



NUR HIER: PS2-HITS SELBST TESTEN!

Exklusiv: Spielbare PS2-Demos auf der DVD

€ 7,50

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
NEUE DEMOS**



SPIELBARE DEMOS, VIDEOS & EXTRAS

PlayStation 2
DVD
ROM



PRINCE OF PERSIA

SPIELBAR! Schwingt euren Säbel – gelingt euch die Flucht aus dem Palast des Todes?



NEED FOR SPEED UNDERGROUND

SPIELBAR! Drückt jetzt aufs Gaspedal: Der Turbo-Wahnsinn!



MEDAL OF HONOR: RISING SUN

VIDEO-DEMO! Die exklusive Reportage zum Kriegs-Epos.

AUSSERDEM SPIELBAR:

BEYOND GOOD & EVIL, MY STREET,
FREESTYLE METAL X, DISNEY'S
EXTREME SKATE ADVENTURE,
ROLLING, ITALIAN JOB U.V.A.

VIDEOS: FIFA 2004, GHOSTHUNTER,
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE U.V.A.



**PES 3
GEGEN
FIFA 2004**
DAS TEST-FINALE!
ANSTOSS AB
SEITE 76



SPIELBAR!

STEIG EIN, FAHR MIT!

NEED-for-SPEED Underground

Zwei Kurse spielbar!

Das drückt dich in den Sitz!

TRUE CRIME: STREETS OF LA

Dealer, Schmuggler, Drogenbosse: Schnapp sie dir alle! Der "GTA"-Rivale jetzt schon im Vorabtest

METAL GEAR SOLID 3

So tarnst du dich, so überlebst du: 70 heiße Facts und Screens – Riesenbericht ab Seite 56



TIPPS & TRICKS: ZONE OF THE ENDERS: 2ND RUNNER,
SOUL CALIBUR 2 – KAMPFTIPPS + MEGA-CHEATKARTEN U.V.M.



Java Games, Logos, Klingeltöne

BILDMITTEILUNGEN



für Nokia, Siemens & Samsung*

LOGOS



NOKIA-LÖSCHLOGO

Schick einfach "69998" an 81081

für Nokia, Siemens, Samsung, Ericsson & Alcatel*

HINTERGRUND BILDER



für Handys mit Farbdisplay*

COOLE JAVA GAMES

für Nokia 3300, 3410, 3510i, 3650, 6310i, 5100, 6100, 66XX, 6800, 72XX, 7650 & Sharp GX-10 & Siemens C55, M(T) 50



ALLE KLINGELTÖNE FÜR NOKIA, SAGEM, SIEMENS, MOTOROLA, ERICSSON, ALCATEL, SAMSUNG, TRIUM, SENDO, SHARP, PANASONIC, PHILIPS, TELIT

27648 White flag	26837 Get busy	27627 Did my time	31416 Rubberneckin'	25735 Air Forces Ones
27647 Where is the Love	31351 Shake Your Tail Feather	30127 No letting go	31243 I don't think so	22720 Wanksta
30145 Never leave you	31378 Going under	31324 Ich Denk an Dich	31348 Miss Independent	25893 Nigga
23546 Ab in den Süden	27651 Sympathy for the devil	22892 J on ai marre	31390 1,2,3 (Keep the spirit alive)	26005 8 mile
31446 Feelgood lies	31384 Home alone	31453 Through the storm	31418 Tanz das Brot	31058 P.I.M.P.
31222 The magic key	31339 Numb	24613 Business	31437 Wrapped (Hoy)	22956 Werner Beinhart
31386 Angel of Berlin	22288 We will rock you	31412 Send your love	31417 Hands up	31195 Smallville (TV Serie)
30124 Breathe	31402 Thioia Thioing	30118 Aicha	31405 No limit on the beach	31196 Notting Hill
31198 In the shadows	31354 Thank you baby!	31380 Smile	31406 Kein Grund zur Panik	31349 Marschmusik: Preussens Gloria
31429 Unrockbar	31449 Liebe	31454 Because you loved me	31332 Right thurr	31359 Der letzte Mohikaner
31331 Cant hold us down	31450 Another world	31459 Ice Queen	27649 Wildest dreams	31377 Twelve Monkeys Movie Theme
23416 Aya Benzer	31235 Gia	31271 Could it be you	31404 Looks like we made it	31352 King of Queens
31269 Maria (I like it loud)	30030 Für Dich	31108 Reign	20419 Summer Jam	30188 Saber Rider
30018 Ich kenne nichts	30210 Guantanamo	31172 Get my party on	22204 A dios le pido	31240 Detektiv Conan
31442 I believe in miracles	31447 Alive	31439 Yeh Yeh Yeh	31294 Reanimate	20427 Always look on the bright side of life
26696 Spirit in the sky	31403 Someday	31414 Love @ first sight	31433 Juramento	23810 Winnie the Pooh
31411 Alright	27650 This is the new shit	31076 Forever and for always	27618 Train on a track	31189 Der Entenstanz
31389 I will follow you	27660 Eat you alive	31459 Ich zieh mich vor Dir aus	27677 World filled with love	20417 Pinocchio
26964 Burgerdance	30021 Bounce	30222 Feel the heat of the night	30194 Goerli Goerli	31156 Herr Rossi sucht das Glück
31078 Stuck	31451 Kleider machen Leute	31255 Sounds like a melody	27622 Footballs coming home	31159 Resident Evil (Main Title Theme)
27672 Frantic	31452 The boys of summer	31391 Clubfiles one (Equinox IV)	31436 Flying high	30129 Nils Holgersson
31435 A forest	31415 Ten steps back	30203 Senorita	31438 Right on	31150 Bugs Bunny
31336 Like glue	31440 Aurelie	30065 Hurra Hurra	27671 Special needs	31145 Laurel & Hardy (Dick & Doof)
31413 Leb Deinen Traum	31092 Crazy in love	31381 Right Hurra die Schule brennt	31193 My love is like .. Wo	30132 Popeye

KINO/TV - 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	20853 Simenk	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: Rüllexen
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	21831 Wir kiffen	25313 Martinshorn (Tati-Tati)
25064 Miss Marple	20162 Titanic - My heart will go on	20949 Nationalhymne Italien	22733 We have a dream	23625 Mortal Kombat
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	24147 Schalke 04 (blau und weiss)
23144 Dschungelbuch: Problems mal ...	22995 Die Dornenvogel	21762 Super Jeile Zick	23041 Hell's Bells	24481 Ein Ruten 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 M.	21570 Wir sind alle über 40	20072 Smoke on the water	31143 Hey hey Wickie
20218 James Bond	23186 The Matrix	22288 We will rock you	20054 Thunderstruck	31146 Inspector Gadget
25149 Dragonball: Cha-La-Head...	31137 Aktenzeichen XY ungelöst	22008 Everybody	20636 The Final Countdown	31153 Bezaubernde Jeannie

Alle Klingeltöne sind polyphon bestellbar für SAMSUNG, SIEMENS, MOTOROLA, SHARP, NOKIA PANASONIC, SONY-ERICSSON, LG.

Sende POLY BESTELLNUMMER HANDYMODELL an

81081

z.B.: POLY 30030 Nokia 6100
(für Österreich: SMS an 0900 528 050)

UNLIMITED DOWNLOAD PER WAP

Über unseren WAP-Service kannst Du Dir so viele Klingeltöne, Logos, animierte Bildmitteilungen, JAVA-Games und polyphone Klingeltöne downloaden wie Du willst.

Schick eine leere SMS an 0043 699 11514271

Du bekommst dann eine Antwort-SMS: -Meldung "Einstellung eingegangen" - Einstellungen Speichern - Unter Dienste "Klingelton" auswählen ... und ab geht's ins WAP ...

Kosten EUR 1,86/Min. während Verbindung zu WAP

BESTELLEN PER SMS

Sende: BESTELLNUMMER HANDYMODELL an

81081*

0900 528 050**

+ 9898***

z.B. 30030 Nokia 3310

TELEFONISCHER BESTELLSERVICE

So einfach funktioniert's:

- (1) Logo, Bildmitteilung, Klingelton JAVA-Game oder Mailboxanspruch auswählen
- (2) Die Servicenummer für Dein Land anrufen oder SMS schicken
- (3) In 1 Minute auf dem gewünschten Handy

0900 510 035
AT: Euro 2,16/Min

0901 579 975
CH: CHF 4,23/Min

900 77 900
LU: Euro 1,14/Min

0903 39030
BE: Euro 1,14/Min

166 140 478
IT: Euro 1,31 + IVA/Min

0909 0400 404
NL: Euro 0,70/Min

0190 854 486

DE: Euro 1,86/Min

*Logos: NOKIA, ERICSSON, SIEMENS (C45, S45i), ME45, M(T)50, CL50, C55, S55, SAMSUNG, ALCATEL. *Bildmitteilungen: alle NOKIA (ausser 5110), SAMSUNG, SIEMENS (C45, S45i), ME45, M(T)50, CL50, C55, S55. *Klingeltöne: alle NOKIA (ausser 5110), Sagem, Ericsson, Samsung, Alcatel, Philips (625/825 oder neuer) Telit & Siemens (C45, S45i), ME45, M(T)50, CL50, C55, S55 und neuer. Alle Klingeltöne auch für Siemens, Motorola, Alcatel, Panasonic mit Toneditor & Nokia kompatible TRIUM & S ENDO Handys. *Polyphone Klingeltöne: NOKIA, SAMSUNG, SIEMENS, MOTOROLA, SHARP, PANASONIC, SAGEM, SONY-ERICSSON. *Farbige Hintergrundbilder für Handys mit Farbdisplay der Hersteller Nokia, Siemens, Sony-Ericsson, Samsung, Sharp, Panasonic, Motorola. Für polyphone Klingeltöne, JAVA Games, farbige Betreiberlogos und farbige Hintergrundbilder muss die Standard WAP Verbindung eingerichtet sein.

*für ALLE dt. Netze, 2 SMS x 1,99 € (max. 3,98 €) VD2-Lst. 0,24 €, **2€ /SMS, ***3 CHF/SMS



SPIELBAR: Need for Speed Underground

Sensationell: Spielt den Racer des Jahres, so lange ihr wollt – Wochen vor dem Verkaufsstart!

Die spielbare Demo-DVD

Exklusiv: Live-Action!

Woanders dürft ihr nur zuschauen, hier dürft ihr selbst spielen: Jeden Monat die brandheiße Demo-DVD mit spielbaren Demos der neuesten Hits.

OPM2 – für alle, die mehr wollen!



Prince of Persia

Schwingt den Säbel – Wochen vor allen anderen exklusiv auf der OPM2-DVD!

Inhalt *

9 spielbare Demos

Need for Speed Underground
Prince of Persia: The Sands of Time
Beyond Good & Evil
Disney's Extreme Skate Adventure
Freestyle Metal X
My Street
Rolling
The Italian Job – Circuit Demo
The Italian Job – Stunt Demo

Videos

FIFA Football 2004
Ghosthunter
Hardware Online Arena
Legacy of Kain Defiance
Medal of Honor: Rising Sun
Whiplash



Beyond Good & Evil

Das neue Meisterwerk des "Rayman"-Erfinders muss man gespielt haben!



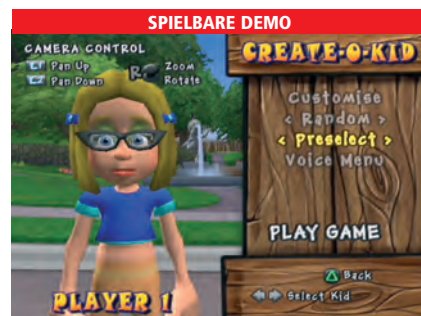
The Italian Job

Das offizielle Spiel zum kommenden Film-Hit. 2 Demos: Stunt und Rennen!



Freestyle Metal X

Heiße MotoX-Bikes und kultige 80er-Hardrock-Mucke von Manowar & Co.



My Street

Witzige Party-Demo für bis zu vier Spieler!

Das volle Demo-Programm
OPM2 UNCUT
Jetzt einsteigen: Abo-Karte im Heft!



The Dark Chronicle Adventure with Fischreimen

fun, anyone?

PlayStation®2

Erforsche die Gegenwart, entdecke die Zukunft. Bekämpfe Monster, baue Dörfer, erfinde Waffen und erschaffe Geräte. Steuere Züge, spiele Golf, veranstalte Fischreimen, mache Fotos, die zu neuen Erfindungen anregen, und vor allem: Rette die Welt. Dark Chronicle, es gibt kein größeres Abenteuer.

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





on !

KURZ VORM PLATZEN: Hui, jetzt wird's aber trotz der üppigen 148 Seiten richtig eng im OPM2: Hektisch schicken uns die Spielehersteller täglich bündelweise Vorabmuster ihrer neuesten Spiele. Ob Murks oder Hit: Wie immer haben wir für euch die **Berge von Neuerscheinungen gesichtet**. Die besten findet ihr im Vorschau-Teil dieser Ausgabe: Erlebt die phänomenalen PS2-Winterhits ab...

Seite 40

EINBLICKE: Es kommt erst 2004, doch wir haben die Infos zum Knaller "Metal Gear Solid 3: Snake Eater" schon jetzt. **Exklusive Hintergrund-Infos zu allen Facetten** dieses Dschungel-Thrillers, sagenhafte Screenshots und Geheimnisse, die ihr noch nirgends gelesen habt: Wir verraten euch auf sechs Seiten, **was Snake als Schlangenfresser wirklich erlebt**:

Seite 56

KAUFBERATUNG: Achtung Testlawine! Mit über 30 Neuheiten geht die PS2 in die Weihnachtssaison. Wir testen wie gewohnt kritisch, kompetent und fair alle Neuheiten. Darunter auch die lang erwarteten Highlights "Prince of Persia", "SSX 3", "XIII", "FIFA 2004" oder auch "Pro Evolution Soccer 3". Gurken, enttäuschende Nischentitel und Budget-Neuheiten haben wir mit kleinen Test-Schnipseln bedacht – mehr Platz haben die neben den Hits auch nicht verdient. Der Mammut-Testteil beginnt ab...

Seite 64

Und jetzt: Ran an die DVD,
ran ans Heft – Viel Spaß!



Ch. Blendl

Christian Blendl
Chefredakteur

Naturbursche: Snake in "Metal Gear Solid 3"



Prima Prinzenrolle: "Prince of Persia"



Rabiater Rächer: "Judge Dredd: Dredd vs. Death"



Schnee-Schnuckel: "SSX 3"



PlayStation 2

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

22 NEWS



Die Topspiele im Überblick.....	34
DVD-Charts	138
DVD-Erscheinungstermine	138
Games-News	22
Hitech-News	140
Movie-News	132
Preis-Check	38
Spiele-Neuheiten: Termine	32
Wertungs-Check/Most Wanted	36
World of PS2	30

132 MOVIE-TEST



Inhalt	132
24 Season 1	136
28 Days later	136
Dämonisch	135
D. Herr d. Ringe – Die zwei Türme ..	134
Die Wutprobe	136
Gangs of New York	134
The Transporter	135

140 HI-TECH



Inhalt	140
Action-Replay-MAX	142

RUBRIKEN



Ausblick, Impressum	144
Comic	146
Demo-Disc	3, 8
DVD USK16 Uncut Info	19
DVD-Amaray-Cover	18
DVD-Amaray-Cover USK 16 Uncut ..	20
Inhalt	6
Leserbriefe/Profi-Tipps	112
OPM2-Shop: Nachbestellung	126
Power On – Editorial	5
PSone-Perle	146

INDEX



Aliens vs. Predator: Extinction ..114	NHL Hitz Pro	.87
ATV Offroad Fury 2	Prince o. Persia: T. Sands o. Time ..	.104, 114
Baphomet's Fluch: D. Schl. Drache ..50	Pro Evolution Soccer 2	.110
Beyond Good & Evil	Pro Evolution Soccer 3	.76
Bionicle	Reel Fishing 3	.108
Buffy: Chaos Bleeds	Robin Hood: Def. of the Crown ..	.100
Castlevania	Rolling	.14, 87
Disney's Extreme Skate Adv.13	RTX Red Rock	.114
Driver 3	Secret Weapons over Normandy ..	.48
Dog's Life	SOCOM: U.S. NAVY SEALs	.115
ESPN NFL Football	Soul Calibur 2	.116, 124, 127
ESPN NHL Hockey	Space Invaders: Invasion Day ..	.108
FIFA Football 2004	Splashdown: Rides gone wild ..	.115
Freaky Flyers	SSX 3	.82
Freestyle Metal X	Starsky & Hutch	.115
Ghosthunter	SWAT Global Strike Team	.103
Gladiator – Schwert der Rache ..15	The Getaway	.110
Gladius	The Great Escape	.114
Gregory Horror Show	The Italian Job	.12
Hardware Online Arena	The Simpsons: Hit & Run	.80, 116
Judge Dredd: Dredd vs. Death90	Tiger Woods PGA Tour 2004	.115
Legacy of Kain: Defiance	Time Crisis 3	.74
Metal Arms: Glitch i. t. System ..105	Tony Hawk's Pro Skater 4	.109
MGs 2: Sons of Liberty	True Crime: Streets of LA	.54
Metal Gear Solid 3: Snake Eater ..56	Whiplash	.15
My Street	Worms 3D	.109
NBA Jam	WRC 3	.46
NBA Live 2004	XGRA	.72
Need for Speed Underground8	XIII	.68
NHL 2004	ZOE 2: The 2nd Runner	.118

INHALT 12/2004

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

56



EXKLUSIV-SPECIAL: Detaillierte Informationen zu Snakes Überlebenskampf im Dschungel.

Prince of Persia: The Sands of Time

64



TEST: Der Pixel-Prinz aus der Videospiele-Urzeit hat sich zum prächtigen Polygonkämpfer gemausert.

Driver 3

44



VORSCHAU: Undercover-Agent Tanner drückt wieder auf die Tube – diesmal in Miami, Nizza und Istanbul. OPM2 besucht die Entwickler!

DAS MEISTGEKAUFTE PS2-MAGAZIN.



82



TEST: Zum dritten Mal schickt EA Big seine funky Boarder-Crew auf die Piste.



40



Medal of Honor: Rising Sun

VORSCHAU: Unser Spielbericht zur neuesten "Medal of Honor"-Episode verrät Einzelheiten zu Spielablauf und Grafik.



76



TEST: Schon seit Jahren konkurrieren EAs "FIFA"-Serie und Konamis "Pro Evolution Soccer"-Spiele. Wer schießt diesmal das Golden Goal?

56 SPECIAL



Metal Gear Solid 3: Snake Eater ... 56

40 VORSCHAU



Baphomet's Fluch:
Der Schlafende Drache 50
Castlevania 53
Driver 3 44
Legacy of Kain: Defiance 52
Medal of Honor: Rising Sun 40
Secret Weapons over Normandy ... 48
True Crime: Streets of LA 54
WRC 3 46

62 TEST



Testeinführung 62
ATV Offroad Fury 2 104
Bionicle 108
Buffy im Bann der Dämonen:
Chaos Bleeds 98
Dog's Life 94
ESPN NFL Football 102
ESPN NHL Hockey 102
FIFA Football 2004 78
Freaky Flyers 106
Freestyle Metal X 106
Gladiator – Schwert der Rache ... 105
Gladius 96
Gregory Horror Show 109
Judge Dredd: Dredd vs. Death 90
Metal Arms: Glitch in the System ... 105
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty 110
My Street 92
NBA Jam 104
NBA Live 2004 86
NHL 2004 88
NHL Hitz Pro 87
Prince of Persia: The Sands of Time . 64
Pro Evolution Soccer 2 (Platinum) . 110
Pro Evolution Soccer 3 76
Reel Fishing 3 108
Robin Hood: Defender o. t. Crown . 100
Rolling 87
Space Invaders: Invasion Day 108
SSX 3 82
SWAT Global Strike Team 103
The Getaway (Platinum) 110
The Simpsons: Hit & Run 80
Tony Hawk's Pro Skater 4 (Plat.) ... 109
Time Crisis 3 74
Worms 3D 109
XGRA 72
XIII 68

114 TIPPS



Inhalt 114
Soul Calibur 2 124
Zone of the Enders 2: The 2nd Runner -
Komplettlösung 118
Cheat-Karten
Soul Calibur 2 127

PS2 Demo-DVD 12/2003

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

Der Inhalt

Spielbar

Beyond Good & Evil	11
Disney's Extreme Skate Adventure	13
Freestyle Metal X	13
My Street	14
Need for Speed Underground	8
Prince of Persia:	
The Sands of Time	10
Rolling	14
The Italian Job - Circuit Demo	12
The Italian Job - Stunt Demo	12

Videos

FIFA Football 2004	15
Ghosthunter	15
Hardware Online Arena	15
Legacy of Kain Defiance	15
Medal of Honor: Rising Sun	15
Whiplash	15



Spannende Positionskämpfe zeichnen die "Underground"-Rennen aus. Tipp: Haltet euch innen und versucht am Ausgang der Kurve, den Gegner nach außen abzudrängen.

Steuerkreuz oben/unten:



So wählt ihr die Kategorie:
 ↷ Spielbare Demos
 ↷ Videos

Steuerkreuz links/rechts:



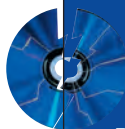
So markiert ihr euren gewünschten Titel.

Start+Select:



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

DVD defekt?



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

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

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

Need for Speed Underground

Mit uns erlebt ihr schon Wochen vor dem Verkaufsstart den ultimativen Geschwindigkeitsrausch!

Weltpremiere: Früher als alle anderen PS2-Fans auf diesem Planeten dürft ihr die Demo zum Rennspiel des Jahres spielen. Wir haben alle Hebel in Bewegung gesetzt, um euch diese Mega-Demo schon jetzt, einen Monat vor allen anderen Ländern, präsentieren zu können!

Unsere "Need for Speed Underground"-Demo umfasst zwei Spielmodi und zwei Strecken. Beginnen wir mit dem "Circuit Race", dem Rennen auf einem Rundkurs.

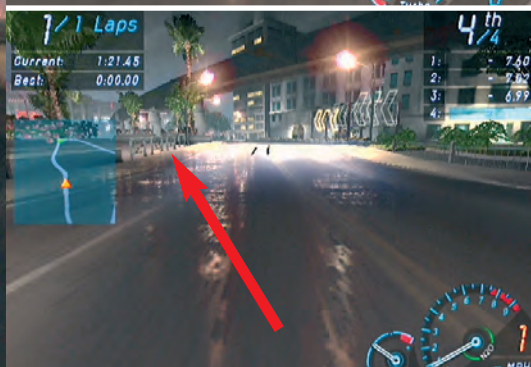
Circuit Race

In der Fahrzeug-Auswahl seht ihr den einzigen verfügbaren Wagen, ein Mitsubishi Eclipse. Schaut euch den Wagen näher an: Mit dem rechten Analog-Stick könnt ihr ihn drehen und euren Blickwinkel verändern. Haltet ihr **[R1]** gedrückt, zoomt die Kamera näher heran, mit **[L1]** entfernt sie sich wieder vom Fahrzeug.

Drückt ihr ein paar Mal **[X]**, lest ihr (in englischer Sprache) die Tuning- und Gestaltungsoptionen, die in der Vollversion zur Verfügung stehen. Damit das im Anschluss folgende Rennen auch richtig Spaß macht, präsentiert euch EA in der Demo bereits einen aufgemotzten Schlitten.

Während der kurzen Ladezeit könnt ihr euch mit der Steuerung vertraut machen – eine Beschreibung findet ihr natürlich auch auf dieser Doppelseite. Neben Gas (**[X]**) und Bremse (**[O]**) ist vor allem die **[L1]**-Taste wichtig, damit aktiviert ihr den eingebauten Nitro. Setzt diesen Turbo gezielt ein, denn den ultimativen Geschwindigkeitsrausch erlebt ihr nur wenige Sekunden lang, dann ist der Nitro-Tank leer. Also nicht gerade in einer engen Kurve aktivieren...

Zusammen mit drei Kontrahenten findet ihr euch bei Nacht auf einer Stadtstrecke wieder. Senkt die gut gebaute Start-Braut ihre Arme, heißt es "Vollgas und los". Sofort schießt ihr mit einem Affenzahn los, da spürt man die PS unter der Haube. Um euer Ren-



Das wird knapp: An der Kreuzung müsst ihr immer mit Querverkehr rechnen.

Wer machts besser? Diese OPM2-Bestzeit von Thomas ist schwer zu knacken...



Abkürzungen: Hier zeigen wir euch drei Abzweigungen des Circuit-Kurses.

Schaltet dann, wenn sich der Zeiger am Beginn des roten Bereichs befindet. Mit Hilfe des Turbos (L1) durchfahrt ihr die langen dritten und vierten Gänge in Windeseile.

nen nicht vorzeitig zu beenden, solltet ihr entgegen kommenden Autos und Straßenbahnen unbedingt ausweichen. Wie schon beim Vorgänger "Hot Pursuit 2" weisen die Strecken Abkürzungen und Parallel-Passagen auf. Drei Abzweigungen der Demo seht ihr auf den Bildern oberhalb dieser Zeilen. Gute Dienste leistet euch vor allem bei den ersten Rennen der immer sichtbare Kartenausschnitt. Enge Kurven könnt ihr damit genauso "vorhersehen" wie eine lange Gerade als Turbo-Einsatzgebiet.

Schafft ihr die Strecke in weniger als 100 Sekunden, seid ihr gut. Die OPM2-Bestzeit (Bild rechts oben auf dieser Seite) dürfte da schon schwieriger zu knacken sein...

Drag Race

Das Drag Race bringt den ultimativen Adrenalinstoß für Fans illegaler Straßenrennen. Knapp 30 Sekunden lang heißt es: Augen zu und Gas geben. Ein Auge solltet ihr aber offen halten, denn auch nachts sind die Straßen nicht leer – zivile Fahrer nehmen auf eure Rennen keinerlei Rücksicht.

Konzentrieren solltet ihr euch außerdem auf euren Motor, beim Drag Race schaltet ihr nämlich manuell (Hochschalten mit R2). Um den richtigen Schaltpunkt zu erwischen, solltet ihr auf die Umdrehungsanzeige am linken Bildrand achten. Knapp unterhalb des roten Bereichs ist der optimale Schaltpunkt. Unser Tipp: Setzt den Nitro ein, um

den dritten, vierten und fünften Gang schnell auszureizen.

Tipp zum Zeit und Nerven sparen: Wenn ihr kurz nach der Zieldurchfahrt drückt und dann "Restart" wählt, müsst ihr die Demo nicht erst neu starten, um das nächste Rennen beginnen zu können.

OPM2 Spielbare Demo

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	EA
ERSCHEINT	21. November 2003
TEST	im nächsten OPM2

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick: Damit lenkt ihr euren Mitsubishi Eclipse über die Strecke. Wechselt zwischen entfernter und naher Außenperspektive sowie der Stoßstangen-Kamera. Blickt während der Fahrt nach hinten.

X Mit diesem Knopf gebt ihr Gas.

○ Ihr bremsen den Wagen ab; bei Stillstand fahrt ihr mit dieser Taste rückwärts.

L1 Mit diesem Knopf aktiviert ihr den begrenzt vorhandenen Nitro-Turbo.

L2 Bei manuellem Getriebe schaltet ihr mit dieser Taste einen Gang herunter.

R1 Damit betätigt ihr die Handbremse für enge Haarnadelkurven.

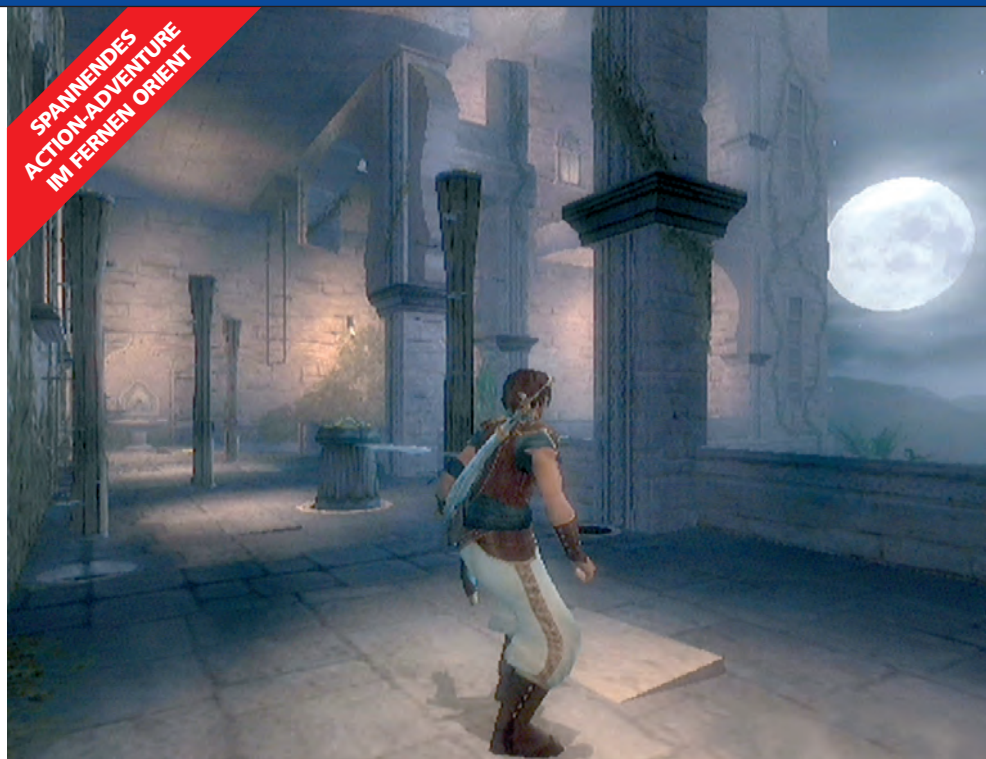
R2 Bei manuellem Getriebe schaltet ihr mit dieser Taste einen Gang hoch.

Ihr pausiert das Spiel und könnt neu starten.





① Erst wenn ihr die Monster mit dem Dolch der Zeit erstecht, zerfallen diese zu Staub.



① Auf diesem steinernen Balkon erwarten unseren orientalischen Helden tödliche Fallen. Zum Glück leuchten die mit Messern bestückten Pfähle im kalten Mondlicht besonders auffällig.

Prince of Persia: The Sands of Time

Er ist jung, gut aussehend und sportlich – der Prinz aus Persien räumt mit veralteten Vorurteilen auf und kämpft im "Matrix"-Stil gegen böse Fakir-Zombies!

In unserer spielbaren Demo des orientalischen Abenteuers findet ihr vier abwechslungsreiche Ausschnitte des Videospiel-Märchens. Ihr steigt am Spiel-Anfang ein. Hier erklärt euch der Prinz, wie ihr geschickt an Steinblöcken nach oben klettert, die Wand hinauf lauft oder über große Abgründe springt. Nach einem kleinen Sprint an einer senkrechten Mauer entlang trifft ihr auch schon auf den ersten Gegner, an dem ihr eure Schwerttechnik etwas trainieren könnt. Die eben erlernte Kampf-Praxis wird euch im nächsten Abschnitt das Leben retten. Hier erwarten euch nämlich Schwert schwingende Amazonen-Zombies und muskelbepackte Horror-Eunuchen. Unser Tipp für den Kampf: Wenn ihr ganz nahe am

Gegner steht, drückt ab und zu die -Taste. Dann führt der Prinz eine spektakuläre Spezialattacke aus und sticht den Unhold von hinten nieder. Erst wenn alle Monster mit der -Taste erledigt sind, könnt ihr an der grell leuchtenden Sand-Fontäne eine Vision betrachten, die euch auf den nächsten Abschnitt vorbereitet. Dabei ist wesentlich mehr Geschick gefragt.

Lauft an der Wand nach oben über den Schalter und klettert dann die neue Plattform hinauf. Schwingt euch an der Stange nach oben und hechtet an der Falle vorbei. Lauft wieder an der Wand entlang und schleicht geschickt durch die nächste Falle. Ein Tipp noch zum Schluss dieser Etappe: Wenn ihr an der Wand entlang lauft, könnt ihr euch von dort aus mit der -Taste abstoßen und auch eine Leiter erreichen. Im nächsten Abschnitt wird es richtig knifflig. Klettert die Leiter nach unten und lauft von hier aus an der Wand entlang über die

Schalter. Sofort fahren unterhalb der Gitter Plattformen heraus, über die ihr zur nächsten Wand lauft. Ab einer bestimmten Stelle müsst ihr aus dem Lauf heraus springen, sonst stürzt ihr in die Tiefe. Aber auch ein Ausrutscher wäre nicht besonders tragisch. Drückt ihr rechtzeitig die -Taste, aktiviert ihr den Sand der Zeit und spult das Geschehen zurück bis an eine Stelle, an der der Prinz wieder sicher mit beiden Beinen auf der Plattform steht. Damit habt ihr die große Besonderheit dieses Spiels zum ersten Mal live erleben dürfen.

OPM2 Spielbare Demo

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	
GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Ubisoft
ERSCHEINT	20. November 2003
TEST	im nächsten OPM2

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick:

Damit lenkt ihr den Prinzen durch die Levels.

Rechter Analog-Stick:

Er lässt die Kamera um den Prinzen rotieren.

 Mit einem Dolch-Stoß erledigt ihr die Zombies.

 Steckt damit das Schwert weg.

 Mit dieser Taste springt und klettert ihr.

 Zieht damit das Schwert und schlägt zu.

 Damit spult ihr die Zeit zurück.

 Schaltet in eine übersichtliche Perspektive.

 An Stangen schwingen/Wände entlang laufen.

 Blickt euch aus der Ego-Perspektive um.

 Pausiert das Spiel.

 Mit dieser Taste kehrt ihr zum Hauptmenü zurück.

DualShock2





**FACETTENREICHES
ABENTEUER MIT
FEINER GRAFIK**

Jade wird bei der Suche nach Beweisen in der Fabrik der Section Alpha von einem Offizier und dessen Gefolge entdeckt. Jetzt müsst ihr die Beine in die Hand nehmen, oder es ist aus!

Beyond Good & Evil

Vorhang auf für Ubisofts fantastisches Abenteuer: Dies ist nur ein kleiner Vorgeschmack auf die vielen Gefahren, die Reporterin Jade überstehen muss.

Schon mehrfach haben wir über dieses originelle und abwechslungsreiche Action-Adventure berichtet. Was auf Hyllis, dem Heimatplaneten von Jade, alles möglich ist, könnt ihr mit dieser Demo schon vorab ausprobieren. Der erste Abschnitt der Demo spielt auf dem Meer. Ihr übernehmt die Kontrolle über das Luftkissenboot von Pey'J, das sich ganz leicht steuern lässt. Mit **R2** gebt ihr Gas und mit **X** betätigt ihr die Bordkanone. Das Geschütz werdet ihr auch dringend brauchen, denn zu Beginn der Sequenz öffnet sich am Himmel ein Dimensionstor und eine riesige, knochige Seeschlange fliegt auf Hyllis herab. Ballert, was das Zeug hält!

Habt ihr das Monster erledigt, folgt ein Abschnitt, in dem Jade leise und unauffällig

eine Fabrik der hyllianischen Armee infiltrieren und Beweise sammeln muss. In geduckter Haltung schleicht ihr zunächst durch enge Gänge und Schächte, vorbei an unaufmerksamen Wachen. Vor den Ratten braucht ihr euch nicht zu fürchten. Ihr beseitigt sie mit einem einfachen Tritt, indem ihr **X** drückt. Nachdem ihr den Kanal verlassen habt, drückt ihr euch an die schattige Wand und schleicht langsam voran. Blickt ihr an der Ecke nach links, seht ihr ein Förderband mit Kisten. Darüber befindet sich ein Monitor, der euch den Inhalt der Kisten zeigt. Ihr zückt nun mit **R1** eure Kamera und zielt auf den Monitor. Sobald das Bild eines Skeletts erscheint und eure Zielerfassung rot leuchtet, macht ihr ein Bild mit **X**. Anschließend kriecht ihr an den Wachen vorbei. Ihr schnappt euch die Perlen, öffnet die Tür und macht mit **○** einen Hechtsprung über die Rohre am Boden. Plötzlich werdet ihr von einem hohen Tier der Armee und seinen



Die Schlange wurde von den außerirdischen Invasoren, den DomZ, auf euch losgelassen.

Knechten überrascht. Jetzt beginnt eine gnadenlose Hetzjagd, bei der ihr Jade in eure Richtung dirigieren müsst. Schafft ihr es, den Aggressoren zu entkommen?

OPM2 Spielbare Demo

BEYOND GOOD & EVIL

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Ubisoft
ERSCHEINT	13. November 2003
VORSCHAU	OPM2 09/2003

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick:

Damit steuert ihr das Hovercraft-Boot und Jade.

Rechter Analog-Stick:

Im zweiten Abschnitt verändert ihr die Kameraperspektive.

X Im Boot schießt ihr damit, beim Gehen dient diese Taste zum Treten.

○ Je nach Körperhaltung macht ihr eine Rolle oder einen Hechtsprung.

L1 Mit dieser Taste geht ihr in die Hocke.

L2 Auch mit dieser Taste macht Jade sich klein.

R1 Hiermit wechselt ihr in den Kamera-Modus.

R2 Drückt im Hovercraft diese Taste um Gas zu geben.

DualShock2

L1

Ducken

L2

Ducken

R2

Hovercraft beschleunigen

R1

Fotokamera-Modus

Kamera justieren

Hovercraft/Jade steuern

X Schießen, treten

○ Rolle oder Hechtsprung



The Italian Job – Circuit Demo

Kleines Auto, riesiger Spaß: Mit dem Mini kämpft ihr euch durchs Großstadtgewirr zum Sieg.

Im ersten der beiden Teile der "The Italian Job"-Demo rast ihr durch eine belebte Großstadt samt lästigem Gegenverkehr. Wer "Burnout 2" oder "Midnight Club 2" kennt, wird sich schnell heimisch fühlen: Ihr müsst eine Anzahl von Checkpoints in einer bestimmten Reihenfolge abfahren; welche Route ihr dabei einschlagt, bleibt euch überlassen – auf diesem solltet ihr auf den Radar achten – auf diesem ist der nächste Checkpoint als roter Punkt dargestellt. Zum anderen weisen euch leuchtende grüne Pfeile den rechten Weg. Während des Rennens

heißt es Augen auf, denn das Straßennetz ist mit etlichen Abkürzungen gepflastert, die sich euch nicht auf Anhieb aufdrängen. Läuft es nicht so rund wie ihr es gerne hättet, könnt ihr das Rennen jederzeit neu starten – die Demo ist jedoch insgesamt auf rund fünf Minuten begrenzt.

OPM2 Spielbare Demo

THE ITALIAN JOB – CIRCUIT DEMO

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Eidos
ERSCHEINT	November 2003
TEST	im nächsten OPM2



Das grüne Symbol im Hintergrund weist den Weg zum nächsten Checkpoint.

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick:

Damit lenkt ihr euer Auto über die Piste.

Rechter Stick

Alternativ zu den Feuerknöpfen könnt ihr so Gas geben und bremsen. Damit wechselt ihr die vier Kameraperspektiven durch.

Drückt diesen Knopf, um die Handbremse zu ziehen.

Beschleunigt euren Mini.

Bremst euren Mini ab.

Damit werft ihr einen Blick nach hinten.

Damit werft ihr einen Blick nach hinten.

Euer Mini stellt sich auf zwei Räder.

Euer Mini stellt sich auf zwei Räder.

Ihr kommt ins Pausenmenü.

Setzt euren Mini auf die Piste zurück.

DualShock2

L1	Nach hinten blicken	L2	Nach hinten blicken	R2	Stunt ausführen	R1	Stunt ausführen
Gas geben/Bremsen				Kamera wechseln			
Auto steuern				Handbremse			
Auto zurücksetzen				Gas geben			
Pausenmenü				Bremsen			

The Italian Job – Stunt Demo



Und hoch das Bein: Jeder Meter auf zwei Rädern bringt am Ende Extrapunkte.

Beweist hinterm Steuer des rasenden Einkaufswagens eure Qualitäten als Stuntman!

Im zweiten Teil der "The Italian Job"-Demo geht es nicht um Spitzengeschwindigkeiten. Auf einem verwinkelten Parcours müsst ihr zeigen, wie virtuos ihr die Steuerung eures Minis im Griff habt. Insgesamt 74 Sekunden dürft ihr für die Strecke brauchen, die vornehmlich aus Rampen und schmalen Stegen besteht. Pfeile weisen euch den richtigen Weg, doch Vorsicht: An den meisten Stellen heißt es sofort "Game over", wenn ihr in den Abgrund fällt. Lässt sich ein Absturz kaum noch vermeiden, könnt ihr schnell noch die -Taste drücken und ihr

werdet auf die Strecke zurückgesetzt. Um in der Endabrechnung möglichst gut dazustehen, solltet ihr euren Flitzer so oft wie möglich per **R1**- oder **R2**-Taste auf zwei Räder stellen. Das macht die Sache in manchen Passagen zwar ungleich schwieriger, bringt aber auch enorm viele Punkte.

OPM2 Spielbare Demo

THE ITALIAN JOB – STUNT DEMO

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Eidos
ERSCHEINT	November 2003
TEST	im nächsten OPM2

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick:

Damit lenkt ihr euer Auto über die Piste.

Rechter Stick

Alternativ zu den Feuerknöpfen könnt ihr so Gas geben und bremsen. Damit wechselt ihr die vier Kameraperspektiven durch.

Drückt diesen Knopf, um die Handbremse zu ziehen.

Beschleunigt euren Mini.

Bremst euren Mini ab.

Damit werft ihr einen Blick nach hinten.

Damit werft ihr einen Blick nach hinten.

Euer Mini stellt sich auf zwei Räder.

Euer Mini stellt sich auf zwei Räder.

Ihr kommt ins Pausenmenü.

Setzt euren Mini auf die Piste zurück.

DualShock2

L1	Nach hinten blicken	L2	Nach hinten blicken	R2	Stunt ausführen	R1	Stunt ausführen
Gas geben/Bremsen				Kamera wechseln			
Auto steuern				Handbremse			
Auto zurücksetzen				Gas geben			
Pausenmenü				Bremsen			

Freestyle Metal X

Rauf auf das Cross-Bike und durchstarten: Hier macht ihr Wahnsinns-sprünge und fette Air-Tricks!

"Freestyle Metal X" ist kein Motocross-Rennspiel, sondern eine waschechte Stunt-Gaudi mit riesigen, frei befahrbaren Arealen. Die Demo beinhaltet einen ausführlichen Trainings-Modus, in dem ihr den Umgang mit dem Motorrad erlernt. Vor allem die Trainingssektion "Stage 2" solltet ihr euch anschauen: Hier lernt ihr die Grundlagen für irre Stunts und Sprungtricks (Pre-Loads, Trick-Modifier, Burnouts usw).

Habt ihr die Grundlagen der Steuerung verinnerlicht, zeigt ihr euer Können im Level "Rodeo Rise". Ihr findet den Level, wenn ihr

nach der Wahl des Motorrads im Bildschirm "Cindy's Motocross School" einmal ➡ drückt. Bestätigt hier den Menüpunkt "Freeride". Schon kann's losgehen. Ihr fetzt über steile Rampen, springt über eine Scheune und beweist Geschick beim Big-Air-Contest. Viel Spaß dabei.

OPM2 Spielbare Demo

FREESTYLE METAL X

GENRE	Offroad-Rennspiel
HERSTELLER	Konami
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	in diesem OPM2 (S.106)



Um auf schmalen Oberflächen zu balancieren, drückt ihr die -Taste.

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick:

Damit lenkt ihr das Motorrad oder dreht euch in der Luft.

- ⬆ Hiermit modifiziert ihr eure Tricks. Drückt diese Taste auch, um auf schmalen Wegstücken zu balancieren.
- ⬇ Drückt diese Taste zusammen mit dem Stick/Steuerkreuz, um Tricks zu machen.
- ⊗ Mit dieser Taste gebt ihr Gas.
- ⬇ Hiermit bremsst ihr und macht in der Kurve einen Powerslide.
- ⬆ Beim Loslassen dieser Taste macht ihr einen kleinen Sprung.
- ⬆ Haltet ihr diese Taste gedrückt und lasst sie dann los, gibt's einen Boost.

DualShock2

⬆ Pre-Load

Lenken, vor- oder zurücklehnen



⬆ Kupplung ziehen

⬆ Modifier, Balance-Trick

⬆ Tricks

⊗ Beschleunigen

⬆ Bremsen

Disney's Extreme Skate Adventure

In diesem farbenfrohen Skate-Spiel steigt ihr mit berühmten Disney-Stars aufs Board.

Bevor es losgeht, entscheidet ihr euch für einen von acht Skatern. Neben den bekannten Disney-Figuren wie Buzz Lightyear, Simba oder Tarzan stehen auch zwei Kid-Skater zur Auswahl – Ryan und Mallie Ann (weitere Kid-Skater findet ihr im Menü "Extreme Skate Crew"). Sobald ihr euch für einen Charakter entschieden habt, startet ihr im Level "Andy's Zimmer", bekannt aus dem Film "Toy Story 2". Ihr grindet auf Dominosteinen, fährt über eine Spielzeugautobahn hinauf aufs Bett und springt über ein Schachbrett hinweg in eine offene

Schublade. Im ganzen Zimmer verteilt warten andere Spielfiguren, die mit einem türkisfarbenen Pfeil markiert sind. Per -Taste unterhaltet ihr euch mit ihnen und erhaltet so Aufgaben. Schafft ihr es, die Plasticsoldaten aus der Truhe zu befreien? Werdet ihr die SKATE-Buchstaben finden?

OPM2 Spielbare Demo

DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE

GENRE	Trendsport
HERSTELLER	Activision
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	OPM2 11/2003



Wohoo! Cowboy Woody absolviert ein Checkpoint-Rennen durch Domino-Tore.

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick:

Damit lenkt ihr den Skater und modifiziert eure Tricks.

Rechter Analog-Stick:

Mit dem rechten Stick bewegt ihr die Kamera. Mit dieser Taste grindet ihr auf Kanten.

- ⬆ Auch hiermit zeigt ihr tolle Kunststückchen. Haltet die Taste gedrückt, um in die Hocke zu gehen. Lasst los, um zu springen.
- ⬆ Eine von drei Tricktasten.
- ⬆ Haltet diese Taste gedrückt, um euch in der Luft links herum zu drehen.
- ⬆ Den Revert braucht ihr, um nach der Landung in der Pipe die Combo fortzusetzen.
- ⬆ Damit macht ihr in der Luft eine Rechtsdrehung.
- ⬆ Hiermit macht ihr nicht nur einen Revert, sondern ändert auch die Stellung.

DualShock2

⬆ Linksdrehung

⬆ Revert

⬆ R2

Revert, Switch

⬆ R1

Rechtsdrehung

Kamera bewegen

Lenken, Drehung, Balance halten



⬆ Grind

⬆ Trick, Grind, Aufgabe erhalten

⊗ Ducken, Springen

⬆ Trick, Grind



Rolling

Flüssige Grinds und schwindelerregende Spins – mit "Rolling" kommen Inline-Skater auf ihre Kosten.

Zusammen mit "Freestyle Metal X" und "Disney's Extreme Skate Adventure" ist "Rolling" der dritte Trendsport-Kracher auf dieser Demo-Scheibe.

In unserer Demo sind drei Inline-Profis und ein Areal anwählbar. Die Steuerung ist alten Skate-Hasen bekannt: Mit springt ihr, mit macht ihr Grinds und und benutzt ihr für Bewegungen in der Luft.

Um eure Tricks auch über flache Wegstrecken hinweg zu einer Combo zusammenzufügen, macht ihr Gebrauch von so genannten Flatlandtricks. Kurz vor der

Landung nach einem Sprung oder einem Grind drückt ihr für einen Unity- oder Backslide Spin, für einen Cess Slide oder schnell nacheinander beziehungsweise , um einen Manual auszuführen. Im Anschluss daran sucht ihr euch schnell Objekte für Grinds oder Sprungtricks. So treibt ihr den Combo-Multiplikator in die Höhe.

An einigen Stellen werdet ihr auf Personen mit einer weißen Sprechblase treffen. Drückt , um von ihnen eine Aufgabe zu bekommen. Der Fotograf auf dem Basketballplatz möchte von euch einen Grind auf der Begrenzung rund um den Hof sehen, während Wilfried Rossignol euch auffordert, seine Trickcombo nachzuahmen.



➡ Erscheint der blaue, transparente Rahmen, hat euch ein Fotograf im Visier.

OPM2 Spielbare Demo

ROLLING	
GENRE	Trendsport
HERSTELLER	SCi
ERSCHEINT	23.10.2003
TEST	in diesem OPM2 (S.85)

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick:

- Damit lenkt ihr den Skater und modifiziert eure Tricks.
- Damit grindet ihr auf Kanten und rutscht an der Wand entlang (Wallride).
- Flip-Tricks dauern lange und brauchen deswegen viel Höhe.
- Haltet die Taste gedrückt, um schneller zu werden. Beim Loslassen springt ihr.
- Drückt diese Taste im Sprung für einen Grab-Trick.
- Drückt diese Taste für eine Drehung in der Luft oder am Boden.
- In der Luft dreht ihr euch, am Boden fahrt ihr damit rückwärts.
- Hiermit macht ihr einen Cess Slide.



My Street



➡ So gehts: Mit aktiviertem Magneten bindet ihr kleine Murmeln an euch und lotst sie ins Tor.

Party-Demo: Schnappt euch drei Kumpels und amüsiert euch gemeinsam bei dieser witzigen Demo für bis zu vier Spieler!

Sieben Minigames bietet die Verkaufsversion von "My Street" – in unserer Demo dürft ihr ein Partyspiel (in drei Varianten) Probe spielen. Nach dem witzigen Intro gebt ihr die Anzahl der menschlichen Spieler an, bei angeschlossenem Multitap 2 sind bis zu vier Spieler möglich. Nun wählt jeder Teilnehmer aus 17 Nachbarskindern eines aus. In eurer Nachbarschaft gibt's einiges zu erkunden und auszuprobieren, also läuft ein wenig herum. Wird euch das zu langweilig, drückt ihr und trifft euch mit euren

Freunden zum Murrel-Spiel. Bevor es losgeht, wählt ihr z.B. das Brett aus oder stellt ein, nach wie vielen Punkten jemand gewonnen hat. Das Ziel von "Marbles" ist es, möglichst viele Murreln ins "Goal" zu lotsen. Je nach gewähltem Brett müsst ihr mit anderen Schikanen klarkommen. Viel Spaß!

OPM2 Spielbare Demo

MY STREET	
GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Sony
ERSCHEINT	November 2003
TEST	in diesem OPM2 (S. 90)

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick:

- Damit lenkt ihr eure große Murrel.
- Mit diesem Knopf aktiviert ihr den Magneten, so dass nahe Murreln bei euch bleiben.
- Ihr schaltet den Turbo ein und rollt somit schneller.
- Habt ihr ein Extra eingesammelt, könnt ihr es mit diesem Knopf aktivieren.
- Ihr pausiert das Spiel und könnt euch u.a. die Regeln noch mal anzeigen lassen.



FIFA 2004



Alle Neuerungen von "FIFA 2004" werden anschaulich erläutert.

Die zahlreichen Neuerungen in "FIFA Football 2004" kommen schon fast einer Revolution gleich. Um euch "Organic Animation", "Physic Editor" und "Remote Receiver Control" bildlich näher zu bringen, hat EA ein rund fünfminütiges Video (leider nur in Englisch) zusammengestellt, das ihr nicht verpassen solltet.

OPM2 Video

FIFA FOOTBALL 2004	
GENRE	Sport
HERSTELLER	EA
TEST	In diesem OPM2 (S. 78)

Habt ihr Angst vor Geistern? Dann klickt lieber ein anderes Video an, denn unsere 15-minütige "Ghosthunter"-Doku gewährt euch Einblick ins Paranormale, in die Welt der Geister. Nächsten Monat dürft ihr mit der spielbaren OPM2-Demo dann selbst auf Geisterjagd gehen...

OPM2 Video

GHOSTHUNTER

GENRE	Action
HERSTELLER	Sony
TEST	im nächsten OPM2

Ghosthunter



Echte Geister seht ihr in dieser Doku nicht. Oder etwa doch...?

Medal of Honor



"Dieses Gewehr wurde im Zweiten Weltkrieg benutzt". Dale Dye kennt sich aus.

Ran an die Waffe! Begleitet mit uns die Macher von "Medal of Honor: Rising Sun" zu Schießübungen, lauscht den Ausführungen von Captain Dale Dye, dem Berater von Steven Spielberg in Sachen Krieg ("Der Soldat James Ryan") und staunt über historische Waffen, die ihr schon immer mal sehen wolltet.

OPM2 Video

MAKING OF MEDAL OF HONOR: RISING SUN

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	EA
TEST	im nächsten OPM2

Whiplash



"Du stinkst!" Die beiden aneinander geketteten Helden mögen sich nur bedingt.

Zwei Helden, aneinandergekettet und zu allen Schandtaten bereit: Das ist die Besetzung des witzigen Action-Adventures "Whiplash". Unser Trailer kann zumindest ansatzweise vermitteln, wie viel Spaß das Spiel machen wird. Mit dem Test des humorigen Action-Adventures dürft ihr nächsten Monat rechnen.

OPM2 Video

WHIPLASH	
GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Eidos
TEST	im nächsten OPM2

Der Horror-Kult ist zurück – und wie! Die atemberaubende Zusammenkunft von Kain und Raziel ist fast zu schön, um wahr zu sein. Den Überraschungshit der E3 2003, grafisch fast jedem anderen PlayStation2-Spiel weit überlegen, muss man einfach gesehen haben.

OPM2 Video

LEGACY OF KAIN DEFIANCE

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Eidos
TEST	im nächsten OPM2

Legacy of Kain



"Wer mich angreift, wird zu Staub zerfallen!" Kain kennt keine Gnade.

Hardware Online Arena



Gegner voraus! Spannende Panzerschlachten bietet Sonys aktueller Online-Hit.

Sonys Panzer-Action ist online ein riesiger Spaß. Unser Trailer-Video verschafft euch einen guten Eindruck über die brachiale Zerstörungssorgie im weltweiten PS2-Netz – Frustabbau garantiert!

OPM2 Video

HARDWARE ONLINE ARENA

GENRE	Action
HERSTELLER	Sony
TEST	OPM2 10/2003

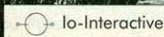
SIE NAHMEN DEINE FREIHEIT...



FROM THE MAKERS OF
HITMAN 2™

PC CD-ROM

PlayStation 2



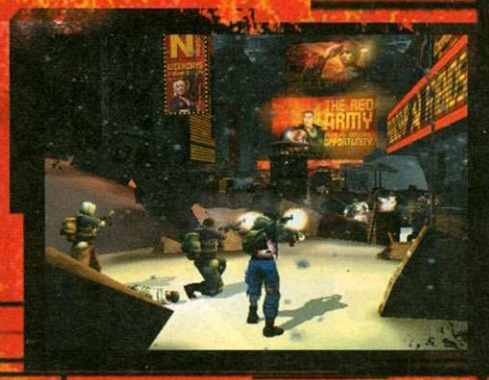
© 2003 IO Interactive A/S. Alle Rechte vorbehalten. Co-Publishing und Vertrieb durch IO Interactive A/S und Electronic Arts Inc. Freedom Fighters ist eine Marke von IO Interactive A/S. Electronic Arts, EA GAMES, das EA GAMES-Logo und Challenge Everything sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. TM, ® and the Nintendo GameCube are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Microsoft, Xbox und das Xbox-Logo sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden unter Lizenz von Microsoft verwendet. "PlayStation" und das "PS"-Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke.

JETZT HOL SIE DIR ZURÜCK!

REKRUTIERE EINE ARMEE VON GUERILLA-KÄMPFERN UND FÜHRE SIE ZUM SIEG.

Es ist die dunkelste Stunde Manhattans. Die Bürger sehnen sich nach einem Helden, der die vom Krieg gebeutelte Stadt von den Besatzern befreit. Er kämpfe dir deinen Platz in der Resistance und rekrutiere eine Armee von Freedom Fightern.

- ★ Das revolutionäre „Recruit and Command“-System lässt dich bis zu zwölf Guerilla-Kämpfer führen
- ★ Besiege den Feind mit Guerilla-Taktiken
- ★ Erlebe intensive 3rd-Person Action auf den Straßen New Yorks
- ★ Bis zu vier Spieler über Split-Screen auf PS2, XBOX, GameCube



Challenge Everything™

www.eapartners.de



NEED FOR SPEED UNDERGROUND

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

BEYOND GOOD & EVIL

Steuerkreuz/Linker Rolle oder Hechtsprung
Analog-Stick: Ducken
Rechter Analog-Stick: Hovercraft/Jade steuern
Kamera justieren
Schießen, treten

THE ITALIAN JOB – STUNT DEMO

Steuerkreuz/Linker Bremsen
Analog-Stick: Auto steuern
Rechter Analog-Stick: Gas geben/Bremsen
Kamera wechseln
Handbremse
Gas geben

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Linker Analog-Stick: Figur lenken
Rechter Analog-Stick: Kameraperspektive einstellen
Dolch benutzen
Schwert wegstecken
Springen/Klettern
Schwert ziehen/Kämpfen

DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE

Steuerkreuz/Linker Aufgabe erhalten
Analog-Stick: Lenken, Drehung, Balance halten
Rechter Analog-Stick: Kamera bewegen
Grind
Trick, Grind, Switch

THE ITALIAN JOB – CIRCUIT DEMO

Steuerkreuz/Linker Bremsen
Analog-Stick: Auto steuern
Rechter Analog-Stick: Gas geben/Bremsen
Kamera wechseln
Handbremse
Gas geben

FREESTYLE METAL X

Steuerkreuz/Linker Pre-Load
Analog-Stick: Lenken, vor- oder zurücklehnen
Modifizier, Balance-Trick
Tricks
Beschleunigen
Bremsen

MY STREET

Steuerkreuz/Linker Extra einsetzen
Analog-Stick: Murrel steuern
Magnet aktivieren
Turbo

ROLLING

Steuerkreuz/Linker Grab-Tricks
Analog-Stick: Lenken, Drehung, Balance halten
Grind
Flip-Tricks
Beschleunigen, Springen



NEED FOR SPEED UNDERGROUND

SPIELBARE DEMO	SPIELBARE DEMO	SPIELBARE DEMO	SPIELBARE DEMO	SPIELBARE DEMO	SPIELBARE DEMO	SPIELBARE DEMO	SPIELBARE DEMO
Prince of Persia: The Sands of Time	Beyond Good & Evil	The Italian Job - Circuit Demo	The Italian Job - Stunt Demo	Freestyle Metal X	Ghosthunter	FIFA Football 2004	Whiplash
VIDEO	VIDEO	VIDEO	VIDEO	VIDEO	VIDEO	VIDEO	VIDEO
Disney's Extreme Skate Adventure	My Street	Rolling	Medal of Honor Rising Sun	Legacy of Kain Defiance	Hardware Online Arena		

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

DualShock2

- 1** Granate werfen
- 2** Zielen/Zoomen
- 3** Steuerkreuz: Waffe/Munition wechseln, Linker Stick: Bewegen
- 4** Rechter Stick: Umschauen
- 5** Anrufen
- 6** Feuern
- 7** Waffe nachladen
- 8** Nahkampf
- 9** Verhaften/Aktion
- 10** Springen

DualShock 2

- 12 Ziel wechseln
- 11 Aufträge
- Steuerkreuz: Soldat wechseln
- Linker Stick: Laufen, Rechter Stick: Richtung bestimmen/Zielmodus
- 10 Ziel wechseln
- 8 Feuer
- 7 Inventar
- 6 Vorrücken
- 5 Haltung ändern
- 4 Aktion ausführen

DualShock2



- L1** Zoom aktivieren
Steuerkreuz: Zoomen/Waffe wechseln, Linker Stick: Bewegen
- R2** Nachladen
- R1** Waffe feuern
- Ⓢ** Aktion ausführen
- Ⓚ** Kriechen
- Ⓜ** Springen

FIFA 2004
Ghosthunter
Hardware Online Arena
Legacy of Kain: Defiance
Making of
Medal of Honor: Rising Sun
Whiplash



Jetzt einsteigen – Nur im Abo erhältlich:
OPM2 UNCUT
 Alle Infos auf beiliegender Karte!

19

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Steuerkreuz/Linker Nitro-Boost aktivieren
Analog-Stick: Fahrzeug lenken
 Ⓐ Kamera wechseln
 Ⓢ Nach hinten blicken
 Ⓢ Beschleunigen
 Ⓢ Bremse/Rückwärts fahren
 Ⓢ Pause

THE ITALIAN JOB – STUNT DEMO

Steuerkreuz/Linker Bremsen
Analog-Stick: Auto steuern
Rechter Analog-Stick: Nach hinten blicken
 Ⓐ Gas geben/Bremsen
 Ⓐ Stunt ausführen
 Ⓐ Kamera wechseln
 Ⓐ Handbremse
 Ⓐ Auto zurücksetzen
 Ⓐ Gas geben

BEYOND GOOD & EVIL

Steuerkreuz/Linker Ducken
Analog-Stick: Ducken
Rechter Analog-Stick: Fotokamera-Modus
 Ⓐ Hovercraft beschleunigen
 Ⓐ Kamera justieren
 Ⓐ Schieben, treten
 Ⓐ Rolle oder Hechtsprung

DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE

Steuerkreuz/Linker Ducken, Springen
Analog-Stick: Lenken, Trick, Grind, Drehung, Balance halten
Rechter Analog-Stick: Linksrehnung
 Ⓐ Revert
 Ⓐ Rechtsdrehung
 Ⓐ Kamera bewegen
 Ⓐ Grind, Grind, Aufgabe erhalten

JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH

Steuerkreuz: Waffe/Munition wechseln
Linker Analog-Stick: Bewegen
Rechter Analog-Stick: Umschauen
 Ⓐ Waffe nachladen
 Ⓐ Verhalten/Aktion
 Ⓐ Springen

MY STREET

Steuerkreuz/Linker Extra einsetzen
Analog-Stick: Murnel steuern
 Ⓐ Magnet aktivieren
 Ⓐ Turbo

FREESTYLE METAL X

Steuerkreuz/Linker Pre-Load
Analog-Stick: Lenken, Vor- oder zurücklehnen
 Ⓐ Modifier, Balance-Trick
 Ⓐ Tricks
 Ⓐ Beschleunigen
 Ⓐ Bremsen

THE ITALIAN JOB – CIRCUIT DEMO

Steuerkreuz/Linker Bremsen
Analog-Stick: Auto steuern
Rechter Analog-Stick: Nach hinten blicken
 Ⓐ Gas geben/Bremsen
 Ⓐ Stunt ausführen
 Ⓐ Kamera wechseln
 Ⓐ Handbremse
 Ⓐ Auto zurücksetzen
 Ⓐ Pausenmenü

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Linker Analog-Stick: Figur lenken
Rechter Analog-Stick: Zeit zurückdrehen
 Ⓐ Ansicht wechseln
 Ⓐ Kamerasperspektive einstellen
 Ⓐ Dolch benutzen
 Ⓐ Schwert wegstecken
 Ⓐ Springen/Klettern

ROLLING

Steuerkreuz/Linker Linksrehnung,
Analog-Stick: Lenken, Spin am Boden
 Ⓐ Drehung, Balance halten
 Ⓐ Grind
 Ⓐ Flip-Tricks
 Ⓐ Beschleunigen, Springen
 Ⓐ Grab-Tricks

CONFLICT: DESERT STORM 2

Steuerkreuz: Soldat wechseln
Linker Analog-Stick: Laufen
Rechter Analog-Stick: Vorrücken
 Ⓐ Richtung bestimmen/Zielmodus
 Ⓐ Inventar
 Ⓐ Haltung ändern
 Ⓐ Ziel wechseln

IRON STORM

Steuerkreuz: Zoomen/Waffe wechseln
Linker Analog-Stick: Kriechen
Rechter Analog-Stick: Springen
 Ⓐ Zoom aktivieren
 Ⓐ Waffe feuern
 Ⓐ Kamera drehen

PlayStation®2

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



SPIELBARE DEMO

CONFLICT: DESERT STORM 2

SPIELBARE DEMO



The Italian Job - Stunt Demo

VIDEO



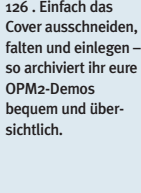
Disney's Extreme Skate Adventure

VIDEO



Legacy of Kain Defiance

VIDEO



Hardware Online Arena

VIDEO



Ghosthunter

VIDEO



FIFA Football 2004

VIDEO



The Italian Job - Circuit Demo

SPIELBARE DEMO



Beyond Good & Evil

VIDEO



Rolling

VIDEO



Judge Dredd: Dredd vs. Death

SPIELBARE DEMO



Need for Speed Underground

SPIELBARE DEMO



My Street

VIDEO



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

USK geprüft. Das beiliegende DVD-Magazin ist ab der USK ab 16 Jahren freigegeben.



SPORT

G A



JENSEITS DER GRENZEN



KYA
DARK
LINEAGE

DEMNÄCHST AUF PLAYSTATION 2



PlayStation 2



KYA © 2003 Atari Interactive, Inc. All Rights Reserved. Developed by Eden-Studios. The Atari trademark and logo are the property of Atari. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

ATARI

PlayStation2 Games-News

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

OPM2 ist PES-3-Europameister!



📌 "Keine Fouls, o.k.!" Konamis Turnier-Babes achteten auf Fairplay im "PES"-Stadion.

Die Frage, in welcher Redaktion der beste Konsolen-Fußball gespielt wird, ist beantwortet. Ende September holte sich Thomas Szedlak, stellvertretender Chefredakteur des OPM2s, im schweizerischen Grindelwald den Titel des "Pro Evolution Soccer 3"-Presse-Europameisters.

34 Spiele-Redakteure aus allen Fußball-Nationen Europas trafen sich Ende Septem-

ber unter der Schirmherrschaft des japanischen "PES 3"-Entwicklerteams zum großen Showdown. Schon die Vorrunde hatte es in sich: Während sich Thomas "Les Bleu" Szedlak mühsam als Gruppenzweiter ins Achtelfinale kämpfte, schaltete OPM2-Kollege Swen "Kick'n'Rush" Harder, Sieger des deutschen "Media Cups", den letztjährigen Europameister Wolfgang "Samba" Fischer (Playzone) aus. Doch im Achtelfinale war für Swen Endstation.

Thomas marschierte über ein denkwürdig knappes Halbfinale gegen Gamepro-Redakteur Benjamin "Cattenaggio" Blum (Blums 2:1-Führungstreffer in der Nachspielzeit wurde durch ein Blitztor noch ausgeglichen) bis ins Finale, in dem Thomas seinen spanischen Gegner Javier Lourido mit 1:0 besiegte. Ein spannendes, von Konami ausgezeichnet organisiertes Turnier war zu Ende – und der dekorative Siegerpokal wanderte in die OPM2-Redaktion.

Übrigens: Bewegte Bilder der "PES"-Europameisterschaft seht ihr auf der Heft-DVD 12/2003 unserer Schwesterzeitschrift play THE PLAYSTATION (ab 14. 11.2003 am Kiosk).



📌 Stolz wie Oscar: OPM2-Redakteur Thomas Szedlak ist neuer "PES 3"-Europameister.

Neue PS2-Bundles zum Sparpreis

Eine PS2-Preissenkung fürs Weihnachtsgeschäft schließt Sony kategorisch aus – doch wie im vergangenen Jahr sollen durch attraktive Bundles Kaufanreize gesetzt werden. Um euch die Entscheidung zu erleichtern, hier eine Auflistung der aktuellen Sony-Angebote.

Name	Inhalt	Preis in Euro
PlayStation2	PS2-Konsole (neue Baureihe, schwarz)	199,95
PlayStation2 EyeToy Bundle	PS2-Konsole (neue Baureihe, schwarz) + USB-Kamera + EyeToy: Play	199,95
PlayStation2 Tomb Raider Pack	PS2-Konsole (neue Baureihe, schwarz) + DVD-Fernbedienung + "Lara Croft: Tomb Raider"-DVD	222,00
PlayStation2 Satin Silver	PS2-Konsole (neue Baureihe, silber) + zweiter DualShock2-Controller	229,95
PlayStation2 Platinum Pack	PS2-Konsole (neue Baureihe, schwarz) + "Jak & Daxter"-Platinum + "Kingdom Hearts"-Platinum	229,95
PlayStation2 Starter Pack	PS2-Konsole (neue Baureihe, schwarz) + Memory Card 8 MB + zweiter DualShock2-Controller	229,95



OPM2-Kommentar:

"Willkommen im PS2-Stadion"



Thomas Szedlak

Stellv. Chefredakteur, OPM2

Videospiel-Turniere wie Konamis "PES"-EM haben heute noch Seltenheitswert – aber nicht mehr lange. In einigen Jahren werden Finalturniere der "Gran Turismos", "Half-Lives(dt.)" oder "FIFAs" so viele Zuschauer vor den Fernseher locken wie heute ein Champions-League-Spiel VfB gegen ManU. Der erste Schritt in diese Zukunft wird gerade in den USA vollzogen, mit dem "Gamecaster Field of Play". In dieser Spiele-Arena mit vernetzten Spielstationen werden Profispieler bei diversen Games den Besten der Besten ausspielen. Tausende Zuschauer können den Wettbewerb an gigantischen Jumbotron-Monitoren verfolgen, hautnahe Live-Eindrücke erlaubt die sich langsam drehende Spiel-Plattform im Innenraum des Stadions – wer schwitzt am meisten? Schon jetzt ist mit dem mobilen "Field of Play" eine Tour durch die USA geplant – und die Hardware für Live-Übertragungen via Satellit ist auch schon eingebaut. Die Zukunft hat begonnen – fängt also schon mal an zu trainieren...

Gran Turismo 4



➡ Natürlich wieder dabei: Die beliebten Rallye-Fahrzeuge.



➡ Auf dieser engen Dorfstraße genießt ihr eine tolle Aussicht.

Dass "Gran Turismo 4" in Europa erst 2004 erscheint, ist schon länger bekannt. Nun wurde auch die japanische Fassung aufs nächste Jahr verschoben. Als Trost veröffentlicht Sony in Japan kurz vor Weihnachten eine Demo-Version: "Gran Turismo 4: Prologue" wird eine kleine Anzahl an Autos sowie eine Strecke für Zeitrennen enthalten. Zusätzlich wird es eine Fahrprüfung geben. Wir sind gerade dabei, diese Demo-Version für unsere Heft-DVD klar zu machen, mehr dazu in Kürze. Hier schon mal brandneue Bilder aus "Gran Turismo 4"!

Titel: Gran Turismo 4

Hersteller: Sony

| Erscheint: Frühjahr 2004



➡ Gewohnt geniale Fahrzeug-Optik und kräftig aufgebohrte Streckengrafik verschmelzen zu einer fast fotorealistischen Einheit.

PRIMAL GAMES®

THE GAME SOURCE

EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

PLAYSTATION 2

Grundgerät	179,99
Grundgerät Silver Inc. 2Pad's	229,99
Action Replay Max	39,99
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	35,99
Baphomets Fluch 3	59,99
Alien Vs. Predator	55,99
Backyard Wrestling	54,99
Baphomets Fluch 3	59,99
Crash Nitro Kart <i>jetzt vorbestellen</i>	52,99
BDFL Manager 2003	39,99
Beyond Good and Evil	55,99
BloodRayne	59,99
Bloody Roar 4	57,99
Breath of Fire Dragon Quarter	57,99
Buffy Chaos Bleeds	54,99
Chaos Legion	55,99
Club Football diverse	57,99
Colin Mc Rae 04	56,99
Conflict Desert Storm 2	56,99
Dark Chronicle	56,99
Dead to Rights	59,99
Destruction Derby Online	59,99
Devil May Cry 2	39,99
Die Sims	59,99
Dogs Live	49,99
Everquest Online	59,99
Iya Toy	57,99
Freedome Fighter	56,99
Final Fantasy X	29,95
Getaway	29,99
Gladiator	57,99
Gladius	57,99
Gran Turismo 4 <i>jetzt vorbestellen</i>	57,99
Great Escape	59,99
GTA Vice City USK 16	59,99
Hardware Online	39,99
Herr der Ringe die zwei Türme	29,99
Harry Potter Stein der Weisen	49,99
Indiana Jones	57,99
Judge Dredd VS. Death	55,99
Kingdome Hearts	29,99
Legacy of Kain Defiance	59,99
Madden 04	56,99
Mark of Kri	59,99
Medal Of Honor Frontline	29,99
Midnight Club 2	59,99
Mood for Speed Underground	56,99
Ratchet&Clank 2	57,99
Prince of Persia	59,99
Resident Evil Dead Aim	55,99
RTL Ski Springen 2004	39,99
Secret Weapon over Normandy	57,99
Socom U.S. Navy Seals	69,99
Soul Caliber 2	54,99
SSX 3	56,99
Swat Global Strike Team <i>jetzt vorbestellen</i>	54,99
This is Football 04	57,99
Tiger&Dragon	45,99
Time Crisis 3	59,99
Terminator 3	57,99
Tomb Raider Angel of	57,99
Unlimited Saga	49,99
Warhammer Fire Warrior	44,99
World Rally Championship 3	49,99
WWE Smack Down! 5	59,99

24 Stunden Online-Shoppen
www.primalgames.de

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

56,99

55,99

56,99

59,99

57,99

57,99

59,99

57,99

57,99

55,99

57,99

XIII

Yu Gi Oh Duellists of Roses

Z.O.E. Zone of the Enders 2

PLAYSTATION

Beyblade	29,99
Final Fantasy (diverse)	29,99
One Piece Grand Battle	29,99
Yu Gi Oh	29,99

Wir führen auch das Programm für:

- GAME CUBE
- X-BOX
- GAMEBOY ADVANCE
- DVD&ANIME DVD
- PC CDROM
- NOKIA N-GAGE
- TRADING CARDS

MEHR UNTER
WWW.PRIMALGAMES.DE

BESTELLUNGEN ODER VORBESTELLUNGEN
UNTER:

02 34-9 16 06 30

Artikel mit einer Altersfreigabe von 18 Jahren liefern wir ausschließlich gegen Altersnachweis
Versand per Nachnahme 2,50 Porto+Post-NK & Zahlungsgebühr. Versand per Vorkasse 2,50 Euro Porto und sonst nichts Preisänderungen vorbehalten.
Ab einem Software-Bestellwert von 99 EUR Portofrei, bei Nachnahme Sendungen entfallen nur noch die Post NK & Zahlungsgebühr.

SOCOM 2



➔ Neue Charaktermodelle lassen die strategischen Kämpfe noch realistischer erscheinen.

Im zweiten Teil von Sony's Taktik-Shooter mit Network-Power nimmt ihr Terroristen in Brasilien, Russland, Albanien und Algerien ins Visier. In Außen- und Innenlevels, in denen erstmals auch Fahrzeuge zum Einsatz kommen, müsst ihr Zielpersonen ausschalten, Geiseln befreien und einiges mehr.

Neu für Multiplayer-Matches sind die Spielmodi "Breach" (Eindringen in eine Festung) und "Escort" (ein VIP muss geschützt werden). Um die Kommunikation zu vereinfachen, wurden Text- und Voicechats verbessert. Auch das Waffenarsenal wird aufgeböhrt, in einigen Missionen dürft ihr sogar einen Luftangriff anordnen.

Titel: SOCOM 2: U.S. Navy Seals
Hersteller: Sony | **Erscheint:** Frühjahr 2004

Backyard Wrestling: Don't Try This At Home



➔ Regellos: Hier gibt es keinen Ringrichter, ihr dürft sogar mit Autotüren um euch schlagen.

In den USA sind DVDs dieses brutalen "Sports" schon lange Verkaufsschlager. Nun kommt die Hinterhof-Klopferei nach Deutschland. Jenseits jeglichen Regelwerks schlägt ihr euch die Köpfe ein, missbraucht Einrichtungsgegenstände, Steine oder Stangen als Waffe. So ist in "Backyard Wrestling" neben vollbusigen Babes auch jede Menge Blut zu sehen. Die passende Aggro-Mucke von der Insane Clown Posse bis zu Sepultura sorgt für die richtige Stimmung bei der von "Jackass" inspirierten Prügelei.

Titel: Backyard Wrestling: Don't Try This...
Hersteller: Eidos | **Erscheint:** Ende 2003

Champions of Norrath: Realms of Everquest



➔ Erwartungsgemäß ist auch "Champions of Norrath" ein optischer Leckerbissen.

Neues von den "Baldur's Gate: DA"-Schöpfern Snowblind. Das Action-RPG spielt im Reich des populären Online-Rollenspiels "Everquest". Als Charaktere stehen weibliche und männliche Vertreter des Barbarian Warrior, Dark Elf Shadow Knight, High Elf Cleric, Erudite Wizard und Wood Elf Ranger zur Auswahl. Bis zu vier Spieler dürfen sich offline als auch online in die detailreichen Dungeons von Norrath stürzen, die aus 40 Grafiksets entstehen. In dem rund 100-stündigen Abenteuer sollen die Spielfiguren sogar aus dreimal mehr Polygonen bestehen als noch in "Baldur's Gate".

Titel: Champions of Norrath: R. o. Everquest
Hersteller: Ubisoft | **Erscheint:** Feb. 2004

Nina

Namco arbeitet an einem Action-Adventure mit dem "Tekken 4"-Charakter Nina Williams in der Hauptrolle. Ninas Ziel ist es, der geheimen Organisation "Camieta" das Handwerk zu legen und deren Entwicklungspläne an der Wunderwaffe Salacia zu vereiteln.

Neben Ninas bekannten kämpferischen Fähigkeiten kommen zahlreiche Waffen zum Einsatz. Außer den zerstörerischen Spezialattacken und einem Röntgen-Blick wird die Prügelheldin auch leise Stealth-Attacken einsetzen. Bei der Steuerung spielt der rechte Analog-Stick eine große Rolle, wir tippen auf Echtzeit-Schläge wie in "Rise to Honour".

Titel: Nina
Hersteller: Namco | **Erscheint:** 2004



➔ Schießwütige Blondine: Nina hat nicht immer Lust auf Kicks und Faustschläge.

games ➔ ticker

Aktuelle Spiele-News in Kürze

GTA-Doppelpack am 24. Oktober: Take 2 veröffentlicht das "GTA Doublepack", bestehend aus "Grand Theft Auto 3" und "Grand Theft Auto Vice City (dt.)" hierzulande am 24. Oktober. Der Preis beträgt 65 Euro.

Silent Hill 4 Ende 2004: Im Mittelpunkt der nächsten Folge von Konamis Horror-Serie soll Gerüchten nach wieder ein männlicher Held stehen. Anvisierter Termin: Ende 2004.

Der-Herr-der-Ringe-Spiel eingestellt: Kurz vor der Fertigstellung hat Vivendi Universal die Entwicklung des "Der Herr der Ringe"-Spiels "Isengard's Verrat" (OPM2 berichtete) eingestellt. Simple Begründung: Das Spiel war Vivendi Universal zu schlecht.

EA bringt Final Fantasy X-2: Squares Rollenspiel "Final Fantasy X-2" wird bei uns von EA vertrieben. Dabei wird es sich um die verbesserte Fassung "FF X-2 International Final Mission" handeln. Termin: Frühjahr 2004.



FROM SOFTWARE

Sexy Ninjas: Die Hauptrollen im nächsten "Tenchu" haben zwei Fight-Frauen.

Tenchu Kurenai

From Software gab auf der Tokyo Game Show 2003 die Arbeit an einem neuen Titel der "Tenchu"-Serie bekannt. Dieses Mal soll sich alles um die zwei weiblichen Ninjas Rin und Ayame drehen. Außerdem darf man sich in "Tenchu Kurenai" auf ein überarbeitetes Stealth-System freuen.

Titel: Tenchu Kurenai

Hersteller: Activision | **Erscheint:** 2004

Mission Impossible: operation Surma

Filmspiel-Profi Atari ("Enter the Matrix") begibt sich mit Hilfe der "Mission Impossible"-Lizenz ins populäre Stealth-Action-Genre. Wer schon Sam Fisher durchs "Splinter Cell"-Abenteuer gelotst hat, wird mit Ethan Hunt schnell zurecht kommen, denn Anleihen bei der Stealth-Konkurrenz sind nicht zu übersehen. Ein aufrechter Gang verursacht mehr Geräusche als geducktes Schleichen und eine Helligkeits-Anzeige zeigt an, wie offensichtlich Hunts Aktionen sind.

Hunts Aufträge sind recht vielseitig: Er hangelt sich über Säurebecken und Metalldetektoren hinweg, fotografiert Wissenschaftler oder legt die Hand eines bewusstlosen Forschers auf einen Handflächenscanner.

Schade: Tom Cruise wird euch im Spiel nicht begegnen, dafür wurde für die Darstellung des Bösewichts Jong Hi Li der Action-Darsteller Chow Yun-Fat ("Tiger and Dragon", "The Replacement Killers") virtuell nachgebaut.

Titel: Mission Impossible: Op. Surma

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



Hunts Abenteuer ist voll von Hightech-Gimmicks und gefährlichen Apparaturen.

gameloft

Splinter Cell® Extended OPS (Action)

Nokia 3510i Code 28409
Nokia 6100 Code 23524
Nokia 6610 Code 21799
Nokia 7210 Code 22957
Nokia 7250 Code 21969



Nightmare Creatures (Action)

Nokia 3510i Code 28498
Nokia 6100 Code 24600
Nokia 6610 Code 27348
Nokia 7210 Code 29647
Nokia 7250 Code 24970



Rayman® 3 (Jump & Run)

Nokia 3510i Code 21948
Nokia 3650 Code 25304
Nokia 7650 Code 29702
Sharp GX10 Code 22839



Marcel Desailly Pro Soccer™ (Sports)

Nokia 3510i Code 23035
Nokia 3410 Code 16494
Nokia 3650 Code 26888
Nokia 7650 Code 27489
Nokia 6610 Code 23049



Skate&Slam™ (Sports)

Nokia 3510i Code 26135
Nokia 3410 Code 19537
Nokia 6610 Code 23131
Nokia 3650 Code 26353
Motorola T720 Code 26958



Speed Devils™ (Car Racing)

Nokia 3510i Code 23912
Nokia 3410 Code 17926
Nokia 3650 Code 28736
Nokia 7650 Code 22860
Nokia 6610 Code 27279



Kunden von O₂ können die Spiele auch direkt im mobilen Portal O₂ Active (wap.o2active.de) downloaden.

Mehr Infos: www.o2online.de



Die Mission geht weiter!

HOL DIR GAMELOFTGAMES ZU FESTPREISEN

UNTER: (0190) 83 99 92 - CODE
oder per SMS an 83838

So kommen Games auf dein Handy: Ruf 0190-839992-CODE* an oder schick eine SMS** mit dem Text 'game CODE' an die 83838. Ersetze dabei immer "CODE" durch den Code deines Wunschspiels speziell für dein Handy. Z.B. für Splinter Cell Extended Ops. - Nokia 6610 - (Code 21799) ruf die Nummer 0190-89992-21799 an oder schick den Text game 21799 an die 83838.

Tom Clancy's
SPLINTER CELL
EXTENDED OPS

! Sam ist wieder da!
Neue Missionen, mehr Waffen,
clevere Gegner und fesselnde
Action für dein Handy.

Motorola	T720	26117	25396	22583	28201	19413	11274	29051
Sharp	GX10	28770	23442	25714	22284	18765	19413	29051
M50		16344	18250	19099	18698	18765	19413	29051
C55		11057	19313	19086	19413	19086	19413	29051
Siemens	S/M 55	27030	27507	27831	24752	28311	23249	27279
6610		27998	22233	22680	24808	28392	27162	22676
7650		27157	22233	22680	24808	28392	27162	22676
3650		25526	21829	28336	21003	21003	21003	21003
3510i		26548	23984	28336	21003	21003	21003	21003
Nokia	3410	11790	18254	19026	16019	16555	18407	17926
Splinter Cell® (Action)								
Rainbow 6® Ravenshield (Action)								
Prince of Persia® (Adventure)								
Rainbow 6® Broken Wing (Action)								
Planet Zero (Arcade)								
Gule's Tale - (Jump n Run)								
Rayman® Bowling (Sports)								
Rayman® Golf (Sports)								
Siberian Strike® (Arcade)								
Speed Devils™ (Car Racing)								
Earth Invasion™ (Arcade)								

Mehr Spiele gibt's auf

www.gameloft.de

*Der Anruf kostet €1,86/Min. aus dem Festnetz der Deutschen Telekom. Zu den Kosten bei Anrufen aus anderen Netzen erkundige dich bitte beim Anbieter. Der Anruf dauert 2:08 Min. und kostet €3,98 (sw-Spiele Dauer 1:63, Kosten €2,99). ** Für ein Spiel musst du insgesamt max. 2 SMS zum Preis von €3,98/E-Plus €4 (sw-Spiele 1 SMS zu €2,99/E-Plus €3) versenden. Vodafone: davon 12 Cent je SMS für Vodafone Leistung. Die für den Download anfallenden Kosten erlässt 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. Gameloft und the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Under license by Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Sam Fisher, Speed Devils, Nightmare Creatures, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment 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.



PSX kommt im Frühjahr 2004



Die Luxus-PS2 mit Festplatte und DVD-Brenner wird es auch in bunten Gehäusen geben.

Auf der Tokioter IT-Messe Ceatec verkündete Sony interessante Fakten zur PSX, dem stylischen Gerät, das Festplattenrekorder, DVD-Brenner und PlayStation2 in einem Gehäuse vereint (siehe auch OPM2 8/2003).

In Japan werden Ende 2003 zwei PSX-Modelle veröffentlicht. Die "PSX DESR-5000" kostet umgerechnet ca. 620 Euro und wird eine 160-Gigabyte-Festplatte beinhalten, im Inneren der "PSX DESR-7000" (ca. 770 Euro) wird eine 250-GB-Harddisc schlummern. Fernsehsendungen können

sowohl auf Festplatte, als auch direkt auf DVD-R, DVD-RW und DVD+RW aufgenommen werden. Umgerechnet auf die Speicherkapazität der "DESR-5000" können im High-Quality-Modus 33 Stunden, im Super-Long-Play-Modus gar 204 Stunden aufgezeichnet werden. Zur Online-Anbindung bzw. zur Verbindung zum PC steht ein Ethernet-Anschluss zur Verfügung. Ganz wichtig: Die beiden PSX-Modelle sind kompatibel zur PSone und zur PS2 – alle Spiele für die beiden Sony-Konsolen werden auch auf der PSX laufen. Um Kosten zu sparen, kombiniert Sony in der PSX PS2-Hauptprozessor ("Emotion Engine") und PS2-Grafikchip ("Graphics Synthesizer") auf einem Chip.

Mit einer Veröffentlichung hierzulande ist im Frühjahr 2004 zu rechnen. Preise für Deutschland stehen noch nicht fest, sie dürften aber höher liegen als die Japan-Preise.



Mit der edlen PSX-Konsole will Sony neue Käuferschichten erreichen – Sonys neues Baby ist weit mehr als Spielgerät und DVD-Player. So können z.B. TV-Sendungen aufgezeichnet werden.

Hyper Street Fighter II: The Anniversary Edition

Zum 15. Geburtstag der kultigen Prügelserie bringt Capcom "Hyper Street Fighter II: The



Im neuen "Street Fighter" dürft ihr aus allen Versionen die Kämpfer wählen.

Anniversary Edition". Als Basis des neuen Beat'em-Ups wird "Super Street Fighter II Turbo" dienen. Eine Besonderheit ist, dass man aus allen Evolutionsstufen der "Street Fighter"-Charaktere wählen können wird.

Zur Auswahl stehen die Kämpfer von "World Warriors", "Champion Edition", "Turbo", "Super" und "Super Turbo". Neben der Kloppelei wird die Spiel-DVD einen Galerie-Modus, Hintergrund-Infos zu allen "Street Fighter"-Folgen sowie ein Anime aus dem Jahr 1994 beinhalten.

Titel: Hyper Street Fighter II: T. A. Ed.

Hersteller: Capcom

Erscheint: 2004



Ramba-Zamba in der Bude: Mit "Groove" wird die Wohnung zur Disco!

EyeToy Groove Songliste

Im November veröffentlicht Sony mit "EyeToy Groove" die zweite Spielesammlung zur kultigen PS2-Kamera. Dieses Mal wird's musikalisch. Hier schon mal die beeindruckende Songliste – den Test gibt's voraussichtlich im OPM2 13/2003.

■ Village People – Y.M.C.A. ■ Fatboy Slim – Praise You ■ Misteek – All I Want ■ Groove Armada – Superstylin' ■ The Cheeky Girls – Hooray Hooray ■ Jamiroquai – Deeper Underground ■ Jamiroquai – Canned Heat ■ Toploader – Dancing in the Moonlight ■ Apollo 440 – Hustler Groove ■ Puretone – Addicted To Bass ■ Las Ketchup – Aserejé ■ Superman Lovers – Starlight ■ Five – Keep On Moving ■ Elvis Presley – Rubberneckin' ■ Elvis vs JXL – A Little Less Conversation ■ Kool & The Gang – Jungle Boogie ■ Junior Senior – Move Your Feet ■ The Jacksons – ABC ■ Daniel Bedingfield – Gotta Get Through This ■ The Commodores – Machine Gun ■ Livin' Joy – Don't Stop Movin' ■ Liberty X – Jumpin' ■ Earth, Wind & Fire – Let's Groove ■ Sly & The Family Stone – Dance to the Music ■ Madonna – Music ■ Sugababes – Overload ■ Sister Sledge – We Are Family

games ➔ ticker

Aktuelle Spiele-News in Kürze

James Bond kommt später: EA hat "James Bond 007: Alles oder Nichts" auf Ende Januar 2004 verschoben, um die Qualität weiter zu verbessern. Eine spielbare Demo erwartet euch noch 2003: In OPM2-Ausgabe 13/2003 (ab 19. November am Kiosk).

PS2 ist Computer: Die PS2 ist keine Spielkonsole, sondern ein Computer. Dies entschied ein europäisches Berufungsgericht und hob ein vorhergehendes Urteil des europäischen Gerichtshofs auf. Hintergrund der Sony-Klage: Die Zölle für Spielkonsolen sind höher als die für Computer. Sony kann nun mit Zoll-Rückerstattungen in Millionenhöhe rechnen.

THX-Gütesiegel für PS2-Spiele: Die ersten Spiele mit einer Auszeichnung für hochwertigen Sound sind u.a. "SSX 3", "Need for Speed Underground" und "MoH: Rising Sun".

www.
gigahandy.
com

DEIN STYLING FÜR'S HANDY

KULT!!

NEU!!

i

SO GENT'S PER SMS:
SCHICK' DEN TEXT "PLK"
UND DIE BESTELLNUMMER AN:
84242

ZUM BEISPIEL: PLK42043 (DU BESTELLST COLORED-PIX NR. 42043)

ODER BESTELLE DIREKT:

0190

856742

1,96 €/min

i

CH: 0900 902307 SFR 423Min A: 0900 560552 1,35 €/min

Poliphone Ringtones

POLYPHONE: NOKIA 3510, 6610, 7210, 7650
SIEMENS C55, S55, SONY-ERICSSON T300,
SHARP GX10, PANASONIC GD87

- 82326 ANGEL OF BERLIN
- 82324 NEVER LEAVE YOU
- 82323 SMILE
- 82322 HURRA DIE SCHULE BRENNT
- 82321 REANIMATE
- 82320 BURGER DANCE
- 82319 AICHA
- 82317 THE SACRAMENT
- 82316 AXEL F 2003
- 82313 FIGHTER
- 82312 RIGHT NOW
- 81030 DAS LIED VOM TOD
- 81182 SENDUNG M. DER MAUS
- 82149 WICKI
- 82309 DU BIST DAS GRÖSSTE
- 82305 NOTHING'S GONNA STOP
- 82281 ALL THE THINGS SHE SAID
- 81817 WER HAT AN DER UHR GEDREHT
- 81816 MUPPETS
- 81031 HALLOWEEN
- 81169 GZSZ
- 82140 TOM UND JERRY
- 81168 JAMES BOND THEMA
- 81808 THE FINAL COUNTDOWN
- 81675 FRIENDS
- 81764 DAS A-TEAM
- 82168 SOUTH PARK
- 81814 MISS MARPLE
- 81149 ADAMS FAMILY
- 82241 STEUER-SONG
- 82272 JENNY F. T. BLOCK
- 81041 DEUTSCHE HYMNE
- 82155 COBRA 11
- 81164 MISS IMPOSSIBLE
- 82146 PIP LANGSTRUMPF
- 82144 LÖWENZAHN
- 82150 INSEL M. 2 BERGEN
- 81653 BACCARDI FEELING
- 82148 CAPTAIN FUTURE

Monophone Ringtones

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

- TOP-CHARTS**
- 2326 96784 ANGEL OF BERLIN
 - 2324 96782 NEVER LEAVE YOU
 - 2323 96781 SMILE
 - 2322 96780 HURRA DIE SCHULE BRENNT
 - 2321 96779 REANIMATE
 - 2320 96778 BURGER DANCE
 - 2319 96777 AICHA
 - 2317 96795 THE SACRAMENT
 - 2316 96794 AXEL F 2003
 - 2313 96791 FIGHTER
 - 2312 96790 RIGHT NOW
 - 2309 96787 DU BIST DAS GRÖSSTE
 - 2305 96783 NOTHING'S GONNA STOP
 - 2304 96782 FOREVER AND FOR...
 - 2303 96781 ALLES ÄNDERT SICH
 - 2302 96780 BRING ME TO LIFE
 - 2301 96779 NO ANGEL
 - 2300 96778 RIDE OR DIE

- KULT-KRACHER**
- 1653 96380 BACCARDI FEELING
 - 1030 96122 DAS LIED VOM TOD
 - 1041 96133 DEUTSCHE HYMNE
 - 2151 96660 LINDENSTRASSE
 - 2155 96663 ALARM COBRA 11
 - 1819 96497 MANA MANA
 - 1810 96489 VOYAGER
 - 1809 96488 DER PATE
 - 1808 96487 FINAL COUNTDOWN
 - 1675 96402 FRIENDS
 - 2168 96672 SOUTH PARK
 - 2173 96677 TATORT
 - 2174 96678 DER KOMMISSAR
 - 1169 96197 GZSZ
 - 2147 96656 SESANSTRASSE
 - 1182 96210 DIE MAUS
 - 2148 96657 CAPTAIN FUTURE
 - 2149 96658 WICKI
 - 2150 96659 INSEL M. 2 BERGEN
 - 1140 96171 FLINTSTONES
 - 1149 96179 ADAMS FAMILY
 - 1164 96193 MISSION IMP.
 - 1168 96196 JAMES BOND THEMA
 - 1764 96470 DAS A-TEAM
 - 1814 96492 MISS MARPLE
 - 1817 96495 PAULICHEN PANTHER

Color Logos €1,99/SMS,
max. €3,98 für 2 SMS
(12ct Anbieterkosten Vodafone/SMS)
* Dein Bestellungslink führt Dich zu einer Webseite, auf der
weiterführende Informationen per SMS durch uns zu erhalten

Sexy Slideshows

Kamasutra
SO BESTELLST DU DIE SEXY-SLIDESHOW "KAMASUTRA".
SCHICKE EINE SMS MIT DEM TEXT "KAMA" AN DIE **84242**.
ALLE NOKIA AUSSER: 5110, 6110, 6150, 7110, 8810, 9ER SERIE

Sexy-Boob-Show
SO BESTELLST DU DIE SEXY-SLIDESHOW "BOOB-SHOW".
SCHICKE EINE SMS MIT DEM TEXT "SEX" AN DIE **84242**.
FÜR ALLE MMS-FÄHIGEN HANDYS

Colored Logos

Geh sterben

41005	41012	41004	41010
41011	41003	41008	41014

FÜR ALLE NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650, 7650

Colored Movies

Mega-Geil! Farbige Animationen auf Deinem Display!!

42156	42157
42160	42158

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY!

GIGASTARK: SMS-PIX

ALLE NOKIA AUSSER: 5110, 6110, 6150, 7110, 8810, 9ER SERIE

67308	60609	63071	64532
67314	63599	67310	66539
61664	62287	67356	60108
61661	64638	67365	67307

Display-Animations

45450	45480	45481	45434
45458	45380	45450	45445
45364	45421	45419	45356
45377	45441	45420	45041
45066	45462	45016	45087

GIGA-GEILE COLORED PIX

42072	42141	42142	42148	42152	42140
42150	42149	42060	42124	42151	42139
42050	42100	42052	42114	42153	42044
42132	42093	42094	42118	42154	42099
42057	42098	42062	42102	42155	42051
42041	42134	42043	42115	42137	42164
42103	42144	42116	42133	42136	42122
42089	42046	42070	42091	42095	42053
42165	42063	42104	42128	42107	42162
42138	42058	42127	42013	42090	42059

Geile HANDY-GAMES

Call for Games: **0190 826722**

A: 0900 545418 1,35 €/min CH: 0900 902300 SFR 423Min

BABES 'N' BOOBS
BEST.NR: 38048

PUPP-IT
BEST.NR: 38000

chicks with bricks
BEST.NR: 38005

SEXY-GAMBLE FÜR DEIN HANDY!!! FÜR ALLE AUSSER: A,B,C,E
SEXY-SCREEN-SAVER FÜR'S HANDY FÜR: A,B,C,E,F
SEXY-FUN-GAME FÜR: D,H,I,K,L,M,N,O

Dein Handy Selector
A=SIEMENS145,B=SIEMENSMT50,C=SIEMENSMT50,D=SIEMENS55
E=SIEMENS55,F=NOKIA3410,G=NOKIA3510,H=NOKIA 7210,
I=NOKIA7650,J=NOKIA3650,K=NOKIA6610,L=NOKIA7250,
M=NOKIA 5100,N=NOKIA6100,O=SHARP6x10

Der Hit: für alle Handys mit Farbdisplay!

Barbie Pferdeabenteuer



❶ Hier geblieben! Mit dem Lasso muss Barbie ein entlaufenes Pferd einfangen.

Oh weia, die Pferde der örtlichen Reitschule sind ausgerissen und Barbie und ihre Freunde müssen sie wieder einfangen. Zum Glück ist Barbie geschickt – sowohl zu Fuß als auch auf dem Pferd. Sie kann über Hindernisse springen, wackelige Brücken überqueren, Felswände hinaufklettern und sich von Ast zu Ast schwingen. Viele lustige Aktivitäten wie Pferderennen gegen eure Freunde sollen das erste Barbie-Abenteuer für die PlayStation2 interessant gestalten.

Titel: Barbie Pferdeabenteuer

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

Kingdom Hearts 2



❶ Gemeinsam im Kampf gegen das Böse: Sora und Wüterich Donald Duck.

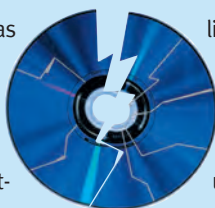
Wie im OPM2 11/2003 angekündigt, haben wir jetzt erstes Bildmaterial aus "Kingdom Hearts 2", das erneut "Final Fantasy"-Charaktere mit Disney-Figuren vereint. Sora, Donald, Goofy und die, in einen langen schwarzen Mantel gekleidete Mickey Mouse setzen ihre abenteuerliche Reise in fremde Welten fort und kämpfen dieses Mal gegen einen teuflischen, mumifizierten Herrscher. Das Abenteuer soll deutlich düsterer sein als Teil 1 – mit der Veröffentlichung in Europa ist leider erst Ende 2004 zu rechnen.

Titel: Kingdom Hearts 2

Hersteller: Square Enix | **Erscheint:** 2004

Neues Urheberrechtsgesetz

Seit dem 13. September gilt das neue Urheberrechtsgesetz, das das Problem der Software-Piraterie eindämmen soll. Das neue Gesetz erlaubt zwar weiterhin, Sicherheitskopien von urheberrecht-



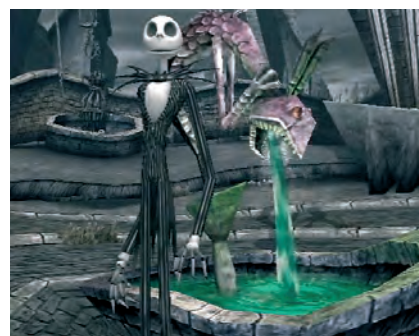
lich geschützten Datenträgern zu erstellen, solange sie nur privat benutzt werden. Neu ist jedoch das Verbot, einen vom Hersteller angebrachten Kopierschutz zu umgehen.

The Nightmare Before Christmas

Capcom bringt in Zusammenarbeit mit Buena Vista Interactive Tim Burton's "The Nightmare Before Christmas" auf die PS2. Das von Tetsuya Minami produzierte Action-Adventure bringt die gruselige Atmosphäre des Kultfilms aus dem Jahre 1993 in die heimische Zockerbude. Im Spiel übernimmt ihr die Rolle vom Pumpkin King, Jack Skellington und müsst die Halloween-Stadt vom boshaften Oogie Boogie befreien.

Titel: The Nightmare Before Christmas

Hersteller: Capcom | **Erscheint:** 2004



❶ In der gruseligen Filmumsetzung schlüpft ihr in die Rolle von Jack Skellington.

Crimson Tears

Der Cel-Shading-Stil hat sich fest etabliert, aktuelles Beispiel ist der Ego-Shooter "XIII" (siehe S. 68). Auch der 3D-Prügler "Crimson Tears" erstrahlt im Comic-Look. Hier kämpft ihr aber nicht Arena für Arena, sondern erlebt im Jahre 2049 ein actionreiches Abenteuer mit drei Helden, die allesamt als "menschlich-biologische Waffe" eingestuft sind – also einiges auf dem Kasten haben.

Mit Team-Combos boxen die drei jeden Gegner aus dem Bild, wie im Rollenspiel üblich, verbessern sie mit der Zeit ihre Fähigkeiten.

Titel: Crimson Tears

Hersteller: Capcom | **Erscheint:** 2004



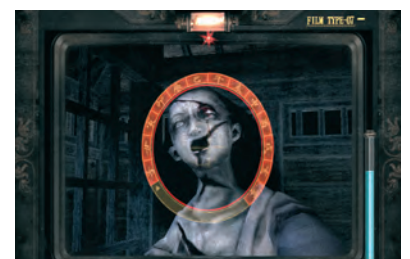
❶ Die einen lieben ihn, die anderen hassen ihn, den comicartigen Cel-Shading-Look.

Project Zero 2

"Silent Hill 4" ist noch in weiter Ferne, da kommt uns die Fortsetzung des düsteren Horror-Adventures "Project Zero" sehr gelegen. Dieses Mal gibt's gleich zwei weibliche Helden, die Zwillingsschwester Mio und Mayu. Mayu verfügt über einen sechsten Sinn und kann in das Reich der Toten blicken, doch nur gemeinsam können die Schwestern im Kampf gegen finstere Geister bestehen.

Titel: Project Zero 2

Hersteller: Tecmo | **Erscheint:** 2004



❶ Eure Waffe ist wieder die Geister-Kamera, die ihr dieses Mal sogar aufrüsten dürft.



🔗 "Maximo"-Gestalter Matsushita Susumo entwarf die kunterbunte Welt dieses Ninja-Abenteuers.

Ji Rai Ya – The Magical Ninja

Als tapferer Ninja Ji Rai Ya kämpft ihr euch in atemberaubender Geschwindigkeit durch eine bunte Comic-Landschaft. Zu euren Fähigkeiten zählen auch das klassische Verschwinden in einer Rauchwolke oder das Laufen über Wasser. Außerdem kann euer Held besondere Attacken von einem Endgegner stehlen und sie im weiteren Verlauf zu seinen eigenen Gunsten einsetzen.

Titel: Ji Rai Ya – The Magical Ninja

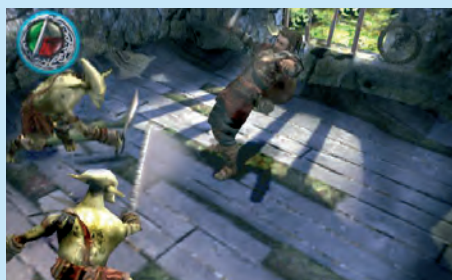
Hersteller: Capcom | **Erscheint:** 2004

The Bard's Tale

Der PC-Rollenspielklassiker soll im nächsten Jahr ein fulminantes Comeback feiern. Brian Fargo, Produzent des Klassikers aus dem Jahre 1985, nimmt sich erneut der Thematik an und orientiert sich stark an "Baldur's Gate: Dark Alliance". Das Kampfsystem wird ähnlich sein, die Grafik-Engine sogar dieselbe, allerdings in überarbeiteter Form. Die Neuauflage des RPG-Opas will euch beim Erkunden von 14 Regionen einen sehr weiten Handlungsspielraum lassen.

Titel: The Bard's Tale

Hersteller: Acclaim | **Erscheint:** 2004



🔗 Zwei gegen einen: Zwei miese Kunal Trow bedrängen den cleveren Barden.

Unlimited Saga als Collector's Edition

Am 31. Oktober beglückt Atari Rollenspieler mit einer Collector's Edition von "Unlimited Saga". Neben Artworks aller spielbaren Charaktere wird die schicke lila Box eine Bonus-DVD mit einem 14-minütigen Video zu "Eternal Calm, Final Fantasy X-2: Prologue" beinhalten. Die Disc, die englische

Sprachausgabe und Untertitel in fünf Sprachen bieten wird, wurde in Japan bereits zusammen mit "Final Fantasy X International" ausgeliefert.

Titel: Unlimited Saga

Hersteller: Atari | **Erscheint:** November 03



Fame Academy

Zur RTL-II-Talentshow "Fame Academy" (täglich um 19 Uhr) veröffentlicht Pointsoft in Kürze das passende PS2-Spiel. Zu 14 Hits müsst ihr tanzen und singen und dabei Publikum und Jury begeistern. Im Einzelspieler-Modus müsst ihr in sieben Live-Shows gegen andere Academy-Mitglieder antreten, im Mehrspieler-Modus messt ihr euch mit euren Freunden. Die PlayStation2-Tanzmatte wird selbstverständlich unterstützt.

Titel: Fame Academy

Hersteller: Pointsoft | **Erscheint:** November 2003



"THE REAL DEAL"

jon julio

FEATURING:

cesar mora

fabiola da silva

jon julio



www.take2.de



PlayStation®2



Rolling © and trademark 2003 SCI Games Ltd. Developed by Indy Games Ltd. PlayStation and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. Take-Two and the Take-Two logo are registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

World of PlayStation®2

Willkommen in der Welt der PS2! Hier präsentieren wir Storys, Events und Anekdoten aus der spannenden Welt der PlayStation2.

Pro Evolution Soccer EM 2003



📌 "I am the Champion": Marcel Walke holte sich überlegen die "PES 2"-Europameisterschaft.

Der "Pro Evolution Soccer 2"-Europameister kommt aus Deutschland! Marcel Walke aus Zirndorf bei Nürnberg setzte sich im schweizerischen Grindelwald Ende September gegen die 15 stärksten "PES 2"-Spieler aus ganz Europa durch. 4:1 hieß es nach zehn Finalminuten.

Den favorisierten Franzosen – in Frankreich wurden 40 (!) Qualifikationsturniere veranstaltet – blieb nur Platz 2, Dritter wurde im kleinen Finale Marius Vogelsanger aus der Schweiz. Walter Denk, der zweite Deutsche, musste sich im innerfränkischen Viertelfinale dem späteren Sieger geschlagen geben. Übrigens: Auch die Presse-EM ging an Deutschland! OPM2-Kicker Thomas

Szedlak hat den Titel geholt. Mehr über den Media Cup lest ihr in den News weiter vorne im Heft.



📌 Olé olé: Der Sieger-Clan "Game Freaks Germany" ließ den Gegnern keine Chance.

Deutsche SOCOM-Meisterschaft

Auf der Games Convention 2003 hat SCED die 1. Deutsche "SOCOM: U.S. Navy Seals"-Meisterschaft veranstaltet. Auf 16 vernetzten PS2s wurde geschlichen und geballert, was das Zeug hielt. Als Preise vergab SCED attraktive Network-Gaming-Software-Pakete. Ferner nahm jeder Mitspieler des Sieger-Clans eine limitierte PS2 mit nach Hause, auf der das Clan-Logo im Airbrush-Look prangt. Herzlichen Glückwunsch!

Hier die Gewinner:

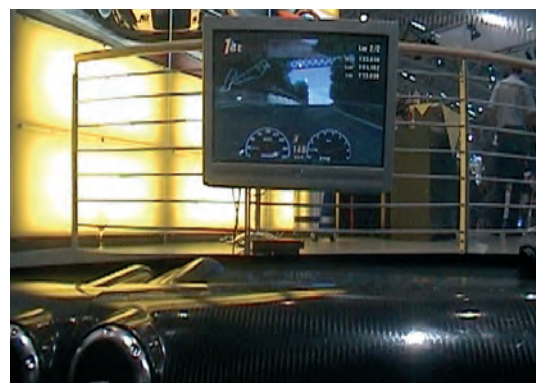
1. Platz: Game Freaks Germany [GFG]
2. Platz: pro Gaming [pG]
3. Platz: FeuerHölle [FH]

Genialer Gran-Turismo-Simulator auf der IAA 2003

Mit über einer Million Besuchern erzielte die IAA 2003 einen neuen Rekord. Eines der Zugpferde wieherte in Halle 1.2, wo der bekannte Audi-Tuner Abt Sportsline den weltweit einzigen PlayStation-Simulator seiner Art am Stand hatte.

Dazu hat man einen Original-Abt-Audi TT-R aus der DTM umgebaut, dabei Benzin-gegen Hydraulikmotor ausgetauscht, eine PS2-Steuereinheit entwickelt und ansonsten alles gelassen, wie es war. Auf der IAA luden Abt Sportsline und PlayStation2 zur Testfahrt mit "GT Concept 2002", natürlich auch virtuell im Abt-Audi aus der DTM.

OPM2 war mittendrin: Rein ins Cockpit, Tür zu und Vollgas. Die ersten Sekunden waren gewöhnungsbedürftig, dann fühlten wir uns wie ein echter Rennfahrer, hämmerten zack, zack die Gänge rein, stiegen vor einer engen Kurve in die Eisen und drückten dann wieder das Gaspedal bis zum Anschlag durch. Zu den bekannten Force-Feedback-Effekten kommt ein häufiges Rütteln des kompletten Fahrzeugs, der Hydraulik sei Dank. Außerdem ist der laute Motorensound einzigartig. Fazit: Solltet ihr mal Gelegenheit zur Probefahrt haben, zaudert nicht, steigt ein und rast los!



📌 Einzigartig: Im GT-Simulator von Abt Sportsline und PlayStation2 geht die Post ab.

BACKYARD WRESTLING

DON'T TRY THIS AT HOME



www.bywgame.com



© Eidos Limited, 2003. The Backyard Wrestling format, characters, artwork etc © 1998 Backyard Wrestling, Inc. All Backyard Wrestling logos and artwork are trademarks of Backyard Wrestling, Inc. Eidos and the Eidos logo are all registered trademarks of Eidos, Inc. All rights reserved. "Playstation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.

PS2-Spiele: Das alles kommt!

November 2003

Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
Asterix & Obelix XXL	Action	Atari	☆☆☆
Baldur's Gate Dark Alliance 2	Rollenspiel	Acclaim	☆☆☆☆☆
Baphomets Fluch 3	Adventure	THQ	☆☆☆☆
Batman: Rise of Sin Tzu	Action-Adventure	Ubisoft	☆☆☆
BDFL Manager 2004	Fußball-Manager	Codemasters	☆☆☆
Beyond Good & Evil	Action-Adventure	Ubisoft	☆☆☆☆
Bloody Roar 4	Beat'em-Up	Konami	☆☆☆☆
Curse: The Eye of Isis	Adventure	Wanadoo	☆☆☆
Der Herr der Ringe 3 – Die Rückkehr des Königs	Action	Electronic Arts	☆☆☆☆☆
Destruction Derby Arenas	Action-Rennspiel	Sony	☆☆☆☆
DragonBall Z: Budokai 2	Beat'em-Up	Atari	☆☆☆☆
Dragon's Lair 3D	Jump'n'Run	THQ	☆☆☆
ESPN NBA Basketball	Basketball	Sega	☆☆☆☆
Everquest Online Adventures	Rollenspiel	Sony	☆☆☆☆
EyeToy: Groove	Musikspiel	Sony	☆☆☆☆☆
Findet Nemo	Jump'n'Run	THQ	☆☆☆
Ghosthunter	Action-Adventure	Sony	☆☆☆☆
Gladiator – Schwert der Rache	Action	Acclaim	☆☆☆
Gladius	Rollenspiel	Activision	☆☆☆☆☆
Hardware Online Arena	Action	Sony	☆☆☆
Harry Potter Quidditch-WM	Geschicklichkeit	Electronic Arts	☆☆☆☆
Headhunter 2	Action-Adventure	Sega	☆☆☆☆☆
Hot Wheels Highway 35 World Race	Action-Rennspiel	THQ	☆☆
Iron Storm	Ego-Shooter	Wanadoo	☆☆☆
Kaan	Adventure	Dreamcatcher	☆☆☆
KYA: Dark Lineage	Action	Atari	☆☆☆☆
Maximo Vs Army of Zin	Jump'n'Run	Capcom	☆☆☆☆
Medal Of Honor Rising Sun	Ego-Shooter	Electronic Arts	☆☆☆☆☆
MegaMan X7	Action	Capcom	☆☆☆
Metal Arms: Glitch in the System	Action	Vivendi	☆☆☆
NBA Jam 2004	Basketball	Acclaim	☆☆☆
NBA Live 2004	Basketball	Electronic Arts	☆☆☆☆
Need For Speed Underground	Action-Rennspiel	Electronic Arts	☆☆☆☆☆
Prince of Persia: The Sands of Time	Action-Adventure	Ubisoft	☆☆☆☆☆
Ratchet & Clank 2	Jump'n'Run	Sony	☆☆☆☆☆
Secret Weapons over Normandy	Flug-Simulation	Activision	☆☆☆☆
Terminator 3: Rebellion der Maschinen	Action	Atari	☆☆☆☆
The Hobbit	Action-Adventure	Vivendi	☆☆☆
The Italian Job	Action-Rennspiel	Eidos	☆☆☆☆
The Simpsons: Hit & Run	Action-Rennspiel	Vivendi	☆☆☆
Time Crisis 3	Shoot'em-Up	Sony	☆☆☆☆
Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm	Ego-Shooter	Ubisoft	☆☆☆☆☆
Tony Hawk's Underground	Trendsport	Activision	☆☆☆☆☆
True Crime: Streets of LA	Action	Activision	☆☆☆☆☆
WRC 3	Offroad-Rennspiel	Sony	☆☆☆☆
WWE Smackdown! Here comes the Pain	Wrestling	THQ	☆☆☆☆
XIII	Ego-Shooter	Ubisoft	☆☆☆☆

**BALDUR'S GATE
DARK ALLIANCE 2**



BAPHOMET'S FLUCH 3



BEYOND GOOD & EVIL



**DER HERR DER RINGE 3
RÜCKKEHR DES KÖNIGS**



**EVERQUEST ONLINE
ADVENTURES**



EYETOY: GROOVE



GLADIUS



HEADHUNTER 2



KYA: DARK LINEAGE



**MEDAL OF HONOR
RISING SUN**



**NEED FOR SPEED
UNDERGROUND**



**PRINCE OF PERSIA:
THE SANDS OF TIME**



RATCHET & CLANK 2



**TRUE CRIME:
STREETS OF L.A.**



Hier findet ihr die **ultimative Spiele-Vorschau** für die nächsten Monate.
Die Einschätzung (ein bis fünf Sterne) verrät das **Potenzial** der PS2-Neuheiten.

ARC: TWILIGHT OF THE SPIRITS

DIE SIMS BRECHEN AUS



HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE



MANHUNT

MAX PAYNE 2



CASTLEVANIA

JAMES BOND 007 ALLES ODER NICHTS



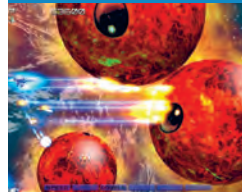
ONIMUSHA 3

STARCRAFT GHOST



GRADIUS V

GRAN TURISMO 4



METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

TAK UND DIE MACHT DES JUJU



Dezember 2003

Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
Arc: Twilight of the Spirits	Rollenspiel	Sony	☆☆☆☆
Backyard Wrestling: Don't try this at home	Wrestling	Eidos	☆☆☆
Deutschland sucht den Superstar	Musikspiel	Codemasters	☆☆☆☆
Die Sims brechen aus	Simulation	EA Games	☆☆☆☆☆
Fußball Manager 2004	Fußball-Manager	Electronic Arts	☆☆☆☆
Harry Potter und der Stein der Weisen	Action-Adventure	Electronic Arts	☆☆☆☆
Legacy of Kain: Defiance	Action-Adventure	Eidos	☆☆☆☆☆
Mafia	Action	Take 2	☆☆☆☆
Manhunt	Action	Rockstar	☆☆☆☆
Max Payne 2	Action	Rockstar	☆☆☆☆☆
Mission: Impossible – Operation Surma	Action	Atari	☆☆☆☆
MTV Celebrity Deathmatch	Beat'em-Up	Take 2	☆☆☆
Richard Burns Rally	Offroad-Rennspiel	Sony	☆☆☆☆
Rise to Honour	Action	Sony	☆☆☆☆
SWAT Global Strike Team	Shoot'em-Up	Vivendi	☆☆☆
Whiplash	Action-Adventure	Eidos	☆☆☆

Januar 2004

Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
Aquanox 2: Revelation	Action	BigBen	☆☆☆
Castlevania	Action-Adventure	Konami	☆☆☆☆
James Bond 007 Alles oder Nichts	Action	Electronic Arts	☆☆☆☆
Karaoke Stage	Musikspiel	Konami	☆☆☆☆
MX Unleashed	Action-Rennspiel	THQ	☆☆☆
Onimusha 3	Action-Adventure	Capcom	☆☆☆☆☆
Resident Evil: Outbreak	Horror-Adventure	Capcom	☆☆☆☆
Starcraft Ghost	Action	Vivendi	☆☆☆☆

2004

Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
100 Bullets	Action	Acclaim	☆☆☆
Champions of Norrath: Realms of Everquest	Rollenspiel	Ubisoft	☆☆☆
Cy Girls	Action	Konami	☆☆☆
Deadly Skies	Action	Konami	☆☆☆
Gradius V	Shoot'em-Up	Konami	☆☆☆☆
Gran Turismo 4	Rennsimulation	Sony	☆☆☆☆☆
McFarlane's Evil Prophecy	Action	Konami	☆☆☆
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Action-Adventure	Konami	☆☆☆☆☆
Sphinx und die verfluchte Mumie	Action-Adventure	THQ	☆☆☆☆
Spy Hunter 2	Action-Rennspiel	Konami	☆☆☆☆
Tak und die Macht des Juju	Jump'n'Run	THQ	☆☆☆☆
The Red Star	Action	Acclaim	☆☆☆
The Suffering	Horror-Adventure	Konami	☆☆☆
This Is Football 2004	Fußball	Sony	☆☆☆☆



Alle Top-Hits im Überblick

Abenteuer



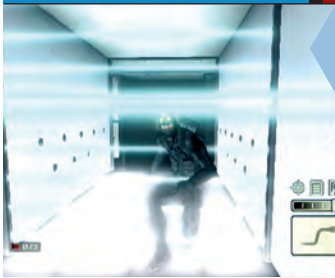
- 1** **Flucht von Monkey Island**
Hersteller: Electronic Arts
Test: 82% in OPM2 9/2001
- 2** **Shadow of Memories**
Hersteller: Konami
Test: 82% in OPM2 5/2001
- 3** **Prisoner of War**
Hersteller: Codemasters
Test: 76% in OPM2 8/2002

Action

- 1** **GTA: Vice City (dt.)**
Hersteller: Take 2
Test: 92% in OPM2 1/2003
- 2** **Freedom Fighters**
Hersteller: Electronic Arts
Test: 88% in OPM2 10/2003
- 3** **Z.O.E.: 2nd Runner**
Hersteller: Konami
Test: 86% in OPM2 10/2003



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** **Soul Calibur 2**
Hersteller: Electronic Arts
Test: 92% in OPM2 11/2003
- 2** **Virtua Fighter 4 Evolution**
Hersteller: Atari/Sega
Test: 91% in OPM2 9/2003
- 3** **Dead or Alive 2**
Hersteller: Sony
Test: 89% in OPM2 2/2001

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** **Warhammer 40.000: Fire Warrior**
Hersteller: THQ
Test: 86% in OPM2 11/2003



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 2: Renegade**
Hersteller: Sony
Test: 89% in OPM2 11/2003
- 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** **Dark Chronicle**
Hersteller: Sony
Test: 86% in OPM2 10/2003

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

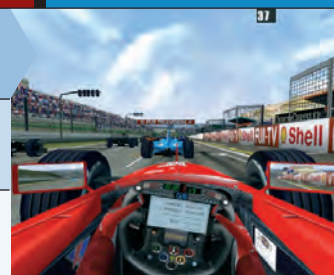
Action-Rennspiel



- 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** Splashdown
Hersteller: Atari
Test: 88% in OPM2 12/2001

Formel1-Rennspiel

- 1** F1 2001
Hersteller: Electronic Arts
Test: 88% in OPM2 11/2001
- 2** Formel Eins 2003
Hersteller: Sony
Test: 78% in OPM2 9/2003
- 3** F1 Career Challenge
Hersteller: Electronic Arts
Test: 77% in OPM2 7/2003



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 4
Hersteller: Codemasters
Test: 87% in OPM2 10/2003
- 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** Madden NFL 2004
Hersteller: Electronic Arts
Test: 91% in OPM2 10/2004
- 2** Virtua Tennis 2
Hersteller: Acclaim
Test: 85% in OPM2 1/2003
- 3** Tiger Woods PGA Tour 2004
Hersteller: Electronic Arts
Test: 85% in OPM2 11/2003

Test verpasst? Kein Problem!

Es gibt doch nichts Schöneres als eine komplette OPM2-Kollektion. Deshalb könnt ihr fehlende OPM2-Ausgaben auf Seite 126 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
ALTER ECHO	71%	65%	78%	66%	59%	
BOMBERMAN KART	47%		67%		63%	
BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER	80%		78%	83%		
CLUB FOOTBALL	64%		70%			
CONFLICT: DESERT STORM 2	83%	85%	84%	82%	81%	
DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE	83%	77%	81%	72%		2+
JAK 2	89%		91%	81%	90%	
SOUL CALIBUR 2	92%	88%	87%		87%	1
SPLASHDOWN 2: RIDES GONE WILD	84%	89%	85%	80%		
THE KING OF ROUTE 66	72%		62%	60%	48%	
TIGER WOODS PGA TOUR 2004	85%	86%	86%	87%	86%	
WARHAMMER 40.000: FIRE WARRIOR	86%	88%	87%	80%	83%	2+
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	67%	79%				
YU-GI-OH! – DUELISTS OF THE ROSES	54%					

Die PlayStation2-Hits*

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

Platz	Titel	Genre	Hersteller
1	GRAND THEFT AUTO: VICE CITY (DT.)	Action	Take 2
2	DARK CHRONICLE	Rollenspiel	Sony
3	SOUL CALIBUR 2	Beat'em-Up	EA
4	TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS	Action-Adventure	Eidos
5	EYETOY: PLAY + CAMERA	Geschicklichkeit	Sony
6	SOCOM: U.S. NAVY SEALS	Taktik-Shooter	Sony
7	COLIN MC RAE RALLY 04	Offroad-Rennspiel	Codemasters
8	MIDNIGHT CLUB II	Action-Rennspiel	Take 2
9	FORMEL EINS 2003	Formel1-Rennspiel	Sony
10	CHAOS LEGION	Action	Capcom

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	FIFA FOOTBALL 2003	Fußball	Electronic Arts
2	TEKKEN 4	Beat'em-Up	Sony
3	GTA 3	Action	Take 2
4	GRAN TURISMO 3: A-SPEC	Rennsimulation	Sony
5	FINAL FANTASY X	Rollenspiel	Sony
6	DTM RACE DRIVER	Rennsimulation	Codemasters
7	BURNOUT 2	Action-Rennspiel	Acclaim
8	KINGDOM HEARTS	Rollenspiel	Sony
9	CRASH BANDICOOT: ZORN D. CORTEX	Jump'n'Run	Vivendi
10	TIF: THIS IS FOOTBALL 2003	Fußball	Sony

Most Wanted – Lesercharts

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

Platz	Titel	Genre	Hersteller	Erscheint
1	NEED FOR SPEED UNDERGROUND	Act.-Rennspiel	EA	Nov. 2003
2	GRAN TURISMO 4	Rennsim.	Sony	2004
3	TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	Action	Activision	Okt. 2003
4	MGS 3: SNAKE EATER	Action-Adv.	Konami	2004
5	PRO EVOLUTION SOCCER 3	Fußball	Konami	Nov. 2003
6	FINAL FANTASY X-2	Rollenspiel	Sony	2004
7	TONY HAWK'S UNDERGROUND	Activision	Trendsport	Nov. 2003
8	WWE: HERE COMES THE PAIN!	THQ	Wrestling	2004
9	MEDAL OF HONOR: RISING SUN	Ego-Shooter	EA	Nov. 2003
10	FIFA FOOTBALL 2004	Fußball	EA	Okt. 2003

XGRA

EXTREME G™ RACING ASSOCIATION



Fantastische Explosionseffekte und zerstörbare Streckenteile.



Rasanter Multiplayerspaß für bis zu vier Spieler.



Die Action wird von Dance- und Rock-Soundtracks begleitet.

"Abgedrehtes Streckendesign, tolles Geschwindigkeitsgefühl."
(Das Offizielle Xbox-Magazin 10/03)

WERTUNG: 84%

PlayStation®2

XBOX

NINTENDO
GAMECUBE™

Acclaim®

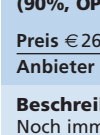
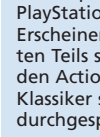
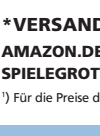
XGRA™ and Acclaim © & © 2003 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios Cheltenham. All rights reserved. „PlayStation“ and „PlayStation 2“ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are registered trademarks of Microsoft Corporation. Nintendo and Nintendo GameCube are trademarks of Nintendo. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten. VERTRIEB DURCH ACCLAIM ENTERTAINMENT GMBH, Leuchtenbergstr. 20, D-81677 München.

www.ACCLAIM.de

Der 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*	CD-WOW!*	MEDIAMARKT*	OKAYSOFT*	PRIMALGAMES	SPIELGROTTE*
	TITEL								
	Alter Echo	ab 12	19,95	19,85	–	–	35,90	19,99	–
	Bomberman Kart	frei	27,99	–	–	–	–	–	–
	Breath of Fire: Dragon Quarter	ab 6	54,99	56,85	–	–	51,50	57,99	49,99
	Club Football	frei	57,99	56,85	–	57,-	54,50	57,99	–
	Colin McRae Rally 4	frei	58,99	56,85	39,99	57,-	53,50	57,99	52,99
	Conflict: Desert Storm 2	ab 16	54,95	54,85	39,99	–	52,90	57,99	51,99
	Dark Chronicle	ab 6	54,85	54,85	48,99	57,-	54,90	57,99	53,99
	Der Herr der Ringe: Die zwei Türme (Platinum)	ab 16	27,99	56,85	23,99	29,-	27,50	29,99	26,99
	Disney's Extreme Skate Adventure	frei	39,99	–	39,99	–	33,50	–	33,99
	EyeToy + Camera - Bundle	frei	56,99	59,85	48,99	57,-	59,90	59,99	53,99
	Formel Eins 2003	frei	59,99	56,85	46,99	57,-	54,90	57,99	52,99
	Futurama	ab 6	54,95	50,85	–	57,-	51,90	49,99	34,99
	Jak 2: Renegade	ab 6	58,95	56,85	–	58,-	54,90	57,99	52,99
	SOCOM: U.S. Navy Seals (inkl. Headset)	ab 16	69,95	74,85	55,99	69,-	79,90	74,99	69,99
	Soul Calibur 2	ab 16	54,85	54,85	46,99	58,-	51,50	56,99	49,99
	Splashdown 2: Rides gone wild	frei	44,95	36,85	–	–	36,90	44,99	33,99
	The King of Route 66	ab 12	49,99	44,85	43,99	57,-	44,90	59,99	–
	Tiger Woods PGA Tour 2004	frei	59,99	54,85	46,99	–	51,50	56,99	49,99
	Warhammer 40.000: Fire Warrior	ab 18	47,99	–	39,99	–	–	49,99	39,99
	World Championship Snooker 2003	frei	44,99	59,85	39,99	58,-	54,50	57,99	52,99
	Yu-Gi-Oh! Duelists of the Roses	frei	54,99	56,85	46,99	–	54,50	59,99	–
	Memory Card 8 MB Original	frei	27,99	29,85	–	29,95	27,90	27,99	25,99
	PS2-Konsole silber (inkl. 2 Controller)	frei	229,95	229,85	–	229,00	229,90	229,99	229,95
	Controller Original	frei	27,99	29,85	–	29,95	27,90	28,99	26,99

Die drei OPM2-Einkaufstipps des Monats

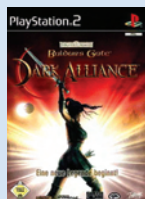
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE (90%, OPM2 1/2002)

€ 26,75

Preis € 26,75
Anbieter www.amazon.de

Beschreibung

Noch immer das beste Rollenspiel für die PlayStation2. Kurz vor Erscheinen des zweiten Teils solltet ihr den Action-RPG-Klassiker spätestens durchgespielt haben!



WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 3 EINSCHÄTZUNG: ★★★★★

€ 49,99

Preis € 49,99
Anbieter www.primalgames.de

Beschreibung

Ein brandaktuelles Angebot, daher hat Sonys neues Rallyespiel noch keine Bewertung. Wenn es jedoch die Erwartungen erfüllt, ist es kein Fehlkauf!



FUTURAMA

(70%, OPM2 9/2003)

€ 34,99

Preis € 34,99
Anbieter www.okayssoft.de

Beschreibung

Ein riesiger Spaß für Matt-Groening-Fans. Die Crew-Mitglieder der Planet-Express sind komplett spielbar und mindestens so schlagfertig wie in der kultigen TV-Serie.



*VERSANDKOSTEN DER INTERNET-ANBIETER

AMAZON.DE ab € 20,- versandkostenfrei, ansonsten € 3,- EBGAMES.DE € 4,50 CD-WOW.DE versandkostenfrei OKAYSOFT.DE € 3,25 SPIELGROTTE.DE ab € 150,- versandkostenfrei, ansonsten € 2,50 PRIMALGAMES.DE ab € 99,- 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.

WARHAMMER
40,000

FIRE WARRIOR™

"Ausgezeichnetes Handling, tolle Grafik und die vielen gescrripteten Events garantieren ein erstklassiges Ego-Shooter-Abenteuer."

PlayThePlayStation 10/2003

88%



"Definitiv einer der besten Ego-Shooter für die PS2!"

OPM2 11/2003

86%



Der erste Ego-Shooter aus dem Warhammer 40.000-Universum

Voller Online-Support für PC und PlayStation®2

PlayStation®2

PC
CD-ROM

THQ
WWW.THQ.DE

Medal of Honor: Rising Sun

Im neuesten Teil von EAs Ego-Shooter-Serie dürft ihr erneut Kriegs-Geschichte nachspielen. Als Kulisse dient diesmal der subtropische Pazifikraum.



Im Bauch eines riesigen Flugzeugträgers sabotieren wir den Motor des Schiffes.

Wechselt regelmäßig eure Socken!" Das ist das erste, was ein Soldat von seinem Vorgesetzten eingebläut bekommt, wenn er im Pazifik aus seinem Transport-Flugzeug steigt. In diesem subtropischen Gebiet ist es nämlich feucht und unglaublich heiß – beste Voraussetzungen also für eine unangenehme Fußkrankheit. Und eine Armee mit derartigen Malaisen ist für die ausgiebigen Marsche durch das Dickicht natürlich nicht zu gebrauchen.

Im neuesten Abenteuer aus der "Medal of Honor"-Reihe verschlügt es uns in eben diese Gegend. Zum Glück haben wir im virtuellen Kriegseinsatz nicht mit derartigen Problemen zu kämpfen. Hintergrund ist die kriegerische Auseinandersetzung zwischen den USA und Japan, die am 7. Dezember 1941 mit dem Angriff auf Pearl Harbor begonnen hatte. Anhand einer fast komplett spielbaren Version von "Rising Sun" konnten wir einen ersten Abstecher in den schwülen Dschungel wagen.

Wie bereits in Ausgabe 08/2003 beschrieben, beginnt das Ego-Abenteuer mit einer spektakulären Flucht aus einem amerikanischen Kampfschiff, das gerade in Pearl Harbor vor Anker liegt. Nur um Haaresbreite



Aus diesem Tunnel unter einem Tempel befreien wir einen unserer Kameraden.

entkommt ihr dem Tod und dürft anschließend die angreifenden japanischen Flugzeuge am Geschütz eines Kanonenbootes vom Himmel pusten. Auf diesen Teil des Action-Spiels wollen wir hier aber nicht weiter eingehen. Richten wir unser Augenmerk lieber auf die nachfolgenden Missionen, mit denen euer halsbrecherischer Einsatz erst so richtig beginnt.

Direkt an der Front

Euer nächster Einsatz startet fast einen Monat später: Während eines Angriffs der Japaner hetzt ihr über eine lange Brücke, die direkt in eine beschauliche Stadt führt. Kampfpjäger zischen mit laut ratternden Maschinengewehren über euren Kopf hinweg und ihr hechtet gerade noch rechtzeitig hinter eine Barriere aus Sandsäcken, ehe der Weg hinter euch in einem wütenden Flammenmeer versinkt.

Ihr seid nicht alleine in diesem Kriegsgetöse. Euer Bruder kauert direkt neben euch und erläutert euch den Angriffsplan. Auf dem Platz vor euch steht ein Panzer, den er kapern will. Doch dummerweise ist dieser beschädigt und das benötigte Teil liegt in einem heiß umkämpften Schuppen. Eure Aufgabe ist es nun, dieses Ersatzteil zu



Bitte leise: Dank der schallgedämpften Pistole bleiben wir weiterhin unentdeckt.

organisieren. Um nicht getroffen zu werden, hechtet ihr unter den schrill pfeifenden Schüssen der Gegner von einer Deckung zur nächsten. Immer den einen Gedanken im Kopf: "Nur den Gewehrläufen der Gegner nicht zu nahe kommen!" Feinde ziehen auf kurze Kampf-Distanzen meist Schwerter, deren gezielte Hiebe eure Lebensenergie bedrohlich schrumpfen lassen.

Mit eurem Gewehr zielt ihr genau wie bei den Vorgänger-Spielen. Entweder ihr richtet das Fadenkreuz auf den Körper des Unholds aus, oder ihr aktiviert auf Tastendruck einen Zoom-Modus. Sobald der Panzer repariert ist, steht eurem Siegeszug nichts mehr im Weg – außer vielleicht ein paar Japaner, die an eurem Fahrzeug gewal-



❗ Ist unser Magazin leer, können wir mit dem hölzernen Gewehr-Schaft kräftig zuschlagen.

tige Sprengladungen anbringen wollen. Während euer Bruder also den Tank durch die Straßen lenkt, wehrt ihr die Angreifer weiterhin zu Fuß mit dem Gewehr ab.

Das Gesetz des Dschungels

Mit einer viel dichteren Spiel-Atmosphäre beginnt euer nächster Auftrag. Ihr fahrt mit einem kleinen Schlauchboot nachts einen Fluss hinauf. Im Dschungel lauende Truppen erledigt ihr zielgenau mit einem Scharfschützengewehr. Euer Auftrag: Ihr müsst ein Munitionslager der Feinde zerstören. Hierfür kämpft ihr euch durch eine nebelverhangene Urwald-Kulisse, in der ihr zu dieser Tageszeit kaum die Hand vor den Augen erkennen könnt.

Auch in den folgenden Missionen bleibt das scheinbar undurchdringliche Dickicht euer ständiger Begleiter. Mit Unterstützung der Eingeborenen befreit ihr Gefangene von einem Militärstützpunkt und sprengt gewaltige Geschütze der Japaner in die Luft. Irgendwann hat aber auch der ergebenste Soldat keine Lust mehr auf das mit Unge-



❗ In dieser ausgebombten Stadt müssen wir unseren Panzer vor Granaten werfenden Gegnern beschützen. Am Steuer des stählernen Ungetüms sitzt übrigens der Bruder des Helden.

ziefer verseuchte Waldgebiet. Deshalb steht auch schon mal ein Ausflug in eine mit Laternen ausgeleuchtete Stadt auf dem Einsatzplan. In deren belebten Straßen trifft ihr auf euren Kontaktmann, der euch mit einer deutschen Uniform verkleidet in ein Treffen der japanischen Generäle einschleust – für Abwechslung ist also bestens gesorgt.

Leider mussten wir die spieltechnischen Neuerungen in unserer Preview-Version noch mit der Lupe suchen. Außer einem Speichersystem, bei dem ihr euren Spielstand während einer Mission an speziellen Funkgeräten sichern könnt, sind uns kaum Innovationen aufgefallen. Zudem schwankt die Qualität der Grafik je nach Kulisse stark. Mal läuft man durch eine triste und superhässliche Stadt, mal kriecht man durch einen lebendigen Dschungel. Hoffen wir, dass es gelingt, dem Ego-Shooter noch den bewährten "Medal of Honor"-Feinschliff zu verpassen. Vor allem bei der mäßigen Gegnerintelligenz gibts nämlich noch viel zu tun.

☞ **MARKUS HÄBERLEIN**

PS2 Vorschau

MEDAL OF HONOR: RISING SUN	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Ego-Shooter
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Electronic Arts
ERSCHEINT	28. November 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	90 %
TENDENZ	4/5

Spannendes Szenario, das leider einige Schwächen aufweist. Wir warten gespannt auf die Test-Version.

Die Mehrspieler-Modi

Bei "Medal of Honor: Rising Sun" gibt es diverse Mehrspieler-Modi, die ihr auf einem geteilten Bildschirm oder online über das Internet spielen könnt.

Cooperative-Modus (nur offline)

Damit nicht immer nur ein Spieler den Krieg gewinnen kann, dürfen nun zwei Spieler zusammen die Einzelspieler-Missionen auf einem geteilten Bildschirm absolvieren.

Deathmatch (off- und online)

In diesem Modus heißt es jeder gegen jeden. Werdet ihr verletzt, startet ihr an einem Wiederauferstehungs-Punkt erneut. Gewonnen hat zu guter Letzt derjenige, der eine zuvor bestimmte Anzahl an Widersachern mit seiner Waffe eliminiert hat.

Team-Deathmatch (off- u. online)

Diese teambasierte Spielvariante funktioniert ähnlich wie das normale Deathmatch. Allerdings treten hier zwei Soldaten-Truppen gegeneinander an. Spielt ihr diesen Modus online, könnt ihr über das Headset mit euren Kameraden sogar einen Angriffs-Plan aushecken.

Capture the Flag (off- u. online)

Wiederum starten zwei Soldaten-Teams. Das Team, das zuerst die feindliche Flagge stiehlt und sie in die eigene Basis trägt, erhält einen Punkt. Wer zum Schluss die meisten Punkte hat, gewinnt die Runde.



Best Xbox-Game der GC 2003

PlayStation®2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

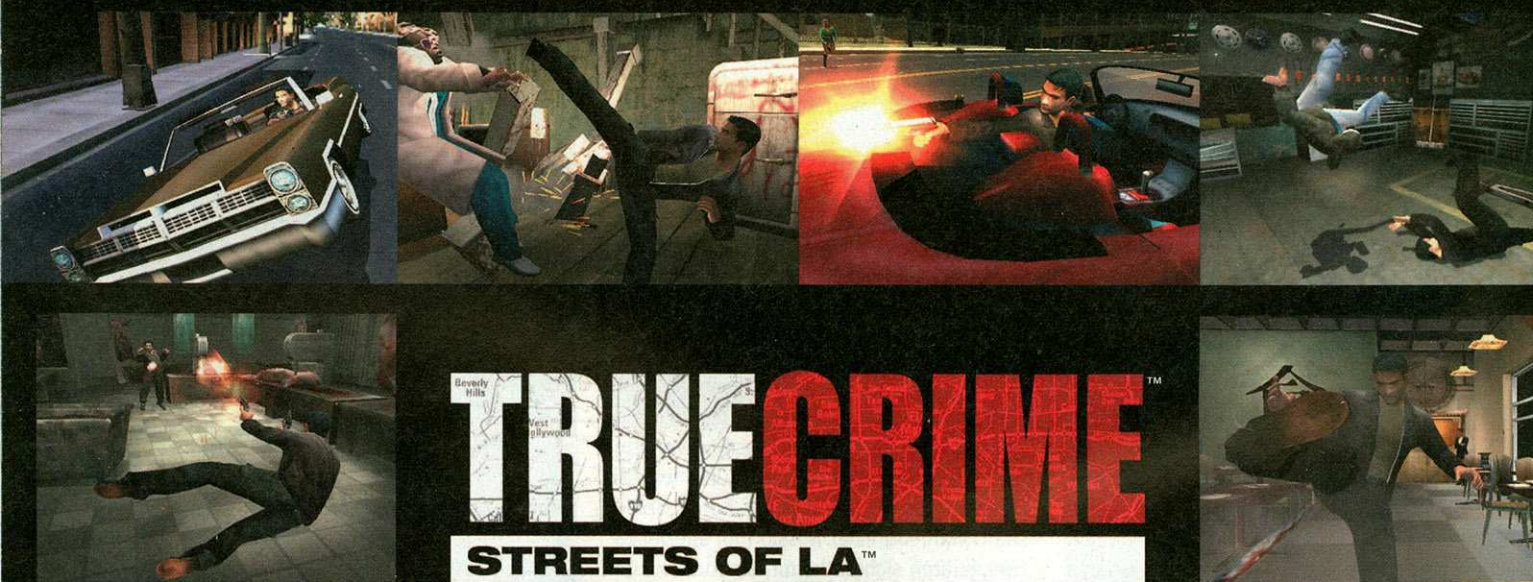
01 Most wanted OPM2 (11/03)

PLAYZONE

01 Most wanted PlayZone (10/03)

N-ZONE

01 Most wanted N-Zone (10/03)



TRUE CRIME STREETS OF LA™

Ab November 2003 hat das Warten ein Ende!

Auf www.truecrimela.com findest du exklusive Clips zum Spiel und Soundtrack-Samples von Snoop Dogg, Westside Connection und vielen mehr.

ACTIVISION



PlayStation®2

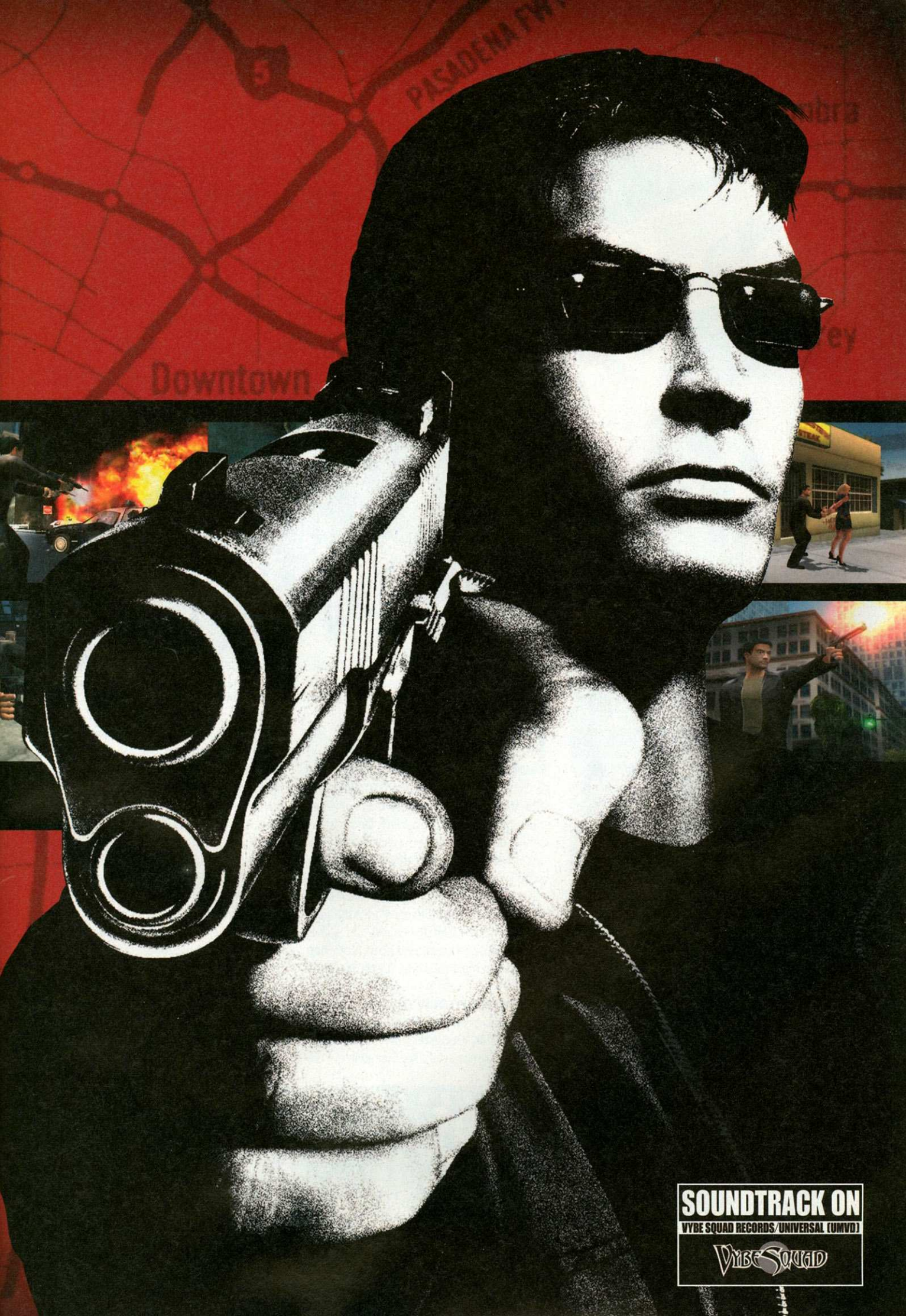
NINTENDO
GAMECUBE

XBOX

Luxoflux

activision.de

© 2003 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and True Crime and Streets of LA are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Developed by Luxoflux. All rights reserved. "PlayStation" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.



SOUNDTRACK ON
VYBE SQUAD RECORDS/UNIVERSAL (UMVD)
Vybe Squad



Driver 3

In Teil drei des **Nix-wie-weg-hier-Thrillers** düst ihr durch drei Metropolen.



Edles fürs Auge!



📍 Nizza hinter Gittern: Hier seht ihr die Polygon-Struktur in der Stadt-Szenerie.

Herausragende Stärke der frühen Fassung: Die drei modellierten PS2-Städte Nizza, Miami und Istanbul verwöhnen mit jeder Menge Details. Zauberhaft eingefangen wurde das Flair durch die realitätsnahe Gestaltung von Häusern und Straßenbelägen.

Auf dem Bild oben seht ihr die der Polygon-Pracht zugrundeliegende Texturverwaltung: Je nach Entfernung werden die sichtbaren Seiten der Bebauung mit unterschiedlich feinen Polygonstrukturen erzeugt. Weit entfernte Häuser sind mit ein bis zwei groben, pixeligen "Tapeten" verziert, beim Näherkommen besteht eine Fassade aus bis zu zehn Polygonen samt Texturen – so entsteht eine feine Struktur mit Fensterläden und hölzernen Eingangstüren.

📍 Flucht durch die grüne Wiese: Während der zahlreichen Verfolgungsjagden heizt ihr durch Straßen, enge Gassen und sogar Parks. Aber Achtung: Die Kiste raucht schon...

Dieser Mann versteht was von PS-starken Spielen! Martin Edmondson, Chef des britischen Entwicklers Reflections, hat bereits zwei "Driver"- und "Destruction Derby"-Spiele (PSone) sowie "Stuntman" (PS2) produziert. Und so lässt es sich der Boss nicht nehmen, beim Presse-tag in Newcastle sein Baby persönlich vorzustellen. Euch erwarten massig neue Spielelemente, aber auch bekannte Features, wie das Ich-lauf'-zu-Fuß-Element oder die genial-realistischen Unfallschäden. Da gehen Stoßstangen verloren, und auch Motorhauben sausen mal im Tiefflug durch die City.

Aus eins mach drei!

Herausragendste Neuerung in der hollywoodreifen Gangsterstory: Undercover-Cop Tanner muss sich diesmal gleich in drei

Städten in Mafiakreisen nach oben arbeiten. In den staubigen Gassen von Istanbul brettert ihr über Marktplätze, das sonnige Nizza lockt mit südfranzösischem Urlaubsflair und die mit Palmen gespickten Strandpromenaden von Miami kennt man spätestens seit "Vice City (dt.)". Allen Metropolen gemeinsam ist die detailverliebt-realistische Gestaltung, die mit Café-Tischchen, liebevollen architektonischen Kleinigkeiten und akkuraten Berg-und-Tal-Passagen glänzt.

Alle wichtigen "echten" Straßen kommen euch im Spiel unter die Räder – allerdings wurden weitläufige Areale zugunsten der Abwechslung "eingedampft" und kilometerlange Geraden auf Sprintdistanz zurechtgestutzt. Jetzt noch feine Textur-Fassaden dazu – und schon erfreut die Vorabversion mit verblüffend realistischen





❗ Bei der Übergabe eines gestohlenen Wagens muss Tanner seine Pistole einsetzen.

Stadtimpressionen, so wie man sie von Tante Gerdas Urlaubspostkarten kennt. Gut, Berufsverkehr gibt es kaum und auch die Passanten scheinen noch in den Hotels eingesperrt zu sein; aber für eine 30-Prozent-Fassung siehts überraschend aus....

"Los, raus hier!"

Dies scheint Fluchtfahrer Tanner den Sonntagsfahrern zuzurufen, wenn er, jederzeit mit Pistole oder Schrotflinte, Fahrzeuge kapert. Ähnlich wie in "GTA 3" spurtet ihr aus demolierten Karossen, krallt euch den nächsten Sportwagen und flitzt nach filmreifem Vollgas-Burnout in einer Qualmwolke weiter. Diese Spezialeffekte waren in der frühen Fassung zwar nur teilweise zu sehen, doch meinte Edmondson: "Wir haben nicht nur das realistischste Schadenssystem, son-



❗ Jedes Fahrzeug kann von Agent Tanner kurzerhand konfisziert werden: Dieser schneike Sportwagen wurde bei der Vorführung während Dutzender Crashes in seine Einzelteile zerlegt...

dem auch die besten Partikel- Rauch- und Schatteneffekte auf der PS2!" Das glauben wir dem Mann doch gern, arbeiten die beeindruckenden Lichte-ffekte ja schließlich schon jetzt hervor-ragend – sogar Rad-kästen werfen Schat-ten auf die Pneu- und jede Fassade verdun-kelt die vorbeijaulenden Flitzer.

Übrigens holt sich der agile Tausend-sassa Tanner im Notfall auch Motorräder vom Parkplatz. Die steuern sich zwar kniffliger, passen dafür aber besser durch enge Gassen und sind schneller als die meisten französischen Kleinwagen.

In den meisten der 30 Missionen dürft ihr sowieso nach eigenem Gutdünken Gas geben: "In einer Mission kann man dem Ma-fia-Autotransporter folgen und einen Sport-wagen stehlen", so Edmondson. "Viel ele-ganter ist es aber, den Fahrer aufzuhalten und undercover beim Treffpunkt aufzukreu-zen. Man bleibt unerkant und flüchtet direkt mit dem gesuchten Traumwagen – dann kann es aber sein, dass das Ding nicht wie verlangt unversehrt gerettet werden kann." Aha. Ganz schön fordernd!



Reflections-Chief und "Driver 3"-Produzent Martin Edmondson.

Grafik-Status

Wie gesagt, das ambitionierte "Driver 3" befindet sich noch in frühestem Alpha-Stadium. Das heißt, viele wesentliche spie-lerische und grafische Elemente sind noch nicht vorhanden. "Vor zwei Monaten ist das Spiel noch mit sechs Bildern pro Sekunde gelaufen, jetzt sind es schon 20", so Martin Edmondson. "Ab jetzt sehen wir fast wöchentlich massive Fortschrit-te". Interessant wird, ob wirk-lich alle Effekte in den PS2-Speicher passen, und ob das Ganze dann noch schnell genug abläuft. Den-noch: Die ersten Eindrücke vom Spiel sind äußerst positiv und auch beim Schwierigkeitsgrad zeigt man sich lernfähig: "Stuntman war zu hart. Jetzt wird's leichter!", kommentiert der Chef das Spieler-Feedback. Cop Tanner wird das freuen – uns übrigens auch...

➔ CHRISTAN BLENDL

PS2 Vorschau

DRIVER 3	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action-Rennspiel
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Atari
ENTWICKLER	Reflections
ERSCHEINT	März 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	30 %
TENDENZ	4/5
Ambitioniertes Rennspiel mit tollem Schadensmodell, viel Spieltiefe und drei Städten zum Erkunden.	



WRC 3

14 Rallyes, 140 Wertungsprüfungen mit über 1000 Kilometern: **Sony's neuer Rallye-Titel protzt nicht nur mit nackten Zahlen.**



Der Einzelteil-Modus im Showroom (hier die Subaru-Studie) ist eine nette Idee.

Entwicklern jährlich erscheinender Fortsetzungs-Organen stellt sich immer wieder dieselbe Frage: "Reicht dieses Mal ein dezent überarbeitetes Update aus, oder sollten wir unser Spiel komplett umgestalten?" Einen Mittelweg wählten die Evolution Studios für ihr "WRC 3" – zwangsweise. Denn im eigentlich guten Vorgänger "WRC 2 Xtreme" hatten noch viele Spielspaß-Schlaglöcher den Weg zum Spitzentitel übersät, für heuer waren somit erst mal große Ausbesserungsarbeiten angesagt.

Analoger Fortschritt

Da wären zunächst mal Steuerung und Fahrphysik. Wer beim zweiten Teil auch nur leicht lenkte, bog nach einer kleinen Verzögerung dennoch unvermittelt von der Straße ab. Gab es doch – dreist – noch nicht mal eine analoge Padsteuerung. Dieser Makel wurde ausgebügelt, überhaupt lassen sich die Autos nun feinfühler und exakter um die Biegungen zirkeln. Die super nervigen Leitplankenhänger gehören fast der Vergangenheit an, nur noch selten hakt sich der Untersatz ohne Vorwarnung ein und fabriziert einen Dreher. Doch nicht allein daran merkt man, dass alle physikalischen Berechnungen zwar modifiziert wurden, aber noch



Aufgrund des verschärften Schadensmodells ist die Extreme-Version des Mitsubishi Lancers schon nach ein paar Ausrutschern heftig onduziert.

auf dem Vorgänger basieren: Bei Crashes und Sprüngen fliegen die eigentlich tonnen-schweren Boliden immer noch durch die Gegend wie Papiertüten.

Blick zum Horizont

Eine weitere Groß-Baustelle war bei "WRC 2" die Grafik. Der Vorgänger sah stellenweise exzellent aus, langweilte aber auch mit kilometerlangen, braungrünen Matschtexturen. Bei der runderneuerten Optik haben die Grafiker hingegen tief in den Farbtopf gegriffen, ohne dass das neue Spiel plastik-künstlich aussieht.

Die Etappen sind nun Meter für Meter mit mehr Liebe zu Details gestaltet, immer wieder fallen besonders markante Passagen ins Auge. Die nochmals verbesserte Weitsicht wurde allerdings mit teilweise heftigen Pop-ups (besonders bei Bäumen) erkaufte, die schärferen Texturen fordern ihren Tribut in Form von merklichem Flimmern.

Obwohl Evolution bislang schon die teure Lizenz mustergültig ausgenutzt hatte, setzt "WRC 3" hier noch mal einen drauf. Zu jeder Rallye, zu jedem Auto und zu jedem Fahrer gibt es umfangreiche Hintergrundinfos und Statistiken sowie Originalbilder.

Ständig eingestreute Videos sorgen zusätzlich für Stimmung. Auch sonst orientiert sich das Design der Menüs und Statistik-bildschirme stark am echten Vorbild – das Gefühl, Teil einer echten Rallye-Show zu sein, wird gut vermittelt.

Gar nichts geändert hat sich am Online-Modus: Der ist entgegen ersten Ankündigungen auch im dritten Teil nirgendwo zu finden und soll erst im Nachfolger auftauchen – wohl pünktlich in zwölf Monaten.

➔ **MICHAEL GALUSCHKA**

PS2 Vorschau	
WRC 3	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Rennspiel
ALTER	frei
HERSTELLER	Sony
ENTWICKLER	Evolution Studios
ERSCHEINT	November 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	90 %
TENDENZ	4/5
Das dritte "WRC" bessert die meisten, aber noch nicht alle Schwächen des Vorgängers aus.	

An dieser Stelle
wurde ich wiedergeboren.



Mobile Multiplayer-Spiele

Spiele von führenden Publishern auf Game Cards
Beeindruckende 3-D-Grafik
Bluetooth-Technik für mobiles Spielvergnügen
Triband-Mobiltelefon
MP3-Player und UKW-Stereo-Radio

n-gage.com/de

N-GAGE
NOKIA

anyone
anywhere

Secret Weapons over Normandy

Steigt ins Cockpit der **wendigen Weltkriegsflieger** und liefert euch packende Luftkämpfe und Duelle gegen andere Piloten.



🔊 Feuer frei! Manchmal klemmt ihr euch auch hinter ein stationäres Flakgeschütz.

Kennt eigentlich noch jemand Lawrence Holland? Falls nicht, so wird es Zeit, sich den Namen wieder ins Gedächtnis zu rufen. Denn der Schöpfer der in den 90er-Jahren gefeierten Action-Flugkampfsimulationen "X-Wing", "Tie Fighter" und "Secret Weapons of the Luftwaffe" ist wieder da und ruft euch ins Cockpit eines WWII-Kampffliegers.

In der Rolle des amerikanischen Kampfpiloten James Chase stürzt ihr euch in "Secret Weapons over Normandy" in die Wirren des Zweiten Weltkriegs. Ihr seid als Teil einer multinationalen und super-geheimen Luftstaffel auf Seiten der Alliierten unterwegs, die Jägerstaffeln der Achsmächte in die Schranken zu weisen und das Kriegsglück zu euren Gunsten zu wenden.

Weltkrieg light

Mit geschichtlichen Details nimmt es die Story dabei nicht so genau, von 1940 an wird praktisch der gesamte Kriegsverlauf im Schnellwaschgang durchgespült: Ihr erkaufte den britischen Streitkräften 1940 bei Dünkirchen genügend Zeit, um vor den schnell vorrückenden deutschen Truppen über den Kanal nach England überzusetzen und gewinnt danach so nebenbei den "Battle of

Britain", die Luftschlacht über England. Die darauf folgende (nie erfolgte) deutsche Invasion wehrt ihr ab, indem ihr zwei Zerstörer sowie einige Truppentransporter versenkt, bevor ihr euch dann in Windeseile nach Afrika aufmacht, um euch dort mit Rommels Afrikakorps anzulegen. Den gemeinsamen Handlungsfaden bildet eure Fehde mit der deutschen Flieger-Elitestaffel "Nemesis", die euch praktisch vom ersten Einsatz an in die Suppe spuckt, und der ihr im Gegenzug in schöner Regelmäßigkeit den Hintern versohlt. Später macht ihr euch dann auf in Richtung Japan, wo ihr euch beim Inselespringen nützlich macht.

Und... Action!

Der Hollywood-typisch lockere Umgang mit der Historie ist gar nicht mal negativ zu sehen. Im Gegenteil, es passt zu dem, was "Secret Weapons over Normandy" sein will: Ein superunterhaltsames Luftkampfspektakel ohne großen Simulationsanspruch. Von der ersten Minute an fühlt ihr euch hinter dem Steuerknüppel der brummigen Weltkriegsflieger pudelwohl. Ihr müsst euch nur um die Grundlagen des Luftkampfes kümmern (wer zu langsam fliegt, fällt vom Himmel, wer zu schnell auf dem Boden auf-



🔊 Ein amerikanischer Jäger fliegt Angriffe auf die japanische Kriegsflotte.

schlägt, hat ein Problem), der Rest ist purer Luftkampf. Zusammen mit ein paar Flügelmännern (oder manchmal auch alleine) schlängelt ihr euch durch die Lüfte und versucht, hinter das Heck des Gegners zu kommen, um ihm mit der ratternden MG die Flügel wegzufetzen. Oder aber ihr fliegt Bombenangriffe auf feindliche Flakstellungen, Panzerkonvois, Zerstörer und U-Boote. Alles geht locker-flockig von der Hand.

Kontrolle im Cockpit

Dabei ist die Steuerung für ein Actionspiel durchaus anspruchsvoll. Der linke Analog-Stick ist der Steuerknüppel, der rechte Stick die Schubkontrolle. Das digitale Steuerkreuz dient zur Befehlsübermittlung



☛ Auch das Versenken von Kriegsschiffen gehört zu euren Aufgaben.

an die Flügelmänner ("Greift mein Ziel an", "Greift alles an, was euch vor die Flinte kommt" oder "Beschützt mich") und die vier Feuerknöpfe schalten Boden- und Luftziele durch, verlangsamen die Zeit (eine Spezialfähigkeit des Top-Piloten James Chase) und schalten in den Bomben-Modus, von wo aus ihr dann feindliche Flakstellungen, heranrollende Panzer oder gleich ganze Schlachtschiffe in die Luft jagt. Auch alle Schultertasten sind belegt. Damit feuert ihr eure Bordgeschütze ab, werft Bomben oder fixiert euren Blick auf euer aktuelles Ziel. Das ist besonders nützlich um in Dogfights den feindlichen Flieger im Auge zu behalten, der natürlich wilde Loopings fliegt, um euch abzuschütteln.

Streng geheim

Der Clou an "Secret Weapons over Normandy" sind eben jene "Secret Weapons" – die Geheimwaffen aus dem Zweiten Weltkrieg. Nach erfolgreichen Einsätzen bekommt ihr hin und wieder neue Flugzeuge in den Hangar geschoben. Und darunter sind eben auch historisch inspirierte Prototypen wie der fliegende Pfannkuchen, ein Jäger mit Heckpropeller und andere irre Konstruktionen.



☛ Feindliche Flakstellungen werden wie hier im Tiefflug zerbombt. Es gibt keine Ziel suchenden Bomben, geringere Flughöhe steigert die Trefferwahrscheinlichkeit.

Wer seine Einsätze besonders gut erledigt, also neben den Primärzielen auch alle Sekundäraufgaben brav abarbeitet, bekommt so genannte Upgrade-Punkte spendiert. Damit kann er dann die in seinem Hangar stehenden Flieger aufrüsten und ihnen eine dickere Panzerung, einen schnelleren Motor, bessere Waffen oder einen engeren Wendekreis spendieren. Eine nette Idee, die für Langzeitmotivation in einem ansonsten sehr actionreichen Spiel sorgt.

Wer nun Lust bekommen hat, sein Geschick als Kampfpilot unter Beweis zu stellen, dem sei noch versichert, dass alle Einsätze fein durchdacht und abwechslungsreich gestaltet sind und dass vor allem der Funkverkehr (der eigene sowie der ebenfalls mitgehörte deutsche) wahnsinnig dazu beiträgt, dass ihr euch "mittendrin, statt nur dabei" fühlt. Wir schnallen uns auf jeden Fall wieder voller Freude in den Pilotensessel, wenn in Ausgabe 13/2003 der Test kommt.

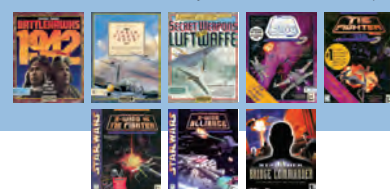
☛ TOBIAS SCHWEIKL

Stukas und Tie Fighter

Lawrence Holland ist ein Urgestein der Videospielindustrie. Seinen ersten Job hatte er Anfang der 80er-Jahre mit "Super Zaxxon". Ab 1984 wurde er dann mit "Project: Space Station" zum Spieledesigner. Ab 1988 brach dann seine Leidenschaft für Flugzeuge aus.

Mit "Battlehawks 1942" und "Their Finest Hour: The Battle of Britain" entwickelte er zwei Weltkriegs-Luftkampfsimulationen. 1991 erschien mit "Secret Weapons of the Luftwaffe" der Vorgänger von "Secret Weapons over Normandy". Die enge Zusammenarbeit mit der Produktionsfirma von George Lucas war es auch, die Lawrence Holland seine größten Erfolge bescherte. Mit "X-Wing" verlagerte er 1993 sein Know-how in den Weltraum – und sorgte damit für einen Urknall, das Spiel schlug ein wie eine Bombe. Es folgten mit "Tie Fighter" (1994) und "X-Wing vs. Tie Fighter" in schneller Folge weitere Simulationen im "Star Wars"-Universum, die zusammen mit Chris Roberts' "Wing Commander"-Saga das Lager der Weltraumpiloten in zwei Teile spalteten.

Die einen bevorzugten die knallharte, grafisch opulente Action der "Wing Commander"-Serie, die anderen fühlten sich hinter dem Steuer der "Star Wars"-Raumschiffe wohl, lernten mit einer komplett belegten PC-Tastatur umzugehen und schätzen die taktische Herausforderung der "X-Wing"-Saga. 1999 erschien mit "Star Wars: X-Wing Alliance" noch ein Highlight der Erfolgsserie, bevor Holland 2002 mit "Star Trek: Bridge Commander" bei Kirk und Picard vorbeischaute. Und nun ist er mit "Secret Weapons over Normandy" wieder beim Zweiten Weltkrieg und seinen Stukas angelangt – ein-drucksvoll und atmosphärisch wie eh und je.



PS2 Vorschau

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Flugzeug-Action
ALTER	Ab 16
HERSTELLER	Lucas Arts
ENTWICKLER	Totally Games
ERSCHEINT	20.11.2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	90 %
TENDENZ	5/5
Geniale Zweikämpfe in WWII-Flugzeugen ohne großen historischen Anspruch, aber mit viel Action.	

Baphomet's Fluch Der schlafende Drache

Keine Prise Action, keine Hand voll Rollenspiel – auf modischen Schnickschnack kann dieses **lupenreine Adventure alter Schule** getrost verzichten.



➔ **Reminiszenz:** Den Kanaldeckel musste George bereits im ersten Teil aushebeln.



➔ Der typische bunte Laden voller Gerümpel darf in keinem guten Adventure fehlen. Per Icons unterhalten wir uns mit dem englischen Ladeninhaber über verschiedene Themen.

Auf George Stobbards schmalen Schultern liegt eine riesige Last. Nicht nur, dass der unscheinbare Amerikaner in seinem dritten "Baphomet's Fluch"-Einsatz wieder haarige Abenteuer zu überstehen hat – nein, diesmal soll er ganz nebenbei das komplette Adventure-Genre retten. Sollte der Anti-Held mit seinem neuesten Einsatz "Der schlafende Drache" nicht genügend Freunde finden, würde das zumindest vorläufig den endgültigen Abgang auf die sowieso schon länger kriselnde Rätselknacker-Branche bedeuten.

Ein starkes Team

George zur Seite steht wie gewohnt seine ihn ständig neckende Pariser Freundin Nico. Allerdings erst im späteren Verlauf der Story, anfangs sind die beiden ganz unterschiedlichen mysteriösen Vorkommnissen auf der Spur. George stürzt über dem Kongo mit dem Flugzeug ab. Kurz darauf findet er die Person, die er besuchen sollte, ermordet auf. Ähnliches geschieht Nico: Die Journalistin wollte eigentlich nur ein harmloses Interview mit einem Hacker führen, dem wird jedoch kurz vor ihrem Eintreffen das Lebenslicht ausgeblasen. Wie und warum die beiden Geschehnisse zusammenhängen,

wer oder was dahintersteckt, müsst ihr nun selbst herausfinden – und zwar in klassischer Manier. Bis auf gelegentliche Plattformakrobatik hat Revolution nämlich auf jegliche Ausflüge in fremde Genres verzichtet: "Baphomet's Fluch 3" ist ein Adventure reinsten Wassers. Rätseldichte und -qualität können mit dem Niveau der Vorgänger locker mithalten, so zumindest unsere Eindrücke der Vorab-Version.

Reden ist Gold

Steuerung und Benutzerinterface erinnern in ihrer Einfachheit stark an die Vorgänger. Mit dem linken Analog-Stick lenkt ihr eure Spielfigur. Nähert sie sich einem interessanten Objekt, leuchtet ein kleiner blauer Stern auf. Symbole verraten euch, mit welchem Feuerknopf ihr Aktionen wie "benutzen", "aufheben", "untersuchen", "reden" oder "klettern" ausführen könnt.

Im Inventory legt ihr gefundene Gegenstände ab, kombiniert sie oder gebt sie bestimmten Personen. Bei Dialogen bestimmen eine Reihe von Icons die zur Auswahl stehenden Themen. Mit etwas Geduld geben die Gesprächspartner dabei regelmäßig wichtige Infos preis. Und da sowohl George als auch Nico noch nie auf den Mund gefal-

len waren, ufern – wie schon in den ersten beiden Teilen – auch dieses Mal die Plaudereien mitunter etwas aus.

Um zur eingangs aufgeworfenen Frage zurückzukehren: Jawoll, der gute George hat sehr wohl das Zeug, das in Tiefschlaf gesunkene Adventure-Genre wieder aufzuwecken. "Baphomet's Fluch 3" verbindet klassische Rätseljagd und moderne 3D-Grafik zu einem attraktiven Spiel. Wie attraktiv genau, zeigt der Test im OPM2 13/2003.

➔ **MICHAEL GALUSCHKA**

PS2 Vorschau	
BAPHOMET'S FLUCH: D. SCHLAFENDE DRACHE	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Adventure
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	THQ
ENTWICKLER	Revolution Studios
ERSCHEINT	November 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	90 %
TENDENZ	4/5
Trotz des modernen 3D-Gewands ist auch das dritte "Baphomet's Fluch" ein klassisch-gutes Adventure.	

HAST DU DAS ZEUG, DICH DER UNLIMITED SAGA ZU STELLEN?



ZUM ERSTEN MAL AUSSERHALB JAPANS!



Eternal Calm
FINAL FANTASY X-2: Prologue



MYTHE: 28 Jahre alt, Erfinder

AKITOSHI KAWAZU Presents

UNLIMITED SAGA™



7 VERSCHIEDENE HELDEN



EINZIGARTIGES KAMPFSYSTEM



FREI BEGEBBARE WELT



REVOLUTIONÄRER GRAFIKSTIL

SEI DER MEISTER DEINES EIGENEN SCHICKSALS UND ENTDECKE DIE LEGENDE DER SIEBEN WUNDER!

ENTHÄLT EINE VORSCHAU AUF FINAL FANTASY X-2 UND DEN
EXKLUSIVEN FILM „ETERNAL CALM: FINAL FANTASY X-2 PROLOGUE“

SQUARE ENIX™

ATARI

Legacy of Kain: Defiance

VS.

Überwältigende Atmosphäre, grandiose Grafik – die beiden Blutsauger wollen sich am Genre-Thron festbeißen. Wird es ihnen gelingen?



Durch diese organisch anmutende Welt muss Raziel seinem Peiniger entkommen.



Vor der steinernen Statue eines ehemaligen Sarafanen-Lords kämpft Kain mit der berüchtigten Soul-Reaver-Klinge gegen einige schwer gepanzerte Ritter des mysteriösen Ordens.

Wenn sich massive Säulen allein durch Telekinese verkrümmen und urplötzlich überall blutleere Körper auf dem Boden liegen, dann machen die beiden Videospiel-Vampire aus dem Hause Crystal Dynamics erneut eure PS2 unsicher. In "Defiance" dürft ihr abwechselnd in die modrigen Hüllen der beiden Helden schlüpfen. Anhand einer ersten spielbaren Version konnten wir uns genauer umsehen im Lande Nosgoth, und diese Eindrücke wollen wir euch natürlich nicht

vorenthalten. Wir beginnen das Abenteuer mit dem bösen Kain. Der ehemalige Regent aller Vampire hat immer noch ein Hühnchen mit seinem Kontrahenten Raziel zu rupfen und kämpft sich auf der Suche nach ihm durch eine Festung der Sarafanen-Krieger. Bei der Steuerung hat sich einiges geändert: Kain lässt sich im Kampf nun viel flinker lenken und auch die neuen Fähigkeiten machen sich positiv bemerkbar.

Unsichtbarer Würger

Bereits bei der ersten Konfrontation mit einer Sarafanen-Wache kann der Blutsauger seine Telekinese-Fähigkeit einsetzen und würgt den Widersacher mit einem unsichtbaren Griff. Außerdem kann er damit seine Gegner noch an die nächste Wand schleudern. Massive Gitter können das Geschöpf der Nacht ebenfalls nicht bremsen. Er ver-

wandelt sich einfach in eine Nebelwolke und gleitet zwischen den Stäben hindurch. Raziels Fähigkeiten wurden denen von Kain angepasst. Eine exklusive Gabe bleibt dem Vampir jedoch erhalten – nur er kann in eine Spektral-Welt abtauchen.

In dieser verkrümmt sich die normale Level-Grafik und ehemals hohe Plattformen lassen sich leichter erreichen. Unterschiede gibt es auch beim Welten-Design. Während ihr mit Kain durch eine Welt mit messerscharfen Oberflächentexturen und hohem Detailgrad hetzt, wandelt ihr mit Raziel durch organisch erscheinende Gebiete. So oder so ist der Gesamteindruck der Grafik hervorragend. Vorläufiges Fazit: Spielspaß-Experiment geglückt: Wenn die Blutsauger aufeinander treffen, nimmt sogar der Höllenfürst Reißaus!

MARKUS HÄBERLEIN

PS2 Vorschau

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action-Adventure
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Eidos
ENTWICKLER	Crystal Dynamics
ERSCHEINT	30. November 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %
TENDENZ	5/5

Vor diesem Spiel muss sich niemand gruseln – Grafik und Spielspaß überzeugen uns schon jetzt.

Charaktere:	Kain, Raziel
Beruf:	Vampir
Fähigkeiten:	Telekinese, Spektralwelt
Leibgericht:	Blut und verlorene Seelen
Waffen:	Schwert, Telekinese
Gänsehaut-Faktor:	mittel



Castlevania

Der fieseste Blutsauger der Weltgeschichte ist einfach nicht tot zu kriegen. Als tapferer Peitschenschwinger macht ihr Jagd auf Graf Dracula.



⌚ Diesem dick gepanzerten Ritter können wir mit unserer Peitsche nichts anhaben. Erst mit dem richtigen Zauberspruch bringen wir den Dämonen mit unseren glühenden Fußspuren zu Fall.



⌚ Dieser riesige Zwischengegner hat uns soeben mit seiner mächtigen Keule vergiftet.

Denkt man an Vampir-Filme, schießen einem sofort diverse Gedanken zum glücklichen Ende der Horror-Streifen durch den Kopf: Alle Monster-Schergen sind vernichtet, die Jungfrau gerettet und der Oberblutsauger durch einen Holzpfehl im Herz zu Staub zerfallen. Dieses Finale mit Happy End trifft auf die meisten Hollywood-Produktionen zu – aber bei den japanischen Programmierern aus dem Hause Konami ticken die Uhren anders. Bereits zum achtzehnten Mal kehrt in ihrer "Castlevania"-Serie der Boss-Beißer Graf Dracula zurück.

Rückkehr der Legende

In einer ersten spielbaren Version konnten wir in der Rolle des Vampir-Jägers Leon Belmont Erfahrungen als Vampirjäger sammeln. Dabei fiel uns vor allem eines auf: Entgegen bisherigen Horror-Spielen wie bei-

spielsweise dem relativ kompakten "Devil May Cry", erschaffen die Programmierer derzeit ein gigantisches Level-Geflecht. Dieses gleicht fast schon einem überdimensionalen Irrgarten. Langweilig wird euch bei der Hatz durch die gotischen Gänge und Räume aber keinesfalls. Meist sind diese mit unzähligen Monsterhorden gespickt.

Betretet ihr dabei einen Raum zum ersten Mal, wird der Ausgang versperrt und ihr seid damit gezwungen, die Höllenbrut mit einer Peitsche zu exorzieren. Blockt ihr im Kampf geschickt die hinterhältigen Attacken eurer Gegner, lädt sich langsam eure Magie-Leiste auf. Einen passenden magischen Gegenstand vorausgesetzt, könnt ihr zum Beispiel mit euren Füßen eine heilige Leuchtspur durch den Raum legen. Alternativ dazu dürft ihr mit bestimmten Herz-

Symbolen weitere Spezialfähigkeiten aktivieren. Euer Held verspritzt dann Weihwasser oder beschwört einen Schild aus schützenden Kreuzfixen. Leider schwankt dabei die optische Qualität der Kulissen recht deutlich. Mal bewegt ihr euch durch detaillierte Kirchenschiffe, die herrlich bunt durch die Bleiglasfenster ausgeleuchtet sind, mal durch triste Gänge. Bis zum Januar bleibt zum Glück noch etwas Zeit, die Grafik auf aktuelles Niveau zu bringen.

➔ **MARKUS HÄBERLEIN**

PS2 Vorschau

CASTLEVANIA	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action-Adventure
ALTER	ab 12
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Konami
ERSCHEINT	Januar 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	70 %
TENDENZ	4/5
Gruseliges Horror-Abenteuer mit gigantischem Umfang und bekannter "Castlevania"-Atmosphäre.	

Charakter: Leon Belmont

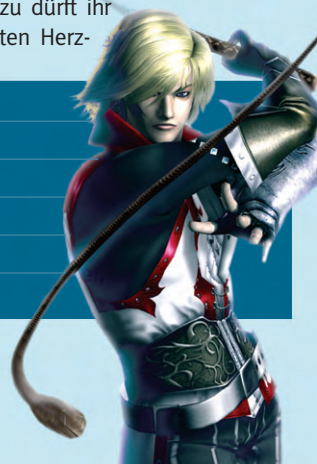
Beruf: Vampirjäger

Fähigkeiten: Magie, Zaubersprüche

Leibgericht: Heiltränke

Waffen: Peitsche, Dolche, Weihwasser, etc.

Gänsehaut-Faktor: hoch



True Crime: Streets of LA

Die fast fertige Version gespielt! Wir berichten von den neuesten Features und fragen, ob das Spiel das Potenzial hat, "GTA" zu schlagen!



📍 Gags am Rande: Auf einem Plakat wird "True Crime – The Movie" beworben. Detailreich sind auch die Fahrzeuge – in den Krankenwagen könnt ihr hineinschauen.

Für die letzte von mehreren "True Crime"-Präsentationen zog Activision noch mal alle Atmosphäre-Register – OPM2 in Gefahr: Von Sicherheitsbeamten in schuss sicheren Westen wurden wir in der Münchner Innenstadt in eine dunkle Tiefgarage geleitet, wo eine abgedeckte Leiche und ein demoliertes Wagen Gangsteratmosphäre vermittelten. Das sah nett aus, der Knaller für uns war aber die zu 90 Prozent fertige Fassung des Driving/Fighting/Shooting-Games, die wir im Anschluss an die Präsentation für einen ausgiebigen Vorabtest in die Redaktion entführten.

Gegenüber der zurückliegenden Preview-Version, deren Stand auch die OPM2-Demo der Uncut-Ausgabe 11/2003 repräsentierte, hat Entwickler Luxoflux "True Crime" noch einmal getunt. So wurde die Geschwindigkeit der Fahrzeuge reduziert, um die Hektik aus den Fahrmissionen zu nehmen. Mit Erfolg: Ami-Schlitten, SUV oder Taxis bewegt ihr nun lockerlässig über die breiten Straßen von L.A., die Luxoflux mit GPS-Unterstützung von Kalifornien direkt auf die PlayStation2 portiert hat.

Die Gehsteige sind nun belebter, Business-Frauen, Rentner und zwielichtige Typen mit langen Mänteln bevölkern Los Ange-

les. Trotzdem ist der Detailgrad extrem hoch, bei Fahrzeugen seht ihr sogar die Innenausstattung. Allerdings ist, wie bei "GTA", ein Grafikaufbau am Horizont sichtbar – hier stößt die PS2 an ihre Grenzen.

Engel oder Teufel?

Schon nach kurzer Spielzeit entfaltet sich die Handlungsfreiheit von "True Crime" zu ihrer ganzen Pracht. Als suspendierter LAPD-Cop Nick Kang, den seine latente Gewaltbereitschaft zur Spezialeinheit Elite Operation Division (EOD) gebracht hat, sind euch alle Mittel recht, um eure Philosophie der Verbrechensbekämpfung zu verwirklichen. Wollt ihr euch korrekt verhalten, zeigt ihr einem Verdächtigen vor der Gewaltanwendung eure Marke, versucht, einen Flüchtigen mit einem Warnschuss in die Luft zur Aufgabe zu bewegen und verhaftet überwältigte Gangster LEBEND!

Doch es geht auch anders: Ballert ein fremdes Auto zu Schrott, prügelt auf brave Fußgänger(innen) ein oder schießt einem Davonlaufenden ohne Vorwarnung in den Kopf. Bei "GTA" wärt ihr für dieses verwerfliche Verhalten von der Polizei in die Schranken verwiesen worden, bei "True Crime" sehen die Auswirkungen anders aus: So ver-

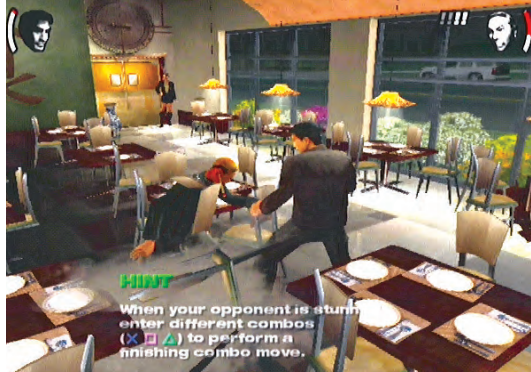


📍 Kollegen wider Willen: Kangs neue Partnerin ist die schnippische Rosie.

liert ihr zum einen an Ansehen in eurer Einheit, was euch den Zugang zu Bonuswaffen und Extrafahrzeugen verwehrt. Außerdem verhält sich das Spiel "aggressiver": Gangster ziehen sofort die Waffe, wenn sie euch sehen, Passanten flüchten bei eurem Anblick. Extremes Fehlverhalten führt sogar dazu, dass ihr von der örtlichen Polizei (LAPD) verhaftet werdet.

Wie du mir, so ich dir

Nick Kang passt sich eurer Gewaltbereitschaft an. Würde der smarte Cop im Optimalfall durch den Hintereingang in einen Club schleichen (und keine einzige Kugel verballern), so latscht ein aggressiver Kang automatisch am Türsteher vorbei in die Dis-



🗣️ "Haben Sie etwas bei sich?" Nick Kang kann jeden Passanten durchsuchen.

co und wird sofort von mehreren Gaunern mit einem Kugelhaagel empfangen. Nicht nur bewusstes Fehlverhalten verändert den Ablauf eures Abenteuers. Schafft ihr z.B. eine Mission nicht und klickt dann nicht auf "Wiederholen", sondern auf "Fortsetzen", läuft das Spiel mit veränderter Missionsstruktur weiter. Zum Beispiel wird dann eine "richtige" Mission übersprungen – und ihr müsst zur Strafe als Streifenpolizist zehn Straßenverbrechen aufklären.

"Zentrale an Wagen 1"

Diese Zufallsverbrechen, über die ihr regelmäßig via Polizeifunk informiert werdet und die quasi als Pendant zu den Bonusmissionen von "GTA" dienen, sind übrigens voll von kuriosen Einfällen und Geschmacklosigkeiten. So müsst ihr in einer Mission eine Frau stoppen, die einem Mann sein "männliches Organ" abgetrennt und entführt hat. Um das gute Stück wieder annehmen zu können, ist höchste Eile geboten. Oder ihr müsst eine Prostituierte verhaften, die der Polizei als Trägerin mehrerer Geschlechtskrankheiten bekannt ist...

Wie in "GTA" könnt ihr zwischen den Missionen nur zum Spaß cruisen und euch LA anschauen oder zu Fuß über den Gehweg



🗣️ "Wasch' mal deine Füße, du Mistkerl!" Bei Prügelduellen bekommt Kang schon mal was ab. Durch geistesgegenwärtige Abwehr-Blocks hält er den Schaden aber in Grenzen.

spazieren. Kommt euch dabei ein Passant verdächtig vor, könnt ihr ihn per Knopfdruck durchsuchen. Die meisten Personen sind "sauber", doch einige tragen Drogen oder schwere Waffen bei sich.

Verhaftungen machen sich in eurer Statistik gut und beschlagnahmte Schieß-eisen dürft ihr selbst einsacken und benutzen. Kang ballert wahlweise zur Warnung in die Luft oder per Ziellautomatik. Zum punktgenauen Zielen wechselt die Kamera in die Ich-Perspektive. Nun könnt ihr einen Gangster selbst dann treffen, wenn er eine Geisel als Schutzschild missbraucht. Doch Vorsicht: Färbt sich das Fadenkreuz rot, ist der Kopf im Weg – und ein tödlicher Schuss bedeutet Punktabzug.

Schafft ihr alle Episoden einer Mission fehlerfrei, erhaltet ihr eines von insgesamt 42 Bonus-Upgrades, das ihr z.B. am Schießstand in eine bessere Pistole mit mehr Kugeln eintauschen könnt. Oder ihr geht in's Dojo, wo Kang auch seine Karate- bzw. Kung-Fu-Fähigkeiten ausbauen kann.

"What's up, man?"

Der Soundtrack von "True Crime" kann zwar dem von "GTA Vice City (dt.)" nicht ganz das Wasser reichen, die 80, zum Teil exklusiv für das Spiel komponierten Tracks von Snoop Dog, Ice T. & Co. können sich aber dennoch hören lassen.

Die englische Sprecher-Riege um die Hollywood-Stars Christopher Walken ("Pulp Fiction") und Michelle Rodriguez ("Resident Evil") hört ihr übrigens auch in der hiesigen Version. Deutsche Untertitel sorgen dafür, dass euch bestimmt kein Detail entgeht. Heimkino-Fans werden bestens bedient und dürfen sich auf Dolby-Pro-LogicII-Sound sowie einen 16:9-Modus freuen. Sogar Pro-

gressive-Scan-Geräte werden mit einer speziellen Darstellungsvariante unterstützt. Kommen wir zur alles entscheidenden Frage: Ist "True Crime: Streets of LA" besser als "Grand Theft Auto Vice City (dt.)"? Die Antwort lautet: Wir sprechen uns nächsten Monat wieder...

Im Ernst: Noch sind relativ viele Fehlerchen enthalten, die den Spielspaß trüben. Polygone verschwinden, Autos verkeilen sich und nicht immer macht Nick, was man ihm "sagt". Dafür ist das Good Cop/Bad Cop-Prinzip mit Handlungsfreiheit genial, durch die physikalisch korrekte Umsetzung wird sogar das Zusammenschießen eines Vans – Reifen für Reifen, Scheibe für Scheibe – zur Spaßgranate.

Eines ist jetzt schon klar: Wer auf das "GTA"-Prinzip steht, sollte sich den 13.11. vormerken. Einen besseren Konkurrenten für "Vice City (dt.)" haben wir bis dato nicht gespielt. Unser finales Urteil lest ihr nächsten Monat im XXL-Test.

👤 THOMAS SZEDLAK

PS2 Vorschau

TRUE CRIME: STREETS OF LA	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action
ALTER	ab 18
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Luxoflux
ERSCHEINT	13. November 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	90 %
TENDENZ	5/5
Die Straßen von LA werden immer schöner! Und das Gut-oder-Böse-Prinzip ist einfach super!	

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 3

SNAKE EATER



Sensationelle Neuigkeiten aus Snakes Vergangenheit:
Wir haben für euch die brandheißen Fakten zum 60er-Jahre-Spionagethriller zusammengetragen.

Endlich brechen die Geheimnisräumer aus dem Hause Konami das Schweigen! Auf der Tokyo Game Show Ende September präsentierte man uns einen Trailer mit fabrikneuen Spielszenen. Aus diesem Anlass haben wir für euch alle bisher bekannten Fakten über das Spiel in diesem prall gefüllten Special zusammengetragen. Lest selbst, weshalb Snakes neues Abenteuer packender und mysteriöser wird, als alle Vorgänger zusammen.

Dschungel

Wie am Amazonas

Eine der besonders interessanten Neuerungen ist die riesige und scheinbar undurchdringliche Dschungel-Kulisse. Der gigantische Urwald wird, genau wie die Stadt von "Grand Theft Auto: Vice City (dt.)", direkt von der Spiel-DVD geladen, so dass es nur ganz selten störende Lade-Pausen geben wird.

Wo bitte geht's nach...?

Um die Szenerie so realistisch wie möglich zu bauen, haben die Level-Designer auf hervorstechende Orientierungs-Punkte wie Straßen oder kleine Trampelpfade verzichtet. Nur eine Umgebungskarte hilft euch beim Finden eures Wegs.

Kletterpartie im Grünen

Wie bereits in unserem "Snake Eater"-Video auf der OPM2-Demo-DVD 11/03 zu erkennen war, kann euer Held diesmal sogar auf Bäume klettern. Eine Seite des Stammes sollte jedoch mit griffigem Moos bewachsen sein. Von dort aus kann sich Snake an dicken Ästen entlang hangeln und sich auf Gegner fallen lassen.



➔ Na, seid ihr sprachlos? Diese Szene aus dem Agenten-Abenteuer zeigt gut, wie atemberaubend die Grafik des Spiels sein wird.



☛ Wird Snake hungrig, jagt er mit dem Messer nach Schlangen (links) oder angelt sich aus dem nächsten Fluss einen leckeren Fisch (rechts).



☛ Bleibt ihr auf dieser Anhöhe stehen, erkennen euch die aufmerksamen Wachen durch eure gemusterte Tarnkleidung nicht.

Nahrung

Der Jagdinstinkt

Erstmals müsst ihr euren Helden selbst ernähren. Im dichten Gestrüpp legt sich der Held auf die Lauer nach Essbarem. Auf der Speisekarte stehen Käfer, Fische, Schlangen, Fledermäuse und jede Menge anderes Ekel erregendes Getier. Für jede der verschiedenen Nahrungs-Gattungen ist eine bestimmte Jagd-Technik nötig.

...nein, meine Suppe mag ich nicht!

Mit der Zeit entwickelt der Held aber eine gewisse Eigenheit bei der Nahrungsaufnahme. Auf manche der erlegten Tiere hat er plötzlich keinen Appetit mehr oder das saftige Fleisch erzielt nicht mehr die gewohnt erquickende Wirkung. Das kann damit zusammenhängen, dass Snake nicht immer dasselbe Tier auf dem Teller haben will.

Der Nahrungs-Effekt

Ihr braucht euch aber nicht zu sorgen – das Spiel zwingt euch nicht, auf die Jagd zu gehen. Auch ohne Nahrung verliert ihr nicht an Lebensenergie. Trotzdem erleichtern euch regelmäßige Pausenbrote das Vorankommen. Nur mit gefülltem Magen kann sich der Agent leise anschleichen oder lange an einem Ast hangeln.

Picknick im Grünen

Natürlich ist es nicht immer der richtige Zeitpunkt, die Agenten-Brotzeitbox auszupacken. Nähert sich euch beispielsweise ein Trupp Soldaten, ist es nicht möglich, noch schnell einen Happen zu essen.

Tarnung

Malstunde mit Snake

Absolut überlebenswichtig sind die neuen Tarnmöglichkeiten. Je nach Dschungel-Untergrund kann sich Snake nun mehr als 100 verschiedene Tarn-Outfits überziehen. Dabei spielt vor allem die Bemalung seines Gesichts eine wichtige Rolle. Nur wenn sein Aussehen perfekt der Felswand, dem Boden oder der Baumrinde angepasst ist, entdecken ihn die Widersacher nicht.

Kisten im Gebüsch?

Eine der beliebtesten Tarnvorrichtungen in der "MGS"-Serie ist mit Sicherheit der Karton. Dieser wird auch in "Snake Eater" mit von der Partie sein. Für den Outdoor-Einsatz gibt es aber verschiedene Alternativen. Beispielsweise einen Krokodil-Kopf, den Snake auf seinem Haupt trägt, während er durch einen tiefen Fluss wadet.

Verletzungen

Knochenbrüche und Vergiftungen

Wenn Snake auf einen Baum klettert, sollte er mit größter Vorsicht vorgehen. Ein Sturz aus mehreren Metern Höhe hat in "Snake Eater" fatale Folgen: Er kann sich einen Arm oder ein Bein brechen. Auf unseren Agenten-Helden lauern im Dschungel aber noch viel mehr Gefahren, als man zunächst annehmen möchte. Schon ein unbedachter Fehltritt im Gelände kann fatale Folgen haben. Im Unterholz lauern bissige Schlangen, ja sogar die giftigen Dornen einer Pflanze können unseren Helden ernsthaft verletzen. ☹



☛ Lediglich an mit Lianen bewachsenen Bäumen könnt ihr ganz nach oben klettern. So entwischt ihr, ohne Aufmerksamkeit zu erregen.



☛ Je nach Untergrund streift sich Snake die passenden Tarnklamotten über (links). Sogar einen Krokodil-Hut darf er sich aufsetzen (rechts).





Waffen

Action satt

Gute Nachricht für Action-Fans: In "Snake Eater" wird es wohl keine Betäubungspistole geben. Alle Widersacher, die ihr per Schusswaffe erledigt, stehen garantiert nicht mehr auf. Zudem zielt ihr nun erstmals über Kimme und Korn oder über ein Visier.

Der Waffenwechsel

Laut unbestätigten Gerüchten beraten die Entwickler gerade darüber, ob es möglich sein wird, die Waffen der erledigten Widersacher aufzunehmen. Damit würde man das Problem "Munitionsnachschub" elegant umgehen – schließlich lässt niemand mitten im Dschungel eine Kiste mit Gewehrkugeln liegen.

Das Waffenarsenal

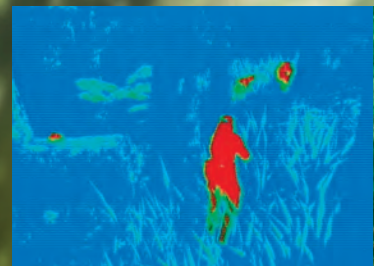
Bislang sind leider nicht alle Schusswaffen-Typen bestätigt. Mit dabei sein werden auf alle Fälle Pistolen, Maschinengewehre, Schrotgewehre, Scharfschützengewehre und Maschinenpistolen. Zu manchen Waffen gibt es erneut einen Schalldämpfer. Insgesamt sollen es weit über fünfzehn sein. Diese lassen sich auch unter Wasser abfeuern. Kommt ihr einem Terroristen besonders nahe, könnt ihr ihn auch mit dem Schaft der Waffe niederschlagen.

Bissiger Killer

Wie es sich für einen echten Überlebenskünstler gehört, kann Snake auch ohne Kugeln töten. Hierfür eignet sich zum Beispiel ein bissiges Reptil, das zuvor aufgesammelt wurde. Werft ihr die Schlange auf einen Unhold, rammt diese mit etwas Glück ihre Giftzähne in den Hals des Opfers. Ihr könnt die Terroristen aber auch mit einer toten Schlange ablenken.

Sprengegewaltiger Affe

Ein bislang noch unbestätigtes Waffen-Feature gefällt uns besonders gut. So soll es in "Snake Eater" möglich sein, einen Affen zu fangen und diesem eine Ladung Sprengstoff auf den Rücken zu kleben. Lässt man den Kleinen dann in Richtung einer Patrouille laufen, spielen die Soldaten mit ihm und ihr könnt die ganze Truppe per Fernzünder in die Luft sprengen. Na gut – der kleine Primat kann zwar nichts für sein Unglück, aber über das explodierende Schaf im Strategie-Spiel "Worms" hat sich schließlich auch noch nie jemand aufgeregt – liebe Tierschützer, ist doch alles nur virtuell...



📍 Am Baum hangelnd erledigt Snake diesen Gegner mit seiner Pistole (links). Dank Infrarotsichtgerät sieht er selbst bei dichtem Nebel (r.).

Orientierung

Hilfreiche Karte

Unerfahren durch einen dichten Dschungel zum nächsten Ziel zu navigieren, ist ungefähr so schwierig, wie eine Nadel im Heuhaufen zu finden. Ähnlich wird es euch ergehen, wenn ihr das erste Mal das Spiel startet. Den hilfreichen Radar gibt es nämlich nicht mehr. Damit ihr jedoch nicht vollkommen die Orientierung verliert, haben sich die Programmierer eine neue Hilfe ausgedacht: In eurem Marschgepäck findet sich eine Karte, mit der ihr von einem Navigationspunkt zum nächsten findet. Zudem deutet die obere Seite des Bildschirms immer nach Norden, was die Orientierung immens erleichtert.

"Nächstes Ziel bitte!"

Auf die amüsanten Codec-Unterhaltungen müsst ihr in Zukunft, pardon – in der Vergangenheit – ebenso verzichten. In seinem aktuellen Dschungel-Abenteuer hat Snake lediglich ein herkömmliches Funkgerät. Weiß er mal nicht weiter, fragt er einfach bei der Einsatzzentrale nach und erhält sofort die nächste Zielkoordinate. Mit dieser Hilfe könnt ihr auch nach einer längeren Spielpause einsteigen, ohne euch euren nächsten Auftrag vorher notieren zu müssen.

Hoch hinaus

Ihr könnt auf große Bäume klettern und euch so einen guten Überblick verschaffen. Aus dieser Perspektive erkennt ihr viel leichter versteckte Wege oder getarnte Stellungen der Widersacher. Allerdings dürft ihr nur bis kurz unter die Baumkrone klettern.



📍 Erstmals zielt ihr über Kimme und Korn auf die Terroristen (links); einzige Ausnahme ist das Scharfschützengewehr (rechts).



📍 Vor einem Wasserfall nimmt Snake die Fährte seiner Gegner auf. Auf dem schlammigen Boden sind deren Fußabdrücke noch gut zu erkennen.



📍 Dieses flinke Motorrad darf Snake leider nicht durch den Dschungel steuern (links). Flinken Fußes flieht der Agent von diesem Steg (rechts).



📍 Der Fluss versorgt Snake nicht nur mit Nahrung – wird er von Hunden verfolgt, kann er im Flussbett seine Fährte vertuschen.

Story

Zurück in die Vergangenheit

Wer sich aufmerksam unsere bisherigen Artikel zu "Snake Eater" durchgelesen hat (Ausgabe 07/03 ab S. 32 und Ausgabe 08/03 ab S. 39), weiß Bescheid: "Metal Gear Solid 3" spielt in der Vergangenheit, genauer gesagt im Jahre 1960. Daher können auch Figuren auftauchen, die in den vergangenen "MGS"-Spielen gestorben sind.

Tief im Dschungel

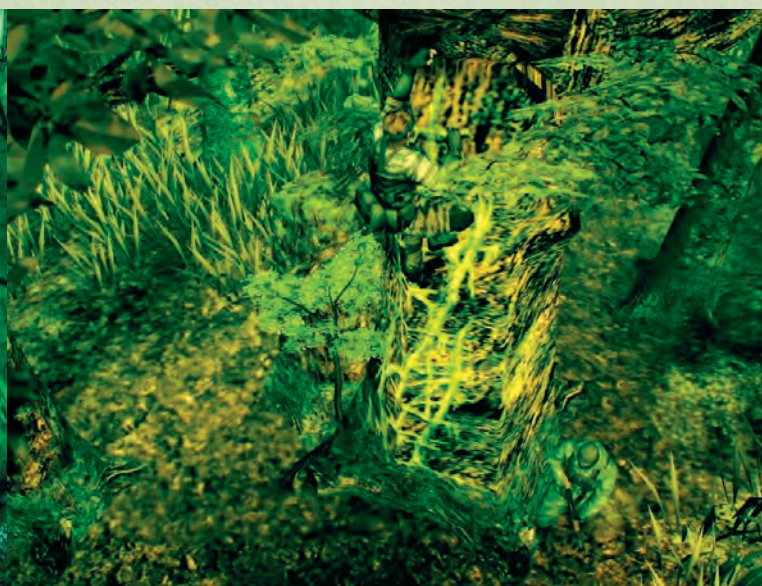
Lange Zeit wurde bei "MGS 2" lediglich das Tanker-Level gezeigt. Letztendlich war dieser Abschnitt aber innerhalb kürzester Zeit absolviert. Beim neuesten Teil soll das aber nicht wieder der Fall sein. Der realistische Dschungel ist kein Einführungs-Level, sondern soll dem Spieler bei zwei Dritteln als Schleich-Kulisse dienen.

Bodenständige Handlung

Anstelle der fiktiven Sci-Fi-Geschehnisse der vorhergehenden Teile wird diesmal der Handlungsverlauf etwas realistischer ausfallen. Natürlich: Ganz ohne erfundene Passagen kommt auch "Snake Eater" nicht aus – wo bleibt denn sonst der Spaß?

Die "Snake Armee"

Die Schlange steht im neuesten Teil der Agenten-Serie offensichtlich nicht ausschließlich für den Codenamen des Elite-Agenten. Immer dichter werden die Hinweise auf eine berühmte "Snake Armee", gegen die unser Held antreten wird. Der genaue Hintergrund ist zwar noch nicht ganz geklärt, aber die Mitglieder der U.S. Seals tragen ebenfalls den Spitznamen "Snake Eater".



📍 Suchbild: Na, wo ist der Snake? Mit seinem gestreiften Schlangentarnanzug ist unser Held auf diesem Bild nur schwer auszumachen.



📍 Vorsicht Falle: Kopfüber hängt Snake an einem Seil in den Baumkronen (links). Kurz danach ist er schon wieder schussbereit (rechts).



Ausrüstung

Schwebende Kisten

Woran kann man bei "Metal Gear Solid 2" erkennen, dass man ein Objekt aufnehmen kann? Richtig – es schwebt wild rotierend über dem kalten grauen Boden. Anders bei "Snake Eater": Hier müsst ihr schon sehr genau hinschauen, ob ihr ein Objekt (Munition, Waffen, Heilrationen) mitnehmen könnt.

Licht an!

Sogar im Videospiel-Dschungel wird es irgendwann Abend. Dann ist es natürlich sehr schwierig, weiterhin den richtigen Weg zu finden. Hoffentlich hat Snake bis dahin schon den Taschenlampen-Aufsatz für seine Waffe gefunden, oder zumindest das Infrarot-Fernglas. Ansonsten tappt er bestimmt gleich in die nächste Falle. Hat Snake die Hilfen nicht, kann er zumindest eine Fackel anzünden und damit die finsternen Höhlen ausleuchten. ➡

Snake oder nicht?

Bislang hat Konami immer noch nicht konkret beantwortet, um welchen Snake es sich im dritten Teil handelt. Wir haben im uns vorliegenden Material nach Hinweisen gesucht und dabei Interessantes entdeckt: Am Ende des Trailers auf unserer OPM2-Demo-DVD (Ausgabe 11/03) steht Snake mit nacktem Oberkörper in einer brennenden Dschungel-Kulisse. Während die Kamera in dieser Szene immer näher an sein Gesicht heranzoomt, ist uns ein erstaunliches Detail aufgefallen: Er hat nur noch ein Auge! Was ist passiert? Also muss das tragische Unglück während des Abenteuers geschehen. Es gibt im "MGS"-Universum aber nur einen Charakter mit einer Klappe auf dem Auge: Big Boss! Die Identität scheint also geklärt. Hoffen wir, dass es bald neue Details gibt.



📍 Am Anfang des Spiels hat Snake noch beide Augen (links) – wenig später hat er mehr Narben und ein Auge fehlt (rechts).



📌 Diesmal gibt es keine griffigen Geländer – Snake kann sich mit seinen beiden Armen lediglich an glitschigen Felskanten entlang hangeln.



📌 Mal aggressiv mit dem Maschinengewehr (links), mal lautlos mit dem Messer (rechts). Konamis Agenten-Abenteuer wird abwechslungsreich.

Gegner

Aufmerksame Wachen

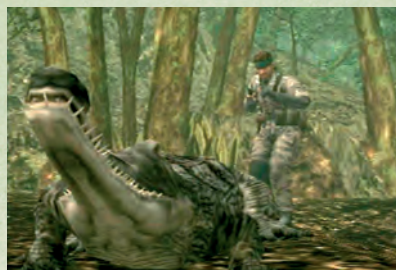
Wir erinnern uns an "Metal Gear Solid 2": Sobald eine Wache unseren Helden erblickte, rief diese mit ihrem Funkgerät umgehend nach Verstärkung. Im dichten Dschungel von "Snake Eater" ist die nächste Verstärkungs-Einheit jedoch meistens kilometerweit entfernt. Deshalb müsst ihr nun immer damit rechnen, sofort durch die feindlichen Kämpfer angegriffen zu werden.

Bissiger Begleiter

In einem derart großen Waldgebiet wäre es recht langweilig, immer wieder auf die gleichen Soldaten-Formationen zu treffen. Deshalb hat sich Konami eine Überraschung einfallen lassen: Einige feindliche Truppen gehen mit abgerichteten Bluthunden auf Patrouille. Haben diese bissigen Köter erst einmal eure Fährte gewittert, helfen euch nur noch wenige Mittel aus der Patsche. Entweder ihr werft den gefräßigen Vierbeinern etwas Fressbares in den Weg, oder ihr verwischt euren Geruch, indem ihr einen Fluss durchquert.

Kein Gegner-Generator

Ihr braucht euch übrigens nicht um erneut auftauchende Gegner-Verbände zu sorgen. Sobald ihr ein Gebiet des Regenwaldes von den bösen Schergen befreit habt, seid ihr in diesem Bereich erstmal vor weiteren Soldaten sicher. An dieser Stelle gleich noch eine erfreuliche Nachricht: Wenn ihr nachts in einer Militär-Basis unterwegs seid, sind die übernächtigten Widersacher weniger aufmerksam als tagsüber. Manche machen sogar ein kleines Nickerchen – das kennen wir ja schon aus dem Vorgänger ("zZz").



📌 Wachsam durchkämmen die Gegner den dichten Dschungel (links). Muss Snake auch gegen bissige Alligatoren kämpfen (rechts)?



Hauptcharaktere und Auftraggeber

Alte Bekannte

Bislang legt Konami um die neuen Bösewichter noch den Mantel des Schweigens. Es erscheint jedoch als unumgänglich, dass wir auf einige bekannte Figuren aus vorhergehenden "Metal Gear"-Spielen treffen werden. So haben zum Beispiel Revolver Ocelot und Psycho Mantis zu dieser Zeit für den KGB gearbeitet.

Mysteriöser "Snake"

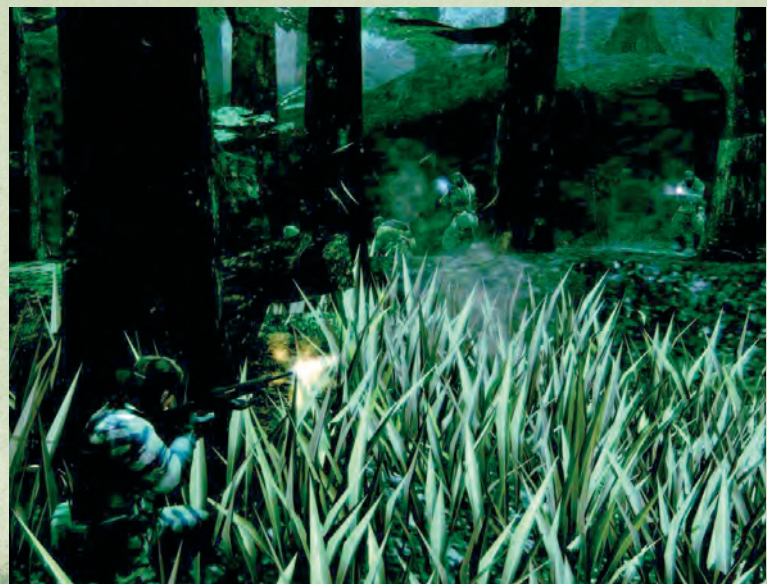
Unklar ist bislang die Identität des Hauptcharakters, der bis zum heutigen Tage lediglich "Snake" genannt wird. Ob es sich hierbei allerdings um "Solid Snake" handelt, darf bezweifelt werden. Unsere stichhaltig belegte Theorie lest ihr im Kasten auf Seite 59.

Der Commander

Wer sich nach "Metal Gear Solid 2" auf die Rückkehr von Commander Campbell gefreut hat, den müssen wir leider enttäuschen. Campbell hatte 1960 noch nicht den Rang eines Commanders – also kann er die Mission auch nicht leiten.

Die Auftraggeber

Snakes bisheriger Brötchengeber Fox Hound war im Jahre 1960 noch überhaupt nicht gegründet. Wer wird also unseren Helden diesmal durch den dichten Dschungel dirigieren? Einem Artwork nach scheint es eine Auseinandersetzung zwischen den Vereinigten Staaten und der Sowjetunion zu werden – lassen wir uns überraschen.



📌 In der einsetzenden Dämmerung vernebelt Snake seinen Widersachern die Sicht mit einer gezielten Rauch-Granate.



Im großen Finale des Spiels fängt der ganze Dschungel langsam Feuer (links). Selbst im Wasser darf Snake ordentlich ballern (rechts).

Boss-Gegner

Mehr Ober-Bösewichter

Wer sich von "Sons of Liberty" eine Menge Boss-Kämpfe erwartet hatte (das Highlight von "MGS" auf der PSone), der wurde bitterlich enttäuscht. Lediglich der eklige Inliner Fatman und Oberbösewicht Solidus Snake hörten schließlich die Englein singen. In "Snake Eater" soll das Team der böartigen Anführer nun um einiges größer sein. Überhaupt geht Snake viel radikaler an diesen Aufträgen ran, so dass wir annehmen, dass nur wenige Unholde den finalen Showdown überleben dürften.

Tierischer Mini-Boss

Nicht nur menschliche Widersacher stehen auf dem Einsatzplan – auch einen haarsträubenden Kampf gegen einen Urwaldbewohner muss Snake bei seinem neuen Abenteuer überstehen. Ist es vielleicht das bissige Krokodil, oder doch der gefährlich knurrende Tiger? Lassen wir uns überraschen!

Spieldesign, Grafik und Technik

Überwältigende Dschungel-Kulisse

Kein anderes PS2-Spiel konnte einen überwältigenderen Dschungel aufweisen, als ihn die brandneuen Grafik-Routinen von "Snake Eater" erzeugen. Dabei erscheint der Detailgrad der Kulisse beinahe schon rekordverdächtig: Gräser und Farne, die den Waldboden flächendeckend überwuchern, und Baumkronen, an denen man jedes Blatt einzeln zählen kann.

Automatische Kamera

Bei einer derart großräumigen Umgebung würde es sich eigentlich anbieten, die Kameraperspektive frei mit dem rechten Analog-Stick um die Hauptfigur kreisen zu lassen. Doch Mastermind Hideo Kojima will auf keinen Fall, dass sich der Spieler darum sorgen muss, ob er jetzt gerade in die richtige Richtung blickt oder nicht. Daher gibt es in "Snake Eater" eine automatische Kamera, die Snake stets aus dem richtigen Winkel "filmt".

Natürliche Grenzen

Selbst ein so riesiges Waldgebiet wie das in "Metal Gear Solid 3" muss natürlich irgendwann enden. Doch der Spieler sollte keinesfalls urplötzlich vor einer unsichtbaren Mauer stehen. Die Level-Designer haben deshalb möglichst natürliche Grenzen eingebaut. So steht Snake irgendwann vor einer hohen Felswand oder einem reißenden Fluss, die er nicht überwinden kann. Es wird euch aber nur sehr schwer fallen, diese Grenzen im Spielgebiet zu finden. Da ist Forschergeist gefragt.

Tageszeiten

Wechsel zwischen Tag und Nacht

Zu einer realistischen Dschungel-Atmosphäre gehört natürlich auch, dass es irgendwann einmal Nacht wird. Im dunklen Wald lauern dann ganz neue Gefahren auf unseren Elite-Agenten. Nachts kann es nämlich verdammt kalt werden und wenn er zu dünne Kleidung trägt, fängt sich Snake ruck, zuck einen ordentlichen Schnupfen ein. Und was passiert, wenn er, von Gegnern umrundet urplötzlich anfängt zu Niesen, könnt ihr euch sicherlich lebhaft vorstellen.

Vorteil Dunkelheit

Doch die Dunkelheit hat auch ihre Vorteile. Beispielsweise dann, wenn ihr euch einer gegnerischen Basis nähert. In der Finsternis wird diese grundsätzlich von weniger Soldaten bewacht und diese sind zudem weniger aufmerksam. Außerdem funktioniert eure Tarnung zu dieser Tageszeit sehr viel effektiver, so dass ihr grundsätzlich nicht so schnell entdeckt werdet.

Präsentation und Zwischensequenzen

Weniger zuschauen – mehr spielen

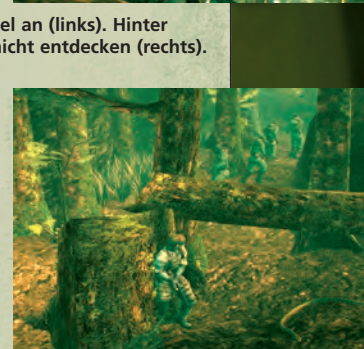
Das Programmierer-Team hat sich vorgenommen, im neuesten "Metal Gear Solid 3" alle bekannten Schwächen des zweiten Teils auszubügeln. Viele Hobby-Agenten fanden zum Beispiel, dass die Zwischensequenzen in "Sons of Liberty" viel zu lange waren. Daher werden diese in "Snake Eater" auf ein vernünftiges Maß reduziert.

Klappe die Erste!

Die wichtigsten Ereignisse finden in "Snake Eater" aber weiterhin in diversen Militär-Stützpunkten statt, von denen ihr im Spielverlauf etliche infiltrieren müsst. Daher spielen hier auch die meisten der kinoreifen Zwischensequenzen von "Metal Gear Solid 3". ➞ MH



In dunklen Höhlen zündet sich Snake eine Fackel an (links). Hinter diesem dicken Baum können ihn seine Verfolger nicht entdecken (rechts).



Das unwegsame Gelände bietet dem erfahrenen Agenten genügend Deckung.

PS2 Vorschau

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action-Adventure
ALTER	nicht bekannt
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Konami
ERSCHEINT	2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	40 %
TENDENZ	5/5
Herausragendes Agenten-Abenteuer mit grandioser Dschungel-Atmosphäre und vielen, vielen Innovationen.	

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

ATV Offroad Fury 2	104
Bionicle	108
Buffy im Bann der Dämonen: Chaos Bleeds	98
Dog's Life	94
ESPN NFL	102
ESPN NHL	102
FIFA Football 2004	78
Freaky Flyers	106
Freestyle Metal X	106
Gladiator: Schwert der Rache	105
Gladius	96
Gregory Horror Show	109
Judge Dredd: Dredd vs. Death	90
Metal Arms: Glitch i. t. System	105
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (Platinum)	110
My Street	92
NBA Jam	104
NBA Live 2004	86
NHL 2004	88
NHL Hitz Pro	87
Prince of Persia: Sands of Time	64
Pro Evolution Soccer 2 (Plat.)	110
Pro Evolution Soccer 3	76
Reel Fishing 3	108
Robin Hood: Defender of the Crown	100
Rolling	87
Space Invaders	108
SSX 3	82
SWAT Global Strike Team	103
The Getaway (Platinum)	110
The Simpsons: Hit and Run	80
Time Crisis 3	74
Tony Hawk's Pro Skater 4 (Platinum)	109
Worms 3D	109
XGRA	72
XIII	68

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	THOMAS SZEDLAK STELLV. CHEFREDAKTEUR thomas@opm2.de	MARKUS HÄBERLEIN REDAKTEUR markus@opm2.de
Vorlieben: "Wetten dass" anschauen, bei Regen und Kälte Eis schlecken, früh ins Bett Abneigungen: Sonderbare Helligkeitsschwankungen und Bildfehler bei meinem Fernseher...	Vorlieben: Schinkennudeln, Apfelsaftschorle, echte Schweizer Schokolade Abneigungen: Politikergelaber, Zigarettengestank, überall abgezockt werden	Vorlieben: Endlich 'ne Vollversion von "Jak 2" zu haben, "Amplitude" zocken Abneigungen: Die unendliche Fußball-Hysterie in unseren Redaktions-Räumen
Favorisierte Genres: Action, alles wobei's kracht, Rennspiele Aktuell in der PS2: Alles, was mit "Street Fighter" zu tun hat ("Alpha 2" & "3", "Capcom vs. SNK 2") Lieblingsspiele auf der PS2: Time-Crisis-Serie, Ratchet & Clank, Jak & Daxter, (zu viele zum Aufzählen...)	Favorisierte Genres: Sportspiele, Rennspiele, Partyspiele Aktuell in der PS2: Pro Evolution Soccer 3, Soul Calibur 2, True Crime (Preview) Lieblingsspiele auf der PS2: Pro Evolution Soccer 3, Need for Speed: Hot Pursuit 2, RTL Skispringen 2003	Favorisierte Genres: Action, Action-Adventures, Rennspiele Aktuell in der PS2: Amplitude, Jak 2, Dark Chronicle, Soul Calibur 2 Lieblingsspiele auf der PS2: Gran Turismo 3, Z.O.E. 2, Jak & Daxter, GTA: Vice City (dt.), Ratchet & Clank
ALLGEMEINES ZUM PS2-MARKT "Wir knien nieder vor dir, oh großer PES 3-Meister Szedlak!" Neben dem Sieg bei der Media-EM durch OPM2-Co-Chef Thomas flutete auch die erste Herbstwelle an PS2-Testmustern die OPM-Kajüten. Auch im November gilt: Erst die Testsegel hissen (sprich: OPM2 lesen), und dann die vom Bug bis zum Heck voll gestopften Läden entern – Ahoi!	EXPERTE FÜR: SPORTSPIELE Wer spielt den besten PS2-Fußball? Diese Frage beantworten wir im Testteil ausführlich. Den Griff zum besten Sportspiel erleichtern wir auch Fans von Basketball, Eishockey und American Football durch Tests aller Kontrahenten. Die klare Nummer 1 im Snowboard-Bereich ist und bleibt "SSX". Der dritte Teil ist schöner und spaßiger als wir zu träumen wagten.	EXPERTE FÜR: ACTION Diesen Monat kriegt ihr anhand einer voll spielbaren Preview-Version von "True Crime" den ausführlichen Vorab-Test zum Action-Kracher des Jahres. Außerdem mussten sich die Ego-Shooter "XIII" und "Judge Dredd" auf unserem Test-Schießstand behaupten. Auch die Vampirjägerin "Buffy" darf diesen Monat zeigen, wie gut sie mit dem Holzpflöck umgehen kann.

DAS OPM2-WERTUNGSSYSTEM

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

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

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

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

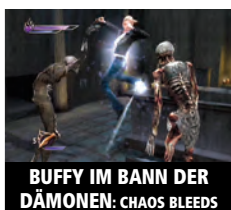
SPIELSPASS → Die wichtigste Wertung! Werft ihr nach 30 Minuten gelangweilt den Controller weg, oder macht das Spiel endlos Spaß?

PS2 Testergebnis			PlayStation 2 ★ STAR
RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC		Action/Jump'n'Run	Alter: frei
HERSTELLER: Ubisoft	ENTWICKLER: Ubisoft		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 12/2003

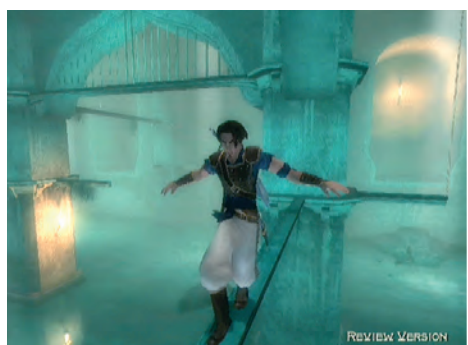
Testkompetenz & Spaß am Spiel!

CARSTEN GRAUEL REDAKTEUR carsten@opm2.de	MICHAEL GALUSCHKA REDAKTEUR michael@opm2.de	SWEN HARDER REDAKTEUR swen@opm2.de	PATRIC ROOS VOLONTÄR patric@opm2.de
Vorlieben: Fruchtzweige  Abneigungen: Wenn beim Duschen das Wasser kalt wird, weil der blöde, gasbetriebene Wasser-aufwärmapparat wieder Zicken macht	Vorlieben: Mit Digitalkameras ziellos rumknipsen, Spielesammlungen katalogisieren  Abneigungen: Leere Colaflaschen, leere Akkus, leere DVD-Hüllen	Vorlieben: Tabletop-Spielern beim rumschieben ihrer seltsamen Figuren zu zusehen  Abneigungen: Wohnungssuche im Winter, Spam, Zeitverschiebung bei der Frauen-WM	Vorlieben: Recherchetelefon, goldene Herbsttage, coole Hörspiele, Del Piero Zone  Abneigungen: Kabelsalat, blöde Casting-Shows auf allen Fernsehsendern
Favorisierte Genres: Beat'em-Ups, Rennspiele, Jump'n'Runs Aktuell in der PS2: Amplitude, Soul Calibur 2, Pro Evolution Soccer 3 Lieblingsspiele auf der PS2: Ridge Racer 5, Splinter Cell, Frequency, Gran Turismo 3	Favorisierte Genres: Rennspiele, Sportspiele, Strategie Aktuell in der PS2: Gladius, ESPN NHL Hockey, NHL 2004 Lieblingsspiele auf der PS2: Pro-Evolution-Soccer-Reihe, Burnout 2, Colin McRae Rally 4	Favorisierte Genres: American Sports, Action-Adventures, Shoot'em-Ups, Beat'em-Ups Aktuell in der PS2: NBA Live 2004, PES 3, SSX 3 Lieblingsspiele auf der PS2: Pro Evolution Soccer 3, Ratchet & Clank, Virtua Fighter 4 Evolution, SSX 3	Favorisierte Genres: Jump'n'Runs, Sport, Beat'em-Ups Aktuell in der PS2: PES 3, Jak 2, Dog's Life Lieblingsspiele auf der PS2: Pro Evolution Soccer 3, Ratchet & Clank, NBA Live 2003
EXPERTE FÜR: BEAT'EM-UPS/ROLLENSPIELE Nach "Soul Calibur 2" ist nix los bei den Prüglern. Auch die Zukunft sieht düster aus. Nur "Bloody Roar 4" und "Onimusha: Blade Warriors" sind angekündigt. RPG-Tests können wir auch keine anbieten, doch in diesem Genre sind die Aussichten rosiger: "Baldur's Gate: Dark Alliance 2", "Everquest Online Adv." und "Arc: Twilight of the Spirits" kommen noch 2003.	EXPERTE FÜR: RENNSPIELE/STRATEGIE Während es zu den Rennspielen nichts Besonderes zu erzählen gibt (außer vielleicht der "XGRA"-Enttäuschung), erleben die Strategen im November einen echten Wonnemonat. Speziell "Gladius" ist ein echter Sensations-Überraschungs-Knüller. Wer's hingegen etwas lockerer mag, darf im mittelalterlichen England bei "Defender of the Crown" drauflos taktieren.	EXPERTE FÜR: ACTION-ADVENTURES Sicher habt ihr die Preview zu "MGS: Snake Eater" schon gelesen. Solid wird aber leider erst im Frühjahr 2004 seinen Einsatz starten. Im Testteil dieser Ausgabe findet sich mit "Prince of Persia" ein mehr als adäquater Ersatz. Allein das traumhafte Design und der fesselnde Spielablauf machen aus Ubisofts neuestem Werk ein Videospiel-Märchen aus 1001 Nacht.	EXPERTE FÜR: JUMP'N'RUNS Wer das riesige "Jak 2" schon durch hat und es nicht mehr erwarten kann, bis "Ratchet & Clank 2", sollte einen Blick auf "Dog's Life" werfen. Das ist zwar kein übliches Jump'n'Run, aber durchaus mit den aktuellen Hüpfspielen zu vergleichen. Bunte Welten, witzige Geschicklichkeitsprüfungen und jede Menge Minispiele verschönern euch bestimmt die kühlen Herbsttage.



DER PS2-TEST DES MONATS

Prince of Persia Brillanter Mix aus Kampf und Geschicklichkeit



Ubisofts Remake der "Prince of Persia"-Spiele glänzt durch gigantische Levels mit ausgeklügeltem Design und einem tollen Kampfsystem. Auf Seite 64 erfahrt ihr, was das Spiel sonst noch bietet.





Groß wurde er angekündigt, oft haben wir über ihn berichtet – jetzt muss der Prinz von Persien zeigen, ob er die Vorschusslorbeeren verdient hat.

Anders als die anderen

"Prince of Persia: The Sands of Time" unterscheidet sich in vielerlei Hinsicht von den meisten Action-Adventures – auch, weil Überflüssiges weggelassen wurde. Ganz nach dem Motto "Weniger ist mehr".

Laufen, springen, klettern, kämpfen und Rätsel lösen ist alles, was ihr in diesem Spiel zu tun habt. Außer einigen Sandhäufchen zum Auffüllen eures Dolches gibt es **keine Extras**, nach denen ihr die riesige Spielwelt absuchen müsst. Also braucht ihr keine Angst zu haben, etwas zu verpassen.

Übersichtskarte? Ausrüstung zum Wechseln? Zaubersprüche? Pustekuchen, bei "PoP: The Sands of Time" braucht ihr all das nicht. Darum gibt es auch **kein Waffeninventar oder Item-Menü**, mit dem ihr euch in hektischen Momenten herumärgern müsst.

Der Spielverlauf ist linear und deswegen müsst ihr **bereits erkundete Levels nicht mehrmals besuchen**. Das Spiel führt euch durch immer wieder neue Örtlichkeiten.

Die **Zurückspul-Funktion** des Zeitdolches ist eine geniale Idee, die das Spiel (eigentlich das ganze Genre) ungemein bereichert. Macht ihr einen Fehler, bestimmt ihr selbst den Punkt, zu dem ihr zurückgesetzt werden wollt.

Zur Vorbereitung auf den nächsten Spielabschnitt seht ihr bei jedem Speicherpunkt eine **Vision**. Gelangt ihr später an die Orte, die ihr vor eurem "geistigen Auge" gesehen habt, fällt euch die Lösung eines Problem vielleicht schneller ein.



🕒 Zu Beginn des Abenteuers seid ihr nachts unterwegs und der Mond steht am Himmel, in späteren Abschnitten geht die Sonne auf. Das Spiel umfasst einen Tag.

Wenn man einen alten Spieleklassiker fachgerecht "wiederbeleben" will, sollte man den Grundgedanken und das Wesen der ruhmreichen Vorlage möglichst erhalten. Bei der Reinkarnation der "Prince of Persia"-Reihe ist das Vorhaben geglückt. Ohne das Spiel mit unnötigem Schnickschnack zu überladen, schuf Ubisoft Montreal ein zauberhaftes Action-Adventure mit Schwerpunkt auf Kampfaction und Geschicklichkeit.

Invasion der Sandmänner

Das Abenteuer beginnt mit dem Sturm der persischen Armee auf einen indischen Palast, bei dem die Invasoren eine große, mysteriöse Sanduhr erbeuten und zudem noch Fahra, die Tochter des Maharadschas, entführen. Der Sohn des persischen Königs hingegen hat den legendären Dolch der Zeit gefunden. Die Plünderer bringen ihre Beute zum Königreich Azad, um sie dort dem Sultan als Freundschaftsgeschenk zu überreichen. Auf Drängen des finsternen Wesirs des Königs öffnet der Prinz mit dem Dolch die riesige Sanduhr – trotz der Warnung Fahra's. Er hätte besser auf das indische Fräulein hören sollen, denn prompt verteilt sich der Sand der Zeit im Schloss und verwandelt dessen Bewohner in

bösartige Zombies. Nur der Wesir, Fahra und der Prinz werden verschont, da sie von ihren magischen Artefakten – einem Zepter, einem Medaillon und dem Zeitdolch – geschützt werden. Der Wesir stellt sich gegen die beiden Hoheiten und will den Dolch an sich nehmen, doch der Prinz und Fahra fliehen.

Flink wie ein Wiesel

In der Rolle des jugendlichen Blaublüters und in Begleitung der Prinzessin versucht ihr nun, die Katastrophe wieder rückgängig zu machen. Eure Suche nach der Lösung des Problems führt euch durch sämtliche Räume, Hallen und Gemächer des Palastes von Azad. Auch ein Harem, ein Badesaal und eine gigantische Höhle stehen auf der Reiseroute. Allerdings wird die Tour kein Spaziergang: Die Öffnung der Sanduhr hat die Erde erzittern lassen, so dass Mauern, Böden und Säulen im Palast beschädigt wurden.

Außerdem bekommt ihr es mit gemeinen Fallen wie Sägeblättern, rotierenden Säbeln und aus dem Boden schießenden Stacheln zu tun. Zum Glück beherrscht der Prinz einige akrobatische Tricks, mit denen er tiefe Abgründe überwindet und Fallen umgeht. Neben Standardbewegungen wie springen und klettern kann er über eine beachtliche Distanz



🕒 Am seidenen Faden: Während des Gefechts stürzen wir beinahe von der Zugbrücke.

an der Wand entlang laufen oder an ihr hinaufrennen. Anschließend stößt er sich schwungvoll ab und springt zur Seite. Er schwingt sich von Stange zu Stange, rollt unter sich senkenden Türen durch, klammert sich an Säulen fest und hangelt sich an Felskanten entlang.

Harte Kopfnüsse

"Prince of Persia: The Sands of Time" verlangt euch nicht nur viel Geschick, sondern auch eine Menge Hirnschmalz ab. Hin und wieder verschiebt ihr Kisten, um sie als Podest zu be-



🕒 Mit Pfeil und Bogen unterstützt euch Fahra tatkräftig im Kampf gegen die Sandmonster.

nutzen, einen Bodenschalter zu beschweren oder einen kleinen Schacht in der Wand freizulegen. Da hindurch schlüpft dann die zierliche Fahra, um euch von der anderen Seite das Tor zu öffnen.

Wesentlich kniffliger ist die Aktivierung des Verteidigungsmechanismus' des Palastes. In einem zylinderförmigen Raum dreht, senkt und hebt ihr eine riesige Plattform und führt mit ihr vier leuchtende Säulen durch ein vertracktes Rillenlabyrinth in den Wänden dieses Raumes. Euer Ziel ist es, die Säulen nach oben zu schaffen und in die dafür vorgesehenen Schächte einzuschieben.

Oft gehen auch Geschicklichkeits- und Denkaufgaben miteinander einher – so wie in der Bibliothek: Diese befindet sich in einem enorm hohen, turmartigen Raum, in dem ihr auf schmalen Holzbalken balanciert, Wand-sprünge macht und über Leitern, Seile und Säulen nach oben klettert. Hier müsst ihr zahlreiche Spiegel so drehen und verschieben, dass sie den Lichtstrahl, der von oben durch die Decke des Raumes fällt, auf drei mystische Zeichen lenken.



🕒 Alle Säulen müssen gleichzeitig durch die Rillen in der Wand nach oben geführt werden.



🕒 Nur nicht runterschauen: In der Bibliothek balanciert ihr in schwindelnder Höhe.

ACTIVATED.DE

VERSANDHAUS FÜR SPEZIALELEKTRONIK

(fast) unser gesamtes Sortiment wird ab sofort täglich bei

ebay versteigert! (XBOX, PSX und PS2 Zubehör)

ebay-Name "activated2003" oder über

WWW.ACTIVATED.DE



👉 Hauruck: Durch das Verschieben von Statuen legt ihr oft kleine Schächte frei.

Aufgrund der Größe und Komplexität der einzelnen Räume, in denen ihr Rätsel zu lösen oder Hindernisse zu überwinden habt, seht ihr vor der entsprechenden Passage einen kurzen Kameraflug, der euch vage den Weg weist und auf wichtige Stellen aufmerksam macht. Auch hat der Prinz bei jedem Speicherpunkt eine Vision, in der ihr kommende Gefahren vorherseht.

Herrscher über die Zeit

Selbstverständlich müsst ihr euch auch gegen die eingangs erwähnten Zombies wehren. In ihnen hat sich der Sand der Zeit verfestigt und der Prinz muss nun mithilfe des Zeitdolches den Sand wieder einsammeln. Dazu schwächt er die Monster zunächst mit einigen Schwerthieben und stößt dann mit dem Dolch zu. Per Flickflack, Rolle oder Block vermeidet ihr feindliche Treffer und bringt euch in bessere Angriffspositionen. Besonders schön anzusehen und auch sehr effektiv ist die Ausweichbewegung: Ein Druck auf die X-Taste genügt, und der Prinz schwingt sich galant und in Zeitlupe über seinen Gegner hinweg. Noch in der Luft ritzt ihr das verdutzte Opfer mit dem Säbel an und setzt nach der Landung mit einem heftigen Schlag nach. Dank der flüssi-

👉 Auch bei mehreren Angreifern habt ihr stets eine reelle Chance, zum überleben.

gen Animationen und der verschiedenen Kameraeinstellungen werden die Kämpfe so zu einem optischen Hochgenuss.

Den eingesammelten Sand benötigt der Dolch für seine magischen Fähigkeiten: Ihr lasst die Zeit langsamer vergehen, haltet sie an oder beschleunigt sie, um euch so Vorteile im Kampf zu verschaffen. Am wichtigsten ist die Zurückspul-Funktion: Habt ihr einen tödlichen Treffer einstecken müssen, oder seid in eine Stachelgrube gestürzt, lasst ihr die Zeit rückwärts laufen und versucht's einfach noch mal (vorausgesetzt, ihr habt genug Sand). Eine wirklich tolle Idee, die viel Ärger erspart.

Zauberhaft

"Prince of Persia: The Sands of Time" kann vor allem bei der Grafik punkten. Zwar läuft das Spiel nicht superflüssig, doch dafür entschädigt es mit imposanter Levelarchitektur, zauberhaften Effekten und realistischen Animationen. Das Bild ist jederzeit mit einem feinen Dunst verschleiert, der zusammen mit dem Schein der Fackeln oder Tageslicht intensive Stimmungen erzeugt. Grafisch ist dieses Spiel ohne Zweifel ein echtes Highlight.

👉 **CARSTEN GRAUEL**



👉 Ein Tastendruck genügt und der Prinz macht einen Überschlag über den Gegner.

PS2 Meinung

CARSTEN GRAUEL



Ein großes Lob an die Ubisoft-Studios nach Montreal. Die Entwickler haben es geschafft, die Spielmechanik der alten "Prince of Persia"-Spiele in wunderschöne 3D-Gemäuer zu verfrachten und schufen so ein packendes Abenteuer, das mit einer perfekten Mischung aus Kämpfen, Geschicklichkeit und Denkaufgaben auftrumpft. Andere Spielpassagen (Minispiele o.ä.) gibt es zwar nicht, doch die vermisst man auch gar nicht. Ein sehens- und spielenswerter Genuss!

MARKUS HÄBERLEIN



"Prince of Persia: The Sands of Time" erfüllt meine Erwartungen nicht ganz. Zweifels- ohne ist es eines der genialsten Spiele in diesem Jahr, doch mich stören die teilweise wider- spenstige Kameraführung und die un- übersichtlichen Kämpfe. Wenn ihr kurz nicht aufpasst, haben euch die Gegner ganz schnell durch die Mangel gedreht. Zum Glück gibt es die Zurückspul-Funktion. So etwas sollte zur Standardaus- stattung von kniffligen Spielen gehören.

TOBIAS SCHWEIKL



Es ist wirklich beeindruckend, wie gut das Spiel aussieht. Der leichte Dunst, der über der Grafik liegt, mindert zwar die Bildschärfe etwas, doch dafür bekommt ihr gewaltige Levels mit authentischen Gebäuden, atmosphä- rischen Lichteffekten und einer unglaub- lichen Tiefenwirkung. Spielerisch hat man kaum etwas falsch gemacht, und auch die von Markus kritisierten Kämpfe finde ich persönlich okay. Ich hätte mir allerdings eine intensivere Geschichte gewünscht.



PS2 Testergebnis

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME		Action-Adv.	Alter: ab 12	
HERSTELLER: Ubisoft	ENTWICKLER: Ubisoft Montreal		ca. 60 Euro	
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe dt., Text dt., mehrsprachig, Progressive Scan		STEUERUNG: 9/10		SPIELSPASS
POSITIV 👉 Intuitive Steuerung 👉 Fantastische Grafik 👉 Mix aus Kämpfen und Geschicklichkeit	NEGATIV 👉 Leichte Kameraprobleme 👉 Teils üble Tonqualität 👉 Kämpfe können manchmal frustrieren	UMFANG: 8/10		86
		GRAFIK: 9/10		
		SOUND: 7/10		
Ein Spiel wie ein Märchen, fordernd und schön verpackt. Kaufen!				PROZENT



It's in the game™



BALLBESITZ MACHT NUR 1% DES SPIELS AUS. KONTROLLIERE AUCH DIE RESTLICHEN 99%.

100% FUSSBALL – FIFA FOOTBALL 2004 MIT OFF THE BALL™ CONTROL.



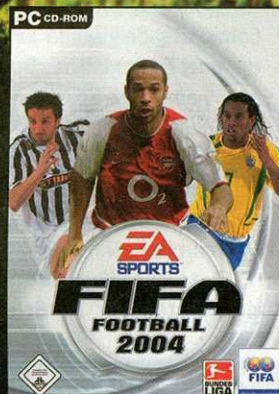
Spotlight Off The Ball™-Vision: Kontrolliere jeden Spieler auf dem Feld. Nicht nur den, der am Ball ist. Spiele Pässe in den freien Raum und simuliere parallel dazu die Bewegung der Mitspieler. Wähle den Spieler, der sich besonders vorausschauend bewegt hat, und spiele den perfekten Pass, der die gegnerische Mannschaft auseinander reißt.



Spotlight Off The Ball™-Lauf: Was du ohne Ball machst, ist ebenso wichtig wie das, was mit ihm passiert. Probe die Bewegung, erkenne den freien Raum und ziehe Verteidiger aus ihren Positionen. Damit du, wenn der Ball zu dir kommt, richtig stehst und den Gegner in Verlegenheit bringen kannst.



Spotlight Off The Ball™-Annahme: Dringe in den freien Raum ein und verteidige ihn. Kämpfe um jeden Zentimeter Rasen und gehe das Risiko ein, alles bis aufs Hemd zu verlieren. Denn um die beste Position für die Ballannahme einzunehmen, mußt du stark sein. Und du mußt brillant sein, um ihn zu versenken.



AB NOVEMBER 2003.



PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE

PC CD-ROM



Ego-Shooter im Comic-Look: In dieser spannenden Spionagegeschichte wird scharf geschossen.



🔊 Das laute "BLAM BLAM" kündigt vom Einsatz schwerer Schusswaffen.



💣 Mit einem dröhnenden "KABOOM" fliegt das Waffenlager in die Luft.

Schön, dass es noch Spieleentwickler mit Mut zur Innovation gibt. Ubisoft zum Beispiel setzt mit dem Ego-Shooter "XIII" das Baller-Genre komplett in ein Comic-Universum – mit Sprechblasen und Lautschrift.

"XIII" basiert auf dem gleichnamigen Comic des belgischen Zeichners Jean Van Hamme. Zu Beginn des Spiels erwacht eure noch namenlose Spielfigur ohne Gedächtnis an einem abgelegenen Strand. Die einzigen Hinweise auf sein früheres Leben sind ein Schließfachschlüssel einer New Yorker Bank sowie eine Tätowierung auf seiner Schulter – die römische Ziffer XIII.

Dass ihr nicht nur wegen eures Gedächtnisverlustes tief im Schlamassel steckt,

merkt ihr spätestens, als ihr noch am Strand von einer wilden Meute schießwütiger Killer mit Hubschrauberunterstützung gejagt werdet. Ab diesem Moment seid ihr unterwegs, um eure Identität wieder zu finden. Und deckt dabei eine riesige Verschwörung auf, in die auch die höchsten Kreise der US-Regierung und des Militärs verstrickt sind.

Wie ein Comic-Heftchen

Das Auffallendste an "XIII" ist der Grafikstil. Die Entwickler verwenden konsequent das so genannte Cel-Shading-Verfahren, um den komplett in 3D-designen Levels ein gezeichnetes Aussehen zu verleihen. Doch darüber hinaus finden sich weitere, aus Comics bekannte Stilelemente. Wie zum Beispiel Sprechblasen und Lautschrift. So werden Explosionen nicht nur durch feurige Spezialeffekte visualisiert, sie bekommen zudem noch ein dickes "KAWUMM!" spendiert – wer Comics liest, weiß, was gemeint ist. Manchmal stürzen getroffene Gegner auch von einer Brücke oder einer Anhöhe. Der fallende Körper zieht dann ein langes "ARGGGHHHHHHHHH!" hinter sich her. Diese Lautschrift hat auch einen ganz praktischen Nutzen. Wenn ihr ruhig auf der Stelle

verharrt oder nur ganz leise schleicht, hört ihr nämlich die Schritte anderer Personen durch Wände und Büsche hindurch. Ein leises "Tap Tap Tap" verrät euch, wo sich Feinde aufhalten. Und je nachdem ob die Lautschrift größer oder kleiner wird, erkennt ihr sogar, ob sich euer Gegner von euch entfernt oder auf euch zuläuft.

Mal leise, mal laut

Schleichen macht einen Großteil des Spiels aus. Eure Feinde sind meist in der Überzahl und lösen auch gerne Alarm aus, sobald sie euch erblicken. Zum Glück ist euer Waffenarsenal gut angepasst. In Levels, wo es hart auf hart kommt, greift ihr zu Schrotflinte, Magnum oder Raketenwerfer,

PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Warhammer: Fire Warrior <i>20 große Außen- und Innenlevels laden zum Austoben ein. Läuft superflüssig.</i>	THQ	11/2003	86%
TimeSplitters 2 <i>Die absolute Ego-Shooter-Referenz, und das nicht nur wegen des gelungenen Mehrspieler-Modus.</i>	Eidos	11/2002	92%
James Bond: Nightfire <i>Der perfekte und abwechslungsreiche Ego-Shooter für Bond-Fans. Leider etwas kurz geraten.</i>	EA	1/2003	86%



☛ Mit einer Geisel entkommt ihr den Polizisten, die sich nicht trauen zu schießen.

☛ Der Abschuss dieses Helikopters wird in Extra-Einblendungen gezeigt.



☛ Situationsbedingt schleicht ihr durch die Levels oder ballert euch den Weg frei. Mit den beiden Uzis habt ihr euch hier eindeutig für die laute Variante entschieden.

☛ Zieht ihr einem Gegner eine Glasflasche über den Kopf, fällt er bewusstlos um.

bei verstoßenen Einsätzen sind die schallgedämpfte gmm, Wurfmesser oder eine aufgemotzte Armbrust erste Wahl.

Vor allem die Armbrust ist ein unersetzliches Hilfsmittel. Ihr könnt mit Hilfe des darauf montierten Zielfernrohrs weit entfernte Wachposten mit einem einzigen Schuss ausschalten. Dabei trifft ihr umso genauer, je länger ihr euch für den Schuss Zeit lasst. Anfangs schwankt euer Fadenkreuz mächtig durch die Gegend, erst nach einigen Sekunden haltet ihr euer Händchen ruhig. Auch der Umgang mit dem Sturmgewehr will gelernt sein. Bei langen Feuerstößen verreisst es euch die großkalibrige Waffe nämlich nach oben.

Was guckst du?

Die Gegnerintelligenz bewegt sich auf fairem Niveau. Alle Feinde haben, ähnlich wie bei "Metal Gear Solid", sowohl ein Sichtfeld, als auch ein Gehör. Sobald sie euch erblicken oder hören, aber auch wenn sie einen ihrer Kameraden tot zusammenbrechen oder schon regungslos herumliegen sehen, werden sie alarmiert und sehen nach dem Rechten. Oder sie laufen gleich zum nächsten Alarmknopf, um Verstärkung anzufordern. Im Spielverlauf könnt ihr auch

Geiseln nehmen. In einer Situation, in der eure Gegner nicht ohne Rücksicht auf Verluste ballern (beispielsweise die Polizisten in einer Bank), könnt ihr auf Knopfdruck einen Zivilisten packen und ihn als lebenden Schutzschild vor euch halten. Vor einem Schuss in den Rücken schrecken eure Feinde aber auch dann nicht zurück.

Das Spektrum der Missionen reicht von eurer Flucht aus einer Bank über die Infiltration einer feindlichen Militärbasis bis hin zu einer Fahrt als blinder Passagier auf einem feindlichen U-Boot. Wer mit dem Comic-Stil klarkommt, sollte sich das Spiel auf jeden Fall einmal ansehen.

☛ TOBIAS SCHWEIKL

PS2 Meinung



Lasst euch von der Comicgrafik bloß nicht täuschen, hier geht's knallhart zur Sache. Dennoch ist "XIII" ein "intelligenter" Ego-Shooter. Nachdenken bringt euch in der Regel weiter als blindes Drauflosballern und der Einsatz der verschiedenen Waffen mit allen Stärken und Schwächen will gelernt sein.

Auch die Story ist stark. Erst nach und nach eröffnen sich euch die Details einer gigantischen Verschwörung, in die ihr irgendwie verstrickt seid. Der einzige echte Kritikpunkt ist der knackige Schwierigkeitsgrad. Eine Einschätzung der Onlinefeatures liefern wir im OPM2 13/2003 nach.

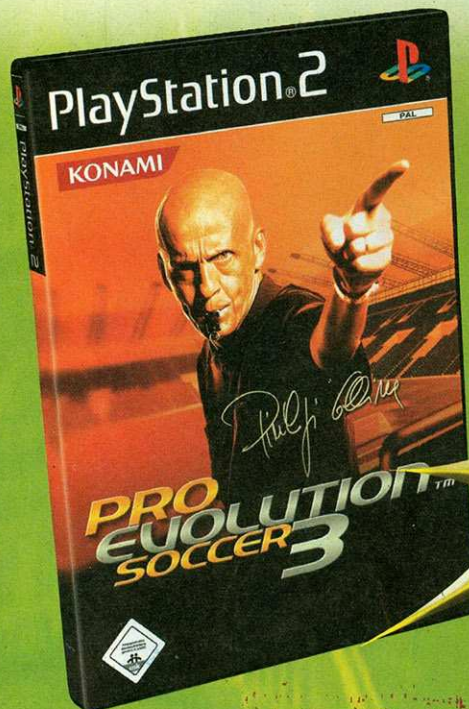
PS2 Testergebnis

XIII		Ego-Shooter	Alter: ab 16		
HERSTELLER: Ubisoft		ENTWICKLER: Ubisoft		ca. 60 Euro	
1-4 Spieler (Multitap), Mem Card, analog, Dual-Shock2, Sprache deutsch, Text deutsch, Network-Play			STEUERUNG: 7/10		SPIELSPASS
POSITIV		NEGATIV		85	
🔴 Intelligente Gegner		🔴 Ziemlich schwer			
🔴 Breites Waffenangebot		🔴 Minimale Ruckler			
🔴 Spannende Story und packende Präsentation		🔴 Trotz Zielhilfe nicht optimal steuerbar.		SOUND: 8/10	
Harter Ego-Shooter mit Comicgrafik und Agententhematik					PROZENT

PREISWERT + KOMPETENT

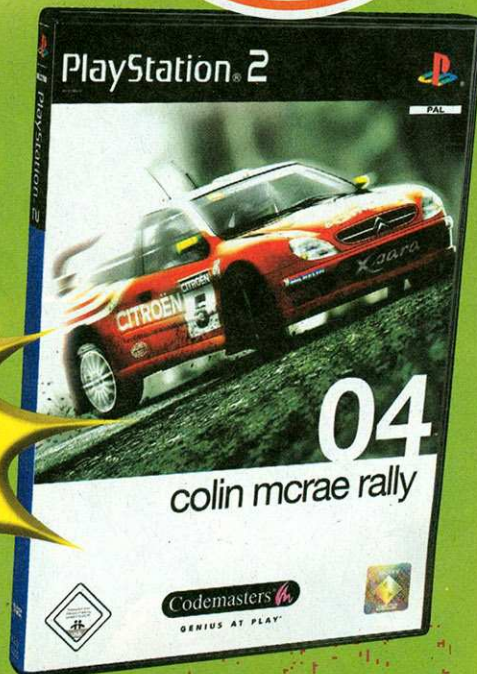
3000mal in Europa

expert



Colin McRae Rally 4 (o.A.)

Erlebe die unerreichte Steuerung der Serie bei neuen Meisterschaften in Ein-Spieler- und Mehrspieler-Modus!



Pro Evolution Soccer 3 (USK o.A.)

Kein Vergleich mehr zu den Vorgängerversionen... Fußball vom Feinsten!

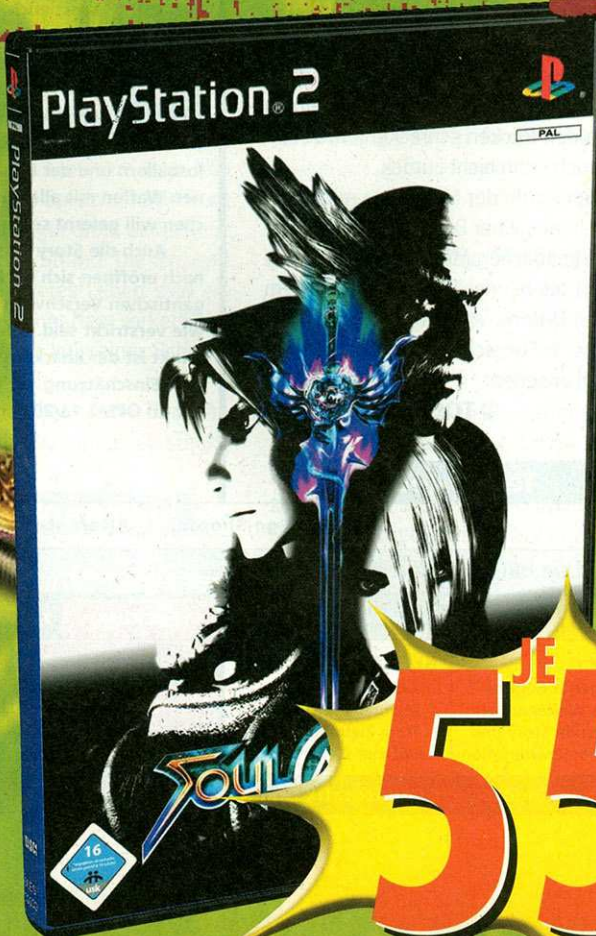
JE **55.00 €**

Heiße Spiele

Soul Calibur 2

(USK 16)

Eines der besten Prügelspiele aller Zeiten jetzt auch auf PS2!

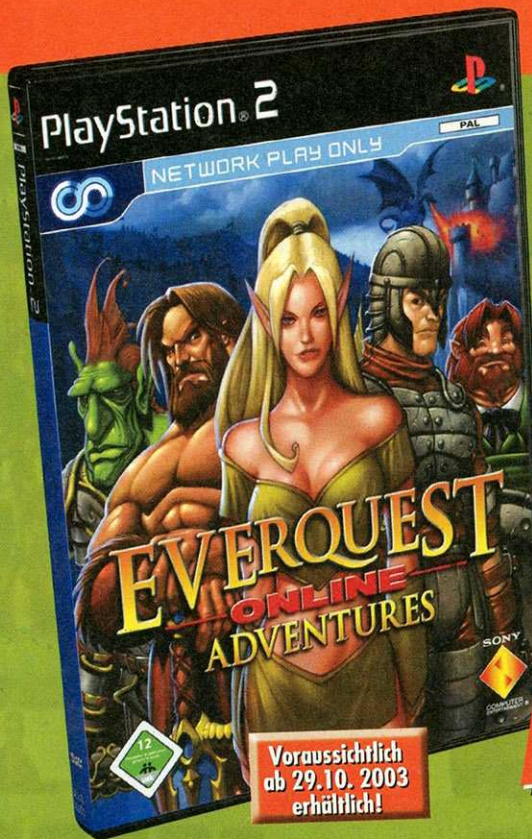


Yu-Gi-Oh Duelists (USK o.A.)

Spiel und Anleitung auf englisch!



JE **55.00 €**



Amplitude (USK o.A.)
Entdecke Deine ungeahnten Fähigkeiten in diesem innovativen Musikspiel!



Hitman 2 Platinum
(USK 18)



Jetzt zum **Platinum-Preis!**

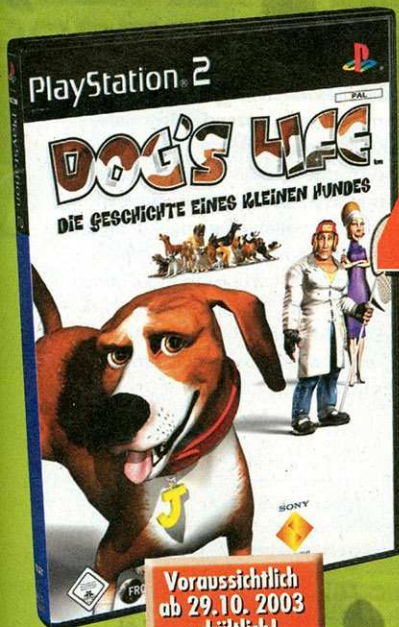
59.€

29.€

Everquest Online Adventures (USK 12)

Bis zu 8.000 (!) Spieler können online gleichzeitig gegen Drachen und andere Monster kämpfen!

für kühle Tage!

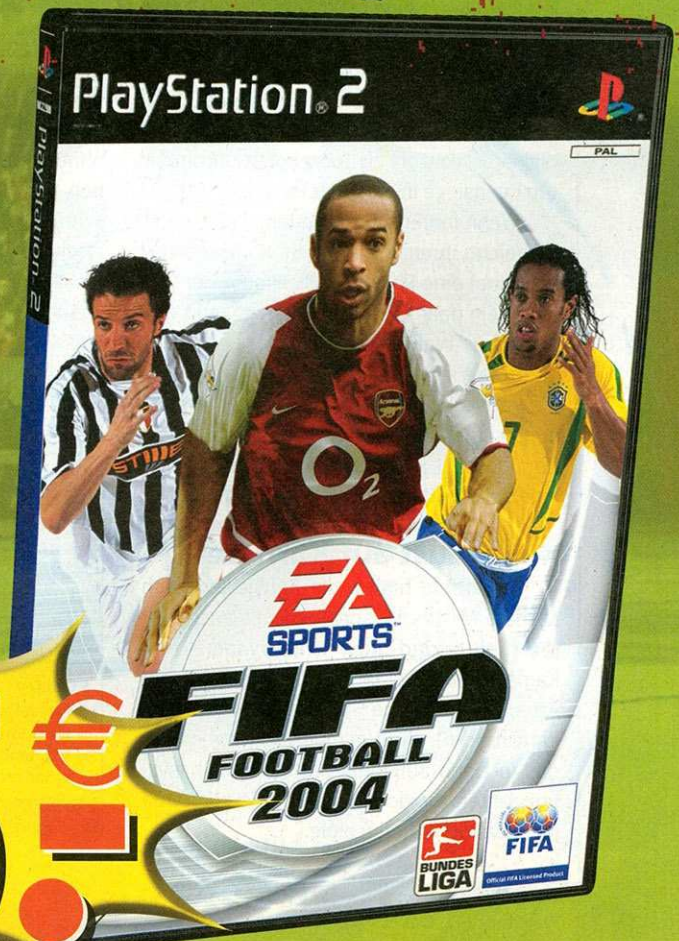


Dog's Life (USK o.A.)
Als Mischling-Rüde Jack erlebst Du einen Tag als Hund, witzig und abwechslungsreich!

49.€

FIFA Football 2004 (USK o.A.)

Die Simulation für den echten Fußball-Fan! Mit Karrieremodus und Onlinefähigkeit ist FIFA Football 2004 die Referenz, wenn es um realistisches Fußball auf der PS2 geht!



55.€

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

XGRA

Eines der **schnellsten Rennspiele der Welt** setzt im vierten Teil auf einen Karriere-Modus, der eigentlich gar keiner ist.



Der Vampyre-Energieabsaugstrahl ist leicht zu bekommen und dabei sehr wirkungsvoll.

Die neben "WipeOut" und "F-Zero" wohl bekannteste Sci-Fi-Rennspielserie geht in die vierte Runde. Wie gewohnt steigt ihr auch in "XGRA" in den Sattel eures futuristischen Zweirades. Diesmal kämpft ihr im Jahr 2080 mit Geschwindigkeiten von bis zu 1000 km/h und mehr um Rennsieg in einem Achterfeld.

Wenn fahrerisches Können alleine nicht ausreicht, brennt ihr euren Kontrahenten auch mal eine Rakete hintendrauf oder legt ihnen ein paar Minen in den Weg. Zehn verschiedene Waffensysteme inklusive Schilde und Turbo stehen zur Verfügung, das gerade Aktive wechselt mit jedem von der Strecke aufgesammelten, bällchenförmigen Etwas. Daneben hat jedes Bike seine ganz eigene, jederzeit verfügbare Standard-Wumme.

Keine Lust auf Karriere

Im Vorfeld hatten die Entwickler einen Karriere-Modus versprochen mit ausgefeilter Hintergrund-Story und dynamischen Kampagnen mit ständig wechselnden Renn-Arten. Jedoch keine Spur davon in "XGRA". Ein Grund für die Hatz wird nicht genannt, das in Ligen aufgeteilte Meisterschaftssystem unterscheidet sich nicht deutlich von jenem anderer Rennspiele.



Die Strecken verlaufen wie schon in den Vorgängern sehr gewunden. Das ständige Auf und Ab schlägt wegen der statischen Kameraführung aber kaum auf den Magen.

Gegenüber "Extreme-G 3" haben die Entwickler das Fahrmodell umgekrempelt – nicht unbedingt in positiver Hinsicht. Fahrgefühl mag so recht keines aufkommen, theoretisch braucht man auch gar nicht zu lenken. Die Banden leiten einen auch so ohne großen Geschwindigkeitsverlust um den Kurs, die Energieleiste lädt sich recht schnell wieder auf. Die Strecken sind abwechslungsreich, wenn auch nicht gerade ein Ausbund an fantasievollem Design, Geschwindigkeitsgefühl kommt aber erst jenseits der 600 km/h auf. Die Grafik ist zwar flott (25 fps) aber unspektakulär, der Sound samt Dance-Rock-Mix ordentlich.

➔ **MICHAEL GALUSCHKA**

PS2 Meinung



Doch ja, ganz nett. Mehr aber auch nicht – und das ist für den vierten Teil einer etablierten Rennspielserie wahrlich kein besonders freundliches Urteil.

Man vermisst Trend setzende Merkmale oder einfach nur echte Innovationen. Stattdessen stückelte Acclaim das ganze Spiel aus sattsam bekannten Komponenten zusammen. Der vollmundig angekündigte Karriere-Modus entpuppt sich als laues Lüftchen, die veränderte Fahrphysik bedeutet gegenüber dem Vorgänger einen Rückschritt. Ein richtig schlechter Sci-Fi-Raser ist "XGRA" nicht, aber alles in allem doch eine herbe Enttäuschung.

PS2 Testergebnis

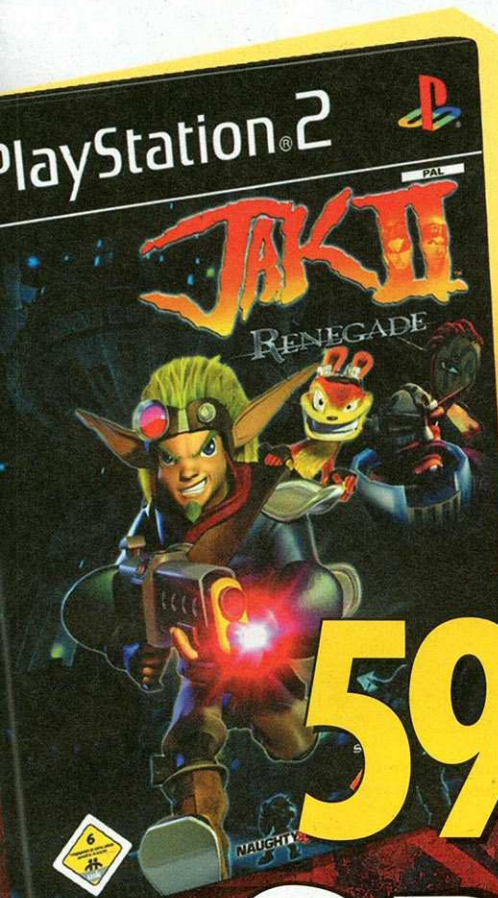
XGRA		Rennspiel	Alter: ab 6
HERSTELLER: Acclaim	ENTWICKLER: Acclaim Studios Cheltenham	ca. 60 Euro	
1-2 Spieler, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch, 50/60Hz, Dolby Pro Logic 2		STEUERUNG:	6/10
POSITIV		UMFANG:	6/10
NEGATIV		GRAFIK:	7/10
- Passables Waffensystem - Viele Strecken - Die Rennen sind mitunter recht spannend		SOUND:	7/10
Solides Highspeed-Rennspiel ohne besondere Höhepunkte.		PROZENT	

67

PREISWERT + KOMPETENT

3000mal in Europa

expert



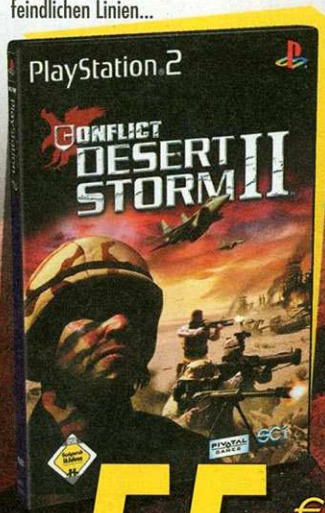
Jak 2 Renegade
(USK: 06)

Jak ist back - Du mußt ihn durch neue bunte, harte aber auch düstere Level manövrieren, noch besser als Teil 1.

Voraussichtlich erhältlich ab **29.10.03!**

Conflict Desert Storm 2 (USK: 16)

Im Golfkrieg: 300 km hinter den feindlichen Linien...



XGRA (USK: 12)

Nachfolger von Extreme G3, Tip für Speed-Freaks.



Voraussichtlich erhältlich ab **30.10.03!**

59.95 € 55.- € 47.- €

Neuer SPASS für PS2!

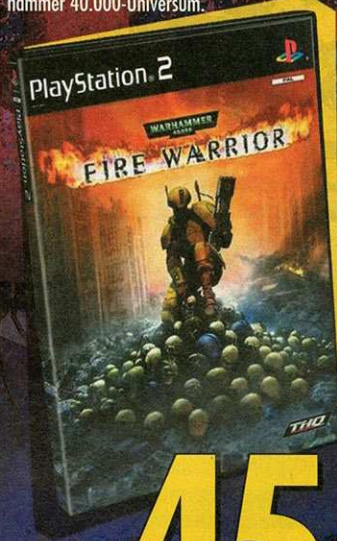
Racing Simulation 3
(USK: o. A.)



Voraussichtlich erhältlich ab **31.10.03!**

Fire Warrior Warhammer (USK: 18)

Knallharte Ego-Shooter-Action aus dem Warhammer 40.000-Universum.



2 Topspiele in einer DVD Verpackung:
+ **GTA Vice City Deutsch**
+ **GTA 3 Platinum**
(USK: 18)

Du sparst im Vergleich zu den Einzelpreisen ca. 30 Euro.

Voraussichtlich erhältlich ab **24.10.03!**

14.95 € 45.- € 59.- €

Wichtiger Hinweis: Sollte Ihr örtlicher Experte/Handeler einen Artikel ausnahmsweise nicht vorrätig haben, wird er Ihnen schnellstmöglich beschaffen. USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

Time Crisis 3



Action mit Pistole, Uzi oder Schrotgewehr:
Beim Kampf gegen Schurken zählt Reaktion!



ⓘ Aggressive Nahkampf-Attacken zwingen euch zu äußerst schnellen Kontern...

Ärger auf der Urlaubsinsel Lukano: Ein Heer schwer bewaffneter Invasoren reißt sich das idyllische Eiland unter die Nägel und plant einen Raketenangriff auf den Rest der Welt. Die beiden Agenten Alan Dunaway und Wesley Lambert landen mit Pistole, Maschinenpistole, Granatwerfer und Pumpgun-Flinte am Sandstrand und schießen sich den Weg frei...

Hollywoodreif!

Schon in den ersten Spielminuten fliegen euch die Kugeln um die Ohren! Mit PS2-Lichtpistole oder Controller ballert ihr euch aus der Ego-Perspektive auf vorgegebenen Wegen bis zum Oberschurken Giorgio Zott.

Erst wenn alle heftig schießenden Gegner getroffen sind, spurtet euer Alter Ego bis zur nächsten Deckung. Der Clou an "Time Crisis 3" ist nach wie vor die Zeit-Komponente. Denn bei schwerem Beschuss oder leerem Magazin hechtet ihr per Knopfdruck blitzschnell in Deckung und ladet so die Waffen. Das kostet aber immer etwas Zeit – wer zu oft daneben schießt, dem droht das Spielende. Das Nachlade-Feature bringt jetzt aber einen weiteren Aspekt ins Spiel. Hinter der Barrikade wählt ihr nun mit dem Abzugsfinger eine der vier Waffen aus. Mit



ⓘ Gelungene Combo! Durch Mehrfach-Treffer eines oder mehrerer Angreifer sammelt ihr viele Punkte. Genial: Die realistischen Trefferanimationen und die rasend schnelle MG-Action.

der Uzi-MP mähst ihr ganze Gruppen um oder trommelt auf gepanzerte Fahrzeuge, mit dem großen Trefferradius der Pump-Flinte erledigt ihr entfernte Gegner leichter, und der Granatwerfer lässt auch Geschützstellungen in Rauch aufgehen. Munition für diese Helferlein besorgt ihr durch mehrfachen Treffen gelb gekleideter Terroristen.

Mit neun Missionen ist die gnadenlose Hatz durch Felsentäler, Naturschutzgebiete oder über fahrende Züge hinweg etwas kurz, als Bonus gibts aber einige nette Zusatzeinsätze, u.a. mit Scharfschützengewehr. Der Zweispieler-Modus im Splitscreen ist aufgrund klitzekleiner Fenster leider nervig.

➔ **CHRISTIAN BLENDL**

PS2 Meinung



Bester Teil der Serie – und der spannendste Lichtpistolen-Titel überhaupt! Hier spielt ihr die Hauptrolle in einem filmreif inszenierten Action-Thriller. Ihr langweilt euch nicht mit einer schießbudenartigen Aneinanderreihung von Gegnern, sondern euch greifen hier mächtige Transporthubschrauber an, ein Schiff sinkt unter euren Füßen oder ihr flüchtet in einer halbschweren Jeep-Fahrt. Leider flimmert die Grafik stark, dafür bleibt die Action stets butterweich. Man merkt "Time Crisis 3" seine professionelle Vergangenheit als Spielhallen-Juwel an. Ein Meilenstein des Genres: Laut, sexy, schnell, dramatisch, gut.

PS2 Testergebnis

TIME CRISIS 3		Lichtpistolen-Geballere	Alter: ab 16		
HERSTELLER: Sony	ENTWICKLER: Namco			ca. 60 Euro	
1-2 Spieler (Split, i.Link), Memory Card, DualShock2, Sprache und Text mehrsprachig, Lichtpistole G-Con 2			STEUERUNG:	9/10	SPIELSPASS
POSITIV		NEGATIV		UMFANG:	86
🔴 100 % geniale Action		🔴 Flimmernde Grafik		GRAFIK:	
🔴 Packende Inszenierung		🔴 Etwas zu kurz		SOUND:	
🔴 Waffenwechsel-Feature sorgt für Taktik		🔴 Keine alternativen Wege zum Erkunden			
Unglaublich packende Lichtpistolen-Ballerei mit filmreifer Story.					PROZENT



**Rangehen auf Erstliga-Niveau.
Hautnah.**

CLUB FOOTBALL

DEIN CLUB. DEIN LEBEN. DEIN SPIEL.



Willkommen in der Profi-Liga!

Die Topclubs schaffst Du's nicht über Nacht. Aber über Club Football. Dem ersten offiziellen Spiel zu Deinem Lieblingsclub. Laufe ein in Dein Stadion, zusammen mit all den Topstars Deines Vereins. Trikots und Werbeanzeigen tragen die Logos aller Sponsoren, beim Einzug ins Stadion ertönen die echten Fan-Gesänge von den Fans. Über einen Spieler-Editor kannst Du Dich selbst auf den Platz schicken und Dein Team verstärken. Hier liegt alles bei Dir... Mehr Infos unter www.codemasters.de/clubfootball

www.codemasters.de

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

© 2003 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. "Club Football"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners. The use of player names and images is authorised by FIFA and its member associations. References to footballers, managers or teams in the game do not imply any association between them and the game.

Pro Evolution Soccer 3



Auch dieses Jahr spielen im Finale der PlayStation2-Champions-League "Pro Evolution" und "FIFA". Wir haben uns beide Spiele genau angeschaut.



ⓘ Umringt von spanischen Abwehrrecken versucht der portugiesische Mittelfeldspieler Maniche, den Ball gefährlich in Richtung Tor zu bringen.



ⓘ David Beckham übt seine raffinierten Freistöße ausgiebig auf dem Trainings-Platz.

Die neue Saison ist eröffnet. Bundesliga, Pokal, Champions League – alle Fußball-Fans sind wieder heiß auf spannende Begegnungen. Passend dazu bringen Konami und Electronic Arts die neuesten Versionen ihrer renommierten Titel auf den europäischen Markt. Dieser ist seit Jahren fest in der Hand von "FIFA". Seit über einem Jahrzehnt gilt EAs Fußball-Serie als Tabellenführer – zumindest wenn es um Verkaufszahlen geht. Spielerisch hingegen haben die japanischen Entwickler von Konami mit "Winning Eleven" (hier als "Pro Evolution Soccer" bekannt) schon lange die Nase vorn. Und auch die Mehrverkäufe von "FIFA" schmelzen langsam dahin. Umso spannender also, wie sich die beiden aktuellen Versionen im Vergleich schlagen werden.

Erst auf den zweiten Blick

Die revolutionären grafischen Verbesserungen, die noch vor Monaten von "PES 3" erwartet wurden, blieben aus. Zwar wurden die Spielermodelle verfeinert und die Gesichtszüge realistischer gestaltet, doch auf den ersten Blick hat sich kaum etwas getan. Erst wenn die ersten Grätschen, Zweikämpfe und Torschüsse über den Bildschirm laufen, bemerkt man den Unterschied: "PES 3" ist

nun noch realer! Rangeleien um den Ball, den Gegner mit dem Rücken abschirmen, sogar das Handspiel hat nun endlich in die Serie Einzug gehalten! Besonders an den Torhüter-Animationen wurde gefeilt. Abrollen, Beinabwehr und ein Hechtsprung bei einer scharfen Flanke wurden eingebaut. Trotzdem bleiben die Schlussmänner noch immer ein Unsicherheitsfaktor. Ihr Verhalten ist noch nicht ganz perfekt. Oft unterschätzen sie bei langen Bällen den Abstand zum heranrasenden Stürmer oder sie klatschen den Ball unnötig nach vorne ab. Gerade bei Flanken zeigen sie Stellungsfehler. Wer gerne selbst das Geschick der Torhüter übernehmen möchte, darf mit einer zuschaltbaren manuellen Steuerung eingreifen.

Der deutlichste Unterschied zum Vorgänger jedoch fällt erst nach etlichen Spielen auf: Es fallen deutlich mehr Tore. Zum einen liegt das sicher am verbesserungswürdigen Torwartverhalten, zum anderen sind nun auch Standardsituationen wesentlich gefährlicher. Eckbälle und Freistöße sind nun leichter zu platzieren. Für den Verteidiger ist das manchmal nervig, da es noch immer kaum Möglichkeiten gibt, die Abwehr in einem solchen Moment zu formieren. So gar die Tricks einiger Stars finden sich im

Spiel wieder. Sei es nun Ronaldos ange-täuschter Schuss oder Kahns weiter Ab-schlag – viele solcher kleiner Bewegungen verändern zwar nicht den Spielablauf, ge-ben dem Ganzen aber einen Hauch von Rea-lismus und verleihen dem Spiel Seele.

Eine Frage der Ballance

Am Spielablauf, der Künstlichen Intelli-genzen und der Ballphysik gibt es wie erwartet nichts auszusetzen. "PES 3" gilt in diesen Bereichen als alte und neue Referenz. Dies gelingt Konami durch eine perfekte Mi-schung aus einfacher aber vielfältiger Steu-erung, authentischem Spielerverhalten und einer gelungenen Balance von Angriffs- und Verteidigungsmanövern. Tugenden, die man schon von den Vorgängern kannte und die konsequent weiter verbessert wurden.

Alte Hasen werden sich daher schnell zurecht finden. Die Steuerung ist bis auf Kleinigkeiten identisch. Einzige Änderungen sind das Ballverhalten bei Standards, Seit-wärtsdribblings und Beinschüsse mit R2 und eine neue Trick-Bewegung mit dem rechten Stick. Die kleine Pirouette sieht zwar schön aus, ist aber häufig brotlose Kunst.

16 unterschiedliche Schiedsrichter sind einstellbar. Sie unterscheiden sich jedoch



📌 In der Wiederholung: Dieser tödliche Pass bringt Henry in eine aussichtsreiche Position.

📌 Dieser mutige Hechtsprung des ungarischen Schlussmanns Kiraly verhindert die englische Führung. Standardsituationen sind in "PES 3" um einiges gefährlicher geworden.

nicht nur in ihrem Äußeren, sondern insbesondere in der Bestrafung von Fouls. Einige sind nämlich sehr rigoros bei der Kartenverteilung und ganz schnell fliegt man nach einer Grätsche vom Platz. Wer übrigens mehr als vier Platzverweise erhält, erzwingt ein Abbruch des Spiels und die Partie wird 3:0 für den Gegner gewertet.

Mensch, Schiri – Vorteil!

Eine echte Innovation ist die frisch eingebundene Vorteilsregel. Waren früher taktische Fouls im Mittelfeld eine effektive Taktik um Angriffe zu unterbinden, gibt der Schiri nun oft Vorteil. In einem solchen Moment wird ein kleines gelbes Logo eingeblendet.

Der Kommentar hingegen ist mal wieder ein Graus! Wieso die Entwickler eine perfekte Künstliche Intelligenz der Akteure hinkriegen, gleichzeitig aber die Kommentatoren einen derartigen Stuss von sich lassen, bleibt ein Rätsel. In der einen Sekunde spielt man noch "Fußball vom anderen Stern" und einen Angriff später sollte man "dringend die Taktik ändern".

Irgendwann ist man von den Weisheiten des Premiere-Duos "Fuß und Küpper" dermaßen genervt, dass man sie nur noch laut-

los erträgt. Immerhin sind die Fangesänge passabel und die Spielgeräusche wirken wie live aus dem Stadion. Grafisch macht "PES 3" keine riesigen Sprünge. In diesem Jahr war Feinarbeit angesagt. Weitere Animationen wurden eingebunden, ebenso neue Stadion- und Lichteffekte. Sehr schön wirken die Rasenverhältnisse von "saftiges Grün" bis hin zu "schweres Geläuf". Trotzdem muss Konami grafisch nachlegen, um nicht zu weit von "FIFA" abgehängt zu werden.

➔ SWEN HARDER

PS2 Meinung



Wenn man von der schwachen Präsentation und dem mittlerweile peinlichen Kommentar absieht, gibt es an "PES 3" kaum etwas auszusetzen. Im Gegenteil: Erst nach Dutzenden von Partien erschließt sich dem Spieler die ganze Bandbreite der Steuerung und der taktischen Möglichkeiten. Hinzu kommen etliche Kleinigkeiten, wie Staranimationen, versteckte Tricks und die neue Vorteilsregel. So macht Fußball Spaß! "PES 3" hat aber, wie alle Spiele, die nahe am realen Vorbild sind, das Problem, dass es mit der Realität verglichen wird und da fehlt Konami leider noch immer eine zugkräftige Lizenz.



PS2 Testergebnis

PRO EVOLUTION SOCCER 3		Fußball	Alter: frei	
HERSTELLER: Konami	ENTWICKLER: Konami		ca. 60 Euro	
1-8 Spieler (Multitap), MC, analog, DualShock2, Sprachausgabe u. Text deutsch, 50/60Hz, Editor		STEUERUNG: 10/10	SPIELSPASS	
POSITIV 📌 Realistische Simulation 📌 Perfekte Ballphysik 📌 Flache, daher sehr motivierende Lernkurve	NEGATIV 📌 Präsentation ist mager 📌 Editor bietet zu wenig 📌 Viele Spielernamen sind verfälscht	UMFANG: 6/10	92	
		GRAFIK: 8/10		
		SOUND: 7/10		
"PES" war noch nie so nahe an der spielerischen Perfektion.				PROZENT

Interview

"Das 'FIFA'-Ranking interessiert uns nicht!"

Auf welcher Basis kreieren Sie die Werte der einzelnen Spieler?

Takatsuka: Offizielle Ranglisten, wie das "FIFA"-Ranking interessieren uns nicht. Zwei Mitglieder des Teams sind ständig damit beschäftigt, Videomaterial aus den stärksten Ligen der Welt zu sichten und vergleichen dabei die Spieler untereinander. All diese Eindrücke fließen in die große Spieler-Datenbank ein.

Die Stärke der Teams ist also abhängig von der Klasse der Spieler?

Takatsuka: Ja, aber wir berücksichtigen auch, wie sie harmonieren. Dabei spielen Strategie, Taktik und Aufstellung eine wichtige Rolle. Das ergibt den Wert "Teamwork".

Lizenzen sind wichtig für den Verkaufserfolg. Warum klappt es nicht, eine für "PES" zu ergattern?

Takatsuka: Mit dem Zustand sind wir natürlich auch nicht zufrieden und arbeiten hart daran, die wichtigsten Lizenzen zu bekommen. Je erfolgreicher unser Spiel in Europa wird, desto besser sind die Chancen auf bessere Lizenzen. Daher sieht es für die Zukunft gar nicht so schlecht aus.



📌 "PES"-Produzent Takatsuka (zweiter v.l.o.) stellte sich mit seinem Team den OPM2-Fragen.

FIFA Football 2004

Action-Fußball ade: Der neueste EA-Sports-Kick will endlich als ausgewachsene Sport-Simulation ernst genommen werden.



📌 In den zahlreichen Nahaufnahmen, Replays und Sofortwiederholungen läuft die Grafik zu Hochform auf und kommt echten TV-Übertragungen recht nahe.

FIFA Football" ist tot, es lebe "FIFA Football". Dass EA Sports seine kommerzielle Parade-Serie komplett neu programmiert, ist nichts Neues – das war schon im vergangenen Jahr so. Doch mit der 2004er-Version gingen die Kanadier nicht nur einen, sondern gleich mehrere Schritte weiter. Von der "PES"-Reihe immer stärker unter Druck gesetzt, ist "FIFA Football 2004" kein reiner Action-Kick mehr.

Physik: Note "Gut"

Schon die stark an den Konami-Konkurrenten erinnernde Standard-Weitwinkel-Kamera zeigt, wo's lang geht. Das neue "FIFA" versteht sich als richtige Simulation. Die drastisch verbesserte Ballphysik und der endlich an echtes Fußball erinnernde Spielaufbau tragen dem Rechnung.

Es ist nun spürbar schwieriger, sich in Richtung gegnerisches Tor vorzuarbeiten, speziell in den beiden oberen der vier Schwierigkeitsstufen agiert die Verteidigung sehr aggressiv. Ebenfalls positiv beurteilen wir den weitgehenden Wegfall typischer Situationen ("Sweet Spots"), aus denen früher regelmäßig Tore entstanden sind. Der Ball bewegt sich erstmals komplett "frei", die Spielzüge verlaufen stets anders.

Das stark verbesserte Abwehrspiel hat immer noch eine Macke: Ist euer zentraler Mann umkurvt, setzen die Flügelverteidiger kaum nach, der gegnerische Stürmer hat dann oft freien Zug zum Tor. Außerdem funktioniert das Wechseln des aktiven Spielers nicht wunschgemäß: Immerhin ist die Balance zwischen manuellem und automatischem Umschalten einstellbar, doch geht der Wechsel stets zu träge vonstatten.

Starrknöpfiges Pad

Die in ihren Grundfunktionen unveränderte Steuerung hat jetzt zwei neue Features: Mit der R2-Taste bleibt der Spieler mit dem Ball am Fuß stehen und vollführt per rechtem Analog-Stick diverse Tricks und Täuschungsmanöver. Mit L2 wiederum werden drei Spieler ohne Ball markiert. Den Aktiven wechselt ihr durch erneutes Drücken der L2-Taste und steuert ihn mit dem rechten Stick. So könnt ihr Spieler sich gezielt freilaufen lassen und anspielen, was aber erst nach viel Übung halbwegs funktioniert.

Den normalen Sprint in den freien Raum per L1 gibt's natürlich weiterhin. Wer das alles gern nach eigenem Gusto angerichtet hätte, sieht komplett in die Röhre. Wir wissen nicht, welcher Teufel EA Sports dabei



📌 Tolle Idee: In den unteren Spielklassen tretet ihr in entsprechend kleinen Stadien an.

geritten hat, die Tastenkonfiguration unveränderbar zu machen – zumal ihr das Pad beim Vorgänger noch nach Belieben frei belegen konntet.

Überarbeitet hat EA Frei- und Eckstöße. Bei direkten Freistößen bestimmt ihr Schusskraft sowie Effekt und markiert mit einem Cursor den gewünschten Torwinkel. Dummerweise geht das nur relativ nahe vorm Kasten; viel zu früh schaltet "FIFA Football 2004" auf ein recht seltsames System um, das auch bei Eckstößen zur Verwendung kommt. Ihr steuert nicht den ausführenden Akteur, sondern gebt ihm nur ungefähre Anweisungen, wohin er zielen soll. Stattdessen wählt ihr den Ballempfänger aus und steuert diesen. Ehrlich gesagt war uns auch nach mehreren Stunden Spielzeit der Sinn des Ganzen nicht so recht klar. Es ist unnötig kompliziert und versprüht trotz einer Vielzahl vorwählbarer "Schablonen" keinerlei Spannung.

Dribblings nutzlos

Zusammen mit dem stark verminderten Spieltempo verkommt "FIFA Football 2004" ein wenig zum Rasenschach – Dynamik fehlt. Die L2- und R2-Kniffe integrieren sich nur mäßig in den Spielablauf und wirken



❶ Per R2-Taste versucht euer Spieler im Stand sein Gegenüber auszutanzten.



❷ Kraftvoll zieht Dortmunds Everthorn ab. So dynamisch wie hier wirkt das Geschehen auf dem Spielfeld aber nur selten, zu umständlich und langatmig geriet der Spielablauf.

sehr künstlich. Zudem verlässt sich das Programm zu stark auf diese schwer zu beherrschenden Gimmicks: Den Verteidiger mal eben mit einem Haken, schnellem Antritt oder reiner Kampfkraft zu düpieren, ist fast unmöglich. Über die Taktikbildschirme lässt sich das kaum korrigieren. Sie entsprechen immer noch denen von 1996 und sind absolut unzureichend.

Neues fiel EA hingegen zum Thema Spielmodi ein: Im Karriere-Modus müsst ihr bestimmte Saisonvorgaben erfüllen und kümmert euch um das Training und die Verträge eurer Spieler. Für Erfolge winken Prestige-Punkte; kommen genug zusammen, ist sogar der Wechsel zu einem besseren Verein möglich. Um die kompliziertere Steuerung zu verinnerlichen, dürft ihr erst mal auf dem Bolzplatz trainieren.

Internet-Fußball

Zum Thema Testmuster: Wir hatten eine komplett englische Version vorliegen, in den Handel kommt natürlich eine lokalisierte Fassung. Zudem ruckelte das Spiel teilweise stark, was laut EA Sports in der Verkaufsversion nicht mehr der Fall sein soll. Wir sind skeptisch – ob's tatsächlich stimmt, veröf-

fentlichen wir in der nächsten OPM2-Ausgabe. Gleiches gilt für den Online-Test. Wir warten ab, bis genügend Fans auf den Servern sind. Ebenfalls verschieben wir die Bewertung des "Fusion"-Features. Mit dem könnt ihr die Einstellungen des EA-Fußballmanagers "FM 2004" in "FIFA" importieren, ein Match austragen und das Ergebnis im "FM" verwenden. Zum Test stand jedoch noch keine "FM"-Version bereit.

➔ **MICHAEL GALUSCHKA**

PS2 Meinung



Bei der Wandlung vom Action-Fußball zur Simulation verhungert das 2004er-"FIFA" auf halbem Weg. Gute Ansätze sind da:

Die Ballphysik schlägt klar die aller bisherigen "FIFAs", die Tore fallen nicht mehr nach dem immer gleichen Schema. Doch zur Brillanz eines "PES" fehlen noch Lichtjahre. An konkreten Aspekten lässt sich das kaum festmachen, es kommt einfach nie ein wirklich tolles Spielgefühl auf. Bei vielen Aktionen beschleicht einen das Gefühl, dass sie nicht dem eigenen Zutun entspringen, sondern vom Programm gewollt sind. Dank Präsentation und Lizenz-Overkill springt gerade noch so eben ein 80er heraus.

PS2 Testergebnis

FIFA FOOTBALL 2004		Sport	Alter: frei
HERSTELLER: EA Sports	ENTWICKLER: Electronic Arts		ca. 60 Euro
1-8 Spieler (Online, Multitap), Text deutsch, Sprachausgabe deutsch, mehrsprachig, 16:9, DPL 2		STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS
POSITIV ⚡ Verbesserte Ballphysik ⚡ Netter Karriere-Modus ⚡ Riesige Anzahl an Ligen, Teams und Stadien	NEGATIV ⚡ Mangelnde Dynamik ⚡ Skurriles Ecken-System ⚡ Neue Steuerungskniffe zünden nicht so recht	UMFANG: 8/10	81
		GRAFIK: 8/10	
		SOUND: 8/10	
Das völlig neue "FIFA"-Gefühl kann nur in Ansätzen überzeugen.			PROZENT

Harter Zweikampf

"PES 3" und "FIFA '04" im Vergleich

TEAMS UND LIZENZEN

PES 3: Recht wenige Teams; Mannschaften und (sehr gut nachgebildete) Spieler müssen teilweise ohne Originalnamen auskommen. ●●●●●●●●

FIFA: Überwältigende Masse an Teams, Ligen und Spielern, die zudem samt und sonders mit ihren Originalnamen versehen sind. ●●●●●●●●

SPIELABLAUF

PES 3: Besser und realistischer kann man echten Fußball kaum nachbilden. Trotz gewaltiger Spieltiefe relativ eingängige Steuerung. ●●●●●●●●

FIFA: Gegenüber Vorgängern deutlicher Fortschritt, aber immer noch stark steigerungsfähig. Neue Steuerungskniffe wirken aufgesetzt. ●●●●●●●●

PRÄSENTATION

PES 3: Wenig optische Schmankerl, grauenhafter Kommentar, aber viel Stadionatmosphäre und exzellente Animationen. ●●●●●●●●

FIFA: Spielgrafik in der Standardansicht auf "PES"-Niveau, schwächere Animationen, aber viel TV-Atmosphäre und toller Soundtrack. ●●●●●●●●

TAKTIK & MANAGEMENT

PES 3: Überraschend umfangreiche Taktik- und Aufstellungsoptionen, Meisterliga-Modus mit ausreichenden Management-Funktionen. ●●●●●●●●

FIFA: Karriere-Modus mit befriedigenden Einflussmöglichkeiten; völlig veraltete und unzureichende taktische Einstellungsoptionen. ●●●●●●●●

The Simpsons: Hit & Run

Eine Stadt im "Grand Theft Auto"-Stil und der typische "Simpsons"-Humor – dieser delikate Genre-Mix vereint die Stärken beider Erfolgs-Serien.



🕹 Selbst die Abkürzung durch den Kernkraft-Reaktor ist für Homer kein Hindernis.



🕹 Ihr müsst im virtuellen Springfield einfach nur an ein geparktes Fahrzeug laufen und mit der Dreieck-Taste einsteigen – kommt euch das nicht irgendwie seltsam bekannt vor? Also uns schon...

Bereits zum dritten Mal schafft die quietschgelbe Zeichentrick-Familie Matt Groenings den Sprung von der TV-Serie in ein interaktives Videospiel. Wie der Titel "The Simpsons: Hit & Run" ("Schlag zu & Lauf weg") bereits vermuten lässt, handelt es sich diesmal um ein rasanten Action-Abenteuer. Anleihen bei der "Grand Theft Auto"-Serie sind dabei überhaupt nicht zufällig.

Witzige Aufträge

Wer eine durchgehende Handlung erwartet, wie wir sie von vielen anderen Titeln dieses Genres kennen, den müssen wir leider enttäuschen. Genau wie die Zeichentrick-Serie ist auch das Videospiel in viele unterhaltsame Episoden aufgeteilt.

Ihr startet zunächst mit dem schusseligen Homer, der als Übungsmission aus Abus Supermarkt leckere Eiscreme für Marge holen soll. Schon sein Weg dorthin erinnert sehr stark an einen Einsatz aus "Grand Theft Auto". Auf Knopfdruck sprintet Homer zu seinem Wagen und steigt in das rosa Vehikel. Zur Orientierung dient ein runder Radar in der rechten Bildschirmcke. Zusätzlich zeigen euch grüne Pfeile auf der Straße, wohin ihr fahren müsst. Den Zielort

markieren ein leuchtender Punkt oder eine glühende Tür, durch die ihr sogar die Gebäude betreten könnt. Weitere Disziplinen, wie ein Wettrennen mit Smithers oder eine kleine Jump'n'Run-Einlage im Kernkraftwerk, bei der ihr diverse Generatoren zerstören müsst, lockern den Spielablauf auf. Später dürft ihr weitere Familienmitglieder und sogar Apu steuern. Alle treten mit ihren deutschen Original-Synchronstimmen auf. Die schöne Stadtkulisse kann dabei voll überzeugen. Zwar ist der grafische Detailgrad nicht ansatzweise so hoch wie bei "True Crime" – für das "Simpsons"-Gefühl ist aber passend und ausreichend.

➔ MARKUS HÄBERLEIN

PS2 Meinung



"The Simpsons: Hit & Run" beginnt witzig und abwechslungsreich. Es macht einfach ungeheim Spaß, mit Homer durch Springfield zu brettern und die spannenden Aufträge zu erfüllen. Leider gibt es aber mit der Zeit immer weniger spaßige Jump'n'Run-Einlagen wie beispielsweise im Kernkraftwerk und immer mehr langwierige Auto-Rennen, bei denen ihr öfter mal eine bekannte Strecke zurücklegt. Die Kamera ist bei Aufgaben zu Fuß etwas hektisch. Trotzdem sollte dieses Spiel bei allen "Simpson"-Fans neben den DVD-Boxen einen Ehrenplatz im Regal bekommen.



PS2 Testergebnis

THE SIMPSONS: HIT & RUN		Renn/Action	Alter: ab 6		
HERSTELLER: Vivendi Universal		ENTWICKLER: Radical Entert.		ca. 60 Euro	
Memory Card, analog, DualShock2, Texte deutsch, deutsche Original-Synchronsprecher aus der Serie			STEUERUNG: 8/10		SPIELSPASS
POSITIV		NEGATIV		78	
🔴 Witzige Dialoge		🔴 Zu viele Fahr-Missionen			
🔴 Direkte Steuerung		🔴 Hektische Kamera			
🔴 Alle bekannten "Simpsons"-Charaktere		🔴 Missionen sind teils viel zu einfach			
			UMFANG: 9/10		
			GRAFIK: 7/10		
			SOUND: 9/10		
Genialer Pflicht-Titel für eingefleischte "Simpson"-Fans.					PROZENT

SUCHER - TREIBER - JÄGER: SIEGE BEI DER QUIDDITCH™-WELTMEISTERSCHAFT.



Jetzt kannst auch Du endlich Quidditch™ spielen - den Lieblingssport der Hexen und Zauberer. Führe Dein Haus zum Sieg in Hogwarts™ und stell' Dich dann der ultimativen Herausforderung - der Quidditch™-Weltmeisterschaft. Wähle eines der neun Nationalteams und spiel' alle Positionen durch. Schnell. Spannend. Erstmals kannst Du *alles* erleben.



IN LUDO EST



Challenge Everything™



www.harrypotter.ea.com
www.harrypotter.com
www.eagames.de

PC CD-ROM



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE™

© 2003 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke. "PlayStation" und the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

HARRY POTTER and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR. WAIVE LOGO:™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (1993).

SSX 3



Lange mussten wir darauf warten. Doch jetzt ist es soweit: Holt die **Snowboards aus dem Keller** und erlebt das beste "SSX"!



Für die fetzigen Übertricks gibt es natürlich mehr Style-Punkte, als für normale Manöver. Seid ihr schnell genug, verfällt euer Charakter einem Adrenalin-Rausch.

SSX-Herausforderungen

Das neue "SSX" strotzt nur so vor Snowboard-Events und spielerischen Herausforderungen. Wir haben die interessantesten für euch zusammengestellt.



SUPERPIPE:

Zeigt Big Airs und coole Trick-Combos. Der Boarder mit den meisten Punkten gewinnt.



SLOPESTYLE:

Rast über viele kleinere Hügel hinweg und zeigt in kurzen Abständen eure besten Combos!



BIG AIR:

Fliegt tiefe Schluchten hinunter und zeigt die stylischen Übertricks.



RIVAL:

Fahrt gegen nur einen Gegner. Der kämpft allerdings auch mit unfairen Mitteln!

Es ist vollbracht! Mehr als zwei Jahre harter Arbeit hat das kanadische Entwicklungsteam von Electronic Arts in den neuen "SSX"-Teil investiert. Das Snowboard-Spektakel ist nach "SSX Tricky" das beste Tiefschnee-Vergnügen für die PlayStation2. Auf riesigen, weitläufigen Pisten zeigen coole Teenager waghalsige Tricks.

Ein Berg muss reichen

Im Gegensatz zu den beiden Vorgängern gibt es diesmal nur einen Berg zum Erkunden. Der hat es allerdings in sich! Seine drei Gipfel werden euch schnell an eure Grenzen bringen. Zunächst müsst ihr auf den Anfängerhängen des niedrigsten Gipfels zeigen, was in euch steckt. Erst wenn ihr dort zahlreiche Aufgaben und Herausforderungen bestanden habt, gibt's den Pass für den nächsten Gipfel. Das dauert aber seine Zeit. Jede der drei Erhebungen ist nämlich unterteilt in weitere drei Aufgabenbereiche.

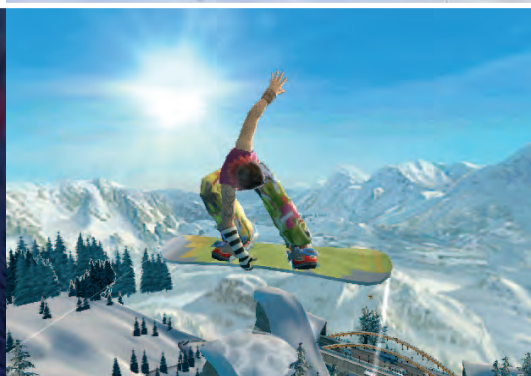
Bei den Rennen kämpft ihr meistens gegen fünf andere Fahrer um den Sieg, während es bei den Freestyle-Wettbewerben mehr auf Tricks und Punkte ankommt. Wem das alles zu stressig ist, der fährt mit der Option "Freeride" kreuz und quer die Pisten hinab und genießt die Umgebung.

Trotzdem solltet ihr immer die Augen offen halten, denn insgesamt sind auf den Strecken mehr als 100 "Sammlerobjekte" versteckt. Entweder schaltet ihr mit denen weitere Herausforderungen frei, oder ihr tauscht sie gegen Geld oder weitere Ausrüstungsgegenstände ein.

Besonders beeindruckend sind die Abfahrten zur Skipass-Qualifikation. Eigentlich bieten die einzelnen Abschnitte jeweils nur drei Minuten lang Fahrspaß. Die Abschluss-Rennen jedoch sind die Summe aller Abschnitte und dauern weit über eine Viertelstunde. Und dabei wird kein einziges Mal nachgeladen – eine Meisterleistung!

Wahnsinns-Übertricks

Alte "SSX"-Fans werden sich schnell heimisch fühlen auf den Pisten, denn prinzipiell hat sich an der Steuerung und am Fahrverhalten nicht viel geändert. Noch immer zeigen die jungen Wilden mit den vier Schultertasten ihre Tricks. Und davon haben sie einige in petto. Durch geschicktes Kombinieren füllt sich nach und nach eure Adrenalin-Leiste auf. Sie dient zum einen als Boost-Vorrat und zum Vorführen der so genannten "Übertricks". Seid ihr nämlich voll aufgeladen, habt ihr etwa 20 Sekunden Zeit, einen



Habt ihr alle Teilstücke gemeistert, geht's zum Schluss den ganzen Berg runter.

Durch Aufsammeln von speziellen Symbolen erhaltet ihr höhere Punktzahlen.



Je nach Gipfel erwarten euch unterschiedlichste Witterungsverhältnisse. Von strahlendem Sonnenschein bis hin zu schweren Schneestürmen reichen die Wetterkapriolen.

Man darf die Boarder sowohl optisch als auch in ihren Talenten verbessern.

der fetten Moves zu zeigen. Gelingt euch das neun Mal in einem Rennen, habt ihr bis zum Schluss unendlich Boost und hängt jeden eurer Gegner ab.

Cool, cooler, Radio Big

Auf die halsbrecherischen Fahrten warten zehn Charaktere. Psymon, Elise, Mac, Kaori, Zoe und Moby stellten bereits in "SSX Tricky" ihr Können unter Beweis. Neu dabei sind der kleine Griff, der durchgedrehte Viggo, der gestandene Nate und Allegra, ein etwas eigenbrötlerisches Mädels. Alle beginnen mit demselben Grundwert in den Fertigkeiten Beschleunigung, Edging, Tempo, Drehung, Stabilität, Zähigkeit und Tricks. Das im Laufe des Spiels erhaltene Geld dürft ihr zum Steigern eurer Fertigkeiten einsetzen.

Vier Tage bevor "SSX 3" am 31. Oktober in Deutschland erscheint, bringt EA in Zusammenarbeit mit Virgin den offiziellen Soundtrack zum Spiel. Dann dürft ihr euch schon mal mit den exklusiven Songs von Fatboy Slim, The X-Ecutioners, Placebo und N.E.R.D rhythmisch auf das Spiel einstellen. "SSX 3" bietet euch sogar die Möglichkeit, eure Lieblingstitel selbst zu arrangieren und ätzende Lieder zu verbannen. Wer die Zu-

sammenstellung der Tracks einem Profi überlassen möchte, der schaltet auf "Radio Big". Durchs Programm des Senders führt ein cooler Moderator, der zwischen seinen Ansagen auch Tipps einstreut. Auch die Geräuschkulisse samt Sprachausgabe ist perfekt. Toll: Zum ersten Mal unterstützt ein Spiel neben Surround auch THX.

Grafisch ist "SSX 3" eine Augenweide. Überall gibt es kleine Details und jede Piste ist anders gestaltet. So geht es zunächst durch langsamen Tiefschnee an Tannenhainen vorbei, später brettet man durch vereiste Höhlenlabyrinth und erreicht von Scheinwerfern erleuchtete Event-Squares.

SWEN HARDER

PS2 Meinung



Dieses Spiel ist fett! Riesige, nicht enden wollende Areale, ein extrem motivierendes Talentssystem und der nahezu perfekte technische Rahmen ergeben das beste "SSX", das es jemals gab. Da haben sich die zwei Jahre Entwicklung wirklich gelohnt! Das Team hat konsequent an den positiven Eigenschaften der Vorgänger festgehalten und viele neue Ideen eingebracht, an denen sich die Konkurrenz fortan messen lassen muss. Schade nur, dass bei der Umsetzung auf den PAL-Fernsehstandard die butterweiche Grafik auf der Strecke geblieben ist. Insgesamt aber gilt: Genial, fordernd, brillant!

PS2 Testergebnis

SSX 3		Trendsport	Alter: frei		
HERSTELLER: Electronic Arts		ENTWICKLER: Electronic Arts		ca. 60 Euro	
1-2 Spieler, MC, analog, DualShock2, Sprachausgabe u. Texte deutsch, 16:9, THX, Fahrereditor, Online			STEUERUNG: 8/10		SPIELSPASS
POSITIV ⚡ Ewig lange Strecken ⚡ Cooles Charakterdesign ⚡ Motivierendes Steigerungssystem	NEGATIV ⚡ Leichtes Ruckeln ⚡ Schwerer Einstieg ⚡ Kein Trainings-Modus für "SSX"-Neulinge	UMFANG: 9/10		90	
		GRAFIK: 9/10			
		SOUND: 10/10			
"SSX 3" hebt das Snowboard-Genre auf ein höheres Niveau!					PROZENT



90





**PC
CD**



PlayStation 2



Legacy of Kain: Defiance © 2003 Crystal Dynamics. Developed by Crystal Dynamics. Published by Eidos. Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, Legacy of Kain, and the related characters are trademarks of Crystal Dynamics. Crystal Dynamics is a wholly owned subsidiary of Eidos. Eidos and the Eidos logo are registered trademarks of Eidos Inc. All rights reserved.



ERSTMALS VEREINT, AUF EWIG VERDAMMT.

LEGACY OF KAIN

— D E F I A N C E —

PREVIEW: WWW.LEGACYOFFKAIN.COM

NBA Live 2004



Kaum startet die stärkste Basketball-Liga der Welt in eine neue Saison, ist Electronic Arts zur Stelle: Die 2004er-Version strotzt vor Veränderungen.



Die leuchtende Freiwurf-Anzeige wird nun direkt aufs Brett projiziert.



Der zu den New Jersey Nets gewechselte Alonzo Mourning steigt zum Monster-Block gegen San Antonios Tim Duncan hoch. Einfache Punkte gibt es nicht mehr!

Dass sich Sportspiele-Krösus EA jedes Jahr etwas Neues einfallen lässt, um die Kunden wieder zum Kauf der aktuellsten Version zu bewegen, sind wir gewohnt. Doch dieses Jahr greift man bei "NBA Live 2004" ganz tief in die Trickkiste: Zunächst hat sich das komplette Spiel von einer schnellen Dunk-Show zu einer etwas gemächlicheren Simulation gewandelt. Jetzt agieren die Spieler besonders in der Defensive wieder wie echte Könnern. Krachende Dunks und leichte Korbleger muss man sich schwer erarbeiten.

Neue Steuerung

Eine elementare Änderung hat auch die Steuerung erfahren. Jetzt gibt es nämlich zwei unterschiedliche Wurf-Tasten. Zum einen die Layup/Dunk-Taste, zum anderen die Sprungwurf-Taste. Zu Anfang ist es eine schwere Umstellung, doch nach einigen Partien hat man den Bogen raus und das Spiel wirkt dadurch noch realistischer.

Mit der "Freestyle Control" dürft ihr mit dem rechten Analog-Stick gekonnte Basketball-Manöver ausführen: "Crossover-Dribblings", "Hinter dem Rücken" und "Täuschungen". Kombiniert mit der Turbo-Taste sind unzählige Bewegungen möglich.

Die Spielmodi bieten wie immer das volle EA-Programm. Freundschaftsspiel, Saison, Play-Offs und Training sind nur die Wichtigsten. Neu ist hingegen der Dynasty-Modus. Hier übernehmt ihr die Geschicke eines kompletten NBA-Teams vom Training über den College-Draft bis hin zur Meisterschaft.

Technisch überzeugt "NBA Live 2004" durch die überarbeiteten Animationen. EA macht die Bewegungen der Mitspieler nun auch von eurem Verhalten abhängig. Je nach eurer Aktion bieten sie sich an oder laufen sich frei. Ab und an merkt man dem Verfahren an, dass es noch nicht perfekt ist, denn manchmal wirken die Animationen abgehackt.

SWEN HARDER

PS2 Meinung



Ein wenig überrascht war ich schon vom neuen "NBA Live". Scheinbar war den Entwicklern die Vorjahres-Version auch ein wenig zu einfach und zu flott ausgefallen. Nun schaltet man wieder einen Gang zurück und konzentriert sich auf gepflegten Simulations-Basketball. Dass auch dieser Spaß macht, liegt an der durchdachten Steuerung und den vielen – teilweise noch nicht ganz ausgereiften – Angriffsbewegungen. Und wer sich länger mit diesem Spiel beschäftigen möchte, darf sich auf den tiefgründigen Dynasty-Modus freuen. Fazit: EA hat mit "NBA Live 2004" mal wieder die Nase vorn.

PS2 Testergebnis

NBA LIVE 2004		Basketball	Alter: frei	
HERSTELLER: Electronic Arts		ENTWICKLER: Electronic Arts		ca. 60 Euro
1-4 Spieler (Multitap), analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Texte deutsch, Surround, Editor			STEUERUNG: 9/10	SPIELSPASS
POSITIV 🔴 Durchdachte Steuerung 🔴 Tolle Präsentation 🔴 Motivierender Spieler/Manager-Modus	NEGATIV 🔴 Lange Ladezeiten 🔴 Kommentar in Englisch 🔴 Einige Animationen wirken noch holprig	UMFANG: 9/10	85	
		GRAFIK: 8/10		
		SOUND: 8/10		
EAs Erfolgsformel: Mehr Simulation + neue Modi = Spaß.				PROZENT



Rolling

Während sich Acclaims "Aggressive Inline" an actionorientierte Spieler mit einer Vorliebe für wahnwitzige Combos richtet, schlägt "Rolling" in die Simulationskerbe. Geschwindigkeit und Sprunghöhe kommen der Realität recht nahe. Zudem werdet ihr nur selten mehr als drei Tricks in einem Sprung schaffen. Grinds und Manuals über ellenlange Wegstrecken hingegen sind auch bei "Rolling" kein Problem.

Im Karriere-Modus erkundet ihr mit einem von 20 Inline-Profis insgesamt 14 Levels

und besorgt euch von verschiedenen Personen knifflige Aufgaben. Ihr macht Tricks für die Fotografen, ahmt die Combo eines Skaters nach oder sammelt die fünf Teile des "Rolling"-Logos. Durch das Lösen der Aufgaben schaltet ihr Levels frei, erhaltet neue Tricks und entwickelt die Werte eures Skaters. Obendrauf gibt's noch einen Zweispieler-Modus und einen Park-Editor.

"Rolling" sieht zwar recht ordentlich aus, bietet aber absolut nichts, was die Konkurrenz in diesem Genre nicht auch hat. Es eignet sich bestenfalls für Inline-Fans, die sich mit einem Skateboard- oder BMX-Spiel nicht anfreunden können.

CG



In manchen Arenen nehmt ihr an Punkte-Wettbewerben teil und zeigt coole Tricks.



Während die Animationen gut gelungen sind, sehen die Levels ziemlich öde aus.

PS2 Testergebnis

ROLLING		Trendsport	Alter: ab 12	
HERSTELLER: Take2	ENTWICKLER: Indy Games			ca. 60 Euro
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Text deutsch, mehrsprachig, Passwörter, Streckeneditor			STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS
POSITIV 🔴 Klasse Animationen 🔴 20 Skater, 14 Levels 🔴 Parkeditor und Zweispieler-Modus	NEGATIV 🔴 Träge Steuerung 🔴 Kahle Leveloptik 🔴 Bietet in keinerlei Hinsicht etwas Neues	UMFANG: 8/10	69	
		GRAFIK: 7/10		
		SOUND: 8/10		
Uninspirierte, aber technisch solide Inline-Skating-Simulation.				PROZENT

NHL Hitz Pro

Midways "NHL Hitz"-Serie wird erwachsen: Im neuesten Ableger mit dem Zusatz "Pro" laufen komplette Fünfer-Teams über eine realistisch dargestellte Eisfläche, haben nicht nur mit dem Gegner, sondern (auf Wunsch) auch mit allen wichtigen Eishockey-Regeln zu kämpfen und müssen auf Alien- und Ballonköpfe verzichten.

Bierernst ist das Ganze deswegen noch lange nicht. Euch erwartet kein krampfhaft auf realistisch getrimmtes Simulationsmonster, sondern unkompliziertes, superschnelles Haudrauf-Hockey mit Zauberpässen, Riesen Chancen und Mega-Checks im Sekundentakt. Dass die Ergebnisse ver-

gleichsweise hoch ausfallen, liegt aber nicht zuletzt an den mäßig haltenden Goalies.

Neben einer kompletten Saison dürft ihr auch im Franchise-Modus antreten, in dem ihr ein unbekanntes Team in die NHL bringen müsst. Besonders gewitzt ist das "Pick Up Hockey". Hier treten keine ausgebufften Profis in riesigen Stadien an, sondern in Anoraks und Sweatshirts gepackte Hobby-Spieler auf zugefrorenen Teichen, Wiesen oder gar in Inlinern auf Parkplätzen. "NHL Hitz Pro" ist ein durch und durch pfliffiges Arcade-Eishockey, bei dem besonders die flüssige Steuerung und das stimmungsvolle Soundgewand überzeugen.

MG



Der Freizeithockey-Modus ist eine kurzweilige, willkommene Abwechslung.

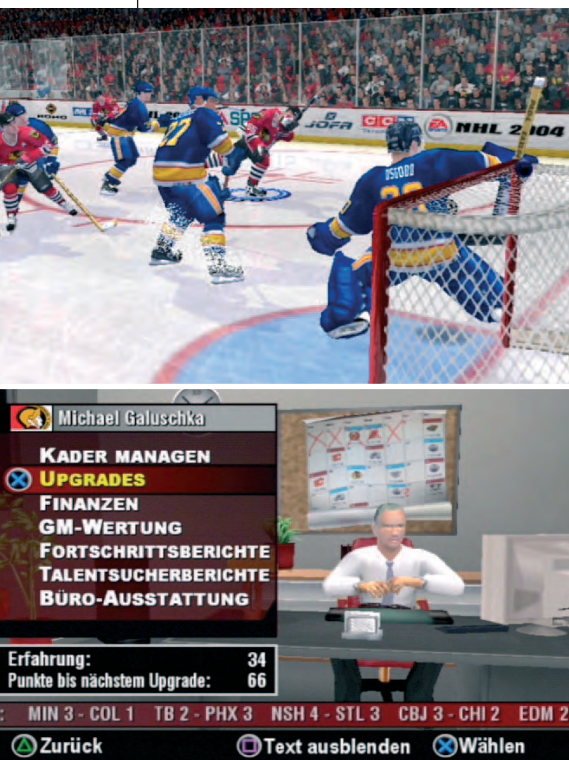
PS2 Testergebnis

NHL HITZ PRO		Sport	Alter: ab 12
HERSTELLER: Midway	ENTWICKLER: Konami		ca. 60 Euro
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text englisch		STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS
POSITIV 🔴 Tolle Soundkulisse 🔴 Simple Steuerung 🔴 Perfekt auf Action getrimmter Spielablauf	NEGATIV 🔴 Mäßige Torhüter 🔴 Durchwachsene Grafik 🔴 Keine wirklich ideale Kameraperspektive	UMFANG: 6/10	83
		GRAFIK: 7/10	
		SOUND: 9/10	
Der perfekte Pausenfüller: Schnell, actionreich, unkompliziert.			PROZENT

NHL 2004



Mit neuen Spielmodi, umgekrempelter Steuerung und mehr Realismus schlittert EA zurück an die Eishockey-Spitze.



Im Dynasty-Modus trifft ihr auch finanzielle und strategische Entscheidungen.

EA Sports' ruhmreiche "NHL"-Serie wurde im letzten Jahr doppelt in die Defensive gedrängt. Kunden waren angesichts der lustlosen 2003er-Version angesäuert, gleichzeitig stürmte Sega mit dem tollen "NHL 2K3" an die Genrespitze. Der Befreiungsschlag "NHL 2004" gleicht einem netzzerfetzenden Schlagschuss von der blauen Linie: Besser kann man Gegner und Publikum kaum beeindruckern.

Die Hockey-Dynastie

Da ein weiterer Aufguss dieses Ziel nie erreicht hätte, begannen die Entwickler noch mal von vorne. Die Spielmechanik wurde in Richtung Simulation getrimmt, unterstützt von einem neuen Steuersystem: Zum normalen Pass gesellt sich das gelupfte Abspiel, in der Abwehr machen Checks per Analog-Stick und die verfeinerte Verteidiger-KI das Leben leichter (und im Angriff schwerer). Den Tiefgang von Segas "ESPN Hockey" erreicht das zwar nicht ganz, aber die gepflegten Spielzüge und das durchdachte Powerplay sind gegenüber dem Vorgänger eine klare Steigerung.

Das altbekannte Franchise-Prinzip erbt der Dynasty-Modus, der sich stärker als bisher an Sport-Manager anlehnt. Ihr be-



Panther gegen Pinguine: Erstmals in der "NHL"-Serie stehen sich die Teams der Deutschen Eishockey Liga (DEL) auf dem Eis gegenüber – inklusive aller Originalmannschaften und -spieler.

treut nicht einfach nur den Kader, sondern legt auch Eintrittspreise fest, bestimmt die Trainingsintensität und führt Vertragsverhandlungen. Über ein Upgrade-System könnt ihr in zehn Abstufungen bessere Mitarbeiter einstellen und die Ausstattung des Vereins verbessern – alles hat Auswirkungen auf das Potenzial der Mannschaft.

Bei der Präsentation brilliert "NHL 2004" wie eh und je. Erwähnen wollen wir hier speziell den (wieder) englischen, verbesserten Kommentar, die schöneren Zuschauerränge, den knackigen Rock-, Punk- und Metal-Soundtrack sowie den Wegfall der elendigen "Breakaway"-Kamera.

➔ MICHAEL GALUSCHKA

PS2 Meinung



Klasse! Das von Grund auf neue "NHL 2004" ist ein echter Volltreffer. EA Sports überrascht mit begeisterndem Eishockey, dem die Balance zwischen ausgefeilter Simulation und rasanter Puck-Action perfekt gelingt. Bei Physik, Spieltiefe und Optionsfülle steht "NHL" zwar gegenüber Segas "ESPN" knapp im Abseits, kann das aber mit seinem Dynasty-Modus und der Deutschen Eishockey-Liga (DEL) ausgleichen. Die kanadischen Sportspiel-Seniors schnüren hier ein eisiges Rundum-sorglos-Paket, bei dem Präsentations-Prunk und spielerische Innovation endlich einmal den gleichen (sehr) hohen Level erreichen.

PS2 Testergebnis

NHL 2004		Sport	Alter: frei	
HERSTELLER: Electronic Arts		ENTWICKLER: EA Sports		ca. 60 Euro
1-4 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch, Dolby Pro Logic II		STEUERUNG: 9/10		SPIELSPASS
POSITIV 🔴 Exzellente Präsentation 🔴 Endlich Innovationen 🔴 Perfekte Mischung aus Action und Simulation	NEGATIV 🔴 Menüs teilweise konfus 🔴 Dürrtfeige Statistiken 🔴 Stark schwankende Gegnerstärke	UMFANG: 9/10		88
		GRAFIK: 9/10		
		SOUND: 9/10		
Die vierte PS2-Saison der NHL ist bislang eindeutig die Beste.				PROZENT



XIII - zehnteil

PS2

55.99 €

12+

Ubi Soft

DARGAUD

XIII

RANK! BANG!

Playcom Online Shop

www.playcom.de

24 Stunden Blitzservice | Lieferung per Post und UPS | Versand in Sicherheitsverpackungen
kostenloses Playcom-Magazin | Vorbestellservice | Lieferungen ab 60 € versandkostenfrei

Titel	Plattform	Preis
Baphomets Fluch 3	PS2	58.90 €
Breath of Fire Dragon Quarter	PS2	54.99 €
Colin McRae Rally 4.0	PS2	57.99 €
Conflict: Desert Storm 2	PS2	54.90 €
Dog's Life	PS2	58.99 €
Daxter 2 - Renegade	PS2	59.00 €
Pro Evolution Soccer 3 (PES3)	PS2	54.99 €
Unlimited Saga	PS2	56.99 €
Sony Playstation 2 + EyeToy CamJam	PS2-Zubehör	199.00 €
Sony Playstation 2 - Silber Edition	PS2-Zubehör	229.00 €

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

playcom

Versand: Playcom Software Vertriebs GmbH, An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Telefax: 03 61.49 29-292, E-Mail: info@playcom.de. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

03 61.49 29-300
Bestellannahme: Mo-Fr 8.00 Uhr - 20.00 Uhr, Sa 9.00 Uhr - 16.00 Uhr
Blitzservice: Bestellungen vor 16.00 Uhr werden am selben Tag versandt.
Händleranfragen erwünscht

Judge Dredd: Dredd vs. Death

"Ich bin das Gesetz!" Spätestens seit Sylvester Stallones Kinohit hat Judge Dredd die muffige Comic-Nische verlassen und erlangte Berühmtheit.



Die Vampire sind rasend schnell und sprinten im Angriff direkt auf euch zu.

Kurzer Blick in die Zukunft: Irgendwann im 22. Jahrhundert sind die Zustände auf der Erde ziemlich aus dem Ruder gelaufen. Die Menschheit lebt in riesigen überfüllten Städten, in denen Verbrechen und Dekadenz regieren. Besonders schlimm geht es in der 40-Millionen-Stadt Mega City One zu. Kleinkriminelle streiten sich mit Todeskultisten und ausgewachsenen Superschurken darum, wer den wenigen braven Bürgern zuerst das letzte Hemd ausziehen darf.

Polizeiarbeit

Um das Chaos halbwegs in den Griff zu kriegen, übernehmen die sogenannten Judges (engl.

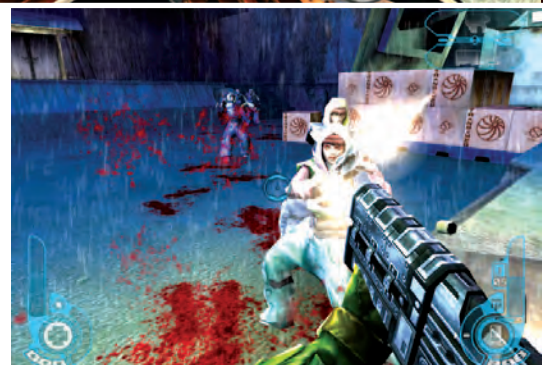


Klischeegerecht stoßen wir im Kaufhaus auf eine Horde schlurfender Zombies.

Richter) die Verbrechensbekämpfung. Sie sind Richter, Geschworene und Vollstrecker in Personalunion. Wenn ihnen ein Verbrecher vor den Lauf ihrer Knarre kommt, wird in Sekundenschnelle Verhaftung, Aburteilung und zur Not auch gleich Exekution vor Ort vorgenommen. Ein besonders berühmter Gesetzeshüter ist Judge Joseph Dredd. Ohne zu sehr auf die in zahlreichen Comics erzählte Geschichte des streitbaren Superhelden einzugehen (er hat seinen eigenen Bruder abgeurteilt und getötet, diverse Ausflüge in Parallel-Universen hinter sich und wurde sogar schon einmal getötet und wieder zum Leben erweckt), so viel in aller Kürze: Judge Dredds Partnerin ist Psy-Judge Anderson und seine Erzfeinde sind der fiese Judge Death du dessen drei unheilige Partner Judge Fire, Judge Fear und Judge Mortis. Und damit sind wir auch schon mitten im Spiel.

Im Namen des Gesetzes

In "Judge Dredd: Dredd vs. Death" legt ihr euch in einem flotten Ego-Shooter mit den besagten Judges Mortis, Fire, Fear und Death an. Die sind im Verlauf einer unkontrollierten Vampirplage in Mega City One aus dem Hochsicherheits-Gefängnis entkom-



Wenn mehrere Feinde auf einmal angreifen, heißt es Überblick bewahren.

men und arbeiten nun wieder fleißig an der Vernichtung allen Lebens. Damit es nicht so weit kommt, ballert ihr euch Level für Level durch die unterschiedlichsten Arenen, bis ihr endlich die Verstecke der vier Bösewichter ausgemacht habt und sie in knallharten Bosskämpfen zur Strecke bringt.

Doch auch die normalen Levelgegner haben es in sich. Anfangs seid ihr, quasi im Tutorial, damit beschäftigt, randalierende Graffiti-Kids hochzunehmen. Schnell jedoch kriechen die ersten Vampire und Zombies aus ihren Löchern und ganze Gangs von Todeskultisten "reden" mit ihren Bleispritzen auf euch ein. Kurz: Es wartet ein ereignisreicher Arbeitstag auf Judge Dredd und seinen Lawgiver.



PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Warhammer 40k: Fire War: 20 große Außen- und Innenlevels im Warhammer-Universum laden zum Austoben ein. Lläuft superflüssig.	THQ	11/2003	86%
TimeSplitters 2 Die absolute Ego-Shooter-Referenz, und das nicht nur wegen des gelungenen Mehrspieler-Modus.	Eidos	11/2002	92%
James Bond: Nightfire Der perfekte und abwechslungsreiche Ego-Shooter für Bond-Fans. Leider etwas kurz geraten.	EA	1/2003	86%



Multiplayerduelle per Splitscreen sind zu zweit und auch zu viert möglich.

Jeder gegen jeden: Im Gefängnis heißt es Judges gegen Häftlinge gegen Vampire.



Die flinken Vampire springen unvermittelt auf euch zu, wenn sie nahe genug sind.

In engen Schächten wie diesem sollte man nicht mit Granatwerfern herumspielen. Selbst wenn einem ein Vampir an die Kehle geht. Sonst heißt's "Game Over".

Apropos Lawgiver: Dieser handliche kleine Schießprügel gehört zur Standardausrüstung der Judges und kann gehörig loslegen. Auf Knopfdruck stellt ihr ihn auf verschiedene Kaliber um: Schnellfeuer, Panzer brechend, explosiv, Ziel suchend – für praktisch jede Situation gibt's die passende Munition. Besonders fies sind die Brandgeschosse. Diese entzünden eure Gegner nach dem Einschlag. Danach laufen sie noch ein paar Schritte und greifen weiter an, bis sie nach einiger Zeit schließlich tot umkippen. "Judge Dredd: Dredd vs. Death" ist eindeutig kein Kinderspiel!

Hände hoch!

Aber es geht zum Glück nicht nur ums Ballern. Judge Dredd ist schließlich Gesetzeshüter und hat sich die Verteidigung der Unschuldigen (zumindest einiger davon) auf die Fahnen geschrieben. So müsst ihr immer aufpassen, dass ihr nicht zu viele Passanten um die Ecke bringt.

Auch der Abschuss anderer Judges macht sich in eurer Personalakte nicht gut und kann zur Aburteilung durch die eigenen Kollegen führen. Besonders witzig ist, dass auch die bösen Jungs gerne mal die Flinte ins Korn werfen. Wenn ihr genügend Mitglie-

der einer Bande weggeballert habt, bekommt es der Rest mit der Angst zu tun und ergibt sich. Sie werfen dann ihre Waffen weg und knien sich auf den Boden und strecken die Hände in die Luft. Ab diesem Zeitpunkt gelten sie als Zivilisten und stehen unter dem Schutz des Gesetzes, dürfen also nicht mehr erschossen werden... aber verhaftet! Dazu geht ihr einfach nahe an sie heran und legt ihnen auf Knopfdruck Handschellen an. Damit gefährdet ihr euch im Level genauso wenig, als würdet ihr sie umlegen und spielt euch außerdem Bonusmaterial frei. Eine feine Idee, die "Dredd vs. Death" eindeutig von der Masse der Ego-Ballereien abhebt.

TOBIAS SCHWEIKL

PS2 Meinung



Knallhart, aber herzlich! Waren wir ursprünglich ob der angestaubten "Judge Dredd"-Thematik skeptisch, sind wir eines Besseren belehrt worden. Die Verbrechensbekämpfung als Street Judge ist technisch sauber, spielerisch gehaltvoll und zieht vom ersten Augenblick an in ihren Bann. Vor allem das Knarre-weg-du-bist-verhaftet-Element gibt dem Ego-Shooter eine neue Dimension.

Völlig neu wird das Genre freilich auch hier nicht erfunden. In Deutschland wird das Spiel in einer entschärften Ab-16-Version angeboten, die aber immer noch genug Härte bietet.



PS2 Testergebnis

JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH		Ego-Shooter	Alter: ab 16		
HERSTELLER: Vivendi	ENTWICKLER: Rebellion			ca. 60 Euro	
1-4 Spieler (Multitap), Memory Card, analog, Dual-Shock2, Sprachausgabe u. Texte deutsch, 50/60Hz,			STEUERUNG: 9/10	SPIELSPASS	
POSITIV 🔴 Intuitive Steuerung 🔴 Gute Endzeitstimmung 🔴 Schöne Lichteffekte und Ragdoll-Engine	NEGATIV 🔴 Manchmal zu düster 🔴 Munition arg knapp 🔴 Gegner tauchen zu oft unverhofft auf	UMFANG: 8/10		84	
		GRAFIK: 8/10			
		SOUND: 8/10			
Packender Ego-Shooter mit innovativem Verhaften-Feature.				PROZENT	

My Street

Andere Kinder wollen nicht mit euch spielen? Dann zieht um in die verspieltste Nachbarschaft der Welt!



Bei der "Tetris"-Variante "Chemie" müsst ihr gleichfarbige Atome aneinander reihen.



Alles nur geklaut: Für das Minigame "Hühner hüten" hat sich Sony Segas Dreamcast-Spiel "Chu Chu Rocket" genau angeschaut – und bis auf den Grafikstil alles 1:1 nachgemacht.

Sony kämpft aktiv gegen die Vereinsamung vor dem Bildschirm. Bis zu vier Spieler sind bei "My Street" herzlich eingeladen – entweder als lustiges Quartett vor dem Fernseher (Multitap2 erforderlich!) oder aus aller Welt per Online-Gaming (ihr braucht den PS2-Netzwerk-Adapter!).

Spiele aus allen Bereichen

Sieben Minigames in jeweils mehreren Varianten sorgen für eine bunte Mischung. Sportsfreunde fühlen sich pudelwohl bei Beach-Volleyball und Völkerball. Rasant ist das RC-Rennen, bei dem ihr ferngesteuerte Autos um einen sandigen Parcours lenkt. "Chemie" ist ein Spiel für Tetris-Fans: Von oben fallen Atome herunter und sobald das Druckbarometer ganz oben ist, könnt ihr mit einem Laser gleichfarbige Atomkreise zum Explodieren bringen.

Geistige Frische braucht ihr auch beim "Hühner hüten": Ihr lockt kleine Gockel durch Platzieren von Richtungspfeilen in euren Stall – sind jedoch die fiesen Schweine wieder unterwegs, solltet ihr die Pfeile auf die Gegner richten. Ähnlich funktioniert das "Murmeln": Hier gilt es, mit einer Magnet-Murmeln kleinere Schusser anzuziehen, sie mit der eigenen Farbe zu markieren und

dann ins Tor zu bugsieren. Im siebten Spiel tuckert ihr mit dem Rasenmäher über die Wiese und versucht, mehr Grün abzuschneiden als eure Kontrahenten. Doch Vorsicht: Rasiert ihr das Blumenbeet, gibt's ordentlich Punktabzug. Gefallen euch einige Spiele nicht, erstellt ihr eine Liste mit euren Lieblings-Games und veranstaltet ein Turnier.

Solo-Spieler basteln sich im Geschichte-Modus ein Kind und bestimmen Aussehen und Klamotten. Dann startet die Geschichte: Ihr seid in einen neuen Ort gezogen, müsst in der Nachbarschaft Freunde finden. In der Umgebung gibt's z.B. einen Spielplatz mit Rutsche und Schaukel zu entdecken.

☞ THOMAS SZEDLAK

PS2 Meinung

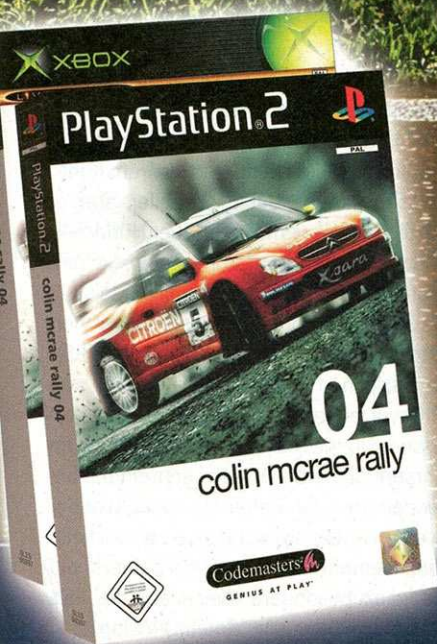
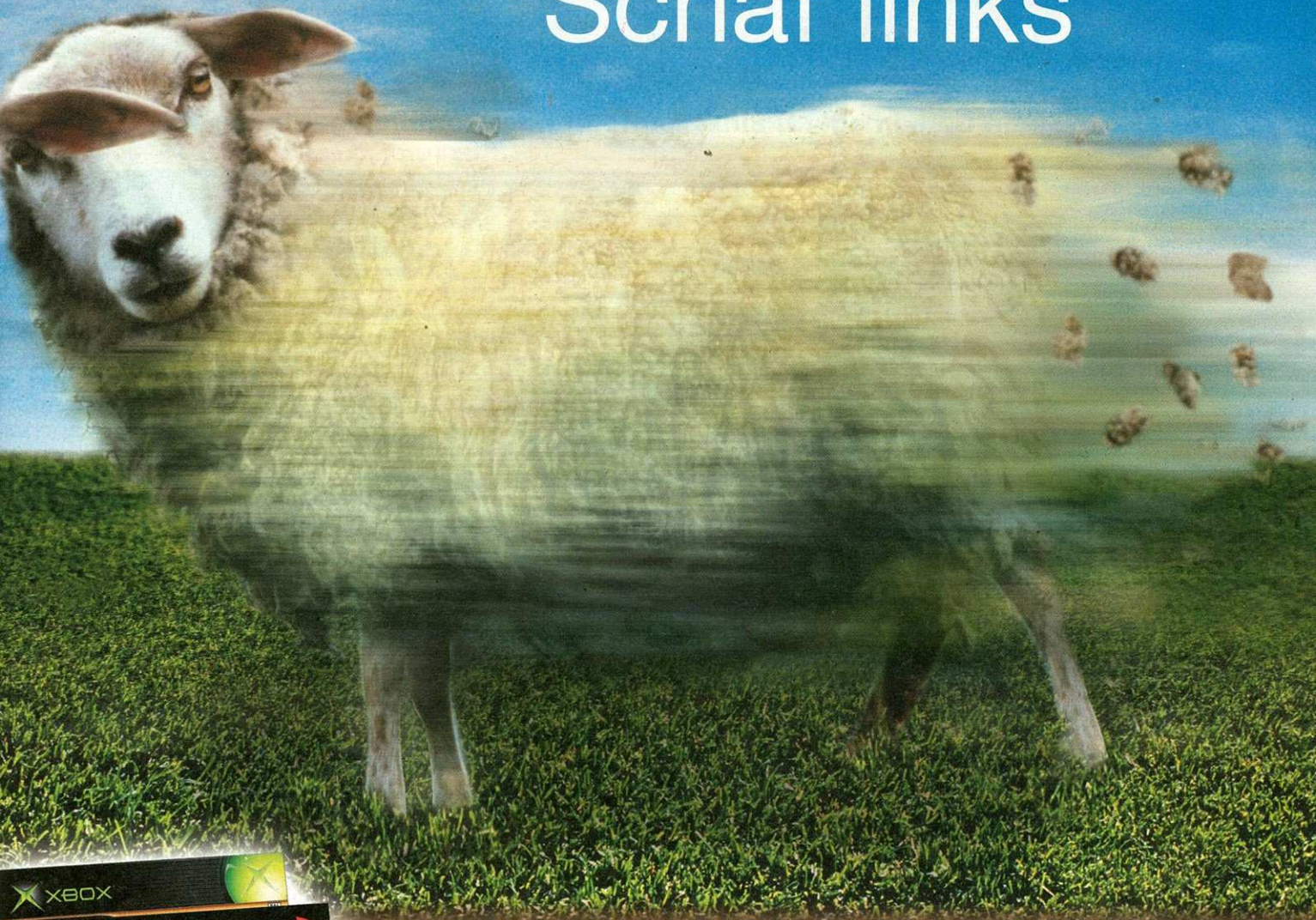


Endlich wieder ein Familien- und Partyspiel mit einer bunten Minigames-Mischung. Leider gibt es nur sieben Spiele. Dass Sonys Minigame-Erfinder kaum eigene Ideen hatten, sondern gnadenlos geklaut haben, ist zu verschmerzen. Steuerungsmängel (bei den beiden Sportspielen) und grafische Schwächen (bei allen Minigames) hätte man aber ausmerzen können. Vermisst haben wir einen Drumherum-Modus Marke "Mario Party". Der Geschichte-Modus für Alleine-Spieler ist zwar nett, in erster Linie ist "My Street" aber ein durchaus gelungenes Multiplayer-Game – und darauf bezieht sich auch unsere Wertung.

PS2 Testergebnis

MY STREET		Geschicklichkeit	Alter: frei
HERSTELLER: Sony	ENTWICKLER: Idol Minds	ca. 60 Euro	
1-4 Spieler (Multitap), Memory Card, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, 50/60Hz, Online-Gaming		STEUERUNG:	6/10
POSITIV		UMFANG:	6/10
⊕ Sympathischer Look ⊕ Witziges Partyspiel... ⊕ ...das man auch online spielen kann!		GRAFIK:	5/10
NEGATIV		SOUND:	6/10
⊖ Keine Knüllergames ⊖ Durchschnittliche Optik ⊖ Einige Minigames wirken hingeschludert.		70	
Ideenarme, trotzdem spaßige Spiele-Sammlung im Kids-Look.			PROZENT

Nächste Kurve, Schaf links



04™

colin mcrae rally



next generation rally

Colin McRae ist zurück. Mit packendem Meisterschafts-Modus, brandneuem freien Rallye-Modus, evolutionärem Test-Center und, und, und. Colin McRae Rally 04. Nie wurde der Rallye-Sport so umfassend umgesetzt. Mehr Spiel-Modi. Verbesserte Fahrphysik. Ultimatives Rallye-Feeling. Colin McRae Rally 04. Da bleibt kein Gegner ungeschoren...

www.codemasters.de

Codemasters 

GENIUS AT PLAY™

© 2003 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. "Colin McRae Rally 04" and "GENIUS AT PLAY" are trademarks of Codemasters. "Colin McRae" and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae used under license. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. This game is NOT licensed by or associated with the Sony Computer Entertainment Inc. "PS2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox and logos are either registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft.

DOG'S LIFE™

Ein tierisches Vergnügen!

Endlich kein Geheimagent, Einzelkämpfer oder Zombiejäger in der Hauptrolle.



ⓘ Sportlicher Hund: Für einen Extra-Knochen wirft Jake gerne drei Körbe.



ⓘ Auf seiner Suche nach Daisy schlägt es Jake später auch in ein Skigebiet. Dort erhaltet ihr unter anderem den Auftrag, einen verschollenen Wintersportler aufzustöbern.

Bravo Jake!

Endlich haben Hundebesitzer die Möglichkeit, zumindest virtuell in das Fell eines Vierbeiners zu schlüpfen. "Ach wie goldig!" oder "Das macht Mickey auch immer", lauten die Kommentare unserer Tierfreundinnen in der OPM2-Redaktion. Die Bewegungen von Jake sind verblüffend realistisch gestaltet. Auch wenn er einige Kunststückchen drauf hat, die mit Sicherheit kein Vierbeiner dieser Welt ausführen kann, lieben sie es, den kleinen Mischlingsrüden zu steuern. Es ist ja auch ein Videospiel und soll für Unterhaltung sorgen und nicht simulieren, wie man sein Haustier Gassi führt. Andererseits muss man sich wie im echten Leben gut um den kleinen Jake kümmern, damit er frisch bleibt. Man macht ihn sauber, spielt mit ihm und versorgt ihn mit ausreichend Futter.



Nachdem eure Herzallerliebste Daisy von skrupellosen Hundefängern eingesackt wird, begeben ihr euch als junger Mischlingsrüde Jake auf die Suche nach eurem vierbeinigen Traumweibchen. Ihr habt auch schon eine Idee, wo sie gefangen gehalten werden könnte, jedoch liegt bis dahin ein weiter Weg vor euch.

Knochen regieren die Welt

Ihr müsst viele Prüfungen meistern, eure Fähigkeiten verbessern und, das Allerwichtigste, Knochen sammeln. Diese bedeuten nämlich mehr als einen kleinen Snack zwischendurch, vielmehr wird durch sie euer Status bestimmt. Begegnet ihr einem

anderen Vierbeiner, wird euch dessen "Knochenstärke" angezeigt und informiert euch darüber, mit wem ihr es hier zu tun habt. Je mehr Knochen ihr auf eurem Konto verbuchen könnt, desto schneller, stärker und geschickter verhält sich euer Hündchen auf seiner Rettungsmission. Um an sie ranzukommen, müsst ihr aber einiges leisten. In jedem Abschnitt regiert ein anderer Vierbeiner sein Revier. Den gilt es in verschiedenen Disziplinen zu schlagen.

Bevor es jedoch zum tierischen Kräftemessen kommt, müsst ihr die Umgebung im wahrsten Sinne des Wortes erst einmal beschnuppern. Die Entwickler von Frontier Developments haben das hoch entwickelte Geruchsempfinden eines Vierbeiners auf eine ganz besondere Weise auf die PS2 gebannt – in Form der "Smell-O-Vision".

Per einfachem Tastendruck schaltet ihr aus der normalen Third-Person-Perspektive in eine blasse Ego-Perspektive, in der sämtliche Gerüche als bunte Wolken dargestellt werden. Am unteren Bildschirmrand sind alle Düfte, die es im aktuellen Level zu schnüffeln gibt, angezeigt. Habt ihr alle Duftwolken einer Farbe beisammen, tretet ihr gegen den Platzhirsch, vielmehr, den Platzhund an. Hundekuchenren-



📌 In der "Smell-O-Vision" seht ihr alle Gerüche als bunte Duftwolken.

nen, Löcher graben, Felder pinkeln oder Tauziehen zählen zu den üblichen Wettkämpfen. Für einen Sieg gibt's einen neuen Knochen. Außerdem dürft ihr nach jedem Sieg über einen anderen Schwanzwedler eine Minute lang in dessen Haut schlüpfen und dessen besondere Eigenschaften nutzen, um an weitere Fresschen zu kommen. Zum Beispiel rettet ihr dann als Bernasenhund einen verunglückten Bergsteiger oder erhascht als Dobermann einen Extra-Knochen, indem ihr eine Supermarkt-Verkäuferin einschüchtert.

Auch könnt ihr von älteren Hunden neue Bewegungen und coole Kunststücke erlernen. Sie bringen euch beispielsweise bei, wie ihr nach links oder nach rechts pinkelt, oder wie ihr auf verschiedene Weise leckere Goodies von Menschen erbettelt. Neben den üblichen Contests mit Hunden sind in jedem Level auch Spielchen geboten, die meist aus Aufträgen bestehen, die ihr von den ansässigen Zweibeinern bekommt.

Ihr jagt einen schlauen Fuchs auf einer Hühnerfarm, findet das ferngesteuerte Flugzeug eines Kindes wieder, bringt einem kleinen Mädchen die verschwundene Jacke wieder oder bringt schreckhafte Hühner durch lautes Bellen zum Eierlegen.



📌 Habt ihr diesen kräftigen Dobermann im Wettkampf geschlagen, dürft ihr in dessen Haut schlüpfen und die Vorteile seines einschüchternden Auftretens genießen.

Schmackofatz für Jake

Solch ein Hundeleben ist ganz schön anstrengend, also müsst ihr Jake stets mit Nahrung versorgen. Die findet ihr hauptsächlich in Mülltonnen oder Kisten. Einfach anrumpeln, bis sie umfliegen und mit etwas Glück findet ihr darin einen leckeren Happen für euren Wauwau. Jedoch ist dabei Vorsicht geboten, denn ab und an ist die Nahrung aus der Tonne verdorben und ihr fangt euch nichts als Blähungen ein.

Füttert ihr Jake nicht, lassen seine Schnelligkeit und Stärke nach und er neigt sein eigentlich so stolzes Haupt. Ein gewonnener Knochen bringt Jake ebenfalls wieder auf Trab, genauso wie eine ausgiebige Hundewäsche. Außerdem findet ihr neben jeder Hundehütte, die euch als Speicherpunkt dient, einen randvollen Napf.

Grafisch ist Sony's mutiges Projekt zwar kein Meilenstein, jedoch weiß die einfache, aber passende Umgebung mit kräftigen Farben zu gefallen. Auch sind die Bewegungen aller Vierbeiner sehr realistisch. Hat Sony etwa Hunde in das Motion-Capture-Studio geschickt? Die Steuerung des Helden ist sehr gelungen. Trotz seiner vier Pfoten lässt sich Jake einfacher steuern als so manch vir-

tueller Zweibeiner. Fast zu einfach, denn die Minispiele löst ihr oft mit schnellem Drücken ein und derselben Taste. Leider ist die Kamera vor allem an höher gelegenen Gebäudeetagen nicht optimal. Die deutsche Sprachausgabe liefert viele Lacher, ist jedoch nicht lippensynchron. Um die Dorf-Atmosphäre zu perfektionieren, erklingt unter anderem "Sweet Home Alabama". Die Hundewelt ist eben noch in Ordnung...

👉 PATRIC ROOS

PS2 Meinung



Alles für die Katz'? Keineswegs, "Dog's Life" kann sich wirklich sehen lassen! Das neueste Werk des "Elite"-Vaters David Brabens bietet Abwechslung vom allgegenwärtigen Einheitsbrei. Schöne Animationen, witzige Kommentare und viele Minispiele sorgen für gemütliche Unterhaltung. Besonders die Idee der "Smell-O-Vision" finde ich genial. Allzu anspruchsvoll ist das Abenteuer auf vier Pfoten allerdings nicht. Auch hat Sonys Next-Generation-Konsole optisch schon Besseres gesehen. Trotzdem sollten hier nicht nur Hundeliebhaber mal reinschauen, auch Fans bunter Jump'n'Runs werden eine Menge Spaß haben.

PS2 Testergebnis

DOG'S LIFE		Geschicklichkeit	Alter: frei
HERSTELLER: Sony	ENTWICKLER: Frontier Developments		ca. 50 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, mehrsprachig		STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS

Gladius



Grandiose Rollenspiel-Taktikkämpfe in düsteren Fantasy-Arenen – LucasArts zaubert einen Überraschungshit aus dem Hut!



➊ Auf dieser Karte zieht ihr von Stadt zu Stadt, um eure Kämpfe zu bestreiten.

➋ Kampf gegen eine bunt gemischte Gegnerhorde: Oben stehen die Feindinfos, links unten eure eigenen Balken für Energie sowie Angriffspunkte und rechts die verfügbaren Angriffsvarianten.

Rundenbasierte Taktikkämpfe, eingebettet in eine rollenspielartige Fantasywelt: Nein, auf den Massenmarkt zielt LucasArts hiermit wahrlich nicht.

Auch die Hintergrundstory verstärkt diesen Eindruck. Ihr lenkt die Geschehnisse eines Gladiatoren-Duos, das seine Kampfschule zur besten des Landes machen will. Dazu ziehen die beiden von Stadt zu Stadt, um sich in den örtlichen Arenen dem Publikum zu präsentieren.

Zieht die Schwerter!

Der eigentliche Kampf erfolgt feld- und rundenweise. Nach und nach zieht ihr eure Recken umher, greift den Gegner an und werdet wiederum von diesem attackiert. Für den Ausgang des Kampfes sind neben den Werten eurer Gladiatoren und viel Taktik auch ein wenig Geschick gefragt: Für den optimalen Schlag müsst ihr per Tastendruck eine bestimmte Zone in einem schnell anwachsenden Schlagbalken treffen. Auch die Höhe des Standortes sowie die Stellung der Figuren zueinander spielen eine Rolle.

Für Siege bekommt ihr Gold und eure Helden ernten Erfahrungspunkte. Damit könnt ihr neue Waffen kaufen, zusätzliche Kombattanten anheuern, bestimmte Angrif-

fe dazulernen und werdet allgemein stärker. Die ganze Verwaltung eures "Kampfstalls" ist sehr rollenspiellastig ausgelegt und macht ebenso viel Spaß wie die ausgeklügelten und raffinierten Auseinandersetzungen selbst. Beeindruckend ist auch der gewaltige Umfang: Bis alle Meisterschaften und Turniere gewonnen sind, vergehen locker bis zu 150 Spielstunden. Von Stadt zu Stadt reist ihr in einer 3D-Welt, auf der ihr bisweilen auch kleinere Quests zu erledigen habt. So konsequent und dabei höchst vergnüglich hat vor "Gladius" noch kein anderer PS2-Titel Rundenkampf und Rollenspiel-Elemente zu einer tollen Mischung vermengt.

➔ **MICHAEL GALUSCHKA**

PS2 Meinung



Da wird um jeden noch so laschen "Star Wars"-Titel ein Riesentatam gemacht, und ganz nebenbei entsteht bei LucasArts heimlich, still und leise ein Juwel. "Gladius" begeistert mit einem perfekt funktionierenden Genre-Mix abseits des Mainstreams. Spannende Kämpfe, viel Tiefgang, massenhaft Details und unglaublicher Umfang inklusive. Dank der durchdachten Steuerung und des eingängigen Spielprinzips legt man es gerne auch mal für ein paar Minuten zwischendurch ein – um dann erstaunt festzustellen, dass man doch wieder stundenlang in den Arenen unterwegs war.

PS2 Testergebnis

GLADIUS		Strategie	Alter: ab 12	 STAR	
HERSTELLER: Activision		ENTWICKLER: LucasArts		ca. 60 Euro	
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausg. deutsch, Text deutsch, Dolby Surround			STEUERUNG: 8/10		SPIELSPASS
POSITIV		NEGATIV		86	
⚡ Riesiger Umfang		⚡ Grafik nicht immer top			
⚡ RPG-Elemente		⚡ Ab und zu langatmig			
⚡ Spannende, abwechslungsreiche Kämpfe		⚡ Einstieg nichts für Gelegenheitsspieler			
			UMFANG: 10/10		
			GRAFIK: 7/10		
			SOUND: 8/10		
Fantastisch! Die bislang spannendsten PS2-Rundenkämpfe.					PROZENT



EINE NIEDERLAGE SCHMERZT MEHR ALS JEDER BODYCHECK

Kämpfe dich an die Spitze der DEL und besiege die NHL™-Elite.



www.easports.de

© 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und "It's in the game" sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. NHL, National Hockey League, das NHL-Abzeichen und der Stanley Cup sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken der National Hockey League. Alle NHL-Logos und -Marken sowie die in diesem Spiel abgebildeten Team-Logos sind Eigentum der NHL und der entsprechenden Teams und dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung der NHL Enterprises, L.P. nicht verwendet werden. © 2002 NHL. Alle Rechte vorbehalten. Offiziell lizenziertes Produkt der National Hockey League. National Hockey League Players' Association. NHLPA und das NHLPA-Logo sind Marken der NHLPA und werden von Electronic Arts Inc. in Lizenz verwendet. © NHLPA. Offiziell lizenziertes Produkt der NHLPA. Die Namen und Logos aller Städte sind Marken ihrer jeweiligen Besitzer und werden mit Genehmigung verwendet. Alle DEL-Logos sowie die Logos der DEL-Clubs sind Eigentum der Deutsche Eishockey Liga Betriebsgesellschaft mbH bzw. ihrer Gesellschafter-Clubs und dürfen ohne vorherige schriftliche Zustimmung nicht abgedruckt oder reproduziert werden. © Offizielles Lizenzprodukt der Deutsche Eishockey Liga Betriebsgesellschaft mbH. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Microsoft, Xbox und das Xbox-Logo sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern unter Lizenz von Microsoft verwendet. Nintendo GameCube ist ein Trademark von Nintendo. "PlayStation" und das "PS"-Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA SPORTS™ ist eine Electronic Arts™-Marke.

Buffy im Bann der Dämonen: Chaos Bleeds

Das Böse mobilisiert wieder all seine Kräfte: Geht mit dem **attraktiven Vampirschreck Buffy auf Dämonenjagd** und rettet die Welt vor dem Chaos.



🔪 Zusammen mit Willow vermöbelt ihr Vampire, die ins Hauptquartier eindringen.

Bisher mussten "Buffy"-Fans, die gleichzeitig PS2-Besitzer sind, neidisch ins Xbox-Lager schielen. Nur für die Microsoft-Konsole gab es die Umsetzung der TV-Serie mit dem Titel "Buffy: The Vampire Slayer". Der Nachfolger, "Chaos Bleeds", kommt jetzt auch für die PS2, und zwar vom englischen Entwickler Eurocom. Der hat sich durch technisch einwandfreie Spiele mit großen Namen wie Harry Potter oder James Bond (beide für EA) einen guten Ruf erarbeitet.

Die Handlung des Spiels reiht sich chronologisch in die zweite Hälfte der fünften "Buffy"-Staffel ein. Das Spiel könnte eine zusätzliche Episode der Serie darstellen. Die Jägerin und ihre Freunde Willow, Xander,

Spike und Tara werden zu Hause von einer Meute Vampire heimgesucht, wehren die Höllebrut jedoch erfolgreich ab. Kurz vor seinem Tod lässt ein Blutsauger den Namen "Kakistos" fallen, woraufhin Buffy und den anderen die Gesichtszüge entgleisen. In besagter Staffel ist dieser uralte und übermächtige Vampir nämlich von Faith getötet worden. Wie kann es sein, dass er nun wieder lebt? Auch der Schwarzmagier Ethan Rayne und "The First Evil" geben sich die Ehre und mimen Buffys Gegenspieler.

Knochenbrecher...

Das Spiel beginnt mit der eben beschriebenen Szene im Hauptquartier. Zunächst steuert ihr die Jägerin selbst, in den folgenden Level-Abschnitten übernimmt ihr auch die Kontrolle über Willow, Spike und Xander. Später gesellen sich Buffys Rivalin Faith sowie die lebendige Holzpuppe Sid zu den spielbaren Charakteren.

Die Kämpfer für das Gute unterscheiden sich nicht nur äußerlich voneinander, sondern auch durch ihre Attacken. Buffy und Faith sind sich sehr ähnlich und setzen auf schnelle Combos aus Tritten und Schlägen. Die Hexe Willow hingegen zeigt sich im Nahkampf etwas "untalentierte": Ihre fast ängst-



🔪 Obwohl er in der TV-Serie keine Superkräfte besitzt, haut Xander ordentlich zu.

lichen Hiebe hauen Draculas Nachfahren nicht wirklich um. Viel effektiver sind ihre Feuerbälle, ihr Schutzzauber und ihr Ziel suchender Flammenspruch.

Allen Charakteren gemein ist die Fähigkeit, bestimmte Gegenstände als Waffen zu benutzen. Das wichtigste Utensil ist der Holzpflöck. Die meisten Vampire bleiben zwar eine Zeit lang liegen nachdem ihr sie windelweich geklopft habt, doch schon bald stehen sie frisch erholt wieder auf – gerade so, als wäre nichts gewesen. Nur wenn ihr ihnen den Pflöck durchs Herz rammt, geben die Unholde ein für allemal Ruhe.

Einen ausgeruhten und unverletzten Vampir werdet ihr mit einem Stück Holz aber nicht beeindrucken können. Deswegen zieht

PS2 Genrekurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Indiana Jones <i>Indys Abenteuer lässt sich am besten mit "Chaos Bleeds" vergleichen, doch wird hier mehr geklettert.</i>	EA	09/2003	72%
Spider-Man: The Movie <i>Rasanter als "Buffy" und mit spektakulären Netzschwinger-Moves: Spider-Man, wie man ihn kennt.</i>	Activision	07/2002	78%
Animusha 2 <i>Auch hier gibt's Kämpfe, Rätsel und geradlinige Levels – allerdings wesentlich schöner verpackt.</i>	Capcom	11/2002	87%



Im Mehrspieler-Modus Survival wehrt ihr euch gegen einen Ansturm von Vampiren.

ihr ihm mit dem Spaten eins über, bearbeitet ihn mit einem Baseballschläger, verpasst ihm mit dem Schwert einen neuen Haarschnitt oder fällt ihn mit der Streitaxt wie einen morschen Baum.

Nur Xander kann auch Distanzwaffen wie die Armbrust oder die mit Weihwasser gefüllte Spritzpistole benutzen. Allerdings dauert die Anwahl der mitgeführten Items viel zu lange, und auch die Steuerung mit den Schusswaffen ist ziemlich hakelig. Deswegen bleibt ihr lieber beim Nahkampf.

...und Rätselknacker

Schlagereien mit Untoten sind aber nicht alles. Die insgesamt zwölf Levels halten auch simple Rätsel und Suchaufgaben bereit, um euren Dämonenkiller-Alltag etwas aufzulockern. Auf dem Friedhof klappt ihr mehrere Gruften ab und sucht nach den drei Teilen einer Sonnenuhr. Nur mit dieser könnt ihr die Pforte zur Kapelle des Friedhofs öffnen. In der Kanalisation sucht ihr nach einer Sicherung, um den Strom wieder anzuknippen. Sobald wieder Saft auf der Leitung ist, lasst ihr einen Metall-Steg rotieren, um so einen Verbindungsweg zwischen zwei Wandöffnungen herzustellen. Später seid ihr als Willow auf der Suche nach Geiseln. In



Im Gegensatz zu Buffy oder Xander ist die Hexe Willow im Vampir-Nahkampf nicht sehr effektiv. Deswegen benutzt ihr eine wirkungsvolle Magieattacke wie diesen Flammenspruch.

einer Lagerhalle erklimmt ihr einen Stapel Container, um die Schaltzentrale des Kransystems zu erreichen. Von hier aus hebt ihr einen bestimmten Container an und legt so eine Tür frei. Diese wiederum führt zu einem Raum mit einem Gefangenen. Die Aufgaben sind in Art und Komplexität genau richtig für ein unbeschwertes Action-Spiel. Ab und zu bleibt ihr dennoch hängen, weil es keine Hinweise gibt auf interaktive Objekte wie Ventile, Schalter oder Türen. Dann ist Ausprobieren angesagt.

Mitspieler erwünscht

Ein kleines aber feines Bonbon sind die vier Mehrspieler-Modi. In "Bunny Catch" jagt ihr gemeinsam kleinen Hasen hinterher, in Survival übersteht ihr eine Flut von Monster-Angriffen, in Slayer Challenge kämpfen drei Spieler in der Rolle von Monstern gegen einen Helden und bei Domination wartet eine Variante des in Ego-Shootern so beliebten Modus' King of the Hill. Hier müsst ihr bestimmte Punkte auf der Karte im Kampf besetzt halten.

Eine Stärke von "Chaos Bleeds" ist die Umgebungsgrafik. Die Wohnung von Buffy und ihren Freunden kommt der Vorlage aus

der TV-Serie sehr nahe. An der offenen Küche, dem Schachbrettboden, der grüne Tapete und den klassischen dunklen Holzmöbeln erkennt ihr diesen Ort schnell wieder. Auf dem Friedhof erzeugen die knorrigen Bäume, die massiven Gruften und die Grabsteine zusammen mit dem kalten Licht der Laternen eine bedrohliche Stimmung. Nur die Animationen der Protagonisten wirken stellenweise sehr hölzern, so dass den Kämpfen Dynamik verloren geht.

CARSTEN GRAUEL

PS2 Meinung



"Chaos Bleeds" gewinnt sicher keinen Innovationspreis, doch das muss auch nicht sein. Es ist schlichtweg ein gut gemachter Action-Titel mit einem Mix aus

Kämpfen und Rätselaufgaben. Dennoch weist das Spiel vermeidbare Schwachstellen auf: Die Steuerung der Charaktere ist, vor allem im Kampf, etwas träge. Die Figur könnte ruhig etwas schneller auf eure Kommandos reagieren. Zudem würden dezente Hinweise bei Rätseln ein zielloses Umherirren verhindern. Auch die steifen Bewegungen hätten nicht sein müssen. Nichtsdestotrotz werden vor allem "Buffy"-Fans eine Menge Spaß mit diesem Spiel haben.

PS2 Testergebnis

BUFFY IM BANN DER DÄMONEN: CHAOS BLEEDS		Action	Alter: ab 12
HERSTELLER: Vivendi	ENTWICKLER: Eurocom		ca. 60 Euro
1-4 Spieler (Multitap), Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch			
POSITIV 👇 Viele Combos 👇 Tolle Umgebungsgrafik 👇 Gute Mischung aus Kämpfen und Rätseln	NEGATIV 👇 Steuerung hakelig 👇 Unflexible Kamera 👇 Schlechtes Inventar für Waffen und Objekte	STEUERUNG:	7/10
		UMFANG:	7/10
		GRAFIK:	7/10
		SOUND:	8/10
SPELSPASS			
73			
Kurzweilige Action mit netter Grafik, aber kleineren Mängeln.			
PROZENT			

Robin Hood: Defender of the Crown

Legenden leben länger: Mehr als 15 Jahre nach seinem letzten Auftritt kämpft der Held aus dem Sherwood Forest erneut um die englische Krone.



Bei den Schlachten-Sequenzen sind eure Eingriffsmöglichkeiten sehr beschränkt.

England im 12. Jahrhundert: Rund um König Richard Löwenherz und die Legenden von Robin Hood hat Cinemaware ein lockeres Strategiespiel namens "Robin Hood: Defender of the Crown" gestrickt. So richtig neu ist das Ganze aber nicht, denn Spieleveteranen werden sich erinnern: Cinemaware gab's schon mal in den seligen 80ern, "Defender of the Crown" war ihr erster und bekanntester Titel.

Schwere Entscheidung

Ihr schlüpft in die Rolle des Rächers der Enterbten und versucht, euch gegen fünf Konkurrenten im Kampf um den englischen Thron durchzusetzen. Euer Handeln findet zumeist auf einer England-Karte statt. Ihr hebt Armeen aus und erobert damit benachbarte Provinzen, plündert Burgen, überfällt Nachschubkarawanen und haltet zünftige Ritterturniere ab. Euer Ziel ist es, das ganze Land zu kontrollieren und den regierenden König zu beerben. Leichter gesagt als getan, denn der Spielmechanismus funktioniert nach dem Mangelprinzip, das heißt, es gibt eigentlich immer mehr zu tun, als man gerade machen darf. Denn pro Runde könnt ihr nur eine Hauptaktion durchführen – ihr müsst also ständig überlegen, ob ihr nun lie-



Gelegentlich müsst ihr euch in Burgen einschleichen, um Gefangene zu befreien. Diese Sequenzen gehören zu den grafisch schönsten, aber spielerisch eintönigsten von "Robin Hood".

ber eine neue Provinz überfällt oder die bereits vereinnahmten Gebiete stärkt.

Stehen sich zwei Armeen zur Schlacht gegenüber, wird auf eine spezielle Karte umgeschaltet, auf der ihr die einzelnen Trupps vom Fußsoldaten bis zum Katapult einzeln befehligt. Das Ganze ist aber völlig unbefriedigend: Taktischen Spielraum habt ihr nicht, zu 99 Prozent gewinnt einfach die stärkere Armee. Viel spaßiger sind die ebenso zahl- wie abwechslungsreichen, teils aber auch unfairen Actioneinlagen, die es für fast jede Tätigkeit gibt. Ihr reißt Burgmauern ein, stellt euch Lanzenduellen, dringt in Gemächer ein oder beschießt Karawanen.

➔ MICHAEL GALUSCHKA

PS2 Meinung



"Robin Hood" ist ein spielerisches Leichtgewicht mit durchwachsender Grafik. Und trotzdem kassiert es einer 70er-Wertung? Ja, denn es ist schon erstaunlich,

wie gut das mehr als 15 Jahre alte Grundkonzept noch in die heutige Zeit passt. Abseits billiger Moorhuhn-Ballereien versprüht der Strategie-Mix nämlich einen Hauch echten Massenmarkt-Appeals. Beschwingt hantelt man sich von Runde zu Runde, trifft seltene, aber wichtige Entscheidungen und genießt ein wenig Brettspiel-Flair. Deutliche Schnitzer, etwa die witzlosen Schlachten oder heftig schwere Zwischeneinlagen, verhindern aber eine höhere Wertung.

PS2 Testergebnis

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN		Strategie		Alter: ab 6	
HERSTELLER: Capcom		ENTWICKLER: Cinemaware			ca. 50 Euro
Memory Card, analog, DualShock2, 1 Spieler, Sprachausgabe englisch, Texte deutsch, Dolby Surround			STEUERUNG: 7/10		SPIELSPASS
POSITIV		NEGATIV		70	
👉 Leicht zugänglich		👉 Nüchterne Grafik		UMFANG: 7/10	
👉 Klassiker-Flair		👉 Wenig Tiefgang		GRAFIK: 6/10	
👉 Kurzweilige Strategie mit viel Abwechslung		👉 Einige Action-Einlagen frustrierend schwierig		SOUND: 7/10	
Hölzern präsentierte Strategie der leicht bekömmlichen Sorte.					PROZENT

WHERE'S YOUR VOTE?

MTV EUROPE MUSIC AWARDS 2003
DONNERSTAG, 6. NOVEMBER UM 21.00 UHR
LIVE AUS EDINBURGH & NUR AUF MTV

DEINE STIMME ZÄHLT
WWW.MTV.DE/EMA



SPONSORED BY



MEDIENPARTNER



ESPN NHL Hockey



In den Minigames (hier das Zielschießen) dürft ihr eure Fähigkeiten verbessern.

Der Nachfolger von Segas "NHL 2K3" heißt dank der neu erworbenen Sportsender-Lizenz nun "ESPN NHL Hockey". Ihre Vorzüge hat die Neuauflage jedoch keineswegs verloren, im Gegenteil! Auch diesmal gibt es Bestnoten für die schnelle und saubere Grafik. Die sorgt durch zahlreiche Check- und Abschirm-Animationen für die nötige Hockey-Atmosphäre. Dazu leistet auch das geschickte Vorgehen der gegnerischen Abwehrreihen seinen Anteil.

Ab dem dritten von fünf Schwierigkeitsgraden agieren die Computerteams sehr intelligent. Gekonnt machen sie die Räume eng und bringen euch das ein oder andere

Mal per hartem Vorchecking in Bedrängnis. Die starken Torhüter tun das Übrige. Die Steuerung ist wie gewohnt einfach und bietet trotzdem alle Möglichkeiten. Sogar die Symboltasten sind druckempfindlich. Je fester ihr also die Passtaste drückt, desto härter wird das Zuspiel.

Besonderes Lob hat der englische, perfekt abgestimmte Kommentar verdient. Die beiden ESPN-Sprecher Gary Thorne und Bill Clement sorgen für tolle Unterhaltung. Zudem wurde die Stadionatmosphäre hervorragend eingefangen: Gibt's ein Tor fürs Heimteam, wird ausgelassen gefeiert und bei fiesen Checks gebuht.

SH

PS2 Testergebnis

ESPN NHL HOCKEY		Eishockey	Alter: frei	
HERSTELLER: Atari	ENTWICKLER: Sega		ca. 29 Euro	
1-8 Spieler (Multitap), MC, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text englisch, Spielereditor		STEUERUNG:	8/10	SPIELSPASS
POSITIV 👉 Exzellenter Kommentar 👉 Gute TV-Präsentation 👉 Flimmer- und fehlerfreie, pfeilschnelle Grafik	NEGATIV 👉 Goalie schwer steuerbar 👉 Zu lange Ladezeiten 👉 Speicherplatzbedarf auf MC ist enorm	UMFANG:	7/10	89
		GRAFIK:	9/10	
		SOUND:	9/10	
Komplettes Eishockey-Vergnügen mit spielerischem Tiefgang.				PROZENT



ESPN NFL Football

Wer die besten Sportspiele sucht, wird unter den Football-Titeln fündig. Keine andere Sportart wird so realistisch für zu Hause umgesetzt, wie die Jagd um das Lederei. Segas "ESPN NFL Football" bildet da keine Ausnahme. Die dynamischen Animationen und die flimmerfreie Grafik könnten kaum besser sein. Zwischen jedem Spielzug wird schnell auf die Auswechselbank, den wütenden Trainer oder die begeisterten Cheerleader geschnitten. Die ganze Präsentation ist

angelehnt an eine ESPN-Sportsendung. Der hervorragende englische Kommentar fügt sich nahtlos an. Das Spiel selbst ist ebenso rund. Schnell manövriert man durch die zahlreichen Spielzug-Menüs und die Steuerung der Akteure ist intuitiv.

Leider gibt es für Neulinge keinen Trainings-Modus, Hilfen oder Regelerläuterungen – ein echtes Manko, das aber für alle Football-Titel gilt. Ansonsten ist alles drin: Manager-Modus, Minigames wie Airhockey, Paper-Football und sogar das Spielen aus der beeindruckenden Ego-Perspektive. Fans kommen an diesem technisch wie spielerisch genialen Spiel kaum vorbei.

SH



Aus der Ego-Perspektive hat man eine ganz neue Sicht auf den harten Sport.



Nach einem Fumble ist das Gerangel um das schlüpfrige Lederei natürlich groß.

PS2 Testergebnis

ESPN NFL FOOTBALL		American Football	Alter: frei	
HERSTELLER: Atari	ENTWICKLER: Sega		ca. 60 Euro	
1-8 Spieler (Multitap), MC, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text englisch, Spielereeditor		STEUERUNG:	9/10	SPIELSPASS
POSITIV ⚡ Witziger Ego-Modus ⚡ Tolle TV-Präsentation ⚡ Dynamische und sehr saubere Animationen	NEGATIV ⚡ Keine NFL-Teams ⚡ Kein Trainings-Modus ⚡ Keine Regelerklärungen für Einsteiger	UMFANG:	8/10	92
		GRAFIK:	9/10	
		SOUND:	9/10	
Konsequent verbesserter Football-Titel ohne echte Schwächen.				PROZENT



SWAT Global Strike Team



🔊 Roger: Auf Befehl entschärft euer Sprengstoffexperte Anthony die tickende Bombe. Ihr gebt ihm dabei natürlich Deckung.

Wenn die Kriminalpolizei längst am Ende ist, fängt euer Job erst an! Als Mathias Kincaid, Kommandant eines SWAT-Teams, befreit ihr mit einem Sprengstoffexperten und einer Scharfschützin an eurer Seite rund um den Globus Geiseln. Dabei bekommt ihr es mit den knallharten Mitgliedern der rivalisierenden Gangs "Omega-Kartell" und "Whispering Dragon Clan" zu tun.

Die Befehle gebt ihr euren beiden Kollegen Kim Trane und Anthony Jackson per Headset oder Steuerkreuz. Die einfachen Sprachkommandos werden schnell erkannt und sofort in die Tat umgesetzt. In den 21 Einzelspieler-Missionen und den zehn Teammissionen dreht sich alles ums Entschärfen von Bomben, ums Umlegen von Schaltern und natürlich ums Ausschalten von Gangstern. Diese solltet ihr aber besser nicht sofort exekutieren, sondern möglichst einschüchtern oder verwunden und dann verhaften. So können eure Kollegen später noch wichtige Informationen aus ihnen herausquetschen.

Verschiedene tödliche als auch betäubende Ballermänner helfen euch bei euren Rettungsmissionen. Je nach Leistung werdet ihr nach einem Einsatz mit einem Orden prämiert und erntet Punkte, mit denen ihr eure Waffen verstärkt. Wenn euch kleine Ruckler und fehlende Details in der Optik nicht stören, solltet ihr für diesen Taktik-Shooter das "SOCOM"-Headset wieder einmal herauskramen.

 PR

PS2 Testergebnis

SWAT GLOBAL STRIKE TEAM

GENRE	Taktik-Shooter	STEUERUNG:	7/10
HERSTELLER	Vivendi Universal	UMFANG:	7/10
ENTWICKLER	Argonaut Games	GRAFIK:	6/10
ALTER	ab 16	SOUND:	5/10
PREIS	ca. 50 Euro		
1-4 Spieler (Multitap), Memory Card, Analog, DualShock2, Text deutsch, Mehrsprachig, Headset		SPIELSPASS	
POSITIV	👍 Befehl per Headset 👍 Motivierende Orden 👍 21 Einzelspieler- und 10 Teammissionen		
NEGATIV	👎 Leider nicht online 👎 Wenig Abwechslung 👎 Detailarme Grafik und zeitweise Ruckler		
		72	

Actionreicher Taktik-Shooter mit toller Headset-Unterstützung.

THE WORLD OF HANDYTUNING

BESTELLHOTLINE: 01908 - 662858 (2.16€/min)

Österreich: 0900 515107 (2.16€/min)

Schweiz: 0901 599994 (2.25€/min)

MONOPHONE RINGTONES

CHATBREAKER :

- 16000 COMPLICATED
- 16001 WITHOUT ME
- 16002 HEY SEXY LADY
- 16003 CLEANING MY CLOSET
- 16004 PLAY
- 16005 DILEMMA
- 16006 DREAMER
- 16009 YOU DRIVE ME CRAZY
- 16011 ALL THE THINGS SHE SAID
- 16015 99 LUFTBALLONS

TV & MOVIE:

- 16021 BEVERLY HILLS COP
- 16022 MATRIX RELOADED
- 16023 STARWARS
- 16024 STARTREK
- 16025 MISSION IMPOSSIBLE
- 16026 JAMES BOND
- 16027 MUPPET SHOW
- 16028 KNIGHT RIDER
- 16029 PINK PANTHER
- 16030 A TEAM
- 16031 ADDAMS FAMILY
- 16032 SIMPSONS
- 16033 NBA
- 16034 COCA COLA

FARBIGE XXXL - PIX

**** Für Handys mit Farbdisplay !**

50007	50011	50150
50180	50012	50185
50001	50155	50031
50008	50182	50002
50181	50024	50168
50158	50153	50154
50190	50184	50187

POLYPHONE RINGTONES

CHATBREAKER :

- 18000 FUNKY TOWN
- 18001 BREAK OUT
- 18005 I LIKE TO MOVE IT
- 18006 BEAT IT
- 18047 RHYTHM IS A DANCER
- 18010 ALL THE THINGS SHE SAID
- 18011 SURVIVOR
- 18012 I'M WITH YOU
- 18013 SKATER BOY
- 18018 FREESTYLER
- 18019 COME WITH ME

TV & MOVIE:

- 18023 MISSION IMPOSSIBLE
- 18024 JAMES BOND
- 18025 GHOSTBUSTERS
- 18028 MATRIX RELOADED
- 18029 PULP FICTION
- 18030 BEVERLY HILLS COP
- 18031 SIMPSON
- 18032 ITCHY AND SCRATCHY
- 18033 PINK PANTHER
- 18035 MUPPET SHOW
- 18039 KNIGHT RIDER
- 18040 STARTREK
- 18046 A TEAM

DISPLAY - ANIMATIONS

Nokia: 3330,3510,3410,5210,5510 (Wap)

85596	85500	85519
85502	85504	85505
85518	85511	85506

COOLE SOUNDS

ALS KLINGSALTON ODER SMS - SIGNAL

- 87000 NEBELHORN
- 87001 LAUTE STREME MIT EXPLOSION
- 87002 SEXGERÄUSCHE
- 87003 PFERDEWIEHERN
- 87004 KLOSÜBLUNG
- 87005 KUSSGERÄUSCH
- 87006 PUMPKIN
- 87007 RÜLPSPGERÄUSCH
- 87008 GEWITTER MIT DONNER
- 87009 TROMMELWIRBEL
- 87010 MUNDHARMONIKA DES TODES
- 87011 KLAPPERSCHLANGE
- 87012 MANN SCHREIT WIE IRRE

TOP

NEU!

JAVA GAMES

Mach Dein Handy zur Spielhöhle !

Best.Nr: 10001

Best.Nr: 10002

Call for Games:

01908 662792

Österreich: 0900 515107 (2.16€/min)

Schweiz: 0901 599994 (2.25€/min)

Best.Nr: 10004

Best.Nr: 10005

* Ringtöne, Logo, SMS Pix, Farb-Ringtones sind alles E.M.S. ringtönen und mit allen SMS Pix fähigen Modellen der oben genannten Handymarken. ** Farbtöne XXXL Pix für Handys von Nokia, Nougat, Siemens, SonyEricsson, Samsung, Motorola, Alcatel, Siemens & Sendo bei Überlieferung ohne Extra vor der Bestellung im Bestellsystem Deines Handys, Druckfehler und Drucker Vorbehalte.

SMS PIX für

*** Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Sendo !**

70564	70532	61004
61014	61005	70500
69032	69021	67500

LOGO's für

*** Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Sendo !**

31019	31028	38014
38013	31043	31015

ATV Offroad Fury 2



📌 Zoff im Quad: Landet ihr auf einem der Gegner, hebt es diesen aus dem Sattel!

Knapp ein Jahr nach der US-Veröffentlichung startet die zweite Quad-Saison nun auch bei uns: "Fury 2" von den "Splashdown"-Entwicklern ist ein kaum verbesserter Nachfolger ohne "Aha!"-Innovationen.

Wie beim ersten Teil holpert ihr auf insgesamt 15 unebenen Strecken kreuz und quer durch die Pampa und über Stadien-Buckelpisten, um Wettbewerbe zu gewinnen und dann neue Kurse, Outfits und PS-stärkere Vierräder einzukaufen. Der Schlüssel zu schnellen Rundenzeiten liegt im "Auf-laden" des Gefährts: Zieht ihr den Analog-Stick bei Hügeln zurück und lasst ihn dann kurz vor der Klippe los, segelt ihr in hohem

Bogen durch die Lüfte und erspart euch so Zeit raubende Hügelpassagen. Auch Stunts sind im Flug möglich: Die sind aber nur net-tes Beiwerk, außer ein paar mehr Punkten habt ihr nichts von solch riskanten Einlagen. Dauermotivation will somit trotz griffiger Steuerung nicht aufkommen.

Eure sonderbar agierenden Gegner fah-ren meist in Pulks und überholen euch manchmal, obwohl ihr perfekt manövriert. Auch die meist flüssige Optik wirkt etwas verwaschen und leblos – immerhin erblickt man enge Kurven und lohnende Sprung-gelegenheiten schon von weitem. Ein soli-des, günstiges Offroad-Vergnügen. ➔ CB

PS2 Testergebnis

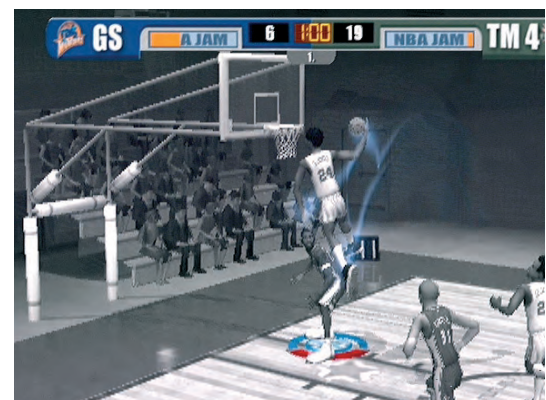
ATV OFFROAD FURY 2		Rennspiel	Alter: ab 6	
HERSTELLER: THQ	ENTWICKLER: Rainbow Studios			ca. 30 Euro
1-4 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprache englisch, Text englisch, Dolby Surround			STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS
POSITIV ⚠ Eingängige Steuerung ⚠ Viele Stunts möglich ⚠ Nette Checkpoint-Querfeldeinrennen	NEGATIV ⚠ CPU-Gegner betrügen ⚠ Wenig Abwechslung ⚠ Grafisch recht öde und wenig motivierend.	UMFANG: 6/10	69	
		GRAFIK: 6/10		
		SOUND: 6/10		
Solides ATV-Rallyespiel mit simpler, aber effektiver Steuerung.				PROZENT

NBA Jam

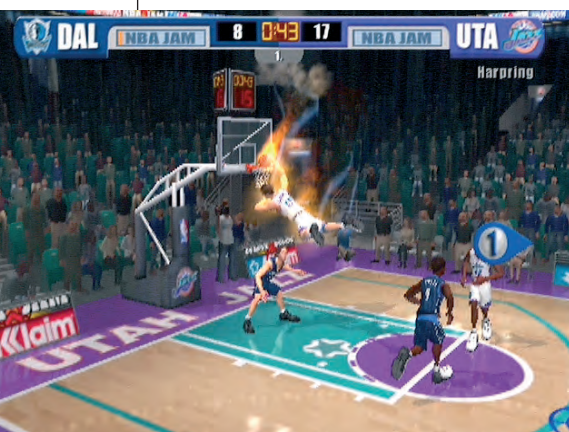
Pünktlich zum Zehnjährigen betritt ein Spaß-Sport-Klassiker den PS2-Court. Seit Midways Ur-Automaten von 1993 hat sich gar nicht so viel verändert. Das Regelbuch ist nach wie vor dünn wie Klopapier, Spieler segeln durch die Luft und wenn einer drei-mal hintereinander trifft, brüllt der Kommen-tator "He's on Fire!". Die Neuerungen: Man spielt nun 3 gegen 3 und "Hot-Spots" brin-gen Action ins Spiel: Habt ihr durch spekta-kuläre Aktionen euren Jam-Meter bis zum

Anschlag aufgeladen, könnt ihr an einem markierten Punkt einen Über-über-Dunk ausführen, der euch bis zu sieben Punkte bringt. Zu den 29 aktuellen NBA-Teams ge-sellen sich 50 Legenden wie Magic Johnson und Larry Bird. Freizuspielen sind Trikots, Courts, Cheats und Basketball-Filmchen.

Während sich Solospieler im Jam-Mo-dus die Zähne an den harten CPU-Gegnern ausbeißen, entfaltet "NBA Jam" beim Spiel in der Gruppe sein volles Spaßpotenzial. Die Steuerung ist herrlich direkt, die Aktionen sind sehenswert. Leider macht sich aber auch hier der Mangel an wirkungsvollen Ver-teidigungs-Moves negativ bemerkbar. ➔ SZ



📌 Rückblick: Im Legenden-Modus ist das Bild stilecht in Schwarz-weiß gehalten.



📌 He's on Fire! Hat ein Spieler einen Lauf, werden alle Realitätsgrenzen gesprengt.

PS2 Testergebnis

NBA JAM		Basketball	Alter: frei	
HERSTELLER: Acclaim		ENTWICKLER: Acclaim Studios Austin		ca. 60 Euro
1-4 Spieler (Multitap), Memory Card, analog, DualShock2, Text deutsch, Sprachausgabe englisch		STEUERUNG:	7/10	SPIELSPASS
POSITIV 🔴 Viele Cheats und Extras 🔴 Coole NBA-Atmosphäre 🔴 Unkomplizierter, ansehnlicher Sofortspaß...	NEGATIV 🔴 ...dem Tiefgang fehlt 🔴 Häufige Ladezeiten 🔴 Nicht so spektakulär wie "NBA Street 2"	UMFANG:	7/10	73
		GRAFIK:	7/10	
		SOUND:	7/10	
Gelungenes Fun-Basketball, vor allem in der Gruppe der Bringer.				PROZENT

Metal Arms: Glitch in the System

Als einer der letzten guten Droiden ballert der kleine Blechkamerad Glitch in 40 Levels die bösen Mils-Roboter über den Haufen. Ihr steuert in der Außenperspektive: Mit dem linken Stick gebt ihr die Richtung vor, mit dem rechten dreht ihr eure Figur. Geballert wird mit den Zeigefingern, die beiden oberen Schultertasten stehen für die Primär- bzw. Sekundärwaffen.

Anfangs tragt ihr nur einen kleinen Laser und ein paar Wurfgranaten bei euch. Nach und nach findet ihr bessere Wummen wie

den Raketenwerfer oder das Schnellfeuer-gewehr. Besonders hilfreich ist eine Knarre, die kleine Sägeblätter verschießt. Damit könnt ihr Seile durchtrennen und so Konstruktionen zum Einsturz bringen, hinter denen ihr neue Level-Abschnitte findet. Auch Jump'n'Run-Geschick ist manchmal gefragt.

Alles in allem ist "Metal Arms: Glitch in the System" ein liebenswertes und (abgesehen von Blechschäden) gewaltfreies Ballerspektakel, das es an Spieltiefe mit den Großen aufnehmen kann. Ein paar Hakeleien in der Steuerung sowie die Grafik, die etliche Male ruckelt, verhindern den Sprung über die 80er-Marke.

→ TS



Die verfeindeten Robotertypen schenken sich nichts und ballern, was das Zeug hält.



Ihr steuert Glitch in der Außenperspektive durch die bunten 3D-Levels.

PS2 Testergebnis			
METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM		Shooter	Alter: ab 12
HERSTELLER: Vivendi Universal		ENTWICKLER: Swinging Ape	
1-4 Spieler (Multitap), Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch		ca. 50 Euro	
POSITIV ⬆ Gute, saubere Grafik ⬆ Liebe zum Detail ⬆ Abwechslungsreiche Levels voller Humor		STEUERUNG:	6/10
		UMFANG:	8/10
		GRAFIK:	8/10
		SOUND:	7/10
NEGATIV ⬆ Ruckelt häufig ⬆ Endgegner sehr happig ⬆ Dank hakeliger Steuerung oft frustig		79	
Gewaltfreier Shooter mit Abwechslung, Spieltiefe und Humor.			PROZENT

Gladiator – Schwert der Rache

Unter den wachsamen Augen des brutalen Kaisers Arruntius müht ihr euch zunächst im Trainingslevel ab. Dann startet ihr – jeweils vom Elysium aus – eure gefährlichen Ausflüge in die zwölf Abschnitte. Am Portal versorgen euch die Begründer Roms mit Hintergrundinfos. Als tollkühner Gladiator Invictus Thrax schlägt ihr euch mit Schwert, Axt und Kampfhandschuhen durch das düstere Reich des Diktators.

Zwei Knöpfe dienen der Attacke, während ihr mit den Schultertasten die Gegner anvisiert. Jede Waffe kann während des Abenteuers aufgemotzt werden. Ein Maßband am oberen Bildschirmrand zeigt euch

den aktuellen Status eurer Waffe an. Die kreisförmige Gesundheitsanzeige kann durch erfolgreiche Missionen ebenfalls erweitert werden. Neben seinen gewöhnlichen Haudrauf-Waffen helfen Invictus auf seiner Reise später auch diverse Zauber, wie die Kraft des Herkules, gegen die endlosen Gegnerscharen. Kleine Rätsel und zeitbegrenzte Mini-Missionen bieten Abwechslung zum eintönigen Knöpfchendrücken.

Neben der blutigen Erwachsenenversion erscheint "Gladiator" auch in einer zensierten Fassung. Hier wurde das Blut grau eingefärbt und die spektakulären Finishing-Moves sind 'rausgefallen.

→ PR



Hingerichtet: Die brutalen Finishing-Moves gibt es nur in der Erwachsenenversion.

PS2 Testergebnis			
GLADIATOR – SCHWERT DER RACHE		Action-Adv.	Alter: ab 12/ab 18
HERSTELLER: Acclaim		ENTWICKLER: Acclaim	
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, mehrsprachig		ca. 60 Euro	
POSITIV ⬆ Tolle Lichteffekte ⬆ Action ohne Ende ⬆ Coole Zauber und Waffen zum Aufmotzen		STEUERUNG:	6/10
		UMFANG:	7/10
		GRAFIK:	7/10
		SOUND:	6/10
NEGATIV ⬆ Kamera nicht justierbar ⬆ Unfaire Speicherpunkte ⬆ Wenig Abwechslung zum Knöpfchendrücken		71	
Römische Hack'n'Slay-Action, die Abwechslung nötig hätte.			PROZENT

Freestyle Metal X



📌 Gemein: Innerhalb des Zeitlimits müsst ihr zehn Maulwürfe plätten.

Midway steht für sehr laute, grelle und herrlich unrealistische Action-Titel. Mit "Freestyle Metal X" wird der amerikanische Hersteller seinem Ruf gerecht. Auf einem Motocross-Bike brettert ihr durch zehn enorm große Levels, springt mit Turbo-Boost über hohe Hügel und macht in der Luft akrobatische Verrenkungen.

Wie bei "Tony Hawk's Pro Skater 4" stehen in den Levels auffällig markierte Personen herum, die euch mit einer Aufgabe betrauen. Ihr dreht in einer Röhre fünf Loops, jagt Diebe in einem Kaufhaus oder macht während eines gewaltigen Sprungs eine 5000-Punkte-Trick-Combo. Fürs Erledi-

gen der Aufgaben bekommt ihr Preisgelder, die ihr für die Leistungssteigerung eures Motorrads ausgeben. Langweilen euch die vorgegebenen Levels, baut ihr euch im Level-Editor einfach neue Arenen.

"Freestyle Metal X" kann eine Menge Spaß machen. Das Tricksystem ist äußerst variabel und auch die riesigen Levels mit ihren vielen Sprungschanzen motivieren. Steuerung und Fahrphysik sind jedoch nicht immer nachvollziehbar, so dass ihr vor allem bei schwierigeren Missionen viel Glück und mehrere Anläufe braucht. Wer ein missionsbasiertes Motocross-Spiel sucht, schaut sich "Freestyle Metal X" näher an. ➔ CG

PS2 Testergebnis

FREESTYLE METAL X		Action-Rennspiel	Alter: ab 6	
HERSTELLER: Konami		ENTWICKLER: Midway		ca. 59 Euro
1 Spieler, MC, analog, DualShock2, Sprache englisch, Text deutsch, 16:9, Surround-Sound, Streckeneditor		STEUERUNG: 7/10		SPIELSPASS
POSITIV 🔴 Gigantische Levels 🔴 Park-Editor 🔴 80 Missionen und verschiedene Wettbewerbe	NEGATIV 🔴 Grobschlächtige Grafik 🔴 Kein Missions-Restart 🔴 Steuerung und Physik schwer nachvollziehbar	UMFANG: 8/10		76
		GRAFIK: 8/10		
		SOUND: 8/10		
Wilde Stunt-Gaudi mit kleinen Macken bei Grafik und Steuerung.				PROZENT

Freaky Flyers

Midway-Gaudi, die Zweite: Dieses Spaßrennspiel setzt euch direkt ins Cockpit abgefahrener Doppeldecker. Mit MG und Raketen geht es den Konkurrenten an den Kragen. Fiese Naturen legen in engen Schluchten Minen, die euren Flieger schnell zum Absturz bringen. Zwar wird man gleich darauf wieder zurückgesetzt, doch dadurch geht wertvolle Zeit verloren. Das illustre Fahrerfeld, bestehend aus zehn Karikatur-Helden, ringt auf zwölf Kursen um den Sieg. Jedes

Rennen wird über drei Runden ausgetragen. Man qualifiziert sich nur, wenn es gelingt, einen Platz auf dem Podium ergattern.

Die Fantasiestrecken führen durch das Chicago der 20er-Jahre, durch Wüsten und Paläste in Arabien oder dicht über den Lavaschlund eines Vulkans. Die vielen Sehenswürdigkeiten sind nicht nur schön, sondern verbergen meist Abkürzungen. Jede Strecke bietet sechs Aufgaben, beispielsweise muss ein Geist zurück in seine Lampe.

Trotz schöner und fehlerfreier Grafik fehlt "Freaky Flyers" der letzte Kick. Schnell verliert man die Lust an den immer gleichen Extras. Schade! ➔ SH



📌 Unter den maroden Brücken hindurch zu fliegen ist zwar schnell, aber auch gefährlich.



📌 In den Höllenschlund: In diesem Berg lauern viele Gefahren auf unseren Teufelspiloten.

PS2 Testergebnis

FREAKY FLYERS		Action-Rennspiel	Alter: ab 6	
HERSTELLER: Konami		ENTWICKLER: Midway		ca. 60 Euro
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text englisch			STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS
POSITIV 🔴 Kunterbunte Strecken 🔴 Interessante Spielidee 🔴 Witzige Aufgaben während der Rennen	NEGATIV 🔴 Langweilige Power-ups 🔴 Eintönige Musik 🔴 Kaum spielerische Herausforderungen	UMFANG: 6/10	68	
		GRAFIK: 7/10		
		SOUND: 5/10		
		Zunächst recht unterhaltsamer Fun-Racer, dem auf Dauer der Reiz fehlt.		

Ans: "Marken, TM, ® und die NINTENDO GAMECUBE LOGO sind Handelsmarken von Nintendo. © 2003 Nintendo. TM, ® und Game Boy Advance sind Handelsmarken von Nintendo. © 2003 Nintendo. TM, ® und die XBOX-Logos sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.



DER HERR DER RINGE

DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS™

Lebe den Film. Sei der Held.



Schlüpfe in die Rolle eines der neun Helden des Spiels und verteidige Mittelerde™ gegen Saurons dunkle Horden. 15 interaktive Schauplätze wie Minas Tirith und die Schicksalsklüfte. Kämpfe gegen den König der Toten, Kankra und den Herrn der Ringgeister. Begleite Gandalf, Frodo und Aragorn auf ihrer gefährlichen Reise. Kämpfe im Multiplayer-Modus an der Seite eines Freundes.



GAME BOY ADVANCE™

PlayStation 2

PC CD-ROM

NEW LINE CINEMA

Challenge Everything
rdk.eagames.de



⚠ Da sitz' ich nun und warte – oder ich kauf' mir einfach ein anderes Spiel!

Ihr sucht ein Spiel für geruhsame Stunden? Ein Game, bei dem man nebenbei einen Kaffee trinken oder ein Schnitzel essen kann ohne etwas Wichtiges zu verpassen? Dann seid ihr bei "Reel Fishing 3" goldrichtig. Die Angelsimulation aus Fernost lässt euch die "Faszination" des Fischefangens nachempfinden und ist (laut Packungsaufdruck) so-

Reel Fishing 3

gar vom Deutschen Anglerverband empfohlen. Wenn das keine Referenz ist...

Japan-typisch wird um den Angelsport eine (leider nur in englischer Sprache erzählte) Geschichte gebaut: Ihr sollt für ein paar Tage auf Hund und Hütte eines alten Freundes aufpassen – und entdeckt dabei die verfliegen geglaubte Lust aufs Angeln. Das beruhigende Hobby wird ziemlich naturgetreu simuliert – und spielt sich so eintönig wie es sich anhört. An eine Köderkamera (wie beim gelungenen "Sega Bass Fishing") hat Entwickler Marvelous nämlich nicht gedacht. So dürfte die schwache Präsentation niemanden fürs Angeln gewinnen – Fans des Köderwerfens sollten lieber weiterhin am Ufer sitzen als vor der PS2. ➔ SZ

PS2 Testergebnis		
REEL FISHING 3		
GENRE	Geschicklichkeit	
HERSTELLER	Natsume	
ENTWICKLER	Marvelous	
ALTER	frei	
PREIS	ca. 30 Euro	
STEUERUNG:	6/10	SPIELSPASS
UMFANG:	4/10	46
GRAFIK:	4/10	
SOUND:	6/10	
Schwach präsentierte Angelsimulation. Ambitioniert, aber öde.		

Bionicle

Boah, ist das langweilig! Eine Stunde "Bionicle" ist ungefähr so unterhaltsam wie drei Stunden Zähneputzen. Die stupide Ich-lauf-doof-rum-und-ballere-wie-blöd-Action mit bescheuerter Toa-Mafa-Makuta-Story, ideenlosen Rätseln und anspruchslosen Snow- und Skateboard-Einlagen krankt obendrein am wahrscheinlich hässlichsten Helden der Spielegeschichte. Legos Power Ranger für Arme passt aber perfekt in die karge, schlecht texturierte Landschaft – wurde dieses Spiel wirklich neu entwickelt? Straffbar schlecht ist auch die Kameraführung, die oft das Wesentliche – den Gegner – ins Reich der Vorstellung verbannt. Während TV und Gamepad gepeinigt werden, sind die Entwickler mit euren Lautsprechern gnädig:

Deutsche Profi-Sprecher und Pro-Logic!-Sound bieten nicht viele Spiele. Trotzdem: Dieses uninspirierte Machwerk ist so überflüssig wie eine PS2 ohne Controller. ➔ SZ



⚠ Herzblatt: Ist er nicht bildhübsch, der bionische Held mit dem feurigen Schwert?

PS2 Testergebnis		
BIONICLE		
GENRE	Action-Adventure	
HERSTELLER	EA	
ENTWICKLER	Lego	
ALTER	ab 6	
PREIS	ca. 50 Euro	
STEUERUNG:	5/10	SPIELSPASS
UMFANG:	5/10	39
GRAFIK:	4/10	
SOUND:	6/10	
Erfolgreich auf hässlich getrimmte Gähn-Action. 08/15 wäre geschmeichelt.		

Space Invaders: Invasion Day

Gut 25 Jahre nach dem ersten "Space Invaders" (und zahlreichen Neuauflagen in Spielhalle und auf Konsolen) attackieren die nimmermüden Alien-Kriecher nun die PS2.



⚠ Als Abschluss einer Angriffswelle hüpfst euch ein Alien-Riesenbaby vor die Flinte.

Warum sich die planlos herumirrenden Mutanten ausgerechnet eine wie verrückt flimmernde PS2-Hinterhofgasse für ihre Angriffswellen ausgesucht haben? Warum statt einer durchschlagskräftigen Weltraumkanone ein jugendlicher Teenie-Fuzzi nur mit popeliger Flinte ballert? Und warum die komische Pseudo-"Von hinten"-Ansicht so unübersichtlich gewählt wurde? Das wussten die offenbar völlig planlosen Entwickler wohl auch nicht. So knallt ihr mit einer Hand voll nutzloser Power-ups, Bomben und trägen Ausweich-Rollen durch die Hampelmann-Angriffe von Pflanzen-, Großhirn- oder Echsenwesen und hofft auf Abwechslung, die nie kommt. Fazit des genervten Testers: Auch für nur 15 Euro echt schlecht. ➔ CB

PS2 Testergebnis		
SPACE INVADERS: INVASION DAY		
GENRE	Shoot'em-Up	
HERSTELLER	ab 6	
ENTWICKLER	Sammy	
ALTER	Taito	
PREIS	ca. 15 Euro	
STEUERUNG:	3/10	SPIELSPASS
UMFANG:	4/10	21
GRAFIK:	2/10	
SOUND:	3/10	
Gnadenlos schrottige Verwurstung eines Ballerspiel-Klassikers.		

Gregory Horror Show – Soul Collector

Ein Deal mit dem Tod persönlich ist eure einzige Chance, aus Gregorys gruseligem Hotel zu entfliehen. Um den kleinen Sensenmann zufrieden zu stellen, müsst ihr den Hotelgästen verirrte Seelen abluchsen. Damit dies gelingt, müsst ihr Rätsel lösen und die Selbstgespräche führenden Hausbewohner durch Schlüssellocher observieren, um so ihre Schwächen zu erfahren.

Habt ihr eine Seele ergattert, überreicht ihr diese im Traum dem Tod, der euch nach Erhalt aller Seelen frei lässt. Getreu der japanischen Comicserie sind die Akteure kinderfreundlich und eckig gestaltet. Die Jagd durch das Comic-Haus ist zwar zeitweise ganz witzig, erweist sich jedoch auf Dauer als recht eintönig. **PR**

PS2 Testergebnis	
GREGORY HORROR SHOW – SOUL COLLECTOR	
GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	ab 12
ENTWICKLER	Capcom
ALTER	Capcom
PREIS	ca. 60 Euro
STEUERUNG:	5/10
UMFANG:	6/10
GRAFIK:	7/10
SOUND:	5/10
58	
Witzige Comic-Horror-Show für Kinder, leider fehlt die Abwechslung.	



Hilfe! Die verärgerte Krankenschwester Catherine steht aufs Blutabzapfen.

Worms 3D

Sie sind zurück! Die berühmten Videospiel-Kriecher haben sich in eine schicke 3D-Schale geworfen und befinden sich natürlich wieder auf dem Kriegspfad. Am einfachen,



Attacke: Mit einem riesigen Waffenarsenal zieht ihr in den neuesten Wurmkrieg.

aber gleichzeitig fesselnden Spielprinzip hat sich jedoch nichts geändert. Verfeindete Wurmtruppen bekämpfen sich mit schwerem Geschütz in zufallsgenerierten Landschaften. Euren aktuellen, im Comicstil daher kommenden Wurm, steuert ihr aus der Third-Person-Perspektive. Per Knopfdruck könnt ihr zum Zielen in die Ego-Perspektive, und zumerspählen der feindlichen Killerwürmer in die Vogelperspektive schalten.

Leider ist die Sicht auf die Mini-Soldaten trotzdem oft versperrt, was bei den zweidimensionalen Vorgängern nicht passieren konnte. Neben der neuen Optik hat "Worms 3D" leider keinerlei Innovationen zu bieten. Auch lassen sich die kleinen Kreaturen etwas zäh bewegen. **PR**

PS2 Testergebnis	
WORMS 3D	
GENRE	Strategie
HERSTELLER	frei
ENTWICKLER	Sega
ALTER	Team17
PREIS	ca. 60 Euro
STEUERUNG:	5/10
UMFANG:	7/10
GRAFIK:	6/10
SOUND:	5/10
63	
Spaßige Wurmschlachten in 3D, leider wenig Neues dabei.	

Tony Hawk's Pro Skater 4



Mit "THPS 4" bekommt ihr den umfangreichsten und sicher auch schwierigsten Teil der beliebten Skatespiel-Serie. Mit einem von dreizehn Skatern erkundet ihr sieben enorm große Levels und löst insgesamt 190 Aufgaben, die ihr durch Gespräche mit he-

Beim Spine-Transfer springt ihr über die Kante einer Quarterpipe hinweg.



rumstehenden Personen erhalten. Beispielsweise lasst ihr euch eine bestimmte Zeit lang von einem Elefanten ziehen, fahrt ein Rennen gegen englische Motorrad-Polizisten, macht einen Spezial-Trick über eine Hütte oder spielt mit eurem Skateboard Tennis. Für die Aufgaben bekommt ihr nicht nur Stat-Points zur Verbesserung eurer Werte, sondern auch Geld, mit dem ihr Cheats und Geheimnisse erkaufte. Mehrere Zweispieler-Modi, ein Online-Modus und ein Parkeditor runden das Angebot ab.

Dank der gewohnt guten Steuerung, dem riesigen Umfang und der flüssigen Grafik ist "THPS 4" ein echtes Schnäppchen für nimmersatte Skateboard-Fans, aber auch für Neulinge. **CG**

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

- HITS ZUM HALBEN PREIS -

The Getaway

Charlie Jolson hat eure Frau ermordet und euren Jungen entführt. Weigert ihr euch, seine Aufträge zu erledigen, ist das Leben eures Juniors keinen Pfifferling mehr wert. Telefonisch befiehlt euch der Unhold, eine Kneipe abzufackeln, eine Truppe von Hinterhof-Rowdys aufzumischen oder einen halb toten Chinesen in Chinatown abzuliefern.

Während die Fahrzeuge sich noch realistisch durch das Szenario lenken lassen, ist die Steuerung zu Fuß lediglich ein holpriger Eiertanz. Die spannende Handlung motiviert trotzdem jederzeit zum Weiterspielen. Nach einem erfolgreichen Einsatz dürft ihr übrigens zusätzlich noch die Parallel-Handlung des Polizisten DC Carter spielen. Ihr bekommt also was für euer Geld. **➔ MH**

PS2 Platinum-Test		
THE GETAWAY		
GENRE	Action-Adventure	
HERSTELLER	Sony	
ENTWICKLER	Sony Team Soho	
ALTER	ab 16	
PREIS	ca. 30 Euro	
STEUERUNG:	7/10	SPIELSPASS
UMFANG:	7/10	75
GRAFIK:	8/10	
SOUND:	10/10	
Edel präsentierter Spiele-Thriller mit Schwächen in der Steuerung.		

Im mit Gegnern gespickten Museum müsst ihr eine Statue aus dem Keller stehlen.

Rekordverdächtige acht Millionen Euro hat Sonys Gangster-Epos in der Entwicklungsphase verschlungen – jetzt ist es für schlappe 30 Euro zu haben.

Als Ex-Verbrecher Mark Hammond bewegt ihr euch zu Fuß oder mit einem Auto durch ein nahezu perfekt nachgebildetes London. Die Story: Der fiese Oberverbrecher

Pro Evolution Soccer 2



Pünktlich zum Erscheinen des Nachfolgers ("PES 3"-Test ab Seite 80) gibts "Pro Evolution Soccer 2" nun zum halben Preis. Konami kümmert sich wenig um Lizenzen, Anzahl der Teams und Präsentation. Hier geht es um das Spiel an sich.

Die Steuerung ist vielfältig: Es gibt Tasten(kombinationen) für flache und hohe Pässe, für das "tödliche" Zuspiel in den Lauf, den Doppelpass, für eine flache Hereingabe in den Strafraum, eine Flanke auf den ersten oder zweiten Pfosten, für einen Befreiungsschlag usw. Vor dem Tor täuscht ihr einen Schuss an, zieht mit Vollspann ab oder lupft den Ball mit einem Heber. Das hört sich überfrachtet an, doch letztlich steuert ihr euer Team intuitiv.

"Pro Evolution Soccer 2" ist extrem realistisch und motiviert monatelang. Fast so gut wie der Nachfolger, bietet "PES 2" unschlagbare Action auf dem Platz! **➔ SZ**



Die brillanten Animationen sind auf dem Standbild nur zu erahnen.

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

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty



Wie sollte es anders sein – in seinem Platinum-Abenteuer ist Solid Snake wieder einmal einem Kampfroboter, dem so genannten "Metal Gear", auf den Fersen. Das stählerne



Auf der Dekontaminations-Plattform hat Raiden den bissigen Vamp im Visier.

Ungetüm befindet sich auf einem Tanker, der unter dem Befehl der U.S. Marines steht. Doch die eigentliche Überraschung kommt nach dem Tanker-Level.

Dann serviert euch das Spiel einen neuen Helden namens Raiden und Snake spielt nur noch die Nebenrolle. Mit Hilfe des blonden Neulings eliminiert ihr zahlreiche Boss-Gegner oder entschärft auf einer Dekontaminations-Plattform diverse Sprengladungen. Doch außer auf Snake müsst ihr auf keine Vorzüge der Serie verzichten. Raiden hangelt, kämpft und schießt wie der Altmeister selbst. Atemberaubende Zwischensequenzen und eine spannende Handlung machen dieses Agenten-Abenteuer nahezu unverzichtbar. **➔ MH**

PS2 Platinum-Test		
METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY		
GENRE	Action-Adventure	
HERSTELLER	Konami	
ENTWICKLER	Konami	
ALTER	ab 16	
PREIS	ca. 30 Euro	
STEUERUNG:	8/10	SPIELSPASS
UMFANG:	8/10	90
GRAFIK:	9/10	
SOUND:	10/10	
Agenten-Action der Superlative – dieses Spiel muss jeder haben!		

100% UNABHÄNGIG!

EXKLUSIV! ONIMUSHA 3, KINGDOM HEARTS 2, GT 4, RESIDENT EVIL: OUTBREAK

www.playplaystation.com

THE PLAYSTATION

play

11-2003



€ 4,99

Österreich €5,40
Schweiz 5,90
Liechtenstein €5,75
Slovenien €5,75
Belgien €5,15

THE PLAYSTATION

DAS KOMPETENTE MAGAZIN

MIT DVD!

DVD
VIDEO

DT-Control
geprüft:
Nicht jugend-
beeinträchtigend

Verkauf ohne Altersbeschränkung!

SO VIDEOS!

0 MIN. SPIELZEIT

Inter Cell 2



Video: Erste Szenen
dem zweiten Teil!

Tony Hawk's Underground



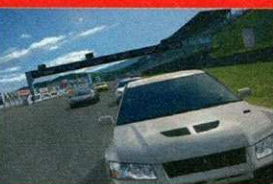
Hitverdächtig! Brandneue
Infos zum Funsport-Knüller!

huhnt



erste Video zum Skandal-
der GTA-Macher!

Gran Turismo 4



Neues, umwerfendes Video-
Material zum Top-Rennspiel!

ATIS WENDE-POSTER IM HEFT!

Jak II: Renegade



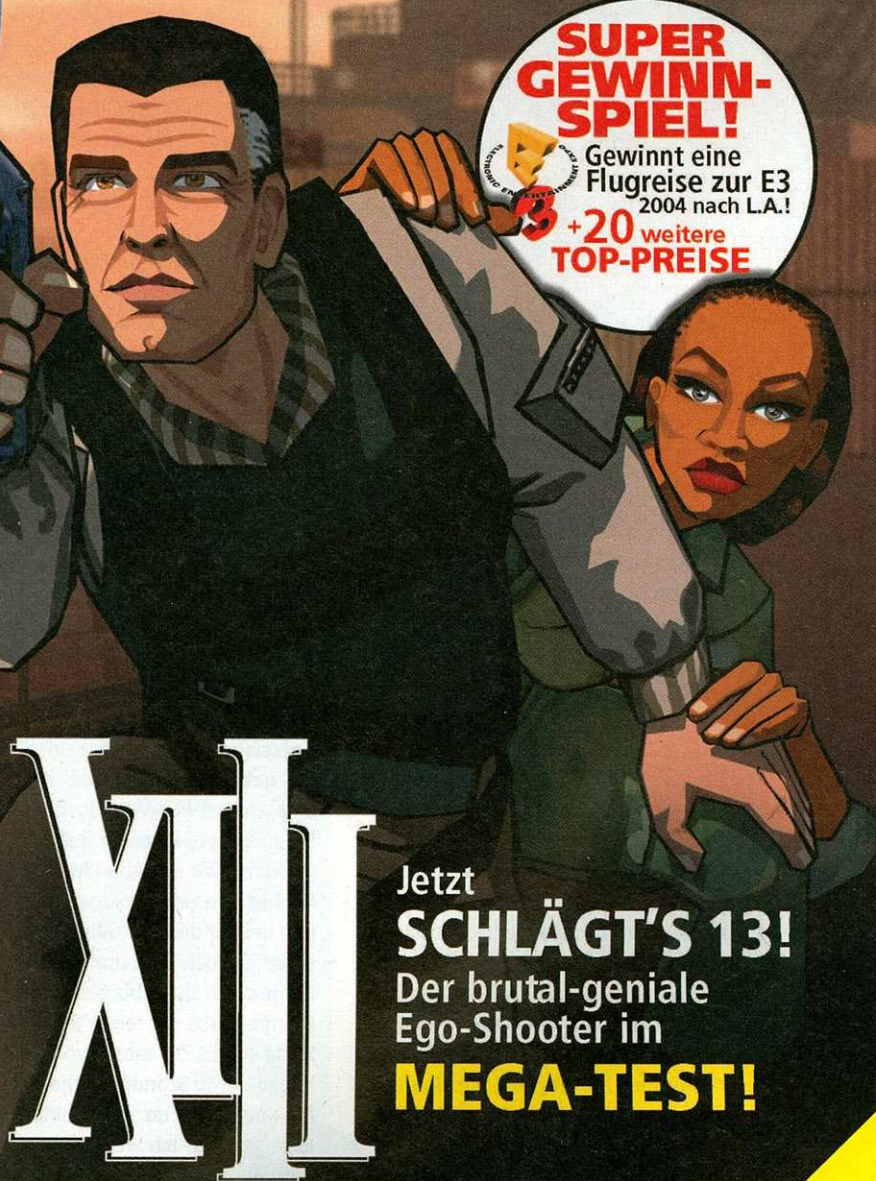
Ratchet & Clank 2:
Locked & Loaded



ÜBER
280 Tipps
& Tricks

CHNEIDEN + SAMMELN!

Lösungshilfe zu Jak II: Renegade! Cheats und Action
Alle Geheimnisse von



SUPER GEWINN- SPIEL!

Gewinnt eine
Flugreise zur E3
2004 nach L.A.!

+20 weitere
TOP-PREISE

XII

Jetzt
SCHLÄGT'S 13!
Der brutal-geniale
Ego-Shooter im
MEGA-TEST!



TRUE CRIME STREETS OF L.A.

Vorabtest! Die ganze Wahrheit über den Action-Kn



NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Zehn Gründe, warum dieses Spiel G

**Jetzt
am Kiosk!**

PS2-Spielen!
Insider-Tipps!

OPM2 – Leserforum

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



Der kleine Tim Hoffmann übt schon jetzt fleißig mit Papas PlayStation2-Controller.

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 auf diesen Seiten.

Schickt eure Bilder an:

Cypress GmbH

OPM2 Leserbrief

Max-Planck-Straße 13

97204 Höchberg

Fax: 09 31 - 40 69 115

E-Mail: leserbriefe@opm2.de

Leserforum

Britische Spiele

Hi-Tech

Da "Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds" erst Ende Oktober in Europa erscheint, in Amerika aber bereits erhältlich ist, stellt sich mir die Frage, ob die US-Version auch auf der deutschen PS2 läuft, oder ob ich hierzu eine Import-Konsole benötige. Wie sieht es generell mit PS2-Games aus England aus, laufen diese?

FRANK HORSTMANN

OPM2: Auf deiner PlayStation2 laufen keine US-Spiele, sondern nur Spiele nach der PAL-Norm. Diese TV-Norm wird in Europa und Australien verwendet. Bei englischen PAL-Spielen kann es lediglich bei der Sprachausgabe oder bei Texten Einschränkungen gegenüber deutschen Spielen geben. Holst du dir zum Beispiel ein britisches "Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds", sprechen die Figuren wahrscheinlich Englisch. Da sind dann gute Fremdsprachen-Kenntnisse von Nöten.

Online-Fragen

Hi-Tech

Ich will mir bald einen Netzwerkadapter für die PS2 zulegen und habe zu Hause bereits einen DSL-Anschluss (Flatrate). Kann ich dann so lange online zocken wie ich will? Kann man diese Flatrate überhaupt zum Online-Zocken nutzen? Was genau ist eigentlich ein Breitbandanschluss?

ROMAIN FRINCU

OPM2: Der DSL-Anschluss der Telekom ist auf alle Fälle zum Online-Spielen geeignet. Wenn du das Modem direkt am Ethernet-Adapter der PS2 einsteckst, musst du lediglich bei der Konfiguration der PS2-Zugangssoftware den richtigen Benutzernamen und das korrekte Passwort eingeben. In welcher Reihenfolge du diese Nummern eingeben musst, erfragst du am besten bei der Kunden-Hotline von T-Online. Eine weitere nützliche Dokumentation findest du auf der Internet-Seite www.adsl-support.de. Als Breitbandanschluss bezeichnet man jeden Internet-Zugang, der eine größere Download-Geschwindigkeit bereitstellt als Modem oder ISDN-Anschluss und der über ein Netzwerk-Kabel angeschlossen wird.

Falscher Abo-Flyer

Games

Ich habe mir heute eine PlayStation2 und eine 8-MB-Memory-Card und ein Spiel im Media Markt gekauft. In der Verpackung war ein Abo-Flyer vom OPM2. Dachte mir gleich: Super das mach ich und hol mir das Abo. Allerdings habe ich einen Schock bekommen, als ich eure Prämien für das Abo gesehen habe. Als Prämie habt ihr eine 8-MB-Memory-Karte + eine Zuzahlung von 20 Euro. Ich hab mir zwei Stunden vorher die gleiche Memory Card im Media Markt für 22 Euro gekauft! Ich weiß, dass die Zeiten hart sind, aber diese Prämie ist wirklich lächerlich.

ANDREAS DIETZ

OPM2: Dieser Abo-Flyer ist selbstverständlich veraltet. Als er in die PlayStation2 gepackt wurde, war eine Memory Card noch ein gutes Stück teurer – und somit auch mit Zuzahlung noch eine attraktive Prämie. Mittlerweile gibt es sie aber viel günstiger, weshalb wir sie nun auch für zehn Euro Zuzahlung anbieten. Unter www.opm2.de findest du die aktuellen Prämien.

Aktuelle Kader-Daten

Games

Ich hab mal ein paar Fragen zu "Pro Evolution Soccer 3". Werden die Kader noch aktualisiert so dass z.B. Beckham bei Real Madrid oder Veron bei F. C. Chelsea spielt? Wenn nicht, wird es dann eine Transfer-Möglichkeit im Spiel geben?

HENDRIK SCHWARZER

OPM2: Die Daten in "PES 3" sind ziemlich aktuell. Beckham spielt bei Real, Makaay schon beim FC Bayern. Außerdem gibt es die Möglichkeit, die Mannschaften zu editieren. Damit kannst du die Kader immer auf dem aktuellen Stand halten.

Einfach online?

Hi-Tech

Ich habe eine Frage zum Internetanschluss der PS2: Kann ich aus meinem Computer das DSL-Kabel herausziehen, in den PS2-Breitbandadapter stecken und dann mit der PS2 online zocken?

SWEN THELEN

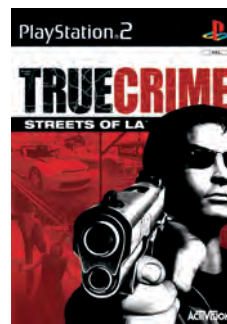
OPM2: Natürlich, das ist ohne Probleme möglich. Du musst lediglich in der Online-Konfiguration der PlayStation2 deine richtigen Daten eingeben – und schon kann's losgehen. Wenn du dir nicht ganz sicher bist, ob alle Einstellungen korrekt sind, kannst du die Verbindung am Ende der Einstellungen noch testen.

"True Crime"-Online?

Games

Wird es auch einen Online-Modus bei "True Crime" geben?

PEER STEINMANN



OPM2: Das aktuelle "True Crime" wird mit Sicherheit keinen Online-Modus haben. Eine derartig große Stadt mit all ihren Fahrzeugen und Fußgängern lässt sich nicht ohne Probleme auf mehreren Konsolen über das Internet synchronisieren. Vielleicht finden die Programmierer für den nächsten Teil von "True Crime" eine Lösung für dieses Problem. Wenn nicht, gibt es vielleicht nur einen Mehrspieler-Modus.

OPM2-Forum

Live mitdiskutieren
auf www.opm2.de

Thema	Autor	W Datum
Wiederholen mit PS2	Drachenmeister	Mo, 5.4.2002
in meiner ps2 unwohl geworden	starcross	Mo, 5.4.2002
ausliche VFA	Zoika	Mo, 5.4.2002
The Legend of Allen Dar	Vonson	Mo, 5.4.2002
gemeinfreie und Frage	Oggy	Mo, 5.4.2002
CS will USA!	NOVO	Mo, 5.4.2002
Was für spiele hat ihr sich	Diabloticker	Mo, 5.4.2002
Fragebogen 2 und 3	ps2vfb	Mo, 5.4.2002

OPM2 Forum: News, Antworten und "SPOILERS" - PS2 - PS1 - PS3 - GAMEBOY	
• Re: XBOX -VS- PS2 -VS- GAMEBOY - Drachenmeister Di, 4.6.2002, 22:02	
• Re: XBOX -VS- PS2 -VS- GAMEBOY - Caballito Mo, 5.4.2002, 01:04	
• Re: XBOX -VS- PS2 -VS- GAMEBOY - Caballito Di, 4.6.2002, 21:43	
• Re: XBOX -VS- PS2 -VS- GAMEBOY - Drachenmeister Di, 4.6.2002, 22:09	
• Re: XBOX -VS- PS2 -VS- GAMEBOY - Caballito Mo, 5.4.2002, 01:04	
• Oöch, wat willst'n nun schon wieder! - Starcross Mo, 4.6.2002, 20:43	
• Re: Oöch, wat willst'n nun schon wieder! - Caballito Mo, 5.4.2002, 01:04	
• Re: Oöch, wat willst'n nun schon wieder! - Starcross Mo, 5.4.2002, 01:04	
• Re: Oöch, wat willst'n nun schon wieder! - Starcross Mo, 5.4.2002, 01:04	

Thema: XBOX -VS- PS2 -VS- GAMEBOY	
Autor: Drachenmeister	
Datum: Dienstag, 4. Juni 2002, 15:09	

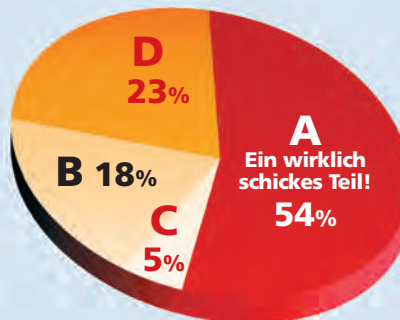
Das heit, die Konsole ist besser als die Konsole ist nicht wichtig. Ich bringe, was will hier wen überzeugen? Klar behauptet Microsoft das ich überlegen ist und Nintendo spricht von einer neuen Generation es wird überzeugen können, die die Spieler nicht mit ihrem Gedank, sondern sie PRINCE KINOSHIN-Lover teilen damit sein und kaufen alles blind. Aber ich Spieler kann man nur mit Fakten überzeugen und da nicht was in Romanen, die Leistungsfähigkeit beider Konsole eher gleichartig, als besser.

Aktuell, schnell, spannend!

OPM2-Leserumfrage (online)

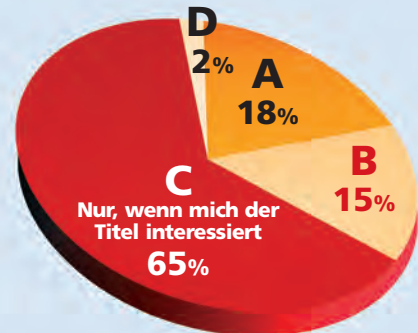
Wie findet ihr das
silberne PS2-Modell?

- A Ein wirklich schickes Teil! ... 54%
 B In Schwarz find ich
 sie schöner ... 18%
 C Schon gekauft! ... 5%
 D Aussehen ist mir nicht so
 wichtig - ich will spielen! ... 23%



Kauft ihr euch regel-
mäßig Platinum-Spiele?

- A Klar, das sind geniale Spiele
 für wenig Geld. 18%
 B Diese Spiele sind mir zu alt. ... 15%
 C Nur, wenn mich der Titel
 interessiert. 65%
 D Keine Ahnung, was sind
 Platinum-Spiele? 2%



OPM2-online

GT 4 + Lenkrad

Auf der Games Convention habe ich "Gran Turismo 4" mit einem Lenkrad gespielt. Da war sogar ein Schalthebel dran. Nun meine Frage: Gibt es dieses Lenkrad schon, oder erscheint es zusammen mit "Gran Turismo 4"? Ich glaube, gehört zu haben, dass es einen Nachfolger des alten Logitech-Lenkrads geben soll. **INVISIGOTH**

Logitech entwickelt gerade ein Lenkrad, das noch besser sein soll, als das zu "Gran Turismo 3: A-spec". Sie wollen versuchen, das Lenkrad möglichst zeitgleich mit "Gran Turismo 4" zu veröffentlichen.

20TH CENTURY FOX

"GT 3" rote vs. schwarze Hülle

Ich habe für den Sohn meines Nachbarn "Gran Turismo 3 A-Spec" ersteigert und es heute bekommen. Nun ist die Hülle des Spiels knallrot und nicht, wie ich es in Erinnerung hatte, schwarz. Hat diese Tatsache eventuell etwas mit dem Logitech-Lenkrad zu tun? Stammt die rote Hülle vielleicht aus dem Bundle? **SASCHAE.**

So ist es! Ich find' die rote Hülle ganz cool. Ist mal was anderes, als dieses blöde Blau. Übrigens: Die Hülle war dunkelblau, nur bei älteren Spielen gibts eine schwarze Hülle.

TOMMYVERCETTI

Ihr fragt, das Forum antwortet!

Fußballhighlights 2004

Im aktuellen OPM2 werden Vorschauen zu den neu erscheinenden Fußballtiteln gezeigt. "Pro Evolution Soccer 3", "FIFA 2004" und "Club Football" werden schon mal beschrieben. Meine Frage: Welchen Titel werdet ihr euch zulegen? Ich werde mich wahrscheinlich für "FIFA 2004" entscheiden. Gerade der Karriere-Modus interessiert mich und wenn das Spielerische noch besser wird (grafisch ist es wie immer erste Sahne), dann wird es ein Pflichtkauf für mich. "PES 3" finde ich alleine wegen den nur wenigen Lizenzen schon nicht so toll! Was meint ihr? **ARMINE87!!**

Schwer zu sagen, da ja noch keins der Spiele erschienen ist. Allerdings muss ich sagen, dass ich in den letzten Jahren immer "PES/PES 2" gezoockt habe. Wirklich geärgert haben mich dort auch die fehlenden Lizenzen. Die Spielbarkeit war für mich aber immer besser als die der Konkurrenzprodukte. Derzeit kämpfe ich noch mit "PES 2" in der Masterliga auf Level extrem.

AXELENTI



Fragen? Dann schreibt an:

CyPress GmbH
 OPM2 Leserbrief
 Max-Planck-Straße 13
 97204 Höchberg
 Fax: 09 31 - 40 69 115

E-Mails: leserbriefe@opm2.de

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

Shooter mit Maus?

Gibt es Ego-Shooter für die PS2, die eine Maus unterstützen? Gibt es überhaupt Spiele auf PS2, die eine Maus unterstützen? Oder ist das Ding zu nichts zu gebrauchen? Ich fühl' mich immer unwohl, wenn ich Shooter mit dem Pad spielen muss. Ich frage eigentlich nur, weil ich wissen wollte, ob "XIII" eine Mausunterstützung hat.

Also ich weiß, dass "Star Trek Elite Force" die Maus unterstützt. "Age Of Empires" unterstützt auch die Maus und sogar die Tastatur. Diese wird auch bei "Tony Hawk", "SOCOM" und "Midnight Club II" beim Chatten unterstützt. Ach ja, "Resident Evil: Dead Aim" unterstützt auch eine Maus, genauso wie "Police 24/7" oder "Silent Scope III". Tja, mehr fällt mir erst einmal nicht ein. **INVISIGOTH**

PlayStation2 Tipps & Tricks

Probleme mit dem Endgegner? Oder hängt ihr an einer Stelle fest? Mit unseren Cheats und Passwörtern sorgen wir für mehr PS2-Spaß – ohne Frust.

Der Inhalt

Cheats

Aliens vs. Predator: Extinction	114
ATV Offroad Fury 2	114
RTX Red Rock	114
SOCOM: U.S. NAVY SEALs	115
Splashdown 2	115
Starsky & Hutch	115
The Great Escape	114
The Simpsons - Hit & Run	116
Tiger Woods PGA Tour 2004	115

Action-Replay-Codes

Soul Calibur 2	116
-----------------------	-----

Einsteigertipps

Soul Calibur 2	124
-----------------------	-----

Komplettlösungen

Zone of the Enders:	
2nd Runner	118

DVD Tipps-Karten

Soul Calibur 2	127
-----------------------	-----



Aliens vs. Predator: Extinction Cheats-Modus aktivieren

Der Traum eines jeden Strategen wird wahr: Der ultimative Cheat für den Kampf gegen die Aliens funktioniert so: Pausiert das Spiel während einer regulären Kampagne mit der -Taste und gebt die folgende Tastenkombination ein, um die Cheats-Option im Options-Menü freizuschalten

ATV Offroad Fury 2 Metrische Anzeigen

Wechselt vom Hauptmenü in die Optionen. Klickt auf "Game Settings". Hier befindet sich der Punkt "Measurement". Wechselt von Standard auf "Metric" um. Schon wird im Spiel das vertraute "kph" ("kilometers per hour", also Stundenkilometer), und nicht das ungewohnte "mph" verwendet.

Cheats

Um in das Cheatmenü zu gelangen, wechselt ihr vom Hauptmenü in den "Profile Editor". Benutzt den Punkt "Unlock Items". Klickt auf die Option "Cheats".

Mit dem Steuerkreuz gebt ihr nun den gewünschten Cheat ein und spült diesen mit der -Taste runter. Als Zeichen, dass alles geklappt hat, wird oben im Screen kurz eine Einblendung sichtbar.

Alles freischalten	IGIVEUP
1000 Profil-Punkte	GIMMEPTS
Aggressivere CPU-Gegner	EATDIRT
Alle ATVs	SHOWROOM
Alle Spielchen	GAMEON
Alle Strecken	TRLBLAZR
Komplette Ausrüstung	THREADS
Alle Championships	GOLDCUPS



➔ Korrekt eingegebene und aktivierte Cheats werden mit einer kurzen Meldung bestätigt.

Wrecks deaktivieren FLYPAPER
San Jacinto Isles freischalten ... GABRIEL

Übrigens: Sollte sich auf eurer Memory Card noch ein Speicherstand des Vorgängers befinden, sollte dies die zusätzliche Option "G-Ride ATV" freischalten.

The Great Escape Level-Auswahl

Gebt diesen Cheat im Hauptmenü ein und alle Levels werden freigeschaltet

Unbegrenzt Munition

Pausiert das Spiel mit einer Waffe im Inventar und gebt die folgende Tastenkombination ein

Alle Videosequenzen

Gebt diese Tastenkombination im Hauptmenü ein und alle Videosequenzen werden freigeschaltet

"The Great Escape"-Modus

Gebt diesen Cheat im Hauptmenü ein und der "The Great Escape"-Modus wird freigeschaltet

RTX Red Rock

Cheats

Es gibt zwei Möglichkeiten, die gewünschten Effekte zu aktivieren. Entweder ihr klickt euch vom Hauptmenü des Spiels aus in die Optionen und wählt dort den Unterpunkt "Codes" aus, oder ihr pausiert ein aktuelles Spiel und klickt im Pausenmenü auf die Optionen, um dadurch zur Code-Eingabe zu gelangen.

Gebt in der Code-Eingabe die aufgeführten Passwörter ein, wie sie hier aufgelistet sind. Lasst euch dabei nicht durcheinanderbringen – es handelt sich nicht um Richtungsangaben! Die Pfeile symbolisieren einfach die Codes. Sie werden auch in der Anzeige entsprechend wiedergegeben. Sobald

The Simpsons - Hit & Run

Auch Homer und seiner Familie können wir unter die Arme greifen. Startet das Spiel und wechselt vom Hauptmenü (Wohnzimmer) in die Optionen. Gebt nun die folgenden Tastenkombinationen ein. Als Bestätigung ertönt ein kurzes Hupen.

Alle Bonus-Fahrzeuge

Achtung: Ihr müsst erst alle Missionen im Spiel abgeschlossen haben, bevor dieser Cheat funktioniert.

Haltet während der Eingabe die Tasten

L1 + R1 gedrückt
..... ×, ○, ×, ○

Unverwundbar

Haltet während der Eingabe die Tasten

L1 + R1 gedrückt
..... △, ×, △, ×

Fahrzeuge explodieren schneller

Haltet während der Eingabe die Tasten

L1 + R1 gedrückt
..... △, △, □, □

Schnellere Fahrzeuge

Haltet während der Eingabe die Tasten

L1 + R1 gedrückt
..... □, □, □, □

Noch schnellere Fahrzeuge

Haltet während der Eingabe die Tasten

L1 + R1 gedrückt
..... △, △, △, △

Red Brick Car

Haltet während der Eingabe die Tasten



Die Cheats müssen im Optionsmenü eingegeben werden. Pst, weckt Homer nicht auf.

L1 + R1 gedrückt

..... ○, ○, △, □
Dieser Cheat verändert das in jedem Abschnitt auffindbare Bonus-Fahrzeug.

Bessere Sprünge

Haltet während der Eingabe die Tasten

L1 + R1 gedrückt
..... □, □, □, △
Hupt, und euer Fahrzeug springt noch stärker.

Geschwindigkeitsanzeige einblenden

Haltet während der Eingabe die Tasten

L1 + R1 gedrückt
..... △, △, ○, □

Alternative Perspektive/Ansicht 1

Haltet während der Eingabe die Tasten

L1 + R1 gedrückt
..... ○, ×, ○, △

Alternative Perspektive/Ansicht 2

Haltet während der Eingabe die Tasten

L1 + R1 gedrückt
..... ○, ○, ○, ×

Alternative Perspektive/Ansicht 3

Haltet während der Eingabe die Tasten

L1 + R1 gedrückt
..... △, ○, △, ○

Alternativer Sound während der Credits

Haltet während der Eingabe die Tasten

L1 + R1 gedrückt
..... ×, □, □, △

Verändertes Gameplay an Feiertagen

Das Spiel reagiert auf die eingebaute Datumsanzeige der PS2. Stellt einfach das Datum manuell um und lasst euch überraschen. Die Termine lauten:

Neujahr 1. Januar
Halloween 31. Oktober
Thanksgiving der letzte Donnerstag im November
Christmas 35. Dezember

Soul Calibur 2

Action-Replay-2-Codes

Kurz vor Redaktionsschluss sind diese Codes eingetruddelt:

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

..... oE3C7DF2 1853E59E
..... EE90D59A BCD7C4AA

Charaktere freischalten

Sophitia FEA4Bo2E BCA99B86
Seung Mina FEA4Bo29 BCA99B86
Yoshimitsu FEA4Bo28 BCA99B86
Charade FEA4Bo2B BCA99B86
Cervantes FEA4Bo2A BCA99B86
Lizardman
(nur in den Versus-Modes verfügbar)

..... FEA4Bo35 BCA99B86

Assassin

(nur in den Versus-Modes verfügbar)

..... FEA4Bo34 BCA99B86

Berserker

(nur in den Versus-Modes verfügbar)

..... FEA4Bo37 BCA99B86

Kostüme freischalten

Raphael FEA4Bo30 BCA99B86
Talim FEA4Bo3D BCA99B86
Cassandra FEA4Bo38 BCA99B86
Mitsurugi FEA4BoC5 BCA99B86
Taki FEA4BoC6 BCA99B86
Voldo FEA4BoC3 BCA99B86
Nightmare FEA4BoCC BCA99B86
Astaroth FEA4BoC9 BCA99B86
Ivy FEA4BoCA BCA99B86
Xianghua FEA4BoD1 BCA99B86
Sophitia FEA4BoDA BCA99B86
Seung Mina FEA4BoE7 BCA99B86



Dank Action-Replay-2-Codes müsst ihr euch nicht erst alle Kostüme freispielen.

Schnelle Hilfe online!

Wer kennt das nicht? Mitten im Spiel will der verflixte Zwischengegner einfach nicht nachgeben. Frust kommt auf und am liebsten würdet ihr das PlayStation-Pad in die Ecke werfen?! Aber irgendwie muss das Problem doch zu lösen sein! Fragt einfach eure Mitspieler um Rat.

Auf unserer Homepage: www.opm2.de findet ihr unser Forum, dort gibt es auch einen Punkt "Tipps & Tricks": Dort "werdet ihr geholfen"! Übrigens: Die Registrierung im Forum ist selbstverständlich kostenlos und unverbindlich.

WIR LESEN UNS!



CHAMPIONS geben sich nicht nur mit Spielen ab!

CHAMPIONS League

UEFA-Pokal
Timer 2003/2004

präsentiert von:



- Termine
- Alle Teams
- Spielplan zum Selbsteintragen
- Europapokalgeschichte



Testergebnis

CL Timer: 2003/2004	Publikation	Alter: frei
Produzent: MEDIA CONSULTA	Preis: 3,95 €	
Mehrwert durch das praktische Taschenformat: 10,2 x 13,7 cm		LESESPASS
STEUERUNG:	10/10	99
TEXTE/INFOS:	10/10	
GRAFIK:	10/10	
		PROZENT

Alle Teams, Termine und Statistiken zur aktuellen Champions League Saison im praktischen Taschenformat!

Eine Publikation der:



www.media-consulta.com

Ab jetzt überall im Handel erhältlich!

Zone Of The Enders: 2nd Runner

Hideo Kojimas Meisterwerk **bringt euch ins Schwitzen?** Mit diesen Tipps kämpft ihr locker gegen alle Schergen von **BAHRAM & Co.**

ERKUNDUNG AUF CALLISTO

Nach einer Einleitungssequenz befindet ihr euch in einem Mining-Mech auf Callisto, der relativ ungelinkig ist. Dreht euch nach links und lauft dann immer geradeaus. Mit **R2** macht ihr immer kleine Sprünge. Hüpf die treppenartigen Vorsprünge hinauf (am besten zuerst **△** drücken, dann **R2**) und springt auf der Rückseite hinunter. Nach der Zwischensequenz befindet sich Dingo im Jehuty.

Als erstes begegnen euch zwei Raptors, die ihr mit simplen Slash-Angriffen beseitigt. Das Bordsystem ADA schickt euch anschließend in ein Tutorial, damit ihr mit den einzelnen Moves des Jehuty klarkommt. Nach dem kurzweiligen Lernkurs schwärmen so genannte Moskitos auf euch zu. Diese erledigt ihr am besten durch den Einsatz der seitlichen Dash-Bewegung und gleichzeitiges Drücken der

○-Taste, wodurch der Homing Laser des Jehuty die Ziele anvisiert. Nach einigen solcher Angriffe sind alle Moskitos platt. Es folgen weitere Duelle mit Raptors und Moskitos, bevor euch eine Filmsequenz darauf aufmerksam macht, dass es einen Riss im Felsen gibt. Mit einem Burst-Ball-Angriff ballert ihr den Weg frei, der euch direkt zum ersten Endgegner führt.

Bossfight: Ardjet

Ardjet feuert diverse kleine Projektile auf euch, einmal in einer kleinen Dosis (vier bis fünf) und einmal in einer großen (Dutzende Projektile). Das Beste ist es, immer auf Distanz zu Ardjet zu bleiben. So könnt ihr den kleinen Wisp-Angriffen locker seitlich ausweichen. Ardjet versucht zwar, euch in Nahkämpfe zu verwickeln, ihr solltet jedoch lieber die beiden großen Wisp-Attacken abwarten und dann direkt mit Burst-Slash-Manövern auf sie losgehen. In diesen paar Sekunden ist Ardjet nämlich verwundbar. Sobald sie das Schild wieder aktiviert, empfiehlt es sich, wieder auf Distanz zu gehen und die nächste große Wisp-Attacke abzuwarten. Hat Ardjet 50 Prozent ihrer Energie verloren, feuert sie gelegentlich einen Charge Beam. Diesem weicht ihr am besten seitlich aus, kurz bevor sie den Schuss abgibt. Dieses Muster müsst ihr mehrfach wiederholen.

AN BORD DES BAHRAM BATTLE CRUISERS



🎯 Werft etwa fünf Stangen aus dieser Distanz in Richtung Nephitis und die Bossdame hat keine Chance.

Im ersten Raum wartet eine neue Spezies auf euch: die Spiders. Dies sind kleine bewegliche Kerlchen, die eure Laserschüsse gelegentlich mit einem Schild abwehren. Gegen eure Homing Lasers oder Slash-Angriffe haben die Spinnen aber keine Chance. Die Räume sind hier sehr linear, ihr könnt euch also nicht verlaufen. Kenner des ersten Teils von "Zone Of The Enders" werden sich an die Mummyheads-Roboter erinnern. Mit ihnen ist selbst auf große Entfernung nicht gut Kirschen essen, da sie über einen energieraubenden Laserstrahl verfügen. Begebt euch möglichst schnell in ihre Nähe und befördert sie mit etwa drei Slash-Attacken ins Jenseits. Darüber hinaus lernt ihr, wie man Objekte greift. Mit Stangen lassen sich Gegner ideal ver-

kloppen, oder aber ihr werft Objekte aus sicherer Entfernung, indem ihr **○** drückt.

In den Räumen 2 und 3 seht ihr eine grün-gelb wabernde Kugel namens Cellar. Diese spuckt immer wieder neue Gegner aus. Ihr solltet sie daher so schnell wie möglich zerstören, und so den Roboter-Nachschub im Keim ersticken.

Bossfight: Nephitis

Mit der richtigen Taktik habt ihr diesen Endgegner in weniger als 20 Sekunden erledigt. Schnappt euch Stangen, die vor allem an den Seitenwänden des Raumes zahlreich vorhanden sind. Bei der Suche nach Stangen solltet ihr die Lock-on-Funktion kurzzeitig ausschalten (lange **L2** drücken), damit ihr euch besser bewegen könnt. Werft das Objekt anschließend mit der **○**-Taste in Richtung Nephitis. Nach etwa fünf Treffern habt ihr den Endgegner an die Wand genagelt.

Bossfight: Anubis

Hier könnt ihr nichts ausrichten. Fliegt ihm entgegen und steckt ein paar Treffer ein. Kurz bevor eure Energie auf null ist, nimmt er euch in die Mangel. Eine Filmsequenz wird gestartet.



STATION DEIMOS

Fliegt in den ersten Korridor und begrüßt eine neue Gegner-Spezies – die Cyclops. Sie sind stärker als die Raptors und verfügen über einen ungemütlichen Burst-Ball-Angriff. Die ideale Beseitigungsmethode: Greift euch einen Raptor und vermöbelt die Cyclops damit. Ansonsten könnt ihr die Cyclops einfach mit Slash-Combos in Schach halten und das Problem ist gelöst.

Es folgen drei Räume, in denen gehörig die Post abgeht. Darin befindet sich meist jeweils eine Cellar, doch dürft ihr euch nicht sofort darauf stürzen, sonst seid ihr von Cyclops, Mummyheads und Raptors umzingelt und segnet relativ rasant das Zeitliche. Unser Vorschlag: Kümmert euch zuerst in Nahkämpfen um die Mummyheads,

damit ihr die Laserattacken los seid. Anschließend kümmert ihr euch um die Cyclops. Erst wenn sich das Feld langsam lichtet, könnt ihr euch in aller Ruhe um die Cellars kümmern (Homing Lasers können auch bei Cellars nie schaden). Vergesst dabei nicht, die gelegentlich herumliegenden Metatron-Kapseln aufzusammeln.



📌 In Deimos warten bereits diverse Orbital Frames auf euch.

TAPERS NOTSIGNAL

In einem Korridor erhaltet ihr ein Notsignal von einem Typen namens Taper. Daraufhin müsst ihr nach ihm suchen, denn er ist in einem Container in einer Lagerhalle gefangen. Die Lagerhallen (die Eingangstüren findet ihr in den Korridoren) sind mit den Buchstaben A bis C gekennzeichnet. Geht durch eine beliebige Tür. Daraufhin erhaltet ihr einen ersten Tipp von Taper, in welchem Container er sich befindet (z.B. "es steht die Zahl 1 auf dem Container" oder "der Container ist blau"). Schießt mit dem -Laser auf irgendeinen Con-

tainer, auf den die Beschreibung passen könnte. War es der falsche, geht ihr in die nächste Lagerhalle und hört euch den nächsten Hinweis an. Irgendwann habt ihr genügend Tipps, um den richtigen Container ausmachen zu können. Taper versteckt sich übrigens nicht immer im gleichen Container. Wir hatten zweimal die Behälterbezeichnung 3810-B, aber auch einmal die 6915-B. Weitere Lösungen sind durchaus denkbar. Befreit ihr Taper, gibt er euch die Sub-Weapon namens Geyser.

TAPERS ESKORTE

Taper möchte zu einem Katapult eskortiert werden. Schaltet die Karte ein. Der rote Kreis im Norden zeigt, wo ihr hin müsst. Die blauen Quadrate sind Metatrons, doch werdet ihr an diesen Stellen in Kämpfe verwickelt. Transportiert Taper mit der Grab-Funktion und setzt ihn ab, sobald ihr in Kämpfe verwickelt werdet. Taper darf nicht ums Leben kommen, passt auf ihn auf. Speziell die Cyclops setzen Taper zu, also haltet sie von ihm fern. Habt ihr Taper abgesetzt, erwarten euch weitere Orbital Frames, und zwar jeweils inklusive eines

Commander Raptors. Eliminiert die Commanders zuerst, denn sie halten die Gruppe zusammen und erhöhen die Stärke der einzelnen Mitglieder. Mit Geyser-Angriffen habt ihr solche Gegneransammlungen aber ideal unter Kontrolle.



📌 Mit Taper im Schlepptau solltet ihr Burst-Angriffe meiden.

WILLKOMMEN AUF DEM MARS



📌 Auf dem Mars erwarten euch die wendigen Naritas.



📌 Vic Viper feuert zahlreiche Geschosse auf euch.

Zunächst erwartet euch eine neue Spezies von Orbital Frames namens Narita. Sie sind enorm schnell und wendig. Macht sie mit einem Geyser-Schuss bewegungsunfähig und eliminiert sie dann mit Hilfe normaler Slash-Attacken. Sie stellen keine große Gefahr dar. Es folgen einige Mummyheads, kombiniert mit Naritas, doch auch diese habt ihr schnell über den Jordan gebracht.

Bossfight: Vic Viper

Vic Viper hat zwei verschiedene Arten anzugreifen: einmal aus der Luft und einmal im Nahkampf. Befindet sich Viper in der Luft, solltet ihr kontinuierlich mit der Dash-Bewegung zur Seite ausweichen. Es ist unerlässlich, dass ihr immer in Bewegung seid, da er euch non-

stop mit Lasern, Schockwellen und Homing Missiles bombardiert. Sobald er auf euch zu fliegt und in den Nahkampf übergeht, könnt ihr den Schild mit **R1** aktivieren. Nach seinen Slash-Angriffen könnt ihr selbst mit einer Dreifach-Kombo zuschlagen, was ihm kräftig an die Substanz geht. Wiederholt das gleiche Muster mehrmals hintereinander und ihr werdet erfolgreich sein. Wichtig ist, dass ihr in den Felsen nie in eine Sackgasse geratet. Faustregel: Versucht stets, euch auf freien Flächen zu bewegen. Wenn Vic Viper im Flugmodus ist, könnt ihr auch versuchen, ihn gelegentlich mit dem Homing Laser zu treffen. Hat er die kreisförmigen Schockwellen und die anschließenden Lasersalven abgefeuert, findet auch eine gewagte Burst-Kugel häufig ihr Ziel. Der Sieg über Vic Viper verschafft euch eine weitere Sub-Weapon, nämlich den Gauntlet. ➔

ZWEI STROMGENERATOREN



📍 Der Blick auf den Haupteingang: In den Canyons rechts und links befinden sich die zerstörbaren Stromgeneratoren.

Nachdem ihr Vic Viper besiegt habt, warten nochmals einige Naritas auf euch, die ihr locker beseitigen könnt. Anschließend geht es durch ein unterirdisches Tor. Der nächste Auftrag lautet, zwei Anlagen zu zerstören, die eine Durchgangstür mit Strom versorgen. Beide sind auf der Karte eingezeichnet.

Auf dem Weg zu den jeweiligen Generatoren warten zahlreiche Gegner auf euch, unter anderem Mummyheads mit einem Commander, den ihr wie gehabt zuerst erledigen solltet. Anschließend können die Mummyheads nicht mehr in Gruppen angreifen und lassen sich einzeln ohne große Mühe überwältigen. Ist der erste Generator ausgeschaltet, erhaltet ihr die Sub-Weapon Phalanx. Habt ihr beide Stromgeneratoren zerstört, könnt ihr durch den Haupteingang gehen, wo euch der nächste Bossfight erwartet.

Bossfight Nephitis

Gleich zu Beginn bemerkt Dingo, dass der normale Schild nicht gegen die Angriffe von Nephitis schützt. Nehmt einfach die Stahl-

platten, die auf den Spitzen der im Raum befindlichen Säulen befestigt sind. Habt ihr euch eine solche Platte geschnappt, bewegt ihr euch seitlich mit der Dash-Bewegung, um den Slash-Angriffen von Nephitis auszuweichen. Sobald Nephitis auf Distanz geht, bemerkt ihr, dass sie stehen bleibt und eine orange-rote Charge-Attack vorbereitet. Geht in eure Guard-Position (**R1**) und wartet, bis sie die Charge-Attack ausführt. Anschließend ist sie etwas benebelt und ihr könnt mit einer schönen Slash-Kombo zuschlagen. Danach holt ihr euch eine neue Stahlplatte als Schutzschild und wiederholt einfach dieses Muster. Habt ihr 50 Prozent von Nephitis' Energie abgezockt, ist der erste Teil des Kampfes beendet.

Der zweite Teil findet in einer Art Arena statt, deren Ränder durch Energiefelder markiert sind. Fliegt ein Orbital Frame in ein solches Feld, wird er mit einem Stromschlag für kurze Zeit unbeweglich gemacht. Das müsst ihr euch zunutze machen. Nephitis greift nach dem gleichen Muster an, doch habt ihr nun keine schützenden Stahlplatten mehr. Wartet daher erneut auf den orangefarbenen Charge-Angriff und weicht ihm in letzter Sekunde aus. Anschließend stürzt sich Nephitis auf euch und wenn ihr rechtzeitig ausweicht, donnert sie in die Seitenbegrenzung der Arena und wird elektrisiert. In diesem Moment könnt ihr mit Slash-Kombos zuschlagen (zweimal hintereinander), bis sie wieder davonfliegt. Wendet diese Taktik mehrmals an und Nephitis hat nicht den Hauch einer Chance. Nach dem Kampf erhaltet ihr die Sub-Weapon Comet.



📍 Seht ihr Nephitis in dieser Position, müsst ihr schnell zur Seite...



📍 ...da sie dann direkt in die Elektrofelder rast.

PACILIA



📍 Diese Städte gleichen den Welten des ersten "Z.O.E.s".



📍 Beschützt die zivilen Gebäude durch Ausschalten der Spiders.

Bei diesem Auftrag müsst ihr zivile Gebäude beschützen, während einige LEVs an eurer Seite gegen Spiders kämpfen. Gelegentlich beschießen LEVs aber auch Gebäude, also solltet ihr sie gelegentlich mit der Geyser Sub-Weapon außer Gefecht setzen. Auch beim Eliminieren der Spiders müsst ihr Vorsicht walten lassen, damit ihr nicht mit den Slash-Attacken nahe liegende Gebäude zerstört. Homing Laser oder Gauntlet-Schüsse erweisen sich als effektiv. Die rote Pfeilanzeige auf dem Radar informiert euch darüber, an welcher Stelle neue Spiders auftauchen. Folglich müsst ihr euch immer schnellstmöglich an diesen Ort begeben.

PACILIA-ZUG

Eure Aufgabe ist es, einen Zug innerhalb eines Zeitlimits zu stoppen. Der Zug besteht aus vier Wagen, auf denen sich jeweils diverse Abwehrvorrichtungen befinden. Beim hintersten Wagen sind es Kanonengeschütze, die rote Geschosse von sich geben. Weicht diesen Geschossen durch seitliche Dash-Manöver aus. Gleichzeitig feuert ihr mit dem Homing Laser auf die Geschütze.

Immer wenn ihr einen solchen Wagen zerstört habt, rasen einige Orbital Frames auf euch zu (Cyclops und Naritas). Aufgrund der Geschwindigkeit des Zuges geraten sie aber teilweise außer

Reichweite und gelten dann als zerstört. Die Geschütztürme des zweiten Wagens schießen weiße Laser auf euch, die ihr mit dem Schild abwehren könnt.

Auch hier ist der Homing Laser die effizienteste Waffe. Auf Wagen Nummer drei wird ein extrem starker Laser in die Bildschirmmitte abgefeuert, gegen den euer Schild keine Chance hat. Bleibt also immer auf der linken oder rechten Bildschirmhälfte und feuert weiter Homing Laser ab. Beim vordersten Wagen müsst ihr dann lediglich noch eine Burst-Kugel abfeuern und der Zug ist zerstört.



👉 Wenn Nephitis mit dem Arm ausholt, müsst auch ihr zuschlagen.

Vorsicht, die Clouds können euch ebenfalls in die Mangel nehmen. Schwächt sie zuerst mit ein paar Slash-Hieben und schnappt sie euch dann mit einem Grab-Move. Lasst dann Nephitis in den Roboter donnern, den ihr als Schild verwendet, und beschert ihr anschließend ein paar heftige Slash-Kombos. Dies müsst ihr mehrfach wiederholen. Zugegeben, es braucht ein wenig Übung, vor allem weil die Lock-on-Funktion etwas knifflig in der Anwendung ist. Nephitis verschwindet nämlich regelmäßig im Tunnelsystem und taucht dann willkürlich wieder auf. Achtet darauf, dass ihr einen Gegner als Schild einsetzen könnt, bevor ihr den Angriffsschrei von Nephitis hört. Habt ihr keinen Gegner zur Hand, müsst ihr dieser Charge-Attacke ausweichen, sonst verliert ihr massiv Energie.

Im zweiten Teil des Kampfes übernimmt die Künstliche Intelligenz von Nephitis einen anderen Orbital Frame (Ardjet, in dem Ken sitzt). Jetzt wirds knifflig. Eure Aufgabe lautet, Ardjet zu greifen,

Bossfight Nephitis

Zum dritten Mal begegnet ihr Nephitis, diesmal in einem Endkampf. Dabei befindet ihr euch in einem Tunnelsystem, in welchem es auch neue Orbital Frames namens Cloud gibt. Die Schwierigkeit bei diesem Endkampf ist, dass ihr Gegner als Schilde gegen Nephitis' Charge-Attacken einsetzen müsst. Aber

damit ADA die Künstliche Intelligenz des Orbital Frames löschen kann. Dazu müsst ihr in den Nahkampf. Jedes Mal wenn Ardjet einen Slash-Angriff startet, müsst ihr sofort mit einer Slash-Attacke kontern. Die Folge: Beide Klingen prallen gegeneinander, woraufhin Ardjet für kurze Zeit außer Gefecht gesetzt wird. Am Anfang braucht es nur einen einzigen Hieb, doch im Verlauf des Kampfes werdet ihr immer vier Schläge benötigen, bis Ardjet angreifbar wird. Sobald der Frame zurückgeworfen wird, müsst ihr ihn mit der Grab-Funktion packen, damit ADA den Löschvorgang aktivieren kann. Nach einiger Zeit befreit sich Ardjet. Er zieht sich dann zurück und bereitet entweder einen Charge-Beam oder einen Wisp-Angriff vor, vor denen ihr euch in Acht nehmen solltet. Dem Beam könnt ihr locker seitlich ausweichen, dürft aber keine zu große Distanz zu Ardjet haben, da er sonst dem Frame selbstzerstörerisch Energie entzieht. Die Wisp-Angriffe könnt ihr am besten mit den Homing Lasern abwehren. Nun geht ihr immer nach dem gleichen Muster vor, wodurch sich die Künstliche Intelligenz von Ardjet ein für alle Mal beseitigen lässt.



👉 Packt Ardjet und schleppt ihn zum oberen Ende des Raumes.

FLUCHT AUS DER ENERGIESTATION

Ziel ist es nun, das Kraftwerk zu verlassen. Ihr habt die Vector Cannon- und die Wisp Sub-Weapons bekommen. Mit der Wisp könnt ihr Kens Ardjet Frame greifen und die zylinderförmige Anlage hinauffliegen.

Der Level ist ziemlich schwierig, da ihr immer wieder in Kämpfe mit anderen Orbital Frames verwickelt werdet und Ken loslassen müsst. Entweder er wird daraufhin angegriffen oder er sinkt langsam nach unten. Seid also schnell und eliminiert nur die Frames mit den Schlüsselkarten, damit ihr möglichst schnell nach oben zum Ausgang fliegen könnt. Mehr Tipps kann man für diesen Level nicht geben, da das Ganze auch eine Portion Glück erfordert.

DER WEG ZU LLOYD

Diesen Level muss man als Stealth-Level bezeichnen, da er euch relativ selten in Schlachten verwickelt. Ihr befindet euch auf einem stark verminten und bewachten Feld und müsst direkt den Navigationsanweisungen von Ken folgen. Ab und zu wer-

det ihr in einen Krater kommen, in welchen ihr euch mit anderen Orbital Frames prügeln könnt. Befindet ihr euch aber auf weiter Flur, müsst ihr die Lock-on-Funktion abschalten und dürft nicht in Schlachten verwickelt werden. Ansonsten werdet ihr herumliegende Minen auslösen und üblen Schaden erleiden. Ihr werdet nämlich erst angegriffen, wenn ihr feuert. Also: Möglichst unauffällig verhalten. Nach etwa drei Schlachten in Kratern und vorsichtiger Navigation findet ihr dann die Labor-Festung, in der sich Lloyd befindet.

DAS AUFSPÜREN DER LIFTE

Auf der Karte seht ihr acht verschiedene Lifte. In jeder Ecke der Karte ist einer, sowie vier in der Mitte der Map (in den vier Himmelsrichtungen angeordnet). Nehmt von diesen vier Liften zuerst den West-Lift. Kommt ihr unten an, müsst ihr ein paar Gegner eliminieren und geradeaus den Gang entlangflitzen. Ihr seht, dass ihr nun rechts oben

auf der Map seid. Geht in diesen Lift hinein, der euch wieder an die Oberfläche transportiert. Dort warten Gegner auf euch, die ihr aber nicht alle erledigen müsst, wenn euch nicht danach ist. Begebt euch nun wieder in die Mitte der Map zu den vier Liften und nehmt diesmal den nördlichen Lift. Erneut werdet ihr in ein Untergeschoss verfrachtet, in dem bereits Orbital Frames auf euch warten. Nachdem ihr das erledigt habt, geht ihr erneut geradeaus durch den Tunnel und werdet dann auf der Map in der rechten unteren Ecke erscheinen. Nehmt den Lift nach oben. Nun müsst ihr nur noch ein einziges Mal Lift fahren in diesem Level. Dazu müsst ihr in der Mitte der Karte den östlichen Lift nehmen und hinunter gehts zu Lloyds Labor. ➔



DIE SICH BEWEGENDEN SÄULEN

Hier müsst ihr lebend durch drei riesige Hallen kommen. Das Schwierige dabei ist, dass sich Säulen hin und her bewegen. Dabei müsst ihr aufpassen, dass ihr nicht zerquetscht werdet. Aufgrund der sich ständig bewegenden Lock-on-Kamera klingt die Aufgabe zunächst einfacher als sie ist. Es warten diverse Gegner auf euch (Cyclops, Clouds, Mummyheads, Raptors, Naritas, etc) doch solltet ihr keine allzu großen Schwierigkeiten haben. Die Sub-Weapons Geyser oder Gauntlet eignen sich gut. Mit der Gauntlet-Waffe schubst ihr gelegentlich Gegner zwischen zwei Säulen, wodurch sie zerquetscht werden. In manchen Räumen gibt es in den Ecken Plattformen, die sich nicht bewegen. Von hier aus lassen sich Gegner mit der Halberd Sub-Weapon aus der Ferne zerstören. Am wichtigsten ist die Zerstörung der Clouds und Mummyheads, da diese den größten Schaden zufügen.

Bossfight Inhert

Dieser Endgegner-Kampf ist – wie schon bei einigen Gegnern zuvor – in zwei Sektionen unterteilt. Eines vorweg: Die Säulen haben hier keinen Einfluss auf euch, außer dass sie euch die Sicht versperren. Ihr könnt hier also nicht zerdrückt werden. Inhert bewegt sich außerordentlich schnell. Am effektivsten ist es, möglichst schnell in seine Nähe zu kommen, um ihm mit Slash-Kombos ordentlich zuzusetzen. Auch mehrere Kombotreffer hintereinander sind möglich. Gelegentlich fliegt er wieder davon oder legt rote Minen, denen ihr ausweichen müsst. Versucht seine Flugroute zu erraten und ihm den Weg abzuschneiden, um ihn mit weiteren Slash-Kombos zu empfangen. All seinen anderen Angriffen weicht ihr am besten durch seitliche Dash-Manöver aus; bleibt dabei vor allem nie stehen. Sinkt seine Lebensenergie unter 50 Prozent, wechselt das Szenario.



➊ Ihr müsst schnell an Inhert 'ran und dann zuschlagen.



➋ Spannend: Jehuty im Nahkampf gegen Inhert.



➌ Hier braucht ihr Feingefühl: Achtet auf die Säulen und eliminiert die Orbital Frames auf Distanz oder von sicheren Stellen aus.

Nun ist der gesamte Raum stockdunkel. ADA gibt euch Instruktionen, auf die ihr sofort reagieren müsst. Entweder fliegen euch Homing Missiles oder Luftminen entgegen. Folgt einfach ADAs Anweisungen. Sobald ADA das Ziel anvisieren kann, düst ihr mittels Dash-Bewegungen in Richtung Inhert und weicht erneut den Geschossen aus. Sobald ihr Inhert gegenübersteht, könnt ihr mit normalen Slash-Angriffen die restliche Energie rauben. Als Dankeschön erhaltet ihr die Sub-Weapons Homing Missiles und O-Shift, wobei ihr O-Shift noch nicht sofort einsetzen könnt.

Bossfight Anubis

Auch diesen Kampf könnt ihr nicht gewinnen, dennoch müsst ihr Anubis Schaden zufügen, bevor ihr in den nächsten Level kommt, ansonsten ist Game Over angesagt. Seht zu, dass ihr den roten Feuerbällen ausweichen könnt und möglichst schnell in Anubis' Nähe kommt. Dann müsst ihr versuchen, einen Slash-Treffer zu landen. Nach etwa zwei Treffern ist der Kampf zu Ende und euer Jehuty flüchtet.



➍ Werdet ihr attackiert, solltet ihr schnell euren Schild aktivieren.

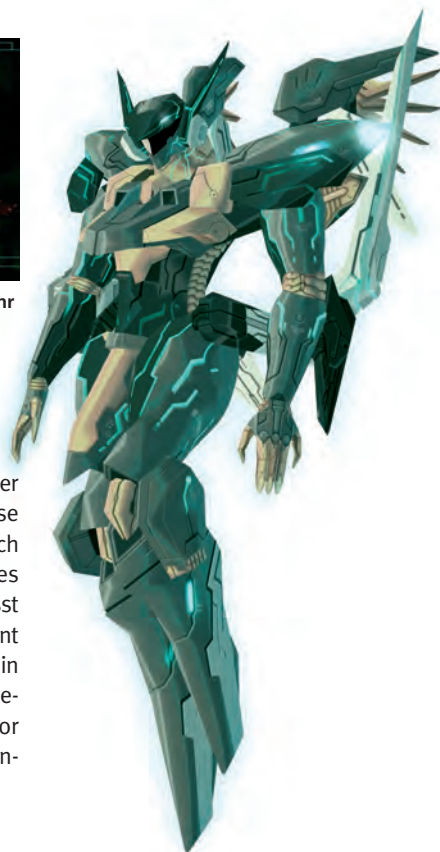
SCHLACHT MIT FÜNF BATTLESHIPS

In dieser Mission kämpft ihr gegen fünf Bahram-Battleships. Eliminiert zuerst die Geschütztürme auf dem nahe liegendsten Kreuzer und begeben euch so bald wie möglich auf die Rückseite des Schiffes, da dort die verletzbare Motor-Zentrale ist.

Stellt euch hinter die Kugel und feuert mit der Vector Cannon direkt darauf (das Fadenkreuz manuell präzise zentrieren), wodurch das Raumschiff komplett zerbrösel.

Fliegt anschließend nicht zu dem direkt dahinter liegenden Kreuzer, sondern an den Schiffen rechts vorbei bis zum hintersten Raumschiff des Konvois. Dadurch vermindert ihr das Risiko, von dem extrem starken Front-Beam der Schlachtschiffe getroffen zu werden.

Weitere Tipps können wir leider nicht geben, doch ist diese Mission relativ schwer, da euch immer wieder Orbital Frames dazwischenfunken. Diese müsst ihr erst eliminieren, sonst könnt ihr die Vector Cannon nicht in Ruhe abfeuern. In dieser schwierigen Mission braucht ihr vor allem Ausdauer und Konzentration.



Bossfight Zakat

Dieser Endgegner ist überraschend leicht zu besiegen – schließlich nähern wir uns bereits dem Ende des Spiels. Zakats Schwachstelle ist eine Art Säule innerhalb des Frames.

Geht direkt auf den Gegner zu und gebt ihm mit Slash-Attacken Saures. Nach einiger Zeit baut er ein Schutzschild an seiner Schwachstelle auf.



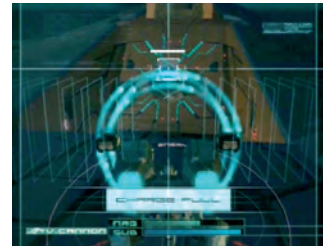
ⓘ Achtet bei dieser Schlacht vor allem auf die Front-Cannons.



ⓘ Diese Kugeln müsst ihr bei jedem Schlachtschiff zerstören.



ⓘ Da müsst ihr hin! In dieser Position könnt ihr....



ⓘ ... die Vector Cannon aufladen und abfeuern.

Greift euch daraufhin herumliegende Stahlplatten und werft sie auf die empfindliche Stelle. Nach vier Treffern ist der Schild zerstört. Anschließend könnt ihr wieder angreifen.

Habt ihr 50 Prozent seiner Lebensenergie ausradiert, ändert Zakat seine Form. Die Schwachstelle ist nun sein Kopf, auf den ihr ebenfalls eindreschen könnt, egal ob er einen Schutzschild aufbaut oder nicht.

MASSENSCHLACHT

Diese Schlacht ist eines der Highlights des Spiels. Auf eurer Karte befinden sich grüne und rote Punkte. Die grünen Punkte sind eure verbündeten LEVs, die roten Punkte gegnerische Orbital Frames. Eure Aufgabe ist es, die Gegner zu erledigen und gleichzeitig eure LEVs zu beschützen. Ziel suchende Raketen sind äußerst effizient. Brennende LEVs könnt ihr durch Geyser-Schüsse löschen, doch ist dies

unnötig. Kümmert euch zuerst um die LEVs in der Mitte und erst dann um die auf der linken und rechten Seite. Stürzt euch auf die größten Gegneransammlungen und bahnt euren LEVs einen Weg. In der Mitte der Schlacht erhalten die Frames massive Verstärkung, doch dürft ihr euch davon nicht beeindrucken lassen. Die Schlacht ist erst vorbei, wenn ihr alle gegnerischen Orbital Frames zerstört habt.

UNTERWEGS ZU AUMAAN

Macht euch vertraut mit der O-Shift Sub-Weapon bzw. den Manövern. In diesem riesigen Gebäude geht ihr immer weiter in die unteren Geschosse. Unten angekommen, wartet ein großer Tunnel auf euch, an dessen Ende eine riesige Railgun ist, die in Intervallen Feuersalven abgibt. Flitzt mit dem Dash-Manöver vorwärts und schnappt euch kurz vor einem Schuss eine der Metalltafeln, die an den Seiten des Tunnels befestigt sind. Damit könnt ihr den Schuss der Railgun abblocken.

Seid ihr in unmittelbarer Nähe der Railgun, könnt ihr mit regelmäßigen Burst-Schüssen diese fette Waffe zerstören. Es folgt eine orangefarbene Schranke, die ihr mit eurer Vector Cannon durchbrechen müsst.

Bossfight Anubis

In diesem ersten Kampf gegen Anubis müsst ihr 50 Prozent seiner Lebensenergie zerstören. Verfolgt ihn mit dem O-Shift Manöver und malträtiert ihn mit Slash-Attacken.

AUF DER OBERFLÄCHE VON PHOBOS

Geht auf den scheinbar toten Anubis zu. Er versucht daraufhin zu flüchten. Die Nephitis-Klone könnt ihr ignorieren, sofern ihr nicht auf das Metatron angewiesen seid, welches sie verlieren. Ansonsten verfolgt ihr Anubis durch den Spalt.

Letzter Bossfight: Aumaan-Anubis

Ihr befindet euch in einem bizarren Raum. Die Angriffsmuster von Aumaan-Anubis sind denjenigen des normalen Anubis sehr ähnlich. Glücklicherweise sind die Blutpartikel-Attacken viel seltener. Verfolgt ihn also mit O-Shift und versetzt ihm anständige Slash-

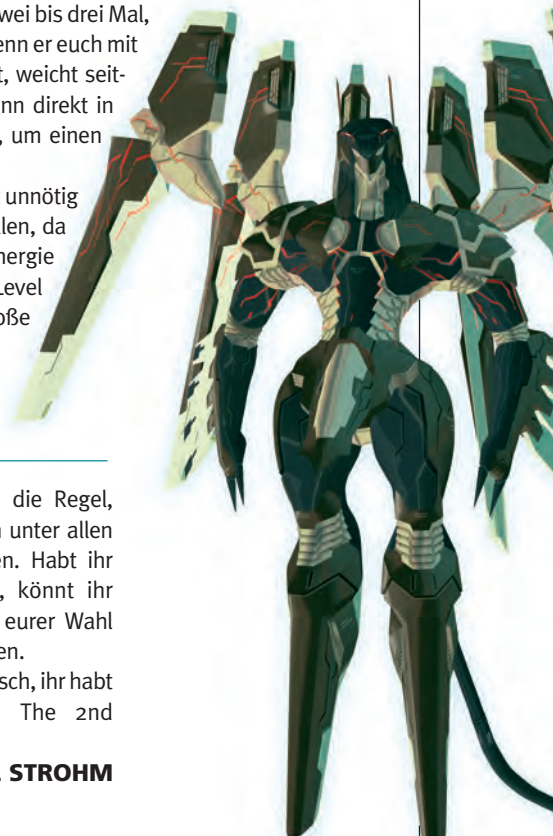
Anschließend ist euer Orbital Frame stark beschädigt. Eure Manöver sind sehr eingeschränkt. Nun braucht ihr vor allem eines: Geduld. Der Kampf dauert nämlich eine ganze Weile. Seinen Angriffen könnt ihr gut ausweichen, doch ist es sehr schwierig Anubis Schaden zuzufügen. Er benutzt praktisch ständig O-Shift Manöver und zwar etwa zwei bis drei Mal, bevor er euch angreift. Wenn er euch mit den Blutpartikeln angreift, weicht seitlich aus und versucht dann direkt in seine Richtung zu gehen, um einen Treffer zu landen.

Ganz wichtig ist, nicht unnötig in die Blutpartikel zu prallen, da ihr sonst enorm viel Energie verliert. Versucht diesen Level zu überstehen, ohne große Risiken einzugehen.

Hiebe. Es gilt wiederum die Regel, den Blutpartikel-Attacken unter allen Umständen auszuweichen. Habt ihr Aumaan-Anubis besiegt, könnt ihr ihm noch mit der Waffe eurer Wahl den Gnadenstoß verpassen.

Herzlichen Glückwunsch, ihr habt "Zone of the Enders: The 2nd Runner" durchgespielt.

➔ AXEL STROHM



Soul Calibur 2

Namcos Edelprügler bietet die pure Action! Neben den grundsätzlichen Tipps findet ihr die coolsten Attacks auf unseren praktischen Cheat-Karten.

GRUNDSÄTZLICHE KAMPFTAKTIK



ⓘ Beim Start der Runde führt jede Attacke zum Erfolg. Überrascht den Gegner mit einem schnellen, effektiven Angriff.

Erstschlag

Startet jede Runde mit einem schnellen Angriff. Mit dieser "Erstschlagtaktik" punktet ihr nahezu immer. Ist der Gegner getroffen, sollte sofort ein schneller Griff/Wurf folgen. Und zwar, so lange euer Gegner noch benommen ist. Sobald er am Boden liegt, setzt ihr mit tiefen Attacken nach, um seine Energieleiste zu reduzieren.

Nachsetzen

Habt ihr euren Gegner mit einem Angriff so getroffen, dass sein Körper durch die Luft segelt, setzt ihr sofort nach. Mit gezielten Tritten und Schlägen könnt ihr die gegnerische Energieleiste noch mehrmals hintereinander beeinträchtigen. Sobald er am Boden liegt, lasst ihr tiefe Attacken folgen.



ⓘ Zwar unehrenhaft, aber effektiv. Liegende Gegner attackieren.

Ring-Out

Fast schon witzig: Achtet auf das Kampfverhalten eures Gegners. Attackiert dieser häufig mit Sprüngen, macht es Sinn, das Kampfgeschehen an den Rand des Ringes zu verlagern. Mit ein wenig Glück springt euer Gegner versehentlich von selbst aus dem Ring hinaus!

Ihr könnt euren Gegner aber auch mit gezielten Attacken aus dem Ring treiben und somit einen vorzeitigen Sieg davontragen. Eine weitere Taktik, die allerdings ein klein wenig Übung erfordert: Befördert den Gegner mit Aktionen (beispielsweise Überwürfe und Griffe) aus dem Ring, selbst auf die Gefahr hin, dass eure eigene Spielfigur mit aus dem Ring fällt. Es verliert der Kämpfer, der zuerst rausfliegt.



ⓘ Seid ihr geübt, treibt ihr Gegner an den Rand und prügelt sie raus.

Abstand gewinnen

Die Tasten ↓ sowie ↑ bewegen eure Spielfigur kreisförmig um den Gegner herum. Achtet bei der Auseinandersetzung genau auf die Reichweite eures Gegenübers. Haltet ihr nicht genügend "Sicherheitsabstand", öffnet ihr bei seitlichem Ausweichen eure Deckung und erntet schnell einen Treffer. Es empfiehlt sich, zuerst rückwärts auszuweichen. Drückt dazu schnell zweimal die Richtungstaste, die vom Gegner weg zeigt (← oder →) und haltet diese beim zweiten Mal gedrückt.



ⓘ Umkreist euren Gegner in sicherer Entfernung.

Am Boden rollen

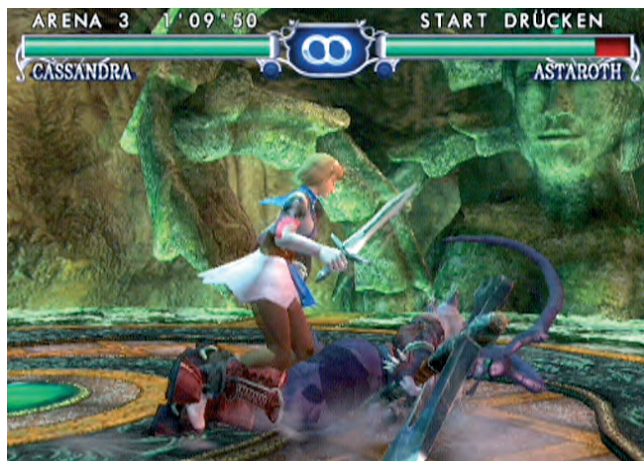
Die Tasten ↓ sowie ↑ bewegen eure Spielfigur kreisförmig um den Gegner herum. Wurdet ihr getroffen und liegt euer Charakter auf dem Boden, könnt ihr um den Gegner herumrollen. Dies eignet sich hervorragend, um weiteren Attacken auszuweichen und um eine bessere Ausgangsposition für einen eigenen Angriff einzunehmen.



ⓘ Liegt ihr am Boden, könnt ihr um euren Gegner herumrollen.

Würfe und Griffe

Den Gegner mit Würfen und Griffen gekonnt in Schwierigkeiten zu bringen, ist eine Frage des richtigen Timings. Versucht ihr, einen Griff oder einen Wurf anzusetzen, während der Gegner kampfbereit oder sogar in Abwehrhaltung ist, habt ihr keine Erfolgsaussichten. Versucht erst einmal, den Gegner zu Boden zu schicken oder ihn mit einfachen Attacken zu betäuben. Benutzt dann die entsprechenden Befehlstasten, um Griffe und Würfe auszuführen.



ⓘ Betäubt zuerst den Gegner, um dann gezielt Würfe und Griffe anzusetzen. Mit dem richtigen Timing gelingen diese recht einfach.

GELD SCHEFFELN

Alle Missionen im Waffenmeister-Modus können beliebig oft wiederholt werden. Ihr erhaltet jedes Mal Erfahrungspunkte und Goldstücke, egal ob ihr gewinnt oder verliert. Allerdings versteht es sich

von selbst, dass es für einen Sieg mehr aufs Konto gibt. Sucht ihr euch einen Auftrag aus, der euch liegt und der sich schnell erledigen lässt, könnt ihr hier massig Geld erspielen.

ZUSÄTZLICHE CHARAKTERE

Um die zusätzlichen Charaktere freizuschalten, müsst ihr euch den Weg durch den Waffenmeister-Modus bahnen. Ihr müsst in seinem Verlauf nach und nach verschiedene Aufträge erfüllen. Mal gilt es, drei Gegner hintereinander zu neutralisieren, mal muss starker Seitenwind ins Kampfgeschehen eingeplant werden. 16 Areale mit insgesamt 116 Missionen warten auf euch. Klar, dass der Schwierigkeitsgrad der Missionen immer mehr anzieht. Stellt euch also auf einige lange Stunden ein. Und nur hier werden nach und nach die erspielbaren Charaktere freigeschaltet. Am Ende stehen euch insgesamt 23 Figuren zur Auswahl. Drei von diesen 23 jedoch nur in den Versus-Modi.

Übrigens, ihr müsst den Waffenmeister-Modus nicht mit allen Charakteren durchspielen. Ihr habt die Möglichkeit, zwischen den Kämpfern durchzuschalten. Ruft einfach mit der -Taste auf der Weltkarte das entsprechende Menü auf. Jede Mission muss also nur einmal erfolgreich abgeschlossen werden, egal mit welchem Charakter.



📌 Das komplette Kämpferfeld spielt ihr im Waffenmeister-Modus frei. Achtung: Nicht in allen Spielmodi stehen alle Kämpfer zur Auswahl.

BONI SCHNELLER ERHALTEN

Wählt im Optionsmenü die folgenden Einstellungen

- Zahl der Kämpfe 1
- Lebensanzeige 130

Spielt ihr jetzt den Arcade-Modus, gelangt ihr schneller an die ausgelobten Extras (leider haben diese Einstellungen keine Auswirkung auf den Waffenmeister-Modus).

KOSTÜME

Jeder Charakter besitzt neben seiner Original-Kluft auch ein alternatives Outfit. Einigen Kämpfern wurde sogar eine drittes Aussehen spendiert. Damit ihr nicht durcheinanderkommt, solltet ihr in der Charakterauswahl ganz genau auf das Konterfei des Fighters achten. Drückt ihr schnell hintereinander die -Taste, wechseln auch die angezeigten Gesichter durch – das geht schneller, als das Spiel das jeweilige Outfit laden kann. Auf diesem Weg könnt ihr schneller nachsehen, wie viele Kostüme bereits zur Verfügung stehen.

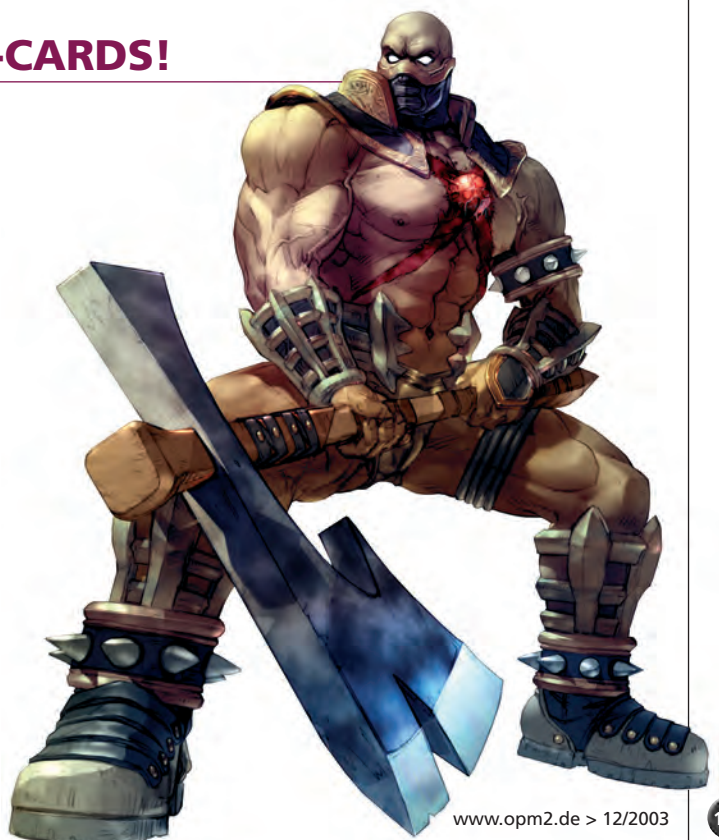
EFFEKTIVE MOVES: DIE CHEAT-CARDS!

Ein kleines Manko des Spiels: Alle aufrufbaren Aktionen werden anhand der Befehle A-B-K-G aufgeführt. Als Otto-Normal-Spieler muss man diese zuerst auf die jeweilige Pad-Belegung umsetzen. Das dauert und ist alles andere als komfortabel. **Deswegen präsentieren wir auf den folgenden Cheat-Karten unsere Auswahl an einfachen und effektiven Moves, mit denen ihr am schnellsten eure Gegner plättet.** Wir beziehen uns bei den Moves grundsätzlich auf die Controller-Konfiguration Typ A. Alle Moves sind dabei so aufgeführt, dass euer Charakter links startet und nach rechts, in Richtung Gegner positioniert ist. Wechselt ihr also im Verlauf des Kampfgeschehens die Blickrichtung, müsst ihr die Richtungsangaben entsprechend verändern. Als besonderes Schmankerl erhaltet ihr zu den gelisteten Kämpfern noch unseren persönlichen "Smashing-Tipp".

Die aufgeführten Moves sind für einen schnellen Einstieg gedacht. Achtet bei ihrer Ausführung auf den Wirkungsgrad und auf die Resultate. Mit ein wenig Übung kombiniert ihr die Moves miteinander und führt Schlagketten aus, die ruck, zuck wirken...

Übrigens: Im Training könnt ihr euch die Moves vom Spiel vorführen lassen. Ruft dazu die Befehlsliste auf.

➔ GUNTHER HRUBY





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 Foot-
ball 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 Super-
fly, 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 Vendetta, Rygar, Virtua
Fighter 4 Evolution, Airblade,
Burnout 2, Wipeout Fusion...



OPM2 08/2003

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



OPM2 09/2003

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



OPM2 10/2003

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



OPM2 11/2003

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

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: € 4,10

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

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

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

Gesamtbetrag

BESTELLCOUPON

- | | |
|---|---|
| ☐ 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 09/2003 |
| ☐ x OPM2 01/2003 | ☐ x OPM2 10/2003 |
| ☐ x OPM2 02/2003 | ☐ x OPM2 11/2003 |
| ☐ x OPM2 03/2003 | ☐ x OPM2 Sonderheft (€ 8,50) |
| ☐ x OPM2 04/2003 | ☐ x OPM2 Sonderheft 2 (€ 8,80) |
| ☐ x OPM2 05/2003 | ☐ 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!



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

Soul Calibur 2

TAKI

Smashing-Tipp

Drückt unentwegt □ + ○ zusammen mit allen Richtungstasten.

Shadow Ripper □, □, △

Darkness Illusion □, △, △

Shadow Cannon ... □, △, ← + △ + ○

Shadow Rush □, △, ○

Earth Scroll ↓ + □, ○

Wind Scroll ← + □

Fog Blanket ↓ + □ + ○

Shadow Rush →, □, △, △

Double Leg □ + ○

Spinning Double Leg ... → + □ + ○

Kicking Double Leg ↓ + □ + ○

Shadow Scroll △, □, □

Shadow Banishment △, □, ○

Shadow Stalker △, □, △ + □

Dark Destroyer △ + →

Assassin's Strike →, → + △

Dark Slicer ↓ + △, □

Demon Fangs ← + △

Seal ←, ← + △

Hurricane Punishment ... →, → + ○

Punishing Strike
..... ↓ (gedrückt halten), ○, ○

Wide Kick ←, ← + ○

Haste Alternate
..... ↗ (gedrückt halten), ○, ○, ○



PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Soul Calibur 2

HEIHACHI

Smashing-Tipp

Sofort zum Gegner. Haltet → gedrückt und hämmert andauernd auf △. Zwischendurch ab und zu □ drücken.

Thunder Twin Hammer ... □, □, △

Thunder Demon Kicker □, ○

Demon Spin → + □

Demon Shout → + □, △

Phoenix Wing →, → + □

Dark Impact ↘ + □

Body Hook ↓ + □

Rock Smasher ↗ + □

Demon's Boar ← + □

Demon Breath □ + △

Uppercut ↗ + □ + △

Twin Hammers ← + □ + △

Demon Slayer △, △, □

Demon Executioner ... △, △, □, △

Fake Executioner △, △, □, △, ↓

Demon Kicker △, △, ○

Flash Punch Combo ... → + △, △, △

Demon Massacre .. → + △, ← + □, △

Demon Lair → + △, ← + □, ○

Rage Demon Breath ... △ + →, □, △

Demon Uppercut →, → + △

Twin Pistons ↘ + △, △

Back Spin Kick ← + ○

Low Kick ↗ + ○





DVD-CHEATKARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Soul Calibur 2



TALIM

Smashing-Tipp

Abwechselnd einzeln und zusammen □ und △, kombiniert mit allen Richtungstasten drücken.

Swift Espada □, □, △

Mirror Fan Strikes → + □, □

Razor Gale ↘ + □, □

Olisi Whirlwind ← (gedrückt halten), □, □

Tornado Assault ←, ← (gedrückt halten), □, □, □

Ice Wind □ + △

Shearing Blades → + □ + ○

Desert Gush →, → + □ + ○

Rapid Force ↓ + □ + ○

Twin Baraw Lift ↗ + □ + ○

Twin Fang Sahig → + △, △

Paayon Thrust →, → + △

Handa Blade ↗ + △

Vertical Abaniko ←, ← + △

Whirlwind Hambalos ↓, ↘, ←, △

Cold Wind △ + ○

Tumbling Razors ← + △ + ○

Sipa Rising →, → + ○

Sweeping Breeze ↓ + ○, □

Sida Trip ← + ○

Sipa Trip ←, ← + ○

Saloso Razor △, △, ○

Blue Sky ↓, ↘, →, △

Wind Salt → + △ + ○

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Soul Calibur 2



MITSURUGI

Smashing-Tipp

Abwechselnd einzeln und zusammen □ sowie △, kombiniert mit →.

Twin Splinters □, □, △

Disembowel □ + →

Swift Edge →, → + □, □

Splitting Gold ↘ + □

Shin Slicer ↗ + □

Shin Slicer Täuschung ↗ + □, △

Drawn Breath ← + □

Drawn Air ←, ← + □

Steel Slicer □ + △

Mist → + □ + △

Phoenix Tail →, → + □ + △

Cold Stitch ↓ + □ + △

Relic ← + □ + △

Dividing Thrust □ + ○

Forced Prayer Divide △, △

Forced Prayer Divide verzögert Cold Wind △, ↓ + △

Forced Prayer Divide Mist △, → + △

Mask → + △

Dual Wind Hole → + △, ← + △

Heavenly Prayer →, → + △, △, △

Stalk Shaver ↓ + ○, △

Stalk Shaver Mist ↓ + ○, → + △

Bullet Cutter ← + ○, △

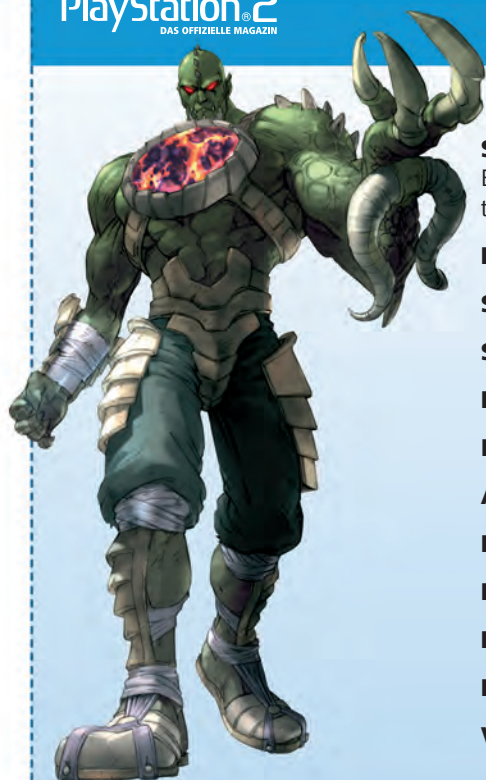
Front Kick ↘ + ○



DVD-CHEATKARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN

PlayStation®2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Soul Calibur 2



NECRID

Smashing-Tipp

Benutzt kombiniert mit allen Richtungs-
tasten , , , , , , , .

- Rage Tail ,
- Scourge Tusk + ,
- Scourge Storm + , ,
- Dark Slash , +
- Inner Blaze + ,
- Axis + ,
- Demonic Reaver + ,
- Deathbreak , +
- Fire Fang +
- Dragon Roar , + +
- Vulcan Sting + +

- Leviathan + +
- Fiery Vine + +
- Dark Vortex +
- Dragon Tusks ,
- Dreaded Horn +
- Overlord Strike , +
- Ember + ,
- War Hammer +
- Hell Raiser +
- Skeleton Fang +
- Helm Drop , +
- Giant Spin Kick +
- Biting Kick +

PlayStation®2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Soul Calibur 2



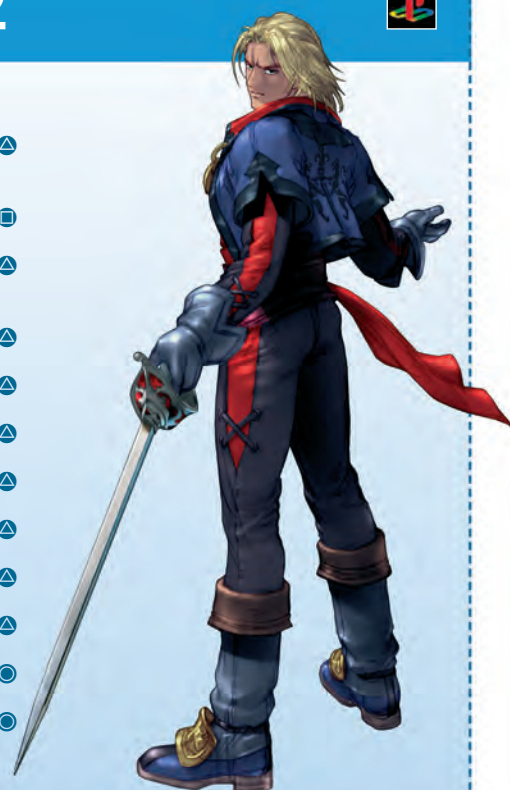
RAPHAEL

Smashing-Tipp

Bewegt euch stets mit auf den Gegner zu
und betätigt abwechselnd und .

- Attack au Fer ,
- Attack au Fer Low , +
- Moulinet ,
- Lunging Press +
- Hilt Strike +
- Bloodlust , + , ,
- Violent Blood +
- Low Tondo Roversi +
- Dark Talon +
- Tondo Roversi +
- Heavy Mandritti , +

- Assalto Montante +
- Assalto Montante Crescendo + ,
- Wyvern's Tail , + +
- Spinning Affondo Thrust + +
- Quick Parade + +
- Baroque Storm + +
- Blood Roar + +
- Dui Montante ,
- Triple Botta in Tempo + , ,
- Broken Thrust , +
- Dark Moon , +
- Sweep Kick +





DVD-CHEATKARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Soul Calibur 2



CASSANDRA

Smashing-Tipp

Haltet Cassandra in Vorwärtsbewegung zum Gegner per →. Betätigt dabei immer □ + △.

- Slide Flow □, □
- Slide Rush □, △, △
- Slide Tornado □, ○
- Slide Sweep □, △, ○
- False Slide Kick → + △, ○
- Angel Snipe →, → + △
- Revers Illusion ↘ + △, △
- Under Slide Blade ↓ + □
- Undertow ↗ + □
- Holy Purification ← + □
- Cutlass Serendipity ... ←, ← + □, □

- Cutleass Thruster ←, ← + □, △
- Tempest □ + △
- Shooting Star →, → + □ + △
- Twin Step Grace ↘ + □ + △
- Gaia Quake ↑ + □ + △
- Dancing Shield △ + △
- Shield Upper Ember △ + →
- Nasty Impale Alpha ↓ + △
- Nasty Impale Omega ↓ + △, △, △, △, ○
- Shield Nova △, → + △
- Angel's Wave △, ○
- Angel's Wave △ + ○
- Plasma Blade →, → + ○

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Soul Calibur 2



YUNSONG

Smashing-Tipp

Bewegt euch stets mit → auf den Gegner zu und betätigt abwechselnd □ und △.

- Blade Song □, □, △
- Blade Song ~ Land Talk .. □, □ + ←
- Talon Destroyer □, □, ○, ○
- Lashing Tiger → + □, □
- Burning Ember →, → + □
- Leg Cutter ↘ + □
- Twisting Coils ↓ + □
- Torso Cutter ↗ + □
- Illusion Blade ← + □
- Jolting Blade ←, ← + □
- Heaven's Path □ + △

- Waving Flame → + □ + △
- Roaring Flame →, → + □ + △
- Forced Divide ← + □ + △
- Burning Sky △, △
- Cyclone Blade Kick △ + ○
- Viper Lunge △ + →
- Tiger Maul → + △, △
- Tiger Paw → + △, □
- Shattered Wall~Crane .. →, →, △ + →
- Shattered Wall →, → + △, △
- Wall Dance →, → + △, ← + △
- Flame Wave ↓ + △, △
- Piercing Thrust ↗ + △





FIFA Football 2004
(erhältlich ab 31.10.2003)
Bestell-Nr. 300 132
SMS-Code: SHOP FIFA2004
54,95 € (USK 0)

**Indiana Jones und die Legende
der Kaisergruft**
Bestell-Nr. 300 123
SMS-Code: SHOP JONES
55,95 € (USK 12)

Der Herr der Ringe - Die zwei Türme
Platinum
Bestell-Nr. 300 117
SMS-Code: SHOP LORDP
29,50 € (115K 16)

**Ratchet & Clank
Platinum**
Bestell-Nr. 300 120
SMS-Code: SHOP RATCHETP
29,50 € (UStk 6)

PS2-GAMES

**Zone of the Enders -
The 2nd Runner**
Bestell-Nr. 300 125
SMS-Code: SHOP ZOE2
54,95 € (USK 12)

Airstyle
Funk Controller
Bestell-Nr. 300 129
SMS-Code: SHOP AIRSTYLE

12er Pack
DVD-Leerhüllen
Bestell-Nr. 300 035
SMS-Code: SHOP DVDCASE

Lightgun Gunstation
white dot
Bestell-Nr. 300 057
SMS-Code: SHOP LGUN



Eye Toy & Kamera
Bestell-Nr. 300 110
SMS-Code: SHOP EYETOY

PS2-ZUBEHÖR

Geburtsdatum

Seit 1.7.2002 muß bei Bezahlung per Kreditkarte neben der 16-stelligen Kartennummer auch die 3-stellige Prüfziffer (diese ist i.d.R. auf der Karten-Rückseite zu finden) angegeben werden.

Info-Hotline: Telefon (0049) 01805/99 44 94
(Mo.-Do. 8-18 Uhr, Fr. 8-15 Uhr) (0,12 €/Min.)





PlayStation2 – Movies & DVD

Unsere Movie-Sektion
wird präsentiert von

MOVIE-NEWS



2 Fast 2 Furious



Freut ihr euch auch schon wie ein Schnitzel auf EAs Rennspiel-Meisterwerk "Need for Speed Underground"? Bevor ihr Ende November selbst in die Welt der illegalen Straßenrennen eintaucht, könnt ihr aufgemotzte Flitzer via DVD über euren Bildschirm und akustisch durch euer Wohnzimmer jagen lassen. "2 Fast 2 Furious" heißt der ultimative Streifen, der mit einer Ladung Extras im Kofferraum heranbraust. Auf euch warten u.a. gleich sieben Minuten nicht im Kino gezeigter Szenen sowie getunte Dokus namens "Wie wird mein Auto 2 Fast 2 Furious" oder "Heiße Stunts und coole Autos".



ⓘ Frau am Steuer, Ungeheuer? Mitnichten, Sukis (Devon Aoki) Fahrstil ist noch heißer als ihr Outfit.

Titel: 2 Fast 2 Furious

Verleih: Universal | **Erscheint:** 23.10.03

Terminator 3



"Terminator" ohne Cameron – das kann doch nichts werden." Denkste! Alle Skeptiker wurden diesen Sommer eines Besseren belehrt, das Team um Regisseur Jonathan Mostow schuf einen überraschend intelligenten, aber auch actionstarken dritten Teil der Kultserie. Nur vier Monate nach dem Kinostart veröffentlicht Columbia "T 3" auf DVD, inklusive in der Kinofassung nicht enthaltener Szenen, Making of und Trailer des Videospiels, sieben Easter-Eggs sowie einiger Outtakes mit witzigen Versprechern von Arnie & Co.

Titel: Terminator 3 – Rebellion der Maschinen

Verleih: Columbia | **Erscheint:** 04.12.03



ⓘ Na, welches ist das starke Geschlecht? Arnies Gegenspieler ist dieses Mal eine Frau.

Silent Hill – Der Film

Der Trend, Filme nach Spielen zu produzieren, setzt sich weiter fort. Jetzt wird auch Konamis Horror-Serie auf Zelluloid gebannt – nicht die schlechteste Entscheidung, die nervenzerfetzende Gänsehaut-Atmosphäre eines "Silent Hill" kann es locker mit den meisten Filmproduktionen dieses Genres aufnehmen. Als Produzenten hat sich Konami mit Samuel Hadida einen Profi gesucht, der mit "True Romance" 1993 einen Tophit geschaffen hat und als Co-Produzent von "Resident Evil" bereits seine Affinität zu Videospielen unter Beweis gestellt hat. Regie führen wird der Franzose Christophe Gans, bekannt durch den Horror-Thriller "Pakt der Wölfe". Konami kümmert sich selbst um Monsterdesign und Soundkulisse. Das Casting der Darsteller hat gerade erst begonnen und die Story wird noch gehütet wie ein Goldschatz.

Titel: Silent Hill (Arbeitstitel)

Verleih: Davis Films | **Kinostart:** Ende 04



ⓘ "Hallo, ich bin Maria und ich hoffe, Ihnen gefällt meine Darbietung". Noch ist nicht bekannt, ob die Personen aus den drei "Silent Hill"-Spielen auch im Film eine Rolle bekommen.

Filmgenuss pur mit der PlayStation2 –
dem meistgekauften DVD-Player!

NEU IM KINO

MUSIK-DVDs



Nach den "Crazy 88" nimmt sich die Braut (Uma Thurman) der bittersüßen Go Go Yubari (Chiaki Kuriyama) an.

Kill Bill

Fünf Jahre lang war er wie vom Erdboden verschluckt, jetzt ist er wieder da: Quentin Tarantino, Regiewunder der 90er-Jahre, sinnt auf Rache in "Kill Bill: Volume 1". Was zunächst als Witz die Runde machte, wird nun Ernst: "Kill Bill" ist ein Zweiteiler.

Am Hochzeitstag seiner Ex-Geliebten veranstaltet Profikiller Bill ein Massaker in der Kirche. Nur die Braut überlebt schwer verletzt und sinnt nach fünfjährigem Koma auf Rache...

Verleih: Buena Vista Int. | **Kinostart:** 16.10.2003

Laufzeit: ca. 110 Minuten | **Einschätzung:** ★★★★★



"Aus dem Hintergrund könnte Rahn schießen – Tor, Tor, Tor, Toooooooooor... Deutschland ist Weltmeister!"

Das Wunder von Bern

Der elfjährige Matthias möchte sein Idol, den Essener Stürmer Helmuth Rahn, zur Fußball-WM in die Schweiz begleiten. Doch zu Hause in Essen kehrt sein Vater aus der Kriegsgefangenschaft zurück und sorgt für reichlich Unruhe... Der Film ist rund und dauert 120 Minuten. Doch die Verlängerung sei Regisseur Wortmann gegönnt, denn das Epos zeigt einen der für manche bewegendsten Momente deutscher Nachkriegsgeschichte.

Verleih: Senator | **Kinostart:** 16.10.2003

Laufzeit: ca. 118 Minuten | **Einschätzung:** ★★★★★

PINK FLOYD

The Dark Side of the Moon



"The Dark Side of the Moon" markierte 1973 einen Wendepunkt im Schaffen der Band und wurde einer der erfolgreichsten Tonträger der Musikgeschichte überhaupt.

Zum 30. Jubiläum ist jetzt eine DVD erhältlich, auf der die mittlerweile älteren Herren die Entstehung der Songs kommentieren und interessante Anekdoten preisgeben. Hinzu kommen Bonusclips, in denen weitere Geheimnisse verraten werden.

BILD: ★★★★★

TON: ★★★★★

Schon immer ihrer Zeit voraus: Pink Floyd.



THE HELLACOPTERS

Goodnight Cleveland



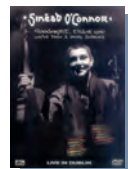
Dass die schwedische Musikszene nicht nur ABBA und Death-Metal-Bands hervorbringt, beweisen The Hellacopters. Mit einem erfrischenden Sleaze-Rock-Mix aus AC/DC, den Stones oder den Ramones erfreuen sie sich wachsender Beliebtheit. Wer wissen will, was die Jungs während ihrer US-Tour im Jahr 2002 so erlebt haben, wird hier fündig. Bild und Ton sind nicht unbedingt erste Sahne, dafür erfreuen Outtakes, Audiokommentar und mehr.

BILD: ★★★★★

TON: ★★★★★

SINÉAD O'CONNOR

Goodnight, thank you...



Diese DVD beinhaltet ein aktuelles Livekonzert von Sinéad O'Connor in Dublin. Dabei präsentierte die irische Sängerin neben ihren älteren und prominenten Erfolgs-Songs wie "Nothing Compares 2 U" auch Stücke aus ihrem neuesten Album. Als Zusatzmaterial werden unter anderem ein Making of sowie einige Bonusvideos geboten. Das Bild liegt im 1,78:1-Format vor. Bei Tonformaten kann man zwischen DD 5.1, dts und 2.0 Stereo wählen.

BILD: ★★★★★

TON: ★★★★★

BEST OF ALTERNATIVE

Moments, Vol. 4



Auch auf der vierten DVD von "Alternative Moments" finden sich zahlreiche Videos verschiedener Bands, die nicht dem gängigen Chartmuster entsprechen. Unter den 33 Videos sind auch Hits von Coldplay, Him, Oasis und Moby vertreten. Als Bonusmaterial gibt es lediglich einen TV-Spot sowie eine Trackliste der erhältlichen DVDs/CDs. Das Bildformat liegt je nach Video in 1,78:1 oder 1,33:1 vor, der Sound in ordentlichem 2.0 PCM.

BILD: ★★★★★

TON: ★★★★★

DVD-Filme im Test

Der Herr der Ringe – Die zwei Türme

Der erfolgreichste Film des Jahres 2002 ist nun endlich erhältlich – und das in einem gnadenlos guten DVD-Set.

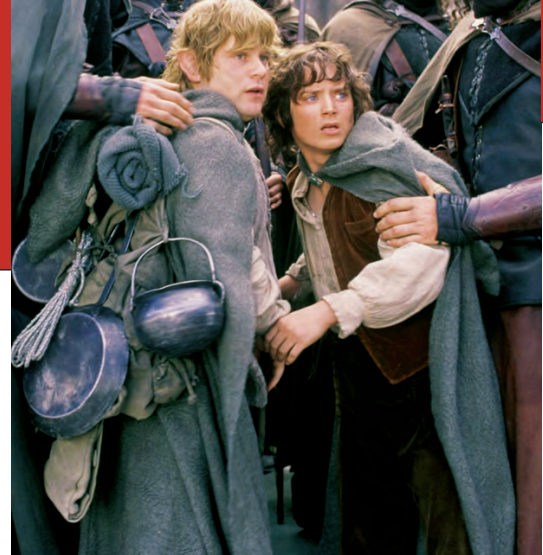
Der Film: Was soll man noch über ein Filmprojekt berichten, das seit über vier Jahren die Szene dominiert und inzwischen allein in Deutschland fast 20 Mio. Menschen in die Kinos lockte? Bleiben als Neuigkeit nur die Infos, die sich aus der jüngst veröffentlichten DVD ergeben.

Die DVD: In Deutsch wie auch in Englisch macht der 5.1 EX-Sound eine sehr gute Figur: Welche filmische Sequenz auch ansteht, die Surround-Boxen sind stets voll ausgelastet mit direktionalen, dynamischen und räumlichen Effekten. Das Bild liegt im Cinemascope-Format vor und glänzt mit brillanten Farben, die auch der Einsatz von Filtern und die Computernachbearbeitung nicht beeinträchtigt haben. Die Detail- und Kantenschärfe der Aufnahmen ist hervorragend. Die Extras sind entweder deutsch untertitelt oder synchronisiert. Wollen wir

hoffen, dass man sich auch für die noch anstehende Special Extended Edition diese Mühe macht.

Das Fazit: Die 20 Euro sind für diese DVD gut angelegt. Für sein Geld erhält man zwei randvolle Scheiben mit interessanten, wenn auch etwas werbelastigen Specials – und natürlich einem hervorragenden Film. Wer sich allerdings noch ein wenig gedulden kann, wartet auf die SEE, die am 18. Nov. mit 228 Minuten auf den Markt kommt.

	PS2 DVD-Test
	GENRE: Fantasy FSK: 12
	PREIS: ca. € 20,-
	ET: erhältlich
	AUDIO: Deutsch 5.1 DD EX, Englisch 5.1 DD EX
	BILD: 2.35:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★	



📌 Frodo (Elijah Wood) und Sam fallen Faramir und seinen Soldaten in die Hände.



📌 Ankunft in Helms Klamm, wo die Rohirrim den Angriff der Ork-Armee erwarten.

Gangs of New York

Meisterregisseur Martin Scorsese inszenierte ein packendes Drama um US-Immigranten vor dem Hintergrund des Konzessionskrieges. Eine historische Momentaufnahme auf einer gelungenen DVD.

Der Film: Die Geschichte beginnt 1846 mit einem brutalen Straßen-Massenkampf zwischen der aus irischen Einwanderern bestehenden, von Priest Vallon (Liam Neeson) angeführten Gang "Dead Rabbits" und den "Natives", bei denen es sich um geborene Amerikaner handelt. Deren skrupelloser Anführer Bill The Butcher (Daniel Day-Lewis) tötet Vallon vor den Augen dessen Sohnes Amsterdam. Nach 16 Jahren Aufenthalt in einem Waisenhaus kehrt der zum Mann gereifte Amsterdam (Leonardo DiCaprio) zurück. Sein Ziel: Rache.

Die DVD: Gangs of New York ist in zwei unterschiedlichen Versionen erhältlich. Die abgespeckte Version, die uns zum Test vorlag, bietet den Film mit zwei DD 5.1-Spuren, einem wunderbaren anamorphierten Bild in 2.35:1, Untertiteln in Deutsch und Englisch sowie vier Trailern zu weiteren Titeln des Anbieters. Wem das voll und ganz reicht, der ist mit knapp 20 Euro bedient. Für 5 Euro mehr allerdings gibt es auch eine Special Edition.



📌 Jenny (Cameron Diaz) drückt sich Bill The Butcher (Daniel Day-Lewis) ans Herz.

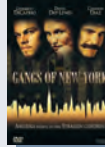
Diese enthält zusätzlich einen Regiekommentar, einen dts-Track und auf einer Bonus-Disc Featurettes zu Ausstattung, Kostümen, der Geschichte der Five Points, einen Überblick über die Sets, Trailer und Teaser, ein Special des Discovery Channels, das Musikvideo "The Hands that built America" von U2 und eine Trailershow.

Das Fazit: Trotz einiger Längen überzeugt "Gangs of New York" auf ganzer Linie. Erstklassige Schauspieler, satte Ausstattung, konsequente Umsetzung und eine von Scorsese gewohnt souveräne Inszenierung erfreuen und machen Appetit auf die DVD.



📌 Leonardo DiCaprio meisterte seine Rolle als jugendlicher Gangleader Vallon mit Bravour.

Bild und Ton der Scheibe sind jedenfalls ihr Geld wert. Wer sich nach dem Film weiterhin mit dem Thema beschäftigen will, greift gleich zur Special Edition.

	PS2 DVD-Test
	GENRE: Drama FSK: frei
	PREIS: ca. € 20,- (ca. € 25,- SE)
	ET: erhältlich
	AUDIO: Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
	BILD: 2.35:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★	

Dämonisch

Mit seinem Regie-Debüt "Dämonisch" liefert der Schauspieler Bill Paxton ("Aliens", "Twister") einen Horror-Thriller der klassischen Art ab. Beklemmend, mutig und kompromisslos verfilmte er die Geschichte eines Vaters mit einem mörderischen Auftrag...

Der Film: Bereits seit Jahren jagt FBI-Agent Wesley Doyle (Powers Boothe) erfolglos hinter einen Serienkiller her, der unter dem Namen "Gottes Hand" bekannt ist. Doch dann erscheint ein Mann, der sich als Fenton Meiks ausgibt und behauptet, die

Identität des Schlächters zu kennen. Sein jüngerer Bruder sei es, der das Werk ihres Vaters fortsetze: das Zerstören von Dämonen in Menschengestalt.

Die DVD: Im Vergleich zum Bild der Code 1-DVD heißt es hier Abstriche machen. Nur in Großaufnahmen glänzt das Bild der Code-2-Version mit einer hervorragenden Schärfe. Alle anderen Szenen sind mit einem störenden Rauschen unterlegt. Der sehr effektvolle Klang unterstützt den Aufbau einer unheimlichen Stimmung. Die Stimmen klingen auch in der deutschen Synchronisation passend, deutlich und klar, Umgebungsgeräusche kommen stets gut ortbar aus den entsprechenden Surround-Boxen. Richtig krachen lässt es der Subwoofer vor allem während des Musik-Scores und den Visionen des Vaters.

An den drei Audiokommentaren sowie an den Kommentaren der geschnittenen Szenen werden Englisch-Unkundige wenig Freude haben, da sie ohne deutsche Untertitel auskommen müssen.

Das Fazit: Ohne viel Werbung scheint ein Kinofilm in Deutschland schlechte Karten zu haben – gerade einmal 100.000 Zuschauer lösten hierzulande eine Eintritts-



ⓘ Dad Meiks gibt sich als liebevoller Vater. Wenn da nur nicht sein religiöser Wahn wäre.

karte. Vielleicht macht der DVD-Release einiges wieder wett – verdient hätte es der Streifen allemal. Der technische Aspekt der DVD-Umsetzung stimmt, außerdem wird noch eine satte Extrascheibe mit Boni geboten.

PS2 DVD-Test	
GENRE: Thriller FSK: ???	
PREIS: ca. € 20,-	
ET: 28.10.2003	
AUDIO: D/E 5.1 DD Deutsch dts 3 Audiokommentare	
BILD: 1.78:1 (16:9)	
FILM: ★★★★★	DVD: ★★★★★



ⓘ FBI-Agent Doyle zweifelt an den Ausführungen von Fenton Meiks.

The Transporter

Luc Besson beweist, dass man auch mit wenig Geld einen Actionfilm mit hohem Schauwert auf die Beine stellen kann. Jason Statham ("Snatch") könnte der nächste Steven Segal werden.

Der Film: Frank Martin ist ein pensionierter Elitesoldat. Seinen Lebensunterhalt finanziert er mit Fahrdiensten. Auch für Bankräuber und andere dubiose Gestalten. Wenn die Bezahlung stimmt, nimmt er jeden Auftrag an. Hauptsache ist, dass seine drei Regeln nicht gebrochen werden: 1. Keine Änderungen am Deal! 2. Keine Namen! und 3. Sieh niemals in das Paket! Sein Arbeitsgerät ist ein schwarzer BMW 735i, sein nächster Job der Transport einer Tasche. Frank bricht seine eigenen Regeln und sieht in diese hinein. Darin findet er eine junge Chinesin, die ihm noch reichlich Ärger einbringen wird.

Die DVD: Bei der Bildqualität der Verleih-DVD kommt Freude auf. Zwischen den schwarzen Cinemascope-Balken laufen sehr scharfe Bilder mit ausgeprägter Feinzeichnung ab, die in leuchtende Farben getaucht wurden. Rauschen macht sich so gut wie nicht bemerkbar. Das gute Bild wird nur noch vom Sound der Scheibe übertroffen.



ⓘ Ex-Elite-Kämpfer Frank (Jason Statham) steckt in einer komplizierten Lebenssituation. Seine Fracht aus Fernost entpuppt sich als äußerst lebendig.

Druckvolle Explosionen, jede Menge räumlicher Effekte, Maschinengewehre, Raketen und Motorengeräusche lassen keinen Zweifel daran aufkommen, dass man ein Heimkino braucht.

Die Verleih-DVD startet mit vier vorge-schalteten Werbetrailern, bietet ansonsten aber keinerlei Extras. Ob die Extras der US-Disc für die deutsche Kaufversion übernommen werden, steht noch nicht fest.

Das Fazit: Keine Frage: "The Transporter" ist ein cooler Actionfilm, den man einfach mal gesehen haben muss. Ob Jason Statham der kommende Actionstar ist, wird



sich zeigen. Eine Kauf-DVD des Films mit Bonusmaterial wäre jedenfalls wünschenswert. Aktuelle Planungen zufolge könnte es erst im Januar 2004 soweit sein.

PS2 DVD-Test	
GENRE: Action FSK: 16	
PREIS: ca. € 30,-	
ET: Verleih: erhältlich	
AUDIO: Deutsch 5.1 DD Englisch 5.1 DD	
BILD: 2.35:1 (16:9)	
FILM: ★★★★★	DVD: ★★★★★

Die Wutprobe

Jack Nicholson treibt als irrer Seelenklempner Adam Sandler in den Wahnsinn.

Der Film: David Buznik (Adam Sandler) ist ein schüchterner, netter und zuvorkommender junger Geschäftsmann, der Bekleidungsstücke für fettleibige Katzen entwirft. Als er jedoch an Bord eines Flugzeugs wegen einer Lappalie in einen Streit mit dem Kabinenpersonal verwickelt wird, verurteilt ihn ein Gericht zu einer 30-tägigen Wuttherapie.



ⓘ Auch gut genährte Stubentiger haben einen Anspruch auf schicke Kleidung.

Die DVD: Bild- und Tonqualität liegen im durchschnittlichen Bereich. Das Bonusmaterial der DVD bietet einen recht unterhaltsam präsentierten Audiokommentar von Regisseur Peter Segal und Adam Sandler. Daneben ist vor allem das Feature "Die besten Versprecher" zu empfehlen. Unter "Filmdokumentationen" verbergen sich ein 18-minütiges Making of sowie ein 4-minütiges Special über Jack Nicholson.

Das Fazit: "Die Wutprobe" wird hauptsächlich von seinen wunderbaren Hauptdarstellern getragen. Obwohl einige Szenen unglaublich wirken und das Ende in Kitsch ausartet, tragen Auftritte von Tennis-As John McEnroe, New Yorks Ex-Bürgermeister Rudy Giuliani und Woody Harrelson zur Belustigung bei.

	PS2 DVD-Test
	GENRE: Komödie FSK: 6
	PREIS: ca. € 20,-
	ET: 11.11.2003
	AUDIO: D/E/F 5.1 DD Audiokom. (dt. UT)
	BILD: 2.40:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★	



ⓘ Jack Bauer (K. Sutherland) lässt nichts unversucht, um seine Familie zu retten.

24 Season 1

"24" Stunden Hochspannung, Tempo, Action und unvorhergesehene Wendungen ohne eine Verschnaufpause.

Der Film: Als Jack Bauer (Kiefer Sutherland), Leiter der Anti-Terror-Einheit CTU in Los Angeles, gegen Mitternacht wegen eines Notfalls ins Büro beordert wird, schlittert er geradewegs in den längsten und aufregendsten Tag seines Lebens. Den Berichten eines CIA-Informanten zufolge soll im Laufe des Tages auf den Präsidentschaftskandidaten David Palmer (Dennis Haysbert) ein Anschlag verübt werden.

Für diese Echtzeit-TV-Serie bedienen sich die Erfinder Robert Cochran und Joel Surnow eines simplen und genialen Konzepts: Die 24 Folgen spiegeln je eine Stunde im Leben von Jack Bauer, Senator David Palmer und deren Angehörigen wieder.

Die DVD: Ein enttäuschender Transfer in durchschnittlicher TV-Qualität mit deutlich sichtbarem Hintergrundrauschen und schwankender Schärfe. Auch in Sachen Sound lassen Räumlichkeit, Druck und Dynamik über weite Strecken zu wünschen übrig. Die Stimmwiedergabe ist tadellos. Neben einem kurzen alternativen Ende gibt es lediglich ein knapp 2-minütiges Vorwort von Kiefer Sutherland zur ersten Staffel.

Das Fazit: Die deutsche Box ist mit dem englischen Code 2-Pendant identisch und daher ungeschnitten – im Gegensatz zur US-Version, bei der die letzten fünf Episoden zugunsten mehrerer Werbeblöcke gekürzt wurden. Trotz enttäuschender Technik ein Muss für Thriller-Fans!

28 Days later

Kaum ein anderes Horrorfilm-Geschöpf sorgt für mehr Aufsehen als der Menschen fressende Zombie.

Der Film: Erzählt wird die Geschichte des Fahrradkuriers Jim (Cillian Murphy), der in einem Londoner Krankenhaus aus dem Koma erwacht. Verwirrt verlässt er das Gebäude und wird auf dem Weg durch die Innenstadt immer nervöser: Niemand ist da. Eine umherliegende Zeitung deutet an, was passiert ist. Ein böses Virus brach aus und

ging wie ein Lauffeuer um die Welt. Wer sich infiziert, verwandelt sich in einen Untoten, der Lebende zu seinesgleichen machen will.

Die DVD: Der Film erscheint bei uns zunächst als Verleih-DVD mit 18er-Freigabe. Extras gibt es hier noch nicht. Auf der seit Mai erhältlichen Code 2-DVD aus England gab es deleted Scenes, zwei alternative Enden, ein Making of, Fotogalerien, Trailer, Storyboards und ein Musikvideo.

Das Fazit: Spätestens 28 Tage nach Ansicht dieses Films werden ihn die meisten Betrachter wieder vergessen haben. Auch die gelungene Anfangssequenz und die eigenwillige Stimmung werden daran nicht viel ändern. Da passt es wunderbar, dass es zuerst nur eine Verleih-DVD gibt, die man sich erst mal ansehen sollte.

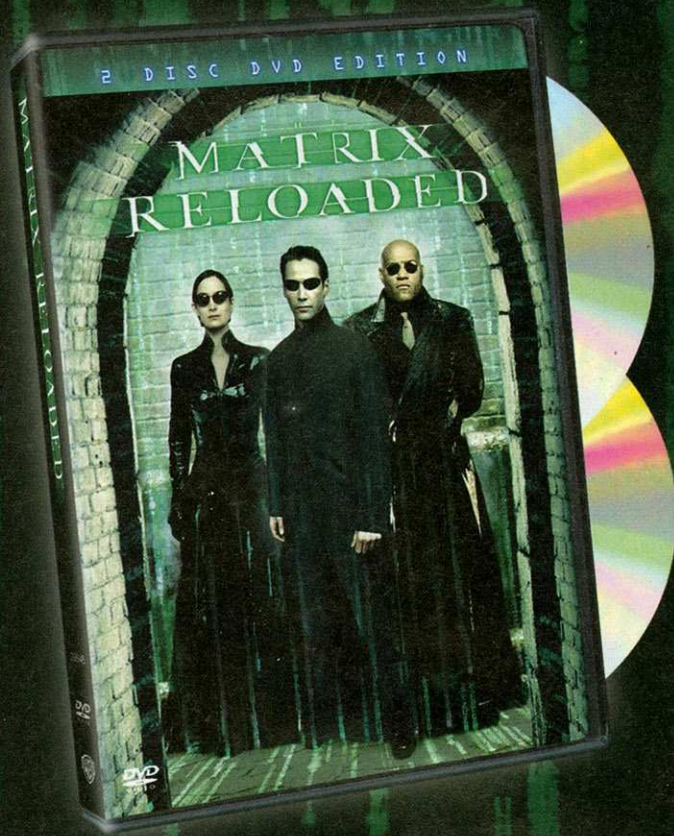


ⓘ Gerade aus dem Koma erwacht, muss Jim die Beine in die Hand nehmen.

	PS2 DVD-Test
	GENRE: Horror FSK: 18
	PREIS: ca. € 30,-
	ET: Verleih 2.10.
	AUDIO: Deutsch 5.1 DD Englisch 5.1 DD
	BILD: 1.85:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★	

	PS2 DVD-Test
	GENRE: Thriller FSK: 16
	PREIS: ca. € 50,-
	ET: 29.09.2003
	AUDIO: D/E 2.0 DS Untertitel D, E, CZ, H, PL, GR, TR, IS, HEB, P
	BILD: 1.78:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★	

RELOAD BEFORE THE REVOLUTION BEGINS



DIE 2 DISC DVD EDITION
INKLUSIVE 2 STUNDEN
EXPLOSIVER SPECIALS

- Trailer
- The Matrix Unfolds
- Pre-Load
- The Freeway Chase
- Enter the Matrix: The Game
 - Get me an Exit
- Inside the Animatrix
 - The MTV Movie Awards Reloaded

AB 10.10.03 NEU
AUF DVD UND VIDEO

„MATRIX REVOLUTIONS“ AB 05.11.03 IM KINO

WARNER BROS. PICTURES PRESENTS
IN ASSOCIATION WITH VILLAGE ROADSHOW PICTURES AND NPV ENTERTAINMENT A SILVER PICTURES PRODUCTION KEANU REEVES LAURENCE FISHBURNE
CARRIE-ANNE MOSS "THE MATRIX RELOADED" HUGO WEAVING JADA PINKETT SMITH GLORIA FOSTER KYM BARRETT JOHN GAETA
DON DAVIS ZACH STAENBERG, A.C.E. OWEN PATERSON BILL POPE, A.S.C.
ANDY WACHOWSKI LARRY WACHOWSKI GRANT HILL ANDREW MASON AND BRUCE BERMAN
JOEL SILVER THE WACHOWSKI BROTHERS



www.thematrix.de

AOL Stichwort: Matrix Reloaded

www.warnerbros.de

WARNER BROS. PICTURES
A WARNER BROS. ENTERTAINMENT COMPANY



© 2003 Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved

DVD-Neuheiten & Charts

Welche Hollywood-Knaller erscheinen demnächst auf DVD? OPM2 präsentiert die Highlights der kommenden Monate und die zurzeit beliebtesten DVDs.

Neuheiten – November 2003

Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
20.000 MEILEN UNTER DEM MEER	Science-Fiction	Buena Vista	☆☆☆	20. Nov.
BORN 2 DIE	Action	Warner	☆☆☆☆	06. Nov.
CHIHAIROS REISE INS ZAUBERLAND	Zeichentrick	Universum	☆☆☆	04. Nov.
CITY OF GOD	Drama	Highlight	☆☆☆☆	20. Nov.
DÄMONISCH	Horror	Kinowelt	☆☆☆☆	04. Nov.
DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME – SPECIAL EXTENDED EDITION	Fantasy	Warner	☆☆☆☆☆	18. Nov.
DER PATE – DVD COLLECTION	Thriller	Paramount	☆☆☆☆☆	01. Nov.
DIE SIMPSONS – WEIHNACHTEN MIT DEN SIMPSONS	Zeichentrick	Fox	☆☆☆☆	08. Nov.
DIE WUTPROBE	Komödie	Columbia	☆☆☆☆	25. Nov.
DREI ENGEL FÜR CHARLIE – 1. STAFFEL	Krimi-Serie	Columbia	☆☆☆	11. Nov.
DREI ENGEL FÜR CHARLIE – VOLLE POWER	Action	Columbia	☆☆☆☆	11. Nov.
FINAL DESTINATION 2	Horror	Warner	☆☆☆☆	18. Nov.
INDIANA JONES BOX (4 DVDS)	Action	Paramount	☆☆☆☆☆	04. Nov.
JAMES BOND MONSTERBOX 2003	Action	MGM	☆☆☆☆☆	03. Nov.
KANGAROO JACK	Komödie	Warner	☆☆☆	06. Nov.
RAUMPATROUILLE ORION	Sci-Fi-Serie	Eurovideo	☆☆☆	17. Nov.
ROBIN HOOD – KÖNIG D. DIEBE SE	Abenteuer	Warner	☆☆☆☆	20. Nov.
SPACECENTER BABYLON 5 – STAFFEL 3	Sci-Fi-Serie	Warner	☆☆☆	06. Nov.
SPY KIDS 2	Action	Concorde	☆☆☆	05. Nov.
THE TRANSPORTER	Action	Universum	☆☆☆	18. Nov.
X-MEN 2 – SPECIAL EDITION	Action	Fox	☆☆☆☆	10. Nov.

Neuheiten – Dezember 2003

Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
BRUCE ALLMÄCHTIG	Komödie	Buena Vista	☆☆☆☆☆	04. Dez.
CHICAGO	Musical	Buena Vista	☆☆☆☆	04. Dez.
DIE OSBOURNES – SEASON 2	Komödie	Buena Vista	☆☆☆☆	04. Dez.
FERKELS GROSSES ABENTEUER	Zeichentrick	Buena Vista	☆☆☆	04. Dez.
SOLOALBUM	Komödie	Concorde	☆☆☆	03. Dez.
STAR TREK DS9 – SEASON 6	TV-Serie	Paramount	☆☆☆☆	01. Dez.
STAR TREK DS9 – SEASON 7	TV-Serie	Paramount	☆☆☆☆	23. Dez.
TERMINATOR 3 – REBELLION DER MASCHINEN	Action	Columbia	☆☆☆☆☆	04. Dez.
VERRÜCKT NACH MARY – SE	Komödie	Fox	☆☆☆☆☆	06. Dez.
WERNER – GEKOTZT WIRD SPÄTER	Zeichentrick	Highlight	☆☆☆	18. Dez.

Neuheiten – Januar 2004

Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
DRAGON BALL Z – MOVIE 11	Zeichentrick	Polyband	☆☆☆	26. Jan.
FLUCH DER KARIBIK	Abenteuer	Buena Vista	☆☆☆☆☆	29. Jan.
JIMMY NEUTRON – STAFFEL 1	Zeichentrick	Polyband	☆☆☆	26. Jan.

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:



Matrix Reloaded

Keanu Reeves, Laurence Fishburn

Andy & Larry Wachowski

Inhaltlich fragwürdig, aber technisch ein echter Genuss.

2 **U**

Darsteller:

Regie:

Fazit:



Der Herr der Ringe: Die zwei Türme

Sean Astin

Peter Jackson

Fantasy-Meisterwerk in der Kinofassung – die Ext. Ed. kommt am 18.11.

3 **U**

Darsteller:

Regie:

Fazit:



Good Bye Lenin!

Daniel Brühl, Katrin Saß

Wolfgang Becker

Mal wieder gelang einem deutschen Film ein Überraschungserfolg.

4 **NEU**

Darsteller:

Regie:

Fazit:



Spiel mir das Lied vom Tod

Henry Fonda, Claudia Cardinale

Sergio Leone

Die Special Collectors Edition mit eindrucksvoll restauriertem Bild.

5 **NEU**

Darsteller:

Regie:

Fazit:



24 – Season 1

Kiefer Sutherland, Leslie Hope

Stephen Hopkins, Winrich Kolbe u.a.

24 Stunden Hochspannung, Tempo und Action. Ein Muss für Thriller-Fans!

6 **NEU**

Sprecher:

Regie:

Fazit:



Captain Future

Wolfgang Völz, Anita Kupsch

Shigeo Hirota, T. Katsumata u.a.

Das DVD-Comeback der Kult-Serie aus den 80ern war längst überfällig.

7 **NEU**

Darsteller:

Regie:

Fazit:



Gangs of New York

Leonardo DiCaprio, Daniel Day-Lewis

Martin Scorsese

Trotz Längen ein überzeugendes Geschichts-Drama mit Starbesetzung.

8 **U**

Darsteller:

Regie:

Fazit:



Johnny English

Rowan Atkinson, John Malkovich

Peter Howitt

Größtenteils unterhaltsame Slapstick-Klamotte mit spärlichen Extras.

9 **NEU**

Darsteller:

Regie:

Fazit:



Daredevil

Ben Affleck, Jennifer Garner

Mark Steven Johnson

Routinierte Superhelden-Action, vor allem für Fans des Daredevil.

10 **NEU**

Darsteller:

Regie:

Fazit:



Sweet Home Alabama

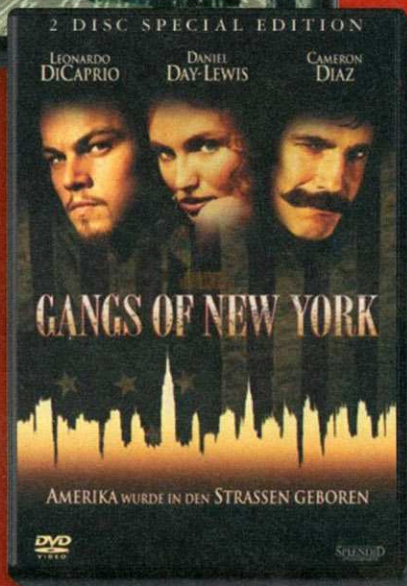
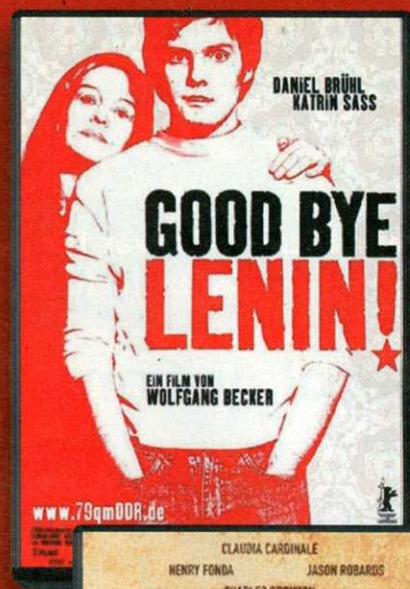
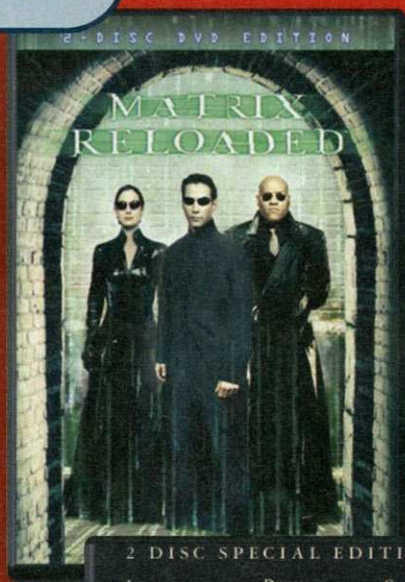
Reese Witherspoon, Josh Lucas

Andy Tennert

Reese und Romantik – das passt wie OPM2 und spielbare Demos!

*exklusiv erhältlich bei amazon.de, ab 10. November auch im freien Verkauf

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
- 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 jederzeit gekündigt werden. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger 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) 01805-909087 oder www.dvdvision.de

Jetzt bestellen und eine Gratis-DVD als Prämie sichern!

PlayStation2 Hi-Tech-News

Mehr Technik-Power für mehr Spielspaß: Neues PS2-Zubehör und interessante Technologie-Entwicklungen unter der Lupe.

Netplay-Controller

Tastatur plus X – diese Formel ist im Online-Zeitalter groß in Mode. Während Bigbens Gameboard-Controller (OPM2 6/2003) zusätzlich eine Maus an Bord hat, sind beim Netplay-Controller an den Tastaturseiten alle Sticks und Knöpfe eines PS2-Controllers angebracht. Als Ersatz für den DualShock2

ist der Netplay aber nicht gedacht, sondern vielmehr für Ego-Shooter wie "Half-Life dt.", die wir am liebsten mit der Tastatur spielen. Das klappt dann auch mit dem Netplay recht gut, wobei zu echtem PC-Feeling immer noch eine Maus fehlt. Dafür hilft die Tastatur natürlich beim Online-Chatten ungemein – die Tastatur-Einheit lässt sich mit einem Handgriff sogar vom restlichen Gehäuse lösen. Warum das Gerät allerdings 80 Euro wert sein soll, ist uns schleierhaft...



PS2 Zubehör-Test

NETPLAY-CONTROLLER	
HERSTELLER	Logitech
PREIS	80 Euro
FUNKTIONALITÄT	7/10
VERARBEITUNG	8/10
ERGONOMIE	7/10
PREIS/LEISTUNG	4/10
GESAMT	7/10
Gut verarbeitete Tastatur/Controller-Kombination zum sehr stolzen Preis.	

Universal-Fernbedienung



Bigbens Universal-Fernbedienung ist ein Multitalent. Neben der Funktion als DVD-Fernbedienung für die PlayStation2 könnt ihr mit dem handlichen Gerät bis zu neun Fernsteuerungen für TV, DVD-Player, Sat-Receiver, Videorekorder usw. ersetzen, wobei nur die wichtigsten Funktionen vorhanden sind. Eine Code-Übersicht aller Marken zur manuellen Eingabe liegt bei, man kann die Verbindung zwischen Gerät und Fernbedienung aber auch über eine Suchfunktion herstellen. Die Infrarot-Fernbedienung mit durchgeschliffenem Controller-Port liegt angenehm in der Hand, übersichtlich angeordnete Tasten gefallen.

PS2 Zubehör-Test	
UNIVERSAL-FERNBEDIENUNG	
HERSTELLER	Bigben
PREIS	15 Euro
FUNKTIONALITÄT	8/10
VERARBEITUNG	7/10
ERGONOMIE	8/10
PREIS/LEISTUNG	8/10
GESAMT	7/10
Preiswerte PS2-DVD-Fernbedienung mit Universal-Funktion.	

Extreme Action-Controller

Der Extreme Action-Controller ist nahezu baugleich mit dem Action-Controller (siehe unten). "Extrem" sind hier das drei Meter lange Kabel (2m beim Action-Controller) sowie eine Griff-Ummantelung aus echtem Leder. Und: Vergoldete Anschlüsse, die schick aussehen, aber nicht wirklich etwas bringen. Ansonsten gilt dieselbe Aussage wie beim "unextremen" Pad-Bruder: Turbofeuer, gute Ergonomie, brauchbare Analog-Sticks aber eine missratene Steuerwanne, glatt wie ein Kinderpopo und unpräzise wie eine Uhr aus dem Automaten.



PS2 Zubehör-Test

EXTREME ACTION-CONTROLLER	
HERSTELLER	Logitech
PREIS	25 Euro
FUNKTIONALITÄT	5/10
VERARBEITUNG	6/10
ERGONOMIE	7/10
PREIS/LEISTUNG	6/10
GESAMT	6/10
Edel anmutendes PS2-Pad. Auch hier ist die Steuerwanne fast unbrauchbar.	

Action-Controller

Neben dem Cordless-Controller gibt's von Logitech nun Gamepads mit Kabel – natürlich preisgünstiger. Für 18 Euro bekommt ihr den Action-Controller mit Turbofeuer, der trotz seiner Größe angenehm in der Hand liegt. Die Griffe sind an den Aussenseiten mit griffigem Gummi überzogen. Während die Analog-Sticks trotz zu geringem Gegendruck akzeptabel sind, ist die glatte, unpräzise reagierende Steuerwanne reichlich unbrauchbar.

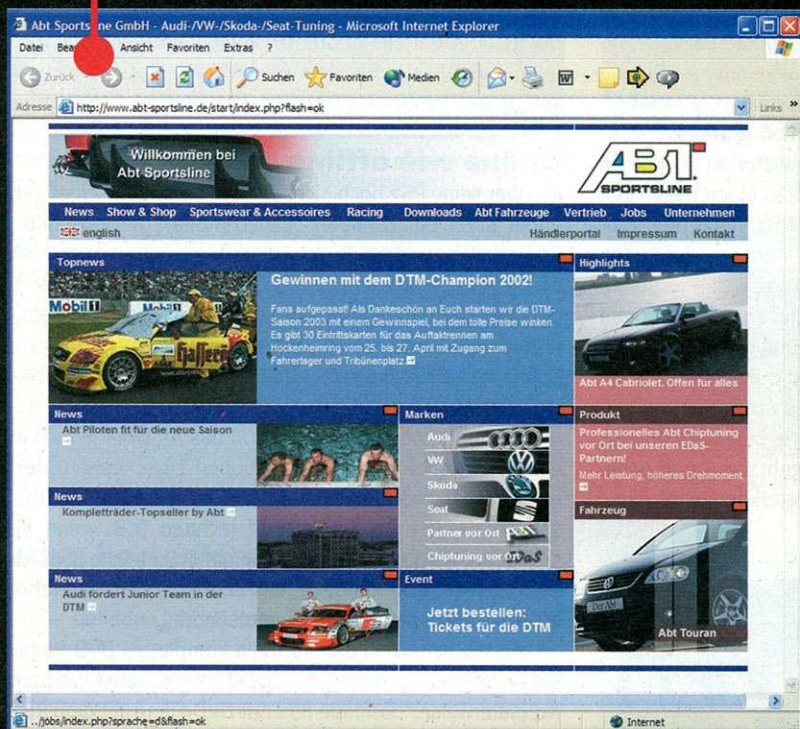


PS2 Zubehör-Test

ACTION-CONTROLLER	
HERSTELLER	Logitech
PREIS	18 Euro
FUNKTIONALITÄT	5/10
VERARBEITUNG	5/10
ERGONOMIE	7/10
PREIS/LEISTUNG	6/10
GESAMT	5/10
Akzeptabler Einsteiger-Controller, aber die Steuerwanne ging daneben.	

**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



Action-Replay-MAX

MAXimales Schummelmodul oder nur ein schnödes Update? Wir haben Datels neuester Version des Action-Replays-2 genau auf den Zahn gefühlt.



Schummeln leicht gemacht! "Entfessel' die Power, Gewinne das Spiel!" so wird das neueste Produkt aus dem Hause Datel beworben. Nehmen wir das Action-Replay-MAX also genauer unter die Lupe:

Für knapp 50 Euro kommen Dongle und CD in gewohnter Weise daher. Um die pfiffige Software zum Leben zu erwecken, stöpselt ihr einfach den mitgelieferten Dongle (in Form einer Memory Card) in einen beliebigen Memory-Card-Port der PS2. Jetzt die Programm-CD starten, und nach 73 Sekunden (handgestoppt) ist das komplette Programm inklusive eurer persönlichen Einstellungen

sowie der Codeliste (auf dem Dongle) geladen und dienstbereit.

Ein angeschlossener Netzwerkadapter wird beim Start erkannt und ihr habt sofort die Option, nach Updates suchen zu lassen. Vorausgesetzt, auf eurer regulären Speicherkarte befindet sich eine funktionierende Netzwerkkonfiguration. Dann geht das Ganze nahezu automatisch vonstatten, da diese problemlos erkannt wird.

Die Update-Anfrage dauert nur wenige Augenblicke. Eine Liste informiert euch darüber, zu welchen Spielen die Codes aktualisiert wurden, eine weitere Liste zeigt neu verfügbare Titel an. Nach einer kurzen Bestätigung finden die Updates ihr neues Zuhause auf dem Dongle. Der Vorteil: Ihr braucht keinen einzigen Code mit Controller oder USB-Tastatur einzugeben und habt stets die neuesten Codes verfügbar – Netzwerkadapter sowie Internetzugang vorausgesetzt.

Online wie offline komfortabel

Wer seine PS2 noch nicht auf den Weg ins Internet gebracht hat, findet unter der Funktion "Expert-Mode" die gewohnte manuelle Code-Verwaltung wieder. Hier könnt ihr neue Codes mit Controller oder angeschlossener USB-Tastatur editieren. Datel hat neuerdings das Verschlüsselungssystem seiner Hexadezimal-Codes verändert und ihr benötigt speziell für das AR-MAX erstellte Codes um eure Spiele aufzumotzen. Alte AR2-Codes funktionieren nicht mehr mit dem AR-MAX!

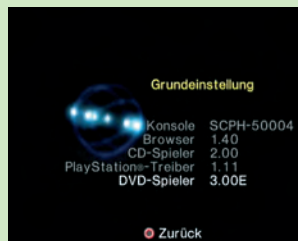
Durch die neue Kodierung soll das AR-MAX jedoch in der Lage sein, unlogische Code-Kombinationen zu erkennen. Beispiel: Wer bisher widersprüchliche Codes aktiviert hatte, musste mal eben mit saftigen Fehlern im Spielverlauf rechnen (z.B. wenn die Lebensanzahl auf 3 und gleichzeitig maximal 99 eingestellt wurde). Das AR-MAX "denkt" also mit und erleichtert auch dem unerfahrenen Spieler den Umgang mit dem Schummelmodul.

Als nächstes Feature steht ein komplettes DVD-Region-X parat. Dies macht es euch möglich, DVD-Filme aus aller Welt abzuspielen. Normalerweise "darf" die PS2 nur DVD-Filme mit dem Regionalcode 0 und 2 abspielen. Das DVD-Region-X umgeht diese Limitation und schaltet auf Wunsch auch die Filme aus den USA frei. In gewohnter Weise wird der ätzende Grünstich bei Wiedergabe über das RGB-Signal neutralisiert. Das Resultat: Ein gestochen scharfes Bild auf der Mattscheibe.

Ihr besitzt nur eine Memory Card und freier Speicherplatz ist knapp? Dann werden die wichtigen vorhandenen Speicherstände einfach gepackt und komprimiert (verkleinert). Ein zusätzliches Programm im AR-MAX verkleinert platzfressende Spielstände. Allerdings müsst ihr euch darüber im Klaren sein, dass ihr diese Daten dabei direkt beeinflusst und dass euer Speicherstand auch versehentlich das digitale Zeitliche segnen kann.



Das AR-MAX legt knapp 700 kb auf Memory Card ab.



Die neue Modellreihe der PS2 benötigt den Update-Code.

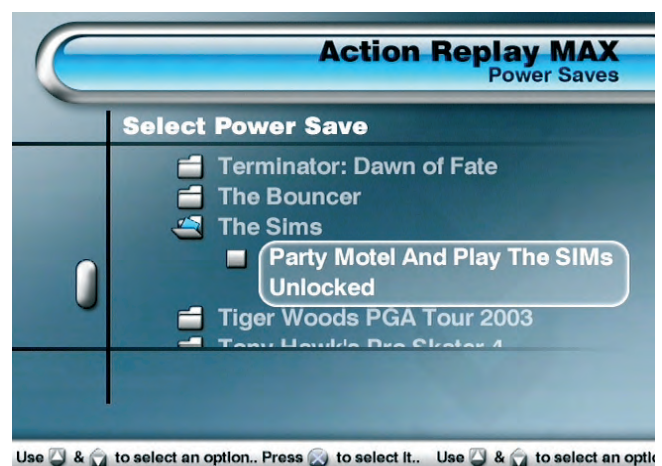
PlayStation2 Modellreihe SCPH-50004

Damit das im AR-MAX enthaltene DVD-Region-X auch mit der neuesten Modellreihe der PS2 (SCPH-50004, DVD-Spieler-Version: 3.00E - Diese Informationen werden über den Menüpunkt Grundeinstellung abgerufen) zusammenarbeitet, müsst ihr einmalig einen Update-Code eingeben, der knapp 700 kb auf Memory Card ablegt. Ihr findet diesen Code unter www.dvdregionx.com sowie unter www.codejunkies.com. (Dieser Code funktioniert nur mit dem im AR-MAX enthaltenen Region X!):

.....10BJ-BTA7-KXGAE
.....JVMM-MEJA-KMNCP
.....JVMM-MEJA-KMNCP
.....F7R9-2Z2W-FJ0PQ
.....3EAV-5YAJ-2UG41
.....ZQ5E-TWJB-1JNZF
.....BB6Y-Y3KM-UPYVZ
.....JC1G-MJ6A-Q7GDE

Wichtig: Benutzt ihr zur Eingabe eine angeschlossene USB-Tastatur, denkt bitte daran, dass die amerikanische Tastaturbelegung geladen ist. Die Buchstaben Z und Y sind hier vertauscht!

Sollte eine PS2 der neuesten Modellreihe den Dienst mit dem AR-MAX verweigern, kann es helfen, zuerst die PS2 einzuschalten, und erst dann die AR-MAX-Programm-CD einzulegen.



Spielstände direkt aus der Datenbank online mit dem Netzwerkadapter abrufbar: Einfach, schnell und auch für "Faule" geeignet.



ⓘ Nicht nur Aufpowern – auch im Spiel gar nicht vorgesehene Funktionen sind möglich. Z.B. die SIMS ohne Zensurbalken.

Kaufen oder nicht kaufen?

Wer noch kein Action-Replay für die PS2 besitzt, doch schon immer damit geliebäugelt hat, schlägt beim AR-MAX zu. Besitzern älterer Action-Replay-2s raten wir, erst einmal abzuwarten. Es wird in Kürze eine Update-CD erscheinen, die für knapp 15 Euro ein reguläres Action-Replay-2 in ein vollwertiges Action-Replay-MAX verwandelt. Und das mit allen neuen Features. Hierzu wird einfach der alte Dongle dank des Upgrade-Programms neu beschrieben und alle Features sollen zur Verfügung stehen. Ein Test folgt im kommenden Heft.

Praktische, kostenlose Zusatzfunktionen

Von den Speicherständen zu den "Power-Saves". Auf der Programmscheibe befinden sich Dutzende Speicherstände, die ohne Umweg von der AR-MAX-CD auf eure Memory Card übertragen werden können. Parallel dazu besteht die Möglichkeit, online (mit Hilfe des Netzwerkadapters) eine Datenbank aufzurufen und sich Speicherstände direkt auf die Memory Card herunterzuladen. Kleines Manko: Eigene Speicherstände zur Verfügung zu stellen oder sie gezielt mit Freunden auszutauschen, ist nicht möglich, da kein Trägermedium (Datenträger) ansprechbar ist. Mit dem AR-MAX kann man Speicherstände NICHT über ein angeschlossenes USB-Kabel auf einen PC übertragen. Dazu braucht ihr nach wie vor das eigenständige Programm "X-Port", mit dem ihr die Festplatte eines Windows-PCs als gigantisches Außenlager nutzt.

Alles in allem bietet das AR-MAX sehr viele durchdachte Funktionen, die das Leben eines Spielers erleichtern. Besonders die Möglichkeit, mit dem Netzwerkadapter unkompliziert gezielt auf neue Codes und Speicherstände zuzugreifen, bedeutet echter Luxus. Bis auf die Tatsache, dass auf eine lokalisierte Menüführung verzichtet wurde (ihr müsst also Englisch verstehen), haben wir nichts auszusetzen. Eine gelungene Spielweise also für Technik- und Schummelfreaks.

➔ GUNTHER HRUBY



PS2 Zubehör-Test	
ACTION-REPLAY-MAX	
HERSTELLER	Dattel/Big Ben Interactive
PREIS	50 Euro
BEDIENUNG	9/10
ANLEITUNG	5/10
FUNKTIONALITÄT	10/10
PREIS/LEISTUNG	9/10
GESAMT	10/10
Wer noch kein Action-Replay besitzt, schlägt beim MAX zu!	

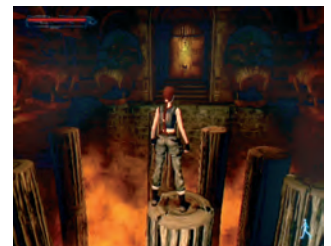


Use [button] to choose the region of the DVD you want to play | Press [button] to confirm | Pre

ⓘ DVD-Region-X inklusive: Keine Schranken mehr durch Regionalcodes. Auch der Grünstich wird getilgt.



ⓘ Aufräumen! Speicherstände können verkleinert werden.



ⓘ Unverwundbar! Die richtigen Codes immunisieren Lara.

Fakten, Fakten, Fakten

Das kann das AR-MAX:

- ⓘ Spiele cheaten (Leben zuschalten, etc.)
- ⓘ Speicherstände komprimieren
- ⓘ DVD-Filme aller Regionalcodes abspielen
- ⓘ DVD-Grünstich bei RGB-Signal eliminieren
- ⓘ Speicherstände aus dem Internet laden
- ⓘ Codes zu aktuellen Spielen aus dem Internet laden

Das kann das AR-MAX nicht:

- ⚠ Raubkopien abspielen
- ⚠ Importe (USA, Japan) abspielen
- ⚠ DivX, VCD, S-VCDs abspielen
- ⚠ MP3s abspielen
- ⚠ Speicherstände auf PC übertragen
- ⚠ Im Internet surfen



ⓘ Alle Charaktere in Soul Calibur 2 frei Haus, schon beim allerersten Spiel. Online die Codes abrufen, speichern, Spiel einlegen, fertig!

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: Thomas Szedlak (sz, stellvertr. Chefredakteur),
Günther Hruby (gh, leitender Redakteur), Markus Häberlein (mh),
Carsten Grauel (cg), Michael Galuschka (mg),
Sven Harder (sh), Patric Roos (pr, Volontär),

AUTOREN: Tobias Schweikl, Colin Gäbel, Axel Strohm

GRAFISCHE LEITUNG + TITEL: Michael Stark

LAYOUT: Tanja Hartmann, Kristina Arnold, Diane Feininger

LEKTORAT: Petra Breitenbach

INTERNET-SERVICES: Tobias Hartlehnert

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard

(verantwortlich für den Anzeigenteil)

Telefon (09 31) 4 06 91 20 · Fax (09 31) 4 06 91 99

ANZEIGENVERKAUF: Markus Lutz

Telefon (09 31) 4 06 91 21 · Fax (09 31) 4 06 91 99

DISPONENTIN: Petra Smith · Telefon (09 31) 4 06 91 22

LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm

PDF-PRODUKTION: Matthias Eckert, Karel Stumpf

VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil

Telefon (09 31) 4 06 91 19 · Fax (09 31) 4 06 91 18

ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 3 vom 01.11.2002

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:

asv vertriebs gmbh

Telefon (040) 34 72 40 41 · Fax (040) 34 72 35 49

BEZUGSPREISE:

Jahresabonnement 84,00 (Inland), 88,00 (Ausland), Schweiz 161,55 SFR.
Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und
Ausland: 7,50 + Versandkosten.

Zahlung Abonnement:

Deutschland: Deutsche Bank Offenburg, BLZ 664 700 35, Kto. 0 448 829
Österreich: Bank Austria Bregenz, BLZ 12000, Kto. 501-326674/00
Schweiz: PTT Postfinance Basel, Kto. 40-384298-3

Bankverbindung:

CyPress GmbH

Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im
In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich.
Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind,
nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf
Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG,
Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© copyright by PlayStation2 – Das offizielle Magazin,

CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland

Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.



Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge
übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung.
Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt.

Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in
Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages.
Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient
gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung
an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der
die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion PlayStation2 – Das offizielle
Magazin recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem
eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann

hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in

PlayStation2 – Das offizielle Magazin erfolgen ohne Berücksichtigung
eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne
Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung
stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und
der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand
der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mangelfreiheit von
Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine
Haftung für etwaige Mängel von beigegebenen Datenträgern und/oder der darauf
befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.



- Mitglied

Informationsgemeinschaft zur
Feststellung der Verbreitung von
Werbeträgern e. V. (IVW)

Verkaufte Auflage (IVW II/2003): 81.310 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



Noch mehr Demo-Power!

Bei anderen Magazinen schaut ihr zu. Nur bei OPM2 spielt ihr die Hits selbst.
Für den totalen Durchblick braucht ihr diese Scheibe. Zum Beispiel mit...



Destruction Derby Arenas

Der Car-Combat-Knüller live!



Ratchet & Clank 2

Fulminantes Action-Abenteuer: Mehr
Waffen & mehr Feuerkraft als je zuvor.



Dog's Life

Unglaublich abgefahrene Hunde-
Simulation: Schnuppert mal 'rein!



Freaky Flyers

Rotzfrech und knallbunt: Segelt
durch eine verrückte Comic-Welt.

Änderungen jederzeit vorbehalten!

Jetzt vormerken: OPM2 13/2003 mit Demo-DVD!

AB 19.11.
AN DEINEM KIOSK!



Spielbare Mega-Demo: James Bond: Alles oder nichts

Über zwei Monate vor der Veröffentlichung (!): Jetzt seid ihr Bond – und eine harte Mission steht euch bevor!



Spielbare XXL-Demo: Ghosthunter

Polizist Lazarus jagt bössartige Poltergeister: Sonys neuer Horror-Schocker live spielbar. Nichts für schwache Nerven...

OPM2 UNCUT

Hol dir volle Demo-Power – nur im Abo, nicht im Handel!

Du bist über 16 Jahre alt und willst die volle Ladung Demo-Power? Jeden Monat Demos spielen, die ein Quäntchen härter sind? Du willst Geld sparen, dein Heft regelmäßig im Briefkasten haben und vor allen anderen die PS2-Knaller spielen?

Dann schnapp' dir den Abo-Bestellschein in diesem Heft und schicke ihn bis zum 1. November 2003 an uns zurück. **OPM2 UNCUT** ist aus Jugendschutzgründen **NICHT IM DEUTSCHEN HANDEL** erhältlich und **NUR** im Abo zu beziehen (In der Schweiz und in Österreich auch im Handel).

Wenn du jetzt aktiv wirst und das UNCUT-Abo bis Anfang November bestellst, erhältst du bereits Ausgabe 13/2003 als exklusive **UNCUT-Version** – mit dieser **ZUSÄTZLICHEN** spielbaren Demo:



Spielbar: Time Crisis 3

Drei Wege, ein Ziel: Dein direkter Weg zum OPM2 UNCUT-Abo!



Einfach anrufen

018 05-90 90 88



Im Web

www.opm2.de



Ausfüllen und abschicken

Abo-Karte im Heft

Die PSone-Perle

Ab in die Vergangenheit: Werfen wir die Zeitmaschine an! Mit PSone-Hits, die auch heute noch Spaß machen...

OPM2
13/2003
19. 11.2003
2003
AM KIOSK

Worms Armageddon

Nach dem ersten "Worms" von 1996 für den PC durften sich auch schon bald PSone-Strategen in die Miniatur-Schlachten stürzen und bekamen 1999 den dritten und besten Wurmfortsatz, "Worms Armageddon", präsentiert. Am simplen Spielprinzip mit hohem Suchtfaktor hat sich dabei nichts geändert. Mit einer vier- bis sechsköpfigen Wurmmarmee gilt es, ein Gebiet von allen gegnerischen Mini-Soldaten zu säubern. In rundenbasierten Spielzügen versucht ihr mit dicken Wummen den Feinden ihre 100 Energiepunkte abzuluchsen. Witzige Kommentare der Würmer in verschiedenen Dialekten sorgen dabei für einige Lacher.

WORMS ARMAGEDDON ■ **SYSTEM** PSone ■
ENTW. Team17 ■ **HERST.** Hasbro ■ **ERHÄLT-
LICH** Fachhandel, Gebrauchtmärkte (Amazon,
eBay) ■ **PREIS NEU** 15 € ■ **SPIELZEIT** unendlich



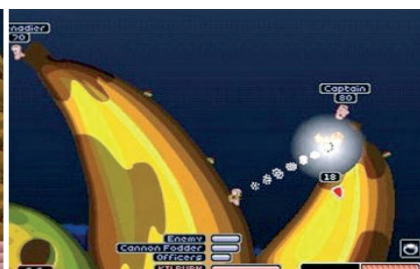
Erwischt: Das arme Würmchen stürzt nach einem schweren Treffer in den Tod.



48 Einzelspielermissionen bieten neben coolen Mehrspielerduellen jede Menge Spaß.



Der eingebaute Levelgenerator sorgt für Abwechslung bei den Schlachtfeldern.



Feuer: Bei "Worms Armageddon" kommen 100 großkalibrige Waffen zum Einsatz.



Rick Replay

Die Abenteuer eines PlayStation-Freaks!



www.kobidahmen.de
9/03



Verwandle deine PlayStation®2 in ein voll aufgedrehtes Soundsystem. Teste, wie gut du Beats mischen kannst – mit über 26 Tracks von Run-D.M.C., Papa Roach, Quarashi und vielen anderen. Lade aus dem Netz die Remixe anderer Spieler runter und trete gegen sie an. Oder stell deinen eigenen rein und lass andere gegen dich spielen. Dreh die Musik auf, Amplitude ist da.



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

FUN. ANYONE?
PlayStation®2

CONFLICT DESERT STORM II

OKTOBER 2003

WWW.CONFLICTDESERTSTORM.DE



"ERSTEINDRUCK: HERVORRAGEND" - PLAY THE PLAYSTATION 09/03
 "ACTION SATT" - OFF. PLAYSTATION 2 MAGAZIN 07/03



PlayStation®2

