Legende**

DVD fehlt?

Hier solltet ihr eigentlich die OPM2 Demo-DVD 07/2003 finden. Falls die DVD fehlt, wendet euch bitte an den Zeitschriftenhändler!

DT-Control geprüft: Der beiliegende Datenträger ist nicht jugendbeeinträchtigend.

PREISWERT + KOMPETENT

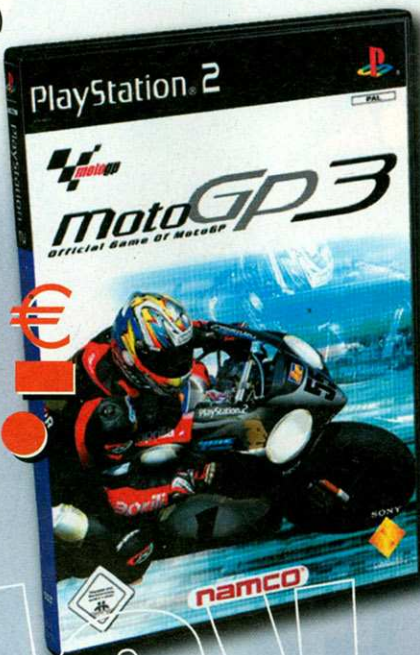
600mal in Deutschland, 3000mal in Europa

expert



Moto GP3 (USK o.A.)

Die adrenalinreibende Action auf den berühmtesten Rennstrecken der Welt. 21 Fahrer tragen einen packenden Motorrad-Marathon aus, der sowohl gigantisches Durchhaltevermögen als auch außergewöhnliche Fähigkeiten abverlangt!



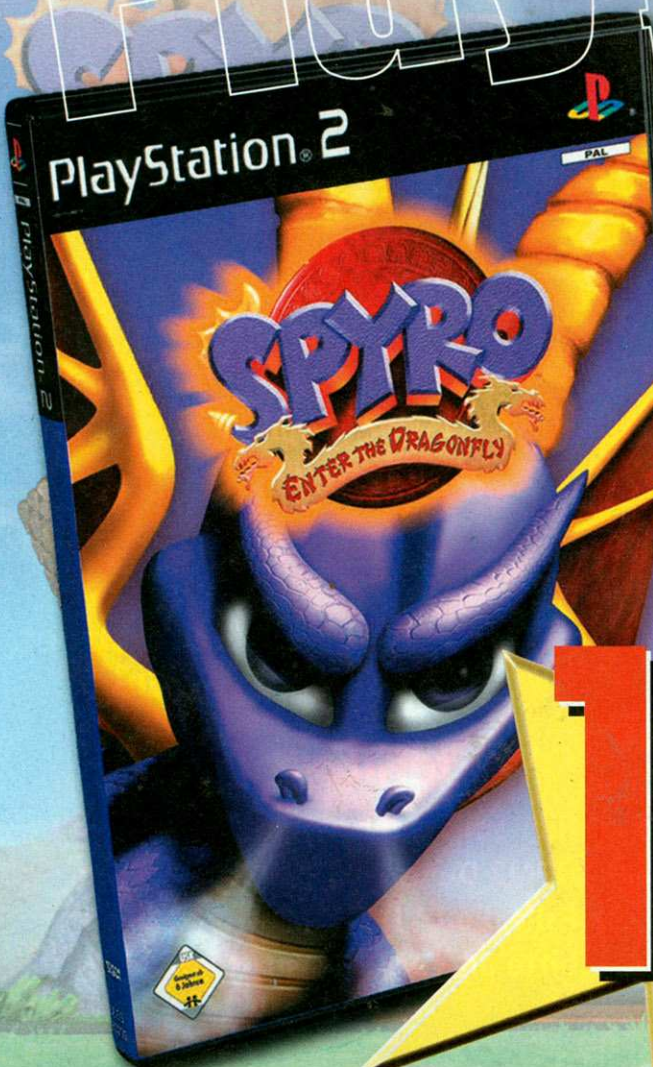
59.€

NEU AUF PLATINUM!



Final Fantasy X Platinum (USK 12)

29.€



Spyro Enter The Dragonfly (USK 6)

Erlebe ein tolles Abenteuer mit dem bekannten Drachen und löse die vielfältigen Rätsel!

19.€

War of the Monsters (USK 12)

Wähle eines von 10 riesigen Monster aus den bekannten Filmen der 50er und 60er Jahre. Kämpfe Dich mit Taktik durch die Level und werde Monster of the World. Sehr detaillierte 3D-Optik und offenes interaktives Leveldesign, garantiert ein Höllenspaß!



59.€

Nur solange Vorrat reicht!

Wichtiger Hinweis:

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

Editorial

OPM2: Durchschlagender Erfolg, mehr Infos & aktuelle E3-Hits!

Wer macht das beste Videospiel-Magazin? Wer bringt die Themen, die euch PS2-Fans am meisten interessieren? Wer testet kritisch und gleichzeitig fair? **Wer berichtet zuerst über die neuesten Trends?** Wer präsentiert die angesagten Infos?

Solche Fragen **beantwortet ihr Leser klar und eindeutig durch eure Kaufentscheidung am Kiosk.** An den Verkaufszahlen kann man schwarz auf weiß sehen, wer eure "Nummer 1" ist. Wie bisher hat die IVW, die "Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.", **einen klaren Sieger bei den PS2-Magazinen ermittelt: Euer OPM2!**

Mit satten 107.214 verkauften Heften pro Ausgabe **führt OPM2 mit großem Abstand vor der Konkurrenz.** Für unseren Erfolg **bedanken wir uns ganz herzlich bei euch!** Der nächste IVW-geprüfte Titel ("PlayZone") verkauft über 45.000 Hefte weniger (61.038 Expl.) und **rangiert klar hinter dem OPM2.**

Mit "Silent Hill 3" erscheint eines der gruseligsten Videospiele. **Mit der spielbaren Demo auf der OPM2-Disk könnt ihr die Atmosphäre dieses Schockers miterleben. Ungeschnitten!!** Ach ja: Auch wenn andere Magazine bereits unken, dass OPM2 als Folge des neuen Jugendschutz-Gesetzes keine Top-Demos mehr anbieten werde: **Wir werden das Gegenteil beweisen.**

Und jetzt viel Spaß mit den Hits der US-Videospielmesse E3: **Wir haben "Gran Turismo 4" & Co. angespielt** und berichten auf den folgenden Seiten direkt von der PS2-Zukunft!



CHRISTIAN BLENDL
Chefredakteur

Ch. Blendl

DAS NEUE SONDERHEFT

- 14 SPIELBARE DEMOS
- DIE ULTIMATIVEN TESTS ZU DEN AKTUELLEN HITS
- SPECIAL: DER GROSSE PLATINUM-KAUFBERATER!

HOL DIR DIE POWER. JETZT!

PlayStation²
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



PlayStation 2

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

20 NEWS

Die Topspiele im Überblick	42
DVD-Charts	120
DVD-Erscheinungstermine	120
Hi-Tech-News	122
Movie-News	114
Spiele-Neuheiten: Termine	40
Wertungs-Check/Most Wanted	44
World of PlayStation2	38

122 HI-TECH

Inhalt und Hi-Tech-News	122
PS2 Online	124

114 MOVIE-TEST

Inhalt und Movie-News	114
James Bond:	
Stirb an einem anderen Tag	116
Die Bourne Identität	116
Harry Potter und die	
Kammer des Schreckens	117
8 Frauen	117
Die göttlichen Geheimnisse der	
Ya-Ya-Schwwestern	118
The Salton Sea	118
Falsches Spiel mit Roger Rabbit	118

RUBRIKEN

Ausblick	128
Comic	130
Demo-Disc	3, 8
DVD-Amaray-Cover	18
Editorial	5
Impressum	128
Inhalt	6
Leserbriefe/Profi-Tipps	122
OPM2-Shop: Nachbestellung	110
PSone-Perle	130
Testübersicht	46

98 TIPPS

Einleitung	90
Aktuelle Tipps	90
Silent Hill 3 – Komplettlösung Teil 1	94
Enter the Matrix	100
Primal – Komplettlösung Teil 2	102
Def Jam Vendetta	108

Cheat-Karten

Primal	111
X-Men 2: Wolverine's Revenge	111

INDEX

Airblade	12	NBA Street Vol. 2	15
Baldur's Gate: Dark Alliance	13	NGT 2003	83
Beyond Good & Evil	48	Pitfall Down	50
Black & Bruised	82	Pitfall Harry	54
Burnout 2	13	Play it Pinball	80
Cel Damage Overdrive	80	Primal	102, 111
Chaos Legion	56	Pro Beach Soccer	15, 87
Clock Tower 3	81	Resident Evil Dead Aim	70
Conflict Desert Storm 2	59	Road Trip Adventure	80
Crash Hour	87	Rygar	12
Dancing Stage Megamix	86	Shinobi	14
Def Jam Vendetta	11, 78, 108	Shrek Super Party	83
Enter the Matrix	15, 64, 100	Silent Hill 3	8, 14, 94
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	68	Splinter Cell	92
Evolution Snowboarding	82	SOCOM: U.S. Navy Seals	74
F1 Career Challenge	66	Tribe Aerial Assault	84
Finding Memo	58	Virtua Fighter 4 Evolution	10
Fire Warrior 40K	52	Wakeboarding Unleashed	72
Galerians Ash	86	Wipeout Fusion	14
IndyCar Series	76	X-Men 2:	
Jurassic Park: Project Genesis	15	Wolverine's Revenge	111

INHALT Juli 2003

Gran Turismo 4

28



Sensation: Sony's "Driving Simulator" geht in die nächste Runde! OPM2 machte auf der E3 die erste Probefahrt!

Def Jam Vendetta

Sieg oder Niederlage, Ruhm oder Spott: Bei diesem Prügler steigen beinharte Rapper in den Ring. Wir haben die Massenkeilerei getestet!

78



Gelungener Ableger oder missglückter Genreausflug? Mit der Lightgun schießt ihr ganze Horden von Untoten und Höllenmonstern über den Haufen!

70



Resident Evil Dead Aim



DAS MEISTGEKAUFTE PS2-MAGAZIN.

48



Beyond Good & Evil

Im neuesten Spiel vom Rayman-Erfinder Michel Ancel erlebt ihr außergewöhnliche Abenteuer in einer fremden, bezaubernden Welt!



20



E3-Special

Die wichtigsten Neuheiten der Spielemesse auf einen Blick! Lest, was morgen gespielt wird!

Die millionenschwere Filmumsetzung wurde mit Vorschusslorbeeren überschüttet. Wird "Enter the Matrix" den Lobeshymnen gerecht? Die Antwort gibt euch der Test!

64



Enter the Matrix

20 E3-NEWS



Beach Volleyball	25
Black 9	22
Buffy the Vampire Slayer:	
Chaos Bleeds	25
Castlevania	37
Colin McRae Rally 4	23
CyGirls	24
Der Herr der Ringe:	
Die Rückkehr des Königs	26
Fatal Frame 2	22
FIFA 2003	20
Ghosthunter	34
Gladiator	36
Gran Turismo 4	28
Harry Potter: Quidditch-WM.	20
James Bond 007:	
Everything or Nothing	21
kill.switch	26
Maximo vs. Army of Zin	23
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	32
Need for Speed Underground	22
R: Racing Evolution	25
Resident Evil Outbreak	24
SOCOM 2	23
Sphinx	26
SSX 3	24
The Sims: Bustin' Out	27
Time Crisis 3	21
Urban Freestyle Soccer	26

48 VORSCHAU



Beyond Good & Evil	48
Chaos Legion	56
Conflict Desert Storm 2	59
Finding Nemo	58
Fire Warrior 40K	52
Pilot Down	50
Pitfall Harry	54

62 TEST



Testeinführung	62
Black & Bruised	82
Cel Damage Overdrive	80
Clock Tower 3	81
Crush Hour	87
Dancing Stage Megamix	86
Def Jam Vendetta	78
Enter the Matrix	64
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	68
Evolution Snowboarding	82
F1 Career Challenge	66
Galerians Ash	86
IndyCar Series	76
NGT 2003	83
Play it Pinball	80
Pro Beach Soccer	87
Resident Evil Dead Aim	70
Road Trip Adventure	80
Shrek Super Party	83
SOCOM: US Navy Seals	74
Tribes Aerial Assault	84
Wakeboarding Unleashed	72



demo-dvd → spielbar

PS2 Demo-DVD 07/2003

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

Inhalt

Spielbare Demos

Silent Hill 3.....	8-10
Virtua Fighter 4 Evolution....	11
Def Jam Vendetta.....	12
Rygar.....	13
Airblade.....	13
Baldur's Gate: Dark Alliance ..	14
Burnout 2.....	14
Wipeout Fusion.....	15

Videos

Enter the Matrix.....	16
Jurassic Park.....	16
NBA Street.....	16
Pro Beach Soccer.....	16

Extras

Silent Hill 3.....	16
Die Shinobi-Legende.....	16



Mit diesem schaurigen Anblick werdet ihr zu Beginn der Demo konfrontiert. Im Lakeside Amusement Park nimmt Heathers Alptraum seinen Anfang.

Steuerkreuz oben/unten:



So wählt ihr die Kategorie:
 → Demos (Games)
 → Videos
 → Extras

Steuerkreuz links/rechts:



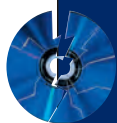
So markiert ihr euren gewünschten Titel.

Start+Select:



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

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.

Silent Hill 3

Hier ist sie, die ungeschnittene XXL-Demo zum kommenden Horror-Hit "Silent Hill 3". Damit auch Neueinsteiger die äußerst umfangreiche Demo wirklich genießen können, führen wir euch Schritt für Schritt durch den Anfang von Heathers Höllentrip.

Vorsicht: Die Demo schaltet ins Menü zurück, wenn länger als eine Minute keine Eingabe am Controller erfolgt. Das gilt leider auch bei längeren Videosequenzen – betätigt also rechtzeitig die Start-Taste, um die Sequenzen abubrechen und in die eigentliche Demo zu starten!

Bevor ihr ins Abenteuer startet, solltet ihr euch kurz mit den Optionen beschäftigen. Ob man lieber mit der 2D-, oder mit der 3D-Version spielt, ist Geschmackssache. Im Verlauf der Demoversion könnt ihr die Einstellung verändern (Select-Taste drücken und "Optionen" wählen). Wie das fertige Spiel, bietet auch die Demo drei Schwierigkeitsgrade, die ihr getrennt für Action und Rätsel einstellen dürft. Es folgt die erste Filmsequenz und schon seid ihr mitten im

Spiel. Geht in südöstliche Richtung und lauft durch die verdreckte Holztür (X-Taste drücken). Sofort werdet ihr vom ersten Monster attackiert. Haltet ihr R2 gepresst und drückt dann X, sticht Heather mit dem Messer zu. Im Inventarmenü (Select-Taste) könnt ihr Heather eine Eisenstange, eine Pistole oder eine MP in die Hand geben.

Ton aufdrehen!

Wollt ihr unbeschadet weiterkommen, rennt ihr am besten an den Monstern vorbei (L-Taste). Am Ende des Weges geht ihr durch die letzte Tür. "Vergnügt" euch mit den Monstern oder lauft schnurstracks in Richtung Kamera und dann durch das Gatter. Krasser Sound, oder? Lauft nach Norden und steigt dort die Treppen hoch. Betretet durch das Gatter die Gleise, folgt dem Verlauf der Achterbahn bis eine Zwischensequenz startet. Auf der Toilette seht ihr den ersten Savepoint, den ihr aber in der Demo nicht benutzen dürft. Latscht zum Fenster und steigt durch Betätigen der X-



Ich habe den mit Zange gefassten Schlüssel benutzt.

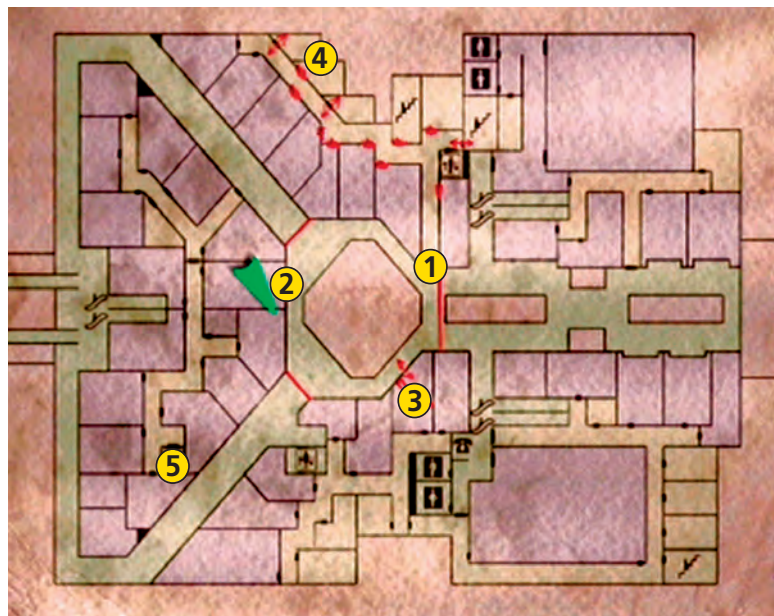


Um den Buchladen betreten zu können, braucht ihr einen Schlüssel.

Meterhohe Fleischmonster gehören zum Abartigsten, was unsere Demo zu bieten hat.



An diesem kopflosen Monster könnt ihr auch problemlos vorbeilaufen.



Verlaufen unmöglich: Zur besseren Orientierung seht ihr hier die Karte des zweiten Stockwerks des Einkaufszentrums mit den im Text genannten Wegpunkten.

Taste hindurch. Lauft nun Richtung Norden bis zur grauen Tür. Auf dem Gang geht ihr nach rechts und am Ende durch die Tür. Betretet unter dem halb geschlossenen Tor die Näherei – und es folgt die nächste Sequenz. Bevor ihr nun den Raum durch die Hintertür verlasst, nehmt ihr die Pistolenkugeln mit. Lauft zur Kamera und holt euch die Karte, die ihr jederzeit mit **[L1]** aufruft. Ein paar Meter weiter befindet sich die Tür zum Treppenhause. Lauft hoch zum zweiten Stock. Rennt

bis zur Tür (1) (siehe Bild der Karte). Der Buchladen (2) ist verschlossen, geht also in die Bäckerei (3) und nehmt dort die Zange mit. Zurück durch die Tür (1) und im Stechschritt in die Abstellkammer (4). Hier krallt ihr euch mit Hilfe der Zange den Schlüssel, der in die Buchhandlung (2) passt.

dem Boden. Diese müsst ihr nun in richtiger Reihenfolge einsortieren, damit die Zahlen auf den Buchrücken sichtbar werden. Diese bilden den Code für das Türschloss in diesem Raum. Betretet ihr nun den Aufzug (5), ist die Horror Demo beendet. Glückwunsch, ihr habt überlebt!

Puzzle-Time

Jetzt folgt das erste Rätsel. Vor einem der Regale liegen Shakespeare-Bücher auf



ACHTUNG: Stellt die "Silent Hill"-Demo im Optionsmenü auf "Englisch", ansonsten kann es zu einem Absturz kommen.

OPM2 Spielbare Demo

SILENT HILL 3	
GENRE	Horror-Adventure
HERSTELLER	Konami
ERSCHEINT	23. Mai 2003
TEST	OPM2 6/2003

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick:

- [L1]** Damit steuert ihr Heather durch die Demo. Ihr blickt auf die Karte.
- [L2]** Ihr brecht Aktionen ab oder betätigt den Schalter eurer Taschenlampe.
- [X]** Damit bestätigt ihr Aktionen.
- [L1]** So läuft Heather schneller.
- [L1]** Ihr dreht euch nach links.
- [L2]** + **rechter Analog-Stick:** Damit könnt ihr euch umschauen.
- [R1]** Ihr dreht euch nach rechts.
- [R2]** + **[X]** Mit dieser Kombination benutzt ihr eure aktive Waffe.
- [R2]** + **[L1]** Diese Kombination lässt Heather eine Verteidigungshaltung einnehmen.
- [L1]** + **[R1]** Heather dreht sich schnell um 180 Grad.

DualShock2

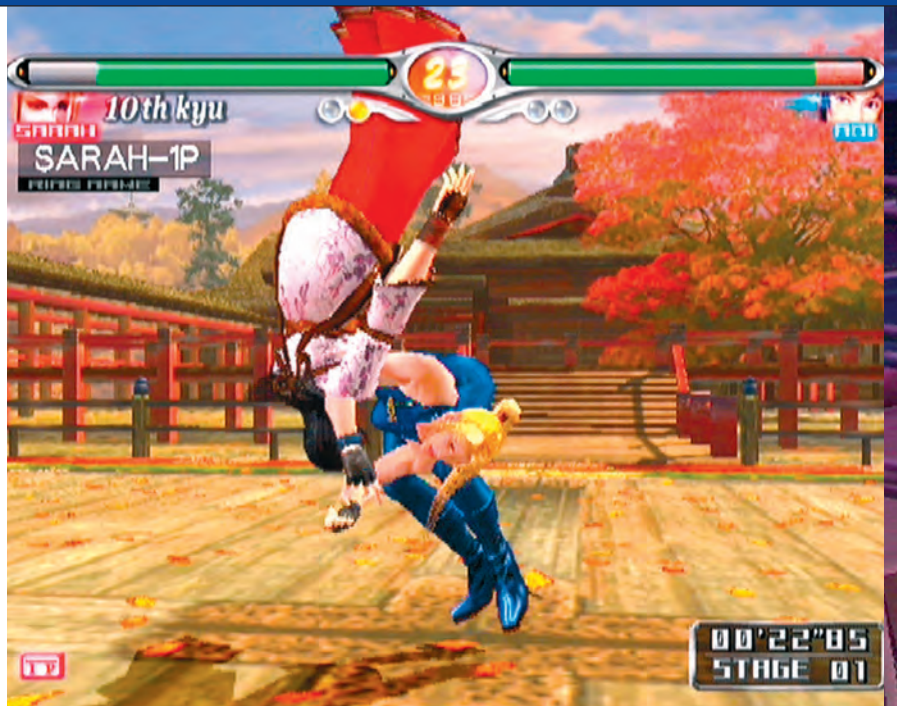
[L1] Schritt nach links	[L2] Umschauen	[R2] Waffe erheben	[R1] Schritt nach rechts
Kamera drehen			[L1] Karte aufrufen
Heather steuern			[L1] Abbrechen/Taschenlampe
Inventar/Optionen			[X] Bestätigen/Feuern
Zwischensequenz abbrechen			[L1] Rennen/Blocken



demo-dvd → spielbar



❗ In "Virtua Fighter 4 Evolution" schlägt ihr auch Frauen und alte Männer.



❗ Sarah hat es faustdick hinter den Ohren und setzt auch gefährliche Griffe an.

Virtua Fighter 4 Evolution

Welches Beat'em-Up hat das Zeug, unserem Referenztitel "Virtua Fighter 4" die Krone abzuluchsen? Natürlich die aufgebohrte Version "Virtua Fighter 4 Evolution"! Sega hat seinen Vorzeige-Prügler nochmals überarbeitet. "Virtua Fighter 4 Evolution" glänzt nun durch zwei neue Kämpfer und eine aufpolierte Optik. Mit der OPM2-Demo kommt ihr bereits vor Verkaufsstart in den Genuss, das grandiose Kampfsport-Highlight anzuspüren, bzw. anzuprügeln.

Ab in den virtuellen Ring

Ihr tretet im Arcade-Modus mit einem von drei knallharten Kämpfern gegen die heftig schlagende Sega-KI an. Jeder der Fighter hat seinen eigenen Kampfstil, habt ihr euch ein wenig mit der Steuerung vertraut gemacht, werdet ihr sicherlich bald sehen, mit wem ihr euch am besten schlägt. Es stehen Akira Yuki, Sarah Bryant und der neue Charakter Brad Burns zur Auswahl.

Letzterer gibt übrigens eine interessante, abgewandelte Form des Thai-Boxens zum Besten. Drückt ihr vor der Bestätigung eures Kämpfers die **Start**-Taste, könnt ihr dem Fighter auch ein Alternativ-Kostüm verpassen. Nach der Charakterwahl gehts gleich voll zur Sache. In zwei Runden habt ihr je 30 Sekunden Zeit, den Kontrahenten ordentlich eins auf die Mütze zu geben.

Lasst euch dabei besser nicht von den eindrucksvollen Hintergründen der japanischen Schauplätze ablenken. In den Wiederholungen der K.O.-Schläge bleibt euch dafür ausreichend Zeit. Nachdem ihr Aoi Umenokouji und Di Shun besiegt habt, dürft ihr noch einen Kampf im Missions-Modus bestreiten. Dort gilt es, vorgegebene Aufgaben in eure Prügellattacken einzubauen. So müsst ihr zum Beispiel sechs Angriffe des Gegners vereiteln oder vier bestimmte Combos vollziehen. Nehmt euch in Acht, denn in Sachen Gegner-KI kann es kaum ein



❗ Im Missions-Modus steht eure Aufgabe stets am unteren Bildschirmrand.

Beat'em-Up mit diesem Klopper aufnehmen. Die CPU-Schläger sind vom AM2-Team bestens auf ihren Kampf gegen euch vorbereitet worden.

OPM2 Spielbare Demo

VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION

GENRE	Beat'em-Up
HERSTELLER	Sony
ERSCHEINT	Juni 2003
VORSCHAU	OPM2 6/2003

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick:

- ⬆ Hiermit bewegt ihr euren Kämpfer.
- ⬆ Per Tastendruck vollzieht ihr einen harten Punch.
- ⬆ Hiermit tritt der Kämpfer schnelle Kicks.
- ⬆ Damit könnt ihr ebenfalls punchen.
- ⬆ So könnt ihr gegnerische Attacken abblocken.
- ⬆ Hiermit bringt ihr einen gefährlichen Griff an.
- ⬆ L2 Damit könnt ihr einen Spezial-Schlag anbringen.
- ⬆ R1 Per Tastendruck vollzieht ihr einen kurzen Punch.
- ⬆ R2 Drückt ihr diese Taste, schlägt der Kämpfer einen kraftvollen Haken.

DualShock2





❗ Autsch! Mit einem gekonnten Griff raubt Meth seinem Gegner Redman die letzte Energie. Aber harte Rapper kennen ja bekanntlich keinen Schmerz, oder waren das die Indianer?

Def Jam Vendetta

Hip Hop meets PlayStation! Der amerikanische Sprechgesang ist im Moment angesagt wie nie zuvor und so war es nur eine Frage der Zeit, bis jemand die harten Großmäuler in ein Videospiel einbaut. Nun hat EA Big mit Def Jam einen ganz dicken Lizenzfisch an Land gezogen. Das bekannteste Hip-Hop-Label der Welt lädt euch ein zu einem fetten Schaukampf!

It's about to go down!

Die OPM2-Demo startet mit einer coolen Videosequenz, in der Def-Jam-Veteranen, wie zum Beispiel Atlantas Ludacris, Haudegen DMX oder Def-Squad-Mitglied Keith Murray stimmungsvoll das Spiel einleiten. Dann gehts auch schon ans Eingemachte! Für euren Probekampf habt ihr vier böse Jungs zur Auswahl: Die zwei "Rockwilder" Method Man und Redman, und die extra fürs Spiel ins Leben gerufenen Figuren Nyne und Manny. Habt ihr euch für einen Cha-

rakter entschieden, gehts ab in den Ring. Es wären jedoch keine waschechten Rapper, würden sie sich nicht im Ring vor dem eigentlichen Kampf noch dreckig beschimpfen. Sind alle Schmeicheleien ausgetauscht, gibts richtig was aufs Baseballcap!

New Yorks DJ-Ikone Funkmaster Flex legt Redmans Tanzflächen-Burner "Smash Sumthin" auf die Plattenteller, während ihr euch nach Lust und Laune die Köpfe einschlägt. Ihr prügelt, hebt oder würgt den Gegner so lange, bis ihm die Puste ausgeht. Ist die Ausdauer-Energie-Leiste eures Gegenübers leer, solltet ihr die Chance nutzen und ihn per **L1**-Taste auf die Matte werfen. Wie bei "normalen" Wrestlingspielen habt ihr dann gewonnen, wenn beide gegnerischen Schultern drei Sekunden lang den Ringboden berühren. Egal ob ihr gegen einen Kumpel oder gegen CPU-Kämpfer antretet, ihr habt vier Minuten Zeit, den dicken Max zu markieren und euren harten



❗ Während im Ring nicht nur die Fäuste fliegen, tanzt das Publikum zu Funk Flex' Beats.

Worten noch härtere Taten folgen zu lassen! Verschwendet dabei aber nicht zu viel Zeit mit der Betrachtung der süßen Tanzmäuse am Ring – das sind echte Augenweiden.

OPM2 Spielbare Demo

DEF JAM VENDETTA	
GENRE	Wrestling-Simulation
HERSTELLER	Electronic Arts
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	In diesem OPM2 (S.78)

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick:

So bewegt ihr euren Rapper durch den Ring.

Rechter Analog-Stick:

Hier klopft ihr freche Sprüche und "dissed" euren Gegner.

⬆ Per Knopfdruck verlasst ihr den Ring und steigt auch wieder hinein.

⬇ Drückt ihr diesen Knopf, rennt euer Kämpfer durch den Ring.

⊗ Bei Betätigung setzt ihr einen gemeinen Griff an.

⬆ So bringt ihr eine harte Attacke an.

⬆ Im Kampf weicht ihr so Attacken aus und haltet den Gegner am Boden.

⬆ So blockt ihr gegnerische Attacken.

DualShock2

⬆ Ausweichen/Pin

⬆ Blocken

Dissen

⬆ Ring verlassen/betreten

Figur bewegen

⬆ Rennen

⊗ Griff ansetzen

⬆ Attackieren



demo-dvd ➔ spielbar

Rygar

Der Held, der im gleichnamigen Klassiker schon 1986 in den Spielhallen zu bewundern war, feiert jetzt auf der PS2 ein fulminantes Comeback. Der Sandalenheld ist inzwischen vom ehemaligen Arenakämpfer zum mutigen Feldherrn aufgestiegen. Bei einer Ehrungsfeierlichkeit kommt es zu einem plötzlichen Überfall grässlicher Monsterhorden. Diese fiesen Kreaturen schnappen sich die kleine unschuldige Prinzessin und natürlich ist es an euch, dem Bösen ein Ende zu machen.

Nachdem die Vorgeschichte in einer optisch netten Videosequenz präsentiert wurde, habt ihr etwa sechs Minuten Zeit, Rygars Welt ein wenig zu erkunden und

euch einen Vorgeschmack auf Wanadoos Action-Adventure zu holen. Bereits nach euren ersten Schritten werdet ihr feststellen, dass sich Oldschool-Held Rygar nicht von seiner Lieblingswaffe trennen konnte: Der gute, alte Diskus ist wieder dabei. Im Verlauf der Demo erwirbt euer Held neue, durchschlagskräftigere Variationen dieser Waffe, die er dann per Tastendruck um sich schleudert. Während ihr durch den Level springt und läuft, solltet ihr nicht versäumen, sämtliche Statuen oder ähnliches zu zerstören. In diesen Objekten warten nur zu oft wertvolle Goodies auf Rygar, die euch bei euren zahlreichen Auseinandersetzungen mit den miesen Monstern sehr weiterhelfen.



In "Rygar" solltet ihr stets den richtigen Diskus zur Hand haben.

OPM2 Spielbare Demo

RYGAR	
GENRE	Action
HERSTELLER	Wanadoo
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	OPM2 6/2003

Linker Analog-Stick:

Damit bewegt ihr euren Helden durchs Abenteuer.

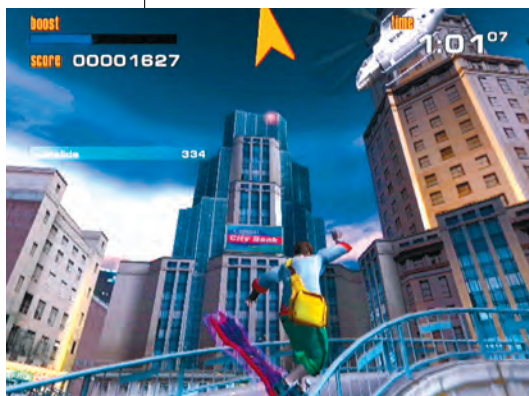
Rechter Analog-Stick:

- ⬆ Durch Drücken auf den Stick seht ihr die Karte.
- ⬆ So bringt ihr eure Fernattacke an den Mann.
- ⬆ Auch hiermit schlägt ihr mit der Standardattacke zu.
- ⬆ Bei Betätigung springt euer Held.
- ⬆ Damit vollzieht ihr eure Standardattacke.
- ⬆ Drückt ihr diesen Knopf, blockt ihr gegnerische Angriffe.
- ⬆ Hier wechselt ihr zwischen den verschiedenen Diskusarten durch.
- ⬆ Auch so wehrt ihr mit dem Diskus ab.
- ⬆ Per Tastendruck wechselt ihr den Diskus.
- ⬆ Hier pausiert ihr das Spiel und gelangt in das Pausenmenü.
- ⬆ Per Tastendruck gelangt ihr in das Auswahlmü.

DualShock2

L1	L2	R2	R1
Blocken	Waffe wechseln	Waffe wechseln	Blocken
Karte			Fern-Attacke
Bewegen			Standardattacke
Pause			Springen
Auswahlmü			Standardattacke

Airblade



"Airblade" gewährt uns Einblick in den Trendsport der Zukunft.

Willkommen beim Skateboardspaß der Zukunft! Spielt ihr alleine, treibt ihr als Ethan, der Hauptcharakter von "Airblade", euer Unwesen. Innerhalb eines Zeitlimits demoliert ihr bestimmte Gegenstände, wie z.B. eine große elektronische Plakatwand. Ihr könnt euer Hoverboard nämlich nicht nur für waghalsige Tricks benutzen, sondern auch, um Reklameschilder zu zerstören und um euch feindlich gesonnene Personen auszuschalten.

Welches Objekt ihr als nächstes zu demolieren habt, sagt euch der Radar, den ihr oben am Bildschirmrand findet. Folgt einfach dem Pfeil, er führt euch geradewegs ans nächste Ziel. Seid ihr zu langsam oder

ist kein Auto in der Nähe, das ihr als "Mitfahrgelegenheit" nutzen könnt, drückt einfach die **R2**-Taste und schon beschleunigt euer Brett wie von der Tarantel gestochen. Natürlich stehen auch wieder diverse Halfpipes und Treppengeländer zur Verfügung, um die unglaublichsten Stunts auszuprobieren.

OPM2 Spielbare Demo

AIRBLADE	
GENRE	Hoverboardspiel
HERSTELLER	Sony
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	OPM2 12/2001

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick:

- ⬆ So steuert ihr euer Hoverboard.
- ⬆ So grindet ihr auf Geländern u.ä. entlang.
- ⬆ Auf Knopfdruck haltet ihr euch fest, z. B. an einem Laternenpfahl.
- ⬆ Ist es nötig, springt ihr mit diesem Knopf.
- ⬆ Hiermit lassen sich die irrsinnigsten Moves ausführen und Gegenstände zerstören.
- ⬆ Brett links herum drehen.
- ⬆ Bremsen.
- ⬆ Brett rechts herum drehen.
- ⬆ Auf Knopfdruck beschleunigt euer Hoverboard.
- ⬆ Im Pausenmenü könnt ihr nachsehen, welche Tricks Ethan so draufhat

DualShock2

L1	L2	R2	R1
Spin nach links	Bremse	Turbo	Spin nach rechts
			Gründen
			Festhalten
			Springen
			Tricks
Hoverboard steuern			
Menü/Trickliste			



Baldur's Gate: Dark Alliance Platinum

Jetzt könnt ihr DAS Rollenspiel für die PlayStation2 endlich auch zum Platinum-Preis kaufen. Jetzt gibt es das schon etwas in die Jahre gekommene Spitzenspiel für den kleinen Geldbeutel. Auch wenn es sich nicht um den aktuellsten Titel handelt, ist es immer noch der dominierende Vertreter des Genres.

Als Elfenmagierin Adrianna schlagt ihr euch, zunächst nur mit einem Dolch bewaffnet, durch ein dunkles und dreckiges Dungeon-Labyrinth. Bald werdet ihr ein Schwert finden, das euch sehr hilfreich sein wird bei der Bekämpfung von Nagetieren. Die fieseren Ratten versuchen hordenweise, unsere Heldin anzuknabbern. Um an Goodies zu kom-

men, solltet ihr alles Zerstörbare in den zahlreichen Räumen zerschmettern. In den Kisten und Vasen sind nicht selten wertvolle Mana-Energie oder Goldmünzen versteckt. Um die Bissattacken der Nager so unversehrt wie möglich zu überstehen, solltet ihr auch eure Zaubersprüche einsetzen.

OPM2 Spielbare Demo

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Virgin
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	OPM2 1/2002



Adrianna hat alle Hände voll zu tun, sich mit ihrem Dolch gegen die Ratten zu wehren.

Steuerkreuz links/rechts: So wählt ihr eine Waffe aus.
Steuerkreuz rauf/runter: So wählt ihr eine Magie aus.
Linker Analog-Stick:
 So steuert ihr eure Elfenmagierin.
Rechter Analog-Stick:
 So verändert ihr die Kameraposition.
 Auf Knopfdruck springt Adrianna.
 So entfacht ihr ein magisches Feuerwerk.
 Im Nahkampf setzt ihr eure gestählte Klinge ein.
 Damit hebt ihr Gegenstände auf und öffnet Türen.
 Damit werft ihr einen Blick auf die Levelkarte.
L2: Auf Knopfdruck nehmt ihr einen magischen Trank zu euch.
R1: So blockt ihr feindliche Attacken ab.
R2: Auf Knopfdruck nehmt ihr einen Heiltrank zu euch.
 So pausiert ihr die Demo.
 Hier findet ihr das Inventar von Adrianna.

DualShock2

L1	L2	R2	R1
Levelkarte	Magischer Trank	Heiltrank	Angriff abwehren
Kamera manuell ausrichten			Springen
Figur bewegen			Magie
Inventar			Angriff
Demo pausieren			Aufheben/Tür öffnen

Burnout 2

"Burnout 2" gibts jetzt bald auch auf anderen Konsolen, deshalb haben wir für euch nochmals Acclams Grafikk Brett mit auf die Scheibe gepackt, um euch davon zu überzeugen, dass unsere Lieblingskonsole wirklich mithalten kann.

In der malerischen Kulisse der Küstenstadt Big Surf Shores hinterlasst ihr eure Reifenspuren beim Wettrennen gegen drei Kontrahenten. Jeder Teilnehmer sitzt in einem aufwändig lackierten Sportwagen. Da Acclaim sich Fahrzeug-Lizenzen von Ferrari, Porsche & Co. gespart hat, entspringen die Flitzer der Fantasie der Entwickler. Aber wenn ihr mit der -Taste in die "Asphalt-Perspektive" wechselt, die das Geschwin-

digkeitsgefühl am besten vermittelt, seht ihr euren Wagen sowieso nicht, also was solls? Die "Burnout 2"-Demo hat übrigens keine Zeitbegrenzung. Erst wenn ihr nach mehreren Minuten durchs Ziel rast, ist euer Proberennen beendet – und natürlich dürft ihr immer wieder an den Start gehen.

OPM2 Spielbare Demo

BURNOUT 2

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Acclaim
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	OPM2 11/2002



Achtet auf die Boost-Anzeige in der linken unteren Ecke. Ist sie voll, gehts erst richtig los!

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick:
 Damit lenkt ihr euren Wagen.
 Ihr wechselt von der Außen- in die Innenperspektive.
 Mit dieser Taste betätigt ihr eure Hupe.
 Wird hier kaum gebraucht: die Bremse.
 Der wichtigste Knopf – damit gebt ihr Gas.
R1: Ist der Boost aufgeladen, aktiviert ihr ihn mit dieser Taste.
L1: So blickt ihr nach hinten.
 Ihr pausiert das Spiel mit diesem Knopf.

DualShock2

L1	R1
Nach hinten schauen	Boost aktivieren
Lenken	Perspektive ändern
	Hupen
	Beschleunigen
Pausenmenü	Bremsen



demo-dvd ➔ spielbar

Wipeout Fusion Platinum

Schnell, schneller, "Wipeout Fusion": Nachdem die "Wipeout"-Serie bereits auf der PlayStation für Furore sorgte, erfreuen sich die futuristischen Gleiter auch auf der PlayStation2 riesiger Beliebtheit. Als kleinen Appetizer auf das hyperschnelle Highlight präsentieren wir euch diese ultracoole Demo, die euch eindrucksvoll zeigt, was euch in diesem Future-Racer erwartet. Erlebt, wie die Hovercraftflitzer in atemberaubender Geschwindigkeit durch halsbrecherische Kurse donnern und eure Fahrer Kopf und Kragen riskieren, um als Erster die Ziellinie zu durchbrechen.

Stürzt euch mit den Piloten Paul Cheung oder Alex Reece auf zwei verschiedenen

Strecken in das Rennen der Zukunft. Als fahrbare Untersätze stehen euch Feiser und Eq.R zur Verfügung. Auf den Strecken Florion Height und Alca Vexus könnt ihr euer Reaktionsvermögen testen.

Vorsicht: Eure Luftbremse, die ihr mit den Schultertasten auslöst, dient lediglich dazu, euch das Gleiten durch enge Kurven zu erleichtern. Beide Kurse sind so ausgelegt, dass es eine Ideallinie gibt, auf der ihr problemlos Bestzeiten fahren könnt. Die Schwierigkeit ist jedoch, auf dieser Ideallinie zu bleiben, denn die anderen Fahrer versuchen euch oft aus der Bahn zu schubsen. Nehmt euch also vor den fiesen Kontrahenten in Acht...



Im ultimativen Future-Race rast ihr in atemberaubender Geschwindigkeit durch den Kurs.

OPM2 Spielbare Demo

WIPEOUT FUSION PLATINUM

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Sony
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	OPM2 1/2002

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick:

- Hier lenkt ihr euren Gleiter.
- Auf Knopfdruck ändert ihr die Ansicht während des Rennens.
- L1 So werft ihr einen Blick nach hinten.
- L2 Mit dieser Schultertaste slidet ihr besser um die Linkskurve.
- R2 Mit dieser Schultertaste slidet ihr besser um die Rechtskurve.
- So pausiert ihr das Rennen.

DualShock2



Silent Hill 3

Für alle, die nicht genug von "Silent Hill" bekommen können, haben wir das Video zum Ohrwurm "You are not here" von Melissa Williamson auf die DVD gepackt. Erholt euch von unserer Horror-Demo...

OPM2 Extras

SILENT HILL 3

GENRE	Horror-Adventure
HERSTELLER	Konami
TEST	OPM2 6/2003



Skandal! Heather bricht ihr Schweigen. Im Video singt sie sogar...

Die Shinobi-Legende



Für das neue "Shinobi" wurde modernste Motion-Capture-Technik eingesetzt.

Für alle Shinobi-Fans haben wir ein besonderes Schmankerl parat: Unser Sechs-Minuten-Video zur Legende um "Shinobi". Hier werden euch die geschichtlichen Hintergründe zu Segas Ninja-Abenteuer gezeigt und erklärt. Spielerisch hat alles 1987 mit dem ersten Arcade-Automaten begonnen, den ihr ebenso wie alle weiteren "Shinobi"-Abenteuer in diesem Video zu sehen bekommt. Außerdem gewähren die Overworks Studios einen Einblick in ihre professionelle Arbeitsweise. Unter anderem wird gezeigt,

wie modernste Motion-Capture-Technik für die Neuauflage des klassischen Actionknallers eingesetzt worden ist. Wir hoffen, unsere Nachhilfestunde in Sachen "Ninja" wird euch gefallen!

OPM2 Extras

SHINOBI

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Sony
TEST	OPM2 6/2003

Enter the Matrix

Deutschland ist im Matrix-Fieber! Seit 22. Mai läuft die mit Spannung erwartete Fortsetzung des Actionknallers auf deutschen Leinwänden. Unser dreiminütiger Trailer zu "Enter the Matrix" zeigt euch in bewegten Bildern, wie die Entwickler eindrucksvoll Film und Spiel verschmelzen lassen. Die Wachowskis taten, was bisher noch niemand für ein Film-Spiel getan hat: Bei den Aufnahmen zu "Matrix Reloaded" und "Matrix Revolutions" drehten sie eine komplette Stunde zusätzlicher Szenen.

Wer jetzt Appetit auf noch mehr "Ma-

trix" bekommen hat, findet unseren ausführlichen Test auf Seite 64. Dort lest ihr, ob das Spiel die hoch gesteckten Erwartungen erfüllen kann und ob die 50 Millionen Euro Entwicklungskosten gut investiert wurden. Wir wünschen euch viel Spaß!

OPM2 Video

ENTER THE MATRIX

GENRE	Action
HERSTELLER	Infogrames
TEST	In diesem OPM2 (S.64)



Wie im Film könnt ihr in "Enter the Matrix" an einer Wand entlanglaufen.



Die Rapper sind begeistert von EA Big's neuestem Basketball-Streich.

NBA Street Vol. 2

Am 5. Juni erscheint "NBA Street Vol. 2" für PS2. Im Video seht ihr Rap-Star Nelly, wie er mit seiner legendären Crew, den St. Lunatics, die PS2-Hinterhöfe unsicher macht.

OPM2 Video

NBA STREET VOL. 2

GENRE	Action
HERSTELLER	EA
TEST	OPM2 6/2003



Habt ihr den richtigen Cheat, könnt ihr im Spiel ebenfalls mit den St. Lunatics zocken.

Pro Beach Soccer



Schluss mit langweiligem Lederkicken. Am Strand gehts heiß her!

Der ultimative Sommer-Spaß aus dem Hause Wanadoo wird so manchen Fußballmuffel vor die PlayStation2 locken. Denn in "Pro Beach Soccer" fallen Tore zur Genüge und es gibt am laufenden Band kühne Fallrückzieher und andere akrobatische Einlagen zu sehen. Überzeugt euch selbst in unserem Video!

Im Spiel schicken acht Nationalteams ihre Strandspezialisten, darunter Ex-Profis wie Eric Cantona (Frankreich), an vier sonnige Spielorte. Lupfer, Kopfbälle und Volley-

Schüsse prägen das Geschehen auf dem sandigen Untergrund. Jedes Tor wird spektakulär wiederholt. Schnelle Ballstafetten und sehenswerte Tore bringen sogar fette Kunstpunkte.

OPM2 Video

PRO BEACH SOCCER

GENRE	Fußball
HERSTELLER	Wanadoo
TEST	Im nächsten OPM2

Jurassic Park

Für alle Dino-Fans und Simulationsfanatiker haben wir einen coolen Trailer zu Vivendis "Jurassic Park: Operation Genesis" mit auf die Disc gepackt. Und eines wird schon in diesem kleinen Video klar: Zunächst gestal-

OPM2 Video

JURASSIC PARK: PROJECT GENESIS

GENRE	Wirtschaftssimulation
HERSTELLER	Vivendi Universal
TEST	OPM2 5/2003

tet ihr den Park, weitaus schwieriger wird es für den Spieler jedoch sein, darin auch zu überleben! Im Game erwartet euch also zunächst eine klassische Aufbau-Strategiesimulation. Ist euer Freizeitpark der besonderen Art erst mal fertig gebaut, gehts jedoch richtig ans Eingemachte. Die riesigen Fleischfresser sind nicht leicht zu bändigen und so müsst ihr auch mal den einen oder anderen aufmüpfigen Dinosaurier mit Waffengewalt einfangen. Den interessierten Besuchern soll ja nichts geschehen...



Treiben es die Dinos zu bunt, müsst ihr schon mal mit einem Helikopter anrücken.



ENTER THE MATRIX™

Written and Directed by the Wachowski brothers, creators of the Matrix™ Trilogy

15. MAI 2003



PlayStation 2

PC CD-ROM



THERE IS ONLY ONE WAY TO ENTER THE MATRIX

"...der Actionknaller des Jahres..."

ComputerBILD Spiele 01/03

1 Stunde exklusiver Filmsequenzen von den Machern der Matrix™ Trilogie

Kämpfen Sie an der Seite der Original Film-Charaktere



Enter The Matrix video game © 2003 Warner Bros. and Infogrames, Inc. All rights reserved.

Published and distributed by Infogrames Europe S.A. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Europe S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation and are used under license from Microsoft. Nintendo, Nintendo GameCube and the official seal are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo, all rights reserved.

™ & © Warner Bros.
WBIE LOGO: ™ & © Warner Bros.
(s03)

CREATIVE

SILENT HILL 3

Steuerkreuz/linker Stick:
Heather steuern

Rechter Stick:
Kamera drehen
Karte aufrufen
Abbrechen/Taschenlampe
Bestätigen/Feuern

⬇️ Rennen/Blocken
⬆️ Zwischensequenz abbrechen
⬆️ Inventar/Optionen Karte aufrufen
⬆️ Schritt nach links
⬆️ Umschauen
⬆️ Schritt nach rechts
⬆️ Waffe erheben

DEF JAM VENDETTA

Steuerkreuz/linker Stick:
Figur bewegen

Rechter Stick:
Dissen
Ring verlassen/betreten

⬇️ Rennen
⬆️ Griff ansetzen
⬆️ Attackieren
⬆️ Ausweichen/Pin
⬆️ Blocken

AIRBLADE

Steuerkreuz/linker Stick:
Hoverboard steuern

⬆️ Menü/Trickliste
⬆️ Spin nach links
⬆️ Bremse
⬆️ Spin nach rechts
⬆️ Turbo
⬆️ Tricks



BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Steuerkreuz/linker Stick:
Figur bewegen

Rechter Stick:
Kamera manuell ausrichten
⬆️ Springen
⬆️ Magie
⬆️ Angriff

⬆️ Aufheben/Tür öffnen
⬆️ Demo pausieren
⬆️ Inventar
⬆️ Levelkarte
⬆️ Magischer Trunk
⬆️ Angriff abwehren
⬆️ Heiltrank

BURNOUT 2

Steuerkreuz/linker Stick:
Lenken

⬆️ Perspektive ändern
⬆️ Hupen
⬆️ Beschleunigen

⬆️ Bremsen
⬆️ Pausenmenü
⬆️ Nach hinten schauen
⬆️ Boost aktivieren

RYGAR

Steuerkreuz/linker Stick:
Bewegen

Rechter Stick:
Karte
⬆️ Fern-Attacke
⬆️ Standardattacke
⬆️ Springen

⬆️ Standardattacke
⬆️ Auswahlmenü
⬆️ Pause
⬆️ Blocken
⬆️ Waffe wechseln
⬆️ Blocken
⬆️ Waffe wechseln

WIPEOUT FUSION PLATINUM

Steuerkreuz/linker Stick:
Gleiter lenken

⬆️ Ansicht ändern
⬆️ Demo pausieren

⬆️ Rücksiegel
⬆️ Luftbremse
⬆️ Luftbremse

VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION

Steuerkreuz:
Bewegen

⬆️ Punch
⬆️ Kicken
⬆️ Punch

⬆️ Blocken
⬆️ Griff
⬆️ Spezialattacke
⬆️ Punch
⬆️ Haken

PlayStation®2

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



SPIELBARE DEMO 1

SILENT HILL 3

SPIELBARE DEMO 2

SPIELBARE DEMO 3

SPIELBARE DEMO 4

SPIELBARE DEMO 5

SPIELBARE DEMO 6

Virtua Fighter 4 Evolution

Burnout 2

Wipeout Fusion

Def Jam Vendetta

Rygar

Airblade

Baldur's Gate: Dark Alliance

2 hrs

VIDEO 1

VIDEO 2

VIDEO 3

NBA Street Vol. 2

Jurassic Park: Operation Genesis

DVD fehlt?

Hier solltet ihr eigentlich die OPM2 Demo-DVD 07/2003 finden. Falls die DVD fehlt, wendet euch bitte an den Zeitschriftenhändler!

D7-Content geprüft: Der ballspielende Daten-träger ist nicht jugendtauglich.

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 110. Einfach das Cover ausschneiden, falten und einlegen – so archiviert ihr eure OPM2-Demos bequem und übersichtlich.

SPORT



ANTHONY HOPKINS EDWARD NORTON RALPH FIENNES HARVEY KEITEL EMILY WATSON MARY-LOUISE PARKER PHILIP SEYMOUR HOFFMAN

von BRETT RATNER

ROTER DRACHE

JEDES BÖSE HAT SEINEN URSPRUNG.
UND JEDER ALPTRAUM HAT EINEN ANFANG.

Das erste und
erschreckendste
Kapitel der
Hannibal Lecter-Trilogie!

SPECIAL FEATURES der DOPPEL-DVD:

DISC 1

- Hauptfilm
- Audio-Kommentar von Regisseur Brett Ratner und Drehbuchautor Ted Tally
- Audio-Kommentar zur Film-Musik von Danny Elfman (Komponist)
- Total Access DVD-ROM

*Untertitelung wie beim Hauptfilm



• Oscar®-Preisträger Anthony Hopkins brilliert erneut als Dr. Hannibal Lecter in dieser Vorgeschichte zu 'Das Schweigen der Lämmer' und 'Hannibal'!

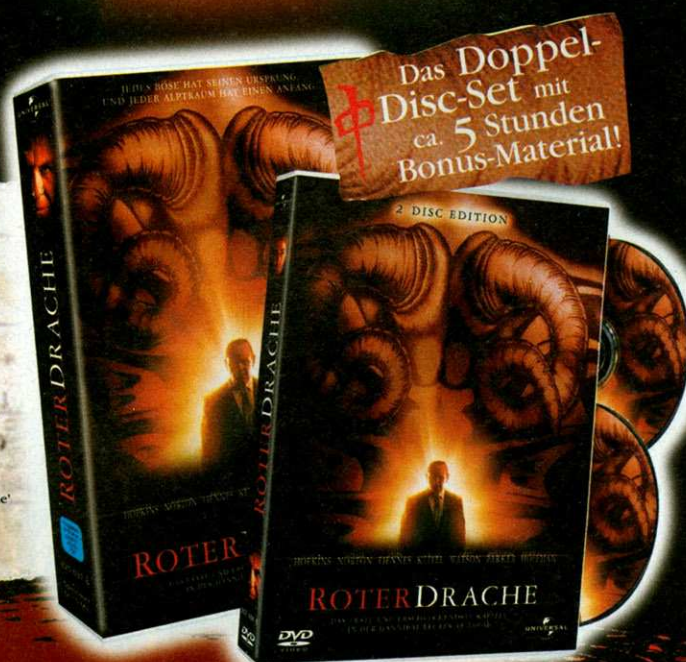


• Der große Kinohit – über 2,1 Mio. Zuschauer allein in Deutschland!

DISC 2

- Das Make-up**
- Anthony Hopkins als Hannibal Lecter**
- 'Making Of' Roter Drache
- Zusätzliche Szenen: geschnittene Szenen, alternative Versionen & erweiterte Szenen
- Der brennende Rollstuhl
- Am Tatort des Leeds Haus
- Visuelle Effekte**
- Screen & Film-Test**
- Brett Ratners Video Tagebuch**
- Vom Storyboard zum Film
- Kino-Trailer**
- Total Access DVD-ROM
- Teaser-Trailer 'Hulk' & 'Roter Drache'
- Brett Ratners erster Film
- Gedanken eines Serienkillers

**Untertitelt



Das Doppel-Disc-Set mit
ca. 5 Stunden
Bonus-Material!

www.rotter-drache-der-film.de



Ab 5. Juni 2003 auf Video & Doppel-DVD!





games → E3 news

Messe-News aktuell

In unserer News-Rubrik findet ihr diesen Monat die wichtigsten PS2-Titel der weltgrößten Spiele-Messe.



PS2-Neuheiten (1)

Hier und auf den nächsten Seiten seht ihr im Überblick, was auf der E3 2003 von den Ausstellern gezeigt wird.

1C COMPANY

Axle Rage Action

3DO

Four Horsemen o.t. Apocalypse Adventure

Jacked Action-Rennspiel

SRS (Street Racing Syndicate) Rennspiel

ACCLAIM

Alias Action-Adventure

Gladiator: Sword of Vengeance Kampfspiel

NBA Jam 2004 Sport

Speed Kings Rennspiel

Summer Heat Beach Volleyball Sport

SX Superstar Rennspiel

Urban Freestyle Soccer Fußball

XGRA - Extreme G Racing Assoc. Rennspiel

ACTIVISION

Disney's Extreme Skate Adv. Trendsport

MTX: Mototrax Rennspiel

Pitfall Harry Jump'n'Run

Shrek 2 Action-Adventure

Spider-Man 2 Action-Adventure

True Crime: Streets of L.A. Action

Wakeboarding Unleashed Trendsport

X-Men: Legends Rollenspiel

BAM! ENTERTAINMENT

Carmen Sandiego Adventure

Dexter's Laboratory Action-Adventure

Ice Nine Action

Samurai Jack Action

Wallace & Gromit in Project Zoo Action

FIFA 2003



Geniale Grafik, super Spielmechanik und Online-Modus – "FIFA" überzeugt.

Einfach zu erlernen, schwer zu beherrschen – dieses Motto verfolgt "FIFA 2004" weiterhin. Euch erwartet ein Karriere-Modus, bei dem ihr euch mit einer unterklassigen Truppe nach oben arbeiten müsst, ohne dabei die Teamfinanzen aus den Augen zu verlieren.

Die grandiose Fußball-Atmosphäre soll durch ein dynamisches Wettersystem noch dichter werden. Die auffälligste Neuerung ist ganz klar der Online-Modus. In "FIFA 2004" könnt ihr (PS2-Online-Kit vorausgesetzt) gegen Spieler aus aller Welt antreten – und das konsolenexklusiv mit der PS2-Version! Freut euch aufs nächste OPM2, darin lest ihr unseren Erlebnisbericht von der E3, wo wir "FIFA 2004" erstmals spielen durften.

Titel: FIFA 2004

Hersteller: EA | **Erscheint:** Oktober 2003

Harry Potter: Quidditch-WM

EAs "Harry Potter"-Team strickt, weitab vom nächsten Kino-Film, ein Videospiel rund um den Zauberer-Sport Quidditch. Ergattert ihr im sportlichen Kampf gegen die anderen Schüler den begehrten Hogwarts-Pokal, qualifiziert ihr euch für die Quidditch-Weltmeisterschaft. Hier spielt ihr in Profi-Teams mit eigenen Quidditch-Trikots und Stadien. Eine Rangliste soll für Motivation sorgen. Natürlich wirds auch hierfür Mehrspieler-Modi für lustige Quidditch-Partys mit Freunden geben.

Titel: Harry Potter: Quidditch-WM

Hersteller: EA | **Erscheint:** Herbst 2003



Auf dem Turnierplatz von Hogwarts liefern sich die Schüler heiße Quidditch-Kämpfe.



ⓘ Action pur: Nachdem euer virtueller Kugelhagel auf diesen Wagen niedergeht, fängt er Feuer und explodiert mit einem lauten Knall.

Time Crisis 3

Poliert schon mal eure Lichtpistole – im dritten Teil von Namcos Baller-Action "Time Crisis 3" werdet ihr sie nämlich dringend brauchen. Beim neuesten Teil gibt es eine gravierende Änderung: Ihr könnt auf Knopfdruck die Waffe wechseln. Zur Auswahl stehen Schrotgewehr, Maschinengewehr und Granaten. Insgesamt verfügt ihr über vier Schießseisen, die ihr bei nervenaufreibenden Boss-Kämpfen taktisch gegen die starken Widersacher einsetzen müsst. Natürlich dürft ihr auch wieder zu zweit gegen die übermächtigen Terroristen-Truppen antreten. Gerüchten nach soll es sogar einen Sniper-Modus geben. Demnächst wissen wir mehr...

Titel: Time Crisis 3

Hersteller: Namco | **Erscheint:** Winter 2003

James Bond 007: Everything or Nothing

Bond ist zurück: Ihr erlebt als gewohnt charmanter Geheimagent ein brandneues Abenteuer und kein Film-Remake. Hollywood-Autoren waren trotzdem mit am Werk. Diese schicken Bond zu dem Pyramiden in Ägypten, in eine Felsenfestung in Peru und in das französische Viertel von New Orleans. Mehr als 20 Waffen, mehrere Lösungswege und noch mehr Fahrzeuge (Motorräder, Autos, etc.) sollen auch den neuesten PS2-Bond zu einem unvergesslichen Erlebnis machen.

Titel: James Bond 007: Everything or Nothing

Hersteller: EA | **Erscheint:** Nov. 2003



ⓘ "Matrix" lässt grüßen: Mit der Waffe im Anschlag springt James mit Anlauf aus dem Fenster eines brennenden Hochhauses.

PRIMAL GAMES®

THE GAME SOURCE

Ein kleiner Auszug aus unserem Programm

PLAYSTATION 2

Grundgerät	199,00
Action Replay V2	44,99
Brothband Adapter Sony Original	39,95
Fernbedienung Original	29,99
Memory Card Sony Original	29,99
Dual Shock Sony Original	29,99
Gun Colt Phytton (RE Dead Aim guinst)	34,99
Gun Guncon 2 (RE Dead Aim guinst)	35,99
Woodkayne	59,99
BDFL Manager 2003	59,99
Cam Jam Eyetoy jetzt vorbestellen	i.v.
Capcom vs. Snk 2	29,99
Dark Chronicle jetzt vorbestellen	59,95
Devil May Cry 2	57,99
Die Sims	59,99
Die Hard Vendetta	54,99
Dragon Ball Z Budokai	59,99
Drakan	39,99
Dynasty Tactic	59,99
Dynasty Warriors 3 extrem	39,99
Evil Dead Fist Full of	29,99
F1 Career Challenge	56,99
Ferrari Challenge	29,99
Fifa 2003	57,99
Final Fantasy X	29,95
Gallerians: Ash	57,99
Getaway	44,99
Ghost Vibration	49,99
Guilty Gear X 2	54,99
Hardware Online	i.v.
Herr der Ringe die zwei Türme	59,99
Hulk	54,99
James Bond Nightfire	57,99
Kingdom Hearts	54,99
Mace Griffin Bounty H. jetzt vorbestellen	54,99
Maximo	29,99
Medal of Honor Frontline	59,99
Mercedes Benz Racing	57,99
Metal Gear Solid Substance	57,99
Midnight Club 2	59,99
Mortal Kombat Deadly Alliance	59,99
Moto GP3	49,99
Need for Speed Hot R. 2	59,99
Outlawman 2	39,99
Pride FC	59,99
Primal	57,99
Pro Evolution Soccer 2	59,99
Ratchet&Clank	49,99
Rayman 3	59,99
Red Faction 2	29,99
Resident Evil Survivor 2	29,99
Rolling	59,99
Rygar	54,99
Splinter Cell	59,99
Star Wars Clone Wars	57,99
Summoner 2	59,99
Tenchu Wrath of Heaven	59,99
Terminator Dawn of Fate	29,99
Tekken 4	49,99
Time Splitter 2	29,99
Tony Hawk 4	59,99
Twisted Metal Black Online	39,99
Virtual Fighter 4 Evolution	59,99
Virtua Tennis 2	49,99
War of the Monster	59,95
Wild Arms 3	59,99
X-Men 2 Wolverines Revenge	49,99
Z.O.E. Zone of the Enders 2	57,99

24 Stunden
Online-Shoppen
www.primalgames.de

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

PRIMAL GAMES



PLAYSTATION

PS ONE	89,95
Final Fantasy Origins (1+2)	29,99
Final Fantasy IX	29,99
Final Fantasy Anthology (IV+V)	29,99
Metal Slug X (18A)	29,99
Pro Evolution 2	29,99
Yu Gi Oh	29,99

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

DVD VIDEO

GAME CUBE

X-BOX

GAMEBOY ADVANCE

MEHR UNTER
WWW.PRIMALGAMES.DE
BESTELLUNGEN ODER VORBESTELLUNGEN
UNTER:

02 34-9 16 06 30

Artikel mit einer Altersfreigabe von 18 Jahren liefern wir ausschließlich gegen Altersnachweis
Versand pro Packung 2,50 Porto + Post-MN 3,97 & Zahlungsgebühr 1,50, Kreditkarte oder Vorkasse 3,95 Porto. Preisänderungen vorbehalten.
Ab einem Software-Bestellwert von 99 EUR. Portofrei, bei Nachnahme Sendungen entfallen nur noch die Post MN & Zahlungsgebühr.



games → E3 news

PS2-Neuheiten (2)

BLIZZARD

Starcraft: Ghost

Ego-Shooter

CAPCOM

Chaos Legion

Rollenspiel

Gregory Horror Show

Action-Adventure

Maximo 2

Action

Megaman X7

Jump'n'Run

Onimusha 3

Action-Adventure

Red Dead Revolver

Action

Resident Evil Dead Aim

Lightgun-Shooter

CODEMASTERS

American Idol

Geschicklichkeit

Club Football

Fußball

Colin McRae Rally 04

Rallye-Rennspiel

EIDOS

Backyard Wrestling

Action

Chain Gang

Action

Legacy of Kain: Defiance Action-Adventure

The Italian Job

Rennspiel

Tomb Raider: Angel of Dark.

Action-Adv.

ELECTRONIC ARTS

Harry Potter: Quidditch-WM

Sport

Madden NFL 2004

American Football

NASCAR Thunder 2004

Rennspiel

NCAA College Football 2004

Am. Football

Medal of Honor: Rising Sun

Ego-Shooter

SSX 3

Action

Tiger Woods 2004

Golf

Der Herr der Ringe:

Die Rückkehr des Königs

Action

The Sims: Bustin' Out

Simulation

INFOGRAMES

Kya: Dark Lineage

Action-Adventure

Mission Impossible:

Operation Surma

Action

Terminator 3:

Rise of the Machines

Action

JALECO

Goblin Commander:

Unleash The Horde

Echtzeit-Strategie

Lowrider

Low-Riding

OCRacing

Rennspiel

World Championship Pool

Billiard

JOWOOD

Aquanox

Action

Need for Speed Underground

Tuning-Fans werden beim siebten Teil des Rennspiel-Opas auf ihre Kosten kommen. EA arbeitet mit zwei Dutzend Zubehör-Lieferanten zusammen, um die 20 implementierten Fahrzeuge von Toyota, Mitsubishi & Co. gehörig aufzumotzen. Heiße Straßenrennen liefert ihr euch dieses Mal nicht nur bei Tageslicht (wie bei "Hot Pursuit 2"), sondern auch im Mondschein.

Titel: Need for Speed Underground**Hersteller:** EA | **Erscheint:** März 2004

Neue Anzeigen, neuer Look: Nachts brettet ihr durch eine neonbeleuchtete Stadt.

Black 9



In einen modernen Kampfanzug gehüllt, besucht ihr sogar den Mond.

Unter dem mysteriösen Namen "Black 9" zeigt Entwickler Majestic eine gewagte Mischung aus Rollenspiel, Ego-Shooter und Action-Adventure. Ihr schlüpft in die Rollen dreier Spezialisten und besucht auf euren Abenteuern Hongkong, den Mond und auch den Mars. Als Militärspezialist seid ihr besonders wehrhaft, als Hacker/Dieb dringt ihr in feindliche Systeme ein und als Cyber-Magier habt ihr dank Nano-Technologie sogar Zaubersprüche zur Verfügung. Erfolgreich absolvierte Missionen bringen euch Fertigkeitspunkte und verbessern eure Attribute.

Titel: Black 9**Hersteller:** Majestic | **Erscheint:** 2004

Project Zero 2

Tecmos Horror-Schocker steigt auf der E3 erneut aus seiner Gruft. In der "Project Zero"-Fortsetzung bannt ihr wieder die verbitterten Seelen Verstorbener auf magisches Photo-Papier. Allerdings müsst ihr euch diesmal nicht alleine durch die finsternen Gebäude kämpfen. Die japanische Girlie-Geisterjägerin hat in diesem Abenteuer ihre beste Freundin dabei. Das lässt auf einen Zweispieler-Modus hoffen. Die gespenstische Kulisse zaubert dem Spieler dabei wieder eine Gänsehaut auf den ganzen Körper. In diesem Punkt war der Vorgänger ja bereits erstklassig.

Titel: Project Zero 2**Herst.:** Tecmo | **Erscheint:** 4. Quartal

Im zweiten Teil von "Project Zero" geht ihr mit eurer besten Freundin auf Geisterjagd.

ACTIVATED.DE
 VERSANDHAUS FÜR SPEZIELLELEKTRONIK

...Gesamtsortiment unter

www.activated.de

Fax 030 399 031 57

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

(Gesprächsgelühren einmalig 51Cent zzgl. 32Cent je Minute)



Nr. 1152 DVD Region Free Software zum Abspielen von Import-DVDs auf PS2 entfernt den Grünstich! nur 12,95 EUR



Nr. 1154 DVD Fernbedienung für PS2 nur 9,95 EUR - Im Set mit Nr. 1152 und RGB-Kabel nur 19,95 EUR



Nr. 1156 DVD Linsenreiniger zum Reinigen der Linse aller DVD Player incl. Playstation2 nur 19,95 EUR



Nr. 1157 Game Accelerator für PS2 - spielt PS2 PAL Spiele in NTSC ab - bis zu 20% schneller und ohne PAL-Balken - nur 19,95 EUR



Nr. 1141 - 3 in 1 für PS2: Vertikalstand, Multitap für 4 Spieler, DVD Fernbedienung nur 19,95 EUR



Nr. 1160 Blaze VGA-Adapter für PS2 mit Software CD für echtes VGA! nur 29,95 EUR



Nr. 1155 Blaze PS2 SCORPION3 Gun für PlayStation2 - der Testsieger - bei uns nur 29,95 EUR



Smartcards - alle gängigen Karten lieferbar - z.B. Nr. 8011 mit ATMEGA 163 und EEPROM 24LC256 nur 10,50 EUR



Nr. 8879 Starlight Advance XL Display Smartcard-Programmer zusammen mit drei Smartkarten für nur 79,95 EUR



Nr. 1009 SX28 Platinenboard mit Ubicom SX28 AC Chip (unprogrammiert) nur 19,95 EUR



Nr. 4151 Stromwandler - endlich eine 220V Steckdose im Auto!!! 150W nur 29,95 EUR



Nr. 4900 Universal-Fernbedienung mit LCD-Display (blau) zum Ersetzen von bis zu acht! anderen Fernbedienungen nur 79,00 EUR



Nr. 5101 Leuchstabs - kann in 5 Farben leuchten - für Disco, Sport usw. - bei uns nur 5,95 EUR



Nr. 5102 Geldscheinprüflampe als MINI-Version für den Schlüsselanhänger aus Aluminium incl. Batterien nur 4,95 EUR



Nr. 5103 Kugelschreiber mit Kordel - kann in 5 Farben leuchten - für Disco, Konzerte usw. incl. Batterien nur 9,95 EUR



Nr. 9012 XBOX LINUX LPC Chip mit LINUX BIOS und Switchmod für alle XBOX-Konsolen nur 14,95 EUR



Nr. 9040 XBOX USB-Adapterkabel für Maus oder Tastatur an der XBOX nur 17,95 EUR



Nr. 9036 Programmierer für LPC Chip SST49LP020 mit Wechselsockel und Software nur 49,95 EUR



Nr. 9060 Blaze XBOX Kabel für RGB und zusätzlich optischem Digitalanschluss!!! nur 24,95 EUR



Nr. 4209 Freakycar Rally Rot - über 30 verschiedene Modelle lieferbar! immer idl. Set Verkehrsschilder nur 19,95 EUR

SOCOM 2



In Teil 2 von "SOCOM" stehen sogar Häuserkämpfe mit auf dem Einsatzplan.

Kaum steht der erste Teil in den Händlerregalen, trudeln schon die Informationen zu "SOCOM 2" ein. Die Programmierer von Zipper Interactive haben sich dafür einiges vorgenommen. So sollen die Stärken des Vorgängers weiter ausgebaut und die ehemaligen Schwächen konsequent ausgemerzt werden. Grund zur Freude gibt es für alle Online-Fans: Im zweiten Teil wird es neue, zusätzliche Multiplayer-Modi geben. Die zwölf Einzelspieler-Missionen werden vor allem grafisch aufgepeppt. Die Levels haben jetzt eine größere Fläche und die Sichtweite wird ebenfalls nicht uneingeschränkt sein. Hoffentlich kann man sich auch in der Online-Lobby per Headset mit den Mitspielern unterhalten.

Titel: SOCOM 2

Hersteller: Sony | **Erscheint:** 2004



Die Programmierer haben die Grafik-Routinen des Vorgängers deutlich verbessert.

Maximo vs. the Army of Zin



Mit dem mächtigen Rundum-Schlag haltet ihr euch im Nachfolger die Gegner vom Hals.

Capcoms Vorzeigeheld "Maximo" nimmt es in "vs. the Army of Zin" erneut mit den Mächten der Finsternis auf. Diesmal wollen teuflische Roboter die Herrschaft an sich reißen. Die markanteste Neuerung ist die überarbeitete Grafikkulisse. Die Levels wirken nun etwas weitläufiger. Nur über eine Speicherfunktion in den Welten konnten die Entwickler noch keine Aussagen machen.

Titel: Maximo vs. Army of Zin

Hersteller: Capcom | **Erscheint:** 2003

Colin McRae Rally 04



Einer der ersten Screenshots: "Colin 4" sieht kaum besser aus als vorher.

Beim neuen "Colin" will man die größte Schwäche des Vorgängers, den geringen Spielumfang, ausmerzen. Das bewährte Fahrzeug-Handling bleibt, neu ist ein Meisterschafts-Modus mit Mehrspieler-Option, erweiterte Einzel- und Mehrspieler-Rennen sowie Parcours zum Test eurer Fahrzeug-Settings. Hinzu kommen Spezial-Wettbewerbe für 2WD- und Allrad-Fahrzeuge und ein Experten-Modus – die ultimative Reifeprüfung für jeden Rallye-Profi.

Titel: Colin McRae Rally 04

Hersteller: Codem. | **Erscheint:** Nov. 2003

messe ➔ ticker

Aktuelle Spiele-News in Kürze

Krieg gegen die Maschinen: Rechtzeitig zum Kinostart von "Terminator 3" will Atari (ehemals Infogrames) das gleichnamige PS2-Spiel fertig stellen. Ihr spielt genau die Handlung des Films nach und besucht dabei zwanzig unterschiedliche Levels. Garniert mit einigen Szenen aus dem Film kommt dabei richtiges "Terminator"-Feeling auf.

Noch eine Filmlicenz: Paramounts Kino-Klassiker "The Italian Job" wird derzeit neu gedreht – und Eidos hat sich die Videospielrechte gesichert. Neben dem unterhaltsamen Story-Modus soll sich der Spieler in fordernden Stunt-Missionen beweisen. Entwickelt wird der Titel übrigens von Climax, die bereits einige gute Rennspiele ("ATV Offroad Fury", "Rally Fusion") abgeliefert haben.

Online-Geisterjagd: Game Factory Digital Entertainment arbeitet an einer Online-Version von "Ghouls and Ghosts". Capcom hat zwar noch nicht bestätigt, für welche Konsolen der Titel erscheinen wird, wir rechnen, aufgrund der neuen Firmenstrategie aber auf alle Fälle mit einer PS2-Version.

Sega belebt Klassiker: Der japanische Spiele-Riese hat für die Spielemesse E3 gleich zwei Remakes alter Mega-Drive-Klassiker angekündigt. Bald dürfen wir ein Wiedersehen mit dem Jump'n'Run-Held "Vectorman" feiern. Ebenfalls auf der Erweckungs-Liste steht das Action-Adventure "Altered Beast".

WWW.FREAKYCAR.DE

info@freakycar.de Bestellhotline Mo-Do 12-15 Uhr Tel. 01900 399 999 Fax 030 399 031 57

(Gesprächsgebühren einmalig 51Cent zzgl. 12Cent je Minute)

NEU 2. GENERATION JETZT MIT GETRENNTER LADESTATION !
DEUTLICH ERHÖHTE FAHRZEIT ! VERBESSERTER WENDEKREIS !
JETZT SCHON 35 VERSCHIEDENE MODELLE LIEFERBAR !
IMMER NOCH MIT DIE SCHÖNSTEN FERNGESTEUERTEN AUTOS !
AB SOFORT IMMER INCL. PYLONEN UND VERKEHRSSCHILDERN !



Nr. 2810



HANDLER GESUCHT - SUPERKONDITIONEN

JETZT SCHON 35 MODELLE !

je nur 19,95 EUR





games → E3 news

PS2-Neuheiten (3)

KONAMI

Castlevania	Jump'n'Run
CyGirls	Action-Adventure
DDRMax2 Dance Dance Rev.	Tanzspiel
K-1 World Grand Prix	Rennspiel
McFarlane's Monsters	Action
Metal Gear Solid 3	Action-Adventure
Teenage Mutant Ninja Turtles	Action

LUCASARTS

Gladius	Action
Full Throttle: Hell on Wheels	Adventure
Secret Weap. Over Normandy	Flugsim.

MAJESCO

Black 9	Action-Adventure
Blowout	Action

MIDWAY

ESPionage	Action-Adventure
Freaky Flyers	Flug-Action
Freestyle Metal X	Motocross
NBA Ballers	Basketball
NFL Blitz: Pro	American Football
NHL Hitz: Pro	Eishockey
Roadkill	Auto-Action
SpyHunter 2	Action-Rennspiel
The Suffering	Action

NAMCO

I-Ninja	Action
R: Racing Evolution	Rennspiel
Soul Calibur II	Beat'em-Up
Spawn	Action
Time Crisis 3	Lightgun-Shooter

PLAYLOGIC

Airborne Troops	Action-Adventure
Cyclone Circus	Segelregatta

SEGA

Altered Beast	Action-Adventure
Dororo	Manga-Action
Headhunter: Redemption	Action
Kunoichi	Action
NBA 2K4	Basketball
NHL 2K4	Eishockey
Sonic Heroes	Jump'n'Run
Vectorman	Action
Virtual-On Marz	Mech-Action
Virtua Fighter 4: Evolution	Beat'em-Up
Worms 3D	Geschicklichkeit

Resident Evil Outbreak

Nein, hierbei handelt es sich nicht um ein neues "Resident Evil" für die PS2. Ehemals als "Resident Evil Online" bekannt, spendierte Capcom seinem neuesten Horror-Baby einen Offline-Modus und änderte den Titel kurzerhand in "Resident Evil Outbreak". Somit dürfen sich auch PS2-Besitzer ohne einen Breitband-Internet-Anschluss auf das gruselige Horror-Spektakel freuen.

Titel: Resident Evil Outbreak

Hersteller: Capcom | Erscheint: Ende 2004



Auch in diesem Zug-Abteil seid ihr vor den schlurfenden Zombies nicht sicher.

CyGirls



Akrobatische Kunststücke im "Matrix"-Stil beherrschen die CyGirls perfekt.

Ein interessantes Action-Adventure kommt demnächst von Konami. In der Zukunft ist das "heutige" Internet am so genannten "Damnation Monday" zusammengebrochen. Regierungen fielen, die Wirtschaft war ruiniert und soziale Strukturen lösten sich auf. 15 Jahre später sorgen sie "CyGirls", eine geheime Truppe von Cyber-Agentinnen, im wieder aufgebauten Netz für Ordnung. Dabei machen sie nicht nur die eigentlichen Verbrecher dingfest, sondern löschen auch noch alle Spuren vergangener Verbrechen aus den Datenbanken.

Titel: CyGirls

Hersteller: Konami | Erscheint: Nov. 2003

SSX 3

Rechtzeitig zur nächsten Wintersportsaison bringt EA einen Nachfolger zur Snowboard-Erfolgsserie "SSX". Neben neuen Tricks, Fahrern und Strecken wird "SSX 3" einen neuen "Challenge-Modus" mit 100 Aufgaben bieten. So müsst ihr beispielsweise in den Events Big Air, Race oder Superpipe bestimmte Bedingungen erfüllen. Eine weitere Neuerung ist das "Open Mountain"-System, das euch erlaubt, das Gelände frei zu erkunden. Für einen fetten Beat sorgen unter anderem X-Ecutioners, N.E.R.D. und Queens of the Stone Age.

Titel: SSX 3

Hersteller: EA | Erscheint: Nov. 2003



Neu bei "SSX 3": Anstelle festgelegter Strecken gibt es nun offene Skigebiete.

Game-Press Verlag

Buckower Damm 259a

12349 Berlin

Tel/Fax: 0700-426377377

(€ 0,12 pro Minute)

Ladenöffnungszeiten: Mo-Fr 9-18 Uhr

Spieleberater

Lösungsbücher
www.game-press.de

Offizielle Lösung zu Indiana Jones & Komplex mit Bloom verheiratet. Lösungsbuch zum neuesten Teil der Indiana Jones Saga. 14,95 €



Offizielle Lösung zu Splinter Cell. Farbige Lösungsbuch zum Agentenkrecher des Jahres. Inkl. allen Zusätze & Geheimnisse. 14,95 €



Inoffizielle Lösung zu Silent Hill 3. 50 bebilderte Seiten, inkl. Karten & Extras. Tipps & Tricks. 4,95 €



Inoffizielles Lösungsbuch zu Wild Arms 3. 120 bebilderte Seiten, inkl. Tipps & Extras. EAN: 4035663015837. 7,95 €



Inoffizielle Lösung zu Primal. 50 bebilderte Seiten, inkl. Tipps, Cheats und Fundate der Taktiken. 4,95 €



Inoffizielle Lösung zu Final Fantasy Origins. In dieser Lösung finden Sie alles Wissenswerte über diese beiden nostalgischen Rollenspiele. 4,95 €

! Über 700 Lösungen für alle Systeme ständig auf Lager !

!!! Lösungen ab 4,95 !!!

Nachfolgend eine kleine Auswahl aus unserem Angebot:

- Breath of Fire 3 oder 4
- Crash Bandicoot 2 oder 3
- Das Ding
- Dark Cloud
- Devil May Cry 1 Lösungsbuch
- Drakan: Ancients Gates
- Final Fantasy 10 (offiz. 14,99)
- Final Fantasy 4-8 (12,50)
- Flucht von Monkey Island
- Grandia 1 oder 2
- Harry Potter 1 oder 2
- Jak & Daxter
- Kingdom Hearts (offiz. 14,99)
- King's Field
- Onimusha 1 oder 2
- Project Zero Lösungsbuch
- Ratchet & Clank
- Rayman 3
- Resident Evil Sammelb. (12,50)
- Sims, die (offiz. 14,95)
- Silent Hill 1 oder 2 DC
- Sly Raccoon
- Summoner 1 oder 2
- Syberia

NEU - Dauertiefpreis

✓ Lösungen ab 4,95 € !

✓ Lieferungen ab 2 € Versand !

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

➤ Versand und Zahlungsbedingungen:
Lieferungen innerhalb Deutschlands zzgl. 2 € Porto (komplett bearbeitete Lösungen ab 8 € Porto) (1 kg).
Lieferungen zum Versand: Überweisung, Bankkarte oder Bargeld (versandkostenfrei).
Lieferungen ins Ausland mit gegen Vorbezahlung zzgl. 4 € Porto (zusätzlich).
Ausgenommen die beschrifteten gekennzeichneten.
Internationale Preisänderungen vorbehalten.

- Händleranfragen erwünscht -

R: Racing Evolution

Die Macher von "Ridge Racer" haben keine Lust mehr auf Arcade-Racer, sondern machen jetzt "Gran Turismo" Konkurrenz. Es gibt im neuen Spiel also Dutzende echter Autos, elf echte Strecken und acht Rennserien (von Rundenrennen über Drag-Rasereien bis hin zu staubigen Rallye-Events). Der Modus "Racing Life" wird als interaktiver Rennfilm beschrieben, in dem zwei weibliche Piloten im Mittelpunkt stehen. Außerdem kündigt Namco, wie so viele zuvor, eine Künstliche Intelligenz an, die sich neben anderen Gegebenheiten auch an euer eigenes Verhalten anpassen soll.

Titel: R: Racing Evolution

Hersteller: Namco

| **Erscheint:** Dez. 2003

Beach Volleyball

In Acclaims "Beach Volleyball" dürft ihr mit wohlgeformten Sportlern (und Sportlerinnen) das Leder übers Netz schmettern. Wo der Ball in eurem Feld aufgeschlagen wird, zeigen euch große Pfeile an. Ihr müsst euch am Controller auch nicht den Daumen verrenken, um an den Ball zu kommen – meist gelingen die Schläge fast wie von selbst. Dazu kommen Lizenz-Tracks von Kylie Minogue, Pink und Sum 41 aus den Lautsprechern. So holt ihr euch ein Stück Strandparty ins heimische Wohnzimmer.



🔊 Neben diesen knackigen Damen wird es auch männliche Spieler geben.

Titel: Beach Volleyball

Hersteller: Acclaim Studios Cheltenham | **Erscheint:** Juli 2003

Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds



➊ Neben Buffy steht auch ihre Freundin Willow als Kämpferin zur Auswahl.

Vampiren und anderen Schreckgespenstern kämpft. Das Skript zu "Chaos Bleeds" wurde in Zusammenarbeit mit den Drehbuchautoren der Serie als "verlorene Folge" der fünften Staffel geschrieben. Buffy und ihre Freunde müssen verhindern, dass das Böse aus einem Dimensionsloch auf die Erde dringt.

Titel: Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds

Hersteller: Universal

| **Erscheint:** Okt. 2003

POWER!!

FÜR DEIN HANDY

SO GEHTS PER SMS:
TIPPE DEN TEXT
"PLF"-UND DIE
BESTELLNUMMER EIN
UND SENDE DAS AN :
84242*

Beispiel: PLF42041
(Du bestellst PIXX Nr. 42041)
ODER:

NUTZE DIE DIREKTBESTELLUNG:

0190 856733

BESTELLEN SCHWEIZ: 0900902307 (Fr 4.23/Min)
BESTELLEN ÖSTERREICH: 0900560552 (3.63/Min)

Check' die neue KXX-Zone: gigahandy.de

WAP POLYPHONE RINGTONES

POLYPHONES: NOKIA 3510, 6610, 7210, 7650
SIEMENS C55, S55, SONY-ERICSSON T300
SHARP GX 10, PANASONIC GD 87

82297	TAKE ME TONIGHT
82296	KA-CHING I
82295	ANYONE OF US
82294	RHYTHM IS A DANCER
82293	PRAY, PRAY, PRAY
82291	DESENCHAUNTEE
82289	WEEKEND
82277	WE HAVE A DREAM
82287	ALLES WIRD GUT
82186	CRY ME A RIVER
82285	BEAUTIFUL
82284	SHUT UP
82283	YOU CAN'T STOP ME
82282	MOHRCHEN SONG
82281	ALL THE THINGS SHE SAID
82280	GUTEN TAG
82279	YEAR 3000
82278	GUARDIAN ANGEL
82241	STEUER SONG
82269	DILEMMA
82263	DREAMER
82261	CLEANING OUT...
82255	WEEKEND
82272	JENNY F. T. BLOCK
81764	DAS A-TEAM
82168	SOUTH PARK
81734	MISS MARPLE
81759	PINK PANTER
81149	ADAMS FAMILY
81132	KNIGHT RIDER
81041	DEUTSCHE HYMNE
82155	COBRA 11
81164	MISS IMPOSSIBLE
82146	PIPI LANGSTRUMPF
82138	LOWENZANG
82150	INSEL M. 2 BERGEN
81653	BACCARDI FEELING
82148	CAPTAIN FUTURE

MACH'S DIR MEHRSTIMMIG!!!

RINGTONES

FÜR NOKIA-HANDYS: DIE 4-STELLIGE BEST.NR.
FÜR SIEMENS-HANDYS: DIE 5-STELLIGE BEST.NR.

NOKIA SIEMENS TOP-CHARTS

2297	82775	TAKE ME TONIGHT
2296	82774	KA-CHING I
2295	82773	ANYONE OF US
2294	82772	RHYTHM IS A DANCER
2293	82771	PRAY, PRAY, PRAY
2292	82769	DESENCHAUNTEE
2289	82767	WEEKEND
2277	82755	WE HAVE A DREAM
2287	82765	ALLES WIRD GUT (KANZLER)
2286	82764	CRY ME A RIVER
2285	82763	BEAUTIFUL
2278	82756	GUARDIAN ANGEL
2281	82759	ALL THE THINGS SHE SAID
2280	82758	GUTEN TAG
2279	82757	YEAR 3000
2284	82742	SHUT UP
2283	82761	YOU CAN'T STOP ME
2282	82760	MOHRCHEN SONG
2275	82719	BEAT/KECHUP-SONG
2276	82754	ONE LOVE
2275	82753	NOTHING'S G. CHANGE
2274	82752	WHEN THE CHILDREN CRY
2273	82751	MUNDAN TO BACK ME
2272	82750	JENNY FROM THE BLOCK
2261	82739	CLEANING OUT MY...
2253	82731	"HAS IST KULT IIII"

NOKIA SIEMENS

1030	86122	DAS LIED VOM TOD
1174	86202	DAS BOOT
2155	86663	ALARM COBRA 11
2168	86672	SOUTH PARK
2172	86677	TATATAT
2174	86678	DER KOMMISSAR
1169	86197	GSZS
1041	86133	DEUTSCHE HYMNE
2140	86650	TOM & JERRY
2142	86651	INSPEKTOR GADGET
2144	86653	LOWENZANG
2146	86655	PIPI LANGSTRUMPF
2147	86656	SEANSTRASSE
1182	86210	DIE MAUS
2148	86657	CAPTAIN FUTURE
2149	86658	WICKI
2150	86659	INSEL MIT 2 BERGEN
1132	86163	KNIGHT RIDER
1031	86123	HALLOWEEN
1149	86179	ADAMS FAMILY
1664	86193	MISSION IMPOSSIBLE
1178	86196	JAMES BOND THEMIA
1759	86465	PINK PANTER
1764	86470	DAS A-TEAM
1814	86492	MISS MARPLE
1813	86494	STAR TRECK
1865	86515	STAR TRECK
1653	86380	BACCARDI FEELING
1819	86497	MANA MANA
1813	86490	STURM VORBEREIT
1810	86489	VOYAGER
1808	86487	THE FINAL COUNTDOWN
1174	86202	DAS BOOT

Logo-Hits

ALLE NOKIA BIS AUF 3110, 8110, 8110i, 9110, 9110i

5798	5830

*Logos 1,99 Euro/SMS,
max. 3,98 Euro für 2 SMS
(12ct Anbieteranteil Vodafone/SMS)

DISPLAY-ANIMATIONS



games → E3 news

PS2-Neuheiten (4)

SONY COMPUTER ENTERTAIN.

Arc the Lad:

Twilight of the Spirits Rollenspiel

Downhill Domination Trendsport

Gran Turismo 4 Rennspiel

Jak II Jump'n'Run

MLB 2005 2004 Baseball

NBA ShootOut 2004 Basketball

NCAA Final Four 2004 Baseball

NCAA GameBreaker 2004 Am. Football

NFL GameDay 2004 American Football

Ratchet & Clank 2 Jump'n'Run

Rise to Honor Action

Syphon Filter Omega Strain Action-Adv.

SQUARE

Drakengard Rollenspiel

Final Fantasy X-2 Rollenspiel

Final Fantasy XI Online-Rollenspiel

Star Ocean Till the End of Time Rollenspiel

UNLIMITED: Saga Rollenspiel

TDK MEDIACTIVE

Corvette Rennspiel

He-Man: Defender of Grayskull Action

Muppets Party Cruise Geschicklichkeit

Shrek 2: The Game Action-Adventure

Spy vs. Spy Action

Star Trek Shatt. Universe Weltraum-Action

The Haunted Mansion Action-Adventure

THQ

Alter Echo Action

Disney's Pixar Finding Nemo Jump'n'Run

Tak and the Power of Juju Jump'n'Run

Sphinx and the Shadow of Set Action-Adv.

Splashdown: Rides Gone Wild Rennspiel

Warhammer 40.000:

Fire Warrior Ego-Shooter

UBI SOFT

Batman: Rise of Sin Tzu Action

Beyond Good & Evil Action-Adventure

Crouching Tiger, Hidden Dragon Action

Prince of Persia:

The Sands of Time Action-Adventure

XIII Ego-Shooter

VIVENDI UNIVERSAL

Baldur's Gate: Dark Alliance 2 Rollenspiel

Battlestar Galactica Weltraum-Action

Buffy the Vampire Slayer:

Chaos Bleeds Action

Cold Winter Action-Adventure

Crash Nitro Kart Action-Rennspiel

Dr. Seuss' Cat in the Hat Action-Adventure

Fallout: Brotherhood of Steel Strategie

Futurama Action

Hunter The Reckoning Wayward Action

Lord of the Rings:

Treason of Isengard Adventure

The Fast and the Furious Rennspiel

The Hobbit Action-Adventure

The Hulk Action

The Simpsons: Hit and Run Rennspiel

The X-Files:

Resist or Serve Action-Adventure

kill.switch

Namcos neuer Taktik-Shooter, ein Mix aus "SOCOM" und "Medal of Honor", will sich dabei deutlich vom Genre-Einheitsbrei abheben. Sämtliche Objekte und Personen dienen als Deckung oder menschliches Schutzschild. Zudem passen sich eure Gegner eurer Vorgehensweise an – ihr müsst also ständig eure Angriffstaktik ändern.

Titel: kill.switch**Hersteller:** Namco | **Erscheint:** 4. Quartal

☛ Häuserkampf wie im Film "Black Hawk Down".



Sphinx

In die Welt der Pharaonen versetzt es den Spieler in "Sphinx". Euer Held ist der junge Herrscher des Landes. In klassischer Rollenspiel-Manier unterhaltet ihr euch mit Bewohnern der Welt und sammelt Informationen. Mehr Action gibts in den vielen Unterwelten. Ihr kämpft mit dem Schwert gegen gefährliche Insekten-Monster und haushohe Boss-Gegner.

Titel: Sphinx**Hersteller:** THQ | **Erscheint:** Sept. 2003

☛ Mutanten wie diese menschliche Gottesanbeterin gehören zu euren Gegnern.

Urban Freestyle Soccer



☛ Weniger Regeln, mehr Action: In Hinterhöfen kicken Gangs um die Wette.

Acclaims Sport-Studios begeben sich nach "BMX XXX" aufs Fußball-Feld. In "Urban Freestyle Soccer" tretet ihr nicht mit bekannten Mannschaften an, sondern mit eurer Gang. Das Turnier findet auch nicht auf dem Rasen, sondern in Hinterhöfen statt. Die Abseitsfalle gibt es hier natürlich nicht. Dafür aber jede Menge Schuss-Kombinationen und Spezial-Manöver.

Titel: Urban Freestyle Soccer**Herst.:** Acclaim | **Erscheint:** 2.Quartal

Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

Bei der Spiel-Adaption des dritten "DHdR"-Films werdet ihr in die Rollen von Gandalf, Aragorn, Gimli, Sam und Frodo schlüpfen. Dank der Lizenz dürft ihr mindestens die Originaltreue des Vorgängers erwarten. Der Spielverlauf soll diesmal weniger linear sein und auch Rätsel beinhalten. Außerdem wird es endlich einen Mehrspieler-Modus geben.

Titel: Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs**Hersteller:** EA | **Erscheint:** November 2003

☛ Selbst der ergraute Magier Gandalf greift beim Sturm der Orks zur Waffe.

The Sims: Bustin' Out



"Die Sims" sind auf PC seit Jahren ein Dauerbrenner und starteten vor kurzem auch erfolgreich auf der PS2 durch. Und schon kommt das erste Add-on! In "The Sims: Bustin' Out" schickt euch Entwickler Maxis hinaus in die weite Welt.

Anstatt nur immer brav mit dem Auto ins Büro und wieder zurückzufahren, ergreift ihr zehn verschiedene Berufe wie z.B. "Mafiosi", "Athlet", "Verrückter Wissenschaftler" oder auch "Modeschöpfer". Dabei besucht

ihr die unterschiedlichsten Orte wie die Disco "Club Rub", die vielsagende "Love Shack", eine Kunstgalerie, ein Fitnessstudio oder ein Restaurant. Ihr trefft diesmal auch andere Charaktere, mit dabei "Bling Bling", das wilde Party-Tier. Oder auch Goldie Toane, ein durchgeknallter Psycho im Fitnesswahn.

Titel: The Sims: Bustin' Out

Hersteller: EA

Erscheint: 1.Q.2004



➔ Sing' und schwing' das Bein: Beim kommenden "Sims"-Add-On gibt es viele neue Orte.

messe ➔ ticker

Aktuelle Spiele-News in Kürze

"eJay ClubWorld" zum halben Preis: Musikprogramm-Experte eJay verkauft sein vorzügliches PS2-Produkt "ClubWorld" ab sofort für günstige 30 Euro.

Fusion gescheitert: In letzter Minute ist die Fusion von Sega und Sammy gescheitert. Die beiden Unternehmen konnten sich auf grundsätzliche Bedingungen nicht einigen. Da auch Namco nicht mehr an einer Fusion interessiert ist, heißt der neueste Kandidat für die Sega-Übernahme nun Electronic Arts.

Sony mit eigenem "GameBoy": Auf ihrer E3-Pressekonferenz gab Sony eine kleine Sensation bekannt: Sie entwickeln derzeit an einem eigenen Handheld. Bilder davon gab es leider noch nicht zu sehen. Die Eckdaten hören sich aber schon recht vielversprechend an. So soll das Gerät ein beleuchtetes TFT-Display besitzen und leistungsfähiger sein, als die PSone. Nächsten Monat berichten wir ausführlicher.

Blutsauger mal zwei: Auf der Videospielemesse E3 präsentiert Eidos erstmals die Fortsetzung der populären "Soul Reaver"-Reihe. Unter dem Namen "Legacy of Kain: Defiance" zieht ihr gleich mit beiden Blutsaugern los – Raziel und Kain. Dabei kämpft ihr mit den üblichen Soul-Reaver-Klingen und verwirrt eure Feinde mit Telekinese.

Die unmögliche Mission: Nach seinem grandiosen Kino-Auftritt bestreitet Elite-Agent Ethan Hunt bald sein zweites Videospiel-Abenteuer. In "Mission Impossible: Operation Sumatra" jagt ihr einen Microchip namens ICEWorm. Dieser kann sich in jedes Computersystem einhacken. Informationen verkauft er an den Meistbietenden. Spieltechnische Infos erwarten wir bereits zur nächsten Ausgabe.



LEIPZIGER MESSE

Messen nach Maß!

Teste die Games der Zukunft 4 TAGE ACTION+

21. 8. - 24. 8. 2003

mehr Games

mehr Hardware

mehr Action



GAMES CONVENTION

GameStar

gamepro



GamesMarkt.de

MCV

WWW.GC-GERMANY.COM



games ➔ E3 vorschau

Gran Turismo 4

Mit über **30 Millionen verkauften Einheiten** gehören die Gran-Turismo-Spiele zu den erfolgreichsten Videospielen aller Zeiten. Bald kommt Teil 4!



Die Landscape-Strecke (hier New York City) führt euch eindrucksvoll die Detailverliebtheit der Polyphony-Grafikdesigner vor. Genial: Die Spiegelungen auf dem Metallic-Lack.



Auch "normale" Autos, wie den Mini Cooper, findet man im "GT4"-Fuhrpark.

Als der Polyphony-Digital-Produzent Kazunori Yamauchi auf der E3 vor die versammelte Videospiel-Presse trat, hat er mit der folgenden Ankündigung niemanden überrascht: "Gran Turismo 4" erscheint exklusiv für die PlayStation2. Doch nur Minuten später – nach der Präsentation nämlich – gabs doch noch verblüffte Gesichter...

In Bezug auf die erwarteten Verbesserungen muss man kein Hellseher sein, um Folgendes zu erraten: Natürlich bietet "Gran Turismo 4" mehr Fahrzeuge, mehr Strecken

und mehr Modi. Aber diese "Fortschritte" reichen einem Produkt wie "GT" natürlich nicht allein zur Ehre. Was dürfen wir also im neuen "Real Driving Simulator" erwarten? OPM2 hat das Sequel bereits gespielt...

"GT4" wird noch realer!

Alle Merkmale der Autos wurden exakt von den Hersteller-Simulatoren übernommen. Sie werden dann in Echtzeit mit den Daten der authentischen Kurse verrechnet.

Das Ergebnis: Die Boliden verhalten sich wie in der Realität und reagieren ebenso auf feinste Lenkbewegungen, als auch auf technische sowie auf äußere Einflüsse. So spie-

len im Motorsport die Witterungsbedingungen eine wichtige Rolle. Regnet es, muss man natürlich die entsprechenden Reifen aufziehen. Auch extreme Hitze schlägt sich negativ auf die Motorenleistung nieder. Aber diesmal spielt sogar der Wind eine bedeutende Rolle: Kommt er von vorne oder von hinten, beeinflusst er nur die Geschwindigkeit. Bläst er allerdings von der Seite, habt ihr im Top-Speed-Bereich ordentlich mit dem Handling eures Boliden zu kämpfen.

Es mag sich merkwürdig anhören, aber durch die Komplexität der Berechnungsgrundlagen lenken sich die Fahrzeuge jetzt leichter. Produzent Kazunori Yamauchi verspricht sogar ein "bisher unerreichtes Fahrgefühl". In einem gewohnten Auto wird man





Die Landschaftstexturen wurden für den neuen Teil mit Fotoaufnahmen verbessert.

in der Realität voraussichtlich dieselben Rundenzeiten erreichen wie in "GT4". Dies hätten ihm bereits einige Auto-Entwickler und Testfahrer bestätigt. Polyphony sieht in dem Spiel inzwischen ein ernst zu nehmendes "virtuelles Trainingsprogramm" für Rennfahrer. Angeblich konnte ein Rennfahr-Lai mit seinem gewohnten Wagen nach 20 Minuten "GT4"-Training in der Realität auf einer bestimmten Strecke ähnliche Zeiten fahren wie ein Profi, dem allerdings die Strecke neu war.

Neuer Fuhrpark-Rekord

Dass man im "GT4"-Fuhrpark "seinen" oder zumindest einen ähnlichen Wagen findet, ist bei weit mehr als 500 Autos sehr wahrscheinlich. Angefangen bei ganz normalen Straßen-PKWs wie VW Lupo und Renault Clio, über schnittige Sportwagen und Rallye-Varianten bis hin zu den waffen-scheinpflichtigen Concept-Cars sind alle PS- und Hubraum-Klassen vertreten. Als Neuerung werden diesmal auch etwas angestaubte Oldtimer-Modelle aus den Garagen gefahren. Amerikanische Muscle-Cars der 70er und italienische Sportcoupés aus den 60ern lassen Liebhaber-Hezen höher schla-



Die Rallye-Strecken bildeten den Schwerpunkt der E3-Präsentationen. Doch mit 100 Kursen in der fertigen Fassung ist natürlich für alle Rennspieler genügend Abwechslung geboten...

gen. Für den nötigen Adrenalinschub sorgen schließlich die röhrenden Formel-Wagen. Teil 4 bedient also wirklich alle Vorlieben.

Feintuning ist angesagt

Die Fahrzeug-Daten, Gewicht, Geschwindigkeit, Bodenhaftung und viele andere, könnt ihr wieder in der Werkstatt tunen. Diese Einstellungen dürft ihr im Simulations-Modus vornehmen – das entsprechende Kleingeld vorausgesetzt. Nur wer Rennen gewinnt, kann sich das beste Equipment leisten. So ist das eben im Motorsport. Ihr fangt ganz unten an in den PS-schwachen Klassen. Zuerst braucht ihr eine Fahrerlaubnis, dann gehts auch schon zu den ersten Rennen und ihr beginnt, Geld zu verdienen. Nur bei stetiger Verbesserung des Wagens sind Top-Platzierungen möglich. Habt ihr schließlich Erfolge vorzuweisen, schalten sich nach und nach neue Autos und Strecken frei. Dieses motivierende Spielprinzip hat bereits in den drei Vorgängern perfekt funktioniert und wurde logischerweise unverändert übernommen.

Zwar waren auf der E3 nur drei Strecken anwählbar, im fertigen Produkt sollen es jedoch über 100 sein. Ob es sich bei den 100 Strecken um jeweils eigenständige Kurse handelt, oder ob viele davon Varianten sind, konnte man den Entwicklern nicht entlocken. Fest steht allerdings, dass es mehr sein werden als noch in "Gran Turismo 3". Wie der Fuhrpark, führen euch auch die Strecken über den gesamten Globus. Dabei unterscheidet man drei Typen: Rallye, Racing und Landscape.

Die Rallye-Strecken sind nun deutlich länger als im Vorgänger. Eine Runde dauert

rund drei Minuten. Unter den zahlreichen breiten Rennstrecken befinden sich diesmal viele lizenzierte, also real existierende, Kurse, beispielsweise aus dem Formel1- und IndyCar-Kalender. Die Landscape-Strecken sind der Fantasie der Entwickler entsprungen, spiegeln aber sehr exakt beeindruckende Landschaften, wie die Straßenschluchten New Yorks, oder den legendären Grand Canyon wieder. Davon durften wir uns vor Ort auf der E3 bereits ein Bild machen. Mit einem unglaublichen Detailreichtum

Neues GT-Lenkrad



Wie bereits zu "GT3"-Zeiten haben sich Sony und Logitech zusammengetan und ein neuartiges, um nicht zu sagen, revolutionäres Lenkrad für die PlayStation2 entwickelt.

Unter dem Namen "Logitech Driving Force Pro" soll es parallel zu "GT 4" am Ende des Jahres erscheinen. Ob es wieder ein Racing-Bundle aus Spiel und Lenkrad geben wird, steht noch nicht fest, gilt aber als wahrscheinlich.

Als technische Neuerung erwartet den Käufer neben einem Schalthebel eine vollkommen neu konzipierte Force-Feedback-Einheit. Das Lenkrad hat nun wesentlich stärkere Motoren und lässt sich sage und schreibe um 900 Grad drehen, also etwa 2,5 Mal von Anschlag zu Anschlag. Somit wird das Lenken wesentlich feinfühler und damit auch realistischer. Um die Kompatibilität zu alten Rennspielen zu gewährleisten, gibt es einen bestimmten Schalter.

Neben dem Schaltknüppel und den Pedalen wartet das neue Logitech-Lenkrad mit Schaltwippen, einem Steuerkreuz und zehn Knöpfen auf. Die Verarbeitung wirkt edel und stabil. Der Preis steht noch nicht fest.



Detail- und abwechslungsreich: Die "GT4"-Strecken sind aber noch nicht fertig gestellt.



Auf der E3 in Los Angeles wurde "GT4" zum ersten Mal der Öffentlichkeit gezeigt.



Dank einer besseren Künstlichen Intelligenz sollen Duelle nun noch spannender sein.

versetzt "GT4" den Spieler direkt hinein ins Fahrzeug. Speziell die Grand-Canyon-Strecke mit ihren realistischen Felsformationen, schnellen Wechseln von Licht und Schatten und den tief hängenden Wolken hat es uns angetan.

Grafikpower dank Talent

Obwohl wir noch immer ein deutliches Kantenflimmern ausmachen konnten, steht unser Grafik-Urteil fest: Noch nie sah ein Rennspiel so beeindruckend aus. Zumal die Wagen mit rund 5000 Polygonen noch echter wirken. Sogar die Bremsscheiben hinter den Felgen sind modelliert worden und die Umgebung spiegelt sich nahezu perfekt in den Hochglanz-Karosserien wieder. Ein Fest für die Augen! Dabei stellte Produzent Kazunori Yamauchi allerdings klar, dass man im Vergleich zu "Gran Turismo 3" nicht noch mehr aus der PS2-Hardware herausgekitzelt habe. Einzig und allein die verbesserten Fähigkeiten seiner Grafikdesigner wären für den optischen Fortschritt von "GT4" verantwortlich. Außerdem habe man eine neue Technik entwickelt, fotorealistische Bilder in die Hintergrundgrafik einzubinden und mit den Polygon-Modellen

und den 2D-Grafiken zu verquicken. Besonders bei den "GT"-typischen Wiederholungen nach den Rennen zeigt sich das wahre Talent der Polyphony-Designer.

Den Arcade-Modus mit frei wählbaren (soweit bereits freigespielten) Strecken und Autos für das schnelle Rennen zwischen durch gibt es natürlich auch wieder. Ebenso den Zweispieler-Modus mit Splitscreen. Vielleicht nicht das wichtigste, wohl aber das interessanteste neue Feature ist der Online-Modus: "Gran Turismo 4" unterstützt den bald erhältlichen Sony-Netzwerkadapter. Mit dessen Hilfe dürft ihr übers Internet mit bis zu sechs Leuten gleichzeitig um den Sieg fahren oder euch per Chat über Motorsportthemen unterhalten.

Auf der E3 ging es natürlich noch nicht übers Internet, sehr wohl aber über ein lokales Netzwerk gegen andere Messebesucher um die Wurst. Ähnlich dem bekannten i.link-Modus aus "GT 3" waren mehrere PlayStations miteinander verbunden. Ein toller Spaß, der bislang von keinem anderen Rennspiel erreicht worden ist.

"Menschliche" Intelligenz

Wenn es überhaupt Kritik an der GT-Serie gab, dann in Bezug auf die miserable – da eigentlich nicht vorhandene – Künstliche Intelligenz der Computerfahrer. Meistens sind sie stur ihre Linie gefahren und haben alle anderen Fahrzeug einfach beiseite geschoben. Dies soll sich nun mit Erscheinen von Teil 4 ändern. Die Computerfahrer reagieren nun auf eure Angriffe, verteidigen ihre Position und machen Fehler – zumindest nach Angaben der Entwickler. Auf der E3 war davon nämlich noch nichts zu sehen, doch Polyphony ist bekannt dafür, in fertigen Produkten Versprechen wahr zu ma-

chen. Zumindest haben sich die Unterschiede in den Rundenzeiten der Computerfahrer im Vergleich zu jenen der menschlichen Kontrahenten deutlich minimiert: Sie fahren jetzt also besser durch die Kurven und bremsen geschickter.

Polyphony Digital gab nebenbei zu Protokoll, dass es auch im vierten Teil der "Gran Turismo"-Serie kein Schadensmodell geben werde. Produzent Kazunori Yamauchi hatte dies zwar noch vor wenigen Monaten als Neuerung in Aussicht gestellt, doch es scheint bei der Umsetzung technische Probleme zu geben. Und sind wir mal ehrlich: Wer will schon Kratzer auf dem Chassis seiner getunten Viper sehen?

Insgesamt war "Gran Turismo 4" ein echter Messehit für die PS2. Zusammen mit der Ankündigung, dass auch der nächste "GTA"-Titel und "Metal Gear Solid 3" exklusiv für Sony's Konsole erscheinen werden, haben alle PS2-Fans Grund, erwartungsfroh in die Zukunft zu blicken...

SWEN HARDER

PS2 Vorschau	
GRAN TURISMO 4	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Rennsimulation
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Sony
ENTWICKLER	Polyphony
ERSCHEINT	Dezember 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	60 %
TENDENZ	5/5
Der Rennspiel-Gott sendet einen neuen PlayStation2-Messias. Gepriesen sei Polyphony Digital!	





☛ Spaßiges Sanddriften ist wieder voll auf den Rallye-Strecken angesagt.



☛ Die neuen Rallyestrecken werden deutlich länger sein als bei "Gran Turismo 3".

"Gran Turismo 4"-Fuhrpark

Die folgende Liste offenbart alle Autos, die auf der E3 in Los Angeles spielbar waren. Bis zur Veröffentlichung sollen es rund 500 sein...



ALPHA REMEO
Giulia Sprint GTA



ALPINE RENAULT
1600S



CHEVROLET
Camaro Z28 302



CHEVROLET
Chevelle SS 464



CHEVROLET
Corvette Stingray 350



CHEVROLET
SSR



CHRYSLER
Prowler



HONDA
Prelude Type S



HONDA
NSX-R LM Edition



ISUZU
117 Coupé



LOTUS
Europa Special



MAZDA
RX-8 LM Edition



MITSUBISHI
Evo VII Rally



MITSUBISHI
Lancer Evo VIII



NISSAN
Fair Lady 240AG



NISSAN
Z LM Edition



PLYMOUTH
'Cuda 440-6



PONTIAC
GTO



PONTIAC
GXP



PONTIAC
Vibe GT



SUBARU
Impreza Rally Car



SUBARU
Impreza WRX Sti



SUZUKI
Cappuccino



TOYOTA
Corolla Levin 1600
GT Apex



TOYOTA
Supra 2.5 Twin Turbo



Willkommen zur dunklen Seite der Macht...

www.GAMEFREAX.de

... the hottest Shit around


 games ➔ E3 vorschau

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Ade, triste Agentenwelt: Solid Snake schleicht in seinem neuen Abenteuer durch den dichten Urwald – "Rambo" lässt grüßen!



🕒 In der dichten Dschungel-Kulisse schleicht sich Snake von hinten an seine Gegner ran.

Bei Konami ist es schon beinahe Tradition, dass neue Spiele-Hits auf der weltgrößten Videospielemesse E3 in Los Angeles zum ersten Mal präsentiert werden. Auch dieses Jahr gab es im Vorfeld wieder eine der heiß ersehnten Ankündigungen. Besonders die Fans der "Tactical Espionage Action" haben Grund zur Freude: "Metal Gear Solid 3: Snake Eater" erscheint nämlich exklusiv für die PlayStation2. Zwar erst 2004, aber ein exzellentes Spiel braucht eben seine Zeit. Doch das Sensationelle daran ist nicht die eigentliche Ankündigung, sondern vielmehr das Action-Spiel selbst.

Das Team um Mastermind Hideo Kojima hat das Spielkonzept des Vorgängers ordentlich umgekrempelt. Das langweilige Schiff und die sterilen Bauten gehören der Vergangenheit an. Im aktuellen Teil wühlt sich Snake in bester "Rambo"-Manier durch den (Sensation!) dichten Dschungel.

Die Grafik-Routine von "Sons of Liberty" war für eine derartige Szenerie natürlich nicht flexibel genug. Deshalb programmierten die fleißigen Japaner kurzerhand eine neue. Das Ergebnis haut jeden PS2-Kritiker vom Hocker – hochauflösende Oberflächen-

texturen, hohes Gras, das sich euren Bewegungen anpasst und dichter Urwald-Gestrüpp zaubert Konamis Neuling mit (angeblich) supergeschmeidigen 50 Bildern pro Sekunde auf den Bildschirm.

Der neue Trailer...

Da über die Handlung noch recht wenig bekannt ist, wollen wir euch zunächst ausführlich beschreiben, was in dem gezeigten Trailer zu sehen war: Die Kamera schwenkt durch einen idyllischen Wald. Das Licht der Sonne scheint durch die Wipfel der Bäume und blinkt in goldenen Strahlen durch den Morgennebel. Doch die Stille ist trügerisch. Mehrere tausend Meter über dem Erdboden springt ein Mann in einem Kampfanzug aus einem Flugzeug. Erst kurz über dem Boden zieht er an der Reißleine seines Fallschirms – er möchte möglichst wenig Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Geschickt steuert er durch eine Reihe von Bäumen und landet mit weit von sich gestreckten Armen auf dem laubbedeckten Waldboden.

Dieses Landemanöver weckt Erinnerungen. Erst im zuletzt erschienenen Teil ist unser Held in dieser Pose auf dem Tanker ge-



🕒 Idylle: Konamis neue Grafikengine zaubert ein überaus realistisches Szenario.

landet. Wir liegen natürlich richtig – als sich der Unbekannte die Maske vom Gesicht zieht, blicken wir in die emotionslose Einzelkämpfer-Miene von Solid Snake. Ein Schriftzug auf der Leinwand kündigt sein Erscheinen an: "Only the Snake is the true hero (Nur die Schlange ist der wahre Held)". Wir gehen also davon aus, dass wir diesmal das ganze Spiel mit unserem Lieblings-Agenten bestreiten dürfen. Anschließend werden diverse Szenen aus dem Spiel gezeigt. Snake angelt sich einen Fisch aus einem Fluss und isst diesen roh (bäh!). An diesen Anblick müsst ihr euch aber gewöhnen. Die Heil-Rationen der Vorgänger haben in Teil drei nämlich ausgedient. Wenn ihr weitab jeglicher



📍 Vietnam lässt grüßen: Snake wadet mit dem Gewehr im Anschlag durch einen kleinen See.

📍 Hier pirscht sich unser Held an einen ahnungslosen Gegner an.



📍 Bei der Flucht über die Holzstege peitschen die gegnerischen Kugeln das Wasser auf.



📍 Besser hätte es Rambo auch nicht gekonnt – während hinter ihm der halbe Regenwald abbrennt, posiert Snake mit seinem Überlebens-Messer. Eine wirklich feurige Angelegenheit.

Zivilisation überleben wollt, müsst ihr euch survivaltypisch auf die Jagd begeben. Auf dem Speiseplan stehen neben den Fischen noch Schlangen und andere Tiere. Davon gibt es in dieser Gegend bekanntlich genug.

Die nächste Szene zeigt bereits ein neues Spiel-Element. Dicht am Stamm eines Baumes kauern, ist Snake beinahe so unsichtbar wie ein Tintenfisch im Korallenriff. Der Vorteil liegt klar auf der Hand: Nahende Gegner erkennen euch erst in letzter Sekunde und ihr könnt sie überraschend aus eurer Tarnung heraus überrumpeln.

Lautloser Klettermaxe

Doch nicht nur der Waldboden dient in "Metal Gear Solid 3" als Abenteuerspielplatz. An umrankten Stämmen kann Snake auch in die Baumkronen hinaufklettern und sich von einem Ast zum nächsten hangeln. War unser Held in dieser Position bislang verwundbar, weiß er sich nun zu helfen. Während er mit einem Arm am Ast baumelt, zieht er seine Waffe und eliminiert anrückende Gegner mit einem gezielten Schuss. Das pazifistisch anmutende Betäubungsgewehr scheint ebenfalls ausgedient zu haben. In Teil drei herrscht das Gesetz des Dschungels! Weitere Neuerungen, wie

beispielsweise Tag- und Nachtmissionen erweitern euren Spielraum. Ungesehen robbt ihr euch im Dunkeln in einen hohlen Baumstamm und jagt einem müden Wachmann durch die dünne Rinde hindurch eine tödliche Kugel zwischen die Rippen.

Virtueller Wetterwechsel

Natürlich darf der schicke Regeneffekt aus Teil zwei ebenfalls nicht fehlen. Dieses Sauwetter passt in das schmutzige Urwald-Abenteuer wie die Faust aufs Auge. Auf dem durchtränkten Boden hinterlasst ihr dann deutliche Fußabdrücke. "MGS"-Veteranen wissen, dass die schlaue Gegner dann nicht lange fackeln. Werdet ihr entdeckt, entbrennt ein richtiger Dschungel-Krieg wie man ihn aus Filmen wie "Rambo" kennt. Granaten explodieren direkt neben euch und Erdrich wird weit durch die Luft geschleudert. Die Unholde hetzen sogar ihre bissigen Wachhunde auf euch – Action pur!

Betrachtet man sich die Eckdaten, kann bei diesem Action-Hit eigentlich nichts mehr schief gehen. Videospiel-Ikone Hideo Kojima hat sich für "Metal Gear Solid 3: Snake Eater" eine geniale "Rambo"-Kulisse ausgedacht. Die Grafik ist wieder einmal wegweisend und für eine perfekte Sound-Unter-

malung sorgt erneut der Hollywood-Musiker Harry Gregson Williams. Apropos Sound: Auf der Pressekonferenz hat man verlauten lassen, dass diesmal das ganze Spiel raumfüllenden Dolby-Digital-5.1-Klang reproduziert. Heimkino-Besitzer können sich also schon jetzt freuen. Leider kam nicht der kleinste Hinweis zur Handlung über die Lippen von Hideo Kojima. In den nächsten Wochen werden wir aber ordentlich nachbohren... **MARKUS HÄBERLEIN**

PS2 Vorschau	
METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action-Adventure
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Konami
ERSCHEINT	2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	30 %
TENDENZ	5/5
Neues Szenario mit beklemmender Dschungel-Atmosphäre – selbst Rambo würde sich hier wohl fühlen.	



games ➔ E3 vorschau

Ghosthunter

Ghostbusters spielen? Nicht ganz. In den Sony Studios Cambridge entsteht gerade ein paranormales Action-Adventure, in dem ihr den Geisterjäger gebt.



Brutal: Dieser besessene Teddybär sieht nach seiner Mutation alles andere als niedlich aus. Mit der rechten Hand scheint er seine ehemalige Besitzerin hinter sich herzuschleifen.

Trotz des hohen Ausstoßes an Nachfolgern erfolgreicher Titel kann man Sony nicht vorwerfen, dem allgemeinen Fortsetzungswahn vollends verfallen zu sein. Die internen Sony-Entwicklungsstudios bemühen sich immer wieder sehr um neue PS2-Spiele mit interessanten Konzepten oder mit charismatischen Figuren in den Hauptrollen, darunter "Dropship", "The Getaway", "Primal" oder "Sly Raccoon". Auf den Namen "Ghosthunter" hört die jüngste Neuentwicklung der Sony Studios Cambridge. Genau diese Truppe ist auch verantwortlich für das bereits erwähnte "Primal".

Geisterjäger wider Willen

Die meisten Geister von Verstorbenen finden ihre ewige Ruhe und entweichen in überweltliche Sphären. Und dennoch... es wirken auch auf der Erde übernatürliche Mächte: die Überbleibsel jener, die vor ihrer Zeit getötet wurden oder starben. Diese paranormalen Wesen existieren in einer Art Zwischenwelt und trachten danach, jenen Menschen, die noch auf dieser Welt weilen, ihr Leben zu entreißen. Der junge Detroiter Polizist Lazarus Jones rutscht unfreiwillig in

die Rolle eines Ghosthunters, nachdem eine Polizeistreife das geheime Forschungslabor für übernatürliche Aktivitäten unter der Leitung von Professor Peter Richmond entdeckt hat. Das ungewöhnliche Labor wurde in den 70er-Jahren im Auftrag des US-Militärs errichtet.

Richmond hatte die Existenz von Geistern entdeckt und formierte daraufhin eine Gruppe von speziell ausgebildeten Ghosthuntern, die jene untoten Wesen für Forschungszwecke einfangen sollten. Die Ghosthunter entdeckten prompt den besonders mächtigen Geist Hawksmoor. Dieser hielt seinerseits eine von Richmonds Assistentinnen, Kate Heller, für "die Auserwählte" und entführte sie. Der Professor versuchte zwar, seine Kollegin zu retten, doch die Dinge gerieten außer Kontrolle und Hawksmoor verschwand mit Kates Geist im "Array", in einer von Richmond erfundenen Maschine, die als Aufbewahrungsort für gefangene Geister diente. Kurz und ungut: Richmond wurde des Mordes angeklagt und musste untertauchen.

Zurück in die Gegenwart: Beim Erkunden des Labors öffnet Lazarus aus Unachtsamkeit ein Portal zur Zwischenwelt, durch



Erwachen Braut und Bräutigam möglicherweise zum Leben, wenn ihr sie anleuchtet?

das die Geister ungehindert in die Welt der Lebenden eindringen können. Unter den entflohenen Seelen befinden sich auch Hawksmoor und Astral, Kate Wellers Geist. Zu Beginn des Spiels verbündet sich Astral mit Lazarus, sie macht es ihm möglich, in die Welt der lebenden Toten zu blicken. Durch diese Verschmelzung ist Lazarus als einziger in der Lage, die Geister aufzuspüren und sie wieder einzufangen.

Neue Gegner, neue Waffen

Obwohl viele Details über Steuerung und Spielablauf bisher noch nicht bekannt sind, konnten wir dem bereits veröffentlichten Material einige Fakten entnehmen. Lazarus' Ausstattung ist ebenso unkonven-



Die Geister erscheinen oft auch in "fester" Form, so wie dieser bullige Zombie.

tionell wie seine Gegner. Neben einer gewöhnlichen Handfeuerwaffe, wie sie jeder vernünftige Cop bei sich trägt, besitzt er ein automatisches Gewehr, das sowohl die "greifbaren" Formen der Geister, als auch die körperlosen Exemplare verletzt.

Darüber hinaus scheint die Waffe über eine sekundäre Funktion zu verfügen, mit der ihr blau leuchtende Projektil verschießt, die einen spiralförmigen Rauchschweif hinter sich herziehen (wir erinnern uns an den Schwarzenegger-Actionfilm "Eraser"). Möglicherweise muss der Spieler für diesen speziellen Schuss-Modus separat Munition aufsammeln.

Teamwork

Eine automatische Lock-on-Funktion gewährleistet genaue Treffer auch in hektischen Kampfsituationen. Um die angeschlagenen Geister schließlich einzufangen, werft ihr im richtigen Moment eine scheibenförmige Geisterfalle, die das Opfer im Handumdrehen einsaugt und danach wieder selbständig zu euch zurückgefliegen kommt.

Doch Lazarus' Waffenarsenal ist nicht die einzige Besonderheit im Spiel. Seine übersinnliche Partnerin Astral kann im Kampf von diversen Dämonen Besitz ergrei-



Hilmpflicht: Dieser Waldarbeiter aus der Geisterwelt hat einen seltsamen Kleidungsstil.

fen, ihnen ihre außergewöhnlichen Fähigkeiten entziehen und diese auf Lazarus übertragen. Das Erlernte benötigt ihr unbedingt, um im Spiel weiterzukommen.

Reise ins Alptraumland

Über die Grafik gibt es deutlich mehr zu berichten, als über spielerische Details: Die Jagd nach den Geistern führt euch an sehr gruselige und bedrohliche Schauplätze, wie eine ausladende Kathedrale, ein widerlich feuchtes Kanalisationssystem oder ein trübes, von dichten Baumkronen überdachtes Sumpfgebiet. Dieses wird von den wenigen Sonnenstrahlen, die durch das Blattwerk dringen, in ein befremdendes, gelbes Licht getaucht. Weiterhin durchstöbert ihr eine alte Villa im "Resident Evil"-Stil, eine hochmoderne Forschungseinrichtung und einen finsternen Dachboden mit allerlei bedrohlich wirkendem Gerümpel. Hier ist es so dunkel, dass Lazarus eine am Gewehr befestigte Lampe braucht, um zumindest einen Teil der Umgebung wahrnehmen zu können. Im Schein der Lampe werfen sämtliche Objekte einen physikalisch korrekten Schatten.

Mindestens genauso eindrucksvoll sind die Monster, Dämonen und Geister, mit denen ihr es zu tun bekommen werdet. Auf einem Schrottplatz beispielsweise bauen sich direkt vor euch mehrere Autowracks und andere Teile zu einem gigantischen, zweibeinigen Stier zusammen. In der besagten Villa bricht plötzlich der Holzboden auf und ein fettes, fleischiges Ungetüm mit mehreren Tentakeln wuchtet sich aus dem Loch zu euch empor. Eine besonders originelle Waffe hat ein haushoher Mutant zur Hand, der optisch an "Tyrant" aus der "Resident Evil"-Reihe erinnert: Sein rechter Arm steckt im Maul eines Krokodils, mit dem er



Was zur Hölle ist das? Im Wasser schwimmt sowas wie eine riesige Puppe.

nach euch schlägt – abgefahren! Unsere ersten Eindrücke von "Ghosthunter" sind sehr positiv. Rein optisch macht das Action-Adventure mit Horror-Einschlag schon jetzt einiges her, speziell die Lichteffekte und die mysteriösen Geistererscheinungen sollen es im fertigen Zustand von der Masse abheben. Bis zum Winter müssen wir uns aber noch gedulden, dann erst dürfen wir uns auf Geisterjagd begeben.

CARSTEN GRAUEL

PS2 Vorschau	
GHOSTHUNTER	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action-Adventure
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Sony
ENTWICKLER	Sony Stud. Cambridge
ERSCHEINT	4. Quartal 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	60 %
TENDENZ	4/5
Actionlastiges Horror-Abenteuer von den "Primal"-Machern mit originellen Monstern und toller Grafik.	

Gladiator: Sword of Vengeance

Zurück ins Alte Rom – und zwar mit schwerem Gerät: Acclaim schickt euch in die Kolosseum und macht euch zum gnadenlosen Klingen-King!



Der wahre Grund für den Untergang Roms? Auch gigantische Monster greifen euch an!



Thrax fackelt nicht lange: Mit über 60 Finishing-Moves zerschneidet er seine Widersacher in kleine Bröckchen. Doch nur bei geschickter Waffenwahl wird er zum Retter Roms.

Spätestens seit dem Erfolg des Hollywood-Blockbusters "Gladiator" sind Sandalen-Spiele wieder schwer angesagt. Doch während sich die meisten PS2-Titel um Wagenrennen drehen ("Ben Hur", "Circus Maximus"), setzt Acclaim auf Kampf. Auf puren, brutalen, harten Kampf.

Brutaler Retter Roms

Ihr schlüpft in die ledrige Haut des Haudegens Thrax, der in den Wirren des untergehenden römischen Reiches anno 106 nach Christus nur eines im Sinn hat: Er will überleben! Leider ist Rom unter dem debilen Kaiser Trajan zu einer einzigen brutalen Schlachtplatte verkommen.

In kokehenden Ruinen plündern Räuber, Monster stehen vor den Toren der Stadt und Reste geschlagener Heeresseinheiten verdingen sich in grausamen Gladiatorenkämpfen. Jetzt kommt ihr, alias Thrax, ins Spiel.

Als der von den Göttern vorgesehene Retter Roms befriedet ihr mit harter Hand die Anarchie um euch herum. Damit ihr gut gerüstet in die Schlacht zieht, wählt ihr unter Dutzenden tödlicher Waffen wie Langschwertern, Speeren oder Morgensternen. Natürlich betritt Thrax niemals ohne seine

Rüstung eine Arena. Je brutaler ihr zu Werke geht, desto mehr schätzen euch die Götter: Durch gezielte Combo-Attacken zerschneidet ihr eure Gegner, meterhohe Blutfontänen spritzen und euer Blutmeter füllt sich dabei stetig. Ist dieses ganz voll, legt Thrax mit überlegener "Herkules-Power" los. Thrax hat dann nicht nur erheblich größere Muskelkraft, sondern löst auch Naturkatastrophen aus oder befiehlt plötzlich untote Krieger.

Klirren die Schwerter in der Arena, teilt euch der Pöbel durch die berühmte Daumen-Werfung mit, ob es am Ende des Kampfes einen Finishing-Move, also eine Tötung geben soll. Acclaim will allen Splatter-Fans mit etwa 60 solche Killer-Kommandos genau das geben, was sie wollen...viel Blut!

Ich glaub' ich bin im Kino!

Und doch besteht die Welt von "Gladiator" nicht nur aus Kampf. Mit effektvollen Kameraschwenks sollen die rund um Rom angesiedelten Schauplätze ins rechte Licht gerückt werden und auch gelegentliche Abenteuer-Elemente ermöglichen. Löst ihr Rätsel, erwarten euch zum Lohn neue Rüstungsteile,

heftigere Combo-Manöver und Ausweichschritte. Trotz des Multi-Gegner-Kampfsystems, bei dem ihr gleichzeitig gegen mehrere Angreifer bestehen könnt, sind auch Defensive und Taktik erforderlich.

Die ersten Erfahrungen mit "Gladiator" lassen auf ein sehr fantasievolles Action-Spektakel im Stile eines "Devil May Cry 2" hoffen. Insbesondere die sehr simple Steuerung ermöglicht auch Laien beeindruckende Manöver.

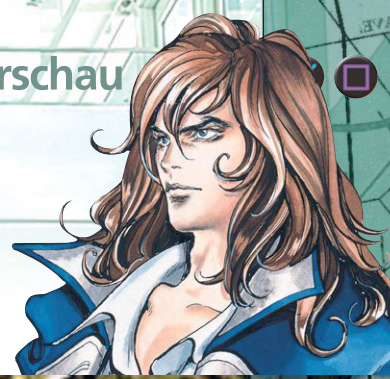
➔ CHRISTIAN BLENDL



PS2 Vorschau	
GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Acclaim
ENTWICKLER	Acclaim Manchester
ERSCHEINT	4. Quartal 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	20 %
TENDENZ	3/5
Trip in eine düstere Welt: Das an Hollywood-Schinken angelehnte Schlachtfest wird extrem brutal.	

Castlevania

Vor 1000 Jahren: Das mächtige Geschlecht der Vampire entsteht. Aber wer stellt sich dem Ur-Blutsauger Graf Dracula entgegen?



Die Grafik und auch das Setting erinnern stark an Capcoms "Devil May Cry".



Dieser Steingolem ist mit konventionellen Waffen kaum zu verletzen. Da muss Leon schon seine magischen Fähigkeiten bzw. die geweihten Artefakte einsetzen.

Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns brandheißes E3-Material: "Castlevania" erscheint binnen Jahresfrist für die PlayStation2! Natürlich haben wir sofort das exklusive Material gesichtet und für euch aufbereitet.

Das PS2-"Castlevania" (nur in Amerika mit dem Titelsatz "Lament of Innocence" versehen) spielt im 11. Jahrhundert, also viele Jahrhunderte vor der Story der mittlerweile 17 (!) vorausgegangenen Spiele für PlayStation, Game Boy, SNES und zahlreiche andere Konsolen. Hauptcharakter Leon ist der Urvater des berühmten Belmont-Clans. Das ist ein in der Zukunft hoch angesehenes Geschlecht nobler Herrschaften, das es sich zur schwierigen Aufgabe gemacht hat, den widernatürlichen Vampiren den Garaus zu machen.

Urvater aller Vampirjäger

Doch zum Zeitpunkt von "Lament of Innocence" weiß Leon noch nichts von seiner geschichtsträchtigen Rolle. Er hat ganz andere Sorgen: Seine große Liebe Sara ist von den Häschern Graf Draculas entführt worden. So macht sich Leon, bewaffnet mit einem Silberdolch und einer Peitsche, auf

den Weg zum Schloss des Vampirfürsten. Im Gegensatz zu den meisten bisher erschienenen "Castlevania"-Spielen wird das Geschehen vollkommen in 3D gezeigt. Dabei befindet sich der Held Leon immer im Zentrum des Bildschirms. Doch gibt es immer noch die klassischen Sprungpassagen und die fiesen Fallen im Schloss. Nicht zu vergessen die zahlreichen Scharmützel mit den 35 unterschiedlichen Monstertypen. Angefangen bei relativ harmlosen Fledermäusen bis hin zu blutrünstigen Werwölfen reicht die Gegnerschar.

Dracula May Cry

Im Schloss schließlich wird Leon mit fünf Türen konfrontiert, die er nacheinander durchschreiten muss. Dahinter befinden sich die gefährlichsten Abschnitte des Dracula-Anwesens: Die Kathedrale, das Theater, der Garten, das Labor und das Verlies. Hinter diesen geheimnisvollen Namen stehen Levels mit Dutzenden Räumen, Gängen und Höhlen, allesamt gespickt mit Fallen, Monstern und hilfreichen Gegenständen.

Nur wenn der Vampirjäger wider Willen im Laufe des Abenteuers alle ihm zur Verfü-

gung stehenden Waffen nutzt, hat er Chancen gegen die Monsterbrut. Bewaffnet mit Weihwasser, Kreuz, Axt und sieben mysteriösen Kristallen kann Leon magische Entladungen herbeizaubern und die Elemente auf seine Seite bringen.

Für eine Einschätzung der technischen Qualitäten ist es noch zu früh. Die fertige Version erwarten wir Ende des Jahres. Wir sind sicher, dass Konami einen seiner Serien-Klassiker ins rechte Licht rückt...

➔ SWEN HARDER

PS2 Vorschau	
CASTLEVANIA	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action-Adventure
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Konami
ERSCHEINT	Ende 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	50 %
TENDENZ	4/5
Die Neuauflage scheint die Tugenden der Klassiker beizubehalten und sie mit den PS2-Stärken zu vereinen.	

World of PlayStation®2

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

Erich Rutemöller "trainiert" FIFA-Entwickler



🗨️ "Und der zieht dann rüber und macht die Lücke zu." Rutemöller bei der Taktik-Schulung.

Spaß gemacht hat "FIFA" schon immer, nur mit dem Realismus hat es meist gehapert. Das will EA Sports ändern und verfolgt den 2002 eingeschlagenen Weg hin zur authentischen Fußball-Simulation konsequent weiter. Zur Schulung der Entwickler in den Bereichen Spieltaktik und Aufstellung wurde nun die Zusammenarbeit mit Erich Rutemöller bekannt gegeben. Der ehemalige Trainer des 1. FC Köln ("Mach et, Otze") und Chefausbilder beim DFB soll seinen reichhaltigen

Erfahrungsschatz an die Programmierer der kanadischen EA Sports Studios weitergeben. Rutemöller zur Partnerschaft mit EA: "Ich gebe sehr gerne meine Erfahrungen an die Programmierer weiter, um ihnen zu helfen, das realistischste Fußball-Spiel aller Zeiten zu entwickeln."

Die ersten Bilder von "FIFA 2004" seht ihr in unseren E3-News, Spiel-Eindrücke "behind closed doors" von der E3 lest ihr im nächsten OPM2. Nicht verpassen!

Klage-Welle

Oliver Kahn könnte eine größere Klage-Welle gegen Spielehersteller losgetreten haben. Nachdem das Hamburger Landgericht der Klage des Goalies gegen EA wegen der Verletzung seiner Persönlichkeitsrechte in "FIFA WM 2002" stattgegeben hat – Kahn fordert nun sogar Schadenersatz in Millionenhöhe – erwartet Kahns Anwalt Matthias Prinz Klagen weiterer Prominenter. "Wir haben konkrete Aufträge anderer relevanter Persönlichkeiten", so der Medienrechtler.

Gegen Sega klagt **Kierin Kirby**, Sängerin der Pop-Gruppe Deee-Lite. Kirby wirft Sega vor, ihr Aussehen und ihre Bewegungen für das Musikspiel "Space Channel 5" kopiert zu haben. Kirbys Anwälte erkennen Ähnlichkeiten im Aussehen von Heldin Ulala sowie bei Musik und Tanzschritten, die aus Deee-Lites Video "Groove Is In The Heart" (1990) stammen sollen. Sega soll sogar den Namen Ulala geklaut haben, der laut den Anwälten auf Kirbys Ausruf 'ooh-la-la' basiert.



🗨️ Ulala ähnelt Kirby. Zufall oder Plagiat?

PES League 2003

21 Spiele-Journalisten aus ganz Deutschland beteiligten sich Ende April 2003 am PES Media Cup 2003, mit dem Konami die diesjährige "Pro Evolution Soccer 2"-Meisterschaft einläutete. Nach hochklassigen, oft spannenden Spielen setzte sich OPM2 souverän durch! Swen Harder (OPM2) schlug im Finale Christian Bigge (PC Action) mit 2:0. Im kleinen Finale behielt Dirk Gemeinhardt (Play the Playstation) gegen Thomas Szedlak (OPM2) im Elfmeterschießen die Oberhand.

Am 25. Mai begann dann die PES League 2003 für jedermann mit dem ersten von fünf Turnieren. 64 "PES2"-Begeisterte ermittelten in Frankfurt die ersten Teilnehmer

für das Finale auf der Games Convention 2003 in Leipzig. In den nächsten Wochen veranstaltet Konami weitere Turniere, zum Teil sogar mit 128 Teilnehmern (z.B. in Oberhausen). Anmelden könnt ihr euch unter www.pes-2.de.

Hier die Termine der PES League 2003

25. Mai 2003	Frankfurt am Main
01. Juni 2003	Leipzig
15. Juni 2003	München
22. Juni 2003	Hamburg
29. Juni 2003	Oberhausen



🗨️ Die "PES 2"-Elite: Media-Cup-Sieger Swen Harder (Mitte) vom OPM2, der Zweitplatzierte Christian Bigge (links, "PC Action") und Dirk Gemeinhardt von der "Play the PlayStation".

[illegible]



PS2-Spiele: Die Neuheiten

Juni 2003

Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
Agassi Tennis Generation	Tennis	Dreamcatcher	☆☆
Armada 2: Star Command	Action	Metro 3D	☆☆☆
Armored Core 3	Action	Sony	☆☆☆☆
Battlebots	Action	Vivendi	☆☆
Black & Bruised	Beat'em-Up	Vivendi	☆
Chop Lifter: Crisis Shield	Action	THQ	☆☆☆
Clock Tower 3	Horror-Adventure	Capcom	☆☆☆
Dark Chronicle	Rollenspiel	Sony	☆☆☆☆
Def Jam Vendetta	Beat'em-Up	Electronic Arts	☆☆☆☆
Die Hard Vendetta	Action	Vivendi	☆☆☆
Dragon's Lair 3D	Action	THQ	☆☆
Dungeons & Dragons: Heroes	Rollenspiel	Infogrames	☆☆☆
Dynasty Warriors 4	Action-Strategie	THQ	☆☆☆
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	Action	THQ	☆☆☆☆
F1 Career Challenge	Formel1-Rennspiel	Electronic Arts	☆☆☆☆
Freestyle Metal X	Offroad-Rennspiel	Konami	☆☆☆
Futurama	Action-Adventure	Take 2	☆☆☆☆
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	Action-Adventure	Electronic Arts	☆☆☆☆
Kaan	Action-Adventure	Dreamcatcher	☆☆
Megarace 3	Action-Rennspiel	Dreamcatcher	☆
Mission Impossible: Operation Burma	Action	Infogrames	☆☆☆
Resident Evil Dead Aim	Shoot'em-Up	Capcom	☆☆☆☆
RTX Red Rock	Action	Electronic Arts	☆☆☆
Shinobi	Action	Sony	☆☆☆☆
Smash Cars	Action-Rennspiel	Metro 3D	☆☆
Socom: U.S. Navy Seals	Action	Sony	☆☆☆☆☆
Speed Kings	Action-Rennspiel	Acclaim	☆☆☆
Starsky & Hutch	Action	Vivendi	☆☆☆
Tennis Masters Series	Tennis	Microids	☆☆
The Great Escape	Action-Adventure	Take 2	☆☆☆
The Hulk	Action	Vivendi	☆☆☆
Tribes Aerial Assault	Action	Vivendi	☆☆☆
Twisted Metal Black Online	Action-Rennspiel	Sony	☆☆☆☆
Versailles 2	Adventure	Dreamcatcher	☆☆
Virtua Fighter 4 Evolution	Beat'em-Up	Sega	☆☆☆☆☆
Wakeboarding Unleashed	Trendsport	Activision	☆☆☆☆
WWE Crush Hour	Action	THQ	☆

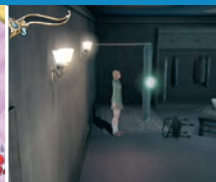
Juli 2003

Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
Amplitude	Geschicklichkeit	Sony	☆☆☆☆
Animaniacs: Hollywood Hijinx	Geschicklichkeit	THQ	☆☆
Eye Toy – Play	Geschicklichkeit	Sony	☆☆☆☆☆
Mace Griffin Bounty Hunter	Ego-Shooter	Vivendi	☆☆☆
Summer Heat Beach Volleyball	Volleyball	Acclaim	☆☆☆
Tomb Raider: The Angel of Darkness	Action-Adventure	Eidos	☆☆☆☆

BLACK & BRUISED



CLOCK TOWER 3



DARK CHRONICLE



DEF JAM VENDETTA



EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK



F1 CAREER CHALLENGE



RESIDENT EVIL DEAD AIM



SOCOM: U.S. NAVY SEALS



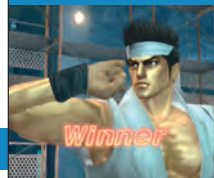
TRIBES AERIAL ASSAULT



TWISTED METAL BLACK ONLINE



VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION



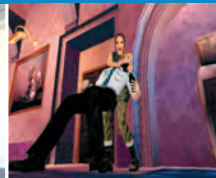
WAKEBOARDING UNLEASHED



EYE TOY – PLAY



TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS



Hier findet ihr die ultimative Spiele-Vorschau: Selbst in den heißen Monaten **bleibt die Spielflut ungebrochen**, wie die Termine auf dieser Doppelseite zeigen!

August 2003					
		Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
 A DOG'S LIFE	 BATTLESTAR GALACTICA	A Dog's Life	Geschicklichkeit	Sony	☆☆☆
		Akte X: Resist or Serve	Horror-Adventure	Vivendi	☆☆
		Battlestar Galactica	Action	Vivendi	☆☆☆
		Destruction Derby Arena	Action-Rennspiel	Sony	☆☆☆☆
		Formel Eins 2003	Formel1-Rennspiel	Sony	☆☆☆☆
 ICE NINE	 XGRA	Freedom The Battle For Liberty Island	Action	Electronic Arts	☆☆☆☆
		Ice Nine	Action	Konami	☆☆☆☆
		Judge Dredd vs Judge Death	Action	Vivendi	☆☆☆
		The Hobbit	Action-Adventure	Vivendi	☆☆☆
		TIF 2004	Fußball	Sony	☆☆☆☆
	XGRA	Action-Rennspiel	Acclaim	☆☆☆☆	
2003					
		Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
 BEYOND GOOD & EVIL	 BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER	Alias	Action	Acclaim	☆☆☆
		Alter Echo	Action-Adventure	THQ	☆☆☆
		Baphomets Fluch 3	Adventure	THQ	☆☆☆☆
		Batman: Rise of Sin Tzu	Action-Adventure	Ubi Soft	☆☆☆
		Beyond Good & Evil	Action-Adventure	Ubi Soft	☆☆☆☆
 CHAOS LEGION	 JAK 2: RENEGADE	Breath of Fire: Dragon Quarter	Rollenspiel	Capcom	☆☆☆☆
		Celebrity Deathmatch	Beat'em-Up	Take 2	☆☆☆
		Chaos Legion	Action	Capcom	☆☆☆☆
		Conflict: Desert Sabre	Action	Sony	☆☆☆☆
		Curse: The Eye of Isis	Adventure	Wanadoo	☆☆☆
 ONIMUSHA 3	 PILOT DOWN	Daredevil	Action	THQ	☆☆☆
		Gladiator: Sword of Vengeance	Action	Acclaim	☆☆☆
		Headhunter 2	Action-Adventure	Sega	☆☆☆☆
		Iron Storm	Ego-Shooter	Wanadoo	☆☆☆
		Jak 2: Renegade	Jump'n'Run	Sony	☆☆☆☆
 RATCHET & CLANK 2	 WARHAMMER 40000 FIRE WARRIOR	Mafia	Action	Take 2	☆☆☆☆
		NBA Jam 2004	Basketball	Acclaim	☆☆☆
		Onimusha 3	Action-Adventure	Capcom	☆☆☆☆
		Onimusha Blade Warriors	Beat'em-Up	Capcom	☆☆☆☆
		Pilot Down! Behind Enemy Lines	Action-Adventure	Wanadoo	☆☆☆
 XIII	 ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER	Prince of Persia: The Sands of Time	Action-Adventure	Ubi Soft	☆☆☆☆
		Ratchet & Clank 2	Jump'n'Run	Sony	☆☆☆☆
		Resident Evil Outbreak	Horror-Adventure	Capcom	☆☆☆☆
		Richard Burns Rally	Offroad-Rennspiel	Sony	☆☆☆☆
		Soul Calibur 2	Beat'em-Up	Electronic Arts	☆☆☆☆
	Splashdown 2: Rides Gone Wild	Action-Rennspiel	THQ	☆☆☆☆	
	Spy Hunter 2	Action-Rennspiel	Konami	☆☆☆☆	
	Starcraft Ghost	Action	Vivendi	☆☆☆☆	
	Tiger Woods PGA Tour 2004	Golf	Electronic Arts	☆☆☆☆	
	Tom Clancy's Rainbow Six Raven Shield	Shoot'em-Up	Ubi Soft	☆☆☆☆	
	Warhammer 40000 Fire Warrior	Ego-Shooter	THQ	☆☆☆☆	
	WRC 3	Offroad-Rennspiel	Sony	☆☆☆☆	
	XIII	Ego-Shooter	Ubi Soft	☆☆☆☆	
	Zone of the Enders: The 2nd Runner	Action	Konami	☆☆☆☆	



PlayStation2 – die Top-Hits!

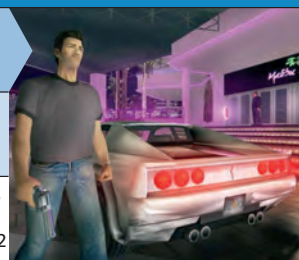
Abenteuer



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

Action

- 1** GTA: Vice City (dt.)
Hersteller: Take 2
Test: 92% in OPM2 1/2003
- 2** Zone of the Enders
Hersteller: Konami
Test: 84% in OPM2 4/2001
- 3** Der Herr der Ringe: 2 Türme
Hersteller: Electronic Arts
Test: 83% in OPM2 12/2002



Action-Adventure



- 1** Splinter Cell
Hersteller: Ubi Soft
Test: 91% in OPM2 5/2003
- 2** MGS 2: Substance
Hersteller: Konami
Test: 90% in OPM2 4/2003
- 3** Blood Omen 2
Hersteller: Eidos
Test: 88% in OPM2 5/2002

Horror-Adventure

- 1** Silent Hill 3
Hersteller: Konami
Test: 90% in OPM2 6/2003
- 2** Alone in the Dark 4
Hersteller: Infogrames
Test: 88% in OPM2 11/2001
- 3** Das Ding
Hersteller: Vivendi
Test: 86% in OPM2 10/2002



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



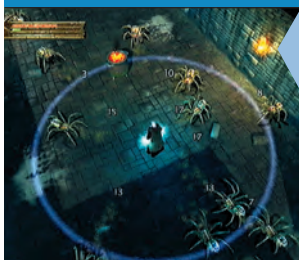
- 1** Frequency
Hersteller: Sony
Test: 82% in OPM2 7/2002
- 2** Super Bust-A-Move
Hersteller: Acclaim
Test: 77% in OPM2 1/2001
- 3** Space Channel 5 Part 2
Hersteller: Sony
Test: 77% in OPM2 4/2003

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** Sly Raccoon
Hersteller: Sony
Test: 89% in OPM2 2/2003



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** Jurassic Park Operation Genesis
Hersteller: Vivendi Universal
Test: 81% in OPM2 5/2003





OPM2 präsentiert die besten PS2-Spiele für maximalen Spaß! Unsere Übersicht zeigt pro Genre die "Top Drei" mit Wertungsinfos – für mehr Durchblick!

Action-Rennspiel



- 1** Need for Speed: Hot Pursuit 2
Hersteller: Electronic Arts
Test: 90% in OPM2 11/2002
- 2** Burnout 2
Hersteller: Acclaim
Test: 90% in OPM2 11/2002
- 3** Splashdown
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 Street Vol. 2
Hersteller: Electronic Arts
Test: 86% in OPM2 6/2003
- 2** NBA Live 2003
Hersteller: Electronic Arts
Test: 84% in OPM2 1/2003
- 3** NBA 2K3
Hersteller: Infogrames
Test: 82% in OPM2 4/2003

Eishockey



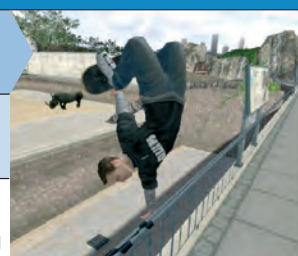
- 1** NHL 2K3
Hersteller: Infogrames
Test: 88% in OPM2 4/2003
- 2** NHL 2003
Hersteller: Electronic Arts
Test: 84% in OPM2 11/2002
- 3** NHL Hitz 20-03
Hersteller: Konami
Test: 79% in OPM2 12/2002

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** NFL 2K3
Hersteller: Infogrames
Test: 90% in OPM2 5/2003
- 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!

Es gibt doch nichts Schöneres als eine komplette OPM2-Kollektion. Deshalb könnt ihr fehlende OPM2-Ausgaben auf Seite 110 bequem nachbestellen! Einfach die gesuchten Magazine auswählen und die Sammlung ist vollständig!





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!

Titel	OPM2	play	Play Zone	Maniac	Game Pro	Screen-fun
ALL-STAR BASEBALL 2004	75%	80%	74%	71%		
DOWNTOWN RUN	68%	43%	66%	51%		
GUILTY GEAR X2	81%	84%	85%	82%	82%	
KING'S FIELD IV	27%	9%		63%	45%	
MINORITY REPORT	67%		57%	53%		
MIDNIGHT CLUB 2	82%	85%	88%	82%	80%	3+
NBA STREET VOL. 2	86%	89%	88%	85%	86%	
RAGING BLADES	42%		68%	55%	71%	
RYGAR – THE LEGENDARY ADVENTURE	82%	82%	83%	81%	75%	2+
SHINOBI	75%	76%	78%	76%	73%	
SILENT HILL 3	90%	91%	90%	88%	90%	
SYBERIA	68%	76%	75%	67%	64%	
TENNIS MASTERS SERIES 2003	42%	49%	70%			
TOM & JERRY: KRIEG DER SCHNURHAARE	23%		75%	46%		
VEXX	70%	74%	79%	72%	75%	2-
X-MEN 2 – WOLVERINE'S REVENGE	73%	82%	66%	67%	78%	

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	SPLINTER CELL	Action-Adventure	Ubi Soft
2	DEVIL MAY CRY 2	Action	Capcom
3	DIE SIMS	Simulation	Electronic Arts
4	RAYMAN 3 – HOODLUM HAVOC	Jump'n'Run	Ubi Soft
5	METAL GEAR SOLID 2 – SUBSTANCE	Action-Adventure	Konami
6	FIFA FOOTBALL 2003	Fußball	Electronic Arts
7	MORTAL KOMBAT – DEADLY ALLIANCE	Beat'em-Up	Konami
8	GTA: VICE CITY (DT.)	Action	Take 2
9	JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	Simulation	Vivendi
10	TEKKEN 4	Beat'em-Up	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	GRAN TURISMO 3: A-SPEC	Rennsimulation	Sony
2	FINAL FANTASY X	Rollenspiel	Sony
3	SILENT HILL 2 – DIRECTOR'S CUT	Horror-Adventure	Konami
4	SPIDER-MAN: THE MOVIE	Action	Activision
5	GRAN TURISMO CONCEPT 2002 TOK-GE.	Rennsimulation	Sony
6	CRASH BANDICOOT 4	Jump'n'Run	Vivendi
7	TEKKEN TAG TOURNAMENT	Beat'em-Up	Sony
8	CRAZY TAXI	Action-Rennspiel	Acclaim
9	JAK & DAXTER	Jump'n'Run	Sony
10	GTA 3	Action	Take 2

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	GRAN TURISMO 4	Rennspiel	Sony	4. Q. 2003
2	BALDUR'S GATE 2	Rollenspiel	Virgin	4. Q. 2003
3	FINAL FANTASY X-2	Rollenspiel	Sony	1. Q. 2004
4	TOMB RAIDER 5	Action-Adv.	Eidos	4. Q. 2003
5	MEDAL OF HONOR: RISING SUN	Ego-Shooter	EA	4. Q. 2003
6	ZONE OF THE ENDERS 2	Action	Konami	Sept. 2003
7	MIDNIGHT CLUB 2	Rennspiel	Take 2	Mai 2003
8	JAK 2: RENEGADE	Jump'n'Run	Sony	2003
9	SILENT HILL 3	Action-Adv.	Konami	Mai 2003
10	ENTER THE MATRIX	Action	Infogrames	Mai 2003

DIE HARD™

— Stirb Langsam —

V E N D E T T A

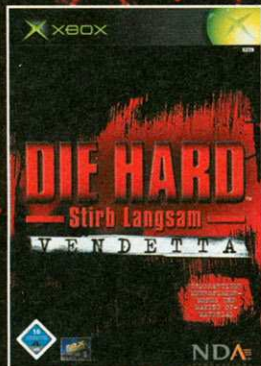
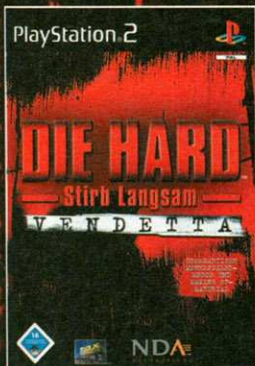
Ab Juni endlich auch für
PlayStation2 und Xbox!

"YIPPEE-KA-YAI SCHWEINEBACKE!"



www.diehardvendetta.com

Verwandeln Sie sich in John McClane
und räumen Sie in der
Unterwelt L.A.'s mal so richtig auf!



AUSRÜSTUNG: Neben einem umfangreichen
Waffenarsenal können noch viele andere
Gegenstände zum Kampf eingesetzt werden

HELDEN-MODUS: Nehmen Sie mehrere Ganoven
gleichzeitig aufs Korn, bevor diese die Lage checken

MEHRSPIELER-MODUS: Kämpfen Sie mit 2 – 4 Spielern
via Splitscreen in 6 verschiedenen Modi u. a. Deathmatch,
King of the Hill und Capture the Badge

ORIGINAL DEUTSCHE SYNCHRONSTIMME
JOHN MCCLANE: Manfred Lehmann



PlayStation 2



NINTENDO
GAMECUBE



©2003 Twentieth Century Fox Film Corporation. Fox Interactive, Die Hard und die zugehörigen Logos sind eingetragene Marken oder Marken von Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Game Engine ©2002 Bits Studios. Benutzt Blink Video. ©1997 - 2003 von RAD Game Tools, Inc. Veröffentlicht in Zusammenarbeit mit Vivendi Universal Games International. Vertrieben durch Vivendi Universal Games International. NDA Productions und das NDA Productions-Logo sind Marken von Vivendi Universal Games International. "PlayStation" und das "PS" Family Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und das Xbox Logo sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation und werden unter Lizenz von Microsoft verwendet. NINTENDO GAMECUBE und das NINTENDO GAMECUBE Logo sind Marken von Nintendo.



Die OPM2-Testübersicht

Die 100 aktuellsten Tests

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
4x4 Evo 2	Offroad-Rennspiel	Bam	44%	5/2003
Activision Anthology	Geschicklichkeit	Activision	78%	4/2003
All-Star Baseball 2004	Baseball	Acclaim	75%	6/2003
Alpine Racer 3	Trendsport	Sony	51%	2/2003
Ape Escape 2	Jump'n'Run	Sony	83%	2/2003
ATV 2: Quad Power Racing	Offroad-Rennspiel	Acclaim	75%	3/2003
Autobahn Raser 4	Action-Rennspiel	Davilex	54%	2/2003
Battle Engine Aquila	Action	Infogrames	80%	3/2003
BDFL Manager 2003	Fußball-Manager	Codemasters	80%	1/2003
Ben Hur – Blood of Braves	Action-Rennspiel	Vivendi	60%	3/2003
BMX XXX	Trendsport	Acclaim	58%	2/2003
Butt-Ugly Martians	Action-Rennspiel	Vivendi	21%	4/2003
Contra – Shattered Soldier	Shoot'em-Up	Konami	70%	3/2003
Dakar 2	Offroad-Rennspiel	Acclaim	65%	5/2003
Dark Angel	Action	Vivendi	53%	4/2003
Defender	Action	Midway	64%	2/2003
Der Herr der Ringe: Die Gefährten	Action-Adventure	Vivendi	61%	2/2003
Devil May Cry 2	Action	Capcom	78%	4/2003
Die Sims	Strategie	Electronic Arts	83%	2/2003
Disney Golf	Sport	Electronic Arts	69%	3/2003
Downtown Run	Action-Rennspiel	Ubi Soft	68%	6/2003
Dr. Muto	Jump'n'Run	Konami	76%	4/2003
Dynasty Warriors 3 Xtreme Legends	Action	THQ	65%	4/2003
Everblue 2	Geschicklichkeit	Capcom	69%	5/2003
Evolution Skateboarding	Trendsport	Konami	31%	4/2003
Fisherman's Challenge	Sport	Konami	66%	4/2003
Frank Herbert's Dune	Action-Adventure	Wanadoo	33%	4/2003
G1 Jockey 3	Sport	THQ	72%	5/2003
Grand Theft Auto: Vice City (dt.)	Action	Take 2	92% ★	1/2003
Guilty Gear X2	Beat'em-Up	Big Ben	81%	6/2003
Gundam: Federation vs. Zeon	Action	Infogrames	71%	2/2003
Gunfighter 2 – Revenge of Jesse James	Lichtpistolenspiel	Ubi Soft	62%	5/2003
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
Hot Wheels Velocity X Maximum Justice	Action-Rennspiel	THQ	56%	2/2003
International Superstar Soccer 3	Fußball	Konami	71%	5/2003
James Bond: Nightfire	Ego-Shooter	Electronic Arts	86% ★	1/2003
Jimmy Neutron: Der mutige Erfinder	Geschicklichkeit	THQ	7%	5/2003
Jurassic Park: Operation Genesis	Simulation	Vivendi	81%	5/2003
Kings Field 4	Rollenspiel	Big Ben	27%	6/2003
Knight Rider – The Game	Action-Rennspiel	Davilex	44%	2/2003
Legends of Wrestling 2	Wrestling	Acclaim	61%	4/2003
Lego Island Extreme Stunts	Action-Adventure	THQ	69%	3/2003
Metal Gear Solid 2: Substance	Action-Adventure	Konami	90% ★	4/2003
Midnight Club 2	Action-Rennspiel	Take 2	82%	6/2003
Minority Report	Action	Activision	67%	6/2003
Monster Jam: Maximum Destruction	Action-Rennspiel	Ubi Soft	29%	4/2003
Mortal Kombat Deadly Alliance	Beat'em-Up	Konami	84%	3/2003
Moto GP 3	Rennsimulation	Sony	82%	5/2003
Mystic Heroes	Action	THQ	68%	4/2003
NBA 2K3	Basketball	Infogrames	82%	4/2003
NBA Live 2003	Basketball	Electronic Arts	84%	1/2003
NBA Street Vol. 2	Basketball	Electronic Arts	86% ★	6/2003
NFL 2K3	American Football	Infogrames	90% ★	5/2003
NHL 2K3	Eishockey	Infogrames	88% ★	4/2003
Pac Man World 2	Jump'n'Run	Sony	79%	2/2003
Pride FC	Beat'em-Up	THQ	65%	4/2003

ALPINE RACER 3



ATV 2: QUAD POWER RACING



BATTLE ENGINE AQUILA



DARK ANGEL



DEFENDER



G1 JOCKEY 3



GUILTY GEAR X2



GUNFIGHTER 2



JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS



METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE



MYSTIC HEROES



NBA LIVE 2003



NHL 2K3



PRIDE FC



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

		Platinum-Testübersicht			
		Hits zum halben Preis			
		Titel	Genre	Hersteller	Wertung Ausgabe
PRIMAL	RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC	Primal	Action-Adventure	Sony	83% 5/2003
		R/C Sports Copter Challenge	Geschicklichkeit	THQ	28% 2/2003
		Raging Blades	Action	Wanadoo	42% 6/2003
		Rayman 3 Hoodlum Havoc	Jump'n'Run	Ubi Soft	87% ★ 4/2003
		Reign of Fire	Action	BAM!	70% 2/2003
		RTL Skispringen 2003	Sport	THQ	79% 2/2003
		Rygar	Action	Wanadoo	82% 6/2003
		Sega Bass Fishing Duel	Sport	Acclaim	72% 4/2003
		Shinobi	Action	Sony	75% 6/2003
		Silent Hill 2 – Director's Cut	Horror-Adventure	Konami	88% ★ 4/2003
		Silent Hill 3	Horror-Adventure	Konami	90% ★ 6/2003
		Silent Scope 3	Action	Konami	64% 2/2003
		Sly Raccoon	Jump'n'Run	Sony	89% ★ 2/2003
		SOS – The Final Escape	Adventure	BigBen	72% 2/2003
		Space Channel 5 Part 2	Geschicklichkeit	Sony	76% 4/2003
		Splinter Cell	Action-Adventure	Ubi Soft	91% ★ 5/2003
		Sponge Bob: Revenge of the Flying Dutchman	Jump'n'Run	THQ	67% 4/2003
		Star Wars Bounty Hunter	Action	Electronic Arts	78% 2/2003
		Star Wars: Clone Wars	Action	Electronic Arts	73% 3/2003
		Sword of the Samurai	Beat'em-Up	Ubi Soft	71% 4/2003
		Syberia	Adventure	Vivendi	68% 6/2003
		Tenchu: Wrath of Heaven	Action	Activision	80% 5/2003
		Tennis Masters Series 2003	Tennis	Microids	42% 6/2003
		The Getaway	Action	Sony	75% 2/2003
		The Scorpion King: Aufstieg des Akkadiers	Action	Universal	64% 2/2003
		The Simpsons Skateboarding	Trendsport	Electronic Arts	36% 4/2003
		Tiger Woods 2003	Sport	Electronic Arts	84% 2/2003
		Tom & Jerry: Krieg der Schnurrhaare	Action	Ubi Soft	23% 6/2003
		Tom Clancy's Ghost Recon	Ego-Shooter	Ubi Soft	80% 1/2003
		Tony Hawk's Pro Skater 4	Trendsport	Activision	90% ★ 1/2003
		Ty - The Tazmanian Tiger	Jump'n'Run	Electronic Arts	81% 1/2003
		Vexx	Jump'n'Run	Acclaim	70% 6/2003
		Virtua Tennis 2	Tennis	Acclaim	85% ★ 1/2003
		War of the Monsters	Action	Sony	79% 5/2003
		Whirl Tour	Trendsport	Vivendi	62% 4/2003
		Wild Arms 3	Rollenspiel	Sony	73% 4/2003
		World Championship Snooker 2003	Billard	Codemasters	58% 6/2003
		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 2: Wolverine's Revenge	Action	Activision	73% 6/2003
		X-Men Next Dimension	Beat'em-Up	Activision	68% 2/2003
		Zapper: Eine quirilige Grille	Geschicklichkeit	Infogrames	61% 4/2003
SLY RACCOON	SPLINTER CELL				
SWORD OF THE SAMURAI	THE GETAWAY				
THE SIMPSONS SKATEBOARDING	TONY HAWK'S PRO SKATER 4				
TY - THE TAZMANIAN TIGER	VIRTUA TENNIS 2				
WRC 2 EXTREME	X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE				
		Baldur's Gate: Dark Alliance	Rollenspiel	Virgin	90% ★ 1/2002
		Devil May Cry	Action-Adventure	Electronic Arts	88% ★ 1/2002
		Final Fantasy X	Rollenspiel	Sony	88% ★ 6/2002
		GT Concept 2002 Tokyo-Geneva	Rennsimulation	Sony	84% 8/2002
		Jak & Daxter – The precursor legacy	Jump'n'Run	Sony	93% ★ 1/2002
		James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	Action	Electronic Arts	82% 1/2002
		Spider-Man: The Movie	Action-Adventure	Activision	78% 7/2002
		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



games ➔ vorschau

Beyond Good & Evil

Das einst als **"Project BG&E"** bekannte Action-Adventure von Raymans geistigem Vater Michel Ancel nimmt Gestalt an. Wir haben es angespielt.



➊ Nach dem Stampfer von Schwein Pey'J springen alle Gegner kurz in die Höhe. Nun kann Jade in Zeitlupe ihr Opfer in eine bestimmte Richtung schlagen.

Hyllis ist ein schöner, friedlicher Planet mit üppiger Vegetation. Da ein Großteil seiner Oberfläche mit Wasser bedeckt ist, leben die Bewohner auf kleinen Inseln. Eines schönen Tages wird die Idylle jedoch massiv gestört: Bössartige Aliens landen auf Hyllis und halten einige Menschen in ihren käfigartigen Körpern fest. Auch Freunde der jungen attraktiven Reporterin Jade werden gefangen genommen. Das wehrhafte Mädels aber schaut nicht tatenlos zu: Entschlossen geht sie mit ihrem Kampfstab auf die Monster los und befreit die Opfer aus ihren organischen Gefängnissen. Nach dieser ersten Konfrontation erfährt Jade, dass diese Außerirdischen "DomZ" heißen. Laut den Soldaten der Alpha-Sektion, einer hyllianischen Armee, sei die Gefahr vorerst gebannt. Doch Jade traut der trügerischen Ruhe nicht. Sie will der Sache selbst auf den Grund gehen und herausfinden, was die "DomZ" planen.

Eine Taste für alles

Prinzipiell ist "Beyond Good & Evil" ein klassisches Action-Adventure im Stile eines "Tomb Raiders" oder "Primals", doch schon nach wenigen Spielminuten treten erste Unterschiede auf. Jades Steuerung ist sehr

einfach. Situationsabhängig führt ihr mit dem kontextsensitiven Action-Button unterschiedliche Aktionen aus. Ihr führt Unterhaltungen, bedient Maschinen oder drückt Schalter. Kämpfe laufen ebenfalls ganz unkompliziert ab. Sobald sich ein Feind nähert, zieht Jade ganz von alleine ihren Kampfstab und geht in Stellung. Ist der Gegner anvisiert, stehen euch je eine Taste zum Schlagen und eine für schnelle Ausweichbewegungen zur Verfügung.

Voll automatisch

Der Geschicklichkeitsanteil ist sehr gering. Ihr müsst euch nicht mehr mit exakten Sprüngen oder kniffligen Kletterpassagen plagen. Wenn ihr eine schmale Schlucht überspringen, oder euch an einem Vorsprung hochziehen wollt, lauft ihr einfach darauf zu und Jade überwindet das Hindernis automatisch. Controller-Akrobaten werden vielleicht etwas enttäuscht sein, doch "Beyond Good & Evil" will ohnehin kein Jump'n'Run sein. Optisch ansprechende Kämpfe und das Erforschen der riesigen Spielwelt stehen im Vordergrund.

Um auf Hyllis schnell voranzukommen, schwingt ihr euch in ein wendiges Hovercraft. Nur durch Bewegen des Analog-Sticks



➋ In der Stadt trifft ihr einige Leute, die euch zu einem Spielchen einladen.

fetzt ihr übers Wasser hin zu Inseln, Höhlen und Städten. Zur Orientierung werft ihr einen Blick auf den Kompass, der euch jederzeit die Lage markanter Punkte anzeigt. Das Hovercraft dient nicht nur zur Fortbewegung, ihr habt dort auch eine Bordkanone. Schon zu Beginn des Abenteuers zerstört ihr damit eine riesige Seeschlange, die euch mit schwimmenden Minen und explosiven Geschossen attackiert.

Im Spielverlauf lässt sich das Wassergefährt aufrüsten. Vor der Konfrontation mit der Seeschlange bekommt ihr von lässigen Mechaniker-Nashörnern mit Jamaica-Slang einen Turbo-Boost. Später erhaltet ihr die so genannte Space Engine – einen Aufsatz, der auf Knopfdruck an eurem Hovercraft an-



Im Hovercraft kämpft ihr gegen eine aggressive Wasserschlange.

dockt und euch den Aufstieg ins Weltall ermöglicht. Werdet ihr womöglich dem Heimatplaneten der "DomZ" einen Besuch abstatten? Wer weiß...

Bitte recht freundlich

Ein sehr interessantes Feature ist Jades Kamera. Damit macht ihr Fotos von den hylianischen Tieren und Pflanzen, denen ihr auf eurer Reise begegnet. Per E-Mail steht ihr in Kontakt mit einem Naturwissenschaftszentrum, dem ihr eure Bilder zusendet. Je seltener das fotografierte Lebewesen ist, desto mehr Kohle überweist das Institut auf euer Konto. Für das Geld kauft ihr euch an speziellen Automaten unter anderem Treibstoffkapseln für euren Hovercraft-Boost oder leckere Häppchen, die eure eigene Lebensenergie wieder auffrischen.

Als eine etwas zwiespältige Angelegenheit könnte sich das Partner-System entpuppen. Bei speziellen Aufträgen wird Jade von einem Freund begleitet und tatkräftig unterstützt. Wir konnten bereits eine Sequenz testen, bei der Jades Onkel Pey'J mit dabei war (hier sei erwähnt, dass Pey'J ein Schwein ist. Wie Jade seine Nichte sein kann, ist auch uns ein Rätsel geblieben). Der etwas grobschlächtige aber gutmütige Eber



Auf einer kleinen Insel leben diese Mechaniker-Nashörner. Sie tunen euer Boot.

greift selbständig in den Kampf ein und nimmt euch so einen Teil der Arbeit ab.

Durch Druck auf die Dreieck-Taste führt er seine Spezialattacke Marke "Arschbombe" aus, wodurch sämtliche Gegner kurz in die Luft geschleudert werden. Wenn ihr dann mit Jade zum Schlag ausholt, läuft das Spiel kurzzeitig in Zeitlupe ab und ihr zielt mit einer blauen Markierung in die Richtung, wo ihr euer Opfer hinschlagen wollt. Diese Teamfähigkeit braucht ihr auch zum Lösen von Aufgaben: In einer Höhle wachsen Pflanzen mit einer explosiven Kapsel. Wenn Pey'J sich auf den Hosenboden fallen lässt, springt die Kapsel in die Höhe und ihr schlagt sie in Richtung einiger Kisten voll Dynamit, um ein Loch in die Wand zu sprengen. Die Hinternattacke des Schweins ist auch im Kampf gegen den Endgegner dieses Abschnitts unerlässlich. Nur wenn Pey'J auf den Kopf des monströsen Höhlenwurms gesprungen ist, könnt ihr das Ungeheuer verletzen.

Der Nachteil dieses Partnersystems ist, dass ihr ständig auf euren Begleiter achten und ihn bei Bedarf mit Nahrung versorgen müsst. Sobald er den Löffel abgibt, heißt es auch für Jade "Game Over". Zwar startet das Spiel dann an einem nahe gelegenen Checkpoint erneut, doch könnte sich diese Abhängigkeit als nervig herausstellen.

Märchenhaft

"Beyond Good & Evil" macht aber nicht nur durch neue Ideen und innovative Spielelemente auf sich aufmerksam, sondern auch durch eine fantastische Grafik. Zwar haben "Jak & Daxter", "Ratchet & Clank" und Co. technisch betrachtet noch die Nase vorn, dafür ist hingegen das Design der fremdartigen Welten sehr gut gelungen.



Mit diesen organischen, explosiven Kapseln zündet ihr das Dynamit in den Kisten.

Schillernde, skurrile Pflanzen und faszinierende Tiere in allen Größen und Farben könnt ihr bewundern. Die Liebe zum Detail ist nicht zu übersehen.

Ubi Softs jüngstes Großprojekt birgt viel Potenzial. Es erinnert mit seinem comicartigen Stil stark an einen spielbaren Trickfilm. Mit actionlastigen Kämpfen, originellen Rätseln, flinken Hovercraft-Fahrten und dem innovativen Foto-Feature hat es alles (und noch mehr), was ein zeitgemäßes Abenteuer braucht. **CARSTEN GRAUEL**

PS2 Vorschau

BEYOND GOOD & EVIL	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action-Adventure
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Ubi Soft
ENTWICKLER	Ubi Soft
ERSCHEINT	4. Quartal 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	70 %
TENDENZ	4/5
Fantastisches Science-Fiction-Abenteuer mit sympathischen Charakteren und frischen Ideen.	

Pilot Down

Die Schöpfer von "Prisoner of War" bleiben beim Weltkrieg: Als US-Pilot schlagt ihr euch durch Deutschland.



🔧 Grafisch noch in der Rohfassung: Bis zum Ende des Jahres muss sich noch einiges tun.

Medal of Honor: Frontline", "Prisoner of War", "Battlefield 1942" (PC) und auch das kommende "The Great Escape – Gesprengte Ketten", all diese Spiele handeln vom Zweiten Weltkrieg und versetzen euch in die Rolle alliierter Helden, die gegen deutsche Wehrmachtssoldaten kämpfen oder vor ihnen fliehen. In dieser Hinsicht macht auch "Pilot Down" keine Ausnahme. Ihr spielt den amerikanischen Piloten Bill Foster, der im Deutschland des Jahres 1942 abgestürzt ist. Er hat nur ein Erste-Hilfe-Set und eine Handfeuerwaffe bei sich. Schlechte Aussichten. Immerhin ist er noch nicht entdeckt worden. Er hofft nun, über Frankreich in die Schweiz zu gelangen, wo er vorerst in Sicherheit wäre. Ein harter Weg steht ihm bevor. Seine Überlebenschancen sind gering.

Die Kälte ist der Feind

Ihr steuert Bill die meiste Zeit aus der Verfolgerperspektive. Um zu schießen, wechselt ihr in eine Schulterperspektive, in der ihr nur Bills Kopf und seine Waffe samt Zielkreuz seht, genau wie bei "Splinter Cell". Überhaupt hat man einige Spielelemente Ubi Softs erfolgreicher Spionage-Thriller entnommen. Damit die vielen Patrouillen nicht auf euch aufmerksam werden, schleicht ihr leise und geduckt an ihnen vorbei. Oder ihr überrascht sie von hinten und brecht ihnen kurzerhand das Genick. Streckt ihr einen hochrangigen Offizier nieder, werden die anderen Wachen aller Wahrscheinlichkeit nach stutzig und beginnen, nach euch zu suchen.

Doch die Designer haben sich auch etwas komplett Neues einfallen lassen: Solange ihr euch im Freien aufhaltet, ohne etwas zu essen und ohne euch an einem Feuer



🎯 Primäres Missionsziel erledigt: Nachdem Bill die Chemikalien in der Waffenfabrik entsprechend gemischt hat, legt er den Hebel um und die ganze Schosse fliegt in die Luft.

zu wärmen, sinkt eure "Endurance"-Leiste. Nimmt der Balken ab, fängt Bill an zu niesen. Schlimm genug: Wachen könnten auf euch aufmerksam werden. Wenn der Balken jedoch auf null steht, seid ihr tot.

Die Notwendigkeit, euch zu wärmen oder etwas zu essen, stellt euch vor ganz neue Situationen. Ein Beispiel: Ihr seht eine kleine Gruppe Soldaten an einer brennenden Tonne stehen. Schließlich frieren auch die Bösem. Nun müsst ihr euch entscheiden: Schleicht ihr euch einfach leise vorbei und hofft darauf, euch woanders aufwärmen zu können, oder nehmt ihr den Kampf auf, um die Feuerstelle in Beschlag zu nehmen? In einem Schneelevel sucht ihr Feuerstellen vergebens. Deswegen macht ihr euch auf die Jagd nach Kaninchen. Erlegte Tiere können ins Inventar aufgenommen werden und dienen als lebensrettende ööNahrung.

Saboteur

Nebenbei habt ihr noch einige knifflige Aufgaben zu lösen. In einer Fabrikhalle beispielsweise seht ihr mehrere große Tanks mit Chemikalien stehen. Sie sind mit Farben und Buchstaben gekennzeichnet. Diese Anlage zur Herstellung von Sprengstoffen würde sich für einen Sabotageakt gut eig-

nen, doch wie jagt ihr die Halle in die Luft? In einem weiteren Raum findet ihr auf einer Tafel die Antwort. Hier steht aufgeschrieben, welche Mischung zur Explosion führt.

Ungewöhnlich für ein Spiel dieser Art ist, dass ihr für die Erledigung von Haupt- und Nebenaufgaben Eigenschaftspunkte bekommt, die ihr frei verteilen könnt. So verbessert ihr im Verlauf des Spiels eure Zielgenauigkeit, eure Heiltechniken, eure Ausdauer oder die Fähigkeit, lautlos und schnell zu töten.

➔ CARSTEN GRAUEL

PS2 Vorschau

PILOT DOWN	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action-Adventure
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Wanadoo
ENTWICKLER	Wide Games
ERSCHEINT	4. Quartal 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	50 %
TENDENZ	3/5
Auf den ersten Blick wenig überzeugender, aber sehr facettenreicher Action-Titel mit comicartigem Grafikstil.	

Die coolsten Undercover-Cops der Stadt sind zurück!



Abgedrehte Stunts



"...spektakuläre Verfolgungsjagden..."
www.gamestar.de



Cooler Schlitten

Behalten Sie in 18 Missionen die Nerven, wenn Sie in Ihrem roten Ford Gran Torino in Bay City auf Ganovenjagd gehen!
Drive & Shoot-Action (Lightgun und Lenkrad optional*) im Single- oder Multiplayer-Modus!

* Eingabegerät muss von der Hardware unterstützt werden

 PlayStation®2

**PC
CD
ROM**

XBOX

**EMPIRE
INTERACTIVE**

Ab Juni 2003

Starsky & Hutch™ & © 2003 GPT Holdings, Inc. Ford Gran Torino is a trademark of Ford Motor Company. Original game developed by Minds Eye Productions. Xbox™ version developed by Supersonic Software Ltd.

Published by Empire Interactive Europe Limited. Empire and "E" are either trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. in the UK/Europe and/or other countries. All rights reserved.

"E" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and are used with permission of Microsoft.



games ➔ vorschau

Warhammer 40.000: Fire Warrior

Elitärer Endzeit-Soldat in starkem Kampfanzug: Als tapferer Tau-Söldner schützt ihr euren Clan vor den gemeinen Machenschaften der Space Marines.



ⓘ Beim Sturmgefecht durch diese verwinkelte Basis explodiert ein Fass mit Treibstoff. Zum Glück seid weder ihr noch euer Kamerad der markerschütternden Explosion zu nahe gewesen.

Brettspielgiganten wie Ravensburger oder MB zerbrechen sich Jahr für Jahr den Kopf darüber, mit welchen innovativen Ideen sie Käufer bei der Stange halten können. Heimlich, still und leise knöpft ihnen ein Konzern aus England unterdessen immer mehr Marktanteile ab. Die Rede ist von der Fantasy-Firma Games Workshop. Deren Tabletop-Games werden unter Jugendlichen immer populärer und erinnern entfernt an ein modernes Schachspiel. Statt mit Turm und Bauer wird jedoch mit fantasievollen Plastikfiguren gespielt.

Statt über ein Brett mit Quadraten zu ziehen, berechnet der Spieler bei seiner Armee die Zug- und Schussweite der Truppen mit einem Maßband. Kommt es zur Konfrontation, wird die Schlacht mit einer Hand voll Würfel entschieden. Mehr als 100 Millionen dieser Spielfiguren versendet das Unternehmen pro Jahr in alle Welt. Darunter auch die Furcht einflößenden Kämpfer aus dem "Warhammer 40.000"-Universum. Und genau diese stehen Pate für den neuesten Videospiel-Hit aus dem Hause Kuju.

Die Handlung rund um die kriegerischen Rassen des "Warhammer 40.000"-Universums beginnt mit einem grauenhaften Zwischenfall. Während einer Versammlung der

tapferen Tau-Kämpfer stürmen Space Marines in Kampfanzügen auf das Feld, töten alle Anwesenden und entführen den Anführer des Tau-Clans. Als ergebener Tau-Soldat macht ihr euch sogleich auf den Weg, die gefallenen Kameraden zu rächen und euren Oberbefehlshaber zu retten.

Kreuzzug durch die Galaxie

Euer Weg führt euch dabei durch die verschiedensten Szenarios. Bereits das erste Level lässt erahnen, dass die Galaxie in heller Aufregung ist. In einem Landungsschiff steuert ihr auf ein vom Krieg zerrüttetes Gebiet zu. Zusammen mit euren Kollegen erhaltet ihr vom Vorgesetzten letzte Anweisungen – dann öffnet sich die Luke und ihr stürzt in das unwegsame Gelände hinaus. Explosive Granaten schlagen im Boden ein und ein Landungsschiff stürzt direkt vor euren Augen ab.

Wenige Meter weiter pfeifen euch in einem feindlichen Bunker grell leuchtende Gewehrsalven um die Ohren. Bereits auf den ersten Blick fällt auf, dass sich die Widersacher recht unterschiedlich verhalten. Nicht unbedingt hyperintelligent, aber dennoch irgendwie menschlich. Habt ihr euch der aufdringlichen Gegner entledigt, wird



ⓘ Nur noch wenige Meter: Das grüne Symbol in der Mitte markiert euren nächsten Zielpunkt.

euch über Funk eine Aufgabe zugeteilt. Ein feindlicher Bote ist mit wichtigen taktischen Informationen auf dem Weg zu seinem Hauptquartier. Ihr sollt ihn erledigen, ehe er entkommt. Dank eines Leitsystems, das im Display eures Kampfanzuges eingeblendet wird, findet ihr diesen recht schnell und eliminiert ihn – Auftrag erledigt!

Euch kommt das alles irgendwie bekannt vor? Uns auch! Speziell dieses Level erinnerte uns sofort an die atemberaubende Landungsszene aus "Medal of Honor: Frontline". Doch auch die weiteren Aufträge in "Fire Warrior" lassen euch nicht so schnell zur Ruhe kommen. Ihr befreit eure eigenen Leute aus einem finsternen Gefängnis oder stürzt zusammen mit euren Kameraden



☛ In diesem finsternen Level läuft uns ein Gegner genau ins Mündungsfeuer.

gegnerische Stellungen. Besonders in den riesigen Gebäuden ist es dabei wichtig, diverse Tür-Schlüssel zu finden. Diese stecken meist in den Taschen eurer Gegner, so dass ihr um heiße Feuergefechte nicht herum kommt.

Begrenztes Waffenarsenal

Gerade dabei jedoch solltet ihr extrem vorsichtig sein. Ihr könnt während des Einsatzes nur zwei Schusswaffen in eurem Marschgepäck tragen. Sind diese leer, tauscht ihr sie gegen die Waffen erledigter Bösewichter aus. Wer das versäumt, kann immerhin noch auf ein großes Schwert zurückgreifen. Wirklich effektiv lässt sich das aber nur in Ausnahmesituationen einsetzen – beispielsweise, wenn ihr einen Gegner bereits mit euren letzten Geschossen schwer verletzt habt.

Zu eurem eigenen Schutz umhüllt euch ein starkes Energiefeld. Erst wenn ihr unter schwerem Beschuss steht, gibt dessen Widerstandskraft nach und eure eigentliche Lebensenergie wird angekratzt. Die unsichtbare Barriere regeneriert sich nur dann wieder, wenn euch keine gegnerischen Projektile mehr treffen. Regelmäßiges Aufsuchen einer Deckung ist also für euer Überleben



☛ Ein listiger Widersacher wirft mit Granaten, während wir diese Schlucht entlanglaufen.

wichtig. Die Grafik von "Fire Warrior" erscheint so zweischneidig wie das Schwert eures Helden. Einerseits läuft das Geschehen butterweich über den Bildschirm und selbst die ein oder andere hochauflösende Textur finden wir in den verschachtelten Welten. Jedoch scheinen die Programmierer ein Problem mit dem Modellieren von Gesichtszügen zu haben.

Begegnet ihr einer Kreatur ohne Kampfanzug, ist ihr kantiger Polygon-Kopf beinahe auf PSone-Niveau. Ansonsten triumphiert die Grafik des Ego-Shooters vor allem durch mannigfaltige Welten. Ihr beginnt in einer schmalen Talsenke, schießt euch später durch düstere Gebäude hindurch und erkundet die bläulich-kalt schimmernden Gänge diverser Raumstationen. Sollte der Verlauf der Handlung ebenso spannend sein, wie alles, was wir bisher gesehen haben, könnt ihr euch diesen heißen Action-Titel schon einmal vormerken.

➔ MARKUS HÄBERLEIN

Interview

"PS2-Besitzer mögen lieber einen Ego-Shooter"

James Brooksby
Ausführender Produzent
von "Warhammer 40.000:
Fire Warrior"

War es eure Idee, ein PS2-Spiel mit der "Warhammer 40.000"-Lizenz zu entwickeln?

J.B.: Wir hörten, dass THQ und Games Workshop zusammen ein "Warhammer 40.000"-Spiel entwickeln wollen – und wir planten schon lange einen Ego-Shooter, in dem eine Alienrasse die Hauptrolle spielen sollte.

Habt ihr nie darüber nachgedacht, mit der "Warhammer 40.000"-Lizenz einen Strategie-Titel im Stile der Tabletop-Brettspiele zu entwickeln?

J.B.: Nein, wir waren uns schon immer sicher, dass PS2-Besitzer lieber einen Ego-Shooter hätten, als ein Strategie-Spiel. Außerdem wollten wir sicherstellen, dass das Spielkonzept gleichermaßen auf Konsole, als auch auf PC ein Erfolg wird.

Habt ihr das "Warhammer 40.000"-Tabletop-Brettspiel selbst gespielt?

J.B.: Ja, das haben wir. Mit diesem Wissen konnten wir auch bestimmen, wie sich die verschiedenen Krieger-Rassen verhalten, wo ihre Stärken und Schwächen liegen. Allerdings haben wir uns entschieden, für "Fire Warrior" eigene Regeln zu entwerfen. Ansonsten hätte sich unser Ego-Shooter nur sehr schwer ausbalancieren lassen.

Und was ist deine Lieblingsrasse in "Warhammer 40.000"?

J.B.: Die "Space Marines" finde ich wirklich gut. Sie sind todbringende und gefährliche Gegner mit sehr starken Waffen.

PS2 Vorschau

WARHAMMER 40.000: FIRE WARRIOR

SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Ego-Shooter
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	THQ
ENTWICKLER	Kuju
ERSCHEINT	September 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %
TENDENZ	4/5

Schicker Sci-Fi-Shooter mit genialem Games-Workshop-Design und abwechslungsreichen Welten.

Pitfall Harry

Eine interessante Mischung aus **Indiana Jones und Tarzan** schrieb 1982 Videospielgeschichte: Pitfall Harry war der erste digitale Schatzjäger.



📌 Per Lianen-Transport geht es über die hungrigen Mäuler der Krokodile hinweg.

Mehr als 20 Jahre sind inzwischen vergangen, seit der unerschrockene und risikofreudige Pitfall Harry sein erstes Abenteuer auf der legendären Atari-Konsole VCS 2600 erlebte. Nun macht er sich wieder auf in die Tiefen des Dschungels, um unvorstellbare Reichtümer einzusacken. Dabei ist es dem raffgierigen Abenteurer vollkommen egal, ob es sich bei seinen Funden um Gold, Edelsteine oder Artefakte handelt – Hauptsache, es lässt sich später schnell zu Asche machen.

Natürlich liegen die Wertsachen auch in Harrys Welt nicht offen auf dem Waldboden herum. Er muss sich hin und wieder schon gehörig anstrengen, um seinen Rucksack zu füllen. Meist sind die Artefakte gut versteckt. Nur wer hinter die Logik der Azteken-Mechanismen kommt, oder wer die Geheimnisse der unterirdischen Stadt lüftet, wird unbeschadet (und um einiges vermögender) die Heimreise antreten können.

Achtung, Vorsicht, Gefahr!

Als wäre das alles nicht schon schwer genug, muss sich Harry in den 50 Levels mehr als einmal mit der heimischen Flora und Fauna herumplagen. Fleisch fressende Pflanzen, Piranhas, Skorpione, Schlangen



📌 Pitfall Harry muss immer auf der Hut sein. Ständig lauern Gefahren, wie dieser Eingeborene, der hinterrücks angreift. Seine riesige Maske benutzt er sogar als Schutzschild.

und Spinnen sind dabei noch die harmlosesten Geschöpfe.

In erster Linie überzeugt "Pitfall Harry" mit seinen witzigen Animationen. So stemmt sich der Held todesmutig zwischen die Kiefer von Krokodilen oder ächzt bei seinen Anstrengungen, einen Schalter umzulegen. Klassische Elemente wie rollende Baumstämme und das Lianen-Schwingen sind natürlich auch wieder mit dabei.

Die volle Kontrolle

Unter der Bezeichnung "Direct Control" zusammengefasst, verwendet "Pitfall Harry" für den Einsatz von Gegenständen ein neuartiges Steuerungssystem. So wird es keine Aktionstaste mehr geben, sondern Harrys Beine und Arme werden direkt den Bewegungen der beiden Analog-Sticks gehorchen. Soll beispielsweise ein Schalter umgelegt werden, muss man Pitfall Harry mit dem linken Stick zum Schalter bewegen und ihn mit dem rechten Stick den Hebel umlegen lassen.

Der Schwierigkeitsgrad ist kindgerecht. Harry ist quasi nicht totzukriegen. Nimmt er einmal Schaden, wird er kurzerhand ein wenig weiter vorne im Level abgesetzt. Die Grafik erinnert an einen kunterbunten Zei-

chentrickfilm und ist insgesamt gelungen. Auch wenn sie mit jener vergleichbarer Spiele, wie "Ratchet & Clank", nicht mithalten kann. Dazu fehlt ihr einfach der letzte Feinschliff. Immerhin bietet Activision mit acht vollkommen unterschiedlichen Welten ausreichend optische Abwechslung. Angefangen beim saftiggrünen Urwald über die mystischen Gebäude der Azteken bis hin zu den Eislandschaften der Eskimos – Harry ist eben überall auf dem Globus zu Hause.

➔ SWEN HARDER

PS2 Vorschau	
PITFALL HARRY	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Jump'n'Run
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Activision
ERSCHEINT	September 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	70 %
TENDENZ	3/5
Trotz einer Frischzellenkur wandelt "Pitfall Harry" noch auf den ausgetretenen Pfaden der VCS-Klassiker.	

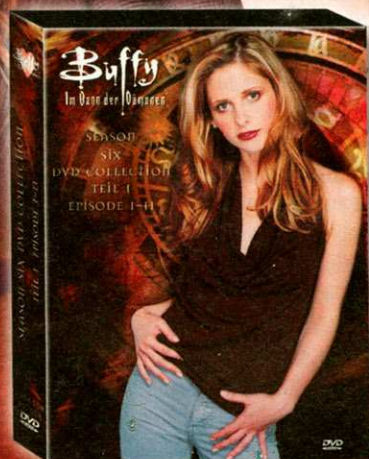


Buffy

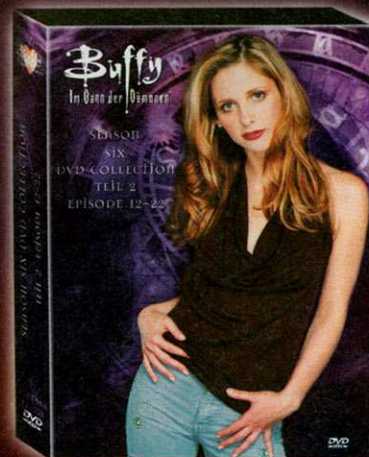
Im Bann der Dämonen™

SEASON SIX

SCHAURIG
SCHÖN
&
UNSCHLAGBAR!



Ausgezeichnet
von **BRAVO**
Juni 2003



Ab Anfang Juni 2003 auf DVD!



Mutant Enemy Inc. / Kuzui Enterprises, Inc. / Sandollar Television, Inc. in Zusammenarbeit mit Twentieth Century Fox Television TM & © 2001/2002 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Verpackungsdesign © 2003 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. „Twentieth Century Fox“, „Fox“, „Buffy Im Bann der Dämonen“ und ihre Logos sind Eigentum von Twentieth Century Fox Film Corporation und werden mit deren Erlaubnis genutzt.





games vorschau

Chaos Legion

Chaos auf der PS2! Die "Devil May Cry"-Macher zaubern mehr Monster auf die Mattscheibe, als sich die meisten Action-Fans erträumt haben.



David gegen Goliath: Durch den richtigen Einsatz der Legionen hat der Riese trotz seiner zwei Köpfe keine Chance gegen euch und euren Begleiter-Trupp.

Interview

"Es wird rund 15 Monster-Generatoren geben"



Yoshi Ono,
Entwickler von
"Chaos Legion"

Wo haben Sie sich die Ideen für die Gestaltung der verschiedenen Gegner geholt?

Y.O.: Größtenteils haben wir uns von Mutter Natur inspirieren lassen. Pflanzen und Tiere bilden sozusagen die Basis aller bösen Monster. Neben dem Aussehen wurden auch die typischen Angriffe der echten Tiere nachempfunden.

Sieg bekommt es oft mit riesigen Gegnernhorden zu tun. Wie viele Monster sind im Spiel gleichzeitig zu sehen?

Y.O.: Die Game-Engine erlaubt es, neben Sieg eine Legion von bis zu sechs Individuen und zusätzlich bis zu 25 Angreifer gleichzeitig darzustellen. Immer wenn sich der Spieler in eine andere Richtung bewegt, kommen zehn bis 15 neue Gegner auf ihn zu. Es wird rund 15 Monster-Generatoren geben, die ständig neue Gegner produzieren.

Welche Unterschiede gibt es zwischen der japanischen und der europäischen Version?

Y.O.: Die europäische PAL-Version ist insgesamt etwas schwieriger. Es wurden zusätzliche Gegner eingebaut, die KI wurde verbessert und die Items sind anders verteilt.

Ihr schlüpft in die Rolle des tapferen Sieg Wahrheits. Nein, hier liegt kein peinlicher Übersetzungsfehler vor – merkwürdige deutsche Namen scheinen bei den Japanern immer beliebter zu werden. Als Ritter des St. Overia Ordens lebt ihr im Heiligen Reich von Rotari. Nachdem ein Unbekannter das verbotene Buch von Yzark geöffnet hat, wurde euer einstiger Kumpel Victor Delacroix von den finsternen Mächten von Azrail befallen.

Nach einem tragischen Zwischenfall beschuldigt dieser euch irrtümlich, seine große Liebe Siela Riviere getötet zu haben. Victor wandelt sich zum Bösewicht und will nun die Welt ins Chaos stürzen und sich an Sieg rächen. Jetzt ist es an euch, den Weltuntergang mit Hilfe eurer mächtigen Legionen zu vereiteln.

Team-Battle einmal anders

Die Entwickler von Studio 6 in Tokio haben sich besonders intensiv dem Team-Battle gewidmet. Fälschlicherweise denkt man bei dem Begriff sofort an munteres Monsterschlachten im Duett. Doch in Capcoms jüngstem Actiontitel besteht euer Team lediglich aus euch, Sieg Wahrheit, und den so genannten "Legionen". Das sind unheimliche Gestalten aus der Unterwelt, die

euch bei eurem schwierigen Versuch beisteht, die Welt zu retten. Per Knopfdruck beschwört ihr die mächtigen Kreaturen herauf, sie kämpfen dann mit eigenständiger KI an eurer Seite. Nach und nach erhaltet ihr im Spiel sechs Legionen und zusätzlich die ultimative Legion. Nach einem Sieg über einen Endgegner erhält euer Held bestimmte Wappen, mit denen er eine weitere Legion herbeirufen kann.

Schlagt ihr euch tapfer durchs Abenteuer, verfügt euer Held irgendwann über eine Schwert-, eine Power-, eine Pfeil- und Bogen-, eine Schild-, eine Klauen- und eine Bombenlegion. Natürlich ist die riesige ultimative siebte Legion nicht zu vergessen. Jedes der sieben Helferlein beherrscht verschiedene Techniken, um die Monster zu traktieren. Während eine Legion die Gegner aus der Ferne mit Pfeilen beschießt, stürzt sich die Schwertlegion ins Getümmel und kämpft wie Sieg Wahrheits mit einem scharfen Schwert.

Die Schlachten werden dem Spieler in Form von Szenen präsentiert und ihr könnt dabei zwischen zwei verschiedenen Strategien eurer kleinen Armee wählen. Entweder schaltet ihr auf "aktiv", dann greifen sie alles an, was ihnen in die Quere kommt.



❶ Aus sicherer Entfernung lenkt ihr die Legion auf das grüne Ungetüm.

❷ Später dürft ihr auch Alicia Rinslet steuern. Ohne Legion, aber mit zwei Schießseilen.



❸ Die Pfeil-und-Bogen-Legion gehört zu den effektivsten Begleitern im Spiel.



❹ Immer feste drauf! Mit vereinten Kräften kämpft ihr in "Chaos Legion" gegen die niemals enden wollende Monsterflut an. Und das ist grafisch enorm beeindruckend...

Stellt ihr "passiv" ein, bewachen sie euch und vertreiben die Angreifer. Die Legionen stehen euch jedoch nur so lange zur Seite, wie eure Seelenenergie gefüllt ist. Diesen Balken am oberen Bildschirmrand füllt ihr auf, indem ihr Monster schlachtet und deren Seelen einsaugt (das erinnert an "Shinobi"). So sammelt ihr für euch und eure Legionen immer wieder Kraft. Was also für Popeye der Spinat, sind für eure süßen Tierchen die Seelen der Gegner.

Erfahrungen mit Chaos

Sieg und seine Furcht einflößenden Begleiter ernten für die unzähligen Klopereien fette Erfahrungspunkte. Deren Verteilung hängt davon ab, wie und mit wem ihr den Feind geschlagen habt. Grundsätzlich ist es sinnvoll, die teilweise riesigen Bestien mit euren Helfern zu schwächen, um sie dann mit Sieg wirklich auszulöschen.

Dann gibt es bedeutend mehr Erfahrungspunkte. Diese Punkte sind die Währung, mit der ihr eure Legionen vor Beginn eines neuen Levels tunen könnt. Im entsprechenden Menü mozt ihr so die Angriffs-, Verteidigungs- oder Spezialattacken eurer Beschützer auf. Ihr entscheidet selbst, wie ihr die begehrten Upgrades verteilt. Dies ist

übrigens der einzige Rollenaspekt in "Chaos Legion". Nach kleinen Rätseln oder irgendwelchen Geschicklichkeitsprüfungen sucht man vergebens. Das Spiel beschränkt sich auf die Schlachten gegen Monsterhorden. Hin und wieder steht ihr einer Gruppe von bis zu 30 Gegnern gleichzeitig gegenüber, so dass ihr wirklich auf die Hilfe der Legionen angewiesen seid. Sieg Wahrheits alleine könnte diese Masse an Monstern niemals in Schach halten. Im Spiel begegnen dem tapferen Hack'n'Slay-Fan sowohl organische, als auch roboterähnliche Metall-Bösewichter.

Manche Legionen können nur eine bestimmte Gegner-Art zerstören, so ist die Pfeil- und Bogen-Legion nur für metallene Ungetüme geeignet. Jedoch führt beispielsweise bei bestimmten Gegnern nur die kleine Bomben-Legion zum Ziel. Es gilt also, stets die richtige auszuwählen.

Optisch hat "Chaos Legion" Höhen und Tiefen. Held Sieg ist, genau wie die Legionen und Gegner, sehr detailreich und flüssig animiert. Das Leveldesign ist – passend zur Atmosphäre – recht düster gehalten. Die Schauplätze der Massenschlachten liegen meist an gotischen Kirchen oder Schlossruinen. Das alles passt zwar recht gut zur The-

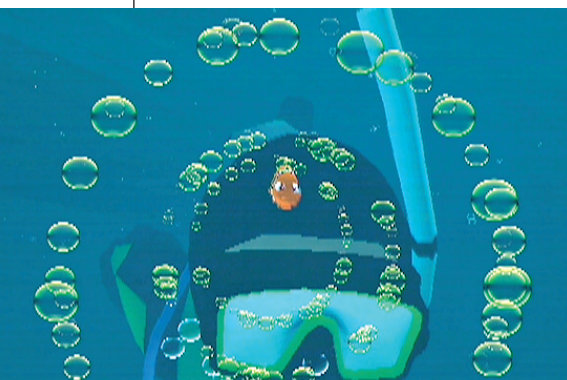
matik des Spiels, jedoch sehen die meisten der 14 Levels (jeder einzelne besteht aus diversen Szenen) doch fast gleich aus. Die Weitsicht lässt leider sehr zu wünschen übrig. Jedoch ist die auch nicht wirklich notwendig, da man in jeder Szene auf engstem Raum mit unzähligen Monstern konfrontiert wird und sowieso erst dann weitergehen kann, wenn alle, oder zumindest der Oberbösewicht geschlagen sind. Untermalt wird das große Gemetzel von typisch japanischen Metal-Klängen. ➔ **PATRIC ROOS**

PS2 Vorschau

CHAOS LEGION	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action
ALTER	ab 12
HERSTELLER	Capcom
ENTWICKLER	Capcom
ERSCHEINT	Herbst 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	90 %
TENDENZ	3/5
Düstere Metzelei auf Basis einer netten Idee, jedoch auch mit einigen spielerischen Schwächen.	

Finding Nemo

Kein neuer Pixar-Film ohne eine passende Videospiel-Umsetzung:
Als kleiner Clown-Fisch sucht ihr verzweifelt nach eurem entführten Sohn.



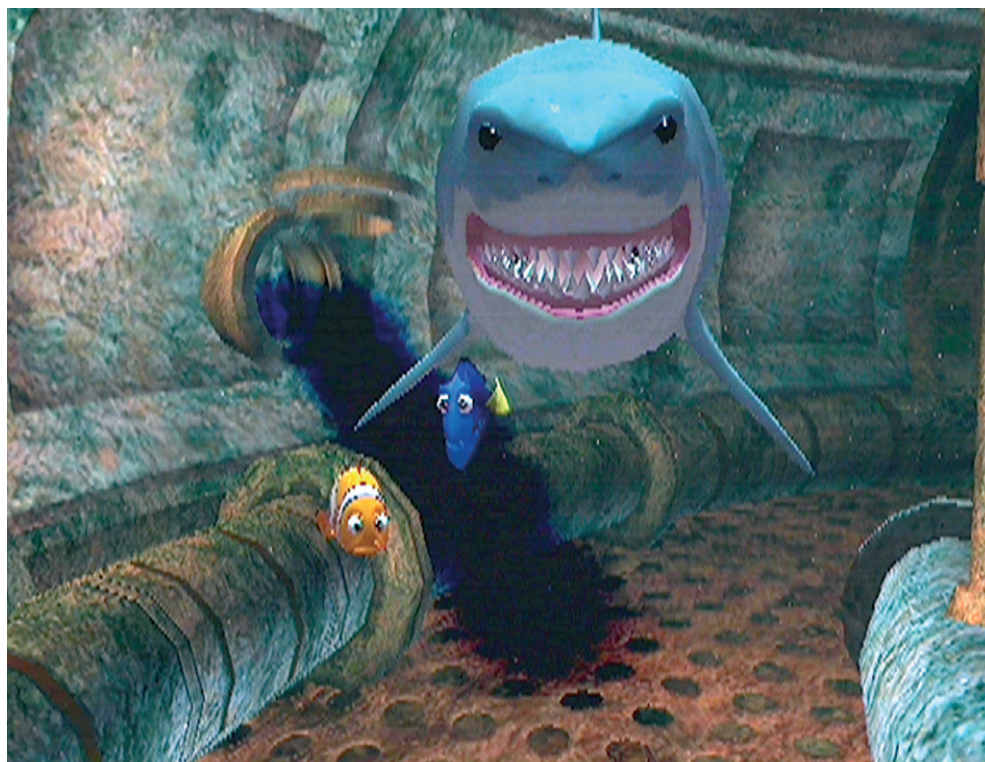
Vor euch blähen sich ohne Vorwarnung Kugelfische zu riesigen Dornenbällen auf.

Jedes Kind kennt sie – die lebensechten Computerkreationen von Pixar. Was mit einer hüpfenden Lampe begann, hat mittlerweile Hollywood-Niveau. Ihre letzten Filme ("Toy Story 1+2", "Das große Krabbeln", "Monster AG") wurden allesamt nicht nur zum Kassenschlager, sondern sahten auch mächtig viele Oscars ab.

Mit ihrem aktuellen Projekt verlassen die Amerikaner das Festland und betreten unbekanntes Terrain. "Finding Nemo" ist nämlich ihr erster Kinofilm, der ausschließlich im Meer spielt. Dementsprechend skeptisch standen wir der gleichnamigen Videospielumsetzung gegenüber. Doch die Programmierer von Travelers Tales haben erneut gut gearbeitet.

Entführung ins Aquarium

"Finding Nemo" erzählt die turbulente Geschichte des Clown-Fisches Marlin. Dessen Sohn Nemo ist bei einer dämlichen Mutprobe von Tauchern gefangen genommen worden und die haben ihn in die Welt der Menschen entführt. Ohne auch nur eine Sekunde lang zu zögern, verlässt der verzweifelte Familienvater das schützende Korallenriff und stürzt sich Hals über Kopf in ein rasantes Abenteuer. Wie jedoch soll ein



Dieser ehemals pazifistisch veranlagte Hai hat Blut gewittert. Nur wenn ihr seinem gigantisch großen Maul ausweicht, entkommt ihr aus dem Gang-Labyrinth des gesunkenen Untersee-Bootes.

Jump'n'Run unter Wasser funktionieren? Diese Frage haben wir uns zunächst auch gestellt – es müsste ja dann genau genommen "Swimm'n'Dive" heißen. Doch die Jungs von Travelers Tales haben ihre schwierige Aufgabe geschickt gelöst. Das Fisch-Abenteuer wird aus zwei unterschiedlichen Kameraperspektiven gezeigt. Ihr steuert den kleinen Meeresbewohner entweder aus einer starren Seitenansicht, oder ihr schwimmt mit ihm direkt auf die Scheibe eures Bildschirms zu.

Kunterbunte Korallenwelt

Die verschiedenen Levels sind dabei recht abwechslungsreich gestaltet. Ihr beginnt im wunderschönen Korallenriff, wo ihr kleine Muscheln einsammelt oder durch Ringe aus Luftblasen taucht. Zwickende Krabben oder schnappende Austern könnt ihr dabei nicht direkt attackieren. Entweder ihr umgeht sie geschickt, oder ihr schubst die bösen Viecher in Luftblasen hinein. Bringt ihr solche mit einem eingeschlossenen Unhold zum Platzen, belohnt euch das Spiel nicht nur mit weiteren Muscheln:

Fortan schwimmen auch kleine blaue Garnelen hinter euch her und dienen als Lebensanzeige. Je mehr Garnelen euch fol-

gen, desto glimpflicher verlaufen die Begegnungen, sollte euch doch einmal ein Gegner zu fassen kriegen. Wesentlich hektischer geht es zu, wenn ihr beispielsweise von einem Hai verfolgt werdet. Dessen riesigem Maul müsst ihr geschickt ausweichen. Garniert mit unzähligen Filmsequenzen aus dem Kinostreifen wird "Finding Nemo" besonders jüngeren Spielern sehr viel Spaß machen. Spätestens zum Kino-Start folgt der Test. **MARKUS HÄBERLEIN**

PS2 Vorschau

FINDING NEMO	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Jump'n'Run
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	THQ
ENTWICKLER	Travelers Tales
ERSCHEINT	Oktober 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %
TENDENZ	3/5
Kindgerechtes Unterwasser-Abenteuer mit schöner Grafik und witzigen Sequenzen aus dem Kinofilm.	

Conflict: Desert Storm 2

Verwinkelte Städte statt endloser Wüsten – der zweite Teil des erfolgreichen Taktik-Shooters setzt vermehrt auf urbane Action.



📍 Gleich geht es rund: In der Ferne sind schon die Artillerie- und Mörserereinschläge zu sehen.

Mehr als eine Million Exemplare hat Pivotal Games weltweit vom ersten "Conflict: Desert Storm" verkauft, die meisten davon für die PlayStation2. Dabei haben die Engländer unter anderem davon profitiert, den ersten team-basierten Taktikshooter für die Konsole geschaffen zu haben. In erster Linie jedoch fußte der Erfolg auf dem gelungenen Konzept: Viel taktischer Tiefgang, eingebettet in abwechslungsreiche Missionen und eine lebendige Spielwelt.

Vier Mann, viele Ziele

Diese Stärken sollen natürlich auch beim Nachfolger zum Zuge kommen, der ebenfalls im Golfkrieg der Jahre 1990 und '91 spielt. Auch diesmal steuert ihr einen vierköpfigen, aus amerikanischen oder britischen Soldaten bestehenden Spezialtrupp durch zehn große Levels, um diverse Missionsziele zu erfüllen. In den rund 20 Stunden Spielzeit streift ihr nur noch selten durch die Wüste: Euer Quartett kämpft sich nun hauptsächlich durch Städte und Industrieanlagen. Nicht zuletzt deshalb sind jetzt die Zeiten vorbei, in denen ihr des Öfftens mehrere Minuten am Stück nur gewandert seid: Die Entwickler versprechen eine actionreichere, noch lebendiger wirkende Spielwelt, ohne dass die taktischen Elemente verschwinden werden.

Wie gehabt könnt ihr jederzeit einen beliebigen Mann selbst steuern und den Kameraden einige, im Vergleich zum Vorgänger unveränderte Befehle wie "stillhalten" oder "Feuer bei Feindkontakt" mit auf den Weg geben. Da das Teamplay schon im ersten Teil gut funktioniert hat, will Pivotal den Hebel vor allem bei der bisher noch sehr schwachen Gegner-KI ansetzen. Im ersten Teil



📍 Hin und wieder dürft ihr euch mit einem Jeep fortbewegen. Dank des aufmontierten MGs fällt damit der Kampf gegen die gewachsene Feindesschar um einiges leichter.

wussten die Feinde jederzeit(!), wo ihr wart, nun agieren und reagieren sie nur dann, wenn ihr in ihren Sichtkreis kommt – das macht das Geschehen sehr viel wirklichkeitsnaher. Zudem nutzen sie viel geschickter die vorhandene Deckung und verhalten sich nicht mehr so vorhersehbar.

Freiheit im Irak

Die Spieler selbst sollen sich jetzt deutlich freier in den einzelnen Levels fortbewegen können. Bei einer ersten Vorführung war es noch besser als bisher möglich, den Abschnitt nach ganz eigenen Vorstellungen anzugehen, etwa um einem großen Hindernis erst einmal auszuweichen. Eine Bereicherung sind die gegnerischen Granatensstellungen, die ihr ausfindig machen und ausschalten müsst, da sie euch ansonsten das Leben brutal schwer machen.

Im Gegensatz zum Vorgänger müsst ihr den ganzen Feldzug über mit denselben vier Recken auskommen, Nachrücker gibt es nicht mehr. Damit soll die Bindung des Spielers an seine Schützlinge gestärkt werden. Etwas schade finden wir, dass ihr nicht mit weniger als vier Mann weiterspielen dürft. Stirbt einer (zur "Wiederbelebung" habt ihr rund zwei Minuten Zeit), heißt es

"Game Over" oder ihr müsst einen von zwei Spielständen pro Level neu laden. Bei der gezeigten Beta-Version kommen übrigens noch vier Soldaten-Frischlinge zum Zug. Die Entwickler sind – nicht zuletzt aufgrund zahlreicher Fanzuschriften – stark am Überlegen, die vier Veteranen des ersten Teils zu reaktivieren. Nur eines ist sicher: Auch bei ihrem zweiten Einsatz werden es die Soldaten wieder mit den lieb gewonnenen Ziegen zu tun haben. ➔ **MICHAEL GALUSCHKA**

PS2 Vorschau

CONFLICT: DESERT STORM 2	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Taktik-Shooter
ALTER	ab 16
HERSTELLER	Take 2
ENTWICKLER	Pivotal Games
ERSCHEINT	3. Quartal 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	70 %
TENDENZ	4/5
Action satt: Wem das erste "Desert Storm" zu langatmig war, wird sich beim zweiten Teil wohler fühlen.	

UND ACTION

Movie Guide
Starinterviews **Vin Diesel**
Terminator 3

Planet
MOVIE

...WISSEN, WAS LÄUFT

JETZT IM HANDEL.

NUR **2,99 €**





games ➔ test ➔ inhalt

OPM2 – Das offizielle Magazin

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

Inhalt

Black & Bruised	82
Cel Damage Overdrive	80
Clock Tower 3	81
Crush Hour	87
Dancing Stage Megamix	86
Def Jam Vendetta	78
Die Hard Vendetta	87
Enter the Matrix	64
Evil Dead: A Fistful of Boomstick ..	68
Evolution Snowboarding	82
F1 Career Challenge	66
Galerians Ash	86
IndyCar Series	76
NGT 2003	83
Play it Pinball	80
Resident Evil: Dead Aim	70
Road Trip Adventure	80
Shrek Super Party	83
SOCOM: U.S. Navy Seals	74
Tribes Aerial Assault	84
Wakeboarding Unleashed	72

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: Na was wohl in diesen Tagen: "Matrix" im Kino genießen! Abneigungen: Wenn es so heiß im Büro wird, dass selbst Ventilator & Eis nicht mehr helfen...	Vorlieben: Klimaanlagen, Ventilatoren, Eiswürfel, kurze Hosen, Schatten Abneigungen: 30 Grad im Schatten schon im Mai! Hat das nicht Zeit bis August?	Vorlieben: Auf der E3 die neuesten Sensationen als Erster spielen, Handy-Games Abneigungen: Tierischer Stress auf der E3, Spaßbremsen, Besserwisser (immer noch)
Favorisierte Genres: Shoot'em-Ups, Rennspiele, Ego-Shooter Aktuell in der PS2: Play it Pinball, Silent Hill 3, EYE Toy (das Ding ist der Brüller schlechthin!) Lieblingsspiele auf der PS2: Jak & Daxter, TimeSplitters 2, Need for Speed: Hot Pursuit 2	Favorisierte Genres: Rollenspiele, Ego-Shooter, Strategie Aktuell in der PS2: Socom: US Navy Seals Lieblingsspiele auf der PS2: Burnout2, TimeSplitters 2	Favorisierte Genres: Sportspiele, Rennspiele, Horror-Adventure Aktuell in der PS2: Enter the Matrix, Midnight Club 2, Silent Hill 3 Lieblingsspiele auf der PS2: PES 2, RTL Skispringen 2003, Need for Speed: Hot Pursuit 2, Silent Hill 3, Rez
ALLGEMEINES ZUM PS2-MARKT Messe-Manie: Kurz vor der Fertigstellung dieser Ausgabe düste unser gut vorbereitetes OPM2-Team nach Los Angeles, um die Top-Titel der Messe noch in dieses Heft zu bugsieren. Es hat geklappt! Neben "GT 4" und anderen Highlights zeigt die Messe aber auch ganz allgemein, wie viel Spiele-Power in den nächsten Monaten auf uns zurollt. Freut euch mit uns drauf!	EXPERTE FÜR: ROLLENSPIELE/STRATEGIE Während es Strategiespieler nie sehr leicht hatten, wurden zumindest die Rollenspieler bisher gut versorgt. Aber abgesehen davon, dass es außer "Final Fantasy" fast kein RPG mehr nach Germany schafft, kommen besagte Squaresoft-Perlen inzwischen erst 1 Jahr (!) nach dem Japanstart und manchmal sogar noch mit schlechter PAL-Anpassung zu uns. Ärgerlich.	EXPERTE FÜR: SPORTSPIELE Von Activisions "Wakeboarding Unleashed" sind wir ein klein wenig enttäuscht, denn aufgrund einer recht störrigen Steuerung verfehlt es die Genialität des Vorbilds "Tony Hawk" deutlich. Trotzdem ist es ein gutes Spiel. Ziemliche Nieten hingegen "Evolution Snowboarding", eine rüde Pistensau-Simulation, und das langweilige "Next Generation Tennis 2003".

DAS OPM2-WERTUNGSSYSTEM

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

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

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

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

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

PS2 Testergebnis			PlayStation 2 ★ STAR
RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC		Action/Jump'n'Run	Alter: frei
HERSTELLER: Ubi Soft	ENTWICKLER: Ubi Soft		ca. 45 Euro
1 Spieler, Memory Card, DualShock2, Sprachausgabe und Text deutsch, mehrsprachig, Dolby Surround		STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS
POSITIV 👉 Viele Bonus-Features 👉 Rundum tolle Optik 👉 Neue Fähigkeits-Extras optimal umgesetzt	NEGATIV 👉 Kameraprobleme 👉 Manchmal frustig 👉 Später seltene Rücksetzpunkte	UMFANG: 9/10	87
		GRAFIK: 10/10	
		SOUND: 9/10	
Traumhaft inszeniertes Action-Hüpfspiel mit edler Technik.			PROZENT

PlayStation2-Tests 07/2003

Testkompetenz & Spaß am Spiel!

CARSTEN GRAUEL REDAKTEUR	MICHAEL GALUSCHKA REDAKTEUR	SWEN HARDER REDAKTEUR	MARKUS HÄBERLEIN REDAKTEUR	PATRIC ROOS VOLONTEUR
Vorlieben: Endlich Sommer, Bahlsen La Viva Milch & Milchkexse 	Vorlieben: Grillabende, Sachen auf ebay verschachern, Pasta selbst machen 	Vorlieben: Mit meinen Engländern bei PES 2 mal richtig rulen! ;) 	Vorlieben: Biergarten, schönes Wetter, limitierte Konsolen und Spiele 	Vorlieben: Gelato italiano, Barbecue am Baggersee, Mixtapes, Körbe werfen 
Abneigungen: Im Zug einpennen, Verfahren in der Schweiz 	Abneigungen: Mückenstiche, Zeckenbisse, Fliegenschwärme 	Abneigungen: Schlechte Verlierer, von Schnaken nachts ausgesaugt zu werden 	Abneigungen: Schwüles Wetter, Testmuster mangel im Sommer, Einkaufen bei großer Hitze 	Abneigungen: Schlechte Verlierer, unendliche Lieferzeiten, regnerische Wochenenden
Favorisierte Genres: Beat'em-Ups, Rennspiele, Jump'n'Runs Aktuell in der PS2: Gran Turismo 3, Midnight Club 2, Resident Evil Dead Aim Lieblingsspiele auf der PS2: Ridge Racer 5, Pro Evolution Soccer 2, Frequency, Gran Turismo 3	Favorisierte Genres: Rennspiele, Sportsiege, Action-Adventures Aktuell in der PS2: Winning Eleven 6 Final Evolution, Sega NHL 2K3 Lieblingsspiele auf der PS2: Burnout 2, Pro Evolution Soccer 2, ICO	Favorisierte Genres: American Sports, Action-Adventures, Shoot'em-Ups, Beat'em-Ups Aktuell in der PS2: Winning Eleven 6 Final Evolution (endlich!), Def Jam Vendetta, NBA Street Vol.2 Lieblingsspiele auf der PS2: PES 2, Ratchet & Clank, Devil May Cry	Favorisierte Genres: Action, Action-Adventure, Rennspiele Aktuell in der PS2: Enter the Matrix, Primal, Silent Hill 3 Lieblingsspiele auf der PS2: Gran Turismo, Zone of the Enders 2 (us), GTA 3, Ratchet & Clank	Favorisierte Genres: Jump'n'Run, Sport, Beat'em-Up Aktuell in der PS2: NBA Street Vol.2, Midnight Club 2, Def Jam Vendetta, Eye Toy Lieblingsspiele auf der PS2: Ratchet & Clank, NBA Live 2003, PES 2
EXPERTE FÜR: BEAT'EM-UPS Mit "Def Jam Vendetta" hat sich diesen Monat ein Klopfer der etwas anderen Art in unseren Testring gewagt – und machte eine sehr gute Figur. Über 40 beinharte Rapper bearbeiten sich mit brachialen Wrestling-Attacken. Ein spannender Story-Mode motiviert zum mehrmaligen Durchspielen. Prügelspieler sollten nicht nur mangels Alternativen einen Blick drauf werfen.	EXPERTE FÜR: RENNSPIELE Freunde von Formel-Serien werden in diesem Monat gut bedient: Mit EAs "F1 Career Challenge" und Codemasters' "IndyCar Series" dürft ihr bei zwei der populärsten Motorsport-Ereignisse an den Start gehen. Zwar enttäuscht das erstere angesichts der vollmundigen Ankündigungen ein wenig, und letzteres hat ein paar unnötige Macken. Dennoch sind beide richtig gute Spiele.	EXPERTE FÜR: ACTION-ADVENTURES Tja, diesen Monat sieht es sehr mager für Abenteuer aus. Als einziges Spiel in diesem Sektor wurde "Galerians: Ash" gesichtet. Und das ist leider alles andere als ein Kandidat für die Bestenliste. Aber immerhin, am Horizont zeichnen sich bereits Lichtblicke für die PS2 ab: Archäologe Indiana Jones und Kollegin Lara Croft schnüren schon die Rucksäcke für die nächste Ausgabe.	EXPERTE FÜR: ACTION Diesen Monat haben wir einen potenziellen Knaller-Test für euch: Die Videospiel- Umsetzung des Films "Matrix Reloaded" muss nämlich beweisen, ob sie ihren prominenten Namen auch verdient hat. Auch der neueste Spross des Horror-Spezialisten Capcom glänzt mit Innovationen. "Resident Evil Dead Aim" steuert ihr entweder mit dem Controller oder mit der Lichtpistole.	EXPERTE FÜR: JUMP'N'RUNS Bedauerlicherweise sind für diese Ausgabe keine neuen Jump'n'Runs bei uns eingetrudelt. Jedoch gibt es keinen Grund, Trübsal zu blasen, denn im nächsten OPM2 haben wir für euch ein ganz besonderes Schmankerl parat: Eine Vorschau auf "Ratchet & Clank 2", den mit Spannung erwarteten Nachfolger unserer Hüpf-Referenz! Wenn das mal keine rosigen Aussichten sind...



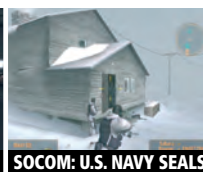
DEF JAM VENDETTA



F1 CAREER CHALLENGE



RESIDENT EVIL DEAD AIM



SOCOM: U.S. NAVY SEALS



WAKEBOARDING

DER PS2-TEST DES MONATS

Enter the Matrix



GESUNDHEIT 01% FORUS 02%



Der Film ist ein Superhit. Gilt das auch für das Spiel? Nachdem wir mit Niobe und Ghost etliche "Agent Smiths" verprügelten, klären wir nun die Schwächen und Stärken von "Enter the Matrix".





games ➔ test

Video Demo

Enter the Matrix

Schluss mit Vorberichten und Andeutungen: Wir haben die finale Fassung von "Enter the Matrix" gespielt – bis zum Abspann und darüber hinaus.



Im Tower des Flughafens wird Ghost von einem Hubschrauber und einer SWAT-Einheit attackiert. Hier wirkt die Grafik – wie in fast allen Levels – schlicht und wenig detailreich.

Höchste Geheimhaltung war angesagt bis zum Erscheinen von "Enter the Matrix". Bei Vorabversionen fehlten Filmszenen (man könnte ja zu viel über die Story erfahren) und die Testversion erreichte uns erst wenige Tage vor Veröffentlichung des Spiels. So werden eingefleischte Fans wohl schon vor unserem Test zugegriffen haben. Alle anderen erfahren hier, ob sich der Kauf wirklich lohnt.

In "Enter the Matrix" durchlebt ihr eine Rahmenhandlung zur Film-Story. Wichtige Personen aus "Matrix Reloaded" wie Morpheus, Neo, der Schlüsselmacher, Persephone und Agent Smith kommen zwar vor, im Mittelpunkt stehen aber andere Charaktere, Niobe und Ghost. Niobe (Jada Pinkett

Smith) hatte früher mal ein Tachtelmechtel mit Morpheus und ist nun Captain des Rebellenschiffs "Logos". Ihr zur Seite steht Ghost (Anthony Wong), erster Offizier auf der Logos und der Bruder von Trinity.

Wirklich zusammenhängend ist die Handlung im Spiel nicht, man hat bei vielen Dialogen das ungute Gefühl, etwas verpasst zu haben. Deshalb unser Tipp: Erst "Matrix Reloaded" im Kino anschauen und dann auf der PS2 in die Matrix abtauchen.

Enttäuschender Start

Die erste große Enttäuschung erwartet uns bereits im kargen Optionsmenü. Neben Standards wie der Bild-Zentrierung fehlen auch begehrte Heimkino-Features. Kein 16:9-Bild, kein Raumklang-Modus. Dafür die Option "Untertitel". Und das nicht ohne Grund: Atari (so heißt Infogrames nun offiziell) hat die englische Sprachausgabe übernommen und nicht deutsch synchronisiert.

Am Beginn steht die Wahl des spielbaren Charakters. Niobe hat im Vergleich zu Ghost den etwas einfacheren Weg vor sich. Obwohl ihr mit beiden Figuren ein- und dieselbe Story erlebt, unterscheiden sich manche Levels wesentlich voneinander, so z.B. kämpft nur Ghost gegen seine Schwester



Agent Smith weicht euren Schüssen, genau wie im Film-Vorgänger, geschickt aus.

Trinity und gegen einen Hubschrauber. Dafür erlebt Niobe einen unvergesslichen Agentenfight in 10.000 Metern Höhe.

"Harte Fights und spektakuläre Schusswechsel" – auf diese kurze Formel lässt sich der Spielablauf reduzieren. Ihr blickt eurem Helden auf den Rücken und lauft durch die zwölf sehr geradlinigen Levels. Verliert ihr trotzdem die Orientierung, weist euch ein Richtungspfeil mit Entfernungsangabe den Weg zum nächsten Checkpoint.

Es gibt keinerlei Rätsel, dafür aber viel Action. Selten habt ihr länger als zwanzig Sekunden Ruhe, bis die nächsten Wachen, Polizisten, SWAT-Einheiten oder (dann kommts ganz hart) Agenten vor euch auftauchen. Am spektakulärsten sind die Nah-

PS2 Genrekurrenten			
Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
GTA 3 <i>Dieser "interaktive Gangsterfilm" bietet mehr Freiheiten und ist deutlich abwechslungsreicher.</i>	Take 2	12/2001	91%
Devil May Cry <i>In Sachen coole Kämpfe steht Capcoms Teufelsjagd "Enter the Matrix" nicht nach.</i>	Capcom	01/2002	88%
Der Herr der Ringe <i>Die professionellere Filmumsetzung: Fehlerfrei, mit deutschen Sprechern und viel besserer Grafik.</i>	EA	12/2002	83%



❏ Persephone und Niobe tun es: "Küss' mich und ich werde dich dafür belohnen".

kämpfe: Mit Tritten und Handkantenschlägen attackiert ihr eure Gegner – im typischen Matrix-Stil. Tastenkombinationen müsst ihr nicht auswendig lernen, ihr drückt ein paar Mal auf die Knöpfe und schon geht das Opfer zu Boden. Mit der Kontertaste weicht ihr Schlägen aus bzw. greift euch die Waffe eures Gegenübers, gefolgt von einem Schlag oder einer Kugelsalve. Die Kamera dreht sich bei Kämpfen um euch und den Gegner wie in einem Film. Erst wenn sich der Feind nicht mehr bewegt, kehrt sie wieder in die ursprüngliche Position zurück. Das sieht oft cool aus, nervt aber auch gelegentlich.

Kämpfen à la Matrix

Die wirklich spektakulären Moves macht euer Held nur bei gedrückter Focus-Taste. Ihr prescht dann wie eine Rakete nach vorn, macht einige Schritte an der Wand entlang oder feuert fünf Schüsse ab, noch bevor die erste Kugel das Gewehr der Gegner verlässt.

In mehreren Levels wird aus der Third-Person-Action ein Rennspiel. Ihr sitzt hinter dem Steuer eines Wagens, flüchtet vor der Polizei oder jagt einem LKW hinterher, in dem Morpheus sitzt. Einige Rennpassagen sind gelungen, andere – insbesondere die Szene, in der ihr in einem trockenen Flussbett ein Flugzeug verfolgt – nerven. Alle paar Meter trifft ihr eine Bodenwelle, der Jeep hebt ab und ihr kracht gegen einen Pfeiler, weil ihr in der Luft nicht lenken könnt: Mission gescheitert. Am spannendsten sind die Fahrscenen, wenn ihr mit Ghost spielt. Während Niobe das Fahrzeug lenkt, ballert ihr auf die Verfolger.

Das Waffenangebot ist auf den ersten Blick durchschnittlich: Es gibt normale und halbautomatische Pistolen, unterschiedliche Maschinengewehre und einen Granat-



❏ Das Chateau ist mit Abstand die attraktivste Umgebung. Hier sind auch die Gegner neu: Niobe muss sich mit zwei Vampiren auseinander setzen. Nur ein Holzpfeil durchs Herz tötet sie.

werfer. Als Sekundärwaffen stehen euch Blend-, Betäubungs- und Handgranaten zur Verfügung. Weitere Waffen, spielbare Charaktere (z.B. Neo!) und Levelabschnitte lassen sich freischalten, wenn ihr euch im Hauptmenü an den Computer setzt und hackt. Beim Surfen auf der Matrix-Festplatte findet ihr Bilder und Videosequenzen. Ihr dürft sogar Waffen an bestimmte Punkte innerhalb des Levels hacken.

Wie das Hacken genau funktioniert, lest ihr in unseren Tipps auf Seite 100. Technisch hat "Enter the Matrix" seine Höhen und Tiefen. Gut gefallen uns die Kämpfe, die beinahe genauso spektakulär wirken wie auf der Kino-Leinwand. Die wenig komplexe Levelarchitektur schwankt dagegen zwischen "ganz nett" und "PSone-Niveau".

Der Soundtrack kommt direkt aus dem Film. Allerdings ist bei dessen Interaktivität einiges schief gelaufen: Klangpassagen brechen abrupt ab, andere setzen ein und sind nach wenigen Sekunden wieder vorbei. Dazu kommen Tonfehler, wie etwa ein plötzlich auftretender Halleffekt. Überhaupt wirkt "Enter the Matrix" unfertig, beim Durchspielen fallen viele Grafikfehler auf. Als "Entschädigung" gibts massenhaft Zwischen-

sequenzen, allesamt schön anzusehen und zum Teil (ca. 60 Minuten) sogar Realszenen, gedreht von den Wachowski-Brüdern.

➔ **THOMAS SZEDLAK**

PS2 Meinung



Eindeutig zu viele Fehler in der Matrix!! Um über die zahlreichen Grafik- und Sounddefizite hinwegsehen zu können, müsstest man schon Neos schwarze

Sonnenbrille auf der Nase tragen. Dazu kommt eine Levelgrafik, die den Fähigkeiten der PS2 nur ansatzweise gerecht wird. Schade, denn die spektakulären Kämpfe sehen vor allem in Zeitlupe fantastisch aus und lassen sich unkompliziert spielen. Gefallen hat mir auch das Hack-Feature. Hat man sich ein wenig eingearbeitet, stöbert man mit Feuereifer in der Matrix herum. Doch auch hier gibts eine Enttäuschung: Eine USB-Tastatur wird nicht unterstützt, ihr müsst jeden einzelnen Buchstaben mit dem Controller anwählen. So bleibt unter'm Strich ein geradliniges, unkompliziertes und in manchen Szenen äußerst spektakuläres Actionspiel, das vor allem Matrix-Fans anspricht. Denn: Wer wirklich alles über die Scheinwelt der Wachowskis erfahren will, kommt um dieses passable Lizenzspiel nicht herum.

PS2 Testergebnis

ENTER THE MATRIX		Action	Alter: ab 16	
HERSTELLER: Atari	ENTWICKLER: Shiny			ca. 60 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch, mehrsprachig		STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS	
POSITIV 👉 Coole Fights 👉 2h Zwischensequenzen 👉 Freakiges Hack-System mit vielen Secrets	NEGATIV 👎 Wirkt klar unfertig 👎 Keine dt. Sprecher 👎 Levelgrafik enttäuschend schlicht	UMFANG: 7/10	77	
		GRAFIK: 6/10		
		SOUND: 8/10		
		Atmosphärische Matrix-Action mit vielen Fehlern im System.		



games ➔ test

F1 Career Challenge

Setzt an zu eurer ganz individuellen Formel-1-Karriere:

Rollt mit Geschick das Gegnerfeld über mehrere Jahre von hinten auf!



➔ Geht am Start auf volles Risiko, die schlafmützige Konkurrenz lässt sich hier leicht überholen. Im Bild der 2002er-Nürburgring, dessen neue Mercedes-Arena nicht berücksichtigt wurde.

Spätestens seit Erscheinen von "F1 Career Challenge" steht fest: Das bestimmende Rennspiel-Trend-Thema der letzten zwölf Monate ist die Integration einer kompletten Fahrerkarriere. Anstatt in die Haut eines real existierenden Fahrers zu schlüpfen, spielt ihr quasi aus der Ego-Perspektive und versucht, in der jeweiligen Rennserie Fuß zu fassen. Infogrames' "V-Rally 3" markierte einen frühen und bislang unerreichten Höhepunkt bei diesem Unterfangen, Codemasters' "DTM Race Driver" hat es auf der Story-Ebene versucht, blieb dabei aber auf Seifenoper-Niveau hängen.

Statt wie bei der Konkurrenz nur eine Saison lang ins Lenkrad zu greifen, dürft ihr euch bei "F1 Career Challenge" gleich vier

Jahre lang – von 1999 bis 2002 – als Formel-1-Pilot verdingen. Allerdings könnt ihr euch nicht einfach ein Team herauspicken. Zuerst gilt es, die Superlizenz zu erwerben: In Übungen und Prüfungen müsst ihr Zeugnis davon ablegen, wie gut ihr diverse Fahrmanöver beherrscht. Je nachdem, wie gut ihr dabei abschneidet, bekommt ihr anschließend bis zu drei Angebote verschiedener Teams. Das attraktivste am Anfang die bunte Truppe von Benetton – Ferrari, McLaren, Williams und Jordan bleiben euch selbst bei Fabelzeiten fürs Erste verwehrt.

Platzanweiser

Nach einer kurzen Team-Begrüßung in einer (grafisch schwachen) Zwischensequenz gehts auch schon ab zum ersten Rennen. Per PDA teilt man euch mit, welche Leistungen sich euer Team von euch erhofft. Am Anfang sind das "nur" Plätze im Hinterfeld, die aber auf Antrieb schwer genug zu erreichen sind. Je nachdem, wie ihr die Vorgaben erfüllt und wie weit ihr darunter bleibt oder sie übertrefft, steigt und fällt euer Ansehen als Fahrer. Bei längeren (Miss-)Erfolgsserien kann es vorkommen, dass stärkere Teams bei euch anklopfen oder ihr von eurem aktuellen Brötchengeber vor die Tür gesetzt wer-

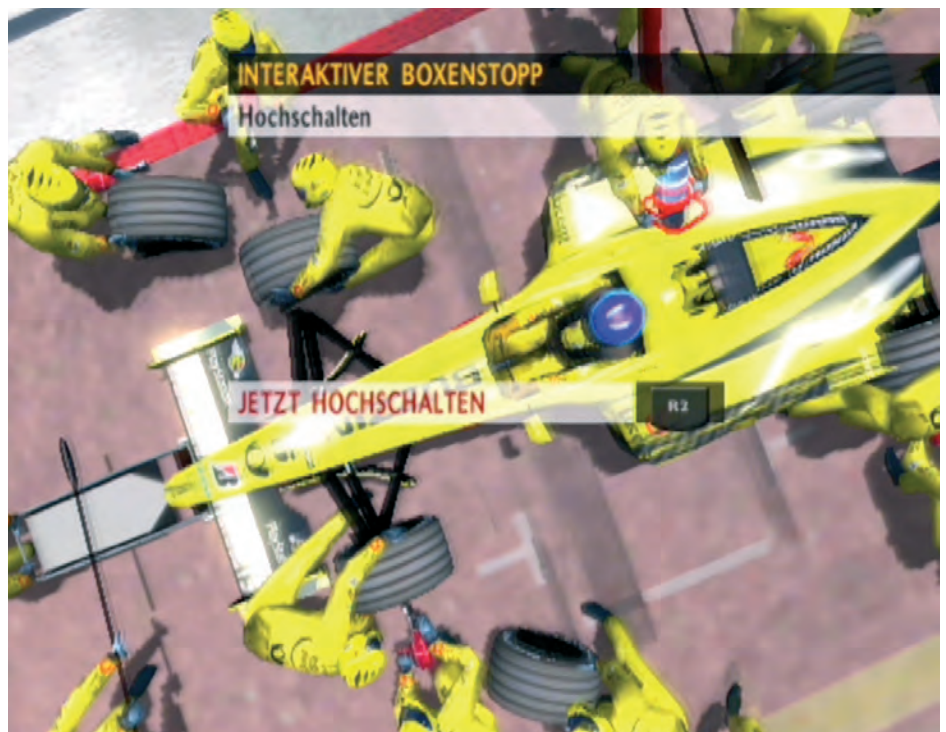


➔ KI-Mängel: Der Jordan biegt grundlos ins Gras ab, als wir uns ihm nähern.

det. Trostlos verläuft der Übergang zur nächsten Saison: Nach dem finalen Rennen folgt schlicht der Bildschirm, auf dem die Angebote fürs nächste Jahr aufgelistet sind. Recht bald stellt sich ein gewisser Trott ein, bei dem ihr kaum noch auf die Vorgaben achtet, die ziemlich unflexibel, teilweise gar sinnlos sind und sich während eures Aufenthalts bei einem Team kaum ändern.

Für etwas Abwechslung an einem Rennwochenende sorgt so lediglich eine Art Credits-System, das in abgewandelter Form bereits vom Vorgänger her bekannt ist. Pro Rennen könnt ihr ein Dutzend "Minimissionen" erfüllen, für die es Punkte regnet. Etwa wenn ihr den Teamkollegen schlägt, besonders sauber fahrt, am Start viele Autos über-

PS2 Genrekurrenten			
Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
F1 2002 <i>Optisch toller Vorgänger mit motivierendem Kartensammel-Modus.</i>	EA Sports	08/2002	81%
Formel 1 2002 <i>Ordentliches Formel-1-Spiel mit unfairen Gegnern und mangelhaftem Regelwerk.</i>	Sony	01/2003	76%
GP Challenge <i>Hübsches Arcade-F1, dem es an fast allen typischen Features wie Boxenstopps oder Funkverkehr fehlt.</i>	Infogrames	01/2003	71%



❗ Mit den gesammelten Punkten könnt ihr vor jedem Rennen einkaufen gehen.

❗ Wie beim Vorgänger dürft ihr auch diesmal den Reiz eines "interaktiven" Boxenstopps testen: Nur durch schnelle Reaktionen gelingt es, Zeit zu sparen und die Platzierung zu halten.

holt oder bestimmte Streckenabschnitte in einer vorgegebenen Zeit schafft. Mit den gescheiterten Punkten könnt ihr zwischen den Rennen "einkaufen". Das Shopping-Angebot reicht von neuen Helmdesigns über bessere Motoren und Bremsen bis hin zu einem unzerstörbaren Auto. Die Modifikationen gelten dabei jeweils nur für die nächste Veranstaltung.

Vom Karriere-Modus einmal abgesehen, kocht EA Sports das Modi-Süppchen auf Sparflamme: Neben den Einzelrennen dürft ihr auch noch in Multiplayer-Schlachten antreten. Bis zu vier menschliche Piloten können wahlweise nur gegeneinander, oder mit dem kompletten Fahrerfeld an den Start gehen – auch hier nur in einzelnen Läufen.

Hirnlose Raser

Während das überarbeitete Fahrmodell überzeugen kann und bei zu viel Gaseinsatz sogar kontrollierbare Drifts ermöglicht, fällt das Urteil über die Steuerung weit weniger gut aus. Sie ist viel zu empfindlich. Schon bei kleinen Bewegungen des Analog-Sticks lenkt der Bolide stark ein und erfordert somit stundenlange Eingewöhnung. Besser funktioniert es mit einem Lenkrad, deren Support (sowohl herkömmliche als auch USB-FF-Wheels) sehr gut ist.

Ebenfalls herbe Kritik muss sich die KI der gegnerischen Fahrer gefallen lassen. Sie bremsen oft seltsam und knallen auch bisweilen unmotiviert ins Heck. Zudem fallen sie beim typischen "Fahrzeug steht mitten auf der Strecke"-Test durch: Obwohl seitlich genügend Platz wäre, bleiben sie fast immer hinter dem havarierten Fahrzeug stehen und kommen erst nach einigen Sekunden daran vorbei. Und einen weiteren, sehr seltsamen Effekt konnten wir beobachten: Pflügt ihr

nach dem Start mitten auf der Straße durch das Feld, kann es vorkommen, dass die scheinbar in Panik geratene Konkurrenz schlagartig im 45-Grad-Winkel nach außen wegbiegt, sobald ihr ihnen zu nahe kommt.

Stabil schnell

"F1 Career Challenge" hat aber auch seine Stärken: Darunter fällt die bis hin zum formidablen Helm-Environment-Mapping exzellente Grafik, wenngleich deren Qualität bei einigen Strecken etwas abfällt. Absolute Spitzenklasse sind die Fahreranimationen im Cockpit – selbst das Abwinkeln des Fingers beim Schalten sieht verdammt realistisch aus. Die Framerate ist dabei deutlich stabiler als beim Vorgänger und knickt selbst in Extremsituationen nicht mehr so stark ein. Sehr schön ist der dynamische Wetterwechsel geworden: Das sieht gut aus und gibt manchem Rennen erst die richtige Würze. Bereits bewährt haben sich die interaktiven Boxenstopps, bei denen ihr durch das schnelle Ausführen von Aktionen wie herunterbremsen oder einlenken in die Box wertvolle Zeit sparen – oder auch verlieren – könnt. Wer darauf keine Lust hat, kann sie in Einzelrennen abschalten und im Karriere-

Modus durch Credits umgehen. Zu guter Letzt schafft auch der Sound den Sprung in die Oberklasse. Die guten Motorengeräusche begleitet ein lebendiger Funkverkehr, bei dem euer Teamchef auch einige nützliche Infos für euch bereithält.

➔ **MICHAEL GALUSCHKA**

PS2 Meinung



Gut. Schick. Mit frischen Ideen. Und dennoch eine Enttäuschung. Denn das eigentlich Neue an "F1 Career Challenge", der vollmundig angekündigte Karriere-Modus, schwächelt doch überraschend deutlich. Uninspiriert hangelt man sich von Rennen zu Rennen und bemerkt dabei kaum, dass schon wieder eine neue WM-Saison begonnen hat. Dazu gesellen sich eine lasche KI und eine Steuerung, bei der die Urteile der Testfahrer von "gewöhnungsbedürftig" bis hin zu "arg empfindlich" reichten. Natürlich hat das Spiel auch einige Stärken, wie etwa die feine Grafik oder das gelungene Fahrmodell. Die waren aber größtenteils schon bei den Vorgängern zu finden, weshalb sich "F1 Career Challenge" vor allem für diejenigen lohnt, die mit möglichst vielen Fahrzeug-Varianten herumbräusen wollen.

PS2 Testergebnis

F1 CAREER CHALLENGE		Rennspiel	Alter: frei	
HERSTELLER: EA Sports		ENTWICKLER: EA Sports		ca. 60 Euro
1-4 Spieler (Multitap), Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, mehrsprachig, 16:9, Lenkrad			STEUERUNG: 5/10	SPIELSPASS
POSITIV ⚡ Teilweise tolle Grafik ⚡ Gelungene Fahrphysik ⚡ Karriere-Modus mit neuen Ansätzen.	NEGATIV ⚡ Nervöse Steuerung ⚡ Grobe KI-Schwächen ⚡ Karriere auf Dauer recht eintönig.	UMFANG: 9/10	77	
		GRAFIK: 9/10		
		SOUND: 8/10		
Schade: Der neue Karriere-Modus zündet nicht wie erhofft.				PROZENT

Evil Dead – A Fistful of Boomstick

Wenn "Tanz der Teufel"-Held Ash gegen Dämonen kämpft, wirds blutig.
Befreit das US-Nest Dearborn von den böstigen "Necronomicon"-Monstern!



Ab und zu versperren Ash auch reichlich robuste Zwischengegner den Weg.

Schneiden und legen: Zwar kämpft sich Ash auch durch Museum und Vergangenheit, doch das fachgerechte Zerkleinern der immer nachwachsenden Zombies bleibt unverändert.

Sein Name ist Ash. Er hat in drei Abenteuern gegen Dämonen gekämpft, fast alle seine Kumpels an diese Höllenbrut verloren, ist ins Mittelalter gereist, arbeitet als Verkäufer bei S-Mart. Und an seinem Armstumpf ist eine Kettensäge.

Schauplatz seines neuesten, PS2-exklusiven Abenteuers ist das idyllische US-Städtchen Dearborn. Während Ash dort in der Bar an einem Whisky nippt, zitieren örtliche Historiker im Lokalfernsehen aus dem "Necronomicon Ex Mortis", dem "Buch der Toten". Oooops. Kenner der "Evil Dead"-Filme wissen, was jetzt kommt: Das ultimative Böse wird geweckt und plötzlich wimmelt es überall von "Deadite"-Zombies.

360-Grad-Metzelei

Jetzt greift Ash ein. Ihr steuert den immer zu einem Späßchen aufgelegten Haudrauf in 3D durch butterweich scrollende Stadt- und Innenszenarios. Leider haben die umhertorkelnden Zombie-Bewohner Einwände gegen Ashs Besuch.

Mit Kettensäge, Schrotgewehr (dem "Boomstick") und diversen anderen Waffen und Zauberformeln schneidet Ash die Brut fachgerecht in handliche Portionen. Da fliegen in Fontänen von Blut Arme, Beine und

Köpfe durchs Bild. Simple Combos und Drehungen um die eigene Achse geben euch auch im wüsten Gemenge eine Chance. Nach und nach erlernt Ash Beschwörungsformeln, mit denen er effektiv in den Körper Untoter schlüpft, Bärenkräfte entfesselt oder Blitze regnen lässt.

Ruckelfrei, aber unfair

In den sechs umfangreichen Levels macht sich Ash regelmäßig Notizen in seiner "To Do"-Liste. Oft zwingt man euch aber auch, einen ganzen Stadtteil abzusuchen. Da man oft keine Hilfestellung erhält, wirds frustig. Wesentlich simpler gehts da schon im Arcade-Modus zu. Hier erfüllt ihr in jedem

Story-Level mehrere kleine Aufgaben und metzelt in möglichst kurzer Zeit mit vorgegebener Ausrüstung alles zu Hackfleisch.

➔ CHRISTIAN BLENDL

PS2 Meinung



Zuerst macht diese "Bruce-Campbell-Show" einen guten Eindruck. Ash raspelt sich mit coolen Sprüchen durch Dämonen-Eingeweide. Spätestens im dritten Level aber mutiert der Spieler selbst zum stumpfsinnigen Zombie: Endloses Absuchen der Levels, ewige Monster-Attacken, fast unbesiegbare Bosse – auch THQ war wohl klar, dass ein Spiel mit solchen Mankos nur 30 Euro wert ist.

PS2 Testergebnis

EVIL DEAD – A FISTFUL OF BOOMSTICK		Action-Adventure	Alter: ab 18		
HERSTELLER: THQ		ENTWICKLER: VIS			ca. 30 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text englisch, Dolby Surround		STEUERUNG:		4/10	SPIELSPASS
POSITIV		NEGATIV		UMFANG:	57
🔴 Tolle Sprachausgabe		🔴 Wird zu schnell öde		GRAFIK:	
🔴 Viele Mini-Missionen		🔴 Oft frustig und schwer		SOUND:	
🔴 Nonstop-Action mit teils derbem Splatter		🔴 Stupid Level-Ab-suchen notwendig			
Unausgeglichene Splatter-Action mit mangelhaftem Spieldesign.					PROZENT

PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "The Third Place" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. SEGA and SHINOBI are registered trademarks or trademarks of Sega Corporation. © OVERWORKS/SEGA, 2002. Published by Sega Corporation. Developed by Overworks. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe.



Finally on PlayStation®2



Der Klassiker unter den Ninja Action Games ist zurück. Führe Hotsuma, Oberhaupt des altehrwürdigen Oboro-Clans, in die Entscheidungsschlacht um das Schicksal Tokios. Erlebe unzählige neue Moves und eine brillante Grafik. Erlebe ein Shinobi, das du so noch nicht kennst. Exklusiv auf deiner PlayStation®2.

PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (0,62 €/Min.) www.playstation.de Mehr Infos zur Shinobi-Historie auf www.shinobi-game.com



THE COURAGE PLACE THE LEGEND PLACE THE GLORY PLACE THE THIRD PLACE





 games ➔ test

Resident Evil Dead Aim

"Dead Aim" ist Horror-Adventure und Lightgun-Shooter in einem. Mit der Knarre im Anschlag pirscht ihr euch durch zombieverseuchte Gruselkulissen.



Bei Kopftreffern werden die Zombies gegen die Wand geschleudert. Um Munition zu sparen, solltet ihr die Untoten möglichst schnell umnieten. Manche Exemplare schlucken mehrere Kugeln.

Die Welt wird einmal mehr von einem Wahnsinnigen bedroht. Diesmal vom leicht femininen Morpheus D. Duvall, der einen sehr "ausgeprägten" Sinn für das Schöne hat. Morpheus war bis vor kurzem bei der Umbrella Corporation angestellt ("Resident Evil"-Kenner wissen, dass die Firma Umbrella verantwortlich ist für eine Monsterseuche). Angeblich war er für die Vorfälle in Raccoon City am 11. Mai 1998 verantwortlich (da spielte der erste Teil der "Resident Evil"-Serie). Um sich an Umbrella zu rächen, stahl er das mutagene T-Virus und einige Biowaffen. Die grässlichen T-Virus-Monster hält er in Kältekammern fest und bietet sie nun auf einem Luxusdampfer verschiedenen Terroristen an.

Hier steigt Held Bruce McGivern ein. Der coole "tough Guy" gehört einer amerikanischen Organisation zur Bekämpfung von Umbrella an. Er wird auf den Luxusdampfer entsandt, um Duvalls Machenschaften zu beenden. Denselben Auftrag hat auch die chinesische Geheimagentin Fongling – auch Verbrecher ihres Landes nehmen an Duvalls illegaler Auktion teil.

Ansichtssache

Ihr übernehmt zunächst Bruce, hin und wieder jedoch spielt ihr auch die schöne Fongling. Gewöhnlich seht ihr den Helden aus der Verfolgerperspektive und steuert ihn mit dem Steuerkreuz eurer Namco G-Con 2 Lichtpistole (oder auch mit dem Controller) durch die dreidimensionalen Räumlichkeiten des Kreuzschiffes. Mit den beiden Tasten A und B der Plastikknarre, die seitlich am Lauf angebracht sind, öffnet ihr Türen und hebt Gegenstände wie Heilkräuter, Dokumente und Munition auf.

Sobald ihr einen Zombie oder etwas ähnlich lebensbedrohendes seht, drückt ihr einmal kurz den Abzug der Kanone und die Ansicht wechselt blitzschnell in die Egoperspektive. Mit jeder weiteren Betätigung des Abzugs schießt ihr. Das Steuerkreuz dient

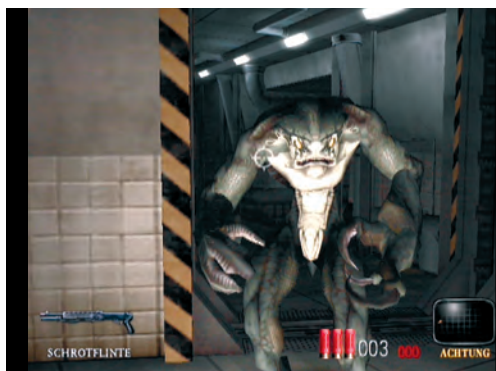
nun zum Umschauen, wenn ihr euch bewegen möchtet, müsst ihr zusätzlich die B-Taste gedrückt halten. Ein blinkender Indikator zeigt euch, aus welcher Richtung Gefahr droht. Ist euer Magazin leer, wird automatisch nachgeladen. Ihr könnt aber auch neben den Bildschirm schießen oder die Taste am unteren Ende des Pistolengriffs drücken, um nachzuladen.

Auf eurem Weg durch das Schiff und weiter durch feuchte Abwasserkanäle und geheime Forschungslabors werdet ihr mit allerhand widerwärtigem T-Virus-Gezücht konfrontiert. Die meiste Zeit schlägt ihr euch mit mannigfaltigen Arten von Zombies herum: Männliche, weibliche, langsame, schnelle, Kapitäne, Wissenschaftler und auch Exemplare ohne Haut wanken stöhnend auf euch zu und lechzen nach eurem Blut.

Darüber hinaus bekommt ihr es aber auch mit deutlich gefährlicheren Viechern zu tun. Auf dem Schiff macht ihr das erste Mal Bekanntschaft mit den bulligen Huntern, froschähnlichen Wesen mit gewaltiger Sprungkraft. Später trifft ihr auf einen Tentakel-Tyrant, auf einen fetten, mutierten Schwerverbrecher ohne Augen und auf eine gewaltige Schabe, die fußballgroße Insekten auf euch hetzt.

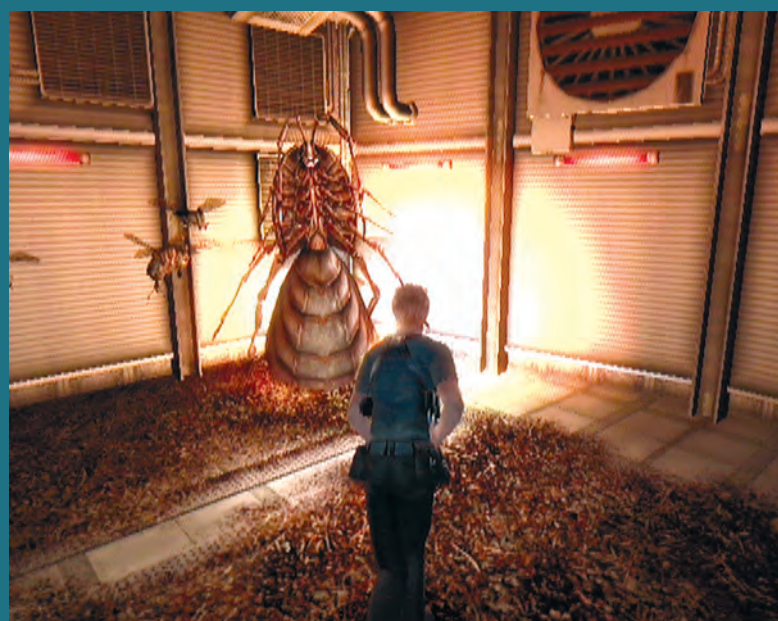
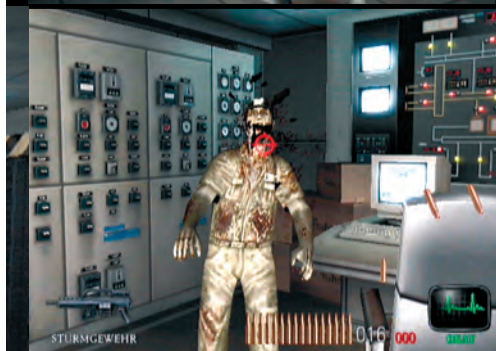
PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Gun Survivor 2 – Code: V. <i>Auch hier konntet ihr laufen und schießen, doch Steuerung und Grafik waren unterirdisch mies.</i>	Capcom	04/2002	58%
Dino Stalker <i>Aggressive Dinos statt verfaulten Zombies. Urzeitliches Geballer mit viel Abwechslung.</i>	Capcom	09/2002	72%
Gunfighter 2 <i>An sich kein schlechter Lightgun-Shooter, doch die Treffertoleranz war viel zu gering.</i>	Sony	05/2003	62%



📍 In den Ruheräumen findet ihr jederzeit Pistolenmunition und speichert den Spielstand.

📍 Hin und wieder aktiviert ihr an solchen Pulten elektronisch gesicherte Türen.



📍 Mit Hang zur Dramatik: Misstrauisch beäugt Fongling die Leiche der Erhängten.

📍 Riesenschädling: Diese gigantische Schabe hält zwar nicht sonderlich viel aus, doch dafür attackieren euch permanent ihre kleinen, fliegenden Abkömmlinge.

Mit der popeligen Handfeuerwaffe, die ihr von Beginn an bei euch tragt, würdet ihr gegen diese Höllenbrut ziemlich alt aussehen. Darum findet ihr mit der Zeit ein halbes Dutzend Waffen mit "mehr Bums dahinter", wie man zu sagen pflegt. Die halbautomatische Pistole feuert drei Kugeln hintereinander ab, die Schrotflinte bläst aus nächster Nähe so ziemlich alles weg, mit der schallgedämpften Pistole beseitigt ihr gefahrlos hellhörige Monster, das Maschinengewehr macht aus eurem Opfer ein Sieb, die Magnum haut auch aus einiger Entfernung noch gut rein und der Granatwerfer sprengt ganze Zombiegruppen auseinander. Das aufgeführte Arsenal steht jedoch nur Bruce zur Verfügung. Fongling erwehrt sich ihrer Haut lediglich mit einer schallgedämpften Pistole und einem Maschinengewehr.

Rätselanteil reduziert

Ganz "Resident Evil"-typisch gibt es auch wieder einige Rätsel zu lösen. Diese sind jedoch meistens so simpel, dass sie schon fast nicht mehr als Denkaufgaben zu bezeichnen sind.

Mal sucht ihr nach einem Ventil für eine Druckluke, ein anderes Mal braucht ihr einen Schlüssel oder eine Magnetkarte, um

eine Tür zu öffnen. Entsprechende Hinweise erhält ihr beim Lesen von Büchern und Dokumenten, die ihr auf dem Weg findet.

Grau in grau

Technisch ist "Resident Evil Dead Aim" solide, aber kein Highlight. Die Farben grau, braun und beige dominieren das Bild, detaillierte Texturen seht ihr nur selten. Dafür passen die Gegneranimationen: Die Zombies stolpern immer wieder anders, die Hunter springen wild umher und beim dicken Pluto, dem oben erwähnten, blinden Monster, schwabbeln die Fettmassen, wenn er auf euch zustürmt. Vor allem die Trefferanimationen sehen spitze aus. Bei kritischen Tref-

fern haut es euer Opfer gegen die Wand. Dabei hinterlässt es eine Blutsprache und sackt in sich zusammen.

➤ CARSTEN GRAUEL

PS2 Meinung



Einfache Rätsel, hohes Gegneraufkommen, Lightgun-Unterstützung, massig Waffen – "Dead Aim" richtet sich eindeutig an die actionorientierten "Resident Evil"-Fans. Durch die Erforschung der spärlich beleuchteten Räume und Gänge bleibt dennoch etwas Gruselstimmung übrig. Abgesehen von der sehr kurzen Spielzeit gibt es kaum etwas zu beanstanden. Schießwütige Zombiejäger greifen zu.

PS2 Testergebnis

RESIDENT EVIL DEAD AIM		Lightgun-Shooter	Alter: ab 16	
HERSTELLER: Capcom		ENTWICKLER: Capcom		ca. 60 Euro
1 Sp., MC, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text dt., mehrsprachig, Lichtpistole, G-Con 2		STEUERUNG: 8/10		SPIELSPASS
POSITIV 🔴 Spannende Bosskämpfe 🔴 Viele Waffen 🔴 Vielfältige Gegneranimationen	NEGATIV 🔴 Etwas detailarme Grafik 🔴 Sehr kurz (2,5-3 Std.) 🔴 Optisch wenig Abwechslung	UMFANG: 4/10		78 
		GRAFIK: 7/10		
		SOUND: 8/10		
Kurzes, aber sehr unterhaltsames Baller-Abenteuer im "RE"-Stil.				PROZENT

Wakeboarding Unleashed

Nach Skateboarding, BMX und Surfing wagt sich Activision nun an eine weitaus exotischere Sportart: Beim Wakeboarding zieht euch ein Motorboot.



➔ **Zusatzaufgabe:** Im überfluteten Springfield rettet ihr Kühe und Schafe mit dem Boot.

Ähnlich wie beim Wasserskifahren hat der Wakeboarder eine Halteleine in Händen und lässt sich von einem Boot ziehen. Die Wellen (Wakes), die das Boot beim Fahren erzeugt, nutzt er für Sprünge und macht dabei wilde Drehungen, Salti, Grab-Tricks und andere Kunststücke. So viel zur Sportart selbst.

Bei "Wakeboarding Unleashed" wählt ihr aus anfangs sieben Boarder-Profis, die sich in wiederum sieben Kategorien wie Sprunghöhe, Wendekreis oder Rail-Balance voneinander unterscheiden. Im Karriere-Modus klappert ihr nach und nach elf wässrige Locations ab, darunter Lake Powell, Belize, Timber Lake, Venedig und Hongkong. In den meisten Levels müsst ihr während eines gewöhnlichen Laufs mehrere Aufgaben erfüllen. Ihr knackt diverse Punktevorgaben, fahrt Touristen auf Schwimmreifen über den Haufen, startet Motorboote oder legt eine bestimmte Strecke per Boardslide (über Objekte rutschend) zurück. Darüber hinaus gibt es pro Level noch einmal knapp zehn spezielle Herausforderungen (Challenges). Für diese gelten eigene Runden- und Zeitvorgaben, deshalb werden sie nicht während eines normalen Laufs bewältigt. Wem das nicht genügt, der macht sich auf die



➔ **Knifflige Angelegenheit:** Oft ist es sehr schwierig, kontrolliert einen Boardslide auszuführen, wenn das Boot eine Kurve macht und euch in eine andere Richtung zieht.

Suche nach Gaps (Lücken zwischen zwei Objekten, die ihr überspringt). Durch das Lösen der Aufgaben schaltet ihr Levels frei und erhaltet Skill-Punkte, die ihr frei auf die Fähigkeiten eures Boarders verteilen dürft.

Leinen los!

Ein sehr interessantes Steuerungsmerkmal von "Wakeboarding Unleashed" ist das Loslassen und Fangen der Halteleine. Wird euch das Seil aus den Händen gerissen (weil es beispielsweise an einem Pfosten hängen geblieben ist) lasst ihr es euch durch Drücken der L2-Taste wieder zuwerfen. Mit derselben Taste könnt ihr die Leine auch absichtlich loslassen. Mit ausreichend

Schwung findet ihr auf diese Weise geheime Passagen – außerdem gibts Extra-Punkte, wenn ihr "freihändig" Tricks macht.

➔ **CARSTEN GRAUEL**

PS2 Meinung



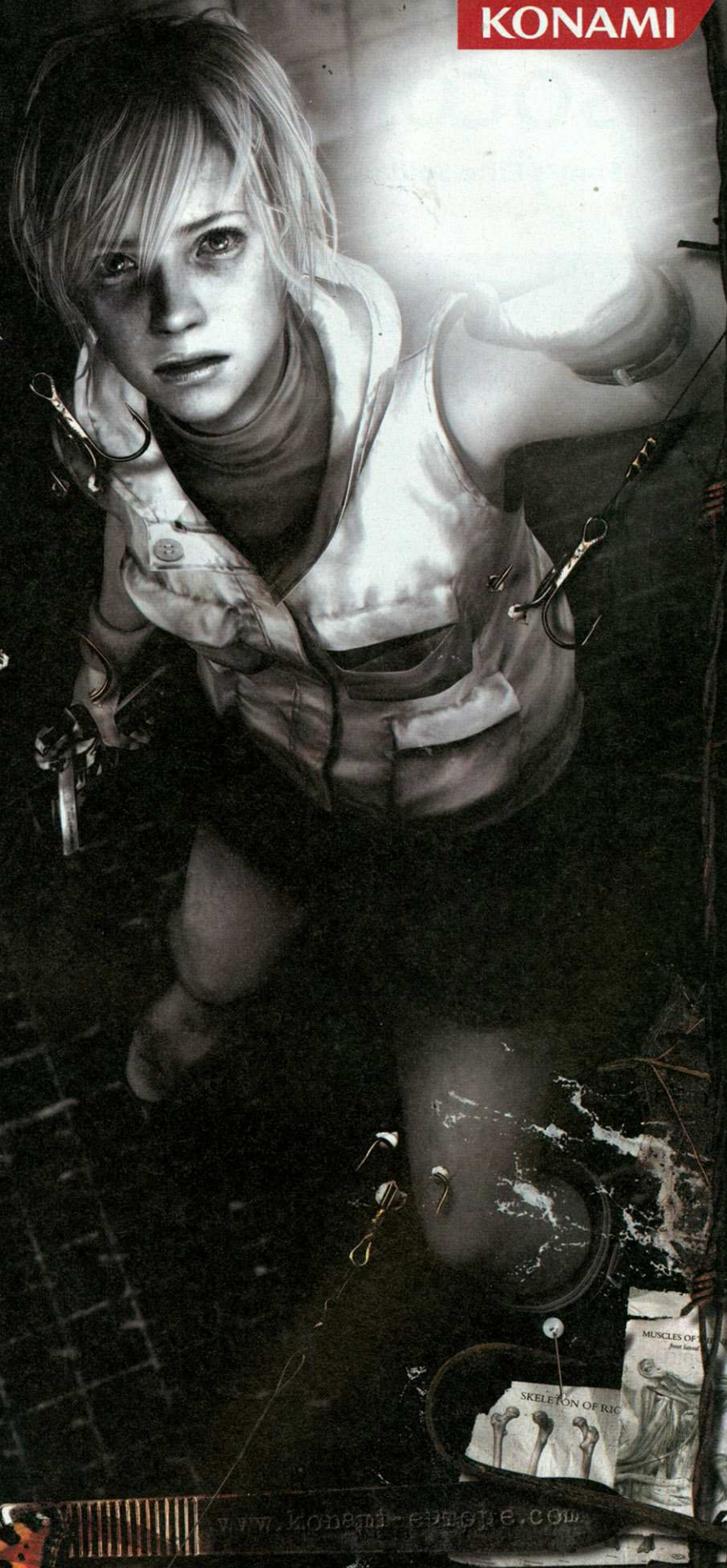
"Wakeboarding Unleashed" ist grundsätzliche, umfangreiche und schöne Trendsportkost nach "Tony Hawk's"-Art, an der es wenig auszusetzen gäbe, wäre da nicht die etwas nervige Steuerung. Nicht selten kommt es vor, dass ihr eigentlich einem Objekt ausweichen oder auf eines hinaufspringen wollt, doch das Boot eure Bahn unvorhersehbar verändert. Trotzdem: Grafisch toll, spielerisch herausfordernd.

PS2 Testergebnis

WAKEBOARDING UNLEASHED FEAT. SHAUN MURRAY		Trendsport	Alter: frei	
HERSTELLER: Activision		ENTWICKLER: Shaba Games		ca. 60 Euro
1-2 Spieler (Multitap, i.Link), Memory Card, analog, DualShock2, Text englisch		STEUERUNG: 7/10		SPIELSPASS
POSITIV 🔴 Tolle Wasserdarstellung 🔴 Viele versch. Aufgaben 🔴 Spielelement: Leine fangen und loslassen	NEGATIV 🔴 Mittelm. Animationen 🔴 Hakelige Steuerung 🔴 Schwer abschätzbare Entfernungen	UMFANG: 9/10		76
		GRAFIK: 8/10		
		SOUND: 8/10		
Guter "Tony Hawk"-Verschnitt zu Wasser, aber nicht ohne Fehler.				PROZENT

KONAMI

...fürchte
den
schlimmsten
Alptraum
deines
Lebens!



SILENT HILL 3

KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. ©1999-2003 Konami Computer Entertainment Tokyo. All Rights Reserved. SILENT HILL® is a registered trademark of Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc. "B" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

G.C.
GAMES CONVENTION
21-24.08.2003

PlayStation 2



games ➔ test

SOCOM: U.S. Navy Seals



Sony's Elite-Soldaten starten zu ihrem finalen Einsatz: Wir befehligen die erfahrene Erstschartruppe durch die brenzligsten Situationen.



❶ In einem Sumpfgebiet pirschen wir uns von einer Deckung zur nächsten. Treffen wir dabei auf feindliche Soldaten, schalten wir diese mit unserer schallgedämpften Waffe lautlos aus.



❷ Am Eingang dieser alten Tempelanlage lauschen wir einer Truppe von Söldnern.

"SOCOM" Online

Insgesamt drei Online-Spielmodi stehen euch in "SOCOM" zur Auswahl. Sehr beliebt ist das Deathmatch. Hier ballert jeder gegen jeden. Wer am meisten Widersacher innerhalb eines Zeitlimits erledigt, hat gewonnen. Etwas taktischer müsst ihr im nächsten Spielmodus vorgehen. Zwei Teams kämpfen um die Kontrolle über eine Bombe, die es im Lager der Kontrahenten auszulegen gilt. Ist diese im feindlichen Gebäude platziert, muss die Stellung für 30 Sekunden gehalten werden. Wird die Bombe zuvor entschärft, kann das andere Team einen Gegenangriff starten. Der dritte Spielmodus erinnert an das beliebte "Counterstrike". Ein Team von Seals muss aus einem Gefängnisblock Geiseln befreien, die von Terroristen bewacht werden.



❸ Mit anderen Spielern macht "SOCOM" gleich nochmal so viel Spaß.

Der erste Online-Einsatz auf der PlayStation2 rückt langsam aber sicher in greifbare Nähe. Ohne das passende Spiel jedoch bringt euch der Kauf eines Ethernet-Adapters natürlich wenig. Deshalb schickt Sony jetzt seinen ersten Taktik-Shooter, "SOCOM: U.S. Navy Seals", ins PS2-Kampfgebiet. Auf den Internet-Schießereien (siehe Kasten) liegt jedoch nicht unser Hauptaugenmerk: Der Taktik-Shooter bietet gleichwertige Einzelspieler-Kampagnen. Deshalb sollten nicht nur interessierte Online-Spieler an dieser Stelle weiterlesen – "SOCOM" ist auch als Offline-Spiel wegweisend.

Geniale Spracherkennung

Doch was ist das Besondere an Sony's Taktik-Shooter? Ein eigens zu steuerndes Kommando, das Team-Feature oder die geniale Spielatmosphäre? Nichts davon – die meisten dieser Komponenten kennen wir bereits aus Action-Titeln wie "Conflict Desert Storm". Das innovative Element von "SOCOM" liegt der Verpackung bei: Ein Logitech-Headset. Diese Kopfhörer-Mikrofon-Kombi wird mit dem USB-Anschluss der PlayStation2 verbunden. Erfahrene Online-Spieler denken jetzt vielleicht: "... ja klar!

Damit kann man sich während der Gefechte im Internet mit seinen Teamkollegen unterhalten." Doch nicht nur das: Auch im Einzelspieler-Modus gebt ihr euren computergesteuerten Kameraden über das Mikrofon detaillierte Befehle, welche diese dann akribisch ausführen. Wie das gehen soll fragt ihr euch? Ihr nuschelt beim Sprechen oder habt einen krassen Dialekt? Macht nichts! Das Spiel versteht selbst undeutlich gesprochene Kommandos erstaunlich gut.

Mit dem bequemen Headset auf den Ohren startet ihr euer militärisches Einzelspieler-Abenteuer. Das Geschehen spielt einige Jahre in der Zukunft. Mitten im unendlichen Weiß der schneebedeckten Steppen

PS2 Online-Test

SOCOM: U.S. NAVY SEALS		
SPIELGEBÜHREN	KEINE	
SPIELER ONLINE	MAX. 16 SPIELER	
HEADSET	JA	ONLINE-SPASS 89
TASTATUR	JA	
MAUS	NEIN	
Spannende Online-Action.		PROZENT



In dieser Geisterstadt müssen wir das Waffenlager der Terroristen mit C4 sprengen.

In dieser finsternen Hütte befindet sich unser nächstes Einsatzziel. Sobald der Anführer der Terroristen eliminiert ist, erscheinen die neuen Kommando-Befehle auf unserem Einsatzplan.

sprengen diese Terroristen eine Kontrollstation der Transalaska-Pipeline in die Luft. Aufgrund dieser Geschehnisse werdet ihr auf den Plan gerufen. Auf einem Frachter vermuten eure Vorgesetzten nämlich eine Terror-Einheit, die sich aus ehemaligen Spetznaz-Soldaten neu formiert haben soll. Euer erster Auftrag: Eliminiert die Terroristen und sammelt so viele Informationen wie möglich. Jeder Kämpfer trägt übrigens nur zwei Schusswaffen bei sich. Dafür lassen sich eure Schießprügel gegen die der erledigten Terroristen austauschen.

Durch Nacht und Nebel...

Anschließend zeigt eine Videosequenz, wie ihr in Taucheranzügen auf das Schiff schwimmt, und schon gehts los! Eure Einsatzleitung zeigt euch in kurzen Kameraschwenks noch einmal, was zu tun ist – und schon steht ihr mit euren beiden Teams im Schatten großer Container. Euer Einsatzteam besteht dabei aus zwei Gruppen. Alpha – das seid ihr und euer Kamerad Boomer. Die Soldaten des Bravo-Teams nennen sich Jester und Spectre.

Eure taktische Karte lässt sich mit der Select-Taste aufrufen. Darauf erkennt ihr nicht nur eure zahlreichen Haupt- und Nebenaufgaben, sondern auch die effektivste Marschroute für euer Team. Diese Strecke ist zudem noch mit diversen Buchstaben versehen, die euch das Navigieren erleichtern. Befindet sich an einem höher gelegenen Punkt C (sprich: "Calypso") beispielsweise ein Scharfschütze, schickt ihr euer Team Bravo voraus, um diesen zu erledigen. Ihr sprecht bei gedrückter Kreis-Taste dann einfach folgenden Befehl ins Mikrofon: "Bravo", "Angriff auf", "Calypso". Sofort eilt Team Bravo los und erledigt an Punkt C

den Terroristen. Tippt ihr die Kreis-Taste nur kurz an, erscheint ein verzweigter Befehls-Baum, der euch alle möglichen Kommandos anzeigt. Je nach Situation können sich diese allerdings verändern.

Taktisches Vorrücken

Ähnlich effektiv könnt ihr Räume sichern. Ihr stellt euch einfach vor eine verschlossene Tür und zielt mit eurem Fadenkreuz darauf. Mit dem Befehl "Team", "Blend und Räumen" rücken eure Soldaten an, öffnen die Tür, werfen eine Blendgranate hinein und erledigen alle Gegner im Raum. Ähnlich simpel formiert ihr eure Gruppe neu, lasst eine eben befreite Geisel eskortieren oder ein ganzes Gebiet sichern.

Mit dieser taktischen Vorgehensweise robbt, schleicht oder ballert ihr euch durch abwechslungsreiche Gebiete wie ein verschneites Geisterdorf, eine Bohrinself oder verfallene Tempelanlagen hindurch. Die extrem dichte Spiel-Atmosphäre ist dabei allererste Sahne. Mal erobert ihr bei Tag eine Geisterstadt mit dem Scharfschützengewehr, mal pirscht ihr bei dichtem Nebel durch einen wabernden Sumpf. Sogar ein Einsatz in einem zerklüfteten Tal steht auf

eurem Einsatzplan – Grand Canyon lässt grüßen. Weniger begeistert waren wir hingegen von der Intelligenz der Widersacher. Meist dienen diese nur als langsam agierende Kugelfänger, die euch höchstens aus dem Hinterhalt ernst zu nehmenden Schaden zufügen. Den Spielspaß mindern die tollpatschigen Terroristen jedoch nur geringfügig. Angesichts der durchwegs intelligent agierenden Teamkameraden sollte man dieses Manko nicht so schwer gewichten.

➔ MARKUS HÄBERLEIN

PS2 Meinung



"SOCOM" ist wirklich eine Action-Granate. Die packenden Schleich-Missionen sind abwechslungsreich und eure Kameraden führen eure per Headset übermittelten Befehle aufs Wort aus. Sein volles Potenzial entfaltet der Taktik-Shooter jedoch erst online. Hier unterhaltet ihr euch über das Headset direkt mit euren Team-Kameraden und schmiedet gemeinsam Angriffspläne. Nur schade, dass man für die Empfangshalle immer noch eine USB-Tastatur benötigt. Insgesamt jedoch kann man "SOCOM" Online-, sowie Offline-Spielern uneingeschränkt empfehlen.

PS2 Testergebnis

SOCOM: U.S. NAVY SEALS		Taktik/Action	Alter: ab 16		
HERSTELLER: Sony		ENTWICKLER: Zipper Interactive			ca. 80 Euro
1 Spieler, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, mehrsprachig, Dolby PL II			STEUERUNG: 8/10		SPIELSPASS
POSITIV ⚡ Geniales Online-Feature ⚡ Spannende Missionen ⚡ Sprachsteuerung funktioniert hervorragend	NEGATIV ⚡ Träge Computergegner ⚡ Geringe Sichtweite ⚡ Dialoge in der Eingangshalle nur über Tastatur	UMFANG: 8/10		86	
		GRAFIK: 8/10			
		SOUND: 9/10			
		Genialer Taktik-Shooter mit ausgeklügeltem Online-Modus.			



IndyCar Series

Die wahrscheinlich **schnellste Rennserie der Welt tritt auf der PS2 an: Mit 370 km/h immer an der Wand entlang.**



📌 Am intensivsten erlebt ihr das IndyCar-Feeling aus der Cockpitperspektive.

Was hat 700 PS, zwei Flügel und vier breite, freistehende Räder? Nein, die Antwort "Formel-1-Wagen" ist falsch. Denn auch in den USA gibt es zwei "Open Wheeler"-Serien der Spitzenklasse. Während sich die Champ-Cars meist auf Straßen austoben, fährt die "IndyCar Series" ausschließlich auf Ovalen.

Das entsprechende Spiel, entwickelt von "Brain in a Jar" für Codemasters, ist stark simulationslastig. Die Steuerung erfordert viel Feingefühl, nur wenn ihr auf den 0,75 bis 2,5 Meilen langen Rundkursen zentimetergenau und mit der richtigen Geschwindigkeit in die Kurven einlenkt, könnt ihr Kontakte mit der Mauer vermeiden. 25 Konkurrenten lassen euch selten mehr als eine Reifenbreite Platz. Der Anspruch ist hoch und ihr werdet trotz dreier Schwierigkeitsgrade (beeinflussen Fahrhilfen und Schäden) und einer optional flexiblen KI (sie passt sich eurem Können an) das Feld anfangs meist "vor euch herscheuchen". Habt ihr euren Rhythmus gefunden, könnt ihr mit Hilfe der umfangreichen Setup-Einstellungen das letzte halbe Sekündchen aus eurem Untersatz quetschen. An Spielmodi gibt es neben Quick Races, dem berühmten Indy 500 als Einzelevent und einer kompletten, 15 Rennen langen Saison die "Masterclass". In diesem Tutorial warten bockschwere Einzelaufgaben.

Fahren ohne Lenkrad

Fahrphysik, Steuerung und Gegner-KI (mit Abstrichen) sind die großen Stärken von "IndyCar Series". Dass die Wertung dennoch im hohen 70er-Bereich bleibt, liegt an vielen ebenso ärgerlichen wie unnötigen Schlampereien. Die deutsche Sprachausgabe ist fehlerhaft, Gelbphasen übersteht



📌 Die Mauer geküsst: Im Profi-Modus sind die Flitzer extrem anfällig für Schäden. Schon leichter Kontakt führt zu Aufhängungsbrüchen. Nach einem kapitalen Crash ist das Rennen sofort vorbei.

ihren wegen abrupter Bremsensätze der Gegner nur mit Glück ohne schwarze Flagge. Zudem werden scheinbar keine echten Rennergebnisse berechnet: Scheidet ihr nach einer heftigen Kollision mit einem Konkurrenten aus, wird dieser trotz seines vorangegangenen Tieffluges gewertet und hat meist noch nicht einmal eine Runde verloren. Die Anzeige der Zwischenergebnisse und Rundenzeiten rotiert ständig, ihr könnt die gewünschte Info nicht gezielt aufrufen. Ein dicker Klops ist das Fehlen des USB-Wheel-Supports. Immerhin ist Codemasters nicht irgendeine Firma, sondern eine, die mit Rennspielen berühmt geworden ist. Dabei würde sich gerade beim zentimetergenauen

Lavieren mit 230 Meilen pro Stunde ein Lenkrad aufdrängen. So kommen nur die normalen Modelle ohne Force-Feedback zum Zug – ein echtes Unding.

➔ **MICHAEL GALUSCHKA**

PS2 Meinung



So recht wussten die Entwickler wohl selbst nicht, was aus "IndyCar Series" werden sollte. Für einen Action-Raser ist nicht nur der Anspruch zu hoch, sondern auch die Serie selbst die falsche Wahl. Zu einer exzellenten Simulation wiederum fehlt es an der letzten Konsequenz. Wer auf spannende Rad-an-Rad-Duelle mit kniffliger Steuerung steht, wird aber gut bedient.

PS2 Testergebnis

INDY CAR SERIES		Rennspiel	Alter: frei
HERSTELLER: Codemasters		ENTWICKLER: Brain in a Jar	
		ca. 60 Euro	
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Texte deutsch, 16:9, DTS		STEUERUNG:	7/10
POSITIV		UMFANG:	8/10
NEGATIV		GRAFIK:	7/10
Komplexe Fahrphysik		SOUND:	7/10
Packende Duelle		78	
Schnelle Grafik, gutes Geschwindigkeitsgefühl			
Viele Schlampereien		PROZENT	
Biedere Optik			
Unzureichende Lenkradunterstützung			
Ambitionierte Rennsimulation ohne den letzten Feinschliff.			

★ COMMAND A TEAM. KICK SOME ASS. ★

PlayStation and PlayStation 2 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The Third Place is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. A Broadband ISP account is required to play SOCOM. U.S. Navy SEALs and other network supported titles online.

Wie viele Leute würden bedingungslos und ohne Ausnahme alles tun, was du ihnen sagst? Keiner? Falsch. Es sind drei. Drei perfekt ausgebildete U.S. Navy SEALs, die du durch 24 geheime Missionen führst. Jedes Kommando, das du in dein Headset sprichst, führen sie aus. Ohne zu zögern. Und mit allen Konsequenzen. Bist du bereit?

HEADSET INCLUDED



Trainiere jetzt für den Online-Start.

PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (0,62 €/Min.) www.playstation.de www.socom-game.com

PlayStation 2
THE THIRD PLACE



games ➔ test



Def Jam Vendetta



Wrestlingspiele machen nur mit WWE-Lizenz Spaß? Mitnichten!
Electronic Arts beweist, dass es auch anders geht.



☛ Habt ihr euren Gegner in der Ringecke gestellt, sind die Attacken noch effektiver. Dieser "Shoulderblock" zieht dem Riesen-Brocken Tank eine Menge Energie ab.

Neben zahllosen WWF-, NWA- und WWE-Titeln auf fast allen gängigen Konsolen gab es immer nur wenige Wrestling-Spiele, die ohne zugkräftige Lizenz die Massen begeistern konnten. Umso erstaunlicher, dass Branchenriesen Electronic Arts genau dieses Kunststück versucht. Unter dem Def-Jam-Label – Rap- und Hip-Hop-Fans sicher bestens bekannt – bringt EA mit "Def Jam Vendetta" ein technisch ausgereiftes Produkt auf den Markt. Eine Frage allerdings bleibt: Kann ein Wrestling-Spiel ohne bekannte Wrestler funktionieren?

Der Einstieg ins Spiel ist einfach: Schnappt euch einen Charakter, gebt euren Namen ein und lernt die Moves durch Ausprobieren. Tippt ihr die Tasten kurz an,

ergeben sich schnelle aber schwache Attacken. Drückt ihr lange, wird der Schlag oder Tritt härter, braucht dafür aber mehr Zeit. Wie beim Wrestling üblich, sind Griffe der Schlüssel zum Erfolg. Hier ist nicht nur die Dauer des Tastendrucks entscheidend, sondern auch eure Position im Ring. Gerne nehmen die Kämpfer auch mal das oberste Seil zu Hilfe, donnern den gegnerischen Schädel gegen die Ringpfosten oder schleudern den hilflosen Körper nach draußen.

Im richtigen Moment

Je besser eine solche Attacke ist, desto schneller füllt sich eure Momentum-Anzeige. Und die ist von besonderer Bedeutung! Wie auch in anderen EA-Big-Spielen (z.B. "SSX Tricky") bringt ihr mit besonders guten Aktionen das Publikum auf eure Seite. Das wiederum gibt eurem Kämpfer einen Motivationsschub. Ist die Anzeige gefüllt, dürft ihr einen Spezialangriff ausführen.

Einen Gegner in die Knie zu zwingen, ist gar nicht so einfach. Insgesamt gibt es drei Möglichkeiten, den Kampf zu gewinnen. Zunächst einmal das normale "pinnen". Schafft ihr es, euren Gegner derart mit Schlägen einzudecken, dass er nicht mehr weiß, wo oben und unten ist, stellt ihr ein-



☛ In Team-Matches zieht die Kamera weit nach hinten, um noch alle Kämpfer zeigen zu können.

fach euren Fuß auf ihn. Kommt er beim Auszählen bis "drei" nicht wieder auf die Beine, ist der Kampf aus. Möglichkeit Nummer zwei: aufgeben. Hierzu müsst ihr ein Körperteil eures Gegners "lähmen". Mit speziellen Griffen zieht ihr den entsprechenden Extremitäten Energie ab. Ist sie bei null angelangt, gibt der Kämpfer auf. Die dritte Siegvариante ist der klassische Knockout.

Um einen Def-Jam-Recken mit Sternchen vor den Augen auf die Bretter zu schicken, muss einiges zusammenpassen. Zunächst sollte die Lebensenergie des Gegners im Gefahrenbereich sein. Erst dann besteht nämlich die Aussicht ihn niederzuschlagen. Außerdem braucht ihr die volle Kraft der Momentum-Anzeige. Dann noch

PS2 Genrekurrenten			
Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
WWE Shut Your Mouth!	THQ	1/2003	80%
Abwechslungsreiches Wrestling-Spiel mit vielen Modi und allen Kämpfern der WWE.			
WWE Just bring it!	THQ	1/2002	77%
Inzwischen technisch ein wenig überaltert, aber für WWE-Fans immer noch eine Überlegung wert.			
UFC Throwdown	Ubi Soft	12/2002	72%
Knüppelhartes Prügelspiel, bei dem sich die Kämpfer auch schon mal im Blut wälzen. Nicht jedermanns Sache.			



ⓘ Eine der fünf Damen in "Def Jam": Deja Scott. Als Belohnung gibts "Galerien" freizuspielen.

ein erfolgreicher Griff und schon zeigt ihr einen fulminanten Finisher.

Nach jedem Sieg erhaltet ihr einen Geldbetrag, der je nach Leistung und Gegnerstärke variiert. Mit dem Preisgeld verbessert ihr euren Kämpfer: In den Kategorien Kraft, Schnelligkeit, Griffe, Verteidigung, Ausdauer und Charisma dürft ihr die Dollar in Trainingseinheiten anlegen.

Tag-Team-Action

"Def Jam" unterstützt das Multitap: Im Battle-Mode dürft ihr euch gemeinsam mit drei Freunden die Köpfe einschlagen. Es ist dabei möglich, als Team, alleine gegen drei, oder jeder gegen jeden anzutreten. Zum Glück jedoch gehört "Def Jam" zu den Spielen, die alleine fast genauso viel Spaß machen wie zusammen mit Freunden. EA hat sich nämlich für den Story-Modus einige interessante und motivierende Features einfallen lassen.

Die Geschichte wird in technisch gelungenen Zwischensequenzen atmosphärisch erzählt. Ihr trifft immer wieder auf neue Kämpfer, die allesamt freispielbar sind (natürlich nachdem ihr sie auf die Bretter geschickt habt). Das komplette Def-Jam-Feld umfasst sage und schreibe 44 Fighter, da-



ⓘ Im Kampf um Briggs' Gunst vergessen die beiden Damen ihre gute Erziehung. Deja Scott hat T'ai Monique fest im Griff und möchte sie mit aller Wucht auf den Boden schleudern.

runter fünf Frauen. Die holden Schönheiten tauchen in unregelmäßigen Abständen auf und buhlen um eure Gunst. Ihre Eifersucht geht sogar so weit, dass sie sich im Ring an die Wäsche gehen. Vor dem Girl-Fight müsst ihr euch jedoch für eine der Grazien entscheiden. Und wenn es darum geht, die Gegnerin ins Traumland zu schicken, vergessen selbst die Damen ihre gute Kinderstube.

Nicht zu vergessen gibt es da noch euren Kumpel Manny. Er ist zunächst mit einem verletzten Arm außer Gefecht gesetzt. Doch später hilft der Freund euch bei den Tag-Team-Matches.

Ähnlich wie im Vierspieler-Modus tummeln sich hier bis zu vier Def-Jam-Typen im Ring, wobei ihr zur Abwechslung die Steuerung von Manny übernimmt. Euren regulären Charakter dürft ihr auch hier kurz steuern, ihr gebt dann die so genannten Team-Moves zum Besten. Klatscht einfach den an den Seilen wartenden Kollegen ab und fortan habt ihr wenige Sekunden Zeit, gemeinsam auf euer Opfer einzudreschen.

Jetzt die Antwort auf die eingangs gestellte Frage: Es ist erstaunlich, wie gut es EA gelungen ist, ein mitreißendes Wrestling-Spiel ganz ohne Wrestler zu entwickeln.

Alles wurde abgestimmt auf die dunkle Underground-Atmosphäre des Def-Jam-Labels. So erwarten euch schwarze Schläger in finsternen Hinterhöfen oder verrauchten Boxhallen – und dazu dröhnt ein fetter Bass.

Insgesamt sind zwölf Def-Jam-Rapper am Start: Method Man, DMX, Redman, N.O.R.E., Capone, WC, Joe Budden, Scarface, Ludacris, Keith Murray, Ghostface Killah und Funkmaster Flex. Klar, dass diese Rap-Größen mit jeweils mindestens einem Song für die coole musikalische Untermalung der Kämpfe sorgen. Nur schade, dass bei weitem nicht alle Def-Jammer in "Vendetta" verewigt wurden. So vermissen wir Jay-Z, LL Cool J und die Rap-Veteranen Public Enemy.

➔ SWEN HARDER

PS2 Meinung



Man nehme ein Spiel wie "WWE Smackdown!", lasse den ganzen Lizenz-Schnickschnack weg, stopfe ordentlich Kämpfer rein und verpacke das Ganze mit einer rundum gelungenen Steuerung – prompt kommt das beste Wrestling-Spiel für die PS2 raus. Auch technisch gibt sich "Def Jam" keine Blöße: Kurze Ladezeiten, flimmerfreie Grafik und flüssige Animationen.

PS2 Testergebnis

DEF JAM VENDETTA		Beat'em-Up	Alter: ab 16		
HERSTELLER: Electronic Arts		ENTWICKLER: Electronic Arts		ca. 60 Euro	
1-4 Spieler (Multitap), Memory Card, analog, Dual-Shock2, Sprachausgabe/Text englisch, Pro Logic II			STEUERUNG: 8/10		SPIELSPASS 85
POSITIV ⚡ Einfache Steuerung ⚡ Riesiges Kämpferfeld ⚡ Sehr motivierend, egal ob alleine oder zu viert	NEGATIV ⚡ Kein Kämpfereditor ⚡ Einige DJ-Stars fehlen ⚡ Kamera wirkt statisch und undynamisch	UMFANG: 8/10			
		GRAFIK: 8/10			
		SOUND: 8/10			
		Atmosphärischer Wrestling-Titel mit überraschend viel Tiefgang.			
PROZENT					



85



Im Einzelspieler-Modus müsst ihr euch gegen bis zu sieben Gegner durchsetzen.

"Cel Damage Overdrive" ist der optimale Fun-Racer für heitere Mehrspieler-Partys. Aber auch alleine könnt ihr damit viel Spaß haben. Anfangs stehen sechs von zehn Cartoon-Fahrern für euch bereit. Nachdem ihr euch für einen der drei Spielmodi Flaggenrallye, Torlauf oder Schlagangriff entschieden habt, sucht ihr eine von 13 Strecken aus.

Cel Damage Overdrive

Sieben Kontrahenten rücken euch im Einzelspieler-Modus auf den Pelz. Mit eurer Standardwaffe haltet ihr die närrische Meute ganz gut in Schach, deutlich effektiver sind jedoch Extrawaffen wie Kettensäge, Maschinenkanone oder Handgranate, welche jedoch erst in Form von hölzernen Schildern aufgesammelt werden müssen.

Durch die so genannte Cel-Shading-Grafik und die urkomischen, gummiartigen Animationen der Fahrzeuge kommt ihr euch vor wie in einem abgedrehten Cartoon. Dennoch ist die Grafik insgesamt recht schlicht. Auch Steuerung und Gesamtausstattung lassen zu wünschen übrig, doch bei einem Preis von läppischen 20 Euro könnt ihr getrost zugreifen. **CG**

PS2 Testergebnis	
CEL DAMAGE OVERDRIVE	
GENRE	Action-Rennspiel
HERSTELLER	Play It
ENTWICKLER	Pseudo Interactive
ALTER	ab 12
PREIS	ca. 20 Euro
STEUERUNG:	6/10
UMFANG:	7/10
GRAFIK:	6/10
SOUND:	6/10
SPIELSPASS	
64	
Sehr chaotische, aber unterhaltsame Comicraserei für vier Spieler.	

Play it Pinball

Flippersimulationen sind o.k., zumindest dann, wenn sie den spannenden Spielhallengeräten ähneln. Mit Zielschüssen und panischen Multiball-Szenen lassen Freaks die Punktanzeige rattern und halten die Stahlkugeln mit flinken Fingern im Spiel.

Dieser Budget-Titel bietet immerhin elf Tische – leider stammen alle aus den gemütlichen 50er-Jahren. Hier rollt die Kugel gaaaanz laaaangsam durch nostalgische Comic-Labyrinth vom Schlage "Zirkus", "Weltraum" oder "Western", scheppert hier an ein Fallziel und klingelt dort an einen Bumper. Im Story-Modus schaltet ihr neue (flimmernde) Flipper frei, von denen sich einer trägt als der andere. Spätestens nach drei, vier Runden stellt ihr er-

nüchtert fest: Es gibt keinen Turbo-Knopf, aber immerhin halbwegs vernünftige Ballphysik. Nur Flipper-Nostalgiker finden hier mäßige Unterhaltung. **CB**



Die 3D-Tische dürft ihr für mehr Übersicht in mehreren Stufen zoomen und kippen.

PS2 Testergebnis	
PLAY IT PINBALL	
GENRE	Flipper-Simulation
HERSTELLER	Play it Ltd.
ENTWICKLER	Asroll
ALTER	frei
PREIS	ca. 20 Euro
STEUERUNG:	6/10
UMFANG:	7/10
GRAFIK:	4/10
SOUND:	3/10
SPIELSPASS	
40	
Üppige, aber ultra-lahme Flipper-simulation mit Oldie-Tischen.	

Road Trip Adventures

Die Story dieses Abenteuer-Rennens ist abstrus: In der Welt von "Road Trip Adventures" regieren Autos. Der Präsident (ebenefalls ein Auto) ist seiner Aufgaben jedoch



Einziger Höhepunkt: Es gibt wirklich viele Gegner auf der langweiligen Rennstrecke.

überdrüssig. Kurzerhand ruft er ein Rennen aus, dessen Sieger sein Nachfolger werden soll. Während euch wahrscheinlich bereits bei dieser Einleitung das Hirn schmilzt, mussten wir ausführlich Probe spielen. Auf den überaus tristen Rennstrecken düsen wir mit knuddeligen Wagen um die Wette. Die katastrophal starre Steuerung erschwert es uns, die Wagen zügig um die Kurven zu lenken. Auch sonst zeigt Takara vieles, was man bei einem Rennspiel falsch machen kann: Leichtes Ruckeln, unpassendes Geschwindigkeitsgefühl und eine schlecht durchschaubare Oberwelt, in der ihr nach neuen Fahrlizenzen sucht. Wir fragen uns, weshalb dieses Rennspiel überhaupt veröffentlicht wird – Finger weg von diesem Mist! **MH**

PS2 Testergebnis	
ROAD TRIP ADVENTURES	
GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Play It
ENTWICKLER	Takara
ALTER	noch nicht bekannt
PREIS	ca. 20 Euro
STEUERUNG:	2/10
UMFANG:	4/10
GRAFIK:	2/10
SOUND:	3/10
SPIELSPASS	
8	
Erschütternd schlechtes Abenteuer-Rennspiel bar jeglichen Spielspaßes.	

Clock Tower 3



⚠ Der unfreundliche Mann mit dem Hammer verfolgt euch anfangs sehr hartnäckig.

Richtig gute Horror-Spiele gibt es leider nicht oft. "Resident Evil" und "Silent Hill" fallen einem spontan ein, dann wird das Angebot sehr schnell sehr dünn. Capcom bringt jetzt "Clock Tower 3" auf den Markt, das zumindest gute Ansätze zeigt. Ihr schlüpft in die Rolle der kleinen Alyssa, die im Mädcheninternat einen geheimnisvollen Brief von ihrer Mutter erhält. Darin wird sie davor gewarnt, nach Hause zu fahren.

Natürlich macht sie sich prompt auf den Weg und landet mitten im übersinnlichen Schlamassel. Ohne hier zu viel von der Story zu verraten: Das elterliche Polygon-Anwesen ist von Spukgestalten bewohnt und Alyssa findet sich in einer wilden Hatz durch Zeit und Raum wieder.

Anders als bei "Resident Evil", ebenfalls von Capcom, seid ihr in "Clock Tower 3" recht wehrlos unterwegs. Als kleines Mädchen habt ihr schließlich keine Pump-Gun im Schminktäschchen und so müsst ihr euch mit dem begnügen, was in jedem christ-



⚠ Dieser blutige Geist lässt vermuten, dass am Piano etwas Schreckliches geschah.

lichen Haushalt zur Grundausstattung gehören sollte: Weihwasser! Kommt euch eine Erscheinung zu nahe, spritzt ihr sie einfach ein wenig nass. Das beseitigt euer Problem zwar nicht, verschafft euch aber Zeit.

Und die braucht ihr dringend. Denn Alyssa erschrickt bei jedem Monsterangriff gehörig und ihr "Panik-Meter" schwillt an. Erreicht der Balken das Maximum, ist das Mädchen kaum mehr zu steuern, läuft wild umher und verkriecht sich zitternd in einer Ecke. Bevor sie sich nicht wieder beruhigt hat, sind weitere Angriffe tödlich. Na ja: Neue Idee, aber nicht ganz spaßig. ➔ TS

PS2 Testergebnis

CLOCK TOWER 3		Horror-Adventure	Alter: ab 16	
HERSTELLER: Capcom	ENTWICKLER: Capcom			ca. 60 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch			STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS
POSITIV 🔪 Innovative Kämpfe 🔪 Interessante Story 🔪 Gruselige und düstere Stimmung	NEGATIV 🔪 Steuerung etwas hakelig 🔪 Frustige Zwischengegner, die ständig auftauchen	UMFANG: 8/10	69	
		GRAFIK: 6/10		
		SOUND: 8/10		
Gruselabenteuer mit guten Ansätzen aber hohem Frustrationspotenzial.				PROZENT

OSCAR®-PREISTRÄGER
ROBIN WILLIAMS

OneHourPhoto

„Cleverer
Psycho-
thriller“
Cinema

„Robin
Williams
grandios
gestört“
TV Spielfilm

„Großartig“
TV Movie



**AB 07. JUNI
AUF VHS & DVD**

www.fox.de



© 2002 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten.
© 2002 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
"Twentieth Century Fox", "Fox" und ihre Logos sind Eigentum der Twentieth Century Fox Film Corporation und werden mit deren Erlaubnis genutzt. Vertrieb durch Twentieth Century Fox Home Entertainment Deutschland GmbH, Frankfurt/Main.



Evolution Snowboarding



❗ Konamis Snowboard-Rennen geht neue Wege. Auf der Ski-Piste teilt ihr ordentlich aus.

Mit dem Verlust der ESPN-Lizenz überdenkt Konami die Ausrichtung der hauseigenen Sporttitel neu. Das Ergebnis: Nach dem aktuellen Skateboarding-Ableger baut auch "Evolution Snowboarding" auf rasante Prügel-Action – der Simulationscharakter der Vorgänger ist weg. Das ist eigentlich nicht weiter schlimm. Snowboard-Simulationen gibt es schließlich wie Schneeflocken auf der Skipiste. Das Konzept mit prügelnden Snowboardern klingt zumindest auf dem Reißbrett recht interessant, in der Praxis schaut das aber ganz anders aus: Eine halbwegs interessante Story führt euch ins Spiel ein. Ihr flieht (auf dem Brett) aus einer mili-

tärischen Anlage und müsst Verfolgern entkommen. Gelingt euch die Flucht, landet ihr im Hauptmenü, wo ihr aus diversen Strecken und Aufgaben auswählen dürft.

Diese gestalten sich wie folgt: Ihr müsst möglichst schnell das Ziel erreichen, Gegenstände entlang der Strecke einsammeln oder 40 Widersacher im Zeitlimit niederschlagen. Hierfür könnt ihr diverse Schlag- und Tritt-Kombos ausführen, oder Baseballschläger und Ketten auf einer unspektakulären Strecke aufsammeln. Anfangs macht das zwar noch einigermaßen Spaß – bereits nach wenigen Stunden ist jedoch die Luft endgültig raus. ➔ MH

PS2 Testergebnis

EVOLUTION SNOWBOARDING		Snowboard-Action	Alter: ab 12	
HERSTELLER: Konami		ENTWICKLER: Konami		ca. 60 Euro
1-2 Spieler, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch, mehrsprachig, Dolby Pro Logic II		STEUERUNG: 6/10		SPIELSPASS
POSITIV ⚡ Übersichtliches Menü ⚡ Bekannte Lizenz-Lieder ⚡ Abgefahrene und gleißende Grafikeffekte	NEGATIV ⚡ Hakelige Steuerung ⚡ Nur wenige Tricks ⚡ Triste und langweilige Streckengrafik	UMFANG: 8/10		43
		GRAFIK: 4/10		
		SOUND: 7/10		
Wilder, unausgeglichener Mix aus Sportspiel und Gekloppe.				PROZENT

Black & Bruised

Boxen wie im Comicheft: Bei Einzelkampf, Turnier, Boxerleben (Kämpfe mit staksigen Zwischen-Filmchen) und natürlich Training kloppt ihr euch hier in Autowerkstätten und auf Waldlichtungen die Birnen weich. Selber dürft ihr keine Boxer bauen.

Dafür teilen Mickey McFist, Holly Vixen und ihre 17 Kollegen im modischen Cel-Shading-Bilderbuchlook je acht Schläge und unzählige Kombos aus. Diese gelingen auch planlos durch wildes Knopfgedrücke und

machen andere Faktoren wie Reichweite, Power oder Mobilität zur Nebensache. Noch abstruser wirkt das Extra-System, mit dem man sich durch wiederholte Treffer in der Bildmitte angezeigte Boni angelt. Mega-Schlagkraft, Giftmischungen oder automatisches Ausweichen entscheiden über den Ausgang des Kampfes – oder die teils äußerst unfairen Computergegner, die mal strohdumm und dann wieder wie Roy Jones Jr. loslegen. Hat man sich an der attraktiven Optik satt gesehen, nervt vor allem die fehlende Ausdauer-Anzeige. Hier ist wildes Rumschlagen gefragt, mangels Finesse geht dem Spiel schon bald die Puste aus. ➔ CB



❗ Mit leuchtenden Fäusten (sprich: aktivierten Extras) dreschen die zwei Cartoon-Heinis los...

PS2 Testergebnis

BLACK & BRUISED		Boxspiel	Alter: ab 6	
HERSTELLER: Vivendi		ENTWICKLER: Digital Fiction		ca. 60 Euro
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, mehrsprachig		STEUERUNG: 4/10		SPIELSPASS
POSITIV ⚡ Witzige Boxer ⚡ Mächtige Extras ⚡ Saubere, flotte Optik ohne Ruckeln	NEGATIV ⚡ Keine Ausdaueranzeige ⚡ Kein Boxer-Baukasten ⚡ Unausgewogenes Spielsystem, das frustriert	UMFANG: 5/10		38
		GRAFIK: 7/10		
		SOUND: 3/10		
Sieht gut aus, wird schnell langweilig: sprödes Comic-Boxen.				PROZENT



❗ Frauen-Power: Auch gemischte Kämpfe sind hier erlaubt. Und Gnade gibts nicht!

Shrek Super Party

TDK schickt die sechs populärsten Figuren aus dem Hitfilm "Shrek" in ein witziges Partyspiel für bis zu vier Teilnehmer. Shrek, Esel, Lord Farquard & Co. marschieren über ein 3D-Spielbrett auf der Suche nach begehrttem Käfersaft. Abhängig von eurem Würfelgeschick bekommt ihr Käfersaft, müsst welchen abgeben oder landet wieder auf dem Marktplatz am Ausgangspunkt eures Abenteuers. Auf einigen Feldern heißt es "Zeit für eine epische Schlacht". Nun müsst ihr in einem von 30 Minispielen eine gute Platzie-

rung ergattern, um nachher beim Käfertauschen eine gute Ausgangsposition zu haben. Ihr müsst z.B. einer Schlange gezielt Wasser ins Maul spritzen, durch dichten Sumpf paddeln, im 3D-Labyrinth Juwelen sammeln oder vor dem Drachen und seinem heißen Atem flüchten. Meist seht ihr alle vier Spieler auf einem Bildschirm, manchmal wirds dabei ziemlich unübersichtlich. Bei allen 3D-Minispielen (von denen gibts fünf) wird das Bild gevierteilt.

Größtes Manko: Die Textbeschreibungen vor den Minispielen sind wenig hilfreich, meist wisst ihr erst einmal nicht, was abgeht. Schlecht für eure Kumpels, die "Shrek



❗ "Auf zum heroischen Duell!" Der aufgeweckte Spiegel dient als Spielleiter.

Super Party" zum ersten Mal mit euch spielen. Die Games sind allerdings unkompliziert, so dass ihr sie nach ein paar Runden beherrscht. Schade für Solospieler: Der Schwierigkeitsgrad der CPU-Gegner lässt sich nicht einstellen. ➔ SZ

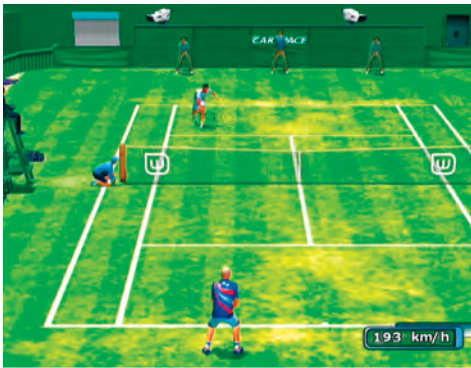


❗ Hier gehts drunter und drüber: In einer Arena klopft ihr euch die Birne weich!

PS2 Testergebnis

SHREK SUPER PARTY		Geschicklichkeit	Alter: frei	
HERSTELLER: TDK	ENTWICKLER: Mass Media			ca. 40 Euro
1-4 Spieler, Multitap 2, Memory Card, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, mehrsprachig		STEUERUNG:	6/10	SPIELSPASS
POSITIV 🔴 Deutsche Profi-Sprecher 🔴 30 Minispiele 🔴 Ansatzweise kommt Film-Atmosphäre auf	NEGATIV 🔴 Spiele sind oft hektisch 🔴 ...und ideenarm. 🔴 Erklärungen der Minispiele missverständlich	UMFANG:	6/10	65
		GRAFIK:	6/10	
		SOUND:	7/10	
Nette Minispiele-Sammlung in witzigem "Shrek"-Ambiente.				PROZENT

Next Generation Tennis 2003



❗ Mit Männlein oder Weiblein schlägt ihr auf den berühmtesten Plätzen der Welt auf.

Erneut betritt ein mutiger Herausforderer den "Virtua Tennis"-Centercourt. Auf Asche, Sand, Rasen oder Hartplatz jagt ihr mit einem von 16 Spielern der berühmten gelben Filzkugel hinterher. Mit von der Partie sind zum Beispiel die hübsche Justin Hénin, Alex Corretja oder Marat Safin, wobei die meisten Spieler ihren realen Vorbildern mehr oder weniger ähneln. Während die optische Präsentation nicht überzeugen kann, freuen sich Fans des weißen Sports über recht viel Abwechslung. Multiplayer-Freunde dürfen auch im Doppel und sogar im Mixed-Doppel auf dem Tennisplatz ihr Können zeigen. Aus den fünf verschiedenen

Spielmodi sticht jedoch vor allem der Karriere-Modus heraus. Dort könnt ihr euren Tennisstar wie bei Segas Konkurrenz für die bekanntesten Turniere der Welt trainieren. Der harte Weg an die Weltspitze wird ehrgeizigen Nachwuchs-"Agassis" durch zahlreiche, erspielbare Goodies versüßt. Neue Courts, Spieler und Tennisequipment warten darauf, von euch freigespielt zu werden.

Die Steuerung ist eher simpel gehalten. Jede der vier Symboltasten ist mit einem Standardschlag, wie Top-Spin oder Slice belegt und hilft somit dem ambitionierten PS2-Sportler, die etwas unrealistische Ballphysik in den Griff zu bekommen. ➔ PR

PS2 Testergebnis

NEXT GENERATION TENNIS 2003		Sportspiel	Alter: frei	
HERSTELLER: Wanadoo		ENTWICKLER: Carapace		ca. 45 Euro
1-4 Spieler (Multitap), DualShock2, Sprachausgabe mehrsprachig, Text deutsch, Dolby Pro Logic II		STEUERUNG: 5/10		SPIELSPASS
POSITIV 🔴 Zahlreiche Spielmodi 🔴 Einfache Steuerung 🔴 Original-Spieler und Centercourts	NEGATIV 🔴 Komische Ballphysik 🔴 Lasche Grafik 🔴 Guter Return ist extrem schwierig	UMFANG: 6/10		55
		GRAFIK: 5/10		
		SOUND: 7/10		
Durchschnittliches Tennisvergnügen mit diversen Spielmodi.				PROZENT

Tribes: Aerial Assault

Vivendis Ego-Shooter gehört zum auserwählten Kreis der Online-Spiele für die PlayStation2 und hier ist er auch zu Hause...



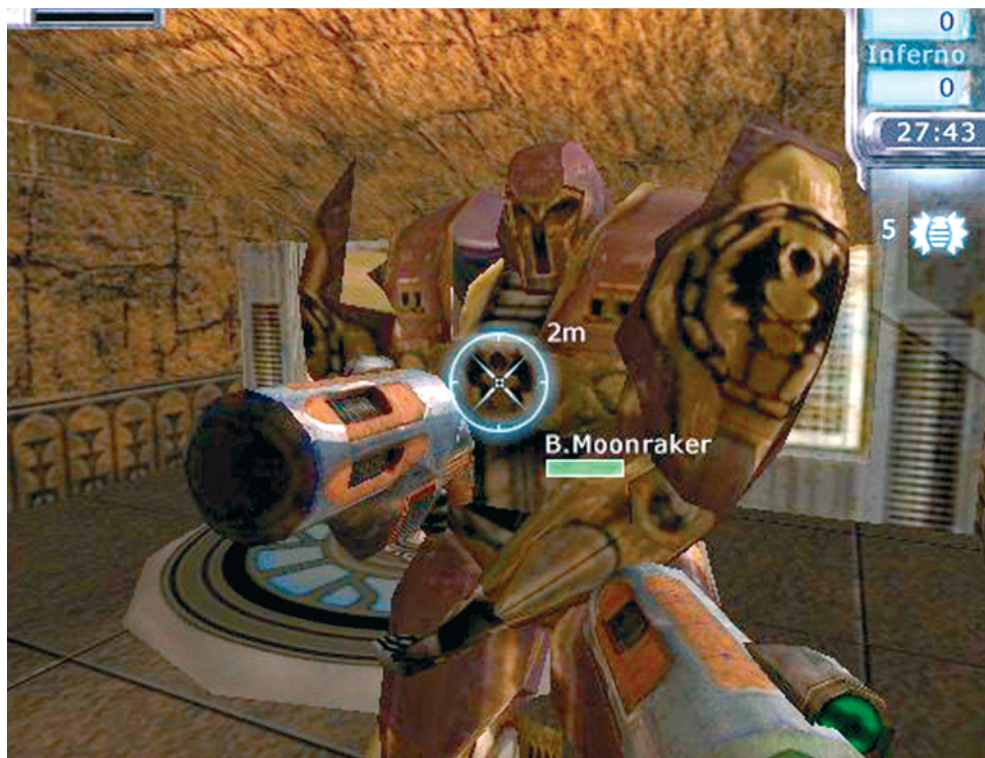
In der Schlacht habt ihr auch Zugriff auf verschiedene Boden- und Luftfahrzeuge.

Ihr befindet euch im 40. Jahrhundert. An der Stammesgrenze "Wilder Zone" führen ehemals verfeindete neobarbarische Menschen-Stämme einen gemeinsamen, verbitterten Kampf gegen die Bioderm. Diese genetisch modifizierte Rasse hat es sich zum Ziel gemacht, den Homo Sapiens ein für alle Mal aus dieser Welt zu verbannen. Ihr entscheidet euch für Gut oder für Böse...

Zu Beginn stattet ihr euren Helden mit einer Rüstung, acht Primärwaffen und drei verschiedenen Granaten aus. Zusätzlich entscheidet ihr euch noch für drei Fahrzeuge, die ihr später zum Transport und zum Kampf verwenden könnt. Offline bietet "Tribes: Aerial Assault" fünf verschiedene Spielmodi, die sich aber nicht sonderlich voneinander unterscheiden und alle mehr oder weniger "Deathmatch" oder "Capture the Flag" gleichen.

Fliegende Stammeskrieger

In "Tribes: Aerial Assault" dreht sich alles um den Team-Battle. Zusammen mit euren futuristischen Kompagnons haltet ihr die Gegner mit eurem dicken Waffenrepertoire in Schach, verteidigt eure Basis und erkämpft euch die feindliche Flagge. Mit eu-



Im ersten "Tribes" für die PS2 wird mit großen Kalibern geballert. Neben dem Fadenkreuz werden euch Entfernung, Name und Power des feindlichen Kriegers angezeigt.

rem heißen Jetpack bewegt ihr euch in den Arealen schnell fort. Die Spieler hüpfen damit oft in riesigen Sätzen durch die PS2-Landschaft und so wirkt das Geschehen stellenweise chaotisch. Die Umgebungen sind zwar recht detailarm, dafür aber verdammt groß. Um jedoch den flüssigen Spielverlauf zu garantieren, hat man die Weitsicht im wahrsten Sinne des Wortes "vernebelt".

Das Herzstück ist zweifelsfrei der Online-Modus. Hier betretet ihr mit bis zu 15 weiteren Zukunfts-Kriegern die riesigen virtuellen Schlachtfelder. Der Clou: Ihr könnt sogar über Splitscreen zu zweit an einer PS2 online spielen. Das ist leider auch die einzige Möglichkeit, mit einem Teambuddy Tak-

tikbesprechungen abzuhalten – bedauernswerter Weise wurde die durchaus sinnvolle Kommunikationsoption gestrichen. Ihr solltet also intuitiv handeln! Vergesst dabei aber niemals: Eure verzweiferten Hilferufe wird niemand hören. ➔ **PATRIC ROOS**

PS2 Meinung



"Tribes: Aerial Assault" ist ein actionreiches Team-Battle-Spiel, das nichts mit "SOCOM" gemeinsam hat, wie oft fälschlicherweise vermutet wird.

Die Levels bieten nicht allzu viele grafische Highlights. Alleine wird die Ballerei recht schnell öde, online geht trotzdem ordentlich die Post ab. Solide, aber kein Knaller.

PS2 Online-Test		
TRIBES: AERIAL ASSAULT		
SPIELGEBÜHREN	KEINE	
SPIELER ONLINE	MAX. 16 SPIELER	
HEADSET	NEIN	ONLINE-SPASS
TASTATUR	NEIN	77
MAUS	NEIN	
Online bringt's viel mehr.		PROZENT

PS2 Testergebnis			
TRIBES: AERIAL ASSAULT		Ego-Shooter	Alter: ab 12
HERSTELLER: Vivendi	ENTWICKLER: Inevitable Entertainment		ca. 60 Euro
1-16 Spieler (Netzwerkadapter), Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text engl.			
POSITIV ⚡ Riesige Levels ⚡ Großes Inventar ⚡ Cooler Online-Modus für bis zu 16 Spieler	NEGATIV ⚡ Detailarme Gestaltung ⚡ Mäßiger Sound ⚡ Keine Kommunikationsmöglichkeit	STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS <

DIE JAGDSAISON HAT BEGONNEN

"Raumschiff-Action und
Ego-Shooter in einem Spiel!
Warthog hat das richtige
Rezept für einen klasse
Sciencefiction-Titel."

Play the PlayStation 4/03 -
Ersteindruck: Hervorragend

MACE GRIFFIN BOUNTYHUNTER

Ab Sommer 2003



www.bountyhunter-games.com

PlayStation 2



NINTENDO
GAMECUBE



BLACK
LABEL
GAMES

Galerians: Ash



❗ Mit der richtigen Psycho-Droge lassen die Galerians ihre Gegner durch die Luft fliegen.

Supercomputer Dorothy unterdrückt die Menschheit mit genetisch veränderten Galerians. Diese spezielle humanoide Rasse besitzt unbändige mentale Fähigkeiten, die sich zu physischen Attacken konzentrieren lassen. Ihr seid Rion, ein Galerian, der die Absichten Dorothys durchschaut hat, und ihr das Handwerk legen will.

Leider können weder Technik noch spielerische Umsetzung des PS2-"Galerians" mit der ebenso spannenden wie einfallsreichen Story mithalten. Die Grafik flimmert in einigen Räumen so heftig, dass man kaum etwas erkennt. Außerdem verkommen viele Rätsel und Aufgaben zu einem Gedulds-

spiel. So darf man Gegenstände erst aufnehmen, wenn man sie braucht und oft läuft man von einem Ende des Levels zum anderen. Recht gut gelungen ist das umfangreiche Kampfsystem. Rion verfügt über unterschiedliche Attacken und Verteidigungen, wie Blitzschlag oder Schutzschild, je nach Gegner unterschiedlich effektiv. Dummerweise verhalten sich die Monster alles andere als intelligent. Ständig laufen sie gegen Wände oder ballern sinnlos herum.

Fazit: Der Mix aus "Resident Evil" und "Akira" ist sicher nicht jedermanns Sache, doch hat er – sieht man von den zahlreichen Schwächen ab – durchaus Charme. ➔ **SH**

PS2 Testergebnis

GALERIANS: ASH		Action-Adventure	Alter: ab 12
HERSTELLER: Big Ben	ENTWICKLER: Enterbrain		ca. 30 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch, mehrsprachig, 50/60 Hz		STEUERUNG: 6/10	SPIELSPASS
POSITIV 🔴 Fesselnde Story 🔴 Einfaches Kampfsystem 🔴 Passende und abwechslungsreiche Musik	NEGATIV 🔴 Starkes Kantenflimmern 🔴 Rätsel sehr langatmig 🔴 Vorgänger sollte man gespielt haben	UMFANG: 7/10	64
		GRAFIK: 6/10	
		SOUND: 7/10	
Story und Ideen sind gut, aber spielerisch verhunzt – ein Jammer!			PROZENT

Dancing Stage Megamix

Kramt die Tanzmatte raus – Konamis Musik-Serie kommt mit Neuerungen: So gibt es nun Wartepfeile, bei denen ihr mit dem Fuß nicht nur im Takt auf den Sensor tippen, sondern auch rechtzeitig wieder wegkommen müsst – was zu Verrenkungen führen kann. Karaoke-Fans freuen sich über die Einblendung der Song-Texte und trällern mit. Für Motivation sorgt der neue Editor-Modus, in dem ihr eigene Tanzschritte entwickelt. Wer schafft den coolsten Füße-Verknoter?

Neu sind auch die 28 Songs, von Pop über Soul bis zum schnellen Rave. Die Lizenz-Lieder stammen u.a. von Kylie Minogue ("Love At First Sight"), Elvis vs. JXL ("A Little Less Conversation"), The Cure ("The Lovecats"), Christina Milian ("When You Look At Me") und den S Club Juniors ("One Step Closer"). In umfangreichen Übungsmodi lernen Neulinge die Steuerung, drei Schwierigkeitsgrade sorgen für eine stetige Lernkurve.

Die Zusatzfeatures geben "Dancing Stage" neuen Schwung. Wir raten allen bewegungsfaulen PS2-Fans, sich eine Tanzmatte (ca. 20 Euro) zu holen und den "Megamix" aufzulegen – es lohnt sich. ➔ **SZ**



❗ Die Hintergrundgrafiken sind nett anzusehen und lenken nicht von den Pfeilen ab.

PS2 Testergebnis

DANCING STAGE MEGAMIX		Tanzspiel	Alter: frei	
HERSTELLER: Konami		ENTWICKLER: KCE Tokyo		ca. 60 Euro
1-2 Spieler, Memory Card, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch, Tanzmatten-Unterstützung		STEUERUNG: 8/10		SPIELSPASS
POSITIV 🔴 Neue Spezialpfeile 🔴 Karaoke-Option 🔴 Umfang- und abwechslungsreiches Liedgut	NEGATIV 🔴 Tanzmatte erforderlich 🔴 Zu wenige Extras 🔴 Kein Freispielen, alle Songs freigeschaltet	UMFANG: 8/10		79
		GRAFIK: 6/10		
		SOUND: 9/10		
Aufgebohrter Tanzspaß, den man unbedingt ausprobieren muss.				PROZENT



❗ Wieder dabei: Der Workout-Modus, der euch euren Kalorienverbrauch anzeigt.

WWE Crush Hour

Auch wenn die Wrestling-Stars mal nicht im Ring aufeinander losgehen, machen sie keine Kampfpause. Denn auch mit vor Waffnen strotzenden Blechkarossen kann man die ungeliebte Konkurrenz beackern. THQs "WWE Crush Hour" ist ein "Twisted Metal"-Klon reinsten Wassers ohne jede eigene Idee: Ihr sucht euch euren Lieblings-Wrestler samt Auto und eine Arena aus oder startet gleich eine komplette Saison.

Oder schaltet am besten die Konsole gleich wieder aus, denn abgesehen von ein



☹ Sieht auf Bildern ganz passabel aus, nur leider ruckelt es und macht keinen Spaß...

paar passabel konstruierten Arealen, verdient dieses Machwerk die Bezeichnung "grauenhafte". Zur miesen, super-ruckeligen Grafik und der offensichtlich fehlenden Gegner-KI gesellt sich eine grottnge Steuerung, bei der ihr öfter wie ein Käfer auf dem Rücken hilf- und wehrlos in einer Ecke hängen bleibt – auweia!

Und das Waffensystem ist einer der größten Fehlritte von "WWE Crush Hour". So böse die Recken und martialisch ihre Gefährte sich auch geben – das Kampfgerät bewirkt selten mehr als ein laues Lüftchen. Dem Arsenal von der einfachen 9-mm-Kanone bis hin zu den Granaten fehlt es an



☹ Theoretisch unterscheiden sich die Wrestler-Fahrer – aber im Chaos merkt man davon nix.

Originalität und Durchschlagskraft. Da richten gezielte Rammstöße fast mehr Schaden an. Kein Wunder, dass zu den Spielmodi auch ein reines "Destruction Derby" ohne Waffengewalt gehört. Spaßig ist aber auch das nicht...

☞ MG

PS2 Testergebnis

WWE CRUSH HOUR		Auto-Action	Alter: ab 6	
HERSTELLER: THQ	ENTWICKLER: Pacific Coast Power & Light		ca. 60 Euro	
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch, Dolby Digital		STEUERUNG:	2/10	SPIELSPASS
POSITIV ⚡ Passabler Spielumfang ⚡ Viele Bonuscharaktere ⚡ Levels teilweise ganz annehmbar gestaltet	NEGATIV ⚡ Unterirdische Steuerung ⚡ Läppische Waffen ⚡ Elendig schwacher "Twisted Metal"-Klon	UMFANG:	5/10	19
		GRAFIK:	4/10	
		SOUND:	4/10	
		Finger weg von diesem Sondermüll aus dem "WWE"-Universum!		

Die Hard Vendetta



☹ Diesen unverbesserlichen Terroristen hat John McClane auf seine Art ruhig gestellt...

Mit "Die Hard Vendetta" erhält die Stirblangsam-Familie nun auch PS2-Nachwuchs. Ihr übernehmt den nervösen Zeigefinger vom bereits ergrauten Haudegen John McClane, der sich wieder mit seinem alten Widersacher Gruber herumplagen muss.

Im Gegensatz zu den Filmen plätschert der Ego-Shooter träge vor sich hin: Die Steuerung von John ist undynamisch und das Zielen weitestgehend unnötig, da die automatische Zielvorrichtung derart großzügig ist, dass man etliche Meter am Gegner vorbeizielen darf. Dadurch wird das Scharfschützengewehr nahezu bedeutungslos. Stellt man das Auto-Aim ab, ist es hingegen

fast unmöglich, das zitterige Fadenkreuz im Eifer des Gefechts rechtzeitig zu positionieren. Ebenfalls vermurkst ist der Waffenwechsel in Echtzeit. Während man mit dem Steuerkreuz hilflos durchs Waffenmenü scrollt, ballern die Gegner fröhlich weiter.

Die übel ruckelnde Grafik wirkt steril und kantig. Oft ist es problematisch, durch Türen zu gehen oder sich an Pfeilern vorbeizudrücken, da es die Kollisionsabfrage sehr genau nimmt. Einziger Lichtblick sind die Waffenmodelle und das abwechslungsreiche Design der elf Abschnitte. Auch wenn manche durch zahlreiche verschlossene Türen nicht gerade realistisch wirken. ☞ SH

PS2 Testergebnis

DIE HARD VENDETTA		Ego-Shooter	Alter: ab 16	
HERSTELLER: Vivendi	ENTWICKLER: Bits Studios		ca. 60 Euro	
1-4 Spieler (Multitap), Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text englisch, 16:9		STEUERUNG:	3/10	SPIELSPASS
POSITIV 🔴 Gutes Leveldesign 🔴 Multiplayer-Modus 🔴 Ihr könnt Gegner als Geiseln nehmen	NEGATIV 🔴 Langweiliges Zielen 🔴 Miese Videosequenzen 🔴 Kein Bruce Willis- und kein Stirb-langsam-Flair	UMFANG:	6/10	53
		GRAFIK:	4/10	
		SOUND:	5/10	
Ein in allen Belangen mittelmäßiger, ruckelnder Ego-Shooter.				PROZENT



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!

Alles "normal"?

Ich habe mir "Splinter Cell" gekauft und es zuerst mal auf "normal" durchgespielt. Ich finde, dass diese Stufe genau richtig war für den Anfang. Natürlich wollte ich dann das Spiel auf "schwer" probieren. Nur leider erkenne ich keinen Unterschied zu der Schwierigkeitsstufe "normal". Mir ist zwar aufgefallen, dass man mehr Lebensenergie verliert, wenn einen die Gegner verletzen, aber mehr auch nicht. Welchen Unterschied gibt es also zwischen den Stufen "normal" und "schwer"?

MANUEL SOHAR

OPM2: Auch uns ist auf den ersten Blick nicht sofort aufgefallen, worin die Unterschiede zwischen den verschiedenen Schwierigkeitsstufen bestehen. Wie du richtig beobachtet hast – deine Spielfigur verliert mehr Lebensenergie, wenn sie im Schwierigkeitsgrad "schwer" von einem Gegner angegriffen wird. Da man im Spiel aber fast alle Konfrontationen meiden sollte, entdeckt man diese Veränderung nicht sofort. Erst wenn ihr in diverse Schießereien verwickelt werdet, seht ihr die Radieschen schneller von unten. Mit einer zunehmenden KI der Soldaten hätte man die oberen Schwierigkeitsstufen sicherlich etwas interessanter gestalten können.

PS2 zu schwach?

Ich habe gehört, dass die Hardware der PS2 für "Metal Gear Solid 3" nicht genug Leistung hat. Deshalb wird es angeblich nur für die Xbox erscheinen. Stimmt das, oder ist das nur ein Gerücht?

LUKAS KISS

OPM2: Solchen Gerüchten solltest du keinen Glauben schenken. Ein großer Teil der derzeit veröffentlichten Spiele hat seinen Ursprung auf der PS2 und wurde für Xbox und Co. lediglich umgesetzt. Zudem beweisen PS2-Titel wie "Splinter Cell", dass grafisch aufwändige Xbox-Spiele ohne große Abstriche auch auf der PlayStation2 laufen. Gerade "Metal Gear Solid" wurde erst durch die Partnerschaft mit Sony richtig erfolgreich – und weshalb sollte man ändern, was sich in der Vergangenheit bewährt hat?

PS2 jetzt neu?

Ein Bekannter von mir meinte, er hätte eine "neue" PlayStation2. Das Aussehen sei gleich, aber die Technik komplett neu. Gibt es wirklich eine "neue" PlayStation2?

PATRICK FELIX

OPM2: Es ist durchaus richtig, dass Sony bei der PS2 "Modellpflege" betreibt. Bei diesem Weiterentwicklungs-Prozess werden Produktionswege vereinfacht und die Anordnung der Speicherbausteine auf der Platine wird ständig überarbeitet. An der Technik ändert sich dadurch jedoch nichts. Es wird darauf hingearbeitet, die PS2 kostengünstiger und zuverlässiger zu produzieren.

Keine Cheats für "FF X"?

Ich habe das Spiel "Final Fantasy X" und finde nirgendwo Cheats – gibt es für dieses Spiel etwa keine?

FROEHLHC333 (E-MAIL)

OPM2: Ganz recht. Square Enix hält an der Tradition fest, Spiele zu programmieren, für die es keine Cheats gibt. Lediglich über das Mogelmodul "Action-Play-2 V2" lässt sich der Programmcode direkt manipulieren. Damit kannst du dir beispielsweise unendlich viel Geld beschaffen.



Termin-Chaos

Seit Mitte März warte ich schon auf das Spiel "Midnight Club 2". Es stinkt mir, dass die Erscheinungstermine immer wieder verschoben werden.

KONSTY (E-MAIL)

OPM2: Wir können deinen Ärger wirklich verstehen. Jedoch solltest du nicht vergessen, dass diese Terminverschiebungen am Ende dem Spieler – also auch dir – zugute kommen. Oder hättest du gerne einen fehlerhaften Titel? Immer wieder werden in den letzten Tagen der Spiele-Produktion noch grobe Fehler ausgebessert. Du siehst also: In diesem Fall lohnt sich das Warten oft.

Online-Rollenspiele

Erscheinen für die PS2 auch Online-RPGs und werden diese dann auf speziellen Multiplayer-Servern gespielt? Wie speichere ich dann zum Beispiel die Veränderungen einer Multiplayer-Map? Auf einer PS2-Festplatte, oder auf der Memory Card? Gibt es ähnliche Projekte wie "Ultima Online" auch für die PS2? Wenn ja, sind diese dann kostenlos, oder muss man für die Benutzung des Server zahlen?

TIM DAHLMANN

OPM2: Leider können wir nur einen Teil deiner vielen Fragen verbindlich beantworten: Wir haben bisher Erfahrungen mit dem PS2-Online-Abenteuer "Everquest Online Adventures" gesammelt. Der Status unserer Figur wurde direkt auf dem Spiele-Server gespeichert. Auf der Memory Card wurden lediglich die Zugangsdaten abgelegt. Wie zukünftig selbst erstellte Multiplayer-Karten abgelegt werden, ist leider noch nicht bekannt. Mit einem geschickten Dateimanagement sollte das aber auch auf der 8-MB-Memory-Card möglich sein.

PS2-Spiele – alles Flops?

Ich finde echt sch..., dass in letzter Zeit immer mehr groß angekündigte Spiele sich als große Enttäuschung entpuppen. Da wäre z.B. "Devil May Cry 2", auf das ich mich schon seit einiger Zeit freue, oder "The Getaway", das schon seit zwei Jahren groß angekündigt wird, aber dann so ein "Flop" wird.

EUGEN (E-MAIL)

OPM2: Also, eines kannst du uns glauben: Wir ärgern uns über solche Titel mindestens genauso sehr wie du. Zum Beispiel "The Getaway": Erste Bilder und Infos vom Spiel haben einen recht positiven Eindruck vermittelt. Doch die meisten Mängel haben sich erst in der komplett spielbaren Preview-Version gezeigt, die wir kurz vor Veröffentlichung des Spiels erhalten haben. Zum Glück erscheinen aber noch genügend neue Überraschungstitel ("Splinter Cell", "Ico"), die mit ihren innovativen Ideen in hohe Spielspaßregionen vorstoßen – leider gehört "Devil May Cry 2" nicht zu diesen Spielen.

OPM2-Online

Basketball-Spiel

Welches ist eurer Meinung nach das beste Basketball-Spiel? Sollte ich "NBA2k3" nehmen oder noch auf "NBA Street Vol. 2" warten? **FLOBKI**

Wenn du auf Realismus stehst, dann musst du "NBA2k3" nehmen. Wenn du allerdings Action-Basketball bevorzugst, ist "NBA Street Vol. 2" oder "NBA Live 2003" die bessere Wahl. **FEEDDY**

Nimm "NBA2k3". Super gute Steuerung. **20TH CENTURY FOX**

RGB-Kabel

Ich habe bei ebay ein RGB-Kabel ersteigert, weil dadurch die Bildqualität der Spiele um einiges verbessert werden soll. Darum wollte ich fragen, was ihr für Erfahrungen damit gemacht habt (wird der Unterschied zwischen RGB- u. "normalem" Kabel deutlich sichtbar)? **B.F.**

Ich hab's zwar früher auch nicht wirklich geglaubt, aber ein RGB-Kabel bringt's tatsächlich. Die Bildqualität wird, zumindest bei den meisten Kabeln, deutlich verbessert und die Farben sehen mit RGB einfach fantastisch aus. Das Einzige, was dir höchstwahrscheinlich passieren wird: Dein Fernsehbild wird sich um ein paar Zentimeter nach links verschieben. Aber bei diversen Spielen kann

Ihr fragt, das Forum antwortet!

man das Bild ohnehin manuell einstellen. Ach ja, das wirst du vielleicht schon wissen, wenn du DVD-Filme auf der PS2 mit RGB-Kabel anschauen willst, wirst du merken, dass das Bild einen unschönen Grünstich hat. Da ist es das Beste, du kaufst dir "DVD Region X", damit wirst du dieses Grün los und kannst Filme in RGB-Qualität genießen. **DARK LORD**

Resident Evil Online

Hab' noch eine Frage zu "Resident Evil Online"! Speziell meine ich jetzt die Leute, die das "Resident Evil"-Special gelesen haben. Und zwar steht am Ende des Vorschauberichts zu obigem Spiel, dass "ebenso Breitband wie auch ein normales Modem und sogar die Ps2-Festplatte unterstützt wird." Heißt das etwa, dass man nicht unbedingt einen DSL-Anschluss braucht, sondern auch ein ganz normales 56k-Modem zum Zocken ausreicht? **MONSTER**

Der europäische Netzwerkadapter besitzt nur einen Breitbandport. Sollte das Spiel wirklich 56k unterstützen, was ich aber nicht glaube, dann kaufe dir einen amerikanischen Netzwerkadapter. Der hat ein eingebautes Modem, das sogar in Deutschland funktioniert. Neuigkeiten zur Festplatte sollen auf der E3 enthüllt werden... **INVISIGOTH**

Fragen? Dann schreibt an:

CyPress GmbH

OPM2 Leserbrief
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Fax: 0931 - 40 69 115

E-Mails: leserbriefe@opm2.de

Aus Zeitründen 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.

Tomb Raider A. O. D.

Ich würde gerne von euch wissen, ob jemand den genaueren Termin weiß. Und was ihr von dem Spiel erwartet. Wird sich das lange Warten lohnen? **DARTH ANGELUS**

a) Kennen tut ihn keiner. Ich erwarte das Spiel frühestens Juli, b) erst viel, mittlerweile wenig, bald gar nix mehr, c) glaube nicht. **MOGMEIER**

Ich erwarte viel von dem Spiel und weiß, dass es diesen Erwartungen gerecht wird. Es gibt schon jetzt Filme im Internet, die die super Grafik und das super Gameplay zeigen. Für mich ist schon jetzt klar, "Tomb Raider: AOD" wird mit Sicherheit sogar "Splinter Cell" und "Metal Gear Solid 2" vom Action-Adventure-Thron schlagen! **CROFTER**



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

"Splinter Cell"-Effekte

Ich habe mir natürlich gleich am 28. Februar euer Heft geholt und die Demo von "Splinter Cell" durchgezockt. Das Spiel ist wirklich klasse, bis auf eine Ausnahme: die Effekte. Ich meine nicht die Grafikeffekte, die sind wirklich klasse. Aber man kann in dem Level gerade mal auf Glasscheiben und Lampen (und davon auch nicht alle) schießen, damit

etwas passiert. Das sieht nicht gerade schön aus und es bleiben nicht mal Scherben liegen. Hat meine DVD eine Macke? Oder hat man solche Details einfach weggelassen bei eurer Demoversion? Ich wäre sehr enttäuscht, wenn solche Effekte im fertigen Spiel gar nicht vorkommen würden, da sie das Gameplay und die Atmosphäre um einiges spannender und realistischer machen

würden. Meiner Meinung nach gehört so etwas einfach zu einem realistischen Videospiel dazu. **DIETER MOOR**

Schlechtes Wertungssystem!

Also, ich wundere mich manchmal über das heutige Wertungssystem. Nicht nur beim OPM2, sondern bei den meisten Videospielzeitschriften und Magazinen! Da bekommt ein (damals) revolutionäres und super intelligentes "Metal Gear Solid 2" (wie gesagt, damals) bei den meisten Bewertungen gerade mal 92 %. (...) Na klar, man kann heutzutage, wo fast monatlich neue Spiele mit irgendwelchen revolutionären Gameplay-Elementen oder Grafikeffekten auf den Markt kommen, nicht dem besten Spiel, das einem super erscheint, eine Topnote geben. Aber mit dem heutigen System schafft es ja wirklich kein Spiel über die 94%-Marke! Man sollte bei der Benotung von Spielen mehr auf die Entwicklung der Videospielbranche achten. **MARIOMAN**

Aktuell, schnell, spannend!!!

Thema	Autor	Datum	Reaktionen
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 21:42	1
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 22:47	1
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 23:45	1
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 23:49	1
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 23:54	1
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 23:59	1
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 24:00	1
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 24:01	1
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 24:02	1
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 24:03	1
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 24:04	1
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 24:05	1
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 24:06	1
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 24:07	1
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 24:08	1
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 24:09	1
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 24:10	1
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 24:11	1
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 24:12	1
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 24:13	1
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 24:14	1
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 24:15	1
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 24:16	1
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 24:17	1
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 24:18	1
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 24:19	1
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 24:20	1
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 24:21	1
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 24:22	1
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 24:23	1
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 24:24	1
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 24:25	1
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 24:26	1
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 24:27	1
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 24:28	1
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 24:29	1
Resident Evil Online	lockenwandler	Mi, 5.6.2002, 24:30	1

Live..

mitdiskutieren
im Forum auf
www.opm2.de

OPM2-
Online



games ➔ tipps ➔ cheats

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

Midnight Club 2	91
RTL Skispringen	91
NBA Street Vol. 2	92
Splinter Cell	92
Metal Gear Solid 2: Substance	92

Komplettlösung

Silent Hill 3	94 - 99
Matrix	100
Primal	102 - 107
Def Jam Vendetta	108 - 109

DVD Tipps-Karten

Primal	111 - 112
X-Men 2: Wolverine's Revenge	111 - 112



Primal

Hat Scree mal nicht den richtigen Tipp für Jen parat, springen wir in die Bresche und helfen euch weiter.



Silent Hill 3

Mit unserer Komplettlösung helfen wir jedem Grusel-abenteurer aus der Patsche – versprochen!



108

Knochenbrechen leicht gemacht. Coole Moves und Cheats zum Spiel.

Def
Jam
VENDETTA



PLAYSTATION2-CHEATS

Midnight Club 2

Damit ihr in Rockstars neuestem Hit noch mehr Spaß habt, haben wir für euch alle Cheats zusammengetragen. Um sie einzugeben, markiert ihr im Hauptmenü den Options-Modus ohne ihn anzuwählen. Drückt nach unten und dann nach links, bis die Option "Cheat Codes" erscheint. Wählt diese per Tastendruck an und ihr kommt zum Cheat-Eingabefeld. Dort gebt ihr folgende Passwörter ein. Achtet dabei genau auf die Groß- und Kleinschreibung:

Alle Locations und Autos im Arcade-Modus

..... pennyThug

Alle Autos im Arcade-Modus

..... theCollector

Alle Locations im Arcade-Modus

..... Globetrotter

Alle Spielmodi

..... dextran



Bei den richtigen Cheats haben die Kontrahenten nichts zu lachen.

Maschinengewehr, Raketen, Nitro und keine Schäden

Schießt mit **L3** und **R3**.

..... immortal

Maschinengewehr und Raketen

Schießt mit **L3** und **R3**.

..... savethekids

Unendlich Nitro im Arcade-Modus

..... greenLantern

Keine Schäden (Ausnahme: Burnouts)

..... gladiator

Schwierigkeitsgrad bestimmen

Die Zahl am Ende des Passworts steht für den Schwierigkeitsgrad, beginnend von 0 für sehr einfach bis 9 für sehr schwer.

..... howhardcanitbe0

Bessere Wagenkontrolle in der Luft

..... carcrobatics

Versteckte Fahrzeuge

Los Angeles Polizei Streifenwagen

Gewinnt alle Rennen in L.A. im Arcade-Modus.

Tokio Polizei Auto

Gewinnt alle Rennen in Tokio im Arcade-Modus.

SLFA50X Der schnellste Flitzer im Spiel.

Der Wagen erreicht ohne Boost eine Endgeschwindigkeit von 250 mph!

Gewinnt alle Rennen in L.A., Paris und Tokio

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 SPIELETTITEL 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 - 81 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

INFOGRAMES 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

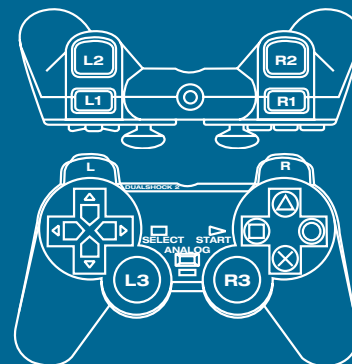
TAKE 2 0190 - 8732 68 36
1,86 Euro/Min. Mo.-Fr. 08 - 24 Uhr

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.

RTL Skispringen

Euer Springer fabriziert nur klägliche Hüpfen? Und er wird auch nach Stunden irgendwie nicht besser? Da kommt dieser Cheat doch wie bestellt: Geht im Hauptmenü auf "Springer" und dort dann auf "Neu". Erstellt nun einen neuen Athleten mit Vornamen "Jürgi" (unbedingt auf Groß-/Kleinschreibung achten!) und löscht den Nachnamen. Wenn ihr jetzt auf "Fertig!" geht und dann über "Eigene" und "Auswählen" den Springer begutachtet, werdet ihr feststellen, dass er fast durchgehend den Wert 100 hat und sehr, sehr viel Geld.



Haltet euch genau an unsere Anleitung, um euren Sportler aufzumotzen.



NBA Street Vol.2

Hinterhofzocker aufgepasst! In "NBA Street Vol. 2" steckt weit mehr, als ihr euch erträumt habt. Um schummeln zu können, wählt ihr zunächst im Main Menu den Punkt "Play it". Im nächsten Screen wählt ihr "Pick up game". Nachdem ihr den Schwierigkeitsgrad bestimmt habt, erscheint am Ende der "User Setup"-Einstellungen am unteren Bildschirmrand die Option "Enter Cheat Codes Now". Nun gebt ihr folgende Tastenkombinationen ein:

Unlimited Turbo

L1 gedrückt halten und **□, □, △, △** eingeben.

Big Heads

L1 gedrückt halten, **○, □, □, ○** eingeben.

Small Players

L1 gedrückt halten, **△, △, ○, △** eingeben.

ABA Ball

L1 gedrückt halten, **○, □, ○, □** eingeben.

WNBA Ball

L1 gedrückt halten, **○, △, △, ○** eingeben.

Ball Trails

L1 gedrückt halten, **△, △, △, □** eingeben.

No Display Bars

L1 gedrückt halten, **□, ○, ○, ○** eingeben.

All Jerseys

L1 gedrückt halten, **□, △, ○, ○** eingeben.

All Courts

L1 gedrückt halten, **△, □, △, □** eingeben.

St. Lunatics Team

L1 gedrückt halten, **□, △, ○, △** eingeben.

All NBA Legends

L1 gedrückt halten, **□, △, △, ○** eingeben.

Classic Michael Jordan

L1 gedrückt halten, **□, △, □, □** eingeben.

Explosive Rims

L1 gedrückt halten, **○, ○, ○, □** eingeben.

No Counters

L1 gedrückt halten, **△, △, ○, ○** eingeben.

All Quicks

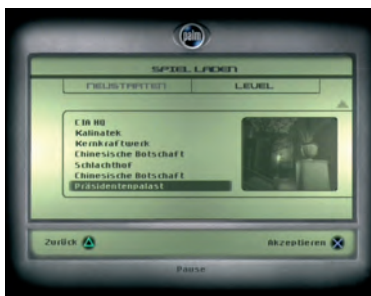
L1 gedrückt halten, **△, ○, △, □** eingeben.

Easy Two Pointers

L1 gedrückt halten, **△, ○, □, △** eingeben.

Difficult Two Pointers

L1 gedrückt halten, **△, □, ○, △** eingeben.



Der richtige Name fördert eine Levelwahl zu Tage.

Metal Gear Solid 2: Substance

Alle Extras

Steckt einfach eine Memory Card mit einem Speicherstand von einem durchgespielten "The Document of Metal Gear Solid 2" ein, um das Spiel mit allen Extras zu beginnen.

Tarnung und Bandana

Um diese beiden "Gegenstände" zu erhalten, müsst ihr die Tanker-Mission auf drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen (auf demselben Speicherstand) durchspielen und dabei alle Dog-Tags der Soldaten einsammeln.

Tarnung und Perücke

Beendet den Plot auf der Forschungsplattform drei Mal hintereinander auf verschiedenen Schwierigkeitsstufen (auf demselben Speicherstand) und sammelt dabei alle Dog-Tags ein. Als Belohnung erhaltet ihr die Tarnung und eine Perücke.

Sonnenbrille

Nachdem ihr das Spiel zwei Mal hintereinander durchgespielt habt, setzen Snake und Raiden Sonnenbrillen auf.

European Extreme Schwierigkeitsgrad

Spielt "Metal Gear Solid 2: Substance" auf dem Schwierigkeitsgrad "Normal" durch, um die Schwierigkeitsstufe "European Extreme" freizuschalten.

Boss-Survival-Mode und Theater-Modus

Ihr müsst das Spiel auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad beenden, um diese beiden Modi anwählen zu können.

Fotografier-Modus

Beendet den Bomb-Disposal-Mode, den Hold-Up-Mode (alternative Missionen) und den Eliminate-Mode, um den Fotografier-Modus in den VR-Missionen freizuschalten.

Ninja Raiden

Beendet 50 % der VR-Missionen als Raiden, um die Figur Ninja Raiden freizuschalten.

Splinter Cell

Um die Cheats zu aktivieren, tragt ihr die Codes einfach als Namen ein.

Pausiert mit diesem Namen einfach mal ein Spiel und freut euch über die nun verfügbare Levelanwahl.

..... ZIYOUREN

Hier startet ihr direkt das Spiel auf Schwierigkeitsstufe "Schwer" ohne erst den Trainings-Modus absolvieren zu müssen.

..... NINJAGUYU

Raiden X

Beendet 100 % der VR-Missionen als Raiden und Ninja Raiden, um Raiden X freizuschalten.

Pliskin

Beendet 50 % der VR-Missionen als Snake, um Pliskin freizuschalten.

Tuxedo Snake

Beendet 100 % der VR-Missionen als Pliskin, um Tuxedo Snake freizuschalten.

"Metal Gear Solid"-Snake

Beendet 100 % der VR-Missionen als Snake, Pliskin, Tuxedo Snake, Raiden, Ninja Raiden, und Raiden X, um Snake aus "Metal Gear Solid" freizuschalten.

Titel-Bildschirm verändern

Betätigt im Titel-Bildschirm **L2** und ein Schussgeräusch ertönt. Mit dem rechten Analog-Stick könnt ihr jetzt die Hintergrundfarbe verändern. Ein kleines Gimmick, das die Entwickler eingebaut haben.

Digital-Kamera

Zuerst müsst ihr das Spiel einmal komplett erfolgreich beenden. Die Digital-Kamera findet ihr erst, wenn ihr das Abenteuer erneut startet. Sie befindet sich auf Strut E Shell 1. Lauft an die Unterseite des Bildschirms und sucht nach der Plattform mit den drei roten Lichtern. Klettert hinauf und versteckt euch in der "Z.O.E."-Box. Wenn der Aufzug stoppt, drückt ihr die Action-Taste um aufzusteigen. Jetzt werdet ihr zu einem anderen Raum gebracht. Drückt erneut die Action-Taste um abzusteigen und sammelt die Digital-Kamera ein. Verlasst den Raum auf demselben Weg wieder.

Alternative End-Sequenz

Holt euch die M9-Pistole, indem ihr ein Snake-Tale beendet. Beginnt das Spiel erneut und betäubt die Boss-Gegner mit der M9, statt sie mit der normalen Waffe zu töten. Als Belohnung gibt es eine alternative End-Sequenz.

 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. in Japan and other countries. All rights reserved.



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

PlayStation.2

THE THIRD PLACE



Silent Hill 3

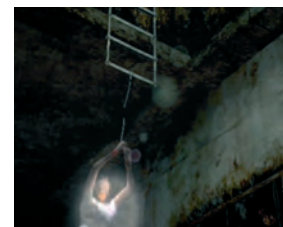
Das neue Horror-Adventure ist um einiges umfangreicher als seine beiden Vorgänger. Wir führen euch **Schritt für Schritt durch Konamis Grusel-Schocker.**

ALLGEMEINE TIPPS

- Seid sparsam mit der Munition – ihr braucht sie am Ende!
- Nahkampf-Waffen einsetzen oder den Monstern ausweichen.
- Das Katana-Schwert ist die beste Allround-Waffe.
- Steuerung von Heather verinnerlichen: 180°-Drehungen und Sidesteps müssen flüssig von der Hand gehen.
- Immer auf Heather's Kopfbewegungen achten, da sie in Richtung interessanter Objekte blickt.
- Die Karte ist euer wichtigstes Werkzeug – Heather markiert automatisch alles Nennenswerte. Ruft sie deswegen regelmäßig auf und schaut nach!



➊ Mit der Servierzange angelt man sich den Schlüssel.



➋ Ein aufgebogener Kleiderbügel dient als Arm-Verlängerung.

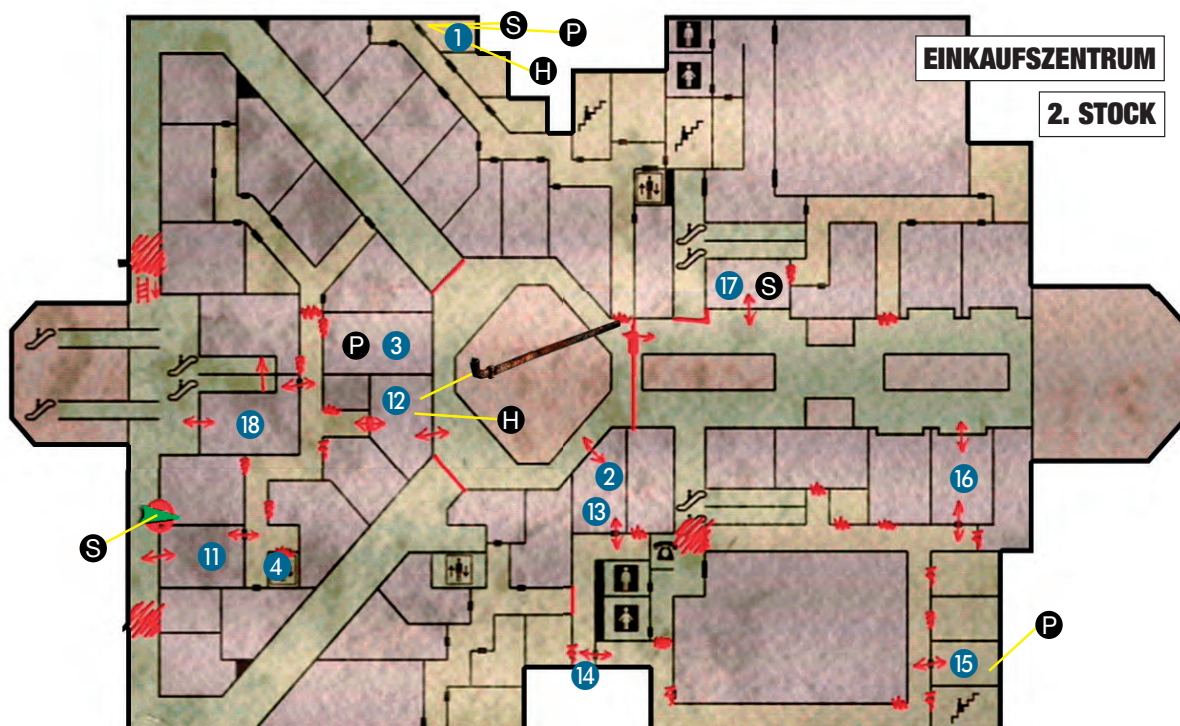
EINKAUFSZENTRUM

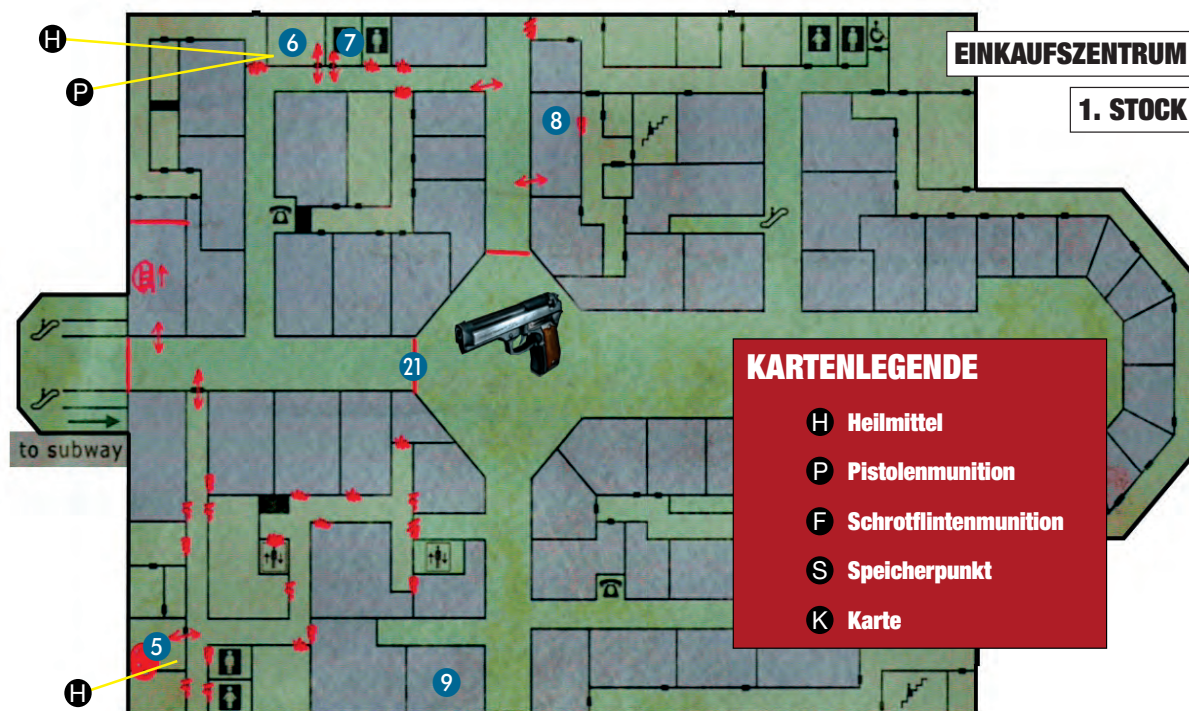
Das Spiel beginnt mit einer Traum-Sequenz. Hier muss Heather lediglich geradeaus laufen und das Tor auf der linken Seite betreten. Dort wuseln einige Monster herum, die man zwar bekämpfen kann, aber gegen die man sowieso nicht wirklich eine Chance hat. Lasst euch einfach von den Kreaturen ordentlich vertrimmen, bis ihr leblos zu Boden fällt. Danach wacht Heather in einem Lokal auf und stellt fest, dass sie gerade schlecht geträumt hat.

Nach dem Telefongespräch mit Papa trifft sie das erste Mal auf den Detektiv Douglas Cartland, mit dem wir uns aber noch nicht unterhalten wollen. In der Toilette gibt es am Spiegel die erste Speichermöglichkeit. Danach flüchten wir aus dem Fenster, um Cartland aus dem Weg zu gehen. Die Gasse nach vorne laufen und die erste Tür links nehmen. Den Gang entlang laufen, bis ihr auf eine

Einkaufspassage stoßt. Links hinten ist ein Schaufensterrollo nur halb heruntergelassen – dort gehts hinein.

Nach der Zwischensequenz untersucht ihr die Boutique. Auf dem Kanapee liegt Munition für die Pistole. Hinter der Theke führt eine Tür in den nächsten Gang. An der Pinnwand findet ihr die Karte für das Einkaufszentrum. Durch die "EXIT"-Tür laufen und die Treppe nach oben in den zweiten Stock. Hier begeben sich in den Lagerraum (➊). Auf dem Regal befinden sich zwei Gesundheits-tränke und Munition für die Pistole und ein Speicherpunkt. Unter der Holzpalette ist ein Schlüssel versteckt. Allerdings müsst ihr erst aus der Bäckerei (➋) die Servierzange holen, damit ihr den Schlüssel auch erreichen könnt. Geht den Monstern immer schön aus dem Weg und verschwendet keine Munition.





Den Schlüssel braucht ihr, um den Buchladen (3) aufzusperren. Auf der rechten Regalseite sind einige Shakespeare-Schinken herausgefallen, die ihr in dem Regal oberhalb wieder einordnen müsst. Stellt ihr sie in die richtige Reihenfolge, könnt ihr einen Zahlen-Code auf den Buchrücken erkennen, der euch die Tür hinter der Verkaufstheke



👉 In China essen sie Hunde und hier kocht man Schlüssel.

des Ladens öffnet. Die Kombination ändert sich bei jedem neuen Spiel. Die Munition auf der Theke neben der Kasse nicht vergessen!

Nach dem ersten Treffen mit Claudia begeben ihr euch zum Aufzug (4) und drückt die Taste dort. Auf dem Weg nach unten fällt das Radio von der Decke – mitnehmen! Jetzt geht es das erste Mal in die berühmte Gegenwelt. Den Höllen-Hunden immer ausweichen und vor allem das Rennen dabei nicht vergessen. Lauft in Raum (5) und nehmt dort alle Heiltränke aus dem Schrank mit – auf dem Schreibtisch gibts auch noch eine Heil-Ampulle. Daneben gibt es auf dem Bett einen Speicherpunkt. Geht dann in den Lagerraum (6) und nehmt euch die Patronen und den Erste-Hilfe-Kasten vom Regal mit. Danach schaltet man das Licht aus und entdeckt einen Lichtkegel von links aus den Kartons. Lauft drauf zu und nehmt die Taschenlampe mit. In der Toilette daneben (7) schnappt sich Heather das Reinigungsmittel – klopf ruhig einmal an der letzten Klotür an.

Dann den Gang entlang bis zur Boutique (8), in der man ja schon am Anfang gestanden hat. Jetzt allerdings erscheint der Laden im Horror-Look. Dafür hängt am Kleiderständer eine kugelsichere Weste. Wenn ihr sie anlegt, läuft Heather zwar ein bisschen langsamer, ist allerdings deutlich besser gegen Angriffe geschützt – also rein damit! Den Kleiderbügel vom leeren Ständer nehmen wir auch mit. Danach machen wir uns auf den Weg zu Raum (9). Die dicken Kreaturen, die in den Gängen herumlungern, lassen wir einfach links liegen. Dort angekommen, holen wir mit Hilfe des Kleiderbügels die Leiter herunter und klettern nach oben.

Im zweiten Stock angekommen geht es über die Rolltreppe in



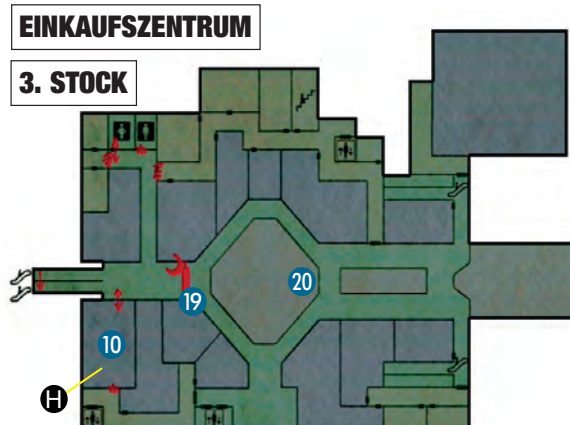
🔪 Giftmischer! Mit McGyver-Paral gegen die Moskitoplage.



👉 Die Tür gibt den Weg zum ersten Endgegner frei.

Etage Nummer drei. In dem Restaurant (10) holt sich Heather aus dem gegrillten Hund den Schlüssel. Im Regal hinter dem Tresen liegen Heiltrank und Erste-Hilfe-Kasten. Danach geht es wieder einen Stock tiefer in das Schmuckgeschäft (11). Dort schnappt man sich die Walnuss aus der Glasvitrine. Mit dem gekochten Schlüssel öffnet man die Tür zu Raum (12). Am Ende der Theke nimmt sie das Stahlrohr von der Wand. Neben der Tür gibt es noch Heilmittelchen. In Raum (13) darf man das Spülmittel nicht vergessen.

Der Ventilator (14) muss zunächst ausgeschaltet werden. Danach öffnet ihr die Tür links davon. Rechts neben der Tür steht ein Eimer. Im Menü-Screen kombiniert ihr nun Spülmittel und ➡





Reinigungsmittel und verwendet die Mischung auf den Eimer. Danach schnell den Raum verlassen und den Ventilator wieder einschalten. Das von uns produzierte Gift vernichtet die Moskitos, die uns den weiteren Weg sonst versperrt hätten. In einem weiteren Lagerraum (15) findet Heather Pistolenmunition.

Über Zimmer (16), das übrigens von einem weiteren Vieh bewohnt ist, gelangen wir zur Folterkammer (17). Auf dem Weg dorthin solltet ihr wieder versuchen, den anstürmenden Bestien auszuweichen und keinen Kampf zu riskieren. Auf der blutigen Bahre knackt man die vorher gefundene Walnuss mit dem Schraubstock. Sieh an, ein Mondstein kommt zum Vorschein. Bevor es wieder zurück in die dritte Etage geht, nehmen wir noch Munition und Heilmittel aus Raum (18) mit. Vorsicht, hier lauern viele kleine Ekel herum. Den Mondstein setzt man in die entsprechende Tür (19) ein. Weiter

U-BAHN-STATION

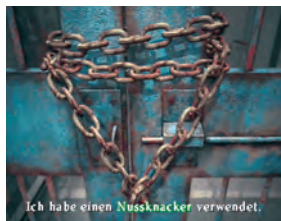
Lauft den Gang entlang und biegt rechts ab. Folgt den Wegweisern Richtung "Concourse". Nach einer Stahltür kommt ihr in einer größeren Halle an. Sucht die Kontrollstellen auf. Geht hindurch und biegt gleich nach dem Fahrkarten-Schalter rechts ab. An der Wand des Schalters findet ihr die Karte zum Gebiet. Heather muss zur Station "Ber-

gen Street". Diese ist aber noch durch einige Hindernisse blockiert. Ihr müsst euch unbedingt an den einzelnen Wegweisern zu den verschiedenen U-Bahn-Linien orientieren. Also zuerst Richtung Linie 1 North laufen und im nördlichen Gang zu Plattform 1 an der Müllblockade (22) Munition und Heiltränke mitnehmen. Über die Treppe (23) lauft ihr dann zur anderen Seite der Müllblockade (24) und nehmt dort den Nussknacker mit. Mit diesem öffnen wir die verschraubte Stahlkette (25), die den Zugang zu Plattform 2 versperrt. In der U-Bahn darf Heather end-

lich die Schrotflinte aus dem Karton (26) mitnehmen. Auf dem Sitz am Ende des Wagens liegt noch Munition. Über die nächste Treppe (27) gelangen wir zur Bergen-Station. Lauft ans Ende des Bahnsteigs. Springt auf die Gleise und versucht, die rot leuchtende Tür (28) zu öffnen. Diese bewegt sich jedoch keinen Millimeter. Klettert also gleich wieder zurück auf den Bahnsteig. In diesem Moment fährt auch schon die U-Bahn

gehts! Die Leiter (20) hinab zum ersten großen Brocken. Der sieht allerdings gefährlicher aus, als er ist. Auf jeder Seite des Raums sind drei Gänge, aus denen das Vieh kriechen kann. Streckt es seinen Kopf aus dem Loch, stellt ihr euch einfach ein bisschen seitlich von ihm auf und feuert Pistolensalven auf den Schleimer. Danach seinem Angriff ausweichen und vor allem aufpassen, dass man nicht plattgewalzt wird. Die Kamera gibt euch übrigens immer Aufschluss darüber, aus welchem Gang er als nächstes kriechen wird. Kurz bevor der Wurm erscheint, fixiert sich die Blickrichtung nämlich auf das entsprechende Loch.

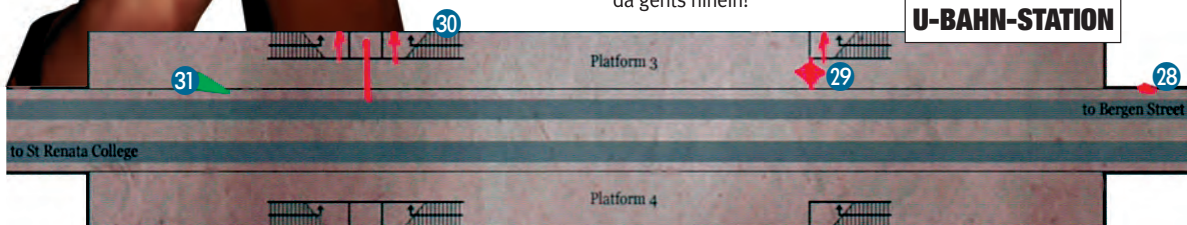
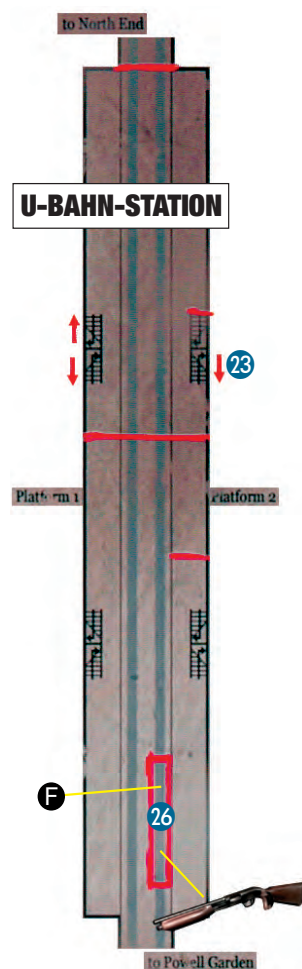
Nach dem Kampf seid ihr wieder in der "normalen" Welt und geht unter dem Rolltor (21) hindurch in den Gang und öffnet die Tür. Nach einem weiteren ausführlichen Gespräch mit Detektiv Douglas seid ihr nun in der U-Bahn-Station angekommen.

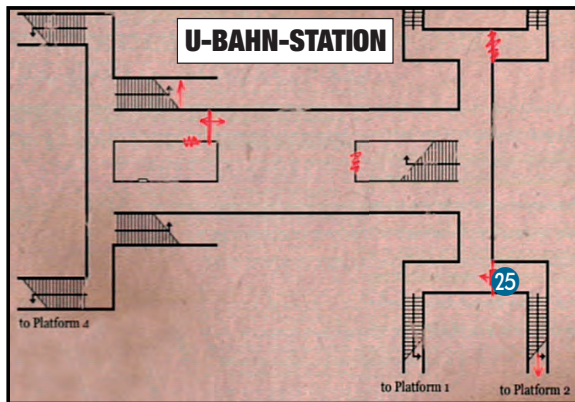


🔑 Mit dem richtigen Werkzeug kriegt man alles auf.



🔊 Im Wagon liegt die Schrotflinte im praktischen Geschenkkarton.

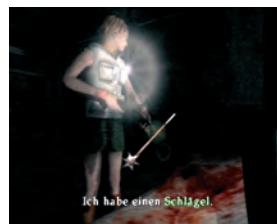
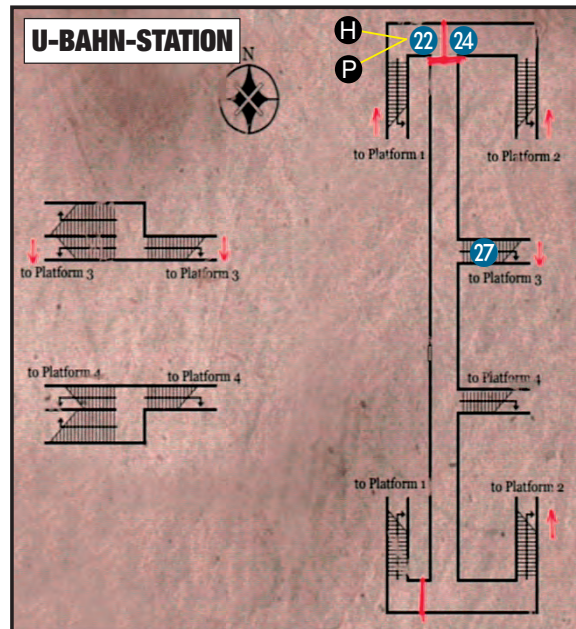




KANALISATION

Ihr folgt zunächst dem Verlauf des Gangsystems bis ihr an eine große Stahltür kommt. Dort hindurch und links halten. Vorsicht! Hier kreucht und fleucht einiges an Viehzeugs herum – also immer schön ausweichen. Auf der rechten Seite müsste dann gleich eine blaue Tür auftauchen, durch die ihr schnell marschiert. Dann immer geradeaus und die erste Tür rechts nehmen. Wieder geradeaus und die erste links abbiegen. Dann stoßt ihr auf einen Raum (32), der neben der Karte für dieses Gebiet auch den mit einem Morgenstern verzierten Schlüssel beherbergt. Heather braucht zwar ziemlich lange, bis sie mit dem Riesenteil ausholt und zuschlägt, doch die Wirkung ist ziemlich niederschmetternd für die Angreifer. Auf dem Regal liegt noch ein Erste-Hilfe-Kasten.

Weiter in die Sackgasse (33) und die Schrot-Munition von der Tonne nehmen. Dann eine Tür weiter in den Weinkeller (34). Dort nehmen wir die leere Weinflasche sowie die Heilränke mit. Dann durch die Tür (35) dem langen Gang folgen. Nächste Station ist eine weitere Stahltür (36). Im Büro (37) Pistolen- und Schrot-Muni einsacken. Jetzt nimmt man die vorher gefundene leere Flasche und füllt diese mit Kerosin aus dem Heizgerät. Danach geht es zur Seilwinde (38), wo wir den Sprit in den Tank füllen und den Schalter rechts vom Einfüllstutzen betätigen. Jetzt könnt ihr die Leiter in diesem Raum nach unten steigen und dem Weg weiter folgen. Über die Brücke und die Treppen nach unten bis zum Förderband (39). Auf dem Regal liegen Heil-Ampullen. Der Fön, der auf dem Stuhl liegt, wandert ebenfalls in unsere Taschen. Jetzt machen wir uns auf die Socken zur Kontrollstation (40). Hier nehmen wir den Gesundheitstrank vom Schreibtisch und können gegebenenfalls auch abspeichern. Auf kei-

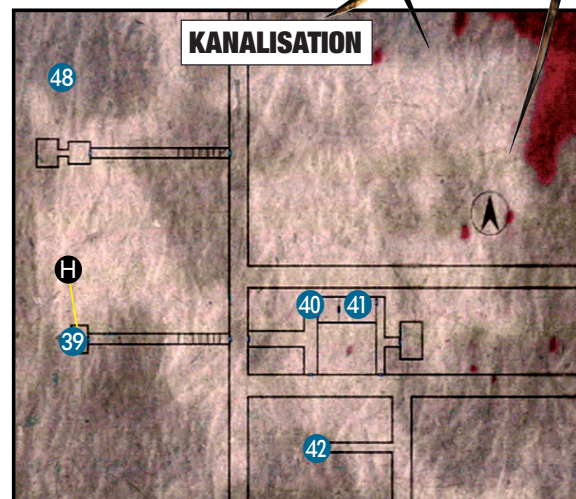
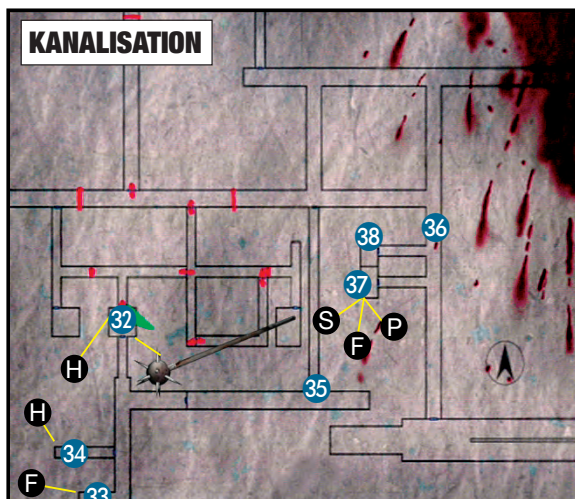


Was man in der Kanalisation so alles finden kann...



Der Sprit treibt die Seilwinde im Nebenraum an.

nen Fall im nächsten Raum die Brücke betreten, bevor ihr nicht den Fön in die Steckdose (41) rechts neben der Tür gesteckt habt. Dann weiter durch die Gänge bis zu einer grauen Stahltür (42). Danach folgt ihr einfach den Treppen und klettert wenig später eine Leiter nach oben, die endlich wieder ins Freie führt.





BAUSTELLE

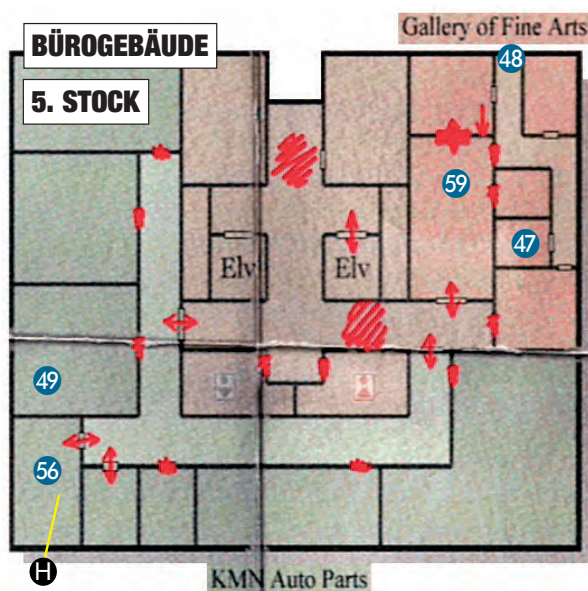
Nachdem ihr die Kanalisation verlassen habt, lauft ihr um das eingestürzte Haus herum. Durch die Tür gelangt ihr ins Innere des Gebäudes. Nach nur wenigen Metern findet Heather neben dem Aufzug ein paar Gesundheitstränke, die selbstverständlich aufgenommen werden. Die nächste Tür führt direkt ins Treppenhaus. Lauft bis ganz nach oben in den fünften Stock. Werft die Matratze in das Loch und vergesst nicht, die Munition und den Heiltrank mitzunehmen, die um das Loch herum am Boden verteilt sind. Danach können wir uns einfach in die dunkle Öffnung fallen lassen auf die Matratze. Die Matratze fungiert als Polster und federt den Aufprall ab. Ihr findet ein Loch in der Wand dieses Raums, durch das ihr auf das Baugerüst kommt. Lauft dann rechts entlang und folgt den Gerüstplanken, bis ihr in ein Fenster einsteigen könnt.

BÜROGEBÄUDE

Verlasst den Raum (43) und geht den Gang entlang. Eine Tür (44) führt euch zur Tanzschule. Dort (45) nehmt ihr die Karte vom Bürogebäude vom Tisch und merkt euch schon mal die klemmende Schreibtischschublade. Ein Speicherpunkt ist in Form eines Bildes an der Wand angebracht. Über das Treppenhaus (46) gelangt ihr in den fünften Stock. Dort holt sich Heather aus der Kunstgalerie das Katana-Schwert (47) – eine hervorragende Nahkampfwaffe. Danach geht ihr ans Ende des Flurs und steckt euch den Schraubenzieher (48) in die Tasche.

Aus dem Büro des Auto-Ersatzteihandels (49) nehmt ihr den Gesundheitstrank vom Tisch mit. Den Wagenheber im Regal dahinter sollte man auch nicht vergessen. Jetzt zurück zum Treppenhaus (46) und wieder in das Büro der Tanzschule (45) im dritten Stock. Mit dem Schraubenzieher lässt sich die klemmende Schublade des Schreibtischs öffnen. Siehe da: ein Seil! Mit diesem begeben wir uns zum Aufzug (50), dessen Türen einen Spalt weit geöffnet sind. Also packen wir den Wagenheber aus und stemmen damit die beiden Schiebetüren auseinander. Danach können wir mit dem Seil eine Etage tiefer klettern.

Zielstrebig geht es zum Sanitärhändler. Die dort ausgestellten Waschbecken interessieren uns aber nicht. Wohl aber die Badewanne (51) im letzten Ausstellungsraum. Nachdem wir ein bisschen an den Armaturen herumgespielt haben, füllt sich in einer Zwischensequenz die Wanne mit Blut und Heather landet wieder in der alternativen Welt.



ⓘ Schock! Das Monster im Wasser wird gleich keinen Spaß mehr haben. Vorausgesetzt, ihr beherrscht die Steuerung aus dem Effeß.

Erst schnappen wir uns die Patronen vom Rollstuhl (52). Eine merkwürdige Person trifft man in einem seltsam normalen Büroraum (53). Nach dem Treffen mit Vincent holen wir das Oxydol aus dem Schrank (54), zusammen mit Gesundheitstrank und Erste-Hilfe-Kasten. Ihr lauft zum Aufzug (55) und fahrt damit in den fünften Stock. Der Besprechungsraum (56) hat einiges zu bieten. Schnappt euch erst die Munition vom Tisch und dann die Streichhölzer neben dem Aschenbecher.

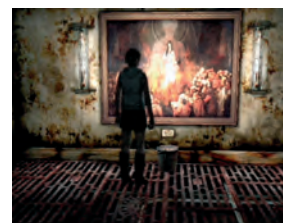
Wieder in den Aufzug und die Taste zum ersten Stock drücken. Der Ausgang wird durch ein Monster (57) versperrt, das euch zwar nicht angreift, aber den weiteren Weg blockiert. Ein Stück vor der Kreatur liegen ein paar Papierblätter am Boden. Der erste Teil eines Märchens, den man sich gleich mal zu Gemüte führen sollte. Damit das Monster den Ausgang freigibt, müsst ihr den zweiten Teil des Märchens finden.

Lauft in das Café (58) und schnappt euch die Munition vom Tisch. Vorsicht, hier steht eines der dicken Monster im Raum. Aus dem Kühlschrank am Ende der Theke muss Heather eine Schweineleber mitnehmen. Benutzt erneut den Fahrstuhl und begeben euch zurück in den fünften Stock. Geht dort zielstrebig in die Galerie (59) zu dem großen Bild mit dem Eimer davor. Kombiniert dann Leber, Oxydol und Streichhölzer und wendet das Gemisch auf den Eimer an. Das Bild beginnt zu brennen und ein weiterer Durchgang wird frei. Heather kann jetzt die vierte Etage untersuchen.

Unter dem Bett (60) wartet ein "Kriecher" auf euch. Schnell Munition und Erste-Hilfe-Kasten einpacken und den Raum wieder verlassen. Weiter zum nächsten Raum (61). Auf einem Tisch liegen Silbermünzen. Heather nimmt sie und wirft sie in den Getränkeautomaten, der im Raum steht. In der Dose befindet sich ein Schlüssel, der die verschlossene Tür (62) in der ersten Etage öffnet. Also schnell mit dem Fahrstuhl wieder nach unten und in den Raum (63) mit den blutigen Bahnen laufen. Dort liegt der zweite Teil des Buchs. Heather liest den "Zauberspruch" laut vor und die Kreatur, die den Ausgang (67) versperrt hat, verschwindet. Nichts wie raus hier!



ⓘ Das Katana ist eine der besten Allround-Waffen. Übt mit ihm!



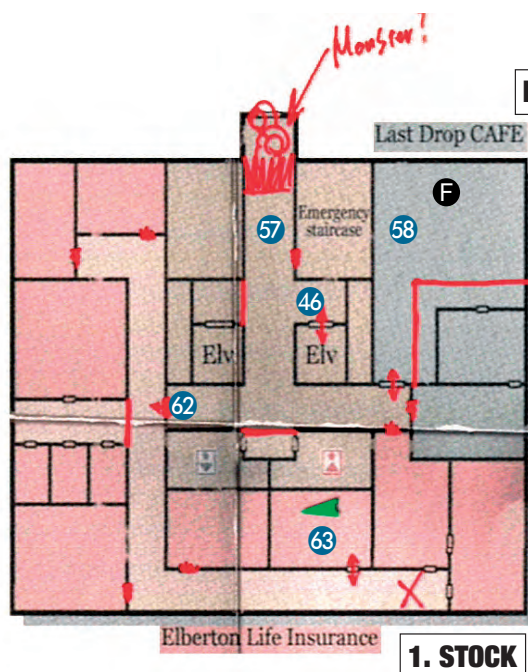
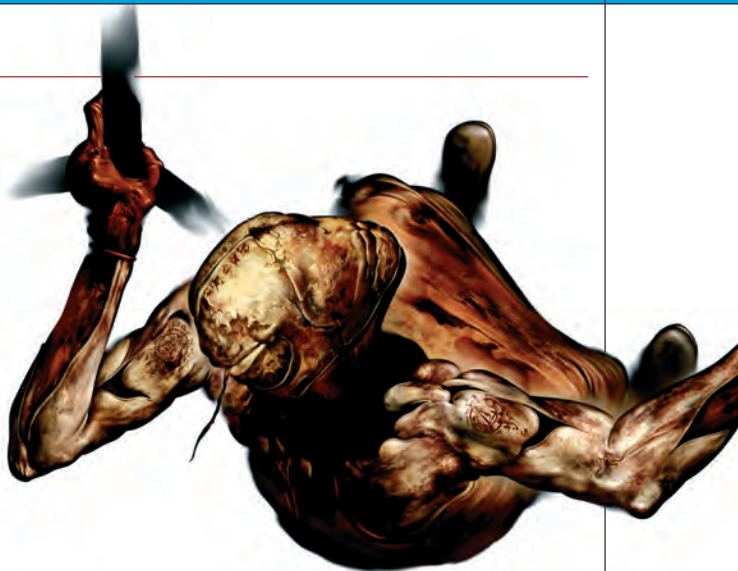
ⓘ Hinter dem Bild wartet ein Durchgang auf euch. Grusel...

APARTMENT

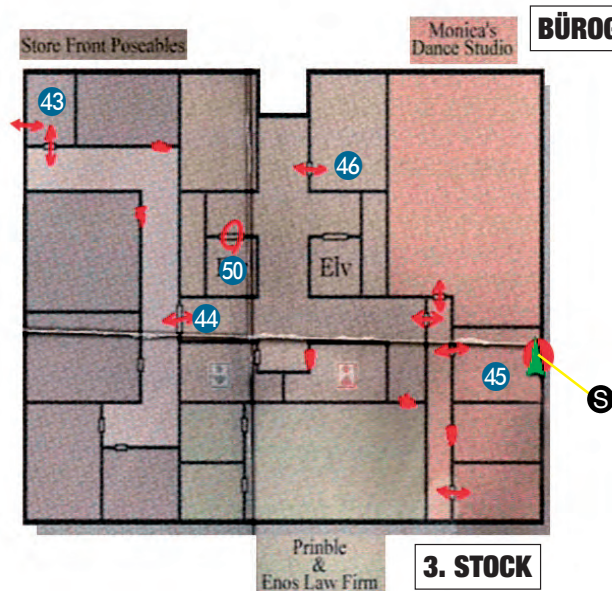
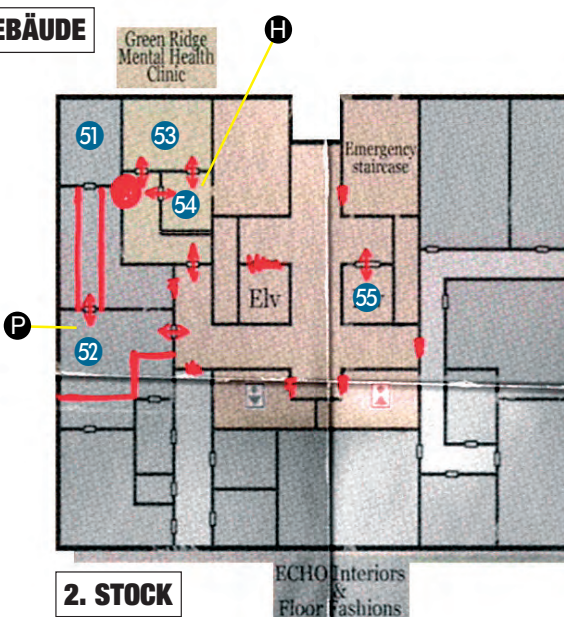
Nachdem ihr das Bürogebäude verlassen habt, rennt ihr rechts den Gehsteig entlang, bis ihr links in eine Gasse laufen könnt. Dann immer dem Weg folgen. Heather kommt so zum Eingang ihres Wohnhauses. Im Inneren geht ihr den Flur entlang, bis Heather zu der Fahrstuhlhalle kommt. Ihr Apartment ist gleich das erste links neben den Aufzügen. Ihr könnt auch einfach die Nummern an den Wohnungen checken. Sie wohnt in Apartment 102.

Nach einer längeren Zwischensequenz müsst ihr gegen Claudias Handlanger kämpfen. Ihr solltet vor allem darauf achten, den Messerfreak nicht direkt von vorne anzugreifen, da er eure Schüsse mit den Klingen abwehrt. Lasst ihn einfach ein bisschen durch die Dunkelheit wuseln und überrascht ihn von der Seite mit einer ordentlichen Salve aus der Schrotflinte. Geht das Monster nach einem Treffer zu Boden, solltet ihr sofort nachtreten. ➔ **SVEN LIEBOLD**

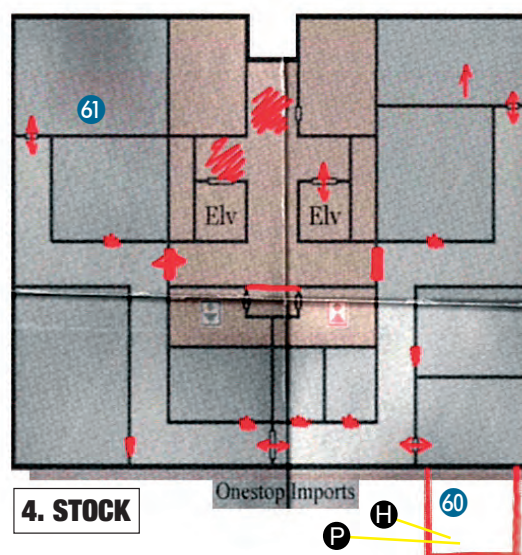
In der nächsten Ausgabe geht es erst richtig zur Sache, denn dann fährt Heather zusammen mit Douglas ins gute alte Silent Hill. Wir lesen uns!



BÜROGEBÄUDE



BÜROGEBÄUDE



Enter the Matrix

Hacken leicht gemacht: Wir zeigen euch, wie ihr an die vielen Geheimnisse von "Enter the Matrix" herankommt. Auf gehts an den Rechner!

EINFÜHRUNG

Einführung in die Bedienung

Im Prinzip bedient ihr das Hack-System wie die Eingabeaufforderung MS-DOS: Ihr gebt Befehle ein (z.B. DIR), drückt die Return-Taste und der Befehl wird ausgeführt. Leider unterstützt "Enter the Matrix" keine Tastatur, so dass ihr die Befehle immer Buchstabe für Buchstabe mit dem Controller eingeben müsst.

Tipp: Neue Befehle werden in der linken Spalte gesammelt und können dort angeklickt werden (zum Wechseln **LI**-Taste drücken). Auch durch Verzeichnisse kann man sich hier hindurcharbeiten. Auf die Return-Taste springt ihr mit **RI**. Wollt ihr ein Zeichen löschen, drückt ihr **0**.

Die ersten Befehle

Nach dem Systemstart drückt ihr die berühmte "Any Key"-Taste. Gebt den Befehl DIR ein und betrachtet den Inhalt der "Festplatte" A:\. In die Unterverzeichnisse kommt ihr bequem über die Command List: **LI** drücken, dann auf DIR und dann **0**. In "A:\System" seht ihr nun alle bis dato verfügbaren Befehle, also DIR zum Anzeigen des Verzeichnis-Inhalts, READ zum Lesen von Textdateien, EXIT (seit DOS 7 in WIN 95 bekannt) zum Verlassen des Hack-Computers, usw.

Tipp: Mit HELP könnt ihr euch Hilfen zu allen Befehlen anzeigen lassen. Bsp.: HELP ECHO

Spaßfaktor erhöhen

In den Tools gibts die Programme Vibration, Beep und Cheat. Gebt einfach mal Folgendes ein: **VIBRATION 44**. Wie erwartet beginnt euer Controller zu vibrieren. Das Programm BEEP gibt einen kurzen Ton aus. Das dritte Programm aktiviert in Verbindung mit einem gültigen Code einen Cheat (siehe "Die ersten Cheats").

Enter Harddisk "B"

Nun schauen wir uns die Texte im Verzeichnis A:\TEXT\ an. Tippt READ ein und automatisch erscheinen alle verfügbaren Texte in der linken Spalte. Das interessanteste Textfile heißt NOTEZ.TXT. Hier steht nämlich drin, dass ihr euch besonders um die "Festplatte" B:\ kümmern sollt. Um auf diese "Festplatte" zu kommen, benötigen wir den Befehl LOGIN. Da euch noch kein anderes Passwort vorliegt, gebt ihr GUEST ein. Es kommt die Meldung, dass B:\ nun freigeschaltet ist. Mit dem DIR-Befehl wechselt ihr auf das Laufwerk B:.

Tipp: Gebt bei einer anderen Hack-Session (mit einem anderen Spielstand!) beim LOGIN mal COWBOYCURTIS ein. Jemand möchte euch etwas sagen...

DIE ERSTEN CHEATS

Jeder Cheat gilt nur für den Spielstand, den ihr zu Beginn des Hackvorgangs geladen habt. Weitere Cheats lest ihr im nächsten OPM2.

Auswirkung

Konstrukt:

Unbegrenzt Munition:

Alle Waffen:

Befehl

CHEAT 13D2C77F

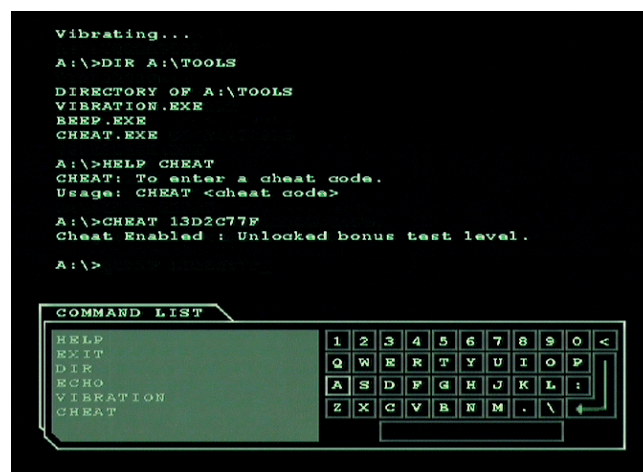
CHEAT 1DDF2556

CHEAT 0034AFFF

Der coole Stuff

Schaut euch auf B: etwas um. Es gibt FMV-Sequenzen, Levelkarten, Bilder und Daten der Fahrzeuge und Waffen usw. Nur keine Programme, um sich die Sachen anzuschauen. Die liegen im Ordner B:\TOOLS, doch der ist verschlüsselt. Um den Code zu knacken, müsst ihr einen fünfstelligen Binärcode eingeben.

Tipp: Binärcodes setzen sich aus den Zahlen 0 und 1 zusammen. Z.B.: 10110. Wie bei dem Denkspiel "Mastermind" wird euch nach jeder Eingabe angezeigt, wie viele Zahlen korrekt und wie viele an der korrekten Stelle sind. Probiert zunächst 11111 und nähert euch dann an den korrekten Code an.



⚠ Leider werden USB-Tastatur nicht unterstützt. Alle Buchstaben müssen mühsam mit dem Pad eingegeben werden.

Nachricht von Neo

Spielt etwas mit den neuen Tools herum, schaut euch FMV-Sequenzen an (PLAY) und betrachtet Images (VIEW). Jetzt begeben wir uns auf gefährliches Terrain – das Virtual Drive. Gebt deshalb erst TRACEKILL ein, um später, wenn die Agenten das Trace-Programm starten, dieses mit einem Klick in der linken Spalte abwehren zu können. Gebt ihr VIRTUAL ein, wird nach einem Passwort gefragt. Dieses lautet FROZENFISH. Nun folgt ein Bilderrätsel, bei dem ihr innerhalb des Zeitlimits das korrekte Bild erstellen müsst (siehe Bild).

Jetzt habt ihr Zugang, wie euch Neo erzählt. Schaut euch über DIR den Inhalt von V:\ an. Als nächstes gebt ihr ROOTSE-ARCH ein und ihr erhaltet als Passwort THISISNOTREAL. Nun könnt ihr den Ordner V:\ROOT einsehen, in dem ihr MAIL checken könnt. Gebt das eben erhaltene Passwort ein und ihr habt Zugang zum Mailpostfach.

Hier tauchen nun Telefonnummern auf, notiert diese! Unter diesen Nummern erreicht ihr mit dem DIAL-Befehl... nein, wir wollen ja noch nicht alles verraten... bis bald!



⚠ Die "Eingabeaufforderung" ist trist, aber ungeheuer spannend.

➔ THOMAS SZEDLAK

PlayStation and PlayStation 2 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "The Third Place" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. MotoGP is a registered trademark of NAMCO LTD. Licensed by Honda.

Pussy.

ALLE INFOS ZUR MotoGP3-COMPETITION
UNTER WWW.APRILIA.DE 

SPEED RULES

Vergiss verschnörkelte Lenkstangen und alberne Chromzierleisten. Was du brauchst, ist nervenzerreißendes Racing auf den 15 aufregendsten Rennstrecken der Welt. Mit allen Teams, Bikes und Fahrern der MotoGP-Saison 2002, offiziell lizenziert. Und mit ultrarealistischem On-Board-View, das deinen Magen auf die Probe stellt. Los, trau dich! Oder bist du eine ...?

 PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (0,62 €/Min.) www.playstation.de



THE SPEED PLACE

THE ADRENALINE PLACE

PlayStation 2
THE THIRD PLACE



Primal

...oder der Kampf zwischen Gut und Böse.

Mit Jen und Scree machen wir uns auf, die restlichen drei Welten zu retten.

Zusammen mit Jennifer und Scree haben wir in Ausgabe 6/2003 die erste Welt Solum gerettet und König Herne die Augen geöffnet. Thronfolger Jared wurde erfolgreich ins Königsamt eingesetzt. Und Scree ist zusammen mit Jen in den Nexus zurückgekehrt. Allerdings sind noch drei weitere Welten vor dem Untergang zu bewahren. Stürzen wir uns also direkt in neue Abenteuer.

Hinweis: Sämtliche Richtungsangaben im Lösungstext beziehen sich auf die ausgerichteten Spielfiguren. Um Jen im Wasser auszurichten, lasst ihr sie einfach ein paar Sekunden lang bewegungslos im Wasser treiben. Ihr werdet feststellen, dass die Umgebungsgrafik sich dann so dreht, dass der Grund unten ist.

AQUIS – TEMPEL

Lagune

Nach einigen Informationen im Nexus gehts per Rift-Tor direkt in die Wasserwelt Aquis.

Am Strand übernehmt ihr die Steuerung von Scree und taucht in die Tiefen hinab. Lauft auf das turmartige Gebäude zu.

Am Turm selbst kann Scree die Außenseite erklimmen. Im Inneren lauft ihr in den Strudel hinein, der euch nach draußen befördert. Betretet den Turm aufs Neue und haltet euch diesmal vom Wirkungskreis des Strudels fern. Klettert an den Seiten hinauf und benutzt hier das Drehrad. Lasst Scree das Rad bedienen. Der Wasserstrudel wird nun umgekehrt und Scree kann sich von seiner Kraft nach oben tragen lassen.

Im oberen Bereich befinden sich Leitern. Eine führt auf einen Balkon hinaus, die andere bringt euch auf einen Pfad, der zum Gefängnis der Königin Aino führt. Diese erklärt Scree das Schicksal ihres Reiches. Eine schreckliche Krankheit hat die Wasserwesen der Undine befallen. Um die Götter der Tiefen, die Leviathane, zu



ⓘ Typisch Frau! Andauernd nörgelt Jen an Scree herum.

besänftigen, hat König Adaros beschlossen, seine Gemahlin zu opfern. Gut, dass Königin Aino für Jens Atemproblem unter Wasser die Lösung hat. Übergebt ihr Geschenk, das Kleinod der Verwandlung, an Jen, die sich noch immer am Strand sonnt. Klettert die Felsen am nordöstlichen Abschnitt hinauf.

Tipp: Dank des Auftriebs unter Wasser kann Scree etwas höher springen, als ihr das aus der vorherigen Welt Solum gewöhnt seid. Um den Überblick nicht zu verlieren, hilft übrigens der eine oder andere Blick auf die Spielkarte!



ⓘ Scree kehrt mit dem Rad den Wasserstrom um.



ⓘ Königin Aino soll geopfert werden, um die Götter zu besänftigen.

Ainos Rettung

Kaum kann Jen unter Wasser atmen, wird die Opferung in Gang gesetzt. Ab diesem Moment läuft ein Zeitlimit. Taucht mit Jen unter und schwimmt in den Abschnitt, der mit einem Rufstein ausgestattet ist. Gleich neben diesem Rufstein ist eine Wand. An dieser Felswand befindet sich eine Haube, die wie ein Fischkopf aussieht. Holt Scree

nach. Positioniert dann den Rocky Boy neben der Haube und betätigt mehrmals die -Taste. Nachdem Scree sein Bewusstsein auf die steinerne Haube übertragen hat, kann er sie öffnen. Marschiert mit Jen in den nun geöffneten Tunnel und schaut euch hinten um. Betätigt dort den Schalter und Königin Aino wird zurück ins Wasser gelassen. Rettungsaktion erfolgreich abgeschlossen.

AQUIS – PUMPSTATION

Ausrichtung

Schwimmt mit Jen den Gang zum Abschnitt "Bucht-Höhlen" entlang und schaut euch am Punkt "Technikerraum" (nordöstlich) um. Hier findet ihr einen Steuermechanismus, schwimmt von unten in den Raum hinein und betätigt diesen. Schwimmt dann zur Vorpumpstation, die auf der Karte als Rechteck (südwestlich) zu erkennen ist. Hier befindet sich eine Plattform.

Auf der anderen Seite führen drei Leitern nach unten. Am Grund findet ihr einen Schalter. Betätigt das Rad hier mehrmals. Zwischendurch erhaltet ihr immer wieder kurze Statusmeldungen über die Ausrichtung der Zahnräder. Ihr müsst diesen Vorgang so lange wiederholen, bis Jen folgenden Satz sagt: "...jetzt muss ich nur noch den Hauptschalter...". Taucht zwischendurch immer wieder mal auf. Wollt ihr das Rad loslassen, drückt ihr die -Taste.

Teilstationen

Nun sind "nur" noch die fünf Teilstationen zu aktivieren. Vorsicht beim Verlassen der Pumpstation! Hier warten neue Gegner auf Jen. Schwimmt zuerst zu dem Abschnitt beim Technikerraum zurück, der von Tentakeln verseucht ist. Hier kann endlich das Tor geöffnet werden. Schwimmt ihr mit Jen ein wenig in den Gang hinein, bekommt sie frisches Wasser und ihre Lebensenergie erneuert sich. Schwimmt ihr ganz nach hinten durch, könnt ihr Scree wiedertreffen.



ⓘ Ist eine Aufgabe erledigt, füllt sich leere Gebiete mit Gegnern.

AQUIS – TEILSTATION

Damm

Schwimmt den anderen Gang aus der Halle heraus und zum Strand. Verwandelt euch und sucht dort eine Höhle, die teilweise unter Wasser steht. Nehmt wieder die Gestalt eines Undine an und schwimmt bis zum Tor. Öffnet das Tor und schwimmt in die Halle mit der Damm-Teilstation. Sucht den Boden ab. Hier befindet sich ein Hebel. Legt diesen um und ein Ventil öffnet sich. Betätigt nun das Drehrad an der Hauptsäule und aktiviert damit die Teilstation-Damm.



☛ Denkt daran, auch die Hebel für die Filterhauben zu aktivieren.

Tempel

Zurück ins Wasser! Haltet euch südlich, bis ihr eine Höhle unterhalb zweier blauer Anlagen findet. Zurück zum Tempel. Nach der Höhle haltet ihr euch gen Westen. Öffnet dort das große runde Tor. Schwimmt durch die Höhle. Benutzt erst wieder den Schalter am Boden, bevor ihr das Rad dreht. Die Teilstation-Tempel ist aktiviert.

Tipp: Scree kann in mehreren Situationen dank seines Gewichts entgegen Unterwasserströmungen laufen. Somit kann er Gebiete erkunden, die Jen zunächst verschlossen sind.

Skelett/Teilstation – Nest

Im Abschnitt, durch den ihr die Pumpstation erreicht habt, liegt eine Höhle. Vor dieser ein großes Gerippe. Jen kann hier nicht hineinschwimmen, da die Gegenströmung zu stark ist. Schnappt euch Scree, der gegen die Strömung laufen kann. Auf der linken Seite in der Halle findet ihr einen runden Felsen, der vor das Loch mit dem ausströmenden Wasserstrudel gerollt wird. Nun kann Jen passieren. Schwimmt in den nächsten Abschnitt und sucht an der westlichen Wand ein Gebäude. Hineinschwimmen könnt ihr nur durch den unteren Bereich. Öffnet die Türe und benutzt den Tunnel. Holt Scree am Rufstein nach und schwimmt zum blau vergitterten Tor.

Nach einer kleinen Sequenz mit König Adaro stemmen die beiden das blaue Gitter zur Seite. Links gehts weiter. Lauft mit Scree voraus und ihr findet in einem Seitenarm drei parallel verlaufende Gänge. Hier legt ihr den Schalter um (Ventil der Teilstation). Marschier weiter, bis ihr an ein weiteres Tor gelangt.

In der Teilstation-Halle angekommen, stellen die beiden fest,

dass sich darin ein Undine namens Arturo befindet. Das Aktivieren würde ihm das Leben kosten.

Schaut euch rings um die Anlage herum um. Hier ist ein Obelisk. Am oberen Bereich benutzt Jen den Schalter, der eine Türe öffnet. Diese befindet sich im Abschnitt beim blauen Gitter. Schwimmt mit Jen dort hin und holt Scree nach. Scree kann hier hineinlaufen und hinten in der Halle die Rampe zum Kontrollraum herablassen (rechts). Löst im Kontrollraum den Schalter aus. Dies aktiviert die Nest-Teilstation. Neben dem Schalter im Kontrollraum liegt ein Stab. Diesen bringt ihr mit Scree zurück zur Skelett-Teilstation. Hinter der Anlage der Skelett-Teilstation befindet sich ein Haubendeckel. Stopft den Stab in die Vorrichtung neben der Haube und legt den Schalter um. Der Deckel öffnet sich und gibt den Gefangenen frei. Bedient noch den Hauptschalter der Anlage am Obelisk.

Brustkorb

Schwimmt mit Jen in den bisher geschlossenen Tunnel (gegenüber des blauen Gitters) hinein. Ein Wasserwirbel reißt sie mit sich. Schwimmt weiter zu einem Gewölbe. Am südlichen Abschnitt gehts nach oben. Landet am Ufer. Laft den Pfad zum nächsten Loch entlang. Undine-Form aktivieren und den Analog-Stick nach oben (☚) drücken. Jen springt in die Tiefe hinab und taucht ein.

Wechselt zu Scree und marschier zur Stelle, die durch Felsbrocken versperrt wurde. Rechts in den Gang hinein. Ein weiterer Gang führt an die Stelle, an der Jen gerade hinabgetaucht ist. Verlasst mit Jen das Wasser und sucht Scree in der Nebenhöhle auf. Klettert mit Jen auf den Plattformen und auf den Vorsprüngen ganz nach oben und holt Scree nach.

Legt den Schalter um. Laft durchs Tor hindurch und den Gang entlang. Klettert mit Scree die Wand vor der Statue hinab. Mit der beseeelten Statue füllt ihr jetzt Wasser ins Becken darunter nach. Jen kann nun hinunterspringen und ins Becken eintauchen. Klettert auf der gegenüberliegenden Seite heraus. Laft die Höhle entlang und taucht in den nächsten Tümpel ein. Vorsicht, hier stürmen sofort Gegner auf euch zu. Bekämpft sie. Habt ihr das Trio erledigt, wird die fünfte Teilstation am unübersehbaren Rad in Betrieb genommen. Aktiviert danach noch den Schalter, der sich hinter der Teilstation befindet, damit sich die Haube öffnet. Schwimmt von hier aus nach oben. Hier findet Jen einen runden Durchgang, der in einen Tunnel führt.

Tipp: Ihr könnt mit Screes Hilfe auch Energieleiten von Formen Jens füllen, die sie momentan nicht nutzt. Ausschlaggebend ist nur die Richtung des Steuerkreuzes.

AQUIS – REINIGUNGSRAUM

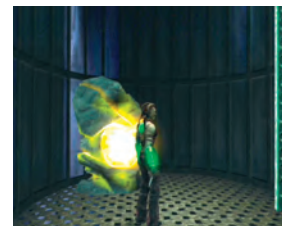
Adaro

Nach einigen Metern gelangt ihr an eine Höhlengabelung. Hier gehts rechts in den Reinigungsturm (links kann Energie getankt werden). Wichtig: Speichert hier unbedingt euren Spielstand ab! Es folgt eine Zwischensequenz und König Adaro greift euch an. Im folgenden Kampf müsst ihr dem König so lange auf die Schuppen klopfen, bis dieser benommen zu taumeln beginnt. Während dieser Phase müsst ihr Scree suchen, der sich an einem der Ventilschalter befindet. Zusammen habt ihr nun die Möglichkeit (☒) und Analog-Stick betätigen), eines der Ventile zu öffnen, bis Adaro wieder auf der Matte steht. Versucht, euch in Screes Nähe zu halten und wiederholt das Spielchen so lange, bis Aaro besiegt ist.

In seinen leblosen Gräten findet Scree den Undine-Schlüssel. Ein wichtiges Kleinod, das für die nächste Aufgabe benötigt wird.

Wasser klar

Mit Hilfe der Leitern im Reinigungsturm klettert ihr nach oben. Zieht Scree am Rufstein nach. Sobald beide einen kleinen Sprung gewagt haben, gelangt ihr mit Screes Kletterfertigkeiten weiter. Oben auf dem Turm befindet sich die Anlage für die Reinigungseinrichtung. Lasst Scree den Undine-Schlüssel einsetzen und die Anlage reinigt das verschmutzte Wasser. Nach einigen abschließenden Worten der Königin kehrt ihr automatisch in den Nexus zurück.



☛ Mit den Leitern und Rufsteinen meistert ihr den Weg nach oben.



AETHA – DORF

Lauft mit Scree an der Wand um den Torbogen beim Holztor herum. Öffnet das Tor für Jen. Nun muss Scree ein Seil hinablassen. Laft mit Scree an der Steinkante nahe des Schalters entlang und betätigt immerzu die -Taste. Klettert mit Jen hinunter. Scree nimmt den direkten Weg und krabbelt an der Wand hinab. Laft den Holzsteg entlang und öffnet gemeinsam das nächste Tor. Die Löcher auf dem nächsten Holzsteg überspringt Jen recht galant in ihrer Feraï-Gestalt.

Vorsicht! Ab jetzt folgen ohne Vorwarnung Attacken von Monstern. Um den auftauchenden Gegnern schnell den Garaus zu machen, solltet ihr einfach versuchen, diese mit Drehattacken über den Rand der Felshänge zu stoßen. Das beschleunigt die Kämpfe ungemein. Allerdings kann Scree von den Besiegten in diesem Fall keine Energie absaugen.

Im Dorf betretet ihr das Gebäude, das über eine kurze Treppe erreichbar ist (linke Seite). Laft darin nach oben, bis ihr in eine Halle gelangt, die zwei Türen aufweist. Eine der beiden lässt sich öffnen und gibt den Weg zum Abschnitt "unterer Dorfteil" frei.

Unterer und oberer Dorfteil

Untersucht den Platz mit dem Brunnen und benutzt danach die Treppe neben dem Torbogen. Marschier weiter, bis ihr den Abschnitt "oberer Dorfteil" erreicht. Hier befindet sich ein Pranger. Folgt danach dem flüchtenden Bauern. Haltet bei der Verfolgungsjagd zum Abschnitt "Herrenhaus" die Augen offen. Nach einem Torbogen findet ihr einen Holzsteg, dessen Zugang mit Fässern versperrt ist. Hier zerschlagt ihr einfach die Blockade und untersucht das Ende des Weges, bevor ihr ins Herrenhaus hineinmarschier.

Wieder im Nexus angekommen, erscheint euch erneut Arella, die einiges zu erzählen hat. Hier erfahrt ihr mehr über das Schicksal Screes. Danach folgt ihr eurem Rocky Boy einfach in die dritte Welt – Aetha, heimgesucht von Dauerregen und üblen Wraiths.



➊ Hier seht ihr die Stelle, an der Scree das Seil einsetzt.



➋ Versucht, die Gegner über die Felshänge zu treiben.

Herrenhaus – Weinkeller

Am Ende der Verfolgung gelangt ihr in einen Keller. Untersucht die Hähne der Weinfässer. Einer entriegelt eine versteckte Falltüre. Nach einer Unterhaltung machen sich die beiden Helden auf, die Gebeine eines hilfsbereiten Grafen zu finden.

Tipp: Keine Angst, der Verfolgte „wartet“ immer so lange, bis ihr wieder hinter ihm seid. Ihr habt genug Zeit.

AETHA – BESTATTUNGS-AUFTRAG

Nach der Unterhaltung ist hinten ein Durchgang geöffnet. Marschier, bis ihr an eine zerfallene Brücke kommt. Die Lücken kann Jen in Feraï-Gestalt überwinden. Rechts gehts die Stufen hinauf, bis euch eine Erscheinung eine Nachricht in den Boden schreibt. Geht danach durch den Torbogen. Auf dem Friedhof begegnet ihr im oberen Feld einem Geist. Eure Aufgabe: Sorgt für seine Totenruhe!

Seine sterblichen Überreste baumeln in der Halle oben an der Decke. Wechselt in Jens Feraï-Form und laft durch die Halle hindurch. Positioniert euch so, wie das Bild rechts zeigt. Springt hinauf und balanciert hinaus auf den Balken. Scree bettet das Zeug dann im bereits ausgehobenen Grab zur letzten Ruhe.

Marschier zurück in den Weinkeller zu "Rübennase" (wie Jen ihn betitelt). Dieser weiht



➊ Genau in der Mitte muss Jen in Feraï-Form nach oben springen.

nun für euch das Wasser im Brunnen im unteren Dorfteil. Danach gehts zurück in den oberen Dorfteil. Hier erwartet Rübennase nun seine Opferung. Eine Wache taucht auf und Jen hat die Chance, sich das Schwert des Verstorbenen zu erstreiten. Bleibt bei dieser Auseinandersetzung immer in Bewegung und setzt sofort gnadenlos nach, sonst erholt sich die Wache wieder. Sobald ihr im Besitz der edlen Klinge seid, wird die Beerdigung automatisch abgeschlossen.



➋ Legt die Gebeine einfach in das ausgehobene Grab.



➌ Ist die Zeremonie abgeschlossen, erhält Jen ihre dritte Form.

AETHA – GEFLUTETE VERLIESE

Hinter der Halle findet ihr einen Pfad. Dieser führt zum Schloss. Nehmt am Bogen die Wraith-Form an. Bewegt zusammen mit Scree den Hebel und nutzt bei gehaltener -Taste eure neue Fähigkeit, um schnell durch das Tor zu gelangen.

Setzt euren Weg fort. Mit Hilfe der Undine-Form gehts unter Wasser durch zwei Hallen. Danach findet ihr nebenan einen Rufstein. Holt Scree. Ein Stück weiter gehts wieder ins Wasser. Schwimmt durch die zerbrochenen Gitter und dort in das Loch am Boden. Ihr müsst euch nach Norden wenden, bis ihr eine Zelle findet, durch

deren Stäbe ein Lichtstrahl fällt. Hier geht es weiter und ihr könnt auftauchen. Im Nebenraum kann sich Jen am Rand der Gitter hindurchzwängen. Bedient den Schalter weiter vorne und öffnet damit ein Tor. Nun kann Scree nachfolgen und Jen erreichen.

Tipp: Schwimmt langsam durch die Verliese. Sonst verliert ihr unter Wasser schnell die Orientierung. Wartet immer einige Sekunden, bis das Spiel die Grafik ringsherum ausgerichtet hat.

Käfig-Raum

Ihr findet eine Halle. Hier hängen Käfige. Lauft mit Scree an der südwestlich gelegenen Wand hinauf über die Plattform. Dort findet ihr acht Schalter, die die Käfige bewegen. Wir nummerieren die Hebel von links nach rechts und zwar so, als würde Scree mit dem Gesicht zu ihnen stehen. Der defekte Hebel hat die Nummer 6.

Damit Scree einen Hebel packt, stellt ihr ihn davor und drückt die **X**-Taste. Die Taste **A** sorgt dafür, dass Rocky Boy wieder loslässt. Die Zahlen 1 bis 8 bezeichnen die Hebel.

V = Vorwärts (linker Analog-Stick **↑**), **Z = Zurück** (linker Analog-Stick **↓**)

L = Links (linker Analog-Stick **←**), **R = Rechts** (linker Analog-Stick **→**)

Raufklettern = Schaltet mit der **Select**-Taste zu Jen und klettert auf den nun erreichbaren nächsten Käfig hinauf! Danach wieder zu Scree.

Runterklettern = Schaltet mit der **Select**-Taste zu Jen und klettert auf den nun erreichbaren nächsten Käfig! Danach wieder zu Scree.

Hinüberspringen = Schaltet mit der **Select**-Taste zu Jen und springt auf den Käfig! Danach wieder zu Scree umschalten.

Jen steht auf dem kaputten Käfig, der im Wasser liegt.

	1 – V, L, L		
Raufklettern	1 – Z, R, R	Raufklettern	2 – Z, Z
	2 – Z, Z		3 – V, R, R
Runterklettern	3 – L	Hinüberspringen	5 – Z, Z
	4 – Z, Z, R	Raufklettern	5 – V
Hinüberspringen	7 – Z, Z, R	Runterklettern	7 – V
Hochklettern	8 – V		

Schnappt Scree und klettert den Weg zurück ins Wasser und erklimmt die Wand, an der Jen bereits wartet. Marschiert mit Jen durch den Torbogen hinten an der Wand in den nächsten Gang hinein. Scree kann den Durchgang durch Mauerklettern erreichen.

Folterkammer

Marschiert die Gänge entlang und ihr kommt nach einiger Zeit an eine Halle. Benutzt hier den Hebel und Jens Wraith-Fähigkeit, um durch das Eisengitter zu gelangen. Einige Schritte weiter gelangt ihr in die Folterkammer. Nach einer kurzen Zwischensequenz mit recht interessanten (abgeschlagenen!) Köpfen gilt es, einige herbeigerufene Wachen zu killen. Benutzt einfach eure Wraith-Fähigkeit (**○**-Taste), um ihnen schnell auszuweichen. Eine der vier Wachen lässt übrigens einen Schlüssel fallen, den ihr nur dann findet, wenn ihr die Überreste nach dem Kampf ausgiebig mit der **X**-Taste untersucht. Marschiert durch die nächste Türe und erklimmt die Treppe. Im nächsten Abschnitt gesellt sich ein untoter Gehilfe zu euch. Er unterstützt euch bei Auseinandersetzungen mit dem nervigen Wachpersonal.



ⓘ Tot oder lebendig. Auch untote Gehilfen kommen wie gerufen.

Zellen

Der weitere Weg ist geradlinig. Untersucht jede Türe, tötet Wachen und untersucht deren Überreste. Nachdem ihr im Zellen-Abschnitt mit den Steinstreben einen Stock höher gelangt seid, findet ihr eine verschlossene Türe. Praktischerweise steht davor eine Steinstatue, die Scree übernehmen kann. Mit Schmackes wird diese Statue kurzerhand umgestürzt und schlägt ein breites Loch in den Türbereich. Drinnen erwarten euch weitere Wachen. Sind diese erledigt, verabschiedet sich euer Gefolgsmann von euch.

AETHA – DIE AUFGABEN IM HERRENHAUS

Landhaus/Herrenhaus – Jen verschleppt

Nehmt die Treppen nach oben. Allerdings läuft Jen in eine Falle. Untersucht das Herrenhaus und schaut euch im Westflügel um. Geht in die Bibliothek, in der ihr an einer Wand eine Statue findet. Schiebt sie nach hinten. Ihr gelangt in einen Gang. Lauft nach dem Raum am Ende die Stufen hinauf und schaut durch die linke Türe in den Ballsaal hinein. Nach einer kurzen Sequenz gehts durch die einzige weitere Türe hindurch. Vom nächsten Raum aus gehts nach draußen. Hier findet ihr rechts ein Rinnsal. Klettert dort die Wand hinauf und nehmt die Leiter. Ihr gelangt in einen Turm. Weitere Treppen führen ins Labor, wo Scree Jen endlich wiederfindet. Nehmt die Treppe zurück in den Ballsaal. Marschiert dann auf den Balkon des Haupthofs und von dort aus links in den Durchgang. Hinten unten können die beiden nun die Türe gemeinsam öffnen. Marschiert durch den Festsaal und hinten die Treppen nach oben ins Schlafzimmer.

Der Ball – Raums Schlüssel

Neben dem Schlafzimmer findet ihr einen Umkleieraum. In diesem schlüpft Jen in ein Ballkleid. Marschiert in den Ballsaal, um Raum den Schlüssel zu stehlen. Kehrt in den Umkleieraum zurück und ihr gelangt zurück ins Labor. Hier erhält Jen ihre Armreifen zurück. Zurück im Ballsaal trifft ihr auf drei Wachen. Erledigt alle und untersucht sie. Eine der drei hat einen Schlüssel, den ihr einsackt.

Blutmaschine – Elisabeth

Sucht die Bibliothek auf. Neutralisiert die Wachen dort und marschiert in Elisabeths Zimmer. Unterhaltet euch mit der Kleinen und erlebt ihren eigentümlichen Humor. Hat das elende Balg endlich den Schlüssel rausgerückt, müsst ihr in den Ostflügel der Anlage. Am besten nutzt ihr das Rift-Tor, das sich im Westflügel beim Eingang befindet. Das geht am schnellsten.

Dunkles Labyrinth

Übernehmt mit Scree die Totenschädel-Statue. Mit ihm habt ihr einen prima Ausblick. Lauft erst in die eine Ecke des Labyrinths. Hier ist eine Lampe, die mit einem Hebel deaktiviert wird. Danach wird dieses Spielchen an der anderen Ecke der Anlage wiederholt und schon ist der Durchgang frei. Benutzt den Rufstein.

Blutmaschine – Showdown

Ihr gelangt in den Keller. Hier trifft ihr "Rübenase" wieder. Nach einer Zwischensequenz, in der Jen gerade noch mit heiler Haut davonkommt, verlässt ihr den Keller und sucht den Ballsaal auf.

Beim Betreten des Saals trifft ihr das Paar an. Zuerst ist die Gräfin dran, mit der Jen leichtes Spiel hat. Ein paar Attacken reichen aus. Den Energieattacken Raums weicht ihr mit eurer Wraith-Fähigkeit aus. Nach der Dame kommt der Herr an die Reihe. Statt in sicherer Entfernung zu schweben und Energieblitze zu schleudern, treibt ihn sein Rachedurst immer wieder auf den Boden des Saals zurück. Der richtige Moment, ihn mit reichlich Prügeln einzudecken. Wiederholt den Vorgang so lange, bis auch dieses Problem gelöst ist, denn schon ruft der Nexus aufs Neue. ➞



ⓘ Bleibt in Bewegung und tefft die Gräfin mit schnellen Schlägen.



ⓘ Rennt einfach im Kreis herum, um nicht getroffen zu werden.



VOLCA

Im Nexus herrscht inzwischen Chaos. Haltet euch nicht lange auf und macht euch sofort auf den Weg in die vierte Welt Volca.

Ankunft

Mit Screes Seil gelangt ihr recht einfach in den Schlund des schlafenden Vulkans hinab. Unten an der Türe entzündet Scree mit einer Fackel die beiden Schalen am Torbogen und schon könnt ihr weiterlaufen. Drinnen erwartet euch ein Bewohner Volcas, der euch gleich mal das Geschenk der Djinn-Form "überreicht". Benutzt die nächste Türe (entzündet die Schalen), lauft den Gang entlang und hinüber zum Abschnitt "Sud/Sut!". Haltet euch in südwestlicher Richtung und benutzt den Gang. Ihr gelangt in eine Halle, in der ihr eine zweiteilige Brücke aktivieren müsst.

Tipp: Ihr findet in Volca auch immer wieder Lava-Gestein, das ihr zertreten könnt. Manchmal findet ihr darin Goodies.

Brücke

Schaut rechts hinten nach. Hier ist ein Pfad. Taucht dort ins Becken. Ihr trefft unter Wasser auf verschlossene Gitter. Die Schalter dazu findet ihr, indem ihr die Decken absucht. Hier kann Jen auftauchen und Schalter bedienen. Habt ihr einmal alles abgeklappert, holt ihr Scree nach und führt ihn in die größere, unter Wasser gelegene Halle. Untersucht die Bögen an den Wänden. Ihr findet ein weiteres Gitter. Taucht mit Jen erneut in das erste Becken ein. Haltet euch südwestlich und taucht hinauf. Der dort vorgefundene Schalter öffnet Scree den Durchgang. Klettert hinauf und übernehmt die Statue. Legt mit ihr den Schalter um, der den ersten Teil der Brücke aktiviert.

Zurück zu Jen. Holt Scree an einem Rufstein nach und sucht eine Fackel. Klettert nun am Eingang der Halle die Wand hinauf und hinüber zum Felsvorsprung. Mit dem Seil könnt ihr Jen nachholen. Entzündet die Schalen und betretet den Gang. Marschier nach Süden und den langen, gewundenen Gang hinunter.

Nun trefft ihr zum ersten Mal auf Lavatüren. Beobachtet diese ganz genau. Es gibt immer einen kurzen Moment, in dem keine Lava fließt. Wechselt in die Wraith-Form und haltet die -Taste kurz bevor die Lava-Unterbrechung zu sehen ist. Mit ein wenig Timing klappt es und Jen kann passieren. Lauft weiter und übernehmt auch hier die Statue mit Scree. Aktiviert den zweiten Teil der Brücke und marschier ganz zurück zum Felsvorsprung. Überquert die Brücke.



 Dank eurer neuen Gestalt habt ihr nun die Auswahl zwischen einer langen Kampfstage und zwei effektiven Flammenschwertern.



 Entzündet die Schalen vor den Türen. Haltet zu diesem Zweck immer eine Fackel bereit. Das funktioniert an vielen Toren in Volca.

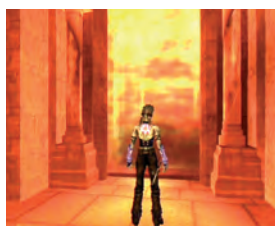
Jen unter feindlicher Kontrolle

Nach einiger Zeit gelangt ihr an eine weitere Lavatüre. Beweist eure Kampfkünste im runden Saal und neutralisiert alle Gegner. Erneut tritt der Bewohner Volcas auf den Plan und trennt Jen von Scree. Der arme Rocky Boy wird kurzerhand in eine Grube geworfen. Schnappt alle Steine und übernehmt die Statue am Tor. Öffnet das steinerne Maul und die Türe wird aktiviert.

Im nächsten Raum wird der Steinkrug zuerst auf dem nördlichen Schalter platziert. Erklimmt die nördliche Wand und holt eine Fackel. Setzt den Steinkrug auf den südlichen Schalter. Oben wird eine kleine Türe aktiviert (Schalen vor der Türe entzünden). Hinter der kleinen Türe findet ihr einen Schalter, der unten die Schalen mit Öl füllt. Entzündet diese Schalen.

In der nächsten Halle müsst ihr über die südwestliche Wand die Statue am Ende erreichen. Beseelt sie und stoppt den Ausfluss. Klettert in die Grube dahinter. Ihr gelangt in eine noch größere Halle. Erklimmt die südliche Wand und klettert zwischen den beiden Röhren hinauf. Im Uhrzeigersinn geht es von dort aus weiter. An der Ostseite findet ihr eine Plattform mit einem Deckel. Benutzt wenige Meter weiter den Schalter. Klettert durch die geöffnete Klappe runter, bis ihr auf einen Kanal trifft. Stoßt am Ende des Ganges einfach das Gitter aus der Verankerung, nehmt die Stufen nach oben und ihr seid endlich in "Malikels-Tempel" angelangt.

Die Königin überreicht Scree ein Geschenk, das ihr zu Jen bringen müsst. Benutzt die Passage, die zwischen den Felshängen hindurchführt. Haltet euch in südlicher Richtung und lauft nach Westen durch den Lava-Tempel. Hier trefft ihr auf Jen. Es kommt zum Kampf. Beseelt mit Scree die Statue, die im Raum steht. Beobachtet das Angriffsmuster der Besessenen und weicht ihr rechtzeitig aus. Habt ihr sie so ins Leere laufen lassen, könnt ihr sie von der Seite schlagen. Wiederholt das, bis sie ohnmächtig ist.



 Die Lavatüren sind mit Timing kein Problem.



 Weicht Jen rechtzeitig aus und schlägt von der Seite zu.

VOLCA – DER LANGE WEG

Teil 1

Die nächsten Tore öffnet ihr in erlernter Weise. Haltet immer Ausschau nach entzündbaren Feuerschalen, erklimmbaren Wandabschnitten und Stellen, an denen Jen hinüberspringen kann. Auch die zu beseelenden Statuen sollten kein Problem darstellen. Setzt euren Weg fort, bis ihr in die Halle gelangt, deren Tor mit vier Mechanismen ausgestattet ist.



Steinkelche eignen sich prima, um Tore zu blockieren.

1: Lauft südwestlich hinauf ins Gewölbe. Seilt Jen auf die Plattform ab und folgt mit Scree. Um den Kreis gegenüber zu aktivieren, müsst ihr zusammen auf die dahinter liegende Plattform klettern und den Hebel umlegen (Klettern, Abseilen, Springen in der Ferai-Form, etc.). Entzündet die Feuerschale und zurück zur Halle.

2/3: Benutzt die südöstliche Treppe. Vor dem Tor befinden sich zwei Schalter auf den Plattformen. Stellt auf den einen Schalter den "zufällig" herumstehenden Steinkelch, auf den anderen Jen selbst. Lauft mit Scree in die Halle und holt euch dort den nächsten Steinkelch. Diesen stellt ihr jetzt einfach so in den Eingang, dass das sich schließende Tor auf diesen aufsetzt und somit einen Spalt für die nachfolgende Jen lässt. Im nächsten Raum entfacht Scree die Flammen. Setzt den Weg westlich in den Schacht fort. Seilt Jen ab und folgt dem Weg, bis ihr einen Schalter findet. Benutzt diesen, um weitere Schalen mit Öl zu füllen.

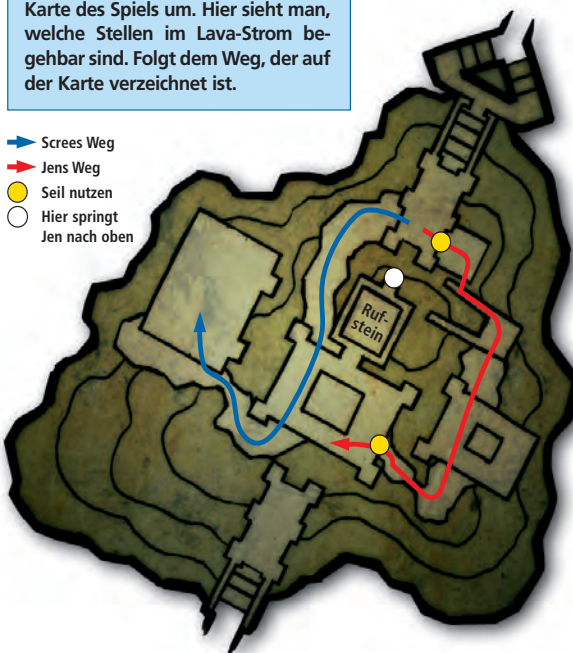
4: Lauft mit Scree an diese aufgefüllten Schalen und entzündet sie. Nun kann auch Jen weiterkommen. Seilt sie am nächsten Abschnitt ab, beseelt die Statue und kippt sie um. Aktiviert Mechanismus 3. Zurück zur Haupthalle, rennt geradeaus durch sie hindurch. Lauft hier in die bereits offene Türe (Westen) hinein und sucht südlich die tropfende Statue. Untersucht die oberen Bereiche hier auf beiden Seiten und entzündet die Feuerschalen. Das Haupttor öffnet sich nun endlich.

Teil 2

In der "Halle der Götter" ist eine riesige Statue, die mit vier Seilen verankert ist. Ihr müsst diese Seile abfackeln. Seilt Jen sofort von der ersten Plattform aus nach Süden ab und steuert sie in ihrer Ferai-Gestalt südlich herum. Mit Scree gehts die Wand nördlich hinunter und von hier aus weiter. Die drei Seile, die sich auf der Hauptplattform sowie auf den Nebenplattformen befinden, erreicht ihr, wenn ihr klettert, euch abseilt und immer genau über die Kanten blickt. So findet ihr immer eine Stelle, von der aus ihr weitergelangt. Das vierte Seil ist versteckt angebracht. Klettert mit Jen das abgerundete Gebäude hinauf und sucht auf der Rückseite einen Vorsprung. Zieht euch da hinauf. Rufstein benutzen und schon ist auch dieses Seil gekappt. Beseelt die Statue mit Scree und werft sie um.

Tipp: Schaltet immer wieder auf die Karte des Spiels um. Hier sieht man, welche Stellen im Lava-Strom begehbar sind. Folgt dem Weg, der auf der Karte verzeichnet ist.

- ➡ Screes Weg
- ➡ Jens Weg
- Seil nutzen
- Hier springt Jen nach oben



VOLCA – GOLIATH

Die folgenden Räume sind mit der erlernten Prozedur keinerlei Hindernis mehr für euch. Am Ende trifft ihr auf den hinterhältigen König der Volcas. Und er hat mächtige Hilfe dabei. Goliath attackiert euch. Um gegen ihn zu bestehen, müsst ihr die Leuchten rings herum in die Tiefe stürzen. Die kleinen Leuchten kann Jen einfach hinunterwerfen. Die mittelgroßen geben bei Druck nach. Achtet jedoch darauf, dass

Goliath während diesen Aktionen nach euch schlagen kann. Hier ist etwas Timing gefragt. Die großen Leuchten vernichtet der Gigant mit einem Trick von selbst. Foppt ihn und duckt euch (ⓧ-Taste), wenn er nach euch schlägt. Mit ein wenig Glück zerstört er nun selbst seine Lebens-Lichter. Ist er erledigt, kümmert sich Königin Malike höchstpersönlich um ihren Gatten, aber seht selbst.

NEXUS – DER ENDSPURT

Die Ereignisse überschlagen sich. Auf eurem Weg zurück in den Nexus erhaltet ihr weitere Informationen über Screes frühere Erlebnisse in der Welt Volca.

Jen vs. Lewis

Ihr müsst in euren vier Formen antreten. Während der Kämpfe habt ihr immer die Möglichkeit, in andere Gestalten zu wechseln.

Scree/Abdizur

Den letzten Kampf des treuen Begleiters unserer Heldin Jen absolviert ihr mit dem richtigen Wissen recht flott. Schaut euch auf dem Boden um und schnappt euch eines der herumliegenden Schilder. Mit

der **R1**-Taste könnt ihr nun die gegnerischen Strahlen reflektieren. Steht ihr während einer solchen Reflekt-Aktion in einem der Lichtkelche, erzeugt ihr eine Rückkopplung an der gegnerischen Nachladestation. Wiederholt das so lange, bis auch dieser Kampf gewonnen ist und Primal erfolgreich abgeschlossen wurde. Glückwunsch, ihr habts geschafft!

GUNTHER HRUBY

Tipp: Um die Spannung nicht zu zerstören, geben wir euch keine weiteren Infos. Solltet ihr feststecken, besucht einfach unser Forum unter www.opm-net.de. In der Rubrik Tipps & Tricks gibts einen gigantischen Primal-Thread.



Def Jam Vendetta

Dem etwas anderen Wrestling-Spiel haben wir den Zahn gezogen!
Wir verraten euch **alle Moves und Tricks** zu EAs Hip-Hop-Keilerei.

GRUNDLEGENDE BEWEGUNGEN

Kämpfer bewegen: Linker Analog-Stick oder D-Pad

Schwacher Griff: Drückt **X**

Harter Griff: Haltet **X**

Bodengriff: Drückt **X** wenn der Gegner auf der Matte liegt

Schwacher Schlag: Drückt **□**

Mittlerer Schlag: Haltet **□**

Harter Schlag: Haltet **X** + **□**

Auf die Seile klettern:

Haltet **○** + beliebige Richtung zu den Seilen

Von den Seilen springen: **○** wieder loslassen

Rennen: Drückt **○** + beliebige Richtung

Rennangriff: Während dem Rennen **□** drücken

Ring verlassen/betreten: Drückt **△** während ihr mit dem linken Analog-Stick Richtung Seile geht.

Dem Gegner ausweichen: Drückt **L1**

Gegner pinnen:

Drückt **L1** während der Gegner auf der Matte liegt

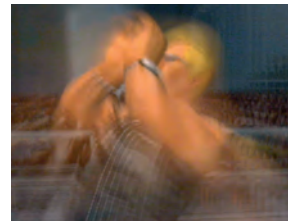
Block: Drückt **R1**

Gegner vom Boden aufheben:

Drückt **R1** wenn der Gegner vor euch auf der Matte liegt



Ein gezielter Sprung von den Seilen zeigt Wirkung.



Immer wenn euer Kämpfer gut drauf ist, wackelt das Bild.

Sprüche klopfen:

Drückt den rechten Analog-Stick in eine beliebige Richtung

In Blazin'-Mode gehen:

Ist die Momentum-Anzeige gefüllt, bewegt den rechten Analog-Stick in eine beliebige Richtung

Special Move:

Drückt den rechten Analog-Stick in eine beliebige Richtung während ihr im Blazin'-Mode seid und den Gegner in einem Haltegriff habt

Pause: Drückt **Start**

TIEFERGEHENDE BEWEGUNGEN

Während ihr den Gegner im Griff habt...

Irish Whip: Drückt **○** + beliebige Richtung

Gegner umdrehen: Drückt **L1**

Griff abbrechen: Drückt **R1**

Schwacher Griff von vorne:

Drückt **X** oder **□** während der Gegner euch gegenübersteht (drückt in unterschiedliche Richtungen, um den Move abzuwandeln)

Harter Griff von vorne:

Haltet **X** oder **□** während der Gegner euch gegenübersteht (drückt in unterschiedliche Richtungen, um den Move abzuwandeln)

Schwacher Griff von hinten:

Haltet **X** oder **□** während euch der Gegner den Rücken zukehrt (drückt in unterschiedliche Richtungen, um den Move abzuwandeln)

Harter Griff von hinten:

Drückt **X** oder **□** während euch der Gegner den Rücken zukehrt (drückt in unterschiedliche Richtungen, um den Move abzuwandeln)

Gegner aus/in den Ring werfen:

Drückt **△** in der Nähe der Seile wenn ihr den Gegner gegriffen habt

Irish Whip Moves

Schwacher Griff:

Drückt **↓** wenn der Gegner von den Seilen zurückrennt

Harter Griff:

Haltet **X** wenn der Gegner von den Seilen zurückrennt

Schwacher Schlag:

Drückt **□** wenn der Gegner von den Seilen zurückrennt

Harter Schlag:

Haltet **□** wenn der Gegner von den Seilen zurückrennt

Gegner umnieten: Drückt **L1** oder **L1** + **↑** wenn der Gegner von den Seilen zurückrennt

Gegner liegt auf der Matte

Gegner auf helfen: Drückt **R1**

Auf den Gegner springen: Drückt **○** aus vollem Lauf

Gegner schlagen: Drückt **□**

Gegner pinnen: Drückt **L1**

Aufgabe Griffe:

Drückt **X** in der Nähe der Arme, der Beine oder des Kopfs

Verteidigungen

Griff ausweichen: Haltet **L1**

Griff kontern:

Drückt **L1** während der Gegner einen Griff ansetzt

Schlag blocken: Haltet **R1**

Schlag kontern: Drückt **R1** während der Gegner schlägt

Direkter Griff Konter: Drückt mehrmals schnell **L1** + **R1** während der Gegner einen Griff ansetzt

Direkter Irish Whip Konter:

Drückt mehrmals schnell **L1** + **R1** während euch der Gegner in die Seile schleudert

Tag Team Moves

Tag: Drückt **△**

Anderen Gegner anvisieren: Drückt **R2**

Team Griff: Haltet **X** nachdem euer Kollege einen Griff ansetzt

Angriffe von den Seilen:

Haltet **△** um den Gegner während eines Griffs nach oben zu stemmen; hält euer Kollege den Gegner per Griff, haltet **○** in der Nähe der Ringecke und ihr zeigt ein "High Flying Double Team"

Niederstrecken: Haltet **○** während ihr den Gegner festhaltet und euer Kollege in der Nähe ist

Die restlichen Attacken

Schwache Attacke in der Ringecke:

Drückt  in Richtung des Gegners

Harte Attacke in der Ringecke:

Haltet  in Richtung des Gegners, wenn er mit dem Rücken an den Seilen sitzt

Durch oder unter den Seilen hindurchspringen:

Drückt  während ihr rennt und sich der Gegner außerhalb des Rings befindet

Von den Seilen springen:

Befindet sich der Gegner außerhalb des Rings, haltet den linken Analog-Stick in Richtung der Seile und drückt 

Special Move von vorne:

Steht euch der Gegner gegenüber und der Blazin'-Mode ist aktiv, bewegt den rechten Analog-Stick in eine beliebige Richtung

Special Move von hinten:

Dreht euch der Gegner den Rücken zu und der Blazin' Modus ist aktiv, bewegt den rechten Analog-Stick in eine beliebige Richtung

Swan Dive:

Drückt  während ihr den linken Stick in Richtung des Gegners drückt und der Gegner sich angeschlagen an den Seilen befindet



ⓘ Briggs mit seiner Spezialattacke von vorne...



ⓘ ...und dann mit seinem fiesen Finisher von hinten.

Rope Tote: Drückt  während ihr euch im Ring befindet und auf den Gegner zurent

Diving Tote:

Drückt  und in Richtung des Gegners während ihr auf ihn zurent

Schwacher Seil-Griff:

Drückt  + in Richtung der Seile während ihr euren Gegner mit einem schwachen Griff in der Nähe der Seile festhaltet

Harter Seil-Griff:

Drückt  + in Richtung der Seile während ihr euren Gegner mit einem harten Griff in der Nähe der Seile festhaltet ➔ **SWEN HARDER**

CHEATS ZUM FREISCHALTEN DER KÄMPFER



Um die Kämpfer mit den folgenden Cheats freizuschalten, müsst ihr in den Charakterauswahl-Bildschirm eines beliebigen Battle-Modus klicken. Zuvor solltet ihr jedoch ein User-Profil angelegt haben, sonst werden eure "Errungenschaften" nicht abgespeichert.

Im Auswahlmenü haltet ihr schließlich alle vier Schultertasten (**L1** + **L2** + **R1** + **R2**) gedrückt und gebt dabei die folgenden Symboltasten-Kombinationen für die entsprechenden Kämpfer ein.

Arii	   	Dan G	   
Carla	   	Deebo	   
Chukkleez	   	Deja	   
Cruz	   	DMX	   
D-Mob	   	Drake	   

Funkmaster Flex	   	Peewee	   
Headache	   	Penny	   
House	   	Pockets	   
Iceberg	   	Razor	   
Ludacris	   	Redman	   
Masa	   	Ruffneck	   
Method Man	   	Scarface	   
Moses	   	Sketch	   
N.O.R.E.	   	Snowman	   
Nyne	   	Steel	   
Omar	   	T'ai	   
Opal	   	Zaheer	   





OPM2 03/2002
8 spielbare Demos: Headhunter, Ace Combat 4, Moto GP 2, Pro Evolution Soccer, FIFA Soccer 2002, Ecco the Dolphin, 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 Demoversion), Maximo, ICO, Drakan: The Ancients' Gates, Dynasty Warriors 3, etc.



OPM2 06/2002
7 spielbare Demos: Final Fantasy 10, Rally Championship, Taz Wanted, Mike Tyson Heavyweight Boxing, Vampire N., etc.



OPM2 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, Need for Speed: Hot Pursuit 2, Aggressive Inline, Downforce, etc.



OPM2 11/2002
6 spielbare Demos: Colin McRae Rally 2, 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...



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



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



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



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

ABSENDER:

Name _____

Straße/Nr. _____

PLZ/Wohnort _____

Telefon _____

E-Mail _____

(Sonderheft 8,50/ 8,80) **7,50 pro Heft**

DVD-Hüllen (12er Pack 5,90)

+ Versandkosten

Inland: Hefte: 1,44, ab 2 Hefte: 2,20, ab 3 Hefte: 3,68

DVD-Hüllen+beliebig viele Hefte: 3,68

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

DVD-Hüllen+beliebig viele Hefte: 7,70

Gesamtbetrag

BESTELLCOUPON

- | | |
|--|--|
| ☐ x OPM2 03/2002 | ☐ x OPM2 01/2003 |
| ☐ x OPM2 04/2002 | ☐ x OPM2 02/2003 |
| ☐ x OPM2 05/2002 | ☐ x OPM2 03/2003 |
| ☐ x OPM2 06/2002 | ☐ x OPM2 04/2003 |
| ☐ x OPM2 08/2002 | ☐ x OPM2 05/2003 |
| ☐ x OPM2 09/2002 | ☐ x OPM2 06/2003 |
| ☐ x OPM2 10/2002 | ☐ x OPM2 Sonderheft (8,50) |
| ☐ x OPM2 11/2002 | ☐ x OPM2 Sonderheft 2 (8,80) |
| ☐ x OPM2 12/2002 | ☐ 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.



DVD-CHEATKARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Primal

Seite 1



Auch "Primal" kann mit einer ganzen Reihe praktischer Cheats manipuliert werden. Um an die Schummeleien zu kommen, müsst ihr folgendermaßen vorgehen:

Startet das Spiel. Klickt euch ins Hauptmenü, in dem ihr die Optionspunkte "Spiel Starten", "Spiel Laden", "Optionen" sowie "Bonusmaterial" findet. Haltet jetzt gleichzeitig alle vier Schultertasten gedrückt **L1 + L2 + R1 + R2**. Nach etwa fünf bis zehn Sekunden springt ein verstecktes Menü mit der sinnigen Überschrift "Magic Codes" auf.

Diese magischen Codes werden aktiviert, indem ihr die richtigen Worte auf der rechten Spalte eintragt. Um die Buchstabenreihen verändern zu können, müsst ihr die richtige Zeile erst einmal markieren. Wechselt dann mit dem digitalen Steuerkreuz und den Tasten **←** und **→** auf den gewünschten Buchstaben. Um einen Buchstaben mit den Tasten **←** und **→** durchzuschalten, müsst ihr währenddessen **⊗** gedrückt halten. Habt ihr den richtigen Buchstaben fixiert, lasst ihr **⊗** einfach los und wechselt auf den nächsten Buchstaben.

Wichtig: Nachdem ihr einen kompletten Eintrag erledigt habt, müsst ihr einmal die Taste **Ⓐ** betätigen, um den Code zu aktivieren! Das Code-Wort wird dann orange.

Mit der Taste **Ⓐ** kommt ihr wieder aus dem "Magic Code"-Menü heraus. Praktischerweise könnt ihr jetzt einen bereits erspielten Speicherstand einladen und mit Cheats, beispielsweise "Unverwundbarkeit", weiterspielen.



ⓘ Haltet im Hauptmenü die vier Schultertasten gedrückt, bis das Menü "Magic Codes" aufspringt.

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

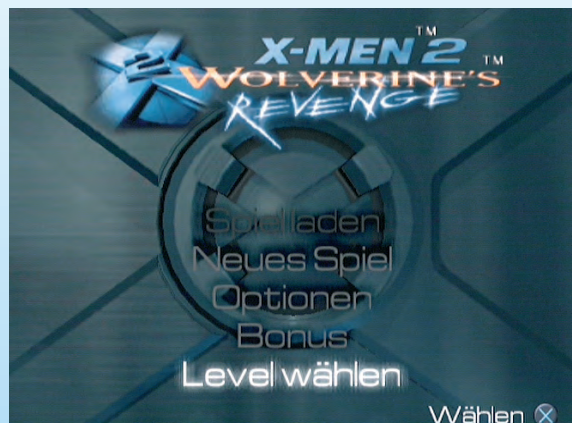
X-Men 2: Wolverine's Revenge

Seite 1



Alle X-Men-Fans können aufatmen. Die heißen Cheats und unsere Einsteiger-Tipps helfen Logan bestimmt bei seinem spannenden Wettlauf gegen die Zeit.

Gebt die folgenden Tastenkombinationen zügig im Titelbildschirm ein, ein metallischer Ton bestätigt die richtige Eingabe:



ⓘ Habt ihr den entsprechenden Cheat richtig eingegeben, erscheint im Menü der Punkt "Level wählen".

Kostüme freischalten

Mit diesem Cheat erweitert ihr Wolveries Kleiderschrank um neue Kostüme.

..... **Ⓐ, Ⓑ, Ⓐ, Ⓑ, Ⓑ, Ⓑ, L1 + L2**

Cerebro-Files freischalten

So schaltet ihr alle informativen Cerebro-Files frei.

Diese findet ihr dann unter dem Menüpunkt "Bonus".

..... **Ⓐ, Ⓑ, Ⓐ, Ⓑ, Ⓑ, Ⓑ, R1 + R2**

Level-Anwahl

Nach korrekter Eingabe könnt ihr jeden Level frei anwählen.

..... **Ⓐ, Ⓑ, Ⓐ, Ⓑ, Ⓐ, Ⓑ, L1 + R1**

Unverwundbarkeit

Gebt ihr diese Tastenkombination richtig ein, könnt ihr jetzt im Pausen-Menü den Unverwundbarkeits-Cheat aktivieren und per Knopfdruck das Bild einfrieren.

..... **Ⓐ, Ⓐ, Ⓑ, Ⓑ, Ⓑ, Ⓑ, L1 + L2 + R1 + R2**



DVD-CHEATKARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Primal

Seite 2



Hier eine Übersicht mit allen Codes:

Invulnerability

Jen und Scree dürfen fortan unverwundbar durch die Levels rocken
..... DEMONISE

Scene-Codes

Die folgenden Codes schalten für den jeweiligen Level alle Szenen frei. Diese Auswahl erreicht ihr, indem ihr im Optionspunkt "Bonus-material" die Funktion "Szenen-Auswahl" anklickt.

Solum-Scenes

..... SNOWFLIGHT

Aquis-Scenes

..... CHARYBDIS

Aetha-Scenes

..... FLINTLOCK

Volca-Scenes

..... SUNSTONE

Karte übersehen? Ihr wollt aber auf alle einen Blick werfen?
Dann hilft euch dieser Code:

Tarot Gallery

..... ARCANUM

Easy Kill

Dieser Code sorgt dafür, dass ein einziger Treffer einen Gegner sofort neutralisiert.

..... MORTIFIC

Boni wie beispielsweise das Making of gefällt?
Dann benutzt diese Codes:

Bonus A

..... SEABREEZE

Bonus B

..... AURORA

Bonus C

..... PSYCHOSIS

Bonus D

..... MIRROR

Bonus F

..... ASCENDENT

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

X-Men 2: Wolverine's Revenge

Seite 2



Strikes und Dog Tags

Durch erfolgreiche "Strike"-Attacken verdient sich Wolverine so genannte "Dog Tags" (Hundemarken). Sammelt ihr diese eifrig, erweitert sich euer Arsenal um stärkere Strike-Moves, die ihr auch erweitert einsetzen könnt. Hier ein paar Tipps für Einsteiger, die euch in die Kunst der Jagd einführen:

Seid ihr in der richtigen Lauerstellung, erscheint ein Strike-Befehl auf der Mattscheibe. Schlagt schnell per -Taste zu, denn vor allem die beweglichen Gegner warten nicht lange darauf, neutralisiert zu werden.

Durch Betätigen der -Taste lehnt sich der unrasierte Vielfraß an eine Wand. Nutzt diesen Umstand, um euch an der Ecke einer Mauer zu positionieren, um von da aus überraschend eure hilflose Beute anzufallen.

Die effektivste Schleichmethode ist die auf allen Vieren. So vermeidet ihr, dass irgendwelche Laufgeräusche die Feinde vorwarnen.

Blocken

In Wolverine's Revenge existiert keine Blocktaste. Um gegnerische Attacken trotzdem etwas zu blocken, drückt ihr entgegen Wolvies Blickrichtung.

Wolverine's Wundheilung

Geht eurem Mutanten die Luft aus, sucht euch ein ruhiges Plätzchen, an dem ihr nicht angegriffen werdet. Gönnst euch dort mit eingezogenen Klauen (!) ein kleines Püschchen. Wolverine's Wundheilung leistet dann ganze Arbeit und ihr seid bald wieder fit für euren Rachefeldzug.



➔ Am besten pirscht sich Logan auf allen Vieren an seine Beute heran. Dann nämlich können ihn die Gegner überhaupt nicht hören.

Gran Turismo Concept 2002
Tokyo-Geneva
Bestell-Nr. 300 053
SMS-Code: SHOP CONCEPT
35,95 €



Jetzt auch im Internet:
www.ultimategaming.de

shopping@ultimatgaming.de
www.ultimatgaming.de

Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzl. Vertreters)

Seit 1.7.2002 muß bei Bezahlung per Kreditkarte neben der 16-stelligen Kartennummer auch die 3-stellige Prüfziffer (daneben 148) und der Karten-Betreiber (z. B. Bank) angegeben werden.

Jetzt auch im Internet!

www.ultimategaming.de

PS2-GAMES

PS2-ZUBEHÖR



movies & DVD

PlayStation2 – Movies & DVD

Unsere Movie-Sektion
wird präsentiert von

MOVIE-NEWS



Tomb Raider: Die Wiege des Lebens

Voraussichtlich am 14. August startet Angelina Jolie alias Lara Croft in ihr zweites Leinwand-Abenteuer. An exotischen Orten wie Kenia, Tasmanien, Hongkong und China sucht Lara nach einer magischen Kugel – nach der "Wiege des Lebens". Ein erster Trailer lässt uns ein Actionspektakel bester Qualität vermuten. Lara landet mit einem futuristischen Gleiter auf dem Wasser, taucht mit einem Jetski durchs Meer, springt von einem Hochhaus und gleitet durch die Luft. Neben zahlreichen Schießereien findet Miss Croft noch die Zeit für ein Techtelmechtel, bei dem sie ihren Lover mit Handschellen am Bett festkettet. Aber nur, um ihn Schachmatt zu setzen – selbst bei der heißesten Kissenschlacht denkt Lara eben nur an ihre Arbeit. Die Besetzung wirkt etwas schwach, außer Angelina Jolie wurde nur die zweite Darstellerriege engagiert. Unter anderem



Sexy und in der ganzen Welt zu Hause. Angelina Jolie wird erneut zu Lara Croft.

Deutschland-Export Til Schweiger, der den Anführer einer Gangstergruppe mimt.

Titel: Tomb Raider: The Cradle of Life
Verleih: Paramount | **Erscheint:** 14.08.

Bowling for Columbine



OPM2-Premiere: Mit "Bowling for Columbine" stellen wir erstmals eine Doku-DVD vor. Allerdings keine gewöhnliche. In seiner hemmungslos subjektiven, vor Sarkasmus tiefenden Gesellschaftskritik portraitiert Michael Moore die amerikanische Selbstverteidigungshysterie, die in einen wahren Waffenwahn mündet und mit dem Schulmassaker an der Columbine Highschool 1999 einen traurigen (Zwischen-)Höhepunkt erreichte. Moore gelang eine bitterböse Sati-

re, bei der dem Zuschauer oft das Lachen im Halse stecken bleibt. Wer diesen Film gesehen hat, für den hat die Floskel vom "Land der unbegrenzten Möglichkeiten" fortan einen neuen Klang. Am 3. Juli veröffentlicht Universal die oscarprämierte Doku auf DVD. Als Extras gibts ein Interview mit Michael Moore, eine Pressekonferenz sowie eine Kurzbiographie über den erfolgreichsten Dokumentarfilmer der Welt.

Titel: Bowling for Columbine
Verleih: Universal | **Erscheint:** 3.07.

Jackass: The Movie



Die MTV-Show "Jackass" (Dienstag und Freitag 22 Uhr, Sonntag 24 Uhr) avancierte bei uns in Windeseile zur Kultserie. Johnny Knoxville und seinen Kumpels gelingt es Sendung für Sendung, die Zuschauer mit extremen Mutproben und Selbstverstümmelungen zu schocken. Den Gipfel der Perversion erreicht Knoxville in seinem ersten Kinofilm. Hier handelt er sich mit einem Schnitzel an den Shorts über ein Becken mit

Alligatoren, hier nutzt er seinen Hintern als Startrampe für Silvesterraketen und nur hier führt er sich ein Spielzeugauto rektal ein. Auf der DVD fehlen Outtakes ebenso wenig wie Kommentare der Jackass-Crew, ein Making of, im Kino nicht gezeigte Szenen und es gibt noch einige Extras mehr. Wie im Kino erhält "Jackass: The Movie" auch auf DVD keine Jugendfreigabe (ab 18 Jahre).

Titel: Jackass: The Movie
Verleih: Paramount | **Erscheint:** 17.07.



Die wilde "Jackass"-Truppe gänzlich unzensuriert auf DVD – nix für sensible Gemüter!



NEU IM KINO...



Der Namenlose demonstriert "Fliegendem Schnee" und "Zerbrochenem Schwert" sein Können.

Hero

China vor über 2000 Jahren: Der Held berichtet dem König von Qin von seinen Kämpfen gegen drei berühmte Attentäter. Doch der König ist misstrauisch und die wahre Geschichte erschließt sich erst nach und nach. Fazit: In Farbe und Form ein makellooses Meisterwerk, mit dem sich Regisseur Zhang Yimou einen Kindheitstraum erfüllt und uns von Helden und Kämpferinnen aus vergangener Zeit träumen lässt.

Verleih: Constantin | **Kinostart:** 05.06.2003
Laufzeit: ca. 99 Minuten | **Fazit:** ★★★★★



Vize-Polizeichef Holland (Ving Rhames, r.) möchte Perry (Kurt Russell) zu Fall bringen (Bild links).

Dark Blue

Los Angeles im Jahr 1992. Während es in der Stadt zu Rassenunruhen kommt, geraten zwei Cops bei den Ermittlungen um einen mehrfachen Raubmord zwischen alle Fronten.

Ron Shelton und Hauptdarsteller Kurt Russell liefern hier beide ihre besten Leistungen seit Jahren ab. Doch für eine wirklich brillante James-Ellroy-Adaption fehlt noch das letzte Fünkchen Härte und Konsequenz.

Verleih: Tobis | **Kinostart:** 12.06.2003
Laufzeit: ca. 118 Minuten | **Fazit:** ★★★★★

movies & DVD



Filmgenuss pur mit der PlayStation2 – dem meistgekauften DVD-Player!

MUSIK-DVDs

NENA FEAT. NENA

Live



20 Jahre ist es jetzt her, dass eine junge Sängerin bei Dieter Thomas Heck in der "ZDF Hitparade" "Nur geträumt" schmetterte und dabei die Treppen des Studios rauf und runter rannte. Mit "99 Luftballons" gelang es ihr als erster deutschen Interpretin sogar, einen Nummer-1-Hit in den US-Charts zu landen. An Nena selbst scheint die Zeit dagegen spurlos vorüber gegangen zu sein. Sie wirkt immer noch so jugendlich wie 1982.



Nena feiert zurzeit 20. Bühnenjubiläum.

BILD: ★★★★★ | **TON:** ★★★★★

OSZDY OSBOURNE

Live & Loud



Ozzy Osbourne war als Sänger von Black Sabbath Anfang der 70er vielleicht der maßgebliche Erfinder des Heavy Metal. "Live & Loud" bietet ein Konzert der "No More Tears"-Tour vor einer extrem wilden Menge in Los Angeles. Als Überraschungsgäste traten u.a. die alten Black-Sabbath-Mitglieder Tony Iommi und Geezer Butler auf, um mit ihrem alten Sänger zu spielen. 18 Songs verteilt auf zwei Seiten in LPCM Stereo, DD 5.1 und 1.33:1-Bild.

BILD: ★★★★★ | **TON:** ★★★★★

PEARL JAM

Single Video Theory



Die DVD zeigt Ausschnitte aus der Produktion des Pearl-Jam-Albums "Yield". Zwischen den Musikeinlagen philosophieren die Musiker über ihre Erfahrungen, Beweggründe und Erlebnisse mit der Band und geben Anekdoten zum Besten. Weitere Inhalte bietet die DVD allerdings nicht. Wen ein Song oder die Statements der Band nicht interessieren, der ist auf den schnellen Vorlauf angewiesen. Vollbild, die Tonspur liegt in Stereo vor, codefrei.

BILD: ★★★★★ | **TON:** ★★★★★

PAUL VON DYK

Global



Die 13 Tracks sind mit Videoaufnahmen unterlegt, die rund um den Globus gefilmt wurden. Besonderer Pluspunkt ist die beigelegte Audio-CD. Zu fünf Liedern befinden sich auch die Original-Musikvideos mit auf der DVD. Dass Paul von Dyks Musik auch in der Film- und Werbebranche beliebt ist, zeigen einige andere Clips. Laufzeit: ca. 120 Minuten, Sound in DD 5.1 und 2.0 Stereo. Bildformat: 1.78:1 (nicht anamorph), codefrei.

BILD: ★★★★★ | **TON:** ★★★★★



DVD movies ➔ test

DVD-Filme im Test

James Bond – Stirb an einem anderen Tag

James Bond erlebte im Winter seine 20. offizielle Mission und feierte gleichzeitig sein 40. Dienstjubiläum.

Der Film: Bond gibt sich in Nordkorea als Diamantenhändler aus, um an den gefährlichen Colonel Moon (Will Yun Lee) heranzukommen. Weil ihn irgendjemand verraten haben muss, fliegt die Tarnung auf. Moon stürzt nach reichlich Action einen Wasserfall hinab und Bond landet für die nächsten vierzehn Monate in einem Folterknast. Seine Freilassung erfolgt nur, weil der britische Geheimdienst ihn gegen den koreanischen Schurken Zao (Rick Yune) austauscht...

Die DVD: Der jüngste Bond-Streifen zeigt sich trotz der reichlich vorhandenen Tonspuren auf der ersten Scheibe in Hochglanz. Ob auf der Leinwand oder auf dem Bildschirm, das Bild erfreut mit einer erstklassigen Schärfe und gutem Kontrast.

Bereits bei der Eröffnungssequenz geht es tonal heftig zur Sache. Die Wellen donnern, die Hovercrafts dröhnen, die Maschinengewehrsalven und Raketen fliegen einem nur so um die Ohren.

Das Fazit: Pierce Brosnan und Hale Berry sind ein sehenswertes Pärchen, das auf dieser Doppel-DVD trefflich in Szene gesetzt wurde. Kurzum: Die bisher beste Bond-DVD von allen heißt "Stirb an einem anderen Tag".

	PS2 DVD-Test
	GENRE: Action FSK: 12
	PREIS: ca. € 25,-
	ET: erhältlich
	AUDIO: D/E 5.1 Dolby Digital EX D dts ES, 2 Audio-kommentare (UT)
	BILD: 2.35:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★	

👉 Oscar-Preisträgerin Hale Berry mimt in "Stirb an einem anderen Tag" das Bond-Girl.



👉 Action satt: Auch im neuesten Bond-Abenteuer geht wieder einiges zu Bruch.

Die Bourne Identität

Als vagabundierende Lebenskünstlerin Marie gelang Franka Potente der Durchbruch in Hollywood. Sie begleitet Matt Damon alias Jason Bourne – und riskiert dabei Kopf und Kragen.

Der Film: Vor der Küste Marseilles machen Fischer einen makabren Fund. Aus der See bergen sie einen Schwerverletzten. Der Fremde kann sich an nichts erinnern und trägt keinerlei Papiere bei sich, dafür stecken zwei Kugeln in seinem Rücken. Und noch eine Metallkapsel holt der Kapitän mit seinem Stilet aus dem Körper heraus. Sie birgt die Nummer eines Schweizer Schließfachs. Der Fremde erholt sich, leidet aber immer noch unter Amnesie...

Die DVD: Gestochen scharf, lupenrein und kontrastreich präsentiert sich das Bild, dessen Farben durch den Einsatz verschiedener Filter gedämpft wurden, um Bournes aussichtslose Situation zu unterstreichen. Wie schon bei der Code-1-Fassung gibt es auch bei der deutschen DVD fast nichts zu mäkeln. Ein dezentes Rauschen macht sich in manchen Hintergründen bemerkbar.

Insgesamt hätten die Toningenieure aus diesem Film mehr herausholen können, das Ergebnis kann sich aber durchaus sowohl in



👉 Auf der gemeinsamen Flucht kommen sich Jason Bourne und die Streunerin Marie näher.

5.1 Dolby Digital, als auch in dts hören lassen. Der Subwoofer bekommt besonders bei den Action-Szenen ordentlich zu tun.

Die Extras überzeugen: Ein Audiokommentar von Doug Liman (dt. UT), ein Making of ("Die Geburt von The Bourne Identity"), alternatives Ende und geschnittene Szenen, erweiterte "Bauernhaus"-Szene, Musikvideo von Moby, Filmtrailer, Trailer zu "Johnny Englisch" und "The Hulk" sowie ein DVD-ROM-Teil.

Das Fazit: Eine DVD mit klasse Bild und gutem Ton, aber für eine derartige Big-Budget-Produktion mit etwas mageren Ex-



👉 Geld oder Liebe? Für 20.000 Dollar soll Marie einen ganz "legalen" Fahrdienst übernehmen.

tras. Wer auf schnörkellose Spionage- und Agenten-Thriller steht, die nicht vor Glamour und Special Effects aus allen Nähten platzen, ist hier sehr gut aufgehoben.

	PS2 DVD-Test
	GENRE: Thriller FSK: 12
	PREIS: ca. € 25,-
	ET: erhältlich
	AUDIO: D/E 5.1 DD, D dts 2 Audiokommentare (dt. UT)
	BILD: 2.35:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★	

Harry Potter und die Kammer des Schreckens

Als der erste Potter-Teil einen Kinorekord nach dem anderen brach, waren Daniel Radcliffe und seine Co-Stars Rupert Grint und Emma Watson bereits in die Produktion des neuen Abenteuers eingebunden.

Der Film: Der Zauberlehrling mit der blitzförmigen Narbe auf der Stirn hat Ferien und sehnt sich zurück nach Hogwarts zu seinen Freunden Hermine (Emma Watson) und Ron (Rupert Grint). Eines Nachts erscheint

der Haus-Elf Dobby in Harrys Zimmer und warnt ihn vor einer großen Gefahr, sollte er es wagen, nach Hogwarts zurückzukehren.

Dann aber taucht Ron unvermittelt auf und rettet seinen Freund aus dem Dunstkreis des boshafte Elfen und der ungeliebten Verwandtschaft. Als der Schulbeginn naht, verpassen Harry und Ron den Hogwarts-Express und nehmen mit einem fliegenden Auto eine Alternativroute.

Die DVD: Das Bild erhält Höchstwertungen. Schärfe, Farben und Kontrast ergeben ein unglaublich plastisches Bild. Kompressionsbedingte Mängel lassen sich nicht ausmachen. Ebenso wartet der Sound mit präzisen direktionalen Effekten und fast ständig präsenten räumlichen Effekten auf.

Als Extras finden sich diverses Hintergrund-Material mit Interviews und Specials über die Produktion von "Die Kammer des Schreckens", 19 erweiterte und zusätzliche Szenen in sehr guter Bildqualität, Bildergalerien und viele kindgerechte Spiele.

Das Fazit: Die Fortsetzung der Story präsentiert sich um einiges düsterer und mystischer als "Harry Potter und der Stein



❶ In der Zauberschule ist der Konkurrenz-kampf unter den Schülern groß.

der Weisen". Dadurch wird sie allerdings auch für erwachsene "Muggels" interessanter. Die DVD zählt zu den "Must-have"-Scheiben.



❶ Zauberlehrling Harry Potter fürchtet sich in Teil 2 auch nicht vor dem Kopflosen.

PS2 DVD-Test	
	GENRE: Fantasy FSK: 6
	PREIS: ca. € 23,-
	ET: erhältlich
	AUDIO: Deutsch 5.1 DD EX Englisch 5.1 DD EX
	BILD: 2.35:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★	

8 Frauen

Glamouröse Kriminalkomödie aus Frankreich mit viel schwarzem Humor und noch mehr Musik.

Der Film: Wer kunstvolle, schauspielerisch hochwertige und musikalische Filme liebt, wird begeistert sein. Mehrfach ausgezeichnet (u.a. Silberner Bär in Berlin für die herausragende künstlerische Leistung aller acht Darstellerinnen), waren die "8 Frauen" v.a. in ihrem Entstehungsland Frankreich ein Riesenerfolg. Hier geht es um die reine Lust am Spiel, der Inhalt ist Nebensache.

Die DVD: Keine Störungen in Form von Schmutz oder Blitzern. Die Farben des bunten Interieurs haben große Leuchtkraft. Während der Gruppenaufnahmen hapert es ab und an etwas an der Detailschärfe. Bei den vielen Close-ups wirkt das Bild dann aber wieder sehr scharf und lässt auch einzelne Haare der Aktrizen gut erkennen. Selten ist Rauschen zu sehen.

Als Synchronsprecherinnen hat man mit Senta Berger, Hannelore Elsner, Katja Riemann, Ruth Maria Kubitschek und Cosma Shiva Hagen eine hochkarätige Riege versammelt. Die Dialoge kommen klar und gut verständlich, die Filmmusik klingt räumlich und atmosphärisch.



❶ Die Tochter des Hauses, Suzon (Virginie Ledoyen im roten Kleid), legt detektivischen Spürsinn an den Tag. "8 Frauen" erinnert ein wenig an eine feminine "Cluedo"-Verfilmung.



An Extras gibt's einen Audiokommentar von Regisseur Ozon mit Dominique Besnehard, den Schauspielerinnen Fanny Ardant und Ludivine Sagnier und Ozons Scriptgirl Agathe Grau (dt. UT), ein ca. einstündiges Making of, zwei Videoclips, Filmografien des Regisseurs und der Darstellerinnen, außerdem eine Trailershow mit acht Titeln.

Das Fazit: Oh, là là! Ein bonbonbunter Gute-Laune-Film. François Ozons Musical-Komödie "8 Frauen" glänzt nicht nur mit einer ganzen Reihe französischer Filmgrößen, sondern auch mit einem Soundtrack klassischer französischer Chansons,

gesungen von den Darstellerinnen selbst. Die Umsetzung des Schauspiels auf DVD ist technisch gelungen, die Extras sind aufschlussreich.

PS2 DVD-Test	
	GENRE: Komödie FSK: 12
	PREIS: ca. € 20,-
	ET: erhältlich
	AUDIO: D/F 5.1 Dolby Digital Audiokommentare (dt. UT)
	BILD: 1.85:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★	



DVD movies ➔ test

Die göttlichen Geheimnisse der Ya-Ya Schwestern

Kino von Frauen für Frauen sollte dieser Film sein. Kino mit viel Gefühl. Doch atemlos hechtet das Geschehen durch die Szenen.

Der Film: Sidda Walker (Sandra Bullock) feiert in New York große Erfolge als Autorin. Ein Interview mit dem Time Magazine verändert ihr Leben jedoch schlagartig. Weil sich Sidda abfällig über ihre Kindheit

und ihre Mutter Vivi (Ellen Burstyn) äußert, kommt es zum Konflikt mit der fernen Südstaaten-Mama.

Die DVD: Auf der Code-2-DVD werden die schönen Bilder im breiten Cinemascope-Format wiedergegeben. Die Farben wirken satt und bunt, ohne dabei über die Konturen zu laufen.

Was die Boni angeht, so zeigte sich Warner großzügig und spendierte der Disc etliche Extras. Leider hat man die beiden langen und informativen Audiokommentare nicht untertitelt.

Das Fazit: Bildgewaltiges und melodramatisches Starkino, das seine Story in hysterisch überzogene Episoden splittet.



❗ Hier gibt es keine Geheimnisse: So viel "Freizügigkeit" war damals verboten.

The Salton Sea

An den US-Kinokassen floppte D. J. Carusos eigenwilliger Film "The Salton Sea". Dabei gelingt es dem Thriller mit Anleihen bei "Trainspotting" oder "Pulp Fiction" über den Film hinweg, die Zuschauer zu fesseln.

Der Film: Mitten in einer heruntergekommenen und brennenden Wohnung sitzt ein namenloser Mann (Val Kilmer). Er spielt auf einer Trompete und wird langsam von den lodernen Flammen eingeschlossen,

während er darüber sinniert, wer er nun wirklich sei. Heißt er Danny Parker oder Tom Van Allen? War er im bisherigen Leben ein liebenswürdiger Zeitgenosse oder ein mieses Arschloch?

Die DVD: Dem düsteren Szenario entsprechend erweisen sich auch die Farben dieses Streifens als eher zurückhaltend, kommen auf DVD aber trotz alledem kräftig. Dazu überzeugt der ausgewogene Kontrast. Nur die Schärfe könnte etwas besser sein. Dezentere Surround-Effekte machen noch lange keine Räumlichkeit, geschweige denn Dynamik.

Das Fazit: Ein spannender Thriller mit einem ausgefeilten Drehbuch, einigen Überraschungen und einem glänzend agierenden Hauptdarsteller.



❗ Danny (Val Kilmer, rechts) und seine zugehörten Jungs haben immer ihren Spaß.



❗ Roger Rabbit und Detektiv Eddie Valiant (Bob Hoskins) mögen sich schließlich doch.

Falsches Spiel mit Roger Rabbit

Nach seinem Welterfolg mit "Zurück in die Zukunft" (1985) erfüllte sich Regisseur Robert Zemeckis einen Traum. "Falsches Spiel mit Roger Rabbit" verband Zeichentrick- und Realfilm in einer Perfektion, wie man sie vorher noch nicht gesehen hatte.

Der Film: Bob Hoskins spielte den mürrischen Privatdetektiv Eddie Valiant, der vom Filmstar Roger Rabbit beauftragt wird, dessen angeblich untreue Ehefrau Jessica zu beschatten.

Was sich wie ein klassischer Film noir anhört, war in Wahrheit ein Feuerwerk an Gags und Effekten, das nun seinen Weg auf DVD fand. Buena Vista veröffentlicht den Film gleich als gut ausgestattete Special Edition mit Silberrahmen und lockt die DVD-süchtigen Sammler.

Die DVD: Geboten wird in der Tat einiges. Der Sound wurde auf DD 5.1 aufgepeppt, das Bild überarbeitet. Die Disc begrüßt den Zuschauer mit einem passend animierten Menü. Im Bonus-Menü wird man für falsches Anklicken mit einigen Überraschungen bestraft. Der richtige Klick führt zu drei sehr witzigen Roger-Rabbit-Cartoons, die im Vorprogramm zu Buena-Vista-Filmen liefen. Dazu kommt ein deutscher Fakt-Track, ein witziges Making of (11 Min.) und eine entfallene Szene.

Das Fazit: Überaus witziger DVD-Spaß mit vielen Extras und passabler Technik. Endlich füllt sich eine große Sammlerlücke!

PS2 DVD-Test

	GENRE: Drama FSK: 12 PREIS: ca. € 25,- ET: erhältlich AUDIO: D/E/ESP 5.1 DD 2 Audiokommentare BILD: 2.35:1 (16:9)
--	---

FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★

PS2 DVD-Test

	GENRE: Komödie FSK: 12 PREIS: ca. € 25,- ET: erhältlich AUDIO: D 5.1 DD E 5.1 DD ESP 5.1 DD BILD: 1.85:1 (16:9)
--	--

FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★

EMINEM

KIM BASINGER

BRITTANY MURPHY

MEKHI PHIFER

8 Mile

Jeder Augenblick ist eine neue Chance

© 2003 Universal Studios. Alle Rechte vorbehalten.



AUCH AUF VHS
ERHÄLTlich!

OSCAR®
BESTER FILMSONG 2002
'LOSE YOURSELF'

Jetzt auf Video und DVD!

Exklusiv nur auf der DVD:

- "Battle Rhyme for Reel Time" - Detroit MCs fordern Eminem heraus. Bislang unveröffentlichte Aufnahmen vom Freestyle Battle
- Das Musikvideo "Superman" von Eminem
- Interview mit Eminem (DVD-Rom Feature)

...und vieles mehr.

www.8mile-der-film.de



© 2002 Mikona Productions GmbH & Co. KG. Alle Rechte vorbehalten.
Oscar® ist ein eingetragenes Warenzeichen und eine eingetragene Dienstleistung der Academy of Motion Picture Arts and Sciences.



www.universal-pictures.de



DVD-Neuheiten & Charts

Welche Hollywood-Knaller erscheinen demnächst auf DVD? OPM2 präsentiert die Highlights der kommenden Monate und die zurzeit beliebtesten DVDs.

Neuheiten – Juni 2003

Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
ALICE IM WUNDERLAND – S. C.	Zeichentrick	Buena Vista	☆☆☆	12. Juni
ANIMATRIX	Anime	Warner	☆☆☆☆	03. Juni
BAADER	Dokumentation	Universum	☆☆☆	23. Juni
BIRTHDAY GIRL	Thriller	Eurovideo	☆☆☆	04. Juni
BUFFY – SEASON 6	Horror-Serie	Fox	☆☆☆☆	07. Juni
DAWSON'S CREEK – 1. STAFFEL	TV-Serie	Columbia	☆☆☆☆	12. Juni
DER PIANIST	Drama	Universum	☆☆☆☆	04. Juni
DER SEX-GURU	Komödie	Universal	☆☆☆	19. Juni
DIE OSBOURNES – DIE 1. STAFFEL	Reality-TV	Buena Vista	☆☆☆☆	12. Juni
HARDBALL	Drama	Paramount	☆☆☆	05. Juni
LA BOUM – DIE FETE	Romanze	Universum	☆☆☆	02. Juni
LA BOUM – DIE FETE GEHT WEITER	Romanze	Universum	☆☆	02. Juni
MEAN MACHINE – DIE KAMPFMASCHINE	Action	Paramount	☆☆☆	17. Juni
ONE HOUR PHOTO	Thriller	Fox	☆☆☆	07. Juni
ROTER DRACHE	Thriller	Universal	☆☆☆☆	05. Juni
SOLARIS	Science-Fiction	Fox	☆☆☆☆	28. Juni
SPRICH MIT IHR – SPEC. ED.	Drama	Universum	☆☆☆☆	03. Juni
STAR TREK DS9 – SEASON 3	Sci-Fi-Serie	Paramount	☆☆☆☆	24. Juni
STAR TREK IV – SPECIAL EDITION	Science-Fiction	Paramount	☆☆☆☆	05. Juni
SUPER SÜSS UND SUPER SEXY	Komödie	Columbia	☆☆☆	12. Juni
THE FAST AND THE FURIOUS – FULLSPEED EDITION	Action	Columbia	☆☆☆☆	12. Juni
X-MEN EVOLUTION – MUTANTS R.	Zeichentrick	Warner	☆☆☆	05. Juni

Neuheiten – Juli 2003

Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
BOWLING FOR COLUMBINE	Dokumentation	Universal	☆☆☆☆	03. Juli
DER SCHATZPLANET	Zeichentrick	Buena Vista	☆☆☆☆	03. Juli
EISKALTE ENGEL 2	Thriller	Columbia	☆☆☆	22. Juli
HULK	Animation	Buna Vista	☆☆☆	03. Juli
JACKASS: THE MOVIE	Komödie	Paramount	☆☆☆	17. Juli
MY BIG FAT GREEK WEDDING	Komödie	Splendid	☆☆☆☆	28. Juli
NACKT	Komödie	Universum	☆☆☆	21. Juli
REINE NERVENsache 2	Komödie	Warner	☆☆☆☆	24. Juli
STAR TREK 10 – NEMESIS	Science-Fiction	Paramount	☆☆☆☆	17. Juli
THE BIG KAHUNA	Komödie	Intertainment	☆☆☆	15. Juli

Neuheiten – August 2003

Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
DIE HERRSCHAFT DES FEUERS	Science-Fiction	Buena Vista	☆☆	07. Aug.
DRAGON BALL Z	Animation	Polyband	☆☆☆	25. Aug.
GANGS OF NEW YORK	Drama	Splendid	☆☆☆☆	25. Aug.
STAR TREK – DEEP SPACE NINE SEASON 4	Sci-Fi-Serie	Paramount	☆☆☆☆	26. Aug.
VÄTER	Drama	Universum	☆☆☆	07. Aug.

DVD-Charts

Welche DVDs verkaufen sich zur Zeit am besten? Orientiert euch an den aktuellen Verkaufscharts des Online-Händlers amazon.de.

1 **NEU**



James Bond 007 – Stirb an einem anderen Tag

Darsteller: Pierce Brosnan, Halle Berry
Regie: Lee Tamahori
Fazit: Top-Bild, Top-Sound, Top-Extras und einer der besten Bond-Filme.

2 **NEU**



Monty's Enzyklopythonia

Darsteller: Terry Gilliam, John Cleese
Regie: Terry Gilliam, Terry Jones
Fazit: Drei Monty-Pythons. Hier hebt nicht das Heimkino, sondern das Zwerchfell.

3 **NEU**



Band Of Brothers – Wir waren Brüder

Darsteller: Donnie Wahlberg, Scott Grimes
Regie: Tom Hanks u.a.
Fazit: Mitreißende zehnteilige TV-Serie über den Zweiten Weltkrieg.

4 **U**



Harry Potter und die Kammer des Schreckens

Darsteller: Daniel Radcliffe, Emma Watson
Regie: Chris Columbus
Fazit: Von eins auf vier: Harry Potter hält sich wacker in den Charts.

5 **NEU**



X-Men 1.5

Darsteller: Patrick Stewart, Hugh Jackman
Regie: Bryan Singer
Fazit: "X-Treme Edition" mit vielen Extras, aber ohne erweiterte Fassung.

6 **NEU**



Spacecenter Babylon 5 – Staffel 2

Darsteller: Bruxe Boxleitner, Mira Furlan
Regie: Stephen Frust, Jim Johnston u.a.
Fazit: Captain John Sheridan in seinem ersten Jahr auf Babylon 5.

7 **NEU**



Das Leben des Brian

Darsteller: Graham Chapman, John Cleese
Regie: Terry Jones
Fazit: Monty-Python-Hit für alle, denen die "Enzyklopythonia" zu teuer ist.

8 **U**



The Beatles – Anthology

Darsteller: The Beatles
Regie: Geoff Wonfor
Fazit: Faszinierende Doku über die Kult-Band der 60er auf 4 DVDs.

9 **NEU**



Animatrix

Darsteller: -
Regie: Peter Chung, Andy Jones u.a.
Fazit: Im Zuge des "Matrix Reloaded"-Hypes der aktuelle Vorbestell-Hit.

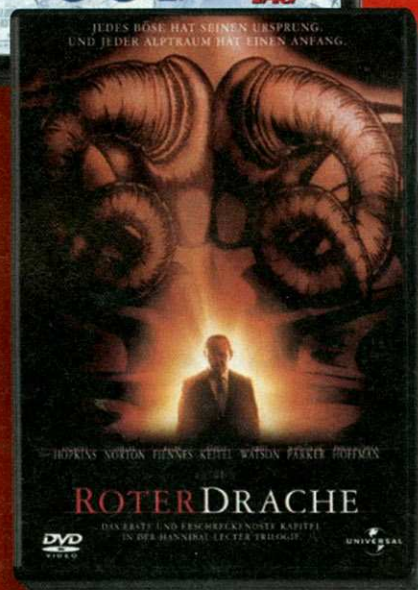
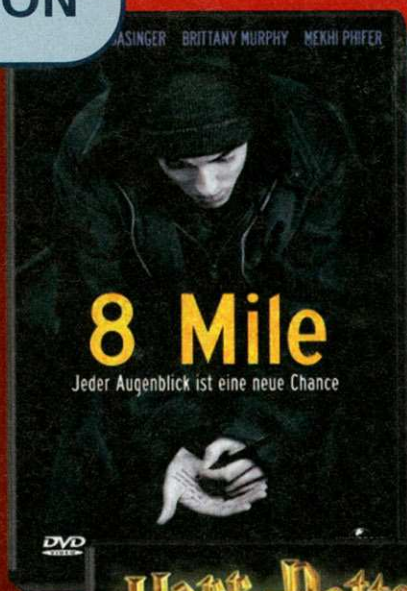
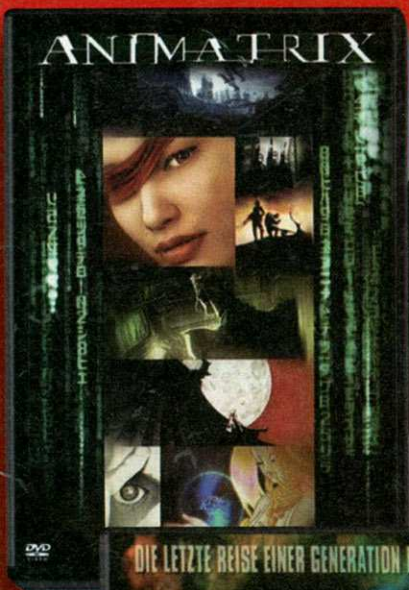
10 **U**



xXx – Triple X

Darsteller: Vin Diesel, Samuel L. Jackson
Regie: Rob Cohen
Fazit: "Der neue Bond" ist einfach nur cool. Perfekt geeignet fürs Heimkino.

ENTERTAINMENT
MADE BY DVD VISION



Da trauen Sie Ihren Augen nicht:
GRATIS-DVD ALS PRÄMIE FÜR EIN 2-JAHRESABO



DVD VISION im Abo:

- monatlich bequem frei Haus geliefert
- in Ihrem Briefkasten, noch bevor die Ausgabe am Kiosk erscheint
- kompetente, kritische, unabhängige Tests zu allen aktuellen DVDs
- umfassende Beurteilung der neuesten Hardware-Produkte

Service für ganz Schnelle:

Telefon: (0049) 0 18 05-90 90 87
(Mo.-Do. 8-18 Uhr, Fr. 8-15 Uhr)

Internet: www.dvdvision.de

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

E-Mail: abo@dvdvision.de

**Wichtig: Bitte unbedingt Bestellnummer
DVE020 angeben!**

Jetzt bestellen und eine tolle Prämie sichern: Sie erhalten das 2-Jahresabo von DVD VISION regelmäßig portofrei zum Vorzugspreis von 67,20 € (Schweiz 131,40 sFr). Das Abo läuft mind. für 2 Jahre und kann danach jederzeit gekündigt werden. Die Lieferung der Abopremie erfolgt bei Bezahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte umgehen, bei Bezahlung per Rechnung ca. 14 Tage nach Zahlungseingang. Bei Bezahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte erhalten Sie außerdem eine Mini-Design-Taschenlampe gratis.

Jetzt bestellen und eine Gratis-DVD als Prämie sichern!



hi-tech news

PlayStation2 Hi-Tech-News

Wir präsentieren neues PS2-Zubehör und interessante Technologie-Entwicklungen für noch mehr Spielspaß mit der PlayStation2!

Inhalt

Hi-Tech-News

PS2-Zubehör-Neuheiten 122

Hi-Tech-Features

Online mit der PS2 124

Wir gehen mit der PS2 online – geht ihr mit? In unserem Special erfahrt ihr, was ihr fürs Online-Gaming braucht, wie ihr euch anmeldet und wie viel Spaß die ersten Online-Spiele machen.

Ultimate Cheats – Die Sims

Big Ben Interactive vergrößert sein Schummel-CD-Angebot (siehe OPM2 6/2003) um einen weiteren Titel: "Die Sims". Was gleich positiv auffällt: Menüführung und Anleitungsvideo sind nun in deutscher Sprache. Die Bedienung ist wie gehabt kinderleicht. Cheat aktivieren, "Die Sims" einlegen – und los gehts. Auf der CD sind 13 Cheats zu "Die Sims". Ihr dürft alle Items und das Party Motel freischalten, seid nie mehr hungrig, immer gesellig und sauber, macht auch bei der vollsten Blase nicht in die Hose und noch einiges mehr. Zusätzlich gibts einen Spielstand, der vielsagend "Villa haben, stinkreich sein!" heißt.

Titel: Ultimate Cheats – Die Sims

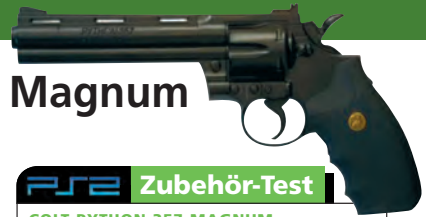
Hersteller: BigBen | **Preis:** ca. € 15,-



❶ Blaue, nackte Sims mit großen Köpfen erlebt ihr nur nach Einsatz von Cheats.

Colt Python 357 Magnum

Bigben hat eine Lightgun im Design der Colt Python 357 Magnum veröffentlicht. Die knapp 200 Gramm leichte Lichtpistole bietet neben dem Normal-Modus auch Modi für automatisches Nachladen und Dauerfeuer. Die kräftige Rumble-Funktion lässt sich auf Wunsch auch abschalten. Der Griff ist mit einem Gummiüberzug versehen, so dass ihr nicht so leicht abrutscht. Ein kleiner Ministick dient zur Menü-Navigation, wird in "Resident Evil Dead Aim" aber auch zum Laufen verwendet. Die Zielgenauigkeit kann leider nicht mit jener der besten Guns mithalten. Dafür stimmt der Preis.



PS2 Zubehör-Test

COLT PYTHON 357 MAGNUM

HERSTELLER	Bigben
PREIS	30 Euro
ZIELGENAUIGKEIT	6/10
VERARBEITUNG	6/10
ERGONOMIE	7/10
PREIS/LEISTUNG	8/10
GESAMT	6/10

Preiswerte, etwas ungenaue Dauerfeuer-Lightgun im Magnum-Design.

Walther P99

Kompakter, trotzdem mit 300 Gramm etwas schwerer als das Magnum-Pendant, präsentiert sich die Walther P99 Lichtpistole. Hier setzt Bigben wieder auf den Virtual Pointer (auch bekannt als white.dot): Im Bildsignal erscheint ein weißer Punkt, der das Zielen erleichtert. Allerdings funktioniert der Virtual Pointer nur mit Composite-, nicht aber mit dem schärferen RGB-Signal. Aber auch ohne Virtual Pointer ist die Zielgenauigkeit vorzüglich. Automatisches Nachladen und Dauerfeuer sowie ein Ministick zur Navigation sind bei dieser hochwertigen Gun selbstverständlich.



PS2 Zubehör-Test

WALTHER P99

HERSTELLER	Bigben
PREIS	45 Euro
ZIELGENAUIGKEIT	9/10
VERARBEITUNG	8/10
ERGONOMIE	8/10
PREIS/LEISTUNG	8/10
GESAMT	9/10

Dauerfeuer-Lichtpistole, sehr zielgenau und hochwertig verarbeitet.

Metal-Tanzmatte

Für alle Fans schwungvoller PS2-Tänzchen hat Logic 3 etwas ganz Besonderes: Eine 16 kg schwere Metall-Tanzplattform. Das massive Zubehör steht dank 60 rutschfester Gummifüße selbst bei der heißesten Tanz-Session bombenfest auf Parkett, Fliesen oder Teppichboden. Dank aufleuchtender Tanzfelder wisst ihr zudem genau, wann ihr den Sensor aktiviert.

Mit der "Metal Dance Mat" machen "Dancing Stage Megamix" (siehe Test auf S. 86) und Konsorten noch mal so viel Spaß. Einziger Nachteil (ihr ahnt es sicher schon) ist der Preis: Stolze 180 Euro muss euch der Tanzspaß wert sein. Achtung: Die Luxus-Matte wird es wahrscheinlich nicht im Einzelhandel geben. Nähere Infos bei Logic 3

(Tel. 09157/927350, E-Mail: Germany@spectravideo.com) und im nächsten OPM2.

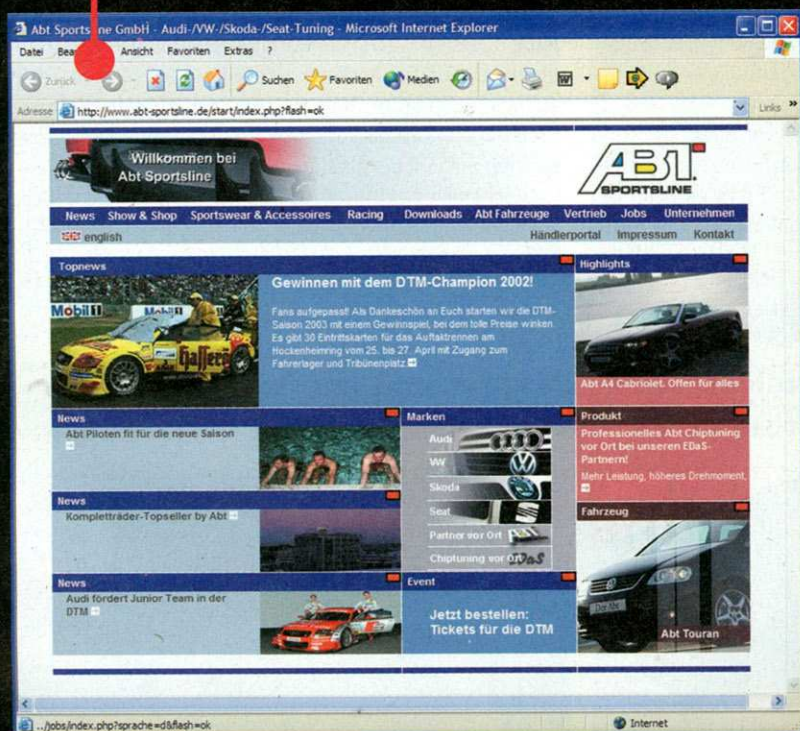
Titel: Metal Dance Mat

Hersteller: Logic 3 | **Preis:** ca. € 180,-



**DTM
CHAMPION
2002**

Das Abt Team. Offizieller Boxenzugang.



Motorsportmuseum.

Online-News. Tuningschmiede.

www.abt-sportsline.de

Downloads. Fanshop. Racingnews.



Der Abt – www.abt-sportsline.de





So geht die PS2 online!

Es ist soweit – die PlayStation2 startet ins Online-Zeitalter. Wir erklären euch, was es zu beachten gilt und wie ihr die Konsole richtig anschließt.

Ihr besitzt bei euch zuhause einen DSL-Anschluss? Herzlichen Glückwunsch – dann habt ihr bereits die erste Hürde zu eurem privaten PlayStation2-Online-Turnier gemeistert. In wenigen Wochen erscheint nämlich der Ethernet-Adapter für Sony's Vorgeigekonsole und dann steht dem weltweiten Mehrspielerspaß im Internet so gut wie nichts mehr im Weg.

Doch die Konfiguration des Online-Sets ist vor allem für Konsolen-Spieler nicht unbedingt einfach zu meistern. Deshalb führen wir euch auf diesen Seiten Schritt für Schritt auf, was es beim Installieren des Ethernet-Adapters und bei der Konfiguration der Soft-

ware zu beachten gilt. Prinzipiell ist die Installation des Adapters in Windeseile erledigt. Sobald ihr den Ethernet-Adapter und die Network-Access-Disk aus ihrer widerspenstigen Plastik-Hülle gepellt habt, haltet ihr alles in der Hand, was ihr für die Installation benötigt. Ihr müsst lediglich noch ein 5-Cent-Stück aus eurem Geldbeutel herausholen und schon kann es losgehen. Auf der Rückseite der PlayStation2 entfernt ihr vorsichtig den Deckel und setzt den Ethernet-Adapter auf den Installationsschacht der PS2.

Sicherlich fragt ihr euch jetzt, wofür der riesige Schacht sonst noch gut ist? Dort wird in naher Zukunft die PS2-Festplatte ein- ➔

So installiert ihr den Ethernet-Adapter

Die Installation ist kinderleicht. Wir erklären euch genauestens, wie ihr eure Konsole für den Ausflug in die Welt der Online-Spiele vorbereitet.



1. Auf der Rückseite der Konsole findet ihr links einen schwarzen Deckel. Dieser lässt sich ganz einfach mit dem Fingernagel oder mit einem kleinen Schraubenzieher herausstemmen. Schrauben müssen hierfür nicht gelöst werden.



2. Packt nun den Ethernet-Adapter aus und setzt ihn vorsichtig auf den dafür vorgesehenen Anschluss. Überprüft, ob er richtig sitzt und drückt ihn anschließend fest, bis er komplett am Gehäuse der Konsole anliegt.



3. Um das Gerät zu fixieren, benötigt ihr nur noch eine 5-Cent-Münze. Mit dieser dreht ihr die beiden großen Schrauben des Ethernet-Adapters am Gehäuse der PlayStation2 fest, so dass dieser nicht mehr aus der Verankerung rutschen kann.

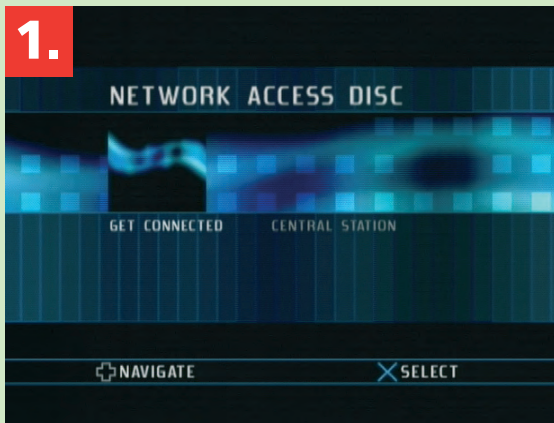


4. Als letzten Schritt müsst ihr nur noch das Ethernet-Kabel eures DSL-Modems in den Ethernet-Adapter einstecken. Achtet dabei aber darauf, dass der kleine Plastik-Widerhaken am Stecker hörbar im Gehäuse einrastet.

Diese Einstellungen müsst ihr vornehmen:

Ist der Ethernet-Adapter installiert, müsst ihr über die Network-Access-Disk noch eure Internet-Service-Provider-Einstellungen vornehmen.

1.



ⓘ Stellt zunächst sicher, dass auf eurer Memory Card mindestens 45 Kbyte frei sind – so viel Speicherplatz benötigt nämlich die Netzwerk-Konfigurations-Datei. Startet dann die CD in der PlayStation2 und wählt die Option "Get Connected" aus.

2.



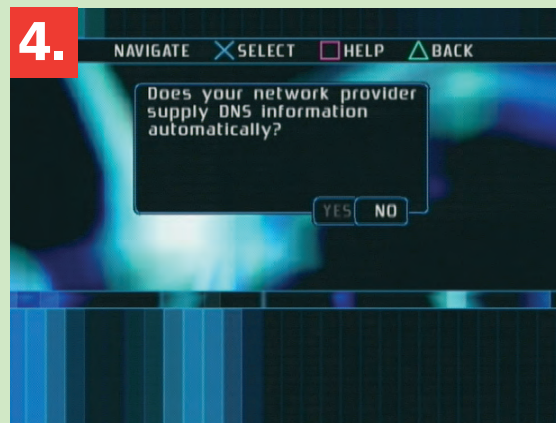
ⓘ Startet jetzt den Einstellungs-Assistenten (Set Up). Lest euch alles gut durch und wählt zunächst euer jeweiliges Land (normalerweise Deutschland) an. Im nächsten Dialog wählt ihr euren ISP (Internet-Service-Provider, z.B. T-Online) aus.

3.



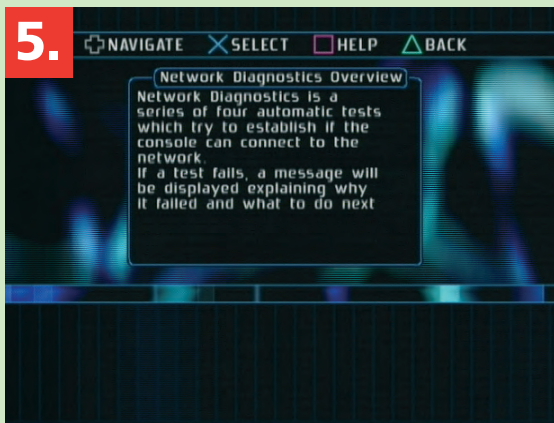
ⓘ Bestätigt den Punkt "Does your network Provider support PPPoE?" mit der Option "Yes". Für den nächsten Schritt benötigt ihr die Daten (Anschlusskennung und Passwort) eures Internet-Providers. Gebt diese über die virtuelle Tastatur ein.

4.



ⓘ Jetzt fragt euch das Programm nach der DNS-Server-Adresse. Nahezu alle Provider übermitteln diese – bestätigt diesen Punkt also wieder mit "Yes" und den nächsten ebenso. Anschließend speichert das Programm die Daten auf die Memory Card.

5.



ⓘ Im folgenden Fenster könnt ihr unter dem Menüpunkt "Network Diagnostics" überprüfen, ob die Konsole eine Verbindung mit dem Internet herstellen kann. Testet die Verbindung auf alle Fälle und ändert gegebenenfalls eure Daten.

6.



ⓘ Wenn ihr euch nicht sicher seid, ob ihr alles richtig gemacht habt, könnt ihr euch in einem ausführlichen Video jeden Menüpunkt erneut erklären lassen. Wählt einfach das "Installation Video" aus und bestätigt eure Eingabe mit der Option "Play".



❗ "Hardware": Mit schwerem Militär-Gerät beschießt ihr euch in riesigen Arenen. Über die Spielmodi ist bislang leider noch nichts bekannt.

gebaut. Der Ethernet-Adapter war ursprünglich nicht nur als Kontaktgerät zum World Wide Web gedacht, sondern auch als Deckel und Adapter für die Festplatte. Deshalb steht auf seinem Gehäuse auch noch der Schriftzug HDD (also Hard Disk Drive) eingraviert. Das soll uns jetzt aber nicht weiter kümmern.

Einfache Installation

Steckt der Adapter plan auf dem Gehäuse der PS2, nehmt ihr euer 5-Cent-Stück und dreht damit die beiden großen Schrauben vorsichtig fest. Anschließend steckt ihr noch das Kabel eures DSL-Modems ein und schon ist die Hardware-Installation fertig.

Für den nächsten Schritt solltet ihr erst überprüfen, ob 42 Kilobyte Speicherplatz auf eurer Memory Card frei sind. Achtung: Ohne eine Memory Card lässt sich eure Internetkonfiguration nicht sichern und ihr könnt anschließend nicht online gehen.

Dann legt ihr die Network-Access-Disk ins Laufwerk eurer PS2. Haltet den Benutzernamen und das Passwort eures Internet-Providers bereit – diese Daten müsst ihr gleich eingeben. In einem übersichtlichen Menü geht ihr alle Optionen (siehe Kasten) sorgfältig durch und tragt eure Daten ein. Wer über einen DSL-Router oder ein



❗ "Star Wars Galaxies": Jedi-Ritter, vereinigt euch. In dem Online-Spiel von Sony Online Entertainment erkundet ihr bald die Galaxie.

GO-Net

Für 35 Euro gibts von BigBen einen Breitband-Netzwerk-Adapter für die PS2. Damit lässt sich "Tony Hawk's Pro Skater 3 + 4" schon jetzt online spielen. Wie beim Sony-Adapter ist auch hier ein Breitband-Anschluss notwendig. Die beiliegende englischsprachige DVD erklärt, wie alles funktioniert. Ob auch künftige Online-Spiele mit dem BigBen-Adapter funktionieren, ist unklar, da einige (z.B. "SOCOM: U.S. Navy Seals") explizit den Adapter von Sony unterstützen. Unser Tipp: Greift zum Original-Sony-Breitband-Adapter und ihr seid auf der sicheren Kompatibilitäts-Seite!



Titel: GO-net

Hersteller: BigBen

Preis: € 35,-

Computer-Netzwerk online gehen will, sollte die Konfigurations-Optionen mit jemandem durchgehen, der sich mit dem jeweiligen Netzwerk auch auskennt. Es müssen nämlich eventuell IP-Adressen und ähnliche Daten eingegeben werden.

Nach einem erfolgreichen Verbindungs-Test wird diese Konfiguration auf der Memory Card gespeichert – das wars schon! Immer wenn ihr ein Online-Spiel startet, greift es auf diese Daten zurück und erstellt mit ihnen eine Online-Verbindung. Übrigens: Jedes Online-Spiel hat diese oder eine ähnlich funktionierende Konfigurations-Software. Ihr müsst also nicht zwangsläufig die beiliegende CD verwenden.

Fazit

Eigentlich ist die Konfiguration des PlayStation2-Ethernet-Adapters kinderleicht. Die beiliegende Software erklärt sich beinahe von selbst, so dass ihr recht zügig mit eurer Konsole online gehen könnt – und der Aufwand lohnt sich wirklich. Der Taktik-Shooter "SOCOM: U.S. Navy Seals" ist nämlich nur eines von vielen Online-Spielen, die in den nächsten Monaten erscheinen. Vielleicht treffen wir uns im Netz ja mal auf ein Match. ➔ **MARKUS HÄBERLEIN**



❗ "Tribes Aerial Assault": Vivendis Online-Ableger ist technisch leider recht schwach ausgefallen. Den Test dazu findet ihr auf Seite 84.



TESTS, SPIELBARE DEMOS, KAUFBERATUNG
DAS PS2-SONDERHEFT FÜR EINSTEIGER & PROFIS!

€ 9,80

Sonderheft
 Juni - August

Österreich
 Belgien
 Luxemburg
 Schweiz

€ 9,80
 € 9,80
 € 9,80
 sFr 18,80

SONDERHEFT

PlayStation®2



4 SPIELBARE PS2-DEMOS

AS EINZIGE MAGAZIN MIT SPIELBAREN PS2-DEMOS!

SONDERHEFT

Jetzt wird gespart!

Alle Platinum-Hits auf 16 Seiten getestet
 Plus: PlayStation2-Zubehör zum Super-Sparpreis

488 Spiele
in der Testübersicht

Genial: Der ultimative PlayStation2-Kaufberater

Rekord! 45 Seiten XXL-Tipps

AKTUELLE TIPPS: Primal, Splinter Cell,
 The Getaway, Mortal Kombat: Deadly Alliance

PLATINUM-TIPPS: Baldur's Gate, Final Fantasy X,
 Onimusha, GTA 3, Pro Evolution Soccer

14 SPIELBARE DEMOS!

EXKLUSIV: BRANDHEISSE NEUHEITEN
+ DIE BESTEN PLATINUM-HITS IM HEFT!

DT-Control
 geprüft:
 Heftiger Datenträger
 ist nicht jugend-
 beinträchtigend

SPIELBARE DEMO 1	SPIELBARE DEMO 2	SPIELBARE DEMO 3	SPIELBARE DEMO 4	SPIELBARE DEMO 5	SPIELBARE DEMO 6	SPIELBARE DEMO 7
SPLINTER CELL	PROJECT ZERO	GHOST RECON	RAYMAN 3	WAR OF THE MONSTERS	MOTOGP3	DEAD OR ALIVE 2
PLATINUM DEMO 1	PLATINUM DEMO 2	PLATINUM DEMO 3	PLATINUM DEMO 4	PLATINUM DEMO 5	PLATINUM DEMO 6	PLATINUM DEMO 7
BAK & DAXTER	FINAL FANTASY X	PRO EVOLUTION SOCCER	FIFA FOOTBALL 2002	FORMEL 1	FINAL FANTASY X	DEAD OR ALIVE 2

**Jetzt
 am Kiosk!**

IMPRESSUM



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: Tobias Schweißl (ts, stellvert. Chefredakteur),
Thomas Szedlak (sz, leitender Redakteur), Gunther Hruby (gh, leitender
Redakteur), Markus Häberlein (mh), Carsten Grauel (cg),
Michael Galuschka (mg), Swen Harder (sh), Patric Roos (pr, Volontär)

AUTOR: André Steinert

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 (09 31) 4 06 91 19 · Fax (09 31) 4 06 91 18

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 84,00 (Inland), 88,00 (Ausland), Schweiz 161,55 SFR.

Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und
Ausland: 7,50 + Versandkosten.

Zahlung Abonnement:

Deutschland: Deutsche Bank Offenburg, BLZ 664 700 35, Kto. 0 448 829

Österreich: Bank Austria Bregenz, BLZ 12000, Kto. 501-326674/00

Schweiz: PTT Postfinance Basel, Kto. 40-384298-3

Bankverbindung:

CyPress GmbH

Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im
In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich.
Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind,
nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf
Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG,
Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© copyright by PlayStation2 – Das offizielle Magazin,
CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland
Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.



Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge
übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung.
Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt.

Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in
Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages.

Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient
gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung
an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der

die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion 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.



Informationsgemeinschaft zur
Feststellung der Verbreitung
von Werbeträgern e. V. (IVW)

Verkaufte Auflage (IVW I/2003): 107.214 Exemplare

Bei CyPress erscheinen außerdem:



ABO-SERVICE

ANSCHRIFT DES ABONNEMENT-SERVICE:

PlayStation2 – Das offizielle Magazin

OPM2 Abo-Service

Deutschland: Heuriedweg 19 · 88131 Lindau

Österreich: Postfach 4 · 6961 Wolfurt-Bahnhof

Schweiz: Gaiservald 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@opm2.de

PlayStation 2

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



Die Messe



In Los Angeles spielen wir "SSX 3" und alle
anderen Hits des zweiten Halbjahrs.

Nur im OPM2:

Die Demo-DVD mit mehr
als zehn spielbaren
Demos und Videos!

Alle aktuellen Tests, geprüfte
Profi-Tipps, brandneue
Film-DVDs, neues Zubehör,
Hintergrund-Specials und
vieles mehr.



BIS ZU 4 TAGE FRÜHER

Die nächste Ausgabe: OPM2 08/2003

ausblick    

der Sensationen

**AB
25.06.
AM
KIOSK**



COLIN MCRAE RALLY 4



**HARRY POTTER:
QUIDDITCH WORLD CUP**

Alle Infos, brandheiße Bilder und Entwickler-Statements zu:

- | | |
|--|--|
| ■ COLIN MCRAE RALLY 4 | ■ HARRY POTTER:
QUIDDITCH WORLD CUP |
| ■ FIFA 2004 | ■ DEUS EX 2 |
| ■ TONY HAWK'S
PRO SKATER 5 | ■ LEGACY OF KAIN:
DEFIANCE |
| ■ JAMES BOND 007:
EVERYTHING OR NOTHING | ■ SSX 3 |
| ■ DER HERR DER RINGE: DIE
RÜCKKEHR DES KÖNIGS | ■ CY GIRLS |
| ■ NEED FOR SPEED
UNDERGROUND | ■ GHOSTHUNTER |
| ■ RESIDENT EVIL OUTBREAK | ■ MCFARLANE'S MONSTERS |
| ■ GREGORY HORROR SHOW | ■ BALDUR'S GATE:
DARK ALLIANCE 2 |
| | ■ FORMEL EINS 2003 |



LESEN & SPIELEN: DAS OPM2-ABO!



Die PSone-Perle

Es gibt sie wirklich! Die Kult-PSone-Hits, die auch auf der PS2 angesagt sind. Hier ein weiterer Klassiker...

OPM2
8/2003
25. JUNI
2003
AM KIOSK

Tomb Raider 5

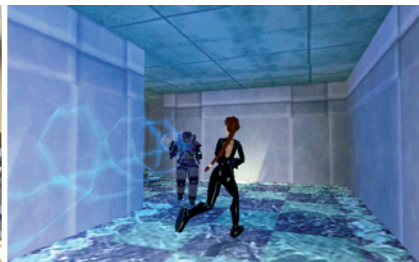
Kaum ein anderer Videospielheld ist so bekannt wie Lara Croft. Mit "Die Chronik" als fünftem Teil der Serie endet die Phase der vollbusigen Archäologin auf der "kleinen" PlayStation. Das nächste Abenteuer erscheint exklusiv für PlayStation2 und PC.

Da Lara Croft am Ende des vierten Teils stirbt, ist "Die Chronik" ein Story-Kunstgriff der Entwickler. Ihr spielt die Erinnerungen an die soeben beerdigte Lara Croft nach und erlebt rückblickend unterschiedlichste Abenteuer der Vergangenheit. Der Klassiker ist im Doppelpack mit Teil 4 vor kurzem für 36 Euro erschienen.

TOMB RAIDER V ■ **SYSTEM** PSone ■ **ENTWICKLER** Core ■ **HERSTELLER** Eidos ■ **WO ERHÄLTICH** Fachhandel, Amazon, Gebrauchtmärkte (eBay) ■ **ERSCHIENEN** 2003 (im Bundle mit "Tomb Raider IV") ■ **PREIS** NEU 36 Euro (Bundle-Preis) ■ **UNTERSTÜTZT** Memory Card ■ **SPIELZEIT** 15-20 Stunden



Im neuen Tarn-Look zeigt Lara überlegene Feuerkraft und viel Akrobatik.



"Tomb Raider 5" blieb der ganz große Verkaufserfolg verwehrt.



Auf einem U-Boot kämpft Lara gegen sowjetische Rebellen.



Lara im Taucheranzug: Im Verlauf des Spiels findet man auch einen Fanghakenwerfer.



Rick Replay

Die Abenteuer eines PlayStation-Freaks!



www.tobidahmen.de
2003

MATT DAMON
FRANKA POTENTE

„Ein actiongeladener
Agententhriller!“

CINEMA

DIE BOURNE IDENTITÄT

WER IST JASON BOURNE?

SUPERSTAR **MATT DAMON**
IN EINEM DER ERFOLGREICHSTEN
ACTION-THRILLER DES JAHRES!

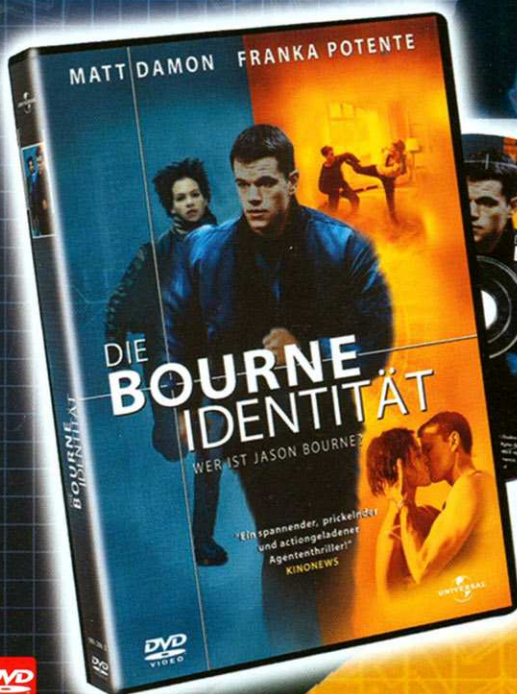
DVD-FEATURES:

- ⊕ Bildformat Anamorph Widescreen (2,35:1)
- ⊕ Tonformat Deutsch in Dolby Digital 5.1 und 5.1 DTS
sowie Englisch in Dolby Digital 5.1
- ⊕ animierte Menüs



UMFANGREICHES BONUS-MATERIAL:

Audiokommentar von Regisseur Doug Liman, Ein exklusiver Blick hinter die Kulissen, alternatives Ende, unveröffentlichte Szenen, erweiterte Szene: „Auf dem Land“, Musik-Video „Extreme Ways“ von Moby, original Kino-Trailer, Vorschau-Trailer („Johnny English“ und „The Hulk“), DVD-ROM mit „Total Axess“, inklusive Videoclip



www.the-bourne-identity.de | www.universal-pictures.de

Auch auf VHS erhältlich!

**AB 22. MAI 2003
AUF VIDEO & DVD!**



SMS

BILDMITTEILUNGEN
für Nokia, Siemens & Samsung*

70002	70003
70008	70124
70128	70148
70371	70628
70649	70665
70666	70668
70672	70681
70802	70803
70872	70873
70891	70903
70916	70920

LOGOS

für Nokia, Siemens, Ericsson & Alcatel*

50031	50032
50036	50045
50216	50702
50803	50851
50876	50941
51124	51140
51200	51588
51601	51623
51641	51760
51771	51773

*Logos: NOKIA, ERICSSON, SIEMENS (C45, S45/0), ME45, M7150, CL50, C55, S55, SAMSUNG, ALCATEL.
*Bildmitteilungen: alle NOKIA (ausser 5110), SAMSUNG, SIEMENS (C45, S45/0, ME45, M7150, CL50, C55, S55).
*Klingeltöne: alle NOKIA (ausser 5110), Siemens, Ericsson, Samsung, Alcatel, Philips, Telt & Siemens (C45, S45/0), ME45, M7150, CL50, C55, S55 und neuer. Alle Klingeltöne auch für Siemens, Motorola, Alcatel, Panasonic mit Toneditor & Nokia kompatible TRIM & SENDO Handys.
*Polyphone Klingeltöne: NOKIA, SAMSUNG, SIEMENS, MOTOROLA, SHARP, PANASONIC, SAGEM, SONY-ERICSSON.

MAILBOXSPRÜCHE, LOGOS KLINGELTÖNE

NEU!!! BESTELLEN PER SMS

Sende BESTELLNUMMER HANDYHERSTELLER an **81081****

z.B. 25477 SIEMENS

Für Österreich:

Sende BESTELLNUMMER an **0900 510 105** (2 €/SMS)

** max. 2 SMS pro Bestellung (max 4 €)

ALLE KLINGELTÖNE FÜR NOKIA, SAGEM, SIEMENS, MOTOROLA, ERICSSON, ALCATEL, SAMSUNG, TRIUM, SENDO, SHARP, PANASONIC, PHILIPS, TELIT

- | | | |
|--|--|---|
| 22947 You drive me crazy (Daniel) | 22984 No Angel (Its all in your mind) | 25866 Troopa of tomorrow |
| 25915 Take me tonight (Alex) | 26650 In Da Club | 31007 Stardust |
| 25860 Tonight (Superstars) | 22867 Ka-Ching! | 22876 Demo (letzter Tag) |
| 25864 Superman (Daniel) | 26650 Sing for the moment | 25997 When I get you alone |
| 22733 We have a dream (Superstars) | 25753 Bump, Bump, Bump | 22949 To love a woman |
| 25861 Cry on my shoulder (Superstars) | 25940 Bring me to life | 20023 Rhythm is a dancer 2003 |
| 25735 Air Forces Ones (Nelly) | 22961 Oh no! | 25802 Mesmerize |
| 25803 Nigga (50 cent) | 24572 Anyone of us (stupid mistake) | 25900 Love on the run |
| 22720 Wanksta (50 cent) | 24338 All the things she said | 25873 Wunder geschehen |
| 25975 21 questions (50 cent) | 22875 Kein zurück | 22838 Black Betty |
| 25892 Places to go (50 cent) | 25971 Come with me | 25999 Me and you |
| 26605 8 mile (EMINEM) | 26691 You make me wanna | 26787 The bitter end |
| 26633 Not gonna get us (TATU) | 22908 How old are you | 26698 Being nobody |
| 22913 Lets get happy (Lou) | 22145 Tu es foutu | 26849 The Jump Off |
| 22898 Natural high (Marc Sway) | 24668 Désenchantée | 26706 Work it |
| 26902 Train (Goldfrapp) | 26750 He's unbelievable | 26901 Out of time |
| 25955 Libertine (Kate Ryan) | 25990 Nothings gonna stop us now | 22954 U dont know how to love me |
| 25954 Fighter (Christina Aguilera) | 26668 Somebody to love (Salt Shaker) | 22950 Always and forever |
| 22932 Dont stop the music (Robyn) | 25985 The end | 26578 Be with you |
| 25980 Lights out (Lisa Marie Presley) | 22938 American life | 22935 Destroy say said |
| 22962 Ride or die (Trooper ft. Vanessa) | 25953 Feel free | 26731 I believe |
| 22959 Man in the moon (Fragma) | 22902 Sunrise | 22970 A |
| 22955 Alles ändert sich | 26869 I dont wanna stop | 22933 Ans Ende denken wir zuletzt |
| 25983 Into the light (DJ Tomcraft) | 22860 Come undone | 26719 Satisfaction |
| 25990 Nothings gonna stop us now | 22894 5 days | 25823 Those were the days (my friend) |
| 22972 Cry (Lasgo) | 22888 TV makes the superstar | 26569 Cheeky Song (touch my bum) |
| 31027 Endless Fantasy (Starsplash) | 26649 Strength of a woman | 26890 Make me smile (come up and see me) |
| 31026 Jogi (Panjabi MC) | 26721 Somewhere I belong | |
| 31024 Hold on tight 2003 (Lambda) | 26779 Beautiful | |
| 22996 U cant touch this (Beam vs. Cyrus) | 26568 Sorry seems to be the hardest word | |
| 31014 Fly (Toni Cottura) | 25921 It's over now | |
| 31009 Star (Reamonn) | 26629 I'm with you | |
| | | 25810 Sneak Preview (Wer hätte das gedacht) |
| | | 25803 All I have |
| | | 25943 Funeral of hearts |
| | | 26844 Satisfaction |
| | | 26552 If youre not the one |
| | | 25908 Livin my life |
| | | 25878 Weekend |
| | | 22648 Family portrait |
| | | 25916 You're my angel |
| | | 26709 This feeling |
| | | 22402 Lifestyles of the rich & famous |
| | | 22934 Der beste Tag meines Lebens |
| | | 26593 Sound of the Underground |
| | | 25984 Hip Teens dont wear Blue Jeans |
| | | 25914 Sag es |
| | | 22488 Lose yourself |
| | | 25914 Shape |
| | | 25821 Gossip Folks |
| | | 26692 Clocks |
| | | 22959 Man in the moon |
| | | 22891 I drove all night |
| | | 26838 I can |
| | | 25979 Das Ormen |
| | | 22974 Pretty in Scarlet |
| | | 26704 Ignition |
| | | 24989 Move your feet |
| | | 26843 Girls get it first |
| | | 22919 Marie |



KIND-TV - DAUERBRENNER

- | | | | |
|---|---|---|---|
| 20331 Das Lied vom Tod | 23526 Pinky and the brain | 23067 Country Roads (Hermes House Band) | 20072 Smoke on the water (Deep Purple) |
| 20261 Mission Impossible | 24000 MTV Werbung | 21570 Wir sind alle über 40 (Brunner & Brunner) | 20054 Thunderstruck (AC/DC) |
| 20598 Rocky, Eye of the tiger | 22963 Schön ist es auf der Welt zu sein (Roy Black) | 22288 We will rock you (Queen) | 20636 The Final Countdown (Europe) |
| 20078 Axel F., Beverly Hills Cop | 20162 Titanic - My heart will go on | 22008 Everybody (Rocco) | 20020 99 Luftballons (Nena) |
| 20340 Das Boot | 20929 Sesamstrasse | 24505 Moonlight Shadow (Groove Coverage) | 25711 Geräusch: Furz |
| 20318 Simpsons | 20260 A-Team | 20863 Simarik (Tarkan) | 25784 Geräusch: Rülpfen |
| 25064 Miss Marple | 21762 Super Jeile Zick (Brings) | 23290 In the end (Intro) (Linkin Park) | 23785 Motorengeräusch: Formel 1 |
| 21209 Starwars | 20322 Hey Baby (DJ Ötzi) | 25305 Never stop that feeling 2001 (Mark oh) | 23786 Sonar: Echolot von Schiffen |
| 20203 Halloween | 20002 Anton aus Tirol (DJ Ötzi) | 26108 Nessaja (Scooter) | 24408 Totaler Action Klingelton |
| 23144 Dschungelbuch: Probiers mal mit Gemütlichkeit | 21885 Die längste Single der Welt (Wolfgang Petry) | 21889 Ramp! The Logical Song (Scooter) | 25313 Martinshorn (Tati-Tata) |
| 20157 Der rosarote Panther | 21868 Zieh Dich aus kleine Maus (Die 4 Apostel) | 21831 Wir kiffen (Stefan Raab) | 23625 Mortal Kombat |
| 24039 Wer hat an der Uhr gedreht | 20237 Die Hände zum Himmel (Kolibris) | 23677 Because I got high (Alfoman) | 24147 Borussia: Die Elf vom Niederrhein |
| 20218 James Bond | 26208 20 Zentimeter (Möhre) | 23973 Still Dre (Dr. Dre) | 20204 Schalke 04 (blau und weiss) |
| 25149 Dragonballz: Cha-La-Head-Cha-La | 21724 Nationalhymne DDR | 24038 Highway to Hell (AC/DC) | 22067 Ohne Holland fahren wir zur WM (Jojos) |
| 20227 Indiana Jones | 20643 Nationalhymne Deutschland (Deutschlandlied) | 23041 Hells Bells (AC/DC) | 24481 Ein Rudi Völlert (La Rocca) |
| 21718 Der Schuh des Manituou | 20949 Nationalhymne Italien | 20409 Nothing else matters (Metallica) | 25422 FC Bayern: Stern des Südens (Willy Astor) |

COOLE JAVA GAMES FÜR NOKIA

3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 7650 UND SHARP GH-10



NEU!!! Alle Klingeltöne sind polyphon bestellbar für NOKIA, SAMSUNG, SIEMENS, MOTOROLA, SHARP, PANASONIC, SONY-ERICSSON.

Sende POLY BESTELLNUMMER HANDYHERSTELLER an 81081 (für Österreich: SMS an 0900 510 105)

** 2 SMS pro Bestellung (max. 4€), 1,99 €/SMS bei T-Mobile, Vodafone (inkl. 0,12 €/SMS VD2-Lst.), 02. 2,00 €/SMS bei E-Plus.

WWW.KLINGELTON.COM

So einfach funktioniert's: (1) Logo, Bildmitteilung, Klingelton oder Mailboxspruch auswählen (2) Die Servicenummer für Dein Land anrufen (3) In 1 Minute auf dem gewünschten Handy

0190 854 486

0900 510 035 0901 579 975 900 77 900 0903 39030 166 140 478 0909 0400 404

AT: Euro 2,16/min CH: CHF 4,23/min LU: Euro 1,14/min BE: Euro 1,14/min IT: Euro 1,31 + IVA/min NL: Euro 0,70/min