



DAS MEISTGEKAUFTE PS2-MAGAZIN
23 Seiten Top-Tipps: Tomb Raider komplett gelöst!

€ 7,50
09/2003

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

PlayStation 2

PlayStation 2[®]

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

DVD DAS EINZIGE MAGAZIN MIT SPIELBAREN PS2-DEMOS!
9 SPIELBARE PS2-DEMOS

Formel Eins 2003

Nur hier spielt ihr die Saison 2003 mit allen aktuellen Daten! Die Testfahrt ab Seite 84!

Die PS2-Zeitreise

Fakten, Flops & Favoriten: Wir machen euch zum PS2-Profi – Mega-Special ab S. 66!

Ruckzuck online!

Nicht den Anschluss verpassen – Online-Spaß kann so einfach sein! Praxistipps ab Seite 140!

MANHUNT

WELTPREMIERE
NUR IM OPM2!



DEN TOD IM NACKEN:

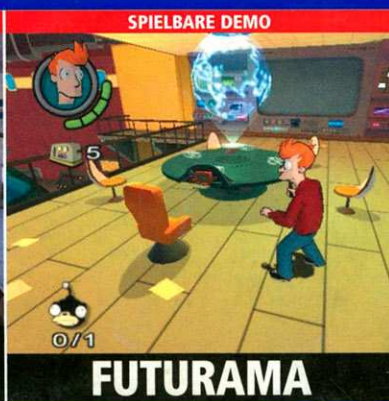
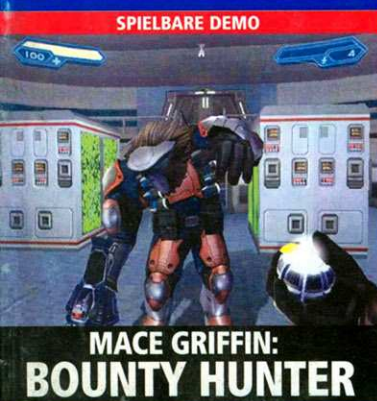
GNADENLOSE ACTION-SENSATION VON DEN "VICE CITY"-MACHERN!



9 SPIELBARE DEMOS!

EXKLUSIV: DVD EINLEGEN UND SPIELEN!
ALLE INFOS ZUR DEMO AUF SEITE 3!

DT-Control geprüft:
Beiliegende Datenträger
sind nicht jugendgemäß
keine Altersbeschränkung



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

PREISWERT + KOMPETENT

600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.

expert



Komm in's Spiel!

우유

SONY
PS2
PlayStation 2



(USK o. A.)

Mit Sony's neuester Entwicklung seid Ihr selbst der Held!

"Eye Toy" ist eine kleine Kamera im PS2-Design, die Ihr per USB-Port an die Konsole stöpselt.

Nun müßt Ihr sie noch auf dem Fernseher plazieren und schon kann der ultimative Party Spaß beginnen.

Laßt den Controller beiseite, denn Eure Eingabegeräte heißen Kopf, Schulter und Hände. Eure Bewegungen werden von der Kamera eingefangen und in Echtzeit auf die Mattscheibe projiziert.

In 12 verschiedenen Spielen (alle auf dieser DVD) müßt Ihr Euer Können beweisen, z.B. boxen, schießen und fangen, alleine oder gegeneinander.

Garantiert Spaß ohne Ende...!

Der
Mitmach-
Party-
Hit!



Kamera
+ Spiel
NUR:

59.€

Tekken 4 Platinum (USK 12)



This is Football 2003
Platinum (o.A.)



PlayStation 2

Onimusha 2
(USK 16)

Verhilf Jubei in dieser spektakulären Dämonenjagd im mittelalterlichen Japan zum Sieg!



29.€

NEU auf Platinum!

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



SPIELBAR: Mace Griffin: Bounty Hunter

Doppelte Ladung Action: Heitzt fiesen Gegnern im Welt-
raum ein – und ballert sie dann auf der Raumstation ab!

Die spielbare Demo-DVD



Starsky & Hutch

Volle Action & quietschende Reifen!
Hier geht die Post ab!

Inhalt

Spielbare Demos

Mace Griffin: Bounty Hunter,
Futurama, Starsky & Hutch,
Tiger Woods PGA Tour 2003,
Ratchet & Clank, Rayman M,
Tekken 4, This Is Football 2003

Videos

EyeToy-Teaser, KYA: Dark Lineage,
Tony Hawk's Underground, Jak 2:
Renegade, Tribes: Aerial Assault

Platinum spielbar

Final Fantasy X Platinum

Extras

Online Gaming



VIDEO DEMO



Tribes: Aerial Assault

Seht selbst: So werden Kriege in der
Zukunft ausgefochten!

SPIELBARE DEMO



Final Fantasy X

Spar-Wahnsinn: So viel fantastisches
Spielvergnügen für nur 30 Euro!

SPIELBARE DEMO



Futurama

Jetzt aber flott, Fry: Hüpf & ballert mit
den Toon-Chaoten durch unsere Demo.

SPIELBARE DEMO



Tekken 4

Haut drauf! Der Schläger-
Knaller jetzt billiger.

In Kürze: Das volle Demo-Programm
OPM2 UNCUT
Jetzt auf Seite 80 blättern!

PREISWERT + KOMPETENT

600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.

expert



SPEEDSTER 3

Speedster Lenkrad

Ergonomisch optimal designed, enthält das offiziell von SONY lizenzierte Lenkrad etliche Features - realistischer Fahrspaß ist also garantiert!

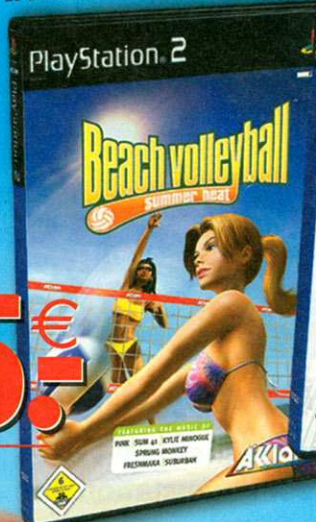
SONY

59.€

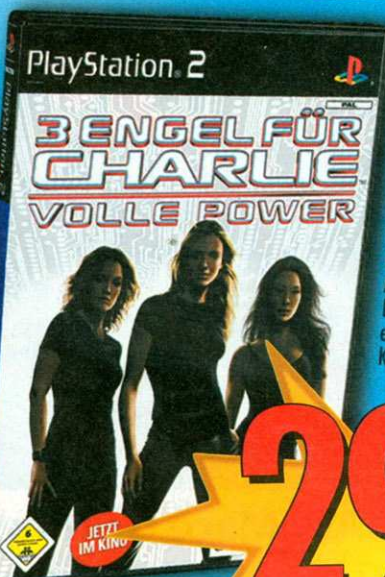


Summer Heat Beach Volleyball (USK o.A.)

Wähle unter 14 verschiedenen Spielern mit jeweils unterschiedlichen Fähigkeiten! Bastele Dir einen Spieler nach Deinem eigenen Geschmack - echt heiß (passend zu diesem Sommer)!!!



55.€



Drei Engel für Charlie

>Volle Power< (USK 6)

Parallel zum Kinofilm ist das Spiel ein gelungener Mix aus einem spannenden Action Adventure und einem Beat 'em up mit eindrucksvollen Kampfszenen!

29.€

Gib Gummy

PS2-Spielkonsole

Zum Abspielen von DVDs, Musik CDs und sämtlichen PSOne-Spielen! (ohne Standfuß)

und
**spare
29 EUR!**

UVPs* der Einzelprodukte:

PS2-Spielkonsole	EUR	199,00
+ Spiel Formel 1 2003	EUR	59,00
	EUR	258,00

Nur solange Vorrat reicht!

Konsole
+ Spiel
NUR:

229.€

Formel Eins 2003 (USK o.A.)

Du hast die Wahl zwischen 20 Fahrern aus 10 unterschiedlichen Teams und 16 detailreich animierten Originalrennstrecken. Selbstverständlich basiert der exklusiv für PS2 erscheinende Racing-Titel auf dem radikal geänderten Reglement der aktuellen Saison!



Wichtiger Hinweis:

Sollte Ihr örtlicher Experte/Handel einen Artikel ausnahmsweise nicht vorrätig haben, wird er Ihnen schnellstmöglich beschaffen. USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, UVPs: Unverbindliche Preisempfehlungen des Herstellers



on !

OPM2 UNCUT: Jeder PS2-Fan **ab 16 Jahren** kann ab sofort unser exklusives **UNCUT**-Abo haben. Ab Ausgabe 11/2003 bieten wir euch im **UNCUT**-Abo die volle Action: Von "SOCOM" bis hin zu "True Crime", "The Getaway 2" & Co.: **UNCUT** bringt die spielbaren Demos ungeschnitten und in voller Pracht. Jetzt anmelden und von Anfang an mitschießen!

Seite 80

NUR BEI UNS: Jeder will sie, nur wir haben sie: Die Vorschau zu **Manhunt**, dem neuen Spiel der "Vice City (dt.)"-Macher. Wir sagen euch, warum dieser Thriller zu hart sein könnte für Deutschland – und alles zu Story und Spieldesign.

Seite 44

LARA TRÖDELT: Nach der verspäteten Testversion, die uns kurz vor Redaktionsschluss der OPM2-Ausgabe 8/2003 erreicht hat, kam "**Tomb Raider**" mit zwei Wochen Verspätung in die Läden. Immerhin: Fast alle Fehler, die wir vor vier Wochen bemängelten, sind jetzt weg. Die Komplettlösung zum Hit:

Seite 110

DIE PS2-STORY: Auf zwölf Seiten zeigen wir euch die spannendsten, genialsten, überraschendsten und beeindruckendsten Momente aus (beinahe) **drei PS2-Jahren** in Deutschland. Wir machen euch auf diesen Seiten zum Experten in Sachen PS2: Alles über Hits, Flops, Evergreens, Preissenkungen, (nicht gehaltene) Ankündigungen und vieles mehr lest ihr ab...

Seite 66

Und jetzt viel Spaß mit dem aktuellen Magazin!



Ch. Blendl

Christian Blendl
Chefredakteur

New York rief: OPM2 spielte "Manhunt"



"True Crime": Demo folgt!



"Ghosthunter": Live-Eindrücke auf Seite 50



OPM2 @ WWE: Siehe Seite 64



PlayStation 2

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

20 NEWS

CyPress-Awards 2003	28
Die Topspiele im Überblick	36
DVD-Charts	137
DVD-Erscheinungstermine	137
Games-News	20
Games-Convention	30
Hitech-News	138
Movie-News	132
Preis-Check	40
Spiele-Neuheiten: Termine	34
Wertungs-Check/Most Wanted	38

132 MOVIE-TEST

Inhalt	132
8 Mile	136
Birthday Girl	136
Bowling for Columbine	134
Die Osbournes	134
Equilibrium	135
K-Pax – Alles ist möglich	135
Reine Nervensache 2	135
Spurwechsel	136
Star Trek Nemesis	134

RUBRIKEN

Ausblick, Impressum	144
Comic	146
Demo-Disc	3, 8
DVD-Amaray-Cover	18
Inhalt	6
Leserbriefe/Profi-Tipps	102
OPM2-Shop: Nachbestellung	128
Power On – Editorial	5
PSone-Perle	146

INDEX

Aliens vs. Predator: Extinction	86	RTX Red Rock	92
Asterix & Obelix XXL	25	Shinobi	23
Beyond Good & Evil	54	Silent Hill 3	107
Buffy, the Vampire Slayer	52	SOCOM: US Navy Seals 106, 107, 120	107
Colin McRae Rally 4	62	Speed Kings	89
DTM Race Driver	101	Stargate: The Ark of Truth	12
F1 Career Challenge	23	Stuntman	101
Ferkels großes Abenteuer	98	Summer Heat Beach Volleyball	93
FIFA Football 2004	20	SX Superstar	98
Final Fantasy X	15	Tekken 4 (Platinum)	14, 100
Formel Eins 2003	84	TIF 2003	15, 100
Freaky Flyers	21	Tiger Woods PGA Tour 2003	13
Freestyle Metal X	22	Timesplitters 2	106
Futurama	11, 97	Tomb Raider: The Angel of Darkness	20, 110
Ghosthunter	50	Tony Hawk's Underground	16
GTA Vice City (dt.)	105	Tribes: Aerial Assault	16
Hulk	105	True Crime	58
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	25, 88	Twisted Metal Black Online	90
Jak 2: Renegade	16	Unlimited Saga	22
James Bond 007: Alles o. nichts	21	Virtua Fighter 4 Evolution	94, 129
Judge Dredd vs. Judge Death	48	Wakeboarding Unleashed	106
KYA: The Dark Lineage	16	WWE Smackdown: Here comes the pain	64
Mace Griffin: Bounty Hunter	8, 96	XGRA	56
Manhunt	44	X-Men 2: Wolverine's Revenge	106
Midnight Club 2	106	Yu-Gi-Oh: The Duelists of the Roses	22
NBA Street Vol. 2	129	Zone of the Enders: The 2nd Runner	60
Pro Evolution Soccer 3	20		
Ratchet & Clank	13		
Rayman M	14		

INHALT September 2003



88 

Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft

TEST: Ist Indy die bessere Lara Croft? Nun, sicherlich hat er nicht so aufreizende Kurven wie seine Konkurrentin – doch als Abenteurer hat er ganz andere Qualitäten.



Ghosthunter

50 

VORSCHAU: "Die Geister, die ich rief..." Wir waren in Cambridge und haben Sony's Geister schweben sehen.



66 

SPECIAL: Lest auf 11 Seiten alles über die phänomenale Laufbahn der PlayStation2. Die interessantesten Spiele und wichtigsten Ereignisse von damals bis heute.

Die große PS2-Zeitreise

DAS MEISTGEKAUFTE PS2-MAGAZIN.

44



VORSCHAU: Wir liefern euch den weltweit ersten Bericht zu Rockstars neuestem Projekt. Ihr seid der Gejagte im Film eines skrupellosen Regisseurs. Ihr habt brutale Killer am Hals. Nun heißt es für euch: sei schnell oder stirb!

MANHUNT

62



VORSCHAU: Nach der ersten Probefahrt auf der E3 steigen wir nun in die Tiefen der potenziellen Rallye-Referenz ein!

Colin McRae Rally 4

True Crime

VORSCHAU: Activisions Gangster-Newbie "True Crime" misst sich mit dem Platzhirsch "GTA Vice City (dt.)". Wer röhrt lauter?

58



66 SPECIAL



Die große PS2-Zeitreise 66
EyeToy-Special & Gewinnspiel 78

32 VORSCHAU



Beyond Good & Evil. 54
Buffy, the Vampire Slayer. 52
Colin McRae Rally 4. 62
Ghosthunter 50
Judge Dredd vs. Judge Death. 48
Manhunt 44
True Crime. 58
WWE Smackdown:
Here comes the pain 64
XGRA 56
Zone of the Enders: The 2nd Runner. 60

82 TEST



Testeileitung 82
Aliens vs. Predator: Extinction 86
DTM Race Driver (Platinum). 101
Ferkels großes Abenteuer 98
Formel Eins 2003. 84
Futurama. 97
Indiana Jones u. d. L. d. Kaisergruft . 88
Mace Griffin: Bounty Hunter 96
RTX Red Rock 92
Speed Kings 89
Stuntman (Platinum) 101
Summer Heat Beach Volleyball. 93
SX Superstar 98
Tekken 4 (Platinum). 100
This Is Football 2003 (Platinum). . . 100
Twisted Metal Black Online 90
Virtua Fighter 4 Evolution 94
Testübersicht. 42

138 HI-TECH



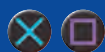
Inhalt 138
3-2-1-Online 140

104 TIPPS



Inhalt 104
Aktuelle Tipps 104
Action-Replay-2-Codes. 107
SOCOM: U.S. Navy Seals –
Singleplayer-Taktiken. 120
Tomb Raider: The Angel
of Darkness – Komplettlösung . . . 110
Tippsübersicht. 126

Cheat-Karten
NBA Street Vol. 2. 129
Virtua Fighter 4 Evolution 129



demo-dvd ➔ spielbar

PS2 Demo-DVD 09/2003

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

Inhalt

Spielbare Demos

Mace Griffin: Bounty Hunter	8-9
Futurama	10
Starsky & Hutch	11
Tiger Woods PGA Tour 2003	12
Ratchet & Clank	12
Rayman M	13
Tekken 4	13
This Is Football 2003	14

Videos

EyeToy Teaser	15
Jak 2: Renegade	15
KYA: Dark Lineage	15
Tony Hawk's Underground	15
Tribes: Aerial Assault	15

Platinum spielbar

Final Fantasy X Platinum	14
--------------------------	----

Extras

Online Gaming	15
---------------	----



Was für ein Schlachtfeld: So sieht es aus, wenn ihr den Granatwerfer eures Maschinengewehrs einsetzt. Von diesen fünf Gegnern steht sicher keiner mehr auf.

Steuerkreuz oben/unten:



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

Steuerkreuz links/rechts:



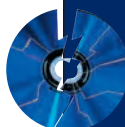
So markiert ihr euren gewünschten Titel.

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.

Mace Griffin: Bounty Hunter

Warum wird in Ego-Shootern nur gelaufen? Warum nicht in ein Raumschiff steigen und ins All fliegen?

Diese Fragen beantwortet Entwickler Warthog mit seinem neuesten Action-Hit "Mace Griffin: Bounty Hunter".

Unsere Demo beginnt prompt mit einer Flugsequenz. Nach einem kurzen Vorspann sitzt ihr im Cockpit des Raumjägers "Pallbearer". Ein knappes Dutzend feindlicher Schiffe fliegt auf euch zu und eröffnet ohne Vorwarnung das Feuer auf euch. Doch die Angreifer haben die Rechnung ohne den Wirt gemacht. Um zurückzuschießen, drückt ihr die **R1**-Taste, Raketen feuert ihr mit der **L1**-Taste ab. Allerdings müsst ihr ein Ziel erst eine Weile im Sucher haben, bevor die Rakete abschussbereit ist. Mit Schießereien alleine kommt ihr jedoch nicht weit, schließlich müsst ihr das Schiff auch manövrieren können. Die Steuerung ist verhältnismäßig einfach: Mit dem rechten Analog-Stick bestimmt ihr die Flugrichtung, mit dem linken Stick kontrolliert ihr den Schub. Der

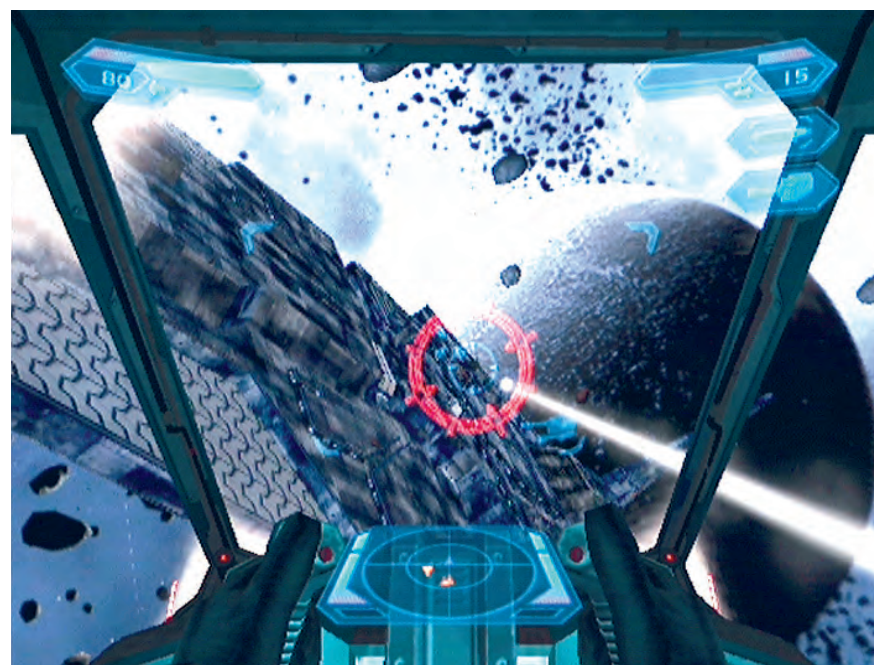
linke Stick hat aber noch eine zweite Funktion: Um die "Pallbearer" um ihre Längsachse zu rollen, drückt ihr nach links oder rechts. Auf diese Weise justiert ihr eure horizontale Lage im Anflug auf das Lande-deck einer Raumstation. Apropos Lande-flug: Habt ihr alle Jäger abgeschossen, er-scheint bei eurem Fadenkreuz ein kleiner blauer Pfeil. Folgt ihr diesem, gelangt ihr zur Landezone. Weiße, rechteckige Markie-rungen bilden einen virtuellen Korridor, in den ihr hineinfliegen müsst. Nach der Landung drückt ihr **△**. Dann steht Mace auf und zückt seine Waffe.

Ihr geht in den hinteren Teil des Schiffes und verlasst es durch die Schiebetür an der Seite. Die Steuerung am Boden ist der Flug-steuerung sehr ähnlich. Mit dem rechten Stick ändert ihr den Blickwinkel, mit dem lin-ken bewegt ihr euch. Drückt die Tasten **L2** und **R2**, um zwischen den Waffen zu wech-seln. Normale Schüsse gebt ihr mit der **R1**-Taste ab, doch jede Knarre verfügt über eine Sekundärfunktion, die ihr mit **L1** bedient.



☞ An diesem Kontrollpult bedient ihr die Kamerakanone in der Kirche.

☞ Ihr könnt jederzeit das Cockpit des Raumschiffs verlassen. Drückt einfach die **△**-Taste.



☞ Bei den Schlachten im Weltall müsst ihr bedenken, dass ihr erst dann eine Rakete abfeuern könnt, wenn euer Opfer einige Sekunden lang im Sucher ist. Wartet, bis das Fadenkreuz rot wird.

☞ Schaltet so schnell wie möglich die Selbstschussanlagen in der Lobby aus.

Während die Handfeuerwaffe beispielsweise einen zusätzlichen Salven-Modus bietet, verschießt ihr mit dem Maschinengewehr nicht nur blaue Bohnen, sondern auch Granaten. Mace Griffin kann aber nicht nur mit Waffen umgehen, er ist dazu auch noch sportlich. Mit **R3** geht ihr in die Hocke, mit **⬇** macht ihr einen Sprung.

Nachdem ihr euch ein wenig mit der Steuerung vertraut gemacht habt, begeben sich ihr zu dem großen Schiebetor direkt vor eurem Schiff. Betätigt den gelben Schalter rechts daneben mit Hilfe der **△**-Taste. Fahrt mit dem Aufzug nach oben und redet mit dem Soldaten. Er teilt euch mit, dass ihr die Eingangshalle des Tempels von den

Angreifern "säubern" müsst. Die Gegner auf den Balkonen tötet ihr mit dem Scharfschützengewehr, welches in der Nähe des Eingangs liegt. Mit **L1** schaltet ihr in den Sniper-Modus, mit dem Steuerkreuz justiert ihr den Zoom. Solltet ihr getroffen werden, werft einen Blick auf die Schildanzeige links oben. Die Leistung des Schildes regeneriert sich wieder, wenn ihr kurz wartet.

Nachdem ihr die Lobby aufgeräumt habt, geht ihr zu dem Soldaten mit der schwarzen Rüstung und dem Helm. Er steht an einer Tür auf der linken Seite der Halle. Fahrt mit dem Aufzug nach oben und knallt auch hier sämtliche Eindringlinge ab. Auf eurem Weg kommt ihr an einem Kontrollpult

mit vier flackernden Bildschirmen vorbei. Klickt einen der Monitore an und bewegt mit dem rechten Stick die Kamera. Mit **R1** bedient ihr gleichzeitig die mit der Kamera gekoppelte Kanone.

So, genug erklärt – ab jetzt seid ihr auf euch alleine gestellt.

OPM2 Spielbare Demo

MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER

GENRE	Action
HERSTELLER	THQ
ERSCHEINT	01. August 2003
TEST	in diesem OPM2 (S.96)

Linker Analog-Stick:

Damit lauft ihr oder kontrolliert die Geschwindigkeit des Schiffs.

Rechter Analog-Stick:

Mit dem rechten Stick schaut ihr euch um.

Am Boden drückt ihr Schalter, im Schiff verlasst ihr das Cockpit.

Am Boden ladet ihr damit eure Waffe nach, im Raumschiff visiert ihr Gegner an.

Drückt diese Taste, um zu springen.

L1 Hiermit bedient ihr die sekundären Waffen.

L2 Diese Taste wählt die vorige Waffe an.

LS Drückt den linken Stick, um das Ziel zu wechseln.

R1 Hiermit bedient ihr die primären Waffen.

R2 Drückt diese Taste, um zur nächsten Waffe zu wechseln.

R3 Durch Drücken des rechten Sticks duckt ihr euch.

DualShock2

L1 Sekundäre Waffe/ Waffenfunktion

L2 Vorige Waffe

R2 Nächste Waffe

R1 Primäre Waffe/ Waffenfunktion

Umschauen/ Flugrichtung ändern

Drückt diese Taste, um zur nächsten Waffe zu wechseln.

Pause

☞ Aktion ausführen/ Cockpit verlassen

☞ Nachladen Ziel wechseln

☞ Springen/nächstliegendes Ziel anvisieren



☛ Mit seiner Pumpgun ballert Fry alles weg, was ihm vor den Lauf kommt.



☛ Kohle her! Das ist kein Überfall, die Knete sammelt ihr einfach auf.

Futurama

1000 Jahre in der Zukunft erledigt ihr mit Fry und seinen Freunden skurrile Missionen!

Ende 2003 läuft die letzte TV-Staffel von "Futurama" an. Kein Grund, Trübsal zu blasen, denn die Erfolgsserie des "Simpsons"-Vaters Matt Groening kommt auf die PS2!

Entscheidet euch im Auswahlbildschirm zunächst für den kleinen Appetizer "View Video". Hier stellt man euch in bewegten Bildern die Cartoon-Umsetzung vor, für die "Futurama"-Autor J. Stewart Burns eigens eine Story geschrieben hat. Im spielbaren Teil der OPM2-Demo schlüpft ihr in die Rolle von Fry, des blonden Pizzalieferanten, der die Hauptrolle in der Serie spielt. Ausgerüstet mit zwei Laser-Wummen und einem Hammer, die ihr mit **R2** durchwechselt, startet ihr euer Comic-Abenteuer in einem dunklen Hinterhof von Old New York. Die Steuerung ist sehr eingängig und geht bereits nach kurzer Zeit in Fleisch und Blut

über: Visiert die Fieslinge mit der **R1**-Taste an und haltet **○** gedrückt, um den Schuss eurer Pumpgun aufzuladen. Lasst dann den Knopf los, um einen gewaltigen Super-Schuss auf die Feinde abzufeuern. Wie ihr am oberen Bildschirmrand beobachten könnt, verbraucht diese Methode jedoch eine Menge Munition. Deshalb raten wir euch, Gegner, die in eurer unmittelbaren Nähe sind, durch "normale" Schüsse per **×**-Taste auszuschalten.

In den zahlreichen Holzkisten findet ihr eine Vielzahl an Goodies wie Geld oder Lebensenergie. Auch in den grünen Truhen, die ihr mit **△** öffnet, sind wertvolle Dinge versteckt. Bleibt bei der ganzen Ballerei am besten mit gedrückter **R1**-Taste stets in Bewegung, um die gemeinen Typen so schnell wie möglich aus dem Weg zu räumen, ohne selbst ins Kreuzfeuer zu geraten. Habt ihr allen Gegnern das Handwerk gelegt, schwenkt die Kamera auf den Eingang



☛ Diese schicke Jukebox könnt ihr sogar per Tastendruck anwerfen.

der Scrap Bar, deren Türen sich jetzt für euch geöffnet haben. Erledigt den Fiesling und betretet die Bar. Im Inneren werdet ihr jede Menge Kohle und andere Leckerli fin-

OPM2 Spielbare Demo

FUTURAMA	
GENRE	Action
HERSTELLER	Take2 Interactive
ERSCHEINT	August 2003
TEST	in diesem OPM2 (S.97)

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick:

Damit steuert ihr Fry.

Rechter Analog-Stick:

So könnt ihr die Kamera drehen.

△ So benutzt ihr Gegenstände und öffnet Truhen.

○ Dieser Knopf bringt Fry zum Springen.

× Hiermit feuert ihr die Waffen ab und benutzt den Hammer.

□ Damit ladet ihr eure Waffe auf und feuert beim Loslassen einen Super-Schuss ab.

L1 Bei Betätigung wird die Kamera zentriert.

L2 Hiermit wechselt Fry zur nächsten Waffe.

R1 Diese Taste dient zum Anvisieren der Gegner.

R2 Fry wechselt zur vorigen Waffe.

Start Diese Taste pausiert die Demo.

DualShock2

L1
Kamera
zentrieren

L2
Waffe
wechseln

R2
Waffe
wechseln

R1
Gegner
anvisieren

Kamera rotieren

Fry steuern

Pause

△ Truhe öffnen

○ Springen

× Waffe abfeuern

□ Super-Schuss



Während ihr durch die Straßen der Stadt heizt, könnt ihr viele Extras freiballern. Optisch erinnert "Starsky & Hutch" nicht ohne Grund an "GTA Vice City (dt.)" – Renderware is in the house!



Am Steuer der legendären "Roten Tomate" liefert ihr euch eine heiße Verfolgungsjagd.

tet. Da während der Höllenfahrt alles sehr schön durch Texteinblendungen erklärt wird, werdet ihr gleich sehen, was es zu tun gibt, um die Zuschauer bei Laune zu halten.

Starsky & Hutch

Schlaghosen und V8-Muscle-Cars: Heiße Rennaction im 70er-Style!

Willkommen in den 70ern! Wer von euch kennt sie noch, die beiden sympathischen Haudegen aus Bay-City? Damals waren sie ein echter Hit im Vorabendprogramm und nun erleben sie dank Vivendi ein Comeback der besonderen Art: Im schicken Comic-Gewand sorgen die beiden coolen Protagonisten auf eurer Konsole für actionreiche und witzige Unterhaltung. In unserer OPM2-Demo dürft ihr im Story-Modus den Abschnitt "Schneller Flitzer" Probe spielen.

Anfangs sitzen die beiden Cops noch gemütlich im Wagen. Doch nach wenigen Bissen wird Starsky gezwungen, sein Fast Food links liegen zu lassen, denn ein blaues Coupé wurde gestohlen und rast nun durch die Stadt. Euch bleiben vier Minuten Zeit, die Unholde zu stellen. Hinter dem Steuer der legendären "Roten Tomate" müsst ihr die Verbrecher einholen – egal wie. Per -Taste

beschleunigt ihr und jagt durch die Straßen der amerikanischen Metropole. Während Starsky die Rennsammel lenkt, lehnt sich Mike Hutchinson aus dem Fenster, um per -Taste die flüchtenden Gangster mit gezielten Schüssen am Weiterfahren zu hindern.

Während der heißen Verfolgungsjagd tauchen immer wieder Symbole auf, die ihr automatisch anvisiert. Zum Beispiel erbalbert ihr euch so einen Turbo, ein spektakuläres Zwischenereignis oder höhere Einschaltquoten. Ja, richtig gelesen, damit die Kult-Serie nicht abgesetzt wird, müsst ihr den Zuschauern natürlich einiges bieten. Übrigens fällt die Quote auch, wenn ihr zu oft getroffen werdet. Achtet also darauf, nicht nur schnurstracks hinter dem Coupé her zu rasen, sondern schlägt öfters mal einen Haken. Neben den zum Abschuss bereiten Goodies liegen auch auf der Straße einige Schmankerl herum, die ihr aufsammeln soll-

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick:

-  Hiermit lenkt ihr euren roten Flitzer. Damit könnt ihr zwischen den Kameraperspektiven durchwechseln.
-  Hiermit zieht ihr die Handbremse für schnelle Wendemanöver.
-  Mit diesem Knopf drückt ihr auf die Tube. Diese Taste ist das Bremspedal und dient auch zum Rückwärtsfahren.
-  Auf Tastendruck feuert Hutch aus dem Fenster.

DualShock2





Tiger Woods PGA Tour 2003

Nur ihr, euer Schläger und der Ball: Golfen ist Entspannung und Spannung zugleich!

Gute Golfspiele sind Mangelware auf der PS2. Schön, dass uns EA Sports mit "Tiger Woods PGA Tour 2003" dafür einen echten Knaller präsentiert. Ihr dürft gleich vier Löcher auf vier verschiedenen Plätzen in Angriff nehmen und bekommt so einen Vorgeschmack auf die Kurs-Vielfalt. Denn in der Vollversion warten mehr als ein Dutzend 18-Loch-Plätze auf euch. Die Navigation durch die Demo ist supersimpel. Einfach im Hauptmenü das gewünschte Loch auswählen und schon befindet ihr euch mit dem dazugehörigen Golfer auf dem Platz.

Das Loch-Quartett ist dabei wunderschön abwechslungsreich: Vom berühmten 18. in St. Andrews mit seiner malerischen Gebäudekulisse bis hin zum Phantasiekurs ist alles dabei. Egal für welches Loch ihr euch entscheidet: Ihr dürft so lange spielen, bis ihr den Ball erfolgreich versenkt habt. Die Grüns von "Tiger Woods PGA Tour 2003" sind schwer zu meistern, da sie nur schwer zu "lesen" sind. Besonders am Anfang werdet ihr deshalb schon einige Putts benötigen, bis ihr einlocht.

Wer es trotz der konservativen Sportart lieber etwas ausgefallen mag, sollte sich mal "The Players Club" anschauen, in dem euch 15 Löcher in einer Halle erwarten.



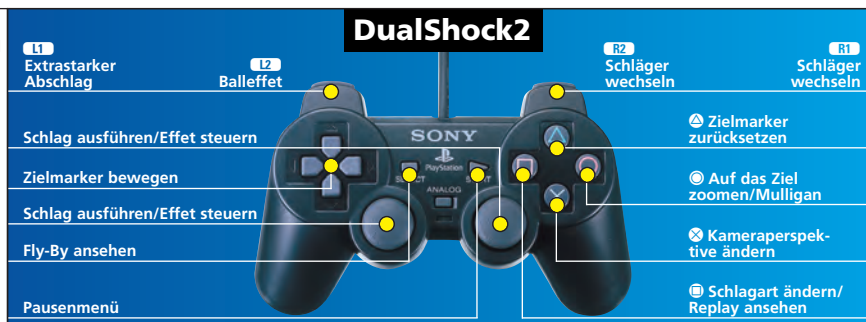
📌 Neben Tiger könnt ihr auch mit dieser netten Blondine den kleinen Ball schlagen.

OPM2 Spielbare Demo

TIGER WOODS PGA-TOUR 2003

GENRE	Sport
HERSTELLER	EA Sports
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	OPM2 2/2003

Steuerkreuz: Damit bewegt ihr den Zielmarker.
Linker/Rechter Analog-Stick: Führt den Schlag aus und kontrolliert zusammen mit **L2** den Balleffet.
A Setzt den Marker auf die Ausgangsposition zurück. Damit zoomt ihr euch ans Ziel heran oder nehmt einen Mulligan.
X Wechselt die aktuelle Kameraperspektive.
□ Ändert den aktiven Schlag-Modus.
Nach dem Schlag ruft er das Replay auf.
Drückt die Taste beim Rückschwung mehrmals für einen extrastarken Abschlag.
L1 Damit verleiht ihr dem Ball in Verbindung mit den Analog-Sticks Effet.
R1 Schaltet die verschiedenen Schläger durch.
R2 Schaltet die verschiedenen Schläger durch.
Start Pausiert das Spiel.
Select Fly-By des aktuellen Lochs ansehen.



Ratchet & Clank



📌 Ballermann: Mit einer riesigen Wumme im Handgepäck hüpfst ihr durch die großen Levels.

Spannende Abenteuer in fremden Welten: Hüpfst und ballert mit Ratchet & Clank!

In unserer Demo sind zwei komplette Levels ohne Zeit- oder Lebensbeschränkung spielbar. Bis ihr alles gesehen habt, seid ihr sicher einige Stunden lang beschäftigt.

Zunächst solltet ihr im Menü den Level Metropolis auswählen. In dieser Stadt findet ihr Händler und andere Zeitgenossen, die euch wichtige Gegenstände und Waffen verkaufen. Blackwater City ist zwar ebenfalls sofort anwählbar, jedoch recht schwierig.

Im ersten Abschnitt macht ihr euch mit der Steuerung vertraut. Sucht dort unter anderem den Captain-Quarks-Trainingspar-

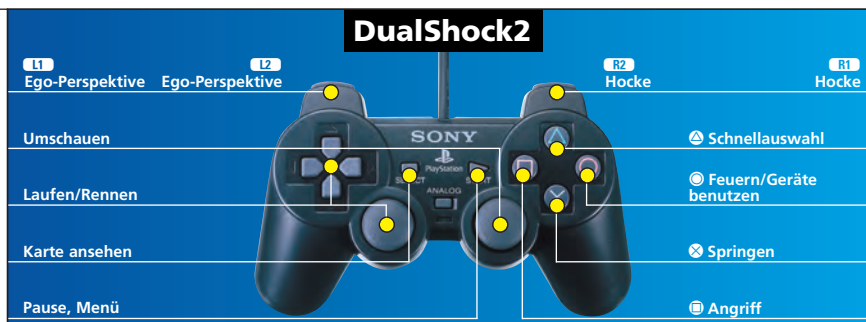
cours. Er wird euch alles abverlangen. Die Flugtaxen befördern Ratchet von Ort zu Ort. Bevor es aber losgeht, erscheint auf dem Bildschirm eine Infobox, die euch sagt, welche Missionsziele ihr erfüllen müsst. Kleiner Tipp: In Metropolis müsst ihr auf jeden Fall den Tüftler Al finden.

OPM2 Spielbare Demo

RATCHET & CLANK

GENRE	Jump'n'Run
HERSTELLER	Sony
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	OPM2 12/2002

Linker Analog-Stick/Steuerkreuz: Bewegt Ratchet auf dem Land, im Wasser und in der Luft.
A Es erscheint ein Menü, in dem ihr einen Gegenstand mit dem Analog-Stick auswählt. Je nach aktiviertem Gegenstand feuert ihr auf Feinde oder wendet Objekte an.
□ Der ganz normale Nahkampfangriff.
X Sprung (einmal drücken), Doppelsprung (zweimal drücken).
R1, R2 Besonders wichtig, wenn ihr den Helipack habt. Aus der Hocke springt und fliegt sich's weiter!
L1, L2 Sorgt für den nötigen Überblick.
Ihr pausiert das Spiel mit diesem Knopf und das Menü mit zahlreichen Optionen öffnet sich.
Die Karte zeigt den aktuellen Level.



Rayman M

Rayman lässt die Sohle glühen: Mit Globox & Co. um die Wette rennen!

Ubi Softs Knuddelcharakter verschlägt es in seinem zweiten PS2-Titel in Multiplayer-Gefilde. Zwei Levels warten darauf, von euch genau erkundet zu werden.

Im so genannten Nebulous Tower müsst ihr auf einem abwechslungsreichen Parcours in kürzester Zeit drei Runden absolvieren. Dabei erschweren euch nicht nur bewegliche Plattformen das schnelle Vorankommen. Auch schlagkräftige Schlingpflanzen und hinterhältige Gruben bremsen Raymans Neugier aus. Zum Glück findet ihr gelegentlich einen Boost-Streifen, der Rayman gehörig Schub gibt. Eure Aufgabe im

Shadowplain ist simpel: Sammelt innerhalb von fünf Minuten so viele bunte Lum-Energiekugeln ein, wie ihr finden könnt. Das hört sich leichter an als es ist. Ihr seht zwar die genaue Position der Kugeln auf eurem Radar, aber der Gegner wird euch mit allen Mitteln an eurem Sieg hindern wollen.

OPM2 Spielbare Demo

RAYMAN M

GENRE	Jump'n'Run
HERSTELLER	Ubi Soft
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	OPM2 12/2001



ⓘ Globox schnappt euch nicht nur alle Kugeln weg, sondern beschießt euch auch pausenlos.

Linker Analog-Stick:

So steuert ihr eure Figur ohne große Mühe.

Rechter Analog-Stick:

Hiermit ändert ihr die Kameraposition.

- ⊗ Drückt einmal zum Springen, ein zweites Mal, um kurzfristig zu gleiten.
- Ⓢ Per Knopfdruck bewertet ihr den Gegner mit euren Energiebällen.
- L1 Per Knopfdruck bewertet ihr den Gegner mit euren Energiebällen.
- L2 Mit dieser Taste nehmt ihr den Feind genau ins Visier.
- R1 Drückt einmal zum Springen, ein zweites Mal, um kurzfristig zu gleiten.
- R2 Der automatische Zielmodus erleichtert euch den Angriff ungemein.

DualShock2



Tekken 4

Karate, Kung Fu und Wrestling: Hier prallt alles aufeinander.

Nach dem eindrucksvollen Intro habt ihr die Möglichkeit, vier Runden lang alleine gegen Computergegner anzutreten, oder es mit einem Freund aufzunehmen. Es handelt sich hierbei um den abgespeckten Arcade-Modus aus dem Original. Wenn ihr allerdings zu zweit spielen wollt, müsst ihr im Charakerauswahl-Bildschirm zunächst auf dem zweiten Pad die Start-Taste betätigen.

In der Demo stehen euch die beiden Charaktere Christie Monteiro und Paul Phoenix zur Verfügung. Haben beide Mitspieler ihren Kämpfer ernannt (es ist auch möglich, zweimal denselben zu nehmen),

darf Spieler 2 noch einen von vier Schauplätzen (Underground, Beach, Jungle oder Mall) wählen. Ein Match dauert maximal 60 Sekunden. Gewonnen hat der Spieler, der den anderen entweder durch ein K.O. auf die Bretter schickt, oder der am Ende des Zeitlimits die meiste Energie übrig hat.

OPM2 Spielbare Demo

TEKKEN 4

GENRE	Beat'em-Up
HERSTELLER	Sony
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	OPM2 10/2002



ⓘ Ein toll animiertes Publikum in 3D feuert die Kontrahenten während des Kampfes an.

Steuerkreuz:

Lenkt euren Kämpfer durch die Arena und bestimmt den Ansatz der Schlag- und Trittkombinationen.

- Ⓐ Führt einen schweren Schlag aus. Besonders am Ende von Combos zu empfehlen.
- Ⓢ Leichter Schlag. Geeignet, um den Gegner aus der Balance zu bringen.
- Ⓢ Leichter Tritt. Je nach Charakter geeignet, am Boden liegende Gegner ein weiteres Mal zu treffen.
- ⊗ Führt einen schweren Tritt aus. Am Ende von Combos wichtig.
- Ⓢ Ein Signal ertönt und ab sofort erscheint die Bezeichnung der Schlagkombination auf dem Bildschirm. Ein weiterer Druck auf  schaltet diese Funktion wieder aus.

DualShock2





This Is Football 2003

Ronaldo gegen Kahn, Ronaldo staubt ab, der Ball fliegt und Tooor!

Deutschland gegen Brasilien heißt es in der ersten "TIF"-Partie der Saison. Entweder kickt ihr gegen eure PS2 (und wählt bitte das richtige Team!) oder ihr liefert euch ein heißes Match gegen einen Kumpel.

Bei der Teamwahl dürft ihr übrigens zwischen manueller und automatischer Spieleranwahl umschalten (☐-Taste), sowie die Vibration aktivieren (SELECT). Auf dem Taktik-Screen nehmt ihr taktische Verschiebungen in den einzelnen Mannschaftsteilen vor. Achtung: Die Demo endet bereits zur Halbzeit – also verlasst euch nicht auf einen Glücksschuss in der 92. Minute. Beim Pass-

spiel solltet ihr auf die grauen Pfeile achten. Diese zeigen euch die potenziellen Ball-empfänger an. Euer Kombinationsspiel zieht ihr mit Flachpass, hohem Pass oder Zuspel in den Lauf. Ein Doppelpass gelingt einfach durch zweimaliges Drücken der ⓧ-Taste. Zum Dribbeln im Strafraum liegen mehrere Täuschungsmanöver auf den verschiedenen Schultertasten.

Bengalische Feuer, lautstarke Gesänge, spürbare Emotionen: Die Live-Atmosphäre in "This Is Football 2002" ist phänomenal. Bei vielen Großaufnahmen setzt der virtuelle Regisseur die Kickerköpfe ins rechte Licht. Hautnah erlebt ihr jubelnde Torschützen und enttäuschte Chancen-Vergeiger.



📌 In unserer Demo erlebt ihr das WM-Finale noch einmal hautnah auf eurer PS2.

OPM2 Spielbare Demo

THIS IS FOOTBALL 2003

GENRE	Fußball
HERSTELLER	Sony
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	OPM2 11/2002

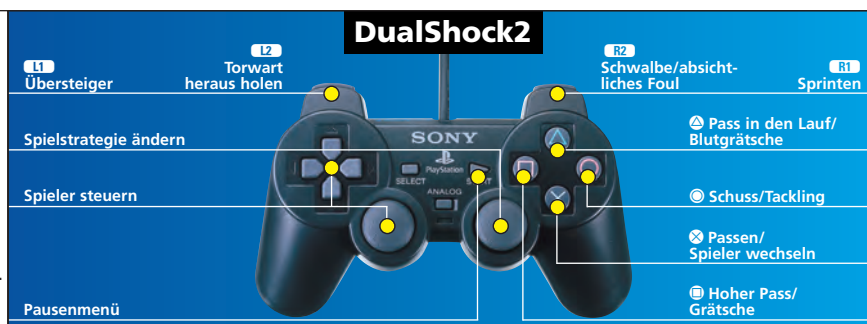
Steuerkreuz/linker Analog-Stick:

So steuert ihr euren aktiven Spieler.

Rechter Analog-Stick:

Damit ändert ihr eure Spielstrategie.

- ☐ Führt einen hohen Pass oder eine Grätsche aus.
- ⓧ Mit dieser Taste schießt ihr oder versucht, dem Gegner den Ball wegzuspitzeln.
- ⓧ Ihr spielt einen flachen Pass oder wechselt zu dem Spieler, der dem Ball am nächsten ist.
- L1 Ihr verwirrt den Gegner mit einem Übersteiger.
- L2 Ihr holt euren Torwart aus seinem Kasten.
- R1 Mit dieser Taste sprintet ihr über den Platz.
- R2 Lasst euch fallen oder begeht ein absichtliches Foul.
- Start Ihr aktiviert das Pausenmenü
- Select Damit ändert ihr eure Spielstrategie.



Final Fantasy X – Platinum



📌 Zaubermaus: Die hübsche Co-Heldin Yuna beherrscht die Künste der Magie.

Diesen Hit muss man spielen: "FFX" ist ein epochales Meisterwerk des Rollenspiels-Genres!

In unserer Demo lassen sich gleich zwei Areale spielen. Im ersten Abschnitt Zanarkand erlebt ihr den Einstieg in die Geschichte. Die Demo startet mit einer Rendersequenz, die euch Tidus beim Match im Blitzballturnier zeigt. Ihr müsst mit ansehen, wie Tidus' Heimatstadt Zanarkand von einem gigantischen Wesen ohne Vorwarnung angegriffen wird. Nachdem die Vernichtungswelle auch das Stadion erreicht, übernehmt ihr die Kontrolle über den Hauptcharakter Tidus. Nur knapp dem Tod entronnen, flieht ihr mit ihm aus der zerstörten

Anlage. Die Karte mit dem roten Pfeil (siehe obere rechte Bildschirmecke) weist euch den Weg. Nach wenigen Schritten trefft ihr auf den Kämpfer Auron – einen alten Freund von Tidus' verstorbenem Vater. Mit ihm zusammen versucht ihr, aus der im Chaos versinkenden Stadt zu fliehen...

OPM2 Spielbare Demo

FINAL FANTASY X – PLATINUM

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Sony
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	OPM2 6/2002

Steuerkreuz/linker Analogstick:

So steuert ihr Tidus durch die Demo.

- ⓧ Mit diesem Knopf hebt ihr im Kampf-Modus den letzten Befehl wieder auf. Das ist allerdings nur möglich, wenn es sich dabei nicht um den abschließenden Befehl handelt, der die Aktion der Figur auslöst.
- ⓧ Diese Taste benutzt ihr, um im Kampf-Modus in Tidus' Menü die einzelnen Unterpunkte auszuwählen und Angriffe auszuführen.
- Im Kampf-Modus schaltet ihr so das Hilfsdisplay aus und auch wieder ein.
- R2 Hiermit wechselt ihr im Kampf-Modus zwischen den aktiven und passiven Charakteren hin und her – allerdings nur im zweiten Abschnitt.



EyeToy-Teaser



📌 Zocken mit Händen und Füßen: EyeToy stellt die Videospielwelt auf den Kopf!

Passend zum Europa-Start von EyeToy, haben wir euch erneut den EyeToy-Teaser mit auf die Disc gepackt. Wie man sieht, wird der sportliche Aspekt bei EyeToy ganz groß geschrieben...

OPM2 Video

EYETOY-TEASER

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Sony
VORSCHAU	OPM2 6/2003

Jak 2: Renegade

Stolz präsentieren wir euch den offiziellen "Jak 2: Renegade"-Trailer auf unserer Demo-DVD. Erlebt den erwachsenen Jak zum ersten Mal in bewegten Bildern – nächsten Monat gibts die spielbare Demo!

OPM2 Video

JAK 2: RENEGADE

GENRE	Jump'n'Run
HERSTELLER	Sony
VORSCHAU	OPM2 8/2003



📌 Auch Dexter ist wieder mit von der Partie und sorgt erneut für witzige Unterhaltung.

Tribes: Aerial Assault



📌 Feuer frei: In Vivendis Ego-Shooter seid ihr mit großen Kalibern ausgestattet.

Die PC-Spielern wohlbekannte Serie bringt jetzt auch auf die PS2 harte Baller-Action! Besonderen Spaß bereitet Vivendis Ego-Shooter natürlich online. Dort liefert ihr euch in den riesigen Levels heiße Gefechte gegen bis zu 16 andere Konsoleros. Unser Video zeigt, was euch im Krieg der Zukunft erwartet...

OPM2 Video

TIBES: AERIAL ASSAULT

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Vivendi
TEST	OPM2 7/2003

KYA: Dark Lineage



📌 Im Kampf gegen die brutalen Wölvens setzt Kya auf asiatische Kampfkunst.

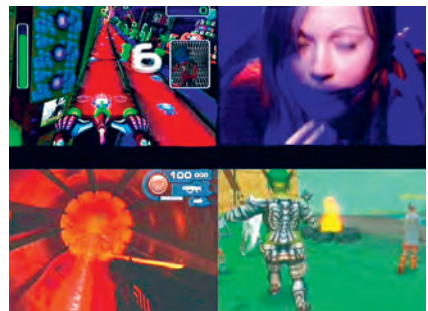
In Ataris neuestem Plattformspiel seid ihr ein hübsches, tapferes Mädchen, das auf der Suche ist nach ihrem verschollenen Bruder. Außerdem hilft ihr dem unterdrückten Natives-Stamm bei einer Revolte.

OPM2 Video

KYA: DARK LINEAGE

GENRE	Jump'n'Run
HERSTELLER	Atari
VORSCHAU	OPM2 6/2003

Online Gaming



📌 Unser Video zeigt die mit Headset ausgestatteten Spieler und die neuen Online-Games.

Tony Hawk's Underground

Wer hätte das gedacht? Die Entwickler von Neversoft überraschten das Publikum auf der E3 mit einem wirklich neuen "Tony"! Statt nur mit neuen Levels und aufpolierter Optik, glänzt "THUG" jetzt mit einem richtigen Action-Adventure-Teil.

OPM2 Video

TONY HAWK'S UNDERGROUND

GENRE	Trendsport
HERSTELLER	Activision
VORSCHAU	OPM2 8/2003



📌 Skater auf Abwegen: Im neuen "Tony" seid ihr nicht nur auf eurem Brett unterwegs.

Alleine zocken war gestern! Endlich ist es soweit, die PlayStation2 ist seit dem 25. Juni online! Unser Online-Video zeigt die verschiedenen Titel wie zum Beispiel "Twisted Metal: Black Online", "Hardware Online Arena" oder "SOCOM: U.S. Navy Seals", die zum Start der Netzwerk-Zockerei erhältlich sind. Lasst euch dieses Video nicht entgehen, denn es zeigt die wahre Zukunft des PS2-Daddelns!



1&1 DSL: kabellos &

Sparen Sie bares Geld mit einem unserer „ausgezeichneten“ DSL-Tarife:

1&1 bietet DSL-Tarife für jeden „Surf-Typ“! Ob Sie wenig oder viel surfen – Ihr Surfverhalten bestimmt den Preis! Entscheiden Sie sich zwischen den Zeit- und Volumentarifen oder der Flatrate – mit den maßgeschneiderten 1&1 DSL-Zugangs-Tarifen schon ab 6,90 €* zahlen Sie keinen Cent zuviel! Und das finden nicht nur wir – auch die Zeitschrift com!online hat unsere Tarife im Provider-Test ausgezeichnet!

Neu: jetzt können Sie sogar mit bis zu 768 kbit/s kabellos surfen. Raumunabhängig – vom Sofa oder vom Garten aus! Der geniale WLAN-Router mit integriertem DSL-Modem verbindet Ihren PC oder Ihr Notebook via Funknetz mit Ihrem DSL-Zugang.



Beim DSL-Provider Test der com!online (Ausgabe 08/03) belegten 1&1 DSL 100 h und 1&1 DSL 5000 MB jeweils den 1. Platz in den Kategorien DSL Zeit- bzw. Volumentarife!

Voraussetzung für die Nutzung von 1&1 DSL ist ein T-DSL Anschluss der Deutschen Telekom AG. Sollten Sie noch keinen T-DSL Anschluss haben, kümmert 1&1 sich gerne darum. T-DSL gibt's als Erweiterung zu Ihrem T-ISDN Anschluss für 12,99 € im Monat oder zu Ihrem herkömmlichen analogen Telefonanschluss für 19,99 € im Monat. Der einmalige Bereitstellungspreis bei Neuanschluss und Selbstmontage beträgt 99,95 €. T-DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar.

1&1 DSL-Zeittarife!

Ideal für alle, die wissen, wieviel **Zeit** sie durchschnittlich im Internet verbringen. So starten „Gelegenheits-Surfer“, die nur etwa 20 Stunden online sind, schon für 6,90 €/Monat* ins Highspeed-Internet. Und für alle „Vielsurfer“ empfiehlt sich unser 40- oder 100-Stunden-Tarif.

Sollten Sie im Monat mal länger als die vereinbarte Zeit surfen, zahlen Sie bei 1&1 nur faire 1,2 Ct pro Minute. So können Sie für wenig Geld alle DSL-Vorteile nutzen!



Always online: 1&1 DSL-Volumentarife!

Alle, die **permanent online** sein wollen – zum Beispiel um jederzeit über aktuelle News wie Börseninfos, E-Mails und Nachrichten informiert zu sein, nutzen schon mit dem 1.000 MB-Tarif den Komfort einer Standleitung. Um größere Datenmengen zu bewegen wie Musik, Filmtrailer oder Software etc. ist z. B. der 5.000 MB-Tarif mehr als ausreichend!

Sollten Sie im Monat mal mehr als das vereinbarte Freivolumen nutzen, zahlen Sie bei 1&1 für jedes weitere MB nur faire 1,2 Ct. Das tatsächlich übertragene Datenvolumen können Sie jederzeit online abrufen und kontrollieren.



1&1 DSL-Flatrate!

Die 1&1 Flatrate eröffnet Ihnen die **unbegrenzte Welt des Highspeed-Surfs**!

Und mit der 1&1 Fair-Preis-Option dazu können Sie Monat für Monat bares Geld sparen!



1&1 Fair-Preis-Option: Ihr Surfverhalten bestimmt den Preis!

„Fair geht vor“ – das ist das Motto dieses kundenfreundlichen DSL-Abrechnungsmodells.

- Jeden Monat, den Sie weniger als 100 Stunden im Internet surfen, berechnen wir Ihnen **automatisch** supergünstige 16,90 €*!
- Sie sparen 10,- €*!
- Dafür zahlen alle Power-User (z. B. Firmen), die mehr als 20.000 MB Datenvolumen im Monat nutzen, einen **Business-Zuschlag von 13,- €***.
- Ansonsten zahlen Sie 26,90 €*.



Tarifwechsel zwischen allen 1&1 DSL-Tarifen sind jederzeit ganz einfach möglich!

*Hardware-Preise für Einsteiger gelten nur in Verbindung mit einer gleichzeitigen Neuansmeldung zu T-DSL und einem 1&1 DSL Zeit- oder Volumentarif bzw. der 1&1 DSL Flat mit Fair-Preis-Option, Hardware-Preise für Umsteiger ohne Anmeldung zu T-DSL zu o. g. Anschluss-Bedingungen und Tarif-Konditionen. Bei 1&1 DSL jede weitere Minute bzw. jedes weitere MB 1,2 Ct, die Mindestvertragslaufzeit beträgt 3 Monate. Hardware-Preise zzgl. 6,90 € Versandkostenpauschale. Preis inkl. MwSt.

preiswert!

Internet & mehr:

1&1 ist einer der führenden europäischen Anbieter von hochwertigen Internet-Lösungen. Mit über 2 Millionen Kundenverträgen, mehr als 1.000 Mitarbeitern und eigenen Hochleistungs-Rechenzentren, die zu den sichersten und leistungsstärksten in Europa zählen.

Bereits über 400.000 Kunden haben sich für DSL mit 1&1 entschieden. Wer sonst bietet so viele Vorteile?

& mehr Leistung:

Geniale Features, für die Sie woanders oft extra zahlen, sind in den 1&1 DSL Tarifen inklusive, z. B. 100 MB Power-Homepage, individuelle .de-Domain, Kindersicherung, Virenschutz, weltweite Einwahl, Unified Messaging etc.!

& mehr Qualität:

In Kooperation mit starken Partnern wie der Deutschen Telekom AG und AVM bietet Ihnen 1&1 hochwertige Qualitäts-Produkte zu Top-Konditionen.

& mehr Service:

1&1 übernimmt gerne die Anmeldung bei der Deutschen Telekom AG für Sie.

& mehr dazu:

Im Rahmen des großen 1&1 Summer-Specials erhalten Sie den hochwertigen WLAN-Router für nur 29,90 €*!

1&1 SUMMER SPECIAL

Wireless LAN Router

€ 29,90*

Preis ohne Anmeldung zu T-DSL: 69,90 €*!

Wegen großer Nachfrage: 1&1 Summer-Special-Aktion verlängert bis 28.08.2003!

DrayTek 2500

ACT ADSL Line Data LAN 1 2 3 4 Link 100M VPN WL ADSL Router

Sollte in Ihrem Rechner noch kein WLAN-Funkmodul integriert sein, können Sie dieses zum günstigen Preis von 39,90 €* gleich mitbestellen.

Alternativ: mit Kabel surfen, dafür aber noch günstiger einsteigen!

DSL Modems für 0€*

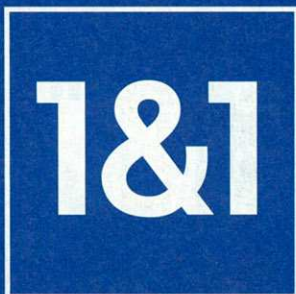
Preis ohne Anmeldung zu T-DSL: 39,90 €*!

Intern oder Extern

FRITZ! BY AVM

Deutsche Telekom Partner

www.1und1.com/dsl



MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER

Linker Analog-Stick/Steuerkreuz: Waffen wechseln
Rechter Analog-Stick: Umschauen/Flugrichtung ändern
 ⓐ Action ausführen/Cockpit verlassen
 ✕ Nachladen/Ziel wechseln
 ⓑ Springen/Ziel anvisieren

STARKY & HUTCH

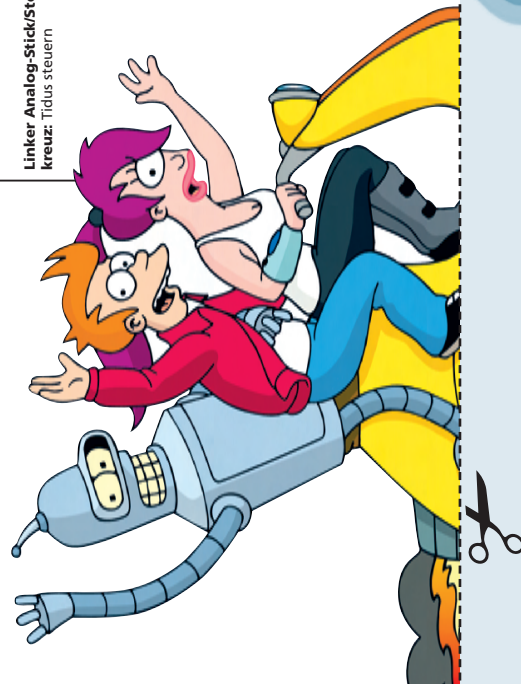
Linker Analog-Stick/Steuerkreuz: Lenken
 ⓐ Perspektive wechseln
 ⓑ Handbremse

RATCHET & CLANK

Linker Analog-Stick/Steuerkreuz: Laufen/Rennen
Rechter Analog-Stick: Umschauen
 ⓐ Schnellauswahl
 ⓑ Feuerr/Geräte benutzen
 ⓐ Springen
 ⓑ Angriff
 ⓐ Karte ansehen
 ⓑ Ego-Perspektive
 ⓐ Hocke
 ⓑ Hocke

THIS IS FOOTBALL 2003 PLATINUM

Linker Analog-Stick/Steuerkreuz: Spieler steuern
Rechter Analog-Stick: Spielstrategie ändern
 ⓐ Pass in den Lauf/
 ⓑ Sprinten
 ⓐ Schuss/Tackling
 ⓑ Absichtliches Foul



TIGER WOODS PGA TOUR 2003

Linker Analog-Stick: Schlag ausführen/Effect steuern
Steuerkreuz: Schlagart ändern/Replay ansehen
Rechter Analog-Stick: Schlag ausführen/Effect steuern
 ⓐ Zielformer zurücksetzen
 ⓑ Aus das Ziel zoomen/
 ⓐ Nulligen
 ⓑ Schläger wechseln

TEKKEN 4 PLATINUM

Steuerkreuz: Kämpfer bewegen
 ⓐ Schwerer Schlag
 ⓑ Leichter Tritt

FUTURAMA

Linker Analog-Stick/Steuerkreuz: Fry steuern
Rechter Analog-Stick: Kamera rotieren
 ⓐ Truhe öffnen
 ⓑ Springen
 ⓐ Waffe abfeuern
 ⓑ Super-Schuss
 ⓐ Kamera zentrieren
 ⓑ Waffe wechseln
 ⓐ Gegner anvisieren
 ⓑ Waffe wechseln

RAYMAN M

Linker Analog-Stick/Steuerkreuz: Figur bewegen
Rechter Analog-Stick: Kamera manuell ausrichten
 ⓐ Springen/Segeln
 ⓑ Automatisch zielen

FINAL FANTASY X PLATINUM

Linker Analog-Stick/Steuerkreuz: Tidus steuern
 ⓐ Kämpfen/Befehle geben
 ⓑ Bereiche aufheben
 ⓐ Charakterwechsel
 ⓑ im Kampf


 PlayStation®2

OPM2 Demo-DVD 09/2003

PlayStation®2

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



SPIELBARE DEMO 1

MACE GRIFFIN

BOUNTY HUNTER



SPIELBARE DEMO 6



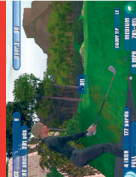
RAYMAN M

SPIELBARE DEMO 5



RATCHET & CLANK

SPIELBARE DEMO 4

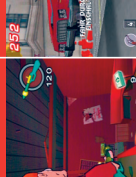
TIGER WOODS
PGA TOUR 2003

SPIELBARE DEMO 3



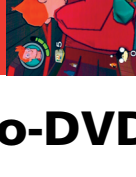
STARKY & HUTCH

SPIELBARE DEMO 2



FUTURAMA

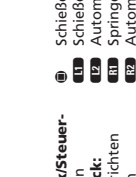
SPIELBARE DEMO 1

TEKKEN 4
PLATINUM

EXTRA 1

THIS IS FOOTBALL
2003 PLATINUM

EXTRA 2

TONY HAWK'S
UNDERGROUND

EXTRA 3



ONLINE GAMING

EXTRA 4

JAK 2:
RENEGADE

Die PlayStation2 Demo-DVD

– Exklusiv im OPM2: 9 spielbare Demos

D: Cover der beiliegenden Demos 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 128. Einfach das Cover ausschneiden, falten und einlegen – so archiviert ihr eure OPM2-Demos bequem und übersichtlich.

BÖSE GEISTER ZU BEKÄMPFEN UND VERLORENE SEELEN ZU RETTEN
SIND KEINE AUSREDEN FÜR NICHT GEMACHTE HAUSAUFGABEN.

BÖSE GEISTER ZU BEKÄMPFEN UND VERLORENE SEELEN ZU RETTEN
SIND KEINE AUSREDEN FÜR NICHT GEMACHTE HAUSAUFGABEN

BÖSE GEISTER ZU BEKÄMPFEN UND VERLORENE SEELEN ZU RETTEN
SIND KEINE AUSREDEN FÜR NICHT GEMACHTE HAUSAUFGABEN

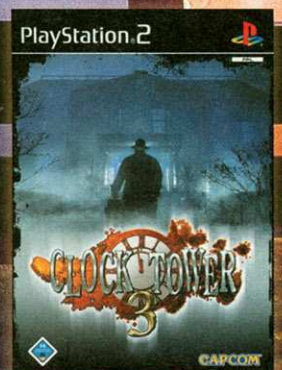
BÖSE GEISTER ZU BEKÄMPFEN UND VERLORENE SEELEN ZU RETTEN
SIND KEINE AUSREDEN FÜR NICHT GEMACHTE HAUSAUFGABEN

BÖSE GEISTER ZU BEKÄMPFEN UND VERLORENE SEELEN ZU RETTEN
SIND KEINE AUSREDEN FÜR NICHT GEMACHTE HAUSAUFGABEN

BÖSE GEISTER ZU BEKÄMPFEN UND VERLORENE SEELEN ZU RETTEN
SIND KEINE AUSREDEN FÜR NICHT GEMACHTE HAUSAUFGABEN



DIE SCHÖPFER VON RESIDENT EVIL UND DER KULT-REGISSEUR VON BATTLE
ROYALE HABEN IHRE FURCHTBARSTEN ALBTRÄUME ENDLICH VERARBEITET.
IN CLOCK TOWER 3, DEM ULTIMATIVEN HORROR-SHOCKER.



PlayStation2 Games-News

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



Im November wird die spielstärkste Fußball-Sim für die PS2 noch besser. 2003 steht die Optik im Vordergrund: Eine neue Grafik-Engine wurde entwickelt, die den Spielern animierte Gesichtszüge verpasst. Ein verletzter Spieler beispielsweise trägt nun einen Verband am Bein oder am Kopf. Außerdem sind die Stadien, abhängig von der Popularität der Teams, mehr oder weniger gefüllt.

80 Prozent der Spieler-Animationen wurden erneuert und weitere Spezialbewegungen werden eingebaut, die Starspieler in bestimmten Situationen automatisch ausführen. Spielerisch betreibt Konami gezieltes Feintuning, in den einzelnen Spielmodi könnt ihr zudem Publikumseffekte, neue Teams und Spieler (inkl. Bonus-Frisuren) freispielen. In Kürze erwarten wir eine Vorabversion von "PES 3" – freut euch auf unser Fußball-Special im nächsten OPM2!

Titel: Pro Evolution Soccer 3

Hersteller: Konami | **Erscheint:** Nov. 03



ⓘ Grafisch macht "PES 3" einen großen Sprung. Hier gut zu sehen: Je nach Aktion ändern sich die Gesichtsanimationen. Und die Stadien sind nun nicht mehr zwingend voll besetzt – wie in echt.

FIFA Football 2004



ⓘ Durch Icon-Pässe spielt ihr variabler. Den Empfänger steuert ihr schon vor dem Pass.

Kurz vor Redaktionsschluss waren wir für euch in Vancouver bei einer Präsentation von "FIFA Football 2004". Wichtigste Neuerung ist die so genannte Off-the-Ball-Control, mit der ihr zwei Spieler gleichzeitig

steuern könnt. Um einen abwechslungsreichen Spielablauf zu ermöglichen, baut EA zudem ein Icon-Pass-System ein. Und bei Eckbällen drückt ihr euren Gegenspieler nun weg und verschafft euch auf diesem Weg Raum für einen gezielten Kopfball.

Ein neuer, mächtiger Karriere-Modus (inklusive zweiter Bundesliga), in dem ihr eine Trainerlaufbahn mit Saisonzielen, Prestige-Faktor und mehreren Anstellungen bestreitet, soll Solospieler über Monate hinweg begeistern. Viel mehr über "FIFA 2004" lest ihr im nächsten OPM2 in unserem großen Vorab-Vergleichstest aller kommenden Fußball-Spiele. Nicht verpassen!

Titel: FIFA Football 2004

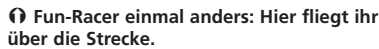
Hersteller: EA | **Erscheint:** Oktober 2003



Tomb Raider

Letzte Infos zur endgültigen Verkaufsfassung von "Tomb Raider: The Angel of Darkness": In der deutschen Version finden sich zum Glück keine wirklich "tödlichen" Bugs, aber viele kleine Nervigkeiten, z.B. im Soundbereich: Laras Todeschrei ist auch dann noch zu hören, wenn man sich längst im Ladebildschirm befindet. Außerdem rennen Gegner oft in die nächste Wand. Abstürze sind uns noch nicht aufgefallen, ausschließen möchten wir sie aber nicht. Vor allem das unausgereifte Kamerasystem hat uns mächtig gestört. Die Kamera lässt sich manchmal ohne ersichtlichen Grund nicht drehen oder zentrieren. Das ist aber kein Bug, sondern Schlamperie der Entwickler.





Ganz schön witzig, Midways neuester Fun-Flyer. Die kleinen Filmchen im Adventure-Modus sind teilweise urkomisch, auf den Kursen gehts nicht ganz so humorvoll zur Sache. Im Wettkampf gegen fiese Konkurrenten angelt ihr euch Extras und blast sie eurem Vordermann in den Hintern, um euch einen Vorteil zu verschaffen. Die interaktiven Strecken mit umstürzenden Bäumen und gefährlichen Tornados sind nett anzusehen, actionreiche Minigames sorgen für Abwechslung. Ein Zweispieler-Dogfight ist auch dabei.

Titel: Freaky Flyers

Hersteller: Midway | **Erscheint:** 9/03

Mit einem sensationellen Staraufgebot macht EA sein neuestes Agenten-Game, "James Bond 007: Alles oder nichts", zum Mega-Spiele-Ereignis. Zahlreiche charakteristische Bewegungen und Gesichtszüge von diversen Hollywood-Stars wurden mit "Cyberscanning"-Prozessen ins Spiel integriert – zusätzlich stehen die berühmten Schauspieler für Sprachaufnahmen zur Verfügung.

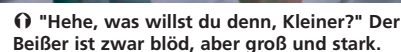
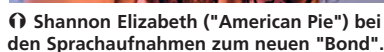
Die Original-Idee zur Story stammt vom erfahrenen Bond-Drehbuchautoren Bruce Feisterstein.

Hier die beeindruckende Besetzungsliste von "James Bond 007: Alles oder nichts":

James Bond	Pierce Brosnan
"Q"	John Cleese
"M"	Judi Dench
Bonds Widersacher	Willem Dafoe
Serena St. Germaine	Shannon Elizabeth
Katya Nadanova	Heidi Klum
"Der Beißer"	Richard Kiel

Titel: James Bond 007: Alles oder nichts

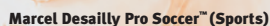
Hersteller: EA | **Erscheint:** Nov. 2003



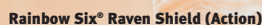
Nokia 3510i	Code 29196
Nokia 3410	Code 13991
Nokia 3650	Code 28804
Nokia 6610	Code 26475
Motorola T720	Code 24989



Nokia 3510i	Code 22697
Nokia 3650	Code 21121
Nokia 7650	Code 27561
Sharp GX10	Code 24893



Nokia 3510i	Code 22153
Nokia 3410	Code 12242
Nokia 3650	Code 27427
Nokia 7650	Code 22286



Rainbow Six	Raven Shield
Nokia 3510i	Code 26303
Nokia 6610	Code 21819
Nokia 7210	Code 21819



Nokia 3510i	Code 27420
Nokia 3410	Code 19047
Nokia 6610	Code 26961
Motorola T720	Code 26429
Siemens C55	Code 17417



ADRENALIN

HOL DIR GAMELOFTGAMES ZU FESTPREISEN UNTER

(0190) 83 99 92 - CODE



So kommen Games auf dein Handy:

Entweder ruf 0190-839992-CODE an.*

Z.B. für SPLINTER CELL 3510i (Code 29196) die
Nr. 0190 839992 29196 **oder** schick eine SMS**

mit dem Text: game CODE an 83838.

Z.B. für SPLINTER CELL 3510i (Code 29196):

game 29196 als SMS-Text an 83838.

Du bekommst eine SMS auf's Handy.

Klick auf Optionen/Holen:

Folge der Download-Anleitung.

Neu: SMS AN 83838

Text der SMS: GAME CODE

	Nokia2410	3510i	3650	7650	Series 4 ⁺	Siemens C55	M50	Sharp Gx10	Motorola T720
Nokia									
	1399i		29196	28804	21425	216475			24989
	26303		26303		28189				
	3103		25816	26505	23301	29776	12645	22126	21042
	12491					12933	18077	22478	
Nokia	13905		29736				19660	22989	25039
			21201						
	11545		28677		27288				
	14720		25871	25665	22229	14406	19953		
	12071		29775	27298	27548	26093	11507	25380	28012
Nokia	15582		28769	28606	21645	19636	17853		
					23839	19636	17853		
	19331		27673			15644	15241	24966	

* Nokia Serie 40 = 5100/6100/6610/7210/7250

MEHR GAMELOFTCODES AUF
WWW.GAMELOFT.COM

Der Anruf kostet € 1,86/Min. aus dem Festnetz der Deutschen Telekom. Zu den Kosten für Anrufer aus anderen Netzen erkundige dich bitte beim Anbieter. Anruf dauert 2:08 Min. und kostet € 3,36 (sw-Spiele Dauer 163, Kosten € 2,99). Für ein Spiel musst du insgesamt 12 SMS zu dem Preis von € 0,12/E+Plus (sw-Spiele 1 SMS zu € 2,99/E+Plus) versenden. Vodafone* davon 12 Cent je SMS für Vodafone Leistung. Die für den Download anfallenden Kosten erfährst du von deinem Netzanbieter. Bei Fragen zum Download oder Problemen wende dich bitte per email an support@gameloft.de oder an **01805 834927**. © 2003 Gameloft. All Rights Reserved. Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Speed Devils, Ubi Soft und die Ubi Soft Logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment Inc. in the US and/or other countries. Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment Inc. in the US and/or other countries. Under license by Ubi Soft Entertainment. Red Storm Entertainment Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. © 1989 Jordan Mechner. All Rights Reserved. Prince of Persia is a registered trademark of Jordan Mechner. Under license by Ubi Soft Entertainment. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia.

Freestyle Metal X

Midways "Freestyle Metal X" ist definitiv ein Spiel für Männer: Heiße Öfen, coole Stunts und genialer 80er-Metal von Motörhead, Megadeath, Mötley Crüe und Twisted Sister bringen euer Testosteron in Wallung. In ausführlichen Trainings-Missionen bringt ihr eure PS-starke MotoX-Maschine unter Kontrolle, aktiviert die Vorfederung für höhere Sprünge, driftet um engste Kurven und lasst für den ultimativen Schub die Kupplung schnalzen. Dann gehts ab in den Hindernisparcours. Dort warten in "Tony Hawk's"-Manier jede Menge Typen mit durchgeknallten Herausforderungen auf euch. Mit gutmütiger Steuerung und netten Spezialeffekten auf "spektakulär" getrimmt, hinterlässt "Freestyle Metal X" schon in der Vorabver-



☛ "Mach ma'" bei den mit gelbem Pfeil markierten Personen bekommt ihr neue Aufgaben.

sion einen spaßigen Eindruck.

Titel: Freestyle Metal X

Hersteller: Midway | **Erscheint:** Sept. 2003

Unlimited Saga mit Bonus-DVD



☛ Mit ungewöhnlichem Grafikstil ist "Unlimited Saga" eher etwas für Hardcore-RPG-Fans.

Noch ist es nicht sicher, aber wahrscheinlich: Atari liefert das neue Square-Rollenspiel "Unlimited Saga" in Deutschland im schicken Digipack-Schuber aus. Drin findet sich neben der Spiele-DVD eine Bonus-Scheibe mit besonderen Goodies für "Final Fantasy"-Fans. Z.B. der europäische Trailer zu "Final Fantasy X-2" und weltexklusiv (!!) ein etwa 15-minütiges Video, das den Storyfortgang zwischen den Teilen "Final Fantasy X" und "Final Fantasy X-2" erzählt. Atari veröffentlicht das Rollenspiel "Unlimited Saga" Ende September für ca. 50 Euro.

Titel: Unlimited Saga

Hersteller: Atari | **Erscheint:** Sept. 03

Yu-Gi-Oh! The Duelists of the Roses



☛ Deutlich schöner als auf PSone und Game Boy: "Yu-Gi-Oh! The Duelists of the Roses".

Nach dem immensen Erfolg der PSone- und Game-Boy-Versionen (laut Konami 310.000 verkaufte Exemplare in Deutschland, Stand Mai 2003) nimmt das weltweite Spielephänomen "Yu-Gi-Oh!" nun Kurs auf die PS2. Die Hauptrollen in "Yu-Gi-Oh! The Duelists of the Roses" spielen natürlich der Duel-Monsters-Fan Yugi und seine Freunde. Ein erweitertes Spielsystem lässt euch die volle Kontrolle über 680 verschiedene Kreaturen und schafft eine bislang unerreichte Spieltiefe. Erstmals erstrahlen Helden, Bösewichter und Monster in 3D-Optik, magische Attacken werden effektiv inszeniert. Für Fans ist sicherlich auch "Yu-Gi-Oh! The Duelists of the Roses" ein absoluter Musskauf – ab September im Handel.

Titel: Yu-Gi-Oh! The Duelists of the Roses

Hersteller: Konami | **Erscheint:** Sept. 03

OPM2-Kommentar:

Vier Tage Action pur!



Christian Blendl

Chefredakteur, OPM2

Nur noch wenige Wochen, dann öffnet die "GC – Games Convention" in Leipzig ihre Pforten. Vom 21. bis zum 24. August steht das imposante Messezentrum ganz im Zeichen der interaktiven Unterhaltung.

Damit an den vier Messetagen so richtig die Post abgeht, haben sich die Aussteller zudem jede Menge Überraschungen einfallen lassen – heißt es. Welche das sind? "Zu früh". "Geheim". "Können wir noch nicht verraten". So gerne die Branche sonst auch für ihre aufregenden Produkte trommelt, was auf der "GC" abgeht, wollte man weitestgehend geheim halten. Es könnte ja Nachahmer geben. Dass wir trotzdem eine rappelvolle GC-Vorschau im Heft haben, liegt an der unermüdlichen Recherche und unseren besonderen Industrie-Kontakten. Frei nach dem Motto: "Hier, trink' doch noch ein Bier – wie war das nochmal mit eurem GC-Auftritt?"



GAMES CONVENTION

games ➔ ticker

Aktuelle Spiele-News in Kürze

Helm-Kamera bei "NFL 2K4": Auf Wunsch der Fans baut Sega bei "ESPN NFL 2K4" eine Helm-Kamera ein, die das Geschehen aus der Sicht des Spielers zeigt. Besonderes Augenmerk legt Sega hier auf Raumklang, damit der Spieler nahende Kameraden oder Gegner außerhalb des Sichtfeldes orten kann.

"Soul Calibur" kommt Ende September: Nach einigen Verschiebungen soll Namcos sehnlichst erwarteter Prügelspiel-Hit "Soul Calibur 2" nun am 26. September 2003 in Europa erscheinen. Den deutschen Vertrieb übernimmt Electronic Arts.

Activision verklagt Rechteinhaber Viacom wegen "Star Trek": Activision wirft dem Medienkonzern vor, die Popularität von "Star Trek" durch mangelnde Medienpräsenz fahrlässig geschädigt und damit gegen das Lizenzabkommen verstoßen zu haben. Der Absatz von Activisions "Star Trek"-Spielen leide darunter merklich.

F1-Career-Challenge-Gewinnspiel



In EA's "F1 Career Challenge" erlebt ihr die mehrere Jahre andauernde Karriere eines F1-Fahrers. Die Daten der Jahre 1999 bis 2002 hat EA ins Spiel eingebaut, mit echten Ergebnissen und echten Fahrer- und Fahrzeugstärken. Fünf Exemplare des Rennspiels verlosen wir in Zusammenarbeit mit Electronic Arts.

Hier die Gewinnfrage:

Wie viele Saisons dürft ihr in "F1" nachspielen?

■ Eine

■ Zwei

■ Vier

Schreibt die Lösung auf eine Postkarte und schickt diese an:

CyPress GmbH

Red. OPM2/F1-Gewinnspiel

Max-Planck-Str. 13

97204 Höchberg

Teilnahme auch per SMS möglich!



LÖSUNGSWORT

per SMS an 82098

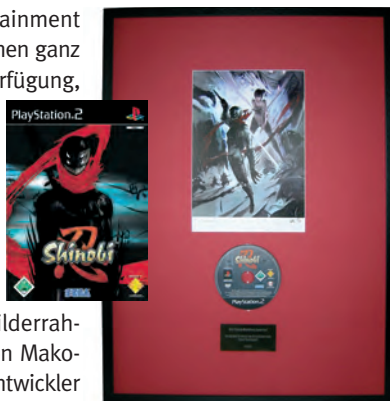
max. 0,49 €/SMS, Anteil Vodafone-D2 0,12 €/SMS

Einsendeschluss ist der 7. September 2003. Mitarbeiter von CyPress und Electronic Arts dürfen nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

Shinobi-Gewinnspiel

Sony Computer Entertainment Deutschland stellt uns einen ganz exklusiven Preis zur Verfügung, den wir auf der Stelle unter unseren Lesern verlosen wollen.

Es handelt sich dabei um ein sehenswertes Artwork zum PS2-Spiel "Shinobi" – in einem hochwertigen Bilderrahmen und handsigniert von Makoto Tsuchibayashi, dem Entwickler von "Shinobi".



Dieses exklusive Unikat – weltweit gibt es davon nur drei Exemplare – macht sich sicher in jedem Spielzimmer gut. Zusätzlich erhält der Gewinner noch das PS2-Spiel "Shinobi".

Wollt ihr gewinnen, müsst ihr folgende Frage beantworten:

Wie heißt der japanische Entwickler von "Shinobi"?

■ Sega

■ Nintendo

■ Enix

Schreibt die Lösung auf eine Postkarte und schickt diese an:

CyPress GmbH

Redaktion OPM2/Shinobi

Max-Planck-Str. 13

97204 Höchberg

Teilnahme auch per SMS möglich!



LÖSUNGSWORT

per SMS an 82098

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

Einsendeschluss ist der 7. September 2003. Mitarbeiter von CyPress und Sony Computer Entertainment Deutschland dürfen nicht mitmachen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Gewinner wird schriftlich benachrichtigt.

PRIMAL GAMES®

THE GAME SOURCE

EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

PLAYSTATION 2

Grundgerät	199,00
Action Replay V2	44,99
Breitband Adapter Sony Original	37,99
Fernbedienung Original Schwarz	27,99
Memory Card Sony Original	27,99
Dual Shock Sony Original	27,99
Gun Guncon 2 (RE Dead Aim geeignet)	35,99
X Port	49,99
Akte X (jetzt verbestellen)	57,99
Armored Core 3	49,99
BDFL Manager 2003	54,99
BloodRayne Altersschwachs erforderlich	59,99
Breath of Fire Dragon Quarter Sep	57,99
Charlis Engel	44,99
Capcom vs. Sng 2	29,99
Clock Tower 3	55,99
Dare Devil (jetzt verbestellen)	59,99
Devil May Cry 2	57,99
Die Sims	59,99
Die Hard Vendetta	54,99
Dragon Ball Z Budokai	49,99
Dynasty Warriors 4	59,99
Evil Dead Fist Full of	29,99
F1 2003 (Sony)	57,99
F1 Career Challenge	57,99
Fifa 2003	49,99
Final Fantasy X	29,95
Gallerians: Ash	55,99
Getaway	39,99
Ghost Hunter (jetzt verbestellen)	59,95
Great Escape	59,99
GTA Vice City USK 16	59,99
Guilty Gear X 2	54,99
Hardware Online	i.v.
Herr der Ringe die zwei Türme	49,99
Hulk	54,99
Indiana Jones	59,99
James Bond Nightfire	49,99
Kingdom Hearts	39,99
Mark of Kri	59,99
Matrix	57,99
Mercedes Benz Racing	57,99
Midnight Club 2	59,99
Need for Speed Hot R 2	59,99
Onimusha 2	29,99
Primal	57,99
Pro Evolution Soccer 2	59,99
Red Faction 2	29,99
Rygar	54,99
Shinobi	59,95
Soul Calibur 2 (jetzt verbestellen)	59,99
Splinter Cell	59,99
Star Wars Clone Wars	57,99
Summoner 2	29,99
Tenchu Wrath of Heaven	59,99
Terminator Dawn of Fate	19,99
Tekken 4	29,99
Tribes	34,99
Tony Hawk 4	59,99
Twisted Metal Black Online	39,99
Virtual Fighter 4 Evolution	59,99
War of the Monster	59,95
Wild Arms 3	59,99
XIII (jetzt verbestellen)	59,99
X-Men 2 Wolverines Revenge	49,99
Z.O.E. Zone of the Enders 2	57,99

PLAYSTATION



PS ONE	89,95
Beyblade	29,99
Final Fantasy Origins (1+2)	29,99
Final Fantasy IX	29,99
Final Fantasy Anthology (IV+V)	29,99
Metal Slug X (TRA)	29,99
One Piece Grand Battle	29,99
Yu Gi Oh	29,99

DVD VIDEO

GAME CUBE

X-BOX

GAMEBOY ADVANCE

MEHR UNTER
WWW.PRIMALGAMES.DE

BESTELLUNGEN ODER VORBESTELLUNGEN
UNTER:

02 34-9 16 06 30

24 Stunden Online-Shoppen
www.primalgames.de

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

Experten-Check: Games Convention 2003

OPM2 befragt drei Branchen-Experten zur kommenden Games Convention 2003.
Verpasst auch nicht unsere große GC-Vorschau ab Seite 30!

	Warum sollten Spielefans die GC 2003 besuchen?	Welche Aktionen und Highlights hält Ihr Unternehmen für die Besucher bereit?	Welche positiven Auswirkungen auf die gesamte Branche erhoffen Sie sich von der zweiten Games Convention?
 Udo Lewalter PR Manager EA Sports	Die Games Convention bietet dem Spieler eine fantastische Möglichkeit, sein Hobby auf eine vollkommen neue Art zu entdecken. In Leipzig erleben Besucher die Highlights des Weihnachtsgeschäfts hautnah und sind live dabei, wenn letzte Geheimnisse gelüftet werden. Auf der Games Convention haben Spiele-Fans zusätzlich die einmalige Chance, die Köpfe persönlich kennen zu lernen, die hinter den Produkten stehen. Keine andere Games-Messe der Welt eröffnet dem Endkonsumenten auch nur annähernd solche Möglichkeiten.	EA bietet eine einzigartige Erlebniswelt mit umfangreichem Showprogramm. Besucher werden zudem fachmännisch von Entwicklern in unsere kreativen Spielwelten eingeführt. Sportbegeisterte werden am neuen, auf der PS2 erstmals online spielbaren "FIFA Football 2004" ihre Freude haben. Mit "Need for Speed: Underground" rollt einer der optisch wie spielerisch größten Überraschungshits der vergangenen E3-Messe in die Messehallen von Leipzig ein. "Die Sims brechen aus", "Soul Calibur 2" sowie die neuen Games zu "James Bond" und "Der Herr der Ringe" heißen unsere weiteren Highlights – da ist mit Sicherheit für jeden was dabei.	Die GC bietet die Gelegenheit, unsere Branche in Deutschland entsprechend ihrer Bedeutung darzustellen und Vorbehalte gegen die virtuellen Spielwelten nachhaltig auszuräumen. Selbst der kritische Betrachter wird bei einem Rundgang über das Messegelände schnell feststellen, dass Spiele mehr zu bieten haben, als die öffentliche Meinung oftmals erkennen will. In Leipzig wachsen zudem Generationen zusammen: Eltern haben hier die Chance, direkten Kontakt mit dem bevorzugten Medium ihrer Kinder zu bekommen. Electronic Arts ist sich sicher, dass die Messe Jahr für Jahr an Bedeutung gewinnen wird.
 Hermann Achilles Geschäftsführer VUD	Wir wollen nicht nur Spielefans die kommenden Neuheiten präsentieren. Wir wollen mit dem Programm auch viele Noch-nicht-Gamer für das interaktive Spiel begeistern. Wie schon im vergangenen Jahr 2002 steht neben der Information über das, was kommt, wieder der Erlebniseffekt an den Spieledisplays und auf den vielen Bühnen der Aussteller im Vordergrund. Dazu gibt es rund um Computer- und Videospiele noch vieles, was Spaß macht.	Der VUD hat einen Stand im Business-Center und ist selbstverständlich in branchenübergreifende Events, wie z.B. die erste Verleihung des G.A.I.A.-Spiele-Awards, involviert.	Die GC bietet die Möglichkeit, unsere Branche der Öffentlichkeit zu präsentieren. Wir wissen nur zu gut, dass unsere Branche aufgrund von unzureichenden Informationen ein Imageproblem hat, besonders im politischen Umfeld. Das können wir nur ändern, wenn wir zeigen, wer wir sind und welche tollen Produkte wir anbieten, wie wir mit Herausforderungen, z.B. mit dem Jugendschutz, umgehen. Das hat auch die GC 2002 schon geleistet. Und genau dieser Erfolg spornt uns an, den Weg weiter zu gehen. Darüber hinaus gilt es auch, neue Benutzergruppen an das interaktive Spiel heranzuführen.
 Martin Schneider Manager Consumer, Konami of Europe	Auch in diesem Jahr präsentiert Konami erneut ausschließlich Vorabversionen von kommenden Spiele-Highlights! Es gibt keine bessere Gelegenheit für jeden Besucher, sich lange vor der Fertigstellung der Programme einen ersten Eindruck zu verschaffen. Neben den Games gibt es Unterhaltung pur auf der Konami-Bühne mit Gewinnspielen und Spielshows rund um die Uhr.	Unsere Highlights heißen "Pro Evolution Soccer 3", "Castlevania" und "Metal Gear Solid 3: Snake Eater". Der Samstag steht ganz im Zeichen von "Pro Evolution Soccer": Mit "PES2" wird der deutsche Meister 2003 ermittelt. Sieben Finalisten wurden bereits in Städteturnieren ermittelt, unter den Besuchern der GC wird der letzte Final-Platz ausgespielt!	Ich erwarte einen enormen Imagegewinn! Die Vertreter von Publikumsmedien und Fernsehanstalten werden erkennen müssen, dass die Besucher keine lichtscheuen, kommunikationslosen Außenseiter, sondern normale Menschen sind, die einem zeitgemäßen Hobby nachgehen. Für die Spieler selbst ist dies selbstverständlich, mit dem andauernden Erfolg der GC wird sich dies hoffentlich auch in den Medien wiederfinden.



games ticker

Aktuelle Spiele-News in Kürze

Rekord-Marketing für EyeToy: SCED unterstützt den Markteintritt des EyeToy-Pakets mit dem größten Marketing-Budget seit Bestehen des Unternehmens. Neben Print-Kampagnen und TV-Spots gibt es eine Promo-Tour durch 200 Shops sowie Kooperationen mit der Popkom, der Love Parade und den Skateboard Monster Mastership. Alles über EyeToy lest ihr ab Seite 78.

"Need for Speed Underground" kommt eher als geplant: Fans von EAs pfeilschneller Rennspiel-Serie dürfen sich freuen. Statt im 1. Quartal 2004 soll "Need for Speed Underground" schon im Oktober diesen Jahres erscheinen.

"MoH: Rising Sun" – Infos zum Online-Modus: Acht Spieler werden sich mit "Medal of Honor: Rising Sun" Online-Duelle in den Modi Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture the Flag liefern können. Es soll zehn Multiplayer-Maps geben, außerdem wird das Headset unterstützt.

"Harry Potter und der Stein der Weisen" kommt für PS2: Nachdem das Spiel zum ersten "Harry Potter"-Buch bzw. -Film bereits 2001 für die PSone erschienen ist, soll Ende 2003 auch eine erweiterte und grafisch aufgebesserte PS2-Fassung erscheinen.

Neues vom "Burnout 2"-Team: Die Macher des bis dato schnellsten Auto-Rennspiels arbeiten an zwei neuen Projekten: Am futuristischen Ego-Shooter "Black" und an "Dust Storm", einem weiteren Rennspiel.



☞ "Wer ist der nächste?" Wenn der kleine Gallier am Zauberkranz nippt, haben die trottelligen Römer nix zu lachen.

Asterix & Obelix XXL

Wie wäre es, wenn ihr Asterix und Obelix zur selben Zeit steuern und mit den beiden Galliern bis zu 70 Römer gleichzeitig vermobeln könntet? Was sich unglaublich anhört, will Atari mit "Asterix & Obelix XXL" verwirklichen. Die Haudrauf-Action soll vor allem super aussehen, die ersten Bilder lassen uns das sogar glauben. Wie sich das dynamische Duo spielt, lest ihr im nächsten OPM2!

Titel: Asterix & Obelix XXL

Hersteller: Atari

| Erscheint: Dezember 2003

EU stärkt Spiele-Industrie



Viviane Reding, EU-Kommissarin für Erziehung und Kultur, will die europäischen Spiele-Hersteller unterstützen. Reding besuchte auf Initiative des französischen Verbands der Spiele-Publisher ein Studio von Ubi Soft. "Die Spielebranche ist eine kulturelle Industrie", so die EU-Kulturbeauftragte. "Wir in Europa wollen, dass diese Industrie in den Rest der Welt exportiert werden kann." Finanzielle Hilfe kann die angeschlagene Branche aus dem Fond "Europäisches Risikokapital 121" und aus dem Programm "Media+" für kulturelle Entwicklung erwarten. Gesamtvolumen: 200 Millionen Euro.

Indiana-Jones-Verlosung

Zum Verkaufsstart von "Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft" verlosen wir in Zusammenarbeit mit Electronic Arts ein paar feine Preise:

1 x "Der heilige Gral"

Dekorativer Kelch im antiken Look

10 x Poster

"Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft"



Schickt einfach eine Postkarte an:

CyPress GmbH

Red. OPM/Indi-Verlosung

Max-Planck-Straße 13

97204 Höchberg

Teilnahme auch per SMS möglich!



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

Einsendeschluss ist der 7. September 2003. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter von CyPress und Electronic Arts dürfen nicht teilnehmen.

WWW.GIGAHANDY.DE

POWER!!!

FÜR DEIN HANDY

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

Beispiel: PLH42119
(Du bestellst PIXX Nr. 42119)

ODER:
NUTZE DIE DIREKTBESTELLUNG:
0190 856733

BESTELLEN SCHWEIZ: 0900902307 SFR 4,23/Min.
BESTELLEN OSTERREICH: 0900560552 € 3,63/Min.

Docal-Tones

NEU

36500	TAKE ME TONIGHT
36501	KA-CHING!
36502	ALL THE THINGS...
36503	WE HAVE A DREAM
36504	DESENCHAUNTEE
36505	RIDE OR DIE
36506	RHYTHM IS A DANCER
36507	MÖHRCHEN SONG
36508	DREAMER
36509	ANYONE OF US

NOKIA 3650,7650

POLYPHONE RINGTONES

NEU

82318	KÜSS MICH
82317	THE SACRAMENT
82316	AXEL F 2003
82315	VIP
82314	REIGN
82313	FIGHTER
82312	RIGHT NOW
82311	FÜR DICH
82310	HEARTBEAT
82309	DU BIST DAS GRÖSSTE
82308	ICH KENNE NICHTS
82307	ANYPLACE, ANYWHERE...
82305	NOTHING'S GONNA STOP...
82304	FOREVER AND FOR ALWAYS
82303	ALLES ÄNDERT SICH
82302	BRING ME TO LIFE
82301	NO ANGEL
82300	RIDE OR DIE
82299	IN DA CLUB (P)
82298	YOU DRIVE ME CRAZY
82296	KA-CHING!
82295	ANYONE OF US
82294	RHYTHM IS A DANCER
82293	PRAY, PRAY, PRAY
82291	DESENCHAUNTEE
82289	WEEKEND
82282	MÖHRCHEN SONG
82281	ALL THE THINGS SHE SAID
81764	DAS A-TEAM
82168	SOUTH PARK
81814	MISS MARPLE
81759	PINK PANTER
81149	ADAMS FAMILY
81132	KNIGHT RIDER
81041	DEUTSCHE HYMNE
82155	COBRA 11
81164	MISS IMPOSSIBLE
82146	PIPI LANGSTRUMPF
82144	LÖWENZAHN
82150	INSEL M. 2 BERGEN
81653	BACCARDI FEELING
82148	CAPTAIN FUTURE
81038	SPIEL MIR DAS LIED VOM TOD
81182	SENDUNG MIT DER MAUS
82149	WICKI

POLYPHONE RINGTONES

NEU

82318	KÜSS MICH
82317	THE SACRAMENT
82316	AXEL F 2003
82315	VIP
82314	REIGN
82313	FIGHTER
82312	RIGHT NOW
82311	FÜR DICH
82310	HEARTBEAT
82309	DU BIST DAS GRÖSSTE
82308	ICH KENNE NICHTS
82307	ANYPLACE, ANYWHERE...
82305	NOTHING'S GONNA STOP...
82304	FOREVER AND FOR ALWAYS
82303	ALLES ÄNDERT SICH
82302	BRING ME TO LIFE
82301	NO ANGEL
82300	RIDE OR DIE
82299	IN DA CLUB (P)
82298	YOU DRIVE ME CRAZY
82296	KA-CHING!
82295	ANYONE OF US
82294	RHYTHM IS A DANCER
82293	PRAY, PRAY, PRAY
82291	DESENCHAUNTEE
82289	WEEKEND
82282	MÖHRCHEN SONG
82281	ALL THE THINGS SHE SAID
81764	DAS A-TEAM
82168	SOUTH PARK
81814	MISS MARPLE
81759	PINK PANTER
81149	ADAMS FAMILY
81132	KNIGHT RIDER
81041	DEUTSCHE HYMNE
82155	COBRA 11
81164	MISS IMPOSSIBLE
82146	PIPI LANGSTRUMPF
82144	LÖWENZAHN
82150	INSEL M. 2 BERGEN
81653	BACCARDI FEELING
82148	CAPTAIN FUTURE
81038	SPIEL MIR DAS LIED VOM TOD
81182	SENDUNG MIT DER MAUS
82149	WICKI

DISPLAY-ANIMATIONS

NEU

42134	PO POWER	
42125	Let's make Love	
42114	Touch Me!	
42099	DU NERVST... GEH STERBEN!	
42041	COME IN	
42060	du bist mein Engel	
42122	*****	
42100	WOW!!!	
42071	Slomd?	
42062	42103	42053
42128	42137	42089
42091	42108	42093
42043	42052	42064

Logo-Hits

NEU

5798	DU NERVST... GEH STERBEN!	
5830	ich rauche gern	
61580	61343	60001

Logo-Hits

NEU

61664	67314	60105
67363	62666	67359
61580	61343	60001

Virtua Fighter 4 Evolution Mega-Gewinnspiel

Mit Segas "Virtua Fighter 4 Evolution" veröffentlicht Atari das bis dato beste Prügelspiel für die PS2. Um das Erscheinen des Hits zu feiern, spendieren wir in Zusammenarbeit mit Atari ein heißes Gewinnspiel mit superstarken Preisen!

進化、ここに極まる。

Preise im Wert von über 2500 €

Teilnahme auch per SMS möglich!



LÖSUNGSWORT
per SMS an 82098

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

Die beiden neuen Kämpfer in "VF4 Evolution" heißen GOH und ...?
■ BRETT ■ BRAD ■ BETT



1. Preis: Eine Reise für zwei Personen nach Paris zum Taekwondo World Qualification Tournament für die Olympischen Sommerspiele 2004 vom 4. bis 7. Dezember 2003 (Flug, Hotel und Eintrittskarten für die Veranstaltung).

2. und 3. Preis: Je ein Sandsack und Boxhandschuhe für ein starkes Workout.

Schreibt die Lösung auf eine Postkarte und schickt diese an:

CyPress GmbH, Red. OPM2/Virtua Fighter
Max-Planck-Str. 13, 9704 Höchberg

Einsendeschluss ist der 7. September 2003. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von CyPress und Atari dürfen nicht teilnehmen. Eine Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

 zones What will you start?

Bis zum 31.08.03
schon ab 0,39 €**

An Oma.

An Kalli.

Vom MMS-Handy direkt in den Briefkasten*. Die MMS Postcards.

Während Sie sich im Urlaub amüsieren, schmoren die Lieben zu Hause auf Balkonien. Und alle warten auf Post aus der Ferne. Jetzt können Sie jedem ganz individuell die Postkarte schicken, die zu ihm passt. Mit MMS Postcard von T-Mobile. Sie knipsen einfach Ihre schönsten Urlaubsmotive mit dem MMS-Handy und fügen einen Text dazu. Dann schicken Sie das Ganze als MMS an mms@postcard.t-mobile.de. Schon geht die Post ab und in Kürze landet die Urlaubskarte im Briefkasten von Kalli, Oma oder wem auch immer Sie schreiben.

* Der Versand mit einem für MMS freigeschalteten MMS-Handy ist für T-Mobile Laufzeitvertragskunden im Inland und aus den GPRS Roaming Partnernetzen von T-Mobile nach Deutschland und in das europäische Ausland möglich; für Xtra-Kunden nach Aktivierung von XtraData im Inland und aus den XtraData Roaming Partnernetzen in die o.g. Länder. Das Angebot ist befristet bis voraussichtlich 31.08.2003.

** Bis zum 31.08.2003 versenden Sie Ihre MMS Postcard zum „Kennenlern-Preis“! Sie zahlen pro MMS Postcard nur den in Ihrem T-Mobile Tarif üblichen Preis für eine MMS von D1 zu D1 – zum Beispiel für T-Mobile Laufzeitvertragskunden 0,39 EUR für eine MMS Postcard bis 30 KB. Und das sogar im Urlaub – aus den MMS Roaming Partnerländern von T-Mobile.

www.t-mobile.de



Get more.  Mobile...



CyPress Awards 2003

Ihr habt eure PS2-Favoriten gewählt!

Die Ergebnisse eurer **Wahl zu den Spielen des Jahres** liegen vor. Einige Genres waren hart umkämpft, doch fast immer gab es klare Sieger.

ACTION-ADVENTURE



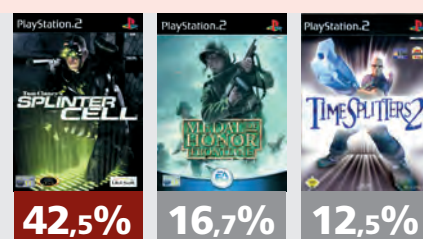
1. MGS 2 Substance 56,0 %
2. Silent Hill 2 DC 18,0 %
3. Onimusha 2 15,0 %

ROLLENSPIEL/ADVENTURE



1. Final Fantasy X 69,2 %
2. Kingdom Hearts 13,9 %
3. Prisoner of War 8,7 %

ACTION



1. Splinter Cell 42,5 %
2. MoH Frontline 16,7 %
3. TimeSplitters 2 12,5 %

BEAT'EM-UP



1. Tekken 4 63,0 %
2. Virtua Fighter 4 26,3 %
3. Dragon Ball Z 4,6 %

GESCHICKLICHKEIT/JUMP'N'RUN



1. Ratchet & Clank 50,2 %
2. Sly Raccoon 21,3 %
3. Rayman 3 19,0 %

RENNSPIEL



1. Need for Speed HP 2 40,0 %
2. Burnout 2 23,7 %
3. Colin McRae Rally 3 15,6 %

SPORT



1. Pro Evolution Soccer 2 39,3 %
2. FIFA 2003 37,8 %
3. Virtua Tennis 2 8,9 %

TRENDSPORT



1. Tony Hawk's Pro Skater 4 .. 72,6 %
2. Aggressive Inline 11,1 %
3. BMX XXX 10,1 %





EDITOR'S CHOICE AWARD

GTA Vice City (dt.)

Die Redakteure von "OPM2" und "play THE PLAYSTATION" wählten "GTA: Vice City (dt.)" zum besten Spiel des Jahres.

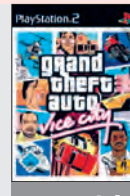


SPIEL DES JAHRES

Mit deutlichem Vorsprung gewann Ubi Softs Action-Kracher "Splinter Cell" vor der Konkurrenz.



11,9%



11,1%

1. Splinter Cell 21,0 %
2. Final Fantasy X 11,9 %
3. Grand Theft Auto Vice City (dt.) 11,1 %

DIE GEWINNER

Sony

PS2-Konsole, 2 Controller, MC, Vertical-Stand, Multitap: Dorothea Schnarr, Lützel-Wiebelsbach
FF X Vip Kits: Patrick Schniegeler, Berlin; Dominik Linke, Marquartstein; Rolf Fricke, Buxtehude; Nils Lambek, Berlin; Patrick Hinrichs, Hannover
ICO Vip Kits: Tobias Praast, Trebbichau; Frank Thiele, Berlin; Marcel Wegener, Ahrensborn; Michael Klein, Berlin; Franz Weimar, Dortmund
WRC II Extreme Vip Kits: Stefanie Paluthe, Wiesen; Patrick Bayerlein, Schlegel; Lars Weber, Dahlenburg; Jörg Beiche, Großbadegast; Nico Urban, Eggsdorf
Ape Escape Mützen: Saliak Nerdnyan, Kümmerfeld; Patrick Maher, Bremen; Christian Gehrman, Bornheim-Uendorf; Michael Jaskiewicz, Bonn; Monika Gruschka, Reken
The Getaway plus Aufsteller: Daniel Klein, Dortmund; Alexandra Homberger, Wehr; Frank Scholz, Magdeburg; Daniel Müller, Havelburg; Ringo Peitsch, Braunschweig

Electronic Arts

Harry Potter Airbrush Konsole: Eberhard Eschwe, Darmstadt
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme: Andreas Riedl, Flieth; Jens Jürnhke, Stassfurt; Rafael Hodel, Reidermoos
007 Nightfire: Paul Stanislaw, Lippstadt; Daniel Kolacki, Frechen; Michael Kastner, Waldershof
Medal of Honor Frontline: Stefan Dieban, Gustavsburg; Jürgen Markart, Kelkheim; Marco Seliger, Ochtrup
Onimusha 2: Keno Preclik, Esens; Alexander Wolf, Bad Bentheim; Torsten Wilk, Zerbst
FIFA 2003: Nadine Zimmermann, Büdingen; Katrin Fröhlich, Plauen; Georg Leygraf, Meerbusch
Need for Speed: Hot Pursuit 2: Martin Abend, Büttow; Lydia Albert, Züllich; Daniel Seidel, Stavenhagen

Konami

MGS2-Paket: Hans Eppstein, Hamburg
PES2-Paket: Moritz Schnur, Weil im Schönbuch

Codemasters

Colin McRae Paket: Alexander Taphorn, Lohne; Thomas Riechling, Stuttgart; Willy Rust, Paderborn
Conflict Desert Storm + Seesack: Michael Kleist, Eppelborn; Martin Schmitt, Frankenburg
Prisoner of War: Sascha Küfer, Sulzbach; Marcus Rohmann, Leipzig; Maximilian Stange, Halle; Lutz Heilmann, Pliezhausen; Marco Wanck, Günthersdorf
Badetuch + V-Neck-Shirt: Torsten Agotz, Berlin; Patrick Krüger, Strausberg; Enrico Kuhn, Hastrungsfeld; Philip Richter, Berlin; Michael Schneider, Winterlingen
Gumball 3000: Elke Dürner, Kaufbeuren; Markus Maus, Gelsenkirchen; Martina Lindemann, Oldenburg; Sebastian Richter, Lichtenstein; Katharina Widera, Moers; Stephan Braf, Tannenberg; Örzay Erdinc, Mönchengladbach; Simon Tümmeler, Regensburg; Florian Rabl, Chamerau; Franz Jacob, Dresden

Ubi Soft

Splinter Cell: Reiner Wark, Wuppertal; Nicole Manzt, Fellbach; Stephan Simoncic, Zedtlitz; Sieghard Borchert, Bremen; Hans-Jürgen Weigl, Eisleben
Rayman 3: Karl Josef, Eslarn; Frank Hoffmann, Haltern am See; Holger Knoch, Frankfurt; Simon Kennard, Aachen; Marc Wiedmann, Laupheim

Activision

THPS 4 (signiert): Lars Schöttner, Heidenrod; Udo Großner, Zeltweg; Xaver Rittermann, Felsbach
Kelly Slater's Pro Surfer: Steffen Barke, Blankenfelde; Daniel Barenkamp, Lingen; Christian Breunig, Ladenburg

Vivendi Universal

Jurassic Park: Andreas Fischer, Freiburg; Denis Trank, Oer-Erkenschwick; Benjamin Strunk, Siegen-Gosenbach; Holger Dischereit, Oldenburg; Christoph Schmode, Lübeck

Alle Angaben ohne Gewähr! Diese Liste dient nur zu Informationszwecken der Teilnehmer. Alle Gewinner werden von uns schriftlich benachrichtigt.

So schön, weil selbst geknipst.
Die MMS Postcards.



So einfach geht's:

- 1 Mit dem MMS-Handy Foto machen.
- 2 MMS schreiben: Empfängeradresse eingeben und direkt dahinter Gruß-text hinzufügen.

- 3 MMS verschicken an* mms@postcard.t-mobile.de



- 4 Perfekt, schon fertig!
Ihre persönliche Postcard wird jetzt von T-Mobile gedruckt und an den Empfänger verschickt*.

*Der Versand mit einem für MMS freigeschalteten MMS-Handy ist für T-Mobile Laufzeitvertragskunden im Inland und aus den GPRS Roaming Partnernetzen von T-Mobile nach Deutschland und in das europäische Ausland möglich; für Xtra-Kunden nach Aktivierung von XtraData im Inland und aus den XtraData Roaming Partnernetzen in die o. g. Länder.
 Für MMS Postcards bis 30 KB werden 0,39EUR (Xtra 0,59 EUR) und für größere bis 100 KB 0,99EUR (Xtra 1,29 EUR) berechnet. Das Angebot ist befristet bis voraussichtlich 31.08.2003.

www.t-mobile.de

Get more. T-Mobile



Games Convention 2003 – Spiele (er)leben

Vom 21. bis 24. August präsentiert die Spielebranche in Leipzig ihre Herbst- und Weihnachts-Highlights!

Bei ihrem Debüt 2002 landete die Spiele-Erlebnis-Messe Games Convention einen Überraschungserfolg. Rund 80.000 Besucher strömten an den vier Messetagen auf das Gelände, ergatterten Geschenke und spielten an den aufwändig gestalteten Ständen die kommenden Hits der zahlreich anwesenden Publisher.

Bereits in ihrem zweiten Jahr ist die Games Convention aus der Games-Branche nicht mehr wegzudenken – Hersteller und Konsumenten wollen die Spielemesse im modernen Leipziger Messezentrum.

Die Game-Party, Teil 2!

Noch größer, noch spektakulärer und noch spannender soll sie werden, die Games Convention 2003. 100.000 Besucher werden erwartet, und um dieses Ziel zu erreichen, wird einiges geboten. Branchen-Krösus Sony z.B. will ein "einzigartiges Standkonzept" verwirklichen, hält dieses aber bis kurz vor Messebeginn geheim, um Nachahmungen zu unterbinden. Neben einem fetten Gewinnspiel, das wie bereits 2002 auch die Stände anderer Publisher einbindet, soll es Weltpremieren von neuen

PS2-Spielen geben. Wir rechnen mit spielbaren Versionen von "Gran Turismo 4", "Ghosthunter" (wurde auf der E3 nur hinter verschlossenen Türen gezeigt) und "This Is Football 2004". Ganz sicher wird die neue EyeToy-DVD "Groove" ausführlich vorgestellt, auf der sich musikalische Bewegungsübungen tummeln. Natürlich wird auch PS2-Online in allen Facetten Thema sein.

Viva macht mit

Bei Ubi Soft wird Unterhaltung groß geschrieben. Live-Musik gibts am Samstag und am Sonntag, ein tolles Gewinnspiel mit Preisen im Wert von 20.000 Euro an allen vier Tagen. Die aufwändige Bühnenshow wird, wie schon 2002 präsentiert von der schnuckeligen Viva-Moderatorin Janin Reinhardt.



➔ Janin Reinhardt von Viva.

Der Ubi-Soft-Stand ist in fünf große Themenwelten mit bis zu acht Meter hohen Aufbauten unterteilt. Gezeigt werden Top-titel wie "Prince of Persia", "XIII" und "Beyond Good & Evil", zu den Tom-Clancy-



🖱️ **PC-Powerplay:** Bei Netzwerk-Schlachten kämpfen Dutzende PC-Krieger um den Sieg.

GC 2003 – Alle Infos im Detail!

Öffnungszeiten:

Donnerstag,	21.08.03	10 – 18 Uhr
Freitag,	22.08.03	10 – 18 Uhr
Samstag,	23.08.03	10 – 21 Uhr
Sonntag,	24.08.03	10 – 18 Uhr

Eintrittspreise:

Tageskarte / ermäßigt / Kind	10 € / 7 € / 3,50 €
Abendkarte (ab 15.30 Uhr)	4,50 €
Dauerkarte	21 €

Vorverkauf: Online über gc-germany.com, in allen Saturn-Märkten oder bundesweit in allen Reisezentren der Deutschen Bahn als Voucher-Ticket (kostenlose Nutzung aller öffentlicher Verkehrsmittel im Messegebiet).

Autobahn: A 14 (Halle-Dresden) mit eigener Abfahrt "Leipzig-Messegelände", unmittelbare Nähe zum Autobahnkreuz Schkeuditzer Kreuz (A 14 Halle-Dresden und A 9 Berlin-München).

Bundesstraße: Direkte Anbindung an die B 2, Abfahrt "Leipzig-Messegelände".

S-Bahn: S-Bahn-Haltestelle am Messebahnhof - Wiederitzsch.

Straßenbahn:

Straßenbahnlinie 16 Lößnig - Wiederitzsch - Neue Messe über Leipzig-Hauptbahnhof; Endhaltestelle unmittelbar vor der Glashalle Fahrtzeit vom Hauptbahnhof: 20 Minuten





📌 Premiere für das neue "FIFA": Electronic Arts wird sein Herbst-Lineup vorstellen.



📌 Eines der ganz großen Messe-Highlights: "Prince of Persia: The Sands of Time" spielt sich grandios und sieht überragend aus. In Leipzig dürft ihr selber 'ran...

Spielen ("Splinter Cell") wird es eine eigene Themenwelt geben.

Electronic Arts plant einige Überraschungen, vielleicht wird ja sogar Supermodel Heidi Klum, Darstellerin im neuesten Bond-Spiel (siehe News-Teil), als Stargast erscheinen. Aber auch ohne nackte Haut besitzt der EA-Stand genügend Anziehungskraft. "Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs" (unten), "Harry Potter Quidditch-WM", "Medal of Honor: Rising Sun" – der Platz reicht gar nicht aus, um alle Topspiele aufzuzählen. Interessant wird sicher der Vergleich zwischen Konamis "Pro Evolution

Soccer 3" und "FIFA Football 2004", das man am EA-Stand sogar online spielen können soll. Geheimtipp für Racing-Fans ist natürlich das sensationelle "Need for Speed Underground".

Fußball-Action bei Konami

Bei Konami ist wieder König Fußball King am Stand: Die Finalisten der bundesweiten Vorausscheidung spielen am Samstag Abend auf der Konami-Bühne den deutschen "PES 2"-Meister aus. Toll für

📌 Neben Sporttiteln zeigt EA auch die Versoftung des dritten "Der Herr der Ringe" Films.



Jugendschutz auf der GC

Das neue Jugendschutz-Gesetz wird auch auf der GC umgesetzt – hier die Fakten in Kürze:

– USK18-Spiele werden nur in ausschließlich für Personen ab 18 Jahren zugänglichen und einsichtigen Bereichen präsentiert.

– USK16-Spiele werden innerhalb der Messestände so positioniert, dass die Bildschirme nur für den aktiven, mindestens 16-jährigen Spieler einsehbar sind und ein Zuschauen jüngerer Spieler ausgeschlossen ist.

– USK12-Spiele werden frei positioniert, aber auch hier muss durch das Standpersonal verhindert werden, dass jüngere Messebesucher aktiv spielen.

– An allen Displays sind gut sichtbare Sticker mit der USK-Altersfreigabe angebracht.

– Der Veranstalter (also die Leipziger Messe) wird am Eingang an alle Besucher gemäß ihres Alters nicht abnehmbare Handgelenksbänder analog den Farben der USK-Kennzeichen ausgeben. Somit kann das Standpersonal problemlos Alterskontrollen durchführen.





Mal sehen, in welcher Form Lara auf der GC 2003 für Wirbel sorgen wird...

alle GC-Besucher: Der achte und letzte Finalist wird erst in Leipzig ausgespielt, wahrscheinlich am Samstag Vormittag. "PES 2"-Fans sollten also gleich nach dem Einlass den Konami-Stand ansteuern. Zumal dort erstmals "Pro Evolution Soccer 3" der Öffentlichkeit präsentiert wird. Mitmach-Aktionen gibts auch zu "Dancing Stage Megamix", Konamis munterem Tanzspiel mit Fitness-Bonus. Weitere Titel am Konami-Stand: "Castlevania: Lament of Innocence", "Cy Girls", "Bloody Roar 4" und "Yu-Gi-Oh! The Duelists of the Roses", das in Kürze auch auf der PlayStation2 erscheinen wird.

Superstars und "Colin 4"

Den Codemasters-Stand beherrschen die lizenzierten Titel. Einer der echten Superstars (evtl. Daniel Küblböck!) wird das Spiel zur Casting-Show "Deutschland sucht



"Colin 4" prescht schon im September in die Verkaufsregale. Im nächsten OPM2 dürft ihr diesen Rennspiel-Knaller übrigens schon vier Wochen vor dem Verkaufsstart spielen!

den Superstar" präsentieren. Und Fußball-Fans (speziell jene vom BVB, HSV und Bayern) sollten die "Club Football"-Edition ihres Teams auf keinen Fall verpassen.

Weiteres Highlight bei Codemasters: "Colin McRae Rally 04". Wer beim Spielen am Stand zu kurz kommt, darf sich auf die spielbare Demo im kommenden OPM2 freuen!

Der Stand von Atari wird großflächig ins neue Firmenlogo gehüllt sein, schließlich hat man sich nicht ohne Grund von Infogrames in Atari umbenannt. Rund um die Uhr werden auf der Bühne Mitmach-Aktionen veranstaltet, außerdem wird tonnenweise Merchandising-Material in die Menge flie-

gen. Eine Spielemesse wäre natürlich keine Spielemesse, wenn man nicht ausführlich spielen könnte: Auf der E3 war es noch nicht soweit, jetzt wartet "Terminator 3: Rise of the Machines" an mehreren Spielstationen auf die Besucher. Auch das brandneue "Asterix"-Spiel aus Frankreich erlebt in Leipzig seine PS2-Weltpremiere.

Jede Menge PS2-Hits...

Weitere Spiele der GC im Schnelldurchlauf: Am Acclaim-Stand empfehlen wir "Gladiator", "Alias", "XGRA", "NBA Jam" und "Urban Freestyle Soccer", bei Take 2 dürft ihr "Futurama" und "The Great Es-

G.A.I.A. – Wählt euren PS2-Hit!

Auf der Games Convention wird erstmals ein neuer Spielepreis verliehen. In einer bundesweiten Abstimmung wird die Wahl zum "Games Award for Interactive Achievement 2003" (G.A.I.A.) durchgeführt. Unter Federführung des VUD hat eine Expertenjury, der auch OPM2-Chefredakteur Christian Blendl angehört, anhand der Media-Control-Jahrescharts verschiedene Spiele nominiert. Die Preise werden auf der GC verliehen, die Veranstaltung wird vom TV-Musiksender VIVA live übertragen. Noch bis zum 5. August könnt ihr per SMS oder per Postkarte an der Abstimmung teilnehmen und jede Menge Preise gewinnen. Alle Infos unter "<http://www.vud.de/gaia/>".

SMS	Titel
ps2 türme	Der Herr d. Ringe: Die zwei Türme (EA)
ps2 final	Final Fantasy X (Sony)
ps2 gtavc	GTA: Vice City (dt.) (Take 2)
ps2 medal	Medal of Honor: Frontline (EA)
ps2 soccer	Pro Evolution Soccer 2 (Konami)



Teilnahme per SMS:

Beispiel: Wollt ihr eure Stimme dem Spiel "Final Fantasy X" geben, sendet ihr folgenden Text per SMS aus jedem Mobilfunknetz an die Rufnummer 82444: ps2 final (Preis je SMS = 49 Cent)

Teilnahme per Postkarte unter Angabe des SMS-Kürzels an folgende Anschrift: T-Online International AG, Mobiles Internet, Kennwort "G.A.I.A.", Postfach 101152, 64211 Darmstadt. Die Abstimmung per SMS endet am 5. August 2003 um 24 Uhr. Für die Teilnahme per Post ist Einsendeschluss ebenfalls der 5. August 2003, maßgeblich ist der Eingang bei T-Online International AG, Darmstadt. Die Teilnahme erfolgt unter Ausschluss des Rechtsweges. Mitarbeiter von CyPress, T-Online und des VUD, seiner Mitgliedsunternehmen sowie deren Angehörige, sind von dem Gewinnspiel ausgeschlossen. Eine Barauszahlung des Gewinnes ist nicht möglich. Jeder Teilnehmer kann nur einmal mitmachen. Die Gewinner werden schriftlich oder per SMS von T-Online über den Ausgang des Gewinnspiels benachrichtigt.



📍 Ein Schnappschuss von der "GC – Games Convention" 2002: Schon allein das imposante Messegelände in Leipzig ist eine Reise wert. Mit vielen Europa- und Welterminen sowie jeder Menge Show-Acts und Veranstaltungen sind vier Tage Action garantiert.

cape" anspielen. Freunde genialer PS2-Grafik sollten "Legacy of Kain: Defiance" am Eidos-Stand nicht verpassen, bei Wanadoo heißt unser Favorit "Sniper Elite: Berlin 1945". Vivendi Universal prahlt wie gehabt mit Lizenzen zu "Der Herr der Ringe: Isengards Verrat", "Judge Dredd vs. Judge Death" und "Buffy die Vampirjägerin".

Rahmenprogramm

Für die Eröffnung der Games Convention 2003 hat sich der Veranstalter etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Am Vorabend der Eröffnung (20. August, 20 Uhr) erklingt im Gewandhaus zu Leipzig das weltweit erste sinfonische Spielemusik-Konzert außerhalb Japans (im Land des Lächelns ist so etwas recht verbreitet). Das Czech National Symphony Orchestra spielt dabei Soundtracks aus Videospielen wie "Final Fantasy",

"Medal of Honor", "Splinter Cell" und "Primal". Außerdem wird Chris Hülsbeck, ein Heimcomputer-Pionier der Spielemusik, besonders gewürdigt. Tickets zum Preis von 7,10 Euro gibts an den GC-Vorverkaufsstellen oder online: <http://www.gc-germany.de>. Hier findet ihr auch ein Gewinnspiel, bei dem ihr mit etwas Glück Reisen zur E3 2004 und zur GC im kommenden Jahr ergattert.

Unter dem Motto "GC Family" wartet ein "Forum für Medienkompetenz in der Familie" auf Interessierte. Hier erfahrt ihr u.a., was "Altersfreigaben" bedeuten und wie sie zustande kommen.

Jugendschutz ist auch zentrales Thema im gläsernen Studio der "Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle" (USK). Hier wird die Entwicklung der Spiele von den Anfängen bis zur Gegenwart dargestellt, außerdem dürfen sich Besucher als Testspieler

versuchen und über die Altersfreigaben einzelner Spiele mitentscheiden.

Für jeden was dabei

Ihr merkt: Euch erwartet ein spannender Gemischtwarenladen aus Unterhaltung, Mitmach-Aktionen, Gewinnspielen und vielen Games. Wer also zwischen dem 21. und 24. August nicht in Australien am Strand oder mit 40 Grad Fieber im Bett liegt, sollte sich das auf keinen Fall entgehen lassen! Wir sehen uns in Leipzig!

➔ THOMAS SZEDLAK

OPM2 auf der GC

Natürlich darf auch das meistgekauft PS2-Magazin auf Deutschlands wichtigster Spielemesse nicht fehlen. Am CyPress-Stand, doppelt so groß wie noch 2002, gibts viel zu entdecken und Goodies abzustauben. Täglich trifft ihr OPM2-Redakteure am Stand, wir freuen uns schon auf eure Fragen und auf das eine oder andere Schwätzchen mit euch. Außerdem haben wir Zehntausende (!) Exemplare des OPM2 und spielbare Demos mit dabei, die wir großzügig unters Volk bringen, so lange der Vorrat reicht.

Am CyPress-Stand dürft ihr außerdem brandneue Demos zocken, noch bevor die neue OPM2-Disc im Handel ist. Weitere Aktionen und Goodies bieten unsere Kollegen von play THE PLAYSTATION, VideoGames aktuell, DVD Vision und Planet MOVIE. Versäumt also auf keinem Fall einen Besuch am CyPress-Stand!

CyPress
The POWER of Entertainment



PS2-Spiele: Das alles kommt!

August 2003

Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
Aliens vs Predator Extinction	Strategie	Electronic Arts	☆☆☆
Barbarian	Action	Avalon	☆☆
Barbie Explorer 2	Geschicklichkeit	Vivendi	☆
Futurama	Action-Adventure	Take 2	☆☆☆☆
Hardware – Online Arena	Action	Sony	☆☆☆
Ice Nine	Action	Konami	☆☆☆☆
Indiana Jones u. d. Legende d. Kaisergruft	Action-Adventure	Electronic Arts	☆☆☆
Kingdom Hearts (Platinum)	Rollenspiel	Sony	☆☆☆☆
Mace Griffin Bounty Hunter	Ego-Shooter	Vivendi	☆☆☆
Ratchet & Clank (Platinum)	Plattform	Sony	☆☆☆☆☆
Savage Skies	Action	BigBen	☆☆
World Racing Mercedes Benz	Rennsimulation	NBG	☆☆☆
WRC II Extreme (Platinum)	Offroad-Rennspiel	Sony	☆☆☆☆
XGRA	Action-Rennspiel	Acclaim	☆☆☆☆

September 2003

Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
AC Mailand Club Football	Fußball-Manager	Codemasters	☆☆☆☆
Akte X: Resist or Serve	Horror-Adventure	Vivendi	☆☆
Alter Echo	Action-Adventure	THQ	☆☆☆
Amplitude	Geschicklichkeit	Sony	☆☆☆☆
Arsenal London Club Football	Fußball-Manager	Codemasters	☆☆☆☆
Borussia Dortmund Club Football	Fußball-Manager	Codemasters	☆☆☆☆
Celebrity Deathmatch	Beat'em-Up	Take 2	☆☆☆
Chaos Legion	Action-Adventure	Capcom	☆☆☆☆
Dark Chronicle	Action-Adventure	Sony	☆☆☆
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme (Platinum)	Action-Adventure	Electronic Arts	☆☆☆☆☆
Dragon's Lair 3D – Return to the Lair	Action-Adventure	THQ	☆☆☆☆
Falcone: Into the Maelstrom	Ego-Shooter	Virgin	☆☆☆
FC Bayern München Club Football	Fußball-Manager	Codemasters	☆☆☆☆
FC Liverpool Club Football	Fußball-Manager	Codemasters	☆☆☆☆
Fifa Football 2003 (Platinum)	Fußball	Electronic Arts	☆☆☆☆
Freaky Flyers	Action-Rennspiel	Konami	☆☆☆
Freedom Fighters	Action	Electronic Arts	☆☆☆☆
Freestyle Metal X	Action-Rennspiel	Konami	☆☆☆
Galidor Defenders of the Outer Dimension	Action	Electronic Arts	☆☆☆
Gremlins	Action	BigBen	☆☆
Harry Potter und der Stein der Weisen	Action-Adventure	Electronic Arts	☆☆☆☆
HSV Club Football	Fußball-Manager	Codemasters	☆☆☆☆
Hunter the Reckoning: Wayward	Action	Vivendi	☆☆☆
Inter Mailand Club Football	Fußball-Manager	Codemasters	☆☆☆☆
James Bond 007 Nightfire (Platinum)	Ego-Shooter	Electronic Arts	☆☆☆☆☆
Judge Dredd vs Judge Death	Action	Vivendi	☆☆☆
Kaan	Action	Dreamcatcher	☆☆
Madden NFL 2004	American Football	Electronic Arts	☆☆☆☆☆
Manchester United Club Football	Fußball-Manager	Codemasters	☆☆☆☆

FUTURAMA



ICE NINE



KINGDOM HEARTS



RATCHET & CLANK



WRC II EXTREME



XGRA



AMPLITUDE



CHAOS LEGION



DER HERR DER RINGE
DIE ZWEI TÜRME



DRAGON'S LAIR 3D –
RETURN TO THE LAIR



FREEDOM FIGHTER



HARRY POTTER UND
DER STEIN DER WEISEN



JAMES BOND 007
NIGHTFIRE



MADDEN NFL 2004



Hier findet ihr die ultimative Spiele-Vorschau. In den heißen Wochen des Jahres halten sich die Hersteller meistens zurück. Da lohnt der Spiele-Ausblick erst recht!



September 2003

Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
Medal Of Honor Frontline (Platinum)	Action	Electronic Arts	*****
Racing Simulation 3	Formel1-Rennspiel	Ubi Soft	***
Real Madrid Club Football	Fußball-Manager	Codemasters	*****
Reel Fishing III	Angelspiel	Ubi Soft	**
Scrabble Interactive	Denkspiel	Ubi Soft	**
Splashdown 2: Rides Gone Wild	Action-Rennspiel	THQ	*****
The Great Escape – Gesprengte Ketten	Action-Adventure	Take 2	***
The Hobbit	Action-Adventure	Vivendi	***
True Crime: Streets of L.A.	Action	Activision	*****
Unlimited Saga	Rollenspiel	Atari	**
Warhammer 40.000 Fire Warrior	Ego-Shooter	THQ	*****
Yu-Gi-Oh! The Duelists of the Roses	Strategie	Konami	*****
Zone of the Enders: The 2nd Runner	Action	Konami	*****

Oktober 2003

Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
Baphomet's Fluch 3	Adventure	THQ	*****
Battlestar Galactica	Action	Vivendi	***
Breath of Fire: Dragon Quarter	Rollenspiel	Capcom	*****
Destruction Derby Arenas	Action-Rennspiel	Sony	*****
Disney's Extreme Skate Adventure	TrendSPORT	Activision	*****
Dog's Life	Geschicklichkeit	Sony	***
Ghosthunter	Adventure	Sony	*****
Gladius	Rollenspiel	Activision	***
Jak 2: Renegade	Jump'n'Run	Sony	*****
Pitfall Harry	Jump'n'Run	Activision	***
This Is Football 2004	Sports	Sony	*****
Tiger & Dragon	Action-Adventure	Ubi Soft	***
XIII	Ego-Shooter	Ubi Soft	*****

2003

Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
Beyond Good & Evil	Action-Adventure	Ubi Soft	*****
Conflict: Desert Sabre	Action	Sony	*****
Gran Turismo 4	Action-Rennspiel	Sony	*****
Headhunter 2	Action-Adventure	Sega	*****
Mafia	Action	Take 2	*****
Maximo Vs Army of Zin	Jump'n'Run	Capcom	*****
Prince of Persia: The Sands of Time	Action-Adventure	Ubi Soft	*****
Ratchet & Clank 2	Jump'n'Run	Sony	*****
Soul Calibur 2	Beat'em-Up	Electronic Arts	*****
Sphinx and the Shadow of Set	Action-Adventure	THQ	*****
Spy Hunter 2	Action-Rennspiel	Konami	*****
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Action	Ubi Soft	*****
WRC 3	Offroad-Rennspiel	Sony	*****



Alle Top-Hits im Überblick

Abenteuer



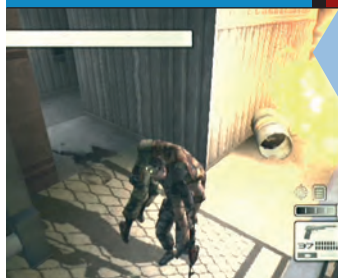
- 1** Flucht von Monkey Island
Hersteller: Electronic Arts
Test: 82% in OPM2 9/2001
- 2** Shadow of Memories
Hersteller: Konami
Test: 82% in OPM2 5/2001
- 3** Prisoner of War
Hersteller: Codemasters
Test: 76% in OPM2 8/2002

Action

- 1** GTA: Vice City (dt.)
Hersteller: Take 2
Test: 92% in OPM2 1/2003
- 2** SOCOM: U.S. Navy Seals
Hersteller: Sony
Test: 86% in OPM2 7/2003
- 3** Zone of the Enders
Hersteller: Konami
Test: 84% in OPM2 4/2001



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: Atari
Test: 88% in OPM2 11/2001
- 3** Das Ding
Hersteller: Vivendi
Test: 86% in OPM2 10/2002



Beat'em-Up



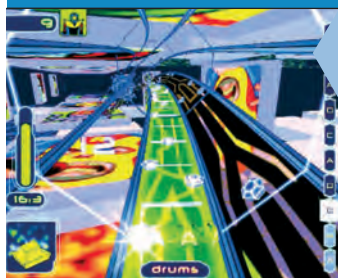
- 1** Virtua Fighter 4
Hersteller: Sony
Test: 91% in OPM2 6/2002
- 2** Dead or Alive 2
Hersteller: Sony
Test: 89% in OPM2 2/2001
- 3** Tekken 4
Hersteller: Sony
Test: 87% in OPM2 10/2001

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 Wertungsinfo – für mehr Durchblick!

Action-Rennspiel



- 1** Need for Speed: Hot Pursuit 2
Hersteller: Electronic Arts
Test: 90% in OPM2 11/2002
- 2** Burnout 2
Hersteller: Acclaim
Test: 90% in OPM2 11/2002
- 3** Splashtown
Hersteller: Atari
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: Atari
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: Atari
Test: 82% in OPM2 4/2003

Eishockey

- 1** NHL 2K3
Hersteller: Atari
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: Atari
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 128 bequem nachbestellen! Einfach die gesuchten Magazine auswählen und die Sammlung ist vollständig!



Tests & Charts aktuell

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

Wertungs-Check



Jeden Monat vergleicht OPM2 für euch Wertungen deutscher Videospiel-Magazine: Welche aktuellen Hits haben durchgängig gut abgeschnitten, welche sind nur von wenigen Magazinen gelobt worden? Hier erfahrt ihr in kompakter Form alle wichtigen Details!

Titel	OPM2	play	Play Zone	Maniac	Game Pro	Screen-fun
DEF JAM VENDETTA	85%	83%	83%	87%	86%	
DYNASTY WARRIORS 4	68%	70%	73%	78%	70%	
ENTER THE MATRIX	77%	71%	71%	69%	70%	1-
EVIL DEAD – A FISTFUL OF BOOMSTICK	57%		67%	49%	59%	
EVOLUTION SNOWBOARDING	43%			40%		
F1 CAREER CHALLENGE	77%	80%	73%	75%	71%	1-
FROGGER BEYOND	60%	64%	69%	63%	68%	
GHOST VIBRATION	22%	63%	53%	38%	33%	
HULK	68%	67%	70%	65%	69%	
INSPEKTOR GADGET	45%					
RESIDENT EVIL DEAD AIM	78%	77%	76%	77%	67%	2-
SOCOM: U.S. NAVY SEALS	86%	80%	85%	86%	85%	2
STARSKY & HUTCH	72%	64%	79%	72%	73%	
TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS	82%	86%	80%	86%		
TOUR DE FRANCE: CENTENARY EDITION	22%	22%	66%	55%	69%	
TRIBES AERIAL ASSAULT	65%		68%	73%		
WAKEBOARDING UNLEASHED	76%	85%	85%	85%	77%	1
WWE: CRUSH HOUR	19%	21%	58%	53%	59%	

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	ENTER THE MATRIX	Action	Atari
2	GTA: VICE CITY (DT.)	Action	Take 2
3	SILENT HILL 3	Horror-Adventure	Konami
4	SOCOM: U.S. NAVY SEALS	Action	Sony
5	MIDNIGHT CLUB II	Action-Rennspiel	Take 2
6	SPLINTER CELL	Action-Adventure	Ubi Soft
7	DIE SIMS	Simulation	Electronic Arts
8	FIFA FOOTBALL 2003	Fußball	Electronic Arts
9	DEF JAM VENDETTA	Beat'em-Up	Electronic Arts
10	NBA STREET VOL. 2	Basketball	Electronic Arts

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	FINAL FANTASY X	Rollenspiel	Sony
2	GTA 3	Action	Take 2
3	GRAN TURISMO 3: A-SPEC	Rennsimulation	Sony
4	DTM RACE DRIVER	Rennsimulation	Codemasters
5	GRAN TURISMO CONCEPT 2002	Rennsimulation	Sony
6	CRASH BANDICOOT: DER ZORN...	Jump'n'Run	Vivendi
7	SILENT HILL 2 – DIRECTOR'S CUT	Horror-Adventure	Konami
8	SPIDER-MAN: THE MOVIE	Action	Activision
9	TEKKEN TAG TOURNAMENT	Beat'em-Up	Sony
10	BURNOUT	Action-Rennspiel	Acclaim

Most Wanted – Lesercharts

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

Platz	Titel	Genre	Hersteller	Erscheint
1	MGS 3: SNAKE EATER	Action-Adv.	Konami	2004
2	GRAN TURISMO 4	Rennsim.	Sony	1. Q. 2004
3	BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2	Rollenspiel	Avalon	4. Q. 2003
4	TRUE CRIME	Action	Activision	4. Q. 2003
5	FINAL FANTASY X-2	Rollenspiel	Sony	4. Q. 2003
6	MEDAL OF HONOR: RISING SUN	Ego-Shooter	EA	4. Q. 2003
7	PRO EVOLUTION SOCCER 3	Fußball	Konami	4. Q. 2003
8	JAK II: RENEGADE	Jump'n'Run	Sony	3. Q. 2003
9	NEED FOR SPEED UNDERGROUND	Act.-Rennspiel	EA	2004
10	ZONE OF THE ENDERS 2	Action	Konami	September

WIR RETTEN MEHR PLANETEN
VOR DEM FRÜHSTÜCK
ALS DIE MEISTEN MENSCHEN DEN GANZEN TAG

RTX RED ROCK™

Der Mars braucht dich: eine Ein-Mann-Armee spezialisiert auf radikale Taktiken und ausgestattet mit bio-mechanischen Waffen im Arm. Und du wirst sie brauchen! Unsere Mars-Kolonie wurde von Aliens überfallen und du wirst geschickt die Invasion zu stoppen. Die Zukunft des roten Planeten liegt in Deiner Hand!

www.rtxredrock.com



Fackeln, Granaten, Enterhaken — in deinem Arm findest du alles.



Zahlreiche Roboter und Fahrzeuge stehen zu deiner Verfügung.



4 Sichtmodi inklusive Infrarot und viele mehr.



PlayStation 2



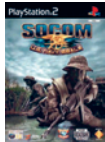
LucasArts und das LucasArts-Logo sind Marken von Lucasfilm Ltd. © 2003 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. & TM. Alle Rechte vorbehalten.
PlayStation und das PS-Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc.

www.lucasarts.com

OPM2 PREIS-CHECK

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

OPM2-Preisvergleich

		USK	AMAZON*	EB-GAMES*	GAMESWORLD*	MEDIAMARKT*	OKAYSOFT*	SPIELGROTTE*
	TITEL							
	Black & Bruised	ab 12	54,99	-	49,99	59,00	48,50	-
	Clock Tower 3	ab 16	57,99	59,85	59,99	-	51,50	49,99
	◀ Def Jam Vendetta	ab 16	57,99	54,85	59,99	57,00	51,50	49,99
	Die Hard – Vendetta	ab 16	57,99	54,85	59,99	49,00	48,50	47,99
	Dynasty Warriors 4	ab 12	57,99	56,85	59,99	59,00	56,90	51,99
	◀ Enter the Matrix	ab 16	48,99	54,85	59,99	55,00	56,90	51,99
	EyeToy	frei	58,99	-	59,99	57,00	55,90	53,99
	F1 Career Challenge	frei	59,99	49,85	54,99	57,00	51,50	-
	Ferkels großes Abenteuer	frei	59,99	56,85	59,99	-	49,50	-
	Formel Eins 2003	frei	58,99	56,85	59,99	-	56,90	52,99
	Frogger Beyond	frei	54,99	-	59,99	59,95	54,50	-
	◀ Hulk	ab 16	48,99	54,85	49,99	55,00	45,90	-
	IndyCar Series	frei	58,99	59,85	59,99	59,95	54,50	52,49
	Midnight Club II	ab 16	55,99	51,85	59,99	59,00	52,50	49,99
	◀ SOCOM: U.S. Navy Seals (inkl. Headset)	ab 16	69,99	79,85	79,99	69,00	79,90	73,99
	Speed Kings	ab 6	49,99	44,85	39,99	-	35,50	41,99
	Splinter Cell	ab 16	47,99	54,85	59,99	59,95	55,50	53,99
	Starsky & Hutch	ab 12	39,95	39,85	34,99	34,99	29,90	-
	Summer Heat Beach Volleyball	ab 6	54,99	49,85	59,99	55,00	51,90	50,99
	◀ Tomb Raider: The Angel of Darkness	ab 12	49,95	59,85	59,99	55,00	56,90	53,99
	Twisted Metal: Black Online	ab 12	39,99	38,85	39,99	39,00	38,50	53,99
	Twisted Metal: Black Online (inkl. Netzwerkadapter)	ab 12	58,99	58,85	59,99	59,00	56,90	54,99
	◀ Virtua Fighter 4 Evolution	ab 12	54,95	59,85	59,99	59,95	54,50	51,99
	Wakeboarding: Unleashed	frei	59,99	59,85	59,99	-	51,50	49,99
	World Championship Snooker 2003	frei	58,99	-	59,99	-	54,50	52,99

Die drei OPM2-Einkaufstipps des Monats

VICE CITY-(DT.)-SOUNDTRACK

Preis	€ 49,95
Anbieter	www.amazon.de
Beschreibung	Sicher nicht mehr taufrisch, dafür kultig! Sieben CDs randvoll mit flotter 80er-Musik in einer schicken Box. Zugreifen!



€ 49,95

PS2 NETZWERKADAPTER

Preis	€ 36,99
Anbieter	www.spielegrotte.de
Beschreibung	Endlich geht die PS2 online! Dazu braucht ihr aber den Netzwerkadapter von Sony.



€ 37,95
€ 36,99

SHOX (83 %, OPM2 11/2002)

Preis	€ 17,90
Anbieter	www.okaysoft.de
Beschreibung	Das Action-Rennspiel von EA gehört zwar nicht zum Besten des Genres, aber bei diesem Preis sollte man zugreifen!



€ 22,90
€ 17,90

* VERSANDKOSTEN DER INTERNET-ANBIETER

amazon.de	ab € 20,- versandkostenfrei, ansonsten € 3,-
ebgames.de	€ 4,50
gamesworld.de	ab € 75,- versandkostenfrei, ansonsten € 3,99
okaysoft.de	€ 3,25
spielegrotte.de	ab € 150,- versandkostenfrei, ansonsten € 2,50

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

MATTHEW McCONAUGHEY

CHRISTIAN BALE

DER
NR. 1 MEGA HIT
AUS DEN
VERLEIHCHARTS!

EXTRAS

- MAKING OF: Die digitale Geburt einer Kreatur des Schreckens
- MAKING OF: Das feurige Inferno gewinnt Gestalt. Pyrotechnische Special Effects erläutert von Vfx Supervisor Dave Gauthier
- Erläuterung des Films und seiner Hintergründe vom Star-Regisseur Rob Bowman
- Original Kinotrailer
- Demoversion des Videospiels „Die Herrschaft des Feuers“ - der ultimative Actionthrill!

DIE HERRSCHAFT DES FEUERS
AB 14. AUGUST AUF VIDEO UND DVD!



Tests aktuell: Die Übersicht

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
Ape Escape 2	Jump'n'Run	Sony	83%	2/2003
ATV 2: Quad Power Racing	Offroad-Rennspiel	Acclaim	75%	3/2003
Battle Engine Aquila	Action	Atari	80%	3/2003
Ben Hur – Blood of Braves	Action-Rennspiel	Vivendi	60%	3/2003
Black & Bruised	Boxen	Vivendi	38%	7/2003
Butt-Ugly Martians	Action-Rennspiel	Vivendi	21%	4/2003
Cel Damage Overdrive	Action-Rennspiel	Play it	64%	7/2003
Clock Tower 3	Horror-Adventure	Capcom	69%	7/2003
Contra – Shattered Soldiers	Shoot'em-Up	Konami	70%	3/2003
Dakar 2	Offroad-Rennspiel	Acclaim	65%	5/2003
Dancing Stage Megamix	Tanzspiel	Konami	79%	7/2003
Dark Angel	Action	Vivendi	53%	4/2003
Def Jam Vendetta	Beat'em-Up	Electronic Arts	85% ★	7/2003
Devil May Cry 2	Action	Capcom	78%	4/2003
Die Hard Vendetta	Ego-Shooter	Vivendi	53%	7/2003
Die Sims	Strategie	Electronic Arts	83%	2/2003
Disney Golf	Golf	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
Dynasty Warriors 4	Action	THQ	68%	8/2003
Enter the Matrix	Action	Atari	77%	7/2003
Everblue 2	Geschicklichkeit	Capcom	69%	5/2003
Evil Dead – A Fistful of Boomstick	Action-Adventure	THQ	57%	7/2003
Evolution Skateboarding	Trendsport	Konami	31%	4/2003
Evolution Snowboarding	Trendsport	Konami	43%	7/2003
F1 Career Challenge	Formel1-Rennspiel	Electronic Arts	77%	7/2003
Fisherman's Challenge	Angelspiel	Konami	66%	4/2003
Frank Herbert's Dune	Action-Adventure	Wanadoo	33%	4/2003
Frogger Beyond	Jump'n'Run	Konami	60%	8/2003
G1 Jockey 3	Pferdesport	THQ	72%	5/2003
Galerians: Ash	Action-Adventure	Big Ben	64%	7/2003
Ghost Vibration	Action	Atari	22%	8/2003
Guilty Gear X2	Beat'em-Up	Big Ben	81%	6/2003
Gunfighter 2	Lightgun-Shooter	Ubi Soft	62%	5/2003
Hulk	Action	Vivendi	68%	8/2003
IndyCar Series	Rennsimulation	Codemasters	78%	7/2003
Inspektor Gadget	Jump'n'Run	Big Ben	45%	8/2003
International Superstar Soccer 3	Fußball	Konami	71%	5/2003
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
Legends of Wrestling 2	Beat'em-Up	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	Atari	82%	4/2003
NBA Street Vol. 2	Basketball	Electronic Arts	86% ★	6/2003
Next Generation Tennis 2003	Tennis	Wanadoo	55%	7/2003

ACTIVISION
ANTHOLOGY

CLOCK TOWER 3

DANCING STAGE
MEGAMIX

DEF JAM VENDETTA



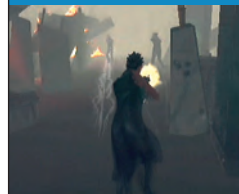
DEVIL MAY CRY 2



DIE SIMS



ENTER THE MATRIX



F1 CAREER CHALLENGE



HULK



INDYCAR SERIES

JURASSIC PARK:
OPERATION GENESIS

Aktuell, übersichtlich, kompakt: Die 100 aktuellsten OPM2-Tests. Hits mit einer Wertung von **über 85 % wurden mit dem **OPM2-Star** ausgezeichnet.**



Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
NFL 2K3	American Football	Atari	90%	5/2003
NHL 2K3	Eishockey	Atari	88%	4/2003
Pac Man World 2	Jump'n'Run	Sony	79%	2/2003
Play it Pinball	Geschicklichkeit	Play it	40%	7/2003
Pride FC	Beat'em-Up	THQ	65%	4/2003
Primal	Action-Adventure	Sony	83%	5/2003
Raging Blades	Action	Wanadoo	42%	6/2003
Rayman 3 Hoodlum Havoc	Jump'n'Run	Ubi Soft	87%	4/2003
Resident Evil Dead Aim	Shoot'em-Up	Capcom	78%	7/2003
Road Trip Adventures	Action-Rennspiel	Play it	8%	7/2003
RTL Skispringen 2003	Skispringen	THQ	79%	2/2003
Rygar	Action	Wanadoo	82%	6/2003
Sega Bass Fishing Duel	Angelspiel	Acclaim	72%	4/2003
Shinobi	Action	Sony	75%	6/2003
Shrek Super Party	Geschicklichkeit	TDK	65%	7/2003
Silent Hill 2 – Director's Cut	Horror-Adventure	Konami	88%	4/2003
Silent Hill 3	Horror-Adventure	Konami	90%	6/2003
Sly Raccoon	Jump'n'Run	Sony	89%	2/2003
SOCOM: U.S. Navy Seals	Action	Sony	86%	7/2003
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: Clone Wars	Action	Electronic Arts	73%	3/2003
Starky & Hutch	Action	Vivendi	72%	8/2003
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 Simpsons Skateboarding	Trendsport	Electronic Arts	36%	4/2003
Tiger Woods 2003	Golf	Electronic Arts	84%	2/2003
Tom & Jerry: Krieg der Schnurrhaare	Action	Ubi Soft	23%	6/2003
Tomb Raider: The Angel of Darkness	Action-Adventure	Eidos	82%	8/2003
Tour de France: Centenary Edition	Radrennsport	Konami	22%	8/2003
Tribes: Aerial Assault	Ego-Shooter	Vivendi	65%	7/2003
Vexx	Jump'n'Run	Acclaim	70%	6/2003
Wakeboarding Unleashed	Trendsport	Activision	76%	7/2003
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
WWE Crush Hour	Action-Rennspiel	THQ	19%	7/2003
X-Men 2: Wolverine's Revenge	Action	Activision	73%	6/2003
Zapper: Eine quirlige Grille	Geschicklichkeit	Atari	61%	4/2003

Platinum-Testübersicht

Hits zum halben Preis

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Baldur's Gate: Dark Alliance	Rollenspiel	Virgin	90%	1/2002
Devil May Cry	Action-Adventure	Capcom	88%	1/2002
Final Fantasy X	Rollenspiel	Sony	88%	6/2002
GT Concept 2002 Tokyo-Geneva	Rennsimulation	Sony	84%	8/2002
GTA 3	Action	Take 2	91%	12/2001
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
World Rally Championship	Offroad-Rennspiel	Sony	85%	1/2002



WELTEXKLUSIV

NUR IM OPM2!

REC
SAVE

MANHUNT



➔ Wenn Cash einen Hunter von hinten zu fassen bekommt, hat dessen letztes Stündlein geschlagen: Binnen weniger Augenblicke ist der Jäger exekutiert.

➔ Auch wenn Cash hier alleine zu sein scheint, solltet ihr vorsichtig agieren.

Exklusiv: Als erstes Magazin in Deutschland stellen wir euch jetzt schon das neueste Projekt der "Grand Theft Auto"-Macher Rockstar vor!

Eigentlich gilt die E3 in Los Angeles als Startrampe für künftige Spiele. Jedes Jahr tummeln sich alle renommierten Hersteller der Branche in den überfüllten Hallen der weltweit größten Messe für Computer- und Videospiele. Doch ein Entwickler hielt sich 2003 auffallend zurück: Rockstar! Das Take-2-Label, berühmt geworden mit "Grand Theft Auto 3" für die PS2, hat fast schon Kultstatus erreicht. Auf dem schlichten Messestand: nichts sagende Poster vom neuen Spiel "Manhunt". Selbst im Internet finden sich zu Rockstars neuestem Projekt kaum brauchbare Hinweise. Unter www.rockstargames.com/manhunt/ bekommt man immerhin einen minimalen Einblick ins Design des Spiels. Dennoch tappt die internationale Videospiel-Presse im Dunkeln und das scheint dem Rockstar-Produ-

zenten Terry Donovan mächtig zu gefallen: "Wir wollen einfach die Aufmerksamkeit, die 'Manhunt' verdient!"

Hinter dem ganzen Gehabe steckt natürlich eine ausgefuchste Marketing-Strategie. Hätte man "Manhunt" auf der E3 einfach gezeigt, wäre es eben ein weiterer PS2-Titel unter vielen gewesen. So allerdings schürt man Interesse und streut Gerüchte – die Aufmerksamkeit wächst. Nun, etwa drei Monate vor dem simultanen Release lüftet Rockstar sein derzeit größtes Geheimnis: Take 2 hat nach New York eingeladen, um dort die erste spielbare Version von "Manhunt" vorzustellen. Ihr, die Leser des deutschen OPM2s, habt die Ehre, weltweit als erste darüber zu lesen!

Totgesagte leben länger

In einem amerikanischen Staatsgefängnis: Der kaltblütige Mörder Cash sitzt schon seit einer kleinen Ewigkeit. Und seine Strafe steht fest: Tod durch die Giftspritze. Als für den kahlköpfigen Sträfling der Tag des jüngsten Gerichts kommt, scheint es, als würde alles seinen gewohnten Gang gehen. Cash wird auf eine kalte Stahlloge geschnallt. Die eng anliegenden Lederriemen lassen seine Adern hervorquellen, kein Problem für die

Maschine, die Venen zu finden. Das schnell wirkende Barbiturat in Verbindung mit einem lähmenden Mittel lässt Lungen und Zwerchfell kollabieren, die dritte Spritze stoppt schließlich den Herzschlag...

Als Cash wieder zu sich kommt, findet er sich alleine in einer dunklen Straßenecke wieder. Seit Jahren hat er nicht mehr den Duft der Freiheit geatmet. Er ist sich sicher: Ich lebe! Doch wie und warum ist er hierher gelangt? Plötzlich dringt eine Stimme in sein Hirn. Sie weist Cash an, allen Personen, die er von nun an treffe, möglichst aus dem Weg zu gehen oder sie aus dem Weg zu räumen. Wie er das mache, stehe ihm frei. Es solle dabei allerdings brutal und blutig zur Sache gehen. Außerdem sei Widerspruch oder Flucht keine Alternative. Denn das Areal sei gesichert und die Typen, die sich hier herumtrieben, wären allesamt gekauft, um das Leben des Ex-Inhaftierten zu beenden.

Nach weiteren Monologen kommt die ganze Wahrheit ans Licht: Der Sprecher kommuniziert mit einem speziellen Gerät in eurem Schädel und gibt sich als Regisseur von Valiant Entertainment aus. Die komplette Gegend, eine verlassene, heruntergekommene amerikanische Kleinstadt, ist mit unzähligen versteckten Miniatur-Kameras



📍 Im Visier der Hunter: Einer solch schwer bewaffneten Übermacht habt ihr normalerweise Nichts entgegenzusetzen. In diesen Momenten heißt es, die Beine in die Hand zu nehmen.

gespielt. Sie filmen jeden Winkel, so dass sämtliche Schritte Cashs fortan genauestens beobachtet werden.

Schleichender Tod

Jetzt übernimmt ihr die Steuerung von Cash. In der Third-Person-Perspektive blickt ihr dem Antihelden ständig über die Schulter. Am linken unteren Bildschirmrand wird anhand eines Geräuschraders die nähere Umgebung angezeigt (siehe Kasten). Zunächst seid ihr unbewaffnet und es ist besser, den gekauften Jägern aus dem Weg zu gehen.

Der erste Gegenstand, den ihr schließlich findet, ist eine stinknormale Plastiktüte. Doch selbst aus dem unscheinbarsten

Alltagsgegenstand macht ein ehemals im Hochsicherheitstrakt Gefangener eine tödliche Waffe. Schleicht ihr euch geschickt von hinten an einen Hunter heran, könnt ihr ihn mit der Tüte überraschen und – zur Freude des Showmasters – ersticken. Die lautlose Art des Tötens nennt man Exekution und die bringt Cash die Gunst des Regisseurs ein. Außerdem hat sie noch den weiteren Vorteil: Überraschte Gegner können nicht um Hilfe schreien. Sobald ihr nämlich mehreren Hunttern gleichzeitig gegenübersteht, habt ihr kaum eine Chance. Diese spielen in solchen Situationen gnadenlos ihren Vorteil aus.

Um lebend durch das Häuserlabyrinth zu kommen, braucht ihr ein gutes Gehör.

👁 vorschau



DER GERÄUSCHRADAR

Das wichtigste Feature in "Manhunt", den Geräuschradar, können wir euch leider nicht auf einem Screenshot zeigen. Das lässt die Vermarktungsstrategie von Rockstar nicht zu. Bilder von Vorabversionen dürfen niemals mit den Overlays (Lebensanzeige, Punktestand, etc.) gezeigt werden. Daher haben wir kurzerhand den Radar für euch nachgebaut.

PFEILE: Zeigen die Positionen der Hunter an. Sie werden aber nur angezeigt, wenn die Hunter Geräusche erzeugen. Die Pfeilrichtung entspricht der Blickrichtung der Hunter.

WEIßER PFEIL: Unaufmerksamer Hunter – ihr könnt euch ohne Probleme von hinten anschleichen und ihn exekutieren.

GELBER PFEIL: Wachsender Hunter – läuft in die Richtung, aus der er ein Geräusch hört. Findet er nichts, wird er unaufmerksam.

ROTER PFEIL: Alarmierter Hunter – er weiß, wo ihr seid und attackiert in der Regel. Könnt ihr ihn nicht beseitigen, ruft er Hilfe herbei.

LEUCHTKREIS UM EURE POSITION: Gibt den Geräuschpegel an, den ihr erzeugt. Je lauter der Krach, desto weiter ist er zu hören.

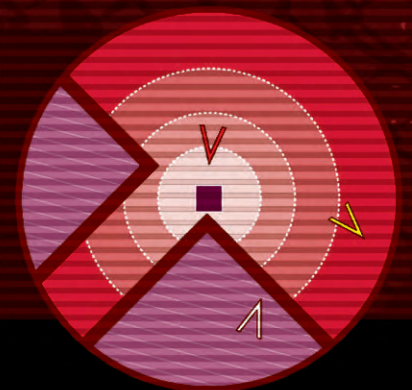
SCHLEICHEN: Kein Ausschlag

LAUFEN AUF NORMALEM GRUND: Minimaler Ausschlag

LAUFEN AUF LAUTEM GRUND: Mittlerer Ausschlag

RENNEN AUF LAUTEM GRUND: Großer Ausschlag

LAUTE WAFFE ODER HUNTER RUFT: Maximaler Ausschlag

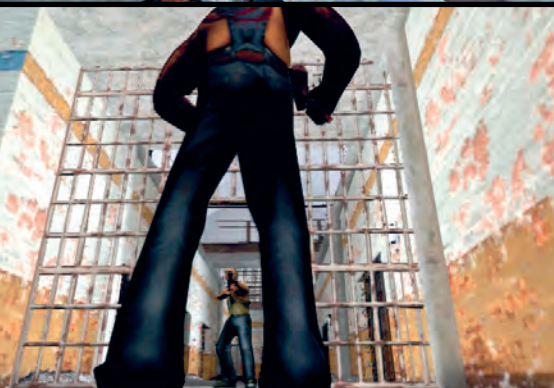


Dank Surround-Unterstützung und mit Hilfe eures Geräuschraders hört ihr patrouillierende Hunter bereits, bevor sie in euer Blickfeld kommen. So könnt ihr eure Vorgehensweise genau planen. Doch Vorsicht! Hunter werden nur auf dem Radar angezeigt, wenn sie Geräusche erzeugen. Daher solltet ihr niemals achtlos agieren. Mit fortschreitender Spieldauer sind die Hunter nicht nur schwerer bewaffnet, sondern sie helfen sich auch gegenseitig und stellen euch Fallen. In solchen Situationen ist es besser, das Weite zu suchen und sich in ein finsternes Eck zu verkriechen. Aus dem Dunkeln heraus zu agieren ist ohnehin eine gute Taktik. Habt ihr beispielsweise



📌 Starke Farbkontraste und die eigenwilligen Kameraperspektiven zeichnen "Manhunt" aus.

📌 In der engen Kanalisation gibt es für Cash nur wenige Verstecke.



📌 Das vielseitig anwendbare Brecheisen lässt nicht nur Hunter-Knochen bersten...



📌 Gelingene Exekutionen zeigt der begeisterte Regisseur noch einmal in einem kleinen Videoclip. Das streifige Bild ist dabei nur ein Stilmittel, um die Atmosphäre zu verdichten.

keine Möglichkeit, die Wache lautlos zu beseitigen, müsst ihr eine falsche Fährte legen. Werft hierzu eine Flasche einige Meter von euch entfernt in eine andere Ecke des Raumes. Prompt untersucht der verdutzte Hunter die Stelle und ihr könnt entweder schnell durchschlüpfen oder ihn exekutieren. Übrigens solltet ihr Leichen nicht liegen lassen. Ein später eintreffender Hunter würde sofort Alarm schlagen. Daher ist es besser, Tote zu verstecken oder zur Ablenkung einige Stockwerke hinunterzuwerfen. Wird er dort entdeckt, suchen die Wacheleute an der falschen Stelle.

Tödliches Waffenarsenal

Getötete Jäger lassen Waffen fallen. Diese darf Cash an sich nehmen. Nützliches findet sich aber auch in versteckten, unzugänglichen Bereichen der einzelnen Levels. In "Manhunt" unterscheidet man drei Waffengattungen: Kleine Waffen wie Messer, Glasscherben oder Granaten, die Cash in einer Hand halten und sich in die Hose oder in den Gürtel stecken kann. Mittlere Waffen wie Pistolen oder Beil, die ebenfalls in einer Hand gehalten werden, aber in einem Halfter oder etwas ähnliches gesteckt

werden müssen und schließlich die großen Waffen wie Brecheisen, Baseballschläger oder Schrotflinte, die nur mit zwei Händen geführt und nur auf den Rücken geschnallt getragen werden können. Von den großen Wummen könnt ihr immer nur eine behalten. Es ist manchmal keine leichte Entscheidung, welcher Waffe man den Vorzug gibt. Eine Schrotflinte ist zwar äußerst durchschlagskräftig, jedoch mächtig laut. Mit dem Brecheisen wiederum braucht Cash schon einige Schläge, um einen Hunter niederzustrecken, dafür ist es bedeutend leiser und es lassen sich außerdem damit Türen und Barrieren aufbrechen.

Mord und Totschlag

An einigen Stellen – besonders dann, wenn Cash nach Meinung des Regisseurs zu vielen Hunttern aus dem Weg gegangen ist – kommt es zu unausweichlichen Ereignissen. Der Filmemacher hat neben den Kameras auch Türen unter Kontrolle. So schließt er seinen Hauptdarsteller gerne mal zusammen mit Hunttern in einen Raum ein und lässt sie bis zum bitteren Ende gegeneinander kämpfen. Habt ihr eine solche Situation überlebt, gibt es als Belohnung ein Video-

band, das als Checkpoint dient. Verliert ihr in einem der 22 Levels euer Leben, werdet ihr zum zuletzt erhaltenen Tape zurückgesetzt.

Todschicke Technik

Der Schwierigkeitsgrad der Vorabversion war recht hoch. An Stellen mit vielen Hunttern war Überleben nahezu unmöglich. Selbst als Dave Kim (Produkt-Manager von "Manhunt") den Controller in die Hand nahm und sich bereits vorzeitig jenen Stellen zuwandte, an denen er vom Erscheinen eines Gegners wusste, hatte er seine liebe Mühe mit den Hunttern: "Natürlich arbeiten wir noch an der Gegner-Balance und dem Leveldesign."

Technisch macht die Alpha-Version bereits einen sehr ausgereiften Eindruck. Die Grafik bricht keine Polygon-Rekorde, wirkt aber ähnlich wie "GTA" stimmig und detailliert und weist einen dezenten Comic-Look auf. Und das ist auch gut so, schließlich ergäbe die Brutalität von "Manhunt" zusammen mit dem realen Grafik-Stil eines "Stuntman" sehr starken Tobak.

Die Animationen sind butterweich und dynamisch. Der Wechsel von vorsichtigen,



☛ Bleibt Cash hier unbemerkt, wird der Hunter die nächsten Sekunden nicht überleben.

schleichenden Bewegungen zu schnellen Kampfaktionen ist gut gelungen.

Es fällt auf, dass man sich bei Rockstar auf das Wesentliche konzentriert hat – das kennen wir schon von "Grand Theft Auto". Unnötiger Schnickschnack, wie Animationen zum Aufheben von Gegenständen, sieht man (bislang zumindest) nicht.

Alle Zwischensequenzen sind in Spielgrafik gehalten und werden aus Sicht der Überwachungskameras gezeigt. Dabei sind die schlechte Bildqualität und flackernde, durchlaufende Bilder mit hohem Kontrast ein Stilmittel, das die Atmosphäre zusätzlich verdichtet und ein wenig von Cash ablenkt.

Zur außerordentlich beklemmenden Atmosphäre trägt verstärkend die Geräuschkulisse bei. Sie ist unglaublich beängstigend und nervenaufreibend. Ständig hört man in der Ferne seltsame Geräusche – wenige Augenblicke später ist es wieder totenstill. Im Hintergrund ertönt dezente Musik, deren Stil von Klassik bis Rock – je nach Situation – variiert. Zur Musik werden seltsame, surreale Klänge gemischt, deren Ursprung nicht zu definieren ist. Insgesamt ein filmreifer Psycho-Soundtrack, der im ersten Moment wie ein unausgeglichener Tonbrei wirkt, einen



☛ Cash ist jeder Gegenstand recht, mit dem er den Huntern zu Leibe rücken kann. Mit einem Hammer gegen zwei – auch wenn sie unbewaffnet sind – das könnte knapp werden.

nach einigen Minuten Spielzeit aber gefangen nimmt.

Die Sprachausgabe von Regisseur und Huntern ist noch nicht fertig. In der vorgeführten Alpha-Version fehlte noch Charisma und Betonung, doch das soll sich bis zum Release ändern. Ob Take 2 allerdings für Deutschland eine deutsche Sprachausgabe einbauen wird, steht noch nicht fest.

Todsicherer Hitkandidat

Um es auf den Punkt zu bringen: "Manhunt" ist genial, aber brutal. Und Produzent Terry Donovan macht daraus keinen Hehl: "Es ist ein Spiel für Erwachsene." Alleine schon das beklemmende Szenario und die Gewaltdarstellung werden in Deutschland wohl eine Jugendfreigabe verhindern. Es bleibt daher abzuwarten, ob wirklich jedes Detail von "Manhunt" in der deutschen Version enthalten sein wird. Denn oft genug ballert ihr den Huntern – im wahrsten Sinne des Wortes – das Lachen aus dem Gesicht...

☛ SWEN HARDER

PS2 Vorschau

MANHUNT	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Take 2
ENTWICKLER	Rockstar North
ERSCHEINT	Herbst 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %
TENDENZ	5/5
Fatal brutal, aber genial – "Manhunt" wird sicher Videospielgeschichte schreiben. So oder so.	

MYTHOS ROCKSTAR

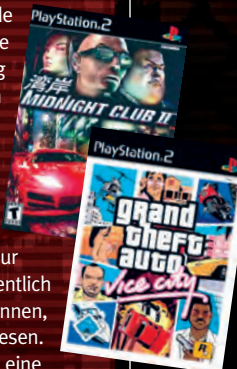


In der westlichen Videospielbranche gibt es kaum eine Firma, die Rockstar an Coolness und Bedenkenlosigkeit gegenüber der Presse überbieten würde. Was steckt hinter dieser Fassade?

Kritiker halten die Rockstar-Gründer Sam Houser und Terry Donovan für arrogant. Ihnen sei der überraschende Erfolg der "Grand Theft Auto"-Serie zu Kopf gestiegen. Zum Teil mag das stimmen. Aber exzentrisch waren sie schon seit ihren Londoner Zeiten. Sam schlug sich als Video-Produzent und Terry als Trendscout für Tresor-Records durch die Underground-Szene.

Heute wollen sie eigentlich nur coole Spiele mit Seele – und ordentlich Kohle. Und dass sie beides gut können, haben sie bereits zur Genüge bewiesen. Da verzeiht man ihnen auch die eine oder andere Star-Allüre. Inzwischen hat die Firma Niederlassungen in Vancouver, Wien, San Diego und Toronto. Das Herz von Rockstar schlägt allerdings in Edinburgh und New York. Während in Schottland das berühmte Rockstar-North-Team zu Hause ist und gerade fleißig an einem "GTA"-Nachfolger und "Manhunt" bastelt, laufen am Big Apple alle Fäden zusammen.

Hier sitzen die Produzenten und wachen über die aktuellen Projekte und planen neue Spiele. Aber von Prunk und Glamour ist hier keine Spur. Im Gegenteil: Eher verstohlen und heimlich gehen die Rockstars hier ihren Geschäften nach. Kein Schild, kein Plakat weist auf die Firma hin. So sind sie eben. Sie machen einfach nur ihr Ding. Weitere Infos unter: www.rockstargames.com



☛ OPM2-Redakteur Swen Harder vor dem unauffälligen Rockstar-HQ in NYC.

Judge Dredd: Dredd Vs. Death

Keine Gnade – so lautet euer Motto in Vivendis Comic-Shooter.

Als Judge Dredd führt ihr einen knallharten Kampf gegen das Verbrechen.



ⓘ Sobald die Widersacher ihre Waffen fallen lassen, könnt ihr ihnen Handschellen anlegen.



ⓘ In dieser Szene wollen euch alle an den Kragen – der eklige Zombie links und sein weniger verwester Kumpel auf der rechten Seite. Eurem Ballermann haben sie aber nichts entgegensetzen.

Mal ehrlich – jeder Polizist würde gerne mal mit bössartigen Verbrechern umspringen wie Judge Dredd es tut. Dieser Gesetzeshüter der Zukunft ist nämlich Polizist, Richter und Henker in einer Person. Bekannt wurde der knallharte Cop vor allem durch den gleichnamigen Kinofilm mit Sylvester Stallone. Dass er ursprünglich aus einer Comic-Serie stammt, wissen nur eingefleischte Fans. Bereits vor einigen Monaten konnten wir einen ersten Blick auf die Videospiel-Umsetzung der Comic-Vorlage werfen. Doch seit dieser Zeit haben die Programmierer von Rebellion viele Bytes durch den Speicher der PS2 gejagt. Bei einem Entwickler-Besuch im englischen Oxford nahmen wir die neueste Version genauer ins Visier.

Gesetzestreuer Polizist

Wer hinter "Judge Dredd" einen Ego-Shooter mit herkömmlicher Spielmechanik vermutet, liegt nur teilweise richtig. Eine spezielle Anzeige kontrolliert nämlich euer Vorgehen, damit ihr euch auch brav an die Gesetze haltet. Schießt ihr trotzdem auf unschuldige Zivilisten, sinkt euer Judge-Meter. Überschreitet der Zeiger einen Grenzwert, rückt ihr selbst auf die Fahndungsliste und

eure ehemaligen Kollegen eröffnen das Feuer auf euch. Es gibt aber auch Einsätze, bei denen ihr auf eure Widersacher weniger Rücksicht nehmen müsst. Beispielsweise dann, wenn euch eine riesige Horde von Zombies durch das Level hetzt.

Genau dann kommen euch die zehn verschiedenen Waffensysteme gerade recht. Neben einer Schrotflinte, einem Granatwerfer und vielen weiteren Knarren erweist sich euer Lawgiver als besonders effektiv. Auf Knopfdruck ladet ihr blitzschnell Wärme suchende Kugeln in den Lauf der Pistole oder setzt die blutgerigen Monster mit Explosivgeschossen in Brand. Seid ihr selbst schwer verletzt, braucht ihr erst gar nicht nach den üblichen Heilpaketen zu suchen, nur die Spritze eines Judge-Mediziners heilt eure Wunden.

Ähnlich wie die knallbunten Comics leuchtet auch die Grafik des PS2-Spiels in allen Farben. Riesige Leuchtreklamen wechseln sich ab mit Hologramm-Werbetafeln. Dabei laufen fette Charaktere, die ihren Schwabbel-Bauch auf einer Art Schubkarre durch die Gegend fahren, ebenso geschmeidig über den Bildschirm wie ein unterhaltsamer Cooperativ-Modus, bei dem ihr euch mit einem weiteren menschlichen Mitspieler

ins Abenteuer stürzen dürft. Richtig interessant wird es bei Schusswechseln – dann kommt nämlich Rebellions Physik-Engine zum Einsatz. Sprengt ihr eine Truppe Gegner mit einer Granate in die Luft, fliegen die Bösewichter realistisch hoch. Überhaupt wirkt das ganze Spiel recht hitverdächtig. Bleibt nur zu hoffen, dass auch hierzulande viele PS2-Besitzer Gefallen finden an der abgefahrenen "Judge Dredd"-Comic-Thematik.

➔ **MARKUS HÄBERLEIN**

PS2 Vorschau

JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Ego-Shooter
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Vivendi Universal
ENTWICKLER	Rebellion
ERSCHEINT	September 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	70 %
TENDENZ	4/5
Düsterer Sci-Fi-Shooter nach der populären Comic-Serie – nimmt das Gesetz selbst in die Hand.	

STÄRKE. MUT. ENTSCLOSSENHEIT.

DYNASTY WARRIORS 4



Taktikorientierte Action, die ihresgleichen sucht!

- ♣ Spielen Sie über 50 Levels auf 17 einzigartigen Karten
- ♣ Riesige Belagerungsgeräte: Rammböcke, Katapulte, Brückenleger, Flammen werfende Moloche u.v.m.
- ♣ Neu: Gnadenlose Zweikämpfe
- ♣ Erstellen Sie eigene Offiziere und Leibgarden mit dem Charakter-Editor
- ♣ Neue, figurespezifische Spezialangriffe
- ♣ Brandneues Waffen-Erfahrungssystem
- ♣ Neue Königreich-Option: Wählen Sie einen anderen General für jeden Level des Musou-Modus
- ♣ 3 völlig neue Offiziere für über 40 spielbare Figuren

ERHÄLTlich AB 27.JUNI!

Ghosthunter

Wir waren bei den Sony Studios Cambridge zu Besuch und hatten Gelegenheit, die bösen Geister wieder **zurück ins Jenseits** zu befördern.



➊ Im Spukhaus trifft ihr ein kleines Mädchen mit einem Teddybären. Sobald ihr es in die Ecke drängt, wird das Mädchen zur Puppe und der Bär erwacht zum Leben – schauerhaft.



➋ Solche Metzger mit Krokomaske sind sehr aggressiv und gehen sofort auf euch los.

Endlich Licht ins Dunkel: Waren die Infos zu Sony's kommendem Gruselthriller bisher ziemlich rar, konnten wir uns nun vor Ort selbst ein Bild machen von "Ghosthunter". Damit auch die Leser Anschluss finden, die den Vorschau-Artikel in Ausgabe OPM2 07/2003 verpasst haben, hier noch mal ein kurzer Abriss der Hintergrundgeschichte.

Entführt von einem Geist

Der Detroiter Cop Lazarus Jones untersucht zusammen mit seiner Partnerin Anna Steele eine alte Schule, in der vor einiger Zeit ein bislang unaufgeklärtes Verbrechen stattgefunden hatte. Dabei stoßen die beiden auf ein geheimes Labor und öffnen versehentlich ein Tor zu einer jenseitigen Welt, aus der unzählige Geister herausströmen. Der besonders böse Geist Hawksmoor entführt Anna und verschwindet mit ihr. Doch es findet auch ein guter Geist den Weg in die Freiheit. Astral ist die Seele einer Frau, die schon vor etlichen Jahren von Hawksmoor entführt wurde. Sie verbündet sich mit Lazarus und verleiht ihm übernatürliche Kräfte.

Ihr schlüpft in die Haut des unfreiwilligen Ghosthunters und macht euch auf die Suche nach eurer Partnerin. Doch zuvor

müsst ihr einige von Geistern heimgesuchte Areale säubern. Die Reise führt durch die besagte Schule, ein Sumpfgebiet, ein verrottendes Geisterschiff und ein Spukhaus – um nur einige der Orte zu nennen.

Zu Beginn des Spiels haltet ihr euch im Schulgebäude auf. Ihr findet einen Computer mit der Künstlichen Intelligenz von Professor Richmond, des Besitzers des geheimen Labors. Das virtuelle Abbild des Professors drückt euch die Aufgabe aufs Auge, die Geister wieder einzufangen. Auch wenn sich Lazarus anfangs nicht mit seiner Bestimmung anfreunden kann, ändert er seine Meinung schnell, als plötzlich die Wand aufbricht und ein gorillaähnliches Ungeheuer auf ihn losgeht. Instinktiv schnappt er sich das Spezialgewehr und die Geisterfalle, die auf dem Tisch vor dem Computer liegen, und geht in Angriffsstellung.

Steuerdiskussion

Über die Steuerung ist man sich bei Sony Cambridge noch nicht einig. Derzeit werden zwei Steuerungsvarianten auf ihre Tauglichkeit geprüft. Bei der ersten schaltet ihr durch Druck auf die Dreieck-Taste in den Hunter-Modus, woraufhin Lazarus seine Waffe zieht und ein weißes Fadenkreuz

direkt auf dem anvisierten Ziel erscheint – die Markierung gleitet sozusagen direkt über die Objektoberflächen. Während ihr mit dem linken Stick um den Feind herumlauft, der automatisch immer im Fokus der Kamera bleibt, bewegt ihr mit dem rechten Stick das Fadenkreuz.

Bei der zweiten, "steiferen" Variante orientiert sich die Kamera nach dem Wechsel in den Hunter-Modus nun fest an Lazarus' Blickwinkel, das Fadenkreuz ist immer in der Mitte des Bildes. Diese Methode ist zwar etwas träger als die erste, allerdings fällt die Kontrolle leichter. Ob beide Steuerungsvarianten ihren Weg ins Spiel finden, steht noch zur Debatte.

Fangtaktiken

Zurück zu Lazarus und dem angreifenden Gorilla-Geist: Ihr ballert mit dem modifizierten Maschinengewehr auf das Ungetüm und weicht seinen Attacken aus. Doch der "Reverant", so der Name des Monsters, wird von den Schüssen lediglich geschwächt – töten könnt ihr ihn nicht (schließlich ist er schon tot). Um den Geist zu besiegen, werft ihr flink eure Geisterfalle in dessen Nähe und bearbeitet ihn zusätzlich mit dem Gewehr, bis er von der Falle eingesogen wird.



What do you want from me



Die Geister werden mit vielen schönen Lichteffekten eindrucksvoll in Szene gesetzt.

Ganz so leicht sind andere Geister jedoch nicht zu beseitigen. Im Sumpf bekommt ihr es mit Scharfschützen zu tun, die durch ihre Tarnung lediglich bei Lichtbrechungen zu erkennen sind. Also setzt ihr die Geisterbrille auf, wechselt in die Egoansicht und nehmt die Biester aus der Deckung heraus unter Beschuss.

Poltergeister hingegen sind für euch absolut unsichtbar, selbst die Geisterbrille bringt hier nichts. Also müsst ihr euch etwas überlegen, um diese hinterlistigen Gespenster einzufangen. In einem Klassenzimmer beispielsweise werdet ihr von einem Poltergeist attackiert. Im Nebenraum findet ihr Chemikalien, die zusammengemischt starken Rauch entwickeln. Nun schaltet ihr den Ventilator des Luftabzugs ein und leitet so den Rauch in den Raum mit dem Poltergeist. Prompt werden die Umriss des Ungeheuers sichtbar.

Keine Schalterrätsel

Solche und andere Rätsel machen mindestens die Hälfte des Spiels aus. Mal müsst ihr bestimmte Geister verwundbar oder sichtbar machen um sie erledigen zu können, mal müsst ihr einfach nur den Weg ins nächste Gebiet oder in den nächsten Raum



Die Pumpgun auf dem Rücken, das MG im Anschlag: Geisterjäger Lazarus Jones ist bestens ausgerüstet. Doch auch die Geister kämpfen mit schwerem Gerät wie einem Presslufthammer.

finden. Typische Schalter-, Schlüssel- und Türrätsel soll es aber nicht geben. Nicht selten braucht ihr die Hilfe eurer übernatürlichen Partnerin Astral. Diese kann nicht nur frei durch die Luft schweben, sondern auch die Kontrolle über bestimmte Geister übernehmen. Im bulligen Körper eines "Revenant" beispielsweise reißt ihr Mauern ein und durchbricht morsche Abdeckungen von Löchern im Boden.

"Ghosthunter" strotzt geradezu vor neuen Ideen beim Gegnerdesign und bei den Rätseln. Auf der einen Seite bekommt ihr bewährte Ballerkost mit einer ordentlichen Portion Action, auf der anderen Seite müsst ihr auch mal euer Köpfchen anstrengen. Dabei bleiben Déjà-vu-Erlebnisse weitestgehend aus, weil sich die Programmierer und Designer wirklich Gedanken gemacht haben, wie man dem Genre neue Impulse geben könnte. Sobald wir eine umfangreichere Vorabversion zur Verfügung haben, berichten wir wieder von "Ghosthunter".

➔ CARSTEN GRAUEL

PS2 Vorschau	
GHOSTHUNTER	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action-Adventure
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Sony
ENTWICKLER	Sony Studios Cabridge
ERSCHEINT	Winter 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	70 %
TENDENZ	4/5
Dichte Gruselstimmung, makabrer Humor und tolle Effekte sind die Stärken von "Ghosthunter".	

Interview

"Wir sind stolz auf unsere optischen Spezialeffekte"



James Shepherd,
Director von "Ghosthunter"
im OPM2-Interview.

Welche besonderen Merkmale heben "Ghosthunter" von der Masse der Spiele ab?

Shepherd: Wir legen viel Wert auf ein ausgefeiltes Charakterdesign, auf eine spannende Story und auf eine dichte Atmosphäre. Besonders stolz jedoch sind wir auf unsere außergewöhnlichen optischen Spezialeffekte wie Flirren, Glühen, Schlieren, Schattenwürfe und die Projektion von Bildern auf Charaktere.

"Ghosthunter" hat filmische Stilelemente. Welche Filme dienten Ihnen als Inspiration?

Shepherd: In der Tat haben wir uns einige Ideen aus bekannten Science-Fiction-Filmen "geborgt". Beispielsweise verfügen bestimmte Geister im Sumpf über die aus "Predator" (indiziert) bekannte Tarnvorrichtung, unsichtbare Poltergeister werden wie Kevin Bacon in "Hollow Man" nur im Rauch oder im Regen sichtbar. Natürlich spielten auch die beiden "Ghostbusters"-Filme eine Rolle.

Fast alle bisherigen Spiele der Cambridge-Studios ("Primal", "Medevil 1&2") hatten einen selbstironischen Ton oder Galgenhumor. Haben Sie etwas gegen bierernste Spiele?

Shepherd: Nein, ich finde Spiele, die einem richtig Angst einjagen, durchaus reizvoll. Wir möchten jedoch keine Spiele machen, die jemanden deprimieren könnten. Der dezente Humor lockert die Gruselstimmung hin und wieder auf und gibt den Spielfiguren feine Charakterzüge.

Vielen Dank für das Gespräch.

Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds

Mit einem spitzen Holzpflöck und einem Spritzer Weihwasser bricht Buffy jedes Herz – vorzugsweise die von blutgierigen Vampiren.



➔ Ist ihre Special-Leiste prall gefüllt, teilt Buffy besonders starke Schläge aus.

Sie ist aus dem Vorabend-Programm einfach nicht mehr wegzudenken – die charmante Vampirjägerin aus der kleinen Stadt Sunnydale. Bereits seit sieben Staffeln pfählt die so genannte Jägerin erfolgreich Vampire, Dämonen und sonstiges Höllen-Ungezieher. Beinahe so groß wie ihre ungebremste Kampfkraft ist mittlerweile der Kreis ihrer Fans – und die dürfen sich jetzt auf ein actiongeladenes PS2-Spiel freuen.

Im Vergleich zum ersten Teil auf Microsofts Xbox bietet das aktuelle PS2-Abenteuer sehr viel mehr, davon konnten wir uns bei einem Besuch in den Büros der Entwickler überzeugen. Im englischen Derby, gut drei Autobahn-Stunden nördlich von London, erwecken die fleißigen Programmierer von Eurocom das ganze Buffy-Universum zum virtuellen Leben.

Größte Neuerung: In "Chaos Bleeds" lenkt ihr nicht nur die gut aussehende Hauptdarstellerin, ihr dürft auch mit dem Rest ihrer kampferprobten Recken gegen die Mächte der Finsternis antreten. Jedes Mitglied des Teams weist dabei unterschiedliche Fähigkeiten auf. Sander zum Beispiel weiß besonders gut mit einer Axt umzugehen. Die Hexe Willow hingegen hat sich auf mächtige Zaubersprüche spezialisiert, mit denen sie die Untoten in Flammen steckt. Aber auch Spike und der Rest der Truppe haben schlagkräftige Argumente.

Das Böse kehrt zurück

Die rasante Vampirhatz selbst erweist sich als eine gelungene Mischung aus Action und kleineren Rätsleinlagen. Nach einem kleinen Trainingslevel, in dem ihr jeden der Charaktere kennen lernt, steuert ihr zunächst Buffy. Ein mächtiger Feind der Jägerin, Kakistos, scheint wieder sein Unwesen



➔ Willow hält nichts von brutalen Kampftechniken – sie heizt den Unholden lieber mit ihren magischen Fähigkeiten ein. Hier zerfällt gerade ein gemeiner Vampir in einen Haufen Asche.

zu treiben. Die erste Fährte bringt euch auf den Friedhof. Dort gibt es natürlich gleich eine Menge zu tun. Sofort hechten Blutsauger aus ihrer Gruft, die es auf den Lebenssaft eurer Hauptfigur abgesehen haben. Mit gezielten Schlagkombinationen haltet ihr euch die Ekelpakete vom Leib. Die Prügeleinlagen sind dabei relativ simpel gestrickt. Mit zwei Tasten tretet, bzw. schlagt ihr auf die widerpenstigen Untoten ein. Haben eure Gegner keine Lebensenergie mehr, zückt ihr einen Holzpflöck und schickt die verlorenen Seelen in die Hölle zurück.

Schlagkraft vs Denkarbeit

Damit es nicht zu eintönig wird, ist "Chaos Bleeds" mit spartanischen Rätsel-Einlagen gespickt. Bei der Suche nach den Teilen einer kleinen Sonnenuhr ist es zu meist schwieriger, den Weg im Auge zu behalten, als die offensichtlich platzierten Bruchstücke einzusammeln. Ähnlich verhält es sich mit den fehlenden Sicherungen eines Strom-Generators. Sobald ihr euch den Weg zum Sicherungskasten freigeprügelt habt, ist auch dieses einfache Rätsel gelöst. Etwas mehr Aufmerksamkeit bedarf es hingegen bei den Kämpfen gegen besonders starke Boss-Gegner. Eine mächtige Zauberkugel

könnt ihr beispielsweise nur dann aufhalten, wenn ihr ein Rudel von verwesenen Zombies möglichst schnell zerstückelt. Die verschiedenen Charaktere sehen dabei den menschlichen bzw. teuflischen Vorbildern zum Verwechseln ähnlich – momentan versucht Vivendi noch, die deutschen Synchronsprecher der Serie zu verpflichten. Sollte ihnen das gelingen, steht im September für alle Buffy-Fans ein ultimativer Kaufgrund für eine PS2 in den Händler-Regalen.

➔ MARKUS HÄBERLEIN

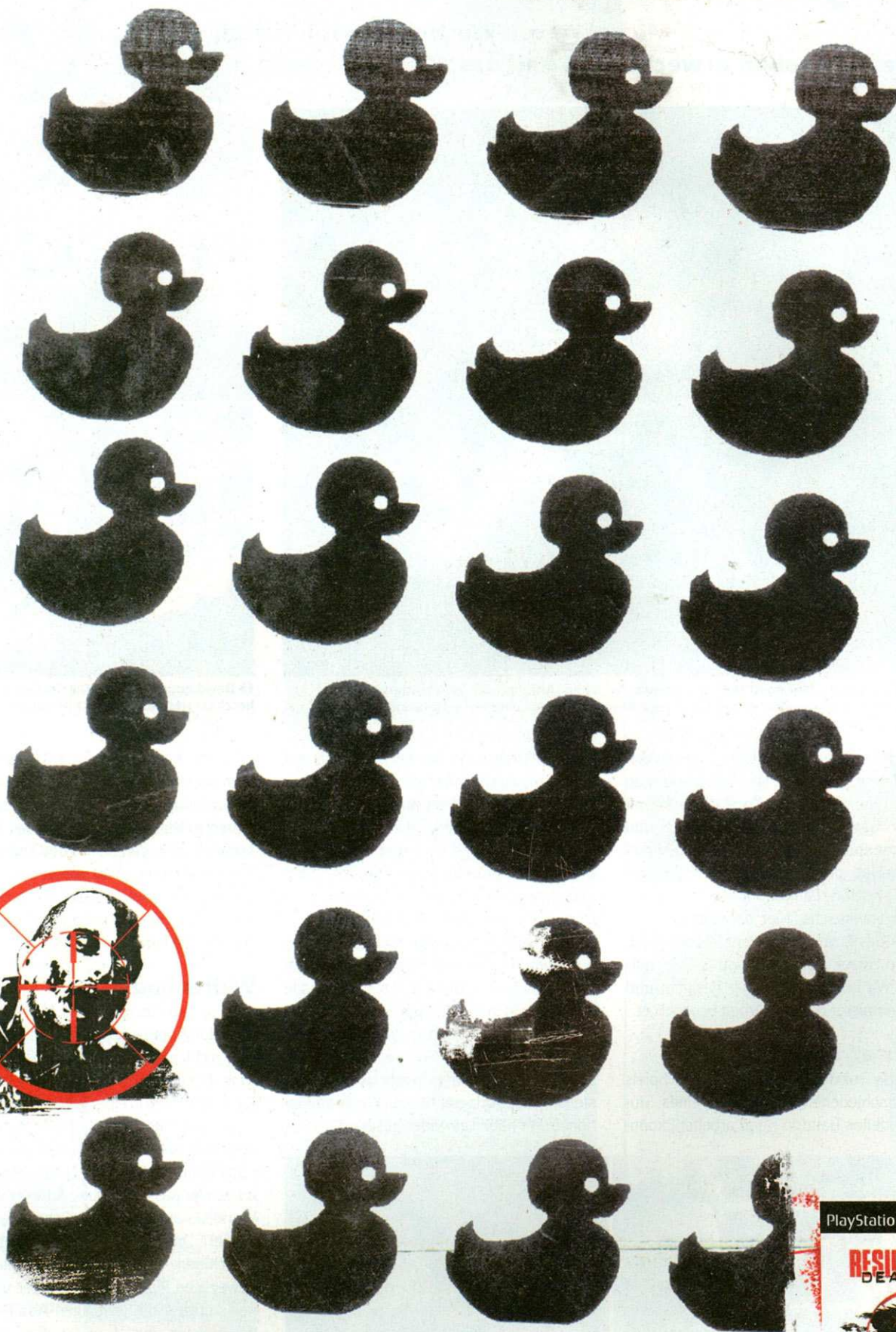
PS2 Vorschau	
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Vivendi Universal
ENTWICKLER	Eurocom
ERSCHEINT	September 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	90 %
TENDENZ	4/5
Erstklassiges Videospiel zur gleichnamigen Mystery-TV-Serie. Freut euch auf diesen Action-Kracher.	

Target No. 1

Distance _____
No. of Shots _____
Score _____
Name _____

RESIDENT EVIL™

DEAD AIM



© CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED. "G-con" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. G-con™ 2 & 2000 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.

Beyond Good & Evil

Bei Rayman-Erfinder Michel Ancel: Wir haben beobachtet, wie Jade zum Leben erweckt wird und das "Denken" lernt.



❶ Ach du Schreck, der Boss! Der schwebende Typ ist der Anführer der zwielichtigen Section Alpha, der Armee des Planeten Hyllis. Dieser Begegnung folgt eine wilde Hetzjagd.



❷ David gegen Goliath: Die Section Alpha hetzt ein riesiges Kampfschiff auf euch.

Vom Meer her weht eine leichte Brise, die Temperatur beträgt 28 Grad im Schatten. Alte Stadtviertel mit engen Gässchen, grünende Parks und moderne Bauten prägen das Stadtbild von Montpellier, der Hauptstadt der französischen Region Languedoc-Roussillon im Süden Frankreichs. Hier befindet sich das Studio des Rayman-Erfinders Michel Ancel, in dem zurzeit "Beyond Good & Evil" entsteht. Wir haben die dreißig Designer und Programmierer bei ihrer Arbeit beobachtet.

"Echte" Schauspieler

Dass bei der Entwicklung eines Spiels die verschiedenen Abteilungen eines Studios tadellos Hand in Hand arbeiten, konn-

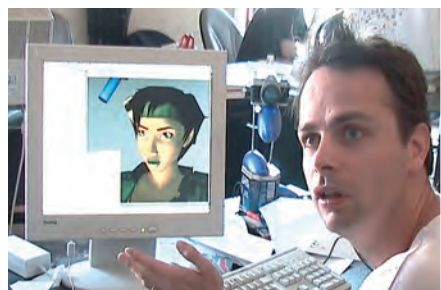
ten wir bei unserem Besuch besonders gut sehen. Die Zeichner fertigen Skizzen der verschiedenen Schauplätze an – zunächst ohne Farbe und unordentlich zu Papier gebracht, später koloriert und mit Schattierungen. Es entstehen zahlreiche Fotos von Gebäuden und Pflanzen – die späteren Vorlagen für möglichst authentische Texturen.

Beim Charakterdesign hingegen stehen Aussehen und Animationen der Figuren im Mittelpunkt. Das Gesicht der Heldin Jade kann anhand mehrerer Fixpunkte so geformt werden, dass Emotionen wie Wut, Angst, Enttäuschung oder Freude deutlich zu sehen sind. Besonders witzig war die Herstellung der Vorlagen für die Körperanimationen: Wir haben ein Video gesehen, in dem

einer der Mitarbeiter niedergeschlagen auf dem Boden sitzt und seinen Rücken an die Wand lehnt. Ein Kollege kommt auf allen Vieren zu ihm gekrabbelt und legt tröstend seinen Kopf in den Schoß des anderen. Aus diesem Video entsteht später die Szene, in der Jade nach der Entführung ihrer Freunde entmutigt zusammensackt und sich ihr Haustier Waf an sie kuschelt.

Weltenbauer

Die Leveldesigner sind für Aufbau und Aufteilung der Umgebungen verantwortlich und nicht etwa für deren optische Gestaltung. In einer Mission beispielsweise muss Reporterin Jade in einer geheimen Fabrik Beweise sammeln und darf sich dabei nicht von den Wachen erwischen lassen. Wie "Splinter Cell"-Star Sam Fisher schleicht sie an den Aufpassern vorbei, aktiviert mit ihren Wurfdiskos aus der Distanz Schalter und fotografiert mit ihrer Kamera mysteriöse Maschinen. Die Leveldesigner platzieren bewegliche Plattformen, Schalter und Gegner so, dass die jeweiligen Abschnitte für den Spieler sowohl zu schaffen, als auch unterhaltsam sind. In einer anderen Mission ist Jade in ihrem Hovercraft unterwegs und will in eine Art Festung eindringen – der ein-



❸ Michel Ancel demonstriert Jades eindrucksvolles Mienenspiel am PC.



❹ Zur Veranschaulichung werden Spielszenen zunächst von Mitarbeitern "vorgespielt".



⦿ Auf leisen Sohlen: In einer geheimen Fabrik schleicht sich Jade an den Wachen vorbei.

zige Weg ins Innere jedoch ist ein vermintes Flüsschen. Zudem beschießt euch eine schwebende Roboterdrohne mit Torpedos. Um den Weg in die Festung freizumachen, müsst ihr nun die Ziel suchenden Geschosse hinter euch her lotsen und sie zu den Wasserminen locken.

Die Leveldesigner arbeiten eng mit den Programmierern der Künstlichen Intelligenz zusammen, damit die computergesteuerten Charaktere auch richtig mit der Umgebung interagieren. So werden in den Levels Event-Trigger platziert – sie veranlassen die Figur beim Passieren zu einer Aktion oder weisen ihr den Weg. Solch ein Trigger ist beispielsweise nötig, wenn Jades Onkel Pey'j über eine Kiste klettern oder einen Schalter bedienen muss. Die Wachen in der Fabrik hingegen haben feste Lauf Routen, auf denen sie sich bewegen, bis sie Jade entdecken. Ist dies der Fall, ändern sie ihr Verhalten und verfolgen die Einbrecherin.

⊙ CARSTEN GRAUEL



⦿ Jade fotografiert nicht nur Tiere und Pflanzen, sondern sammelt auch Beweismaterial.

Drei Dinge...

... die "Beyond Good & Evil" so außergewöhnlich machen.

Design

Die Tatsache, dass die Comic-Kultur in Frankreich sehr ausgeprägt ist, spiegelt sich auch in "Beyond Good & Evil" wieder. Während das Charakter- und Background-Design anderer europäischer Spiele oft uninspiriert, plump oder auch steril wirkt, entführt euch das neue Ubi-Soft-Abenteuer in eine bezaubernde Welt voller fremdartiger und zugleich schöner Pflanzen und Tiere. Ihr trefft auf witzige Fabelwesen, probiert skurrile Geräte und Fahrzeuge aus und bewundert Bauwerke mit einem Stil-mix aus Vergangenheit und Zukunft. Sowohl die übertriebenen Proportionen der Figuren als auch die stimmigen Pastelltöne zeugen von den Comic-Wurzeln.

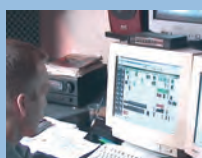


Spielelemente-Mix

"Beyond Good & Evil" bietet wesentlich mehr als das Abklappern riesiger Areale zu Fuß, Kämpfe und Rätsel. Ihr fahrt mit eurem Hovercraft zu verschiedenen Inseln im Meer, bestreitet mit demselben Gefährt Wettrennen und Geschicklichkeitstests und schießt unterwegs Fotos von seltenen Lebewesen, um die Aufnahmen anschließend zu verkaufen. Natürlich gibt es auch jede Menge spannender Kämpfe, in denen ihr Jades Aikido-Fähigkeiten mit denen ihrer CPU-gesteuerten Gefährten kombiniert. Später fliegt ihr mit einem Aufsatz für euer Hovercraft sogar ins All. Abwechslung wird groß geschrieben.

Musik

Die musikalische Untermalung von "Beyond Good & Evil" ist eine Wucht. Die Kompositionen decken viele Stilrichtungen ab und passen perfekt zu den jeweiligen Spielsituationen.



Für die Zwischensequenzen werden eher ruhige Themen verwendet wie ein leichtes Klavierstück, das lediglich von Violinen begleitet wird. Wenns zur Sache geht, legt das virtuelle Orchester so richtig los und entfacht ein dramatisches Feuerwerk aus Geigen, Trompeten, Klavier und Pauken. Auch dynamische Elektro-Klänge werden untergemischt. Weitere Lieder gehen eher in Richtung Jazz und Reggae. Sogar keltische Melodien und Chorgesänge gibt es zu hören – ein akustischer Genuss.

Beach volleyball

summer heat

- ⦿ Erstes Beach Volleyball-Spiel exklusiv für die Playstation®2
- ⦿ 14 unterschiedliche und gutgebaute Charaktere
- ⦿ Große Zahl an freischaltbaren Extras
- ⦿ Toller Soundtrack mit Pink, Kylie Minogue, Sum 41 u.v.m.
- ⦿ Multiplayer – bis zu 4 Spieler (Multitap-Support)

PlayZone meint:
"Summer Heat Beach Volleyball ist einer der Überraschungshits des Jahres."

PlayZone 08/2003



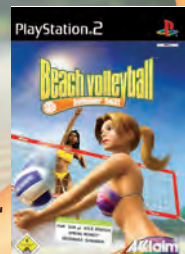
„Sommerspaß für Sony-Jünger: Gelungenes Arcade-Volleyball mit angenehm anspruchsvollem Spielsystem und feiner Optik.“ Maniac 06/2003

„Knallbuntes Beach-Volleyball, das die Konkurrenz auf den anderen Systemen in Grund und Boden „schmettern“ wird.“

Play the PlayStation 05/2003

„Sonnenhungrige PS2-Besitzer sollten Summer Heat Beach Volleyball durchaus im Auge behalten, spielerisch hat das Ding einiges zu bieten.“

GamePro 06/2003



PlayStation®2

Acclaim®

www.ACCLAIM.de

Summer Heat Beach Volleyball™ und Acclaim® © 2003 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios Cheltenham. All rights reserved. „PlayStation“ and „PlayStation 2“ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Änderungen vorbehalten. VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GmbH, Leuchtenbergerring 20, D-81677 München.

PS2 Vorschau

BEYOND GOOD & EVIL	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action-Adventure
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Ubi Soft
ENTWICKLER	Ubi Soft
ERSCHEINT	November 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %
TENDENZ	4/5
Außergewöhnliches Action-Adventure mit unverwechselbarem Charme und viel spielerischer Abwechslung.	

XGRA

Mit einem Affenzahn und Raketen im Gepäck donnern die Piloten dieses Zukunfts-Grand-Prix' über irre Achterbahnen...



Techno-Donner im Gebirge: Optisch gibts kaum neue Ideen zu vermelden.

Kaum eine andere Serie hat so viele Änderungen hinter sich wie die "Extreme G"-Reihe von Acclaim (die ersten beiden Teile erschienen für das Nintendo64, der dritte für PS2 und GameCube). Mal waren die Strecken zu schmal, dann wieder waren sie zu breit, mal war die Geschwindigkeit zu hoch oder die Gegner waren zu schwer zu schlagen.

Auch für den vierten Teil gibt es etliche Neuerungen. So wurde die Geschwindigkeit im Vergleich zu "XG3: Extreme G Racing" wieder etwas heruntergeschraubt, so dass man nicht mehr so oft in die Bande knallt. Zuvor hatten selbst Profis kaum eine Runde fehlerfrei überstanden. Das Streckendesign ist nun noch einen Tick verrückter: Es gibt mehr Loopings, mehr Korkenzieher-Abschnitte, mehr Sprünge und vor allem mehr Abzweigungen. Die insgesamt vierzehn Kurse sind gleichmäßig auf sieben Örtlichkeiten verteilt. Auf dem Rennplan stehen unter anderem eine klirrend kalte Eiswüste, eine Mega-Industriemetropole, ein Netz aus schimmernden Unterwassertunneln oder ein trocken-staubiges Ödland.

Damit ihr auch längerfristig Spaß an der High-Speed-Orgie habt, hat sich Acclaim besonders über den Karriere-Modus den Kopf



Raketenaufrüstung aktiv und fertig zum Abschied: Seit jeher müsst ihr bei den "XG"-Rennen gleichzeitig lenken und kämpfen – sonst fliegt ihr von der Strecke!

zerbrochen. Im "2080 Championship" beweist ihr zunächst in drei Anfänger-Rennen euer Können und versucht dabei, die Aufmerksamkeit auf euch zu lenken. Je besser eure Ergebnisse ausfallen, desto mehr Rennteams machen euch Angebote, künftig für sie zu fahren.

Insgesamt acht renommierte Rennställe gehören zur "Extreme Gravity Racing Association" (kurz: XGRA). Jedes Team legt Wert auf andere Kriterien: So sind die Vehikel von Terranova bekannt für eine einfache Steuerung und schnelle Regeneration, während die Vixen-Bikes extrem schnell sind und ein widerstandsfähiges Schutzschild haben.

Rivalen der Rennbahn

Da manche Rennteams oder auch Fahrer Rivalitäten austragen, kommt es auf der Strecke nicht selten zu heftigem Gerangel. Zudem merken sich die gegnerischen Fahrer die Gemeinheiten, die ihr ihnen zugefügt habt und gehen im nächsten Rennen dann besonders aggressiv gegen euch vor.

Erneut könnt ihr euch mit einer Vielzahl von Waffen zur Wehr setzen. Auf der Strecke sind glühende Kugeln, so genannte Portals, verteilt, die ihr aufnehmt, wenn ihr darüber fahrt. Ihr könnt diese sofort einsetzen oder

sammeln. Mit jeder einzelnen Kugel ändert sich die Art eurer Sekundärwaffe. Ist die gewünschte Waffe verfügbar, bestätigt ihr sie mit der Kreistaste. Für zwei Portals bekommt ihr beispielsweise Minen, für drei einen Geschwindigkeits-Boost, für vier begrenzte Unverwundbarkeit usw. Dadurch kommt eine Prise Taktik in die ansonsten sehr actionreiche Raserei: Spart ihr lieber auf bessere Wunden, oder ballert ihr alles sofort raus?

➔ CARSTEN GRAUEL

PS2 Vorschau

XGRA	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Rennspiel
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Acclaim
ENTWICKLER	Acclaim
ERSCHEINT	31. August 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	70 %
TENDENZ	4/5
Speed-Freaks und Achterbahnfans sollten sich diese futuristische Motorradhatz unbedingt vormerken.	

Hände weg vom Controller!



Free your hands and feet and have fun!



Vergiss deinen Controller! EyeToy ist da, das erste Spiel, das du mit Händen und Füßen steuern kannst. Hol dir 12 Spiele inklusive der Kamera und probier's aus.

Im Paket für 59.95 Euro unverbindliche Preisempfehlung.



eyetoY™

www.eyetoy.com

PlayStation®2

True Crime

Gut dass wir verglichen haben:

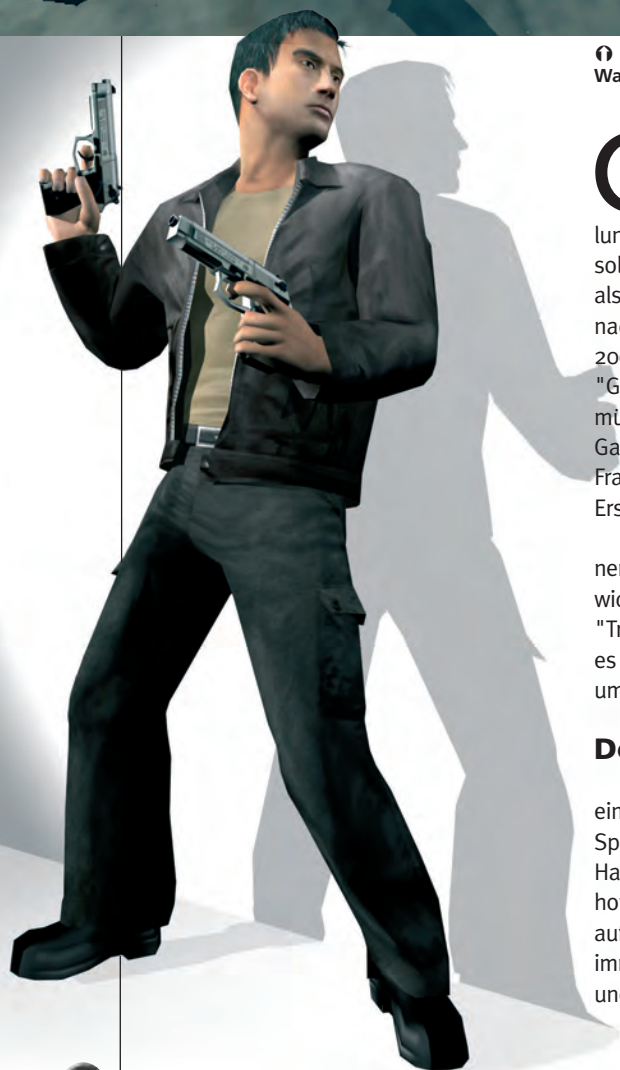
"True Crime"-Cop Nick Kang schickt Tommy Vercetti ins Altersheim!



🔊 Kang in Action: Mit unterschiedlichen Waffen fliegt ihr in Zeitlupe um die Kurve.



🔊 Mal laut, mal leise: Als guter Polizist passt Kang sein Verhalten der Situation an.



Gerade arbeitet das Team des kalifornischen Entwicklers Luxoflux mit Hochdruck an der Fertigstellung ihres "GTA"-Killers. Ende September soll "True Crime" in den Läden stehen und als erstes großes Highlight das Vorweihnachtsgeschäft einläuten. In den Jahren 2001 und 2002 hatte diesen Job immer "GTA" übernommen, doch in diesem Herbst müssen wir auf eine weitere Folge der Gangster-Serie verzichten. Da stellt sich die Frage: Wird "True Crime" ein vollwertiger Ersatz? Oder vielleicht sogar noch mehr?

Um eine erste Antwort geben zu können, vergleichen wir die Titel anhand der wichtigsten Kriterien. Beachtet aber, dass "True Crime" noch nicht fertig ist und dass es sich bei unserer Einschätzung deshalb um ein vorläufiges Urteil handelt. Los gehts!

Der Held

Nick Kang vs. Tommy Vercetti: Kang ist ein suspendierter LA-Cop, der nun für die Spezialeinheit EOD arbeitet. Der Vater des Halbasiaten war ebenfalls ein Cop und Kang hofft, eines Tages den Mord an seinem Dad aufklären zu können. Kang ist tough, hat immer einen witzigen Spruch auf den Lippen und wird von der zierlichen Rosie verehrt.

Für Frauen hat Tommy Vercetti keine Zeit, Bordsteinschwalben mal außer Acht gelassen. Der aufstrebende Kleinkriminelle mit einem Faible für bunte Hemden ist skrupellos und geldgierig. Vercettis Privatleben bleibt privat, was seinen abgeklärten Eindruck nur verstärkt. Über die Stränge schlagender Gesetzeshüter gegen brutalen Gangster? Unentschieden.

True Crime vs. GTA Vice City (dt.): 1:1

Die Grafik

Die Optik von "True Crime" ist etwas realistischer als die leicht comicartige "Vice City (dt.)"-Grafik. Personen, Fahrzeuge und Straßen bieten mehr Details, auch die Zwischensequenzen und das Schadenssystem kommen einen Tick cooler. Bei beiden Spielen wird gestreamt, es gibt also keine Nachladepausen beim Cruisen. Bei "True Crime" sind noch gelegentliche Hänger zu spüren, dieser Makel soll aber noch ausgemerzt werden. Innerhalb von Gebäuden ist der grafische Unterschied zugunsten von "True Crime" gewaltig, deshalb ist der Luxoflux-Produktion dieser Punkt sicher.

True Crime vs. GTA Vice City (dt.): 2:1



📍 Kang in Hollywood: Das ganze Spiel ist wie ein Actioner aus der Traumfabrik aufgebaut.

Der Sound

Dieser Punkt geht klar an "GTA Vice City (dt.)". Das ist nicht die Schuld von "True Crime", denn hippe Lizenz-Mucke und Sprachausgabe von Hollywood-Stars wie Christopher Walken sind mehr, als die meisten Spiele zu bieten haben. Aber "GTA" ist einfach der ultimative Sound-König. Fast 100 lizenzierte 80er-Jahre-Songs, aufgeteilt auf neun Radiostationen – da kann kein anderes PS2-Spiel mithalten. Ausgleich.

True Crime vs. GTA Vice City (dt.): 2:2

Die Missionen

"True Crime" soll mehr als 100 Missionen beinhalten, die sich in mehrere Kriminalfälle aufteilen. Dramatische Verfolgungsjagden, Schleich-Aufträge, Schießereien auf offener Straße und Schlägereien in der Bar – für Abwechslung ist gesorgt. Dazu kommen so genannte Random Crimes, über die ihr per Polizeifunk informiert werdet. Diese Aufträge müsst ihr nicht zwingend ausführen, aber eine Vergewaltigung auf offener Straße muss doch wohl verfolgt werden, oder?

"Vice City (dt.)" dagegen bietet mit insgesamt 80 Missionen plus Bonusmissionen in Taxi, Polizei- oder Krankenwagen eben-

📍 Lebhaft: Jede Location bietet zerstörbare Gegenstände und atmosphärische Details.

falls einen großen Umfang, spielerische Freiheit und viel Abwechslung. Deshalb hier das nächste Unentschieden...

True Crime vs. GTA Vice City (dt.): 3:3

Die Stadt

Wie der Untertitel besagt, spielt "True Crime" in den Straßen von Los Angeles. Dazu wurden 300 Quadratkilometer der kalifornischen Metropole mühevoll nachgebaut. Das Ergebnis beeindruckt: Jedes wichtige Gebäude ist vertreten, jedes Viertel (Hollywood, Beverly Hills...) hat einen individuellen Look und vom einen bis zum anderen Ende braucht ihr fast 30 Minuten. Auch das an Miami angelehnte Vice City ist groß und vielfältig, gegen das echte L.A. kommt die 80er-Jahre-Drogenmetropole aber nicht an. Deshalb ein Punkt für "True Crime".

True Crime vs. GTA Vice City (dt.): 4:3

Die Steuerung

Auf der Straße gibts keine Unterschiede, in beiden Spielen lenkt ihr die unterschiedlichsten Fahrzeuge bequem über den Asphalt. Steigt ihr aus, spielt "True Crime" seine Stärken aus. Bei Prügel- und Schießeinlagen wirkt die Spielmechanik ausgereifter als bei "Vice City (dt.)", wo ihr ein sehr geringes Schlagrepertoire habt und bei Schusswechseln mit Kameraproblemen zu kämpfen habt. Also ein klarer Punkt für "True Crime".

True Crime vs. GTA Vice City (dt.): 5:3

Das Fazit

Zieh dich warm an, Tommy! Da richtet jemand seine Knarre auf dich! Nach dem nicht ganz perfekten "The Getaway" ist "True Crime" der erste ernst zu nehmende Konkurrent für "GTA Vice City (dt.)". Trotz des Punktsiegs in unserem Vorab-Vergleich möchten wir noch nicht behaupten, dass die Luxoflux-Entwicklung dem Rockstar-Werk den Rang ablaufen wird. Noch konnten wir ein zentrales Kriterium nicht bewerten, nämlich, wie sich die Atmosphäre darstellt und wie motivierend das Abenteuer letztlich ist. Doch in Kürze schon erwarten wir die finale Version und dann sind wir alle schlauer!

📍 THOMAS SZEDLAK



📍 Theatralisch: Nick Kang rast mit Blaulicht über den berühmten Broadway.

Interview

"Klar gibts Prostituierte!"



Chris Archer,
Produzent von "True Crime"
im OPM2-Interview.

Welche Filme haben Sie inspiriert?

Archer: Oh Gott, jede Menge. Z.B. "Reservoir Dogs", "Pulp Fiction" und natürlich auch die "Lethal Weapon"-Serie.

Wie lange sind Sie durch L.A. gekurvt, um alle Details einbauen zu können?

Archer: Mit Hilfe von Satelliten-Fotos konnten wir den Grundriss der Stadt nachbauen. Aber natürlich fuhren wir viel durch Los Angeles und schossen mehr als 1000 Fotos.

Wird es Heimkino-Features geben?

Archer: Absolut. Die PS2-Version bietet einen 16:9-Modus und DD-Sound.

Gibt es Prostituierte in "True Crime"?

Archer: Was wäre L.A. ohne Prostituierte?

PS2 Vorschau

TRUE CRIME	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action
ALTER	Ab 16 (beantragt)
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Luxoflux
ERSCHEINT	18. September 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	90 %
TENDENZ	5/5
"True Crime" wird immer besser! Werden die letzten Bugs entfernt, könnte der Sensations-Coup gelingen!	

Zone of the Enders: The 2nd Runner – Special Edition

Konami klotzt, anstatt zu kleckern: Extra für Europa hat der Spiele-Riese den Kracher kräftig aufgebohrt. Wir haben die "Special Edition" bereits gespielt.



📌 **Mordanschlag im All:** Schwerelos schweben Blutklumpen durch den Raum.

Europa wird von einigen japanischen Publishern immer noch stiefmütterlich behandelt – wer hat Square bereits die üble PAL-Version von "Final Fantasy 10" verziehen? Traditionshersteller Konami hingegen liefert regelmäßig verbesserte bzw. erweiterte Europa-Fassungen, z.B. von "Pro Evolution Soccer 2", "Silent Hill 2" und "Metal Gear Solid 2".

Auch bei "Z.O.E. 2" nutzt man die Zeitspanne zwischen Japan- und Europa-Erscheinung für gezielte Verbesserungen. So werden PAL-Spieler zwei überarbeitete und drei neue Levels genießen dürfen. Die Spielzeit des Originals war mit rund sechs Stunden nämlich etwas kurz geraten.

Mehr, mehr, mehr

Es gibt noch weitere Ergänzungen: Konamis Topteam um Design-Legende Hideo Kojima ("MGS") hat zusätzliche Zwischensequenzen, neue Jehuty-Kampfeinheiten sowie zwei weitere Schwierigkeitsgrade eingebaut. So lassen wir uns gerne für eine sechs Monate längere Wartezeit entschädigen.

Wer nicht bis Ende September warten will, um mit Kampfroboter Jehuty die Bevölkerung der Mars-Kolonie zu verteidigen, der sollte das kommende OPM2 10/2003 nicht



📌 **Gegner voraus und Raketen im Anmarsch:** Diesen spannenden ersten Bossgegnerkampf erlebt im OPM2 10/2003 selbst, in unserem großen "Z.O.E. 2"-Demo!

verpassen. Darin erwartet euch nämlich eine umfangreiche spielbare Demo von "Zone of the Enders: The 2nd Runner – Special Edition" auf unserer Demo-DVD.

Fast alle neuen Aspekte aus dem zweiten "Z.O.E." erlebt ihr dann hautnah. Ihr visiert mit dem Zielsuch-Laser mehrere Gegner gleichzeitig an. Bis zu 40 kleine Drohnen lassen sich somit auf einmal ins Jenseits befördern (siehe Bild links oben). An anderer Stelle zieht ihr mit Gewalt eine Eisenstange aus dem Boden, nutzt sie als Schlagwaffe oder rammt sie wie einen Speer ins Herz des Gegners. Insgesamt erwartet euch ein atemberaubendes Actionfeuerwerk, das trotz unglaublich vieler gleichzeitig dargestellter Gegner, ultraschnellen Kampfmanövern, zerstörbarer Umgebung und bildschirmfüllenden Explosionen nie ruckelt, sondern immer mit den maximalen 50 Bildern pro Sekunde flüssig läuft.

Anime-Spiel

Wer wissen will, was die PS2 leisten kann, darf sich diesen Kracher nicht entgehen lassen. Zumal euch spektakuläre Zwischensequenzen im Anime-Stil förmlich in die spannende Handlung um den Helden Dingo Egret hineinziehen. Dieser konnte

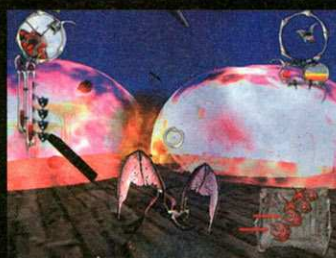
nach einem feigen Mordversuch des Terroristen-Anführers Nohman nur durch eine Notoperation am Leben gehalten werden und ist nun für immer mit dem Kampfroboter Jehuty verschmolzen. Herz- und Lungenfunktionen werden von Jehuty gesteuert – verlässt Dingo seinen Roboter, ist er wenige Sekunden später tot.

Übrigens: Im nächsten OPM2 liefern wir euch wahrscheinlich schon den Test von "Z.O.E. 2"! **THOMAS SZEDLAK**

PS2 Vorschau

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER – SE	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action
ALTER	ab 12
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	KCE Japan
ERSCHEINT	Ende September 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %
TENDENZ	5/5
Geheime Ressourcen in der PS2? Diese Actionrakete holt technisch alles 'raus und spielt sich famos!	

SAVAGE SKIES



Savage Skies entführt dich in eine Luftschlacht, wie Du sie noch nie erlebt hast! Schwing dich auf den Rücken einer von 24 Flugkreaturen und jage mit bis zu 3 Mitspielern (Xbox Version) über detailliert ausgearbeitete 3D-Fantasy-Landschaften. Stelle dich 27 verschiedenen Missionen und meistere waghalsige Flugmanöver.

"Ansprechende Ballerei mit gelungenem Fantasy Ambiente." Maniac 3/03

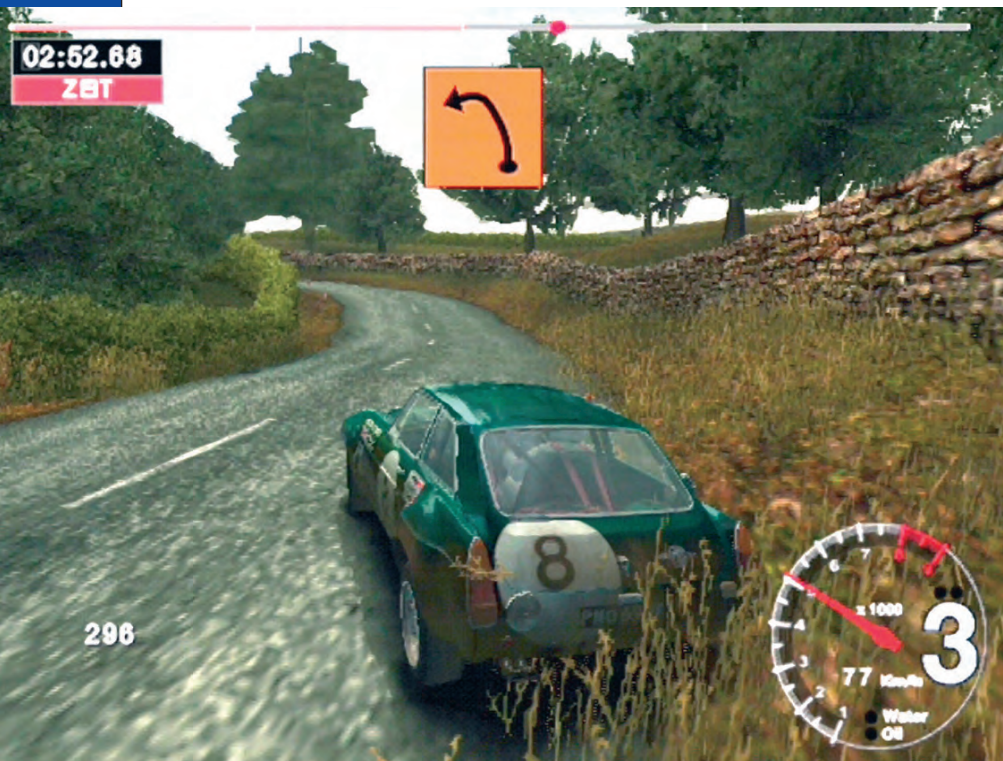
"Knallige Keilerei mit coolem Setting und treibender Musik." Playzone 3/03





Colin McRae Rally 4

Vorbei sind die Zeiten der Dürre bei den Spielmodi: Das neueste Schotter-Spektakel lädt euch an einen **reich gedeckten Rallye-Tisch**.



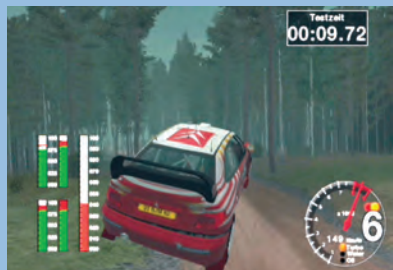
📌 Rallye-Romantik: Mit dem alten MG B geht's durchs heimische Britannien. Beachtet das Gras, das sich teilweise im Wind wiegt: Es sorgt an vielen Stellen für lebendigere Atmosphäre.



📌 In den Replays könnt ihr eure ondulierte Karre nochmals genau begutachten.

Test-Einsätze

Während einer Meisterschaft kümmert ihr euch auch sechs Mal um die Weiterentwicklung des Autos. Bei diesen interaktiven Einlagen müsst ihr beispielsweise in jedem Gang eine bestimmte Drehzahl halten oder die Federn bis zum Anschlag treiben (siehe Bilder). Absolvierst ihr die Tests erfolgreich, schaltet ihr damit für den Rest der Saison die entsprechenden, besseren Teile frei.



Fast noch rasanter als der Namenspatron gehen die Codemasters beim vierten Teil ihrer Drift-Legende ran. Schon im September soll "Colin McRae Rally 4" in den Läden stehen. Grund zur Eile gibt es: Der Vorgänger löste mit seinem leicht seltsamen Konzept Verwunderung aus. Die Ausschläge auf den Beliebtheits- und Verkaufszahlen-Skalen erreichten denn auch nicht mehr die Werte der ersten beiden Teile.

"Mit Vollgas in die Vergangenheit" lautet das Konzept des Viersers. Da die meisten Neuerungen von "Colin 3" nach hinten losgingen, griffen die Entwickler auf Bewährtes zurück. Anhand einer Beta-Vollversion konnten wir in aller Ruhe begutachten, ob das Vorhaben geglückt ist.

Experten ans Steuer!

Da wäre zuallererst der Meisterschafts-Modus. Die aktuelle Championship präsentiert sich zwar recht ideenlos, aber solide. Ihr müsst nicht mehr zwangsweise im Focus antreten und auch keine drei Jahre hintereinander fahren. Zur Wahl stehen drei Championate, die sich durch das verwendete Fahrzeugmaterial unterscheiden: WRC, Super 1600 und alte Gruppe B. Mit dem vierten Modus geht ein lang gehegter

Wunsch vieler "Colin"-Fans in Erfüllung: In der Experten-WM legen die Kontrahenten besonders schnelle Zeiten aufs Parkett. Ihr müsst zudem fix in der Cockpitperspektive fahren, manuell schalten und solltet euren Untersatz wie ein rohes Ei behandeln, denn schon ein einziger Crash kann das vorzeitige Aus bedeuten.

Auch bei den weiteren Spielmodi gilt: Echte Brüller Fehlanzeige, aber im Vergleich zum Vorgänger eine 300-prozentige Steigerung. Interessant ist der Rallye-Modus: Hier nehmt ihr alle Pisten eines Landes unter die Räder oder stellt euch selbst aus sechs beliebigen Etappen eine Veranstaltung zusammen. Vier Instant-Rallies gibt das Programm bereits vor. Sie stehen unter einem bestimmten Motto, etwa "alles Asphalt", "besonders viele Sprunghügel" oder "nur Super-Specials".

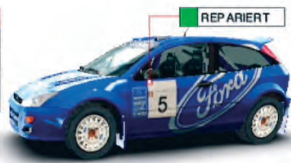
Reanimierte Mechaniker

Ein wirkliches Ärgernis waren beim Vorgänger die von selbst ablaufenden Reparaturen und die recht groben Setup-Einstellungen. Die dunklen Zeiten sind vorbei – nun müsst ihr auch als Mechaniker wieder verstärkt ran. Nach jeder zweiten Etappe habt ihr nun eine Stunde Zeit, defekte Baugruppen



KAROSSERIE
Teilerparatur 14:00 Min.
Strafe 00:00 Min.
Verbleibende Zeit
33:30 Min.

Eine beschädigte Karosserie beeinträchtigt die Aerodynamik des Fahrzeugs und damit Ihre Wettbewerbsfähigkeit.



FAHRZEUGREPARATUR - FAHRZEUGEINST.
zurück

Räder 12:30 REP
Bremsen 11:40 95%
Karosserie 14:00 REP
Kühlsystem 16:30 76%

PT
usa
crystal creek
mg (deu)

Überzieht ihr die knapp bemessene Reparaturzeit, hagelt es Strafminuten.

pen auszutauschen. Die Veränderungen in den Fahrzeugeinstellungen kosten hingegen keine wertvollen Minuten mehr. Zwar sind die Auswahlmöglichkeiten nach wie vor nicht wirklich umfangreich, doch sind die Streckenbeläge jetzt noch abwechslungsreicher, die richtige Wahl damit noch wichtiger. Eher wenig getan hat sich bei der grundsätzlichen Fahrphysik. Immerhin hat man nicht mehr so stark das Gefühl, dass sich das Auto um eine virtuelle Mittelachse drehe.

Reifen auf der Flucht

Doch hemmen nicht nur falsche Reifenwahl und untaugliche Federn den Vortrieb. Damit das revitalisierte Reparatursystem auch richtig zur Geltung kommt, haben die Entwickler den Einfluss des Schadensmodells um einiges verschärft. Wer seinen Untersatz ohne Gnade durch die Pampa treibt und ihn des Öfteren übers Dach abrollt, muss nun mit ernsteren Konsequenzen rechnen. Das Fahrzeug wird spürbar langsamer oder lässt sich erheblich schwieriger steuern. Für echten Nervenkitzel sorgen zudem neue Defekte. Schleichende Plattfüße



Kurz vor dem Ziel fehlt uns auf einmal der Vortrieb: Aufgrund zu vieler Frontalkollisionen stirbt immer wieder der Motor ab. Neu und nett ist die langsam verdreckende Frontscheibe.

führen ebenso zu bangen Blicken und pochenden Herzen wie eine sich langsam auflösende Lauffläche. Und an Felsbrocken reißt man sich jetzt auch viel schneller mal eben das komplette Rad ab.

Überraschend schlecht ist ein eigentlich sehr realistisches Feature von "Colin 3" bei der Rallye-Gemeinde angekommen: Während einer Veranstaltung wusstet ihr kaum, wo ihr im Wettbewerb steht. Zudem hatte man viel zu oft und viel zu schnell aus Versehen das vor einer Etappe durchlaufende Gesamtklassament per X-Taste weggedrückt. Im neuen Spiel bekommt ihr – auch als Erster auf der Strecke – euren Rückstand oder Vorsprung auf den schnellsten Fahrer angezeigt. Nach der Zieldurchfahrt dürft ihr euch außerdem in aller Ruhe durch Etappen- und Gesamtzeitenlisten wühlen.

Selbst einmal Colin sein

Erwartet uns mit "Colin 4" nun kaum mehr als ein langweiliges Update oder doch die Erfüllung aller Rallye-Wünsche? Die Wahrheit liegt irgendwo dazwischen: Der vierte Teil wirkt in fast jeder Hinsicht heraus-

ragend und legt die Messlatte ein Stückchen höher. Ein Ideen-Feuerwerk fackelt Codemasters aber nicht ab. Letztlich ist der Neuling nichts anderes als ein "Colin 3", wie wir es uns von Anfang an gewünscht hätten. Mit welcher Wertung es durchs Ziel rasen wird, erfahrt ihr in der nächsten Ausgabe – und eine spielbare Demo gibts dann auch!

MICHAEL GALUSCHKA

PS2 Vorschau

COLIN McRAE RALLY 4	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Rennspiel
ALTER	frei
HERSTELLER	Codemasters
ENTWICKLER	Codemasters
ERSCHEINT	September 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %
TENDENZ	5/5
Reparatur gelungen: Kleine, aber feine Änderungen sorgen für ein schönes neues Rallye-Gefühl. Wohl ein Tophit!	

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)

KLEINSTE FERNGESTEUERTE AUTOS JETZT FÜR NUR 12,95 EUR



HANDLER GESUCHT!
SUPERKONDITIONEN

SCHON ÜBER 30 MODELLE!



WWE SmackDown! Here comes the Pain!

Lights, Camera, Action! "Smackdown!" überrascht im neuesten Streich mit vielen technischen als auch spielerischen Neuerungen.



ⓘ Wer ist wer? OPM2-Redakteur Patric mit Wrestler "Test" beim WWE-Event in London.



ⓘ Die Grafik ist mehr denn je auf lebensecht getrimmt. Wenn sich The Rock und Brock Lesnar beharken, ist das auf den ersten Blick kaum von einer TV-Übertragung zu unterscheiden.

Am 2. Juli läutete THQ kräftig die Ring-Glocken und lud ein zur Vorstellung ihres neuen Wrestling-Spektakels "WWE Smackdown! Here Comes The Pain!" Im Sports Café am Haymarket (London) bot Produzent Nick Wlodyka den angereisten Journalisten die Möglichkeit, erste Eindrücke vom Schaukampf-Prügler zu erhaschen. Als nette Begleitung hatte THQ den WWE-Matador "Test" im Schlepptau, der eigens aus Kanada angereist war.

Kaum liefen die ersten bewegten Bilder über die Leinwand, stach schon ins Auge, dass dieses Spiel optisch um einiges zugelegt hat. Wie uns Nick in einem Interview verrät, basiert der neue "Smackdown"-Titel zwar auf der gleichen Grafikengine wie der Vorgänger, jedoch hat man diese völlig überarbeitet. Die Muskelprotze sehen ihren realen Vorbildern jetzt noch ähnlicher. Außerhalb des Rings tobt kein Papp-Publikum mehr, sondern eine hübsch animierte Zuschauermasse in 3D. Die Kamera hält aus ganz neuen Winkeln auf die Ringer und zeigt deren oft schmerzverzerrte Visagen – "Here comes the Pain!" eben.

Nun aber rein in die Kampfarena! Das Gameplay der Wrestling-Simulation basiert auf einem neuen Grapple-System. Es gibt

vier verschiedene Grapples (Wrestling-Sprache: Griff) mit passend zugeschnittenen Movesets (Power-, Submission-, Quick- oder Signature-Move). Aus jedem Griff heraus hat der Spieler die Wahl zwischen vier Aktionen aus dem Repertoire des realen Vorbilds. Beim Gegenangriff darf man sich eines neuen Zweiknopf-Kontersystems bedienen. Außerdem ist es möglich, den benommenen Fleischberg erst einmal quer durch den Ring zu zerren, bevor man ihn dann mit weiteren Moves vermöbelt.

Eigenständigere Stars

Die Superstars werden sich in ihren Fähigkeiten deutlicher voneinander unterscheiden und mit individuellen Eigenschaften in Sachen Geschwindigkeit, Power, Stärke und Technik aufwarten. Weiblichen oder schwächlichen Kämpfern ist es jetzt unmöglich, Schwergewichte mir nichts, dir nichts hochzuheben. Des Weiteren verfügen The Rock und Co. nun über ein neues Schadensmodell mit individuellen Trefferzonen. Am oberen Bildrand ist eine kleine Figur zu sehen, deren Körperteile sich je nach Zustand von grün bis rot verfärben.

Auch bei der Besetzung hat sich vieles getan. Die 60 verschiedenen Ringer werden

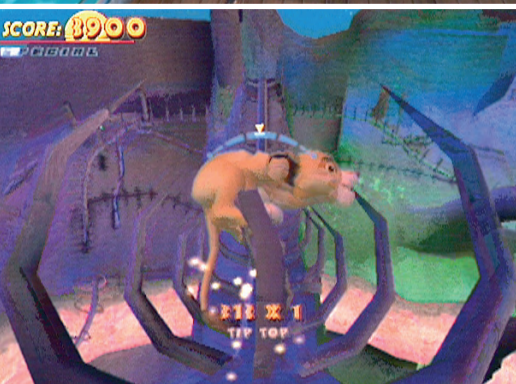
von aktuellen Newcomern verstärkt und wir dürfen zum ersten Mal in der WWE-Serie Legenden wie den Ultimate Warrior begrüßen. Im Season-Mode begleitet man die Storyline seines Charakters vom ersten Tag an und kann mit der Zeit dessen fünf Kern-Attribute mit Blickrichtung Titel-Gürtel aufbauen. Natürlich dürfen bei so vielen Neuerungen harte Dollar nicht fehlen. Die verdiente Knete haut euer Riesenbaby im Shop nach Lust und Laune auf den Kopf...

➔ PATRIC ROOS

PS2 Vorschau	
WWE SMACKDOWN! HERE COMES THE PAIN!	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Wrestling-Simulation
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	THQ
ENTWICKLER	Jakks
ERSCHEINT	Ende 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	40 %
TENDENZ	4/5
Aufpolierter Wrestling-Spaß mit realistischer Grafik und jeder Menge cooler Neuerungen.	

Disney's Extreme Skate Adventure

Disney's Trickfilmhelden steigen auf die Boards. Activisions neues Skatespiel beinhaltet Originalzutaten aus "Tony Hawk's Pro Skater 4".



🕒 **Urkomisch:** Die Tricks sind zwar arg unrealistisch, dafür aber umso witziger anzusehen.



🕒 **"Bis zur Unendlichkeit, und noch viel weiter":** Actionfigur Buzz Lightyear aus "Toy Story" erforscht das Spielzimmer seines Besitzers Andy. Grafisch ist es das bisher schönste Level.

Activision möchte das erfolgreiche Konzept der "Tony Hawk's"-Serie auch der jüngeren PS2-Spieler-schaft näher bringen. So kommt vom bisher wenig bekannten Entwickler Toys for Bob ein kindgerechter Skateboarding-Titel, der sowohl das komplette Spielprinzip, als auch die Grafikengine von "Tony Hawk's Pro Skater 4" verwendet. Ihr rollt durch die weitläufigen Levels und sprecht auffällig markierte Personen (Tiere und Spielzeuge) an, damit sie euch mit einer Aufgabe betrauen.

Weder Mickey noch Donald

An die Stelle bekannter Profiskater wie Bob Burnquist oder Eric Kosten treten aktuelle Trickfilm-darsteller wie Simba aus "König der Löwen", Woody und Buzz Lightyear aus "Toy Story" oder der Elefant Tantor aus "Das Dschungelbuch". Während die Tricks bei den Zweibeinern noch normal aussehen, muss man sich an den Anblick eines skatenden Wildschweins erst einmal gewöhnen: Ein Kunststück aus dem Trickrepertoire von Borstenvieh Pumbaa beispielsweise ist ein Rüsselstand. Auch Simbas spezieller Lip-trick sieht witzig aus: Der kleine Löwe steht mit den Vorderpfoten auf dem Rand der Halbpipe und hält sein hölzernes Brett im

Maul, während er die Hinterläufe in die Höhe streckt. Ähnlich ungewöhnlich wie die Artisten und ihre akrobatischen Verrenkungen sind die Schauplätze. Immerhin drei Levels der Preview-Version konnten wir antesten. Auf dem Elefantenfriedhof liegen zahlreiche Gerippe herum, auf denen es sich hervorragend grinden lässt. Die Szenerie ist dunkel, es klaffen tiefe Schluchten und kleinere Lavagruben im Boden.

Deutlich freundlicher ist der Level Clayton's Ship, in dem ihr auf einem Frachtschiff vor Südseekulisse eure Runden dreht. Besonders gut gefallen hat uns aber "Andy's Room". Hier fetzt ihr durch das bunte Kinderzimmer des "Toy Story"-Protagonisten Andy. Auf dem Boden liegen Domino-steine verstreut, Spielautobahnen verlaufen spiralförmig um die Nachttischlampe herum und im Bad grindet ihr über Handtuchhalter zur Klospülung.

Easy skating

Auch die Steuerung ist anders als beim Vorbild "Tony Hawk's Pro Skater 4". Damit auch unerfahrenere Spieler ohne Fingerverrenkungen ansehnliche Tricks auf die Reihe kriegen, hat man die Kommandos vereinfacht. Zum Grinden muss man nicht mehr

unbedingt die Dreieck-Taste drücken, das erledigen nun auch die Tasten Quadrat und Kreis. Das gilt auch für die Manuals: Anstatt schnell hintereinander die Richtungskommandos oben-unten einzugeben, braucht ihr nun bloß noch eine Symboltaste (alle außer X) gedrückt halten. Einerseits ist der Ansatz einer vereinfachten Steuerung löslich, auf der anderen Seite kommt es somit zu Tricks, die keiner haben wollte.

👉 **CARSTEN GRAUEL**

PS2 Vorschau	
DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Trendsport
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Toys for Bob
ERSCHEINT	Herbst 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	70 %
TENDENZ	4/5
"Tony Hawk's"-Verschnitt in liebevoll gestaltetem Disney-Ambiente und mit bekannten Trickfilm-Figuren.	



Die große PS2-Zeitreise

In diesem Special erfahrt ihr **alles über die Geschichte eurer Lieblingskonsole**. Wir liefern Interessantes, Unterhaltsames und Informatives über 100 Spiele und die wichtigsten Ereignisse aus mehr als zweieinhalb Jahren PlayStation2.

Was steht wo?

November 2000 bis März 2001	... 67
April bis September 2001	... 68
Oktober 2001 bis März 2002	... 70
April bis September 2002	... 72
Oktober 2002 bis März 2003	... 74
April bis Juni 2003	... 76

Zwei Jahre und sieben Monate sind seit dem deutschen PlayStation2-Verkaufsstart ins Land gegangen. Die Konsole ist 2000 pünktlich zum Beginn des Weihnachtsgeschäfts in den Läden erschienen. Nur wenig später, zu Beginn des Jahres 2001, waren bereits mehr als zwanzig Spiele für das neue System zu haben. Nur einige Titel der ersten Generation konnten überzeugen, viele andere haben aufgrund technischer und spielerischer Mängel enttäuscht. Die PlayStation2-Fangemeinde hat aus diesem Grund um die Fähigkeiten der herbei gesuchten Superkonsole gebangt, doch die Zeit sollte zeigen, dass in dem schwarzen Kasten mit dem nüchternen Design und dem filigranen PS2-Logo viele Überraschungen stecken.

In unserem Special schauen wir uns den Lebenslauf der PlayStation2 an, beginnend beim Deutschlandstart. Wir greifen die 100 interessantesten Spiele auf, erinnern an wichtige Ereignisse und machen die PS2-Geschichte anhand eines übersichtlichen Zeitstrahls lebendig.

Spiele, die wir für besonders außergewöhnlich halten, die Maßstäbe gesetzt haben, die neue Technologien verwendeten oder einfach Spiele, die auch heute noch Spaß machen, nehmen wir in blauen Kästen genauer unter die Lupe. Der "Evergreen"-Faktor sagt euch, ob die Spiele auch nach heutigen Gesichtspunkten noch einen Blick wert sind, oder ob sie nur noch ein Gähnen hervorrufen. Und jetzt: Viel Lesespaß – Power on!

➔ **CARSTEN GRAUEL**





📌 "Tekken Tag Tournament": Tolle Grafik tröstet über Mangel an Neuerungen hinweg.

Die PS2 geht an den Start

November bis Dezember 2000: Der Verkaufsstart der PS2 am 24. November 2000 wird – trotz ihres stolzen Preises von DM 869,- (ca. € 444) – ein voller Erfolg. Bereits am ersten Verkaufstag werden die 70.000 vorhandenen Konsolen restlos ausverkauft. Zum Start und einige Wochen danach erscheinen nicht viele, aber dafür sehr zugkräftige und qualitativ hochwertige Titel.

Zone of the Enders

Zone of the Enders bietet extrem rasante Action in der Zukunft. Mit dem mächtigen Mech-Roboter Jehuty bestreitet ihr heftige Kämpfe am Boden und in der Luft. Die Steuerung ist, entgegen den Erwartungen, kinderleicht zu bedienen, die Grafik weiß durch coole Effekte zu begeistern. Nur der Mangel an Abwechslung trübt den Eindruck.



📌 Slash! Der Kampfroborer Jehuty verfügt über eine scharfe Laserklinge.

Wertung OPM2 04/2001 **84 %**

Evergreen-Faktor:

6 von 10

Von Namco kommen mit der Drift-Raserei **Ridge Racer 5** (Kasten) und der Teamkloperei **Tekken Tag Tournament** zwei erstklassige Fortsetzungen der bekannten PSOne-Serien. Leider flimmert die "Ridge Racer 5"-Optik stark, "Tekken Tag Tournament" bietet im Vergleich zum Vorgänger "Tekken 3" nur wenige Neuerungen. **Dead or Alive 2** tritt in direkte Konkurrenz zu "Tekken Tag Tournament". Die rasante Prügelei ist optisch furioser als Namcos Beat'em-Up und protzt sogar mit mehrstöckigen Arenen.

Fußballer freuen sich über **FIFA 2001** und **International Superstar Soccer**. Endlich gehören kantige, pixelige Spieler und spartanische Stadien der Vergangenheit an. Mit dem abgefahrenen **SSX Snowboarding** bedient EA die Trendsportler und legt den Grundstein für eine sehr erfolgreiche Snowboard-Reihe. Zu den Geheimtipps dieses Winters gehört **Midnight Club Street Racing**, ein zugegebenermaßen hässliches, aber sehr schnelles Action-Rennspiel mit zwei komplett befahrbaren Städten.

Warten auf die Top-Hits

Januar bis März 2001: Im Januar erscheint hierzulande der erste PS2-Ego-Shooter. **Ti-mesplitters** ist zwar sehr flüssig und actionreich, doch eine dünne Hintergrundgeschichte und auch die öde Grafik bremsen den Spaß. Für Strategen und "Aufbausimulanten" bieten sich **Kessen** und **Theme Park World** an. Das erste ist ein simples aber unterhaltsames Strategie-Epos mit altjapanischem Setting, das zweite hingegen eine witzige Simulation, in der man seinen eigenen Vergnügungspark



📌 "MotoGP": Dank Arcade- und Simulationssteuerung für Anfänger und Profis interessant.

Ridge Racer 5

Zackige Objektkanten, deutliches Flimmern, PAL-Balken und unechte Lackspiegelungen: **Ridge Racer 5** ist zwar grafisch nicht mehr auf der Höhe der Zeit, doch wenn man sich erst einmal an die altbackene Optik gewöhnt hat, macht die Drift-Orgie dank der einzigartigen Arcade-Steuerung auch heute noch Laune.



📌 Mit Schwung um die Kurve: Bremsen muss man bei "RR5" nur selten.

Wertung OPM2 01/2001

85 %

Evergreen-Faktor:

6 von 10

bauen darf (ältere Semester kennens schon von anderen Konsolen und Computersystemen). Im Februar sieht es düster aus. Der einzig nennenswerte Titel ist **MotoGP** von Namco, eine grafisch nüchterne, dafür aber spaßige Motorradraserei. Im März kommen immerhin Ubi Softs **F1 Racing Championship** – zwar dürrig (und ohne aktuelle Lizenzen) präsentiert, dafür aber mit toller Steuerung und einer sauberen Grafik – und Konamis im Vorfeld groß angekündigte Mech-Action **Zone of the Enders** (Kasten).



📌 "SSX": Das Beste sind die langen Strecken. Eine fünfminütige Abfahrt ist keine Seltenheit.

24. November 2000...

... bis 30. März 2001

November

Dezember

Januar

Februar

März

April

24. November 2000

Die PlayStation2 erscheint in Deutschland, zu den Starttiteln zählen **FIFA 2001**, **Ridge Racer 5**, **Tekken Tag Tournament** und **SSX Snowboarding**.



15. Dezember 2000

Dead or Alive 2



Januar 2001

Sega kündigt an, die Dreamcast-Konsole einzustellen und fortan unter anderem auch Spiele für die PS2 zu entwickeln.



23. März 2001

Zone of the Enders



März 2001

Shiny Entertainment erwirbt die **Matrix-2**-Lizenz von Warner Bros. Das Spiel zum zweiten **Matrix**-Film soll neue Maßstäbe setzen.

MDK 2: Armageddon

Gleich drei verrückte Helden sind in diesem Science-Fiction-Action-Adventure unterwegs. Innovative Rätsel, viel Action und ein obskurer Grafikstil machen **MDK 2: Armageddon** zu einem echten Ausnahmetitel. Aufgrund des extremen Schwierigkeitsgrads wird Virgins Action-Game jedoch bei Einsteigern für rauchende Köpfe sorgen.



Anders: Der abstrakte, fremdartige Grafikstil ist das Highlight von "MDK 2".

Wertung OPM2 05/2001

83 %

Evergreen-Faktor:



7 von 10

Gran Turismo 3: A-spec

Wahnsinns-Grafik, jede Menge Modi, Autos und Secrets machen Sony's Flitzer zum absoluten Kracher. Eine traumhafte Steuerung und ein riesiges Streckenangebot erfreuen jeden, der sich nur ein wenig für Autos interessiert. Force-Feedback- und i.Link-Unterstützung machen das erste **Gran Turismo** für die PS2 nahezu perfekt. Daumen hoch!



Einziges Manko: Das Gegnerverhalten kann nicht auf ganzer Linie überzeugen.

Wertung OPM2 08/2001

93 %

Evergreen-Faktor:

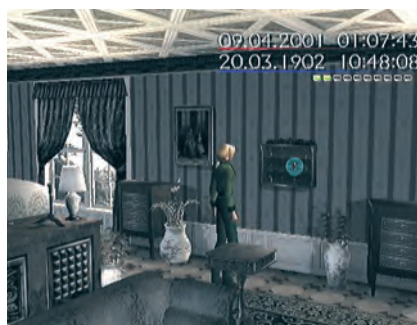


9 von 10

Sci-Fi und Zeitreisen

April 2001 bis Juni 2001: Im April fesselt Konamis **Shadow of Memories** abenteuerlustige PS2-Spieler an die Glotze. Das Action-Adventure sieht zwar nicht sonderlich hübsch aus, bietet aber eine dichte Gruselatmosphäre und eine abgefahrene Story. In der Rolle des Eike Kusch müsst ihr auf einer Zeitreise euren eigenen Tod verhindern. Action-Fanatiker greifen besser zu **MDK2: Armageddon** (Kasten), dessen Vorgänger übrigens von Shiny Entertainment entwickelt wurde (auch verantwortlich für "Enter the Matrix"). Rollenspieler kommen mit **Summoner** voll auf ihre Kosten. Taktische Kämpfe mit vielen Variationsmöglichkeiten begeistern neben tollen Effekten und knackigen Rätseln. EA ruft mit **Star Wars: Starfighter** zu einem weiteren Krieg der Galaxien auf. Wohl durchdachte Missionen bieten viel Abwechslung, während die detailreiche Grafik über gelegentliche Ruckler hinweg tröstet. Nur etwas mehr Umfang hätte es schon sein dürfen.

Ein Kapitel für sich stellen die Army-Men-Spiele dar. Sowohl **Army Men: Sarge's Heroes 2** als auch **Army Men: Air Attack 2** halten leider an der Tradition ihrer PSone-Vorgänger fest. Lasche und ruckelnde Optik sorgen zusammen mit einer hakeligen Steuerung für den langsamen Verfall von 3DO. Arcade-Fans kommen bei dem Titel **Crazy Taxi** leicht ins Schwärmen. Das simple Konzept aus der Spielhalle begeisterte bereits auf dem Dreamcast und macht auch auf der PS2 richtig Laune. Innerhalb eines Zeitlimits bringt ihr Fahrgäste von A nach B.



"Shadow of Memories": In einer bestimmten Zeitepoche ist alles schwarz-weiß. Nur ihr nicht.



"Crazy Taxi": Ein echter Klassiker! Unter Zeitdruck fahrt ihr Passagiere durch die City.

Witzige Cab-Driver, kuriose Fahrgäste und frei wählbare Fahrtwege fesseln zumindest anfangs an den Controller.

Große Erwartungen legt man in Square-softs **The Bouncer**. Die japanischen RPG-Spezialisten versuchen sich an einem Beat'em-Up-Abenteuer mit spektakulären Zwischensequenzen. Auf den ersten Blick scheinen die hohen Ansprüche auch erfüllt, doch schon nach ungefähr zwei Stunden Spielzeit flimmert der Abspann über die Mattscheibe. Schade drum. Eine Kuriosität unter den Geschicklichkeitsspielen stellt **Kuri Kuri Mix** dar. Hier steuert ihr zwei Charaktere gleichzeitig mit dem linken und rechten Analog-Stick des Controllers.

Sommer, Sonne, Superhits

Juli bis August 2001: Das Warten hat sich gelohnt! Im Juli erscheint das Rennspiel schlechthin, das lang ersehnte **Gran Turismo 3: A-spec** (Kasten). Außerdem wird das



"Star Wars: Starfighter": Deutliche Ruckler und geringer Umfang dämpfen den Spaß.

1. April 2001...

April

Mai

Juni

Juli

Anfang April 2001

EAs **SSX Snowboarding** wird von der amerikanischen Academy of Interactive Arts and Sciences zum besten Konsolenspiel 2001 gekürt.

12. April 2001

OPM2 verleiht die PlayStation-Awards. Die besten Spiele des Jahres wurden von den OPM2-Lesern gewählt.

Ende April 2001

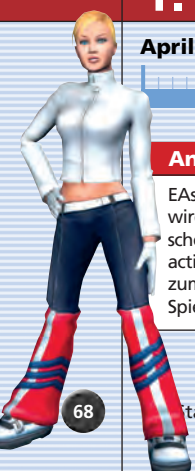
In 94 Verkaufstagen seit dem 24. November wurden in Deutschland 500.000 PS2-Spiele verkauft.

7. Juni 2001

Onimusha Warlords

22. Juni 2001

The Bouncer



Dark Cloud

Dark Cloud ist eine erfrischende Mischung aus Dungeon-Crawling und Aufbausimulation. In dunklen Höhlen und Wäldern findet ihr in Kugeln eingeschlossene Bauteile von Dörfern, die ihr nach eurem Geschmack (oder nach dem der Bewohner) wieder zusammensetzt. Leider sind die Dungeons optisch sehr langweilig.



Das Echtzeit-Kampfsystem bietet eine bequeme Lock-on-Funktion.

Wertung OPM2 10/2001

81 %

Evergreen-Faktor:



5 von 10

Survival- Horror-Genre vom ersten PS2-Resi **Resident Evil Code: Veronica X** (Kasten) kräftig aufgemischt. **Onimusha Warlords** stellt den Beginn einer neuen Samurai-Action-Reihe dar, die durch endlose Schlachten und intelligente Rätsel zu gefallen weiß und neuen Wind ins Horror-Genre bringt. Wer es lieber gemütlich mag, ist mit Guybrush Treepwoods **Flucht von Monkey Island** bestens bedient. Statt Action sind hier Rätsel angesagt. Fürs Lösen der Denkaufgaben wird der Hobby-Abenteurer mit aberwitzigen Dialogen und Späßen belohnt. Als weniger witzig stellt sich **Sky Surfer** heraus. Das erste (und bis heute letzte) Skysurfing-Spiel bringt nichts als Frust und Ärger. Selten war ein Spiel so hässlich und unmotivierend.



"Onimusha Warlords": Besonders der Detailgrad der Figuren sorgt für Begeisterung.



"Flucht von Monkey Island": Der Charme der PC-Vorgänger bleibt erhalten.

zigen Dialogen und Späßen belohnt. Als weniger witzig stellt sich **Sky Surfer** heraus. Das erste (und bis heute letzte) Skysurfing-Spiel bringt nichts als Frust und Ärger. Selten war ein Spiel so hässlich und unmotivierend.

Stopp für Kriegsspiele

September 2001: Eigentlich ist im September eine Reihe interessanter Spiele für die PlayStation2 angekündigt. Doch der 11. September, an dem die beiden Türme des World Trade Centers in New York einem Anschlag zum Opfer fallen, ändert binnen weniger Augenblicke auch die Politik der Hersteller. Spiele mit kriegerischem Hintergrund wie **Ace Combat 4 – Distant Thunder**, **Top Gun – Combat Zones** oder **Thunderhawk – Operation Phoenix** haben einen schweren Stand und werden verschoben oder nicht mehr beworben. Der Kinofilm "Spider-Man" muss komplett überarbeitet werden, was natürlich auch die Planungen zum Spiel **Spider-Man: The Movie** durcheinander wirft. Auch



"Dropship": Wegen des Anschlags auf das WTC gabs im September kein "Dropship"-Video.

das OPM2 spürt die brisanten Entwicklungen. Sony nimmt sein "Dropship"-Video aufgrund der politischen Lage von der Demo-DVD. Nach kurzer Zeit beruhigt sich die Spielebranche jedoch wieder und kehrt zum Alltag zurück.

Im September erscheinen trotz der tragischen Ereignisse einige interessante Titel. Gleich zum Monatsbeginn gehen wir mit den ultraschnellen Bikes von **XG3: Extreme-G Racing** auf die Piste. Steuerung, Grafik, Waffensystem und Karriere-Modus machen sehr viel Spaß, allerdings gibt es nur zehn Strecken und der Schwierigkeitsgrad ist unausgewogen. Darüber hinaus testen wir in unserer September-Ausgabe auch das Car-Combat-Massaker **Twisted Metal: Black**, doch das erscheint aufgrund diverser Änderungen erst im Dezember – ohne Zwischensequenzen – die waren ursprünglich zu brutal. Ganz und gar nicht brutal ist Sony's **Dark Cloud** (Kasten), welches die klaffende Lücke im Rollenspiel-Segment zumindest ansatzweise schließt. Vor allem der Dorfbau-Aspekt ist gelungen.

Resident Evil Code: Veronica X

Der bis dato längste und härteste Teil der Resi-Serie. Ein knallhartes Monstergemetzel, eine nervenaufreibende Handlung und eine ausgeklügelte Spielmechanik lehren dem Horrorfan das Fürchten. Zombiejäger dürfen sich auf tolle 3D-Kulissen und durchschlagskräftige Waffen mit Ego-Modus freuen. Capcom versteht sein Handwerk eben.



"Code: Veronica X" ist bis heute eines der besten "Resident Evil"-Spiele.

Wertung OPM2 09/2001

88 %

Evergreen-Faktor:



7 von 10

... bis 30. September 2001

Juli August September Oktober

20. Juli 2001

Gran Turismo 3: A-spec



31. August 2001

XG3: Extreme-G Racing



11. September 2001

Islamistische Terroristen verüben einen Anschlag auf das World Trade Center in New York. Die Katastrophe hat auch Auswirkungen auf die Spielebranche.



14. September 2001

Resident Evil Code: Veronica X





☛ "Ace Combat 4": Aus großer Höhe sieht der Boden super aus, von Nahem wird er pixelig.

Die Lawine rollt an

Oktober/November 2001: Langsam kommt die PlayStation2 in Fahrt! Einen Vorschmack auf die nächsten Jahre bietet das Weihnachtsgeschäft 2001/2002. Viele Titel, die in diesen Monaten erscheinen bzw. angekündigt werden, erreichen später Kultstatus. An erster Stelle ist hier zweifelsfrei **Grand Theft Auto 3** zu nennen. Das Gangsterepos für Erwachsene bricht kurz nach sei-

Spy Hunter

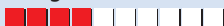
Ab und an gibt es Spiele, die dank ihrer einfachen Action begeistern. **Spy Hunter** gehört zweifelsfrei in diese Kategorie. Als Bond-Klon absolviert man mit seinem schwer bewaffneten Alles-Köner-Auto (im Wasser verwandelt es sich in ein Schnellboot) gefährliche Spezialaufträge. Ein Remake, das selbst das Zeug zum Klassiker hat.



☛ Als Geheimagent macht ihr mit eurem Superauto wahnwitzige Stunts.

Wertung OPM2 11/2001 **85 %**

Evergreen-Faktor:



4 von 10

nem Erscheinen alle Verkaufsrekorde. Hersteller Take 2 und Entwickler Rockstar werden quasi über Nacht zum Branchen-Krösus. **GTA 3** avanciert zum ersten wirklichen System-Seller. Viele Spieler kaufen sich die PS2 nur wegen diesem Spiel. Mit einer OPM2-Wertung von 91 % gehört es auch heute noch zu den zehn besten PS2-Titeln.

Einen weiteren entscheidenden Anteil an der Fortsetzung der PS2-Erfolgsgeschichte hat die Preissenkung von DM 799,- (€ 399,-) auf DM 599,- (€ 299,-). Nur zwei Tage nach der Senkung werden in Deutschland 50.000 Konsolen verkauft. Insgesamt bringt Sony von November bis Dezember 2001 weltweit rund 5 Millionen Einheiten an den Kunden.

Auf 34 Test-Seiten drängen sich in der Dezember-Ausgabe sage und schreibe 25 neue Spiele! Davon kommen neun zu OPM2-Star-Ehren. Darunter sind Titel wie **Silent Hill 2**, **Half Life (dt.)**, **Splashdown**, **SSX Tricky** und **Burnout**. Alles Spiele, die aufgrund ihres Erfolgs später eine Fortsetzung finden.

Eine Randnotiz mit Folgen: Nach dem kommerziellen Debakel des "Final Fantasy"-Films ist der japanische Hersteller Square-soft schwer angeschlagen. Sony nutzt die Chance und steigt mit ca. 135 Millionen Euro bei den Rollenspiel-Profis ein und hält fortan 19 % der Anteile. Somit stellt Sony sicher, dass die meisten Square-soft-Titel ("Final Fantasy") exklusiv für die PS2 erscheinen.

Absolute Spiele-Perlen

Dezember 2001: Der kalte Winter sorgt mit einem Top-Spiel nach dem anderen für heiße PS2-Netzwerke. Drei Titel fahren in Ausgabe 1/2002 90er-Wertungen ein! **Baldur's Gate: Dark Alliance** wird zur Rollenspiel-Referenz und das Jump'n'Run **Jak & Daxter** erhält mit 93 % die beste Wertung in der OPM2-Geschichte.

Während der "GTA 3"-Hype weiterhin den PS2-Höhenflug unterstützt, bringt bereits das nächste Highlight Unruhe: **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty** wird in Japan und in den USA veröffentlicht und sorgt dort für lange Kassenschlangen. Die Vorschuss-lorbeeren, aber auch die Erwartungen sind

Klonoa 2 – Lunatea's Veil

Klonoa 2 ist das typische Knuddel-Spiel mit Comic-Grafik, das schnell durchs Raster der Action liebenden Masse fällt. Schade, schließlich gehört das Jump'n'Run zu den sowohl technisch als auch spielerisch besten PS2-Spielen überhaupt. Nur der etwas geringe Umfang verhinderte damals eine höhere Wertung.



☛ Diese roten Bälle sind Klonoas Gegner. Mit ihnen löst ihr knifflige Rätsel.

Wertung OPM2 12/2001

88 %

Evergreen-Faktor:



8 von 10

nach dem bahnbrechenden PSone-Vorgänger natürlich hoch. Passend dazu wählt die Zeitung "Newsweek" den "MGS"-Erfinder Hideo Kojima zu einer der zehn wichtigsten Personen 2001 im Bereich Entertainment.

Vollgas: Sega und Namco

Januar/Februar 2002: Ähnlich wie **MGS2** ergeht es dem Action-Rennspiel **Wipeout Fusion**. Ebenfalls vom PSone-Erbe belastet, erwartet die Fan-Gemeinde eine spielerische und grafische Revolution. Zumindest in



☛ "Splashdown" besticht durch eine atemberaubend realistische Wasserdarstellung.

1. Oktober 2001...

Oktober

November

Dezember

Januar

Oktober 2001

Der Preis der PS2 wird auf DM 599 gesenkt.

DM 799,-
DM 599,-

26. Oktober 2001

GTA 3 erscheint und bricht binnen Wochen alle Verkaufsrekorde.

November 2001

Sony kauft sich mit etwa 130 Millionen Euro bei Square-soft ein.

23. November 2001

Silent Hill 2

7. November 2001

Jak & Daxter,
Devil May Cry



📌 "Wipeout Fusion": Die Steuerung orientiert sich an jener der beliebten PSone-Vorgänger.

Sachen Grafik gibt es wenig zu meckern. Spielerisch hingegen ist das PS2-Wipeout derart schwer zu meistern, dass es nur Pad-Jongleuren mit dickem Fell zu empfehlen ist. Wie "Wipeout Fusion" kommt auch **Dropship: United Peaceforce** aus den englischen Sony-Studios. Als Pilot eines Transportflugzeugs, das auch schweben kann, erledigt ihr dabei brisante Missionen in einem fiktiven Kriegsszenario.

Sega erntet die ersten Früchte der neuen, offenen Firmenpolitik. Nachdem der japanische Hersteller auch für die PlayStation2 produziert, klettert die geschundene Aktie wieder nach oben. Nach den etwas enttäuschenden ersten Gehversuchen kommen schließlich das skurrile Ballerspiel **Rez** (Kasten), die Agenten-Action **Headhunter** und das Delfin-Abenteuer **Ecco**. Sie alle überzeugen uns mit ihren spielerischen Qualitäten, verkaufen sich aber enttäuschend schwach.



📌 "Metal Gear Solid 2": Die Effekte und der Detailgrad dieses Spiels sind ungeschlagen.

So fett die Vormonate des Weihnachtsgeschäfts waren, so enttäuschend ist der Februar. Es drängt sich geradezu der Eindruck auf, die Hersteller hätten alle Gurken zurückgehalten, um sie binnen dieser Wochen klammheimlich unters Volk zu bringen. "Kracher" wie **Driven** (13 %), **Penny Racers** (32 %) und **Legends of Wrestling** (43 %) lassen viele an der Leistungskraft der PS2 zweifeln. Glücklicherweise können **Ace Combat 4** (endlich erschienen) mit 80 % und die Neuauflage der Namco-Motorrad-Rennsimulation **MotoGP 2** (85 %) über den sonstigen Ramsch hinwegtrösten.

Beat'em-Up-Fans bekommen in der März-Ausgabe des OPM2s feuchte Augen. Das große Prügel-Special kündigt drei wichtige Spiele an: **Tekken 4**, **Virtua Fighter 4** und **Soul Calibur 2**. Während Tekken und "Virtua Fighter" bereits ihre OPM-Star-Ansprüche mit spielbaren Versionen untermauern, ist Namcos Waffen-Prügler noch weit von der Fertigstellung entfernt.

Außerdem lässt Sony die Herstellung eines neuen "Real Driving Simulators" verlauten. **Gran Turismo 4** soll neue Grafik-Maßstäbe für die PS2 setzen und die Online-Funktionen der Konsole unterstützen.

MGS2 endlich in Europa

März 2002: Nach dem Flauten-Monat Februar bringt der März wieder frischen Wind. Zunächst gibt es seit langem mal wieder ein Lebenszeichen von Lara Croft. Eidos kündigt ein neues **Tomb Raider** für den Herbst 2002 an! Dass aus diesem Vorhaben nichts wird und **The Angel of Darkness** mit fast einem Jahr Verspätung erscheint, wollen wir an dieser Stelle nicht groß breit treten...

Miss Croft kann sich aber noch so sehr in Pose werfen, an einem Mann gibt es in diesem Monat kein Vorbeikommen: Solid Snake! In **Metal Gear Solid: Sons of Liberty** hat der unschlagbare Kampfantagent seinen ersten PlayStation2-Auftritt. Und der ist technisch und spielerisch wieder einmal auf höchstem Niveau. OPM2-Redakteur Markus Häberlein gibt glatte 90 % und in den folgenden Monaten verkauft sich das Action-Adventure wie warme Semmeln. ➔

Rez

Das etwas andere Shoot'em-Up von Sega beeindruckt in erster Linie mit seiner gewitzten Verschmelzung von außergewöhnlicher 3D-Grafik und skurriler Soundkulisse. Je geschickter ihr die gegnerischen Formationen dezimiert, desto intensiver werden die Sinnesindrücke. Ein Spiel, das sich deutlich aus dem Einheitsbrei der PS2-Titel hervorhebt.



📌 Eure Schüsse erzeugen Soundeffekte, die zum Takt der Techno-Beats passen.

Wertung OPM2 02/2002

81 %

Evergreen-Faktor:

7 von 10

Devil May Cry

Dantes erstes Abenteuer gehört nicht erst seit Erscheinen des enttäuschenden Nachfolgers zu den wahren Action-Perlen. Die düstere Atmosphäre ergibt sich aus der perfekten Mischung von mittelalterlichem Szenario, brachialen Waffen und coolen Moves. Einziges Manko: Die PAL-Fassung ist schlecht umgesetzt.



📌 So coole Helden wie Dante wirbeln nur alle Jubeljahre über die Mattscheibe.

Wertung OPM2 01/2002

88 %

Evergreen-Faktor:

8 von 10

... bis 30. März 2002

Januar

Februar

März

April

Januar 2002

Die PS2 verkauft sich während der Weihnachtszeit weltweit rund fünf Millionen mal!

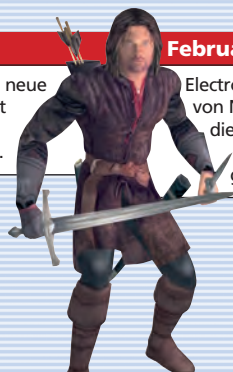


Januar 2002

Sony liefert eine neue PS2-Baureihe mit integriertem DVD-Treiber aus.

Februar 2002

Electronic Arts hat sich von New Line Cinema die Rechte an **Der Herr der Ringe** gesichert.



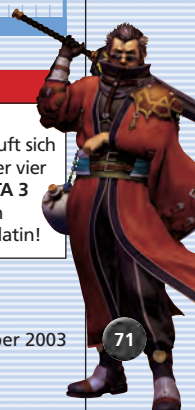
8. März 2002

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty



März 2002

Verkaufsrekorde: **Final Fantasy X** verkauft sich in Japan und USA über vier Millionen Mal und **GTA 3** (200.000 Exemplare in Deutschland) erhält Platin!





📌 "Final Fantasy X": Löwenmensch Khimari ist der Bodyguard von Zauberin Yuna.

Preiskampf

April bis Mai 2002: Hui, das ist ein heißes Frühjahr... vor allem für Konsolenfans. Und der holprige Xbox-Start mit öffentlich ausgetragenen Preis-Chaos ("Wie teuer soll Ihre Konsole denn sein? € 480 oder lieber € 300?")

Maximo

"Ja so warn's, die alten Rittersleut" möchte man ausrufen, wenn der Schwertschwinger Maximo versucht, die holde Maid zu retten. In prachtvollen 3D-Gemäuern, auf Friedhöfen und in Sümpfen erwehrt er sich fieser Skelette (!), gemeiner Ferkel (!) und beißwütiger Schatztruhen (!!!). Der knackige Schwierigkeitsgrad fordert auch Profis.



📌 Weiche, Skelettschurke! "Maximo" vereint Jump'n'Run mit Kampfaction.

Wertung OPM2 05/2002

83 %

Evergreen-Faktor:



8 von 10

nutzt Sony mit dem "Metal-Gear-Solid 2"-Set. Tja: Letzten Endes verschlafen auf diese Weise sowohl Nintendos GameCube als auch die Xbox den angekündigten Angriff auf die PS2. Aber mal ehrlich: Mit Action-Adventure-Hits wie **Blood Omen**, **Maximo** (Kasten) & **Ico** sowie dem professionellen Sega-Prügler **Virtua Fighter 4** finden PS2-Fans dicke Ostereier im Release-Nest. Völlig von den Socken sind alle Rollenspiel-Fans dann ein paar Tage später, als **Final Fantasy X** erscheint. Der zehnte Teil von Squaresofts beliebter RPG-Serie ist zugleich der erste für die PS2 und glänzt mit einem erneuerten, rundenbasierten Kampfsystem und einer mitreißenden Geschichte.

Apropos "völlig von den Socken": Im heißen Sommer 2002 kommt mit **Medal of Honor: Frontline** eines der stärksten, aber auch der umstrittensten Spiele auf die OPM2-DVD und in die Läden. Fans kennen das bedrückende Weltkrieg-II-Szenario schon von den PSone-Vorgängern, doch die brutalen "Frontline"-Metzeleien sorgen auch bei den OPM2-Lesern für Diskussionen.

"Boah, ist das brutal!"

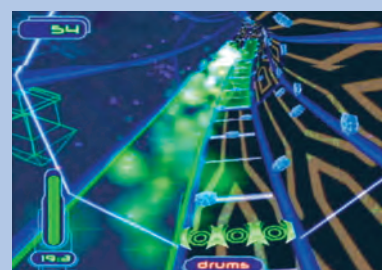
Juni 2002: Etwas mehr Einigkeit besteht bei einem erneuten Vorabbericht zur blutigen Mafia-Schlachtplatte **The Getaway**: OPM2 spielt Sony's Gangster-Geballer in London an. Auch die Comic-Action von Waschbär **Sly Raccoon**, das granatenstarke Comic-Duo **Ratchet & Clank** und die düstere Horror-Hoffnung **Primal** feiern im OPM2 ihr Presse-debüt. Allerdings dauert es noch bis Weihnachten, bis die Sony-Offensive die Regale



📌 "Medal of Honor: Frontline": Die Unbarmherzigkeit des Kriegs wird wiedergegeben.

Frequency

Unter den Musikspielen ist **Frequency** ein echter Hit. Um die Noten auf den heransausenden Tonspuren im Takt der Musik (von Rock über Rap bis Techno ist alles dabei) zu treffen, müsst ihr verschiedene Symboltasten auf dem Controller drücken. Im Herbst setzt der Nachfolger "Amplitude" in Sachen Musikauswahl und Effekte noch eins drauf!



📌 Drückt rechtzeitig die Symboltasten und trifft die blauen Noten.

Wertung OPM2 07/2002

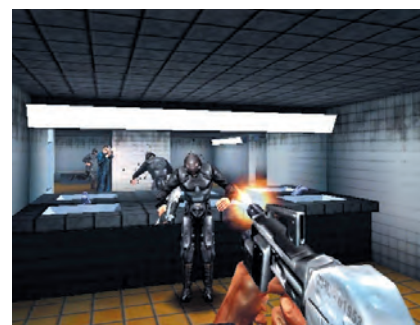
82 %

Evergreen-Faktor:



7 von 10

stürmt. **Spider-Man** dagegen schwingt termingerech zum Juli von der Leinwand auf die PS2-Chips: Ein solides "Ich-spinn-euch-ein-und-hau-euch-rein"-Actionspiel. Auch aus der Ecke "Flops & Katastrophen" gibts Neues zu vermelden. Üble Stinker wie **Jet Ion GP** ("Wipeout" für Senioren), **Eve of Extinction** (hässliche Lichtschwert-Randale) oder der Wimbledon-Blindgänger **WTA Tour Tennis** (nur Damen spielbar...!) verstecken sich auch Mitte 2002 zwischen **Sled Storm**, **Star Wars Jedi Starfighter** & Co.



📌 "Deus Ex": Technisch ist die Umsetzung von PC auf PS2 nicht zufrieden stellend.

1. April 2002 ...

April

Mai

Juni

Juli

April 2002

Mit enormer Verspätung von vier Monaten erscheint endlich die "G-Con 2"-Lichtpistole für alle **Time Crisis 2**-Fans

10. Mai 2002

Virtua Fighter 4



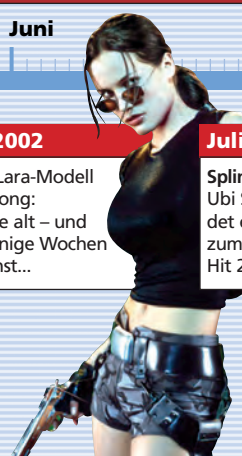
Mai 2002

GT4 hat einen Online-Modus – das lässt, knapp zwei Jahre vor Veröffentlichung, Entwickler-Mastermind Yamauchi raus



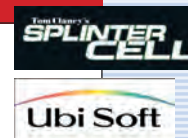
Juni 2002

Neues Lara-Modell Jill de Jong: 15 Jahre alt – und nur wenige Wochen im Dienst...



Juli 2002

Splinter Cell: Ubi Soft verkündet erste Details zum Blockbuster-Hit 2003





🔔 "Barbarian": Schon seit Ewigkeiten fertig, bis heute nicht erschienen. Obs noch kommt?

Die E3 in Los Angeles

Juli/August 2002: Da kommt was Großes auf uns zu... aber was? Entwarnung, keine Panik! Es ist bloß die jährliche Super-Duper-Knaller-Show E3, und auch 2002 tobt die Schlacht ums Fachpublikum. Das OPM2-Fazit in Kürze: Xbox solide, GameCube annehmbar, PS2 bügelt die anderen weg. Warum? Nun, schauen wir mal auf die Neuheiten: **Metal Gear Solid 2 Substance**, **Silent Hill 3**, **Der Herr der Ringe: Die zwei**

Project Zero

Beim wenig erfolgreichen **Project Zero** tauscht ihr Pistole und Pumpgun gegen eine mysteriöse Kamera, die die armen Seelen im Geisterhaus per Schnappschuss erlöst. Das war wohl selbst pazifistischen Naturen zu abstrakt. Schade: Auch heute weiß die Schauermär mit gezielten Schocks und gediegener Gruselgrafik zu unterhalten...



🔔 Jederzeit kann euch ein böses As-tralwesen aus der Dunkelheit angreifen.

Wertung OPM2 07/2002 **82 %**

Evergreen-Faktor:
 7 von 10

Türme, Stuntman (Kasten), **Red Faction 2**, **The Getaway** und viele andere (damalige) PS2-Exklusivtitel... von den Multiplattform-Perlen wie **James Bond 007: Nightfire** und anderen ganz zu schweigen. Doch auch im OPM2-Testteil herrscht Gedrängel: Im Turbo-Tempo begeistern **V-Rally 3** und **DTM Race Driver** die Rennspieler, während die Haudrauf-Fraktion bei **Tekken 4** Gesichtskorrektur im Schnelldurchlauf übt. Ach ja: Nach der Vorab-Demo holpert auch das lang erwartete, "nur" solide **Stuntman** (Kasten) ins OPM2-Testlabor. Ebenso **Barbarian**, ein simpler Klopfer im Conan-Stil, der bis heute nicht erschienen ist.

"Sex and Crime in Miami"

September 2002: Na, zu welchem Titel gehört wohl diese Titelschlagzeile? Richtig geraten, Mister Vercetti, holen Sie sich 'nen Drink zur Belohnung. Es geht natürlich um den ersten deutschen Vorabbericht zu **GTA Vice City (dt.)**. So gut die anderen Herbst-Highlights auch sind: Alle wollen Vice! Dabei scheppert es auch sonst gewaltig: **Need for Speed: Hot Pursuit 2** definiert das Wort "Fahrerflucht" neu und bei der Filmversofung zu **Das Ding** mutieren selbst eure Kameraden zu aggressiven Riesenfurunkeln. Stichwort "aggressiv": Acclaims Trendsport-Granate **Aggressive Inline** ist zwar genial, interessiert die Käufer aber nicht die Bohne, weil das Combo-Original **Tony Hawk's Pro Skater 4** anrollt. Ebenfalls von Acclaim und ebenfalls erfolglos: Der urzeitliche Ego-Shooter **Turok Evolution** floppt bei der Kundschaft. ➔



🔔 "GTA Vice City (dt.)": Mit 80er-Jahre-Flair und filmreifer Inszenierung ein Chartbreaker.

Stuntman

Gute und neue Ideen sind im Spielbereich eher die Ausnahme. Diese hier ist definitiv gut: Werdet in mehreren Filmen zum Hollywood-Stuntman und fahrt als mutiger Teufelskerl durch explodierende Kulissen, fahrende Züge und enge Gassen. Leider hakt es bei der Umsetzung dieser Idee. Selten wisst ihr, was zu tun ist – und ...wieder von vorne!



🔔 Grafik und Spielidee sind gut, doch es fehlen genaue Missionsanweisungen.

Wertung OPM2 09/2002

79 %

Evergreen-Faktor:

5 von 10



🔔 "Turok Evolution": Der vierte Teil der Serie ist in Ordnung, verkauft sich aber schlecht.

... bis 30. September 2002

Juli **August** **September** **Oktober**

Juli 2002

Final Fantasy X durchbricht in Japan die Zwei-Millionen-Marke

29. August 2002

Mit der "GC – Games Convention" startet die erste deutsche Spielemesse in Leipzig – mit über 80.000 Besuchern ein Riesenerfolg

September 2002

50 Euro weniger: Sony senkt den PS2-Preis auf € 249. Eine Million PS2-Konsolen sind bislang in Deutschland verkauft.

September 2002

Activision gibt bekannt, dass man Skater-Legende Tony Hawk bis zum Jahr 2015 unter Vertrag hat. "Tony Hawk's Pro Wheel-chairing"?

Oktober 2002

Ballack wirbt für TIF 2003: Der Mittelfeld-Regisseur zieht auch die Verpackung von Sony's Fußball-Neuheit.

G/C
GAMES CONVENTION

PS2
€ 249,-



www.opm2.de > Septe





📌 "DHdR: Die zwei Türme": Aragorn metzelt mit dem Schwert; Zwerg Gimli hilft Legolas.

Ein Fall für die "2"

Oktober 2002: Mit Fortsetzungen buhlen die Entwickler um die Gunst der Käufer und sind dabei sogar recht erfolgreich. Kein Wunder bei solchen Knallerspielen: **TimeSplitters 2** setzt sich die PS2-Ego-Shooter-Krone auf, **Onimusha 2: Samurai's Destiny** überbietet nochmals die grafische Bestmarke seines Vorgängers und **Burnout 2** treibt den Adrenalinspiegel der Speedjunkies in

Kingdom Hearts

Die erste Zusammenarbeit von Squaresoft mit den Comic-Helden von Disney brachte einen spannenden Genre-Mix aus Action-Adventure, Rollenspiel und Jump'n' Run hervor. Das bunte Abenteuer wurde von Sony perfekt eingedeutscht und fasziniert mit effektreicher Grafik und einer spannenden Story. Ein Muss, nicht nur für Disney-Fans!



📌 Held Sora fliegt mit Peter Pan um den berühmten Big Ben in London.

Wertung OPM2 12/2002 **86%**

Evergreen-Faktor:

8 von 10

schwindelnde Höhen. Ebenfalls für Raser geeignet ist **Riding Spirits**, ein dreister, aber guter "Gran Turismo"-Klon mit lizenzierten Motorrädern.

Insider-Tipps aus Vice City

November/Dezember 2002: Im November 2002 knackt das OPM2 erstmals die 100.000er-Marke. Kein Wunder, denn mit einem exklusiven Vorabtest zu **GTA Vice City (dt.)** und der weltexklusiven Vorschau zu **Midnight Club 2** untermauern wir unsere außergewöhnlichen Beziehungen zu den Spiele-Göttern von Rockstar. In diesem Monat werden wir von einer ungeheuren Menge an Superspielen nahezu überrannt, vor allem EA haut mit **Harry Potter und die Kammer des Schreckens**, 007: **Nightfire** und **Der Herr der Ringe: Die zwei Türme** auf die Lizenz-Pauke. Aber auch das in gemeinschaftlicher Arbeit von Disney und Square-soft entstandene Action-Rollenspiel **Kingdom Hearts** (Kasten) überzeugt mit liebevollen Details auf ganzer Linie.

Der Tag, auf den alle gewartet haben, ist der 8. November. **GTA Vice City (dt.)** erscheint und verkauft sich so schnell wie kein anderes PS2-Spiel zuvor – fast 100.000 Exemplare schon nach einer Woche. Sony's Konkurrententitel **The Getaway**, den wir einige Wochen später ausführlich antesten können, kommt ebenfalls gut bei euch an – das Londoner Gangster-Epos hat jedoch eine hakelige Steuerung.

Ende 2002 steht das runde Leder im Fokus der Fußball-Fans: Wer spielt den besten PS2-Fußball? Sony hatte mit **This Is Football**



📌 "The Getaway": Steuerungsmängel verhindern eine Top-Wertung von über 80 %.

Virtua Tennis 2

Segas Lizenz-Tennis lässt die Filzball-Konkurrenz alt aussehen. 16 echte Stars, ein motivierender Karriere-Modus mit witzigen Minigames sowie eine geniale Steuerung bieten für Solospieler und Tennispartys Spielspaß auf höchstem Niveau. Die TV-reife Präsentation erfreut auch das Auge. Bislang das beste PS2-Tennis!



📌 Training für die Welttournee: Mit dem Filzball zielt ihr auf die Kegel.

Wertung OPM2 01/2003

85%

Evergreen-Faktor:

9 von 10

2003 schon einen sehr guten Kick vorgelegt, doch EA und Konami können gut kontern. Das runderneuerte **FIFA 2003** vermittelt mit Dutzenden von Lizenzen, fantastischem Stadion-Ambiente und Spitzen-Optik eine einzigartige Atmosphäre, doch spielerische Schwächen verhindern den Spitzenplatz. Den ergattert sich Konamis **Pro Evolution Soccer 2**, das erstmals Ultra-Realismus mit Einsteigerfreundlichkeit paart und so zu Recht den Fußball-Thron erklimmt. Nur grafisch besteht noch Verbesserungsbedarf.



📌 "Pro Evolution Soccer 2": Ballphysik, Gegnerverhalten und Steuerung sind spitze!

1. Oktober 2002 ...

Oktober

November

Dezember

Januar

18. Oktober 2002

TimeSplitters 2

8. November 2002

GTA Vice City (dt.) erscheint und bricht in Deutschland mit 100.000 verkauften Exemplaren in der ersten Woche alle Verkaufsrekorde.

November 2002

In den USA geht die PS2 online. SCED kündigt für Sommer 2003 den Online-Start in Europa an.

November 2002

Das mit 172 Seiten und 11 spielbaren Demos umfangreichste OPM2 erscheint mit mehreren Exklusivberichten – und verkauft sich mehr als 100.000 Mal.

11. Dezember 2002

Nach dreijähriger Entwicklung veröffentlicht Sony **The Getaway**. Das Spiel wird ein Hit, erhält im OPM2 aber nur eine Wertung von 75 %.





👉 "Mortal Kombat: Deadly Alliance": Dickwanst Bo Rai Cho weicht Jax' Schlag aus.

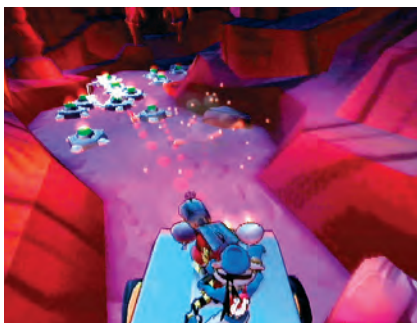


👉 "BMX XXX": Acclaims freizügiges BMX-Spiel rief Kritiker und Jugendschützer auf den Plan.

Problematische Spiele

Januar bis März 2002: Das Jahr 2003 beginnt, wie 2002 geendet hat: Mit Knallerspielen. EA bringt im Januar die erfolgreichste PC-Serie auf Konsole, **Die Sims** (Kasten) erobern die Herzen der PS2-Spieler. Sony hat mit dem aberwitzigen Sneak'n'Run **Sly Raccoon** ebenfalls einen Knaller in petto, leider verkauft sich das Comicspiel in Deutschland bescheiden – und markiert den vorläufigen Tiefpunkt im einstigen Top-Genre "Action-Hüpfspiel".

Derweil sorgt Acclaim mit **BMX XXX** für Aufruhr: In dem BMX-Spiel steht nackte Haut im Vordergrund und der Sport ist nur Nebensache. Nicht nur Jugendschützer melden sich zu Wort: Dave Mirra verklagt das Softwarehaus sogar auf 20 Mio. Dollar, weil man trotz anders lautender Vereinbarung den Namen des BMX-Profis für den rufschädigenden Trendsporttitel benutzte. Viel Rauch um nichts: Der kommerzielle Erfolg lässt zu wünschen übrig.

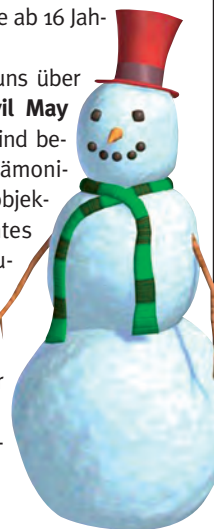


👉 "Sly Raccoon": Der diebische Waschbär ist ein echter Jump'n'Run-Profi.

Was sich im Frühjahr 2003 trotz Irak-Krieg und Abgabenlast noch besser verkauft, ist härtere Spielekost: Das blutige **Mortal Kombat: Deadly Alliance** belegt die vorderen Plätze in den Charts. Im Gegensatz zu den indizierten und beschlagnahmten Vorgängern ist der Erfolg hier sogar verdient, denn das fünfte "Mortal Kombat" sieht spitze aus und spielt sich hervorragend. Ebenfalls ein absoluter Top-Seller ist Ubi Softs Agenten-thriller **Splinter Cell** (Kasten).

Seltsam ist jedoch, dass der einstige Platzhirsch, der "GTA 3"-Nachfolger, plötzlich aus den Charts verschwindet. Nun, die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat das Spiel Ende März indiziert, da die in Deutschland verkaufte Europa-Version eine Umschaltung auf die brutalere englische Fassung möglich machte. Erst Monate später kommt eine rein deutsche Version in den Handel, die ab 16 Jahren freigegeben ist.

Im März freuen wir uns über das Erscheinen von **Devil May Cry 2**. Viele Actionfans sind begeistert von diesem dämonischen Spektakel, doch objektiv betrachtet ist Dantes zweiter Auftritt enttäuschend: Leveldesign, Story und Grafik sind gerade mal genauso gut oder gar schlechter als beim Vorgänger, den es mittlerweile als Platinnum-Version gibt. ➔



Splinter Cell

Ein neuer Held tritt ins Rampenlicht und bringt Altmeister Solid Snake ins Schwitzen: Geheimagent Sam Fisher. Ubi Softs Action-Adventure glänzt mit bravourösen Echtzeiteffekten und extrem realistischen Kulissen. Sams Missionen auf leisen Sohlen bringen eine ganze Lawine von Schleichabenteuern ins Rollen – ein Trendsetter.



👉 Katzenschleich schleicht Sam hinter schläfrigen Büroangestellten vorbei.

Wertung OPM2 05/2003

91 %

Evergreen-Faktor:



9 von 10

Die Sims

EA passt die PC-Alltagssimulation gut auf die Konsole an, überträgt die Steuerung vorbildlich auf den DualShock2, macht die Grafik dreidimensional und unterteilt das "Leben von A bis Z" in Levels und Aufgaben, die es abzuwickeln gilt. Das Ergebnis ist ein langfristig motivierender Aufbau-Spaß mit unendlich viel Liebe zum Detail.



👉 Gemütlich sitzt die Sims-Familie auf der Couch und tratscht.

Wertung OPM2 02/2003

83 %

Evergreen-Faktor:



8 von 10

... bis 30. März 2003

Januar

Februar

März

April

Januar 2003

Das PS2-Weihnachtsgeschäft lief gut, Sony meldet 1,5 Mio. verkaufte Konsolen in Deutschland und mehr als 10 Millionen in ganz Europa.



25. Januar 2003

Sony lädt in Berlin zu den "Tekken 4 International Finals", der deutschen Vorausscheidung für die "Tekken 4"-Europameisterschaft. Fast 100 Spieler sind dabei.

März 2003

Nach mehreren indizierten und beschlagnahmten Folgen erscheint mit **Mortal Kombat: Deadly Alliance** der fünfte Teil der umstrittenen Prügler-Serie (USK 18).

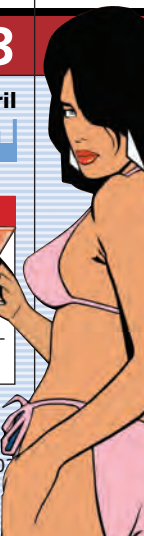


28. März 2003

Splinter Cell

Ende März 2003

Der GTA-3-Nachfolger wird indiziert und kann nur von Volljährigen gekauft werden. Monate später erscheint eine USK16-Version (GTA Vice City dt.).



SOCOM: U.S. Navy Seals

Sony's Taktik-Shooter überrascht bereits beim Auspacken – dem Spiel liegt ein schickes Logitech-Headset bei. Hiermit erteilt ihr euren CPU-Kameraden im Offline-Modus Befehle. Das Herzstück des Spiels ist jedoch der Online-Modus. Mit bis zu 15 weiteren Spielern liefern wir uns übers Netzwerk spannende Schlachten.



Online beweist ihr Teamfähigkeit und geht taktisch gegen die Feinde vor.

Wertung OPM2 07/2003

86 %

Evergreen-Faktor:



8 von 10

Nicht geprüft? Ab 18!

April 2003: Eine neue Regelung tritt ab dem 1. April in Kraft und ist leider alles andere als ein Aprilscherz. Die Rede ist vom neuen Jugendschutzgesetz. Ziel dieses Gesetzes ist es, Jugendliche vor Medien zu schützen, die nicht ihrem Alter entsprechen. Jedes Spiel muss jetzt eine Altersempfehlung der USK tragen – die höchste Einstufung lautet "Keine Jugendfreigabe".

Zu den erfreulicheren Ereignissen zählt das Erscheinen von **Primal**: Die Heldin des dämonischen Abenteuers heißt Jennifer Tate. Zusammen mit ihrem pummeligen Stein-Gargoyle räumt sie in düsteren Parallel-Welten ordentlich auf. Ein hervorragender Soundtrack der Alternativ-Rock-Gruppe "16 Volt" untermalt die grandiose Dark-Fantasy-Geschichte. Grafisch zählt Sony's Action-Adventure zum Besten, was auf der PS2 bisher zu sehen war. Das genaue Gegenteil hierzu stellt das unsägliche Ruckel-dilemma **Jimmy Neutron: Der mutige Erfinder** dar, dem wir daraufhin auch nur 7 Prozent Spielspaß bescheinigen.

Ende April beginnt der Online-Beta-Test, womit sich der baldige Eintritt der PS2 in eine neue Ära des Videospieles ankündigt.

Alte Stars in neuem Look

Mai/Juni 2003: Im Mai darf die PS2-Zockergemeinde die Reinkarnation zweier echter Klassiker der Videospielesgeschichte erleben: **Rygar** und **Shinobi** feiern ein gelungenes Comeback und die Retro-Actionhelden machen, dem Zeitgeist angepasst, auch heute noch eine gute Figur. Kurz vor dem Kinostart des sehnlich erwarteten neuen "Matrix"-Streifens erscheint **Enter the Matrix**. Leider kann Ataris Millionprojekt die hohen Erwartungen nicht erfüllen, zu viele technische Fehler haben sich eingeschlichen. Den Verkaufszahlen tut dies jedoch keinen Abbruch. Musikfreunde kommen bei **Dancing Stage Megamix** und **Def Jam Vendetta** auf ihre Kosten. Beide haben es sich auf dem jeweiligen Genre-Thron bequem gemacht. Ersteres ist das bis dato beste Tanzmattenspiel auf der PS2, während das Wrestling-Spiel mit der Raplabel-Lizenz den WWE-Titeln einen harten Schlag ins Gesicht verpasst. Zombiejäger können sich am ersten guten "Resi"-Lightgun-Shooter, an **Resident Evil: Dead Aim**, erfreuen und Rockstar bringt mit **Midnight Club 2** (Kasten) illegale Straßenrennen imposant (und frustig!) auf unsere Lieblingskonsole.

Im Juni 2003 ist es endlich soweit: Die PS2 ist drin! Der bedeutendste Titel der Online-Startphase ist zweifelsohne **SOCOM: U.S. Navy Seals** (Kasten). Mit der Online-Unterstützung der PlayStation2 und der Ein-



"Def Jam Vendetta": Das Rap-Wrestling bietet sogar einen interessanten Story-Modus.



"Enter the Matrix": Die aus dem Film bekannten Zeitlupeneffekte sind mit drin.

führung von EyeToy darf man auf eine rosige Zukunft mit tollen Innovationen hoffen. Wer auf Altbewährtes steht, darf endlich mal wieder mit Lara Croft auf Erkundungstour gehen. Das optisch aufpolierte **Tomb Raider: The Angel of Darkness** überzeugt mit langer Spieldauer und einer packenden Story. Apropos "packende Story": Hier endet auch unsere Zeitreise – auf zu weiteren, packenden Jahren mit der PS2...

Midnight Club 2

Mit getunten Sportwagen bestreitet ihr Straßenrennen in Tokio, Paris und L.A. und gewinnt neue Autos. Das Konzept des Vorgängers wurde also übernommen, doch durch die deutlich bessere Grafik freut sich nun auch das Auge mit. Besonderes Bonbon: **MC2** ist eines der wenigen Rennspiele mit Online-Funktion. Bis zu acht Spieler geben Gas.



Wegen dichtem Verkehr und Wahnsinns-Speed braucht ihr gute Reaktionen.

Wertung OPM2 06/2003

82 %

Evergreen-Faktor:



6 von 10

1. April 2003 ...

... bis 31. Juni 2003

April

Mai

Juni

Juli

1. April 2003

Das neue Jugendschutzgesetz tritt in Kraft

15. Mai 2003

Enter the Matrix erscheint und ist trotz einiger Mängel ein kommerzieller Erfolg

Mitte Mai 2003

PS2-Preissenkung auf € 199.

€ 199,-

11. Juni 2003

SOCOM: U.S. Navy Seals



25. Juni 2003

Der Breitbandadapter erscheint für die PS2 – jetzt ist Online-Spielen möglich!



ES LEBE DIE PREISREVOLUTION!

€19,95*



*UVP für PlayStation 2 und PC

RED★FACTION II



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

Players 12/2002

„Die Revolution schwappt in all ihrer Pracht auf den Würfel über.“

Big N 02/2003

„Das grafische Gesamtbild wird abgerundet von sauber animierten Figuren und bombastischen Effekten.“

OXM 05/2003

© 2002 THQ Inc. Red Faction, Geo-mod™ Technology, Volition. THQ Inc. THQ and its logo are registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM, ©, Game Boy Advance, and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. ©, TM 2003 Nintendo. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.

PlayStation 2





Action satt: Mit Sony's magischem EyeToy-Auge erlebt ihr ungewöhnliche Spiele-Dimensionen.

Runter vom Sofa! EyeToy, eine kleine USB-Kamera, stellt die Spielwelt auf den Kopf. Sony's innovative Technik ermöglicht Daddeln ohne Controller. Wie funktioniert das denn? Das Wunderauge erfasst die Bewegungen der Spieler und projiziert sie auf eure Mattscheibe. So steht ihr mitten im Bild und übt eure Geschicklichkeit bei einem der zwölf (!) Spiele.

Alle zwölf sind zusammen auf der Compilation "Play" enthalten und erfordern jeweils vollen Körpereinsatz. Beat'em-Ups wie "Kung Foo", Musikspiele wie "Boogie Down" oder das erste offizielle Reinigungsspiel der Welt, "Wishi-Washi", entlocken dem Zocker schon die ein oder andere Schweißperle. Besonders in einer illustren Runde bringt EyeToy Spaß ohne Ende. Es ist fast genauso komisch, Freunden dabei zuzusehen, wie sie sich zum Affen machen, wie selbst in Aktion zu treten!

➔ PATRIC ROOS



ⓘ Solche Grimassen sind ab jetzt der ganz normale Wahnsinn: Die Kamera setzt eure Bewegungen blitzschnell in Steuerimpulse um.

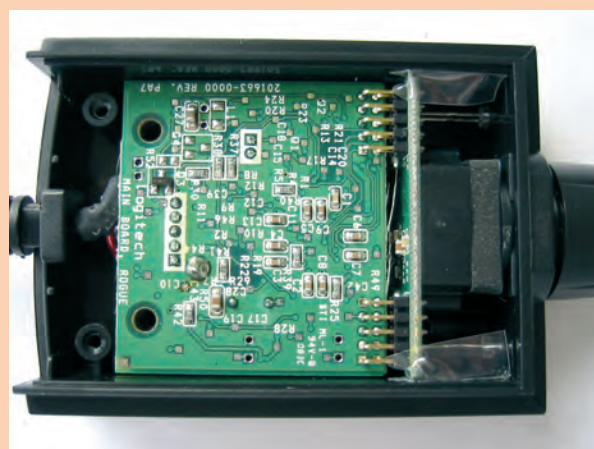


EyeToy – das alles kommt in Kürze auf euch zu!

In Zukunft wird Sony in Zusammenhang mit dem Network-Gaming-Angebot zum Beispiel Videokonferenzen in Echtzeit oder den Upload von Fotos der einzelnen Spieler ermöglichen. Außerdem soll die EyeToy-Technologie neben den üblichen Party-Spielen auch in "ernsthafte" Spiele integriert werden. Sony experimentiert momentan am Einsatz der Kamera im neuen "WRC" und in "This Is Football". Da Third-Party-Entwickler bereits mit EyeToy-Development-Kits ausgestattet worden sind, ist für innovativen Softwarenachschub gesorgt.

Im November 2003 erscheint die zweite Spieledisc fürs EyeToy. Die neue Compilation namens "Groove" konzentriert sich, wie der Name schon verrät, auf Tanzspiele.

Ein fetter Lizenz-Soundtrack mit 30 bekannten Hits aus den Bereichen Pop, Rap, House und Rock sorgt für abwechslungsreiche Mucke. Ein verbessertes Dance-Game-System soll die zwölf Spiele noch attraktiver gestalten, als die bisher bekannten Titel der "Play"-Disc. Besonders kreative Tanzbären sollen sogar mit zusätzlichen Style-Points belohnt werden.



ⓘ Unscheinbar: Hier ein geöffnetes EyeToy-Kameraauge. Dank USB-Technik sind die Herstellungskosten erschwinglich.



BIST DU DER



SUPERFREAK?

Wir wollen es wissen – und zwar jetzt!

- An welchen **abgefahrenen Locations** spielt ihr EyeToy?
- Welche verrückten **akrobatischen Einlagen** habt ihr drauf?
- Zeigt uns die **ungewöhnlichsten EyeToy-Spieler!**
- Wer von euch zieht die **witzigste Fratze?**
- Welche innovativen Ideen habt ihr für **neue EyeToy-Spiele?** (Schickt sie uns und wir werden sie direkt an Sony weiterleiten....!)

Und so funktioniert der Spaß:

Schickt uns alles, was euch zum Thema EyeToy so einfällt. Ballert uns zu mit Konzeptzeichnungen, Fotos, Anwendungsbeispielen, zufällig entstandenen Spielvarianten, lustigen Outtakes, üblen Verrenkungen, verrückten Partysessions, und so weiter. Wie bei EyeToy selbst zählt hier nur der Spaß!

Schickt Karten, Briefe, Skizzen, Fotos, Videokassetten und anderes schräges Material an:

CyPress GmbH, Kennwort: EyeToy-Wahnsinn, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg

Einsendeschluss ist Freitag, der 29. August 2003. Mitarbeiter von CyPress und Sony Computer Entertainment Deutschland dürfen nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eingesendete Materialien können leider nicht zurückgesendet werden. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

Und das alles rücken wir raus!

Wir haben uns gemeinsam mit Sony richtig ins Zeug gelegt, um allen EyeToy-Freaks die Freudentränen ins Gesicht zu treiben. Unter allen Einsendern verlosen wir:

- **1 PlayStation2 + Memory Card**
- **5 EyeToy-Komplettsets**
- **10 EyeToy Foto-Kameras**
- **5 EyeToy Orange T-Shirts**
- **2 EyeToy Combat-Trousers**
- **10 EyeToy Grey String Bags**
- **10 EyeToy Schlüsselanhänger**
- **10 EyeToy Postkarten-Sets**
- **5 EyeToy Shot Gläser**
- **10 EyeToy Tattoos**



DEMO-POWER

Holt euch das unzensurierte Abo!

Alle OPM2-Leser über 16 Jahren können sich bis zum 22. August 2003 die allererste Ausgabe von **OPM2 UNCUT** sichern.

NEU!

Das neue Jugendschutzgesetz schreibt es vor: Jugendliche werden durch verbindliche Altersfreigaben vor besonders brutalen Spielen geschützt. Doch sollen Spieler, die älter sind als 16, bei uns keine Kompromisse eingehen müssen. Wir haben die Lösung: OPM2 bietet jetzt ein spezielles Abo an, bei dem euch noch mehr Demos erwarten als bisher!

WICHTIGE INFOS:

- **OPM2 UNCUT** ist nur im Abonnement erhältlich.
- **OPM2 UNCUT** ist nur für Leser ab 16 Jahren erhältlich.
- Jeder OPM2-Abonnent über 16 Jahren kann durch Einsenden des Coupons und einer Ausweiskopie sein OPM2-Abo in ein **OPM2 UNCUT**-Abo ändern.
- Jeder Nicht-Abonnent über 16 Jahren kann jetzt einsteigen und das **OPM2 UNCUT**-Abo bestellen.
- Jeder, der bis zum 22. August 2003 den vollständig ausgefüllten Coupon einschickt, ist von Anfang an, ab **OPM2 UNCUT** 11/2003, mit dabei.
- **OPM2 UNCUT**-Abo-Vorteile: Nur € 7,- statt € 7,50 pro Ausgabe im Jahresabo, kostenlos direkt nach Hause...
- Für alle unter 16 Jahren: Natürlich gibt es auch weiterhin das reguläre OPM2-Prämienabo! Nähere Infos findet ihr wie immer unter: www.opm2.de/abo



Für Österreich, Schweiz und das weitere Ausland gilt:
Bestehende Abonnenten erhalten automatisch **OPM2 UNCUT** ohne Altersnachweis.

UNCUT!

SPIELBARE DEMOS unzensiert:

- SOCOM: U.S. Navy Seals
- Die Hard: Vendetta
- Freedom Fighters: Soldiers of Liberty
- The Getaway 2
- Warhammer 40.000: Fire Warrior
- Judge Dredd vs. Judge Death
- True Crime, u.v.m.

SO FUNKTIONIERTS:

Du bist **16 Jahre oder älter**, hast bereits ein **OPM2-Abo** oder möchtest neuer Abonnent werden?

Einfach den Antwortcoupon ausfüllen, ausschneiden und zusammen mit einer Kopie deines gültigen Personalausweises/Reisepasses (Vorder- und Rückseite) in einen frankierten Umschlag (0,55 €) stecken und ab die Post! Die Bestellung ist natürlich auch per Fax oder E-Mail möglich!

OPM2 Abo-Service Fax: (0049) 01805 / 90 90 89
Heuriedweg 19 Mail: abo@opm2.de
88131 Lindau Info-Hotline: (0049) 01805 / 90 90 88

ICH WILL MEIN ABO ÄNDERN

☐ Bitte stellt mein bestehendes OPM2-Abo auf das **OPM2 UNCUT-Abo** um

Mit meiner Unterschrift bestätige ich, dass ich mein 16. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei.

Wichtig: Bitte Ausweiskopie und Coupon zusammen einsenden!

Name / Vorname	
Straße / Nr.	
PLZ, Ort	
Telefon	Geb. Datum

Abo-/Kundennr. (zu finden auf dem Adressetikett)

Datum Unterschrift **O2E021**

ICH BIN NEUER **OPM2 UNCUT**-ABONNENT

☐ Ja, ich will das **OPM2 UNCUT-Abo**

regelmäßig portofrei zum Vorteilspreis von nur € 84,-. Das Abonnement läuft mind. für 1 Jahr und kann danach jederzeit gekündigt werden. **O20903**

☐ Ja, ich will das **OPM2 UNCUT-Mini-Abo** und über 30% sparen

Ich bestelle 3 Ausgaben zum Vorteilspreis von € 15,-. Sollte ich eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus für € 84,-. Das Abonnement läuft mindestens für 1 Jahr und kann danach jederzeit gekündigt werden. **O2M093**

Hiermit bestätige ich mit meiner Unterschrift, dass ich mein 16. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei.

Wichtig: Bitte Ausweiskopie und Coupon zusammen einsenden!

1. Unterschrift

Name / Vorname	
Straße / Nr.	
PLZ, Ort	
Telefon	Geb. Datum

DAS EXTRA!

Bei Zahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte 12 DVD-Hüllen gratis!

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

Goldinstitut	
Kontonummer	
Bankleitzahl	

☐ per Kreditkarte ☐ VISA ☐ MASTERCARD

Kreditkartennummer	
Gültigkeitsdauer	3-stellige Prüfziffer

Datum 2. Unterschrift



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

Alien vs. Predator Extinction	86
Ferkels großes Abenteuer	98
Formel Eins 2003	84
Futurama	97
Indiana Jones und die	
Legende der Kaisergruft	88
Mace Griffin: Bounty Hunter	96
RTX Red Rock	92
Speed Kings	89
Summer Heat Beach Volleyball	93
SX Superstar	98
Twisted Metal: Black Online	90
Virtua Fighter 4 Evolution	94

Platinum

DTM Race Driver	101
Stuntman	101
Tekken 4	100
This Is Football 2003	100

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 christian@opm2.de

Vorlieben:

Zitronensaft ins Mineralwasser – Frische pur!



Abneigungen:

Kein Mineralwasser im Haus haben – Ärger (und Durst) pur!

Favorisierte Genres:

Action, Baller- u. Rennspiele, Ego-Shooter

Aktuell in der PS2:

Starsky & Hutch, Ferkels großes Abenteuer, Star Wars Clone Wars

Lieblingsspiele auf der PS2:

Jak & Daxter, Timesplitters 2, Need for Speed: Hot Pursuit 2, N2O, In the Hunt

TOBIAS SCHWEIKL

STELLVERTR. CHEFREDAKTEUR tobias@opm2.de

Vorlieben:

Currywurst mit Pommes, leichte Brise beim Golfen und natürlich Urlaub



Abneigungen:

Billig-DVDs, die aufgrund geschnittener Inhalte keinen Pfifferling wert sind

Favorisierte Genres:

Rollenspiele, Ego-Shooter, Strategie

Aktuell in der PS2:

Breath of Fire 5: Dragon Quarter, SOCOM: U.S. Navy Seals

Lieblingsspiele auf der PS2:

Burnout2, TimeSplitters 2

THOMAS SZEDLAK

LEITENDER RED. thomas@opm2.de

Vorlieben:

Handy-Games, der guude Aivar (Brotaufstrich), im badische Dialekt babble



Abneigungen:

Langnese Solero Shots (Kügelchen-Eis), Behördengänge, warme Cola

Favorisierte Genres:

Sportspiele, Rennspiele, Horror-Adventure

Aktuell in der PS2:

Shrek Super Party, True Crime (Preview), Z.O.E. 2, Enter the Matrix

Lieblingsspiele auf der PS2:

PES 2, Need for Speed: Hot Pursuit 2, Virtua Tennis 2, GTA Vice City (dt.)

ALLGEMEINES ZUM PS2-MARKT

Donnerwetter: Während Deutschland unter einer sommerlichen Hitzewelle schwitzt, drücken die PS2-Spielerhersteller ordentlich das Info-Gaspedal durch. Vorabversionen, Screenshots, Pressemeldungen und Präsentationen in rauen Mengen künden von einem Knaller-Herbst 2003. Aktuell ein echter Pflichtkauf: Sony's EyeToy ist die Multiplayer-Wucht in Tüten!

EXPERTE FÜR: ROLLENSPIELE/STRATEGIE

Da haben wir den Salat: Weder ein Strategiespiel noch ein RPG hat sich im Juli blicken lassen. Zumindest konnten wir die Preview-Versionen von "Unlimited SaGa" und "Breath of Fire 5: Dragon Quarter" begutachten. Aufgrund der fortgeschrittenen Entwicklungsstadien beider Spiele gehen wir davon aus, sie in der nächsten oder übernächsten Ausgabe testen zu können.

EXPERTE FÜR: SPORTSPIELE

Einziger Sportsfreund im Testteil ist "Summer Heat Beach Volleyball", für alle die lieber zu Hause die Badehose anziehen. Ansonsten regiert die Vorfreude, denn in Kürze düse ich nach Kanada und schaue den "FIFA 2004"-Entwicklern über die Schultern. Passend zu unserem großen Fußball-Special nächsten Monat kommt auch eine Version von "Pro Evolution Soccer 3"!

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

RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC		Action/Jump'n'Run	Alter: frei	 87 PROZENT
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 09/2003

Bessere Tests = mehr PS2-Spaß!

CARSTEN GRAUEL REDAKTEUR carsten@opm2.de	MICHAEL GALUSCHKA REDAKTEUR michael@opm2.de	SWEN HARDER REDAKTEUR swen@opm2.de	MARKUS HÄBERLEIN REDAKTEUR markus@opm2.de	PATRIC ROOS VOLONTÄR patric@opm2.de
Vorlieben: Bitter Lemon, "Rudolph, the red nosed Reindeer" pfeifen (ich kann's nicht lassen) 	Vorlieben: Ausgedehnte Radtouren, Bei schöner Abendsonne vorm Zelt sitzen 	Vorlieben: In der Business-Class von Frankfurt nach New York fliegen 	Vorlieben: Das, was Patric nur Donnerstag Abend tut jeden Abend machen... 	Vorlieben: Was ich lt. Markus angeblich nur donnerstags tue, weiterhin jeden Tag tun :) 
Abneigungen: Schief genähte T-Shirts (da kommt man sich vor wie die Wurst in 'ner krummen Pelle) 	Abneigungen: Schmerzender Meniskus, unfähige Kellner(innen) 	Abneigungen: Mit der Bahn von Frankfurt nach Würzburg fahren 	Abneigungen: Urlaubsende, unzuverlässige Elektronik-Versender, Fußball 	Abneigungen: Längerer Transfer als Flug, besoffene Fußballfans, zickige PCs
Favorisierte Genres: Beat'em-Ups, Rennspiele, Jump'n'Runs 	Favorisierte Genres: Rennspiele, Sportspiele, Action-Adventures 	Favorisierte Genres: American Sports, Action-Adventures, Shoot'em-Ups, Beat'em-Ups 	Favorisierte Genres: Action, Action-Adventure, Rennspiele 	Favorisierte Genres: Jump'n'Run, Sport, Beat'em-Up
Aktuell in der PS2: Mace Griffin: Bounty Hunter, Virtua Fighter 4 Evolution, Z.O.E. 2 	Aktuell in der PS2: Tomb Raider: The Angel of Darkness, Indiana Jones und die Legende... 	Aktuell in der PS2: Virtua Fighter 4 Evolution, Tomb Raider 	Aktuell in der PS2: Ferkels großes Abenteuer, SOCOM: U.S. Navy Seals, Twisted Metal: Black Online 	Aktuell in der PS2: EyeToy, WE 6 FE, Summer Heat Beach Volleyball
Lieblingsspiele auf der PS2: Ridge Racer 5, Splinter Cell, Frequency, Gran Turismo 3 	Lieblingsspiele auf der PS2: Burnout 2, Pro Evolution Soccer 2, ICO 	Lieblingsspiele auf der PS2: Pro Evolution Soccer 2, Ratchet & Clank, Virtua Fighter 4 Evolution 	Lieblingsspiele auf der PS2: Gran Turismo 3, Z.O.E. 2 (us), GTA Vice City (dt.), Ratchet & Clank 	Lieblingsspiele auf der PS2: Ratchet & Clank, NBA Live 2003, PES 2
EXPERTE FÜR: BEAT'EM-UPS Nachdem wir euch in Ausgabe 08/2003 enttäuschen mussten, präsentieren wir euch in diesem Heft einen ausführlichen Test zum verbesserten Edelklopper "Virtua Fighter 4 Evolution". Wer die "normale" Version noch nicht besitzt, sollte unbedingt zuschlagen. Unglücklicherweise verspätet sich jedoch "Soul Calibur 2", das eigentlich gegen "VF4 Evo" antreten sollte.	EXPERTE FÜR: RENNSPIELE Da soll doch mal jemand was von "Spielflaute" sagen: Zumindest das Rennspiel-Genre ist auch in den mageren Monaten gut besetzt. Beim aktuellen "Formel Eins 2003" werden alle F1-Fans frohlocken, während "SX Superstar" und "Speed Kings" eher die Action-Racer ansprechen werden. Für die Sparsamen ist die Platinum-Fassung von "DTM Race Driver" interessant.	EXPERTE FÜR: ACTION-ADVENTURES Er hats geschafft! Nur einen Monat nach dem Test zu Laras neuem Abenteuer stattet nun auch Archäologen-Kollege Indiana Jones der PS2 einen Besuch ab. Indy überzeugte uns aber nicht mit seinem Sex-Appeal, sondern durch das clevere Level- und Rätseldesign. Leider bleibt "Die Legende der Kaisergruft" der einzige Action-Adventure-Titel in dieser Ausgabe.	EXPERTE FÜR: ACTION "Mace Griffin Bounty Hunter" lockt Baller-Fans wieder vor die Konsole, mit unserer spielbaren Demo könnt ihr euch selbst von den Qualitäten des Ego-Shooters überzeugen. Bei der Gelegenheit möchte ich auf unser neues "UNCUT"-Abo hinweisen, denn Abonnenten ab 16 Jahren können in Kürze Activisions "GTA"-Killer "True Crime" Probe spielen!	EXPERTE FÜR: JUMP'N'RUNS Willkommen im Sommerloch 2003! Die Jump'n'Run-Gemeinde sollte sich am besten, wie ich, Urlaub nehmen und selbst ein wenig durch die Gegend hüpfen, denn auf der PS2 ist in unserem Lieblingsgenre im Moment nichts geboten. Jedoch bin ich sicher, dass bald wieder bessere Zeiten kommen werden, in denen wir neue Plattformen des Third Places unsicher machen dürfen.



TWISTED METAL: BLACK ONLINE



FUTURAMA



VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION



MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

INDIANA JONES
UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT

DER PS2-TEST DES MONATS Formel Eins 2003



🔊 In Sachen Geschwindigkeitsgefühl und Steuerung lässt Sony's neuester Formel-Eins-Renner die Konkurrenz im Regen stehen. Warum wir dennoch kein Prädikat vergeben, erfahrt ihr im Test.

Formel Eins 2003

Ferrari, BMW oder Mercedes? Die Antwort auf die Frage nach dem Titel-Favoriten fällt ebenso schwer wie **die Wahl zum besten F1-Spiel.**



Die Cockpit-Perspektive vermittelt sehr ansprechend das Rennfahrer-Feeling. Besonders gut sind hier die heranrutschenden Gegner in den großen Rückspiegeln zu erkennen.



Die 3D-Modelle der Fahrer sind zwar nicht allzu detailliert, für ein Rennspiel aber o.k.

Immer wenn Bernie Ecclestone mit seiner großen Formel-1-Familie über die 16 Grand-Prix-Strecken der Welt tingelt, erwartet die PlayStation2-Gemeinde ein neues Update von Sony's "Formel Eins"-Serie. Auch diesmal sind alle neuen Fahrer, Autos und Daten in der 2003er-Version enthalten. Ob das spezielle Interesse nun dem neuen Ferrari F2003-GA gilt oder den jungen Gesichtern von Jason Wilson und Ralph Firman – wer auf dem Laufenden bleiben möchte, kommt an diesem Spiel nicht vorbei.

Schon bei den ersten Testrunden fällt auf, dass die aktuellen Kräfteverhältnisse der Formel 1 auch in das Spiel Einzug gehalten haben. Dominierte die Scuderia Ferrari 2002 noch nach Belieben, streiten sich dies-

mal gleich mehrere Teams um Pole-Positionen und die Podestplätze. So ist es nicht weiter verwunderlich, dass nach den neu reglementierten Trainings-Sessions auch mal ein Renault ganz vorne steht.

Alles ist einstellbar

Wer sich zu den harten Formel-1-Cracks zählt, wird sicher gleich die Optionen zu Regelwerk, Beschädigungen durch Crashes und die Möglichkeit von technischen Problemen einstellen. Ab und an schlägt dann bei den Gegnern ebenfalls der Pannenteufel zu, so dass man ohne eigenes Zutun Plätze gewinnt. Im Vergleich zur echten Formel 1 halten sich die Ausfälle jedoch stark in Grenzen.

Darüber hinaus ist das Können der Computerfahrer in drei Stufen einstellbar. Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad fahren sie derart perfekt, dass es schon viel Übung bedarf, um mithalten zu können.

Die 16 Grand-Prix-Strecken sind durchweg gut getroffen. Kursverlauf, Boxengasse, Auslaufzonen und sogar Höhenunterschiede wie die "Steilkurve" in Indianapolis oder die "Achter"-Bahn Suzuka wirken authentisch. Einzig die Curbs sind zu flach geraten. So fällt das Räubern über die Streckengrenzung leicht. Zumal nur extremes Abkür-

zen mit einer "Drive-Trough"-Strafe geahndet wird. Wer jedoch auf maximalem Schwierigkeitsgrad fährt, muss aufpassen: Schnell verliert euer Bolide auf den glatten Curbs den Grip und es kommt zum Dreher.

Dreher kommen bei Nässe natürlich ständig vor. Besonders haarig wird es, wenn sich die Wetterlage binnen weniger Minuten ändert. Dann ist Fingerspitzengefühl bei der Reifenauswahl während des nächsten Boxenstopps gefragt. Andererseits dürft ihr auch pokern und auf ein schnelles Abtrocknen der Strecke hoffen. Mit Slicks die nassen Runden zu überbrücken ist allerdings ein echter Eiertanz.

Computerfahrer ohne Hirn

Auch mit der 2003er-Version bleibt ein extremer Makel an Sony's F1-Rennspielserie haften: Das Fahrverhalten der computergesteuerten Fahrer ist und bleibt verbesserungsbedürftig. Oft rauschen euch die Gegner ungebremst ins Heck, wenn ihr mal nicht mit optimaler Geschwindigkeit durch die Kurven brettet. Dabei spielt es offenbar auch keine Rolle, ob ihr die Ideallinie fahrt oder nicht. Das ist besonders bei eingestelltem Schaden nervig. Denn nach einem solchen Crash müsst ihr meistens die Box

PS2 Genrekurrenten			
Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
F1 Career Challenge	EA	7/2003	77%
Mit den Lizenzen der Jahre '99 bis '02. Der Karriere-Modus bringt euch zu allen 67 Rennen dieser Jahre.			
Formel Eins 2002	Sony	1/2003	76%
Der Vorgänger hat zwar nicht die aktuelle Lizenz, ist aber spielerisch nahezu identisch.			
Grand Prix Challenge	Atari	1/2003	71%
Wesentlich höherer Anspruch an den Spieler. Simulationsfans werden sich angesprochen fühlen.			



Im Arcade-Modus ziehen solche Dreher keinerlei Schäden nach sich.

ansteuern und Schäden beheben lassen.

Ein weiterer Aufreger sind die Überraschungen. Langsamen Wagen werden keine blauen Flaggen gezeigt und sie machen nicht die geringsten Anstalten, euch vorbeizulassen. Jetzt weiß man, wie sich David Coulthard fühlen musste, als er mehrere Runden lang hinter dem Arrows von Enrique Bernoldi herfahren musste, weil dessen Teamchef die Sponsoren seines Rennstalls auch mal im TV sehen wollte. Man selbst bekommt jedoch Blau gezeigt, wenn die Spitzengruppe überholt – ist das gerecht?

Die berühmten Linien nach der Boxengasse, die ein reibungsloses Einfädeln der langsameren Fahrzeuge gewährleisten sollen, sind zwar meistens eingezeichnet, doch zieht ein Überfahren der Markierungen keine Strafe nach sich. Ebenso eine kleine Regelschwäche, wie die Tatsache, dass das Tempolimit während des Rennens in der Boxengasse immer bei 60 km/h liegt, obwohl diese Geschwindigkeit eigentlich nur in Monte Carlo und im Training vorgeschrieben ist. Immerhin wirkt die Box heuer betriebsamer. Wartende Mechaniker und parkende Boliden verbessern die Atmosphäre ein wenig. Weitere kleinere Aussetzer, wie das Fehlen der Installationsrunde oder eine feh-



Die Grafik wirkt zwar auf den ersten Blick nicht besonders spektakulär, läuft aber selbst bei komplettem 20er-Feld flüssig und vermittelt ein gutes Geschwindigkeitsgefühl.

lerhafte Regelauslegung bei Zeitgleichheit im Training, verärgern aber sicher nur die Simulationsfans unter euch.

Technik ist solide

Wer es nicht ganz so genau nimmt mit Regeln und Wagen-Setup oder keine Lust hat auf ein ständig verbeultes Auto, der wählt lieber den Arcade-Modus. Hier enden wilde Überholmanöver und heftige Abflüge nicht sofort mit fehlender Nase oder gebrochener Radaufhängung im Kiesbett, sondern eine recht großzügig bemessene Schadensanzeige füllt sich sukzessive mit jeder Berührung auf. Ist sie voll, platzt euer Motor und das Rennen ist gelaufen.

Wer sich gerne mit Freunden misst, darf dies entweder im Zweispieler-Splitscreen oder per Hotseat (alle fahren mit kurzen Zeitabständen nacheinander) mit bis zu vier Bleifüßen gleichzeitig tun.

Grafisch ist "Formel Eins 2003" rundum solide. Auch wenn einmal nahezu alle Boliden auf dem Bildschirm sein sollten, läuft das Geschehen flüssig ab. Je nach Kurs stellt sich ein bemerkenswertes Geschwindigkeitsgefühl ein, auch wenn die Autos dabei zu sehr auf der Straße kleben und von Bo-

denwellen kaum durchgerüttelt werden.

Besonderes Lob hat die feinfühlige und direkte Steuerung verdient. Sicher wirkt sie zunächst etwas nervös, doch in schnellen Schikanen oder bei plötzlichen Spurwechseln behaltet ihr souverän die Kontrolle.

Auch diesmal sorgen die bekannten RTL-Sprecher Christian Danner und Heiko Waßer für die Sprachausgabe nach dem Rennen. Der Motorensound ist etwas für Kenner: Jede Marke hat ihren unverwechselbaren Klang. Während die Ferrari extrem kreischen, dröhnen die BMW sonor und die Mercedes röhren trotz höchster Belastung souverän.

SWEN HARDER

PS2 Meinung



Jedes Jahr wieder geht Sony's "Formel Eins" mit brandaktueller Lizenz und guten Vorsätzen an den Start und immer wieder stottert der Motor aufgrund kleiner Detail-Defekte. Warum wird die unfertige KI nicht endlich grundlegend überarbeitet? Warum gelangen immer wieder Regelfehler ins Spiel? Solche Patzer verärgern ungemein, da das Spiel ansonsten eine sehr gute Figur macht und die griffige Steuerung kaum noch zu verbessern ist.

PS2 Testergebnis

FORMEL EINS 2003		Formel1-Rennspiel	Alter: frei	
HERSTELLER: Sony	ENTWICKLER: Studio Liverpool			ca. 60 Euro
1-4 Spieler (Hotseat), MC, analog, Sprachausgabe dt., Text dt., mehrsprachig, 16:9, Dolby Surround, Lenkrad			STEUERUNG: 9/10	SPIELSPASS <

Aliens versus Predator: Extinction

"Lecker" Futter für Echtzeit-Strategen: Fox Interactive lädt die ekelhaftesten Kreaturen der Filmgeschichte zum galaktischen Krieg. Welche Rasse überlebt?



❗ Wer stört denn da beim Brüten? Während die Alien-Queen Eier legt, attackieren Marines.

Für Strategie-Fans ist der PC im Vergleich zu Konsolen die bessere Wahl. Doch gelegentlich versuchen die Spielehersteller, Hobby-Kommandanten auch vor die PS2 zu locken, meist aber mit wenig Erfolg. Fox Interactive wagt einen Versuch mit lizenzierte Unterstützung.

Drei Kampagnen mit je sieben Missionen erlebt ihr als Aliens, Predators oder Colonial Marines. Je nach Rasse verlaufen Truppenaufbau und Angriffe anders. Kommandiert ihr die schleimigen Aliens, attackiert ihr in Horden und nutzt komatöse Opfer zur Weiterentwicklung. Von Facehugger befallene Menschen mutieren zu Alien-Warriors, die Eier legende Alien-Queen macht aus ihren Opfern noch schlimmere Kreaturen.

Versteck-Spiel

Predators dagegen verstecken sich im Gebüsch, tarnen sich geschickt und attackieren mit hoch entwickelten Jagdtechniken. Heiße Flammenwerfer und zahlenmäßige Überlegenheit sind die Waffen der Colonial Marines, die abhängig vom Energievorrat Truppennachschub oder Hightech-Waffen beim Stützpunkt anfordern können.

Insgesamt präsentiert sich die Zono-Entwicklung als "Strategie light". Nur zehn Einheiten gibts pro Rasse, Massenschlachten sind schon alleine aufgrund der Beschränkung auf 25 Einheiten rar und wer aktuelle PC-Strategiespiele kennt, wird über die geringe Anzahl der Optionen lachen. In "Aliens v. Predator: Extinction" kann man beispielsweise keine Gruppen bilden. Immerhin zeigt sich die Controller-Steuerung ideenreich. Per Doppelklick lassen sich z.B. alle Einheiten eines bestimmten Typs aktivieren; haltet ihr dann L1 gedrückt, fügt ihr weitere Einheiten hinzu. Statt des, eher für die Maus-



❗ Nur in der Nahaufnahme sieht EAs Echtzeit-Strategie aus wie ein PS2-Spiel. Leider kann man die winzigen Texteinblendungen kaum lesen, wenn man auf der Couch hockt.

Steuerung sinnvollen "Lassos", fangt ihr zu aktivierende Einheiten mit einem Kreis ein, dessen Radius sich so lange vergrößert, bis ihr den Knopf loslasst.

In den interessanten Missionen ändern sich die Ziele oft durch neue Ereignisse. Die drei Schwierigkeitsgrade sind ausgewogen, auf "Easy" kommen auch Einsteiger schnell zu Erfolgserlebnissen. Mehrere Tutorials erläutern Steuerung und Details der einzelnen Rassen – leider nur in englischer Sprache. Bis auf die Anleitung wurde nichts eingedeutscht. Auch bei der PAL-Anpassung wurde geschlampt. Das Ergebnis: Ruckelige FMV-Sequenzen und dicke schwarze Balken oben und unten. ➔ **THOMAS SZEDLAK**

PS2 Meinung



Echtzeit-Strategie ist eigentlich ein interessantes Genre, so hat auch "Aliens vs. Predator: Extinction" seine spaßigen Momente – nämlich dann, wenn mal so richtig die Post abgeht. Das kommt aber nur selten vor, meist latscht ihr herum, macht da mal einen Gegner kalt, erweitert hier mal eure Truppe – das wars auch schon.

Unverzeihlich für ein Lizenzspiel ist die üble Präsentation. Es gibt keine Zwischensequenzen, dafür Missionsbeschreibungen in winziger Schrift – bezahlt mir EA den Besuch beim Augenarzt? Auch während der Schlachten ist die zoombare Optik leider nur durchschnittlich.

PS2 Testergebnis

ALIENS VERSUS PREDATOR: EXTINCTION		Strategie	Alter: ab 16
HERSTELLER: Electronic Arts		ENTWICKLER: Zono/Fox Interactive	
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text englisch		STEUERUNG:	6/10
POSITIV		UMFANG:	7/10
NEGATIV		GRAFIK:	5/10
SOUND:		6/10	
NETTE, aber optisch öde Sci-Fi-Strategie mit verschenkter Lizenz.		PROZENT	

66

★ GET A TEAM. KICK SOME ASS. ★



- TEAM:** Du und bis zu sieben deiner Kumpels.
- MISSION:** Schnapp dir den Netzwerkadapter von PlayStation®2, geh online und zeig der Welt, wer der Boss ist.
- EQUIPMENT:** Über das SOCOM Headset kannst du mit deinen Kumpels während des Kampfes hinterhältige Strategien besprechen.
- EXTRAS:** Sind deine Kumpels ein Haufen jämmerlicher Versager? Dann mach deine Gegner im Single-Player-Mode fertig.

HEADSET INCLUDED



OPM 2 07/03 89% „Erstklassiger Taktik-Shooter, der mit seiner Online-Funktion PlayStation®2-Geschichte schreiben wird.“

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

PlayStation 2
THE THIRD PLACE

Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft

Mysteriöse Orte, hartnäckige Feinde, fiese Fallen – am meisten jedoch muss sich Indy vor der miserablen Technik fürchten.



Der Sprung auf die Seilbahn gehört zu den klassischen Indy-Passagen.

Beinhardte Traditionalisten hatten es im Juli nicht leicht. Im neuen "Tomb Raider" waren doch tatsächlich Spuren neuer Spielelemente zu finden! Wer sich angesichts dieser schamlosen Modernisierung kopfschüttelnd abgewendet hat, kann wieder erleichtert aufatmen. Laras Archäologen-Kollege rennt, hüpfert und peitscht sich in "Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft" durch ein Action-Adventure lupenrein klassischer Prägung.

Grafikmatsch im Dschungel

Die wenig bahnbrechende Story rund um die üblichen magischen Artefakte und Nazi-Schergen führt Indy durch die Dschungel und Tempel Ceylons, in eine Prager Burg, nach Hongkong und ins alte Istanbul. Zwar erzählen vereinzelte Zwischensequenzen den Fortgang der Story, doch einen tatsächlichen Bezug dazu weisen die einzelnen Levels so gut wie gar nicht auf.

In den meisten Fällen müsst ihr einfach nur den Ausgang finden. Verschachtelte Level-Konstruktionen stehen diesem Ansinnen ebenso im Wege wie übel gesinnte Feinde. Die bekämpft Indy mit seinen Fäusten – das bleibt dank knackiger Gegner und zweier verschiedener Angriffsknöpfe auch längerfristig herausfordernd – oder diversen Schusswaffen. Natürlich dürfen die altbekannten Kisten, Fallen und Schalter ebenso wenig fehlen wie die Abgründe, die er nur mit seiner Peitsche überwinden kann. Ab und an versucht sich unser Abenteurer sogar an einem simplen Rätsel. Kleine Einlagen wie eine Verfolgungsjagd lockern das abwechslungsreiche Geschehen auf.

Flottes Tempo und die meist kurzen Abschnitte lassen selten Langeweile aufkommen. Der Schwierigkeitsgrad ist moderat,



Stichhaltige Argumente: Spätestens in Asien werden die Gegner zu einer echten Hürde. Speziell dann, wenn Indy mit bloßen Fäusten gegen sie antreten muss...

aus diesem Grund stört es auch nur selten, dass es keine Rücksetz- und Speicherpunkte gibt, sondern nach jedem Level automatisch gesichert wird. Sehr wohl störend ist dagegen die misslungene Technik.

Die Grafik wäre adrett, die Schauplätze sind zudem atmosphärisch dicht umgesetzt und vermitteln eine gute Portion Indy-Flair. Das Ganze wirkt aber niedrig aufgelöst und kommt extrem schwammig und matschig rüber – Kurzsichtige ohne Brille können sich den Effekt ganz gut vorstellen. Scheinbar wollten die Entwickler Performance sparen, trotzdem ruckelt das Geschehen teilweise heftig. Das drückt dann trotz aller spielerischen Klasse gehörig auf die Endwertung.

Daran kann auch der unspektakuläre, aber stimmige Sound nichts mehr ändern.

➔ **MICHAEL GALUSCHKA**

PS2 Meinung



Nein, nein, da ist weder ein Videokabel gebrochen, noch der Fernseher kaputt: Die superschwammige Matschgrafik kommt tatsächlich vom Programm selbst. Ruckeln tuts trotzdem teilweise heftig, so wird Indys PS2-Ausflug zum technischen Desaster. Schade drum: Spielerisch sitzt zwar auch nicht jeder Peitschenhieb, doch Fans schnörkelloser, fast schon altmodischer Action-Adventures erleben amüsante, bisweilen packende Stunden.

PS2 Testergebnis

INDIANA JONES ...		Action-Adventure	Alter: ab 12
HERSTELLER: Lucas Arts	ENTWICKLER: Collective		ca. 60 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch		STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS
POSITIV	NEGATIV	UMFANG: 7/10	72
- Fordernde Kämpfe - Atmosphärische Orte - Flotter, zu keiner Zeit langatmiger Spielablauf	- Rätsel auf Sparflamme - Keine Rücksetzpunkte - Supermatschige, trotzdem ruckelnde Grafik	GRAFIK: 5/10	
		SOUND: 7/10	
Spritziges Spiel, das stark unter seiner miesen Technik leidet.			PROZENT

Speed Kings



⚠ Dieser Fahrer ist nicht etwa kurz vorm Abflug, sondern er versucht sich im Stunt-Modus an einem punktetragenden Handstand.

Die Akkordarbeiter von Climax haben wieder zugeschlagen: Mit "Speed Kings" machen sie das halbe Dutzend Rennspiele innerhalb von zwölf Monaten voll. Doch während die letzten PS2-Kreationen, "Rally Fusion" und "ATV Quad Power Racing 2", ebenso vergnügliche wie eigenständige Kreationen waren, bleibt der Neuling im Mittelmaß hängen. Das Programm ist zwar routiniert inszeniert, doch der "Burnout"-Verschnitt auf zwei Rädern wirkt einfach zu uninspiriert. Allzu lieblos verknüpften die Entwickler viele, meist schon zimal gesehene Elemente zu einem Funracer-Fleckerlteppich.

Prinzipiell geht es darum, gegen fünf Konkurrenten Rennen zu gewinnen. Die Kurse führen teils durch Landschaften, teils durch belebte Städte inklusive (Gegen-)Verkehr. Für waghalsige Fahrmanöver, etwa das Anlehnen an neben euch rasende Autos, füllt sich langsam ein Boost-Balken auf. Ist der voll, brettet ihr auf Knopfdruck besonders schnell über die Piste. Übertreibt ihr es hingegen und nehmt mit den teilweise fies postierten Banden zu starken Kontakt auf, sammelt es euch ordentlich auf den Asphalt. Wem das als Kick nicht reicht, darf sich noch zusätzlich an einigen (wenigen) Stunts probieren. Teilweise müsst ihr die Kunststückchen sogar gezielt einsetzen: Wenn etwa ein Sattelschlepper quer auf der Fahrbahn steht, hilft nur noch ein prompter, kontrollierter "Hinleger", mit dem ihr flach unter dem Hindernis durchrutscht. Das ist alles kurzfristig ganz nett, aber auf Dauer erreicht kein Aspekt wirklich höhere Weihen. Und der so wichtige Funke will zu keinem Zeitpunkt überspringen. ➔ MG

PS2 Testergebnis

SPEED KINGS		
GENRE	Rennspiel	STEUERUNG: 7/10 UMFANG: 7/10 GRAFIK: 6/10 SOUND: 5/10
HERSTELLER	Acclaim	
ENTWICKLER	Climax	
ALTER	ab 6	
PREIS	ca. 60 Euro	
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch, Dolby Digital		SPIELSPASS
POSITIV	NEGATIV	65
⚠ Passable Steuerung ⚠ Attraktive Strecken ⚠ Buntes Arcade-Racer-Sammelsurium...	⚠ Lasche Spielmodi ⚠ Teilweise derbe Ruckler ⚠ ...dem es an jeglicher Eigenständigkeit fehlt	
Viele Spielelemente ergeben noch lange kein gutes Rennspiel.		



Handy-Power!

BESTELLSHOTLINE: 01908 - 662858 (3,636/min) 0900 515168 (4,235/min)
0901 599998

RINGTONES

* Für Nokia, Siemens, Sony/Ericsson, Sagem, Alcatel, Motorola, Samsung, Sendo & Trium.

Chartbreaker:

- 15201 Avril Lavigne/Complicated
- 15601 Avril Lavigne/Skater Boy
- 15207 Truth Hurts/Addictive
- 15211 Drunkenmunky/E
- 15213 Massive Tone/Cruisen
- 15214 Sugar Babes/Round Round
- 15215 Groove Coverage/MonlightShadow
- 12516 Band ohne Namen/Girl 4 a Day
- 15217 Right said Fred/Stand up
- 15218 Elvis/A little conversation
- 15219 Eve/Gangsta Lovin
- 15222 Puddle of Mudd/She hates me
- 15223 Natural/Will it ever
- 15224 Bon Jovi/Everyday
- 15225 Sophie Ellis Bextor/Get over you
- 15226 Jan Wayne/Only you
- 15227 Christina Millan/When you look at me
- 15570 Amerikanische Nationalhymne
- 15229 Deichkind/Limit
- 15230 Liberty X/Just a little
- 15231 DJ DEAN/Play it hard
- 15232 Wonderwall/In April
- 15233 Bryan Adams/Here I am
- 15236 Leann Rimes/Live goes on
- 15237 Secret Tunes/House off the rising Sun
- 15238 Ashanti/Happy
- 15565 Dance Nation/Sunshine
- 15240 Paf.Daddy/I need a girl
- 15242 Nickelback/too bad
- 15244 No Doubt/Underneath
- 15245 Ben/Herz aus Glas
- 15246 Nena & Westbam/Oldschool Baby
- 15247 Will Smith/Black suits comin
- 15249 Kelly Osbourne/Papa dont preach
- 15509 Hermes House B./Country Roads
- 15026 Limb Biskit/Rollin
- 15561 Linkin Park/In the End
- 15562 Jeanette/How it's got to be
- 15563 Die Prinzen/Deutschland
- 15057 Fatboy Slim/Star69
- 15049 Bartezz/On the move
- 15513 Kool Savat/Haus&Boot
- 15234 Xzibit/Multiply
- 15235 B3/LO.I.O.
- 15070 Modern Talking/Win the race
- 15081 Linkin Park/Crawling
- 15241 Loona/Rhythm of the night
- 15567 Alizee/Moi.....Lolita
- 15132 Snoop Dogg/Some
- 15516 M.O.P./Ante up

Soundtrax:

- 15094 Axel F.
- 15098 Flintstones
- 15100 Indianer Jones
- 15102 Mana Mana
- 15103 Mission Impossible
- 15099 Gute Zeiten, Schlechte Zeiten
- 15107 Pippi Langstrumpf
- 15108 Raumschiff Enterprise
- 15109 Raumschiff Voyager
- 15112 Versuchs mal mit Gemütlichkeit
- 15115 Star Wars
- 15118 Eine Insel mit 2 Bergen
- 15119 Schnellste Maus von Mexico
- 15114 Beverly Hills 90210
- 15106 Lindenstrasse
- 15602 Big Brother
- 15603 Buffy
- 15604 Dragonball
- 15605 Rocky / Eye of the Tiger
- 15606 Harry Potter
- 15608 Pulp Fiction
- 15609 Sesamstraße

Kult

"BLINK" - SMS

Alle Nokia bis ab 6210, 7110 und 9er Serie

- 90004 "Warnung" ! Entfernen Sie sofort Ihre SIM-Karte ! 5,4,3,2,1 " zu spaet " !
- 90220 Morgens ein "Joint" und der Tag ist "Dein Freund" !!
- 90222 Wenn dir diese SMS "blinkend" vor kommt, brauchst du dringend "SEX" !
- 90103 Hab Dich "lieb" !
- 90127 Ich habe total "Sehnsucht nach dir" !
- 90105 Du bist "sooo suess" !
- 90011 Achtung "Virus" im Handy !
- 90124 Du bist "des Beste" was mir je passieren konnte !
- 90100 Ich habe mich "unsterblich" in dich "verliebt" !
- 90001 Bist du gut zu "Voegeln" ?
- 90003 Dieses Handy wird "abgehört" !
- 90010 Du nervst "GEH STERBEN" !!
- 90108 Du bist mein " Stern " !

DER MEGA - HIT: FUN - CALLS

Für alle Handtypen und Festnetzanschlüsse !!

- Willst Du Deine Freunde oder Feinde mal so richtig auf denn Arm nehmen ?
- Verschicke einfach einen Spass- Anruf vom Radio DJ Mike Power, der Pizzeria Luigi oder der Castingagentur JOY. :-)
- 80001 Naturhistorische Gesellschaft
- 80002 Castingagentur Joy (Fernsehrolle ?)
- 80003 Gesundheitsamt (Läuse am Kopf ?)
- 80004 Pizzeria Luigi (4 Familiapizze !)
- 80005 Zoologisches Institut (Vogelspinne !)
- 80006 Radio DJ (500Euro gewinnen ?)

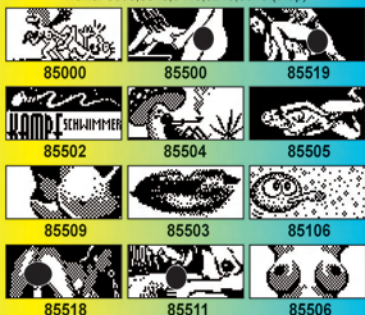
FARBIGE XXXL - PIX

** Für Handys mit Farbdisplay ! (wap)



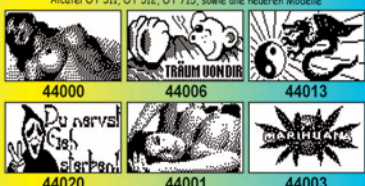
DISPLAY - ANIMATIONS

Nokia: 3330, 3510, 3410, 5210, 5510 (Wap)

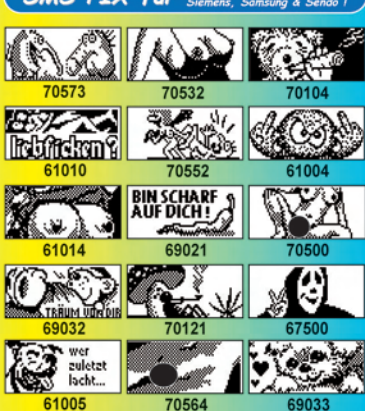


XXXL PIX für Siemens & Alcatel !

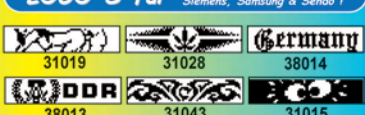
Siemens M50, M750 ME45, C45, C55, S45, SL45, M45; Alcatel OT 511, OT 512, OT 715, sowie alle neueren Modelle



SMS PIX für * Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Sendo !



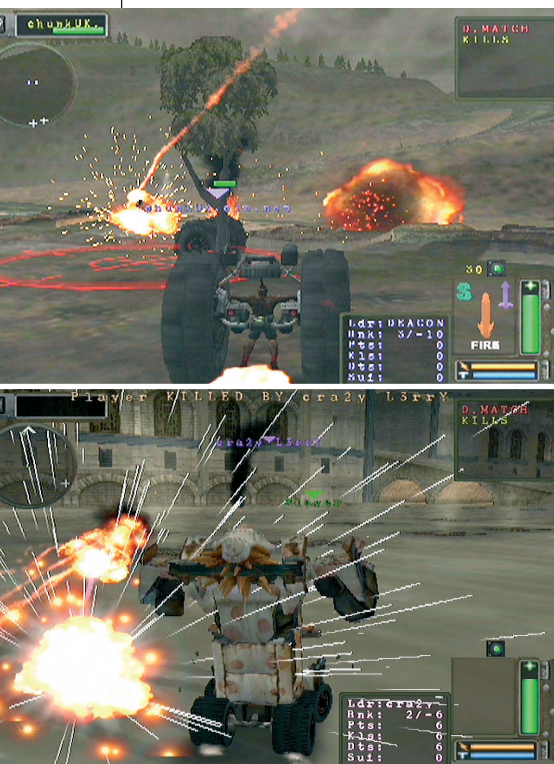
LOGO's für * Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Sendo !



* Ringtöne, Logos, SMS Pix, Textnachrichten mit fast allen registrierten Mobilfunknetzen und allen GSM-Netzen. Die oben genannten Handymodelle sind die neuesten Modelle der jeweiligen Hersteller. Die Preise sind in Euro angegeben. Die Preise sind in Euro angegeben. Die Preise sind in Euro angegeben.

Twisted Metal: Black Online

Nur online spielbar: In Sony's düsterer Schrottplatz-Orgie tretet ihr mit waffenstrotzenden Vehikeln gegen den Rest der Welt an.



Jeder Teilnehmer hat seine eigenen, vernichtenden Spezialattacken in petto.

Die Car-Combat-Serie "Twisted Metal" gibt es beinahe schon so lange wie die PlayStation selbst. Ihre Geburtsstunde feierte die Auto-Verschrottungs-Orgie auf der PSone. Knapp ein Jahr nach der Markteinführung der PlayStation2 folgte die Next-Generation-Version. Mit kompromissloser Action und einer – zumindest zum damaligen Zeitpunkt – sehr guten Grafik mischte "Twisted Metal: Black" in der Spielspaß-Liga ganz oben mit.

Parallel zum Online-Start der PS2 steht "Twisted Metal: Black" erneut in den Händler-Regalen. Diesmal allerdings ausschließlich online spielbar und zu einem günstigen Preis von 40 Euro. Euch eröffnet sich ein ganz neues Spielerlebnis – vorausgesetzt, ihr besitzt einen Ethernet-Adapter und einen Breitband-Internet-Zugang. Dann sind eure Widersacher keine stumpfsinnigen Computer-Gegner mehr, sondern (hoffentlich) intelligent agierende Mitspieler aus der ganzen Welt.

Ansonsten hat sich das Spielkonzept so gut wie gar nicht verändert. Weiterhin rast ihr mit einem von 15 Vehikeln durch unzählige Levels und ballert euch mit aufgesammelten Waffen den Weg frei. Raketenwerfer, Granaten und Blitzattacken – damit verbeult



Ramba-Zamba von gestern: Mit superschneller Action und effektvollen Lichtblitzen macht die Verschrottung Spaß, ist aber im Prinzip identisch mit dem Jahre alten Vorgänger.

ihr garantiert jeden Kotflügel. Das Design der Fahrzeuge ist dabei ebenso düster wie die Levelgrafik. Bequem könnte man damit einen ganzen Horror-Film ausstatten. Nach Belieben wählt ihr einen von vier verschiedenen Spielmodi aus. Entweder ihr schießt im Deathmatch eure Gegner um die Wette ab, versucht beim Last Man Standing der letzte Überlebende zu sein oder jagt beim Man Hunt einen Kontrahenten quer durch das ganze Level. Zum krönenden Abschluss sammelt ihr im Wettlauf gegen eure Widersacher diverse Artefakte ein.

Wie bereits erwähnt, die vernebelte Grafik wirft uns inzwischen nicht mehr vom Hocker. Allerdings läuft das Spielgeschehen

nach wie vor ohne den kleinsten Ruckler über den Bildschirm und die schönen Lichteffekte leuchten das düstere Szenario immer noch sehr stimmungsvoll aus.

➔ MARKUS HÄBERLEIN

PS2 Meinung



Vorab Kritik: In den USA gab es das Spiel kostenlos zum Ethernet-Adapter dazu, in Europa kostet es extra. Auch hat das Spiel Macken: Weder das Headset noch die Tastatur werden unterstützt. Mit seinen brachialen Gefechten macht's trotzdem Spaß. Kein Muss, aber solide Baller-Action.

PS2 Online-Testergebnis

TWISTED METAL: BLACK ONLINE		Action	Alter: ab 16	
HERSTELLER: Sony	ENTWICKLER: Incog Inc.		ca. 40 Euro	
1-8 Spieler (Online), Memory Card, analog, DualShock2, Text englisch, Lenkrad		STEUERUNG: 8/10	ONLINEPASS	
POSITIV ⚡ Ruckelfreie Grafik ⚡ Riesige Levels ⚡ Unterhaltsame und vielseitige Spielmodi	NEGATIV ⚡ Levels sind recht düster ⚡ Kein Headset-Support ⚡ Acht Spieler pro Level sind zu wenig	UMFANG: 5/10	81	
		GRAFIK: 7/10		
		SOUND: 8/10		
Simples Online-Auto-Battle bei dem ordentlich die Post abgeht.			PROZENT	

Gran Turismo 3 A-Spec Platinum
 Bestell-Nr. 300 022
 SMS-Code: SHOP GT3P
 29,50 €

GTA 3 Platinum
 Bestell-Nr. 300 101
 SMS-Code: SHOP GTA3P
 29,50 €

Jak & Dexter Platinum
 Bestell-Nr. 300 058
 SMS-Code: SHOP JDAXP
 29,50 €

	Silent Hill 3 Bestell-Nr. 300 099 SMS-Code: SHOP SILENT3 54,95 €
	Sly Raccoon Bestell-Nr. 300 079 SMS-Code: SHOP SLY 54,95 €
	SOCOM U.S. Navy Seals inkl. Head-Set Bestell-Nr. 300 100 SMS-Code: SHOP SOCOM 79,95 €
	Splinter Cell Bestell-Nr. 300 084 SMS-Code: SHOP SPLINTER 57,95 €
	Tenchu - Wrath of Heaven Bestell-Nr. 300 093 SMS-Code: SHOP TENCHU 54,95 €
	Tomb Raider: The Angel of Darkness Bestell-Nr. 300 105 SMS-Code: SHOP TOMBRAIDER 57,95 €
	Tony Hawk's Pro Skater 4 Bestell-Nr. 300 071 SMS-Code: SHOP TONY4 58,95 €

X-Port V2
Bestell-Nr. 300 090
SMS-Code: SHOP XPORTV2
44,95 €

Action Replay2 V2 Ltd. Edition
inkl. Memory Card, 8 MB
Bestell-Nr. 300 045
SMS-Code: SHOP ACTION
52,95 €

DVD Region X RGB-Pack
inkl. RGB-Scartkabel
Bestell-Nr. 300 046
SMS-Code: SHOP REGION
26,95 €

Eye Toy & Kamera
Bestell-Nr. 300 110
SMS-Code: SHOP EYETOY
58,95 €

shopping@ultimatgaming.de
www.ultimatgaming.de

Vorname, Name	
Straße/Nr.	
PLZ, Ort	
E-Mail-Adresse	
Telefon	Geburtsdatum

Seit 1.7.2002 muß bei Bezahlung per Kreditkarte neben der 16-stelligen Kartenummer auch die 3-stellige Prüfziffer (siehe K)

Jetzt auch im Internet!
www.ultimategaming.de

Bitte beachten Sie bei Bestellung per SMS die AGBs und die Datenschutzerklärung des SMS-Providers unter www.shopmobile.de.
Zu Ihrer Information: Der Preis für eine SMS-Bestellung ist der Basistarif Ihres Netzbetreibers OHNE Premiumaufschlag!

Info-Hotline: Telefon (0049) 01805/99 44 94
(Mo.-Do, 8-18 Uhr, Fr, 8-15 Uhr) (0,12 €/Min.)

www.ultimategaming.de

RTX Red Rock

Im Jahre 2103 gibt es keine Kriege mehr unter den Menschen.

Wäre ja wunderbar, hätten wir in 100 Jahren nicht ganz andere Sorgen...



➔ Ausgestattet mit zwei High-Tech-Prothesen versucht E.Z., die Menschheit zu retten.

Die Erde hat einen brutalen Krieg gegen die bössartigen L.E.D.s hinter sich. Nun blasen die blutrünstigen Dämonen zum Gegenangriff und attackieren die menschliche Red-Rock-Kolonie auf dem Mars. Das Militär beschließt, E.Z. Wheeler zur Rettung der Menschheit auf den roten Planeten zu schicken. Ein Taktikexperte, der nicht nur dank seiner beiden High-Tech-Prothesen bestens auf den Kampfeinsatz vorbereitet ist.

E.Z. Wheeler sieht rot

Natürlich schlüpft ihr in die Rolle des Hoffnungsträgers der Menschen, den ihr aus der Third-Person-Perspektive auf dem roten Planeten bewegt. E.Z. ist kein gewöhnlicher Spezialist der Armee. Getunt mit einem auswechselbaren Kampfarm aus Stahl und einem elektronischen Auge, das es ihm ermöglicht, in vier verschiedenen Spektren zu sehen, hat er den Killermaschinen den Kampf angesagt.

Der Thermo-Scan lässt den Helden durch Wände schielen, der Navi-Scan dient durch regelmäßigen Upload von Karten als Navigationssystem, der Elektro-Scan ermöglicht es Wheeler, elektronisches Equipment zu orten, während E.Z. im Stande ist, mit Hilfe des Bio-Scans unterschiedliche Lebensformen zu identifizieren. Eure künstliche Hand könnt ihr während eures Abenteuers stets mit neuen Updates versorgen. So schraubt ihr, ganz nach dem Motto "Plug & Play", hilfreiche Werkzeuge sowie tödliche Waffen an euren Armstummel.

Unterstützt werdet ihr auf eurer Rettungs-Mission von einer Künstlichen Intelligenz mit dem netten Namen IRIS. Verpackt in eine blonde weibliche Hülle gibt euch dieser Roboter Tipps zum nächsten Ziel, infor-



➔ Im Fokus: Visiert ihr einen Gegner an, wird automatisch in die Ego-Perspektive umgeschaltet. Im Spielverlauf erhaltet ihr zahlreiche Waffen, die Wheeler montiert an seinen Armstummel hängt.

miert euch über die aktuelle Lage und versorgt euch mit neuen Landkarten. Klingt ja eigentlich ganz gut, jedoch erweist sich das Inventarsystem inklusive aller verschiedenen Sichtweisen bald als nervig, da es durch kompliziertes Anwählen dem Action-Adventure jeglichen Spielfluss nimmt.

Um einem Feind den Garaus zu machen, schaltet ihr per Tastendruck in den Lock-on-Modus. Ihr seht aus der Ego-Perspektive euer Fadenkreuz, das sich nur leider nicht automatisch an einen L.E.D. klebt. So erleidet ihr des Öfftern schwere Schäden, noch bevor ihr E.Z. in die richtige Position manövriert habt. In den zehn weitläufigen Levels betretet ihr sowohl steinige Außenterrito-

rien auf dem Mars, als auch Raumstationen und andere Gebäudekomplexe. Ab und an schwingt sich E.Z. auch in Gefährte wie ein Spinnenfahrzeug mit drei Beinen oder einen Raumgleiter.

➔ PATRIC ROOS

PS2 Meinung



Die Ansätze und Ideen von RTX Red Rock sind durchaus cool. Leider wurden sie nicht konsequent umgesetzt. Umständliche Bedienung des Inventars und das unpräzise Zielsystem nerven. Lobenswert ist der Adventure-Teil. Im Spiel gibt es vieles einzusammeln, jedoch tappt man leider bei der Suche oft im Dunkeln.

PS2 Testergebnis

RTX RED ROCK		Action-Adventure	Alter: ab 12	
HERSTELLER: Electronic Arts		ENTWICKLER: Lucas Arts		ca. 60 Euro
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch			STEUERUNG: 6/10	SPIELSPASS
POSITIV	NEGATIV	UMFANG: 7/10	67	
👉 Coole Hintergrundstory	👉 Nerviges Inventar	GRAFIK: 7/10		
👉 Diverse Fahrzeuge	👉 Schlechtes Zielsystem	SOUND: 5/10		
👉 Viele verschiedene Items und Waffen.	👉 Trotz IRIS sind Ziele oft schwer zu finden.			
Adventurelastiges Zukunfts-Abenteuer mit einigen Spaßbremsen.			PROZENT	

Summer Heat Beach Volleyball

Spielbar
im nächsten Heft



➔ Gelungener Aufschlag einer kaffeebraunen Strandschönheit – dank der supersimplen Steuerung auch für Volleyball-Novizen kein Problem.

Es ist Sommer – Urlaubszeit! Man(n) träumt von paradiesischen Stränden und leicht bekleideten Mädels, die beim Beach-Volleyball mit ihre braun gebrannten Bodys eine glänzende Vorstellung abgeben. Acclaim erfüllt mit "Summer Heat Beach Volleyball" euren Traum – zumindest virtuell. Im ersten Beach-Volleyball für die PS2 steuert ihr eine von 14 Badenixen und Strandgigolos, die über unterschiedliche sportliche Fähigkeiten verfügen. An zwölf verschiedenen Locations wie Venice Beach oder Flamingo Pier drescht ihr den bunten Ball per Tasten-Druck über das hohe Netz. Während die völlig veränderbaren Akteure, sexy Strandbunnys und laufende Waschbretter, optisch einiges hermachen, sind die Strand-Hintergründe leider etwas karg ausgefallen. Neben Arcade, Freundschaftsspiel und Training könnt ihr auch an der Summer Heat U.S. Tour, einem Karriere-Modus, teilnehmen. Viele freispielbare Accessoires, Bikinis und Badeshorts sorgen genauso wie die drei Minispiele für Abwechslung. Dank dem Super-Spike-System werdet ihr für besondere Leistungen beispielsweise mit einem Geschwindigkeitsbonus oder neuen Special-Moves belohnt.

Die Steuerung der Akteure, inklusive der durch bunte Pfeile markierten Schlagrichtung, erweist sich als sehr simpel – fast zu simpel für die Langzeitmotivation. Anstrengend ist so ein heißer Sommertag aber allemal: Zum chillen könnt ihr es euch deshalb im Club House mit flotten Videos von Kylie und Co. gemächlich machen. ➔ PR

PS2 Testergebnis

SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL

GENRE	Volleyball	STEUERUNG:	8/10
HERSTELLER	Acclaim	UMFANG:	7/10
ENTWICKLER	Acclaim	GRAFIK:	6/10
ALTER	ab 6	SOUND:	7/10
PREIS	ca. 60 Euro		
1-4 Spieler (Multitap), Memory Card, Sprachausgabe englisch, Text deutsch, Dolby Pro Logic II		SPIELSPASS	

POSITIV	NEGATIV	76
➔ Einfache Steuerung	➔ Karge Hintergründe	
➔ Cooler Multiplayer-Mode	➔ Sehr lange Ladezeiten	
➔ Viele erspielbare Extras, Locations, Bikinis...	➔ Auf Dauer etwas langweiliger Spielablauf	

Das einzige Beach-Volleyball für die PS2 – ziemlich gut.

JAVA GAMES!

www.gigahandy.com

PUPP-IT
LULA inside
EDITION
Für: A,B,C,E,F

LULA INSIDE BEST.NR: 38000
JA – ICH WILL JETZT SOFORT LULA NÄHER KENNENLERNEN UND MIT IHR EIN STÖSSCHEN PLAUDERN. EIN PUPP-IT IST EIN INTERAKTIVER BILDSCHIRMSCHÖNER FÜR DEIN HANDY. EINFACH STARTEN, UND SEXY SPASS HABEN! DIE TASTEN 1-9 SIND MIT SPEZIELLEN ANIMATIONEN BELEGT. DU WIRST LULA LIEBEN !!

Für Dein Handy

Call for Games: 0190 **85 18 66**
: 0900545418 : 0900902312
€ 3,63/Min SFR 4,23/Min

Handy Selector A=Siemens SL45, B=Siemens MT50, C=Siemens M50, D=Siemens S55, E=Siemens C55, F=Nokia 3410, G=Nokia 3510i, H=Nokia 7210, I=Nokia 7650, J=Nokia 3650, K=Nokia 6610, L=Nokia 7250, M=Nokia 5100, N=Nokia 6100, O=Sharp Gx10

GIRL GAMBLE
BEST.NR: 38015
EIN PAAR UNVERSÄHTE FARBFELDER HABEN SICH ÜBER DEINE MÄDCHEN GELEGT! UM SIE ZU ENTFERNEN UND DEINE MÄDCHEN ZU RETTEN, MUSST DU DEN EINARMIGEN BANDITEN SPIELEN. SOLLTEST DU GEWINNEN, WIRST DU NOCH VIEL FREUDE AN IHNEN HABEN. SOLLTEST DU VERLIEREN...DENK NICHT EINMAL DRAN!!
Für: D,H,I,L,M,N,O

DELTA BOMBER
BEST.NR: 38002
DU BIST EINER DER WENIGEN, DIE AUSGEWÄHLT SIND, DEN NEUESTEN KAMPAFJET DIESES JAHRTAUSEND ZU FLIEGEN. SETZE DEINEN GEGNER MIT BOMBENTEPPECHEN UND MASCHINGENGEWEHRFEUER ZU UND BEFREIE DIE BESetzten GEBIETE VON DEN BÖSEN!
Für: B,C,D,E,F,G,H,I,K,L,M,N

JUNGLE COMMANDO
BEST.NR: 38003
BEWEGUNGSLÖS LIEGT DU ZWISCHEN DEN WURZELN DER MAMMUTBÄUME UND VISIERST DEN 100 METER ENTFERNTEN FEIND AN. IM RICHTIGEN MOMENT ZU SCHIESSEN, DEN GEGNER NICHT AUS DEN AUGEN ZU LASSEN UND IHM KEINE CHANCE FÜR EINEN ANGRIFF ZU GEBEN – DAS SIND DIE AUFGABEN UM ALS MITGLIED DER ANTI-TERROR-EINHEIT ZU ÜBERLEBEN.
Für: C,D,F,G,H,I,K,L,M,N,O

UNDERCOVER BABES
BEST.NR: 38027
ALL DEINE BABES WURDEN IN EINEM INSTABILEN RAUM-ZEIT-GEFÜGE GEFANGEN UND DU BIST NUN DER EINZIGE, DER SIE RETTEN KANN. BRINGE DIE WELT WIEDER INS GLEICHGEWICHT UND RETTE DEINE MÄDCHEN! DU KANNST DIR IHRER DANKBARKEIT GEWISS SEIN.
Für: D,I,J,H,K,L,N,O

CHICKS W. BRICKS
BEST.NR: 38005
EIN PAAR FRECHE MÄDELS SIND IN EINER FESTUNG EINGESPERRT WORDEN UND WARTEN NUN AUF IHREN EDLEN RETTER. NUN LIEGT ES AN DIR, DIE MAUREN ZU ZERSTÖREN UND DIE GIRLS ZU BEFREIEN. FÜR IHRE RETTUNG HAT JEDES MÄDCHEN EINE „BESONDERE“ ÜBERRASCHUNG FÜR DICH PARAT...
Für: D,H,I,K,L,M,N,O

KATOO
BEST.NR: 38006
DAS BÖSE SCHLÄFT AUCH IN XORLOC NIE UND NUN DIE PRINZESSIN SHAHEEN ENTFÜHRT. DU, KATOO, EIN KRIEGER DES GUTEN HAST DIE GEFÄHRLICHE AUFGABE DIE PRINZESSIN ZU RETTEN. BETRITT NUN DIE DUNKLEN KERKER UND VERLIESSE XORLOCs UND KÄMPFE GEGEN SCHRECKLICHE KREATUREN UND DUNKLE MÄCHTE.
Für: ALLE AUFGEFÜHRTE HANDYS

COMBAT ZONE
BEST.NR: 38001
WISSENSCHAFTLER HABEN EINE RIESIGE ARMADA VON ALIEN SCHIFFEN AUSGEMACHT, DIE IN WENIGEN STUNDEN UNSEREN ORBIT ERREICHEN WERDEN! DU BIST NUN UNSERE LETZTE HOFFNUNG! DU BIST EIN HERAUSRAGENDER PILOT UND ES IST NUN AN DIR, DIE ALIENINVASION ZU STOPPEN.
Für: A,B,C,E,F,I,J

BREAST QUEST
BEST.NR: 38028
DIESE GIRLS KÖNNEN SICH ALLE SEHEN LASSEN, ABER EINIGE HABEN MIT SILIKON NACHGEHOLFEN. WENN DU RICHTIG RÄTST, WER AN SICH GEARBEITET HAT, GIBT ES PUNKTE. DOCH FÜR DEN TOP-SCORE BRAUCHST DU DIE SCHARFEN AUGEN EINES SCHÖNHEITSCHIRURGEN, DENN LEIDER KANNST DU KEINEN FÜHL-TEST MACHEN!
Für: I,J,O

MAGIC ELEMENTS
BEST.NR: 38004
IN EINER ZEIT IN DER MYTHEN UND SAGEN NOCH REAL UND MAGIER DIE HÜTER DES FRIEDENS WAREN, KAMEN DIE MÄCHTE DES BÖSEN WIE EIN TÖDLICHER REGEN ÜBER DAS LAND. DU – EIN MAGIER DES HEILIGEN ORDENS, AUSGESTATTET MIT DEN MÄCHTEN DER ELEMENTE, BIST NUN DIE LETZTE HOFFNUNG DES GUTEN IN DIESER WELT...
Für: D,G,H,I,J,K,L,M,N,O

SPEED CHASER
BEST.NR: 38010
BEI SPEED CHASER ZÄHLT GESCHWINDIGKEIT, REAKTIONSVERMÖGEN UND EIN GNADENLOSER SIEGESWILLE. DIE ZEIT IN NACKEN UND VIELE RÜCKSICHTSLOSE GEGNER AUF DER STRASSE IST DIESER SPIEL NICHTS FÜR SCHATTENPARKER – HIER KOCHT DER ASPHALT WER BREMST VERLIERT...
Für: ALLE AUFGEFÜHRTE HANDYS

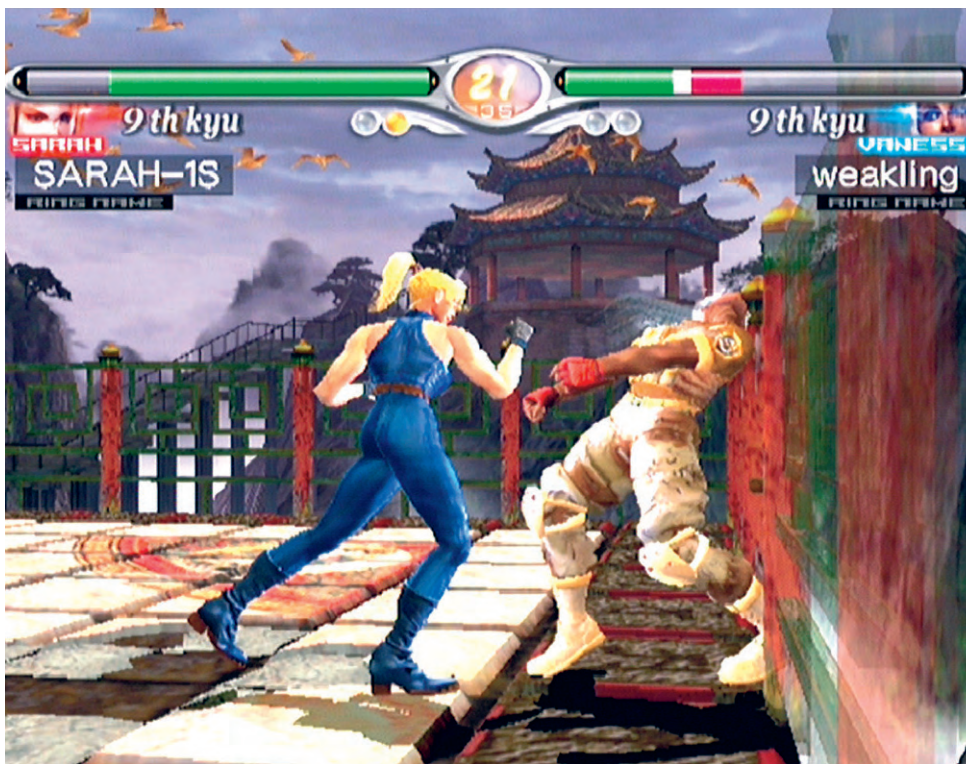
IRRTÜMER, DRUCKFEHLER AUSGENOMMEN

Virtua Fighter 4 Evolution

Segas Beat'em-Up-Referenz schlägt zurück! Alle Infos hier im Test:
Was ist neu, was ist besser, sollt ihr zuschlagen?



➔ Lau setzt einen fiesen Haltegriff an. Akira scheint für einen kurzen Augenblick gelähmt.



➔ Sarah prügelt die angeschlagene Vanessa Richtung Ringbegrenzung. Da der Zaun bereits in der Runde davor an dieser Stelle zerstört wurde, kann es hier schnell zu einem "Ring Out" kommen.

Als die Serie im Juni 2002 mit "Virtua Fighter 4" das Licht der PS2-Welt erblickte, gab es lange Gesichter: Die Grafik flimmerte stark. Doch der erste Blick auf "Evolution" bestätigt Segas Ankündigung: Die Optik wurde überarbeitet und ist nun wesentlich angenehmer für die Augen. Animationen und Charakter-Modelle sind einmal mehr die Referenz unter den Beat'em-Ups. Allerdings schwankt die Qualität der Hintergrundtexturen der einzelnen Arenen stark. Manchmal wirken sie verschwommen oder die Nahtstellen der Polygone sind deutlich zu erkennen.

Große Stil-Bandbreite

Das Charakterdesign der beiden neuen Kämpfer Brad und Goh erinnert zum ersten Mal in der "VF"-Geschichte an die Namco-Konkurrenz "Tekken". Insbesondere der bleiche Goh mit seinem Narbengesicht mag nicht so ganz ins alte "Virtua Fighter"-Konzept der Straßen- und Martial-Arts-Kämpfer passen. Andererseits sorgen die beiden für frischen Wind und bilden zusammen mit den anderen 14 Fightern ein illustres Feld mit großer Stil-Bandbreite. Kämpfer mit identischen Moves wird man ebenso wenig finden wie Stil-Mischungen.

Eine echte Motivations-Rakete ist der neue Quest-Modus. Für Siege gibts Erfahrungspunkte und Gegenstände zum Verschönern eures Charakters. Per Editor zieht ihr dann diese Items, wie Klamotten, Haarteile oder Schmuck an. Der eigentliche Spaß beim Quest-Modus resultiert jedoch aus der hervorragenden Künstlichen Intelligenz der Computergegner. Je weiter ihr euch auf der Ranglistenleiter empor kämpft, desto schwieriger werden die Herausforderungen, wobei die einzelnen Kämpfer nicht einfach nur geschickter werden, sondern ihren gesamten Stil verändern.

Der tolle Trainings-Modus führt Einsteiger schnell und einfach an die Grundzüge

des Spiels heran, während sogar Fortgeschrittene und Profis in den späteren Lektionen noch ihr Repertoire noch auffrischen und verbessern können.

➔ SWEN HARDER

PS2 Meinung

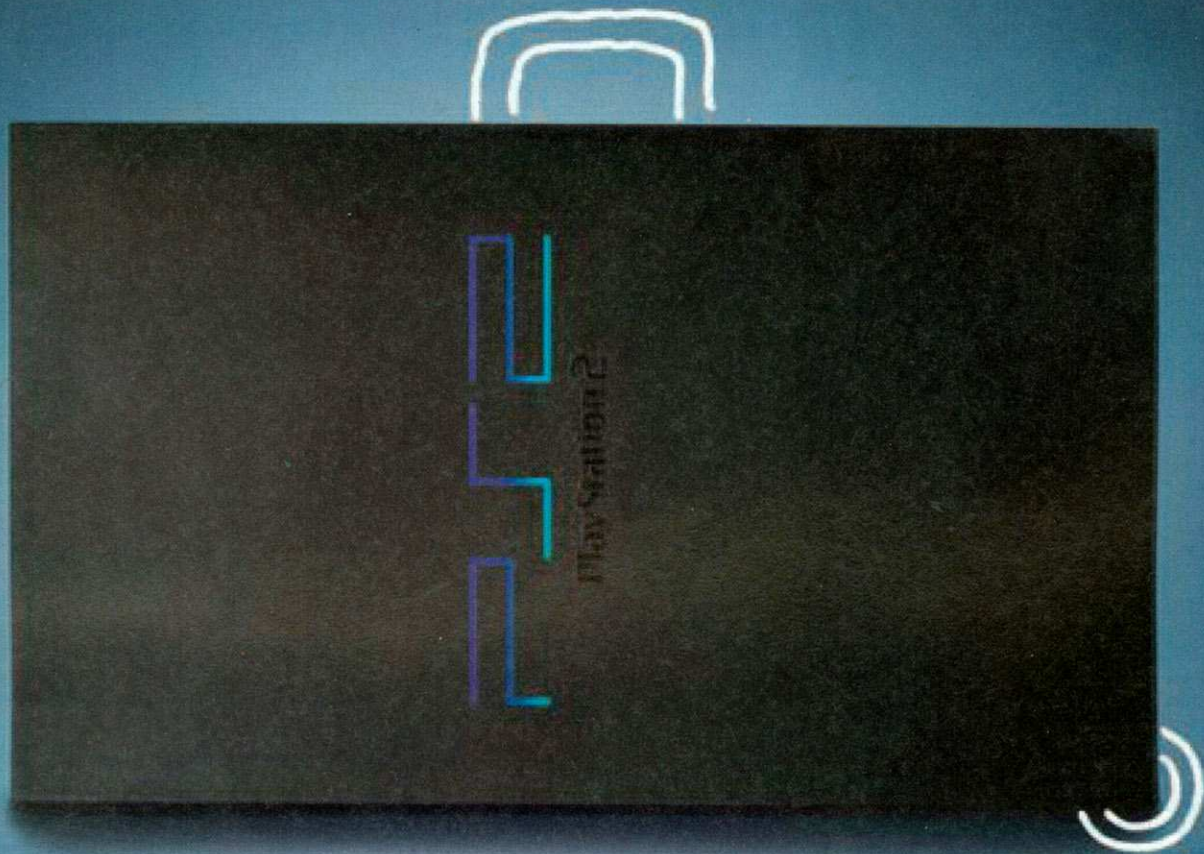


Ob man als Besitzer des Vorgängers noch einmal 60 Euro hinblättert für eine flimmerfreie Grafik, zwei neue Kämpfer und den Quest-Modus, das muss jeder für sich selbst entscheiden. An den Kämpfen hat sich seit dem Vorgänger nichts geändert – warum auch? Schließlich waren und sind sie immer noch perfekte Martial-Arts-Schlachten für Puristen.

PS2 Testergebnis

VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION		Beat'em-Up	Alter: ab 12	
HERSTELLER: Sega	ENTWICKLER: Sega		ca. 60 Euro	
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Text dt., Sprachausgabe engl., 50/60Hz, Kämpfereditor			STEUERUNG: 10/10	SPIELSPASS
POSITIV ⚡ Fast flimmerfreie Grafik ⚡ Motivierende Quests ⚡ Unnachahmliches, ausgewogenes Gameplay	NEGATIV ⚡ Schwierigkeitsgrad hoch ⚡ Schwache Präsentation ⚡ Hintergrundtexturen sind teilweise unscharf	UMFANG: 8/10	91	
		GRAFIK: 9/10		
		SOUND: 8/10		
Perfekt ausbalancierter Prügler mit genialem Martial-Arts-Feeling.				PROZENT





BESTER PLAYSTATION®2-GAMER AUF DER GAMES CONVENTION GESUCHT.
FLIEG MIT 5 FREUNDEN 1 WOCHEN IN EINEN ROBINSON CLUB.*

GIC
GAMES CONVENTION
21.08. - 24.08.03

Oder gewinn einen von vielen weiteren attraktiven Preisen.

PS2
PlayStation 2

ROBINSON®

*3x2 Doppelzimmer, Ort und Termin nach Absprache

PlayStation® is a registered trademark and PS2 is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

Mace Griffin: Bounty Hunter

Vom Weltraum-Cop zum Kopfgeldjäger: Ex-Ranger Mace Griffin klemmt sich eine Wumme unter den Arm und säubert die Galaxis von Gesindel.



Im Visier des Raketenwerfers (oben). Die Schlachten im All wirken etwas platt (unten).



Die Jünger im Tempel des Lichts werden von einem zentralen Rechner gesteuert und greifen Eindringlinge augenblicklich an. Nach einer Umpolung des Rechners lassen sie euch in Ruhe.

Wer schon einmal "Red Faction 2" gespielt hat, kann sich in etwa vorstellen, wie sich "Mace Griffin: Bounty Hunter" anfühlt. Die beiden Ego-Shooter sind sich in vielerlei Hinsicht sehr ähnlich. Mit dicken Kalibern wie einem MG mit Granatwerfer, einem Raketenwerfer oder einer Pumpgun mähst ihr alles nieder, was sich euch in den Weg stellt. Ihr erforscht riesige Raumfrachter, infiltriert den Tempel einer Sekte und pirscht sogar durch staubige Canyons.

Zu euren Gegnern gehören kybernetische Mönche, giftige Spinnen und gorillaähnliche Aliens. In der Regel verhalten sich eure Widersacher recht intelligent. Sie gehen hinter Säulen in Deckung oder rollen von einer Kiste zur anderen. Manchmal scheint die KI jedoch Urlaub zu machen: Die Gegner erkennen euch nicht mal dann, wenn ihr direkt vor ihnen steht – seltsam.

Auf ins Weltall

Was "Mace Griffin" eindeutig von Konkurrenz-Titeln unterscheidet, sind die Flugsequenzen. Nach einem Einsatz zu Fuß steigt ihr in euer Raumschiff und startet ins All. Hier jagt ihr mit der Bordkanone und den Ziel suchenden Raketen ganze Horden von

feindlichen Raumjägern in die Luft. Nach getaner Arbeit manövriert ihr euer Schiff in eine Landezone, in der euer Autopilot die Kontrolle übernimmt und das Schiff parkt.

Besonders die Grafik muss sich einen Vergleich mit "Red Faction 2" gefallen lassen und schneidet dabei nicht besonders gut ab. Die Texturen wiederholen sich oft, die Effekte sind dilettantisch, Licht und Schatten fehlen fast vollständig und das Design von Gebäuden und Vehikeln erinnert an alte Science-Fiction-Streifen aus den 80ern. Als Ausgleich bekommt ihr große Areale mit Weitblick, eine einigermaßen flüssige Bildrate und tolle Gegneranimationen.

➔ CARSTEN GRAUEL

PS2 Meinung



"Mace Griffin: Bounty Hunter" hinterlässt einen zwiespältigen Eindruck. Die Steuerung ist sehr gut gelungen, ebenso wie der kräftige Sound und die spannenden Gefechte mit den meist cleveren Gegnern. Aber man kann sich des Eindrucks nicht erwehren, dass hier viel Potenzial verschenkt wurde. Die Levels sind optisch unspektakulär, die Waffen sind allesamt schon einmal da gewesen und die Weltraumschlachten wirken aufgrund des mangelnden Bewegungsgefühls irgendwie zweidimensional. Wer einfach nur ballern möchte und auf das Drumherum wenig Wert legt, schaut mal rein.

PS2 Testergebnis

MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER		Action	Alter: ab 16
HERSTELLER: THQ	ENTWICKLER: Warthog		ca. 60 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text englisch		STEUERUNG: 9/10	SPIELSPASS
POSITIV 👉 Gute Steuerung 👉 Wuchtiger Sound 👉 Flugsequenzen sorgen für Abwechslung	NEGATIV 👉 Ödes Leveldesign 👉 Lahme Handlung 👉 Spartanische Grafik (keine Lichteffekte)	UMFANG: 7/10	74
		GRAFIK: 6/10	
		SOUND: 8/10	
Wenige Ideen, mittelmäßige Grafik, dafür aber viel Action.			PROZENT

Futurama

Macht mit Fry, Bender, Leela und den anderen Planet-Express-Kollegen das **Matt-Groening-Universum** unsicher.

Spielbar



❶ Kult-Roboter Bender muss allerlei Sprungpassagen meistern – na dann Prost!



❷ Immer wenn ihr als Fry durch die Alienwelten wütet, darf ordentlich geballert werden. Dabei ist die Action durchaus mit der reinen Third-Person-Shooter vergleichbar.

Professor Farnsworth ist ein ganz entscheidender Fehler unterlaufen! Er hat sein Unternehmen Planet Express an Mom verkauft! Somit gehören der raffgierigen Alten nun mehr als 50 Prozent der Erde (die fortan übrigens "Mom Erde" heißt). Kurz bevor jedoch ihre Roboter-Armee die komplette Menschheit versklavt, flüchtet die Planet-Express-Crew mit ihrem schrottreifen Raumschiff ins Weltall.

Spielerische Abwechslung

"Futurama" ist eine Mischung aus Jump'n'Run, Shooter und Geschicklichkeitstest, wobei die Gewichtung des Actionanteils davon abhängt, welchen Charakter ihr spielt. Bender verlässt sich nur auf seine starken Arme und Fry verschafft sich mit einem Handlaser Respekt. Betrachtet man jeden Charakter einzeln, hält sich die spielerische Abwechslung in Grenzen. Zusammen jedoch ergibt sich eine witzige Mischung: Fry ballert sich durch die mit Monstern verseuchte Kanalisation und Bender plagt sich mit Moms debilen Söhnen Walt, Larry und Igner herum, die nacheinander als fiese Endgegner auftauchen. Zu guter Letzt muss Leela nach dem Absturz auf die Sonne (glücklicherweise auf einem kühlen Sonnen-

fleck – schwitz!) Rätsel in alten Tempelanlagen lösen und Doktor Zoidberg galoppiert auf einem Nashorn durch den Urwald.

Schade, dass die Simpel-Optik nicht flüssig läuft. Besonders bei schnellen Kameraruckeln ruckelt es deutlich. Bei den Action-Sequenzen ist das nicht weiter tragisch, bei den Sprungpassagen jedoch extrem nervenaufreibend – immerhin zieht jeder Fehltritt ein Zurücksetzen zum letzten Checkpoint nach sich. Aber zumindest arbeitet Professor Farnsworths Reanimator, ein Wiederbelebungs-Toaster, sehr zuverlässig.

Die 3D-Grafik erinnert dank eines gelungenen Cel-Shading-Looks stark an die Zeichentrickserie. Dazu tragen auch die zahlrei-

chen Zwischensequenzen bei. Fans wird sicher begeistern, dass "Futurama" mit den Original-Stimmen (deutsche und englische) aufwarten kann und dass der Humor im Spiel ähnlich pointiert ist.

➔ SWEN HARDER

PS2 Meinung



Lustige Sprüche von den Original-Sprechern, abwechslungsreiches Leveldesign und die passende Musikantermalung würden "Futurama" eigentlich zu einem guten Spiel machen – gäbe es da nicht die grafischen Patzer. Trotzdem steht fest: Die vielen Matt-Groening-Fans werden dieses coole Spiel lieben.

PS2 Testergebnis

FUTURAMA		Action	Alter: ab 6	
HERSTELLER: Take 2	ENTWICKLER: Fox Interactive		ca. 60 Euro	
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Text dt., Sprachausgabe dt., mehrsprachig, Dolby Surround		STEUERUNG:	5/10	SPIELSPASS
POSITIV 🔴 Serienhumor 🔴 Original-Sprecher 🔴 Abwechslungsreiches Leveldesign	NEGATIV 🔴 Ruckelnde Grafik 🔴 Kamera sehr eigenwillig 🔴 Sprungpassagen unverhältnismäßig schwer	UMFANG:	8/10	70
		GRAFIK:	6/10	
		SOUND:	7/10	
		Der "Futurama"-Witz tröstet über spielerische Mängel hinweg.		
				PROZENT

Ferkels großes Abenteuer-Spiel




 Liebevolle Optik, authentische "Winnie Puh"-Charaktere: Hier stimmt fast alles!

Ein ganz besonderes Videospiel der Gattung "supersüß-und-megakuddelig" beschert uns Disney Interactive. Parallel zum gleichnamigen Kinofilm "Ferkels Großes Abenteuer" erleben wir als Schwein in den Träumen unserer Freunde ein spannendes Abenteuer. Da wäre zum Beispiel Puh der Bär, dem wir in einer Schokoberge-Zuckerstangen-Welt einen Topf mit Honig besorgen müssen oder das kleine Känguru Roo, dessen Ball auf einem Baum in einer kunterbunten Wachsmalkreiden-Kulisse liegen geblieben ist. Diese Aufgaben lassen sich nur meistern, wenn ihr Rätsel löst. So könnt ihr Puh nur aus einer

Karamell-Pfütze helfen, wenn ihr eine lange Zuckerstange findet. Das kleine Ferkel ist dabei recht leicht zu erschrecken – beispielsweise, wenn es einem großen Elefanten begegnet. Nur wenn ihr mit der richtigen Tastenkombination eine Grimasse schneidet, verscheucht ihr die bedrohlichen Tiere. Besonders gut: Die detailverliebte Grafikkulisse. Die knallbunten Welten sind sehr abwechslungsreich und wirken überaus plastisch. Aufgrund der einfachen Spielmechanik können wir diesen Titel besonders für Kinder zwischen fünf und zehn Jahren empfehlen. Erwachsene werden dagegen nicht genug gefordert. ➔ **MH**

FOR
KIDS
ONLY

PS2 Testergebnis

FERKELS GROSSES ABENTEUER-SPIEL		Adventure	Alter: frei
HERSTELLER: Take2	ENTWICKLER: Disney Interaktive		ca. 50 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch		STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS
POSITIV	NEGATIV	UMFANG: 6/10	73
👉 Liebevoller Grafikkulisse	👉 Kleinere Grafik-Ruckler	GRAFIK: 10/10	
👉 Professionelle Sprecher	👉 Lange Laufwege	SOUND: 9/10	
👉 Hervorragend für Kinder geeignet	👉 Für Erwachsene viel zu einfach		
Abenteuer-Spiel, das für Kinder hervorragend geeignet ist.			PROZENT

SX Superstar

Zweirad-Sport von Climax: Bei "SX Superstar" gehts weg von der Straße ins Gelände. Als Motocross-Jungspund müsst ihr euch anfangs mit einer billigen 125er behaupten. In einer Art Mini-Karriere-Modus gewinnt ihr Preisgelder, zieht Sponsoren an Land und besorgt euch stärkere Maschinen. Die Läufe einer Saison teilen sich in Stadionkurse, Checkpoint-Jagden und A-nach-B-Rennen auf. Dazu gesellen sich optional Stunt-Wettbewerbe. Bei denen winkt zwar viel Preis-

geld, die Bikes haben aber auch enorm hohe Unterhaltungskosten.

"SX Superstar" ist ein nettes Rennspiel geworden: Die Grafik erscheint je nach Strecke mittelmäßig bis richtig gut, die Steuerung eingängig, der Umfang ausreichend. Einen eigenen Charakter lässt das Spiel jedoch komplett vermissen. Alles haben wir schon x-mal bei der Cross-Konkurrenz gesehen, zudem bedienen sich die fleißigen Climax-Lieschen mal wieder kräftig beim eigenen, gut gefüllten Rennspiel-Baukasten. Dieselben Regeneffekte, der gleiche Grafikstil, der altbekannte Mix aus Action und einer Prize Simulation. ➔ **MG**




 Diese Dame fliegt nicht etwa vom Bike, sondern führt einen eleganten Handstand vor.




 Die verwinkelten Stadionkurse sind insgesamt am besten gelungen.

PS2 Testergebnis

SX SUPERSTAR		Rennspiel	Alter: frei
HERSTELLER: Acclaim	ENTWICKLER: Climax		ca. 60 Euro
1-2 Spieler, Memory Card, DualShock2, analog, Sprachausgabe englisch, Text deutsch		STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS
POSITIV 👉 Einfache Steuerung 👉 Attraktive Strecken 👉 Gut genug für ein paar kurzweilige Stündchen	NEGATIV 👉 Keinerlei eigene Ideen 👉 Schwacher Sound 👉 Durchwachsene Grafik mit etlichen Rucklern	UMFANG: 6/10	70
		GRAFIK: 6/10	
		SOUND: 4/10	
Nettes Motocross-Spielchen ohne Langzeitmotivation			PROZENT



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



14 SPIELBARE PS2-DEMOS

DAS 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

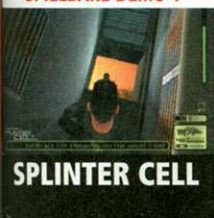
PLATINUM-TIPPS: Baldur's Gate, Final Fantasy X,
 Onimusha, GTA 3, Pro Evolution Soccer

14 SPIELBARE DEMOS!

**EXKLUSIV: BRANDHEISSE NEUHEITEN
 + DIE BESTEN PLATINUM-HITS IM HEFT!**

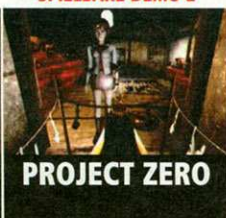
DT-Control
geprüft:
Beiliegende Datenträger
sind nicht jugend-
beeinträchtigend

SPIELBARE DEMO 1



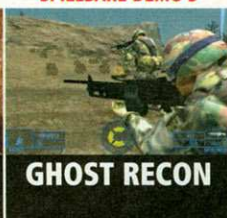
SPLINTER CELL

SPIELBARE DEMO 2



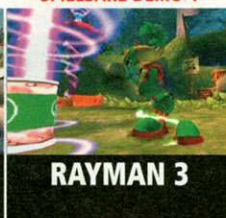
PROJECT ZERO

SPIELBARE DEMO 3



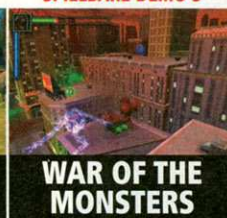
GHOST RECON

SPIELBARE DEMO 4



RAYMAN 3

SPIELBARE DEMO 5



**WAR OF THE
 MONSTERS**

SPIELBARE DEMO 6



MOTOGP3

SPIELBARE DEMO



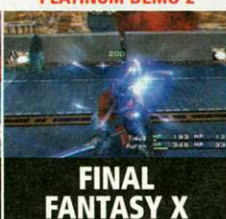
**WWE
 SMACKDOWN**

PLATINUM DEMO 1



JAK & DAXTER

PLATINUM DEMO 2



**FINAL
 FANTASY X**

PLATINUM DEMO 3



**PRO EVOLUTION
 SOCCER**

PLATINUM DEMO 4



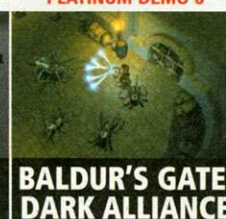
**FIFA FOOTBALL
 2002**

PLATINUM DEMO 5



**FORMEL EINS
 2001**

PLATINUM DEMO 6



**BALDUR'S GATE:
 DARK ALLIANCE**

PLATINUM DEMO



**DEAD OR
 ALIVE 2**

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

Spielbar

- HITS ZUM HALBEN PREIS -

Tekken 4



📌 "Tekken 4": Blitzschnelle Kicks, harte Schläge und umwerfende Combos grandios verpackt.

Im vierten Teil von Namcos Prügelreihe stehen euch 19 Kämpfer zur Auswahl, neun davon müsst ihr erst im Story-Battle-Modus freispielen. In "Tekken 4" sind altbekannte Veteranen wie zum Beispiel Bruce-Lee-Verschnitt Law, Karate-Opa Heihachi Mishima und das Bärenduo Panda und Kuma wieder mit dabei. Neuzugänge sind die gerten-schlanke Brasilianerin Christie Monteiro, die den Capoeira-Akrobaten Eddie ersetzt und sich so spielt wie ihr Vorgänger. Der zweite im Bunde ist der turmhohe Craig Marduk. Er beherrscht Vale-Tudo, einen äußerst brutalen Kampfstil, der wuchtige Hiebe, Würfe und Ringkampfmethoden in sich vereint.

Ebenfalls neu ist der englische Boxer Steve Fox. Er kommt gänzlich ohne Kicks aus und streckt seine Gegner lieber mit schnellen Schlägen nieder. Nummer vier ist der Roboter Combot, der sich den Stil von einem der anderen Charaktere aneignen kann.

Grafisch ist Namcos Vorzeige-Prügler ein wahres Fest fürs Auge. Die optische Qualität der Schauplätze schwankt zwischen "gut" und "erstklassig". Die Animationen der Kämpfer sind ebenfalls sehr gut gelungen.

Beat'em-Up-Fans, die diesen Titel noch nicht in ihrer Sammlung haben, sollten nicht zögern, hier gibts eine erstklassige Prügelei wirklich günstig! ➔ PR

PS2 Platinum-Test		Beat'em-Up		Alter: ab 16			
TEKKEN 4							
HERSTELLER: Sony		ENTWICKLER: Namco				ca. 30 Euro	
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Texte deutsch, 50/60 Hz				STEUERUNG: 9/10		SPIELSPASS	
POSITIV		NEGATIV		UMFANG: 8/10		87	
📌 Zahlreiche Spielmodi		📌 Kein Tag-Modus mehr		GRAFIK: 9/10			
📌 Vier neue Kämpfer		📌 Unspektakuläre Musik					
📌 Gegenüber Vorgänger deutlich bessere Grafik		📌 "Tekken"-Force-Modus ist nur mäßig spaßig					
				SOUND: 7/10			
Grafisch imposanter Prügler mit variantenreicher Steuerung.						PROZENT	

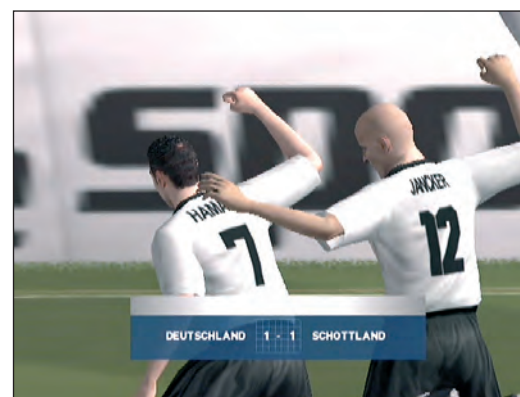
Spielbar

This Is Football 2003

Während "FIFA" und "PES" immer anspruchsvoller und taktischer werden, setzt Sony's "This Is Football"-Serie auf leichten Einstieg und schnelle Erfolgserlebnisse. Die Abwehrreihen rücken immer viel zu weit auf, was es den Stürmern leicht macht, alleine aufs Tor zu stürmen. Ansonsten gibts spielerisch wenig zu kritisieren, der Ball läuft flott durch die eigenen Reihen und die Mitspieler zeigen Köpfchen. Die Steuerung bietet neben den Standards Kabinettstückchen, die

allerdings nicht viel bringen. Vermisst werden dagegen mehrere Dribblinggeschwindigkeiten, wie sie die Konkurrenz zu bieten hat. Als Entschädigung gibts die beliebte Schwalbentaste, die vor allem in der Kickerunde für Emotionsausbrüche sorgt. Aufgewertet gegenüber dem Vorgänger wurde der Karriere-Modus. Dieser führt von der Schuliga bis zum Europacup und beinhaltet Spielertransfers.

Ein weiteres Plus von "TIF 2003" ist die Präsentation, die durch zahlreiche Großaufnahmen an eine TV-Übertragung erinnert. Auch der Detailgrad der Spieler kann sich durchaus sehen lassen. ➔ SZ



📌 Deutschland jubelt: Gegen die kampf-starken Schotten gelingt Hamann das 1:1.

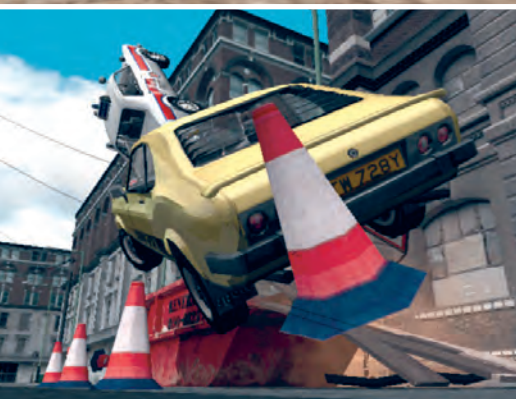


📌 Wiederholung: Spektakuläre Seitfallzieher schaut man sich gern' nochmal in Zeitlupe an.

			
THIS IS FOOTBALL 2003		Fußball	Alter: frei
HERSTELLER: Sony	ENTWICKLER: Studio London		ca. 30 Euro
1-8 Spieler, Multitap2, Sprachausgabe deutsch, Texte deutsch, 16:9, Team- und Spielereditor		STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS 85
POSITIV 📌 Präsentation ist TV-like 📌 Guter Karriere-Modus 📌 Leicht zugänglich, toll für mehrere Spieler	NEGATIV 📌 Schwache Abwehr 📌 Wenig Taktik 📌 Die Steuerung erschwert Dribblings	UMFANG: 9/10	
		GRAFIK: 8/10	
		SOUND: 7/10	
Günstig & gut: Einsteigerfreundliches, top präsentiertes Torfestival.			PROZENT

- HITS ZUM
HALBEN PREIS -

Stuntman



🕒 Balsam für die Nerven: Nach erfolgreichem Stunt seht ihr die dramatische Filmszene.

Immer wenn es darum geht, bei einem Action-Film Kopf und Kragen zu riskieren, halten namenlose Crash-Spezialisten ihren Kopf hin. Einen solchen "Stuntman" spielt ihr in Reflections' gleichnamigem Action-Rennspiel, das jetzt zum günstigen Platinum-Preis zu haben ist.

In den unterschiedlichsten Wagen müsst ihr durch präzises Timing und fahrerisches Können ellenlange Hindernis-Parcours überwinden. Auf der Strecke erwarten euch Sprünge durch riesige Werbeschilder, urplötzlich auftauchender Querverkehr oder Fahrbahnverengungen, bei denen nicht mal ein Blatt Papier zwischen euren Außenspie-

gel und der Mauer Platz finden würde. Damit ihr eure Aufgaben nicht unvorbereitet antreten müsst, werden gelbe Hinweise auf dem Bildschirm eingeblendet, die euch eure Aufgabe rechtzeitig signalisieren. Die Streckengrafik ist dabei recht detailarm und oft ruckelig. Ungünstig haben die Programmierer auch den Ablauf der Stunts aneinander gereiht – nach einem Fahrfehler dürft ihr die lange Strecke komplett von vorne beginnen, Kontrollpunkte gibt es leider nicht. Daher empfehlen wir diesen Stunt-Racer nur geduldigen Spielern. Alle anderen werden es ziemlich schnell satt haben, einen Stunt einmal zu wiederholen.

➔ MH

PS2 Platinum-Test

STUNTMAN		Action-Rennspiel	Alter: ab 6	
HERSTELLER: Atari	ENTWICKLER: Reflections			ca. 30 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe/Texte deutsch, 16:9, Lenkrad, Streckeneditor			STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS
POSITIV 🔪 Super Schadensmodell 🔪 Spannende Stunts 🔪 Netter Stunt-Constructor	NEGATIV 🔪 Hoher Frustrationsfaktor 🔪 Ruckelige Grafik 🔪 Fahrverhalten allzu realistisch	UMFANG: 8/10		79
		GRAFIK: 6/10		
		SOUND: 8/10		
Erfrischendes Spielkonzept – leider mit technischen Macken.				PROZENT

DTM Race Driver



🕒 Ob seriennaher Focus oder bärenstarker Supra: Das Angebot an Rennwagen ist top.

Mit "DTM Race Driver" wagte sich Codemasters an ein ehrgeiziges Projekt: Statt einfach nur Rennen an Rennen zu reihen, sollte eine durchgehende Story das Spiel zum Gesamterlebnis werden lassen. Das Vorhaben ging daneben, denn die Geschichte rund um einen jungen Nachwuchspiloten, dessen bösen, bösen Rivalen und die Liebe zu einer Boxen-Braut erreicht nur Sub-"GZSZ"-Niveau. Macht aber nichts, denn das eigentliche Rennspiel dahinter gehört zu den besten der zurückliegenden zwölf Monate. Das fängt bei der riesigen Anzahl an Autos an, die aus insgesamt 13 Rennserien stammen und vom Kleinwagen bis zum 800-PS-

Monster das gesamte Spektrum geschlossener Sportwagen abdecken. Die Sporen gebt ihr ihnen auf über drei Dutzend Pisten, den Sieg streitig machen wollen euch bis zu dreizehn Konkurrenten.

Die Steuerung fällt recht arcadelastig aus: Zwar unterscheiden sich alle Autos spürbar voneinander, doch eine echte Fahrsimulation ist "DTM Race Driver" beileibe nicht. Macht aber ebenfalls nichts, denn die Rennen sind vollgepackt mit Action, was vor allem an der lebensecht dargestellten Konkurrenz liegt. Die macht Fehler, lässt euch manchmal nicht vorbei oder sucht gar absichtlich den Blech-Vollkontakt.

➔ MG

PS2 Platinum-Test

DTM RACE DRIVER		Rennspiel	Alter: frei	
HERSTELLER: Codemasters		ENTWICKLER: Codemasters		ca. 30 Euro
1-4 Spieler (Multitap), Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch			STEUERUNG: 9/10	SPIELSPASS
POSITIV 🕒 Lebensechte KI 🕒 Spannende Rennen 🕒 Großes Spektrum an Autos und Strecken	NEGATIV 🕒 Regelmäßige Ruckler 🕒 Optik nicht top 🕒 Teilweise etwas zu actionlastig	UMFANG: 9/10		86
		GRAFIK: 7/10		
		SOUND: 8/10		
Toller Motorsport dank packender Rennen und großem Umfang.				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!

Wir wollen euer Bild!

Ihr zockt gerne auf dem Balkon, im Baumhaus oder unter eurem Bett? Dann fotografiert euch doch dabei und schickt uns das Bild zu. Die witzigsten, originellsten oder spannendsten Fotos veröffentlichen wir zukünftig in unserer OPM2-Leserforum-Rubrik.

Also: Nichts wie ran an eure Konsolen und losgeknipst. Wir sind auf eure Einsendungen gespannt!

Schickt eure Bilder bitte an:

CyPress GmbH

OPM2 Leserbilder

Max-Planck-Straße 13

97204 Höchberg

E-Mails: leserbriefe@opm2.de

"Silent Hill 3"-Spoiler

Was soll das?! Da freut man sich monatelang auf "Silent Hill 3" und was kommt dann im Test? Da verrätet ihr einfach mal was ziemlich Wichtiges. Dabei habe ich mich doch monatelang auf die Enthüllung des Rätsels um Heather gefreut, und dann löst ihr es einfach mal so auf. Ich lese genüsslich den Test und dann kommt auf einmal ohne Vorwarnung auf Spoiler und ohne Spiegelschrift oder so was die Lösung. Da frage ich mich: Was zum Tartaros soll das?! Warum?! Warum nehmt ihr die ganze Spannung weg?! Ich hoffe auf eine plausible Erklärung.

DANIEL KLEIN

Neues PS2-Modell

Kommt die PlayStation2 mit der Seriennummer SCPH-5000 (mit neuen DVD-Fernbedienungs-Funktionen) auch bei uns in Deutschland? **BODYCHECK**

OPM2: Das überarbeitete PlayStation2-Modell wird mit Sicherheit auch hierzulande erscheinen. In Amerika wird das Gerät bereits zusammen mit dem Ethernet-Adapter zum Preis von ca. 200 Dollar verkauft. Wir vermuten, dass ein ähnliches Hardware-Bundle auch bei uns in Deutschland erscheinen wird.



"Burnout 2" Platinum?

Ich habe in der Vorschau-Rubrik der Ausgabe 06/03 gelesen, dass im nächsten Heft eine Demo von "Burnout 2 (Platinum)" spielbar sein soll. Warum ist dann aber in keiner Release-Tabelle (weder im Internet noch in anderen Magazinen) ein Wort darüber zu lesen, dass dieser Titel zum Billigpreis erscheinen soll?

SASHA KAHLBERG

OPM2: Hierbei handelt es sich um eine Verwechslung. In England ist "Burnout 2" nämlich bereits jetzt als Platinum erhältlich. Der Inhalt unserer Demo-DVD wird von Sony England zusammengestellt. Deshalb landete "Burnout 2" auch auf unserer Disc in der Platinum-Rubrik. Die Nachfrage bei Acclaim hat aber ergeben, dass es noch dauern wird, bis das Rennspiel auch bei uns mit dem silbernen Cover in den Regalen steht.

"SOCOM"-Headset

Ist das Headset beim Spiel "SOCOM: U.S. Navy Seals" im Preis enthalten oder muss man es extra kaufen?

TOM KÖNIG

OPM2: Der Taktik-Shooter wird lediglich im Bundle mit dem Headset ausgeliefert. Dadurch errechnet sich auch der relativ hohe Verkaufspreis von ca. 80 Euro. Du musst das Headset also nicht extra kaufen.

OPM2: Entschuldigen lässt sich das natürlich nicht. Deshalb haben wir auch Thomas, der diesen Test verbrochen hat, in das tiefste "Silent Hill"-Verlies gesteckt, das wir in unserem Firmengebäude finden konnten. Dort kümmern sich die liebebreizenden Krankenschwestern aus dem Horror-Spiel derzeit um sein Wohlbefinden. Wir können euch versichern – ihm werden niemals wieder solche handlungsrelevanten Details über die Lippen kommen.



PS2 mit Internet

Ich wollte fragen, ob man mit der PS2 auch "normal" auf Internet-Seiten surfen kann? Oder ist es nur möglich, online zu spielen? **FELIX (E-MAIL)**

OPM2: Es ist leider nicht möglich, mit der PlayStation2 normale Internet-Seiten zu besuchen. Dennoch: Speziell für Spieler hat Sony eine so genannte "Central Station" entwickelt, in die ihr euch mit der Konfigurations-CD einwählen könnt. Dort findet ihr auf diversen Seiten die heißesten News zu Sony's PS2-Spielen. Dieser Service wird nach und nach bestimmt noch weiter ausgebaut und mit den unterschiedlichsten Inhalten rund um eure Lieblingskonsole ergänzt.

PS2-Online zu teuer?

Findet ihr die Online-Preise für die PlayStation2 nicht auch viel zu teuer? **MAURICE NIESKE**

OPM2: Da könntest du vielleicht etwas falsch verstanden haben. Sony verlangt für die PS2 keinen monatlichen bzw. jährlichen Mitgliedsbeitrag, wie es etwa bei Xbox-Live der Fall ist. Du musst dir lediglich den Ethernet-Adapter für die Konsole kaufen. Natürlich benötigst du zum Online-Spielen noch einen Breitband-Internetzugang – das ist die Grundvoraussetzung. Besitzt du einen solchen beispielsweise bereits für deinen Computer, kannst du ihn auch problemlos zum Spielen verwenden.

Sportwagen-Fan

Als langjähriger Fan der Sportwagen-Marke Lamborghini vermisste ich in letzter Zeit eine Berichterstattung zu dem gleichnamigen Rennspiel von Rage. Habe ich vielleicht den Test verpasst? **B. BÜHREN**

OPM2: Es gibt leider einen anderen Grund dafür, dass wir nicht mehr über "Lamborghini" berichtet haben. Der Publisher Rage hat vor kurzem Insolvenz angemeldet. Momentan herrscht noch Unklarheit darüber, ob die Vertriebsrechte an "Lamborghini" verkauft wurden. Sobald wir etwas Neues wissen, berichten wir darüber.

Ihr fragt, das Forum antwortet!

FLYBOARD

THOMAS SZEDLAK

STROBI 500

XDVD

PSONE+TWO

XDVD

EVIL-OF-DOOM

FRESH P

KIRINALDO



SCARFACE

DPHM-REI	TIPPS & TRICKS	DVD	Heute沸騰 Registration	Full Edition Forum TAG	Special Edition
Thema			Author	@ Datum	Anteil Lichte Anteil
Inquadranten mit F027 im immer p2 Video gewendet Tausche VF4			Gockenwader	Mi. 5.6.2002, 23:42	0
			blarazur	Mi. 5.6.2002, 23:47	8
			RoKa	Mi. 5.6.2002, 23:15	1
The Legend of Alan Doo Demokrit und Frage Ich will VHS!			Vennos	Mi. 5.6.2002, 23:40	2
			Huggy	Mi. 5.6.2002, 23:14	2
			XKDVO	Mi. 5.6.2002, 20:20	4
Was für spalte habt ihr so? Dragonball 3 und 4			Diablowacher	Mi. 5.6.2002, 19:53	3
			mezib	Mi. 5.6.2002, 19:51	2

DPHM Forum: Neue Antworten mit "XKDVO, VS, PS2, VS, GAMECUBE"	
• Re: XKDVO -VS- PS2 -VS- GAMECUBE - tharman Di. 4.6.2002, 22:02	
• Re: XKDVO -VS- PS2 -VS- GAMECUBE - Echadok Mi. 5.6.2002, 03:06	
• Re: XKDVO -VS- PS2 -VS- GAMECUBE - Echadok Mi. 5.6.2002, 03:43	
• Re: XKDVO -VS- PS2 -VS- GAMECUBE - Bruchsteinmacher Di. 4.6.2002, 22:09	
• Re: XKDVO -VS- PS2 -VS- GAMECUBE - Echadok Mi. 5.6.2002, 03:04	
• Oooh, was willst'n run schon wieder! - Screamy Di. 4.6.2002, 20:43	
• Re: Oooh, was willst'n run schon wieder! - Echadok Mi. 5.6.2002, 03:06	
• Re: Oooh, was willst'n run schon wieder! - Screamy Mi. 5.6.2002, 16:00	

Live..
mitdiskutieren
im Forum auf
www.opm2.de

OPM2- Online

PlayStation2 Tipps & Tricks

Probleme mit dem Endgegner? Oder hängt ihr an einer Stelle fest? Mit unseren Cheats und Passwörtern sorgen wir für mehr PS2-Spaß – ohne Frust.

Inhalt

Cheats

GTA Vice City (dt.)	105
Hulk	105
Midnight Club 2	106
SOCOM: U.S Navy Seals	106
Timesplitters 2	106
Wakeboarding Unleashed	106
X-Men 2: Wolverine's Revenge	106

Action-Replay-2-Codes

Silent Hill 3	107
SOCOM: U.S Navy Seals	107

Komplettlösung

Tomb Raider: The Angel of Darkness	110-119
SOCOM: U.S Navy Seals	120-125

DVD Tipps-Karten

Virtua Fighter 4 Evolution	129-130
NBA Street Vol. 2	129-130



PLAYSTATION2-CHEATS

GTA Vice City (dt.)

Körperpanzer mit 100 Punkten zuschalten

Dieser Code beschert euch eine Schutzweste. Habt ihr bereits eine im Gepäck, wird deren Wert auf den Faktor 100 aufgefüllt.

. R1, R2, L1, X, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Waffen zuschalten – Code 1

Ihr erhaltet eine praktische Auswahl an Hauptwaffen. Achtung! Alle Waffen gibts damit aber dennoch nicht...

R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Waffen zuschalten – Code 2

Anderer Cheat, andere Bewaffnung.

R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Fahndungslevel um zwei Sterne verringern

Polizei im Anmarsch? Das muss nicht sein!

..... R1, R1, O, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓



Die richtige Eingabe der Cheats quittiert das Spiel mit einer Meldung (oben links).

Hersteller-Hotlines



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

ALLE SPIELETITEL 0190 - 82 46 83
1,86 Euro/Min. Mo.-So. 08 - 24 Uhr

ACCLAIM 0190 - 82 46 63
1,86 Euro/Min. Mo.-So. 08 - 24 Uhr

ACTIVISION 0190 - 51 00 55
0,62 Euro/Min. Mo.-Fr. 14 - 18 Uhr,
..... Sa.-So. 16 - 18 Uhr

CODEMASTERS 0190 - 90 00 45
1,24 Euro/Min. Abfrage

EIDOS 0190 - 83 95 82
1,86 Euro/Min. Mo.-So. 10 - 22 Uhr

ELECTRONIC ARTS 0190 - 77 66 33
1,24 Euro/Min. Mo.-Fr. 09.30 - 13 Uhr,
..... 14 - 17.30 Uhr

INFOGRAMMES 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

Hulk

Auch Bruce Banner alias Hulk muss in seiner Welt feststellen, dass die Atomkraft eine "strahlende" Zukunft sichert. Um dem grünen Koloss auch in schwierigen Situationen das "Game Over" zu ersparen, haben wir für euch die folgenden Cheats in Erfahrung gebracht. Gebt sie unter dem Punkt Code-Input-Screen im Optionsmenü des Spiels ein und aktiviert sie.

Doppelte Gesundheit für alle Gegner

..... BRNGITN

Doppelte Gesundheit für Hulk

..... HLTHDSE

Halbe Gesundheit für alle Gegner

..... MMYHLP

Highscore neu starten

..... NMBTHIH

Unverwundbarkeit für Hulk

..... GMMSKIN

Levelanwahl

..... TRUBLVR

Schneller regenerieren

..... FLSHWND

Unbegrenzt Continues

..... GRNCHTR

Rage-Anzeige stets aufgefüllt

..... ANGMNGT

Alle-Rätsel-sind-schon-gelöst-Cheat

..... BRCESTN

Gegner schneller neutralisieren

..... FSTOFRY

Hulk in Grau verwandeln

..... JANITOR

Desert-Battle-Art freischalten

..... FIFTEEN

Hulk-Movie-FMV-Art freischalten

..... NANOMED

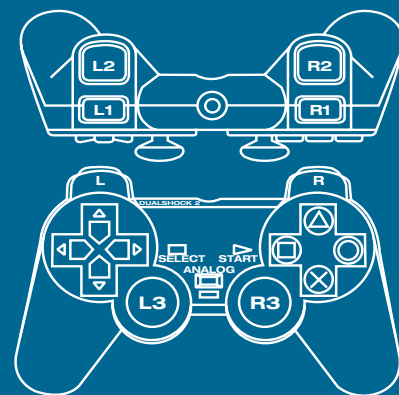
Hulk-Transformed-Art freischalten

..... SANFRAN

Hulk-vs.-Hulk-Dogs-Art freischalten

..... PITBULL

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.

Action-Replay-2-Codes



Cheaten leicht gemacht. Mit einem Action-Replay-2 könnt ihr euren Spielen so richtig Beine machen. Wir liefern euch regelmäßig die neuesten Codes.

Silent Hill 3

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

..... 0E3C7DF2 1853E59E
..... EE8C2B6A BCB67C2

Unbegrenzt Lebensenergie

..... DEBA7362 FE719B83
..... DEBA736A FE719B83

One-Hit-Kill – Gegner werden beim ersten Treffer neutralisiert

..... DE9C0312 68299C27
..... DE9C031E 68299C1F

Jeder Save wird immer der erste angezeigt

..... DE855A9A E0AD9B84

Kurze Gesamtspielzeit

..... DE85E4E2 00299B83

Unbegrenzte Munitions- und Gegenstandsnutzung

..... DE881B06 BCA99B83

Munition und Items schwellen auf Maximalanzahl an

(Benutzt einfach eines)

..... DE881B06 E0AB9E6A

Unbegrenzt Munition

(Reload entfällt somit)

..... DE80FEFE BCA99B83

Alle Karten freischalten

..... DE91D8BE E0AC9B84
..... DE91D866 E0AB9B84

Auf Japanisch spielen!

Systemeinstellung/Spiel auf Englisch stellen

..... DEA1E31A BCE6AEE3

Extra-Optionen freischalten

..... F1CF459A BCA99B88

Action Mode "Extreme 1"

..... C1CF459E BCA99B8D

Action Mode "Extreme 2"

..... C1CF459E BCA99B9D

Action Mode "Extreme 3"

..... C1CF459E BCA99BBD

Action Mode "Extreme 4"

..... C1CF459E BCA99BFD

Action Mode "Extreme 5"

..... C1CF459E BCA99B7D

Action Mode "Extreme 6"

..... C1CF459E BCA99C7D

Action Mode "Extreme 7"

..... C1CF459E BCA99E7D

Action Mode "Extreme 8"

..... C1CF459E BCA9A27D

Action Mode "Extreme 9"

..... C1CF459E BCA9AA7D

Action Mode "Extreme X"

..... C1CF459E BCA9BA7D

Alle Waffen verfügbar

..... D134A25E BBA89A81

Ether Beam verfügbar

..... C1CF46B0 BCA99B84

Alle Items und Shirts verfügbar

(Ihr müsst mindestens ein Item besitzen)

..... D134A25A BBA89A82
..... D134A266 BBA89A82
..... D134A262 BBA89A82

Munition für

Faustfeuerwaffen verfügbar

..... C134A202 BCA9C292

Shotgun-Patronen verfügbar

..... C134A20C BCA9C292

Heather wird nur

zweidimensional angezeigt

..... DE8FFFFE F8AA9BC8
..... DE8FFFA F8B8D703
..... DE8FFF8E 68D81C6F
..... DE8FFF8A BF899B8B
..... DE8BF78A C4AC9A43

Heather ist klitzeklein

..... DE8FFFFE F8AA9BC8
..... DE8FFFA F8B8DA83
..... DE8FFF86 68D81C67
..... DE8FFF82 68D81C6B
..... DE8FFF8E 68D81C6F
..... DE8FFF8A BF899B8B
..... DE8BF78A C4AC9A43

Heather ist klein

..... DE8FFFFE F8AA9BC8
..... DE8FFFA F8B8DAC3
..... DE8FFF86 68D81C67
..... DE8FFF82 68D81C6B
..... DE8FFF8E 68D81C6F

..... DE8FFF8A BF899B8B
..... DE8BF78A C4AC9A43

Heather ist groß

..... DE8FFFE F8AA9BC8
..... DE8FFFA F8B8DA43
..... DE8FFF86 68D81C67
..... DE8FFF82 68D81C6B
..... DE8FFF8E 68D81C6F
..... DE8FFF8A BF899B8B
..... DE8BF78A C4AC9A43

Heather ist riesig

..... DE8FFFE F8AA9BC8
..... DE8FFFA F8B8DB83
..... DE8FFF86 68D81C67
..... DE8FFF82 68D81C6B
..... DE8FFF8E 68D81C6F
..... DE8FFF8A BF899B8B
..... DE8BF78A C4AC9A43

Alien-Endsequenz statt Demo-Sequenz abspielen

..... DEBDE31A BCEAAEE3

SOCOM: U.S. Navy Seals

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

..... 0E3C7DF2 1853E59E
..... EE8840EA BCBF517A

Missionen stets bestanden

..... DE83750E E0AB9B84

Dieser Code hilft allen genervten Seals weiter. Aktiviert ihn und startet eine Mission. Egal ob ihr nun sterbt, euch selbst in die Luft sprengt oder einfach nur Däumchen dreht, die Mission wird als bestanden anerkannt. Zwar erhaltet ihr nach dem Einsatz das realistische Rating, aber ihr gelangt auf diesem Weg in die nächste Mission.



👉 Terroristen haben gegen die NAVY SEALs keine Chance.

UND ACTION

Movie Guide

Starinterviews

Jan de Bont

Terminator 3 - Rise of the Machines

Planet
MOVIE

...WISSEN, WAS LÄUFT

JETZT IM HANDEL.

NUR

1,99 €

N!

Planet MOVIE

Vorschau: Pixars neuester Top-Hit „Findet Nemo“

■ AUGUST 2003 € 1,99
Österreich, Belgien, Luxemburg € 1,99
Schweiz sfr 3,90
Spanien € 2,50

100% Filmspaß für nur **1,99 €**

Nicht auflegen!
Großstadt-Thrill der Extraklasse
Natürlich Blond 2
Perfekter Glanz mit Reese Witherspoon

TERMINATOR 3
Arnies sensationelles Action-Comeback

LARA CROFT EXKLUSIV:
Abenteuer, Action und Adrenalin – Mit Angelina Jolie am Set

HERR DER RINGE 2
Alle Infos über die Top-DVD des Jahres

Tomb Raider: The Angel of Darkness

Nicht allein wegen seines enormen Umfangs braucht ihr für Laras erstes PS2-Abenteuer gute Nerven. Wir helfen euch über alle Stolperfallen hinweg.



PARISER HINTERHÖFE

Das Tutorial ist im Großen und Ganzen selbst erklärend. Um die Tür auf dem Dach zu öffnen, müsst ihr weiter hinten das Benzinfass wegziehen. Dann habt ihr Zutritt zu einer kleinen Plattform, auf der sich ein Brecheisen befindet. Von dieser Plattform aus hangelt ihr euch hinüber zum Balkon. Dort in den Schleich-Modus wechseln und den Schlüssel holen. Den Wächter könnt ihr, müsst ihr aber nicht, erledigen.

Tipp: Um Laras Kraftreserven zu schonen, solltet ihr die Hangel- und Kletterstrecke so kurz wie möglich halten. Des Öffern kommt es im Spiel auf wenige Zentimeter an.

VERFALLENES WOHNHAUS

Hier gibt es wegen des Gasgranaten-Angriffs der Polizei ein Zeitlimit. Rennt nach oben und überspringt die beiden Löcher – beim zweiten müsst ihr euch mit festhalten. Zieht den Schrank zur Seite und geht weiter nach oben. Vergesst nicht, in den Zimmern und Seitengängen Munition und Medikits aufzusammeln und denkt dran, im vierten Stock die Tür einzutreten, um Lara zu stärken. Ganz oben gehts nicht weiter. Zieht die Kiste auf den Stufen darunter bis zum Treppenabsatz vor und springt zum Geländer. Im Zimmer daneben liegt der Schlüssel für den Levelausgang am Boden.

Tipp: Im zweiten Stock liegen in einem bis dahin verschlossenen Zimmer eine Vector R35 und ein Medikament. Vergesst aber nicht, den Aufzug mit einem Schalter zu aktivieren und den Schlüssel mitzunehmen.



ⓘ Eine Fahrt mit dem Aufzug in den 2. Stock lohnt sich auf jeden Fall – denn dort findet Lara die erste Waffe des Spiels.

DIE DÄCHER VON PARIS

Klettert die Leiter hoch und ans Seil hängen. An der nächsten Plattform links weg und durch eine Dachleiter nach unten. An der Kante nach unten fallen lassen. Geht durch etliche Türen hindurch, bis ihr in einer großen Halle ankommt. Weiter ganz nach unten, dann ins

Tipp: In diesem Level gibt es neben dem beschriebenen auch noch andere Wege, um den Ausgang zu erreichen. So könnt ihr zum Beispiel an der ersten Hauskante (nach dem Seil-Einsatz) auch zum nächsten Gebäude weiterspringen.

Freie und rechts hinter der Ecke eine Kiste verschieben (Lara bekommt dadurch stärkere Beine). Ganz hinten in der Halle ist zudem ein großes Medipack.

Geht wieder rein in die Halle. Die Kiste am Boden ist nutzlos, hangelt euch stattdessen an der Dachrinne hoch und macht von der Plattform, für die Laras Beine vorher noch zu schwach waren, einen Sprung zur anderen Seite. Eine Leiter führt euch hoch ins Freie. Von dort aus könnt ihr zu einer Treppe springen, die nach oben führt. Bewegt euch zur Dachkante.

MADAME CARVIERS APARTMENT

Bleibt beim Dialog freundlich, damit euch Madame Carvier von Croys Notizbuch freiwillig gibt. Ansonsten müsst ihr es euch in der Küche selbst holen. Es befindet sich in der Schublade ganz rechts. Danach rennt ihr schnell quer durch die ganze Wohnung zur gegenüberliegenden Tür, um vor der anrückenden Polizei zu flüchten. Beeilt euch, mit den Ordnungshütern ist nicht gut Kirschen essen!

Tipp: Vergesst in der Küche den Cognac nicht. Das Gesöff bringt euch später besonders viel Bargeld ein.



ⓘ Das Verschieben des Blocks ermöglicht den Zugang zur Leiter.



ⓘ Seid nett zu Madame Carvier, dann gibt sie euch das Notizbuch.

PARISER GETTO

Raus aus dem Zug und über die Röhre aufs Dach. Den Zaun zum Quersteg hochklettern und mit einem Sprung landet ihr bei dem jungen Mann. Sprecht mit ihm, geht durch die Tür und plaudert mit der

Tipp: Nahe des Cafés Metro findet ihr einen aufgestellten Stadtplan. Ganz nützlich, da der Stadtteil trotz seiner nur wenigen Straßen und Lokalitäten sehr verwirrend aufgebaut ist.

DAS SERPENT ROUGE



⚡ **Lauf** hier wegen den vielen Wätern mit gezogener Waffe.

Geht ein Stück geradeaus und betätigt den Lichtschalter. Der Wärter kommt nun aus seinem Zimmer. Schleicht in den angrenzenden Raum und erledigt ihn von hinten. Zückt schon mal die Waffe, denn hinter der Tür warten zwei Feinde. Nach links zum DJ-Pult, dort die Platte nehmen und die Lightshow anschalten. Sackt an der Bar die Sachen ein

und geht die Treppen hoch. Umrundet die Galerie und zieht die Kiste so weit wie möglich. Springt von der Kiste auf die Trägerkonstruktion und geht dann auf die andere Seite. Da die Konstruktion einstürzt, muss Lara einen weiten Satz machen. Rechts auf die Leuchtenkonstruktion springen und zur anderen Seite hopsen. Den Mast hoch-

klettern, wieder zurück auf die andere Seite und anschließend auf die Plattform an der Hallenwand.

Geht die Leiter hoch und umrundet linker Hand die halbe Disco, bis ihr an einem Häuschen ankommt. Für die Tür ist Lara noch zu schwach, also tritt sie zuerst die Brücke kurz und klein. Im Häuschen bedient ihr mit den Reglern die Lampenkonstruktion: Der linke dreht sie im Uhrzeigersinn, der rechte fährt eine in den Ausleger. Die von Pierre erwähnte kaputte Lampe erkennt ihr an den Blitzern. Nehmt das Paket, geht zurück in den Regler-Raum (dort wartet hinter dem Eingang ein Feind) und nehmt die verschlossene Tür, die nach draußen führt. Nach unten durchkämpfen und ihr seid wieder in den Straßen von Paris.



📍 Zur Orientierung steht in der Nähe des Cafés ein Stadtplan.

Tipp: Benutzt bei den Kletterpassagen regelmäßig den Gehen-Knopf – er erspart euch einige frustrierende Abstürze.

PARISER GETTO

Geht nun wieder ins Metro und sprecht mit Pierre, der euch für euren Dienst die Adresse und den Türcode (15328) seiner Ex-Freundin verrät, über die ihr an Bouchard herankommen werdet.

Es gibt aber auch noch einen zweiten Weg: Geht zum Apotheker,

Tipp: In der Kirche könnt ihr mit dem Trainer um dessen Uhr wetten, die gut 150 € einbringt. Setzt einfach auf Zak und schon gehört euch der Zeitmesser. Verschiebt ganz hinten im Gotteshaus den Block vor der Statue, um Laras Beine zu kräftigen.

der euch einen Hinweis auf Bouchards Türsteher gibt, der hinter einem Gittertor wartet. Dieser kann euch auch zu seinem Boss bringen, will aber neben Pierres Paket auch noch 800 Euro haben. Geld bekommt ihr bei Pierre, der Waren zu Bares macht.



🥊 Mit den Boxern in der Kirche lässt sich gutes Geld machen.

FRIEDHOF ST. AICARD

Habt ihr den Türsteher-Weg genommen, befindet ihr euch bereits auf dem Friedhof. Über Francine dauert es ein wenig länger: Sprecht mit ihr und geht über den Balkon ins Freie.

Über weitere Balkone, Geländer und eine Dachrinne geht es zuerst nach oben, dann wieder zurück und über ein Seil schließlich hinunter in den Friedhof.

BOUCHARDS VERSTECK



⚡ **Vergesst** den Hebel in Bouchards Hauptquartier nicht.

Ihr müsst euch kletternd (1. Graben), hangelnd (2. Graben) und schwimmend (3. Graben) vorankämpfen, bis ihr an einem Geröllhaufen ankommt. Zieht am Stein und tretet anschließend das Gitter rechts davor ein. Durchkriechen, einige Türen öffnen und Lara ist wieder am Levelanfang, wo sie dank des weg-

Besteigt das siebte Grab von links (ausgehend vom Türsteher-Eingang) und hüpf über einige Totenstätten hinweg, bis ihr ein eingezäuntes Areal in der hintersten Ecke erreicht.

Dort tritt unsere Lara zur Stärkung zuerst eine Tür ein und kippt anschließend eine Statue um, die den Eingang zu Bouchards Versteck freigibt.

gebrochenen Gerölls nun aber auch in die andere Richtung gehen kann. Nach einem weiteren Graben ist man auch schon in Bouchards Versteck. Der Boss selbst befindet sich hinter einer massiven Tür mit kleinen Gitterstäben. Bleibt im anschließenden Dialog möglichst höflich (am besten vorher abspeichern), da Bouchard euch sonst eventuell erschießt. Zieht danach am Hebel, verlässt Bouchard, geht geradeaus durch und nimmt dann die linke Tür. Dort die Kiste so an den Eingang schieben, dass ihr den darüber liegenden Vorsprung erreicht. Zieht am Hebel, geht zurück zu Bouchard und verlässt den Untergrund über die andere Tür. Ihr landet in der Kirche. ➔

RENNES' PFANDHAUS

Geht erneut zu Rennes, dem Pfandleiher. Der liegt tot in seinem Laden, hat aber seine Brieftasche zurückgelassen. Klickt diese im Inventory an und es erscheint ein Zettel mit dem Code zum Tresor. Tippt diesen ein und sammelt alles säuberlich ein. Nach dem letzten

Item geht der Alarm los und der Tresor schließt sich. Per Knopfdruck kommt ihr wieder frei, müsst euch jedoch wegen der Zeitzünder so schnell wie möglich durch die Falltür (aus dem Tresor raus nach rechts) aus dem Staub machen. Wenn ihr trödeln, fängt Lara Feuer.

LOUVRE-LÜFTUNGSSCHACHT

Steigt im großen Becken mit dem Wasserfall die Regenrinne hoch und drückt am Ende des Stegs den Schalter. Nun könnt ihr im nächsten Gang rechts durch den stehenden Ventilator klettern und das erste Ventil öffnen. Zurück in die große Halle und gleich in den nächsten Gang rein. Links abbiegen und schon dürft ihr das zweite Ventil aufmachen.

Zurück in den großen Raum, wieder die Regenrinne hoch und den gelb-schwarzen Steg entlang: voilà, das dritte Ventil. Rechts weiter und über die Leitern hocharbeiten, bis Lara bei einem Seil ankommt. Am anderen Ende wartet schon das vierte Ventil. Springt in das mittlerweile gefüllte Becken und schwimmt die Röhren entlang, bis ihr in einem anderen Bassin herauskommt. Am Gitter aus dem Wasser steigen, nach einigen Metern kommt ein Seil. Daran entlang hangeln und über dem gelb-schwarzen Steg abspringen, an dessen Ende sich das fünfte Ventil befindet. Dann zurück zum Seil, benutzt es erneut. Am Ende ist ein weiteres, teilweise überhängendes Gitter. Es folgt ein zweiter gelb-schwarzer Steg, der euch mit dem sechsten und letzten Ventil belohnt. In die Röhre daneben springen und zurück zum Kontrollraum am Anfang. Dort ganz nach oben, in der Nähe des dritten Ventils befindet sich der Ausgang aus dem ersten Level-Abschnitt. Lara kommt an einem neuen Becken an. Springt hin-

ein und erkundet erst mal ausgiebig das Röhrensystem im Wasser. Steigt dann an der Leiter aus dem Wasser und geht links um das Becken herum, bis Lara eine große Röhre als "guten Platz" einstuft. Platziert hier den Sprengstoff, springt Richtung Röhrensystem ins Wasser und taucht so tief wie möglich. Nehmt die rechte Röhre, taucht geradeaus und nehmt dann links die Abzweigung. Hier bekommt Lara wieder festen Boden unter die Füße. Zwei Mal links abbiegen, herunterlassen und ihr seid wieder am Beckenrand. Geht zum freigesprengten Loch und nehmt den Ausgang. Unter keinen Umständen noch einmal ins Wasser springen! Fängt Lara an Land Feuer, schafft sie es mit einem Extra-Medikament noch bis zum Ausgang.



🔦 Springt ins Wasser nachdem ihr den Sprengsatz gelegt habt.

Tipps: Ein großes Medikament findet ihr, wenn ihr gleich beim ersten Becken den linken Gang nehmt.

LOUVRE-GALERIEN

Zückt wegen der vielen Wärter die Waffe und steigt die Treppe nach oben. Ihr kommt in einen Raum mit etlichen Laserfallen. Geht der Alarm los, drückt einfach den Knopf am Anfang des Saals.

- 1. Falle:** Auf die Vitrine rauf, zum Stein links springen und von dort aus mit Anlauf über die Falle hüpfen.
- 2. Falle:** Der Mauervorsprung täuscht: Ihr könnt ihn nicht hangelnd überwinden. Steigt stattdessen auf die mittlere Vitrine und springt mit Anlauf über die Laserstrahlen.
- 3. Falle:** Wenn die beiden oberen Strahlen deaktiviert sind, springt ihr vom Rand der Vitrine aus ohne Anlauf zur nächsten. Dann am rechten Vitrinenrand entlang hangeln.
- 4. Falle:** Auf die rechte Vitrine rauf und durchspringen.

Danach folgt sofort der zweite Fallenraum:

- 1. Falle:** Einfach unten durchkriechen.
- 2. Falle:** Im Schleich-Modus rechts an die Wand stellen (per -Taste) und am Hindernis vorbei.

Packt euch anschließend den Wärter rechts im weißen Hemd, der einen Sicherheitsausweis hinterlässt. Geht in den Raum mit der Mona Lisa: Links hinten in der Ecke verdeckt eine Vitrine einen Kontroll-Automaten. Wegschieben, damit Laras Beine stärker werden und dann ist auch die große Vitrine kein Problem mehr. Schiebt diese so weit wie es geht in Richtung Mona Lisa und deaktiviert mit dem Sicherheitsausweis die Alarmanlage. Nun ganz schnell auf die Vitrine klettern und von dort aus auf den Vorsprung über dem berühmten Gemälde springen. Klettert durch die Lüftungsschächte und anschließend die Leiter hoch. Nun seid ihr im Freien. Geht zum Lüftungsgenerator in einer Ecke und klettert dort hoch. Am Sims (gehen und hangeln) weiter zum Seil. Damit zur anderen Seite (ver-



🔦 Die Laserfallen sind leichter zu meistern, als es im ersten Moment aussieht. Mit ein wenig Geschick seid ihr schnell durch.

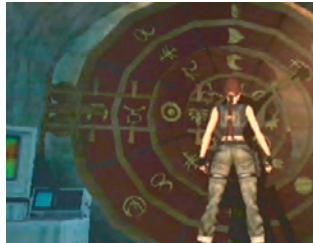
schaft Kraft) und wieder einen Sims entlang, bis links eine Tür kommt (bei der langen Leiter). Mit dem Brecheisen aufstemmen und rein. Über einen weiteren Lüftungsschacht landet Lara in einer Abstellkammer des Louvres. Geht links den Gang entlang und ins zweite Zimmer rechts. Im hinteren Raum den Überwachungsschirm benutzen und auf Carviers Monitor richten: Ein Code (14639) ist zu sehen. Gleich wieder raus und die Kombination an der Türe rechts eingeben. In Madame Carviers Büro findet ihr nicht nur einen Sicherheitspass im Schreibtisch, sondern auch etliche Informationen zu den mysteriösen Vorgängen. Am anderen Ende des Gangs den neuen Pass benutzen. Die nächste Tür rechts nehmen und immer nach unten gehen, bis euch der Weg zur Ausgrabungsstätte führt.

DIE AUSGRABUNGSSTÄTTE

Durch das Gatter zur rechten Bauhütte und darin den Strom einschalten. Aus der hinteren Hütte das Symbol-Blatt mitnehmen. Weiter zum hinteren Ausgrabungsplatz, dort den Bodenscanner benutzen. Links oben erscheint ein zweites Symbol, das auch sofort bequem aus dem Drucker kommt. Steigt jetzt die Leiter hinab in die Baugrube. Haltet euch links und springt aus dem Lauf auf den klei-



📌 Im Notizbuch stehen Infos zu den Symbolen.



📌 So müssen die Symbole angeordnet sein.

GRABSTÄTTE DER URAHNEN

Hängt euch am Rand der riesigen Kuppel an die Kante und klettert bis zur nächsten Plattform nach unten. Ohne Anlauf nach links (Blickrichtung zur Wand) auf den Holzbalken springen und weiter in die Höhle. Nach unten, bis ihr bei der zerbrochenen Brücke wieder rauskommt. Vorsichtig links auf das kleine Stück ohne Geländer gehen und zu dem Steinblock springen, auf dem der Tigerkopf fehlt. Nach links (Blickrichtung zur Wand) zum nächsten Tigerkopf, um diesen hangelt ihr euch außen herum. Lasst euch auf den Vorsprung fallen. In der Mitte an die Kante hängen und nach unten in den Einschnitt klettern. Dort wieder nach links um den Felsen herum klettern. Weiter unten wartet der nächste Vorsprung, von dort aus geht es links zu einem weiteren Holzbalken. Den Hebel ziehen, worauf neue Plattformen erscheinen. Über diese ganz nach unten durchkämpfen (braucht starke Nerven). In der Wand ist ein Loch: Hebel ziehen und das Plattform-wechsel-dich-Spiel beginnt von vorne. Also wieder halb nach oben (dabei auf die Nerven achten), Hebel ziehen, was wieder neue Plattformen und noch geschundenere Nerven zur Folge hat. Immerhin öffnet der Hebel endlich auch die Falltür im Boden. Runter steigen und im folgenden Verlies rechts die Tür aufmachen (Lara wird stärker): Hier liegen eine nette Wumme und aller-

nen Felsblock am linken Rand des Querstegs. Hochhangeln und oben den Aufzug aktivieren. Zurück zum Felsblock und rüber zur seltsamen Uhr. Ihr müsst die vier richtigen Symbole einstellen, damit sich der Levelausgang öffnet. Die beiden äußeren Zeichen könnt ihr auf der letzten Seite des Croy-Notizbuchs nachschlagen, die beiden mittleren entsprechen den Blatt-Symbolen, die ihr bei euch habt. Sobald ein Symbol richtig steht, rechts um die Ecke und am richtigen Hebel ziehen, wodurch der jeweilige Ring fest arretiert wird. Habt ihr alles richtig gemacht, öffnet sich oben der Ausgang.

Tipp: Ein Großteil der Baugrube ist nur Staffage: Ihr müsst nicht weiter in den Level hinunter als bis zur Symbol-Uhr.



📌 Klettert links herum um den Felsvorsprung.



📌 Beim Gehopse braucht man viel Fingerspitzengefühl.

Tipp: Um beim Plattform-Marathon nicht völlig zu verzweifeln, solltet ihr sehr häufig abspeichern. Berücksichtigt zudem den Höhenunterschied, der die Sprungweite ganz deutlich beeinflusst. Springt im Zweifelsfall in einem starken Winkel.

lei Munition. Hinter der nächsten Tür den Hebel ziehen und so schnell wie möglich die Pfeile und Speere (hüpfend) überwinden, da sonst das Gitter wieder runter geht. Nach ein paar Türen kommen wir zum schwierigsten Abschnitt des ganzen Spiels.

HALLE DER JAHRESZEITEN

In der Mitte der Halle sind bewegliche Bodenplatten mit den Symbolen der vier Elemente – Wasser, Luft, Feuer, Erde – versenkt. Tretet ihr auf eine Platte, öffnen sich drei dazugehörige Türen. Jeweils zwei führen in eine Art Rondell des Schreckens, aus dem man kaum ohne Energieverlust wieder herauskommt. Eine jedoch führt zu jeweils einem der vier Elemente-Levels. Das System ist einfach, doch ist es aufgrund fehlender Hinweise fast nicht zu knacken: Geht ihr durch eine solche Tür, seht ihr darüber wieder jeweils zwei Elemente-Symbole. Stimmt das zweite (das hintere) mit dem heruntergedrückten Steinblock überein, führt er zu einem der vier Levels – die es übrigens in sich haben.



📌 Drückt ihr ein Symbol nach unten, gehen die drei Türen auf.



📌 Ordnet die Symbole richtig an, dann gelangt ihr zu den vier Levels.

ODEM DES HADES

Der einfachste der vier Levels: Drückt den Windstein herunter und geht durch das rechte Tor. Wieder Hebel ziehen, im Level dann nach rechts: Dort ist ein Stück Wand, das sich einfach eindrücken lässt. Geht rein und betätigt den Hebel. Die Säulen überwindet ihr am ein-

fachsten und recht absturzfür mit kleinen Hüpfern (L1-Taste gedrückt halten), ihr müsst lediglich auf den richtigen Abstand achten. Stein nehmen, und schon gehts auf gleichem Weg zurück. Mit ein klein wenig Übung kein Problem. ➔

ZORN DER BESTIE

Drückt den Erdstein herunter und nehmt die mittlere Tür. Zieht am Hebel und schon seid ihr im Level. Haltet euch immer links und geht dann über den Quersteg zur gegenüberliegenden Wand, wo es im Schleich-Modus einige Meter weiter geht. Ab hier helfen keine Tipps mehr, denn es folgt ein deftiger Geschicklichkeitstest, bei dem ihr garantiert einige Male neu laden müsst. Oft, aber nicht immer, erkennt ihr (wie in den anderen Levels) wegbrechende Felsteile daran,

dass sie schon vorher rauchen. Oben angekommen, sackt ihr den Stein ein und betätigt die beiden Hebel links und rechts in der Wand – nach dem Skelettkriegern durch die Tür zurück in die Haupthalle.



Die Skelettkrieger mit dem Feuerschwert sind eine harte Nuss.

ZUFLUCHT DES FEUERS

Wartet anfangs ein wenig ab, bis sich das Chaos etwas gelegt hat und bis sich ein klarer Weg abzeichnet. Bis zum Elemente-Stein sind es rund fünf Hüpfen aller Varianten: Im Stehen, im Laufen und bei gedrückter **L1**-Taste. Auf dem Rückweg könnt ihr einen kurzen Ab-

stecher nach links wagen, ansonsten müsst ihr euch rechts halten. Hier erscheinen immer wieder schwebende Plattformen – manchmal auch so spät, dass es sich lohnt, ein paar Sekunden lang an einer Stelle zu verharren.

HALLE DES NEPTUNS

Ignoriert den Schwertkämpfer und springt hinten in ein kleines, aber tiefes Wasserloch. Taucht an den Messerfallen vorbei in eine kleine Kammer, um einen Hebel zu betätigen. Auf gleichem Weg zurück und am Levelstart ins nun gefüllte Hauptbecken hüpfen. Abtauchen – nahe am Grund findet ihr einen Durchschlupf samt Hebel. Das Wasser steigt dadurch weiter und ihr könnt nun auch an Land gehen. Hinter zwei Türen warten Sackgassen, bei der dritten geht es nach einigen Metern wieder hinab in die Tiefe. Den Speerspitzen ausweichen, Medipacks aufsammeln. Bei der Abzweigung ist rechts ein kleines Luftloch, an dem ihr atmen könnt. Gegenüber wartet schon der vierte und letzte Stein auf einer Art Podest. Nun schnell ganz zum

Ausgangspunkt zurück, da das eben noch benutzte Luftloch inzwischen ebenfalls überflutet ist.

Zurück im Hauptbecken ist nun das Bodengitter. Schwimmt dahin, wo ihr euch gerade noch den Stein geschnappt habt. Auf der Säule darunter ist ein Hebel. Betätigt ihr ihn, geht die "Teufelstür" auf, die euch über das schon anfangs benutzte Wasserloch zurück in die Halle der Elemente führt.



Zieht am Hebel, damit ihr aus der Halle des Neptuns kommt.

HALLE DER JAHRESZEITEN

Geht zum Eingang, der euch ursprünglich in die Halle geführt hat. Dort findet ihr vier Elemente-Bilder, in die ihr die Steine einsetzt. Geht zur Mitte der Halle, drückt den Stein mit dem Windsymbol herunter und geht durch das mittlere Tor. Zieht am Hebel und ihr landet nach einigen Metern im bereits erwähnten Rondell. Überspringt den Graben. Links ist nun die Tür, die wir mit den Steinen entriegelt haben. Die Treppe hinunter, am Hebel ziehen und durch die Tür.

Klettert die Leitern herunter und jene an der Maschine wieder hoch. Benutzt links die Kette und hangelt euch zur Leiter auf der anderen Seite hinüber. Die Leiter hoch und mit einer Rolle rückwärts absteigen. Noch eine Leiter und ihr seht ein Ventil, an dem ihr dreht. Zurück zum Leveleingang, daran vorbei und vor euch liegt auch schon das zweite Ventil. Rüber zur nächsten Ebene der Maschine springen. Hier ist eine Kette, die zum dritten Ventil führt. Auf der mittleren Ebene der Maschine ist das vierte, inzwischen freigelegte Ventil. Da die nun laufende Maschine tödlich ist, dreht euch einfach um und lasst euch zu Boden fallen. Über Leitern zurück zum Leveleingang, den Hebel ziehen und über die Treppen nach oben. Zurück im Todesrondell haltet ihr euch links, bis rechts ein Aufzug ins Blickfeld kommt: Benutzt ihr ihn einmal, liegen hinter euch einige Goodies, benutzt ihr ihn ein zweites Mal, kommt ihr zurück in die Halle.

Dort warten statt der vier Symbole in der Mitte nun ausgewachsene Plattformen. Steigt auf das Geröll, von dort aus könnt ihr auf die niedrigste Plattform springen. Im Uhrzeigersinn gehts weiter, zum Schluss springt ihr auf den hölzernen Ring. Einer der Schenkel ist abgeflacht. Folgt dem, springt über das Geländer, geht nach rechts und die Treppe hoch. Geht ihr wieder rechts herum, kommt ihr an eine Stelle, an der ihr nur mit Wandklettere weiter kommt. Am Ende ist ein Hebel, den ihr betätigt. Zurück zur Treppe: Geradeaus könnt ihr in einem Raum ein Stück Wand verschieben, was Lara stärker macht.

Tipp: Drückt ihr im Kampf gegen den roten Geist einfach nur **R2**, seid ihr unverwundbar.



Die Hangelei am Ende des Levels ist schwierig.



Schießt so lange, bis der Geist für zwei Sekunden erstarrt.

Zurück zum Hebel klettern und ausruhen. Nun die Wand bis zur Decke hoch. Wenn sich Lara beim Übergang vom Klettern zum Hangeln umdreht, biegt ihr links ab, bis sie auf einer kleinen Plattform landet. Richtet euch halb rechts aus: Hier könnt ihr die Decke entlang hangeln, um die Felskante herum und dann weiter nach oben klettern. Links ist dann wieder eine sichere Plattform. Achtung! Speichert vor der Kletterei ab! Der Weg ist nicht auf Anhieb ersichtlich, zudem reicht die Kraft gerade so aus. Jeder Meter Umweg, jede Sekunde Verzögerung bedeuten den sicheren Absturz!

Lauf weiter durch ein paar Türen und Lara landet in einem Raum mit Statuen. Eine davon schimmert blau, hält also gerade die vierte Obscura-Gravur. Kommt ihr der Figur zu nahe, gibt sie die Gravur weiter. Zudem ist ein garstiger, roter Geist hinter euch her. Der Trick ist recht einfach: Schießt so lange auf den Geist, bis er für rund zwei Sekunden "einfriert" (am leicht gesenkten Blick zu erkennen). Nun wechselt das Bild nicht seinen Besitzer und ihr könnt es in Beschlag nehmen. Nun geht es über Treppen und Türen endlich raus aus der Halle der Jahreszeiten.

GRABSTÄTTE DER URAHNEN

Nach ein paar Schritten ist die ganze Halle überflutet. Unter einem der Brückensegmente ist ein Hebel, der einen Durchgang im Boden öffnet. Schwimmt aber zuerst ganz nach oben, um Luft zu holen. Nun durch das Tor, durch einen Tunnel und zur Stärkung die Türe einschlagen. Wieder zurück nach oben um Luft zu holen. In der Nähe ist der ursprüngliche Eingang, über den ihr nun aus dem Level herauschwimmen könnt.

BELAGERTE GALERIEN

Die Treppen hoch, dann links, dann wieder rechts. Weiter nach oben, bis ihr auf einen Wächter trifft. Weiter gehts – es folgt eine Zwischensequenz, die den Louvre im Belagerungszustand zeigt. Ganz oben folgt ein weiterer Feind, nach der Halle beschwert sich Lara, dass sie nicht mehr atmen kann. Einen weiteren Söldner ausschalten, links durch die Tür, erneut ein Söldner, durch die Tür und die Treppen hoch. Weiter zu den Gasmasken im rechten Zimmer und gleich eine aufsetzen. Wieder die Treppe runter und durch die Tür links. Ein Feind seilt sich ab, weiter die Treppe runter, wieder findet ihr Kanonenfutter. Nach einem weiteren Fußmarsch mit Rechts-Links-Richtungswechseln trifft ihr auf Kurtis. Es folgen einige Zwischensequenzen.

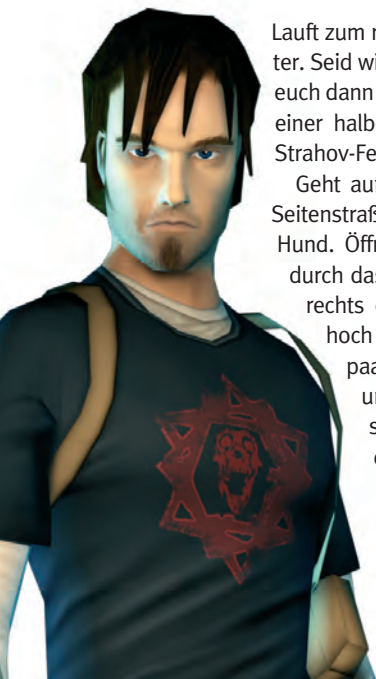
VON CROYS APARTMENT

Sucht die Wohnung ganz genau und gründlich nach Munition, Medipacks und nach einer Waffe ab. Ihr werdet das Material schon bald brauchen, denn es erscheint ein Killer durch die Vordertür – ein unangenehmer Zeitgenosse.

Beackert ihn mit der Waffe, bis er wieder flüchtet und weg ist. Folgt ihm durch den Gang und biegt links zur offenen Tür ab. Klaubt die Munition auf – plötzlich ist euer Freund wieder da und schießt sich förmlich durch die Wand. Wieder zurückschießen, wieder flüchtet er, lässt aber einiges an Material zurück.

Geht durch die Tür und dann rechts. Hier müsst ihr die Laserfallen kriechend überwinden (△ + L2). Am Ende des Gangs gehen Bomben hoch, die ein Loch in den Boden reißen. Geht nach unten, sucht Munition und Medikits zusammen und geht wieder die zerstörte Treppe hoch. Geht an den ersten Laserfallen vorbei und schießt auf den mal wieder aufgetauchten Killer, bis er umfällt und damit den Level beendet.

TATORT DES MONSTERS



Lauft zum roten Auto und spricht mit dem Reporter. Seid wie immer so höflich wie möglich. Er gibt euch dann einige Informationen und verspricht, in einer halben Stunde mit Zugangscodes für die Strahov-Festung zurück zu sein.

Geht auf der rechten Seite des Platzes in die Seitenstraßen. Tötet die zwei Männer und den Hund. Öffnet die Falltür, steigt hinab und geht durch das Tor. Geradeaus, dann rechts. Hier ist rechts ein Loch in der Wand. Zwei Treppen hoch und ihr kommt in einem Gang an. Ein paar Meter weiter trifft ihr auf Bouchard und schlägt ihn nieder. Per ×-Taste spricht ihr mit ihm. Verlasst die Szene durch die geschlossene Tür und ihr seid in einem großen Saal.

Hoch die Treppe. Schiebt die Truhe

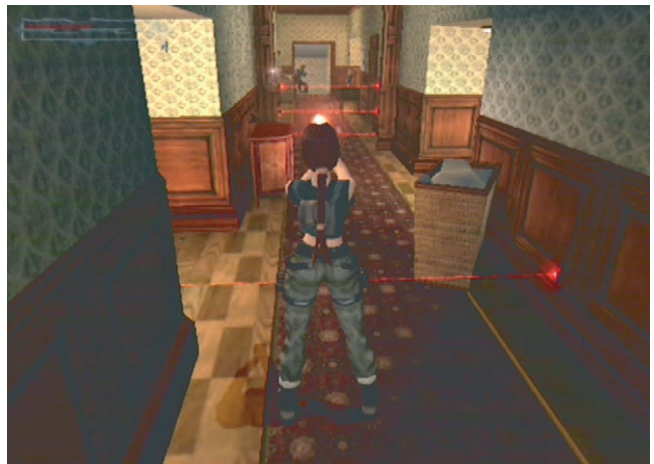
DIE AUSGRABUNGSSTÄTTE

Rechts auf die Kiste und dann über den Zaun. Nochmals nach rechts und ihr seid wieder im Louvre.



ⓘ Grün im Gesicht: Lara braucht jetzt dringend eine Atemmaske, ansonsten zehrt der Nebel schnell an der Lebensleiste.

Tipp: Ab diesem Zeitpunkt kann Lara auch sprinten: Drückt dazu einfach die R2-Taste während sie läuft.



ⓘ Achtet beim Shoot-out mit dem Killer auf die Laserfallen. Diese können Lara nämlich schnell in die Knie zwingen.

gegen das Gerüst und Lara wird stärker. Arbeitet euch auf dem Gerüst nach oben, dort hängen zwei Ketten herunter. Wenn ihr an der rechten davon zieht, springt die Standuhr auf und ihr bekommt die Zahl "3" angezeigt. Geht nun zur Uhr, stellt die Zeiger auf drei Uhr und drückt △. Aus dem Uhrenbild am Boden wird eine Wendeltreppe, benutzt diese und geht zu Vasileys Schreibtisch. Hebt das Stück Papier auf. Darauf steht ein Code, den ihr sofort auf den Nummernblock hinter dem Schreibtisch anwendet. Das Gemälde rutscht zur Seite und gibt die fünfte Obscura-Gravur frei.

Geht die Treppe hoch und zurück dahin, wo ihr Bouchard getroffen habt. Da er weg ist, geht ihr den Gang weiter zur Tür links. Der tote Bouchard fällt ins Bild. Nehmt ihm den Kellerschlüssel ab. Geht die Treppe Richtung Abwasserkanal hinunter. Geht aber nicht durch das Loch in der Wand, sondern benutzt auf der anderen Seite die rote Tür. Die Treppe hoch und ihr trifft wieder auf den Reporter, der euch den Zugangscodes und eine Pistole (gegen Bargeld) gibt sowie euch zur Strahov-Festung bringt. ➔

DIE FESTUNG STRAHOV

Geht geradeaus und dann links zur Tür. Hüpfst zuerst auf den einzelnen und dann auf die beiden übereinander stehenden Container. Springt weiter auf die Klimaanlage und von dort aus oben auf die Mauer. Springt auf den Metallsteg, der von euch wegführt. Steigt die Leiter hoch und geht dann durch zwei Türen hindurch. Auf diesem Gang laufen einige Wachen herum, zückt also vorsichtshalber die Waffe. Biegt zweimal rechts um die Ecke, bis ihr eine weitere Türe mit einer Leiter daneben seht. Auf dieser ist eine weitere Wache, die ihr ins Jenseits befördert. Geht die Leiter hoch, nehmt die Waffe des Getöteten und zieht am Hebel. Wieder runter und auf die gegenüberliegende, sehr lange Leiter. Folgt dem Steg und zerstört mit dem Kran (bekannt aus einer Zwischensequenz) die dicken Gewehre. Die lange Leiter wieder runter und erneut in Richtung der kürzeren Leiter gegenüber, wo ihr rechts nach unten steigt. Geht durch die grüne Tür auf der anderen Seite und dort nach rechts. Erschießt den Hund durch den Zaun hindurch. Schiebt die Kiste rechts ganz an den Zaun und dann rüber zum anderen Stapel. Steigt auf die Kiste und schiebt nun die dahinterliegende zurück. Nun noch die Kiste ganz oben mit Ziehen und Schieben Richtung Zaun befördern (gibt Kraft). Noch wäre der Sprung über den Zaun aber tödlich.

Rennt stattdessen in die Mitte der Halle. Auch dort findet ihr zwei aufeinander gestapelte Kisten, die ihr flugs gegen die Klimaanlage ein paar Meter daneben schiebt. Klettert rauf und dreht am Ventil, das den Dampf abstellt. Nun könnt ihr zurück zum ersten Kistenstapel und euch am Bügel an der Decke über den Zaun (mit angezogenen Beinen) hangeln.

DAS GENFORSCHUNGLABOR

Geht zum Brunnen und spricht mit Müller. Drückt im Brunnen auf den trockenen Steinkopf – damit öffnet ihr einen Durchgang. Geht zurück zum Anfang, biegt aber vorher nach rechts ab. Durch die Öffnung, Leiter hoch und den Knopf drücken. Zurück zur anderen Seite und dort an der Tür ebenfalls den Knopf drücken. Rennt die Treppen runter, haltet euch links und geht dort die Treppen hoch. Geht weiter, bis rechts eine kleine Röhre auftaucht, an der ihr euch bis zur Decke und zur Plattform hangelt. Betätigt rechts das Ventil, geht den Gang hinab und dreht dort am zweiten Ventil. Klettert und springt die Leiter hinunter und lasst euch in die Kapsel ohne Boden fallen.

Steigt aus dem Wasser und geht durch die Tür. Lara fängt an zu rutschen – springt rechtzeitig ab, um die Leiter zu erwischen. Nach oben, durch die Tür und die Treppe hoch. Geht durch die Tür und zum Metallsteg, der ganz nahe am Wasser ist. Dort befindet sich auf



➊ Stapelt die Kisten so, wie es hier auf dem Bild zu sehen ist.



➋ Bei den Rätseln kann einem schon mal der Kopf rauchen....

Steigt nun auf die Leiter und bedient den Hebel. Steigt auf den Balken und von dort aus weiter auf den Querbalken. Geht zum riesigen Sägeblatt, lasst euch von der Kante hängen, lasst los und greift blitzschnell wieder zu. Nun könnt ihr in den offenen Schacht klettern. Klettert immer weiter, bis ihr bei einem Wächter rauskommt. Der ist knackig, ihr solltet deshalb schnell schießen und bei guter Gesundheit sein. Immerhin hat er den Sicherheitspass der höchsten Stufe bei sich. Schießt nun auf die Gasflaschen, löst damit eine kleine Explosion aus, geht zu den Treppen und benutzt erstmals den neuen Pass bei der Tür. Mehrere Feinde sind im Überwachungsraum – schaltet sie aus, geht zum Computer und nach der Zwischensequenz wieder aus dem Raum hinaus. Links abbiegen und ihr kommt in den Raum des getöteten Reporters, wo eine Waffe und Munition rumliegen. Wieder zurück und kriechend unter den Lasern durch. Durch die Tür und ihr seid im nächsten Level.

einer großen Röhre ein Ventil, das ihr betätigt. Geht wieder zurück zur Grasfläche. Dort sind links Weinpflanzen, an denen ihr hochklettern könnt, bis ihr die Leiter erreicht habt. Legt den Schalter um und springt rechts über die große Lücke im Steg. Schaltet nun in den Schleich-Modus und bewegt euch vorsichtig an der Wand entlang. Klettert die Röhre hoch und hangelt euch dann links zur Plattform. Wieder Wein hochklettern, bis zu der kleinen Plattform, die ihr eben mit dem Schalter bewegt habt. Die zwei Leitern runter klettern, den Knopf drücken und durch die beiden Türen gehen. Geht die Treppe gegenüber vom Killerbaum hoch, wo sich einige Ventile und ein Hebel befinden. Sucht weiter links den Zettel mit dem roten Kreuz, der mit seinen gepunkteten Linien anzeigt, welche Ventile ihr bewegen müsst (nämlich 1, 2 und 4). Zieht am Hebel und geht durch die erneut offene Tür und zwei weitere Pforten.

Killt zuerst den Wärter, der von rechts kommt und schnappt seinen Ausweis. Nehmt die mittlere Treppe und klettert die Leiter hoch. Links folgen weitere Treppen, danach eine geschlossene Tür sowie vier kleine Quader. Auf die müsst ihr nacheinander hüpfen um den Stegteil ohne Geländer zu erreichen. Nun gehts zwei Mal rechts und ein Mal links und über eine große Lücke, was Laras Konstitution positiv beeinflusst. Nun könnt ihr zurück zum ersten Baum laufen und über die noch größere Riesenlücke hüpfen.

Über Treppen und Kletterpflanzen gehts weiter nach oben bis zum toten Wächter, der uns seinen Sicherheitsausweis "überlässt". Nun gehts wieder zurück – ihr biegt am Riesensprung aber nicht rechts ab, sondern hüpfst geradeaus über das gebrochene Gelände auf die Treppe. Hier treibt sich noch ein Typ mit einem weiteren Sicherheitspass herum, den wir dringend benötigen. Also die Leiter nach unten nehmen, am rechten Rand des Saalkomplexes entlang, wo sich ein Raum mit drei Kartenlesern befindet, die wir gerne füttern. Durch die Tür entlang der Plattform und durch zwei weitere Türen, und schon sitzt Lara erst mal in der Falle.



➌ Klingt abgedroschen, speichert aber regelmäßig, damit ihr im Falle eures digitalen Todes nicht allzu frustriert seid!

DAS SANATORIUM

Kurtis muss nach unten: Zuerst rechts runterfallen lassen, dann zur Leiter rüberspringen und wieder zurück zum Mittelturm. Wieder auf die andere Seite, fallen lassen und das gleiche Spielchen noch einmal. Das letzte Stück im Turm runterspringen, Falltüre öffnen, wieder runter und auf die zwei Leitern. Auf eine Plattform in der Mitte springen, hochziehen und durch die Türen gehen.

Die etwas seltsamen Wesen erschießt ihr prinzipiell, geht geradeaus und dann nach rechts, zur Zelle mit Insasse. Sprecht kurz mit ihm und geht dann zur massiven Tür, wo Kurtis seine "Fernsicht"-Fähigkeit nutzen kann. Dadurch erfährt er den Code 06289, den er auf dem Nummernblock daneben gleich benutzen kann. Im Rhythmus Tür – Monster – Tür – Monster legt ihr die nächsten Meter zurück, bis eine Treppe nach oben führt. Übernimmt vom Toten den Sicherheitsausweis und geht zurück zum Anstalts-Café. Auf der anderen Seite des Gangs ist eine Tür, neben der die Nummer 38471 steht. Rechts an der Mauer des Cafés entlang, mit dem Ausweis die Türe öffnen und die Treppen hochsteigen. Über einen Gang samt Graben gehts zu einer Kontrollzentrale, wo ihr die Nummer der Tür eingibt, die sich daraufhin prompt öffnet.

Zurück zu dieser Tür, die Treppe hoch und durch weitere Türen. Rechts weiter, dann geradeaus bis zu einem Schacht, in den ihr schlüpft. Weiter ins Labor, dort nach rechts, es wartet ein weiterer



🕒 Kurtis muss durch den Ventilator, der sich leider noch dreht. Mit unserer Anleitung schafft er das.

Schacht. Am Ende des Schachts herunterfallen lassen, Waffe zücken und auf die Gasflaschen schießen. Die Plattform hoch und den Schalter drücken, woraufhin der Ventilator stoppt. Klettert durch, wieder in einen Schacht, den Gang entlang und rechts die Treppe runter.

HOCHSICHERHEITSTRAKT

Durch drei Türen durch, dann rechts und schon nutzt Kurtis wieder seine "Seher"-Eigenschaft. Er erfährt den Code 17068. Geht zwei der drei Türen zurück und dann rechts durch ein grünes Tor. Den Code könnt ihr nun in die Konsole eintippen und eine Tür öffnet sich. Geht dorthin und nehmt den Sicherheitsausweis an euch. Dann links weiter und an der nächsten Tür den Ausweis benutzen. Rechts durch die Schwingtür und noch einmal rechts. Ihr seid nun in der Nähe des Labors. Dort trifft ihr tatsächlich auf den Proto, der aber einfach an euch vorbei rennt. Vom Labor weg zwei Mal rechts abbiegen und ihr kommt an ein halb offenes Tor. Durchschlüpfen und weiter zu der Treppe. Durch eine weitere Tür, danach rechts und eine Leiter hoch. Links umdrehen und über die Brücke zum Proto-Käfig. Auf den drauf-

steigen, um 90 Grad nach rechts drehen (ungünstige Kameraführung) und auf den Steg hüpfen. Nach ein bisschen Lauf-, Hüpf- und Kriearbeit gehts eine Leiter hoch, an deren Ende sich ein Sicherheitsausweis mittlerer Stufe befindet. Diesen gleich benutzen und durch die Tür gehen. Links herum, geradeaus und nach einer Zwischensequenz wartet der (langweilige) Proto-Kampf. Einfach beständig auf ihn feuern und dabei in Bewegung bleiben. Ab und zu fällt er hin, steht dann aber wieder auf. Nach dem vierten Sturz könnt ihr auf ihn zugehen und mit der -Taste eine kleine Sequenz einleiten, in der Kurtis das Viech mit dem Shard erledigt. Den großen Schalter betätigen und Kurtis und Lara sind wieder vereint.

ABTEILUNG FÜR MEERESBIOLOGIE

Weiter gehts mit Fräulein Croft. Mit dem gelben Knopf kommt ihr raus. Geht links herum und robbt mit + durch das kleine Loch links. Dreht das Ventil, wartet einen Moment, bis das Gas anfängt zu wirken und geht dann weiter zu den Rohren an der jenseitigen Wand. Klettert hoch, rechts, hoch, zum Vorsprung und lasst euch schließlich auf die Plattform fallen. Durch die Tür und die Waffe zücken. Sie richtet sich automatisch auf ein Ziel und ihr räumt die gefährlichen Maschinengewehre aus dem Weg. Allerdings tritt Gas aus, weshalb ihr an den Dampfstrahlen so weit wie möglich links vorbei gehen solltet.

Durch die Tür und die Leiter hoch. Über den Gang und durch die Tür. Das Kontrollpanel lasst ihr links liegen und springt stattdessen in den Pool, der sich am weitesten rechts von euch befindet. Schwimmt durch das zerbrochene Gitter und biegt links ab. Zieht am Hebel, dreht euch um 180 Grad und schwimmt den Gang entlang. Aus dem Wasser und durch die Tür. Jetzt durch die komplette Halle zur genau entgegengesetzten Tür laufen. Knopf drücken und eintreten. Im nächsten Raum den rechten Knopf drücken, der den Aufzug öffnet. Fahrt hoch, geht die Treppe runter – hinter der Tür ist ein weiterer Hebel.

Wieder zurück zur Haupthalle und rechts halten. Geht alle Treppen hoch, bis ihr bei einer Art Lore landet. Zieht sie zurück und drückt



🕒 Die Lore links im Bild muss zur Monsterteile-Auffüllstation.

dann den Knopf. Nun den Wagen unter die Abfüllanlage bugsieren und am Hebel ziehen. Nun schiebt ihr den Container zum Original-Stellplatz zurück (Lara wird mal wieder stärker).

Die Treppe wieder runter, zur am weitesten entfernten Tür quer durch die Halle. An ihr vorbeilaufen und die Leiter hoch. Geradeaus, bis rechts eine Röhre zum Klettern kommt. Es geht hoch, rechts, hoch, dann auf den Vorsprung und ➔



nach links hangeln. Wenn die Kraft ausgeht, fällt Lara auf die Plattform darunter. Den Knopf drücken und eine kleine Plattform bringt euch zur anderen Seite. Durch die Tür, links abbiegen und an der Wand den Schalter drücken. Richtung Wasser steuern und reinspringen.

DAS GEWÖLBE DER TROPHÄEN

Beim Schwimmen auf die tödlichen Spikes achten (gar nicht so einfach). An der ersten Abzweigung kurz nach oben und Luft holen. Erst mal geradeaus, bei der nächsten Gabelung dann links. Wiederum links ist ein Loch in der Wand. Durchtauchen, geradeaus, dann rechts und wieder geradeaus. An einer Kreuzung mit Holzpflöck in der Mitte wieder rechts und hoch. Medikit und den Aqua-Lung einsammeln und wieder ins Wasser. Geradeaus vor euch ist eine Ziegelmauer, die ihr eintreten könnt. Lara kommt nun in eine Unterwasserhalle, die voller großer Statuen ist. Die große Tafel deutet darauf hin, dass die Buchstaben V und L eine besondere Bedeutung haben. Also einfach mal die Namensschilder an den Rückseiten der Statuen etwas genauer ansehen. Habt ihr die beiden richtigen gefunden, müsst ihr an der Kette ziehen, die jede Statue in einer kleinen Einbuchtung in der Wand hinter sich hat. Und wenn ihr Luft braucht: Oberhalb des großen Schilds lässt sich ein Stück Wand kaputt machen.

Sind die zwei passenden Männer gefunden, bricht die Decke der Halle ein. Nach oben schwimmen und Luft schnappen. In die rote Höhle rein und dabei auf den herabplumpsenden Felsen achten. Am

Ignoriert das Wassermmonster und zieht am Hebel Nummer 1. Holt tief Luft und taucht in die andere Richtung zu Tor 2. Lara zieht sich nun ihren schicken Taucheranzug über. Nun Hebel Nummer 2 ziehen und zurück ins Hauptbecken. Dort könnt ihr nun durch die Öffnung im Boden tauchen.

Hebel ziehen und in der zweiten Reihe auf die Plattform hüpfen, die sich rechts von der Mitte befindet. Das nächste Ziel ist die Plattform, die sich zwei Reihen vor euch in das Felseneck schmiegt. Springt drauf und rennt sofort wieder Richtung Felsenplateau herunter, da die Plattform schnell zerbröckelt. Von dem Plateau aus nun einfach mit einem gewaltigen Sprung zum anderen Ende hüpfen und den Tunnel runter rennen.

Lara kommt in einem Kaminzimmer an. Nun zum Wandteppich rennen und links davon an der Kette ziehen. Lara kann nun an der Wand nach rechts oben klettern. Auf der Plattform an den Balken hängen und zuerst in die Raummitte hangeln. Kurz absetzen und dann an der Längsseite des Zimmers entlang weiter. Auf die Plattform fallen lassen: Durch das Gewicht verschiebt sich ein Bücherregal in der Nähe des Hebels. Dahinter verbirgt sich das fünfte Obscura-Bild. Durch den erloschenen Kamin kriechen und die Türe öffnen.

Zurück im Wasser zuerst geradeaus schwimmen und dann zwei Mal rechts abbiegen. Nach oben an die Luft und es folgt ein längere Zwischensequenz.

RÜCKKEHR VON BOAZ

Trotz seiner riesenhaften Gestalt ist Boaz nicht allzu schwer zu besiegen. Geht die Sache respektlos an! Zielt einfach immer auf die Stelle unter ihrem Maul. Nach einigen Treffern wird Boaz regungslos, beginnt aber, mit ihren Flanken anzugreifen, also passt auf dass nicht getroffen werdet.

Mit der -Taste wechselt ihr das anvisierte Ziel, mit der -Taste schaltet ihr grundsätzlich auf. Boaz' Treffer richten nicht viel Schaden an, ihr braucht also nicht ständig eure Gesundheit zu regenerieren.

Zielt ihr abwechselnd auf Front und Flanken, ist euer Gegner innerhalb von zwei Minuten erledigt. Leider ist ihr nicht anzusehen, ob und wie stark sie schon angeschlagen ist.

Doch Boaz gibt nach ihrer ersten Schlappe noch nicht auf und kehrt als ekeleregendes, insektenartiges Wesen zurück.

Aber so ist sie noch leichter zu besiegen: Gebt eurer -Taste Zunder und Boaz muss auch als Insekt recht schnell alle Sechse von sich strecken. Ihr habts geschafft!



➔ Als geflügeltes Insekt stellt Zombie-Boaz zumindest während des eigentlichen Kampfes überhaupt kein Problem dar.



➔ Zuerst geradeaus springen und dann zur Plattform, die rechts hinten (auf dem Bild in der Mitte) liegt, hüpfen.

DAS VERLORENE REICH

Lara ist wieder dran: Nehmt den rechten der beiden erreichbaren Tunnel. Springt rutschend zuerst auf die große Plattform und dann auf die kleinere. Von hier aus könnt ihr direkt zum Hebel hüpfen, der Laras Beine kräftigt. Über die Brücke gehts zurück und in den anderen Tunnel hinein. Wieder müsst ihr einen Hebel ziehen, der die Ausgangstür öffnet. Allerdings nur für eine kurze Zeit, weshalb ihr hier die Sprünge mit Hilfe der Sprinttaste erledigen solltet.

Die dritte Springprüfung ist die schwierigste. Nach der ersten Plattform haltet ihr euch links und springt zu den beiden Leitern. Dann auf die Brücke, die Rampe hinunterschlutschen, abspringen und an der oberen Plattform festhalten. Wegen des starren Kamera-winkels ist das recht knifflig. Hebel ziehen und auf die darunter liegende Plattform fallen lassen. Von hier aus könnt ihr direkt zur Treppe springen und durch die Tür gehen. Schon habt ihr auch diesen Abschnitt gemeistert.

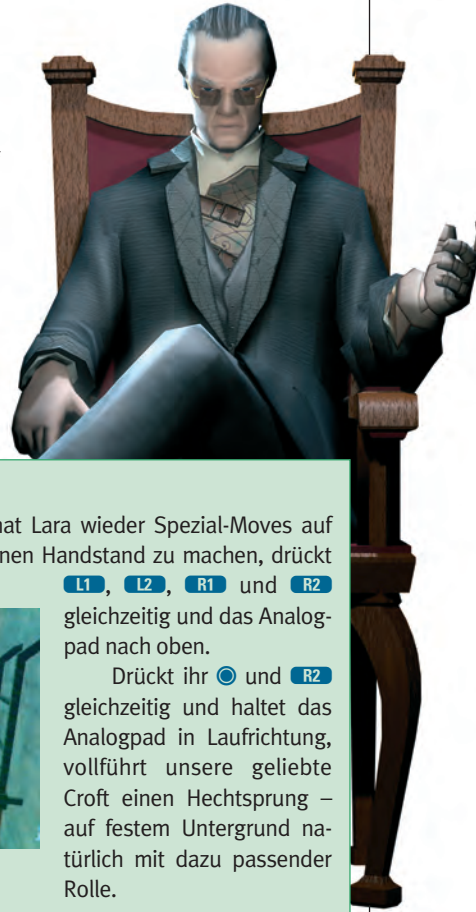
ECKHARDTS LABOR

Um den Stacheln aus dem Weg zu gehen, solltet ihr beim Rutschen auf die Plattform links springen. Von dort so weit es geht über den Lavagraben springen. Rein ins Labor und ganz nach hinten in die rechte Ecke. Dort findet ihr das erste Fläschchen. Auf halbem Weg zurück zum Eingang ist ein Hebel. Zieht ihn und ihr könnt die Leiter hochklettern. Den Gang entlang zur Maschine, wo ihr das Fläschchen einsetzen müsst. Zurück in die Nähe der Leiter und von dort aus auf den Käfig springen. Sucht die Falltür und öffnet sie mit der -Taste (es erscheint keine Hand!). Im Käfig sammelt ihr das nächste Fläschchen auf. Dadurch droht der Käfig aber abzustürzen, was tödlich wäre. Klettert an der Falltür-Seite hoch und schwenkt dann nach links, so kann sich Lara ins Freie retten. Schaut euch nach einem Loch in der Wand um, klettert dort hinein und sammelt das dritte Fläschchen auf. Klettert nun die Wand hoch und macht einen Rückwärtssalto, um aus der Grube herauszukommen. Setzt nun das zweite Fläschchen in die Maschine auf der Treppe und das dritte in die Tafel im kleinen Nebenzimmer ein. Sobald das Wasser aufgehört hat zu kochen, könnt ihr ins Nass springen und den dritten Shard holen. Wieder an Land und durch die neu geöffnete Tür den Level beenden.

Lara kommt nun in der Arena an. Nach einer Zwischensequenz kämpft sie gegen Eckhardt. Haltet die Waffe gezückt, schießt aber nicht, sondern versucht nur, so wenige Treffer wie möglich einzustecken. Ausgeteilt wird nur dann, wenn sich der dreifache Eckhardt in der Mitte der Arena wieder vereinigt. Rennt dann hin und schon rammt ihr ihn in einer Zwischensequenz einen Shard in den Körper. Wiederholt das drei Mal. Nun erscheint Karel, der euch rettet, sich aber als der eigentliche Boss entpuppt. Weicht seinen Angriffen einfach nur aus und sammelt Eckhardts Spezialwaffe ein. Am nächsten

Pfosten links ist ein Knopf. Drückt drauf und eine Leiter fällt herunter. Klettert hinauf und sucht in der folgenden Ebene wieder nach einer Leiter. Auf der nächsten Plattform müsst ihr die Brücke suchen, die zum Sleeper führt. Habt ihr sie gefunden ... - Glückwunsch – geschafft!

➔ **MICHAEL GALUSCHKA**



Sportliche Lara

Auch im sechsten Teil hat Lara wieder Spezial-Moves auf Lager. Um an einer Kante einen Handstand zu machen, drückt **L1**, **L2**, **R1** und **R2** gleichzeitig und das Analogpad nach oben.



➔ Drückt alle Schultertasten gleichzeitig und – Handstand!

Drückt ihr und **R2** gleichzeitig und haltet das Analogpad in Laufrichtung, vollführt unsere geliebte Croft einen Hechtsprung – auf festem Untergrund natürlich mit dazu passender Rolle.

CyPress

Gratis-Exemplare
PlayStation2-Demos
Meet'n'Greet mit den Redakteuren
DVD-Show
Großes Gewinnspiel

play

VIDEO GAMES
aktuell

PlayStation®2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Planet MOVIE
SCHNAPPT SICH DAS BESTE

DVD VISION

GAMES CONVENTION
2003
SCHAUT VORBEI!

GIC
GAMES CONVENTION

Halle 3, Stand G02

21.08. - 24.08.2003, Messe Leipzig



LEIPZIGER MESSE
Messen nach Maß!

SOCOM: U.S. Navy Seals

Keine Zeit zum Sterben? Diese Tipps erleichtern es euch, in zwölf Missionen anhaltenden Kampfes gegen den internationalen Terrorismus am Leben zu bleiben.

ALLGEMEINE HINWEISE UND TIPPS

- Die Richtungsbeschreibungen sind an das Kompass-System des Spiels angelehnt.
- Nehmt euch Zeit, die "Einsatzdetails" genau durchzulesen.
- Lest euch die "Einsatzziele" genau durch.
- Studiert die "Landkarte" – sie enthält Informationen über feindliche Stellungen.
- Rüstet die SEALs vor Einsatzbeginn mit unterschiedlichen

Waffen und Equipment aus.

- Benutzt bzw. wählt so oft wie möglich Waffen mit Schalldämpfer.
- Versteckt die Körper der Feinde im Dunkeln oder unter Büschen.
- Im Knien und Stehen fällt das Zielen deutlich leichter.
- Die Vegetation, das Gelände und Schatten nutzt ihr als Tarnung.
- Halbautomatische Waffen (HK5, M4A1, AK-47 usw.) stellt ihr auf engem Raum auf Dauerfeuer.

OPERATION FROSTSCHADEN

Vorschlag für Bewaffnung

Kahuna

Maschinenpistole: HK5 SD, Schalldämpfte Pistole: Mark 23 SD

Boomer

Maschinenpistole: HK5 SD, Schalldämpfte Pistole: Mark 23 SD

Jester

Maschinenpistole: HK5 SD, Schalldämpfte Pistole: Mark 23 SD

Spectre

Maschinenpistole: HK5 SD, Schalldämpfte Pistole: Mark 23 SD

Tipps für Mission

- Sagt dem Bravo-Team gleich zu Beginn, dass sie ihre Position halten sollen und nicht feuern dürfen. Gleiches gilt für Boomer. Schaltet in "Ansicht" das Nachtsichtgerät ein. Schießt im Anschluss alleine alle Scheinwerfer auf dem Kahn und auf dem Frachter kaputt. Haltet nach den Wachen auf dem Kahn und auf dem Frachter Ausschau. Schaltet sie zuerst auf dem Kahn, dann auf dem Frachter mit gezielten Schüssen aus (Wechsel in die Ego-Perspektive).
- Achtung! Niemals die Waffen der Schwarzmarkthändler verwenden, sie sind nicht schallgedämpft.
- Um das sekundäre Einsatzziel "Lauschen Sie nach Info" zu erfüllen,

MISSION 1: TOD AUF SEE



➔ "Knipst" zu Beginn die Scheinwerfer des Frachters aus.



➔ Auf dem Deck des Frachters befinden sich Wachposten.

len, muss man an Bord des Frachters, lautlos kriechen (links hinter die Kisten). Erst dann kann man das Gespräch belauschen. Danach könnt ihr das Team rufen und den Feuerbefehl geben. Die Terroristen, die dabei beseitigt werden müssen, dürfen weder Lärm verursachen noch ihre Kumpane alarmieren.

- Um im Schiffsinernen (Einsatzziele: "Info Sammeln" und "Sprengladung setzen") jeden Abschnitt absichern zu können, empfiehlt es sich, in einer geschlossenen Vierer-Formation vorzurücken. Mit dem Nachtsichtgerät lassen sich die Terroristen auch in den langen, dunklen Korridoren einwandfrei ausmachen.

MISSION 2: GEISTERSTADT

Vorschlag für Bewaffnung

Kahuna

Gewehr: SR-25 SD, Schalldämpfte Pistole: Mark 23 SD

Boomer

Gewehr: M4A1 SD, Schalldämpfte Pistole: Mark 23 SD

Jester

Gewehr: SR-25 SD, Schalldämpfte Pistole: Mark 23 SD

Spectre

Gewehr: M4A1 SD, Schalldämpfte Pistole: Mark 23 SD

Tipps für Mission

- Achtung! Im Schnee hinterlasst ihr Spuren. Der patrouillierende Feind wird dadurch in Alarmbereitschaft versetzt.
- Dem Team sofort das Feuern untersagen. Um im Anschluss das Einsatzziel "Wachen neutralisieren" im Handumdrehen zu schaffen, positioniert ihr euch auf dem Dach der zusammengefallenen Hütte (Wegpunkt "Calypso").
- Ein paar Meter nordöstlich hinter dem Wegpunkt "Echo" kann das Team auf der Anhöhe (hinter einer Schneewehe) Stellung beziehen.

hen. Erteilt nun den Befehl "frei feuern". Die vier SEALs eliminieren nun die Wachen im Freien mühelos.

- Alle kleinen Gebäude lassen sich säubern, indem man aus sicherer Entfernung mit dem Scharfschützengewehr die Fenster kontrolliert. Danach lässt man das Bravo-Team das Gebäude stürmen.
- Die Zerstörung des Generators mit einer Handgranate sollte so schnell wie möglich und ohne großes Aufsehen erfolgen. Dann können die Terroristen keinen Alarm aktivieren.
- Ausreichend Abstand halten, wenn man die Munitionsdepots mit dem C4-Sprengstoff zerstört. Die Detonationswelle ist lebensgefährlich.
- Um die Gefahr rund um das Bagger-Gebäude besser einschätzen zu können, muss das Bravo-Team unbedingt am Wegpunkt "Zulu" Stellung beziehen – der Eingang wird abgesichert.
- Beim Sturm auf das Minengebäude muss das ganze Team vorher die nähere Umgebung "säubern". Erst dann empfiehlt es sich, die Tür zu öffnen und "Pincushion" zu fesseln und ins Schlepptau zu nehmen. Diese Aktion sollte die Letzte sein, bevor man sich zum Abholplatz (Wegpunkt "Romeo") begibt.

MISSION 3: STURM AUF DIE BOHRINSEL

Vorschlag für Bewaffnung

Kahuna

Gewehr: M4A1 SD, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Boomer

Gewehr: M4A1 SD, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Jester

Gewehr: M4A1 SD, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Spectre

Gewehr: M4A1 SD, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Tipps für Mission

- Alle Außenleuchten mit gezielten (!) Schüssen (Zielfernrohr des M4A1 verwenden) ausknipsen. Die Operation lässt sich in der Dunkelheit leichter ausführen.
- Um das Einsatzziel "Sauberer Einsatz" zu erreichen, darf das Team nicht entdeckt werden – ihr müsst die Gegner frühzeitig eliminieren.
- Die Scharfschützen lassen sich auf den Riesen-Tanks mit dem Zielfernrohr des M4A1 ausmachen – nehmt sie ins Visier.
- Vorsicht! Dieser Einsatz muss rasch durchgeführt werden. Einige Terroristen sind durch Funkgeräte mit ihrem Anführer verbunden. Wird die Funkkette unterbrochen, aktiviert der Rädelsführer den Fünf-Minuten-Countdown der Bomben.
- Der Anführer hält sich im Gebäude C im Bereich der Spiel-Automaten auf. Die Eliminierung dieser Person bringt nur einen Vorteil,



ⓘ Leichter Schneefall und Nebel erschweren den Kampfeinsatz.



ⓘ Das Entschärfen der Bomben dauert immer ein paar Sekunden.

solange die Bomben nicht scharf gemacht worden sind.

- Bombe Nr. 1 befindet sich in der Nähe von Gebäude A. Bombe Nummer 2 befindet sich ein paar Schritte davon entfernt. Bombe Nr. 3 liegt in der Nähe von Gebäude E. Aktivierte Sprengsätze erkennt man schon von Weitem am Ticken.
- Sicher ist sicher: Solltet ihr die drei Sprengsätze eigenhändig entschärfen wollen, müssen euch Boomer und das Bravo-Team unbedingt Rückendeckung geben.
- Beim Durchkämmen der engen Gebäude müssen sich die vier Mitglieder des SEALs-Teams gegenseitig absichern.
- Vorsicht! Einige der gekidnappten Bohrarbeiter/Arbeiter stehen direkt hinter der Tür. Aus Anspannung kann versehentlich ein tödlicher Schuss fallen. Außerdem müssen die Geiseln so schnell wie möglich eliminiert werden, da sie sonst die Geiseln liquidieren.

OPERATION GUTES KARMA

MISSION 1: FERIE IM GOLDENEN DREIECK

Vorschlag für Bewaffnung

Kahuna

Gewehr: SR-25 SD, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Boomer

Gewehr: M4A1 SD, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Jester

Gewehr: SR-25 SD, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Spectre

Gewehr: M4A1 SD, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Tipps für Mission

- Sagt dem Bravo-Team gleich zu Beginn, dass sie ihre Position halten sollen und nicht feuern dürfen. Gleiches gilt für Boomer.
- Bewegt euch im Wasser langsam fort, da ihr sonst zu viel Lärm verursacht. Nutzt die Pflanzen in Verbindung mit den schlechten Lichtverhältnissen zur Tarnung.
- Erledigt gleich zu Beginn den Terroristen, der auf der Insel patrouilliert, mit dem Scharfschützengewehr. Die sauberste Lösung: Schießt, wenn die Person direkt am Abhang der Insel steht. Sie fällt kopfüber ins Wasser. So erreicht man das Einsatzziel "Lautloser Einsatz".



ⓘ Die Boote müssen so schnell wie möglich zerstört werden.



ⓘ Das Bravo-Team greift auf Befehl die Hütte an.



ⓘ Der erste Wachposten muss an Ort und Stelle eliminiert werden. Ansonsten ruft er binnen weniger Sekunden Verstärkung herbei.

- Um das Einsatzziel "Informationen abhören" zu erreichen, eliminiert ihr zuerst vom Ufer aus die Wachen (Gebüsch als Unterschlupf nutzen), dann schleicht ihr euch unter die Holzhütte der äußeren Insel.
- Um das Einsatzziel "Flucht verhindern" zu erreichen, rennt ihr mit Boomer (Befehl "Alpha – Frei Feuere" erteilen) zum Dock-Bereich. Lauft querfeldein und lasst euch nicht auf Feuergefechte ein. Schickt Bravo währenddessen zum Wegpunkt "Juliet". Ist das Bravo-Team dort angelangt (= Einsatzziel "Bravo nach 'Juliet'"), bringt ihr den Sprengstoff an den Booten an.
- Tauscht das SR-25-SD-Scharfschützengewehr gegen ein AK-47-Sturmgewehr, da ein lautloses Vorgehen nicht mehr nötig ist. Bei den verbleibenden sechs Einsatzzielen ist aufgrund des enormen Widerstands eine höhere Schussrate erforderlich. ⇨

MISSION 2: TEMPEL BEI HOHN KAEN

Vorschlag für Bewaffnung

Kahuna

Gewehr: SR-25 SD, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Boomer

Gewehr: M4A1 SD, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Jester

Gewehr: M4A1 SD, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Spectre

Gewehr: M60E3, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Tipps für Mission

- Agiert in dieser Mission weitestgehend mit dem Nachtsichtgerät.
- Sagt dem Bravo-Team gleich zu Beginn, dass sie ihre Position halten sollen und nicht feuern dürfen. Gleiches gilt für Boomer.
- Um das Einsatzziel "Einheimische belauschen" zu erfüllen, tötet ihr die Wache links von euch, die sich hinter einem Felsen versteckt. Von hier aus könnt ihr euch in geduckter Haltung unter die erste Hütte in Pfahlbauweise begeben. Stellt sicher, dass die zwei patrouillierenden Wachen zu diesem Zeitpunkt nicht eure Wege kreuzen. Erledigt nun mit dem schallgedämpften Scharfschützengewehr die Wache, die im Boot aufrecht steht. Durchquert das Wasser weiterhin Richtung Norden in geduckter Haltung (dann seid ihr leiser). Schleicht euch nun unauffällig unter die Pfahlbauhütte, die sich auf der Anhöhe Nord-Nord-Ost befindet.
- Um beim Betreten der Tempelanlage nicht ins offene Messer zu rennen, lauft ihr vor dem Haupteingang die kleine Anhöhe (Richtung Osten) hinauf und dann geradeaus. Ein Pfad führt euch zu einem Hintereingang des Tempels. Hier könnt ihr mit dem Scharfschützengewehr die zwei Wachen links oben auf der Mauer ausschalten.



📍 Eliminiert nichts ahnende Terroristen mit dem Messer.



📍 Verwendet unter der ersten Hütte das Scharfschützengewehr.

- Da die Kidnapper mit der entführten Frau des Botschafters wenig Geduld haben, betretet ihr einige Meter nördlich vom Wegpunkt "Delta" ein Tempelgebäude. Positioniert das Bravo-Team am Ausgang auf der anderen Seite. Sie erledigen die Wachen mit geballter Feuerkraft.
- Der Wegpunkt "Zulu" ist zugleich der Aufenthaltsort der Botschafter-Gattin. Sie wird von zwei Männern bewacht. Tötet die beiden, indem ihr aus sicherer Entfernung zwei Kopfschüsse schnell hintereinander abgebt (ihr zielt durch den Eingang hindurch). Alternativ könnt ihr den Raum vom Bravo-Team stürmen lassen.
- Tauscht das 25-SD-Scharfschützengewehr gegen ein AK-47-Sturmgewehr. Positioniert das Bravo-Team etliche Meter vor dem Gebäude. Erteilt den Befehl "Team – Frei Feuern". Fesselt die Botschafter-Gattin. Sie muss euch nun folgen. Bleibt am Eingang stehen und wehrt zusammen mit der Bravo-Mannschaft die Angreifer ab.
- Um den Botschafter befreien zu können, rückt man am besten in geschlossener Formation vor. Vorsicht! In den Ruinen könnten euch Terroristen in den Rücken fallen.

MISSION 3: STADT DER VERGESSENEN

Vorschlag für Bewaffnung

Kahuna

Gewehr: SR-25 SD, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Boomer

Gewehr: M4A1 SD, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Jester

Gewehr: M4A1 SD, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Spectre

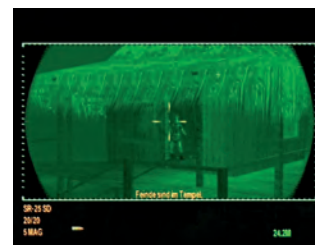
Gewehr: SR-25 SD, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD



📍 Für den Umgang mit dem Restlichtverstärker bedarf es einiger Übung, da das Sichtfeld extrem eingeschränkt ist.

Tipps für Mission

- Durchkämmt das Gelände entlang des Flusses. Erledigt die Terroristen, nachdem ihr sie mit dem Nachtsichtgerät identifiziert habt. Personen, die sich in den Hütten in Pfahlbauweise aufhalten, lasst ihr nach der Identifikation mit dem Nachtsichtgerät von der Bravo-Einheit ausschalten.
- Um die Einsatzziele "Flucht verhindern" und "Anführer fesseln" zu erreichen, geht man lautlos vor. Dringt durch den südlichen Seitenflügel in den Tempel ein. Positioniert das Bravo-Team vor der Treppe. Geht die Treppe nach oben. Dort stehen Thongkong und seine beiden Bodyguards. Eliminiert Thongkongs Leibwächter mit gezielten Schüssen. Der Terror-Chef versucht nun, über die Treppe zu fliehen. Sieht er das Bravo-Team, gibt er auf.
- Tauscht für die verbleibenden Einsatzziele das SR-25-SD-Scharfschützengewehr gegen ein AK-47-Sturmgewehr. Diese Waffe eignet sich am besten für den Gebäude-Kampf.
- Nach der Festnahme des Anführers kämpfen das Alpha- und das Bravo-Team zusammen.
- Stürmt so schnell wie möglich in den nordöstlichen Bereich des Tempel-Untergeschosses (unterwegs könnt ihr die anderen Einsatzziele erledigen). Erledigt die beiden Terroristen, die sich in unmittelbarer Nähe des Biosubstanz-Koffers aufhalten. Dadurch verhindert ihr, dass die Feinde mit der Biosubstanz fliehen.



📍 In den Hütten befinden sich generell mehrere Terroristen.

OPERATION SCHNELLE GERECHTIGKEIT MIS. 1: SÖLDNER-SAMMELPLATZ



☛ Zerstört entweder das Funkgerät in der Holzhütte...



☛ ... oder den Funkmast, der sich gleich nebenan befindet.

Vorschlag für Bewaffnung

Kahuna

Gewehr: M4A1 SD, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Boomer

Gewehr: M4A1 SD, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Jester

Gewehr: M4A1 SD, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Spectre

Maschinenpistole: M4A1 SD, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Tipps für Mission

■ Bewegt euch gleich zu Beginn zusammen mit dem Bravo-Team fort ("Bravo – Folgen"). Gebt außerdem sofort den Befehl "Team – Frei Feuern".

■ Nutzt die urwaldähnlichen Verhältnisse zur Tarnung. Bewegt euch lautlos von Busch zu Busch bzw. durch das hohe Gras.

■ Haltet euch nicht an die vorgegebenen Marschrouten auf der TACMAP-Karte! Bewegt euch lautlos abseits der Wege, so lauft ihr



☛ Die Terroristen im Kongo sind besonders gefährlich. Diese arglistigen Personen sind mit Schnellfeuer- und Scharfschützengewehren bestückt.

den Söldnern nicht ins offene Messer. Achtung! In der Nähe von Wachtürmen patrouillieren Söldner mit Schnellfeuerwaffen samt Granatwerfer-Aufsätzen.

■ Versucht, alle Söldner sofort zu eliminieren. Solltet ihr das nicht schaffen, alarmieren sie weitere Söldner. Vorsicht! Die Söldner greifen aus allen Himmelsrichtungen an.

■ Um das Einsatzziel "Kommunikation lahm legen" zu erreichen, gibt es zwei Methoden: a) man zerschießt das Funkgerät in der Holzbaracke neben dem Funkmast b) man bringt eine Sprengladung am Funkmast an. Allerdings werden die Söldner durch die Explosion in Alarmbereitschaft versetzt.

MISSION 2: POW-CAMP



☛ Die engen Schluchten bergen besonders viele Gefahren.



☛ Heckenschützen verstecken sich hinter Felsen – raffiniert!

Vorschlag für Bewaffnung

Kahuna

Gewehr: M4A1 SD, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Boomer

Gewehr: M4A1 SD, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Jester

Gewehr: SR-25 SD, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Spectre

Gewehr: M4A1 SD, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Tipps für Mission

■ Nutzt die urwaldähnlichen Verhältnisse zur Tarnung. Bewegt euch lautlos von Busch zu Busch bzw. durch das hohe Gras. Das zerklüftete Gelände bietet euch vielerorts optimale Schusspositionen bzw. Deckung.

■ Erledigt folgende Einsatzziele mit Boomer im Alleingang: "Gelände infiltrieren", "Söldner eliminieren", "Eingangsbereich si-

chern", "Wache erkunden" (Scharfschütze auf Aussichtsplattform mit Zoom ausmachen) und "Bereich 2 sichern". Mit dem Scharfschützengewehr sollten diese fünf Aufgaben kein allzu großes Problem darstellen. Positioniert euch für diese Aufgaben an der Felswand oder auf der Fels-Plattform (fängt nordwestlich vor dem Wegpunkt "Delta" an). Das Bravo-Team soll währenddessen am Ausgangspunkt der Mission warten, jedoch in Feuerbereitschaft bleiben ("Bravo – Frei feuern").

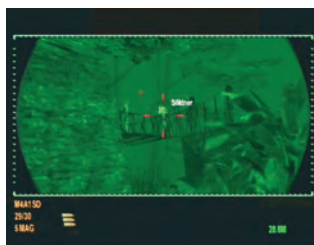
■ Klettert auf den Wachturm südlich vom Wegpunkt "Delta" und postiert die Bravo-Einheit darunter (allgemeiner Hinweis: Auf jedem Wachturm befindet sich mindestens ein Scharfschütze). Oben findet man zumeist das Scharfschützengewehr M82A1A. Aber Vorsicht! Der Umgang mit dieser effizienten Waffe ist nicht einfach.

■ Südwestlich des POW-Camps führt ein Seitenweg in der Felswand nach oben. Hier ist eine ideale Position, um das Kriegsgefangenenlager zu überblicken bzw. um die Terroristen auszuschalten. Während des Feuergefechts lässt man das Bravo-Team in das Lager vorstoßen.

■ Während das Bravo-Team auf die beiden befreiten POWs im Kriegsgefangenenlager aufpasst, stößt man zusammen mit Boomer in das Höhlensystem vor (südlichen Eingang wählen; es lauern überall Terroristen!). Wechselt vor dem Eintritt das M82A1A-Präzisionsgewehr gegen ein Schnellfeuergewehr. Hinweis: In der Höhle zweigen schlecht erkennbare Seitenarme ab. Hier halten einige Terroristen den dritten Kriegsgefangenen versteckt.

■ Verlässt die Höhle auf demselben Weg (südlicher Eingang), auf dem ihr sie betreten habt. Geleitet dann den POW in die Abholzone. Dann geht zurück ins Kriegsgefangenenlager und eskortiert die beiden POWs zusammen mit dem Bravo-Team zur Abholzone. ➞

MISSION 3: GEBIRGSANGRIFF



⚠ Vorsicht. Gleich zu Beginn stoßt ihr auf massive Gegenwehr.



⚠ Der Zoom des M82A1A-Präzisionsgewehrs ist enorm groß.

Vorschlag für Bewaffnung

Kahuna

Gewehr: M4A1-M203

Boomer

Gewehr: M4A1-M203, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Jester

Gewehr: M4A1-M203, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Spectre

Gewehr: M4A1-M203, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Tipps für Mission

■ Das Alpha- und das Bravo-Team rücken gemeinsam vor. Gleich zu Beginn kommt es zu vermehrtem Feindkontakt. Falls es notwendig ist, schaltet ihr das Nachtsichtgerät ein. Achtung! Über das gesamte Gelände sind sehr viele Terroristen verstreut. Sie greifen auf Guerilla-Taktiken zurück!

OPERATION SCHLANGENBISS

Vorschlag für Bewaffnung

Kahuna

Gewehr: M4A1 SD, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Boomer

Gewehr: M4A1 SD, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Jester

Gewehr: M4A1 SD, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Spectre

Maschinenpistole: M4A1 SD, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Tipps für Mission

■ Wichtig! Bewegt euch auch bei Vollmond immer im Schatten in geduckter Haltung leise fort. Die Terroristen müssen mit Schalldämpfer-Waffen getötet werden, ohne dass sie jemanden alarmieren bzw. einen Schuss abfeuern können. Sonst wird im streng bewachten Gefängnis der Alarm ausgelöst und das Einsatzziel "Explosive Ablenkung" kann nicht erreicht werden.

■ Lauft nicht über die erhellte Brücke in Richtung Gefängnis, sondern durchquert das östlich gelegene dunkle Tal. Folgt dann der Felswand östlich der Gefängnismauer so lange wie möglich nach Norden. Schaltet alle Terroristen mit der Mark-23-SD-Pistole aus. Das Bravo-Team folgt euch dabei und ist in Feuerbereitschaft.

■ Sollte noch vor dem Erreichen des Einsatzziels "Explosive Ablenkung" der Alarm ausgelöst werden, kann man gleich die Ge-



⚠ Nutzt die Schatten, die der Vollmond wirft.

■ Folgt dem Fluss bis zu seinem Ende im Süden. Rechter Hand führt ein Pfad in den Urwald – man fällt den Terroristen in den Rücken. Nach etlichen Metern befinden sich beide Teams wieder auf der vorgegebenen Route, die auch auf der TACMAP-Karte verzeichnet ist.

■ Ist die unübersichtliche Schlucht dem Alpha-Trupp nicht ganz geheuer, schickt ihr die Spezialisten der Bravo-Gruppe voraus.

■ Schleicht vorsichtig durch das Tal. Tötet den Scharfschützen auf dem Wachturm südöstlich vom Wegpunkt "Delta". Klettert den Wachturm hinauf. Tauscht das M4A1-M203 gegen das M82A1A-Präzisionsgewehr ein und eliminiert mit einem gezielten Schuss die Person auf dem Wachturm nordöstlich vom Wegpunkt "Delta". Damit habt ihr das Einsatzziel "Türme räumen" erreicht. Wechselt wieder zum M4A1-M203.

■ Um später beim Anvisieren der Bunker-Komplexe keine Risiken einzugehen (z.B. Einsatzziel "Luftschlag Bunker 1"), gibt das Bravo-Team den Alpha-Kollegen Feuerschutz ("Bravo – Folgen" und "Bravo – Frei Feuern"). Ein Anvisieren aus großer Entfernung ist ebenfalls möglich. Die Bunker können auch bei Beschuss im Liegen mit dem Laser angepeilt werden.

■ Der einzunehmende Bunker (Einsatzziel "Bunker infiltrieren") nordwestlich des Wegpunktes "Zulu" hat mehrere Untergeschosse. Um nicht gesehen zu werden, müssen alle Glühbirnen zerschossen werden (Nachtsichtgerät!). Die einzelnen Räume können vom Bravo-Team der Reihe nach gestürmt werden. Achtung! Es gibt zwei Batterien. Die Sicherung befindet sich hinter einem kleinen Türchen. Der entführte Marine-Soldat wird in seinem Verlies von zwei Terroristen bewacht.

MISSION 1: DER AUSBRUCH

fängnismauer in der Nähe des Wegpunktes "Delta" überklettern. Jetzt wird der Befehl "Team – Frei Feuern" erteilt. Der Generator wird mit einer Handgranate zerstört.

■ Begeht euch gemeinsam mit Mr. Pickle in das große Haus westlich des Zelltrakts. Positioniert das Bravo-Team vor Eintreffen des Hind-Kampfhubschraubers zusammen mit Mr. Pickle im Erdgeschoss im Raum mit den Spinden (Kommando: "Bravo – Gebiet decken"). Wehrt gegebenenfalls alle übrigen Terroristen ab. Geht an die Eingangstür des Hauses, kniet euch unter das Vordach und nehmt den Hind unter Beschuss, bis er abstürzt.

■ Lasst das "Arsenal" vom Bravo-Team stürmen und holt euch die Landkarte.

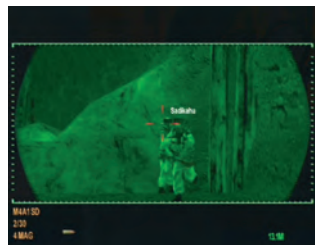


⚠ Die Soldaten in den Wachtürmen sind besonders aufmerksam. Die Navy SEALs müssen sich unbemerkt an den Bauten vorbeischieben.

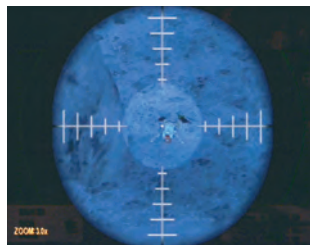
MISSION 2: DER RACHEN DER BESTIE



➞ Stürmt gleich zu Beginn das Lager. Zerstört das Funkgerät.



➞ Die verwinkelten Höhlengänge erschweren die Mission erheblich.



➞ In den Außenarealen haben sich listige Scharfschützen postiert.

der Nähe von Wegpunkt "Delta"), stürmt man das Lager und überrumpelt die Terroristen.

■ Zerstört mit Handgranaten alle Generatoren, die ihr auf dem Weg zum "Gewölbe" findet. Dadurch werden die daran angeschlossenen Lichtquellen nicht mehr mit Strom versorgt. Zerstört sie mit einer Handgranate.

Vorschlag für Bewaffnung

Kahuna

Gewehr: M4A1 SD, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Boomer

Gewehr: M4A1 SD, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Jester

Gewehr: M4A1 SD, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Spectre

Gewehr: M4A1 SD, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Tipps für Mission

■ Alpha- und Bravo-Team bewegen sich gemeinsam fort. Auch in den engen Höhlengängen (Kommando: "Team – Folgen"; "Team – Frei Feuern"). Vorsicht! Scharfschützen haben sich in den zerklüfteten Außenbereichen verschant.

■ Um das Missionsziel "Funkkontakt lahm legen" zu erreichen (in

■ Das Bravo-Team "säubert" für euch Höhlenabschnitte mit dem Befehl "Bravo – Angriff auf Fadenkreuz".

■ Wählt die westliche Route, um zum "Gewölbe" mit den Atombomben zu gelangen. Achtung! Nur eine Bombe ist aktiviert (die blinkt rot), die andere nicht (blinkt grün). Eine Bombe befindet sich im westlichen, die andere im östlichen Bereich des Gewölbes. Sowohl Boomer als auch das Bravo-Team müssen euch beim Entschärfen den Rücken freihalten. Das Entschärfen dauert ungefähr 20 Sekunden.

■ Normalerweise ist die Munition der M4A1 SD jetzt zur Neige gegangen. Hebt ein Schnellfeuergewehr (z.B. AK 47) und Magazine auf.

■ Aktiviert eine Atombombe. Ihr habt sieben Minuten Zeit, das Höhlensystem zu verlassen. Ab jetzt ist mit massivem Widerstand zu rechnen. Wählt die westliche Route als Rückweg, um das Einsatzziel "Evakuationszone begeben" zu erreichen. Schaut zur Orientierung des Öfteren auf die TACMAP-Karte.

MISSION 3: DER TODESSTOSS

Vorschlag für Bewaffnung

Kahuna

Gewehr: M4A1 SD, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Boomer

Gewehr: M4A1 SD, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Jester

Gewehr: M4A1 SD, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD

Spectre

Gewehr: M4A1 SD, Schallgedämpfte Pistole: Mark 23 SD



➞ Dieser Tunnel führt zu "Kittens" Unterschlupf. Achtung! Das unterirdische Bauwerk wird von mehreren Terroristen gesichert.

Tipps für Mission

■ Die Mission findet bei Tageslicht statt, Alpha- und Bravo-Team müssen die kleinen Hügel nutzen, um sich unerkannt fortzubewegen.

■ Vorsicht Häuserkampf! In den Ruinen der zerbombten Stadt verstecken sich unzählige Terroristen.

■ Trotz des 20-minütigen Zeitlimits darf die Einheit nicht überhastet vorgehen. Wählt nicht die vorgegebene Route, die auf der TACMAP-Karte verzeichnet ist. Nähert euch stattdessen durch das Tunnelsystem (in der Nähe von Wegpunkt "Echo") an das Versteck von "Kitten" an. Wartet so lange mit dem Tunnelausstieg, bis das Bravo-Team aufgerückt ist.

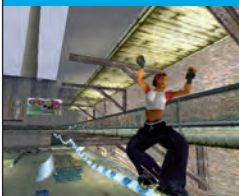
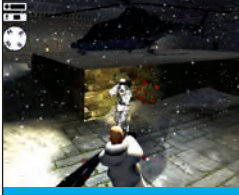
■ "Kitten" befindet sich im oberen Stockwerk des schwer bewachten Gebäudes. Obwohl die Zeit drängt, eliminiert ihr so viele Terroristen wie möglich im und um das zerbombte Gebäude herum. "Kitten" ist mit seinem langen Bart und dem grauen Gewand leicht auszumachen. Liquidiert ihn sofort, da er sonst flieht.

■ Um "Fat Cat" auszuschalten, stürmt das Team nicht ins Gebäude, das auf der TACMAP mit dem Stern markiert ist. Stattdessen dringen die Männer in das kleine Gebäude daneben ein. Postiert euch auf dem Dach und schaltet so viele Gegner wie möglich im Hauptgebäude aus. Lasst das Bravo-Team – es ist höchstwahrscheinlich schwer verletzt – auf dem Dach mit dem Befehl "Bravo – Gebiet decken" zurück. Geht mit Boomer über die Holzplanke. Das Bravo-Team schließt auf ("Bravo – Folgen"). Durchkämmt gemeinsam das zerbombte Stockwerk nach "Fat Cat". Er ist schwer bewacht.

Herzlichen Glückwunsch, ihr habt den Einzelspieler-Modus von "SOCOM: U.S. Navy Seals" mit Bravour gemeistert.

➞ DIRK GEMEINHARDT

Die Tippsübersicht von A - Z

Spielname	Tipps-Beschreibung	Ausgabe	Seite	AGGRESSIVE INLINE	BLACK & BRUISED
Aggressive Inline	Cheat-Karte	09/2002	113-114		
Baldur's Gate: Dark Alliance	Cheat-Karte	04/2002	123-124		
Black & Bruised	Cheats	08/2003	95		
Battle Engine Aquila	Cheats	05/2003	105		
Big Motha Truckers	Cheat	05/2003	105		
BMX XXX	Cheat-Karte	03/2003	127-128	BMX XXX	DEAD TO RIGHTS
Conflict Desert Storm	Tipps	02/2003	93		
Das Ding	Komplettlösung Teil 1	11/2002	114-115		
Das Ding	Komplettlösung Teil 2	12/2002	142-146		
Das Ding	Komplettlösung Teil 3	01/2003	118-122		
Dead to Rights	Cheats	03/2003	83		
Def Jam Vendetta	Tipps/Cheats	07/2003	108-109		
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Komplettlösung Teil 1	02/2003	122-123		
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Komplettlösung Teil 2	03/2003	92-94		
Devil May Cry	Komplettlösung Teil 1	01/2002	122-127		
Devil May Cry	Komplettlösung Teil 2	02/2002	108-111		
Devil May Cry 2	Cheat-Karte 1 und 2	05/2003	127-128	DEVIL MAY CRY	DRAKAN: THE ANCIENTS' GATES
Devil May Cry 2	Lösungsweg Dante	05/2003	112-121		
Die Hard: Vendetta	Cheats	08/2003	95		
Die Sims	Im Detail	03/2003	102-103		
Drakan: The Ancients' Gates	Komplettlösung	05/2002	112-116		
DTM Race Driver	Cheats	11/2002	109		
DTM Race Driver	Cheats	12/2002	127		
Enter the Matrix	Cheat-Karte	08/2003	115-116	FINAL FANTASY 10	HALF-LIFE (DT.)
Enter the Matrix	Cheats	08/2003	95		
Enter the Matrix	Hacking Tipps	07/2003	100		
Enter the Matrix	Lösungsweg Ghost	08/2003	106-111		
Evil Dead – A Fistful of Boomstick	Tipps	08/2003	95		
Final Fantasy 10	Komplettlösung	07/2002	108-119		
Freekstyle	Cheat-Karte	09/2002	113-114	HITMAN 2	LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2
Galerians: Ash	Tipps	06/2003	99		
Half-Life (dt.)	Cheat-Karte	12/2001	101-102		
Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Im Detail	02/2003	96		
Hitman 2	Cheat-Karte	04/2003	125-126		
Hitman 2	Tipps/Cheats/Tricks	01/2003	112-113		
James Bond: Nightfire	Cheats	02/2003	93		
James Bond Nightfire	Cheat-Karte	03/2003	129-130	MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2	MDK 2: ARMAGEDDON
Jurassic Park: Operation Genesis	Cheats	05/2003	106		
Kelly Slater's Pro Surfer	Cheats	01/2003	98		
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Komplettlösung	02/2002	92-98		
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Cheat-Karte	11/2002	133-134		
MDK 2: Armageddon	Komplettlösung Teil 1	05/2001	98-100		
MDK 2: Armageddon	Komplettlösung Teil 2	06/2001	86-91		
Medal of Honor: Frontline	Komplettlösung Teil 1	08/2002	108-112		
Medal of Honor: Frontline	Komplettlösung Teil 2	09/2002	102-104		
Metal Gear Solid: Substance	Lösung	05/2003	108-110	METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY	NBA 2 K3
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Alle Erkennungsmarken	06/2002	119-122		
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Cheat-Karte	04/2002	123- 124		
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Cheat-Karte	05/2002	129- 130		
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Hardcore-Tipps	06/2002	116-118		
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Zwischengegner geknackt	06/200	123		
Minority Report	Cheats	04/2003	106		
MX 2002 featuring Ricky Carmichael	Luftmanöver	11/2001	95		
NBA 2K3	Cheat-Karte	04/2003	125-126		

Die wichtigsten Tipps und Lösungen der vergangenen Monate im Überblick.

Unser Service: Fehlende Hefte könnt ihr auf Seite 128 nachbestellen.

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2		ONIMUSHA 2				
						
PRO EVOLUTION SOCCER 2		PROJECT ZERO				
						
RAYMAN M		RED FACTION 2				
						
RUN LIKE HELL		SILENT HILL 2 DIRECTOR'S CUT				
						
SPACE CHANNEL 5 PART 2		STAR WARS: THE CLONE WARS				
						
TEKKEN 4		THE GETAWAY				
						
TIMESPLITTERS 2		TONY HAWK'S PRO SKATER 4				
						
			Spielname	Tipp-Beschreibung	Ausgabe	Seite
			NBA Street Vol. 2	Cheats	07/2003	91
			Need for Speed: Hot Pursuit 2	Cheat-Karte	01/2003	129-130
			NHL 2K3	Cheat-Karte 2	05/2003	129-130
			Onimusha Warlords	Komplettlösung	09/2001	72-77
			Onimusha 2	Im Detail	02/2003	112-113
			Onimusha 2	Komplettlösung	11/2002	116-123
			Operation Winback	Cheat-Karte	07/2001	85-86
			Pirates – The Legend of Black Kat	Cheats	05/2002	112-113
			Primal	Komplettlösung Teil 1	06/2003	120-125
			Primal	Komplettlösung Teil 2	07/2003	102-107
			Pro Evolution Soccer 2	Tipps	12/2002	138-140
			Project Zero	Komplettlösung Teil 1	10/2002	106-110
			Project Zero	Komplettlösung Teil 2	11/2002	124-125
			Pro Rally 2002	Cheats	12/2002	127
			Rayman 3 - Hoodlum Havoc	Tipps	05/2003	106
			Rayman M	Cheats	02/2002	85
			Ready 2 Rumble Boxing Round 2	Cheat-Karte	02/2001	101-102
			Red Faction 2	Cheats	01/2003	99
			Resident Evil Dead Aim	Tipps	08/2003	112-113
			RTL Skispringen	Tipps	07/2003	91
			Rumble Racing	Cheat-Karte	08/2001	87-88
			Run Like Hell	Cheats	03/2003	85
			Scorpion King	Cheats	02/2003	93
			Shadow of Memories	Komplettlösung	06/2001	92-95
			Shadowman 2econd Coming	Profitipps	05/2002	126-127
			Shox	Cheat	03/2003	85
			Silent Hill 2 Director's Cut	Komplettlösung	04/2003	114-119
			Silent Hill 3	Komplettlösung Teil 1	07/2003	94-99
			Silent Hill 3	Komplettlösung Teil 2	08/2003	100-105
			SIMS	Cheat-Karte	04/2003	127-128
			Space Channel 5 Part 2	Cheat	04/2003	106
			Splashdown	Cheat-Karte	02/2002	115-116
			Splinter Cell	Cheat-Karte	06/2003	127-128
			Splinter Cell	Lösungsweg 1.1 bis 3.3	05/2003	122-125
			Splinter Cell	Lösungsweg 4.1 bis 10.4	06/2003	102-112
			Star Wars Bounty Hunter	Cheat-Karte	03/2003	127-128
			Star Wars Starfighter	Cheat-Karte	05/2001	103-104
			Star Wars: The Clone Wars	Cheats	04/2003	106
			Tenchu: Wrath of Heaven	Cheat-Karte	06/2003	127-128
			Tenchu: Wrath of Heaven	Komplettlösung	06/2003	114-119
			Tekken 4	Cheat-Karte 1-2	12/2002	151-152
			Tekken 4	Cheat-Karte 3-5	01/2003	127-128
			The Getaway	Cheats	04/2003	105
			The Getaway	Komplettlösung	03/2003	110-113
			The Simpsons Skateboarding	Cheat-Karte	04/2003	123-124
			TIF 2003	Cheats	03/2003	86
			TimeSplitters 2	Komplettlösung	12/2002	130-137
			Tony Hawk's Pro Skater 4	Komplettlösung Teil 1	02/2003	114-117
			Tony Hawk's Pro Skater 4	Komplettlösung Teil 2	03/2003	104-107
			Tony Hawk's Pro Skater 4	Cheat-Karte	03/2003	131-132
			WRC 2 Extreme	Cheat-Karte	04/2003	123-124
			WWE SmackDown! Shut Your Mouth	Einsteigertipps	04/2003	110-111
			X-Men 2: Wolverine's Revenge	Cheat-Karte	07/2003	111-112



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 3, Red Faction 2, This Is Football 2003, TimeSplitters 2, Ninja Assault, Stitch: Experiment 626



OPM2 12/2002
11 spielbare Demos: Burnout 2, Tekken 4, Ratchet & Clank, WRC 2 Extreme, Hitman 2, Summoner 2, Alpine Racer, Ferrari F355, etc.



OPM2 01/2003
5 spielbare Demos: The Getaway, Battle Engine Aquila, MX Superfly, Der Schatzplanet, V-Rally 3



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



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



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



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



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



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



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

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 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 07/2003 |
| ☐ x OPM2 11/2002 | ☐ x OPM2 08/2003 |
| ☐ x OPM2 12/2002 | ☐ x OPM2 Sonderheft (8,50) |
| ☐ x OPM2 01/2003 | ☐ x OPM2 Sonderheft 2 (8,80) |
| ☐ x OPM2 02/2003 | ☐ 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

Virtua Fighter 4 Evolution

Seite 1



GOH HINOGAMI

Tsukami-Angriffe

Alle folgenden Angriffe müssen zunächst mit einem Griff (X + O) eingeleitet werden.

Tsukitobashi	→ + X + O
Oosotogari	→ + X + O
Oosotoguruma	→, → + X + O
Seoiotoshi	→, ← + X + O
Okurioshibarai	→, ↓ + X + O
Oshibarai	→, ↑ + X + O
Tamanage	← + X + O
Oosotooshi-todome	←, → + X + O
Yashaguruma	←, ← + X + O
Okurioshibarai	←, ↓ + X + O
Oshibarai	←, ↑ + X + O
Okurioshibarai	↓ + X + O
Oosotogari	↓, → + X + O
Hizaguruma	↓, ← + X + O
Okurioshibarai gou-todome	↓, ↓ + X + O
Oshibarai	↓, ↑ + X + O
Oshibarai	↑ + X + O

Oshibarai	↑, → + X + O
Hizaguruma	↑, ← + X + O
Okurioshibarai	↑, ↓ + X + O
Oshibarai gou-todome	↑, ↑ + X + O



Goh beherrscht eine ganze Reihe von nützlichen Nahkampf-be-wegungen. Sie werden immer aus einem Griff heraus ausgeführt.

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

NBA STREET Vol.2

Seite 1



Um unsere coolen Cheats einzugeben, wählt ihr zunächst im Main Menü "Play it" und im nächsten Screen "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". Dort gebt ihr folgende Tastenkombinationen ein, der schrille Scratch-Sound signalisiert euch, dass ihr alles richtig gemacht habt. Wir wünschen viel Spaß beim Schummeln:

Unendlich Turbo

L1 gedrückt halten und □, □, △, △ eingeben.

Alle Jerseys

L1 gedrückt halten und □, △, ○, ○ eingeben.

Alle Courts

L1 gedrückt halten und □, △, △, □ eingeben.

Riesige Köpfe

L1 gedrückt halten und ○, □, □, ○ eingeben.

Kleine Spieler

L1 gedrückt halten und △, △, ○, □ eingeben.

St. Lunatics Team

L1 gedrückt halten und □, △, ○, △ eingeben.

Alle NBA Legends

L1 gedrückt halten und □, △, △, ○ eingeben.

Leichte Zwei-Punkte-Treffer

L1 gedrückt halten und △, ○, □, △ eingeben.

Schwere Zwei-Punkte-Treffer

L1 gedrückt halten und △, □, ○, △ eingeben.

Explosive Rims

L1 gedrückt halten und ○, ○, ○, △ eingeben.

Keine Anzeigen

L1 gedrückt halten und □, ○, ○, ○ eingeben.

Ballspuren

L1 gedrückt halten und △, △, △, □ eingeben.

ABA Ball

L1 gedrückt halten und ○, □, ○, □ eingeben.





DVD-CHEATKARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Virtua Fighter 4 Evolution

Seite 2



BRAD BURNS

Auch die hier aufgeführten Bewegungen finden sich nicht in der Anleitung von "Virtua Fighter 4 Evolution".



ⓘ Schlagt euren Gegner zunächst mit einem mittleren Schlag an, packt ihn und landet dann eine von Brads Spezialbewegungen.

Griffbewegungen

Alle folgenden Attacken müssen schnell aus einem Griff (X + □) heraus nach einem mittleren Angriff (z.B. ↵ + ○) ausgeführt werden.

Elbow Slash	 X
Gohk Kor Dtae Kao	 ○, ○, ○
Positionswechsel nach links	 ↓
Positionswechsel nach hinten	 →
Positionswechsel nach rechts	 ↑

Den folgenden Angriffen muss ein Positionswechsel vorangegangen sein:

Gegner nach links drücken	 ↓
Gegner nach hinten drücken	 →
Gegner nach rechts drücken	 ↑

Spezialbewegungen

Ducken	 → + ○ + X + □
Nach hinten ausweichen	 ← + ○ + X + □
Nach rechts ausweichen	 ↑ + ○ + X + □
Nach links ausweichen	 ↓ + ○ + X + □

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

NBA STREET Vol.2

Seite 2



WNBA Ball

Ⓕ gedrückt halten und ○, △, △, ○ eingeben.

Classic Michael Jordan

Ⓕ gedrückt halten und □, △, □, □ eingeben.

Keine Counters

Ⓕ gedrückt halten und △, △, ○, ○ eingeben.

Alle Quicks

Ⓕ gedrückt halten und △, ○, △, □ eingeben.

Boss Move "Jordan"

Schließt im Be-A-Legend-Modus erfolgreich die Rucker Park 78 Challenge ab.

Boss Move "The Doctor"

Schließt im Be-A-Legend-Modus erfolgreich die Mosswood Street Challenge ab.

Boss Move "Big Dipper"

Schließt im Be-A-Legend-Modus erfolgreich das Foster Beach Tournament ab.

Boss Move "Bonafide"

Schließt im Be-A-Legend-Modus das Rucker Park Tournament ab.

Boss Move "Magic"

Schließt im Be-A-Legend-Modus erfolgreich die Lincoln College Street Challenge ab.

Boss Move

Schließt im Be-A-Legend-Modus erfolgreich die Soul in the Hole Street Challenge ab.

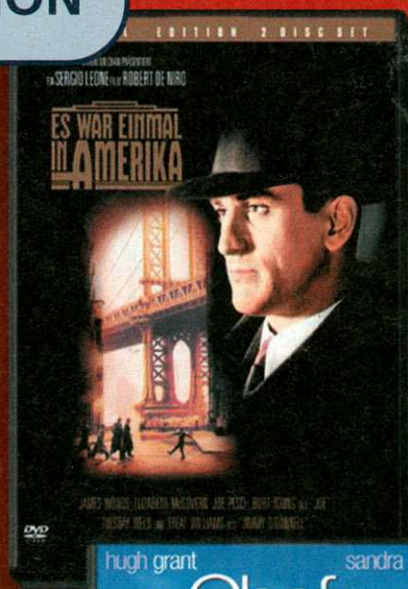


ⓘ Einer der Cheats macht die Flugbahn sichtbar.



ⓘ Ein anderer lässt die Riesen schrumpfen.

ENTERTAINMENT
MADE BY DVD VISION



DAS DVD VISION-ABO FÜR SIE UND EINE GRATIS-DVD ALS PRÄMIE FÜR EINEN FREUND!



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!

Lassen Sie sich jetzt für ein DVD VISION 2-Jahresabo werben: 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. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämiempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Die Lieferung der Abopremie an den Werber 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. Infos unter: Tel.: (0049) 01805-909089 oder www.dvdvision.de

Jetzt bestellen und eine Gratis-DVD als Prämie sichern!

PlayStation2 – Movies & DVD

Unsere Movie-Sektion
wird präsentiert von

MOVIE-NEWS



JETZT AM KIOSK!

Die Herrschaft des Feuers Gewinnspiel

Am 7. August 2003 erscheint das Fantasy-Abenteuer "Die Herrschaft des Feuers" auf DVD. Getestet haben wir die "Feuerspucker"-Scheibe bereits im OPM2 8/2003, nun präsentieren wir euch in Zusammenarbeit mit Buena Vista Home Entertainment ein Gewinnspiel mit feinen Preisen.

Hier die Gewinnfrage:
Welche Kreaturen übernehmen im Film die Herrschaft über die Erde?

■ Dinosaurier ■ Dackel ■ Drachen

Einsendeschluss ist der 5. Sept. 2003. Mitarbeiter von CyPress, Buena Vista Home Entertainment und E.S.P. Entertainment dürfen nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Zu gewinnen gibt es:

3 "Die Herrschaft des Feuers"-Fanpakete:
Drachen-Räucherstäbchenhalter, DVD "Die Herrschaft des Feuers" und ein Poster

Schreibt das Lösungswort auf eine Postkarte und ab die Post an:
CyPress GmbH, Red. OPM2/Feuer
Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg

Teilnahme auch per SMS möglich!

LÖSUNGSWORT
per SMS an 82098

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



Matrix Reloaded



Bevor am 5. November die "Matrix"-Saga mit "Matrix Revolutions" ihr (vorläufiges) Ende findet, erscheint der zweite Teil, "Matrix Reloaded", fürs Heimkino und ihr könnt euch die Geschehnisse um Neo, Zion und den Architekten der Matrix noch einmal ins Gedächtnis rufen. Ab dem 10. Oktober ist die "Matrix Reloaded"-DVD im Handel. Noch sind nicht alle Extras bekannt, zusätzliche Filmszenen, einen Audiokommentar der Wachowskis und eine ausführliche Vorschau auf "Matrix Revolutions" soll es aber sicher geben.



Die Besatzung der Nebukadnezar blickt in eine ungewisse Zukunft.

Titel: Matrix Reloaded

Verleih: Warner

| Erscheint: 10.10.

Dawson's Creek – Season One



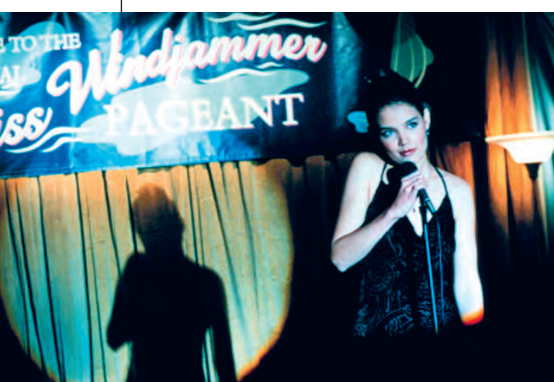
Klischee-Charaktere, banale Dialoge – Teenie-Serien gehören nicht gerade zur Crème de la Crème des TV-Programms. "Dawson's Creek" ist da anders. "Scream"-Schöpfer Kevin Williamson erfand 1998 eine kleinstädtische Beziehungskiste, welche die Träume und Herausforderungen Heranwachsender glaubwürdig und geistreich wiederspiegelt und sie auch für Leute jenseits der 20 erfrischend präsentiert.

Jahrelang haben der Spielberg-Fan Dawson (James Van Der Beek) und seine Sandkasten-Freundin Joey zusammen Filme angesehen und im selben Bett geschlafen, aber als die Highschool-Zeit beginnt, verändert sich ihre Beziehung unweigerlich. Anfangs erwidert Dawson Joeys aufkeimende Gefühle nicht, sondern hat nur Augen für Jen, die sexy Neue aus der Großstadt.

Titel: Dawson's Creek – Season One (4 DVDs)

Verleih: Columbia

| Erscheint: 12.08.



Pretty Woman: Auf einem Beauty Contest verliebt sich Dawson in Joey (Katie Holmes).

Filmgenuss pur mit der PlayStation2 – dem meistgekauften DVD-Player!

NEU IM KINO



3 Engel beim Schreien: Alex (links, Lucy Liu), Natalie (Cameron Diaz) und Dylan (Drew Barrymore) geben alles.

3 Engel für Charlie – Volle Power

Die drei Geheimagentinnen im Dienste des mysteriösen Milliardärs Charlie sollen zwei gestohlene Ringe wiederfinden, in denen die Identitäten des US-Zeugenschutzprogramms einkodiert sind. McG inszeniert seine drei Stars nach dem Motto "Bewegung ist gut für die Figur", mit viel Ironie und noch mehr popkulturellen Verweisen. Eine amüsante Fortsetzung des Hits.

Verleih: Columbia TriStar | **Kinostart:** 10.07.2003
Laufzeit: ca. 106 Minuten | **Fazit:** ★★★★★



Nachwuchsspieler Francis Bugri hats (noch) nicht geschafft. Nach zwei Jahren Bundesliga spielt er nun bei den BVB-Amateuren.

Die Champions

Dokumentarfilmer Christoph Hübner begleitete über drei Jahre lang acht Spieler des BVB, vom Gewinn der A-Jugend-Meisterschaft bis zur Entscheidung: Fußball-Profi? Ja oder nein? Mit der richtigen Mischung aus Distanz und Faszination für den Fußball entzaubert Hübner einen Traumberuf und zeigt den Alltag einer nicht ganz alltäglichen Ausbildung. Neunzig Minuten hätten aber gereicht, die Verlängerung bringt nichts Neues.

Verleih: Real Fiction | **Kinostart:** 10.07.2003
Laufzeit: ca 129 Minuten | **Fazit:** ★★★★★

MUSIK-DVDs

FETT MTV CLASSICS

Eminem, Samy Deluxe, Afrob, Method Man, Outcast and more



Der bekannte Musik-Sender MTV präsentiert auf dieser DVD eine Auswahl der beliebtesten 40 Video-Clips der Rap- und Hip-Hop-Szene aus den USA und Deutschland. Mit von der Partie sind u.a. der King of New York NAS, die Fugees, die Altmeister Gangstarr und KRS-ONE. Deutschlands Hip-Hop-Fraktion wird vertreten durch Samy Deluxe, Eins Zwo oder Afrob. Bei einigen US-Titeln wurde der Text entschärft. Für ca. € 23,- ist die Disc ein Muss für jeden Hip-Hop-Fan. Bild: 1.33:1, Sound: PCM Stereo, Laufzeit: ca. 170 Min., FSK: 12.

BILD: ★★★★★ | **TON:** ★★★★★

THE FOREIGNER STORY

Feels like the very first time



1977 gegründet, landeten Foreigner bereits mit ihrem Debütalbum einen Erfolg. In den folgenden Jahren feierten sie vor allem in den USA einen Millionenseller nach dem anderen und wurden neben Journey oder REO Speedwagon zu den führenden Größen des AOR (American oriented Rock). Nach dem 25. Jubiläum im letzten Jahr gibt es nun ihre bereits auf VHS erhältliche Story von 1991 auch auf DVD. Neben 60 Min. Doku mit mehrsprachigen Untertiteln, in Vollbild und Stereo-Ton, gibt es allerdings nicht viel zu bewundern. Das ist wirklich schwach.

BILD: ★★★★★ | **TON:** ★★★★★

BRUCE SPRINGSTEEN

The Complete Video Anthology 1978-2000



Nach "Born in the USA" (1984) dauerte es 18 Jahre, bis Bruce Springsteen wieder ein Album mit der E Street Band veröffentlichte. "The Rising" wurde ein Chart-Erfolg und mit drei Grammys ausgezeichnet. Passend zur laufenden Welttournee veröffentlichte man jetzt die 2er-DVD mit der kompletten Videosammlung als Digipak im CD-Format. Der Inhalt: 33 Songs in DD 5.1 oder PCM Stereo, Vollbild und als Bonus eine Discografie.

BILD: ★★★★★ | **TON:** ★★★★★

FAITH HILL

When the Lights go down



Faith Hill, seit ihrer Auszeichnung mit dem Grammy im Februar 2003 eine der angesagtesten Pop-, Rock- und Country-Sängerinnen der USA, veröffentlicht ihre erste DVD. Neben Einblicken in die Planung ihrer Bühnenshow enthält die Scheibe zehn Musik-Tracks. Boni: Zwei zusätzliche Musik-Tracks und zwei kurze Behind-the-Scenes-Specials, die jeweils etwas über eine Minute lang sind. Bildformat: 1.78:1 (16:9), Ton in dts, DD 5.1 und 2.0 Stereo.

BILD: ★★★★★ | **TON:** ★★★★★

DVD-Filme im Test

Star Trek: Nemesis

"Nemesis" trat im Kino u.a. gegen "Harry Potter" an – und musste sich mit mäßigen Zuschauerzahlen geschlagen geben.

Der Film: Während sich die Crew der Enterprise und deren Freunde auf der

Hochzeitsfeier von Deanna Troi (Marina Sirtis) und Will Riker (Jonathan Frakes) vergnügen, verübt der mysteriöse Remaner Shinzon (Tom Hardy) ein Attentat auf den romulanischen Senat und übernimmt die Macht im Imperium.

Die DVD: Bis auf kleinere Unschärfen ein Top-Bild. Herausragend ist hier allerdings der druckvolle Ton und die zahlreichen Extras, u.a. ein Audiokommentar des Regisseurs und viele Interviews.

Das Fazit: Ein solides "Trek"-Abenteuer in toller DVD-Umsetzung.



ⓘ Zu spät: Auch Data muss erfahren, dass hinter den Signalen eine Falle steckt...

PS2 DVD-Test	
	GENRE: Science-Fiction FSK: 12
	PREIS: ca. € 25,-
	ET: 17.07.2003
	AUDIO: D 5.1 DD, E 5.1 DD Audiokommentar 2.0 DS
	BILD: 2.35:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★	

Bowling for Columbine

Die Kamera ist für ihn eine großartige Waffe der Gerechtigkeit. Michael Moore, Jahrgang 1954 und amerikanischer Dokumentarfilmer ohne Furcht und Tadel, begann seine Karriere mit "Roger & me" (1989).

Der Film: Eine zynische oscar-prämierte Dokumentation über die Waffenvernarrtheit der USA – wobei einem trotz der bissigen Machart des Öfteren das Lachen im Hals stecken bleibt. Und Moore legt den Finger

in viele Wunden: Über 11.000 Amerikaner fallen jährlich der ungebremsten Kanonen-Mentalität zum Opfer.

Die DVD: Bild- und Ton-Gourmets bitte woanders suchen. Mit einem Mischmasch an Quellenmaterial bietet die Scheibe kaum optischen Genuss. Auch tonal bewegt sich das Ganze gerade mal auf durchschnittlichem TV-Niveau. An Extras finden sich u.a. zwei Interviews von Moore zur Europa-Premiere.

Das Fazit: Unbedingt ansehen! Mit unterhaltsamen Dokumentationen wie dieser blickt man hinter die Kulissen einer Industrie, die Angst nutzt, um ihre Profile zu maximieren. Ach ja: Und auch Hollywood-Ikone Charlton Heston kommt hier im Namen der Waffenlobby zu Wort...



ⓘ "Einmal ballern bitte": Willkommen im Land der unbegrenzten Munitionsvorräte...

PS2 DVD-Test	
	GENRE: Dokumentation FSK: 12
	PREIS: ca. € 20,-
	ET: 03.07.2003
	AUDIO: D 5.1 DD, E 5.1 DD
	BILD: 1.78:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★	



ⓘ Trautes Familienglück: Viel Streit, aber auch viel Harmonie in der Chaos-Rockerfamilie.

Die Osbournes

Die Idee ist simpel: MTV schickt ein Kamerateam in die neue Luxusvilla der Osbournes in Beverly Hills. Sie filmen den Einzug und das tägliche Treiben der "All-American-Family" dokumentiert.

Der Film: Unterhaltung pur! Mit einer gekonnten Mischung aus Drehbuch, Chaos und echtem Leben stellen Altrocker Ozzy und sein Clan viele andere Sitcoms in den Schatten. Auch der Alltag kann Wahnsinn sein: Zu besichtigen in der ersten Staffel der erfolgreichen MTV-Serie.

Die DVDs: Disc 1 beinhaltet die Episoden 1 bis 9 samt deutsch untertiteltem Audiokommentar zu jeder Folge. Die finale und legendäre zehnte Episode ("Dinner mit Ozzy", ohne Audiokommentar) findet sich zusammen mit den reichhaltigen Extras auf Disc 2. Enthalten ist bisher unveröffentlichtes Material, geschnittene Szenen (die im Fernsehen nicht gezeigt werden durften), die Höhepunkte der Staffel, Interviews mit den Osbournes und deren Angestellten, "Ozzys Zehn Gebote" für die perfekte amerikanische Familie, eine Fotogalerie und zwei interaktive Spiele. Zudem gibts zu jeder Episode neben den herkömmlichen Untertiteln, die von Buena Vista übrigens absolut schonungslos übersetzt wurden, den "Ozzy Übersetzer", sprich grafisch simpel ausgeschmückte Untertitel (engl.).

Das Fazit: Enttäuschende Bildqualität, doch der insbesondere für Ozzy-Fans gaggeladene Inhalt macht dieses Set zu einem Comedy-Highlight.

PS2 DVD-Test	
	GENRE: Komödie FSK: 16
	PREIS: ca. € 25,-
	ET: erhältlich
	AUDIO: E 2.0 DS Audiokommentar (dt. UT)
	BILD: 1.33:1
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★	

K-Pax – Alles ist möglich

Ein Irrer? Oder stammt der Fremde in New York von einem anderen Planeten?

Der Film: Prot (Kevin Spacey) taucht aus heiterem Himmel an der New Yorker Grand Central Station auf und faselt seltsame Dinge über einen Planeten namens K-Pax. Er erklärt obendrein, schneller als das Licht reisen zu können. Natürlich will ihm diese Geschichte niemand abkaufen und man verfrachtet ihn in eine psychiatrische



🕒 Seltsamer Vogel: Prot (rechts, K. Spacey) behauptet, vom Planeten K-Pax zu stammen.

Anstalt. Der Psychologe Dr. Mark Powell (Jeff Bridges) nimmt sich seiner an. Powell kommt bald ins Zweifeln, ob sein Patient vielleicht doch mehr ist als einer der üblichen Geisteskranken. Denn Prot besitzt ungewöhnlich detailliertes Wissen über "sein" Sternensystem. Selbst renommierte Astrophysiker sind über seine präzisen Angaben erstaunt. Ist er etwa wirklich ein Alien?

Die DVD: Bild und Ton sind gelungen und ohne Schwächen; die Verleih-Fassung spart sich wie so oft sämtliche Extras. Die Heimversion (15.9.) soll aber als üppige "Special Edition" erscheinen.

Das Fazit: Eher ein Psychodrama als ein Sci-Fi-Streifen. Der Film besticht nicht durch Effekte, sondern durch seine Atmosphäre und die glänzenden Akteure.

PS2 DVD-Test	
	GENRE: Drama FSK: 12
	PREIS: ca. € 23,-
	ET: 15.09.2003
	AUDIO: D 5.1 DD E 5.1 DD
	BILD: 2.35:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★	

Spurwechsel

Manchmal gerät das Leben durch kleinste Ereignisse aus den Fugen. In diesem Thriller ist es ein Verkehrsunfall, der fatale Auswirkungen hat...

Der Film: Mitten im New Yorker Verkehrschaos steckt Yuppie-Anwalt Gavin Banek (Ben Affleck). Um pünktlich bei einem Gerichtstermin erscheinen zu können, drängt er sich durch den dichten Verkehr. Nicht weniger in Eile ist der Versicherungs-Ange-



🕒 Jetzt gehts dem Anwalt an den Kragen: Doyle (S. L. Jackson) reißt der Geduldsfaden.

stellte Doyle Gipson (Samuel L. Jackson). Auch er will rechtzeitig bei einem Gerichtstermin erscheinen, bei dem es um das Sorgerecht für seine beiden Kinder geht. Wie es der Zufall will, krachen die beiden in einem unachtsamen Moment beim Spurwechsel mit ihren Autos zusammen...

Die DVD: Gutes Bild mit leichten Verschmutzungen und etwas Hintergrundrauschen, dazu druckvolle Tiefbasseffekte und räumliche Geräuschkulisse. Extras: Audiokommentar, Featurette, Making of und entfernte Szenen.

Das Fazit: Diese Was-wäre-wenn-Studie im Stil von "Falling down" macht nachdenklich. Einige Handlungen erscheinen überzogen, dennoch ein lohnenswerter Trip in die Abgründe menschlicher Aggressivität.

PS2 DVD-Test	
	GENRE: Thriller FSK: 12
	PREIS: ca. € 23,-
	ET: erhältlich
	AUDIO: D 5.1 DD, E 5.1 DD, Tschechisch 5.1 DD Audiokommentar (dt.UT)
	BILD: 2.35:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★	



🕒 Erst nach einem Zwischenfall erkennt Preston (Christian Bale) die Wahrheit.

Equilibrium

Es gibt Filme, die laufen bei uns aus unerfindlichen Gründen nicht im Kino – und hätten es doch verdient. Hier ist einer davon:

Der Film: Der Dritte Weltkrieg hat die Menschheit und ihren Planeten nahezu völlig ausgeradiert. Die wenigen Überlebenden gründen in weiser Voraussicht einen totalitären Staat, in dem menschliche Emotionen strafbar sind, also durch die Einnahme der Droge "Prozium" unterdrückt werden. Dadurch wird verhindert, dass sich die Welt durch Hass, Neid und Missgunst in weitere Kriege stürzt und sich vollends vernichtet – außerdem bleiben die Bewohner dadurch für ihren Anführer kontrollierbar. Vergnügen und Unterhaltung sind untersagt, ebenso Liebe, Zuneigung oder persönlicher Besitz. John Preston (Christian Bale) ist der am besten ausgebildete, überzeugteste Verfechter des Regimes und steht kurz davor, auch die letzten im Untergrund lebenden Rebellengruppen zu zerschlagen. Bis er eines Tages versehentlich seine Prozium-Injektion aussetzt und zu fühlen beginnt ...

Die DVD: Herausragend in Bild und Ton, aber (als Verleih-DVD) ohne Extras. Dieser Sci-Fi-Thriller setzt trotz Mini-Budget DVD-Maßstäbe und wird zum Verkaufsstart im September hoffentlich mit Audiokommentar und anderen Extras aufgebohrt.

Das Fazit: Mit düster-bedrohlichen Anleihen aus George Orwells "1984", Ray Bradburys "Fahrenheit 451" oder Spielbergs "Minority Report" ist "Equilibrium" ein echter Geheimtipp für Genrefans.

PS2 DVD-Test	
	GENRE: Science-Fiction FSK: 16
	PREIS: ca. € 20,-
	ET: 04.09.2003
	AUDIO: D 5.1 DD E 5.1 DD Audiokommentar
	BILD: 2.35:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★	

8 Mile

Wenn Sänger zu Schauspielern werden, ist meist Vorsicht angesagt – hier aber eine Ausnahme von der Regel.

Der Film: Detroit 1995. Die Stadt wird von Rassenunruhen, Arbeitslosigkeit und steigender Kriminalität regiert. "8 Mile" heißt die Straße, die das Zentrum von den Vororten, Arm von Reich und Schwarz von Weiß trennt. Jimmy alias "Rabbit" (Eminem) lebt mit seiner Mutter (Kim Basinger) in



☛ Trostlose Aussichten: Jimmy arbeitet in einer Stanzerei und lebt im Wohnwagen.

einem Wohnwagen – im Schwarzenviertel. Genau wie sein Kumpel Future (Mekhi Phifer) träumt Rabbit von einer Karriere als Rap-Musiker. Als er bei einem Rap-Wettstreit keinen Ton herausbekommt, bricht für ihn eine Welt zusammen. Doch die Chance, diese Schmach wieder wett zu machen, lässt nicht lange auf sich warten ...

Die DVD: In Anbetracht des überraschenden Erfolgs an den Kinokassen hätten wir für die DVD doch deutlich mehr Bonusmaterial erwartet. Auf der Habenseite: Bild und Ton (insbesondere der basslastige Hip-Hop-Soundtrack) begeistern.

Das Fazit: Wer Eminems Musik mag oder generell auf Hip-Hop steht, kann hier nichts falsch machen. Ein einfühlsam inszeniertes, toll gespieltes Drama.

PS2 DVD-Test
GENRE: Drama | **FSK:** 12
PREIS: ca. € 25,-
ET: erhältlich
AUDIO: D 5.1 DD, dts
E 5.1 DD
BILD: 2.35:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ **DVD:** ★★★★★



☛ John (Ben Chaplin) und seine russische Braut (Nicole Kidman) haben sich verfahren.

Birthday Girl

Thriller, Drama, schwarze Komödie: Dieser Film lässt sich schwer in ein Genre pressen.

Der Film: In seinen Mittdreißigern führt John Buckingham (Ben Chaplin) ein eher tristes Leben als Bankangestellter. Seine Freundinnen haben ihn allesamt verlassen, Freunde oder Bekannte hat er so gut wie keine. Er sucht sein Glück bei einer der vielen Agenturen im Internet, die heiratswillige Frauen aus Russland vermitteln.

Nadia (Nicole Kidman), Johns Zukünftige, entpuppt sich als Traumfrau mit Modelmaßen – allerdings versteht sie kein Wort von dem, was er sagt und raucht wie ein Schlot. Doch als er Nadia wieder zurückschicken will, erweist sie sich als äußerst raffinierte Liebhaberin, die nur zu gerne auf seine intimsten Wünsche eingeht. John beschließt, sie noch eine Weile bei sich wohnen zu lassen. An Nadias Geburtstag erlebt John allerdings eine Überraschung. Ihre beiden Cousins Juri (Mathieu Kassovitz) und Alexei (Vincent Cassel) tauchen auf und quartieren sich für einige Tage bei John ein...

Die DVD: Etwas zu unscharfes Bild und zahmer Sound. Auch die Extras (u.a. eine Mini-Featurette) sind knapp – dabei bietet der ungewöhnliche Film doch genügend Stoff für Erläuterungen.

Das Fazit: Typisch britischer schwarzer Humor und prominente Schauspieler versprechen Kurzweil – doch einen dauerhaften Eindruck vermag diese Komödie dann doch nicht zu hinterlassen. Immerhin gibts einige überraschende Wendungen...

PS2 DVD-Test
GENRE: Komödie | **FSK:** 12
PREIS: ca. € 18,-
ET: erhältlich
AUDIO: D 5.1 DD, dts, 20. DS
E 5.1 DD (OmU)
E 2.0 DS (OmU)
BILD: 2.35:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ **DVD:** ★★★★★

Reine Nervensache 2

De Niro und Crystal belegen mal wieder: Kaum ein Sequel erreicht das Original...

Der Film: Mafiosi Vitti sitzt mittlerweile im Knast. Obwohl er auch dort eine große Nummer ist, plagen ihn weiterhin seine Psychosen. Also ruft er mal wieder bei Doktor Ben Sobel an. Dieser ist etwas verdutzt, als während der Beerdigung seines Vaters sein Handy klingelt. Seiner Frau Laura (Lisa Kudrow) erzählt er davon erst, als das FBI nach

einem Anruf aus Sing Sing fragt, der an Sobels Nummer ging. Die Komplikationen nehmen ihren Lauf: Ben wird ins Gefängnis gebeten, um sich Vitti anzusehen. Dieser verhält sich entweder katatonisch oder singt Lieder aus "West Side Story". Man lässt Vitti frei, um ihn zur Beobachtung in Sobels Privathaus einzuquartieren. Kaum draußen, ist der Gangster plötzlich wieder ganz der Alte. Auch die einstigen Geschäftsbeziehungen laufen schon wieder an.

Die DVD: ...enttäuscht mit deutlichem Bildrauschen und wenigen Extras. Da wäre (wie beim Film) mehr drin gewesen.

Das Fazit: Die Fortsetzung enttäuscht mit mageren 32 Mio. Einspiel (bei Kosten von ca. 90 Mio.). Zu Recht: Ein uninspirierter Nachfolger ohne rechten Biss.

PS2 DVD-Test
GENRE: Komödie | **FSK:** 12
PREIS: ca. € 23,-
ET: 24.07.2003
AUDIO: D 5.1 DD, ESP 5.1 DD
E 5.1 DD
Audiokommentar (o. UT)
BILD: 1.85:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ **DVD:** ★★★★★



☛ Psychiater Ben Sobel (Crystal) und Mafia-Boss Paul Vitti (DeNiro) bei der Analyse...

DVD-Neuheiten & Charts

Welche Hollywood-Knaller erscheinen demnächst auf DVD? OPM2 präsentiert die Highlights der kommenden Monate und die zurzeit beliebtesten DVDs.

Neuheiten – August 2003

Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
CATCH ME IF YOU CAN	Komödie	Universal	☆☆☆☆	21. Aug.
DAWSON'S CREEK – SEASON ONE	TV-Serie	Columbia	☆☆☆☆	12. Aug.
DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME	Fantasy	Warner	☆☆☆☆☆	26. Aug.
DIE HERRSCHAFT DES FEUERS	Fantasy	Buena Vista	☆☆	07. Aug.
EIN CHEF ZUM VERLIEBEN	Komödie	Warner	☆☆☆	07. Aug.
INSPEKTOR GADGET 2	Komödie	Disney	☆☆	21. Aug.
I-SPY	Komödie	Columbia	☆☆☆	12. Aug.
KENTUCKY FRIED MOVIE	Komödie	EMS	☆☆☆	21. Aug.
LARA CROFT: TOMB RAIDER – HOME EDITION	Action	Concorde	☆☆☆	06. Aug.
MISTER UNDERCOVER	Komödie	Buena Vista	☆☆☆	14. Aug.
POKÉMON 4EVER	Zeichentrick	Buena Vista	☆☆☆	21. Aug.
SPURWECHSEL	Thriller	Paramount	☆☆☆☆	07. Aug.
STAR TREK DS9 – SEASON 4	TV-Serie	Paramount	☆☆☆☆	26. Aug.
VÄTER	Drama	Universum	☆☆☆	07. Aug.
VOLL VERHEIRATET	Komödie	Fox	☆☆☆	16. Aug.

Neuheiten – September 2003

Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
DAREDEVIL	Fantasy	Fox	☆☆☆	13. Sept.
DAS Dschungelbuch 2	Zeichentrick	Buena Vista	☆☆☆	11. Sept.
DIE SIMPSONS – SEASON 3 BOXSET	TV-Serie	Fox	☆☆☆☆	11. Sept.
DIE VIER FEDERN	Drama	Eurovideo	☆☆☆☆	30. Sept.
FAME – DER WEG ZUM RUHM	Drama	Warner	☆☆☆☆	18. Sept.
GANGS OF NEW YORK	Action	Splendid	☆☆☆☆	22. Sept.
DIE FERIE DES HERRN ROSSI	Zeichentrick	Monitorpop	☆☆☆	25. Sept.
JOHNNY ENGLISH	Komödie	Universal	☆☆☆☆	04. Sept.
K-PAX – ALLES IST MÖGLICH	Drama	Universum	☆☆☆☆	15. Sept.
RESERVOIR DOGS – WILDE HUNDE	Action	Universum	☆☆☆☆	22. Sept.
SPIEL MIR DAS LIED VOM TOD	Western	Paramount	☆☆☆	04. Sept.
THE ONE	Action	Universal	☆☆☆☆	18. Sept.

Neuheiten – Oktober 2003

Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
ALI	Drama	Fox	☆☆☆	04. Okt.
DER KÖNIG DER LÖWEN – SPECIAL EDITION	Zeichentrick	Buena Vista	☆☆☆☆☆	23. Okt.
ES GESCHAH AM HELLLICHTEN TAG	Thriller	Universum	☆☆☆	13. Okt.
MATRIX RELOADED	Science-Fiction	Warner	☆☆☆☆	10. Okt.
STAR TREK DS9 – SEASON 5	TV-Serie	Paramount	☆☆☆☆	28. Okt.
X-MEN 2 – SPECIAL EDITION	Fantasy	Fox	☆☆☆☆☆	11. Okt.

DVD-Charts

Welche DVDs verkaufen sich zurzeit am besten? Orientiert euch an den aktuellen Verkaufscharts des Online-Händlers amazon.de.

1 NEU

Darsteller:
Regie:
Fazit:



Bowling for Columbine

Darsteller: Bill Clinton, George W. Bush

Regie: Michael Moore

Fazit: Michael Moores Abrechnung mit der US-Gesellschaft kommt an.

2 NEU

Darsteller:
Regie:
Fazit:



Solaris

Darsteller: George Clooney, Natascha McElhone

Regie: Steven Sonderbergh

Fazit: Für Fans inszeniert Sonderbergh einen hypnotischen Sci-Fi-Trip.

3 NEU

Sprecher:
Regie:
Fazit:



Der Schatzplanet

Sprecher: Robert Stadlober, Mirco Nontschew

Regie: Ron Clements, John Musker

Fazit: Technisch perfekte Animations-Action, auch für Erwachsene sehenswert.

4 NEU

Darsteller:
Regie:
Fazit:



Star Trek 10 – Nemesis

Darsteller: Patrick Stewart, Jonathan Frakes

Regie: Stuart Baird, Patrick Stewart

Fazit: Actionreiches, aber wenig einflussreiches aus dem Star-Trek-Universum.

5 NEU

Darsteller:
Regie:
Fazit:



Es war einmal in Amerika

Darsteller: Robert De Niro, James Woods

Regie: Sergio Leone

Fazit: Sommer ist Klassikerzeit: Sergio Leones einzigartiger Gangsterfilm.

6 NEU

Darsteller:
Regie:
Fazit:



Harry Potter und die Kammer des Schreckens

Darsteller: Daniel Radcliffe, Kenneth Branagh

Regie: Chris Columbus

Fazit: Deutlich erwachsener als Teil 1, aber auf DVD um drei Minuten gekürzt.

7

Darsteller:
Regie:
Fazit:



Roter Drache

Darsteller: Anthony Hopkins, Edward Norton

Regie: Brett Ratner

Fazit: Das Prequel zu "Schweigen der Lämmer" übertrifft "Hannibal" deutlich.

8

Darsteller:
Regie:
Fazit:



Montys Enzyklopythonia

Darsteller: Terry Gilliam, John Cleese

Regie: Terry Gilliam, Terry Jones

Fazit: Drei Monty-Pythons. Hier bebt nicht das Heimkino, sondern das Zwerchfell.

9

Darsteller:
Regie:
Fazit:



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.

10

Darsteller:
Regie:
Fazit:



Spacecenter Babylon 5

Darsteller: Bruxe Boxleitner, Mira Furlan

Regie: Stephen Frust, Jim Johnston u.a.

Fazit: Captain John Sheridan in seinem ersten Jahr auf Babylon 5.

PlayStation2 Hi-Tech-News

Mehr Power für mehr Spielspaß: Neues PS2-Zubehör und interessante Technologie-Entwicklungen unter der Lupe.



Inhalt

Hi-Tech-News

PS2-Zubehör-Neuheiten 138

Hi-Tech-Features

3-2-1: Online! 140

Endlich ist die PS2 online! Und ihr könnt alle dabei sein. Wir verraten was ihr braucht, wie es geht, und auf was ihr euch freuen dürft. Vier Seiten Info pur!

hi-tech ticker

Aktuelle Hi-Tech-News in Kürze

Metall-Tanzmatte bei Otto: In Ausgabe 7/2003 haben wir die luxuriöse Metall-Tanzmatte von Logic 3 getestet. Nun ist die Bezugsquelle geklärt: Die "Metal Dance Mat" ist ab sofort exklusiv über den Otto-Versand erhältlich und kostet 179,95 Euro.

PS3 abwärtskompatibel: Wie ein Sony-Mitarbeiter in einem Gespräch offenbart hat, wird die PlayStation3 (erscheint bei uns voraussichtlich 2006 oder 2007) abwärtskompatibel zur PlayStation2 sein, nicht aber zur PSone!

PS2 online ab September auch mit AOL: Ohne Tricks (siehe Online-Special ab Seite 140) können AOL-Nutzer vorerst nicht mit der PS2 online gehen. AOL-Sprecher Stefan Keuchel hat nun angekündigt, dass es ab September eine technische Lösung für dieses Problem geben wird. Wir sind gespannt!

SoundStation4

Logic3 hat sein Soundsystem "SoundStation2" um zwei weitere Satelliten erweitert. Die "SoundStation4" leistet 400 Watt PMPO und ist dank umfangreichem Kabelsortiment kompatibel zu allen Konsolen, PCs, Discmen usw. Das Design orientiert sich erneut an jenem der PS2, der Preis liegt bei 80 Euro.



Wireless Erazor Pad

Von den meisten bisher getesteten Funk-Controllern waren wir enttäuscht, nicht jedoch vom "Wireless Erazor Pad". Die Funk-Verbindung zwischen Controller und Empfänger funktioniert noch bei Entfernungen von mehr als fünf Metern stabil, auch die zuschaltbare Rumble-Unterstützung büßt bei diesem Abstand nichts ein.

Man kann einen Kanal wählen und bis zu vier Funkcontroller gleichzeitig betreiben. Das "Wireless Erazor Pad" liegt ganz gut in der Hand, nur das rückseitige Batteriefach, das zwei beiliegende AA-Batterien fasst, behindert die Fingerpositionierung etwas. Positiv fallen halbgedummierte Griffe und rutschfeste, gut verarbeitete Analog-Sticks auf, unpräzise ist dagegen das superbillige, kaum

zu gebrauchende Steuerkreuz. Wer damit leben kann und unbedingt einen Funk-Controller will, darf zugreifen.

PS2 Zubehör-Test	
WIRELESS ERAZOR PAD	
HERSTELLER	Speed Link
PREIS	50 Euro
FUNKTIONALITÄT	8/10
VERARBEITUNG	7/10
ERGONOMIE	7/10
PREIS/LEISTUNG	7/10
GESAMT	8/10
Überraschung: Es gibt den ersten praxistauglichen Funk-Controller.	

Ultimate Cheats: Enter The Matrix & Silent Hill 3



Aufgrund ihrer einfachen Bedienung sind Bigbens Cheat-CDs sehr beliebt – CD starten, Cheat(s) auswählen, Spiel starten, das wars. Nun gibts weitere Schummel-Discs zu zwei aktuellen PS2-Hits. Fans von "Enter the Matrix" erwarten zwanzig Cheats.

Neben Standards wie unendlich viele Leben, unendlich Munition oder alle Waffen, gibts auch spektakulärere Codes um z.B. die

Geschwindigkeit eurer Bewegungen um ein Vielfaches zu erhöhen oder geheime Levels freizuschalten. Gleich 50 Cheats bietet "Ultimate Cheats – Silent Hill 3": Alle Waffen, Hemden und Gegenstände lassen sich zuschalten, Munition und Energie gehen nie mehr aus, ihr seht alle Abspänne, macht Heather riesig, winzig oder verpasst ihr einen Cel-Shading-Look und, und, und. Übrigens: Alle "Ultimate Cheats"-Schummel-CDs gibts u.a. bei www.amazon.de.

Titel: Ultimate Cheats

Hersteller: Bigben

Preis: je 13 €

Tastatur- und Maus-Set

Wer mit der PlayStation2 online geht, dem wird die Notwendigkeit einer Tastatur schnell bewusst, z.B. zum Schreiben von Beiträgen in Online-Foren. Könnt oder wollt ihr keine USB-Tastatur vom PC benutzen (vielleicht ist euch das Umstecken zu lästig), muss also ein weiteres Keyboard her, z.B. jenes von Speed Link. Der norddeutsche Anbieter legt seinem Set gleich eine USB-Maus mit Scroll-Rädchen bei, die euch bei "Age of Empires 2" oder einigen Ego-Shootern von Nutzen sein wird. Die Verarbeitung der bei-

den Geräte ist mäßig, fürs gelegentliche Tippen bzw. Spielen ist das preiswerte Set aber o.k.

Titel: PS2 Keyboard Set USB

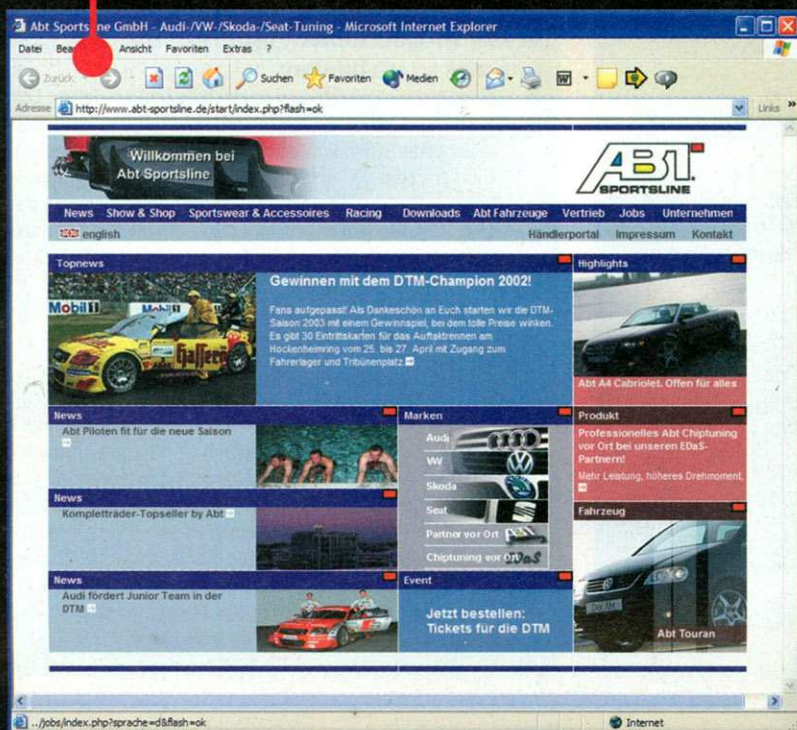
Hersteller: Speed Link

Preis: ca. 20 €



**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



3 – 2 – 1 – ONLINE!!!

Keine Lust mehr auf dämliche und berechenbare Gegner?

Dann wirds Zeit, **online gegen Spieler aus ganz Europa anzutreten!**

Das braucht ihr:

- eine PlayStation2 mit Controller (ca. 199 Euro)
- eine Memory Card (und 45 KByte Platz, ca. 30 Euro)
- den Ethernet Netzadapter von SCED (ca. 40 Euro)
- Spiel, z.B. "SOCOM: U.S. Navy Seals" (ca. 80 Euro inkl. Headset)
- Verbindungskabel (siehe Tabelle rechts)
- Breitbandanschluss mit entsprechendem Modem (bei analogem Telefonanschluss wird noch ein Splitter benötigt). Hier variieren die Preise. Auch spielt es hier eine Rolle, welche Art von Flatrate ihr wählt (mit oder ohne Daten-Übertragungs-Begrenzung, etc.)



Verbindungen

Diese Möglichkeiten gibt es, die PS2 mit dem Internet zu verbinden:

- PS2 direkt ins DSL-Modem (einfachste und schnellste Lösung)
- PS2 parallel mit dem Rechner online schalten: Hierfür benötigt ihr entweder einen Router, der sich um die Datenverteilung kümmert, oder ihr "schleift" die PS2 mit dem Programm ICS (Internet Connection Sharing) "durch" einen Rechner, der bereits an ein DSL-Modem angeschlossen ist. In diesem Fall muss der Rechner jedoch immer laufen, wenn ihr eure Gefechte im PS2-Network austragt!

Folgende Kabel braucht ihr:

PS2 direkt an	Weiterführung auf	Netzwerk-Kabeltyp
Modem	entfällt	Straight-Through CAT 5
Router	Modem	Straight-Through CAT 5
Hub	Router, dann Modem	Straight-Through CAT 5
PC WIN (ICS)	Router/Hub/Modem	Crossover CAT 5

Wichtig: Auch der Anschluss an einen PC mit einer Linux-Distribution oder an einen MACintosh mit entsprechendem MacOS ist möglich. Hier müsst ihr entsprechend des Betriebssystems über einen Proxy oder über Programme weiterleiten, die ICS bieten. Ihr braucht dazu immer eine weitere freie, konfigurierbare Netzwerkkarte.

Die PS2 ist online und ihr seid dabei! Der PS2-Netzwerkadapter ist inzwischen im Handel und bietet Spielern freien Zugang ins PS2-Network, wo sie sich austoben und gegeneinander antreten können. Allen, die bisher vor komplizierten Konfigurationen am Rechner zurückgeschreckt sind, zeigen wir, wie einfach die problemlos Schleuder den Kontakt zur Internetwelt aufnehmen kann.

PPPoE und 512kbit/s benötigt

Um die Spieldaten mit den Sony-Servern auszutauschen, braucht ihr zunächst einen Breitbandanschluss (= Internetzugang), der das PPPoE-Protokoll (Point to point protocol over ethernet) unterstützt. Dieser Breitbandanschluss muss eine Übertragungsrate von 512 Kbit/s und mehr handhaben können (fragt hierzu bitte euren Provider/Anbieter). Auch viele lokale oder regionale ISPs (Internet Service Provider) können somit in die engere Auswahl fallen. Tipp: Fragt einfach in eurem Bekanntenkreis nach, wer daheim einen Breitbandanschluss besitzt. Sicherlich hat dieser Anbieter eine Info-/Hotline (die Telefonnummern sollten auf den Verträgen stehen). Ist euer Bekannter mit seiner Verbindung zufrieden, wird es Zeit, bei dessen Provider anzurufen und ebenfalls nachzufragen.

Unter 512kbit/s gehts nicht

Schmalbandanschlüsse unter 512kbit/s reichen leider nicht aus! Habt ihr einen Internetanschluss, der unter dieser "magischen Übertragungsgrenze" arbeitet, schaut ihr in die Röhre. Die Alternative heißt: Aufrüsten. Aktuelle Infos



Welcher Anbieter darfs denn sein?

Auf der folgenden Internetseite findet ihr einen aktuellen Vergleichstest aus der Computerfachzeitschrift CHIP. Hier sind sehr viele Anbieter unter die Lupe genommen worden. Auch Preisvergleiche und Kontaktadressen sind aufgeführt.

■ http://www.chip.de/artikel/c_artikel_8807691.html

➔ Den vollen Überblick im Anbieter-Dschungel mit allen wichtigen Infos findet ihr bei CHIP.

PPPoE (Point-to-point protocol over ethernet)

Dies ist das Standardprotokoll zum Senden von TCP/IP-Paketen über ein Local Area Ethernet Network, wenn diese Pakete über das Internet an einen Computer übertragen werden.

zu den Anbietern findet ihr auf der Homepage der Computerfachzeitschrift CHIP. Hier findet ihr eine aktuelle Vergleichsliste vieler Anbieter. Wichtig: Habt ihr noch keinen Breitbandanschluss zu Hause und außerdem einen analogen Telefonanschluss, müsst ihr nicht auf das ISDN-System der Telekom umsteigen! Es gibt als Alternative dazu so genannte "Splitter". Hier werden Telefon, DSL-Modem und weitere Geräte angeschlossen. Das funktioniert einwandfrei. Lasst euch also keinen teuren Umstieg auf eine ISDN-Leitung aufschwätzen, wenn ihr das nicht wollt!

SCED hilft

Eine geballte Ladung Informationen zum Thema, ebenso etliche Lösungsvorschläge, stellt auch SCED (Sony Computer Entertainment Deutschland) auf folgender Internetseite zur Verfügung: <http://www.playstation.com>. Klickt dort auf den Punkt "Europe".

"Was blinkt an meiner PS2 manchmal orange auf"?

Das orangefarbene Licht ist eine kleine LED, die sich auf der Hauptplatine in der PS befindet. Ist der der Netzwerkadapter korrekt installiert und die PS2 tauscht mit ihm Daten aus, blinkt diese LED immer wieder leicht orangefarben auf. Ihr braucht euch deswegen keine Sorgen zu machen.

➔ Greift die PS2 auf den Netzwerkadapter zu blinkt es hier manchmal orangefarben auf.



➔ "Midnight Club 2": Gnadenlose Hochgeschwindigkeitsrennen im Wagen und auf dem Bike gegen menschliche Kontrahenten.



➔ Sony Computer Entertainment Deutschland bietet unter www.playstation.de die perfekte Lösung für alle Verbindungsarten an.

Wählt als Sprache "Deutsch" aus und schaut links auf der Seite nach dem Punkt "Netzwerk gaming". Hier findet ihr neben grafischen Darstellungen, die alle alternativen Anschlusswege (Router, ICS (Internet Connection Sharing), etc. aufzeigen, auch Antworten auf viele grundsätzliche Fragen. Falls ihr daheim (noch) nicht surfen könnt, gibt es bestimmt im Bekanntenkreis jemanden, bei dem ihr die Seiten mal ansteuern könnt.

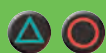
Breitbandanschluss bereits vorhanden?

Ihr habt bereits einen Breitbandanschluss zu Hause? Dieser benutzt das PPPoE-Protokoll und hat eine Übertragungsrate von mindestens 512 kbit/s? Worauf wartet ihr dann noch? Die einfachste Lösung ist es, die PS2 (mit eingestecktem Netzwerkadapter) mit einem Straight-Through-CAT-5-Netzwerkkabel direkt mit dem Modem zu verbinden! Das wars auch schon! Legt danach einfach ➔

Internet Connection Sharing

ICS (Internet Connection Sharing) ist mit Windows-Betriebssystemen möglich. Ihr benötigt jedoch immer eine zweite freie, konfigurierte (ins Betriebssystem eingebundene) Netzwerkkarte. Übrigens: Eine alte 10-Mbit-Netzwerkkarte reicht aus, um mit der PS2 online zu gehen!

Wichtig: Habt ihr keine Ahnung, wie das ICS unter Windows funktioniert, holt euch bitte kompetente Hilfe aus eurem Bekanntenkreis und fummelt nicht selbst im Betriebssystem oder im Rechner herum! Notfalls bringt die Eingabe des Suchbegriffs "Internet Connection Sharing" unter www.google.de viele brauchbare Anleitungen. Witzigerweise waren unsere Suchergebnisse zu diesem Thema auf der Micro-soft-Homepage mehr als enttäuschend.



📌 "Twisted Metal: Black Online" – gnadenlose Ballerei im Highspeed-Mode. Bis zu acht Kontrahenten beharken sich gleichzeitig.

die Zugangsscheibe von SCED ein, die dem Netzwerkadapter beiliegt. Ihr müsst nur einmal die Nutzer-Erkennung des Providers eingeben und abspeichern – alles klar!

Wichtig: Kunden von AOL müssen die Verbindung über das Internet Connection Sharing aufnehmen. Der Grund: AOL benutzt zwar auch das PPPoE-Protokoll, sendet die Benutzerdaten aber verschlüsselt und dieser Stolperstein wird über den Umweg "durch" einen PC umgangen. Aber auch diese Verbindungsschwierigkeiten sollen mit der bald erscheinenden neuen Zugangssoftware von AOL gelöst werden.

Einfacher gehts fast nicht

Selbst wir müssen zugeben, dass SCED es hierzulande verstanden hat, selbst unbedarften Spielern den Weg in die Internetwelt

Noch Fragen? Irgendwelche Probleme?

Dann hilft euch auch die technische Hotline von SCED sicher weiter.

Tel. 01805 / 76 69 77

Der Spaß kostet euch 0,12 Euro pro Minute.

Die Hotline ist montags bis freitags von 10 bis 20 Uhr besetzt.



📌 "Everquest Online Adventures": Mehr als 1.000 Spieler online.



📌 "Warhammer 40.000: Fire Warrior": Weltraumschlacht.

denkbar einfach zu machen. Das derzeit beliebteste Spiel für die PS2, "SOCOM: U.S. Navy Seals", bietet im Online-Mode völlig neue Möglichkeiten. Während im Offline-Mode die Intelligenz der Gegner zu wünschen übrig lässt und diese mehr als virtuelle Kugelfänger agieren, erweist sich der Online-Mode als völlig anderes Spiel, nicht zu vergleichen mit dem Einzelspieler-Modus.

Hier seid ihr auf euren Einfallsreichtum, euren Instinkt sowie auf euer Team angewiesen. Und nichts ist schwieriger, als menschliche Gegen- und manchmal auch Mitspieler einzuschätzen und sich auf sie einzustellen. Somit stellt euch jede Runde vor komplett neue Gegebenheiten und birgt eine nahezu unendliche Anzahl an Lösungen. Aber Vorsicht! Hier herrscht größte Suchtgefahr! Sagt also nicht, wir hätten euch nicht gewarnt: PS2-Online kann nämlich wirklich begeistern!

➔ GUNTHER HRUBY

Die drei häufigsten Fragen zum Thema PS2-Online

1. Wie setzt sich die T-Online-Kennung zusammen?

Providerkennung für T-Online-Kunden

Die Kennung setzt sich aus folgenden Elementen zusammen:

Anschlusskennung, T-Online-Nr., numerisches Zeichen #, 0001@t-online.de

Beispiel: 000000000001111111111#0001@t-online.de

Klappt das nicht, probiert ihr die Kennung ohne numerisches Zeichen und/oder den Anhang 0001 aus!

2. Wie scrollt man Texte auf der Central Station?

Mit der [L3]-Taste könnt ihr in einigen Menüs die Hilfe zuschalten, die alle verfügbaren Befehle anzeigt. Texte werden mit dem rechten Analog-Stick gescrollt! Wer eine PlayStation2-kompatible USB-Maus besitzt, kann auch mit dieser recht einfach steuern.

3. Was kostet das Online-Spielen, welche Spiele gibt es?

Derzeit gibt es keinen Titel, für den ihr einen Beitrag entrichten müsst. Ihr zahlt nur die Gebühren für euren Internetzugang! SCED verlangt keinerlei "Clubbeitrag" etc. Bei einigen Rollenspielen jedoch ist ein monatlicher Beitrag geplant, da ihr eure Spielerdaten auf den jeweiligen Servern ablegen müsst. Wie hoch die Summe ausfallen wird, ist derzeit jedoch noch nicht verbindlich bekannt.

Diese onlinetauglichen Titel sind bereits im Handel:

Midnight Club 2	Tony Hawk's Pro Skater 3 + 4
SOCOM: U.S. Navy Seals	Twisted Metal: Black Online

Auf diese Spiele mit Online-Funktion dürft ihr euch freuen:

Amplitude	NHL 2004
Celebrity Deathmatch	NHL 2K4
Deer Hunter	Pro Evolution Soccer 3
Destruction Derby Arenas	Rayman Arena
Everquest: Online Adventures	Resident Evil: Outbreak
FIFA 2004	SOCOM: U.S. Navy Seals 2
Final Fantasy 11	Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Fire Warrior	SSX 3
Gran Turismo 4	Syphon Filter: Omega Strain
Hardware: Online Arena	This Is Football 2004
Madden NFL 2004	Tiger Woods PGA Tour 2004
Monster Hunter	Tony Hawk's Underground
My Street	Tribes Aerial Assault
NBA 2K4	Warhammer 40.000 – Fire Warrior
NBA Live 2004	World Rally Championship III
Need for Speed: Underground	XIII
NFL 2K4	

Selbstverständlich findet ihr alle Infos zu weiteren Titeln immer brandaktuell bei uns im Heft!



Hier zeigen wir euch Schritt für Schritt, wie ihr mit der PlayStation2 ins Internet eintaucht.

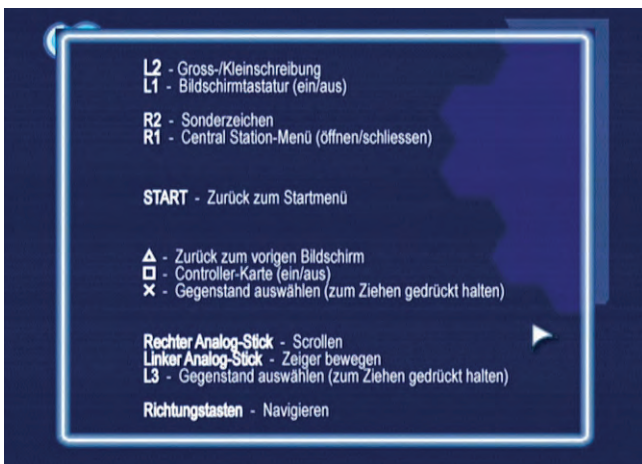
Der Netzwerkadapter ist eingesteckt und auch die Breitbandverbindung steht schon. Legt einfach die beiliegende Network Access Disc (Abkürzung "NAD") ein. Vergesst nicht, dass auch eine Memory Card mit etwas Speicherplatz eingesteckt sein muss.



Zuerst werdet ihr mit einer kurzen Einführung begrüßt. Erfreulich: Die gesamte Menüführung sowie die Hilfestellungen sind komplett in deutscher Sprache verfasst worden. Somit bleiben auch Spieler ohne Englischkenntnisse nicht außen vor.



Nun gelangt ihr ins Hauptmenü. Wichtig: Ihr benötigt die Memory Card, damit die Netzwerkeinstellungen abgespeichert werden können. Über diese Funktion erstellt ihr einmalig eure Konfiguration (Einstellung), um über euren Provider die PS2 online zu bringen. Wir haben hier als Beispiel eine Verbindung über T-Online gewählt.



Mit der **□**-Taste ruft ihr das Befehlsmenü auf. Hier seht ihr, welche Funktionen auf die einzelnen Tasten eures Controllers verteilt sind.



Jetzt gehts los! Bestätigt den Menüpunkt "Einstellungen". Markiert danach, an welchem Slot eure Memory Card eingesteckt ist und bestätigt erneut. Wählt danach euer Land aus.



Praktisch, denn die Grundeinstellungen für T-Online-Kunden sind schon vorgespeichert. Mit welcher Netzwerk-Hardware wollt ihr eine Verbindung herstellen? Richtig: Mit dem Ethernet Adapter. Bestätigt einfach und wählt "Automatische Erkennung" aus.

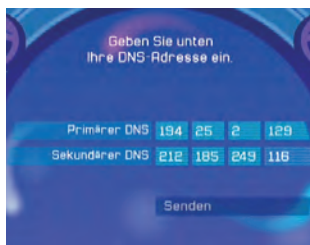


Je nachdem, wie die PS2 verbunden ist, muss hier die Einstellung erfolgen. Die meisten unter euch werden die PS2 direkt mit dem DSL-Modem verbunden haben.

Tragt euren Benutzernamen exakt so ein, wie wir das im Kasten "Die drei häufigsten Fragen zum Thema PS2 Online" gezeigt haben. Dann kann nichts passieren. Den Bindestrich findet ihr auf der mit dem Controller bedienbaren Tastatur über dem Buchstaben "H". Schaltet mit der **L2**-Taste auf die Großschreibung um, und danach mit **R2** wieder zurück.



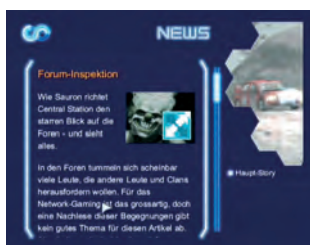
Führt danach den Verbindungstest durch. Tritt hier ein Fehler auf, könnt ihr euch diesen im Folgenmenü genau aufzeigen lassen. Notiert euch ganz genau, welche Meldungen dort erscheinen, falls ihr bei der Sony-Hotline nachfragt.



Absoluter Geheimtipp, falls die Verbindung mit T-Online nicht klappen sollte. Ändert die Einstellung des DNS von "automatisch" auf "manuell" um und tragt die primäre und sekundäre Adresse ein, wie auf diesem Bild gezeigt wird.



Ihr seid drin! Auch auf der Central Station könnt ihr mit der **□**-Taste die Hilfe anzeigen lassen. Hier seht ihr, wie die Seiten gesteuert werden. "Hurra! - Wir sind drin!"



Wichtig: Die NAD erklärt euch, dass während Speicher- und Ladevorgängen das animierte Menü angezeigt wird. Seid später, wenn die Seiten der Central Station eingeladen werden, geduldig. Diese Daten müssen nämlich erst vom Server übertragen werden und das dauert einige Augenblicke.

IMPRESSUM

CyPress

The POWER of Entertainment

CyPress GmbH
Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de

Geschäftsführer: Stefan Winners

CHEFREDAKTEUR: Christian Blendl (cb) (verantwortl. für den red. Inhalt)

REDAKTION: Tobias Schweikl (ts, stellvertr. 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)

AUTOREN: Dirk Gemeinhardt, Heiko Strobel

GRAFISCHE LEITUNG + TITEL: Michael Stark

LAYOUT: Tanja Hartmann, Kristina Arnold, Diane Feininger

LEKTORAT: Petra Breitenbach

INTERNET-SERVICES: Tobias Hartlehnert

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard

(verantwortl. für den Anzeigenteil)

Telefon (09 31) 4 06 91 20 · Fax (09 31) 4 06 91 99

ANZEIGENVERKAUF: Markus Lutz

Telefon (09 31) 4 06 91 21 · Fax (09 31) 4 06 91 99

DISPONENTIN: Petra Smith · Telefon (09 31) 4 06 91 22

LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm

PDF-PRODUKTION: Matthias Eckert, Karel Stumpf

VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil

Telefon (09 31) 4 06 91 19 · Fax (09 31) 4 06 91 18

ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 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.



- Mitglied

Informationsgemeinschaft zur

Feststellung der Verbreitung von

Werbeiträgen e. V. (IWW)

Verkaufte Auflage (IWW 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

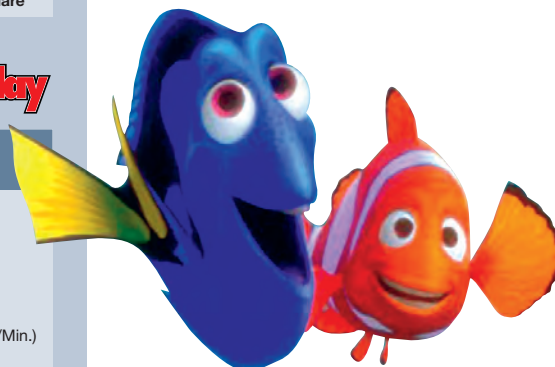
Schweiz: Gaiserwald Straße 14 · 9015 St. Gallen

Zentrale Abo-Nummer: Tel. (0049) 0 18 05-90 90 88 (0,12/Min.)

erreichbar Mo. - Do. von 8 - 18 Uhr · Fr. von 8 - 15 Uhr

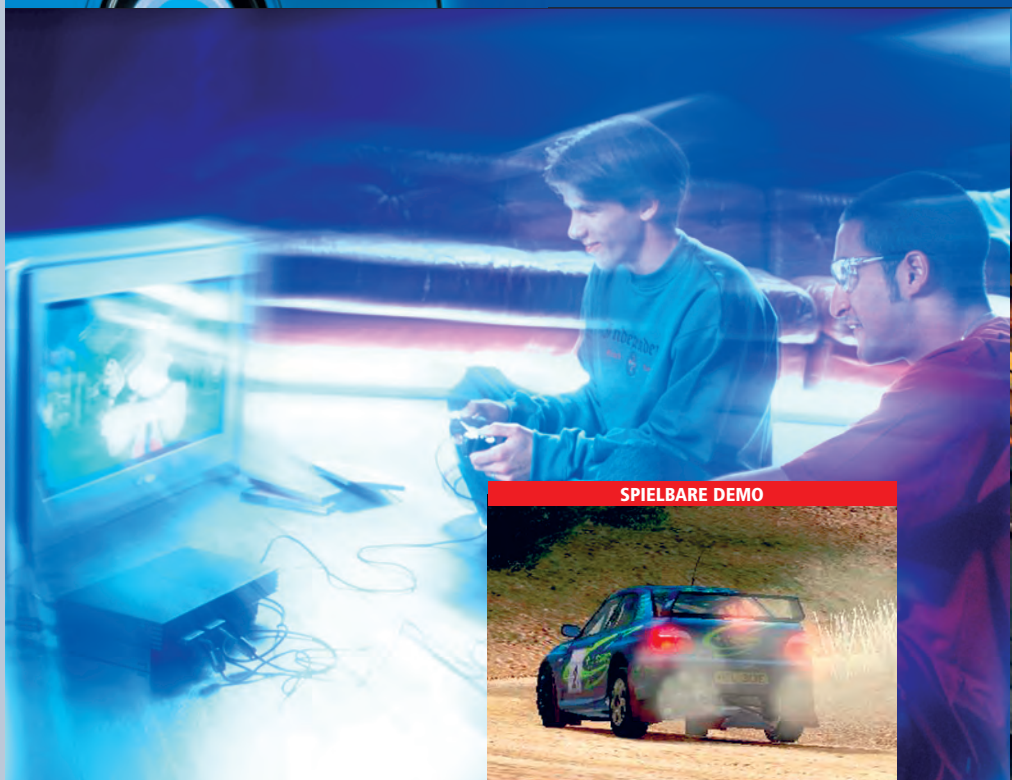
Abo-Fax: (0049) 0 18 05-90 90 89

Abo-E-Mail: abo@opm2.de



PlayStation 2

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



SPIELBARE DEMO

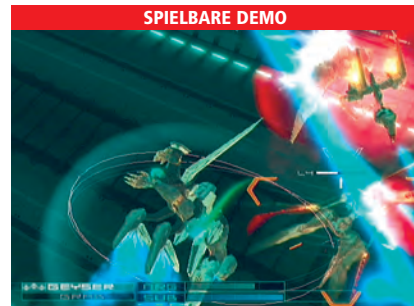
Exklusiv: Die spielbare DVD Nur im OPM2!

Warum nur Zuschauen? Das OPM2 bietet euch jeden Monat die brandheiße Demo-DVD mit spielbaren Demos der neuesten Hits. Spielt die besten Games, noch bevor sie im Handel sind.

**Weitere
Demos & Videos:**
Formel Eins 2003, Splash-
down 2, Findet Nemo, The
Great Escape, Summer Heat
Beach Volleyball uvm.

Colin McRae Rally 4

Spielt das neue "Colin" zuerst!



SPIELBARE DEMO

Zone of the Enders: The 2nd Runner

Diese Actionrakete müsst ihr spielen!



SPIELBARE DEMO

Jak 2: Renegade

Hüpfspiel ade: "Jak 2" ist knallharte Action mit sensationeller Grafik!

Änderungen jederzeit vorbehalten!

Nächste Ausgabe

OPM2 10/2003

AB
22.09.
AM
KIOSK



VORSCHAU:

James Bond 007: Alles oder Nichts

Lizenz-Overkill: Mit Pierce Brosnan, Heidi Klum und Willem Dafoe packt EA drei Superstars ins neue Bond-Spiel. Was 007 spielerisch zu bieten hat, lest ihr im nächsten OPM2!



VORSCHAU:

Prince of Persia: The Sands of Time

OPM2 auf großer Fahrt: Wir düsen für euch nach Montreal/Kanada und schauen uns eines der großen Herbst-Highlights 2003 ganz genau an.



Fußball furios!



TEST: FIFA Football 2004

vs. Pro Evolution Soccer 3

EA tut mit viel Aufwand die "FIFA"-KI, während Konami die "PES"-Grafik runderneuert. Welches macht am Ende mehr Spaß? Wir spielen Probe!



In Kürze: Das unzensurierte Demo-Programm!
OPM2 UNCUT-ABO
Alle Infos ab Seite 80.



Die PSone-Perle

Ab in die Vergangenheit: Werfen wir die Zeitmaschine an! Mit PSone-Hits, die auch heute noch Spaß machen...

OPM2
10/2003
22. AUGUST
2003
AM KIOSK

TOCA World Touring Cars

Im Sommer 2000 ging der dritte Teil von Codemasters' TOCA-Serie an den Start. Die umfangreiche Tourenwagen-Simulation mit lizenzierten Automodellen begeisterte zwar mit vereinfachtem Handling auch Gelegenheitsrennspieler, aber in erster Linie richtete sich das Spiel an die Puristen.

Das wird durch folgende Punkte deutlich: Die Autos besitzen eine sehr realistische Fahrphysik, protzen mit einem detaillierten Schadensmodell und sehen zudem noch gut aus. Ebenso beeindruckend ist die Intelligenz der elf Computergegner. Bis heute können nur wenige PS2-Rennspiele diese ausgefeilte KI überbieten.

TOCA WORLD TOURING CARS ■ SYSTEM PSone ■ HERSTELLER Codemasters ■ **WO ERHÄLTlich** Fachhandel, Gebrauchtmärkte (Amazon, eBay) ■ **PREIS NEU** 25 Euro ■



☛ Sogar Nachtrennen zaubert die Grafikroutine effektiv auf den Bildschirm.



☛ Schon immer Highlights der Serie: Actionbetonte Duelle und Schadenssystem.



☛ Dellen im Heck: Trotz magerem PSone-Speicher verformen sich die Karossen.



☛ Wirklich: Es gibt Fans, die dieses PSone-Spiel dem PS2-"DTM Race Driver" vorziehen.



Rick Replay

Die Abenteuer eines PlayStation-Freaks!



www.tobidahmen.de
7/2003

GIFT VERWANDELT TIERE IN BESTIEN! – BESTIEN VERWANDELN STADT IN TRÜMMERHAUFEN!

WAR OF THE MONSTERS™

LAUFT
UM EUER
LEBEN!

BESTIE
VS.
BESTIE!

30-METER-MUTANTEN IM KAMPF UM WELTHERRSCHAFT!

Stell dich den bizarrsten Bestien des Universums zum Kampf. Schmeiß mit Helikoptern. Attackiere mit einer Atomschmelze. Platte jedes Haus. Erzeuge Erdbeben und Flutwellen. Die Welt wird dir zu Füßen liegen. In vielen kleinen Teilen.



PlayStation 2
THE THIRD PLACE

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

THE POWER PLACE

THE RAGE PLACE

THE TERROR PLACE

Java Games, Logos, Klingeltöne



ALLE KLINGELTÖNE FÜR NOKIA, SAGEM, SIEMENS, MOTOROLA, ERICSSON, ALCATEL, SAMSUNG, TRIUM, SENDO, SHARP, PANASONIC, PHILIPS, TELIT

- | | | | | |
|-----------------------------------|--------------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|--|
| 30118 Aicha | 30022 I know what you want | 22667 Ka-Ching! | 22962 Ride or die | 25735 Air Forces Ones |
| 30018 Ich kenne nichts | 25984 Hip Teens dont wear Blue Jeans | 26650 Sing for the moment | 31093 In-Tango | 22720 Wanksta |
| 30030 Für Dich | 26780 Rise and fall | 31098 It's my prerogative | 30073 Was kann ich für eure Welt | 25893 Nigga |
| 26837 Get busy | 26691 You make me wanna | 31075 Music Monks | 30068 Widerstand | 25975 21 questions |
| 25940 Bring me to life | 30119 The power of Bhangra | 25990 Nothing's gonna stop us now | 30077 Im glad | 26605 8 mile |
| 26939 Anyplace, anywhere, anytime | 26868 Somebody to love (Salt Shaker) | 31091 Player | 31063 All I ever need | 26923 Bhangra Knights (Peugeot Werbung) |
| 31081 Mr Vain recall | 24300 Unchained melody | 31040 Jaleo | 30048 Un'emozione per sempre | 30021 Bounce |
| 31055 Ganxtaville Part 3 | 22892 J'en ai marre | 31054 Take your chance | 31024 Hold on tight 2003 | 31000 Insane |
| 30065 Right now | 31030 Rock your body | 24299 Ice Queen | 31178 Girls just want to have fun | 31138 Long way home |
| 31108 Reign | 31110 Love rules | 31080 Du bist das Größte | 31060 We got the power | 31130 Stuck on you |
| 30051 Every way that I can | 22875 Kein zurück | 30047 The sacrament | 22982 All about lovin' you | 31127 I leave the world today |
| 25955 Libertine | 26973 Begin to spin me round | 30035 Running | 31060 U cant touch this | 31174 Ne verj, ne boisja |
| 30032 Stay with me | 31009 Star | 25753 Bump, Bump, Bump | 30082 Sleeping awake | 31136 How soon is now |
| 31186 St. Anger | 30026 The night | 22145 Tu es foutu | 26782 You said no (Crash & Burn) | 20427 Always look on the bright side of life |
| 31026 Jogi | 30092 VIP | 24989 Move your feet | 26924 This picture | 23810 Winnie the Pooh |
| 31124 Fäule | 31135 Silver Surfer 2003 | 30072 Dirty sticky floors | 30075 Faraway Vol. 2 | 31189 Der Ententanz |
| 31076 Forever and for always | 31059 Rock wit U | 30106 One heart | 30063 Müssen nur wollen | 20412 Pinocchio |
| 25607 Chihuahua | 24464 Light my fire | 22894 5 days | 21702 Terra Titanic | 31156 Herr Rossi sucht das Glück |
| 26660 In Da Club | 31149 Why worry | 31161 Push the feeling on 2003 | 26777 The long goodbye | 31159 Resident Evil (Main Title Theme) |
| 25951 Fighter | 30061 Fake | 26940 Girls & Boys | 30066 Say goodbye | 30129 Nils Holgersson |
| 31112 Nothing but you | 31072 The Anthem | 26948 Hot stuff | 31045 Superstar | 31150 Bugs Bunny |
| 31064 Heartbeat | 31126 Comme ci, comme ça | 31113 Forever & one day | 30135 Liebst Du mich? | 31145 Laurel & Hardy (Dick & Doof) |
| 26897 Gonna give it to ya | 31179 Küss mich | 26633 Not gonna get us | 31194 Dein Arsch | 30132 Popeye |
| 26957 Axel F 2003 | 31085 Faint | 30137 Grosse Mädchen weinen nicht | 31197 The Fast and Furious | 23646 Ab in den Süden |

KINO/T V - DAUERBRENNER

- | | | | | |
|--|--|---|------------------------------|---|
| 20331 Das Lied vom Tod | 20102 Biene Maja | 21885 Die längste Single der Welt | 24505 Moonlight Shadow | 20020 99 Luftballons |
| 20261 Mission Impossible | 20008 Captain Future | 21868 Zieh Dich aus kleine Maus | 20863 Simarik | 25711 Geräusch: Furz |
| 20598 Rocky Eye of the tiger | 23526 Pinky and the brain | 20237 Die Hände zum Himmel | 23290 In the end (Intro) | 25784 Geräusch: Rülpfen |
| 20078 Axel F, Beverly Hills Cop | 24000 MTV Werbung | 26208 20 Zentimeter | 26108 Nessaja | 23785 Motorengeräusch: Formel 1 |
| 20340 Das Boot | 26115 MTV Jackass Theme | 21724 Nationalhymne DDR | 21889 Ramp! The Logical Song | 23786 Sonar: Echolot von Schiffen |
| 20318 Simpsons | 22963 Schön ist es auf der Welt zu sein | 20643 Nationalhymne Deutschland (Deutschlandlied) | 21831 Wir kiffen | 25313 Martinshorn (Tutu-Tutu) |
| 25064 Miss Marple | 20162 Titanic - My heart will go on | 20949 Nationalhymne Italien | 22733 We have a dream | 23625 Mortal Kombart |
| 21209 Starwars | 20929 Sesamstrasse | 20322 Hey Baby | 23973 Still Dre | 24147 Borussia: Die Elf vom Niederrhein |
| 20203 Halloween | 20260 A-team | 20002 Anton aus Tirol | 24038 Highway to Hell | 20204 Schalke 04 (blau und weiss) |
| 23144 Dschungelbuch: Probers mal mit Gemütlichkeit | 22995 Die Dornenvogel | 21762 Super Jelle Zick | 23041 Hells Bells | 24481 Ein Rudi Voller |
| 20157 Der rosarote Panther | 20227 Indiana Jones | 23067 Country Roads | 20409 Nothing else matters | 25422 FC Bayern: Stern des Südens |
| 24039 Wer hat an der Uhr gedreht | 31034 Der Schuh des Manitu: Abahachi Melodie | 21570 Wir sind alle über 40 | 20072 Smoke on the water | 31143 Hey hey Wicke |
| 20218 James Bond | 23186 The Matrix | 22288 We will rock you | 20054 Thunderstruck | 31146 Inspector Gadget |
| 25149 Dragonball: Cha-La-Head-Cha-La | 31137 Aktenzeichen XY ungelöst | 22008 Everybody | 20636 The Final Countdown | 31153 Bezaubernde Jeannie |

NEU!!! Alle Klingeltöne sind polyphon bestellbar für NOKIA, SAMSUNG, SIEMENS, MOTOROLA, SHARP, PANASONIC, SONY-ERICSSON, LG.

Sende POLY BEST ELLNUMMER HANDY MODELL an **81081**

z.B.: POLY 30030 Nokia 6100 (für Österreich: SMS an 0900 510 105)

** für ALLE Netze, 2 SMS x 1,99 € (max. 3,98 €), VD2-Lst. 0,24 €



NEU!!! BESTELLEN PER SMS

Sende BEST ELLNUMMER HANDY MODELL an **81081****

z.B. 30030 Nokia 3310

Für Österreich: Sende BEST ELLNUMMER an **0900 510 105 (2€ / SMS)**

** für ALLE Netze, 2 SMS x 1,99 € (max. 3,98 €) VD2-Lst. 0,24 €

- So einfach funktioniert's:
- (1) Logo, Bildmitteilung, Klingelton JAVA-Game oder Mailboxspruch auswählen
 - (2) Die Servicenummer für Dein Land anrufen oder SMS schicken
 - (3) In 1 Minute auf dem gewünschten Handy

AT: Euro 2,16/min CH: CHF 4,23/min

DE: Euro 1,99/min

FR: Euro 1,99/min

IT: Euro 1,31 + IVA/min

LU: Euro 1,14/min

NL: Euro 0,70/min

PT: Euro 1,31 + IVA/min

SE: Euro 1,31 + IVA/min

UK: Euro 1,31 + IVA/min

0190 854 486

DE: Euro 1,99/min

COOLE JAVA GAMES

FÜR NOKIA 3410, 3510, 6310, 5100, 6100, 66XX, 6800, 72XX, 7650, 3650, SIEMENS M1750, C55, S55, MOTOROLA T2020, LG UND SHARP GX-10

www.klingelton.com

*Logos: NOKIA, ERICSSON, SIEMENS (CAS, SAS, MEAS, MT50, CL50, C55, S55), SAMSUNG, ALCATEL. *Bildmitteilungen: alle NOKIA (außer 5110), SAMSUNG, SIEMENS (CAS, SAS, MEAS, MT50, CL50, C55, S55). *Klingeltöne: alle NOKIA (außer 5110), Sagem, Ericsson, Samsung, Alcatel, Philips (B25, B25 oder neuer) Telit & Siemens (CAS, SAS, MEAS, MT50, CL50, C55, S55 und neuer). Alle Klingeltöne auch für Siemens, Motorola, Alcatel, Panasonic mit Xonektor & Nokia kompatible TRIUM & SENDO Handys. *Polyphone Klingeltöne: NOKIA, SAMSUNG, SIEMENS, MOTOROLA, SHARP, PANASONIC, SAGEM, SONY-ERICSSON. Für polyphone Klingeltöne und JAVA Games muss die Standard WAP Verbindung eingerichtet sein.