TRUE CRIME: CHEATS AUF SEITE 143!
Waffen, Autos, Combos: Schaltet alles frei...

€ 7,50 | Österreich € 7,80 | Belgien € 7,80 | Luxemburg € 7,80 | Schweiz sFr 14,80
13/2003

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

007: ALLES ODER NICHTS

SPIELBAR! James Bond total: Zwei-Level-Megademo. Der ultimative Agenten-Knaller!

GHOST-HUNTER

SPIELBAR! Düster, furchterregend, knallhart: Geht jetzt auf Horror-Geisterjagd!

RATCHET & CLANK 2

SPIELBAR! Schnell durchladen: Jetzt ballern Sonys Actionhelden wie Rambo!

AUSSERDEM SPIELBAR:

DESTRUCTION DERBY ARENAS, JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH U.V.A.

VIDEOS: KYA: DARK LINEAGE, EVERQUEST ONLINE ADVENTURES, DRAGON BALL Z BUDOKAI 2 U.V.A.

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

EYE TOY GROOVE
ALLE INFOS ZUM PARTY-KNALLER – MEGA-SPECIAL AB SEITE 58!

TEST + MEGA-TIPPS: STADTPLAN AUF SEITE 140!

TRUE CRIME

STREETS OF LA

Alles zum GTA-Rivalen: Großer Test und 4 Seiten Insider-Tipps!

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Vom Inferno in Pearl Harbor zur Pazifik-Front: Pflichtkauf oder Fortsetzung mit Macken?

SPLINTER CELL 2: PANDORA TOMORROW

Schleichen, schießen und zuschlagen: Agent Fishers neuer Einsatz angespielt!

TIPPS & TRICKS: TRUE CRIME: PROFI-TIPPS + STADTKARTEN + MEGA-CHEATS, PRINCE OF PERSIA, JAK 2, PES 3, U.V.M.

4 195348 007500 4 13

Java Games, Logos, Klingeltöne

BILDMITTEILUNGEN für Nokia, Siemens & Samsung*

70002	70003	70008	70020	70024	70051	70053
70056	70122	70124	70128	70148	70205	70253
70316	70330	70365	70371	70436	70628	70649
70665	70666	70668	70672	70681	70682	70872
70873	70882	70891	70897	70900	70903	70916

LOGOS für Nokia, Siemens, Samsung, Ericsson & Alcatel*

50027	50031	50032	50036	50045
50216	50334	50471	50702	50803
50851	50876	50941	51124	51140
51200	51332	51588	51601	51623
51760	51769	51771	51773	51774

NOKIA-LÖSCHLOGO

Schick einfach "69998" an 81081*

HINTERGRUND BILDER für Handys mit Farbdisplay*

100000	100001	100008	100009	100013	100014	100018	100019	100020	100022	100023	100035
100100	100103	100108	100109	100039	100111	100114	100115	100120	100044	100124	100125
100126	100129	100130	100131	100135	100137	100139	100140	100147	100150	100153	100155

AKTUELLE KLINGELTÖNE für Nokia, Sagem, Siemens, Motorla, Ericsson, Alcatel, Samsung, Trio, Sendo, Sharp, Panasonic, Philips, Telit

alle Töne auch POLYPHON verfügbar!

TOP-CHARTS

27647	Where is the Love	31351	Shake Your Tail Feather	27734	Every breath you take	27693	Carnival girl
27648	White flag	30249	Hey Ya!	22824	Oh l'amour	31507	Its me
31469	Rockin on heavens floor	30018	Ich kenne nichts	31481	Miss you	27690	Hot in herre
27681	Baby Boy	31424	All the girls	31354	Thank you baby!	31497	Only Uh, Uh,...
27704	Ich bin jung und brauche Geld	31468	Dankbar	31499	Wouldnt it be nice	27672	Frantic
31494	First day of my life	31450	Another world	31378	Going under	26660	In da Club
30124	Breathe	27711	Bad day	31402	Thoia Thoing	22720	Wanksta
31058	Pimp	31269	Maria (I like it loud)	27664	Hey whatever	25975	21 questions
31480	Loves divine	31442	I believe in miracles	31474	Where are you	25893	Nigga
27689	Hole in the head	27668	Eat you alive	31384	Home alone	26605	8 mile
27735	I'll be there	31429	Unrockbar	31496	Look through my eyes	26650	Sing for the moment
30145	Never leave you	26696	Spirit in the sky	31418	Tanzt das Brot	22488	Lose yourself
31331	Cant hold us down	27651	Sympathy for the devil	31466	Was es ist	30118	Aicha
31446	Feelgood lies	30250	Losing game	31492	Tout lor des hommes	25753	Bump,Bump,Bump
23646	Ab in den Süden	22783	Mon coeur resiste encore	31451	Kleider machen Leute	31055	Ganxtaville Part 3
31464	Zur Erinnerung	31489	Perverso (Xverso)	27691	Ironic	26939	Anyplace, anywhere, anytime
27680	More to life	31198	In the shadows	31440	Aurelie	31108	Reign
31222	The magic key	31386	Angel of Berlin	31465	Nur die Sterne	31081	Mr. Vain (recall)
30231	Guilty	31460	Generation of Love	30238	Hurt	25984	Hip Teens dont wear Blue Jeans
31336	Like glue	31389	I will follow you	31413	Leb Deinen Traum	25540	Bring me to life
24495	Mother earth	26964	Burgerdance	31415	Ten steps back	22956	Werner Beinhart
31339	Numb	31435	A forest	27706	Buried alive by love	30188	Saber Rider
23416	Aya Benzer	31447	Alive	31449	Liebe	31240	Detektiv Conan
31448	Ey Ey Ey	23995	Baby one more time	31452	The boys of summer	20412	Pinocchio
31479	Seemann	31495	Dancing	30210	Guantanamo	31156	Herr Rossi sucht das Glück
31411	Alright	26837	Get busy	30242	Diese Nacht	30129	Nils Holgersson
31493	Ich bin so	31078	Stuck	31270	Eurodance Megamix 2003	31190	Bugs Bunny
27684	Where the hood at	31403	Someday	31437	Wrapped (Hoy)	31145	Laurel & Hardy (Dick & Doof)
27700	Time of our lives / connected	30239	Run to you	27650	This is the new shit	30132	Popeye

KINO/TV HITS

20331	Das Lied vom Tod	24000	MTV Werbung	26208	20 Zentimeter	20072	Smoke on the water
20261	Mission Impossible	26115	MTV Jackass Theme	20322	Hey Baby	20054	Thunderstruck
20598	Rocky, Eye of the tiger	22963	Schön ist es auf der Welt zu sein	20002	Anton aus Tirol	20636	The Final Countdown
20078	Axel F., Beverly Hills Cop	20162	Titanic - My heart will go on	21762	Super Jeile Zick	24505	Moonlight Shadow
20340	Das Boot	20929	Sesamstrasse	23067	Country Roads	20020	99 Luftballons
20318	Simpsons	20260	A-Team	21570	Wir sind alle über 40	25711	Geräusch: Furz
25064	Miss Marple	20227	Indiana Jones	22947	You drive me crazy	25784	Geräusch: Rülpsen
21209	Starwars	31034	Der Schuh des Manitou: Abahachi ...	30030	Für Dich	23785	Motorengeräusch: Formel 1
20203	Halloween	23186	The Matrix	25915	Take me tonight	23786	Sonar: Echolot von Schiffen
23144	Dschungelbuch: Probiers mal ...	31143	Hey hey Wickie	20863	Simarik	25313	Martinshorn (Tatü-Tata)
20157	Der rosarote Panther	31153	Bezaubernde Jeannie	22288	We will rock you	23625	Mortal Kombat
24039	Wer hat an der Uhr gedreht	31189	Der Ententanz	26108	Nessaja	31159	Resident Evil (Main Title Theme)
20218	James Bond	23810	Winnie the Pooh	21889	Ramp! The Logical Song	20204	Schalke 04 (blau und weiss)
25149	Dragonballz: Cha-La-Head-Cha...	21885	Die längste Single der Welt	21831	Wir Kiffen	24481	Ein Rudi Völler
20102	Biene Maja	21868	Zieh Dich aus kleine Maus	22733	We have a dream	25422	FC Bayern: Stern des Südens
20427	Always look on the bright side of ...	20237	Die Hände zum Himmel	23973	Still Dre	24147	Borussia: Die Elf vom Niederrhein
31352	King of Queens	21724	Nationalhymne DDR	24038	Highway to Hell	25501	Bayrischer Defiliermarsch
20008	Captain Future	20643	Nationalhymne Deutschland	23041	Hells Bells	31349	Marschmusik: Preussens Gloria
23526	Pinky and the brain	20949	Nationalhymne Italien	20409	Nothing else matters	31092	Crazy in Love

COOLE JAVA GAMES für Nokia 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 62XX, 66XX, 68XX, 72XX, 7650 & N-Gage

10014	10016	10027	10028	10030	10202	10206	10207	10208	10211	10212
10213	10216	10217	10220	10221	10222	10223	10224	10300	10301	10551

GROSSES WEIHNACHTSSPECIAL

Klingeltöne

20126	L. X-mas
20860	Rudolf mit der roten Nase
22581	Feliz Navidad
20056	Jingle Bells
23868	Little Drummer Boy
23881	Jingle Bell Rock
23887	We wish you a merry Christmas
24061	So this is Christmas
21859	X-mas Time
24059	White Christmas
24103	Winter Wonderland
23885	Stille Nacht, heilige Nacht
23888	Santa Claus is coming to Town
20058	Kling Glöckchen klingeling
20057	Leise rieselt der Schnee
24097	Oh Tannenbaum
20059	Laßt uns froh und munter sein
20984	Let it snow
20060	Ihr Kinderlein kommet

Bildmitteilungen

70369	70550	70551
70557	70558	70559
70567	70572	70592
70905	70906	70907
70908	70910	70915

Logos

51487	51496	51506
51516	51552	51555
51561	51562	51575
51778	51779	51519
51524	51527	51532

TELEFONBESTELLUNG

So einfach funktioniert's:

(1) Logo, Bildmitteilung, Klingelton, JAVA-Gam oder Mailboxspruch auswählen

(2) Die Servicenummer für Dein Land anrufe

(3) In 1 Minute auf dem gewünschten Handy

- 0190 854 486 — DE: Euro 1,86
- 0900 510 035 — AT: Euro 2,16
- 0901 579 975 — CH: CHF 4,23
- 900 77 900 — LU: Euro 1,14
- 0903 39030 — BE: Euro 1,14
- 166 140 478 — IT: Euro 1,31 + IVA
- 0909 0400 404 — NL: Euro 0,70

SMS - BESTELLUNG

Sende: BESTELLNUMMER HANDYMODELL an

z.B.: 30030 Nokia 6100

- 81081*
- 0900 528 050**
- 9898***

für polyphone Klingeltöne sende

POLY BESTELLNUMMER HANDYMODELL

z.B.: POLY 30030 Nokia 6100

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

WAP - DOWNLOAD

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

Sende eine leere SMS an 0043 699 11514271

Du bekommst dann eine Antwort SMS: - Meldung "Einstellung eingegangen" - Einstellungen speichern - Unter Dienst "Klingelton" auswählen ... und ab geht ins WAP...

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

*Logos: NOKIA, ERICSSON, SIEMENS (C45, S45(i), ME45, M(T)50, C150, C55, S55), SAMSUNG, ALCATEL *Bildmitteilungen: alle NOKIA (ausser 5110), SAMSUNG, SIEMENS (C45,S45(i), ME45, M(T)50, C150, C55, S55) *Klingeltöne: alle NOKIA (ausser 5110 Sagem, Ericsson, Samsung, Alcatel, Philips (d25,825 oder neuer Telit & Siemens (C45, S45(i), ME45, M(T)50, C150, C55, S55 und neuer). Alle Klingeltöne auch für Siemens, Motorola, Alcatel, Panasonic mit Toneditor & Nokia kompatible TRIUM & SENDO Handys

*Polyphone Klingeltöne: NOKIA, SAMSUNG, SIEMENS, MOTOROLA, SHARP, PANASONIC, SAGEM, SONY-ERICSSON, SonyEricsson, Samsung, Sharp, Panasonic, Motorolla. Für polyphone Klingeltöne, JAVA Games, farbige Betriebslogos und farbige Hintergrundbilder muss die Standard WAP Verbindung eingerichtet sein.

*Farbige Hintergrundbilder: Für Handys mit Farbdisplay der Hersteller Nokia, Siemens, Sony-Ericsson, Samsung, Sharp, Panasonic, Motorolla. Für polyphone Klingeltöne, JAVA GAMES, farbige Betriebslogos und farbige Hintergrundbilder muss die Standard WAP Verbindu eingerichtet sein.

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!

SPIELBARE DEMO

SPIELBAR: 007: Alles oder nichts

Mega-Premiere! Nur bei uns dürft ihr schon dieses Jahr mit 007 ballern – zu kaufen gibt es den Action-Titel erst 2004.

Ratchet & Clank 2

Genial umfangreiche Mega-Demo zum Action-Jump'n'Run des Jahres 2003.

Inhalt

9 spielbare Demos

007: Alles oder nichts
Destruction Derby Arenas
Dog's Life
Freaky Flyers
Ghosthunter
Gladius
Judge Dredd: Dredd vs. Death
Ratchet & Clank 2
Wallace & Gromit in Project Zoo
Time Crisis 3 (nur UNCUT-Version)

5 Videos

Dog's Life
Dragon Ball Z Budokai 2
Everquest Online Adventures
Forbidden Siren
Kya: Dark Lineage

SPIELBARE DEMO

Ghosthunter

Tolle Grafik – schaurige Welten: So macht die Geisterjagd wirklich Spaß!

SPIELBARE DEMO

Freaky Flyers

Spaßiger Action-Renner im witzigen "Mario Kart"-Stil – einfach super!

SPIELBARE DEMO

Destruction Derby Arenas

Der Crash-Klassiker ist zurück: Bei dieser Auto-Verschrottungs-Orgie krachts!

SPIELBARE DEMO+VIDEO

Dog's Life

Hunde-Abenteuer mit vielen witzigen Gags.

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

EA SPORTS BIG
GESETZE. KNOCHEN. BOARDS. REKORDE.
Du wirst sie alle brechen.
LAWINEN. SCHNEESTÜRME. RIVALEN. ALBTRÄUME.
Du musst sie alle bezwingen.
Ebenfalls erhältlich:
INCLUDES BONUS DVD
SSX 3
Der Berg ruft unter
easportsbig.de
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
PlayStation 2
INCLUSIVE NETWORK GAMING
© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo, EA SPORTS BIG und das EA SPORTS BIG-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. "PlayStation" und das "PS"-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und das Xbox-Logo sind entweder Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden unter Lizenz von Microsoft verwendet. "Game Boy Advance" und das "Nintendo GameCube"-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Nintendo. © 2001 Nintendo. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA SPORTS™ ist eine Electronic Arts™-Marke.

on !

WEIHNACHTSFIEBER! Schon vor dem Fest beglücken uns die Spiele-Hersteller mit einem **dicken Sack voller Spielspaß-Geschenke.** In diesem OPM2 muss ein Rekordumfang von 164 Seiten her, um alle Neuerscheinungen gebührend berücksichtigen zu können. Besonderes Augenmerk richten wir dabei auf **"True Crime: Streets of LA",** das wir ausführlich testen, vergleichen und mit massig Tipps präsentieren: **Seite 98**

LET'S GROOVE! Der **zweite EyeToy-Titel ist uns ein hippes Special wert:** Wir sagen euch, was man mit dem neuen Kamera-Spiel alles anstellen kann, zeigen euch Gimmicks und natürlich jede Menge lustiger Verrenkungen der Marke "Oh Gott wie peinlich!" Das Beste am vielseitigen Bildschirm-Auge: Auch für 2004 sind viele neue EyeToy-Titel geplant – **mit OPM2 wisst ihr immer, was in Zukunft vor dem Fernseher abgeht!** Aber erst mal ab auf die Tanzfläche: **Seite 58**

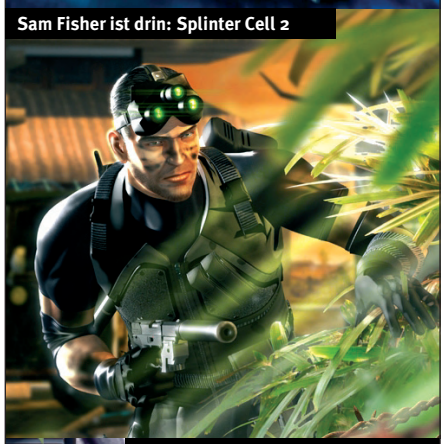
AGENTEN: Sie sterben einsam, rühren ihre Drinks, düsen mit Nobelhobeln durch die Pampa, müssen dank Nachtsicht-Brimbamborium auch beim Bierholen im finsteren Keller kein Licht anknipsen und... sie sind im PS2-Dauereinsatz. Nach dem **"Metal Gear Solid 3"**-Report (OPM2 12/2003) haben wir Mr. Sam Fisher **("Splinter Cell: Pandora Tomorrow")** besucht und mit Ethan Hunt die **"Mission: Impossible Operation Surma"** besprochen. Infos zu den Agenten-Abenteuern auf den **Seiten 46 und 50**

Und nicht vergessen:
Nur wer OPM2 hat, spielt Demos selbst – alle anderen gucken nur zu. Viel Spaß!

Christian Blendl
Chefredakteur

Nick Kang macht Ernst: True Crime

Schwere See: Medal of Honor – Rising Sun


Sam Fisher ist drin: Splinter Cell 2

OPM2 rast davon: Gran Turismo 4

PlayStation®2 DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

INHALT 13/2003

20 NEWS

Die Topspiele im Überblick 38
DVD-Charts 154
DVD-Erscheinungstermine 154
Games-News 20
Hitech-News 156
Movie-News 146
Preis-Check 42
Spiele-Neuheiten: Termine 36
Testübersicht 44
Wertungs-Check/Most Wanted 40
Weihnachtsgewinnspiel 32
World of PlayStation 2 30

146 MOVIES/DVD

Movie-News 146
3 Engel für Charlie – Volle Power SE . 150
Good Bye, Lenin 152
Indiana Jones Trilogie 150
Nicht auflegen! 152
The Hours 152
The Ring 151
X-Men 2 151

156 HI-TECH

Hi-Tech-News 156
Spiele-Tuning 158

RUBRIKEN

Ausblick, Impressum 160
Comic 162
Demo-Disc 3, 8
DVD USK16 Uncut Info 19
DVD-Amaray-Cover 18
Inhalt 6
Leserbriefe/Profi-Tipps 116
OPM2-Shop: Nachbestellung 142
Power On – Editorial 5
PSone-Perle 162

INDEX

007: Alles oder nichts 8
Asterix & Obelix XXL 102
Backyard Wrestling 106, 118
Baphomets Fluch 3 88
Beyond Good & Evil 86
Bloody Roar 4 106
Conflict: Desert Storm 2 120
Crash Nitro Kart 80
Dead To Rights 120
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs 90, 118, 136
Der Hobbit 110
Destruction Derby Arenas 12
Deutschland sucht den Superstar . . .48
Dog's Life 13, 15
Dragon Ball Z Budokai 2 . . . . .15, 112
ESPN NBA Basketball 114
Everquest Online Adventures 15
EyeToy Groove 58
Findet Nemo 103
Forbidden Siren 15
Ford Racing 2 104
Freaky Flyers 13
Freedom Fighters 143
Fußball Manager 2004 94
Ghosthunter 11, 78
Gladius 12
Gran Turismo 4 54
GTA Doppelpack (Platinum) 114
Intellivision Lives 26
Jak 2: Renegade 130
Judge Dredd: Dredd vs. Death 14
kill.switch 24
Killzone 52
Knights of the Temple 24
Kya: Dark Lineage 15, 82
Leisure Suit Larry 26
Looney Tunes: Back in Action 112
Manhunt 21
Maximo vs. The Army of Zin 25
Medal of Honor: Rising Sun 84
Megaman X7 22
Mission: Impossible – Op. Surma . .50
Need for Speed Underground 72
Outlaw Golf 24
Perfect Ace 106
Playboy: The Mansion 21
Prince of Persia: The Sands of Time . .122
Pro Evolution Soccer 3 . . .119, 120, 128
Racing Simulation 3 104
Ratchet & Clank 2 . . . . . .10, 66
Richard Burns Rally 22
RTL Skispringen 2004 92
Secret Weapons over Normandy . . .76
Smash Cars 112
Splinter Cell: Pandora Tomorrow . . .46
SSX 3 119
The Italian Job 96
T. B. The Night before Christmas . . . 25
Time Crisis 3 118
Tony Hawk's Underground 108
True Crime: Streets of LA . .98, 138, 143
Wallace & Gromit 14, 102, 119
Whiteout 96
Wild Arms Alter Code: F 22
WRC 3 70
WWE Smackdown: Here comes the Pain .68
Yu-Gi-Oh! Duelists Of The Roses 120

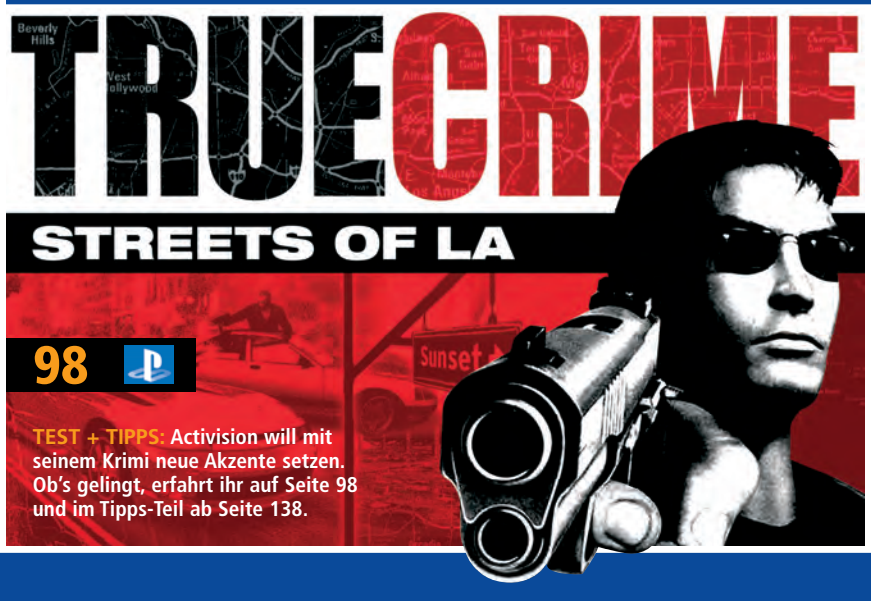
SPECIAL: Runter von der Couch! Mit "EyeToy: Groove" lasst ihr die Hüften kreisen!

58

TEST: Kurz vor dem Kinostart des dritten "Der Herr der Ringe"-Films stürzt ihr euch selbst in die Schlacht.

90

Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs



98

TEST + TIPPS: Activision will mit seinem Krimi neue Akzente setzen. Ob's gelingt, erfahrt ihr auf Seite 98 und im Tipps-Teil ab Seite 138.

DAS MEISTGEKAUFTE PS2-MAGAZIN.

54

Gran Turismo 4

VORSCHAU: Sonys heiß ersehnte Rennsimulation reift nur langsam heran. Neue Bilder, Fakten und eine Vorabversion verkürzen die Wartezeit.

TEST: Ohne Rücksicht auf Verluste donnert ihr mit aggressiven PS-Monstern durch die nächtlichen Straßen. OPM2 hat den Test!

72

Need for Speed Underground

VORSCHAU: Die Schatten sind seine Verbündeten! Topspion Sam Fisher ist wieder im Einsatz. Wir berichten über unsere Eindrücke von der ersten spielbaren Version.

46

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

58 SPECIAL

EyeToy: Groove 58

46 VORSCHAU

Deutschland sucht den Superstar . . . 48
Gran Turismo 4 54
Killzone 52
Mission: Impossible Operation Surma 50
Splinter Cell: Pandora Tomorrow . . . 46

64 TEST

Testeinleitung 64
Asterix & Obelix XXL 102
Backyard Wrestling 106
Baphomets Fluch: Der schlafende Drache 88
Beyond Good & Evil 86
Bloody Roar 4 106
Crash Nitro Kart 80
Der Herr der Ringe:
Die Rückkehr des Königs 90
Dragon Ball Z Budokai 2 112
ESPN NBA Basketball 114
Findet Nemo 103
Ford Racing 2 104
Fußball Manager 2004 94
Ghosthunter 78
GTA Doppelpack (Platinum) 114
Kya: Dark Lineage 82
Looney Tunes: Back in Action 112
Medal of Honor: Rising Sun 84
Need for Speed Underground 72
Perfect Ace – Pro Tournament Tennis106
Racing Simulation 3 104
Ratchet & Clank 2 66
RTL Skispringen 2004 92
Secret Weapons over Normandy . . . 76
Smash Cars 112
Der Hobbit 110
The Italian Job 96
Tony Hawk's Underground 108
True Crime: Streets of LA 98
Wallace & Gromit in Project Zoo . . 102
Whiteout 96
WRC 3 70
WWE Smackdown:
Here comes the Pain 68

118 TIPPS

Inhalt 118
Action-Replay-2-/
Action-Replay-MAX-Codes 120
Der Herr der Ringe:
Die Rückkehr des Königs 136
Jak 2: Renegade 130
Prince of Persia: The Sands of Time –
Komplettlösung 122
Pro Evolution Soccer 3 128
True Crime: Streets of LA 138

Cheat-Karten
Freedom Fighters 143
True Crime: Streets of LA 143

PS2 Demo-DVD 13/2003

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

Der Inhalt

Spielbar

007: Alles oder nichts 08
Destruction Derby Arenas 12
Dog's Life 13
Freaky Flyers 13
Ghosthunter 11
Gladius 12
Judge Dredd: Dredd vs. Death .. 14
Ratchet & Clank 2 10
Wallace & Gromit in Project Zoo 14

Videos

Dog's Life 15
Dragon Ball Z Budokai 2 15
Everquest Online Adventures ... 15
Forbidden Siren 15
Kya: Dark Lineage 15

Steuerkreuz oben/unten:

So wählt ihr die Kategorie:
➲ Spielbare Demos
➲ Videos

Steuerkreuz links/rechts:

So markiert ihr euren gewünschten Titel.

Start+Select:

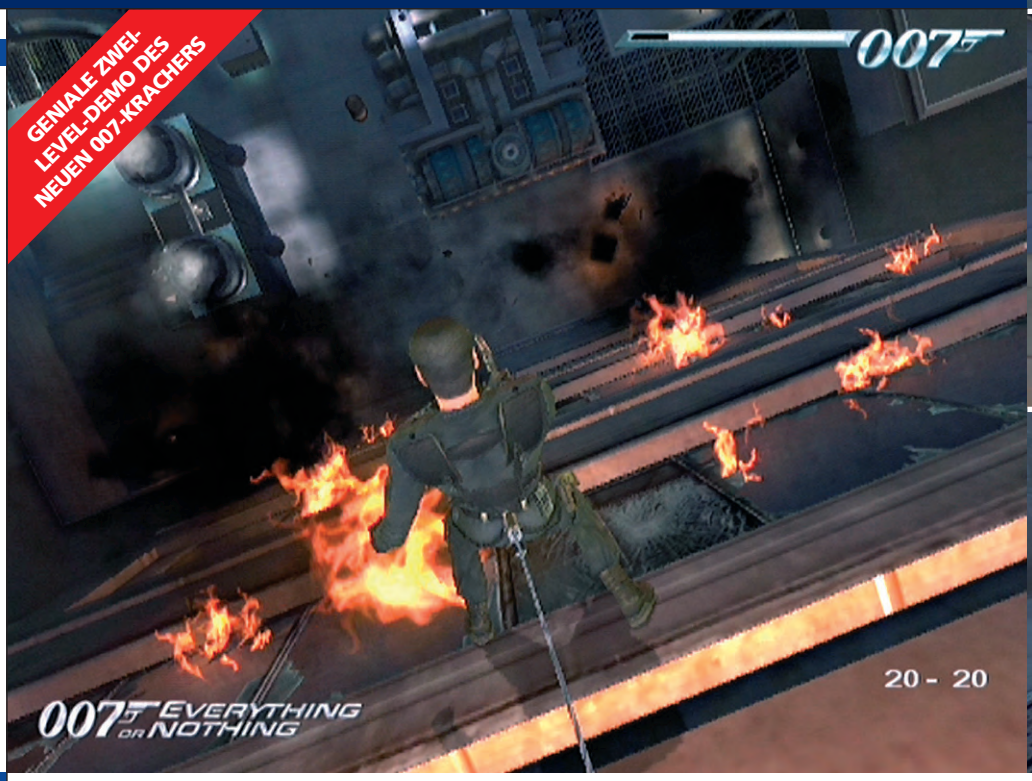
Drückt beide Tasten gleichzeitig und ihr kommt bequem zurück in das Hauptmenü der Demo-Disc.

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.



Am Seil hängend sprintet ihr mit James diese Haus-Fassade hinab. Weicht dabei mit dem Analog-Stick den Flammen aus, die aus den zerberstenden Fensterscheiben züngeln.

007: Alles oder nichts

Für "007: Alles oder nichts" werden weder Kosten noch Mühen gescheut. Genau wie beim Vorgänger "Nightfire" ist das Konterfei der Spielfigur erneut dem Original-Gesicht des James-Bond-Darstellers Pierce Brosnan nachempfunden. Unsere spielbare Agenten-Demo ist in zwei Abschnitte aufgeteilt, die separat angewählt werden können.

Agenten-Action pur!

Beginnen wir mit dem ersten Level, der "Nanotech Facility". Was James dort treibt, ist nicht gerade die feine englische Art – er jagt nämlich das in einen Berg eingebettete Fabrikgebäude mit explosiven Sprengsätzen in die Luft. Dumm nur, dass er sich selbst gerade im höchsten Stockwerk befindet, als das Gebäude in Flammen aufgeht. Für einen Superagenten ist aber auch diese brenzliche Situation kein Problem. Geschickt bringt er ein Seil an der Mauer an und springt, wie ein Extrem-Sportler beim House-Running, gesichert in die Tiefe. Jetzt ist es eure Aufgabe, den Agenten mit dem linken Analog-Stick heil bis zur nächste Ebene abzuseilen. Weicht dabei den Flammen mit Lenk-Kommandos nach rechts oder links aus, sonst verliert ihr einen großen Teil eurer lebenswichtigen Energie.

Unten angekommen, löst sich James automatisch vom Seil. Schleicht euch vorsichtig zur linken Ecke und schießt mit der R1-Taste den Wachmann nieder. Macht euch dann auf ein heißes Gefecht gefasst. Tauscht so bald wie möglich eure Waffe mit der ⊗-Taste gegen ein Modell der nachrückenden Widersacher. Sonst geht euch zu schnell die Munition aus. Ballert euch den Weg zum Vorsprung frei und werft dort mit der ⊗-Taste euren tödlichen Sprengsatz in das leuchtende Lüftungsrohr. Springt dann einfach durch die neu entstandene Lücke an der Mauer nach unten.

Auf der nächsten Ebene erwartet euch eine schwierige Herausforderung: Ihr müsst euch durch einen von Explosionen erschütterten Raum hindurchballern. Lugt am Ausgang erst einmal vorsichtig um die Ecke. Hinter einem Rohr steht nämlich ein Soldat, der mit einer Panzerfaust auf euch schießt.

Sobald die Sprengladung platziert ist, erreicht ihr den nächsten Abschnitt.

Auf der Seite liegend schlittert James unter diesem quer stehenden Truck hindurch.

Am grünen Fadenkreuz erkennt ihr stets, welchen Feind ihr gerade im Visier habt.

Dank des ungemein effektiven Flammenwerfers sind die Reifen des Trucks bald nur noch verkohlte Gummi-Klumpen. Sobald das geschafft ist, habt ihr euch als würdiger "Bond" erwiesen.

Eliteagent James Bond ballert offiziell erst ab Frühjahr 2004 – bei uns könnt ihr schon jetzt in zwei komplette Levels des Spionage-Krachers 'reinschnuppern.

Visiert ihn mit der L1-Taste an und lauft immer von links nach rechts, während ihr auf ihn schießt. Hinter dem Rohr schließt ihr ein Gas-Ventil, so dass an eurem Landepunkt das Feuer an der Absprungkante verlischt. Sprintet den Weg zurück, hechtet euch erneut in den Abgrund und lasst euch bis zum Boden hinab – Glückwunsch, ihr habt das Flammen-Inferno überstanden.

Der zweite Teil unserer Demo umfasst ein heißes Motorrad-Rennen auf der "Pontchartrain Bridge". Schießt zuerst alle Verfolger mit den Raketen (R1) von ihren Motorrädern. Schlängelt euch dann mit eurem Gefährt durch den Verkehr und haltet euch bereit. Direkt vor euch stellt sich bald ein Truck quer und ihr müsst mit der △-Taste zwischen den Rädern hindurchschlittern. Danach wechselt ihr die Waffe mit der R2-Taste auf Flammenwerfer und gebt mit der ⊗-Taste ordentlich Gas. Sobald ihr den flüchtenden Truck erreicht habt, setzt ihr das Motorrad neben den Truck und versengt mit dem Flammenwerfer dessen Reifen. Herzlichen Glückwunsch! Jetzt habt ihr unsere Agenten-Demo mit Bravour gemeistert.

OPM2 Spielbare Demo

007: ALLES ODER NICHTS	
GENRE	Action
HERSTELLER	Electronic Arts
ERSCHEINT	März 2004
VORSCHAU	OPM 08/2003 Seite 58
DEMO-TYP	Unbegrenzt, 2 Levels
DEMO-STATUS	80 %

Zwei komplette Levels spielbar: Eine halsbrecherische Shoot'em-Up-Sequenz und ein spannendes Motorrad-Rennen.

Linker Analog-Stick: Damit steuert ihr James oder lenkt das Motorrad.
△ James setzt damit zu einem hohen Schlag an oder wirft sein Motorrad auf die Seite.
◉ Diese Taste betätigt die Bremse am Motorrad.
⊗ James kann Waffen aufheben oder gibt mit seinem Fahrzeug Gas.
▣ Damit setzt James zu einem niedrigen Schlag an oder betätigt die Bremse.
L1 Damit visiert ihr eure Gegner an.
L2 James schleicht in der Hocke oder an einer Wand entlang.
R1 Diese Taste feuert die Waffe ab.
R2 Hier wechselt ihr eure Waffe.
Start Ihr kommt ins Pausenmenü.
Select Haltet ihr diese Taste gedrückt, visiert ihr euer Ziel manuell an.

DualShock2

L1 Gegner anvisieren
L2 Schleichen
R2 Waffe wechseln
R1 Waffe abfeuern
Kamera justieren
Waffe wechseln/Bond-Gespür
Steuerkreuz: Figur/ Motorrad lenken
Manuell anvisieren
Pausenmenü
△ Hoher Schlag/Action
◉ Handbremse
⊗ Waffe aufheben/Gas
▣ Niedriger Schlag/Bremse

Der kleine Clank jagt auf dem Halsabschneider-Mond einen Riesenroboter.

Weltraumschlacht: Im dritten Level unserer "Ratchet & Clank 2"-Demo gilt es, zwei Angriffswellen der Halsabschneider-Flotte abzuschießen.

Ratchet & Clank 2

Erlebt selbst, warum wir "Ratchet & Clank 2" für das genialste PlayStation2-Jump'n'Run halten.

Klickt zunächst unter Optionen auf German und stellt so die deutsche Sprache ein. Im Hauptmenü benennen die ersten drei Punkte die spielbaren Levels von "Ratchet & Clank 2". Der Abschnitt MegaCorp-Testanlage ist einer der schwersten Levels im ganzen Spiel. Da es weder eine Zeit- noch eine Lebensbegrenzung gibt, könnt ihr euch in aller Ruhe mit dem Spiel vertraut machen. Ziel des Levels ist es, zum Fragezeichen auf der Karte zu gelangen. Die Karte aktiviert ihr mit Select oder durch Druck auf den rechten Analog-Stick. Mit der △-Taste in Verbindung mit dem linken Analog-Stick wählt man die Waffe oder den Gegenstand aus. Zweimal △ wechselt schnell zwischen den beiden zuletzt benutzten Hilfsmitteln hin und her. In der Testanlage werdet ihr häufiger den Schwunghaken und den Dynamo brauchen. Mit dem Dynamo aktiviert Ratchet bewegliche Plattformen, während er sich mit dem Haken zu entlegenen Plateaus zieht.

Der Riesen-Clank-Kampf führt den Roboter auf einen Mond. Dort muss er eine andere Blechkiste zu Schrott verarbeiten. Tipp: Zerstört regelmäßig die Helikopter und Gebäude. Dort gibt's wertvolle Energie.

Beim Weltraum-Kampf müsst ihr zwei Wellen der Halsabschneider-Flotte zerstören. Achtet darauf, nicht gegen einen Asteroiden oder in die Stationen zu krachen.

Zum Schluss noch ein paar Tipps: Erstens: Sammelt so viele Schrauben wie nur möglich. Für die Metallteile gibt es beim Händler Munition und neue Waffen.

Zweitens: Immer, wenn sich der rote Balken unter eurer Lebens-Anzeige füllt, erhaltet ihr ein Energie-Fragment hinzu.

OPM2 Spielbare Demo

RATCHET & CLANK 2	
GENRE	Jump'n'Run
HERSTELLER	Sony
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	in diesem OPM2 (S.66)
DEMO-TYP	Unbegrenzt, drei Levels
DEMO-STATUS	100 %

Killer-Demo: Spielt drei komplette Levels des grandiosen Jump'n'Runs ohne jegliche Einschränkung!

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick: Damit steuert ihr Ratchet. Zusammen mit △ öffnet sich das Schnellauswahl-Menü.
Rechter Analog-Stick: Passt die Kameraeinstellung an.
△ Verlassen von Menüs.
◉ Benutzen des angewählten Gegenstandes/Waffe.
✕ Lässt Ratchet springen. Zweimal drücken für einen Doppelsprung und Einsatz des Heli-Packs.
▣ Schlagen mit dem Schraubenschlüssel.
L1 In die Ego-Perspektive schalten und Fadenkreuz bei manchen Waffen einschalten.
R1 Ratchet duckt sich und kann so auch höher springen (mit ✕). Hinzoomen mit dem Impuls-Gewehr.
R2 Ratchet dreht sich automatisch in eure Blickrichtung. Wegzoomen mit dem Impuls-Gewehr.
Start Pausiert das Spiel und öffnet das Options-Menü.
Select Öffnet die Übersichtskarte.

"Mit einem Gewehr auf Geister schießen?" Lazarus' Wumme ist keine gewöhnliche. Sie wurde speziell zur Geisterjagd entwickelt und schwächt die rastlosen Seelen, bis ihr sie einfangen könnt.

Lazarus' Kollegin wird von dem finsteren Geisterfürst Hawksmoor entführt.

Ghosthunter

Die Rückkehr des Survival-Horrors! Taucht ein in eine unheimliche Welt und hetzt die bösen Geister.

Wer liebt sie nicht, die schaurig-schönen Geistergeschichten? Jetzt könnt ihr sogar selbst in einer solchen mitspielen.

Unsere spielbare Demo von Sonys aktuellem Großprojekt "Ghosthunter" schickt euch in der Rolle des Geisterjägers Lazarus auf eine Expedition durch schaurige Gruselwelten. Die Partnerin des Detroiter Cops Lazarus wurde von Geistern entführt. Lazarus macht sich nun auf die Suche nach ihr und erlernt gezwungenermaßen das Geisterjäger-Handwerk. In einer verlassenen Schule steht ihr unvermittelt einem riesigen Monster gegenüber, das ihr zwar nicht töten, aber zumindest einfangen könnt. Mit der R1-Taste lasst ihr eure Energiewaffe sprechen und ballert dem Ungeheuer ein paar Salven vor den Latz. Ist das Wesen geschwächt, schleudert ihr ihm mit einem Druck auf R2 eure Geisterfalle entgegen und fangt es ein. Es warten danach noch ein paar andere Spukerscheinungen in der Schule auf euch, bevor euch die Demo in einen anderen Abschnitt transportiert.

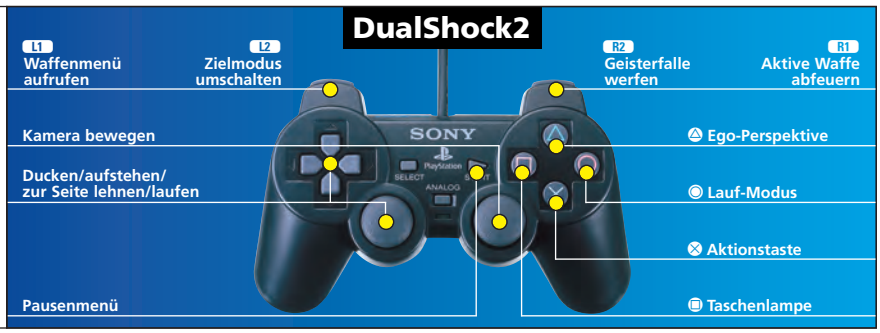
In einem Sumpf haben sich etliche Scharfschützengeister (!) versteckt. Diese hinterlistigen Astralwesen sind die meiste Zeit unsichtbar und nehmen euch aus allen Richtungen unter Beschuss. Ihr sucht deswegen nach Deckung und snipert die Biester ebenfalls weg. Achtet dabei auf seltsame Lichtbrechungen oder benutzt eure Geisterbrille, um die Schützen zu erkennen. Sollten euch ein paar davon zu nahe kommen, kümmert ihr euch im Nahkampf mit der Pumpgun um sie. Ihr müsst in diesem Sumpf das versteckte Dynamit finden und euch den Levelausgang frei sprengen.

OPM2 Spielbare Demo

GHOSTHUNTER	
GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Sony
ERSCHEINT	Dezember 2003
TEST	in diesem OPM2 (S.78)
DEMO-TYP	Levelbasiert (2 Levels)
DEMO-STATUS	90 %

Mehrere Waffen sind anwählbar (Pistole, Pumpgun, Energiegewehr, Scharfschützengewehr)

Steuerkreuz:
Damit geht ihr in die Hocke bzw. steht wieder auf.
Linker Analog-Stick:
Hiermit lauft ihr vor und zurück sowie zur Seite.
Rechter Analog-Stick:
Dreht die Kamera nach oben, unten und zur Seite.
△ In der Ego-Perspektive könnt ihr mit dem linken Analog-Stick rein- und rauszoomen.
◉ Bringt euch wieder in den Laufen-Modus zurück.
⊗ Dient situationsbedingt zum An-die-Wand-drücken, Klettern, Türen öffnen und ähnlichem.
▣ Schaltet die Taschenlampe ein.
L1 Bringt das Waffenmenü auf den Bildschirm.
L2 Schaltet zwischen zwei Zielmodi durch.
R1 Damit aktiviert ihr den Kampfmodus und schießt.
R2 Schleudert die Geisterfallen.
Start Ihr kommt ins Pausenmenü.



Gladius

Strategisches Gladiatoren-Abenteuer mit schöner Grafik und ausgefeilter Spielmechanik.

Für alle Freunde des stiefmütterlich behandelten Genres der rundenbasierten Strategie-Spiele gibt es diesen Monat eine spielbare Demo zu "Gladius". Rundenbasiert – das bedeutet, dass einmal der Gegner seinen Zug macht, und erst wenn er fertig ist, seid ihr wieder dran – fast wie bei einem Schach-Spiel. Über ein Symbol auf dem Boden dirigiert ihr eure Kämpfer durch die Arena und mit der ⊗-Taste bestätigt ihr euren Befehl aus einer Symbolleiste. Lest euch im Spielverlauf alle Hinweise gut durch – die Steuerung ist nämlich etwas verzwickt.

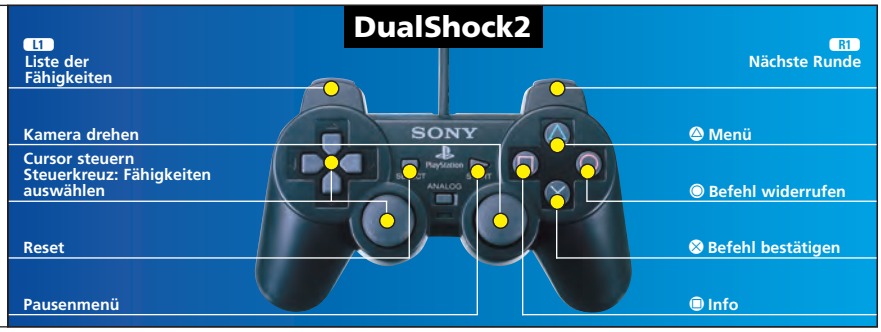
OPM2 Spielbare Demo

GLADIUS	
GENRE	Strategie
HERSTELLER	Activision
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	OPM2 12/2003
DEMO-TYP	Zeitbegrenzt (25 Min.)
DEMO-STATUS	100 %

Mehrere Kämpfe inklusive Trainings-Modus und zahlreiche spannende Zwischensequenzen in Spiel-Grafik.

In diversen Arenen kämpft ihr abwechselnd mit fiesen Gladiatoren und anderen Monstern.

Steuerkreuz:
Wählt damit eure Fähigkeiten aus.
Linker Analog-Stick:
Der Cursor lässt sich damit lenken.
Rechter Analog-Stick:
Dreht damit die Kamera.
△ Damit ruft ihr das Menü auf.
⊗ Mit dieser Taste bestätigt ihr euren Befehl.
▣ Darüber erhaltet ihr Informationen zur Schlacht.
◉ Hiermit widerruft ihr euren Befehl.
L1 Ruft damit die Liste eurer Fähigkeiten auf.
R1 Damit wechselt ihr zur nächsten Runde.
Start Ihr kommt ins Pausenmenü.
Select Mit dieser Taste kommt ihr direkt zum Hauptmenü zurück.



Destruction Derby Arenas

Immer feste drauf: Rammt ihr das Heck eines Gegners, legt dieser einen Dreher hin.

Sonys kultiges Zerstörungs-Rennspiel ist zurück! Anschnallen – gleich fliegt das Blech!

Beim "Wrecking Racing" rast ihr über einen stillgelegten Flughafen. Neben einer guten Platzierung ist hier Zerstörung wichtig. Rammt jeden Gegner, der euch vor die Stoßstange kommt, für schicke Dreher gibt's Bonuspunkte. Verpasst die Extras nicht: Der Turbo beschleunigt euch (L2 drücken), der Schraubenschlüssel repariert euren Wagen.

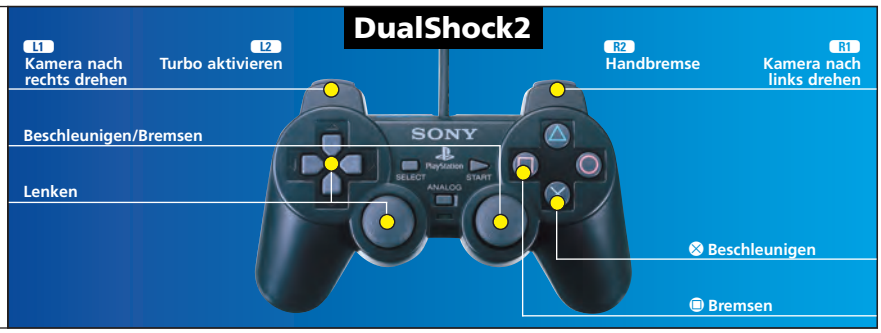
In der "Destruction Bowl" ist es dann das einzige Ziel, eure Kontrahenten schrottreif zu rammen. Auftauchende Wände bringen Spannung ins Spiel, ein Radar hilft beim Orten der Gegner. Auf ins Gefecht!

OPM2 Spielbare Demo

DESTRUCTION DERBY ARENAS	
GENRE	Action-Rennspiel
HERSTELLER	Sony
ERSCHEINT	Dezember 2003
TEST	im nächsten OPM2
DEMO-TYP	4 Runden/3 Minuten
DEMO-STATUS	80 %

Die Demo bietet zwei Spielmodi (Rennen/Arena), vier Autos anwählbar, TV-Wiederholung nach dem Rennen.

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick:
Damit lenkt ihr euren Wagen.
Rechter Analog-Stick:
Drückt ihr nach vorn, beschleunigt ihr – zieht ihr den Stick nach hinten, bremst euer Wagen bzw. fährt rückwärts.
⊗ Mit diesem Knopf gebt ihr Gas.
▣ Damit bremst ihr ab bzw. fahrt bei Stillstand rückwärts.
L1 Ihr dreht die Kamera nach links.
L2 So aktiviert ihr den Turbo (falls verfügbar).
R1 Ihr dreht die Kamera nach rechts.
R2 Mit diesem Knopf zieht ihr die Handbremse.



Dog's Life

Feuchte Schnauze, vier Pfoten und ein Schwanz: Erlebt die Welt aus den Augen des Hundes Jake.

Vierbeiner Jake ist voller Sorge: Die anbetungswürdige Nachbarhündin Daisy wurde von Hundefängern entführt. Doch bevor er sich auf die Suche nach seiner Lieben machen kann, muss er erst einmal fit werden. Folgt zu Beginn der Demo einem Jungen. Der sagt euch, dass er zu seinem Opa gehe und dort auf euch warten werde. Außerdem rät er euch, gegen die Chihuahua-Dame Lopez ein Wettrennen zu machen. Um das Wettrennen zu starten, müsst ihr jedoch zunächst mit △ in die Smell-o-Vision-Sicht schalten und alle grünen Düfte einsammeln.

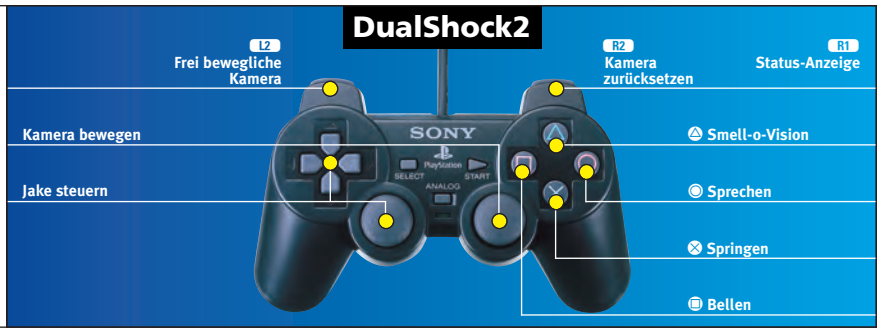
OPM2 Spielbare Demo

DOG'S LIFE	
GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Sony
ERSCHEINT	November 2003
TEST	OPM2 12/2003
DEMO-TYP	Zeitbegrenzt (10 min.)
DEMO-STATUS	100 %

In dieser Demo gibt es kein bestimmtes Ziel. Spielt sie öfter und findet heraus, was alles möglich ist.

Der Gitarrist am Flussufer möchte, dass ihr Batterien für seinen Verstärker findet.

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick: Damit lenkt ihr Jake. Bedenkt seinen großen "Wendekreis".
Rechter Analog-Stick: Benutzt diesen Stick, um die Kamera zu bewegen.
△ In Smell-o-Vision könnt ihr Gerüche sehen.
◉ Ihr "sprecht" mit Leuten.
✕ Mit dieser Taste lasst ihr Jake springen.
▣ Damit bellt Jake. So kann er z.B. Opa wecken.
L2 Haltet diese Taste, um euch frei umzusehen.
R1 Damit ruft ihr euren Status und den von anderen Hunden auf.
R2 Ein Druck genügt und die Kamera positioniert sich direkt hinter Jake.



Freaky Flyers

Erobert in dieser Demo mit verrückten Piloten in ihren tollkühnen Kisten den Himmel!

Übernehmt als Jonny Turbine im Coyote Canyon das Steuer. In drei Runden müsst ihr euch gegen ein illustres Feld waghalsiger Piloten durchsetzen. Durch Aufsammeln von Fragezeichen-Symbolen gibt's Extrawaffen. Darüber hinaus bringen 25 Hufeisen einen Extrawaffen-Behälter und versteckte Symbole schalten Abkürzungen frei.

Im Zweispieler-Modus geht noch die Pilotin Traci Torpedoes mit an den Start. Besonders witzig ist allerdings der Boss-Level "Bandito Attack". Schützt hier euer Fort vor Übergriffen mexikanischer Banditen!

OPM2 Spielbare Demo

FREAKY FLYERS	
GENRE	Action-Rennspiel
HERSTELLER	Konami
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	OPM2 12/2003
DEMO-TYP	Zeitbegrenzt (5 min.)
DEMO-STATUS	100 %

Diese Demo vermittelt die komplette spielerische Bandbreite des Spiels: Alleine, zu zweit und ein Boss-Fight!

Um ganz vorne zu landen, müsst ihr die Beschleunigungsfelder durchfliegen.

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick: Steuert euren Flieger.
△ Zeigt eine Flugrolle.
◉ Setzt ein eingesammeltes Extra ein.
✕ Abfeuern der Bordkanone.
▣ Werft einen Blick auf die Verfolger. Zusammen mit ✕ nach hinten schießen.
L1 Bremst den Flieger ab.
R1 Beschleunigt euren Flieger.
Start Pausiert das Spiel und ruft das Optionsmenü auf.

Wallace & Gromit in Project Zoo

In ihrem ersten Videospiel retten die beiden Knetgummi-Komödianten eingesperrte Tiere.

Da in dieser Demo leider nur Englisch gesprochen wird, erklären wir kurz die Steuerung und helfen euch bei der Rettung des Elefanten. Sammelt zuerst fünf Schraubenmuttern ein, um die Banana-Cannon zu bekommen. Anschließend erklimmt ihr den Baum in der Mitte des Dschungels und versucht, zu Feathers ferngesteuertem Wagen zu gelangen, an welchem der Käfig mit dem Elefanten hängt. Um an Lianen hinaufzuklettern, springt ihr mit ⊗ an sie dran und haltet dann ▣ gedrückt. Mit dem linken Analog-Stick zieht ihr euch hoch.

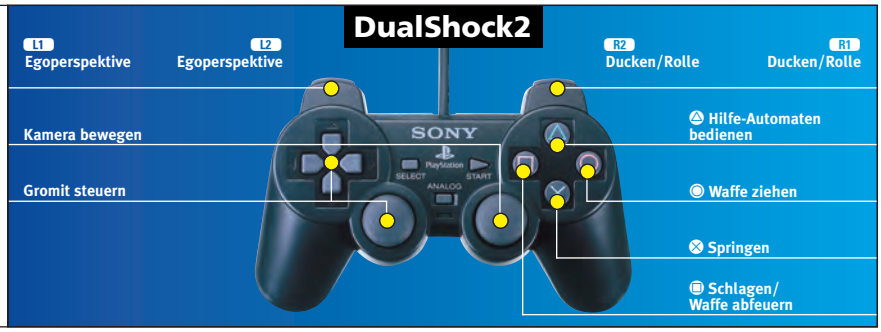
OPM2 Spielbare Demo

WALLACE & GROMIT	
GENRE	Jump'n'Run
HERSTELLER	BAM Entertainment
ERSCHEINT	November 2003
TEST	in diesem OPM2 (S.102)
DEMO-TYP	Zeitbasiert (5 min.)
DEMO-STATUS	90 %

Auch im fertigen Spiel steht die Rettung von Tieren im Mittelpunkt. Gromit ist die einzige spielbare Figur.

Über Leitern und Lianen muss Gromit den Wagen erreichen, an dem der Elefant baumelt.

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick: Damit lenkt ihr Gromit und lasst ihn Leitern und Lianen emporklettern.
Rechter Analog-Stick: Benutzt diesen Stick, um die Kamera zu bewegen.
△ Drückt diese Taste, um Tipps von den Automaten zu bekommen.
◉ Ihr zieht die Waffe oder steckt sie weg.
⊗ Mit dieser Taste springt Gromit.
▣ Damit schlagt ihr zu oder schießt mit Bananen.
L1 Ihr wechselt in die Ego-Perspektive.
L2 Auch damit wechselt ihr zu Gromits Sicht.
R1 Im Stehen geht ihr in die Hocke, beim Laufen macht ihr eine Rolle.
R2 Diese Taste hat dieselbe Funktion wie R1.



Judge Dredd: Dredd vs. Death

Mit eurem Lawgiver im Anschlag macht ihr Jagd auf hinterhältige Gesetzesbrecher.

Knarre weg, du bist verhaftet! Taucht als elitärer Street Judge in düstere Verbrecherwelten ein.

Verbrechensbekämpfung in der Zukunft! In unserer (entschärften) Demo zum Science-Fiction-Knaller "Judge Dredd" legt ihr euch in einem Level mit ein paar gemeinen Straßengangs an. Ihr ballert mit Lawgiver und Pumpgun durch die Gegend und verhaftet die überlebenden Übeltäter.

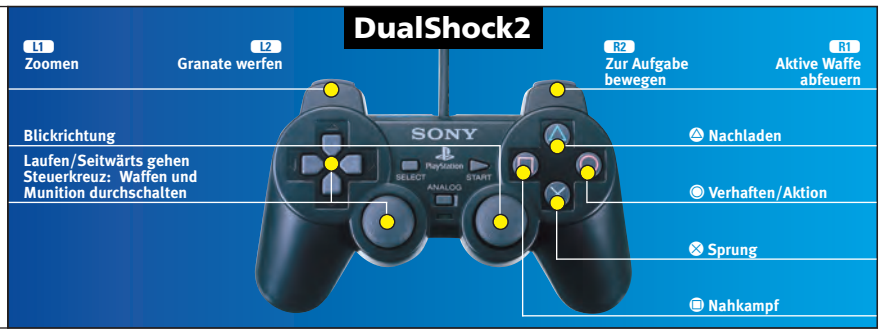
Weil im Level recht viele Gegner umherlaufen und ihr ohne Zeitlimit vorgehen dürft, könnt ihr euch in aller Ruhe ein Bild davon machen, ob ihr eine Karriere als Street Judge anstreben wollt. Für welchen Beruf ihr euch danach auch immer entscheidet – viel Spaß!

OPM2 Spielbare Demo

JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH	
GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Vivendi
ERSCHEINT	Dezember 2003
TEST	OPM2 12/2003
DEMO-TYP	Levelbasiert (1 Level)
DEMO-STATUS	90 %

Mehrere Waffen anwählbar (Lawgiver, Pistole, Pumpgun), kein Zeitlimit, drei Teilaufträge.

Steuerkreuz: Die Tasten nach oben und unten schalten zwischen Primär- und Sekundärwaffe hin und her. Ein Druck nach rechts bzw. links schaltet die Munitionstypen des Lawgivers durch.
Linker Analog-Stick: Hiermit lauft ihr vor und zurück sowie zur Seite.
Rechter Analog-Stick: Dreht die Kamera nach oben, unten und zur Seite.
△ Damit ladet ihr eure Waffe nach.
◉ Verhaftet Verbrecher, die sich ergeben haben.
⊗ Mit der Sprungtaste erklimmt ihr kleine Kanten.
▣ Im Nahkampf könnt ihr eurem Gegenüber den Gewehrkolben zwischen die Zähne schieben.
L1 Zoomt näher an den Gegner heran.
L2 Werft eine Granate in Richtung des Fadenkreuzes.
R1 Feuert die jeweils aktive Waffe ab.



Dog's Life

Kommunikation auf "hundisch". Bei dem Gespräch wird einfach einer "abgeseilt".

Welch ein Hundeleben – zumindest, wenn man es aus der Sicht des Mischlingsrüden Jake sieht. Aus der Ego-Perspektive kann Jake wie ein richtiger Hund Gerüche "sehen" oder er leistet sich mit anderen Kläffern spannende Wett-Pinkeln. Unser Video zeigt diverse Szenen aus unserem Geheimtipp.

OPM2 Video

DOG'S LIFE	
GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Sony
TEST	OPM2 12/2003

Forbidden Siren

Achtung Monster: Hinter dem kleinen Kind lauert ein grässlich entstellter Dämon.

Horror Made in Japan: Während das jüngste "Silent Hill" schon wieder einige Monate zurückliegt und das nächste "Resident Evil" noch auf sich warten lässt, schleicht ein Horror-Schocker der Extraklasse in unsere Redaktion. Schaut euch einfach unser gruseliges Video an und urteilt selbst.

OPM2 Video

FORBIDDEN SIREN	
GENRE	Horror-Adventure
HERSTELLER	Sony
TEST	-

Everquest Online Adventures

Rechtzeitig vor Weihnachten bricht auch bei uns in Europa das Rollenspiel-Fieber mit dem ersten Online-Titel für die PlayStation2 aus. Bereits auf dem PC war "Everquest" ein riesengroßer Hit – ähnliches Suchtpotenzial hat auch die PlayStation2-Version. Ihr durchstreift zusammen mit mehreren Hundert anderer Mitspieler ein riesiges Land, erlebt zusammen gefahrvolle Fantasy-Abenteuer und tauscht seltene Gegenstände aus. Unser Video zeigt euch einige Szenen aus den verschiedensten Teilen des riesigen virtuellen Fantasy-Landes.

OPM2 Video

EVERQUEST ONLINE ADVENTURES	
GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Sony
TEST	im nächsten OPM2

Zusammen mit euren Rollenspiel-Kollegen durchstreift ihr riesige Landstriche.

Dragon Ball Z Budokai 2

"... is' Cell hinter Cyborg 16 und 17 oder hinter Vegeta her? Wann trat er das erste Mal auf den Plan? Vor oder nach der Ankunft von Radditz?" Wenn ihr jemanden solches Kauderwelsch reden hört, dann ist derjenige nicht durchgeknallt, sondern ein eingefleischter "Dragon Ball Z"-Fan. Das neueste Prügel-Spiel aus diesem Comic-Universum startet demnächst auch bei uns. Dabei schmettert ihr eure Widersacher durch riesige Berge und vernichtet ganze Planeten. Zieht euch einfach unser Video rein – die Grafik ist jetzt schon genial!

Von einem gewaltigen Feuerball wird dieser Unhold weit davon geschleudert.

OPM2 Video

DRAGON BALL Z BUDOKAI 2	
GENRE	Beat'em-Up
HERSTELLER	Atari
TEST	im nächsten OPM2

Kya: Dark Lineage

Leider gibt es vom Überraschungs-Hit aus den Eden Studios ("V-Rally"-Serie) keine spielbare Demo. Aber auch dieses Video des erstklassigen Action-Jump'n'Runs zeigt eindrucksvoll, was den Spieler erwartet: Endlose Landschaften, knifflige Rätsel und coole Action-Sequenzen lassen das Herz eines jeden Hüpf-und-Spring-Freundes höher schlagen. Zudem sind die genialen Flug-Sequenzen in den Wind-Tunnels eine wirklich geniale Idee. Wer mehr darüber lesen will, bekommt in unserem Test auf Seite 82 noch mehr brandaktuelle Infos.

OPM2 Video

KYA: DARK LINEAGE	
GENRE	Jump'n'Run
HERSTELLER	Atari
TEST	in diesem OPM2 (S.82)

Geschmeidig hüpft unsere Abenteurerin Kya durch ansehnliche Welten.

Was passiert als Nächstes?
Du stürzt in den Tod
Du wirst von den Wächtern erschlagen
Du wirst überleben, da du die Zeit kontrollieren kannst*
PlayStation 2
PRINCE OF PERSIA
THE SANDS OF TIME
UBISOFT
PC CD-ROM
PlayStation 2
www.prince-of-persia.de
gameloft
Das Spiel für's Handy gibt es auf www.gameloft.de

PlayStation®2

007: ALLES ODER NICHTS

Steuerkreuz:
Waffe wechseln/Bond-Gespür
Linker Analog-Stick:
Figur/Motorrad lenken
Rechter Analog-Stick:
Kamera justieren
△ Hoher Schlag/Action
○ Bremse
✕ Waffe aufheben/Gas
□ Niedriger Schlag/Bremse
L1 Gegner anvisieren
L2 Schleichen
R1 Waffe abfeuern
R2 Waffe wechseln
Select Manuell anvisieren
Start Pausenmenü

GLADIUS

Steuerkreuz:
Fähigkeiten auswählen
Linker Analog-Stick:
Cursor steuern
Rechter Analog-Stick:
Kamera drehen
△ Menü
○ Befehl widerrufen
✕ Befehl bestätigen
□ Info
L1 Liste der Fähigkeiten
R1 Nächste Runde
Select Reset
Start Pausenmenü

RATCHET & CLANK 2

Steuerkreuz /
Linker Analog-Stick:
Ratchet steuern
Rechter Analog-Stick:
Kameraeinstellung
△ Schnellauswahl
○ Schießen
✕ Springen
□ Schlagen
L1 Ego-Perspektive
R1 Ducken/Zoomen
R2 Zoomen
Select Karte
Start Pausenmenü

DOG'S LIFE

Steuerkreuz /
Linker Analog-Stick:
Jake steuern
Rechter Analog-Stick:
Kamera bewegen
△ Smell-o-Vision
○ Sprechen
✕ Springen
□ Bellen
L2 Frei bewegliche Kamera
R1 Status-Anzeige
R2 Kamera zurücksetzen
Start Pausenmenü

GHOSTHUNTER

Steuerkreuz:
Ducken/Aufstehen/
Zur Seite lehnen
Linker Analog-Stick:
Laufen
Rechter Analog-Stick:
Kamera drehen
△ Ego-Perspektive
○ Laufen-Modus
✕ Aktionstaste
□ Taschenlampe
L1 Waffenmenü aktivieren
L2 Zielmodus umschalten
R1 Aktive Waffe abfeuern
R2 Geisterfalle werfen

JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH

Steuerkreuz:
Waffen und Munition
durchschalten
Linker Analog-Stick:
Laufen/Seitwärts gehen
Rechter Analog-Stick:
Blickrichtung
△ Nachladen
○ Verhaften/Aktion
✕ Sprung
□ Nahkampf
L1 Zoomen
L2 Granate werfen
R1 Aktive Waffe abfeuern
R2 Zur Aufgabe bewegen

Diese Demo ist nicht auf der UNCUT-DVD!

DESTRUCTION DERBY ARENAS

Steuerkreuz /
Linker Analog-Stick:
Lenken
Rechter Analog-Stick:
Beschleunigen/Bremsen
✕ Beschleunigen
□ Bremsen
L1 Kamera nach rechts
L2 Turbo aktivieren
R1 Kamera nach links
R2 Handbremse
Start Pausenmenü

FREAKY FLYERS

Steuerkreuz /
Linker Analog-Stick:
Steuern
△ Stunt
○ Extra
✕ Feuer
□ Blick nach hinten
L1 Bremsen
R1 Gas
Start Pausenmenü

TIME CRISIS 3

Steuerkreuz /
Linker Analog-Stick/
Rechter Analog-Stick:
Fadenkreuz steuern
△ Schießen/Waffe wechseln
○ Schießen/Waffe wechseln
✕ Schießen/Waffe wechseln
□ Schießen/Waffe wechseln
L1 Deckung verlassen/
Nachladen
R1 Deckung verlassen/
Nachladen

Diese Demo ist nur auf der UNCUT-DVD!

WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO

Steuerkreuz /
Linker Analog-Stick:
Gromit steuern
Rechter Analog-Stick:
Kamera bewegen
△ Hilfe-Automaten bedienen
○ Waffe ziehen
✕ Springen
□ Schlagen/Waffe abfeuern
L1 Egoperspektive
L2 Egoperspektive
R1 Ducken/Rolle
R2 Ducken/Rolle
Start Pausenmenü

PAL

PlayStation®2

OPM2 Demo-DVD 13/2003

PlayStation®2 OFFIZIELLE MAGAZIN

SPIELBARE DEMO

007: ALLES ODER NICHTS

SPIELBARE DEMO

Ghosthunter

SPIELBARE DEMO

Ratchet & Clank 2

SPIELBARE DEMO

Destruction Derby Arenas

SPIELBARE DEMO

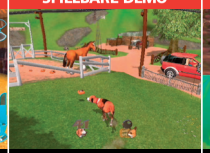
Freaky Flyers

SPIELBARE DEMO

Gladius

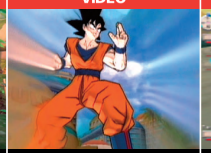
SPIELBARE DEMO

Judge Dredd: Dredd vs. Death

SPIELBARE DEMO

Dog's Life

SPIELBARE DEMO

Wallace & Gromit in Project Zoo

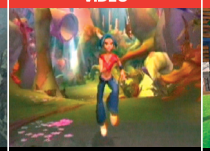
VIDEO

Dragon Ball Z Budokai 2

VIDEO

Everquest Online Adventures

VIDEO

Forbidden Siren

VIDEO

Kya: Dark Lineage

VIDEO

Dog's Life

DT-Control geprüft: Beiliegender Datenträger ist nicht jugendbeeinträchtigend

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

OPM2 Demo-DVD-Cover

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

PS2 Demo-DVD UNCUT

Abonnenten ab 16 Jahren sowie Leser in der Schweiz und in Österreich erhalten die UNCUT-DVD. Hier alle Infos zur zusätzlichen Demo...

16 Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß §14 JuSchG usk

Time Crisis 3

Viel Spaß bei Namcos Spielhallen-Ballerei.

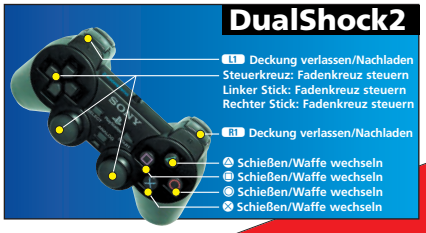
Auf unserer UNCUT-DVD präsentieren wir euch diesen Monat die spielbare Demo zu "Time Crisis 3". Ihr könnt euch mit eurer Lichtpistole durch zwei Missionen ballern. Entweder ihr schießt im altbekannten Arcade-Modus um die Wette, oder ihr eliminiert in einer Rettungsmission eure Widersacher zielgenau mit einem Scharfschützengewehr. Ein neues Feature feiert Premiere in "Time Crisis 3": Während ihr in Deckung seid, könnt ihr die Waffe wechseln. Diese müsst ihr aber zunächst mit Schüssen auf spezielle Schlüssel-Gegner aufsammeln. Behaltet bei den Bonus-Waffen aber immer den Munitions-Vorrat im Auge.

OPM2 Spielbare Demo

TIME CRISIS	
GENRE	Action
HERSTELLER	Sony
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	OPM2 12/2003
DEMO-TYP	Levelbasiert
DEMO-STATUS	100 %

Zwei spannende Spielmodi anwählbar mit jeweils unterschiedlichem Level und anderem Spiel-Charakter.

DualShock2



Am Strand duelliert ihr euch mit diesen fies aussehenden Hightech-Soldaten.

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

Ein neuer Held tritt ins Licht

BIONICLE™
DIE MASKE DES LICHTS
DER FILM

Die friedliche Insel Mata Nui ist in Gefahr!

Makuta, der Herr der Schatten, wird immer mächtiger. Deshalb machen sich die tapferen Helden Jaller und Takua mit der Maske des Lichts auf die abenteuerliche Suche nach dem Siebten Toa. Denn nur er allein kann die Insel-bewohner noch retten.

In diesem actionengeladenen Film-Abenteuer erwacht die faszinierende Welt der LEGO Helden erstmals zum Leben. Das begeistert nicht nur eingeschworene BIONICLE Fans!

Jetzt exklusiv auf Video und DVD!

LEGO, the LEGO logo, BIONICLE and mask of light are trademarks of the LEGO Group. © 2003 The LEGO Group. © Buena Vista Home Entertainment

DVD DIE VIERTE DIMENSION™ www.DVD-DieVierteDimension.de

www.BIONICLE-derfilm.de

LEGO MIRAMAX HOME ENTERTAINMENT

PlayStation2 Games-News

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

So (oder so ähnlich) wird der PSP aussehen, wenn er Mitte 2004 in Deutschland erscheint.

Sony enthüllt PSP-Design

Auf einem Strategie-Meeting in New York ließ Sony die Bombe platzen und enthüllte eine erste Design-Studie des Hightech-Handhelds PSP. Auffällig: Trotz kompakter Maße befinden sich fast alle Knöpfe eines PS2-Controllers auf dem Gehäuse. Das hintergrundbeleuchtete Breitbild-Display unterstreicht die Film-Ausrichtung – für den PSP sollen auch Spielfilme sowie Musikvideos auf speziellen Discs erscheinen.

Auch über ein vorinstalliertes Handymodul, um mit dem PSP telefonieren zu können, wird diskutiert.

Hier die wichtigsten technischen Daten des Sony PSP in der Übersicht:

Leistung
MIPS 32-Bit-Prozessor

Display
LCD-Screen, 480x272 Pixel Auflösung (16:9-Format), Hintergrundbeleuchtung

Grafik
NURB-Technologie für 3D-Rendering, MPEG4-Unterstützung

Sound
ATRAC-Encoding, 3D-Sound, PCM

Datenträger
Universal Media Device (UMD), halb so groß wie eine CD, 1,8 GB Kapazität, Memory Stick für Spielstände

Anschlüsse
USB 2.0 zum Anschluss an den PC und an die PlayStation2

So bedient ihr die PSX

Mit der kommenden Multifunktionskonsole PSX will Sony neue Käuferschichten für die PlayStation-Welt begeistern. Mit Hilfe einer übersichtlichen grafischen Benutzeroberfläche sollen besonders dem "Gelegenheitsspieler" die vielfältigen Möglichkeiten des Hightech-Gerätes verständlich näher gebracht werden. Eine komfortable Infrarot-Fernbedienung wird standardmäßig mitgeliefert – so wie man es vom heimischen Fernseher gewohnt ist.

Über einen eingebauten Ethernet-Anschluss soll ein Breitband-Zugang zum Internet und zu neuen downloadbaren Inhalten wie Filmen, Spielen und Musikdateien ermöglicht werden. Dies wurde auf Sonys Strategie-Meeting in New York Anfang November bekannt.

Die PSX ist Festplatten-Rekorder, DVD-Rekorder/Player und PS2-Konsole in einem und soll im Frühjahr 2004 in Deutschland erscheinen.

Video, TV, Foto, Musik und Spiele mit einem Klick. Sonys Multifunktions-PlayStation soll nicht nur edel aussehen, sondern auch bei der Bedienung Maßstäbe setzen.

games ➲ ticker

Aktuelle Spiele-News in Kürze

Konami nähert sich Hollywood: Nach EA folgt auch Konami dem Trend, seine US-Abteilung nach Los Angeles und damit in die Nähe der Filmhochburg Hollywood zu verlegen.

Deutschland erfolgreichste Nation bei den World Cyber Games 2003 in Südkorea: Drei Gold- und zwei Silbermedaillen brachten die deutschen Gewinner nach Hause: Andrew James Regendantz aus Würzburg gewann bei "Age of Mythology", das "FIFA 2003"-Finale machten die Zwillinge Dennis (Platz 1) und Daniel (2. Platz) Schellhase aus Gelsenkirchen unter sich aus.

Mehr EyeToy-Spiele: Sony will die Entwickler animieren, verstärkt die PS2-Kamera EyeToy zu unterstützen. Logos auf Spiele-Verpackungen sollen anzeigen, ob ein Spiel nur mit EyeToy spielbar ist ("EyeToy Required"), oder ob es zusätzliche EyeToy-Features bietet ("EyeToy Enhanced").

Onimusha 3 – Aufnahmen mit Jean Reno: Der französische Starschauspieler hat sich für Motion-Capturing-Aufnahmen in Japan aufgehalten – demnach werden auch Gang und Bewegungen originalgetreu ins Spiel einfließen. Dass Reno einem Hauptcharakter in "Onimusha 3" sein Aussehen leiht, ist schon länger bekannt. "Onimusha 3" soll laut Capcom erst in der zweiten Jahreshälfte 2004 in Deutschland erscheinen.

Need for Speed Underground – Demo-Bestzeiten-Wettbewerb

Die "Need for Speed Underground"-Demo im OPM2 12/2003 geht wohl als die beliebteste OPM2-Demo in die Geschichte ein – zu keiner spielbaren Demo bekamen wir bisher so viel positives Feedback. Viele Leser haben uns Digi-Fotos ihrer, zum Teil extrem beeindruckenden Bestzeiten, gemailt.

Hier die Top 5:

Patrick Spiss 1:20.58
Tomasz Blaszyk 1:20.90
Sebastian Wenzel 1:20.96
Tyrone 1:21.25
Spike 1:21.84

Hier ist der Beweis: Patrick Spiss hat eine sensationelle Zeit geschafft.

Manhunt

Rockstars Action-Thriller "Manhunt", über den wir in OPM2 9/2003 als weltweit erstes Magazin berichteten, nähert sich der Fertigstellung. Das jüngste Spiel der "GTA"-Macher lebt von einer besonders intensiven Atmosphäre – die akustisch noch verstärkt wird, wenn ihr das USB-Headset besitzt.

Wie nun bekannt wurde, wird der PS2-Kopfhörer von "Manhunt" vorbildlich unterstützt. Erhält der Held James Earl Cash über einen ins Ohr implantierten Chip Anweisungen des sadistischen "Regisseurs", hört ihr diese über den Kopfhörer, während Umgebungsgeräusche sowie die Gespräche der Jäger über die TV-Lautsprecher erklingen.

Besonders spannend: Gebt ihr selbst vor dem Bildschirm Laute von euch, werden diese über das Headset-Mikrofon eingefangen und in das Spiel übertragen. Vorsicht: Die Hunter reagieren auf jedes Lachen, Jauchzen oder Stöhnen...

Mehr über "Manhunt" lest ihr im nächsten OPM2, wenn wir in der US-Version ums Überleben kämpfen. Übrigens: In Deutschland wird Take 2 aller Wahrscheinlichkeit nach eine entschärfte Fassung auf den Markt bringen, die noch Entwicklungszeit in Anspruch nimmt. In der Originalversion wäre "Manhunt" aufgrund der derben Brutalität nämlich ein klarer Indexkandidat.

ANZEIGE

Titel: Manhunt
Hersteller: Take 2 | **Erscheint:** Frühjahr 04

Jetzt aber flott: James Earl Cash wird von blutgierigen Huntern verfolgt.

Beklemmend: Die Tötung wird als Filmaufnahme dargestellt.

Da es noch keine Spielbilder gibt, hier ein paar Bunnies zur Einstimmung...

Playboy: The Mansion

Da werden Männerfantasien Wirklichkeit: In "Playboy: The Mansion" übernehmt ihr die Rolle des Playboy-Gründers Hugh Hefner und macht das Hochglanz-Magazin populärer – und die Hefner-Villa luxuriöser. Wichtig ist dabei natürlich die "Playboy-Philosophie": Ihr bekommt Auszeichnungen für Wohltätigkeiten, sexuelle Ausstrahlung und die Förderung von Toleranz und individueller Freiheit. Aha. In der Ankündigung wird ausdrücklich die Zoomfunktion innerhalb der 3D-Umgebung hervorgehoben – den Grund dafür können wir uns nicht erklären...

Titel: Playboy: The Mansion
Hersteller: Ubisoft | **Erscheint:** Ende 04

Richard Burns Rally

Bekanntes Bild: Mit dem Rallyewagen rast ihr über Stock und Stein (Bild: PC-Version).

Konkurrenz für "Colin McRae"? Im Frühjahr 2004 veröffentlicht SCI ein Spiel rund um Rallye-Weltmeister Richard Burns. Ähnlich wie beim Genre-Primus klemmt ihr euch hinters Lenkrad lizenzierter Autos wie Peugeot 206 oder Subaru Impreza und rast über offizielle Rallye-Strecken. Ein detailliertes Schadensmodell und eine realistische Steuerung sollen den Neuling von der Masse der Rallye-Spiele abheben. Bleibt abzuwarten, ob die Entwickler ihre hoch gesteckten Ziele erreichen. Leider gibt es bisher nur Bilder von der PC-Version.

Titel: Richard Burns Rally
Hersteller: SCI | **Erscheint:** Februar 2004

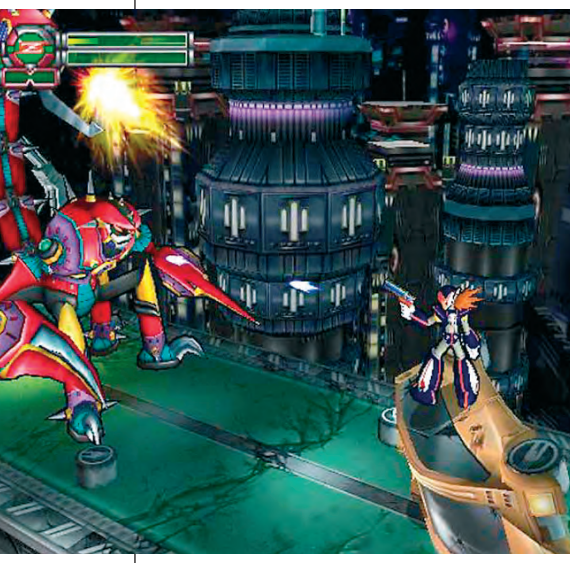
Wild Arms Alter Code: F

"Wild Arms Alter Code: F" ist nicht etwa der vierte Teil der "Wild Arms"-Reihe, sondern ein Remake des ersten Teils, der 1997 für die PSone erschienen ist. Entwickler Media Vision nahm viele sinnvolle Erweiterungen und Verbesserungen vor: Wart ihr im Original auf drei Helden beschränkt, gibt es nun mehr als doppelt so viele Charaktere, mit denen ihr euch zur Rettung des Landes Filgaia aufmacht. Zudem ist die Grafik generalüberholt worden und erstrahlt nun in zeitgemäßem 3D. Die Chancen stehen gut, dass das Spiel auch auf der PS2 zu den Top-Rollenspielen werden wird. Leider ist bisher noch nichts bekannt über eine Veröffentlichung in Deutschland.

Frischzellenkur: Optisch hat Sony den PSone-Klassiker kräftig aufgebohrt.

Titel: Wild Arms Alter Code: F
Hersteller: Sony | **Erscheint:** Nov. 03 (Jap.)

Megaman X7



Spielstark und im Cel-Shading-Look: Endlich gibts Neues vom Megaman.

Capcoms kultiger Held Megaman ist wieder da – und wir durften schon Probe spielen! Mit Hilfe verschiedener Charaktere, zu denen neben dem Titelhelden der ebenfalls aus früheren Episoden bekannte Zero gehört, bekämpft ihr das fiese "Red-Alert"-Syndikat. Auffälligste Änderung ist der neuartige Grafikstil: In trendiger Cel-Shading-Optik präsentierte 2D-Levels wechseln sich ab mit schicken 3D-Abschnitten, in denen ihr euch auf vorgegebenen Pfaden bewegt – ähnlich wie bei "Crash Bandicoot".

Beim Spielablauf werden dagegen keine Experimente gemacht, ihr hüpft und ballert euch wie gewohnt durch recht knackige Levels, an deren Ende mächtige Endgegner auf euch warten.

Titel: Megaman X7
Hersteller: Capcom | **Erscheint:** Nov. 2003

OPM2-Kommentar:

"Zocken wir was auf der Playsi?"

Thomas Szedlak,
Stellvertretender Chefredakteur, OPM2

Spitznamen sind ja wirklich nicht verkehrt. Der beste Kumpel heißt "Diesel", die Freundin "Schnecke", der Hund "Wauzi". Warum sich Leute aber dazu genötigt sehen, Produkten aus der Unterhaltungs-Elektronik Kosenamen zu verpassen, ist mir schleierhaft.

Bei einigen scheint die PlayStation2 wohl zur Familie zu gehören. Und wie einfallsreich manch einer seine geliebte Konsole benennt...

Hier meine garantiert subjektive Top 5 der nervtötenden PS2-Spitznamen:

Playsi Niedlich: "Ei wo ist sie denn, die kleine schwarze Playsi?"

Station Lässig: "Komm wir zocken mal krass konkret auf der Station!"

Pi Es Tu Checkermäßig: "Gib mal Message, welche neuen Games auf der Pi Es Tu released werden."

2er Maulfaul: "Gibt's das Spiel für die PSone oder die 2er?"

DVD-Station Passiv: "Spielen? Nö, ich schau' heut' Abend Indiana Jones auf meiner DVD-Station".

games ➲ ticker

Aktuelle Spiele-News in Kürze

GTA 5 kommt 2004: Jetzt ist es offiziell: "Grand Theft Auto 5" wird im 4. Quartal 2004 erscheinen. Dies bestätigte Cindi Buckwalter, Executive Vice President bei Take 2. Details zur neuen "GTA"-Episode verriet Buckwalter leider noch nicht.

Silent Hill – The Room enthüllt: Der Name des vierten Teils von "Silent Hill" scheint festzustehen. Konami hat beim amerikanischen Patentamt Titelschutz für "Silent Hill: The Room" beantragt. Das Horrorspiel soll Ende 2004 kommen.

Kommt die Miniatur-PS2? Sony hat beim japanischen Markenschutzamt die Bezeichnung "PStwo" registrieren lassen. Ein klarer Hinweis auf eine geplante PlayStation2 im verkleinerten, kostengünstiger zu produzierenden Gehäuse. Wie wir darauf kommen? Nun, schon die erste PlayStation erschien Ende 2000 im Minigehäuse unter der bis heute gültigen Bezeichnung "PSone".

ALOHA HEISST AUCH LEBE WOHL.

Pearl Harbor. Sonntag, 7. Dezember 1941.

Willkommen im Paradies, Soldaten!
Kämpfe um dein Leben – USS California bis zum Maschinengewehrträger auf einem Schnellboot, während Battleship Row um dich herum in Flammen steht. Wenn du überlebst, beginnt ein Inselhüpfen voller Albträume quer durch den Pazifik – von Guadalcanal bis an den Kwai und zu den Philippinen.

Challenge Everything
mohrs.eagames.de

GAME BOY ADVANCE™ PlayStation 2

Das Spielen ist vorbei, melde dich freiwillig.™

Outlaw Golf

Mistress Suki: Auch eine Domina im Lackoutfit ist bei "Outlaw Golf" mit von der Partie.

Nach GameCube und Xbox befallen die unsittlichen Golfer der "Outlaw"-Serie nun das PS2-Grün. Unter den zehn Charakteren findet ihr vollbusige Babes und harte Haudegen, die nach einem vermasselten Schlag schon mal ihren Caddy verprügeln.

Doch Frustabbau ist wichtig, damit euer Gelassenheits-Meter wieder steigt, was einen großen Einfluss auf das Gelingen der Schläge hat. Acht Modi laden bis zu vier Spieler ein, den noblen Sport mal auf eine etwas andere Art zu spielen. Wem "Tiger Woods" zu simulationslastig und "Disney Golf" zu kindlich ist, für den dürfte "Outlaw Golf" genau das Richtige sein.

Titel: Outlaw Golf
Hersteller: Vivendi | **Erscheint:** 2004

Knights of the Temple

Volle Action: Ständig werdet ihr von allen Seiten attackiert (Bild: Xbox-Version).

Mit der Schwert-Action "Enclave" landete Starbreeze einen Achtungserfolg auf der Xbox. Die PS2-Umsetzung wurde gestoppt, dafür arbeiten die Schweden an einer PS2-Version des Nachfolgers "Knights of the Temple". In diesem Action-Adventure kämpft ihr mit Schwert, Axt und Bogen gegen die Horden der Finsternis. Die angekündigten Features klingen fad, dafür ist die Optik fein und der Hack'n'Slay-Spaß nicht von der Hand zu weisen.

Titel: Knights of the Temple
Hersteller: TDK | **Erscheint:** Frühjahr 2004

kill.switch

Anfang 2004 schickt euch Namco auf ein Himmelfahrtskommando – wir durften uns mit der fertigen US-Version bereits jetzt dieser Herausforderung stellen.

In "kill.switch" steuert ihr einen mysteriösen Elite-Soldaten, über dessen Identität ihr erst im Spielverlauf Näheres erfahrt. Mit Titeln wie "Splinter Cell" lässt sich "kill.switch" trotz optischer Ähnlichkeiten nicht vergleichen. Der Fokus liegt in den linear aufgebauten Missionen klar auf Shooting-Action, taktisches Vorgehen beschränkt sich auf das geschickte Ausnutzen der vielen Stellen, an denen ihr Deckung suchen könnt. Die Bewegungsvielfalt eines Sam Fisher fehlt dem "kill.switch"-Helden komplett – er kann nicht einmal springen.

Trotzdem überzeugte uns das unkomplizierte, actionreiche Spielprinzip, auch wenn die Grafik nur oberer Durchschnitt ist und die Intelligenz eurer Gegner gelegentlich arge Aussetzer hat. Da Namco bis zur Veröffentlichung der PAL-Version noch Zeit hat, kann sich an diesen Mängeln aber noch etwas ändern.

Titel: kill.switch
Hersteller: Sony | **Erscheint:** Feb. 2004

Sehr cool, aber ungenau: Aus der Deckung heraus feuert ihr "blind" auf eure Gegner.

Comeback: Maximo kehrt in alter Frische und optisch aufpoliert auf die PS2 zurück. In seinem neuen Abenteuer könnt ihr euch sogar in den Sensenmann verwandeln und mal richtig auf den Putz hauen.

Maximo vs. The Army of Zin

Endlich springt Capcoms tapferer Held Maximo wieder in seine Ritterrüstung, um seine Herzallerliebste zu befreien. Dieses Mal muss er es mit einer finsteren Armee von blechernen Robotern aufnehmen. Jedoch bekommt ihr Unterstützung vom Tod persönlich, in den ihr euch bei voller Energieleiste verwandeln dürft. Am Spielprinzip hat sich wenig verändert, optisch hat "Maximo" allerdings etwas zugelegt. Auch trägt Held Maximo nun verschiedene Boxershorts, die alle eine bestimmte Bedeutung haben. Außerdem könnt ihr jetzt nach jedem Level speichern, ohne dafür wertvolle Münzen ausgeben zu müssen.

Titel: Maximo vs. The Army of Zin
Hersteller: Capcom | **Erscheint:** Anf. 2004

Videospiele und ihre therapeutische Wirkung

Zocken kann ja so heilsam sein: Kanadische Wissenschaftler der Universität Quebec fanden heraus, dass sich bestimmte Spiele zur Therapie von Phobien eignen. Bevorzugtes Genre sind die Ego-Shooter, die ansonsten häufig wegen vermeintlich negativer Auswirkungen in der Kritik stehen. Sie ermöglichten eine besondere Identifikation mit der Spielfigur, wodurch eine bessere Therapie-Wirkung erzielt würde. Die Probanden sollen ihre Ängste durch die Konfrontation mit diesen Spielen verlieren. So wurden im konkreten Fall beispielsweise spezielle Levels mit verschiedenen Sorten von Spinnen in "Half-Life" (dt.) erstellt, die Phobikern die Angst vor den vielbeinigen Krabblern nehmen sollen.

Tim Burton's The Nightmare before Christmas

Zu Halloween 2004 will Capcom in Zusammenarbeit mit Buena Vista Interactive seine Filmumsetzung von "Tim Burton's The Nightmare before Christmas" veröffentlichen. Inspiriert von der Animationstechnik des Kultstreifens aus dem Jahr 1993 heulen in diesem Action-Adventure die skurrilen Charaktere durch die unheimliche Halloween-Welt des Films. Anders als im Film hat Held Jack Skellington eine besondere Waffe. Das grüne, peitschenähnliche Gerät ist als Geister-Killer nutzbar und kann außerdem Seelen einfangen.

Titel: Tim Burton's The Nightmare before Christmas
Hersteller: Capcom | **Erscheint:** Oktober 2004

Peitschenhieb: Capcom verpasst Held Jack Skellington eine grüne Waffe, mit der ihr auch Seelen sammeln könnt. Diese stammt zwar nicht aus dem Film, tut dem Spiel aber sicherlich gut.

Larry und die Frauen: Um diesen Vamp 'rumzukriegen, muss sich Mr. Laffer bei einem von zahlreichen Minigames anstrengen.

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

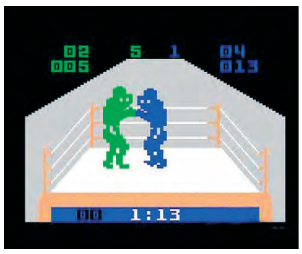
Larry Laffer ist wieder da! Der Loser-Held vergangener Adventure-Tage (die Serie startete 1987) erlebt 2004 sein Comeback – und wird wahrscheinlich wieder keine Chance bei den Frauen haben, egal wie sehr er sich anstrengt. Inspiriert von Filmen wie "American Pie" und "Verrückt nach Mary" soll das Spiel "vor Anzüglichkeiten platzen", so Philip O'Neil von Vivendi Universal. Der Spieler erlebt Larry als unbeliebten College-Studenten, der sich in einer Dating-Show auf die Suche nach der großen Liebe macht. Dabei ist "Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude" kein reines Adventure, sondern wird immer wieder von (simplen) Minigames aufgelockert.

Titel: Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
Hersteller: Vivendi | **Erscheint:** Ende 2004

Intellivision Lives!

Wohl nur die Älteren unter unseren Lesern dürften sich an die Oldie-Konsole Intellivision erinnern, die 1980 veröffentlicht wurde. Intellivision Productions lässt die Pionierzeit der Videospiele jetzt wieder aufleben – mit originalgetreuen Versionen von mehr als 60 Intellivision-Klassikern wie "Astrosmash", "Night Stalker" und "Thunder Castle".

Titel: Intellivision Lives!
Hersteller: Sony | **Erscheint:** Nov. 03



Nicht erschrecken: So sahen Videospiele vor über 20 Jahren aus. Zur Info: Links seht ihr ein Box-, rechts ein Ballerspiel...

Logitech® Extreme Action™ Controller

>> **Doppelvibrationsfunktion** macht jeden Treffer, jeden Crash und jede Explosion hautnah spürbar
>> **Weiche Griffe aus echtem Leder** für stundenlanges Spielen
>> **2 analoge Mini-Joysticks** für präzise 360-Grad-Steuerung (auch als L3- und R3-Tasten einsetzbar)
>> **8 Tasten mit Turbofunktion, 8-Wege D-Pad**
>> 2 Jahre Garantie

€ 24,99*

*Unverb. Preisempfehlung inkl. gesetzlicher MwSt.

www.logitech.com

Logitech Gameware. Es liegt in Deinen Händen.

Logitech® Driving Force™

- >> **Das führende Lenkrad für Gran Turismo® 3** und andere Rennspiele
- >> **Echtes Force Feedback** für ein ultrarealistisches Fahrgefühl
- >> Präzise Lenkung dank **gummiüberzogenem Lenkrad**
- >> **Zwei Analog-Sticks, 8 Tasten und 8-Wege D-Pad**
- >> **Inklusive Gas- und Bremspedaleinheit**
- >> 2 Jahre Garantie

€ 99,99*

Logitech® Cordless Controller

- >> **Kabellose 2,4 GHz-Technologie** für völlige Bewegungsfreiheit bei 6 Metern Reichweite, bis zu 8 Gamepads gleichzeitig anschließbar
- >> **Doppelvibrationsfunktion** macht jede Bewegung hautnah spürbar
- >> **2 analoge Mini-Joysticks, 8-Wege D-Pad und 8 Tasten**
- >> **Digital- und Analogmodus** für ein individuelles Spielerlebnis
- >> 2 Jahre Garantie

€ 54,99*

Logitech® Action™ Controller

- >> **Doppelvibrationsfunktion** macht jeden Treffer, jeden Crash und jede Explosion hautnah spürbar
- >> **2 analoge Mini-Joysticks** für präzise 360-Grad-Steuerung (auch als L3- und R3-Tasten einsetzbar)
- >> **8 Tasten mit Turbofunktion, 8-Wege D-Pad**
- >> 2 Jahre Garantie

€ 17,99*

Logitech® Netplay™ Controller

- >> **Kombination aus Gamepad und abnehmbarer Tastatur**
- >> **Doppelvibrationsfunktion** macht jede Bewegung hautnah spürbar
- >> **Zwei Mini-Joysticks** für analoge oder digitale Steuerung
- >> **10 Tasten und 8-Wege D-Pad**
- >> 2 Jahre Garantie

€ 79,99*

World of PlayStation®2

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

WRC II Extreme Weltmeisterschaft

Preis: Der Ford Focus Rallyewagen, ehemals gefahren von Carlos Sainz.

Am Rande der von PlayStation2 gesponsorten Rallye de France trafen sich Ende Oktober 19 Konsolen-Raser zur "WRC II Extreme" Weltmeisterschaft. Der spektakuläre Hauptpreis: Der offizielle Ford Focus Rallyewagen der Fahrerlegende Carlos Sainz.

Viele spannende Rennen später standen die Halbfinalisten aus Australien, England, Deutschland und der Schweiz fest. Nach einem Überschlag auf der nassen Piste in Neuseeland musste sich der deutsche Teilnehmer Oliver Schatzmüller dem Australier Ben Wallace geschlagen geben. Im zweiten Halbfinale gewann Kristian Bridges (England) gegen den Schweizer Jean-Claude Décorvet. Der Brite setzte sich dann im Herzschlagfinale mit 0,4 Sekunden Vorsprung gegen Ben Wallace durch und durfte schließlich mit dem Ford Focus Rallyewagen nach Hause fahren. Herzlichen Glückwunsch!

Nach heißen Rennen gewann schließlich der Engländer Kristian Bridges (Bild oben).

PS2 im Internet – Fun anyone?

Spaß und Entertainment stehen im Vordergrund des neuen Markenauftritts von PS2 im Internet. Unter **www.funanyone.de** laden vier auf Shockwave Flash basierende Spiele zum Mitmachen ein. Gelingt es beispielsweise beim "Lacher-Macher", verschiedene Lacher den richtigen Personen zuzuordnen, kann der Spieler an einem Gewinnspiel teilnehmen und ist vielleicht schon bald Besitzer der Satin-Silver-Edition der PS2 inklusive EyeToy, Netzwerk-Adapter und zwei Spielen.

Will jemand Spaß haben? Auf der neuen PS2-Website www.funanyone.de gehts ab!

Kulturgut Videospiele – PlayStation2 präsentiert innovative Werke junger Künstler

Videogaming als Kulturgut – mit diesem Thema beschäftigt sich die Ausstellung GameArt, die vom 22. November 2003 bis zum 28. März 2004 im Europäischen Zentrum für Kunst und Industriekultur in der Völklinger Hütte (www.voelklinger-huette.de) in Völkingen (Saarland) zu sehen ist. Auf Initiative von Sony Computer Entertainment Deutschland (SCED) haben sich junge Künstler mit Videospielen auseinander gesetzt und ihre Gedanken, Fragen und Einstellungen künstlerisch verarbeitet. Entstanden ist eine faszinierende Mischung aus junger, interaktiver Computerkunst und Werken der Fotografie- und Videokunst.

Mit GameArt möchte SCED die Rolle von Videospielen im Allgemeinen und von PlayStation im Speziellen in unserer Gesellschaft im kritischen Spiegel der Kunst diskutieren. Die Ausstellungsstücke zeigen die kreativen Seiten der Spielwelten und ihre positiven Effekte auf die Identitätsformung der Spieler. Damit stellen sie sich gegen die oft einseitige Vorstellung von Bildschirmspielen als "Medien der Gewalt". Den jungen Künstlern ist es gelungen, durch ihre Werke neue Blickwinkel auf die Spielkultur zu eröffnen. Die historische Gebläsemaschine im Weltkulturerbe Völklinger Hütte bietet einen passenden Rahmen für GameArt und macht die Ausstellung zu einem spannenden Spiel für die Besucher.

GameArt: Wer über die Grenzen seines Hobbys blicken will, ist hier goldrichtig.

© CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

BREATH OF FIRE™

DRAGON QUARTER

Aus Der Finsternis Ins Licht

PlayStation 2

CAPCOM

capcom-europe.com

PlayStation 2

OFFIZIELLES LÖSUNGSBUCH IM HANDEL ERHÄLTLICH

World of PlayStation®2

Pünktlich zur Wiedergeburt des persischen Prinzen graben wir heiße News aus und blicken in die spannende Prinzen-Vergangenheit – kommt mit!

Prince of Persia PS2-Bundle

Kein Märchen aus Tausendundeiner Nacht, sondern die messerscharfe Wahrheit: Ab 20. November liegt auf dem Teppich eures Händlers ein Super-Bundle, bestehend aus einer PS2 und dem brandneuen "Prince of Persia: The Sands of Time" – zum Sensationspreis von 199 Euro! Ihr bekommt also zum bisherigen Einzelpreis der PS2 ein aktuelles Topspiel gratis dazu. Habt ihr schon alle Weihnachtsgeschenke?

Aufwändige Lokalisierung von Prince of Persia

Für die deutsche Sprachausgabe im aktuellen Abenteuer-Hit "Prince of Persia" hat Ubisoft keine Kosten gescheut und hochkarätige Synchronsprecher nach Persien eingeladen – "Titanic" lässt grüßen. So wird der Prinz von Gerritt Schmidt-Foss, der deutschen Stimme von Leonardo Di Caprio, gesprochen. Ulrieke Stürzbecher, die Kate Winslet in "Titanic" ihre Stimme lieh, spricht die weibliche Co-Heldin Farah.

Spielt ihr "Prince of Persia", hört ihr die deutschen Stimmen von Jack und Rose.

Historisches zum persischen Prinzen

Alles begann im Jahre 1989. Die Videospiel-Industrie steckte noch in den Kinderschuhen, es war eine Zeit, in der man sich im Alleingang einen Namen als Programmierer machen konnte. Jordan Mechner hatte solch einen Namen – der Titel seines ersten Hits lautete: "Prince of Persia". Das Drehbuch zu diesem Spiel enthielt alle Zutaten für ein großartiges Abenteuer. Der Spieler schlüpfte in die Rolle eines Prinzen, der aus einem gut bewachten und mit Fallen gespickten Labyrinth fliehen muss, um seine geliebte Prinzessin vor den Klauen des bösen Wesirs Jaffar zu retten.

Der Prinz musste Fallen umgehen, über Abgründe springen, Rätsel lösen und Schwertkämpfer besiegen. Auch in technischer Hinsicht war das Spiel eine Premiere: Zum ersten Mal waren die Figuren mittels einer Videosequenz komplett animiert. Jordan filmte seinen Bruder, um jede einzelne Bewegung des Prinzen nachzubilden.

1993 meldete sich der Prinz mit "Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame" zurück. Zur Rettung von Königreich und Prinzessin musste der Held einen Überlebenskampf in riesigen Palästen und Tempeln in ganz Persien führen, in denen es vor Fallen, Rätseln und Soldaten nur so wimmelte. Ein actionreiches Spiel vor einer atemberaubenden orientalischen Kulisse.

Die beiden "Prince of Persia"-Spiele haben eine Legende entstehen lassen, und Legenden brauchen bekanntlich Fortsetzungen. 1996 befand sich ein neues Spiel in Planung, das alle notwendigen Aspekte für eine echte Revolution zu einem Ganzen zusammensetzte. Dieses Spiel sollte den Weg in die dritte Dimension öffnen und gleichzeitig das Wesen der beiden Vorgänger bewahren. Doch die Erwartungen waren angesichts der damals verfügbaren Technologie zu hoch angesetzt, vor allem im Hinblick auf die Dreidimensionalität. Außerdem geriet der Entwickler in finanzielle Schwierigkeiten...

Das Spiel wurde 1999 veröffentlicht. Trotz Versuchen, den Geist der beiden Vorgänger einzufangen, geriet "Prince of Persia 3D" nicht zu einem revolutionären Spiel.

Jetzt hat Ubisoft in den kanadischen Studios ("Splinter Cell") einen brandneuen "Prince of Persia" entwickelt – den Test zu diesem PS2-Hit lest ihr in OPM2 13-2003 (Wertung: 86%)

PRINCE OF PERSIA
THE SANDS OF TIME

Das neue Action Adventure für dein Handy!

Nokia	CODE	Sharp	CODE
3300	24852	GX 10	21681
3510i	21528	GX 20	23040
3650	28845		
5100	24655	**Nokia**	**CODE**
6100	23357	N-GAGE	21831
6610	27037		
7250	22052		

Der Prinz kehrt zurück!
Jetzt direkt auf dein Handy!

0190-839992-CODE* oder SMS an 83838**

ALLE SPIELE NUR 2,99 €

Die Mission geht weiter! Neue Waffen und Gegner! Mehr Stealth Action!

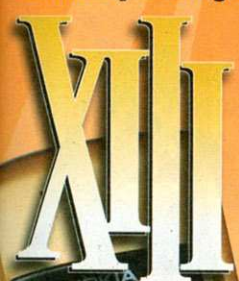
Nokia	CODE
3510i	22043
3650	22988
6100	27138
6610	22850
7250	22552
N-Gage	21900

Mitten durch die ganze City auf dem Brett unterwegs, bist du "King of the road"!

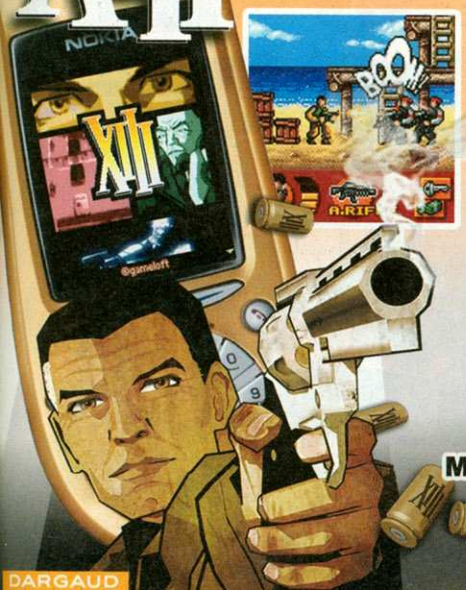
Nokia	CODE
3410	13611
3510i	27332
3650	21891
6100	21387
6610	28102
7250	27477

Auch erhältlich für:
PlayStation® 2
PC CD-ROM
GBA
www.prince-of-persia.de

Der coole Shooter in ultrahartem Comicstyle bringt absoluten Spass!



Nokia	CODE
3300	28822
3510i	24146
3650	28891
6100	22276
6610	24257
N-GAGE	22488



Toller Jump'n Run Spaß mit dem superberühmten Helden aller Videogames!

Nokia	CODE
3300	23720
3510i	29845
3650	24150
6100	28458
6610	24996
N-GAGE	24544

Kick off und Powerplay auf deinem Handy! Bring deine Elf auf den ersten Platz.

Nokia	CODE
3300	23726
3410	12839
3510i	22362
3650	24077
6100	29424
6610	23502

So kommen die besten Spiele 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 das Spiel "Prince of Persia - Sands of Time" auf dem Nokia 3510i (Code 21528) ruf die Nummer 0190-89992-21528 an oder schick den Text 'game 21528' an die 83838.**

*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 1:36 Min. und kostet €2,99. ** Für ein Spiel musst du eine SMS zum Preis von €2,99 versenden. Vodafone: davon 12 Cent je SMS für Vodafone Leistung. Die für den Download anfallenden Kosten erfährst du von deinem Netzanbieter. Bitte prüf ob dein Handy korrekt für WAP eingestellt ist. Bei Fragen zum Download oder Problemen wende dich bitte per email an **support@gameloft.de** oder an **01805 834927**. © 2003 Gameloft. All Rights Reserved. Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, 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. XIII: © 2003 Van Hamme - Vance / Dargaud Benelux (DARGAUD-LOMBARD S.A.)

DIE BESTEN SPIELE FÜR DEIN HANDY!

MEHR SPIELE MEHR HANDYS
MEHR CODES MEHR SPASS
www.gameloft.de

DARGAUD

Das OPM2-Xmas-Gewinnspiel

Passend zum Fest der Feste präsentieren wir euch ein Mega-Gewinnspiel mit superstarken Preisen. Wer da nicht mitmacht, ist selbst schuld!

WERT 1600 €

SONY

Sony beglückt nicht nur einen von euch mit einer nagelneuen PS2, sondern tut auch was für euer Outfit: Passend zur Online-Action "Hardware Online Arena" verlosen wir jeweils fünf coole Tarnjacken der Größen L und XL sowie fünf dazu passende Beanie-Hats. Darüber hinaus gibt es je fünfmal das Spiel sowie den Netzwerk-Adapter um online loslegen zu können.

Außerdem spendiert Sony noch jede Menge cooler Preise rund um den Knaller "Jak 2: Renegade": Es warten je dreimal das Spiel, coole "Jak 2"-Skateboards, Mousepads und Figuren zum Spiel auf neue Besitzer. Zusätzlich gibt es noch zehn Schlüsselanhänger mit "Jak 2"-Logo.

WERT 700 €

ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts beschert die "Soul Calibur"-Fans unter euch und liefert neben jeweils fünf T-Shirts und Figuren noch zwei Stirnbänder, drei Exemplare des Spiels und – als besonderes Schmankerl – eine ungemein schicke Airbrush-PS2 mit Bild der "Soul-Calibur"-Kämpferin Ivy.

Zum spaßigen Jump'n'Run "Looney Tunes Back In Action" macht EA für euch zwei schicke "Looney Tunes"-Figuren sowie fünf Kinogutscheine für den gleichnamigen Film locker.

* PS2 ohne Horizontal-Stand

Beantwortet einfach die folgende Frage:

Der Untertitel des neuen "Der Herr der Ringe"-Spiels lautet "Die Rückkehr des ...?

★ SAURON ★ KÖNIGS ★ HOBBITS

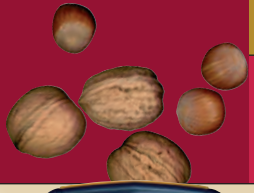
Schreibt die Lösung auf eine Postkarte und schickt diese an:
CyPress GmbH, Red. OPM2/Weihnachts-Gewinnspiel
Max-Planck-Str. 13 • 97204 Höchberg

Einsendeschluss ist der 10. Dezember 2003. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von CyPress, EA, Konami, Ubisoft und Sony dürfen nicht teilnehmen. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

Teilnahme auch per SMS möglich

LÖSUNGSWORT per SMS an 82098

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



WERT 1000 €

UBISOFT

Ubisoft gibt euch die volle Packung zum tollen Action-Adventure "Prince of Persia: The Sands of Time"! Neben fünf Exemplaren des Spiels warten fünf stylishe Lavalampen und je zehn Figuren des Prinzen sowie extrem kleidsame T-Shirts auf glückliche Gewinner.

Zudem habt ihr die Möglichkeit, eines von drei E-Plus "Free & Easy"-Sets mit dem Nokia 3510i inklusive 15 Euro Startguthaben abzustauben!

WERT 300 €

KONAMI

Konami spendiert tolle Preise, die ihr nirgends kaufen könnt. Neben einem von Hideo Kojima höchstpersönlich signierten Exemplar von "Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty" gibt's ein japanisches Premium-Pack von "Zone of the Enders 2", das neben dem Spiel (japanische UND deutsche Version!) unter anderem die Anime-DVD "Zone of the Enders: Idolo" enthält.

Zum Horror-Knaller "Silent Hill 3" gibt es einen coolen Pappaufsteller sowie den grandiosen Soundtrack. Etwas Besonderes für Fans der Fußball-Referenz "Pro Evolution Soccer 3" ist ganz sicher das Original-Trikot der diesjährigen "Pro Evolution Soccer"-Europameisterschaft!

ACTIVATED.DE
VERSANDHAUS FÜR SPEZIALELEKTRONIK

...Gesamtsortiment unter www.activated.de Fax 030 399 031 57
email: sos@activated.de Bestellhotline Mo-Do 12-15 Uhr Tel. 01900 399 999
(Gesprächsgebühren einmalig 51Cent zzgl. 12Cent je Minute)

AB 1 EUR
CD-TASCHE IM MANGA-STIL

AB 1 EUR
PSX JOYPADS AN PC ÜBER USB

AB 1 EUR
PSX JOYPADS AN PC ÜBER USB MIT RUMBLE

AB 1 EUR
2 IN 1 XBOX / PC PAD

AB 1 EUR
SCORPION3 100Hz GUN PLAYSTATION2

AB 1 EUR
AIR STYLE FUNKPAD PLAYSTATION2

AB 1 EUR
POWER INVERTER 12V-230V

AB 1 EUR
2.4 Ghz FUNKKAMERA MIT EMPFÄNGER U. FERNB.

AB 1 EUR
BILD + TON PER FUNK ÜBERTRAGEN!

AB 1 EUR
50 CD PAPIER-TASCHEN (5 FARBEN)

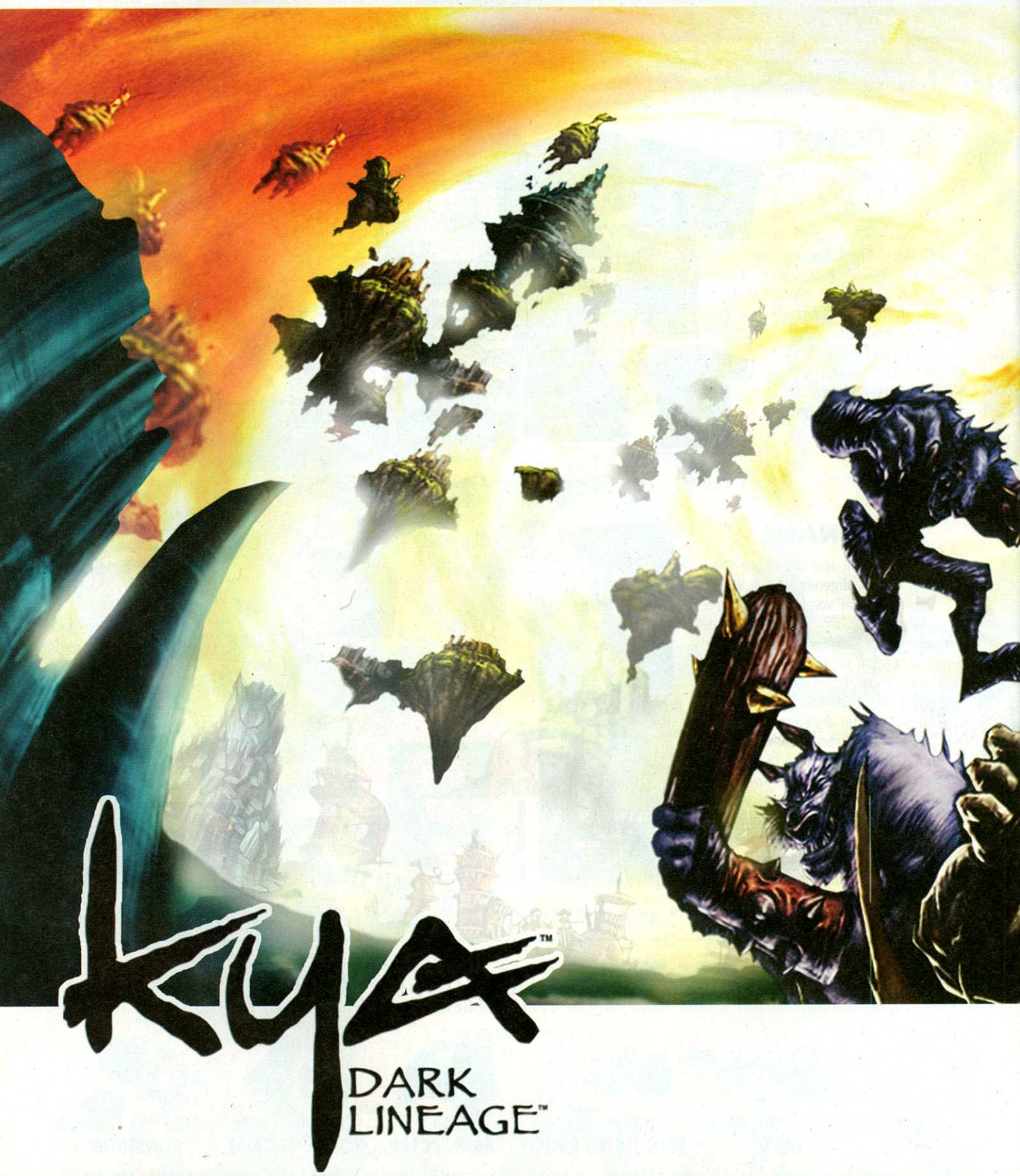
AB 1 EUR
8 IN 1 CARD READER

AB 1 EUR
PLAYSTATION2 PAD

STARTPREIS 1 EUR

ALLE ABGEBILDETEN PRODUKTE WERDEN JEDEN TAG EIN MAL AUF EBAY VERSTEIGERT – IRRTUM UND EINSTELLUNG VORBEHALTEN !!!

JENSEITS DER GRENZEN WIRD DER



PlayStation®2

ATARI

© 2003 Atari. All Rights Reserved. Developed by Eden Studios. The Atari trademark and logo are property of Infogrames. All trademarks are the property of their respective owners.

WIND ZUR WAFFE

"(...) ein echter Hingucker mit Spielspaß-Garantie."

PlayStation 2 - Das offizielle Magazin (11/03)

PS2-Spiele: Das alles kommt!

Ende November 2003

Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
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	✪✪✪✪✪
Tony Hawk's: Underground	Trendsport	Activision	✪✪✪✪✪
WRC 3	Offroad-Rennspiel	Sony	✪✪✪✪✪
WWE Smackdown! Here comes the Pain	Wrestling	THQ	✪✪✪✪

Dezember 2003

Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
Alias	Action	Acclaim	✪✪✪
Baldur's Gate: Dark Alliance 2	Rollenspiel	Interplay	✪✪✪✪✪
Battlestar Galactica	Shoot'em-Up	Vivendi	✪✪✪
Breath of Fire: Dragon Quarter	Rollenspiel	Capcom	✪✪✪✪
Crash Nitro Kart	Action-Rennspiel	Vivendi	✪✪✪✪
Deutschland sucht den Superstar	Musikspiel	Codemasters	✪✪✪✪
Die Sims brechen aus	Simulation	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Fallout: Brotherhood of Steel	Action	Virgin	✪✪✪
Fussball Manager 2004	Fußball-Manager	Electronic Arts	✪✪✪✪
Gregory Horror Show	Adventure	Capcom	✪✪✪
Harry Potter und der Stein der Weisen	Action-Adventure	Electronic Arts	✪✪✪✪
Legacy of Kain: Defiance	Action-Adventure	Eidos	✪✪✪✪✪
Mission: Impossible – Operation Surma	Action	Atari	✪✪✪✪
Richard Burns Rally	Offroad-Rennspiel	SCI	✪✪✪✪
Rise to Honour	Action	Sony	✪✪✪✪
Sonic Heroes	Jump'n'Run	Sega	✪✪✪✪
SWAT Global Strike Team	Taktik-Shooter	Vivendi	✪✪✪
Destruction Derby Arenas	Action-Rennspiel	Sony	✪✪✪✪
Ghosthunter	Horror-Adventure	Sony	✪✪✪✪
Everquest Online Adventures	Rollenspiel	Sony	✪✪✪✪

Januar 2004

Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
Aquanox 2: Revelation	Action	BigBen	✪✪✪
Arc: Twilight of the Spirits	Rollenspiel	Sony	✪✪✪✪
I-Ninja	Action	Sony	✪✪✪
James Bond 007: Alles oder Nichts	Action	Electronic Arts	✪✪✪✪
MegaMan X7	Action	Capcom	✪✪✪
MX Unleashed	Action-Rennspiel	THQ	✪✪✪
NFL Street	American Football	Electronic Arts	✪✪✪
Savage Skies	Action	BigBen	✪✪
Socom 2: U.S. Navy Seals	Action	Sony	✪✪✪✪✪
Syphon Filter: The Omega Strain	Action	Sony	✪✪✪✪
Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm	Ego-Shooter	Ubisoft	✪✪✪✪✪
Urban Freestyle Soccer	Fußball	Acclaim	✪✪

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

RATCHET & CLANK 2

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2

BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER

CRASH NITRO KART

DIE SIMS BRECHEN AUS

FUSSBALL MANAGER 2004

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

RISE TO HONOUR

GHOSTHUNTER

ARC: TWILIGHT OF THE SPIRITS

JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS

SOCOM 2: U.S. NAVY SEALS

TOM CLANCY'S GHOST RECON: JUNGLE STORM

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

CASTLEVANIA

CY GIRLS

GRAN TURISMO 4

SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE

SPY HUNTER 2

THIS IS FOOTBALL 2004

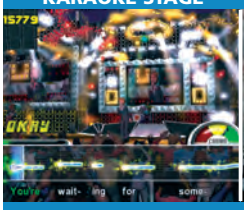
BLACK NINE

FAST & FURIOUS

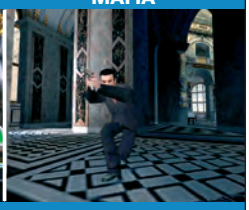
GRADIUS V

HEADHUNTER 2: REDEMPTION

KARAOKE STAGE

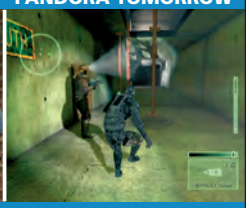


MAFIA



MAX PAYNE 2

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW



Februar 2004

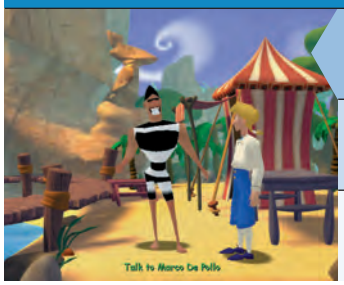
Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
100 Bullets	Action	Acclaim	✪✪✪
Castlevania	Action-Adventure	Konami	✪✪✪✪
Champions of Norrath: Realms of Everquest	Rollenspiel	Ubisoft	✪✪✪
Cy Girls	Action	Konami	✪✪✪
Deadly Skies	Action	Konami	✪✪✪
Frogger's Adventures: The Rescue	Geschicklichkeit	Konami	✪✪
Gran Turismo 4	Rennsimulation	Sony	✪✪✪✪✪
Risiko: Global Domination	Strategie	Atari	✪
Rogue Ops	Action-Adventure	Capcom	✪✪✪
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	✪✪✪
This Is Football 2004	Fußball	Sony	✪✪✪✪
Whiplash	Action-Adventure	Eidos	✪✪✪

2004

Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
Akte X: Resist or Serve	Horror-Adventure	Vivendi	✪✪✪
Altered Beast	Action	Sega	✪✪
Area 51	Action-Adventure	Konami	✪✪✪
Black Nine	Rollenspiel	Vivendi	✪✪✪
Blowout	Action	Vivendi	✪✪
Drake	Action	Vivendi	✪✪
ESPionage	Action-Adventure	Konami	✪✪✪
Fast & Furious	Rennsimulation	Vivendi	✪✪✪
Firefighter F.D. 18	Action-Adventure	Konami	✪✪✪
Forbidden Siren	Horror-Adventure	Sony	✪✪
Gradius V	Shoot'em-Up	Konami	✪✪✪✪
Headhunter 2: Redemption	Action-Adventure	Sega	✪✪✪✪
Karaoke Stage	Musikspiel	Konami	✪✪✪✪
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Adventure	Vivendi	✪✪✪
Mafia	Action	Take 2	✪✪✪✪
Manhunt	Action	Rockstar	✪✪✪✪
Max Payne 2	Action	Rockstar	✪✪✪✪✪
McFarlane's Evil Prophecy	Action	Konami	✪✪✪
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Action-Adventure	Konami	✪✪✪✪✪
NARC	Action-Adventure	Konami	✪✪✪
Onimusha 3	Action-Adventure	Capcom	✪✪✪✪✪
Onimusha: Blade Warriors	Beat'em-Up	Capcom	✪✪✪✪
Red Ninja	Action	Vivendi	✪✪
Resident Evil: Outbreak	Horror-Adventure	Capcom	✪✪✪✪
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Action	Ubisoft	✪✪✪✪✪
Starcraft Ghost	Action	Vivendi	✪✪✪✪✪
The Suffering	Horror-Adventure	Konami	✪✪✪

Alle Top-Hits im Überblick

Abenteuer

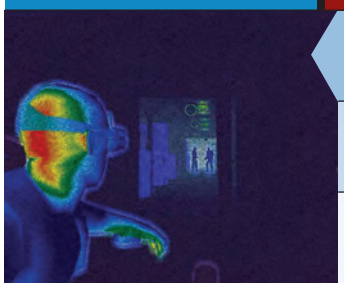


1. **Flucht von Monkey Island**
   Hersteller: Electronic Arts
   Test: 82% in OPM2 9/2001
2. **Shadow of Memories**
   Hersteller: Konami
   Test: 82% in OPM2 5/2001
3. **Prisoner of War**
   Hersteller: Codemasters
   Test: 76% in OPM2 8/2002

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

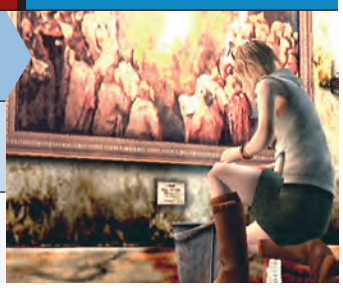
Action-Adventure



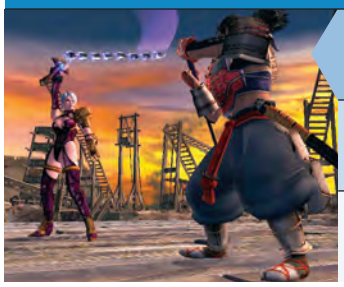
1. **Splinter Cell**
   Hersteller: Ubisoft
   Test: 91% in OPM2 5/2003
2. **MGS 2: Substance**
   Hersteller: Konami
   Test: 90% in OPM2 4/2003
3. **Blood Omen 2**
   Hersteller: Eidos
   Test: 88% in OPM2 5/2002

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. **Dog's Life**
   Hersteller: Sony
   Test: 77% in OPM2 12/2003

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. **Gladius**
   Hersteller: Activision
   Test: 86% in OPM2 12/2003
2. **Theme Park World**
   Hersteller: Electronic Arts
   Test: 84% in OPM2 2/2001
3. **Die Sims**
   Hersteller: Electronic Arts
   Test: 83% in OPM2 2/2003

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 2004**
   Hersteller: Electronic Arts
   Test: 85% in OPM2 12/2003
3. **NBA 2K3**
   Hersteller: Atari
   Test: 82% in OPM2 4/2003

Eishockey

1. **ESPN NHL Hockey**
   Hersteller: Atari
   Test: 89% in OPM2 12/2003
2. **NHL 2004**
   Hersteller: Electronic Arts
   Test: 88% in OPM2 12/2003
3. **NHL Hitz Pro**
   Hersteller: Konami
   Test: 83% in OPM2 12/2003

Fußball

1. **Pro Evolution Soccer 3**
   Hersteller: Konami
   Test: 92% in OPM2 12/2003
2. **TIF – This Is Football 2003**
   Hersteller: Sony
   Test: 85% in OPM2 11/2002
3. **FIFA Football 2004**
   Hersteller: Electronic Arts
   Test: 81% in OPM2 12/2003

Trendsport

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

Sonstige Sportspiele

1. **ESPN NFL Football**
   Hersteller: Atari
   Test: 92% in OPM2 12/2003
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 142 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 durchgehend 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
ATV OFFROAD FURY 2	69	–	78	83	75	–
BIONICLE	39	–	62	56	–	–
BUFFY IM BANN DER DÄMONEN	73	78	79	66	80	2+
DOG'S LIFE	77	80	73	67	77	–
ESPN NFL FOOTBALL	92	–	90	89	–	–
ESPN NHL HOCKEY	89	–	89	89	87	–
FIFA FOOTBALL 2004	81	–	–	86	87	–
FREAKY FLYERS	68	82	76	68	70	–
FREESTYLE METAL X	76	77	80	82	67	–
GLADIATOR	71	–	83	78	75	–
GLADIUS	86	85	85	80	83	–
GREGORY HORROR SHOW	58	–	76	70	–	–
JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH	84	74	69	72	77	–
METAL ARMS: GLITCH IN T. SYSTEM	79	69	–	83	–	–
MY STREET	70	–	–	58	–	–
NBA JAM	73	74	83	81	68	–
NBA LIVE 2004	85	–	84	87	84	–
NHL 2004	88	89	87	90	89	1-
NHL HITZ PRO	83	–	82	86	84	–
PRINCE OF PERSIA	86	–	–	87	86	–
PRO EVOLUTION SOCCER 3	92	–	93	90	92	1
REEL FISHING 3	46	–	55	53	–	–
ROBIN HOOD: DEF. OF THE CROWN	70	79	70	69	–	–
ROLLING	69	–	72	70	–	–
SPACE INVADERS: INV. DAY	21	–	34	64	40	–
SSX 3	90	90	87	87	89	–
SWAT GLOBAL STRIKE TEAM	72	78	83	78	–	–
THE SIMPSONS: HIT & RUN	78	–	77	80	83	–
TIME CRISIS 3	86	82	84	83	82	–
WORMS 3D	63	–	77	70	78	2-
XGRA	67	70	81	75	81	2
XIII	85	91	87	85	84	1-

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	FIFA FOOTBALL 2004	Fußball	EA
2	PRO EVOLUTION SOCCER 3	Fußball	Konami
3	EYETOY: PLAY + KAMERA	Geschicklichkeit	Sony
4	CONFLICT: DESERT STORM 2	Action	Take 2
5	NHL 2004	Eishockey	EA
6	YU-GI-OH! DUELISTS OF THE ROSES	Strategie	Konami
7	JAK 2: RENEGADE	Jump'n'Run	Sony
8	SOUL CALIBUR 2	Beat'em-Up	EA
9	WARHAMMER 40.000: FIRE WARRIOR	Ego-Shooter	THQ
10	FORMEL EINS 2003	Formel1-Rennspiel	Sony

PlayStation2-Platinum*

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

Platz	Titel	Genre	Hersteller
1	FIFA FOOTBALL 2003	Fußball	EA
2	TEKKEN 4	Beat'em-Up	Sony
3	GRAN TURISMO 3: A-SPEC	Rennsimulation	Sony
4	BURNOUT 2	Action-Rennspiel	Acclaim
5	THE GETAWAY	Action	Sony
6	GTA 3	Action	Take 2
7	FINAL FANTASY X	Rollenspiel	Sony
8	DTM RACE DRIVER	Rennsimulation	Codemasters
9	MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	Ego-Shooter	EA
10	CRASH BANDICOOT: ZORN D. CORTEX	Jump'n'Run	Vivendi

Most Wanted – Lesercharts

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

Platz	Titel	Genre	Hersteller	Erscheint
1	GRAN TURISMO 4	Rennsim.	Sony	2004
2	MGS 3: SNAKE EATER	Action	Konami	2004
3	FINAL FANTASY X-2	Rollenspiel	EA	2004
4	BALDUR'S GATE: DA 2	Rollenspiel	Interplay	Dez. 2003
5	DRIVER 3	Rennspiel	Atari	2004
6	LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	Act.-Advent.	Eidos	Feb. 2004
7	KILLZONE	Ego-Shooter	Sony	2004
8	SPLINTER CELL 2	Action	Ubisoft	März 2004
9	RESIDENT EVIL OUTBREAK	Rennspiel	Capcom	2004
10	FINAL FANTASY XI	Rollenspiel	EA	2004

*Die Verkaufs-Charts werden ermittelt von media control

SIE NAHMEN DEINE FREIHEIT...

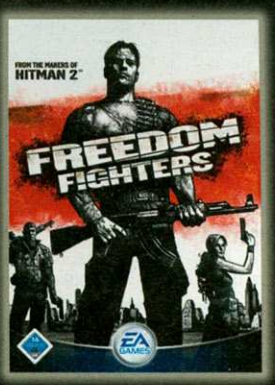
JETZT HOL SIE DIR ZURÜCK!

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 Besetzern befreit. Erkämpfe 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

FROM THE MAKERS OF HITMAN 2™



PC CD-ROM PlayStation.2 XBOX NINTENDO GAMECUBE Io-Interactive™

EA GAMES

Challenge Everything™

www.eapartners.de

© 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.

Der OPM2 Preis-Check

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

OPM2-Preisvergleich

TITEL	USK	AMAZON*	EB-GAMES*	CD-WOW!¹	MEDIAMARKT²	OKAYSOFT*	PRIMALGAMES	SPIELEGROTTE*
ATV Offroad Fury 2	ab 6	29,95	49,85	34,99	35,-	27,90		
Buffy im Bann der Dämonen: Chaos Bleeds	ab 12	49,95	48,85	39,99	45,-	48,50		47,99
Dog's Life	frei	49,95	49,85	46,99	49,-	48,50	49,99	44,99
ESPN NFL Football	frei	49,95	46,85		45,-	44,90	49,99	43,99
ESPN NHL Hockey	frei	49,95	46,85		45,-	44,90	49,99	43,99
FIFA Football 2004	frei	54,85	54,85	46,99	55,-	51,50	55,99	49,99
Freaky Flyers	ab 6	44,99	28,85		39,-	26,90		25,99
Freestyle Metal X	ab 6	27,99	28,85	23,99		26,90		
Gladius	ab 12	54,99	56,85	46,99		51,50	57,99	49,99
Metal Arms: Glitch in the System	ab 12	54,99	49,85	43,99		48,50	54,99	
My Street	frei	59,99	56,85		59,-	55,50	49,99	52,99
NBA Live 2004	frei	57,99	54,85		59,-	51,50	56,99	49,99
NHL 2004	frei	57,99	56,85	46,99	59,-	55,50	55,99	52,99
Prince of Persia: The Sands of Time	ab 12	59,99	56,85	43,99	59,-	57,50	59,99	53,99
Pro Evolution Soccer 3	frei	56,99	56,85	43,99	55,-	54,50	57,99	49,99
SSX 3	frei	57,95	54,85	46,99	55,-	51,50	56,99	49,99
SWAT Global Strike Team	ab 16	53,99	50,85	48,99		48,50	54,99	
The Simpsons: Hit & Run	ab 6	53,99	52,85	43,99	49,-	48,50	49,99	
Time Crisis 3	ab 16	57,95	56,85	46,99		55,50	54,99	52,99
XGRA	ab 12	59,99	49,85	36,99	59,-	51,90	49,99	
XIII	ab 16	54,99	53,85	48,99	55,-	56,90	59,99	51,99
HARDWARE								
Memory Card 8 MB Original	frei	27,99	29,85	-	29,95	27,90	27,99	25,99
Konsole (inkl.EyeToy)	frei	198,-	198,85	-	199,-	199,-		204,99
Controller Original	frei	27,99	29,85	-	29,95	27,90	28,99	26,99

Die drei OPM2-Einkaufstipps des Monats

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
(88%, OPM2 13/2003)

€ 49,99

Preis € 49,99
Anbieter www.spielegrotte.de

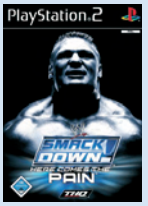
Beschreibung
Erst diese Ausgabe in unserem Testlabor und daher noch fabrikneu: Das neue "Need for Speed"! Bei Spielegrotte.de kostet das Rennspiel nur knappe 50 Euro!

WWE SMACKDOWN! HERE COMES THE PAIN
(83%, OPM2 13/2003)

€ 39,85

Preis € 39,85
Anbieter www.amazon.de

Beschreibung
Die Wrestler aus der WWE-Liga kennen auch in der neuen PS2-Auflage keine Gnade. Technisch einer der besten Wrestling-Titel. Test in dieser Ausgabe!



BOMBERMAN KART
(47%, OPM2 11/2003)

€ 26,90

Preis € 26,90
Anbieter www.okaysoft.de

Beschreibung
Im eigentlich schlechten "Bomberman Kart" steckt das geniale Original "Bomberman" als Bonus drin. Und das ist der bombastischste Spaß seit es Multiplayer-Spiele gibt!

***VERSANDKOSTEN DER INTERNET-ANBIETER**

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

[1]) Nur englische UK-Fassungen, keine deutschen Versionen.
[2]) 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.

Sparen Sie über 50,– €

Portofreie Lieferung

~~54.99~~ **27.50**

054010 4
Der Herr der Ringe - Die Rückkehr des Königs
Ab 16 J.

~~15.99~~ **5.–**

053177 2
Half Life (dt.)
Ab 16 J.

~~25.99~~ **10.–**

054026 0
Metal Gear Solid 2 - Sons of Liberty Platinum Ab 16 J.

~~35.99~~ **16.–**

054082 3
Eye Toy Groove
FSK: frei

~~44.99~~ **18.–**

053748 0
Unlimited Saga
Ab 12 J.

~~54.99~~ **27.50**

054006 2
FIFA 2004
FSK: frei

~~54.99~~ **27.50**

053763 9
Freedom Fighters
Ab 16 J.

~~54.99~~ **27.50**

053779 5
Soul Calibur II
Ab 16 J.

~~54.99~~ **27.50**

054012 0
Harry Potter Quidditch - Weltmeisterschaft Ab 6 J.

~~54.99~~ **27.50**

054008 8
Fußball Manager 2004
FSK: frei

~~55.00~~ **27.50**

053008 9
F1 Career Challenge
FSK: frei

~~57.99~~ **29.–**

053819 9
Conflict Desert Storm 2
Ab 16 J.

~~57.99~~ **29.–**

053710 0
Yu-Gi-Oh! Duellists of the Roses FSK: frei

~~57.99~~ **29.–**

053839 7
Colin McRae Rally 4
FSK: frei

~~59.95~~ **30.–**

052377 9
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft Ab 12 J.

~~59.99~~ **30.–**

054099 7
Legacy of Kain: Defiance
Ab 16 J.

~~59.99~~ **30.–**

054080 7
Jak2 - Renegade
Ab 6 J.

~~59.99~~ **30.–**

053134 3
Dark Chronicle
Ab 12 J.

~~59.99~~ **30.–**

053626 8
Formel Eins 2003
FSK: frei

~~59.99~~ **30.–**

054093 0
Prince of Persia - The Sands of Time Ab 12 J.

~~59.99~~ **30.–**

054003 9
Tony Hawk's Underground
Ab 6 J.

~~59.99~~ **30.–**

054095 5
Beyond Good & Evil
Ab 12 J.

~~59.99~~ **30.–**

054034 4
Terminator 3: Rebellion der Maschinen Ab 16 J.

~~59.99~~ **30.–**

053798 5
Eye Toy & Camera Bundle
FSK: frei

~~79.99~~ **60.–**

053128 5
Socom inkl. Head-Set
Ab 16 J.

Es handelt sich um ein Angebot der RM Buch und Medien Vertrieb GmbH, Ringstr. 16/20, 33378 Rheda-Wiedenbrück.

Ihre Club-Vorteile:

- ✓ **14 Tage unverbindlich testen!**
- ✓ **Die beste Buchauswahl!**
- ✓ **Garantiert günstiger!**
- ✓ **Exklusive Club-Premieren!**
- ✓ **Immer für Sie da!**

Der Club
BERTELSMANN

Coupon abschicken an: Der Club Bertelsmann • 33308 Gütersloh

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

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

Das Club-Kennenlern-Angebot kann ich nur einmal in Anspruch nehmen.

❑ Frau ❑ Herr (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Vorname, Nachname AH 1000105905

Straße, Nr.

PLZ Ort

Geburtsdatum Telefon-Nr. (für Informationen und Rückfragen)

e-mail (für Informationen und Rückfragen)

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

Alle Artikel nur solange Vorrat reicht.

Meine 3 Wunsch-Titel

1	
2	
3	

GRATIS Dieses Taschenset gibt es als Dankeschön fürs Testen! Sie dürfen es auf jeden Fall behalten!

7413

Tests aktuell: Die Übersicht

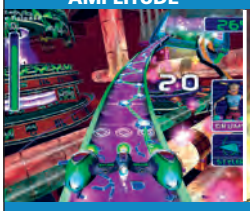
Die 100 aktuellsten Tests

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
3 Engel für Charlie: Volle Power	Beat'em-Up	Ubisoft	12%	10/2003
Aliens vs. Predator: Extinction	Strategie	Electronic Arts	66%	9/2003
Alter Echo	Action	THQ	71%	11/2003
Amplitude	Musikspiel	Sony	80%	10/2003
ATV Offroad Fury 2	Offroad-Rennspiel	THQ	69%	12/2003
Autobahn Raser World Challenge	Action-Rennspiel	Davilex	55%	10/2003
Beach King Stunt Racer	Action-Rennspiel	Koch Media	52%	10/2003
Bionicle	Action-Adventure	Electronic Arts	39%	12/2003
Bomberman Kart	Action-Rennspiel	Konami	47%	11/2003
Breath of Fire: Dragon Quarter	Rollenspiel	Capcom	80%	11/2003
Buffy im Bann der Dämonen: Chaos Bleeds	Action	Vivendi	73%	12/2003
Cel Damage Overdrive	Action-Rennspiel	Play it	64%	7/2003
Chaos Legion	Action	Capcom	78%	10/2003
Clock Tower 3	Horror-Adventure	Capcom	69%	7/2003
Club Football	Fußball	Codemasters	64%	11/2003
Colin McRae Rally 4	**Offroad-Rennspiel**	**Codemasters**	**87%**	**10/2003**
Conflict: Desert Storm 2	Action	Take 2	83%	11/2003
Dancing Stage Megamix	Tanzspiel	Konami	79%	7/2003
Dark Chronicle	**Rollenspiel**	**Sony**	**86%**	**10/2003**
Def Jam Vendetta	**Beat'em-Up**	**Electronic Arts**	**85%**	**7/2003**
Die Hard: Vendetta	Ego-Shooter	Vivendi	53%	7/2003
Disney's Extreme Skate Adventure	Trendsport	Activision	83%	11/2003
Dog's Life	Geschicklichkeit	Sony	77%	12/2003
Dynasty Warriors 4	Action	THQ	68%	8/2003
Enter the Matrix	Action	Atari	77%	7/2003
ESPN NFL Football	**American Football**	**Atari**	**92%**	**12/2003**
ESPN NHL Hockey	**Eishockey**	**Atari**	**89%**	**12/2003**
Evil Dead – A Fistful of Boomstick	Action-Adventure	THQ	57%	7/2003
Evolution Snowboarding	Trendsport	Konami	43%	7/2003
F1 Career Challenge	Formel1-Rennspiel	Electronic Arts	77%	7/2003
Ferkels großes Abenteuer	Adventure	Take 2	73%	9/2003
FIFA Football 2004	Fußball	Electronic Arts	81%	12/2003
Formel Eins 2003	Formel1-Rennspiel	Sony	78%	9/2003
Freaky Flyers	Action-Rennspiel	Konami	68%	12/2003
Freedom Fighters	**Action**	**Electronic Arts**	**88%**	**10/2003**
Freestyle Metal X	Action-Rennspiel	Konami	76%	12/2003
Frogger Beyond	Jump'n'Run	Konami	60%	8/2003
Futurama	Action	Take 2	70%	9/2003
Galerians: Ash	Action-Adventure	Big Ben	64%	7/2003
Galidor: Defenders of the Outer Dimension	Jump'n'Run	Electronic Arts	32%	10/2003
Ghost Vibration	Action	Atari	22%	8/2003
Gladiator – Schwert der Rache	Action-Adventure	Acclaim	71%	12/2003
Gladius	**Strategie**	**Activision**	**86%**	**12/2003**
Gregory Horror Show – Soul Collector	Action-Adventure	Capcom	58%	12/2003
Hardware Online Arena	Action	Sony	78%	10/2003
Hulk	Action	Vivendi	68%	8/2003
Hunter: The Reckoning Wayward	Action	Vivendi	76%	10/2003
Indiana Jones: Die Legende der Kaisergruft	Action-Adventure	Electronic Arts	72%	9/2003
IndyCar Series	Rennsimulation	Codemasters	78%	7/2003
Inspektor Gadget	Jump'n'Run	Big Ben	45%	8/2003
Jak 2: Renegade	**Jump'n'Run**	**Sony**	**89%**	**11/2003**
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Ego-Shooter	Vivendi	84%	12/2003
Mace Griffin: Bounty Hunter	Ego-Shooter	THQ	74%	9/2003
Madden NFL 2004	**American Football**	**Electronic Arts**	**91%**	**10/2003**
Metal Arms: Glitch in the System	Shoot'em-Up	Vivendi	79%	12/2003
My Street	Geschicklichkeit	Sony	70%	12/2003
NBA Jam	Basketball	Acclaim	73%	12/2003

3 ENGEL FÜR CHARLIE: VOLLE POWER

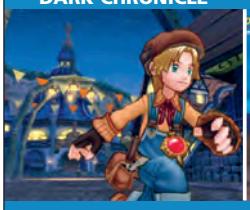
ALTER ECHO

AMPLITUDE



BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER

DARK CHRONICLE



DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE

ENTER THE MATRIX

ESPN NFL FOOTBALL

FIFA FOOTBALL 2004

FREEDOM FIGHTERS

GLADIUS

JAK II: RENEGADE

MADDEN NFL 2004

METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM

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

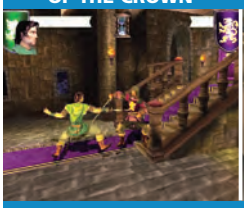
NBA LIVE 2004

NHL 2004

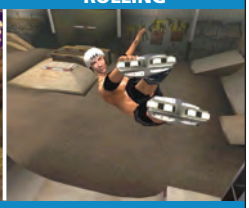
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

PRO EVOLUTION SOCCER 3

DEFENDER OF THE CROWN



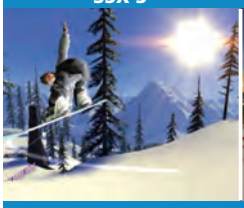
ROLLING



SPACE INVADERS: INVASION DAY

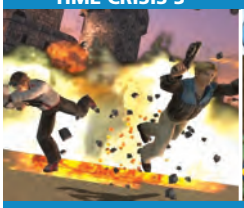
SPLASHDOWN 2: RIDES GONE WILD

SSX 3



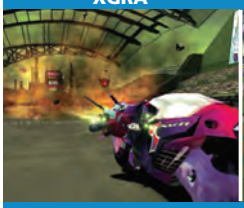
THE SIMPSONS: HIT & RUN

TIME CRISIS 3



WORMS 3D

XGRA



RATCHET & CLANK

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
NBA Live 2004	**Basketball**	**Electronic Arts**	**85%** ✪	**12/2003**
Next Generation Tennis 2003	Tennis	Wanadoo	55%	7/2003
NHL 2004	**Eishockey**	**Electronic Arts**	**88%** ✪	**12/2003**
NHL Hitz Pro	Eishockey	Konami	83%	12/2003
Prince of Persia: The Sands of Time	**Action-Adventure**	**Ubisoft**	**86%** ✪	**12/2003**
Pro Beach Soccer	Fußball	Wanadoo	48%	10/2003
Pro Evolution Soccer 3	**Fußball**	**Konami**	**92%** ✪	**12/2003**
Reel Fishing 3	Geschicklichkeit	Natsume	46%	12/2003
Resident Evil Dead Aim	Shoot'em-Up	Capcom	78%	7/2003
Robin Hood: Defender of the Crown	Strategie	Capcom	70%	12/2003
Rolling	Trendsport	Take 2	69%	12/2003
RTX Red Rock	Action-Adventure	Electronic Arts	67%	9/2003
Run Like Hell	Action-Adventure	Avalon	69%	10/2003
Shrek Super Party	Geschicklichkeit	TDK	65%	7/2003
SOCOM: U.S. Navy Seals	**Action**	**Sony**	**86%** ✪	**7/2003**
Soul Calibur 2	**Beat'em-Up**	**Electronic Arts**	**92%** ✪	**11/2003**
Space Invaders: Invasion Day	Shoot'em-Up	Sammy	21%	12/2003
Speed Kings	Action-Rennspiel	Acclaim	65%	9/2003
Splashdown 2: Rides gone wild	Action-Rennspiel	THQ	84%	11/2003
SSX 3	**Trendsport**	**Electronic Arts**	**90%** ✪	**12/2003**
Starsky & Hutch	Action	Vivendi	72%	8/2003
Summer Heat Beachvolleyball	Volleyball	Acclaim	76%	9/2003
SWAT Global Strike Team	Taktik-Shooter	Vivendi	72%	12/2003
SX Superstar	Offroad-Rennspiel	Acclaim	70%	9/2003
The Great Escape – Gesprengte Ketten	Action-Adventure	Take 2	60%	10/2003
The King of Route 66	Action-Rennspiel	Sega	72%	11/2003
The Simpsons: Hit & Run	Action-Rennspiel	Vivendi	78%	12/2003
Tiger Woods PGA Tour 2004	**Golf**	**Electronic Arts**	**85%** ✪	**11/2003**
Time Crisis 3	**Lightgun-Shooter**	**Sony**	**86%** ✪	**12/2003**
Tomb Raider: The Angel of Darkness	Action-Adventure	Eidos	82%	8/2003
Tour de France: Centenary Edition	Radrennsport	Konami	22%	8/2003
Tribes: Aerial Assault	Ego-Shooter	Vivendi	65%	7/2003
Twisted Metal: Black Online	Action-Rennspiel	Sony	81%	9/2003
Virtua Fighter 4 Evolution	**Beat'em-Up**	**Atari**	**91%** ✪	**9/2003**
Wakeboarding Unleashed	Trendsport	Activision	76%	7/2003
Warhammer 40.000: Fire Warrior	**Ego-Shooter**	**THQ**	**86%** ✪	**11/2003**
World Championship Snooker 2003	Billard	Codemasters	67%	11/2003
World Racing	Rennsimulation	TDK	68%	10/2003
Worms 3D	Strategie	Atari	63%	12/2003
XGRA	Action-Rennspiel	Acclaim	67%	12/2003
XIII	**Ego-Shooter**	**Ubisoft**	**85%** ✪	**12/2003**
Yu-Gi-Oh! Duelists of the Roses	Strategie	Konami	54%	11/2003
Zone of the Enders: The 2nd Runner	**Action**	**Konami**	**86%** ✪	**10/2003**

Platinum-Testübersicht

Hits zum halben Preis

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Action	Electronic Arts	83%	12/2002
FIFA Football 2003	Fußball	Electronic Arts	80%	12/2002
James Bond: Nightfire	**Ego-Shooter**	**Electronic Arts**	**86%** ✪	**1/2003**
Kingdom Hearts	**Rollenspiel**	**Sony**	**86%** ✪	**12/2002**
Pro Evolution Soccer 2	**Fußball**	**Konami**	**91%** ✪	**12/2002**
Ratchet & Clank	**Jump'n'Run**	**Sony**	**93%** ✪	**12/2002**
The Getaway	Action	Sony	75%	2/2003
TIF – This Is Football 2003	**Fußball**	**Sony**	**85%** ✪	**11/2002**
Tony Hawk's Pro Skater 4	**Trendsport**	**Activision**	**90%** ✪	**1/2003**
WRC 2 Extreme	Offroad-Rennspiel	Sony	81%	1/2003

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Premiere: Erstmals konnten wir Spezialagent Sam Fisher live bei seinem zweiten Einsatz begleiten. Die hohen Erwartungen wurden nicht enttäuscht!

Zwei gegen einen: Aufgrund der starken Bewaffnung der Söldner müssen die Spione im Team agieren und sich gegenseitig helfen. Hier ist den Agenten gerade etwas ins Netz gegangen.

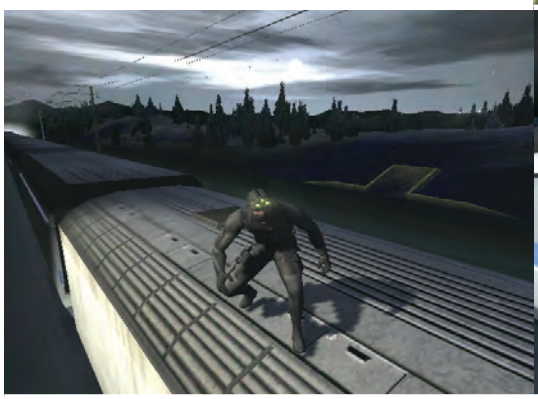
Ohne großes Trara lud Ubisoft Mitte Oktober zu einem kurzen Trip nach Paris ein, um dort die heiß ersehnte Fortsetzung des brillanten Spionage-Abenteuers "Splinter Cell" zu präsentieren. In einem kleinen Hotelzimmer demonstrierten einige Mitglieder des französischen Entwicklungsteams eine frühe Vorabversion für PS2 und Xbox.

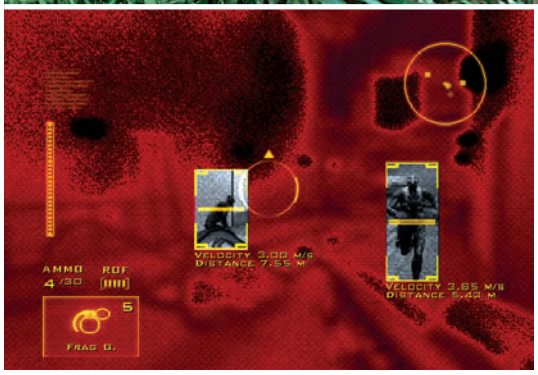
Die größte Überraschung war wohl der Vierspieler-Modus, der sowohl im lokalen Netzwerk, als auch online spielbar sein wird. Es gab zwar schon im Vorfeld Ankündigungen dazu, doch wie "Splinter Cell" zu viert funktionieren soll, konnte man sich nur schwer vorstellen. Jetzt, da die Geheimhaltung zumindest teilweise aufgehoben wurde, wissen wir mehr. Lest unseren ersten Tatsachenbericht aus der Akte "Pandora Tomorrow".

Still und leise

Sam Fisher arbeitet allein – das steht fest. Und das soll sich auch nicht ändern. Deswegen wurden extra für den Online-Modus, in dem zwei Teams gegeneinander antreten, neue Charaktere mit aufeinander abgestimmten Fähigkeiten entworfen. Die Spione gehören zu der geheimen NSA-Abteilung "Shadow Net". Sie sind ebenso wie Fisher mit einem schwarzen Stealth-Anzug bekleidet und haben ein Nachtsichtgerät mit Wärmebildmodus und fünf grün leuchtenden Objektiven auf dem Kopf.

Dank ihrer athletischen Fähigkeiten gibt es für die "Spinnenmenschen" keine Hindernisse: Sie klettern an Rohren und Zäunen, hangeln an Kanten, rutschen an Seilen, überspringen Abgründe und schleichen in geduckter Haltung leise durch die Dunkelheit. Doch die lautlosen Schatten haben zusätzlich ein paar neue Moves auf Lager: Mit den Beinen hängen sie sich an ein Rohr und zielen kopfüber mit der Pistole auf den Gegner. Wenn sie unter Beschuss geraten, machen sie einen Satz nach vorne und rollen sich anschließend ab, um möglichst schnell in Deckung zu gehen. Höhere Kanten oder Vorsprünge erreichen sie, indem sie – ähnlich wie der Prinz von Persien – mit Anlauf zwei Schritte die Wand hinauflaufen. Und sie beherrschen einen neuen Split-Jump, bei dem sie sich nicht mehr zwangsläufig im Spagat zwischen zwei Wände klemmen müssen, sondern jetzt auch ein Bein anwinkeln können. Dadurch findet dieser Move nun auch in engeren Nischen und Korridoren Anwendung.



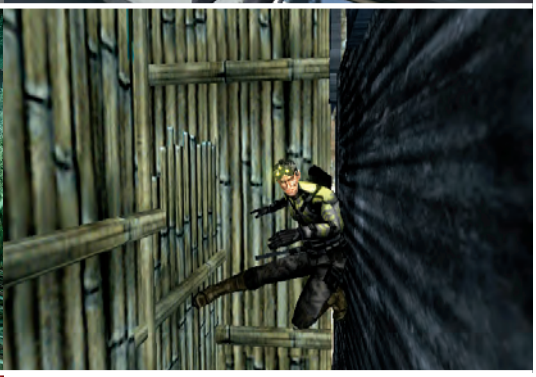


Der Motiontracker der Söldner macht Bewegungen sofort sichtbar.

Lebenswichtige Technik

Die Ausrüstung der Spione ist ebenfalls üppiger als die von Sam im ersten Teil. Ihr handliches Gewehr verschießt diverse Projektile, die zur Überwältigung oder Ablenkung von Gegnern dienen. Der Elektroschocker verteilt Stromstöße, die ferngesteuerte Sticky Camera dient als drittes Auge und der Noise Emitter lockt Wachen mit Geräuschen auf die falsche Fährte.

Neuerdings verfügt das Gewehr über ein Laservisier, das zwar die Treffsicherheit verbessert, aber dafür auch schneller auffällt. Ihr entscheidet, ob ihr es benutzt oder nicht. Werden die Spione entdeckt, werfen sie beim Rückzug Blend- oder Rauchgranaten, um die Verfolger abzuschütteln.



Der neue "Half Split Jump" findet öfter Verwendung als der alte Spagatsprung.

Schwierige Situation: Zwei Söldner haben einen Spion in der Mangel. Dessen Partner beobachtet die Lage und wartet auf den richtigen Moment, um einzugreifen.

Das coolste Gerät der Agenten ist jedoch ein Hightech-Fernglas mit Lasermikrofon. Richtet ihr es auf einen Kontrahenten, könnt ihr die Unterhaltung abhören, die er gerade per Headset mit seinem Partner führt. So erfahrt ihr, was das gegnerische Team plant.

Aus der Sicht des Jägers

Die Mitglieder des gegnerischen Teams sind Söldner der Private Military Corporation und sollen die Spione von der Erfüllung ihrer Missionen abhalten. Sie verfügen zwar nicht annähernd über die Wendigkeit der Spione, sind dafür aber viel besser bewaffnet. Ihr Gewehr besitzt eine Schnellfeuerautomatik, einen Scharfschützenmodus und einen Granatwerfer. Da die Jagd nach Eindringlingen ihre Hauptaufgabe ist und sie nicht klettern können, steuert ihr sie nicht aus der Verfolgersicht, sondern aus der Egoperspektive. Eine brillante Idee: Ihr könnt so zwar viel besser zielen und euch sicherer bewegen, doch dafür ist euer Sichtfeld kleiner. Deswegen können versteckte Spione euch vielleicht eher aus dem Hinterhalt überraschen. Extreme Wachsamkeit ist gefordert, wenn ihr überleben wollt.

Zusätzlich sind die Söldner mit elektronischen Sicht- und Ortungsgeräten ausgestattet. Der Akustik-Sensor macht euch durch Richtungspfeile auf Geräuschquellen aufmerksam. Mit dem Motiontracker, einem speziellen Modus des Sichtgeräts, werden Bewegungen blitzschnell erfasst und in der roten Matrix auffällig dargestellt. Und die Electromagnetic-View macht aktive Stromquellen sichtbar. Benutzt ein Spion seine elektronischen Hilfsmittel, erscheint er als weißer Schimmer auf blauem Grund. Der Mehrspieler-Modus ist bestens durchdacht und verspricht viele nervenaufreibende Spielstunden – sei es online oder im heimischen Netzwerk.

Neue Einsatzgebiete

Wer weder Online-Anbindung hat, noch mehrere Xboxen nebst Freunden an den Start bekommt, freut sich auf den Einspieler-Modus. Zwei Missionen wurden auf der Präsentation vorgeführt. Die erste stammte von der PS2-Version. Sam hat seinen schwarzen Dress gegen einen braun-grünen Anzug getauscht und schleicht bei Nacht durch das hohe Gras des indonesischen Dschungels. Sein Ziel: Ein Terroristenlager. Mithilfe des Nachtsichtgeräts und des Scharfschützengewehrs schaltet er die Wachen aus sicherer Entfernung aus.

Anschließend erklimmt er das Dach der ersten Hütte, um von hier aus die Lage zu peilen. Viel mehr wurde nicht gezeigt, aber immerhin konnten wir uns von der grafischen Qualität ein Bild machen. Pflanzen neigen sich leicht zur Seite, wenn Sam sie berührt, dichte Nebelschwaden liegen auf den Feldern und das kalte Mondlicht lässt die Umgebung blassblau erscheinen.

Die zweite Mission wurde auf der Xbox vorgespielt: Ihr seht Sam zunächst auf dem Dach eines fahrenden Zuges, dann klettert er durch eine Luke in den Gepäckwagen. Er muss eine Truppe von Terroristen ausschalten, bevor sie zuschlagen. Noch haben sich die Gangster nicht zu erkennen gegeben. Um in die vorderen Waggons zu gelangen, wo sich die Passagiere aufhalten, könnt ihr nun zwischen drei Wegen wählen: Entweder geht ihr über das Dach, oder ihr klettert an einem Rohr unter dem Zug entlang, oder ihr hangelt euch außen an den Fenstern vorbei. Wählt ihr den dritten Weg, müsst ihr immer dann an einem Fenster vorbei hangeln, wenn der Zug gerade nicht an einer Lichtquelle der Streckenbeleuchtung vorbeifährt. Andernfalls würde euer Schatten ins Innere geworfen und ihr würdet entdeckt.

In dieser Mission wird deutlich, dass nun verstärkt auf flexible Lösungswege und einen non-linearen Spielverlauf Wert gelegt wurde. Wir hoffen, in den nächsten Ausgaben mehr über die übrigen Missionen zu erfahren. Bis dahin schließt sich die Akte "Pandora Tomorrow" wieder.

➲ CARSTEN GRAUEL

PS2 Vorschau

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action-Adventure
ALTER	ab 16
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Ubisoft
ERSCHEINT	März 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	70 %
TENDENZ	5/5

Neben neuen Missionen und noch schönerer Grafik überzeugt vor allem der geniale Online-Modus.

Deutschland sucht den Superstar

Mit dem offiziellen Spiel zur Show könnt ihr eure Bühnenreife testen. Schafft ihr es von den Castings bis ins Finale?

Deutschland sucht den Superstar: © RTL Television 2003, vermarktet durch RTL Enterprises GmbH, 19 TV Limited und Fremantlemedia Operations BV, 2003.
© GRUNDY Light Entertainment GmbH 2003.

Mit vielen Outfit-Optionen verändert ihr das Aussehen eures Superstars.

Aus vier Richtungen bewegen sich die Tastensymbole auf den Mittelpunkt des Kreuzes zu. Je genauer ihr die Symbole trefft, desto schöner singt euer Möchtegern-Superstar.

Bisher konntet ihr nur vom Sessel aus am Talentwettbewerb teilhaben, doch jetzt dürft ihr selbst zeigen, was ihr auf dem Kasten habt. Erwartet aber nicht, dass mit dem Spiel aus eurer PS2 eine voll funktionstüchtige Karaoke-Maschine mit Mikrofon-Unterstützung und Tonlagen-Analysator wird. Wie im Genre der Musikspiele üblich, handelt es sich hier um einen spaßigen Reaktionstest: Aus allen vier Himmelsrichtungen fliegen die vier Symbole des PS2-Controllers auf einen Punkt in der Mitte zu. Die Quadrate kommen von rechts, die Kreise von links, Dreiecke von oben und die X kommen von unten.

Ihr müsst sie rechtzeitig mit den entsprechenden Tasten "wegdrücken". Ab und zu erscheinen zwei gleiche, aufeinanderfolgende Symbole, die verbunden sind. Das bedeutet, dass ihr die Taste so lange gedrückt halten müsst, bis die Strecke durchgelaufen ist. Wenn zwei verschiedene Symbole eine Leuchtspur hinter sich herziehen und kurz vor dem "Treffpunkt" mit einer diagonalen Linie verbunden werden, beispielsweise ein Quadrat und ein Dreieck, müsst ihr die beiden Tasten gleichzeitig drücken.

Dadurch wird die anfangs simpel erscheinende Controller-Folter zur echten Herausforderung. Drei Schwierigkeitsgrade sorgen dafür, dass Anfänger einen schnellen Einstieg finden und Könnern nicht so schnell langweilig wird.

Triff' die Töne

"Und was hat das Ganze jetzt mit ‚Deutschland sucht den Superstar' zu tun?", werdet ihr fragen. Nun, natürlich wurde die lustige Tastendrückerei entsprechend verpackt und mit den wichtigsten Elementen der Show versehen.

Zu Beginn des Wettbewerbs-Modus' erstellt ihr mithilfe zahlreicher Optionen einen weiblichen oder männlichen Casting-Kandidaten. Ihr dürft unter anderem Hautfarbe, Frisur und Kleidung verändern und sogar zwischen drei verschiedenen Stimmen wählen. Gleich darauf geht es mit mehreren Theaterrunden los, bei denen drei Juroren eure Darbietung bewerten. Gehen euch zu viele Symbole durch die Lappen, trifft euer Charakter den Ton nicht richtig, singt schief oder verpasst Einsätze. In der Endbewertung seht ihr dann, wie gut oder wie schlecht ihr die Symbole getroffen habt. Ob es reicht, um in die Show zu kommen?

Einige zusätzliche Spielmodi runden das "DSDS"-Fanpaket ab. Im Übungs-Modus habt ihr freie Auswahl aus allen Liedern und trainiert diese bis zum Umfallen. Die Songliste umfasst 37 Stücke, darunter populäre Hits von Britney Spears, Kylie Minogue, Madonna oder Robbie Williams. Wollt ihr die Musik einfach nur anhören, benutzt ihr die Jukebox. Und wer gerne mitsingt, geht in den Karaoke-Modus, in dem der Text ein- und die Stimme ausgeblendet wird. Im Mehrspieler-Modus schließlich messt ihr euch abwechselnd mit Freunden.

➲ **CARSTEN GRAUEL**

PS2 Vorschau

DEUTSCHLAND SUCHT DEN SUPERSTAR	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Geschicklichkeit
ALTER	frei
HERSTELLER	Codemasters
ENTWICKLER	Hothouse Creations
ERSCHEINT	1. Dezember 2003
PREIS	ca. 40 Euro
FERTIGSTELLUNG	90 %
TENDENZ	3/5

Ordentlich präsentierte Adaption der TV-Show mit knapp 40 Chartbreakern und Comic-Look.

An dieser Stelle
hat mir Eva gezeigt,
wie es richtig geht.

Copyright © 2003 Nokia. Alle Rechte vorbehalten. Nokia und N-Gage sind eingetragene Marken der Nokia Corporation. Änderungen vorbehalten.

gramm

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

Video Demo im nächsten Heft

Mission Impossible: Operation Surma

In der Spitzen-Riege der Videospiel-Agenten wird es eng: Erstmals schleicht auch "Mission Impossible"-Held Ethan Hunt auf der PlayStation2.

In dieser düsteren Stadt belauschen wir eine verdächtige Person namens Sophia.

Die verletzte Agentin rechts im Bild müssen wir mit unserer Waffe vor nachrückenden Widersachern beschützen, damit sie lebend den rettenden Hubschrauber erreicht.

Film-Lizenzen sind bares Geld wert – das haben die Bosse der großen Hollywood-Studios längst kapiert. Wir erinnern uns: Atari hatte erst vor kurzem 50 Millionen US-Dollar für die Lizenz zum Action-Spiel "Enter the Matrix" abgedrückt. Anscheinend mit großem kommerziellen Erfolg, denn jetzt erscheint von Atari ein weiterer Titel mit bekanntem Namen. Die Lizenz zu "Mission Impossible: Operation Surma" kommt diesmal von Paramount – programmiert wird das Agenten-Abenteuer von Paradigm Entertainment ("Spyhunter").

Scheuer Hollywood-Star

Im Gegensatz zu den Schauspielern von "Enter the Matrix" zeigte sich Ethan-Hunt-Darsteller "Tom Cruise" offenbar wenig begeistert von der Idee, der Hauptfigur von "Operation Surma" sein Antlitz zu leihen. Daher steuert ihr eine fiktive Figur durch die spannenden Agenten-Missionen. Diese hangelt sich über Metalldetektoren und Säure-Becken hinweg, fotografiert Wissenschaftler oder betätigt mit dem Körper eines bewusstlosen Forschers einen Handflächenscanner. Bei weiteren Geschicklichkeitsaufgaben muss der Elite-Agent bewegliche Laserbarrieren überwinden, Schalttafeln hacken oder Speicherbänder innerhalb eines Zeitlimits auslesen. Highlight der uns vorliegenden Preview-Version: Wir schleichen einer verdächtigen Person durch eine mit Wachen gespickte Stadt hinterher und hören deren Gespräche mit unserem Richtmikrofon ab.

Vertraute Spiel-Elemente

Verblüffend vertraut war uns die Steuerung des Hauptcharakters: Laufen, Hangeln, Klettern und Schießen – all das kennen wir in absolut identischer Form vom Klassen-Primus "Splinter Cell". Wenn ihr euch in finsteren Ecken versteckt, wird auch hier eingeblendet, ob euer Held von den Wachen gesehen werden kann, oder nicht. Auch wenn an dieser Stelle offenbar dreist geklaut wurde, wollen wir das nicht gleich verteufeln. Gemäß dem Grundsatz "besser gut geklaut als schlecht erfunden" spielt sich "Mission Impossible: Operation Surma" nämlich ganz ordentlich.

Ein weniger gutes Händchen beweisen die Programmierer allerdings bei der grafischen Gestaltung der Spielwelten. Nur selten kommt hier das geniale "Splinter Cell"-Feeling auf, dessen exzellente Licht- und Schatten-Effekte vermissen wir bei "Operation Surma" ebenfalls. Hinzu kommen triste Außenareale, die in dieser Preview-Version noch recht stark ruckelten. Leider war die Künstliche Intelligenz der Gegner in der uns vorliegenden Version auch noch nicht integriert, so dass uns ein vorläufiges Fazit recht schwer fällt. Eines erscheint zumindest sicher: Wer so dreist von den Besten klaut, darf auch den direkten Vergleich nicht scheuen. Und gegenüber "Splinter Cell" zieht "Mission Impossible: Operation Surma" (noch) deutlich den Kürzeren. ➲ **MARKUS HÄBERLEIN**

PS2 Vorschau

MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action-Adventure
ALTER	ab 12
HERSTELLER	Atari
ENTWICKLER	Paradigm Entertainm.
ERSCHEINT	4. Dezember 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	90 %
TENDENZ	3/5

Agenten-Abenteuer mit Potenzial – viele kleine Mängel müssen aber noch ausgebügelt werden.

Im Jahr 1912 entdeckt Wilfried M. Voynich ein mysteriöses verschlüsseltes Buch.
Mehr als 90 Jahre später gelingt es endlich, die Worte zu entziffern.

BAPHOMETS FLUCH
DER SCHLAFENDE DRACHE

Das Abenteuer beginnt, wenn das Geheimnis gelüftet ist.

www.baphometsfluch3.de

Für geheimnisvolle Infos und mysteriöse Gewinne: SMS* mit Keyword "BAPHOMET" an 82005.

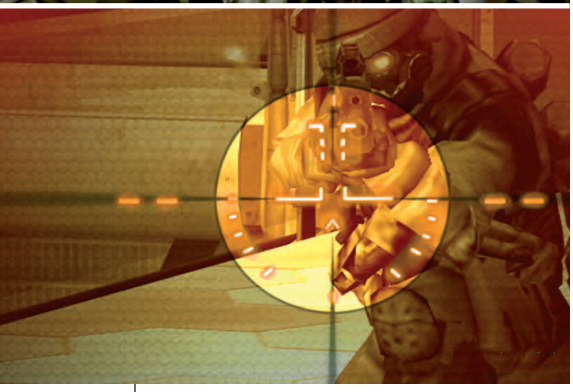
November 2003

PlayStation 2

© 2003 Revolution Software Limited. ™ Broken Sword is a registered trademark of Revolution Software Limited. ™ Broken Sword – The Sleeping Dragon is a trademark of Revolution Software Limited. Used under license. Renderware is a registered trademark of Canon Inc. Portions of this software are Copyright 1998-2002 Criterion Software Ltd. and its Licensors. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. *EUR 0,49 pro SMS

Killzone

Tödliche Gegner und eine brutal gute Grafik: Sonys überwältigender Action-Kracher überzeugt auf ganzer Linie.



Zielen wir mit dem Scharfschützengewehr, läuft das Geschehen in Zeitlupe ab.

Mitten im unwegsamen Dschungel-Gelände stoßen wir auf eine Panzereinheit.

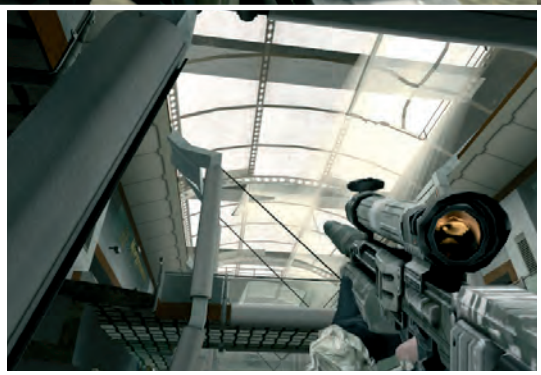
Wenn ein PS2-Spiel bereits in Online-Shops vorbestellt werden kann, obwohl es der Hersteller noch nicht einmal angekündigt hat, und wenn es bereits nach kurzer Zeit in die Top-100 der Vorbestell-Hits rückt, wird man als Videospiel-Fan schon mal hellhörig. Eben so geschehen mit dem Ego-Shooter "Killzone". Obwohl es weder Bilder noch eine offizielle Ankündigung von Sony gab, wurde der düstere Action-Titel durch diverse Internet-Gerüchte recht schnell als überragender "Halo"-Killer gehandelt – und das, obwohl eigentlich noch niemand eine spielbare Szene gesehen hatte.

Um diesen Hype endlich auf Tatsachen-Füße zu stellen, hat uns Sony nach Holland eingeladen. Direkt im Stadtzentrum von Amsterdam, zwischen Grachten und den berühmten Kaffeehäusern, liegt das Studio der "Killzone"-Entwickler Guerrilla. Vor Ort durften wir nicht nur eine fortgeschrittene Version des Shooter-Hits begutachten, sondern uns auch selbst durch vier abwechslungsreiche Levels hindurch ballern.

Bevor wir aber weiter von den genialen spielerischen Details schwärmen, möchten wir die Fähigkeiten der Grafik-Technologie von "Killzone" hervorheben. Völlig verblüfft registrierten wir, dass der Taktik-Shooter in Bewegung genauso genial aussieht wie auf den Bildern. Die wenig farbige Kulisse erzeugt mit diversen Filter-Effekten einen beklemmend surrealen Look, wie wir ihn noch bei keinem anderen PS2-Spiel überzeugender gesehen haben. Erstaunlich sind auch die Umgebungen: Selten gab es derart realistische Fels-Formationen oder Landschaftsverläufe zu bestaunen. Sogar die Vegetation wirkt wie natürlich gewachsen. Streift ihr durch hohes Gras und Schilf hindurch, wird euer Sichtwinkel eingeschränkt.

Nahezu perfekte Grafik

Apropos Sichtwinkel: Im gezeigten Außen-Level hat realistischer Nebel die Sichtweite auf gut fünfzig Meter beschränkt. Dieser ist aber nur atmosphärischer Natur und wird nicht generiert, um Hardware-Ressourcen zu schonen – bei allen Innen- und Stadt-Welten könnt ihr trotzdem ganze Häuserblocks überblicken. Diese sind ebenso beeindruckend wie die riesigen Außenareale. In den gefliesten Gängen riesiger Einkaufszentren entzückten Oberflächen-Spiegelungen unser Auge. Ebenso gibt es auf Scherben oder in der Pfütze eines umgestoßenen Wasserspenders diverse Reflexionen.



Mit dem Gewehr lässt sich sogar das Glasdach des Einkaufszentrums zerschießen.

Großes Lob an dieser Stelle auch für das Waffen-Design. Die Spiele-Entwickler haben keine unrealistischen Zukunfts-Ballermänner erfunden, sondern einfach bereits existierende Schießeisen überaus detailverliebt modifiziert. Einem Granatwerfer spendierte man beispielsweise eine neue Zielvorrichtung, während ein futuristisches Scharfschützengewehr sogar das im Visier gezeigte Geschehen verlangsamt, so dass ihr damit noch präziser zielen könnt.

Ein wirklich nützliches Feature haben sich die Programmierer für die Handgranaten einfallen lassen. Sobald der Splint aus dem Sprengkörper gezogen ist, zeigen kleine Lichter, wann die Granate explodiert. Zur Handlung von "Killzone" gibt es seit unse-

Rüstung, Gürtel und Sonnenbrille: Derart detailliert sind alle Figuren ausgestattet.

Aus heiterem Himmel bricht dieses Landungsschiff durch das Dach einer Lagerhalle. Während unser Team-Kamerad schon in Deckung geht, seilt sich eine Truppe der gefährlichen Gegner ab.

rem Artikel im OPM2 10/2003 leider nichts Neues zu berichten. Kommen wir deshalb direkt zum durchdachten Spielablauf: Wie in unserem Preview angekündigt, muss vor jedem Einsatz einer von vier Team-Charakteren ausgewählt werden. Je nachdem, für welche Figur man sich entscheidet, gibt es zum Beispiel spezielle Schleich-Fähigkeiten oder besonders starke Waffen.

Die Steuerung der drei weiteren Kameraden übernimmt der Computer – hier heißt das Zauberwort "Künstliche Intelligenz". Geschickt folgen die Kameraden durch unwegsames Terrain und stehen euch selbst bei hektischen Schusswechseln nie im Weg. Die endgültige Gegner-Intelligenz war noch nicht integriert, wir konnten die überaus geschickt agierenden Unholde anhand eines Demo-Levels jedoch schon bei diversen Schusswechseln beobachten.

Echtes Ego-Erlebnis

Genial neu sind im Ego-Shooter-Genre die aufwändigen Animationen der Hauptfigur. Liegt beispielsweise ein Baumstamm im Weg, springt der Held nicht mühelos drüber weg wie bei Häschen hüpf. Damit das Ego-Erlebnis in jeder Hinsicht realistisch bleibt, steckt er zuerst seine Waffe weg, stützt sich dann mit einer Hand auf den Stamm und schwingt sich schließlich mit den Beinen seitlich darüber. Gleiches gilt, wenn er mit bloßen Händen ein Seil hinaufklettert. Beeindruckt hat uns auch das von Guerrilla entwickelte Physik-Modell. Schießt ihr auf Kisten, fliegen diese durch die Wucht des Einschlags davon. Ballert ihr beispielsweise auf einen Wasserspender, verhält sich dieser ähnlich authentisch. Zuerst wackelt der durchsichtige Plastik-Tank, dann fliegt das ganze Gefäß um und rollt zur Seite.

Einfach genial!

Vielleicht habt ihr es bemerkt – wir waren wirklich begeistert von "Killzone". Die brillante Grafik-Kulisse, die überwältigende Atmosphäre und die vielen neuen Ideen – alles das wird gerade von den begabten Holländern zu einem richtig brachialguten Ego-Shooter zusammengeschmiedet. Spätestens im Sommer 2004 rechnen wir mit einer fortgeschrittenen Preview-Version.

➲ **MARKUS HÄBERLEIN**

PS2 Vorschau

KILLZONE	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Ego-Shooter
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Sony
ENTWICKLER	Guerrilla
ERSCHEINT	Sommer 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	60 %
TENDENZ	5/5

Technisch überragender Ego-Shooter: Aber auch die anderen Spiel-Komponenten können überzeugen.

Genialer Missions-Alltag

Als "Killzone"-Soldat erlebt ihr eine Menge nervenaufreibender Missionen.

Die Lagerhalle:
Bei einem Schusswechsel in einer riesigen Lagerhalle fliegt ohne Vorwarnung ein Landungsschiff durch eine Öffnung im Dach und unzählige Gegner seilen sich aus dem fliegenden Ungetüm ab. Nur wenn ihr euch mit euren Mannen eine schützende Deckung sucht, habt ihr eine reelle Chance.

Das Einkaufszentrum:
Ähnlich verhält sich die Situation in einem verlassenen Einkaufszentrum. Urplötzlich wimmelt es auf jeder Etage nur so von gegnerischen Soldaten, die ihr mit eurem Scharfschützengewehr erledigen müsst.

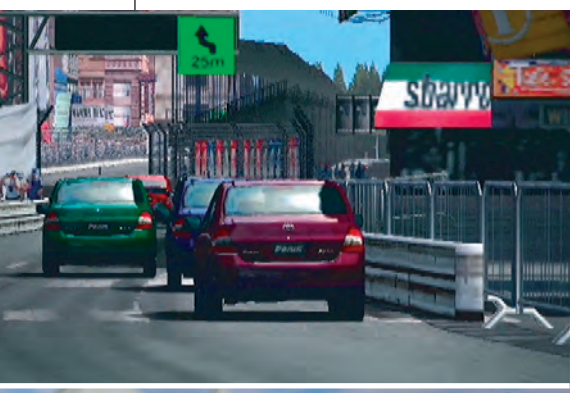
Der Dschungel:
Während ihr euch einen Flusslauf entlang kämpft, spritzen eure Granaten riesige Wasserfontänen in die Luft und im hohen Ufergras lauern euch aggressive Widersacher auf.

Das Labor:
Ihr ballert euch den Weg durch einen riesigen Labor-Komplex. Hier deuten sich bereits erste Rätsel an. Um eine Tür öffnen zu können, müsst ihr erst in der Kabine des Pförtners eine Schlüsselkarte bergen – nicht gerade anspruchsvoll, aber besser als nichts.

Zwischen diesen Panzern liefert ihr euch heiße Feuergefechte mit Gegnern.

Gran Turismo 4

Sonys Renn-Highlight wird länger als erwartet in der Boxengasse stehen. OPM2 hat jedoch schon einige Runden gedreht und bringt euch neue Infos.



Neue KI: Zuschauer und gegnerische Piloten sollen nun auf das Renngeschehen reagieren.

Details: Die Straßen von Manhattan zeigen deutlich, wie genau die Entwickler die realen Strecken nachgebaut haben. Der schmucke Ford GT 40 ist natürlich auch nicht zu verachten.

Eindrücke

Am Steuer des Prius

Die spielbare Strecke Tsukuba Circuit hat uns grafisch nicht vom Hocker gehauen. Besser gesagt – wir konnten keine nennenswerte optische Verbesserung gegenüber dem Vorgänger feststellen.

Das mag vielleicht auch daran liegen, dass dieser Kurs so unspektakulär ist, dass die Optik trotz detailgetreuer Umsetzung einfach keine Bäume ausreißen kann. Unsere Rennsemmel hingegen, die sich zwar bald als lahme Gurke entpuppte, war sehr nett anzusehen. Auf der Karosse unseres Concept-Cars Toyota Prius, waren tolle Spiegelungen zu bewundern. Leider zogen die Gegner weiterhin wie an einem Gummiband ihre Runden. Aber das wird sich hoffentlich noch ändern...

Prius-Verbrauchsanzeige: Diese wird in der Vollversion sicher nicht enthalten sein.

Ihr rauscht auf den Times Square des Big Apple zu. Grelle Leuchtreklamen zischen vorbei. McDonald's hier, Coca Cola da, das Lichtermeer spiegelt sich im glänzenden Lack eures Boliden. "Need for Speed: Underground"? Nein wir sind hier nicht bei einem nächtlichen Straßenrennen. Die Rede ist vom lang erwarteten Straßenfeger aus der Edel-Garage von Polyphony Digital – "Gran Turismo 4".

Gut Ding will Weile haben

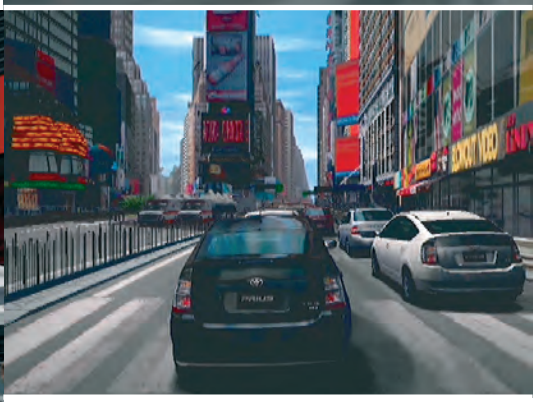
Die schlechte Nachricht zuerst: Alle PS2-Simulationsfahrer werden auf nächstes Jahr vertröstet – der Release des neuen Thronanwärters der Rennspiel-Königsklasse lässt auf sich warten. 2004 sollen euch aber dann endlich 500 Fahrzeuge für die PS2-Spritztour zur Auswahl stehen. Diese sind aufgeteilt in verschiedene Klassen. So werdet ihr bald durch die virtuellen Windschutzscheiben von Otto-Normal-Automobilen, Sportwagen, Cabriolets, Rallye-Boliden oder Oldtimern glotzen. Allesamt in akribischer Kleinarbeit detailgetreu nachgebildet. Unter ihnen sind auch ganz spezielle Karren, nach denen sich Fans der "GT"-Saga ganz besonders die Finger lecken werden: Zum Beispiel navigiert ihr einen Pontiac GTO, Renault Alpine 1600S, Lotus Europa Special, oder den Honda NSX-R LM Edition.

Die uns vorliegende Version hat tiefe Einblicke gewährt in drei der mehr als 100 Strecken. Eine davon namens Citta di Aria, schickt euch über eine enge, kurvige Piste durch ein idyllisches italienisches Städtchen. Außerdem konnten wir selbst die Rennstrecke Tsukuba Circuit unsicher machen und die anfangs erwähnte Jagd durch Manhattan begutachten. In der Vollversion sollen sich zu den vollkommen authentischen Pisten auch wieder Fantasie-Kreationen gesellen, die aber nicht weniger attraktiv sein sollen.

Der Replay-König

Wie beim Vorgänger sind die Replays so realistisch, dass man meinen könnte, man hätte einen Sportkanal im Fernsehen eingeschaltet. Bei den brillanten Wiederholungen eurer Fahrt könnt ihr euch nun durch Zoomen per Tastendruck von der astreinen, detailverliebten Grafik des neuen "Gran Turismo" überzeugen. Wow!

Leider wird es in "Gran Turismo 4" weiterhin kein Schadensmodell geben. Auf Nachfrage entschuldigt sich Polyphony Digital mit Problemen der Lizenzgeber und der



Die detailgetreue Nachbildung der Straßen Manhattans hat uns besonders gefallen.

Oldschool: Der legendäre Lancia HF Integrale brettert neben anderen Klassikern auch wieder über die "GT"-Pisten. Hier wird er gerade über die Offroad-Strecke am Grand Canyon gejagt.

Hardware der PlayStation2. Freunde der ultimativen Realitätsnähe wird dies etwas enttäuschen, zumal die Lizenzprobleme als Grund etwas vorgeschoben wirken.

Festplatten-Unterstützung

Polyphony Digital verfolgt mit "GT 4" drei große Ziele: Die perfekte Darstellung von Landschaften, Autos und Menschen. Menschen kommen jetzt in zweifacher Hinsicht im Spiel zum Zuge: Ihr werdet hinter dem Steuer eines F1-Wagens oder eines Cabriolets, bei dem ihr nun auch das Verdeck öffnen dürft, zum ersten Mal euren Fahrer sehen. Außerdem sollen die zahlreichen Zuschauer am Straßenrand auf das Renngeschehen reagieren und sehr lebendig wirken.

Neuen Meldungen nach soll Sonys Vorzeige-Raser neben der innovativen Online-Unterstützung auch über eine Festplatten-Funktion verfügen. Wir spekulieren mal, dass somit sogar neue Fahrzeuge oder Strecken via Internet auf die PS2 gezogen werden können. Wir wollen mal hoffen, dass wir diese Option wirklich in der Verkaufsversion wiederfinden werden.

Natürlich werden die beiden Haupt-Bestandteile, der Arcade- und der Simulations-Modus, erneut das Herzstück der "Real Driving Simulation" bilden. Bei der Simulation arbeitet ihr euch, wie von der Serie gewohnt, von ganz unten bis an die Spitze. Um euren fahrbaren Untersatz etwas konkurrenzfähiger zu machen, steckt ihr Prämien in neue Fahrzeugteile aus dem riesigen Tuningbereich. Oder ihr spart auf einen neuen Flitzer. Habt ihr noch nicht genug Zaster, schaut ihr mal beim Gebrauchtwagenhändler vorbei. Hat der alte Schlitten seinen Zweck erfüllt, verscherbelt ihr ihn einfach weiter...

Nähere Infos über Sonys Kronjuwel lest ihr im nächsten OPM2. ➲ **PATRIC ROOS**

PS2 Vorschau

GRAN TURISMO 4	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Rennsimulation
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Sony
ENTWICKLER	Polyphony Digital
ERSCHEINT	2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %
TENDENZ	5/5

Der PS2-Männertraum lässt noch etwas auf sich warten. Aber Perfektion braucht eben seine Zeit.

Die Prologue Version

Um die verlängerte Wartezeit zu versüßen, wirft Sony am 4. Dezember eine günstige und abgespeckte Vorabversion namens "Gran Turismo 4 Prologue" auf den japanischen Markt. Dieses "GT 4"-light hat aber für schlappe 2980 Yen (umgerechnet knapp 24 Euro) eine Menge zu bieten: Ein Fuhrpark mit 50 Autos und fünf Kurse. Im Vergleich zum fertigen Spiel, das etwa zehnmal so viele Strecken und Wagen haben soll, ist die Version jedoch eher ein Teaser. In Kürze gibts mehr Infos zu dieser Vorab-Fassung!

Game-Press Verlag
Buckower Damm 259a
12349 Berlin
Tel/Fax: 0700-426377377
(€ 0,12 pro Minute)
Ladenöffnungszeiten: Mo-Fr 9-18 Uhr

Spieleberater
Lösungsbücher
www.game-press.de

Offizielle Lösung zu Jak 2: Renegade
166 bebilderte Seiten komplett in Farbe inkl. aller Geheimnisse
14,99 €

Offizielle Lösung zu Breath of Fire 5
196 bebilderte Seiten komplett in Farbe inkl. aller Missionen
14,95 €

Inoffizielle Lösung zu Dark Chronicle
Über 50 bebilderte Seiten inkl. Hinweise & Extras Tipps & Tricks, Codes
4,95 €

Inoffizieller Sammelband zu Final Fantasy 1-3
ca. 320 Seiten, inkl. Tipps & Tricks
12,50 €

Inoffizielle Lösung Dark Alliance 2
50 bebilderte Seiten inkl. Extras, Codes und Tipps & Tricks
4,95 €

Inoffizielle Lösung Baphomets Fluch 3
ca. 50 bebilderte Seiten inkl. detaillierter Lösung und Tipps & Tricks
4,95 €

! Über 700 Lösungen für alle Systeme ständig auf Lager !
!!! Lösungen ab 4,95 !!!
Nachfolgend eine kleine Auswahl aus unserem Angebot:

- Baldurs Gate: Dark Alliance 1
- Baphomets Fluch 1 & 2
- Chaos Legion (offiz. 14,95)
- Clock Tower 1 oder 3
- Evergrace
- Evil Dead 1 oder 2 (fistful of...)
- Final Fantasy 9 oder 10 (14,99)
- GTA: Vice City dt. (offiz. 14,95)
- Herr der Ringe 3 (offiz. 14,99)
- Jak & Daxter 1
- Kingdom Hearts (offiz. 14,99)
- Legaia 1 oder 2
- Max Payne 2 (offiz. 14,95)
- Onimusha 1 oder 2
- Primal
- Ratchet & Clank 1 oder 2
- Rayman 3
- Resident Evil (alle Teile)
- Silent Hill 1, 2 DC oder 3
- Soul Calibur 2 (offiz. 14,99)
- Summoner 1 oder 2
- Tomb Raider 1 - 6
- True Crime (offiz. 14,95)
- Wild Arms 1 oder 3

! neu neu - ab sofort - neu neu !
- Schummelmodule
- Cheat CDs
- englische Lösungsbücher

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

Versand- und Zahlungsbedingungen:
Lieferungen innerhalb Deutschlands zzgl. 2 € Portokosten (Briefsendungen) bzw. 8 € Paket (1 kg)
Lieferungen per Vorkasse (Überweisung, Briefmarken oder Bargeld) versandkostenfrei!
Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorkasse (zzgl. 8 € Portokosten)
Ausgeschlossen die besonders gekennzeichneten
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

- Händleranfragen erwünscht -

Die Action-Offenbarung 2003 für alle Plattformen!

Bestes Xbox-Game der GC 2003

GamePro 12/03

OPM2 13/03

PlayZone 12/03

Maniac 12/03

N-Zone 12/03

Xbox-Zone 12/03

VideoGames Aktuell 12/03

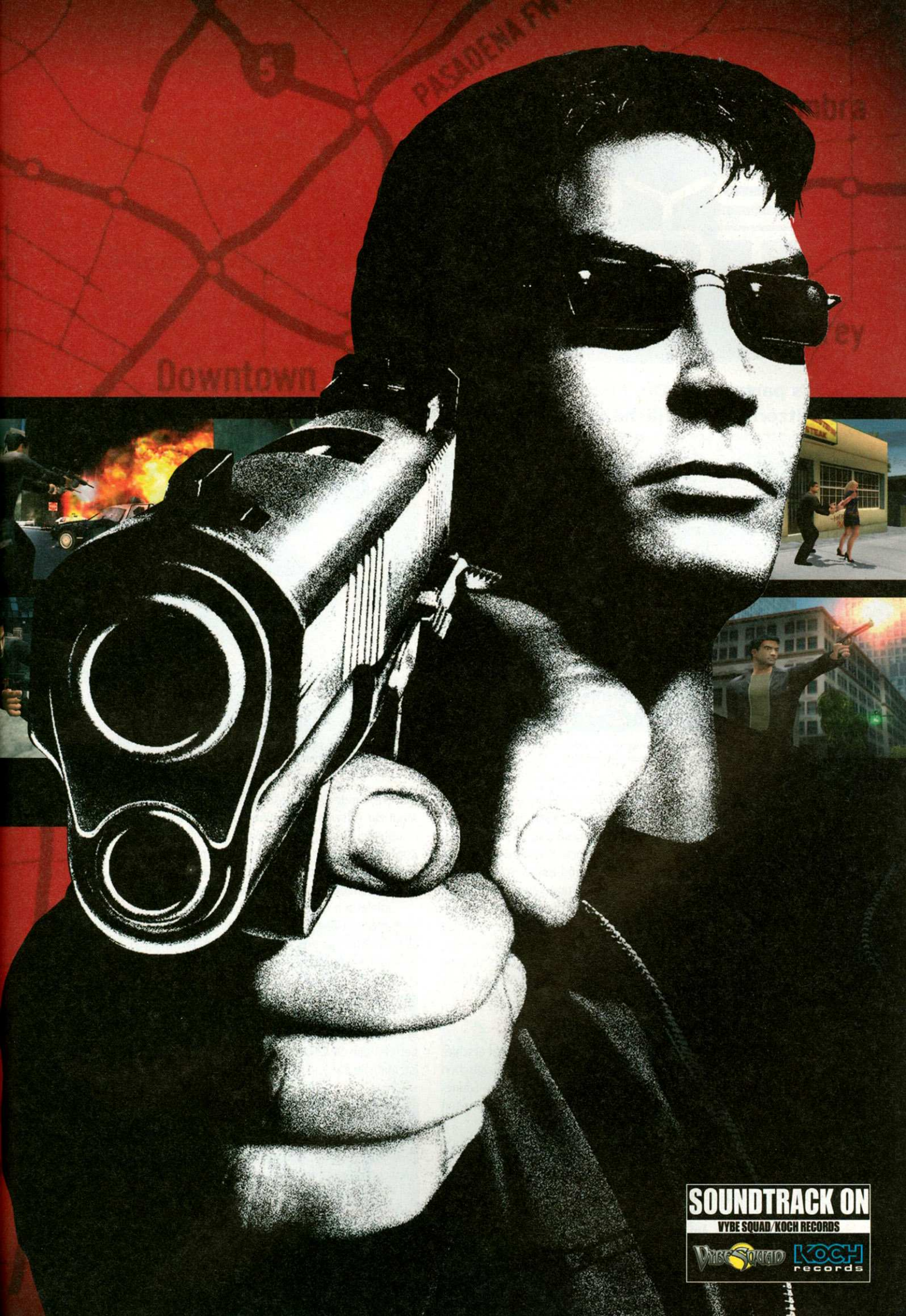
TRUE CRIME™
STREETS OF LA™

Ab sofort erhältlich!

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

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.


PASADENA
Downtown
SOUNDTRACK ON
VYBE SQUAD/KOCH RECORDS
VYBE SQUAD
KOCH records

EyeToy Groove

It's party time! Die neue EyeToy-Compilation beamt euch mitten auf die glitzernde Tanzfläche einer 70er-Jahre-Disco – alle Infos auf vier Seiten!

Kampf-Koordination: In diesem extrem spaßigen Multiplayer-Modus kämpft ihr Kopf an Kopf – Verrenkungen erlaubt!

Treffer: Die fliegenden Köpfe solltet ihr genau dann treffen, wenn sie über dem entsprechenden Kopfhörer liegen.

Für alle, die bisher noch nicht in die wundervolle EyeToy-Welt eingetaucht sind, hier noch einmal eine kurze Erklärung, was hinter dem schwarzen Auge von Sony steckt:

EyeToy ist eine kleine schwarze Kamera, die man über einen USB-Port an die PlayStation2 anschließt und auf oder unter dem Fernseher positioniert. Das Tolle an dem Wunderauge ist, dass es eure Bewegungen erfasst und in Echtzeit auf die Mattscheibe projiziert. Ihr werdet also mitten hinein gesogen in die virtuelle PlayStation2-Welt. Diese Technik ermöglicht, EyeToy-Spiele mit Händen und Füßen direkt zu steuern. Der ansonsten übliche Controller wird dabei völlig überflüssig, denn sogar durch die Menüs navigiert ihr euch mit euren Händen.

Hier steppt der EyeToy-Bär!

Die zweite Spielesammlung für den Partyknaller ist jetzt erschienen und konzentriert sich voll und ganz auf die musikalischen Qualitäten der coolen Sony-Hardware. 26 lizenzierte Gute-Laune-Hits (Details dazu auf Seite 61) laden ein, das Tanzbein zu schwingen und die Hände zum Himmel zu strecken.

Im Einzelspieler-Modus tretet ihr alleine ins Rampenlicht und zappelt zu den Party-Hits aus vier Jahrzehnten. Für figurbewusste Tanzbären haben die Entwickler sogar einen Kalorien-Modus eingebaut. Hierzu müsst ihr vor Beginn der Tanzeinlage euer Körpergewicht angeben und die PS2 zählt beim Abrocken die Kalorien, die ihr dabei verbrennt. Am unteren Bildschirmrand wird euch dabei der entsprechende Wert angezeigt. Im Gruppen-Groove stehen euch vier Modi zur Auswahl. Zum einen die Groove-Schlacht, in der ihr das Hauptspiel abwechselnd zockt, die Kampf-Koordination, ein witziger Kopf-an-Kopf-Wettbewerb, die Team-Koordination, die echtes Team-work von euch fordert und das alles überragende Turnier, das wir euch auf der nächsten Seite näher erklären.

Spielerisch unterscheidet sich die rhythmische Hampelei nicht großartig von ihren beiden musikalischen Vorgängern auf der ersten EyeToy-Disc namens "Play". Dieses Mal fliegen statt silberner Scheiben kleine Köpfe über den Bildschirm, die an bestimmte Stellen auf dem Screen gelotst werden müssen. Seid ihr locker in den Hüften, berührt ihr die Markierungen mit dem Körperteil, nach dem euch gerade ist. Manche Bälle, ➲

Was bringt die Zukunft?

Auch weiterhin braucht ihr euch keine Sorgen zu machen, dass euer Wunderauge einstaubt. Schon bald wird eine reine Sport-Disc für EyeToy in den Handel kommen. Diese wird an die sportlichen Spielchen der "Play" anknüpfen und verschiedene Sportarten in bester EyeToy-Manier auf die Mattscheibe bannen.

Gruppengroove Turnier

Der coolste Modus in der Gruppengroove-Sektion ist das Turnier. Hier tretet ihr in vier Minispielen gegen einen Freund an. Bevor der Wettkampf beginnt, werden von den Teilnehmern Fotos geschossen. Diese signalisieren euch dann im Spiel, wer an der Reihe ist. Am Ende des Wettbewerbs wird natürlich der Groove-König gekrönt! Hier ein kurzer Überblick über die vier Disziplinen:

NACHAHMER

Wie in "Boogie Down" auf der "Play"-Disc wird euch zunächst eine Sequenz von Lichtern präsentiert. Nur einer von euch muss dann versuchen, die Lightshow korrekt zu wiederholen. Wer, zeigt euch das entsprechende Foto, das vorher kurz eingeblendet wird. Die Anzeige am unteren Bildschirmrand hilft euch mit dem Timing.

Ähnlich wie bei "Senso" gilt es, die vorgegebene Lichterfolge genau zu kopieren. Das Foto zeigt, wer an der Reihe ist.

PERFEKTION

Hier ist absolute Präzision gefragt. Jeder Spieler muss versuchen, die fliegenden Symbole punktgenau zu treffen. Aber Vorsicht, trefft ihr nicht optimal, verliert ihr eines eurer drei wertvollen Leben.

Mit viel Fingerspitzengefühl müsst ihr hier genau treffen. Die drei Köpfe am unteren Bildschirmrand stellen eure Leben dar.

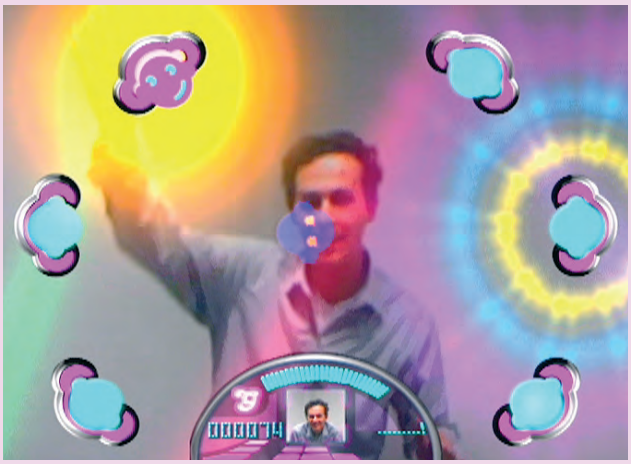
WAHNSINN

Testet eure Reaktion! Hier rauschen die Köpfe mit atemberaubender Geschwindigkeit über den Bildschirm und ihr müsst so lange durchhalten, wie es nur möglich ist. Das ist gar nicht so einfach, denn ihr habt wieder nur drei Leben. Neben den üblichen Symbolen fliegen auch einige Totenkopf-Schädel durchs Bild. Hütet euch vor denen, die kosten euch ein ganzes Leben, wenn ihr sie berührt.

Bei "Wahnsinn" fliegen die Köpfe noch viel schneller durch das Bild. Verpasst ihr einen, verliert ihr ein Leben.

STAFFEL

Wachsame Augen und schneller Einsatz sind in "Staffel" gefragt. Ihr müsst genau aufpassen, denn niemand weiß, wer als nächstes dran ist. Euer Bild wird kurz vor eurem Einsatz schnell eingeblendet, so dass ihr nicht viel Zeit haben werdet, euch richtig hinzustellen. Springt also auf die Tanzfläche, sobald euer Foto erscheint, damit ihr keine Bewegung verpasst!



Mit vollem Einsatz springt der auf die Tanzfläche, dessen Foto am unteren Bildschirmrand eingeblendet wird.

Verwischt: Bei "Groove" haben die Entwickler neben den funkelnden Lichteffekten auch tolle Wischeffekte eingebaut.

Farbenfroh: Je nachdem wie genau ihr die Punkte trefft, werden unterschiedliche Farbeffekte ausgelöst.

die auf die Aktivierungspunkte zufliegen, ziehen eine lange Leuchtspur hinter sich her. Dann müsst ihr so lange auf dem Zielpunkt verharren, bis die gesamte Spur "hinein geflogen" ist. Von Zeit zu Zeit aktiviert ihr mehrere Knöpfe nacheinander. Die Reihenfolge wird euch dann durch Pfeile angezeigt.

Auch an Erfreuliches fürs Auge haben die Entwickler von Sony's Studio London gedacht. Eure funky Moves werden durch grandiose Licht- und Wischeffekte belohnt. Kunterbunte Punkte, leuchtende Strahlen oder funkelnde Sternchen sausen um euch herum.

Abnehmen mit EyeToy

Bereits kurz nach Einführung von EyeToy bestätigten Ärzte, dass die Spiele zu Sony's neuer Hardware bestens zum Abspecken geeignet sind. Jedoch sollte man beim Spielen darauf achten, den ganzen Körper zu bewegen. Ruckartige Bewegungen der Arme alleine wären für die Muskulatur nicht von Vorteil. Also zeigt bei euren Tanzsessions immer vollen Körpereinsatz – es lohnt sich! Dank des neuen Kalorien-Modus' bekommt ihr jetzt sogar die genauen Werte genannt, die ihr im letzten Spiel verbrannt habt. Weg von der ekelhafter Kohlsuppen-Diät – EyeToy macht das Abnehmen zu einem spaßigen Spiel-Erlebnis!

Weg mit dem Speck! Dank des eingebauten Kalorienzählers könnt ihr nun zusehen, wie die Pfunde purzeln.

100g Pommes: 350 kcal . . . . . 52 min. Eye Toy spielen
1 Döner Kebab: 620 kcal . . . . . 93 min. Eye Toy spielen
1 Apfeltasche: 220 kcal . . . . . 33 min. Eye Toy spielen
1 Big Mac: 490 kcal . . . . . 70 min. Eye Toy spielen
100g Lebkuchen: 420 kcal . . . . . 63 min. Eye Toy spielen
100g Eiscreme: 214 kcal . . . . . 32 min. Eye Toy spielen

EyeToy dreht euer eigenes Musikvideo

Während eurer schweißtreibenden Tanzperformance legt ihr auch so genannte Freestyle-Pausen ein. Hier solltet ihr ein wenig abzappeln, um eure Energieleiste aufzufüllen, ganz ohne stilistische Vorgaben. Das Witzige daran: Im Anschluss an eure Darbietung seht ihr ein kleines Video von eben dieser Zappelpause. Die kurze Sequenz wird endlos oft wiederholt, was sehr witzig aussieht und schon mehr als einmal auch in der OPM2-Redaktion für schallendes Gelächter gesorgt hat. Die zwei Schnappschüsse, die die Kamera während eurer Hampelei gemacht hat, dürft ihr nach der Show ebenfalls betrachten und sogar auf eure Memory Card speichern.

Wem die im Spiel vorgegebenen Button-Kombinationen zu langweilig sind, kann auch eigene Tanzschritte festlegen. Ihr wählt eure Lieblingsmucke aus und berührt im Takt die verschiedenen Punkte, die später an bestimmten Stellen des Songs aktiviert werden sollen. Das Ganze speichert ihr ab und dürft es von nun an bei jeder "Groove"-Session erneut nachtanzen.

Des Weiteren könnt ihr euch auch ein wenig erholen von der anstrengenden Tanzerei. Zum einen wäre da der Chillout-Raum. Hier dürft ihr alle 26 Songs des Soundtracks in kompletter Länge genießen und dabei besonders coole Effekte mit euren Körperteilen auslösen. Macht euch locker und bestaunt – ganz ohne Punkte-

Beweglich? Seid ihr sportlich und gelenkig, dürft ihr die Köpfe natürlich auch mit einem Fuß aktivieren. Aber bitte im Takt...

Druck – das optische Feuerwerk, das ihr verursacht. Wem auch das noch zu viel Bewegung bedeutet, der sollte es sich auf seiner Couch gemütlich machen und die sieben Musikvideos genießen, die ungeschnitten auf die neue EyeToy-Disc gepackt wurden. Auch können mit "Groove" erneut Videonachrichten aufgezeichnet werden. In drei verschiedenen Längen – zehn, 20 oder 60 Sekunden lang – dürft ihr euren Mitmenschen witzige EyeToy-Nachrichten hinterlassen. Dank der neuen Online-Unterstützung könnt ihr eure groovige Video-Message dann sogar an Freunde verschicken. Ganz einfach per Netzwerkadapter und EyeToy... ➲ **PATRIC ROOS**

PS2 Meinung

Ein Riesenspaß! Die zweite Compilation "Groove" beweist, dass Sony's kleine Kamera weiterhin ein Partyknaller bleibt. Besonders beeindruckt haben mich die grandiosen Lichteffekte in bunten Pastellfarben, die den ganzen Bildschirm in eine virtuelle 70er-Jahre-Disco verwandeln. Auch die Songauswahl lässt keine Wünsche offen, denn es ist für jeden Geschmack etwas dabei. Besonders witzig sind die Videos, die euer EyeToy in den Freestyle-Pausen von euch dreht. Abgerundet wird das neue EyeToy-Pack von der tollen Online-Unterstützung, dank der ihr die witzigen Schnappschüsse sogar mit Freunden austauschen könnt. Ein echter Musikspiel-Hit!

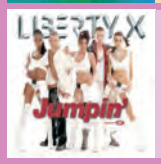
Die EyeToy-Erfolgsstory

Das neue Spielerlebnis EyeToy hat im Sauseschritt die europäischen Haushalte erobert. Nach weniger als vier Monaten durchbrach der Verkauf von EyeToy mit der ersten Compilation "Play" die Millionengrenze. "Der Erfolg von EyeToy ist unglaublich", so Manfred Gerdes, Geschäftsführer Sony Computer Entertainment Deutschland. "Wir hatten gehofft, dass EyeToy dem Markt für Videospiele neue Impulse gibt, wurden dann aber vom Ergebnis derartig überrascht, dass wir in manchen Teilen der Bundesrepublik kurzzeitig ausverkauft waren", so Gerdes. "Deutschland hat entscheidenden Anteil an der Überschreitung der europäischen Millionengrenze – darauf können wir stolz sein!" Auch für Groove stehen die Erfolgschancen gut, denn bereits für den ersten Verkaufstag am 15. November liegen über 100.000 Vorbestellungen vor. Übrigens: Groove wird einzeln für ca. 50 Euro und als Bundle für 70 Euro zu haben sein.

GROOVE-SONGS

Interpret: Livin' Joy
Titel: Don't Stop Movin'
Erschienen: 1996
BPM: 130

Interpret: Mis-teeq
Titel: All I Want
Erschienen: 2001
BPM: 134



Interpret: Liberty X
Titel: Jumpin'
Erschienen: 2003
BPM: 100

Interpret: Jamiroquai
Titel: Deeper Underground
Erschienen: 1998
BPM: 104

Interpret: Kool & The Gang
Titel: Jungle Boogie
Erschienen: 1973
BPM: 104

Interpret: Fatboy Slim
Titel: Praise You
Erschienen: 1998
BPM: 110

Interpret: Elvis vs JXL
Titel: A Little Less Conversation
Erschienen: 2002
BPM: 115

Interpret: Sister Sledge
Titel: We Are Family
Erschienen: 1979
BPM: 115

Interpret: Junior Senior
Titel: Move Your Feet
Erschienen: 2002
BPM: 119

Interpret: Top Loader
Titel: Dancing In The Moonlight
Erschienen: 2000
BPM: 120

Interpret: Madonna
Titel: Music
Erschienen: 2000
BPM: 120

Interpret: The Cheeky Girls
Titel: Hooray Hooray
Erschienen: 2003
BPM: 122

Interpret: Apollo 440
Titel: Hustler Groove
Erschienen: 2003
BPM: 125

Interpret: Sugababes
Titel: Overload
Erschienen: 2000
BPM: 125

Interpret: Earth, Wind & Fire
Titel: Let's Groove
Erschienen: 1981
BPM: 126

Interpret: Village People
Titel: Y.M.C.A.
Erschienen: 1978
BPM: 127

Interpret: Jamiroquai
Titel: Canned Heat
Erschienen: 2003
BPM: 100

Interpret: The Supermen Lovers
Titel: Starlight
Erschienen: 2003
BPM: 128

Interpret: Las Ketchup
Titel: The Ketchup Song
Erschienen: 2002
BPM: 93

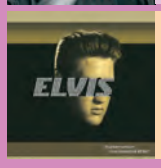
Interpret: Groove Armada
Titel: Superstylin'
Erschienen: 2001
BPM: 129

Interpret: 5lve
Titel: Keep On Moving
Erschienen: 1999
BPM: 135

Interpret: Jackson 5
Titel: ABC
Erschienen: 1970
BPM: 140

Interpret: Daniel Beddingfield
Titel: Gotta Get Trough This
Erschienen: 2003
BPM: 133

Interpret: Puretone
Titel: Addicted to Bass
Erschienen: 2002
BPM: 192



Interpret: Elvis
Titel: Rubberneckin'
Erschienen: 2003
BPM: 145

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
DEFIANCE
PREVIEW: WWW.LEGACYOFKAIN.COM

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

Asterix & Obelix XXL 102
Backyard Wrestling 106
Baphomets Fluch: Der schlafende Drache 88
Beyond Good & Evil 86
Bloody Roar 4 106
Crash Nitro Kart 80
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs ... 90
Der Hobbit 110
Dragon Ball Z Budokai 2 ... 112
ESPN NBA Basketball 114
Findet Nemo 103
Ford Racing 2 104
Fußball Manager 2004 94
Ghosthunter 78
GTA Doppelpack (Platinum) .. 114
Kya: Dark Lineage 82
Looney Tunes: Back in Action .. 112
Medal of Honor: Rising Sun . 84
Need for Speed Underground .. 72
Perfect Ace – Pro Tournament Tennis 106
Racing Simulation 3 104
Ratchet & Clank 2 66
RTL Skispringen 2004 92
Secret Weapons over Normandy 76
Smash Cars 112
The Italian Job 96
Tony Hawk's Underground . 108
True Crime: Streets of LA ... 98
Wallace & Gromit in Project Zoo 102
Whiteout 96
WRC 3 70
WWE Smackdown: Here comes the Pain 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

Vorlieben: Heißer Tee, wenn es draußen kalt ist; Paella von Aldi (ganze Tüte!)

Abneigungen: Bei TV-Serien bei Werbeblöcken wegzappen und dann vergessen weiterzuschauen

Favorisierte Genres: Action, Beat'em-Ups, Ballereien (2D!)

Aktuell in der PS2: The Simpsons Hit and Run, Need for Speed Underground, Raiden Project

Lieblingsspiele auf der PS2: Time Crisis 3, Ratchet & Clank, Sly Raccoon, Jak & Daxter, SSX Tricky

ALLGEMEINES ZUM
PS2-MARKT

"The Return of Weihnachts-Spielelawine": Eigentlich ertrinken wir PS2-Fans ja jeden Herbst in Topspielen, aber irgendwie schwappt die Spiele-Welle dieses Jahr noch eine Ecke gewaltiger über uns herein. Aber nicht nur Hochkaräter zum Vollpreis erscheinen: Auch Budget-Fans dürfen bei "Ford Racing 2" oder "Findet Nemo" zuschlagen – Motto: "Gutes günstig"!

THOMAS SZEDLAK
STELLV. CHEFRED. thomas@opm2.de

Vorlieben: Bundesliga-Samstage, Kochen und Essen

Abneigungen: Unglaubliche Roaming-Gebühren in der Schweiz, 08/15-Spielehelden ohne eigenen Charakter

Favorisierte Genres: Sportspiele, Rennspiele, Partyspiele

Aktuell in der PS2: Need for Speed Underground, PES 3, RTL Skispringen 2004, Amplitude

Lieblingsspiele auf der PS2: Pro Evolution Soccer 3, Need for Speed: Hot Pursuit 2, Virtua Tennis 2

EXPERTE FÜR:
SPORTSPIELE

Sportspieler werden auch diesen Monat vorbildlich bedient: Pünktlich zum Saisonbeginn dürft ihr mit "RTL Skispringen 2004" auf Weiten- und bei "ESPN NBA" auf Korbjagd gehen. Fußball-Fans kicken dieses Mal nicht selbst, sondern mimen als "Fußball Manager 2004" Trainer und Manager. Nicht empfehlen kann ich den Filzball-Gähner "Perfect Ace".

MARKUS HÄBERLEIN
REDAKTEUR markus@opm2.de

Vorlieben: Spiele mit Progressive-Scan und 16:9-Modus

Abneigungen: Unverschämt günstige Konsolen-Preise (weil ich mich dann einfach nicht zurückhalten kann)

Favorisierte Genres: Action, Action-Adventures, Rennspiele

Aktuell in der PS2: Jak II, Prince of Persia, True Crime, Need for Speed: Underground

Lieblingsspiele auf der PS2: Gran Turismo 3, Z.O.E. 2, Jak & Daxter, GTA: Vice City (dt.), Ratchet & Clank

EXPERTE FÜR:
ACTION

Jetzt schon anspielen, was erst nächstes Jahr erscheint – unsere spielbare Demo des Action-Krachers "007: Alles oder nichts" gibt euch die Gelegenheit dazu. Im Test-Teil muss EAs neuester Teil der "Medal of Honor"-Serie zeigen, ob er sich diesen prominenten Namen verdient hat. Ebenfalls mit dabei: Der finale Test zu Activisions Action-Hoffnung "True Crime".

DAS OPM2-WERTUNGSSYSTEM

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

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

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

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

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

PS2 Testergebnis

RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC	Action/Jump'n'Run	Alter: frei
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 Fähigkeiten-Extras optimal umgesetzt	UMFANG: 9/10	87
NEGATIV: Kameraprobleme; Manchmal frustig; Später seltene Rücksetzpunkte	GRAFIK: 10/10	
	SOUND: 9/10	
Traumhaft inszeniertes Action-Hüpfspiel mit edler Technik.		PROZENT

PlayStation2-Tests 13/2003

Testkompetenz & Spaß am Spiel!

CARSTEN GRAUEL
REDAKTEUR carsten@opm2.de

Vorlieben:
Brettspielabende mit den Kumpels, Sponge Bob Schwammkopf

Abneigungen:
Die Unfähigkeit, bei Brettspielen zu gewinnen (die Würfel sind schuld)

Favorisierte Genres:
Beat'em-Ups, Rennspiele, Rollenspiele

Aktuell in der PS2:
Beyond Good & Evil, Tony Hawk's Underground

Lieblingsspiele auf der PS2:
Ridge Racer 5, Splinter Cell, Frequency, Gran Turismo 3

EXPERTE FÜR:
BEAT'EM-UPS/ROLLENSPIELE

Monströse Tierkämpfer hauen sich in "Bloody Roar 4" die Pranken um die Ohren. Viele Prügelfans wird der vierte Teil aber nicht hinterm Ofen vorlocken. Die RPG-Gemeinde muss auf den Test zu Everquest leider bis zur nächsten Ausgabe warten. Noch sind kaum Spieler auf den Servern unterwegs, so dass wir den Online-Part nicht zuverlässig testen können.

MICHAEL GALUSCHKA
REDAKTEUR michael@opm2.de

Vorlieben:
Windhund-Rennen, Dory aus "Findet Nemo", MiniDiscs aufnehmen

Abneigungen:
Unveränderliche Padbelegungen, blendendes Fernlicht, Warten am Flufhafen

Favorisierte Genres:
Sport, Rennspiele, Rundenstrategie

Aktuell in der PS2:
Gladius, NHL 2004, PES 3, ESPN NHL Hockey, RTL Skispringen 2004

Lieblingsspiele auf der PS2:
Burnout 2, Colin-Serie, Pro Evolution Soccer 3, Virtua Tennis 2

EXPERTE FÜR:
RENNSPIELE/STRATEGIE

EAs "Need for Speed Underground" ist diesen Monat nicht das einzige, aber doch das klare Highlight. Die nächtliche Raserei kombiniert gewohnte spielerische Stärken mit ausgefeiltem Tuning und setzt ganz nebenbei neue grafische Standards. Wer eher auf Rallyes steht, darf sich auf ein "WRC 3" freuen, das sich gegenüber dem Vorgänger klar steigert.

SWEN HARDER
REDAKTEUR swen@opm2.de

Vorlieben:
Internet-Wetten mit einer Quote von 1:13 gewinnen

Abneigungen:
Umräumen des Arbeitsplatzes des zukünftigen Kollegen (Möbelrücken nervt halt einfach)

Favorisierte Genres:
American Sports, Action-Adventures, Shoot'em-Ups, Beat'em-Ups

Aktuell in der PS2:
Ratchet & Clank 2, True Crime, ESPN NBA

Lieblingsspiele auf der PS2:
Pro Evolution Soccer 3, Ratchet & Clank, Virtua Fighter 4 Evolution, SSX 3

EXPERTE FÜR:
ACTION-ADVENTURES

In diesem doch eigentlich so spielreichen Monat halten sich die Entwickler mit Action-Adventures ein wenig zurück. Ubisoft präsentiert fast im Alleingang das eigenwillige "Beyond Good & Evil". Das cineastische Abenteuer begeisterte uns ebenso wie "Baphomet's Fluch 3". Das neue Adventure fällt allerdings eher in die ruhige, actionlose Sparte.

PATRIC ROOS
VOLONTÄR patric@opm2.de

Vorlieben:
Ghostwalk in London, Tapekingz Mailorder

Abneigungen:
Billige Technics 1210 Nachbauten, Waschmaschine schleppen, nasskaltes Wetter

Favorisierte Genres:
Jump'n'Runs, Sport, Beat'em-Ups

Aktuell in der PS2:
EyeToy Groove, Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs, PES 3

Lieblingsspiele auf der PS2:
Pro Evolution Soccer 3, Ratchet & Clank, NBA Live 2003

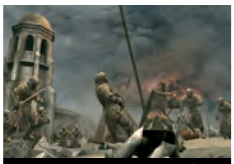
EXPERTE FÜR:
JUMP'N'RUNS

Endlich ist diesen Monat die lang ersehnte Testversion von "Ratchet & Clank 2" bei uns eingetrudelt und wurde unseren hohen Erwartungen voll gerecht. Der zweite Teil hat es sogar an die Spitze der OPM2-Bestenliste geschafft! Positiv überrascht hat uns auch "Kya: Dark Lineage", wobei hingegen "Wallace & Gromit" wohl nur Knetfiguren-Fans erfreuen wird.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

RATCHET & CLANK 2

TONY HAWK'S UNDERGROUND



DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

MOH: RISING SUN

DER PS2-TEST DES MONATS

True Crime: Streets of LA

Die Fans der "GTA"-Serie sitzen auf dem Trockenen. Activision nutzt die Gunst der Stunde und überfällt die PS2 mit einem brandneuen Gangster-Abenteuer. Was taugt "True Crime" wirklich?

Ratchet & Clank 2

PlayStation 2 STAR

Der gewitzte Weltraummechaniker Ratchet ist zusammen mit seinem kleinen Roboterfreund Clank erneut dabei, eine mächtig entfernte Galaxie zu retten.

Im obligatorischen Eislevel hausen fiese Kreaturen. Die Yetis und die Drachen sind die mächtigsten Gegner im Spiel und nur mit den stärksten Waffen zu verletzen.

Einige Monate sind ins All gegangen, seit die beiden Freunde Ratchet und Clank das Universum vor dem finsteren Schurken Drek und seiner dusseligen Armee von Blargs gerettet haben. Direkt in ihre Urlaubsstimmung hinein platzt ein Ferngespräch mit dem Megacorp-Präsidenten Abercrombie Fizzwidget. Dieser hat von ihren Heldentaten gehört und möchte die beiden ungleichen Kameraden für die Aufklärung eines Diebstahls in seiner Fabrik anheuern. Ein maskierter Langfinger hat nämlich das "Protopet" mitgehen lassen. Ein Knuddel-Tier, das so niedlich ist, dass es von jedermann sofort ins Herz geschlossen wird. Natürlich will Fizzwidget das Protopet so schnell wie möglich zurück und den Täter hinter Gittern sehen. Ratchet macht sich kurz entschlossen auf in die weit entfernte Bogon-Galaxie, während Clank seine Roboterfähigkeiten in der Buchhaltung von Megacorp unter Beweis stellt.

Doch bald erkennt der Lombax Ratchet, dass bei Megacorp nicht alles mit rechten Dingen zugeht und so schließt sich das intergalaktische Duo wieder zusammen, um der Sache auf den Grund zu gehen...

Kleine Waffenkunde

Die Lebensenergie und die Waffensysteme steigern sich im Laufe des Spiels durch Ratchets Kampfeinsatz. Betrachtet euch das fesche Design der neuen Wummen anhand dreier Beispiele etwas genauer:

Blitz-Kanone:
Aus nächster Nähe zerfetzt dieses Schrotflinten-Teil jeden Gegner.

Mini-Raketen-Röhre:
Auf mittlere Distanz ein echter Reißer! Nur das Zielen ist nicht einfach.

Plasma-Spule:
Verursacht bei mehreren Gegnern Schäden durch Blitzschlag.

Auf in den Kampf!

Wie schon beim Vorgänger schwingt Entwickler Insomniac keine langen Einleitungs-Reden: Nach nur wenigen Minuten Introsequenz beginnt der actionreiche Teil des Spiels. Ratchet (noch von Clank getrennt) muss Fizzwidget in einer Art Trainingslevel beweisen, was er wirklich auf dem Kasten hat. Kenner des Vorgängers werden sich schnell zurechtfinden, Neulingen dürfte es jedoch auch nicht allzu schwer fallen, die simple Steuerung in den Griff zu kriegen: Während man mit den Symboltasten Sprünge ausführt, Gegenstände bedient und die Waffen abfeuert, wählt der linke Analog-Stick in Verbindung mit der Dreieck-Taste in einem Schnellmenü die Waffe aus. Dieses Menü lässt sich im Optionsbildschirm sogar den eigenen Bedürfnissen anpassen.

Galaktische Waffenkammer

In "Ratchet & Clank 2" gibt es 24 unterschiedliche Waffensysteme! Außerdem ist jede Waffe in mindestens vier Stufen ausbaufähig. Dabei habt ihr die Wahl: Entweder ihr spendet dem zwielichtigen Händler auf dem Wüstenplaneten einige der seltenen Platinschrauben für das Waffen-Upgrade,

PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Ratchet & Clank	Sony	12/2002	93%
Nicht ganz so abwechslungsreich, aber schon damals technisch perfekt und mit viel Liebe zum Detail.			
Jak & Daxter	Sony	01/2002	93%
Sehr stimmungsvolles Abenteuer-Jump'n'Run mit langen Entdeckungstouren und toller Grafik.			
Jak 2: Renegade	Sony	11/2001	89%
Eigentlich geniales Hüpf-Abenteuer, das etwas unter frustigen Spielmomenten leidet.			

Ab ins All: Mit eurem Raumgleiter ballert ihr euch durch furiose Schlachten!

Coole Waffen überall: Die Wurfsterne suchen sich ihr Ziel und treffen mehrmals.

Clank erhält in seinen Solo-Missionen Unterstützung von Roboter-Kollegen.

Die Endgegner sehen zwar Furcht einflößend aus, doch meistens sind sie mit der richtigen Taktik bzw. Waffe recht einfach zu bezwingen. So allerdings wird das nichts!

oder ihr kämpft noch eine Weile mit derselben Knarre. Denn nach einer gewissen Zeit verbessert sich die Wumme von selbst. Wenn ihr wirklich alle Gegenstände besitzen wollt, werdet ihr "R&C 2" mehrmals durchspielen müssen. Die besten Waffen sind nämlich zu teuer, als dass man sie sich mit den Schrauben, die man beim ersten Mal findet, leisten könnte. Eine weitere Neuerung sind die Rüstungen. Auch die sind käuflich zu erwerben und fangen je nach Qualität mehr oder weniger Schaden ab.

Alte Klasse im neuen Look

Das Level-Design hat sich im Vergleich zu jenem des Vorgängers kaum geändert. Noch immer ist auf jedem Planeten ein Geheimnis zu lüften. Habt ihr es entdeckt, geht es entweder auf der nächsten Welt weiter oder es öffnet sich ein neuer Weg an alter Stelle. Mehr als 20 Gegenstände sorgen für reichlich Abwechslung. Egal ob man nun per Magnetboots an jedem noch so steilen Metallpfeiler hochklettert, per Gleiter durch tiefe Schluchten segelt oder sich mit dem Jetpack rasante Verfolgungsjagden liefert – immer wieder zaubert Insomniac neue spielerische Aspekte aus dem Hut. Dabei bleibt der Schwierigkeitsgrad stets ausbalanciert. Die Rücksetzpunkte sind fair verteilt und stellen trotzdem Anforderungen. Einziger kleiner Kritikpunkt sind die etwas schwachen Endgegner, die man meist ohne größere Probleme in die Knie zwingen kann.

Beim Thema Technik kommt man ins Schwärmen: Bis auf wenige Kamera-Probleme ist "Ratchet & Clank 2" perfekt umgesetzt und ein echter Hingucker. Die Grafik ist buchstäblich von einem anderen Stern, die deutsche Sprachausgabe professionell und witzig und die Ladezeiten kurz. Außerdem hat sich der Soundtrack deutlich verbessert und ist jetzt eine dezente, aber passende Untermalung des Spiels.

➲ **SWEN HARDER**

PS2 Meinung

Der brillante Genre-Mix aus Jump'n'Run, Adventure und Rollenspiel macht unglaublich viel Spaß. Von der ersten Minute an war ich von den zahlreichen neuen Ideen, den witzigen Minigames und der Möglichkeit der Waffen-Upgrades begeistert. Das liegt sicher auch an der perfekten technischen Umsetzung. Die minimalen Ladezeiten und die fantastische Grafik lassen "Ratchet & Clank 2" wie aus einem Guss erscheinen. Kurzum: Wer Teil 1 mochte, wird diese Mega-Fortsetzung heiß und innig lieben. Zurzeit gibt es keinen besseren Hüpfspaß für die PS2. Kaufen und genießen – ihr werdet es nicht bereuen!

PlayStation 2 STAR

PS2 Testergebnis

RATCHET & CLANK 2	Jump'n'Run	Alter: ab 12
HERSTELLER: Sony	ENTWICKLER: Insomniac	ca. 60 Euro

1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe und Texte deutsch, 16:9, Progressive Scan

POSITIV	NEGATIV
Viele Minigames	Level-Design gleicht sich
Herausragende Grafik	Endgegner zu schwach
Hoher Wiederspielwert dank Waffen-Upgrades	Viele Extras sind zu gut versteckt

STEUERUNG:	9/10
UMFANG:	9/10
GRAFIK:	10/10
SOUND:	9/10

SPIELSPASS: **93** PROZENT

Sehr motivierender Hüpf-Spaß mit bewundernswerter Vielfalt.

WWE Smackdown! Here Comes The Pain

Elbow-Smash! Neckbreaker! Body-Slam! 3-2-1-PIN! Yeah! Willkommen im neuesten Ableger der "SmackDown!"-Reihe. Here Comes The Pain!

Beim Royal Rumble herrscht buntes Durcheinander. Schmeißt Rick Flair raus!

Brachial! Goldberg beendet das Match und "legt" den Undertaker mal eben unsanft auf dem Ringboden ab. Das Ganze in seinem charakteristischen Kampfstil.

Der neueste Ableger der "SmackDown!"-Reihe schlägt so auf, wie man es als Fan haben will: Action pur! Wer hat schon Interesse an Wischi-Waschi-Taktik-Gekloppe? Wir wollen hören, wie Knochen und Gelenke krachen!

59 WWE-Charaktere aus dem aktuellen Kader sind bereits von Beginn an anwählbar. Auf 65 Kämpfer wächst die Auswahl im Spielverlauf an, wobei hier auch "Klassiker" wie der alte Undertaker und Ted DiBiase den Ring betreten. Die Anzahl der möglichen Spielmodi und Events ist fast schon unüberschaubar – und allen Team-Fans sei gesagt, dass dank Multitap auch ein Sechs-Mann-Tag-Team möglich ist.

Realistisches Feeling

Grafisch wurden die Charaktere sehr schön in Szene gesetzt – man merkt schon beim ersten Hinsehen, dass sich Entwickler Yuke's sehr viel Mühe gegeben hat. Die Bewegungsabläufe der Wrestler gerieten zwar recht abwechslungsarm, aber bei ihren individuellen Aktionen kommt Freude auf. Realistisches Agieren, wie man das von der Mattscheibe her kennt, sorgt für Wrestlingfeeling. Ein Goldberg attackiert mit brachialen Football-Tackles, ein Undertaker quält seine Gegner mit den gefürchteten Uppercuts und Rick Flair sorgt mit seinem lächerlichen Gehabe für reichlich Antipathie.

Die weiblichen Vertreterinnen der Prügelgilde halten sich an ihren femininen Kampfstil, ohne dabei mit unfairen Aktionen zu geizen. Aktionen werden entsprechend der Ausrichtung zum Gegner ausgeführt. Hier genügt die Kombination einer Befehlstaste mit einer Richtungstaste, um einfache Schläge und Tritte auszuführen. Habt ihr euch den Gegner zurechtgeklopft, löst dieser Befehl eine der bekannten artistischen Aktionen aus. "Here Comes The Pain" – sieht gut aus und macht Spaß!

➲ **GUNTHER HRUBY**

PS2 Meinung

Wie schon die Vorgänger macht auch der neueste Teil der Serie richtig Spaß. Die Kollisionsabfrage ist jedoch nach wie vor ein Schwachpunkt des Spiels. Immer noch werden Treffer nicht immer registriert. Auch hätte eine Funktion, die die Wrestler schneller auf den aktiven Gegner hin ausrichtet, nicht geschadet. Wer ein brachiales Beat'em-Up erwartet, etwa ein Spiel wie "Soul Calibur 2", ist hier natürlich fehl am Platz. Wer allerdings Lust hat auf klassisches Wrestling im WWE-Stil, der wird hier für schlaffe 45 Euro perfekt bedient – insgesamt eine gewohnt starke Vorstellung mit kleineren Mängeln.

PS2 Testergebnis

WWE SMACKDOWN! HERE COMES THE PAIN	Wrestling	Alter: ab 16
HERSTELLER: THQ	ENTWICKLER: Yuke's	ca. 45 Euro
1-6 Spieler (Multitap), Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Texte englisch		

POSITIV
- Sehr viele Charaktere
- Etliche Spielmodi
- Charaktere agieren realistisch

NEGATIV
- Hektisches Gameplay
- Zu schwierig
- Kollisionsabfrage verbesserungswürdig

STEUERUNG:	8/10
UMFANG:	10/10
GRAFIK:	8/10
SOUND:	10/10

SPIELSPASS: **83** PROZENT

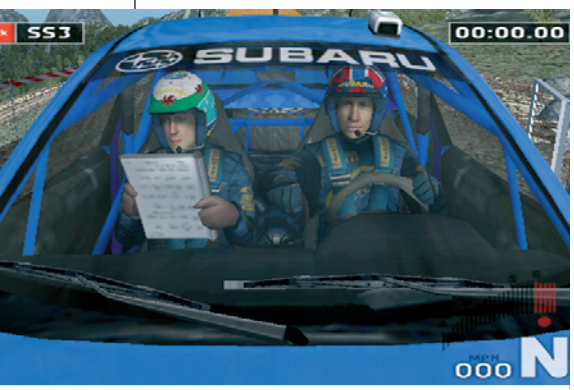
Wrestling der Oberklasse – sieht gut aus und macht richtig Spaß.

Die Welt ist zu schön, um sie den Robotern zu überlassen.
Jak wird sie retten.
Im Jahr 2503 scheint alles verloren. Bösartige Roboter regieren die Welt. Doch dann kehrt Jak zurück. Und hat alles im Gepäck, was man braucht, um unsere wunderschöne Welt zu befreien: seinen Kumpel Daxter und ein riesiges Waffenarsenal. Feuer frei! Rette die Welt!
FUN, ANYONE?
PlayStation 2
PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (0,62 €/Min.)
www.playstation.de
www.jak2renegade.com

WRC 3

PlayStation 2 STAR

Nach der etwas holprigen Saison 2002 donnern Sonys lizenzierte Rallye-Profis jetzt aufs Treppchen – so real war die WRC noch nie!



Schnelle Vollgas-Etappen wie in Argentinien wechseln sich ab mit Rutschpartien.

Die Modelle sind eine Wucht: Optisch von den Originalen fast nicht zu unterscheiden und mit zahlreichen Details – vor allem bei Unfällen zu sehen.

Nach dem gelungenen "Colin McRae 4" nehmen nun Sonys "WRC"-Piloten an der Startlinie Aufstellung. Im Gegensatz zu allen anderen Rallyes sind hier Fahrer, Wettbewerbe und die Autos eins zu eins der echten WRC entliehen; das Rundum-Sorglos-Lizenzpaket wurde hier optimal umgesetzt. Hier ist bei Fabia WRC, Accent WRC 3 oder Xsara WRC jeder Werbeaufkleber an der richtigen Stelle, jeder Fahrer (Colin ausgenommen) trägt seinen echten Namen, und das Rallye-Ambiente (Logos, Austragungsorte, Helikopter-Rundflug) entspricht jenem einer TV-Übertragung.

Verbesserungen überall

Neben Einzelrallyes, Zeitfahren und den Mehrspieler-Wettbewerben (nacheinander!) steht natürlich die WM im Mittelpunkt. Zwei Schwierigkeitsgrade sind anfangs wählbar, "Extreme" und "Expert" müssen erst freigespielt werden. Das Fahrzeug-Setup wurde gegenüber jenem des Vorgängers vereinfacht, das Schadenssystem dagegen ist jetzt von Beginn an aktiviert, sorgt aber kaum für Einschränkungen bei der Steuerung. Das krude Handling von "WRC 2" wurde verworfen und durch ein traumhaft eingängiges System ersetzt. Ihr schlittert binnen Minuten gekonnt durch die Kurven – keine nervigen Hänger an Absperrungen, keine Kamera-Aussetzer, dafür direkte, gefühlvolle Kontrolle. Zusammen mit den klar verständlichen, doch nicht immer ganz präzisen Ansagen des Co-Piloten kommt hier echtes Offroad-Gefühl auf.

Grafisch glänzt die 14-Etappen-Rallye mit enormer Fernsicht, butterweicher 50-Bilder-pro-Sekunde-Optik und enorm detailreichen Karossen. Leider flimmern insbesondere kontrastreiche Etappen, außerdem werden Reifen, Grasbüschel und andere Polygonobjekte erst wenige Meter vor dem Fahrzeug eingeblendet.

➲ **CHRISTAN BLENDL**

PS2 Meinung

Stark! Die Designer haben offenbar auf das Feedback der Spieler gehört und "WRC 3" in den entscheidenden Punkten klar verbessert. Fahrzeughandling, Abwechslungsreichtum, je Team fünf freischaltbare Auto-Upgrades und das gewohnt professionelle "WRC"-Drumherum sorgen für fast fehlerlosen Rallye-Spaß. Besser als "Colin 4"? Schwer zu sagen. Es kommt wohl auf eure Vorlieben an: Legt ihr Wert auf Einsteigerfreundlichkeit, Abwechslung und Lizenz-Bombast, ist "WRC 3" wohl die bessere Wahl. "Colin 4" ist fahrtechnisch eine Ecke tiefgründiger. Echte Rallye-Freaks sollten aber definitiv beide fahren...

PlayStation 2 STAR

PS2 Testergebnis

WRC3	Rennspiel	Alter: frei
HERSTELLER: Sony	ENTWICKLER: Evolution Studios	ca. 60 Euro

1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprache deutsch, Text deutsch, mehrsprachig, 16:9, Lenkrad

STEUERUNG:	8/10
UMFANG:	10/10
GRAFIK:	10/10
SOUND:	8/10

SPIELSPASS

86

PROZENT

POSITIV
- Tolle Präsentation
- Griffige Steuerung
- Viele Spielmodi, Autos und freischaltbare Extras

NEGATIV
- Leichte Physik-Mängel
- Ansagen unpräzise
- Grafische Defizite: Objekt-Pop-up, Flimmern

Gelungenes Rallye-Paket – auf Augenhöhe mit "Colin McRae 4".

JAK II RENEGADE SIEHT EINFACH UNGLAUBLICH GUT AUS!

WERTUNG: 89 %, PLAYSTATION®2 AWARD
DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION MAGAZIN 11/03

JAK II IST EINFACH EIN PFLICHTKAUF FÜR ALLE PS2 BESITZER!

WERTUNG: 92 %, GAMESURF AWARD
GAMESURF.DE

ÜBERRAGENDER GENRE-MIX MIT GENIALER SPIELBARKEIT UND FANTASTISCHER OPTIK – JAK II IST GANZ KLAR DIE NEUE REFERENZ!

WERTUNG: 91 %, PLAYZONE HIT AWARD
PLAYZONE 10/03

JETZT IM HANDEL

WWW.JAK2RENEGADE.COM

PlayStation® and the PlayStation® are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. JAK II is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved. Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Naughty Dog.

Need for Speed Underground

Jetzt wird's heiß – ganz heiß! EAs Untergrund-Boliden stehen am Start und lassen fast alle Konkurrenz-Flitzer aussehen wie Schlafwagen.

Mit 200 Sachen über die Einkaufsmeile. Ein Verwischeffekt auf den Texturen sorgt dafür, dass die Geschwindigkeit wesentlich höher wirkt, als sie tatsächlich ist.

Rauf aufs Cover!

Im Spiel und am Kiosk: Das deutsche Automagazin "Chrom und Flammen".

Branchenprimus Electronic Arts ist dafür bekannt, mit Hilfe von Lizenzen einen Bezug zum realen Leben herzustellen. "Der Herr der Ringe" kennt man aus dem Kino, Bayern-Star Roy Makaay ("FIFA") aus der Sportschau.

In "Need for Speed Underground" sind neben Fuhrpark, Zubehörteilen und dem Soundtrack auch echte Automagazine enthalten: Arbeitet ihr euch in der "Underground"-Rangliste nach oben, landet ihr, respektive euer aufgemotzter Schlitten, auf dem Cover von "Autopress" (Niederlande), "Modified" (England) oder "Elaborare" (Italien).

27 Zeitschriften-Cover gibt es insgesamt, aus Deutschland wurde dem American-Car-Scene-Magazin "Chrom und Flammen" die Ehre zuteil, im neuesten EA-Racer eine Rolle zu spielen.

Need for Speed" geht in den Untergrund. Vor der Polizei seid ihr hier sicher, dafür gibt's scharfe Babes, aufgemotzte Schlitten und Geschwindigkeiten jenseits von Gut und Böse.

Im aufgeräumten Hauptmenü lacht uns der Schriftzug "Go Underground" an. Dieser Karriere-Modus begleitet euch beim Triumphmarsch durch die illegale Straßenrennen-Szene, er beginnt in einem Serienwagen der Typen Golf GTI, Mazda MX5 oder Peugeot 206. Der Weg zu weiteren der insgesamt 20 implementierten Fahrzeuge ist noch versperrt. Später rast ihr auch in einem Nissan Skyline, einem Dodge Neon oder einem Subaru Impreza über die Piste.

Lust auf ein Rennen?

Zuerst gilt es, mit eurem "Kübel" etwas Kohle aufs Konto zu schaufeln. Die Rennkarte zeigt die Wettbewerbe, die ihr ansteuern könnt. Für Abwechslung sorgen Rundkurs-Rennen durch die nächtliche Stadt, Hochgeschwindigkeits-Rennen auf gerader Strecke, Sprints von A nach B, Runden-K.O.-Rennen (nach jeder Runde scheidet der Letzte aus) sowie Drift-Wettbewerbe. Habt ihr die ersten Moneten eingefahren, ist ein Besuch im Tuning-Shop angesagt. In den Regalen liegen mehr als 6.000 Spoiler, Motoren, Felgen und Auspuffrohre namhafter Anbieter wie Momo oder König. Allerdings sind die coolsten Teile (z.B. der N2O-Turbo) anfangs gesperrt. Freispielen könnt ihr diese durch Erfolge – und durch viele Style-Punkte. Die erhaltet ihr während jedem Rennen für besondere Aktionen wie den besten Start, Windschatten fahren, gewagte Drifts oder "saubere" Runden. Habt ihr euch an eurem Erstling ausgetobt, könnt ihr den Wagen gegen einen anderen eintauschen. Je nach Wert bekommt ihr Geld zurück oder müsst Scheine drauflegen.

Fürs Gas geben zwischendurch dürft ihr die erwähnten Rennvarianten als "Quick Race" einzeln anwählen, auf Wunsch auch

PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Gran Turismo 3	Sony	08/2001	93%
Der Kult-Racer bietet einen ähnlich umfangreichen Tuning-Part, ist aber deutlich simulationslastiger.			
NfS: Hot Pursuit 2	EA	11/2002	90%
Super-motivierender Action-Raser mit Schwerpunkt auf spannende Polizei-Verfolgungsjagden.			
Burnout 2	Acclaim	11/2002	90%
Fulminante Highspeed-Rennen im dichten Straßenverkehr. Mit genialem Crash-Modus.			

Golf gibt Gummi: Beim Drift-Wettbewerb quietschen gehörig die Reifen.

Wie hier, habt ihr an vielen Abzweigungen die Wahl zwischen zwei Parallel-Passagen – die eine ist direkt und länger, die andere kniffliger, aber dafür etwas kürzer.

im Duell mit einem Kumpel bei geteiltem Bildschirm. Mit Netzwerk-Adapter sind sogar Online-Rennen möglich.

Zu schön um wahr zu sein

Die grafische Meisterleistung der Entwickler hat bereits unsere spielbare Demo im OPM2 12/2003 dokumentiert. Wer die verpasst hat, sollte sich anhand unserer Bildschirmfotos schleunigst einen Eindruck über die grandiose Streckenbebauung und die genialen Lichtreflexionen verschaffen. Das unglaubliche Geschwindigkeitsgefühl (vor allem in der Stoßstangen-Perspektive) können wir auf Standbildern natürlich nicht vermitteln, aber wenn ihr euch das Podrennen aus "Star Wars Episode 1" in Erinnerung ruft, wisst ihr ungefähr, was euch erwartet: Bei 300 Sachen – wenn das Bild anfängt zu wackeln – habt ihr das Gefühl, eure Kiste würde gleich auseinander fliegen.

Die Parallele zum Kino ziehen wir nicht grundlos, denn mit Hakin Sakopo hat sich EA eben diesen Mann ins Team geholt, der für George Lucas das Podrennen entworfen hat. Zusätzlicher Berater war Craig Lieberman, bei "The Fast and the Furious" für die Visualisierung der Rennszenen verantwortlich. Ausnahmslos alle Veranstaltungen finden bei Nacht statt. Die acht Strecken (die ihr später auch in der Gegenrichtung befahren dürft) verlaufen in der gleichen Stadt, teilweise überschneiden sich Passagen. Abkürzungen und Parallel-Abschnitte laden zum Erforschen der teilweise unübersichtlichen Stadtkurse ein.

Kein Gran Turismo

"Need for Speed Underground" ist keine Renn-Simulation, will aber auch keine sein. Krasse Unterschiede im Fahrverhalten der einzelnen Schleudern dürft ihr nicht erwarten, die Differenzen sind in erster Linie in den drei Leistungskategorien Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Handling zu finden. Insgesamt hängen sie eher vom Tuning denn vom Fahrzeugtyp ab. Trotzdem ist das Fahrverhalten für diese Art von Spiel fast perfekt – es fühlt sich einfach gut an. Man driftet ohne Eingewöhnungszeit butterweich durch die Kurven, weicht blitzschnell entgegenkommenden Fahrzeugen aus und rast drauflos, was das Zeug hält.

Bei Drag Races lenkt ihr euren Wagen nicht vollständig selbst, sondern bestimmt nur die Spur, auf der er gerade läuft, um im Windschatten zu fahren, zu überholen oder einem entgegenkommenden Wagen auszuweichen. In erster Linie müsst ihr euch hier um das perfekte Hochschalten und Zünden des N2O-Turbos kümmern.

Der Soundtrack passt: Die 26 Songs von Overseer, Rob Zombie & Co. mixen bösen Hip-Hop, lauten Hardrock und schnellen Techno. Dank Pro Logic II wird euer Wohnzimmer zur Rennstrecke, nur die eintönigen Motoren schmälern das Audio-Erlebnis.

➲ **THOMAS SZEDLAK**

PS2 Meinung

Optisch hängt "Underground" alle ab! Durch Top-Programmierung und feine Tricks wird ein extremes Geschwindigkeitsgefühl erzeugt, das man erlebt haben muss. Und das bei sensationeller Streckenoptik! Mit der Underground-Karriere steckt unter der Haube genügend Spielmodi-Power, auch wenn man sich anfangs arg "geführt" vorkommt und sich die Tuning-Freiheit erst nach und nach erschließt. Irgendwann erreicht man allerdings den Punkt, an dem man als "NfS"-Fan die Polizei sowie das Tageslicht vermisst. Bis dahin hat man aber bereits superspaßige Stunden in einem der Rennspiele des Jahres hinter sich!

PlayStation 2 STAR

PS2 Testergebnis

NEED FOR SPEED UNDERGROUND	Rennspiel	Alter: frei
HERSTELLER: EA	ENTWICKLER: EA Black Box	ca. 60 Euro
1-2 Spieler, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, Pro Logic II, Lenkrad, Online-Rennen	STEUERUNG: 9/10	SPIELSPASS
POSITIV	NEGATIV	UMFANG: 7/10
Sensationelle Grafik	Wenige Autos+Kurse	GRAFIK: 10/10
Rasend schnell	Keine Renn-Replays	SOUND: 8/10
Motivierende Karriere mit viel Tuning-Kram	Nicht-Nachtmenschen fehlt das Tageslicht...	88
Sexy Highspeed-Racer zum Gasgeben und Herumschrauben.		PROZENT

PREISWERT + KOMPETENT

3000mal in Europa

expert

JE 55.- €

Der Herr der Ringe
>Die Rückkehr des Königs< (USK 16)
Das Spiel basiert auf den Umgebungen des Ende November erscheinenden Kinospektakels und bietet überwältigende Action-Adventure-Elemente in detailreichen interaktiven Levels!

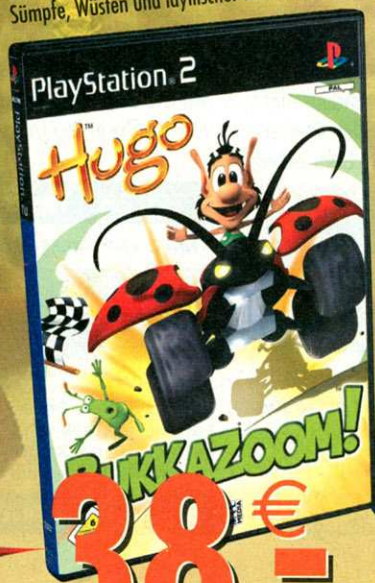
Harry Potter >Quidditch<
(USK 6)
Schwing dich in die Lüfte im ersten Spiel, das dem Spieler die Möglichkeit eröffnet, die magische Geschwindigkeit und Macht in einem Quidditch-Turnier, dem beliebten Hexen- und Zauberersport, zu erleben: Harry Potter:
Quidditch-Weltmeisterschaft!

Get kic

Findet Nemo (USK o.A.)
Das Spiel zum Kinofilm, der am 27.11. startet. Nach Nemos Entführung bricht für den überfürsorglichen Clownfisch-Vater Marlin eine Welt zusammen – wird er seinen einzigen Sohn je wiedersehen? ... Ein Unterwasser-Abenteuer mit viel Spaß und Action, das wirklich für die ganze Familie ist.

38.- €

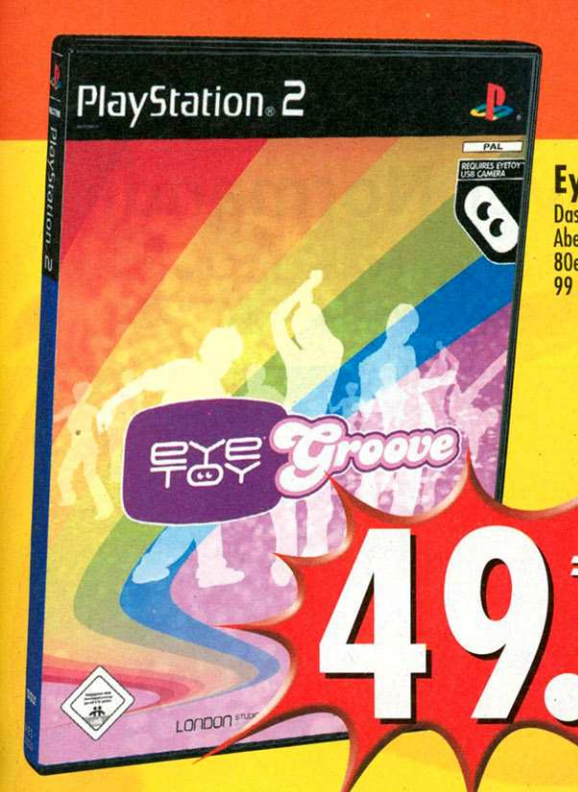
Hugo Bukkazoom (USK 6)
Hugo muss mit seinen schnittigen Carts durch die Welt der Blattläuse jagen - eine Welt voller Sümpfe, Wüsten und idyllischer Landschaften!



38.- €

My Street (USK o.A.)
Das perfekte Spiel für Kids:
Auf Dich warten zahlreiche Abenteuer und eine umfangreiche Sammlung an spannenden Minigames, u.a. Murmelmeisterschaften, Volleyball- und Völkerball-Turniere!

59.- €

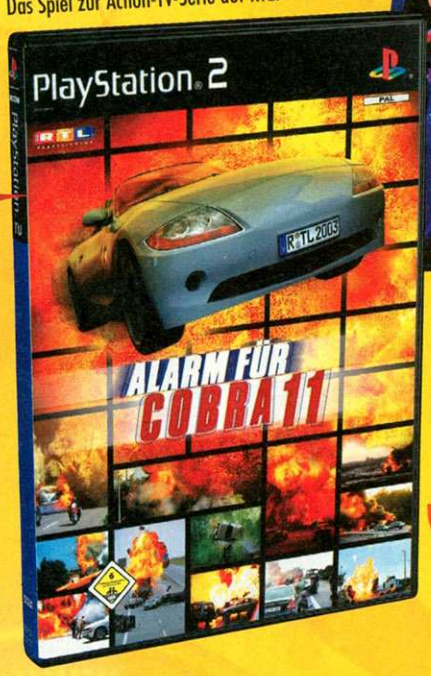


Eye Toy Groove (USK o.A.)
Das ultimative Tanzspiel im typischen Eye Toy Stil! Aber: Mit über 26 Greatest Songs aus den 70er, 80er und 90ern, also für jeden zwischen 4 und 99 Jahren etwas dabei...

49.- €

Celebrity Deathmatch (USK 16)
Das Spiel zur Serie auf MTV: Promis in Form von Knetfiguren, die zum Wettkampf in den Ring steigen!

Alarm für Cobra 11 (USK 6)
Das Spiel zur Action-TV-Serie auf RTL!



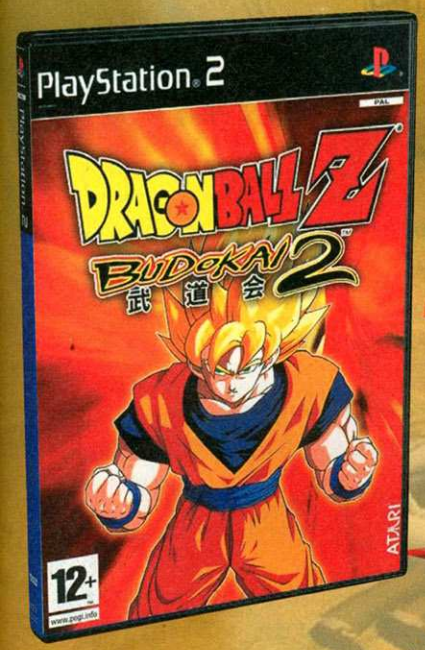
JE 37.- €

Alle Spiele voraussichtlich ab 20.11.2003 erhältlich
USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

new K S !

Baphomets Fluch >Der schlafende Drache< (USK 12)
Diesmal verschlägt es unsere beiden Helden in den Dschungel des Kongos, in die unübersichtlichen Straßen von Paris und an viele andere abenteuerliche Orte. Ihr Ziel: das Geheimnis von Baphomets Fluch zu lösen und damit die Menschheit vor ihrer Vernichtung zu bewahren!

57.- €



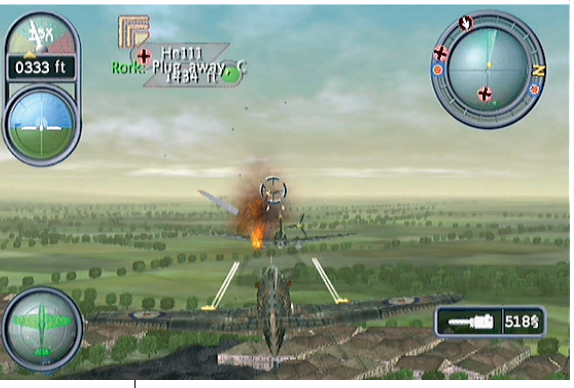
Dragonball Z Budokai 2 (USK 6)
Der Kampf geht weiter: neue und noch spannendere Abenteuer erwarten Dich in der fantastischen "Dragonball Z"-Welt.

55.- €

KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN NICHT VORHANDEN, BESTELLEN WIR SOFORT UND LIEFERN UMGEHEND.

Secret Weapons over Normandie

Leuchtgeschoss-Spuren am Himmel: Als tapferer Pilot manövriert ihr die unterschiedlichsten Flugzeuge durch die Schlachten des Zweiten Weltkriegs.



Über den Dächern dieses Dorfes schießen wir ein Flugzeug der Hell-Staffel ab.

Erst wenn wir mit diesem wendigen Doppeldecker tief genug fliegen, können wir die tödlichen Torpedos ins Wasser lassen, um damit die vorbeiziehenden Kriegsschiffe in die Luft zu jagen.

Was haben die X-Wing-Raumschiffe aus "Star Wars" mit den Jagd-Maschinen aus dem Zweiten Weltkrieg gemeinsam? Mehr, als man vielleicht zunächst annehmen möchte – zumindest, wenn es um das neuesten PS2-Spiel "Secret Weapons over Normandie" geht. Kein Geringerer als Lawrence Holland fertigte dieses Action-Spiel im Auftrag von LucasArts. Genau dieser kreative Kopf programmierte vor einigen Jahren gefeierte PC-Titel wie "X-Wing" oder "Tie-Fighter". Das nötige Know-how für spannende Schießereien am Himmel ist also vorhanden.

Alles nur geklaut?

Erste Parallelen zu anderen Kriegs-Spielen fallen bereits im Start-Menü auf. Die Aufmachung der Menüs bis hin zu den Zwischensequenzen im Wochenschau-Stil erinnert verblüffend an die Präsentation der Ego-Shooter-Serie "Medal of Honor". Sobald ihr jedoch mit einer Maschine vom Boden abhebt, entwickelt das Flug-Actionspiel einen ganz eigenen Charme. Das liegt vor allem am wenig anspruchsvollen Flugverhalten. Die simple Steuerung, mit der ihr euch an das Heck der feindlichen Flugzeuge hängt, um diese mit Kugeln aus eurem Maschinengewehr einzudecken, erweist sich als Spielspaß-Garantie. Noch einfacher ist es allerdings, wenn ihr dabei die Zeit beeinflusst. Tippt einfach kurz die Kreis-Taste an und ihr könnt in Zeitlupe den Widersacher ins Fadenkreuz nehmen. Mit den aufrüstbaren Flugzeugen beschützt ihr eure Flotte vor feindlichen Kampf-Jägern oder zerstört Geschützanlagen an einem Flughafen. Handlungsbasierte Missionen wie beispielsweise den Weg einer Agentin von gegnerischen Panzern zu befreien, sorgen zusätzlich für Spannung. Leider ruckelt die überzeugende Grafik-Kulisse hin und wieder leicht – wirklich störend ist das aber selten.

➲ **MARKUS HÄBERLEIN**

PS2 Meinung

"Secret Weapons over Normandie" als Flugsimulation zu bezeichnen, wäre schlichtweg falsch. Mit dem megasimplen Flugverhalten und den spannenden Aufträgen erinnert das Action-Spiel eher an ein spannendes "Medal of Honor" in den Wolken. Die leicht ruckelige Grafik können wir ebenfalls verschmerzen – nicht aber die frei erfundenen oder verdrehten geschichtlichen Ereignisse des Zweiten Weltkriegs. Da gibt es auf einmal eine Agentin, die sich "Weiße Rose" nennt, oder ihr trefft über Japan auf deutsche Jäger. Trotz alledem bleibt dieser Action-Titel unser Flug-Highlight des Jahres 2003.

PS2 Testergebnis

SECRET WEAPONS OVER NORMANDIE	Flug-Action	Alter: ab 16
HERSTELLER: LucasArts	ENTWICKLER: Totally Games	ca. 60 Euro
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch	STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS
POSITIV Geniale Präsentation Vielseitige Einsätze Spannende Kriegs-Handlung	NEGATIV Leichtes Ruckeln Schlechtes Fluggefühl Hält sich nicht korrekt an die Geschichte	UMFANG: 9/10 GRAFIK: 7/10 SOUND: 10/10	82
Geniale Flug-Action – knatternde MG-Gefechte, viel Ambiente.			PROZENT

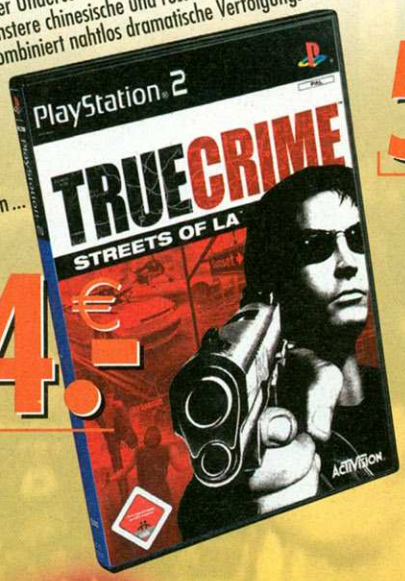
PREISWERT + KOMPETENT

3000mal in Europa

expert

True Crime (keine Jugendreigabe gemäß §14 JuSchG)
Als knallharter Undercover-Agent Nick Kang kämpfst Du gegen die finstere chinesische und russische Unterwelt. Das Spiel kombiniert nahtlos dramatische Verfolgungsjagden mit heißen Duellen und Kampfeinlagen...

54.- €



SSX 3 (USK o.A.)
Du findest in dieser einzigartigen Bergwelt offene Strecken mit hervorragendem Schnee sowie Trick-Events, Railparks, Rennstrecken und unglaublichen Half-Pipes...

55.- €

WWE Smackdown 5
>Here comes the pain< (USK 16)
Wrestling in Perfektion hat einen neuen Namen: WWE Smackdown 5: Here comes the pain!

44.- €

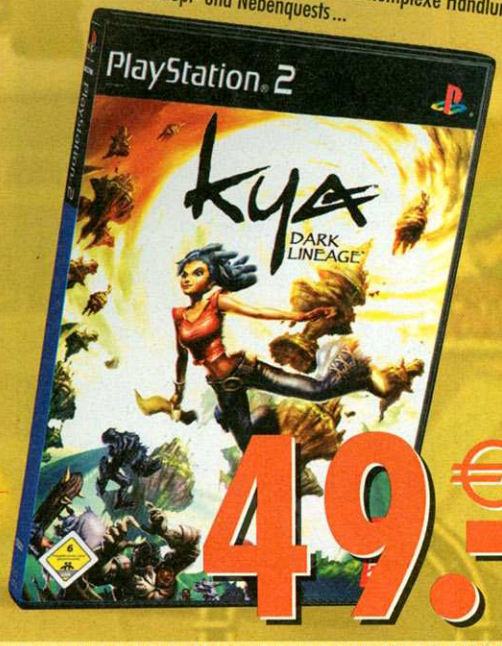
Get fun!

Alle Spiele voraussichtlich ab 20.11.2003 erhältlich
USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

Die Simpsons: Hit & Run (USK 6)
Merkwürdige Dinge passieren in Springfield. Menschen werden vermisst, merkwürdige Kornkreise erscheinen und versteckte Kameras tauchen auf. Homer bemerkt einen schwarzen Van mit einer Satellitenschüssel, der vor seinem Haus parkt. beschließt die ganzen Vorkommnisse genauer unter die Lupe nehmen...

53.- €

Kya: Dark Lineage (USK 6.)
Kya muß ihren verschwundenen Bruder finden. In einer geheimnisvollen Welt lauern viele Gefahren, denen sich Kya stellen muß. Dich erwartet eine komplexe Handlung mit 34 Haupt- und Nebenquests...



49.- €

KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN NICHT VORHANDEN, BESTELLEN WIR SOFORT UND LIEFERN UMGEHEND.

Spielbar

Ghosthunter

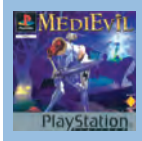
Seid ihr von allen guten Geistern verlassen? Dann zieht euch doch mal diese actiongeladene Gespensterjagd rein!

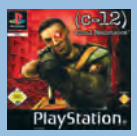
Jetzt aber nichts wie weg hier! Selbst mechanische Monster stellen sich dem Geisterjäger Lazarus in den Weg. Gut, wenn man ein paar dicke Wummen bei sich hat.

Lazarus' Schöpfer

Die Entwickler von "Ghosthunter" sind keine Unbekannten. Das SCEE Studio Cambridge landete 1999 seinen ersten Hit. In "MediEvil" schickten sie die Spieler als Knochenritter Sir Dan auf ein Abenteuer in eine gruselige Mittelalterwelt – und zeigten damals schon ihre Vorliebe für Gespenstergeschichten.

Auch der Nachfolger, "MediEvil 2", wurde 2000 auf der PSone ein Hit, sowohl spielerisch als auch grafisch war das Spiel top. Mit "C12: Final Resistance" erschien 2001 dann eine ernste Endzeit-Ballerei. Obwohl das Spiel gute Wertungen kassierte, blieb der große Verkaufserfolg leider aus. Im Jahr 2003 wagt Studio Cambridge mit "Primal" den Sprung auf die PlayStation2. Das düstere Gothic-Adventure führt den Spieler auf eine abenteuerliche Reise in verschiedenen Dimensionen. Bereits hier dabei: der "Ghosthunter"-Trick, zwei Personen mit unterschiedlichen Fertigkeiten zu steuern.





Erfolge: "MediEvil 1&2", "C-12" und "Primal".

Hätte der Nachwuchs-Cop Lazarus Jones vorher gewusst, was ihm im Keller der verlassenen Highschool blühen würde, wäre er an diesem Tag sicherlich im Bett geblieben. So aber macht er sich zusammen mit seiner neuen Kollegin Anna Steel auf, das Gebäude nach Hinweisen auf einen dort verübten Mord zu untersuchen. Lazarus stolpert statt über Hinweise jedoch in einen Raum voll seltsam anmutendem High-Tech-Gerät. Und weil es ihm in den Fingern juckt, drückt Lazarus den nächstbesten Knopf. Schwerer Fehler – damit hat er eine Geisterhorde aus ihren Gefängnissen befreit. Die kleinen Biester entschwinden in Windeseile ins ganze Gebäude, mit dabei ein fieser Obergeist, der es sogleich auf Lazarus' hübsche Kollegin abgesehen hat. Damit beginnt für Lazarus eine ganz neue Karriere – vom Cop zum Geisterjäger und Frauenretter.

Stimme aus dem Rechner

Zum Glück hat der neugierige Jones nicht nur die Geisterhorden befreit, sondern gleichzeitig ein Computersystem aktiviert, das ihn zum Geisterjäger ausbildet und ausstattet mit Geisterjägerknarre, Geisterfangmine und Geistersehbrille.

Zu Übungszwecken hetzt euch der digitale Lehrmeister gleich noch zwei üble Monster auf den Hals. Ihr lernt, dass ihr die angreifenden Biester erst ein wenig mit der neuen Energieknarre malträtieren müsst, um sie zu schwächen. Dann schleudert ihr ihnen beherzt die Geisterfangmine entgegen und seht zu, wie der Übeltäter eingesaugt wird. Die Ghostbusters lassen grüßen.

Ab in's Getümmel

Im weiteren Spielverlauf entwickelt sich nun eine wilde Mischung aus knallharten Ballerszenen, gruseligen Geisterjagden und Level-Absuchereien, die euer räumliches Vorstellungsvermögen strapazieren werden. Die kleine und recht überschaubare Schule

PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Buffy: Chaos Bleeds	**Vivendi**	**12/2003**	**73%**
Dank gut ausgenutzter "Buffy"-Lizenz können vom TV verwöhnte Geisterjäger zugreifen.			
Onimusha 2	**Capcom**	**11/2002**	**87%**
Noch mal Geister – diesmal japanische. Im mittelalterlichen Nippon macht ein Dämon Ärger.			
Silent Hill 3	**Konami**	**06/2003**	**90%**
DAS Gruselspiel schlechthin setzt auf harte Schockeffekte und schleichendes Grauen.			

Auch diesem hungrigen Geisterkrokodil rückt ihr mit Waffengewalt zu Leibe.

In diesem strahlenden Geisterdiskus fangt ihr die geschwächten Gespenster.

Lazarus ist wohl der am besten dargestellte Held der Videospielgeschichte.

Wenn hinter einem solch ein Biest auftaucht, hat man ein Problem. Die dicken Geister halten nämlich einige Schüsse aus, bevor sie umfallen und Ruhe geben.

ist nämlich nur der Eingang zum Abenteuer. Später schlagt ihr hier eure Basis auf und besucht per Energietor verschiedene Einsatzgebiete. Beispielsweise eine verlassene Bergarbeitersiedlung mitten in einem Sumpf. Dort trefft ihr auch das erste Mal auf eine ganz besonders fiese Geisterart: die Scharfschützen-Gespenster.

Im Fadenkreuz

In bester Wild-West-Manier huscht ihr dort von Tür zu Tür und ballert euch wie einst Gary Cooper in "High Noon" den Weg frei. Das ist zwar actionreich, strapaziert aber offen gestanden die ohnehin dünne Gruselatmosphäre arg. Wer fürchtet sich schon vor Cowboy-Geistern? Auch treten in diesem Level die eklatanten Kameraprobleme offen zu Tage. In den verwinkelten Minenschächten, in denen ihr euch wenig später herumtreibt, überseht ihr deshalb so manches Detail.

Recht unglücklich: Der Rätselanteil steigt ab hier sprunghaft an. Ihr müsst nun fleißig Gebrauch machen von einer Fähigkeit, die sich Lazarus bei seinem Missgeschick im Geisterkeller angeeignet hat. Ihr könnt an bestimmten Stellen, die deutlich mit einem dicken, grell leuchtenden Ring gekennzeichnet sind, einen Geist von euch loskoppeln. Ihr steuert dann statt Lazarus einen hübschen und recht leicht bekleideten Blondinengeist, der neben euch in der Luft schwebt. In dieser Form könnt ihr fliegen und tauchen (Lazarus ist Nichtschwimmer). Es beginnen nun die üblichen Personenwechsel-dich-Rätsel: Der Weg ist für Lazarus durch Wasser versperrt, mit dem Geist taucht ihr durch, auf der anderen Seite materialisiert ihr euch zurück, schaltet eine Pumpe ein, die das Wasser absaugt und Lazarus kommt trockenen Fußes weiter. Das ist ganz spaßig gelöst, aber auch nichts wirklich Neues. Aber damit passt es hervorragend zum Spiel. ➲ **TOBIAS SCHWEIKL**

PS2 Meinung

Die Geisterjagd ist nur wenig gruselig, die Ballereien sind unterhaltsam, machen das Spiel noch weniger gruselig und der Wie-komme-ich-hier-weiter-Rätselteil macht "Ghosthunter" stellenweise zum "Tomb Raider light". Einzig die Grafik und (bei leistungsstarken Basslautsprechern) auch der Wummer-Sound packen einen sofort. Alle Levels sind fein ausgearbeitet und liebevoll mit Details wie wogendem Gras versehen. Und Lazarus in seiner flatternden Lederjacke und mit trendiger Strubbelfrisur ist wohl die detailreichste Spielfigur, die es bislang gegeben hat. Das ist aber leider nicht genug...

PS2 Testergebnis

GHOSTHUNTER	Action-Adventure	Alter: ab 16
HERSTELLER: Sony	ENTWICKLER: Studio Cambridge	ca. 60 Euro

1 Spieler, analog, DualShock2, Sprachausgabe Deutsch, Texte Deutsch, 50/60Hz, mehrsprachig

POSITIV	NEGATIV
Bedrohlicher Sound	Nervige Kamera
Hervorragende Grafik	Steuerung nicht optimal
Nette Mischung aus Action, Grusel & Rätsel	Spielprinzip verzettelt sich in Untergenres

STEUERUNG:	7/10
UMFANG:	8/10
GRAFIK:	9/10
SOUND:	8/10

SPIELSPASS: **76** PROZENT

Interessante Mischung aus Survival-Horror und Ballerspiel.

Crash Nitro Kart

Crash & Co. mögen's schnell: Mit rasanten Karts, Geschossen und Drifts erkunden sie vier Comic-Welten.

Treffer: Lenkraketen räumen auch die hartnäckigsten Gegner aus der Ideallinie.

Abflug: Je länger ihr durch die Lüfte segelt, desto rasanter beschleunigt das Kart beim Aufsetzen. Auch die CPU-Fahrer sammeln eifrig Waffen aus Kisten auf.

Knapp vier Jahre nach dem ersten Rennausflug ("Crash Team Racing") wagen sich Crash, Coco, N-Gin, Nitrous Oxide, Tiny und die anderen Figuren der Bandicoot-Sippe erneut in enge Karts.

Die banale Hintergrundstory (XXL-Monster fordert Rennerfolge, sonst gibt's Ärger) schenken wir uns und wenden uns lieber den Aufgaben im Abenteuer-Modus, dem Kernstück des Spiels, zu. Zwei Teams, im einen Crash, Coco und Crush, und das "böse" Team um Cortex, N-Gin und Tiny, erforschen die vier Hauptareale der Inselwelt. Jeder dieser Abschnitte besteht aus drei Strecken, dem Abschnitts-Boss und einer Arena zum eiligen Sammeln von Kristallen. Insgesamt sackt ihr in mehr als 40 Wettbewerben Schlüssel, Münzen und Artefakte zum Freischalten neuer Bereiche ein. Dazu gilt es, zwei Profi-Fertigkeiten auszubauen...

Der Kniff für mehr Speed!

Erstens: Je weiter ihr per R1-Taste segelt, desto mehr Power zünden eure Triebwerke beim Aufsetzen. Das geht rasch in Fleisch und Blut über: Jede Bodenwelle, jede Schanze und jeder Hügel kann nämlich durch Tastendruck zum Schub genutzt werden. Der zweite elementare Kart-Kniff ist das Driften, das ebenfalls per R1-Taste funktioniert. Bleibt ihr nämlich in Kurven auf der Taste, fängt das Kart an zu Sliden und ein Balken zeigt die "Rutsch"-Rate an. Lasst ihr nun den Knopf los, zündet ebenfalls ein Turboschub, der durch mehrfache Nutzung zum Mega-Boost wird.

Donnert ihr über Kisten, wird per Zufall eine Verteidigungs- oder Angriffsvorrichtung ausgewählt. Schutzschilde, TNT-Kisten, Lenkraketen oder Eiskristalle verändern die Platzierung fast im Sekundentakt. Solo dürft ihr in vier Ligen mit je drei Rennen üben; beim Multiplayer-Rennen balgen sich bis zu vier Spieler im etwas ruckeligen Splitscreen.

➲ **CHRISTIAN BLENDL**

PS2 Meinung

Klarer Fall von "Das kenn' ich doch": Die neue PS2-Episode ist bis auf höhere Auflösung und nebensächliche Details (Team-Phase für Extras) eine Kopie des PSone-Knallers "Crash Team Racing". Der ist aber bereits vier Jahre alt: Etwas mehr Neuerungen hätten es schon sein dürfen, insbesondere weil lange Ladezeiten, Ruckeleien und unübersichtliche Oberwelten in den Tester-Nasen streng nach schludriger Entwicklung müffeln. Genug gemeckert: Insgesamt steuert sich die Comic-Raserei auch 2003 noch recht frisch. Viel Action, eine Prise Chaos, Schadenfreude und etwas Crash-Nostalgie – das macht Laune!

PS2 Testergebnis

CRASH NITRO KART	Rennspiel	Alter: frei
HERSTELLER: Vivendi Universal	ENTWICKLER: Vicarious Visions	ca. 50 Euro
1-4 Spieler (Multitap), MemCard, analog, DualShock2, Sprache deutsch, Texte deutsch, Dolby Surround	STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS
POSITIV Packende Renn-Action Anspruchsvolle Drifts Viele Sammel- und Renn-Varianten	NEGATIV Lange Ladezeiten Ruckelanfällige Optik Nichts Neues, unübersichtliche Oberwelten	UMFANG: 7/10 GRAFIK: 6/10 SOUND: 6/10	74
Nix Neues bei Crash: Solides, innovationsloses Kart-Vergnügen.		PROZENT

Nächste Kurve, Schaf links

next generation rally

Colin McRae ist zurück. Mit packendem Meisterschafts-Modus, brandneuem freien Rallye-Modus, revolutionärem Test-Center und, und, und. Colin McRae Rally 04. Nie wurde der Rallye-Sport kompromissloser 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™

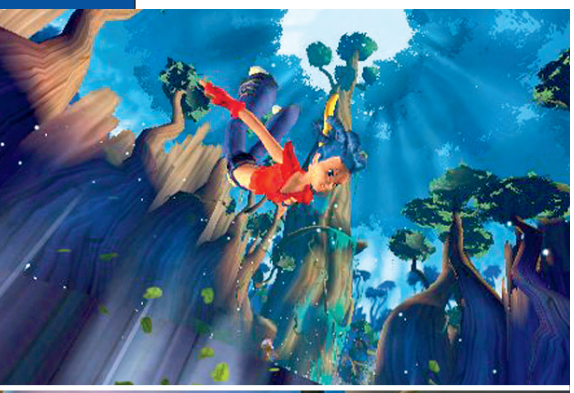
©2003 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters®" is a registered trademark owned by Codemasters. "Colin McRae Rally 04™" and "GENIUS AT PLAY™" are trademarks of Codemasters. "Colin McRae™" and the Colin McRae signature device are registered trademarks 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 assocateed with the FIA or any related company. "PS" 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.

Video Demo

Kya – Dark Lineage

PlayStation 2 STAR

Märchenhafte Reise mit schlagkräftiger Heldin: Diese französische Action-Perle ist unser Geheimtipp des Monats.



Splinter Girl: An die bewaffneten Wolfen muss sie sich unbemerkt anschleichen.

Erst beim Kampf gegen mehrere Wolfen gleichzeitig zeigt sich, ob ihr das Schlag- und Blocksystem beherrscht. Mit Armreif-Upgrades blockt Kya Hiebe ab.

Kya, ein scheinbar ganz normales Mädchen, hat Ärger: Auf der Suche nach ihrem verschwundenen Bruder Franck wirbelt es sie in eine pastellfarbene Fantasy-Welt. Dort regieren aggressive Wolfen-Raubtiere, die die friedlichen Nativs bedrohen. Doch Kyas dunkle Abstammung ("Dark Lineage") hat's in sich: Vermöbelt sie die Wolfen, kann sie sie wieder in deren Nativ-Teddygestalt zurück-"exorzieren". Dafür braucht sie aber Magie-Bälle – um die zu finden, durchstreift sie neun Welten, die mit dem heimatlichen Dorf durch ein System von Lufttransportröhren verbunden sind.

Schlag auf Schlag

Der Clou an "Kya" ist die lebendige Welt: Die ehemals bösen Wolfen reiben sich nach der Verwandlung in Nativs verwundert die Augen und siedeln sich prompt in der Dorf-Zentrale an. Dort eröffnen sie Läden, in denen Kya wiederum nützlichen Krimskrams kaufen kann – vorausgesetzt, sie hat bei ihren Hüpf-, Schieß- und Knobelaufgaben genug Kleingeld gesammelt. Mit farbigen Armreifen, Vogelpfeifen, Bumerang-Upgrades oder Nahkampf-Tricks rüstet sie sich für weitere Ausflüge.

Auch Minispiele, wie das häufige, spektakulär inszenierte Surfen auf einem Hoverboard zahlen sich in barer Münze aus.

Bemerkenswert sind neben den stilvollen, mit verträumter Musik hinterlegten Streifzügen vor allem der Erfindungsreichtum: Mal hoppelt ihr mit einem Känguruähnlichen Zweibeiner über Fels-Trampelpfade, dann müsst ihr auf leisen Sohlen eine Wolfen-Festung infiltrieren oder mit Früchten Wachhunde auf Bodenschalter locken. Oft hilft aber nur Gewalt: Kya kickt die Wolfen mit Combos und in "Matrix"-Superzeitlupe zu Boden. Neigt sich ihre Energie dem Ende zu, regeneriert sie sich an Heilsteinen.

➲ CHRISTIAN BLENDL

PS2 Meinung

Kaum zu glauben, wie viele Details, Humor, Komplexität und Spielvergnügen in dieser Perle schlummern. Der Look von Kya's wurstähnlichem Haupthaar mag Geschmackssache sein, aber der Mix aus Hüpfen, Surf-Action, Zweikampf, Erkundung und Aufrüsten schmeckt garantiert. Und weil ihr mit neuen Extras überall Geheimnisse findet, bleibt ihr immer hungrig nach mehr. Die einzige Bremse der puren Spielfreude ist der unnötig komplizierte Aufbau der Fantasy-Welt: Im Gewühl der Teleporter, Luftströme und Hinweispfeile haben sich die Designer etwas verheddert. Ansonsten: Ein echtes Highlight für Gourmets.

PlayStation 2 STAR

PS2 Testergebnis

KYA – DARK LINEAGE	Action-Adventure	Alter: ab 6
HERSTELLER: Atari	ENTWICKLER: Eden Studios	ca. 50 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprache und Text deutsch, 16:9, Dolby Pro Logic II		

POSITIV
- Wunderschöne Optik
- Massenhaft Aufgaben
- Motivierendes Aufrüst-System & Minispiele

NEGATIV
- Komplizierte Oberwelt
- Wenig Spiel-Hinweise
- Unübersichtliche Karten & Spielwelten

STEUERUNG:	8/10
UMFANG:	9/10
GRAFIK:	9/10
SOUND:	8/10

SPIELSPASS: **87** PROZENT

Traumhaft: Fantasy-Abenteuer mit Gefühl, Stil und viel Action.

It's in the game.™

FUSSBALL MANAGER 2004
Die Managementsimulation für Spieler mit Format.
Ob Sponsorenverhandlung, Transfermarkt, Stadionausbau oder Trainingsleitung: Stell dich der Herausforderung und erlebe die Höhen und Tiefen dieses Geschäfts! Jetzt mit FOOTBALL FUSION – für die interaktive Vernetzung mit FIFA FOOTBALL 2004.

SEI MIT LEIB UND SEELE DABEI!

© 2003 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und „It's in the game." sind Marken bzw. eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. EA SPORTS™ ist eine Marke von Electronic Arts™. Alle Vereinslogos der Bundesliga und das Bundesliga-Logo sind geschützte Marken der jeweiligen Vereine/Gesellschaften bzw. der DFL Deutsche Fußball Liga GmbH und werden mit freundlicher Genehmigung der jeweiligen Markeninhaber verwendet. Hergestellt unter Lizenz der DFL Deutsche Fußball Liga GmbH. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

www.easports.de www.fm2004.de

Medal of Honor: Rising Sun

Attentat im Pazifik: Im neuesten Teil der "Medal of Honor"-Serie verschlägt es tapfere PS2-Veteranen in ein subtropisches Kriegs-Szenario.

Einer der schönsten Levels: Hier ballern wir uns durch eine geniale Tempelanlage.

Auf den Philippinen kauern wir mit unserem Bruder hinter einer Sandsack-Mauer.

Wenn ein zunächst ganz leises Zischen binnen Sekunden zu einem immer lauteren Heulen anschwillt und das schließlich ohrenbetäubende Heulen wenige Augenblicke später in einer gewaltigen Explosion endet, dann wurdet ihr gerade "Ohren"-Zeuge eines Bombenangriffs. Mit diesem beängstigenden Schall-Bild kündigte sich auch am 7. Dezember 1941 der Bombenhagel einer japanischen Flugzeug-Staffel auf den US-Militärhafen Pearl Harbor an. Von neunzehn der dort stationierten Schiffe überstand nur eines den Angriff ohne Schäden. Die Bilanz dieses verheerenden Überraschungs-Angriffs: 3435 Todesopfer.

Tragischer Kriegs-Alltag

Derart tragische Ereignisse greift Electronic Arts gerne in seiner "Medal of Honor"-Kriegs-Serie auf. Bereits beim Vorgänger "Frontline" demonstrierte uns der Branchen-Riese eindrucksvoll, wie hart der Soldaten-Alltag am heiß umkämpften Strand von Omaha-Beach war. Doch hat der Kriegsschauplatz Europa im neuesten Teil von "Medal of Honor" ausgedient. Bei "Rising Sun" schickt uns der Befehl unserer Vorgesetzten, das verrät bereits der Titel, ins Land der aufgehenden Sonne. Auch der Hauptdarsteller ist neu: Euer neuer Held trägt den Namen Joe Griffin. Er dient Uncle Sam auf einem Zerstörer der Marine. Geschafft vom anstrengenden Matrosen-Dasein, wollte Joe eigentlich ein kleines Nickerchen machen. Doch die besagte Geräusch-Abfolge lässt ihn binnen Millisekunden wieder hellwach werden. Ihm ist auf der Stelle klar: Schiff unter Beschuss!

Nach einer nicht übertrieben langen Intro-Sequenz übernehmt ihr die Geschicke eures Helden. In den kompakten Mannschafts-Quartieren herrscht Panik, alle Kameraden stürmen in Richtung Deck. Für euch sieht das Spiel den gleichen Fluchtweg vor. Geschickt bringen euch die Programmierer während dieser Hetzjagd die grundlegenden Steuerungs-Kommandos bei. Der Befehl, Hilfe herbei zu funken, bringt uns gleich zu einem weiteren neuen Feature von "Rising Sun". Im Gegensatz zu den Vorgängern, bei denen ihr nach eurem Ableben die Mission noch einmal komplett spielen musstet, darf nun an diversen Funkgeräten der Spielstand gesichert werden.

Kaum an Deck, bekommt ihr sogleich eine Waffe in die Hand gedrückt, mit der ihr angreifende Flugzeuge vom Himmel holen

Einige aggressive Japaner attackieren uns direkt mit ihrem Katana-Schwert.

müsst. Der Angriff scheint unter Kontrolle – zumindest, bis euch eine gigantische Explosion ins Wasser schleudert. Eine etwas zu niedrig aufgelöste Zwischensequenz – etwa auf Niveau der Spielgrafik – verknüpft das Geschehen mit dem nächsten Level, in dem ihr am Geschütz eines Kanonenbootes die Flotte vor den angreifenden Flugzeugen verteidigt. In dieser beeindruckenden Schuss-Sequenz erlebt ihr mit, wie riesige Schlachtschiffe in lodernden Feuerbällen explodieren und auf den Grund des Hafens sinken. Besser hätte man den Beginn eines neuen "Medal of Honor"-Teils überhaupt nicht in Szene setzen können. Umso enttäuschender ist deshalb der schwache zweite Level auf den Philippinen. Hier repariert ihr

Unser verwundeter Kamerad wird gleich von einem riesigen Alligator verspeist.

Auf diesem riesigen Sportplatz liegt ein wichtiges Munitionslager der Feinde. Statt sich hinter den Holzkisten zu verstecken, läuft uns dieser tollpatschige Soldat direkt entgegen.

in einer tristen Stadt einen Panzer und beschützt diesen in den menschenleeren Straßen vor flinken Granaten-Läufern. Eine richtig mitreißende Kriegs-Atmosphäre kommt dabei leider überhaupt nicht auf. Diese Mission ist ganz klar der Spielspaß-Tiefpunkt in "Rising Sun". Die Talsohle ist aber bereits bei der anschließenden Dschungel-Mission durchschritten.

An Bord eines kleinen Bootes schippert ihr hier einen Fluss hinauf und eliminiert lauernde Gegner mit eurem Scharfschützengewehr – genau so haben wir uns den beklemmenden Dschungel-Kampf vorgestellt. Leider müsst ihr den nebligen Dschungel in dieser Mission mit einem fast nutzlosen Scharfschützengewehr und einer wirkungslosen Pistole durchqueren. Bei den weiteren Aufträgen jedoch, bei denen ihr euch zum Beispiel mit einer schallgedämpften Pistole unerkannt durch eine asiatische Stadt kämpfen müsst, stimmt die Auswahl der Ballermänner. In vielen Missionen werdet ihr sogar von computergesteuerten Kameraden begleitet, denen ihr immer Feuerschutz geben solltet. Die meisten dieser Soldaten sterben nämlich, wenn sie direkt ins Kreuzfeuer laufen. Deren tatkräftige Unterstützung fehlt euch dann im restlichen Missionsablauf.

Granate oder Blindgänger?

Was die Level-Grafik betrifft, sind wir immer noch geteilter Meinung. Auf der einen Seite stehen die atmosphärisch dichten Dschungel-Kämpfe, deren Optik durchweg überzeugen kann. Auf der anderen Seite wirken die Levels außerhalb des Urwalds, bis auf wenige Ausnahmen, sehr aufgesetzt. Vor allem der erste Level auf den Philippinen und der Flugzeugträger sehen deutlich schlechter aus, als die genialen Stadt-Kulissen von "Frontline". Auch schade: Die Künstliche Intelligenz der Widersacher ist immer noch auf dem bescheiden-dämlichen Niveau des Vorgängers. Gerade in diesem Punkt hätten wir uns cleverere Gegner gewünscht. Wesentlich interessanter ist da der Online-Modus. Beim Deathmatch, Team-Deathmatch oder Capture the flag könnt ihr euch auf zehn Mehrspieler-Karten mit bis zu acht wesentlich intelligenter agierenden Mitspielern duellieren – inklusive Sprachübertragung über das "SOCOM"-Headset.

➲ **MARKUS HÄBERLEIN**

PS2 Meinung

Leider hat sich "Rising Sun" im Vergleich zum Vorgänger – bis auf den spaßigen Online-Modus – überhaupt nicht weiterentwickelt. Die Grafik ist auf gleichem Niveau, die Gegner sind oft dumm und der Umfang ist ebenfalls nahezu gleich. Negativ schlägt zudem das ein oder andere unspektakuläre Level zu Buche und die Tatsache, dass sich die Waffen der Gegner nicht aufnehmen lassen. Trotzdem werden nur diejenigen Spieler enttäuscht, die sich deutlich mehr versprochen hatten als vom Vorgänger "Frontline". Denn schlecht ist dieser Titel der Kriegs-Serie keineswegs – nur Innovationen dürft ihr keine erwarten.

PS2 Online-Test

MEDAL OF HONOR: RISING SUN		
SPIELGEBÜHREN	KEINE	
SPIELER ONLINE	MAX. 8 SPIELER	
HEADSET	JA	ONLINE-SPASS
TASTATUR	NEIN	86
MAUS	NEIN	
Besser als das Hauptspiel.		PROZENT

PS2 Testergebnis

MEDAL OF HONOR: RISING SUN	Ego-Shooter	Alter: ab 18
HERSTELLER: Electronic Arts	ENTWICKLER: Electronic Arts	ca. 60 Euro
1-8 Spieler (online), Memory Card, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, THX, Dolby Pro Logic II	STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS
POSITIV	NEGATIV	UMFANG: 7/10
Neue Speicherpunkte	Dumme Gegner	GRAFIK: 7/10
Coole Orchester-Musik	Wenige Neuerungen	80
Spannende Kriegs-Atmosphäre	Level-Grafik schwankt stark und ruckelt	SOUND: 10/10
Kriegs-Shooter mit altbekannten Stärken und neuen Schwächen.		PROZENT

Beyond Good & Evil

Ubisoft schickt die mutige Reporterin Jade auf eine gefährliche Aufklärungsmission. Sie muss eine gigantische Verschwörung aufdecken.

Beschnitten: So in etwa sieht "Beyond Good & Evil" auf einem 4:3-Fernsehgerät aus.

Bei der Suche nach Beweisen schleicht ihr durch Fabriken der Alpha Section. Die Schwachpunkte der Wachen sind ihre Atmungsgeräte, die ihr mit dem Gyrodisc-Werfer beschädigen könnt.

Der Frieden auf Hillys ist in höchster Gefahr: Die außerirdischen DomZ haben sich auf dem beschaulichen Planeten eingenistet und bedrohen die Bevölkerung. Die Menschen legen ihr Vertrauen in die Section Alpha, der hillyanischen Armee, doch die Mitglieder der Untergrundbewegung Iris sind überzeugt davon, dass auf die kein Verlass sei. Im Auftrag von Iris macht sich die Reporterin Jade auf die Suche nach Beweisen für den Verrat der Armee.

Voller Aufgabenplan

In der Rolle von Jade erkundet ihr dunkle Minen oder unwirtliche Fabrikhallen der Section Alpha. Dabei seid ihr nicht immer allein: Euer Ziehonkel Pey'j, seines Zeichens Mechaniker-Schwein, oder der Untergrundkämpfer Double H begleiten euch hin und wieder auf eurer Mission. Per Tastendruck veranlasst ihr die Kameraden dazu, Gitter aufzuschneiden, Tore einzurennen oder Schalter zu drücken. Auch im Kampf gegen Monster oder Roboter stehen euch die Freunde zur Seite. Ihr selbst wehrt euch mit einem Kampfstab oder benutzt für Angriffe aus der Distanz den Gyrodisc-Werfer. Mit den rosafarbenen Scheiben erlegt ihr zumindest kleinere Gegner. Viel besser eignet sich das Gerät jedoch dazu, entfernte Schalter zu betätigen. So deaktiviert ihr Laserbarrieren oder setzt Transportplattformen in Bewegung. Jades drittes unverzichtbares Werkzeug ist ihre Kamera, mit der ihr Aufnahmen per E-Mail sofort an Iris weiterleitet. Nebenbei schießt ihr noch einige Fotos von den skurrilen Lebewesen auf Hillys, um euch ein Zubrot zu verdienen. Für erledigte Aufträge oder Tierbilder erhaltet ihr bläuliche Perlen. Die tauscht ihr gegen neue Geräte für euer Hovercraft-Boot ein wie ein Sprung-Kit oder eine Impulskanone. Später bringt ihr sogar ein Raumschiff wieder in Gang. Damit erkundet ihr fliegend neue Gebiete.

➲ **CARSTEN GRAUEL**

PS2 Meinung

"Beyond Good & Evil" lebt von seinen sympathischen Charakteren, seiner interessanten Handlung und von der idyllischen Welt. Während solche Dinge bei anderen Spielen zur Nebensache verkommen, werden sie hier zum Mittelpunkt. Doch auch spielerische Unterhaltung in Form von Boss-Kämpfen, intelligenten Rätseln, Foto-Safaris und Schleichpassagen durch Feindgebiet ist geboten. Umso mehr ärgern die Mängel: Eine träge Kamera und zwei fette schwarze Balken ober- und unterhalb vom Bild mindern die Übersicht und dämpfen den Spaß. Bei so einem Top-Spiel sollten solche Fehler nicht passieren.

PS2 Testergebnis

BEYOND GOOD & EVIL	Action-Adventure	Alter: ab 12
HERSTELLER: Ubisoft	ENTWICKLER: Ubisoft	ca. 60 Euro
1 Spieler, MC, analog, DS2, Sprachausgabe dt., Text dt., mehrsprachig, 16:9 (permanent), Progressive Scan	STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS
POSITIV Packende Story Super Musik u. Synchro Abwechslungsreicher Spielverlauf	NEGATIV Riesige Bildbalken Störrische Kamera Jade reagiert etwas träge auf die Kommandos	UMFANG: 8/10 GRAFIK: 9/10 SOUND: 10/10	87
Trotz einiger Mängel ein mitreißendes und intensives Abenteuer.			PROZENT

BACKYARD WRESTLING

DON'T TRY THIS AT HOME

www.bywgame.com

PARADOX DEVELOPMENT©

Logitech BEST PLAYED WITH...

PlayStation 2

XBOX

eidos

© 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.

Baphomets Fluch: Der schlafende Drache

Habt ihr Lust, beim Spielen mal wieder euren Grips anzustrengen? Dann greift zu, denn das klassische Adventure ist wieder im Kommen.

In Gesprächen habt ihr immer mehrere Themen zur Auswahl.

Ihr müsst alle Räume genau nach Hinweisen absuchen. Sie sind hell markiert. Auch ein Plausch mit den herumstehenden Personen hilft weiter.

Zugegeben, ein wenig angestaubt kommt der Name "Baphomets Fluch" schon daher. Schließlich ist es gut neun Jahre her, dass der smarte, wenngleich leicht tollpatschige Held George Stobbert und seine Partnerin Nico Collard sich in "Baphomets Fluch 1" mit einem fiesen Templerorden angelegt haben. Bereits ein Jahr später schlidderten die beiden in "Baphomets Fluch 2" wieder ins Abenteuer, bevor es still wurde um George und Nico. Und nun plötzlich sind die beiden wieder da: In "Baphomets Fluch 3: Der schlafende Drache" gilt es wieder einmal, hinter eine weltweite Verschwörung zu kommen.

Immer mit der Ruhe

Die Macher hatten sich ziemlich viel vorgenommen, schließlich ist das einst so beliebte Adventure-Genre in jüngster Zeit fast vollständig von den Action-Adventures der 3D-Ära verdrängt worden. Und so macht auch "Baphomets Fluch 3" etliche Zugeständnisse: Kisten schieben, über Abgründe springen und an Vorsprüngen hochklettern – das findet ihr auch hier. Und dennoch alles im klassischen Adventure-Stil. So müsst ihr euch auch keine Gedanken darüber machen, durch einen Fehltritt in die Tiefe zu stürzen. Es geht ums Tüfteln und Grübeln. Ihr sucht die Locations nach verwertbaren Gegenständen ab und unterhaltet euch mit herumstehenden Personen, bis ihr eine Teilaufgabe geschafft habt. Dann geht's weiter zum nächsten Schauplatz. Beispiel gefällig? Nun, gleich zu Beginn stürzt George mit einem Flugzeug ab. Die Maschine hängt über einem Abgrund und droht immer dann zu kippen, wenn George nach vorne ins Cockpit gehen will. Also schiebt ihr erst einmal die Ladung ins Heck des Fliegers, um ein Gegengewicht zu schaffen. Im Cockpit muss es euch dann nur noch gelingen, den bewusstlosen Piloten aufzuwecken...

➲ TOBIAS SCHWEIKL

PS2 Meinung

"Baphomets Fluch 3: Der schlafende Drache" ist genau das, worauf Rätselfreunde lange gewartet haben. Ein spannendes Tüftelspiel mit einer packenden Story. Die intuitive Steuerung, die mit einigen wenigen Knöpfen auskommt, lässt dennoch eine Vielzahl an Kombinationsmöglichkeiten zu. Die Rätsel sind aber alle logisch und es kommt eigentlich nie vor, dass ihr planlos ausprobieren müsst, um zufällig über eine völlig abstruse Lösung zu stolpern. Für Profis ist das Spiel dadurch vielleicht sogar ein wenig zu einfach. Aber wer das etwas andere Spielerlebnis abseits von Action sucht, liegt hier goldrichtig.

PS2 Testergebnis

BAPHOMETS FLUCH 3: DER SCHLAFENDE...	Adventure	Alter: ab 6
HERSTELLER: THQ	ENTWICKLER: Revolution	ca. 60 Euro

1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Texte deutsch, Dolby Surround

POSITIV	NEGATIV
Logische Rätsel	Etwas zu einfach
Saubere Grafik	Lange Ladezeiten
Stimmungsvolle und spannende Geschichte	Sprachsamples kommen manchmal zu spät

STEUERUNG:	7/10
UMFANG:	8/10
GRAFIK:	8/10
SOUND:	7/10

SPIELSPASS: **82** PROZENT

Klassisches Adventure im modernen Gewand. Für Tüftler.

RULE THE UNDERGROUND

TONY HAWK'S UNDERGROUND

THUG™ macht DICH vom Skate-Amateur zum Star der Skate-Szene.

Spiel in den Story-Modus-Filmen die Hauptrolle neben den coolen Profis, wie z.B. Tony Hawk.

Mach alles, um an die Spitze zu kommen ... ob rennen, klettern und natürlich auch skaten.

Lade DEIN Gesicht ins Spiel und skate als DU SELBST.*

Das hier ist DEIN Spiel.
DU machst die Regeln.
DU machst DEIN Ding.
DU bist der Star!

JETZT ONLINE: THUGONLINE.COM

PlayStation 2 | XBOX | NINTENDO GAMECUBE | GAME BOY ADVANCE | Vicarious Visions | POWERED BY: gamespy

* Die Gesichtsdarstellung ist ein exklusives PlayStation2-Feature und setzt eine Internetverbindung voraus.

© 2003 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und THUG ist einWarenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Entwickelt von Neversoft Entertainment Inc. GameSpy und das „Powered By GameSpy"-Design sind Warenzeichen von GameSpy Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten.Lizenziert für die Verwendung auf der PlayStation®2. "PlayStation" and "PlayStation" 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 entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden mit Genehmigung von Microsoft verwendet. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

ADIO | DC SHOECO USA | HAWKSHOES SKATEBOARD FOOTWEAR DESIGNED BY TONY HAWK | NIXON | NEVERSOFT | ACTIVISION®

Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

Der König ist erfolgreich zurückgekehrt! Das zweite Schlachtfest zur "Der Herr der Ringe"-Thematik übertrifft den Vorgänger in vielen Belangen.

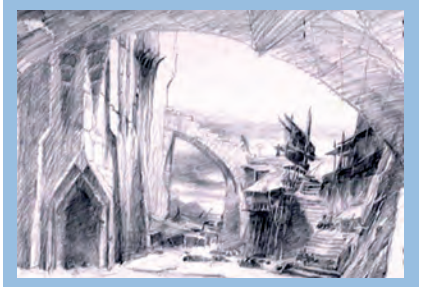
PlayStation 2 STAR

Gewaltiger Türsteher: Bevor ihr durch das Südliche Tor nach Gondor gelangt, müsst ihr es zunächst mit diesem riesigen Troll aufnehmen!

Bonus-Material

Das Level-Menü in "Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs" ist als großer Baum mit vielen Ästen dargestellt. Im Verlauf des Spiels schaltet ihr neben neuen Abschnitten auch tolle Extras zu Film und Spiel frei. Sie bieten entspannende Abwechslung zur Haudrauf-Action. Ähnlich der Extras-Sektion bei Film-DVDs werden euch Interviews mit wichtigen Größen des Films präsentiert.

So sprechen unter anderem Christopher Lee oder Ian McKellen über die Arbeit am Set. Außerdem erzählen die Hobbits über ihre Erfahrungen beim Videospielen. Diverse Concept-Art-Zeichnungen führen euch hinter die Kulissen der Spielentwicklung, während ihr sogar exklusive Bilder aus dem neuesten "Der Herr der Ringe"-Film bewundern dürft.



Concept-Art: Unter den Extras findet ihr auch die ersten Zeichnungen zum Spiel.

Dritter Film, zweites Spiel: Über einen Monat vor dem Kinostart von "Die Rückkehr des Königs" bringt EA jetzt sein neues "Der Herr der Ringe"-Spiel – gespickt mit jeder Menge exklusiver Filmschnipsel.

Fließend an "Die Zwei Türme" anknüpfend, startet ihr als Gandalf, der die Stellung an der Festung von "Helm's Deep" hält. Dieser erste Level dient zwar nur als Tutorial, jedoch wird schon dabei klar, dass es im Spiel ordentlich zur Sache gehen wird. Habt ihr diese erste Schlacht hinter euch gebracht, wählt ihr einen von drei Charakter-spezifischen Wegen durch die Ereignisse: Bewaffnet mit Glamdring und Zauberstab versucht ihr als Gandalf die Mauern von Minas Tirith zu verteidigen, um später zur entscheidenden Schlacht zum Schwarzen Tor zu reiten.

Außerdem schlagt ihr euch mit Aragorn, Legolas und Zwerg Gimli durch das düstere Reich des Königs der Toten. Als drittes Gefährten-Gespann stehen Frodo Beutlin und Sam Gamdschie ihren Mann und versuchen mit eurer Hilfe, den einen Ring in die Schicksalsschlucht zu werfen. Alle drei Wege scheinen auf den ersten Blick zwar recht kurz, jedoch erweisen sie sich als nicht allzu einfach. Geübte Kämpfer können neben den erwähnten Protagonisten sogar noch drei weitere Helden freischalten und nach einmaligem Durchspielen alle Abschnitte mit einem beliebigen Krieger erleben.

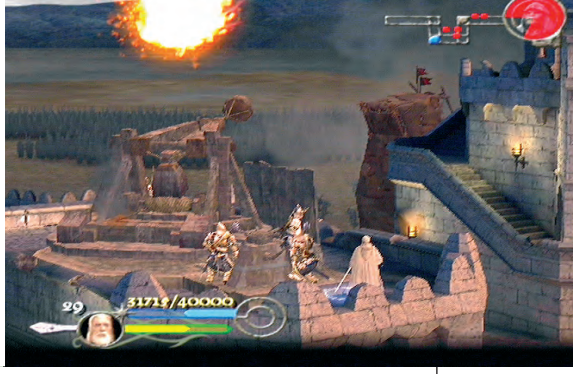
Die Erfahrung macht's!

Wie schon der Vorgänger, ist auch "Die Rückkehr des Königs" ein riesiges Gemetzel mit leichten Rollenspiel-Anleihen. Der kleine RPG-Teil besteht aus dem Aufpowern eures Charakters oder dessen Gefährten mit neuen Kampfcombos und Utensilien. Das Zahlungsmittel sind die Erfahrungspunkte, die ihr im Spiel durch erfolgreiche Kämpfe verdient. Ansonsten beschränkt sich das neue "Der Herr der Ringe" auf gnadenlose Action. Ihr schlagt euch gegen Unmengen von Orcs

PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Baldur's Gate: D.A.	Virgin	01/2002	90%
An der Spitze der PS2-Hack'n'Slays steht Virgins Sucht erzeugendes Action-RPG. Vor allem die Grafik ist top!			
Herr d. Ringe: Zwei Türme	EA	12/2002	83%
Hervorragend inszenierter Vorgänger mit fettem Lizenz-Bonus und jeder Menge Filmschnipsel.			
Gauntlet: Dark Leg.	Konami	05/2002	78%
Netter Mix aus actiongeladenen Massenschlachten und Strategie, der jedoch ziemlich schnell abflacht .			

Drachen: Der tapfere Frodo wehrt sich gegen den riesigen Flugdrachen der Nazgul.



Interaktiv: Dieses Mal dürft ihr sogar riesige Katapulte zum Einsatz bringen.

Power: Erfolgreiche Combos bringen eure Figur in den nächsten Erfahrungslevel.

Osgiliath: Die Männer von Gondor kämpfen gegen den gewaltigen Ansturm der Orks. Leuchtet die Anzeige in der oberen Ecke, solltet ihr Deckung suchen!

durch und bekämpft Nazgul, Trolle und sogar Olifanten. Anders als in "Die zwei Türme" bewegt ihr euch in einer interaktiven Umgebung. In jedem der zwölf Abschnitte markieren blaue Kreise am Boden besondere Aktionsfelder. Steht ihr mit eurer Figur in einem solchen Spot, löst ihr mit einem Druck auf die Schultertaste eine bestimmte Handlung aus. So setzen Gandalf und Co. an diesen Stellen neben ihren üblichen Nah- und Fernkampfwaffen auch gewaltige Katapulte oder lange Speere für ihren Kampf um Mittelerde ein.

Weiterhin öffnen die Gefährten damit riesige Tore oder schwingen sich an Seilen zu tiefer gelegenen Plattformen. Ein weiteres Novum ist eine Anzeige, die euch darüber informiert, wie viele Punkte ihr mit eurer aktuellen Combo einheimst und wie viele noch notwendig sind, um den nächst höheren Level zu erreichen. Die Neuerung schlechthin ist jedoch der grandiose Kooperations-Modus. Wurde diese Möglichkeit im vorhergehenden Teil schwer vermisst, dürft ihr nun zusammen mit einem Freund gegen Saurons finstere Mächte in die Schlacht ziehen. Der in den USA integrierte Online-Modus ist in Europa unerklärlicherweise gestrichen worden.

Ein echter Hingucker

Das Action-Feuerwerk kommt in einer glänzenden Verpackung: Wieder gehen die zahlreichen Filmausschnitte nahtlos in Spielgrafik über. Die übertrifft sogar jene des ansehnlichen ersten Teils noch um einiges. Zwar sind alle Abschnitte passend zur Thematik sehr düster gehalten, jedoch wird der Bildschirm oft von Lichteffekten verzaubert. Sehr scharfe und farblich realistische Texturen und toll animierte Gegnerhorden sorgen ebenfalls für Oscar-reife Stimmung. Auch akustisch sorgt Electronic Arts mit einem THX-zertifizierten Pro-Logic-II-Sound für eine packende Filmatmosphäre.

➲ **PATRIC ROOS**

PS2 Meinung

Neun spielbare Charaktere, größere Levels und eine noch beeindruckendere Präsentation heben Tolkien- und Actionfans in den siebten "Der Herr der Ringe"-Himmel. Dank der neuen interaktiven Umgebung und dem grandiosen Team-Modus übertrifft EAs zweite Schlacht um den Ring sogar den gelungenen Vorgänger. Die tollen Übergänge von Film zu Spiel sind auf ein Neues sehr beeindruckend. Der heftige Schwierigkeitsgrad der königlichen Rückkehr sollte euch also nicht von der alles entscheidenden Schlacht abhalten. Bravo EA, selten hatte Massengemetzel so viel Stil wie in "Die Rückkehr des Königs"!

PlayStation 2 STAR

PS2 Testergebnis

DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS	Action	Alter: ab 16
HERSTELLER: Electronic Arts	ENTWICKLER: EA Games	ca. 60 Euro
1-2 Spieler, analog, Sprachausgabe deutsch, Texte deutsch, mehrsprachig, Dolby Pro Logic II		

POSITIV	NEGATIV
Action ohne Ende	Etwas eintönig
Optischer Leckerbissen	Kleine Kameraprobleme
Grandioser Kooperations-Modus	Oft unfair hoher Schwierigkeitsgrad

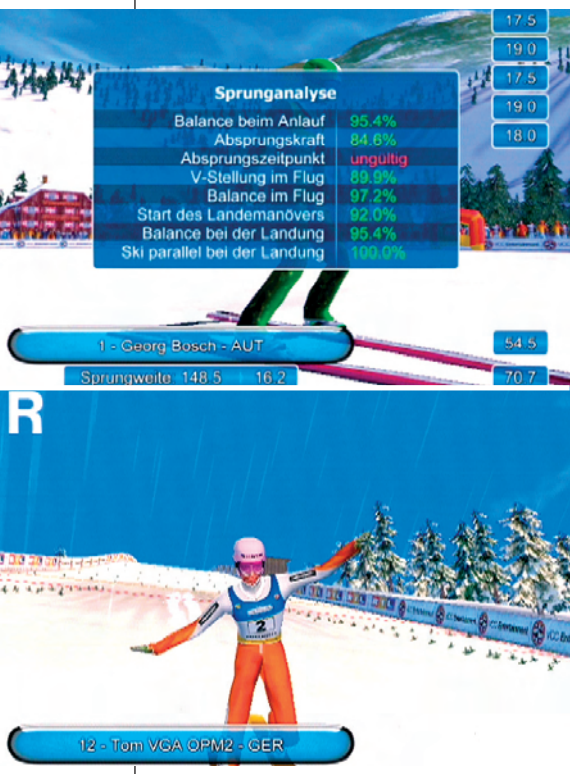
STEUERUNG:	7/10
UMFANG:	7/10
GRAFIK:	9/10
SOUND:	8/10

SPIELSPASS: **85** PROZENT

Verbessertes Hack'n'Slay-Abenteuer in schmucker Verpackung.

RTL Skispringen 2004

Nach dem 2003er-Erfolg war ein neuerlicher Flug von der Entwickler-Schanze logisch. Bakken frei für die furchtlosen Ski-Adler.



Euren Sprung dürft ihr euch noch einmal in der TV-Wiederholung anschauen.

Thermik im Hang: Leichter Aufwind trägt uns weit hinunter. Neu: Eine blaue Linie markiert den bis dato weitesten Sprung im laufenden Durchgang.

Armes Deutschland: "RTL Skispringen 2003" war das erste hierzulande entwickelte PS2-Spiel – und der Nachfolger ist das zweite. Immerhin stimmt die Qualität: Den überraschend guten Vorgänger hat der Hamburger Entwickler VCC konsequent weiterentwickelt.

Erstmals implementiert ist der K.o.-Modus, der auch bei der Vierschanzen-Tournee angewendet wird. Ebenfalls neu und realistisch: Liegt ihr im Weltcup unter den ersten 15, dürft ihr auf den Quali-Sprung verzichten – und seid trotzdem beim Wettkampf dabei. Mannschaftsspringen gibt's jetzt auch, witzig bei Wettkämpfen mit mehreren Spielern.

Beim Buchmacher

Bestimmte Ausrüstungsgegenstände sind nun so lange gesperrt, bis ihr z.B. einen perfekten Telemark setzt oder ein "Super" im Absprung schafft. Um schnell an Geld zu kommen, dürft ihr sogar Wetten auf euren eigenen Sieg abschließen.

Erneut spannend ist die Karriere, bei der ihr vom Skisprung-Neuling zum Schanzen-Profi aufsteigen wollt. Ihr bastelt euch einen Springer, feilt mit dem Trainer an euren Fähigkeiten und engagiert einen Wachser. Mit Siegprämien und Sponsorengeldern kauft ihr bessere Ausrüstung. In regelmäßigen Abständen werdet ihr zu einer Quizshow eingeladen, wo ihr euch in "Millionär"-Manier eine Fragenleiter nach oben arbeitet.

Bei der unveränderten Steuerung schaffen die deutschen Entwickler den Spagat zwischen leichtem Einstieg und motivierender Herausforderung. Sowohl im Anlauf, als auch während des Fluges braucht ihr Gefühl im Finger, bei Absprung und Landung ist dagegen korrektes Timing gefragt. Weite Sprünge werden euch nicht geschenkt, erst durch Übung und bessere Ausrüstung kommt ihr dem K-Punkt nahe.

➲ **THOMAS SZEDLAK**

PS2 Meinung

Deutsche Wertarbeit: Ein Grafik-Highlight ist "RTL Skispringen 2004" nicht, dazu ist schon die Präsentation zu hausbacken. Solide ist die konstant flüssige Schanzenoptik mit gut animierten Springern und 3D-Publikum aber allemal. Auch der Kommentar, im zurückliegenden Jahr noch ein Ärgernis, klingt nun unterhaltsam und informativ. Aushängeschilder sind einmal mehr die toll ausbalancierte Steuerung und der spannende Karriere-Modus, der die eigentlich simple Sportart in ihrer ganzen Faszination beleuchtet. Zum günstigen Preis sollten Skisprung-Fans auch dann zugreifen, wenn sie den Vorgänger schon haben.

PS2 Testergebnis

RTL SKISPRINGEN 2004	Sport	Alter: frei
HERSTELLER: THQ	ENTWICKLER: VCC	ca. 40 Euro
1-16 Spieler (nacheinander), Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch,	STEUERUNG: 9/10	SPIELSPASS
POSITIV Tolle Steuerung Netter Kommentar Karriere-Modus jetzt noch ausgereifter	NEGATIV Keine Original-Namen Kein Tutorial TV-Atmosphäre kommt nur ansatzweise 'rüber	UMFANG: 8/10 GRAFIK: 7/10 SOUND: 7/10	79
Gezielt verbesserte, auf Realismus getrimmte Skisprung-Sim.			PROZENT

Fußball Manager 2004

Nach Codemasters' "BDFL Manager" versucht sich nun Electronic Arts an der Umsetzung eines Fußball-Managers vom PC auf die PlayStation2.

Das Training lässt sich frei gestalten und beeinflusst die Fähigkeiten eures Teams.

Dank der integrierten "FIFA 2003"-Grafikengine kann jedes Spiel auch in 3D simuliert werden. Per Tastenkombination ruft ihr Offensiv und Defensiv-Kommandos aufs Feld.

EA wirft die komplette Lizenz des Simulations-Bruders "FIFA Football 2004" in die Waagschale. 15 europäische Ligen sind samt Zweitligisten und Regional-Teams im Spiel integriert. Hinzu kommen zweite Mannschaften, Nachwuchsspieler und Amateure. Insgesamt sind rund 55.000 Fußballer dabei.

Für gewiefte Taktiker

Mit "FM 2004" erhält der Spieler das komplette Fan-Paket: Aufstellungen, Taktiken, Training, Transfers, Stadionbau, Kartenverkauf, Fernsehrechte – um nur die wichtigsten Features zu nennen. Trotz aller Komplexität behält man in den übersichtlichen Menüs stets den Durchblick. Nur die Navigation fällt zunächst etwas schwer, da man immer wieder zwischen verschiedenen Tasten zum Bestätigen wechseln muss.

Als große Neuerung wurde die "Football Fusion"-Funktion eingeführt. Besitzt ihr neben dem "FM 2004" auch "FIFA 2004", könnt ihr mit eurem Manager-Spielstand die anstehenden Partien in "FIFA" komplett selbst steuern. Dumm nur, dass man dazu nicht nur die CDs wechseln, sondern auch jedes Mal abspeichern und neu booten muss. Das kostet mehrere Minuten Zeit und ist auf Dauer nervig. Als Ersatz hierfür bietet das Manager-Spiel eine 3D-Simulation mit der "FIFA 2003"-Grafik. Während des Spiels dürft ihr per Tastendruck Kommandos wie "Schieß' doch!" oder "Dicht machen!" aufs Feld brüllen, die dann mehr oder weniger schnell von euren Spielern umgesetzt werden. Leider wird während dieser Simulation sehr oft gegrätscht, so dass sich viele Spieler verletzen oder vom Platz fliegen. Außerdem verhalten sich die Mannschaften nicht sehr realistisch. Daher werden sich die meisten Hardcore-Manager-Spieler mit der simplen Berechnung der Partie zufrieden geben und so ohne Ladezeit-Verzögerung spielen.

➲ **SWEN HARDER**

PS2 Meinung

Prinzipiell stellt man sich die Umsetzung eines Managers auf Konsole nicht allzu schwierig vor. Doch die Probleme liegen wie immer im Detail. So muss eine fehlende Festplatte mit langwierigen Laufwerkszugriffen kompensiert werden. Wenn man mehrere Ligen gleichzeitig beobachtet, kann das Laden nach einem 3D-Match schon mehrere Minuten lang dauern. Daher sind die netten Features "3D-Grafik" und "Football Fusion" nur bei wichtigen Spielen eine echte Alternative zur simplen Berechnung. Trotzdem: Der ausgefeilte und tiefgründige "Fußball Manager 2004" wird akribische Fans sicher begeistern.

PS2 Testergebnis

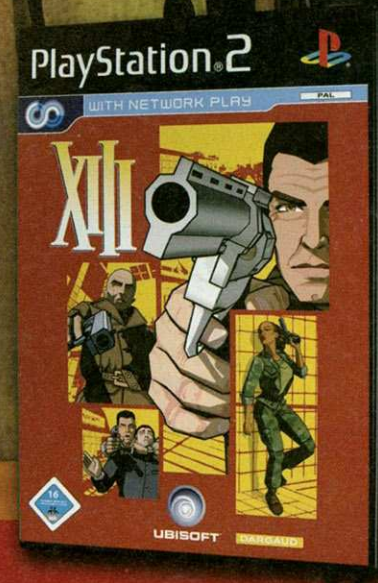
FUSSBALL MANAGER 2004	Fußball Manager	Alter: frei
HERSTELLER: Electronic Arts	ENTWICKLER: Electronic Arts	ca. 60 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch	STEUERUNG: 6/10	SPIELSPASS
POSITIV	**NEGATIV**	UMFANG: 10/10
Unzählige Lizenzen	Sehr lange Ladezeiten	GRAFIK: 3/10
Übersichtliche Menüs	Bedienung uneinheitlich	SOUND: 4/10
"Football Fusion" vereint Simulation mit Manager	3D-Spiele leiden unter akutem Unrealismus	80
Als reiner Manager top, doch die 3D-Simulation ist untauglich.		PROZENT

XIII

WWW.XIII-THEGAME.COM

SIE SAGEN, DU HAST DEN PRÄSIDENTEN ERSCHOSSEN...

... ABER DU KANNST DICH AN NICHTS ERINNERN!



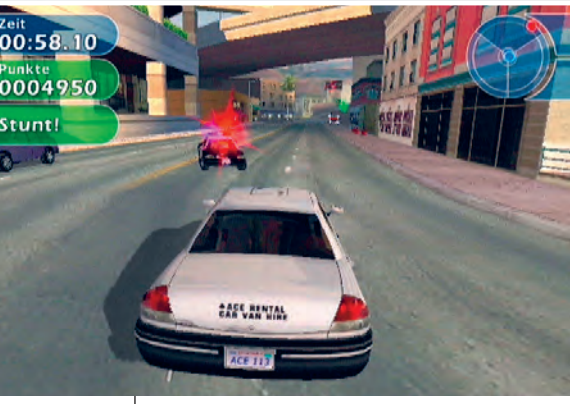
KEIN NAME, KEIN GEDÄCHTNIS,
NUR EINE NUMMER...

© 2003 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries.
© 2003 Van Hamme - Vance / Dargaud Benelux (Dargaud - Lombard S.A). "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. XBOX registered trademarks of Microsoft Inc. All Rights Reserved. GameCube registered trademarks of Nintendo Inc. All Rights Reserved.

HIT PLAYZONE 87% | PlayStation 2 STAR 85% | HIT XBOX ZONE 87% | PC ACTION GOLD 86% | ELITE 88% | VIDEO GAMES aktuell TOP-HIT Note: 1- | play KING 91% | XBG GAMES AWARD 92%

PlayStation 2 | XBOX | XBOX LIVE | PC CD-ROM | NINTENDO GAMECUBE | gameloft | DARGAUD | UBISOFT

The Italian Job



Mit Handbremsen-Slides und Sprüngen bessert ihr euer Punktekonto auf.

Frei nach dem Kinofilm mit Mark Wahlberg und Charlize Theron dreht sich bei diesem Rennspiel alles um putzige Mini-Cooper-Autos in Los Angeles. Die kleinen Stadtflitzer spielen in der Bankraub-Fluchtstory eine Schlüsselrolle. Allerdings holpert ihr auch mit Kleinbus oder Sportcoupé in Downtown und Hollywood herum. Zum Beispiel steuert ihr drei geklaute Minis in je einer Minute in eine Tiefgarage, verfolgt einen Wagen unauffällig oder holt einen Laptop vom Gang-Treffpunkt. Wie ihr da hin kommt, bleibt euch überlassen: Oft genug schafft ihr die knackigen Zeitlimits nur durch Nutzung muffiger Kanäle oder treppengespickter Fußgänger-Promenaden. Das Problem: Findet ihr die Örtlichkeiten nicht, müsst ihr alle Mini-Missionen des Levels erneut absolvieren. Das ist übelstes Spieldesign!

Zur Entspannung kurvt ihr im "Freeride" nur zum Spaß durch die Stadt der Engel, nehmt an Rundkursrennen teil oder untersucht im Stunt-Modus die kleinen Flitzer auf ihre Flugfähigkeiten. Insgesamt wirkt das Spiel trotz meist butterweicher, flotter Optik und griffigem Fahrverhalten schnell zusammengeschustert: Im Story-Modus dreht ihr immer im selben Stadtteil eure Runden, auch sonst geht dem Actionspaß zu schnell die Luft aus. Nett, aber nicht mehr. ➲ CB

PS2 Testergebnis

THE ITALIAN JOB	Rennspiel/Action	Alter: frei
HERSTELLER: Eidos	ENTWICKLER: Climax	ca. 60 Euro
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprache deutsch, Text deutsch, Dolby Surround		

POSITIV	NEGATIV
Butterweiche Stadtoptik	Kaum Film-Ambiente
Viele Spielvarianten	Story-Modus frustig
Freie Routenwahl und massig Abkürzungen	Spiel wirkt unfertig und wird schnell langweilig

STEUERUNG:	7/10
UMFANG:	6/10
GRAFIK:	7/10
SOUND:	5 /10
SPIELSPASS	56 PROZENT

Action in LA: Anfangs launiges Rennspiel, das schnell frustet.

Whiteout

In diesem wilden Motorschlitten-Rennen holpert ihr gegen fünf Konkurrenten durch eisige Schneetäler, enge kanadische Dörfer und winterliche Innenstädte. Wie bei vielen Rennspielen mit Karriere-Modus ist anfangs die Kasse leer – Kurse müssen erst erspielt werden. Also los: Schwingt euch in den Sattel der bulligen Schneemobile, segelt gefühlvoll über Schanzen, hopst über Buckelpisten und ergattert wertvolle Punkte- und Nitro-Symbole. Blöderweise verliert man bei einem Sturz alle – da braucht man sie doch besonders dringend. So freut sich der Actionfan über anwachsende Guthaben, die prompt für bessere Ersatzteile, neue, stärkere "Sled"-Schlitten oder beides ausgegeben werden. Auf jedem Parcours lockt zudem beim Sieg ein Extra-Wettbewerb.

Leider sind die Kufen dieses Schlittenspiels recht stumpf: "Sled Storm" ist wilder, besser und kostet nur 20 Euro. Hier führt ruckelige Grafik zu Augenkrebs, auch das von EA abgekupferte Tricksystem ist unpräzise und führt oft zu Stürzen ("Whiteouts"). Einige Runden lang unterhaltsam, aber für rund 50 Euro entschieden zu teuer. ➲ CB

Zündet ihr einen Nitro-Boost, verschwimmt das (ruckelige) Bild bis zur Unkenntlichkeit.

Schlecht geklaut: Das Tricksystem steuert sich holprig und wirkt aufgesetzt.

PS2 Testergebnis

WHITEOUT	Rennspiel	Alter: ab 6
HERSTELLER: Konami	ENTWICKLER: Vicarious Visions	ca. 50 Euro
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprache englisch, Text deutsch, Dolby Surround		

POSITIV	NEGATIV
Wilde Pistenfahrten	Ständige Ruckler
Viele Upgrades & Boni	Lange Ladezeiten
Unkomplizierter Schneemobil-Rennspaß	Tricksystem schnell ausgereizt und unpräzise

STEUERUNG:	5/10
UMFANG:	7/10
GRAFIK:	6/10
SOUND:	5/10
SPIELSPASS	45 PROZENT

Durchschnittliches Motorschlitten-Trickrennspiel ohne Pfiff.

& © 2003 Paramount Pictures. All rights reserved. Software © 2003 Atari, Inc. All Rights Reserved. The Ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. Manufactured and marketed by Atari Europe. All trademarks are the property of their respective owners. "PS" and "Playstation" are registred trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. GAME BOY ADVANCE IS A TRADEMARK OF NINTENDO

TRUE CRIME

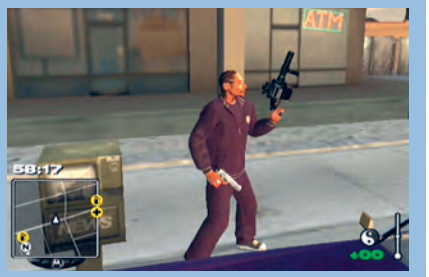
STREETS OF LA

PlayStation 2 STAR

Die Prügelsequenzen erinnern stark an Hollywood-Kampffilme. Nicks fernöstliche Kampfkünste hätten allerdings ein wenig vielfältiger ausfallen dürfen.

Spielt Snoop Dogg!

Als kleine Zusatzmotivation für das Erkunden der Straßen von LA hat Activision eine Bonusmission ins Spiel eingebaut: Die "Dogg Patrol" mit Rap-Star Snoop Dogg schaltet sich frei, wenn ihr 30 Hundeknochen findet, die kreuz und quer in der Stadt verteilt sind. Mehr dazu im Tipps-Teil dieser Ausgabe.



Snoop Dogg sorgt mit Granatenwerfer für Recht und Ordnung auf LA's Straßen.

Activision greift an! Mit Polizeigewalt soll Genre-Krösus "GTA" vom Thron gestoßen werden.

Die Straßen der kalifornischen Metropole Los Angeles sind alles andere als sicher. Bewaffnete Raubüberfälle, Schlägereien und Verfolgungsjagden gehören zum Polizei-Alltag. Nick Kang, ein chinesisches Halbblut, ist bei den Behörden angestellt, dort aber schon lange nicht mehr gerne gesehen. Zu eigenwillig und gefährlich sind seine Methoden. Daher "befördert" man ihn kurzerhand zur E.O.D., einer Sondereinheit. Kaum angekommen, schlittert er auch schon in die Auseinandersetzung zwischen Mafia und den Triaden.

Einsatz in LA

Zunächst müsst ihr Nick in seinem heruntergekommenen braunen Vintage zum ersten Einsatzort fahren. Der wird als grüner Punkt auf der Karte und dem kleinen Radar am linken unteren Bildschirmrand angezeigt. Handelt es sich um einen kritischen Einsatz – beispielsweise ist jemand in Gefahr oder eine Bombe tickt – gibt es einen Countdown und ihr müsst rechtzeitig am Zielort ankommen. Und schon jetzt zeigt sich das Spielprinzip von "True Crime": Egal ob ihr eine Mission schafft oder nicht, ihr habt immer die Wahl, die Aufgabe noch einmal zu versuchen oder trotz des Misserfolgs weiterzuspielen. Ging die Aktion in die Hose, ändert sich der nachfolgende Handlungsverlauf und die nächste Mission ist entsprechend abgewandelt. Selbst wenn ihr Nick also bis zum Spiel-Ende geführt habt, heißt das noch lange nicht, dass ihr auch alles gesehen habt. "True Crime" wartet allein mit neun End-Sequenzen auf.

Neben den vielen Auto-Missionen warten noch weitaus mehr, die ihr zu Fuß erledigt. Hier muss Nick meistens mit seinen beiden Pistolen auf Unholde feuern oder sich ungesehen in Gebäude schleichen. Wie ihr dabei vorgeht, entscheidet über das "Good Cop/Bad Cop"-Rating – eine Art Ying-und-Yang-Gemütszustand des Helden. Kopfschüsse, Genickbrüche und zivile Verluste machen euch zum "Bad Cop", während Zielen auf Arme und Beine und Betäubungsschläge ins Gesicht für eine "Good Cop"-Bewertung sorgen. Einige Missionen schal-

Wenn ihr Gegner nur "neutralisiert" ohne sie zu töten, gibt's "Good Cop"-Punkte.

Selbst aus dem fahrenden Auto heraus darf Nick Flüchtige unter Beschuss nehmen. Doch Vorsicht! Passanten oder andere Autofahrer solltet ihr verschonen.

ten sich sogar nur dann frei, wenn ihr ein netter Bursche seid, als "böser" Polizist hingegen wird man gar von Passanten attackiert und von Cops verfolgt.

Jede erfolgreich absolvierte Mission bringt etwa 50 Punkte ein. Für 100 Punkte gibt es eine Polizeimarke, die man in Trainingsstätten für die Verbesserung seiner Fähigkeiten ausgeben darf. So lernt Nick beispielsweise neue Fahrmanöver, wie schnelles Bremsen, Fahren mit der Handbremse oder das Benutzen eines Nitroboosts. Auf dem Schießstand gibt's bessere Waffen, schnelles Nachladen und Laser-Zielvorrichtungen. Und im Dojo erlernt der Kampfsportler neue Griff- und Boden-Techniken, die mehr Schaden verursachen.

Auf den Straßen von LA

Um allerdings die zahlreichen Trainingsstätten überhaupt betreten zu können, muss man schon ganz LA absuchen. Eine echte Mammutaufgabe, denn die Entwickler haben das Unmögliche möglich gemacht und das komplette Straßensystem der Mega-Stadt ins Spiel eingebaut. Ähnlich wie bei "GTA" lädt die Konsole ständig im Hintergrund, und somit unbemerkt vom Spieler, die Gebäude und Straßenzüge nach. Rund 350 Quadratkilometer Los Angeles finden sich in "True Crime" wieder. Dabei fährt man ebenso durch die schönen Gassen der Edelviertel von Beverly Hills, Bel Air und Santa Monica, als auch durch die zwielichtigen Straßen von China Town und Downtown. Nick erfährt per Funk ständig von Straßenverbrechen. Die tauchen als rote Punkte auf dem Radar auf und bringen Bonuspunkte.

Der Prinz von Bel Air

An der Steuerung hätten die Entwickler noch feilen sollen. Viele Doppelbelegungen und Tastenkombinationen sind nicht sinnvoll und erschweren das Zielen mit der Waffe unnötig. Außerdem hat man gerade bei den Beat'em-Up-Missionen das Gefühl, die Kampfanimationen laufen ruckartig ab.

Absolute Spitzenklasse hingegen sind die Zwischensequenzen von "True Crime". Perfekte Animationen, lippensynchrone Sprachausgabe und cineastische Kameraperspektiven heben die Messlatte für Videospiel-Sequenzen auf ein neues Niveau. Die Sprachausgabe ist zwar in Englisch, das hat aber einen guten Grund: Alle Charaktere wurden von Hollywood-Größen wie Christopher Walken, Gary Oldman oder Michelle Rodriguez gesprochen. Dadurch erhält das Spiel einen sehr professionellen Touch.

Beim Einspielen des Soundtracks ist Activision leider etwas über das Ziel hinaus geschossen. Zwar sind alle Songs von berühmten Westcoast-Rappern, wie Snoop Dogg oder Ice Cube beigesteuert, doch leider passen diese Songs nicht immer zum Geschehen. Teilweise wäre eine unbekannte Stimmungsmucke angebrachter gewesen.

➲ SWEN HARDER

PS2 Meinung

Dass "True Crime" nicht an "GTA 3" und "Vice City" heranreicht, liegt sicher nicht an der guten Technik, an den abwechslungsreichen Missionen und den Kinoverdächtigen Zwischensequenzen. Es liegt wohl einfach am Setting selbst. Dass ein Cop wie von der Tarantel gestochen durch die Straßen von LA rast, ist einfach nicht so glaubwürdig. Da nimmt man das "Bad Guy"-Szenario von "GTA" schon eher hin. Trotzdem: "True Crime" ist ein tolles Spiel mit vielen interessanten Facetten, das immer wieder zum Gangsterjagen einlädt, auch wenn einige handwerkliche Patzer die totale Spiel-Euphorie bremsen.

PlayStation 2 STAR

PS2 Testergebnis

TRUE CRIME: STREETS OF LA	Action	Alter: ab 18
HERSTELLER: Activision	ENTWICKLER: Activision	ca. 60 Euro
1 Spieler, MC, analog, DualShock2, Sprachausgabe engl., Texte dt., 16:9, Progressive Scan, Pro Logic II		

POSITIV	NEGATIV
Riesiges Straßennetz	Komplizierte Steuerung
96 Missionen	Musik passt nicht immer
Abwechslungsreiche Levels mit viel Action	Setting wirkt trotz echter Kulisse unrealistisch

STEUERUNG:	5/10
UMFANG:	9/10
GRAFIK:	9/10
SOUND:	8/10

SPIELSPASS: 85 PROZENT

Vielfältiges Actionspektakel in einem gigantischen LA.

Das Duell: True Crime vs. Vice City

TRUE CRIME STREETS OF LA

grand theft auto vice city

GRAFIK

Gute Animationen, besonders die Zwischensequenzen sind erstklassig. Die Stadt selbst wirkt, wie bei "GTA", etwas karg. Mehr Fahrzeuge, Passanten und Polizisten würden der Atmosphäre gut tun.

3 von 3 Sternen ★★★

Grafisch nicht so beeindruckend wie "True Crime", allerdings in vielen Punkten abwechslungsreicher. Besonders die unterschiedlichen Stadtbezirke laden ein zu unverbindlichen Spritztouren.

2 von 3 Sternen ★★☆

SOUND

Fette Rap-Mucke von bekannten Westcoast-Rappern wie Ice Cube und Snoop Dogg. Einige Songs passen allerdings nicht zur Action auf dem Bildschirm. Die Sprachausgabe ist hingegen erste Sahne.

2 von 3 Sternen ★★☆

Unzählige Lizenz-Tracks, angefangen bei Nena bis hin zu Michael Jackson sorgen für die nötige 80er-Atmosphäre. Die Sprachausgabe ist humorvoll und passt perfekt zur überzogenen Darstellungsweise.

3 von 3 Sternen ★★★

SZENARIO

Das komplette Straßennetz von LA – so viel Realismus bietet kein anderes Spiel. Doch genau aus diesem Grund fällt die rabiate Fahrweise des sonst guten Cop-Helden etwas aus der Reihe.

2 von 3 Sternen ★★☆

Trotz aller Action und Gewalt kratzt "GTA" die Kurve und vermittelt dem Spieler das Gefühl, Teil einer fiktiven Welt zu sein. Außerdem ist es glaubwürdiger, einen Gangster zu spielen, als einen verrückten Cop.

3 von 3 Sternen ★★★

UMFANG

96 Missionen, die unterschiedlicher kaum sein könnten: Verfolgungsjagden, Stealth-Missionen, Prügeleinlagen – Nick zeigt, welche Tricks er auf Lager hat. Die Straßen-Missionen werden zufällig eingestreut.

2 von 3 Sternen ★★☆

Über 60 Missionen mit vielen Extra-Einsätzen, die nicht zwingend zum Lösen des Spiels erforderlich sind. Die Spielzeit ist um einige Stunden länger als bei "True Crime". Bonus-Missionen sind meist langweilig.

2 von 3 Sternen ★★☆

FAHRZEUGE

Leider sind nur Fantasie-Autos im Spiel. Angedacht waren unter anderem auch Motorräder, die allerdings wieder gestrichen wurden. Die Fahrphysik ist zwar nicht unbedingt realistisch, dafür spaßig.

1 von 3 Sternen ★☆☆

Auch hier keine bekannten Marken, dafür ein riesiger Fuhrpark mit zwei- und vierrädrigen Vehikeln. Feuerwehr-Lastzüge, Boote, Panzer und Helikopter sorgen für den deutlichen Vorsprung vor "True Crime".

3 von 3 Sternen ★★★

10 von 15 Sternen	GESAMTWERTUNG	13 von 15 Sternen

POWER STYLING FÜR DEIN HANDY

www.gigahandy.com

KULT!!

viele Neue · viele Hits · viel Kult

NEU!

SO GEHT'S PER SMS: SCHICK' DEN TEXT "PLL" UND DIE BESTELLNUMMER AN: **86688**

ZUM BEISPIEL: PLL42043 (DU BESTELLST COLORED-PIX NR. 42043)

ODER BESTELLE DIREKT: 0190 **856733** 1,86 euro/min

CH: 0900 902307 SFR 4,23/Min · A: 0900 560552 €3,63/Min

Polyphone Ringtones

NEU!

82333	Ey, Ey, Ey
82332	Where Is The Love
82329	White Flag
82328	Ab in den Süden
82327	Alright
82326	Angel of Berlin
82323	Smile
82322	Hurra die Schule brennt
82321	Reanimate
82319	Aicha
82317	The Sacrament
82316	Axel F 2003
82313	Fighter
81030	Das Lied vom Tod
81182	Die 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...
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	Pipi Langstrumpf
82144	Löwenzahn
82150	Insel m. 2 Bergen
81653	Bacardi Feeling
82148	Captain Future
81819	Mana Mana
81174	Das Boot
81865	Raumschiff Enterprise
81809	Der Pate
82147	Sesamstrasse
82140	Tom und Jerry
82173	Tatort
81124	Smoke On The Water
81140	Flintstones
81587	New York New York
81813	Dallas
81170	99 Luftballons

JETZT AUCH FÜR ALLE SAMSUNG-HANDYS

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

Monophone Ringtones

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

NEU!

TOP-CHARTS		
2333	96791	Ey, Ey, Ey
2332	96790	Where is the love
2329	96787	White Flag
2328	96786	Ab in den Süden
2327	96785	Alright
2326	96784	Angel of Berlin
2323	96781	Smile
2322	96780	...Die Schule brennt
2321	96799	Reanimate
2319	96797	Aicha
2317	96795	The Sacrament
2316	96794	Axel F 2003
2313	96791	Fighter
2309	96787	Du bist das Grösste
2305	96783	Nothing's Gonna Stop
2304	96782	Forever And for...
* * * KULT-KRACHER * * *		
1653	96380	Bacardi 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
1675	96402	Friends
2173	96677	Tatort
2174	96678	Der Kommissar
1169	96197	GZSZ
2147	96656	Sesamstrasse
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

AUCH FÜR SAMSUNG

NOKIA BIS AUF 3110, 402, 5110, 5130, 8110,9000 SIEMENS M50, MT50, ME45, C45, S45

86688
ColorLogos €2,99/SMS,max. €5,98 f. 2 SMS (12ct Anbieteranteil Vodafone/SMS)
mit Deiner Bestellung erklärst Du Dich einverstanden, auch weiterhin kostenlose Informationen per SMS durch uns zu erhalten

Power MOVIE CLIPS

NEU!

Jetzt auch for Handys mit S/W Display

Mega-Geil! Farbige Animated Movies auf Deinem Display !!

42184 · 42183 · 42176 · 42177 · 42175 · 42180 · 42156 · 42157 · FROHE WEIHNACHT 42201 · 42159 · 42158

Für alle Handys mit Farbdisplay!
AUCH FÜR NOKIA UND SAMSUNG-HANDYS MIT S/W DISPLAY

Colored Logos

41005 · 41014 · Geh sterben 41004 · 41010

FÜR ALLE NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650,7650

GIGASTARK: SMS-PIX

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

WAS GEHT? 67308 · 60609 · 63071 · Scheiß drauf 64532 · 67314 · 63599 · KISS IT! 67310 · 66539 · 61664 · 62287 · 67356 · HAB DICH LIEB! 60108 · 61661 · 64638 · 67365 · 67307

Display-Animations

45450 · 45480 · 45481 · Biologie 45478 · 45458 ● · ich liebe dich! 45380 ● · 45450 ● · 45445 ● · I NEED MORE DOPE! 45364 ● · 45421 · 45419 · TOR 45356 · DU NERVST - GEH STERBEN 45377 ● · 45441 ● · 45420 · 45041 · will Kuscheln! 45066 ● · 45462 ● · LOVE 45016 ● · 45087 ●

Nokia 3330,3410,5210,5510 und viele Neue, ● = auch für Siemens C55

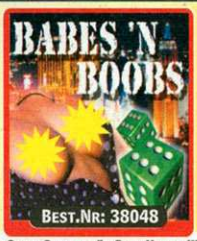
GIGA-GEILE COLORED PIX

Der Hit: Für alle Handys mit Farbdisplay!

COME IN 42053 · 42141 · 42114 · Happy X'Mas 42193 · Happy X'Mas 42192 · 42166 · 42185 · 42149 · Let's make LOVE 42060 · PITBULL 42124 · 42151 · MARIHUANA 42188 · 42194 · DU NERVST... GEH STERBEN! 42100 · WOW!!! 42052 · 42190 · 42187 · Ab dich... 42044 · 42132 · Tel Dich 42093 · DEUTSCHLAND 42094 · I MISS YOU 42118 · 42154 · FUCK OFF! 42099 · SORRY 42057 · 42098 · Come in 42062 · GET HIGH! 42102 · 42155 · OH, WIE SCHÖN! 42051 · 42148 · 42134 · I LOVE TITS 42043 · HOT SUMMER 42115 · 42137 · HAU AB !! 42131 · FÜR BIER würde ich sogar arbeiten 42103 · Beach Babes 42144 · 42116 · He's looking at YOU !! 42133 · 42136 · VERSTRAHLT 42122 · 42089 · HDGDL... 42046 · BUNTE TRÄUME 42070 · Touch Me ! 42091 · TÜRKIYE 42095 · 42189 · Touch Me! 42071 · EGO SHOOTER 42063 · PORNO STAR 42104 · Alles "OTZEN ausser Mutti 42128 · WET DREAM 42107 · BLOHT? NA KLAR? 42162 · 42138 · I'm in LOVE 42058 · ZOLIPEI 42127 · 42013 · 42090 · TOP-ASS 42059

Geile HANDY-GAMES

Call for Games: 0190 851866 1,86€/min
A: 0900 545418 €3,63/Min · CH: 0900 902312 SFR 4,23/Min



BEST.NR: 38048
SEXY-GAMBLE FÜR DEIN HANDY !!!
FÜR ALLE AUSSER: A,B,C,E

BEST.NR: 38095
MEMORY MIT MÖPSEN
FÜR ALLE AUSSER: A,B,C,E

BEST.NR: 38052
HEISSE DISPLAY-STRIP-SHOW
FÜR ALLE AUSSER: A,B,C,E

Dein Handy Selector

A=SiemensSL45, B=SiemensMT50, C=SiemensM50, D=SiemensS55
E=SiemensC55, F=Nokia3410, G=Nokia3510i, H=Nokia 7210,
I=Nokia7650, J=Nokia3650, K=Nokia6610, L=Nokia7250,
M=Nokia 5100, N=Nokia6100, O=SharpGx10

Spielbar

Wallace & Gromit in Project Zoo

Auf Knopfdruck ruft Gromit um Hilfe. Nur Wallace kann Maschinen reparieren.

Der Knetgummi-Komiker Wallace und sein liebenswerter Hundekumpel Gromit kommen einer Verschwörung auf die Spur: Hinterhältige Pinguine brüten im städtischen Zoo einen Plan aus und kidnappen dazu aus sechs großen Bereichen friedliche Tiere. Da müssen unsere beiden Helden natürlich helfen. Ihr steuert den hüpfenden, kickenden Gromit durch die verschachtelten Levels und sammelt Werkzeug und Schrauben ein. Auf Knopfdruck pfeift Gromit Wallace herbei, der die Materialien nutzt, um Maschinen instand zu setzen, Türschlösser zu knacken und um damit nützliche Dinge wie den Bananenwerfer (!) zu erfinden.

Zusätzlich müsst ihr in jedem Abschnitt versteckte Münzen finden und mehrere Elefanten, Biber und andere Zooinsassen aus Käfigen befreien. Gromit drückt Schalter, erkundet geheime Wege, schwingt sich wie Tarzan an Seilen über Abgründe und kämpft mit mechanischen Pinguin-Bossen.

Optisch beeindruckt bei diesem Hüpfer mit Entdeckungs-Schwerpunkt die Weitsicht ganz ohne Pop-ups. Das Spiel fängt den Charme der Trickfilme hervorragend ein, ruckelt aber ständig und erreicht nie die grafische Finesse von "Jak" oder "Ratchet & Clank". Für nur 30 Euro ein abwechslungsreiches, schweres Action-Abenteuer. ➲ CB

PS2 Testergebnis

WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO	Action-Adventure	Alter: frei
HERSTELLER: Acclaim	ENTWICKLER: Frontier Developments	ca. 30 Euro
1 Spieler, Memory Card, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text englisch, 16:9, Dolby	STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS
POSITIV: Jede Menge Geheimes; Humorvolle Dialoge; Detailreiche Grafik voller Gags und Interaktion	NEGATIV: Keine deutschen Texte; Grafik ruckelt immer; Gebiete zu komplex – man verirrt sich zu oft	UMFANG: 8/10
	GRAFIK: 6/10	67
	SOUND: 7/10	
Günstiges, verzwicktes Hüpfspiel mit humorvollem Helden-Duo.		PROZENT

Asterix & Obelix XXL

Ärger in Gallien: Römer überfallen das Dorf der Unbeugsamen und kidnappen die verdutzten Bewohner. Asterix, Obelix und (der auf Knopfdruck in Römerhintern beißende) Idefix spurten durch Ländereien, um ganze Kohorten zu verkloppen, geheime Lorbeerkränze zu finden und die Gefangenen zu befreien. Dabei wechselt die Kontrolle automatisch zwischen den beiden Helden: Per Teamwork zündet ihr Sprengstoff-Fässer, aktiviert Aufzüge oder sucht Schalter.

Cool & lustig, aber irgendwann öde: Die Massenschlachten gegen Römer.

Die Stärke des stilecht knallbunt umgesetzten Comic-Kults sind die häufigen Massenschlägereien. Dutzenden römischer Legionäre schlottern sichtlich die Knie, wenn ihr sie aus den Sandalen drescht und dann Helme einsammelt. Diese fungieren als Zahlungsmittel, das ihr gegen Gesundheit und komplizierte Kampf-Combos tauscht.

Leider geht dem Spiel mit seinem simplen Spielprinzip zu schnell die Zaubertrank-Kraft aus: Das Geprügel langweilt trotz netter "fliegende Römer"-Animationen, und die Rätsel beschränken sich auf rudimentäre Suchaufgaben. Vor allem für jüngere Asterix-Freunde ein gelungener Spaß. ➲ CB

Furcht erregender Boss: Diese Apparatur zerlegt das Heldenduo Stück für Stück.

PS2 Testergebnis

ASTERIX & OBELIX XXL	Action-Adventure	Alter: frei
HERSTELLER: Atari	ENTWICKLER: Etranges Libellules	ca. 45 Euro
1 Spieler, Memory Card, Analog, DualShock2, Sprache deutsch, Texte deutsch, Dolby Pro Logic II	STEUERUNG: 6/10	SPIELSPASS
POSITIV: Humorvolles Geprügel; Superflüssige Optik; Viele versteckte Gimmicks, großer Umfang	NEGATIV: Wenig Abwechslung; Kaum Speicherpunkte; Combos nutzlos, Shop-Prinzip unausgegoren	UMFANG: 7/10
	GRAFIK: 7/10	71
	SOUND: 7/10	
Actiongeladene Comic-Adaption mit viel Hau-drauf-Chaos.		PROZENT

Findet Nemo

Auf der Flucht: Hat der eigentlich streng vegetarische Hai Bruce erst einmal Blut geleckt, bekommt er doch mal Appetit auf guten Fisch.

Der kleine Clown-Fisch Nemo wird ausgerechnet an seinem ersten Schultag von einem Taucher gefangen. Ohne zu zögern, stürzt ihr euch als sein Vater Marlin und zeitweise als Begleiterin Dorie in ein waschechtes Unterwasser-Jump'n'Run. Nemo, den ihr zeitweise auch spielen dürft, muss befreit werden.

Gespickt mit über 15 Minuten Original-Filmmaterial, das sich mit den Spielabschnitten abwechselt, versetzt euch "Findet Nemo" mitten in die bunte Unterwasserwelt von Pixar. Spielerisch dreht sich alles ums Ausweichen vor gefährlichen Fischen und Pflanzen, rasante Rennen oder andere klassische Geschicklichkeitstests in den Tiefen des Ozeans. Dabei seht ihr euren Fisch von der Seite, von hinten oder auf euch zuschwimmen. Neben dem üblichen Ziel, das Ende eines Abschnitts zu erreichen, werden eine Menge Zusatzaufgaben geboten, die besonders fleißige Taucher erledigen können, um an Extras im Menü zu gelangen. Kleine blaue Krabben, die eurem Fisch nach Berührung folgen, dienen in den 20 Levels als Energieanzeige. Eine einfache Menüführung, die simple Steuerung und die nette Präsentation sind sehr kinderfreundlich, was man vom teilweise happigen Schwierigkeitsgrad leider nicht behaupten kann. ➲ PR

PS2 Testergebnis

FINDET NEMO

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	THQ
ENTWICKLER	Traveller's Tales
ALTER	frei
PREIS	ca. 40 Euro

1 Spieler, Memory Card, analog, Sprache deutsch, Text deutsch, mehrsprachig, Dolby Surround

STEUERUNG:	6/10
UMFANG:	6/10
GRAFIK:	7/10
SOUND:	8/10
SPIELSPASS	72

POSITIV
- Schöne Wasserwelt
- Tolle Synchronisation
- Wechsel von Spiel- und Film-Szenen

NEGATIV
- Für Kids zu schwer
- Lange Ladezeiten
- Kamera manchmal unpassend

Witziges Kinderspiel zum Film mit vielen Geschicklichkeitstests.

BELOW

DA UNTEN HÖRT DICH NIEMAND SCHREIEN

IN DER TIEFE DES MEERES LAUERT DER SCHRECKEN!

Ab 4. Dezember auf Video und DVD!

EXTRAS
- Audio-Kommentar von Regisseur David Twohy und den Hauptdarstellern
- Making Of einer Tauchfahrt in die Hölle
- Zusätzliche Szenen
  Der Horror des Comics
  Die Torpedoexplosion
  Das Notsignal

Extras in engl. Sprache mit dt. Untertiteln

www.below-derfilm.de

DIE VIERTE DIMENSION

Racing Simulation3

Ärgerlich: Bei der Fahrt im Park ruckelt die Grafik oft – das nervt!

Heimlich, still und leise, also so richtig Formel-1-untypisch, rollt der dritte Teil von Ubisofts "Racing Simulation"-Reihe auf die Regal-Startplätze. Der Grund: Das einstmals mit Original-Lizenzen geschmückte Rennspiel-Zugpferd fristet nun ohne "echte" Fahrer, Strecken und Ecclestone-Lizenzen ein Nischendasein – wir erhielten nicht mal vorab eine Preview-Fassung des Spiels.

Statt Schumi und Kimi wählt ihr in dieser Fantasie-WM zwischen Schmiler und Hilkonen, statt in Brasilien und Japan rast ihr in Kolumbien und Korea. Irgendwie nicht so prickelnd. Immerhin punktet das Spiel mit jeder Menge Herausforderungen: Vor Zeitfahren, Überholen, Meisterschaft und dem Szenario-Modus erlernt ihr das fahrerische Einmaleins in 15 Fahrschul-Lektionen.

Die Optik ist flimmerfrei, ruckelt aber auch bei wenigen Konkurrenten oft störend, was sich deutlich auf das Handling auswirkt. Immerhin läuft das Splitscreen-Duell (ohne Computergegner) genauso flott wie der Vollbild-Modus. Unser Fazit: Wer sich in der Niemandsland-WM vergnügen will, findet hier viel zu tun und freizuspielen. Allerdings sind Ladezeiten, Optik, Präsentation und Spielgefühl absolutes Mittelmaß. Für 15 Euro sicher kein Flop, aber nichts was man sich unbedingt zulegen müsste. ➲ CB

PS2 Testergebnis

RACING SIMULATION 3	Rennspiel	Alter: frei	
HERSTELLER: Ubisoft	ENTWICKLER: Ubisoft		ca. 15 Euro
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Text mehrsprachig, Dolby S., Lenkrad (Logitech GT Force)	STEUERUNG: 5/10		SPIELSPASS
POSITIV Viele Spielmodi 16 Strecken Viele Einstelloptionen und Splitscreen-Modi	NEGATIV Keinerlei Lizenzen Grafik ruckelt oft Steuerung und Physik sind mangelhaft	UMFANG: 7/10 GRAFIK: 6/10 SOUND: 6/10	53
Mittelmäßiges Formel-1-Spiel, das für 15 Euro akzeptabel ist.			PROZENT

Ford Racing 2

32 alte und neue Ford-Flitzer fahren quer durch die Motorsport-Welt: Dieses Budget-Rennspiel wendet sich mit seinen sieben Offroad-, Straßen- und Stockcar-Wettbewerben an alle, die unkomplizierten Spaß ohne viel Simulations-Schnickschnack erleben wollen. Dabei sind Optik und Variantenreichtum durchaus auf Top-Niveau: Dank ruckelfreier, butterweicher 50 oder 60 Bilder pro Sekunde und sehr intuitiver Steuerung lenkt ihr Mustang, Focus, Taurus oder Thunderbird-Flunder elegant durch die Kurven von Inka-Trampelpfaden oder enge Hafen-Schikanen. Witzig sind die Rennvarianten Idealline (bei Verlassen Strafen), Slalom (Zeitgutschriften), Windschatten (so eliminiert ihr den Vorausfahrenden) oder Knockout (der Letzte fliegt raus): Damit wirds nicht langweilig, zudem schaltet ihr mit jedem Erfolg Autos, weitere Spielmodi und Kurse frei.

Die gutmütig-schaukelnde Fahrphysik ist im Lenkrad-Umdrehen kapiert und motivierend. Zwar sind 16 Rundkurs-Varianten nicht viel, aber "Ford Racing 2" macht (auch im flotten Splitscreen) viel Spaß und ist sein Geld wert: Kann man kaufen! ➲ CB

Nett: Jeder Erfolg schaltet neue Fahrzeuge, Strecken und Spielmodi frei.

Verfolgung, Windschattenfahren, Idealline, Duelle: Abwechslung gibt's genug.

PS2 Testergebnis

FORD RACING 2	Rennspiel	Alter: frei	
HERSTELLER: Empire	ENTWICKLER: Razorworks		ca. 25 Euro
1-2 Spieler, Mem. Card, analog, DualShock2, Lenkrad, Sprache englisch, Text deutsch, 50/60Hz, Dolby Pro II	STEUERUNG: 7/10		SPIELSPASS
POSITIV Butterweiche Optik Eingängige Steuerung Viel Motivation durch jede Menge Rennmodi	NEGATIV Nur Ford-Fahrzeuge Grafik etwas zu steril Steuerung für Profis zu simpel, wenig Kurse	UMFANG: 8/10 GRAFIK: 7/10 SOUND: 6/10	71
Umfangreich, einsteigerfreundlich, spaßig: Günstiger Flitzer.			PROZENT

An dieser Stelle
bin ich mit Lara weiter gegangen
als mit jeder anderen.

Tomb Raider™, jetzt auf dem N-Gage™ Spiele-Terminal. Begleite Lara Croft bei diesem neuen mobilen 3-D-Action-Abenteuer – ganz ohne Kabel. Erlebe die Revolution von mobilen Online-Spielen mit der N-Gage™ Arena. Und das bietet dir die N-Gage Arena online: Shadow-Gaming, Walk-Throughs, Tipps und Hinweise, Spiele-Clips. Jetzt unter **n-gage.com/de**

N·GAGE NOKIA anyone anywhere

Copyright © 2003 Nokia. Alle Rechte vorbehalten. Nokia und N-Gage sind eingetragene Marken der Nokia Corporation. Änderungen vorbehalten. Tomb Raider Starring Lara Croft™ © Core Design Ltd. 2003. Developed by Ideaworks3d Ltd. Tomb Raider and Lara Croft are trademarks of Core Design Limited. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

Rabiates Ramba-Zamba mit Vorgarten-Idylle: Diese Keilerei ist äußerst fragwürdig.

Backyard Wrestling

Räusper, ...was ist das denn? Dieser Nischentitel definiert den Begriff "Wrestling-Schrott" neu. Die Idee dahinter: Je extremer, desto größer die Chance, Aufmerksamkeit zu wecken. Hier zerhacken sich zu allem bereite "Extremsportler" Arme, Beine & Köpfe im Hinterhof. Doch was hier geboten wird, ist weniger Wrestling als eher eine plakative Gewalt-Show mit viel Blut und Ekel. Der Ansatz mag für manche Zeitgenossen zwar amüsant sein, und es sieht auch ganz passabel aus, aber Kollisionsabfrage und Spielsteuerung verdienen fast schon die Bezeichnung "katastrophal". Insbesondere die hampeligen Animationen der ausgeflippten Wrestling-Clowns nerven.

Jeder Kampf artet binnen Sekunden zum stupiden Button-Gedrücke aus und langweilt schon nach kurzer Zeit. Der Titel-Zusatz "Don't try this at home" sollte lieber "Don't play this at home" lauten! Selbst die mehr oder minder leicht bekleideten Babes im Spiel können keine Sympathie-Punkte einheimsen. Deswegen: Durchgefallen – und raus damit aus dem Laufwerk! ➲ GH

PS2 Testergebnis

BACKYARD WRESTLING	
GENRE	Wrestling
HERSTELLER	Eidos
ENTWICKLER	Eidos
ALTER	ab 16
PREIS	ca. 60 Euro

STEUERUNG:	2/10	SPIELSPASS
UMFANG:	5/10	21
GRAFIK:	7/10	
SOUND:	8/10	

Don't PLAY this at home! Übles, grobschlächtiges Brutalo-Gekloppe.

Bloody Roar 4

Hau-drauf-Zeit! 18 wilde Charaktere duellieren sich in elf spärlich bevölkerten Polygon-Arenen und zeigen fulminante Combo-Manöver. Wie schon bei den Vorgängern bleibt die Verwandlungs-Option das einzig hervorstechende Merkmal der etwas trägen Klopperei: Auf Knopfdruck verwandelt ihr euch unter Blitzen in Wolf, Riesenkarnickel oder Chamäleon, dann stehen andere Griffe, Würfe und Combo-Versionen zur Verfügung.

Mit teils obskuren Spielmodi wie Training, Karriere, Arcade, Survival oder Sparring tastet ihr euch an die vielschichtige Spielmechanik heran. Der Block per Knopf ist gewöhnungsbedürftig, die mit simplen "Pad plus Button" ausgeführten Juggle-, Konter- und Sprungcombos dafür sehr leicht zu erlernen. Die Bewegungen der Akteure wirken im Vergleich zu Referenz-Prüglern wie "Tekken 4" roboterhaft, doch Fans dürfte die recht blutige Keilerei gefallen. ➲ CB

Voll in die Absperrung: "Ring Outs" gibt es beim Monsterfight leider nicht.

PS2 Testergebnis

BLOODY ROAR 4	
GENRE	Kampfspiel
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Eighting
ALTER	ab 16
PREIS	ca. 55 Euro

STEUERUNG:	6/10	SPIELSPASS
UMFANG:	7/10	72
GRAFIK:	7/10	
SOUND:	6/10	

Brutales, etwas zu träges 3D-Prügelspiel mit Verwandlungs-Gag.

Perfect Ace – Pro Tournament Tennis

Von der Perfektion ist "Perfect Ace" leider weit entfernt. Dabei sind die Ansätze nicht schlecht: Der Spielablauf des neuen Tennisspiels ist an jenen der aktuellen Filzball-Referenz "Virtua Tennis 2" angelehnt – je länger ihr den entsprechenden Button drückt, desto stärker wird euer Normal-, euer Topspin- oder euer Slice-Schlag. Dennoch wirkt das Spiel überhaupt nicht ausbalanciert, manchmal reagiert euer Gegner nicht auf euren Ball, manchmal ignoriert euer eigener Spieler großzügig euren Tastendruck – ein zorniges "Schlag halt!" schallte oft genug durch die Redaktionsräume. Ein ähnliches Bild bei der Grafik: Die Animationen sind solide, manche Bewegungen hingegen sehen total bescheuert aus. Da auch der Meisterschafts-Modus nur eine Aneinanderreihung von Turnieren darstellt, kann es "Perfect Ace" in keiner einzigen Kategorie mit "Virtua Tennis 2" aufnehmen. ➲ SZ

Optisch ist "Perfect Ace" kein Highlight. Animationsphasen fehlen teils schmerzlich.

PS2 Testergebnis

PERFECT ACE – PRO TOURNAMENT TENNIS	
GENRE	Tennis
HERSTELLER	Kellas/Oxygen
ENTWICKLER	Aqua Pacific
ALTER	frei
PREIS	ca. 40 Euro

STEUERUNG:	6/10	SPIELSPASS
UMFANG:	6/10	53
GRAFIK:	5/10	
SOUND:	5/10	

Uninspiriertes Action-Tennis. Netter Ansatz, aber leider zahlreiche Macken.

EINES
TAGES
WIRD DAS ALLES MAL
DIR
GEHÖREN
www.mtv.de
MTV
MUSIC TELEVISION®

Tony Hawk's Underground

PlayStation 2 STAR

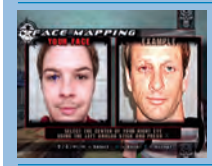
Runter vom Brett und rauf auf Schusters Rappen: Können Tony's neue Moves und ein Story-Modus die Fans erneut zum Kauf animieren?

Euren ersten offiziellen Wettbewerb bestreitet ihr in Tampa. In den Kategorien Vert, Street und Best Trick zeigt ihr der Jury eure besten Kunststückchen und tretet gegen euren Kumpel Eric an.

Die Auto-Missionen sind nicht unbedingt schlecht, aber auch nicht sonderlich spannend.

Ein Paradies für Bastler

Der neue Park-Editor beinhaltet ganze Gebäude als Bauteile und erlaubt größere Absenkungen und Erhöhungen des Terrains.



Erstellt ihr einen eigenen Skater, könnt ihr seinen Kopf mit einem Foto eures Gesichts versehen.

Im Trick-Editor setzt ihr mehrere Bewegungen in Form von Bauklötzchen in den Zeitleisten zu einem neuen Trick zusammen.

Der Create-a-Goal-Modus ermöglicht euch die Erstellung eigener Levelziele wie beispielsweise "Sammle SKATE".

Im Create-a-Deck-Modus stehen viele Designs, Logos und Sticker zur Gestaltung eines individuellen Boards bereit.

Fünf Jahre, fünf Teile: Seit 1999 schon brettert Tony Hawk jeden Herbst durch die Konsolen-Skateparks und zieht mit seinen wilden Trickcombos unzählige Trendsportanhänger in seinen Bann. Und bei jeder Episode fragen wir uns wieder, was es diesmal wohl Neues geben wird. Bei "Tony Hawk's Underground" (kurz: "THUG") ist jedenfalls nicht nur der Untertitel anders.

Der bewährte Karriere-Modus, in dem ihr sonst immer völlig sinnfreie Aufgaben absolviert habt, wurde durch einen Story-Modus mit vier Schwierigkeitsgraden ersetzt. Spielerisch hat sich dadurch zwar nicht viel geändert – wie gehabt sprecht ihr bestimmte Leute an, um eine Aufgabe zu erhalten – doch jetzt sind all diese kleinen Levelziele (oder zumindest die meisten) in eine unterhaltsame Story eingebettet.

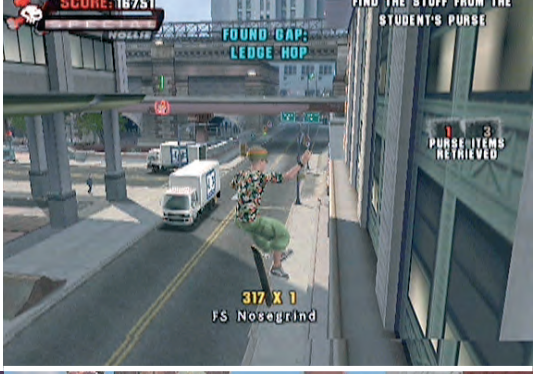
Damit nicht irgendein Nobody die Hauptrolle spielt, sondern ihr selbst, zaubert ihr einfach euer eigenes Gesicht auf die Polygonfigur. Das funktioniert so: Ihr schickt ein Foto von euch per E-Mail (Computer oder Kamerahandy) an Neversoft und wartet ungefähr fünf Minuten auf die Antwort-Mail, die ein Passwort enthält. Dieses gebt ihr im "Download Face"-Menü von "Tony Hawk's Underground" ein und ladet so euer bearbeitetes Foto auf die PS2 herunter. Was zunächst wenig aufregend klingt, wirkt im Spiel umso spektakulärer. Ihr werdet eure Freude dran haben, euch selbst in digitaler Form in einem Videospiel zu sehen.

Vom Amateur zum Pro

Die Story beginnt in New Jersey und erzählt, wie ihr zusammen mit eurem Kumpel Eric Sparrow aus der Kleinstadt-Idylle ausbrecht, um Pro-Skater zu werden. Alles nimmt seinen Anfang, als Chad Muska nach Jersey kommt. Beeindruckt von eurem Können schenkt er euch ein neues Board und empfiehlt euch weiter. Die weitere Reiseroute führt euch durch San Diego, Hawaii, Vancouver, weiter zu einer großen Skate-

PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
THPS 4	Activision	01/2003	90%
Teil 4 bietet mehr Missionen und einen höheren Schwierigkeitsgrad. Ein Story-Modus fehlt.			
SSX 3	EA	12/2003	90%
Eines der besten Snowboardspiele für die PS2: Feine Grafik, massig Tricks und ellenlange Abfahrten.			
Aggressive Inline	Acclaim	09/2002	87%
Nicht mehr ganz taufrisch, aber immer noch gut: Inline-Raserei mit "THPS"-ähnlicher Steuerung.			



Nach Schlüsselmissionen treiben Zwischensequenzen die Handlung voran.

Hang around: Mit dem richtigen Timing könnt ihr solche Kletterpartien sogar in eine Combo einbauen. Das klappt aber nur, wenn ihr nicht zu lange herumhängt und rechtzeitig weiterskatet.

Arena und schließlich nach Moskau. An jedem Ort erwarten euch andere Aufgaben, von denen ihr diesmal aber einige nicht mit dem Skateboard absolviert. Neuerdings könnt ihr nämlich vom Brett absteigen, zu Fuß gehen, rennen, springen, euch an Kanten festhalten und Leitern hinaufklettern. In Tampa nehmt ihr an einem Contest teil, an dessen Ende ihr gegen Eric antreten müsst. Wer die längste Trickcombo schafft, gewinnt einen Sponsorenvertrag. In Hawaii kraxelt ihr auf das Dach eines Hochhauses, um von hier oben einen gewaltigen McTwist für euer Skatevideo zu machen. Und in Vancouver, wo eure Videopremiere stattfindet, sammelt ihr mit einer Limousine ein paar Gäste ein. Darüber hi-naus sollt ihr bestimmte Lines abfahren, Combos zeigen oder Highscores brechen. In den acht Levels des Story-Modus' warten insgesamt 129 Missionen auf euch, jedoch müsst ihr nicht alle zwingend schaffen.

Im Gegensatz zum Vorgänger, bei dem ihr unter anderem Geldscheine finden konntet, gibt es in "THUG" so gut wie gar keine Bonus-Items zum Sammeln. Lediglich die geheimen Videotapes, die schon im ersten Teil zu finden waren, sind auch diesmal wieder dabei. Hartnäckige machen sich auf die Suche nach den Old-Skool-Icons, die in den Levels New Jersey, Hawaii und Moskau versteckt sind. Mit denen schaltet ihr drei Bonuslevels aus den früheren "Tony Hawk's"-Spielen frei. Und eure Stat-Points verdient ihr euch auch nicht mehr durchs Einsammeln entsprechender Gegenstände oder mit dem Lösen spezieller Missionen, sondern durch Training. Erfüllt ihr bei den Tricks bestimmte Bedingungen, erhöhen sich eure Statuswerte. Ein Beispiel: Um die Lip-Balance beziehungsweise die Spin-Geschwindigkeit zu erhöhen, haltet ihr sieben Sekunden lang einen Lip-Trick oder macht während einer Combo drei Double Kickflips.

Marke Eigenbau

Wer sich abseits des Story-Modus' vergnügen will, kommt mit den zahlreichen anderen Spielmodi voll auf seine Kosten. Der Park-Editor wurde nochmals erweitert und bietet nun sogar ganze Gebäude als Bauteile. Im Create-a-Trick-Modus kombiniert ihr mehrere Bewegungen miteinander und erfindet so eure eigenen Special-Tricks. Brandneu ist der Create-a-Goal-Modus: Hier kreiert ihr in einem der regulären oder auch in einem selbst gebauten Level neue Missionen. Auch euren Skater und euer Board könnt ihr in den entsprechenden Modi komplett nach euren eigenen Wünschen gestalten. Wollt ihr euer Können gegen andere Spieler beweisen, so wählt ihr den Zweispieler-Splitscreen-Modus oder tobt euch online gegen sieben weitere Rivalen aus. Leider konnten wir mit der vorliegen den Review-Version den Online-Modus nicht testen. Wir werden das in der Ausgabe OPM 01/2004 nachholen. ➲ CARSTEN GRAUEL

PS2 Meinung

Tony Hawk und kein Ende: Der Story-Modus bringt endlich etwas Substanz in das Spiel und die meisten der neuen Aktionsmöglichkeiten passen – trotz gewöhnungsbedürftiger Steuerung – besser ins Konzept als erwartet (nur die Fahrzeugmissionen würde niemand vermissen). Ein großes Lob gibt es auch für die unzähligen Modifikationsmöglichkeiten. In keinem anderen Spiel dürft ihr so viel selber machen. Schade nur, dass sich die Grafik seit "THPS 3" kaum weiterentwickelt hat. Fans holen es sich sowieso, aber auch Einsteiger dürften sich dank der vier Schwierigkeitsgrade bei "THUG" wohlfühlen.

PlayStation.2 STAR

PS2 Testergebnis

TONY HAWK'S UNDERGROUND	Trendsport	Alter: ab 6
HERSTELLER: Activision	ENTWICKLER: Neversoft	ca. 60 Euro

1-2 Spieler (8 online), analog, Sprachausgabe engl., Texte dt., 16:9, Tastatur, Parkeditor

POSITIV	NEGATIV
Spielt sich sehr flüssig	Ruckler und Zeilenfehler
Nette Hintergrundstory	Automissionen öde
Wahnsinnig viele Editoren und Optionen	Steuerung zu Fuß ist gewöhnungsbedürftig

STEUERUNG:	9/10
UMFANG:	10/10
GRAFIK:	7/10
SOUND:	9/10

SPIELSPASS: **90** PROZENT

Fast alle Neuerungen machen Spaß und Sinn. Tony-Fans, greift zu!

Der Hobbit

Schon lange bevor sich Frodo Richtung Schicksalsberg aufmachte, erlebte sein Onkel Bilbo gefährliche Abenteuer mit dem Meister-Ring.

Bilbo schleicht sich geschickt an der Fleisch fressenden Pflanze vorbei.

Die Zwerge sind nicht überzeugt vom kleinen Hobbit. Nur wegen Gandalfs Unterstützung dulden sie ihn in ihrer Gruppe. Doch Bilbos Tag wird sicher kommen!

Die Geschichte von "Der Herr der Ringe" sollte den meisten spätestens seit den Filmen bekannt sein. Doch wie kam der Ring überhaupt ins Auenland? Wie fand ihn Bilbo und welche Abenteuer hat er dabei erlebt? Diese Geschichten erzählen Tolkiens Buch "The Hobbit" und jetzt auch das gleichnamige Spiel.

Wahre Erzählkunst

"Der Hobbit" ist ein Spiel, das sich mit viel Liebe zum Detail an den Roman aus dem Jahr 1937 hält. Man begegnet Trollen, Orks, Riesenspinnen und vielen anderen tödlichen Gefahren. Dabei muss Bilbo zunächst eher auf defensive Überlebenstaktiken wie Schleichen und Rennen zurückgreifen. Später lernt er, seinen Wanderstock geschickt als Waffe und Sprungstab einzusetzen. Außerdem findet er die magische Klinge "Stich", die ihrem Träger die Anwesenheit von Orks durch Glühen anzeigt und natürlich den Ring aus dem Schicksalsberg.

Das Spiel lebt in erster Linie von seiner Atmosphäre. Zwar wirkt die Grafik auf den ersten Blick etwas kindlich, doch recht schnell bemerkt man, wie schön und abwechslungsreich die einzelnen Abschnitte gestaltet sind. Die saftigen Wiesen des Auenlandes oder die dunklen Nachtwälder scheinen organisch gewachsen und nicht – wie bei vielen Spielen – auf dem Reißbrett entworfen. Dabei macht besonders die spielerische Abwechslung Spaß. So bietet jeder Level viele Nebenaufgaben, beispielsweise muss man den Zwergen Feuerholz oder Medizin bringen. Diese Sidequests kann man auch links liegen lassen, doch bringen sie zusätzlich Geld und Edelsteine ein, mit denen der Hobbit beim Händler Heiltränke und andere nützliche Dinge kaufen darf. Außerdem warten in jeder Welt ein mächtiger Endgegner und versteckte Abschnitte mit alten Schriftrollen, die Bilbos Kampfkünste erweitern. ➲ **SWEN HARDER**

PS2 Meinung

Für mich ist "Der Hobbit" eine echte Überraschung! Grafisch wirkt es zunächst etwas kindlich, doch mit zunehmender Spieldauer taucht man förmlich in die Tolkien-Geschichte ein und beginnt, sich mit Bilbo zu identifizieren. Die Mischung aus klassischen Hüpf- und Kampfpassagen mit Schleich- und Rätsel-Aufgaben ist einfach toll. Schade nur, dass die deutsche Sprachausgabe nicht allzu professionell ist und dass die Zwischensequenzen etwas billig wirken. Trotzdem ist "Der Hobbit" eine sehr gelungene Buchadaption und hebt sich positiv von den martialischen EA-"Der Herr der Ringe"-Metzelspielen ab.

PS2 Testergebnis

DER HOBBIT	Action-Adventure	Alter: ab 12
HERSTELLER: Vivendi	ENTWICKLER: Inevitable	ca. 50 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch	STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS
POSITIV Viele Spielelemente Buchvorlage getroffen Das Leveldesign ist sehr abwechslungsreich	NEGATIV Miese Sprachausgabe Holprige Animationen Lange Lade- und Speicherzeiten	UMFANG: 7/10 GRAFIK: 7/10 SOUND: 7/10	73
Schöne, atmosphärische Umsetzung des Tolkien-Kinderbuchs.		PROZENT

Das heißeste Luder der Stadt und der größte Loser der Welt haben die Körper getauscht!

Ab 4. Dezember exklusiv auf Video und DVD!

ROB SCHNEIDER

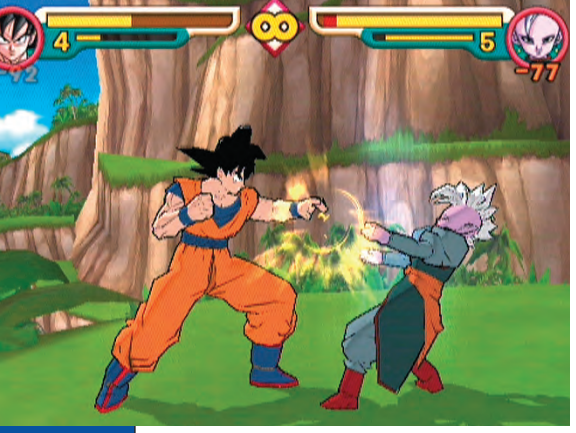
HOT CHICK

VERRÜCKTE HÜHNER

DVD DIE VIERTE DIMENSION

www.movie.de

©Touchstone Home Entertainment



Durch die schwarzen Außenlinien wirken die Kämpfer wie echte Trickfilmfiguren.

Video Demo

Dragon Ball Z Budokai 2

Gute Ansätze, wenig draus gemacht: Wie schon der Vorgänger, ist auch "Dragon Ball Z Budokai 2" nicht viel mehr ein solider Prügler. Mit Son Goku und seinen Verbündeten bewegt ihr euch über eine brettspielähnliche Oberlandkarte. Trefft ihr auf einen Gegner, kommt es zum Kampf. Besiegte Widersacher hinterlassen im Regelfall neue Skills. Darunter sind aber nicht nur Attacken und Combos zu verstehen, sondern auch Bonuskämpfer, Arenen und Ausrüstungsgegenstände.

Die restlichen Spielmodi zählen zur Grundausstattung eines Beat'em-Ups: Im Trainings-Modus wird geübt, im Duell fordert ihr Freunde und der Weltkampf ist ein Turnier mit Ausscheidungsverfahren.

Dank der originalgetreuen Figuren, der geschmeidigen Animationen und der gewaltigen Effekte werden "DBZ"-Fans zufrieden sein. Viel geändert hat sich im Vergleich zum Vorgänger aber nicht. Die Kämpfe bestehen weiterhin aus plumper Tastenhämmerei, und auch die Gegner sind nicht merklich fairer. Schade um das Potenzial. ➲ CG

PS2 Testergebnis

DRAGON BALL Z BUDOKAI 2	
GENRE	Beat'em-Up
HERSTELLER	Infogrames
ENTWICKLER	Bandai
ALTER	ab 6
PREIS	ca. 60 Euro

		SPIELSPASS
STEUERUNG:	6/10	71
UMFANG:	8/10	
GRAFIK:	7/10	
SOUND:	8/10	

"Dragon Ball"-Fans schauen mal rein, der Rest schaut lieber weg.

Looney Tunes: Back in Action

Rechtzeitig zum Film startet das ungleiche Duo Bugs Bunny und Duffy Duck sein kindgerechtes PS2-Abenteuer "Looney Tunes: Back in Action". Auf der Suche nach dem blauen Affen-Diamanten durchkämmen die beiden Witzfiguren das komplette ACME-Reich. Jeder Level ist gespickt mit Plattformen, Kisten, hilfreichen Gegenständen und eben den Looney Tunes. So macht ihr nicht nur Bekanntschaft mit den netten Vertretern, wie Roadrunner, Sylvester und Tweety, sondern auch mit den etwas nervigeren Kollegen Coyote, Marvin und Taz. Kurzum, Fans der Looney Tunes werden ihre Freude an den Charakteren, den deutschen Original-Sprechern und den zahlreichen Bonus-Filmchen aus dem Warner-Archiv haben. Das eigentliche Spiel jedoch ist eindeutig ans junge Publikum gerichtet. Der Schwierigkeitsgrad ist leicht und die Aufgaben sind nicht gerade eine Herausforderung. ➲ SH

Da hat Bugs nicht aufgepasst! Mit schnellem Tastendruck kommt er wieder frei.

PS2 Testergebnis

LOONEY TUNES: BACK IN ACTION	
GENRE	Jump'n'Run
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Warthog
ALTER	frei
PREIS	ca. 50 Euro

		SPIELSPASS
STEUERUNG:	7/10	39
UMFANG:	6/10	
GRAFIK:	3/10	
SOUND:	4/10	

Arg anspruchslose Hüpferei mit witzigen Charakteren – für Kinder.

Smash Cars

In "Smash Cars" düst ihr mit ferngesteuerten Vehikeln über Kurse an illustren Schauplätzen wie der legendären Area 51. Was sich spaßig anhört, leidet unter einer bescheidenen Umsetzung. Das Spiel läuft größtenteils flüssig, wird aber ansonsten optisch dem Potenzial der PS2 nicht gerecht, es sieht einfach öde und unspektakulär aus.

"Aus dem Weg!" Am Strand wollen euch fiese Urlauber von der Strecke kicken!

Die Spielbarkeit hingegen ist ganz gut. Nach kurzer Einspielzeit habt ihr euch an die sensible Steuerung gewöhnt und driftet gekonnt um die Kurven. Unnötig erschwert werden Siege durch die teilweise chaotische Streckenführung. Neben normalen Rennen gibt es weitere Modi wie den Stunt-Wettbewerb, in dem ihr Punkte kassiert für Salti und Wheelies.

Für Fans unkomplizierter Rennspiele ist "Smash Cars" sicherlich einen Blick wert, zumal es zum Budget-Preis von 30 Euro in die Läden kommt. ➲ FK

PS2 Testergebnis

SMASH CARS	
GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Metro3D
ENTWICKLER	Creat Studio
ALTER	ab 6
PREIS	ca. 30 Euro

		SPIELSPASS
STEUERUNG:	7/10	62
UMFANG:	6/10	
GRAFIK:	5/10	
SOUND:	6/10	

Durchaus spaßiges Rennspiel, leider recht altbacken präsentiert.

Kampf der DJs. Jetzt im Netz.

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.

HARMONIX

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

FUN. ANYONE?

PlayStation®2

"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Amplitude © 2003 Sony Computer Entertainment America Inc. Developed by Harmonix Music Systems. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

ESPN NBA Basketball

Das feinfühlige Freiwurfsystem ist zwar gewöhnungsbedürftig, aber genial!

Als letztes Sega-Sportspiel mit der neuen Sportsender-Lizenz erreicht "ESPN NBA Basketball" unsere OPM2-Test-Gefilde. Im Vergleich zum Vorgänger "NBA 2K3" hat besonders die Grafik zugelegt. Die Animationen wirken nun realistischer und die Kollisionsabfrage zwischen Spieler und Ball wurde verbessert. Davon profitiert hauptsächlich das Spiel unterhalb des Korbes. Geworfen wird im Gegensatz zur EA-Konkurrenz "NBA Live 2004" mit nur einer Taste: Dunks oder Sprungwürfe werden je nach Position des Spielers ausgeführt.

Präsentation und Spielmodi wirken sehr ausgereift. Mit dem neuen "24/7"-Modus führt Sega eine Art persönliche NBA-Karriere ein. Zunächst editiert man einen eigenen Spieler und muss ihn anschließend per Wurftraining, Eins-gegen-Eins und Technikübungen auf NBA-Niveau bringen. Der Clou dabei: Die Systemzeit der PS2 gilt dabei als Grundlage. Lasst ihr euren Schützling mehrere Tage lang untrainiert, verliert er seine Talentwerte wieder.

Die Steuerung ist simpel aber flexibel und punktet beim Freiwurf. Hier müsst ihr zunächst die feinfühligen Analog-Sticks in eine bestimmte Position bringen und zum richtigen Zeitpunkt mit der Schultertaste abdrücken – toll! ➲ SH

PS2 Testergebnis — PlayStation 2 STAR

ESPN NBA BASKETBALL	Basketball	Alter: frei
HERSTELLER: Atari	ENTWICKLER: Sega	ca. 60 Euro
1-8 Spieler (Multitap), Memory Card, Analog, DualShock2, Sprachausgabe/Texte englisch, Spielereditor		

POSITIV
- Gute Animationen
- TV-reife Präsentation
- Sehr motivierender Spieler-Aufbau-Modus

NEGATIV
- Michael Jordan fehlt
- Hoher Speicherbedarf
- Kollisionsabfrage ist verbesserungswürdig

STEUERUNG:	8/10
UMFANG:	9/10
GRAFIK:	8/10
SOUND:	8/10
SPIELSPASS	85 PROZENT

Flottes Basketballspiel mit vielen Extras und realistischem Drive.

Grand Theft Auto Doppelpack

Das Treffen der Giganten! Nein, wir sprechen nicht von einem Monumental-Film, sondern vom neuesten Angebot aus dem Hause Take 2. Die beiden meistverkauften PS2-Spiele "GTA 3" und "Grand Theft Auto: Vice City (dt.)" gibt es jetzt im günstigen Doppelpack. Auch wenn vermutlich jeder schon weiß, worum es bei diesen beiden Action-Krachern geht, fassen wir noch einmal kurz zusammen: Als gestrandete Gauner-Existenz erarbeitet ihr euch in den Städten Liberty City ("GTA 3") und Vice City ("Grand Theft Auto: Vice City (dt.)") den Ruf eines anerkannten Gangster-Paten. Eure Beförderungsmittel sind unterschiedlichste Autos, die ihr euch einfach aus dem Stadtverkehr klaut. Mit eurem Waffenarsenal lauert ihr feindlichen Banden auf oder plant einen Banküberfall. Für diesen Preis beinahe schon sensationell ist der Umfang der beiden Action-Titel. In jeweils gut 70 Story-Missionen erlebt ihr wirklich spannende Geschichten. Alternativ dazu absolviert ihr Stunts, sammelt 100 Päckchen ein und noch vieles mehr... ➲ MH

GTA 3: Mit der Pistole in der Hand erfüllen wir spannende Gangster-Missionen.

GTA Vice City (dt.): Vom Boot aus mischen wir dieses Banden-Treffen auf.

PS2 Testergebnis — PlayStation 2 STAR

GRAND THEFT AUTO DOPPELPACK	Action	Alter: ab 18
HERSTELLER: Take 2	ENTWICKLER: Rockstar North	ca. 65 Euro
1 Spieler, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Texte deutsch, 16:9, DTS (nur "Vice City (dt.)")		

POSITIV
- Geniales Doppel-Pack
- Grandiose Action
- Spieldauer von mehreren Monaten

NEGATIV
- Ungenaue Steuerung
- Dumme Sidekicks
- Technische Mankos wie Ruckeln, Pop-ups etc.

STEUERUNG:	9/10
UMFANG:	10/10
GRAFIK:	9/10
SOUND:	10/10
SPIELSPASS	92 PROZENT

Die beiden meistverkauften PS2-Titel im Doppelpack – klasse!

PlayStation 2 | XBOX | GAMECUBE | PC CD | GAME BOY ADVANCE* | N-GAGE**

FIFA

Nichts für Ego-Shooter.

Weltklassespieler wissen, dass es nicht auf den Ballbesitz ankommt. Sondern auf das Zusammenspiel. Platz zu schaffen. In Stellung zu laufen. Möglichkeiten zu schaffen. Und die Abwehr zu durchbrechen.

Mach das Spiel. Mit OFF THE BALL™ Control.

EA SPORTS

It's in the game.™

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Official FIFA licensed product. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers "(FIFPro)", national teams, clubs, and/or leagues. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. ™, ® and the NINTENDO GAMECUBE LOGO are trademarks of NINTENDO. © 2003 Nintendo. ™, ® and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. Copyright © 2003 Nokia. All rights reserved. Nokia and N-Gage are trademarks or registered trademarks of Nokia Corporation.

www.fifafootball2004.ea.com www.easports.de

*PS one, Game Boy Advance und N-Gage unterstützen nicht das Off The Ball™ Control Feature. **Bald erhältlich.

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!

PS2-Reinigung Hi-Tech

Ist es eigentlich nötig, das Laufwerk meiner PlayStation2 regelmäßig zu säubern? Wenn ja, welche Schäden können entstehen, wenn ich es nicht mache?

REMEDY666 (E-MAIL)

OPM2: *Regelmäßiges Putzen sollte eigentlich nicht notwendig sein. Achte einfach darauf, dass du keine stark verdreckten Disks einlegst, dann kommt auch kein Schmutz ins Laufwerk. Solltest du trotzdem den Verdacht haben, das Laufwerk deiner PS2 sei verschmutzt, genügt eine handelsübliche Reinigungs-CD, wie es sie auch für normale CD-Player gibt.*

Demo-Fragen Games

Ich hätte mal zwei Fragen zu eurer Demo-DVD. Warum gibt es bei so vielen eurer Demos Zeitbegrenzungen? Die Demos lassen sich ohne Zeitbegrenzung doch auch nicht bis zum Ende des Spiels durchspielen. Oder bekommt ihr die Demos schon mit Zeitbegrenzung?

STEFAN SCHMIDT

OPM2: *Leider haben wir nur wenig Einfluss auf Umfang und Dauer der spielbaren Demos – dies liegt einzig und allein im Ermessen der Spiele-Hersteller. Von diesen bekommen wir nicht nur die spielbaren Demos, sondern auch das Video-Material. Hier ist es ähnlich: Manche Hersteller nehmen sich die Zeit, die kurzen Filme deutsch zu synchronisieren, andere belassen es bei der englischen Sprachausgabe.*

Online-Kosten Hi-Tech

Ich bekomme bald ein DSL-Modem und eine Flatrate. Werden die Online-Kosten der PlayStation2 zusätzlich zu der Flatrate abgerechnet, oder muss ich nur die regulären Kosten für den Internet-Zugang bezahlen? Sonst wäre das mir einfach zu teuer.

DENNIS0707

OPM2: *Wir können es nur immer wieder betonen: Der Online-Service für die PlayStation2 ist kostenlos! Du musst lediglich für einen Breitband-Online-Zugang sorgen, durch den natürlich Kosten für den Internet-Provider entstehen können.*

PS2-Online Hi-Tech

Ich habe im OPM2 gelesen, dass man mit der PS2 online gehen kann. Ich dachte eigentlich, das wäre bisher nur Xbox-Besitzern vergönnt. Für mich wäre eine solche Option aber wunderbar, da ich hier zu Hause eine Standleitung habe. Kann ich auch mit meiner PS2 (SCPH-35004) ins Netz, oder braucht es dazu eine neue Konsole bzw. irgendein Zusatzmodul?

JOHN P. FORESTER

OPM2: *Deinen vorhandenen Internet-Anschluss kannst du ohne Probleme zum Online-Spielen verwenden. Die Verbindung mit dem DSL-Modem stellst du über einen zusätzlich erhältlichen Ethernet-Adapter her, der auf der Rückseite deiner (klar funktioniert dieses Modell auch) PlayStation2 angebracht wird. Und schon hast du alle Geräte beisammen, die du für ein Spielchen im World Wide Web benötigst. Wie alles genau funktioniert, liest du am besten in unserem ausführlichen Online-Spezial nach (OPM2-Ausgabe 09/03 ab Seite 140).*

Termin-Verschiebungen Games

Warum werden einige PS2-Onlinetitel immer wieder und wieder verschoben? Wann erscheinen endlich "Hardware: Online Arena" und "Tribes: Aerial Assault" in unseren Läden? So lang kann es doch eigentlich nicht dauern, eine PAL-Lokalisierung vorzunehmen, oder?

KARI HENNING

OPM2: *Leider kommt es immer wieder vor, dass sich der Erscheinungstermin einiger PS2-Titel aus produktionstechnischen Gründen verschiebt. Weniger gut sieht es bei "Tribes: Aerial Assault" aus – dieser Titel wurde auf unbestimmte Zeit verschoben.*

Der Erscheinungs-Termin von "Hardware: Online Arena" hat sich etwas verschoben.

Headset-Unterstützung Games

Könnt ihr mir bitte sagen, welche Spiele mit dem Headset von "SOCOM: U.S: Navy Seals"kompatibel sind und welche noch dafür erscheinen?

MARCEL KAISER

OPM2: *Grundsätzlich gehen wir davon aus, dass alle online-tauglichen PS2-Spiele zukünftig das Headset unterstützen werden. Alle aufzuzählen, würde den Rahmen unseres Leserforums sprengen, deshalb haben wir uns auf die Highlights der nächsten Monate konzentriert: "Hardware: Online Arena", "SWAT", "Karaoke Stage", "Need for Speed: Underground", "FIFA 2004", "SSX3", "Medal of Honor: Rising Sun", "XIII".*

Optimale Bildqualität Hi-Tech

In eurem Heft sieht man oft Bilder aus dem Spiel in einer Qualität, bei der man nur noch staunen kann. Ich meine, auch mal bei euch gelesen zu haben, dass die Bildqualität auf dem TV-Bildschirm noch etwas besser ist. Meine Frage: Gibt es eine Möglichkeit, die Bildqualität von PS2-Spielen auch beim Anwender zu Hause wesentlich zu verbessern? Wenn ja, mit welchen Geräten und zu welchen Kosten? Ich spiele zurzeit über einen S-VHS-Anschluss.

HEINZ EBEL

OPM2: *Das Bild-Signal über das S-Video-Kabel ist deutlich besser, als bei der Übertragung mit dem mitgelieferten Chinch-Kabel. Ein noch besseres Bild bekommt man lediglich mit einem so genannten RGB-Kabel (ca. 20 Euro). Für die beste Bildqualität benötigt man ein TV-Gerät, das "Progressive Scan" wiedergeben kann. Zusammen mit einem passenden Kabel (ca. 40 Euro) und einem Spiel, das diesen Wiedergabe-Modus unterstützt, bleibt das Bild selbst bei schnellen Bewegungen sehr detailliert.*

OPM2-Forum

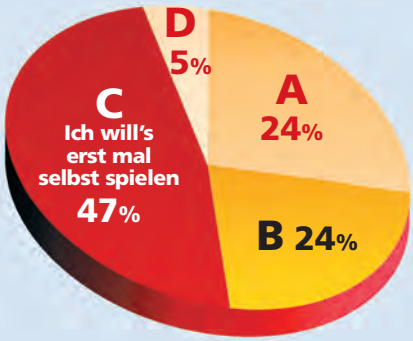
Live mitdiskutieren auf www.opm2.de

Aktuell, schnell, spannend!

OPM2-Leserumfrage (online)

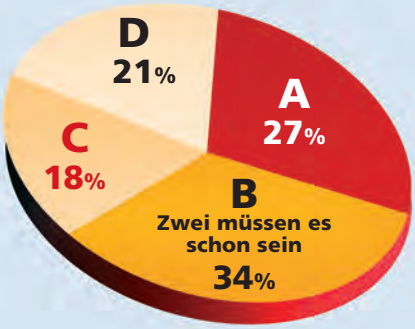
Wird "True Crime" eurer Meinung nach besser als "GTA: Vice City (dt.)"?

- **A** Auf alle Fälle! 24%
- **B** Keinesfalls, "GTA: Vice City (dt.)" bleibt unerreicht! 24%
- **C** Ich will's erst mal selbst spielen 47%
- **D** Dieses Genre interessiert mich nicht 5%



Wie viele PS2-Spiele liegen bei euch unter dem Weihnachtsbaum?

- **A** Leider nur eines 27%
- **B** Zwei müssen es schon sein . 34%
- **C** Drei oder mit etwas Glück noch mehr 18%
- **D** Dieses Jahr geh' ich wohl leer aus 21%



OPM2-online

Ihr fragt, das Forum antwortet!

Max Payne 2

Ich habe mal eine kleine Frage: Erscheint "Max Payne 2" eigentlich auch für die PS2, oder nur für PC? Denn in den USA erscheint das Spiel noch in diesem Monat. Dann dürfte es auch nicht mehr allzu lange dauern, bis es in deutschsprachigen Gebieten erhältlich ist... hoffentlich kommt's für PS2! **BUMI**

Die US-PC-Version kam am 15. Oktober 'raus. Die deutsche PC-Version dann zwei Wochen später am 30. Oktober. Das wurde offiziell von Take 2 verkündet. Die PS2- und Xbox-Versionen von "Max Payne 2" wurden für USA in einer aktuellen Pressemeldung für das 1. Quartal 2004 angesetzt. Wann die PAL-Version kommt, steht noch nicht fest. Auf alle Fälle kommt es für die PS2! **STROB**

Fragen zu True Crime

Ich wollt' mal fragen, ob man bei "True Crime" überhaupt irgend jemanden oder etwas abknallen darf, ohne dass man Minus-Punkte bekommt oder sich die Story ändert? Dann wollte ich noch fragen, ob es deutsche Untertitel bzw. Sprache haben wird? **TOM**

Sobald auf dich geschossen wird, darfst du losballern, aber nicht auf Passanten (du bist ja ein Cop). Wenn du gegen jemanden kämpfst und der dann am Boden liegt, legst du dem Gegner Handschellen an und bekommst Punkte. Genauso bei Kleinverbrechen, wenn der Gegner stehen bleibt und sich ergibt. Die Story ändert sich nicht, wenn man jemanden erschießt, nur kann es sein, dass du zu wenige Punkte bekommst. Soweit ich weiß, wird es nur deutsche Untertitel geben (wie bei "GTA 3" und "Vice City" auch). Das ist auch besser so, denn die Stimmen sind im Original einfach klasse. **SHAREX**

Fußballspiele: Bin gewaltig am Schwanken!

Ich wollt' mir ein neues Fußballspiel zulegen! Derzeit schwanke ich zwischen "FIFA 2004" und "PES 3". Zum einen möchte ich ein spielerisches Highlight ("PES 3"), zum anderen aber auch viele Ligen und Lizenzen ("FIFA 2004"). Der Test von "FIFA 2004" hat mich schon etwas abgeschreckt. Welches würdet ihr mir empfehlen? Hat einer schon "FIFA 2004" bzw. "PES 3" gespielt? Wenn ja, wie ist es? Was für Teams gibt es bei "PES 3"? Kann man auch mit Arminia spielen? **ARMINE87**

Mit "PES 3" bist du wesentlich besser dran, glaubs mir. Ich bin ein langjähriger "FIFA"-Fan, und habe bisher immer "FIFA" gezockt, aber "PES 3" ist (außer von der Grafik und den Lizenzen) "FIFA" in allen Bereichen überlegen! Ich habe beide schon ausführlich gezockt, und bei "PES 3" ist der Spielspaß um ein Vielfaches größer als bei "FIFA". Von "FIFA" kann ich dir nur abraten! Vor allem "FIFA 2004" ist die Enttäuschung! Arminia Bielefeld gibt es zwar nicht bei "PES 3", aber du hast die Möglichkeit, alle Originaldaten selbst zu editieren. **BÖHSER ONKEL**

Lenkung bei Drag-Rennen

Warum ist die Lenkung beim Drag-Rennen von der "Need for Speed: Underground"-Demo so "bescheiden"? Selbst wenn man ganz langsam fährt, lenkt das Auto nicht richtig. Ich schaffe es nie auf die Rampe, bei der man über den Zug springen kann. **OGGY**

Also beim Drag-Rennen fährt man auf "virtuellen Schienen". Man kann nicht "normal" lenken wie beim Circuit-Rennen. Du kannst mit dem Wagen nur die Spur wechseln. Wegen der Rampe: Versuch lieber, ganz links zu fahren und die Schienen so zu überqueren bevor der Zug kommt. **MILKMASTA**

Fragen? Dann schreibt an:

CyPress GmbH
OPM2 Leserbriefe
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Fax: 09 31 - 40 69 115
E-Mails: leserbriefe@opm2.de

Aus 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.

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

Backyard Wrestling 118
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs 118
Pro Evolution Soccer 3 119
SSX 3 119
Time Crisis 3 118
Wallace & Gromit 119

Action-Replay-Codes

Conflict: Desert Storm 2 120
Dead To Rights 120
Pro Evolution Soccer 3 120
Yu-Gi-Oh! Duelists Of The Roses .. 120

Einsteigertipps

Pro Evolution Soccer 3 128
True Crime: Streets of LA 138

Komplettlösungen

Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs 136
Jak 2: Renegade 130
Prince of Persia: The Sands of Time 122

DVD Tipps-Karten

Freedom Fighters 143
True Crime: Streets of LA 143

Eifrigen Spielern spendiert "Time Crisis 3" zusätzliche Extras.

Time Crisis 3

Zusätzliche Continues

Das Spiel spendiert euch das eine oder andere Extra-Continue. Voraussetzung: Ihr kassiert ein "Game Over".

Rescue-Mission

Schließt das Spiel einmal komplett erfolgreich ab. Hierfür erhaltet ihr als Bonus die spezielle "Rescue-Mission".

Unbegrenzt Munition

Für eure Faustfeuerwaffen erhaltet ihr den Traum eines jeden Lightgun-Fanatikers: Unbegrenzt Munition und keinerlei Reloads. Voraussetzung: Schließt den Arcade-Mode einmal erfolgreich ab.

Backyard Wrestling

Startet das Spiel und brecht das Promotion-Video ab. Klickt euch durch zum Hauptmenü, in dem euch die Optionen Talkshow-Modus, Schaukampf-Modus, Bonusspiele, etc. zur Verfügung stehen. Gebt hier bei gedrückt gehaltener L1-Taste den folgenden Code schnell ein:

..... ⊗, ▣, △, ◉, ⊗, ▣, △, ◉

Ein undefinierbares "HEEEEH" bestätigt die richtige Eingabe. Nun stehen euch schon von Beginn an anstatt 9 lausiger Prügelgestalten mehr als 30 Fighter zur Verfügung. Alle erspielbaren Videos sind außerdem anwählbar geworden.

Übrigens: Drückt während eines Kampfes mal gleichzeitig L1 + L2. Schon wechselt die Hintergrundmusik. Und falls euch das Spiel anfangs zu schwer ist, wechselt doch in den Spieloptionen einfach auf die Einstellung "Normal".

Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

Fleißige Spieler werden mit Cheats belohnt. Habt ihr das Spiel einmal erfolgreich abgeschlossen und gespeichert, verrät es seine Geheimnisse in Form einer Übersichtstafel. Kleiner Haken an der Sache: Die Cheats funktionieren erst, nachdem das Spiel einmal erfolgreich absolviert wurde und auf der Memory Card ein entsprechender Speicherstand angelegt ist.

Um die Cheats zu aktivieren, braucht ihr nur eine aktuelle Mission mit Hilfe der Start-Taste zu pausieren. Drückt und haltet nun gleichzeitig die Schultertasten L1 + L2 + R1 + R2 und gebt die angegebenen Tastenkombinationen ein.

Restore Health (Gesundheit auffüllen)
..... ▣, ▣, ◉, ◉

Perfect Mode
(Jeder neutralisierte Gegner wird am Ende als "Perfekt" gewertet.)
..... ◉, ↑, △, ⊗

Always Devastating
(Schildbrecher, stärkere Schläge)
..... △, ↓, △, ↑

Alle Upgrades
..... ↓, ↑, △, ▣

Infinite Missiles
(Unbegrenzt Wurfgeschosse)
..... ▣, ▣, ↑, ◉

Invulnerable (Unverwundbar)
..... ▣, ◉, ▣, ↓

Targeting Indicator Mode (Zielhilfe)
..... ↑, ◉, ↓, ▣

Die Cheats funktionieren erst, nachdem ihr einmal durchgespielt habt.

PLAYSTATION2-CHEATS

Pro Evolution Soccer 3

In akribischer Kleinstarbeit haben wir für euch die realen Namen, sowie die passenden Trikotnummern zusammengesucht.

Nationalmannschaft Deutschland

Torwart:

01 . . . . . Oliver KAHN
23 . . . . . Frank ROST
12 . . . . . Jens LEHMANN

Verteidiger:

02 . . . . . Christian WÖRNS
06 . . . . . Tobias RAU
04 . . . . . Arne FRIEDRICH
21 . . . . . Frank BAUMANN
03 . . . . . Marko REHMER

Mittelfeldspieler:

05 . . . . . Carsten RAMELOW
18 . . . . . Jörg BÖHME
22 . . . . . Torsten FRINGS
08 . . . . . Dietmar HAMANN
19 . . . . . Bernd SCHNEIDER
16 . . . . . Jens JEREMIES
15 . . . . . Sebastian KEHL
13 . . . . . Michael BALLACK
10 . . . . . Sebastian DEISLER

Stürmer:

09 . . . . . Fredi BOBIC
11 . . . . . Miroslav KLOSE
17 . . . . . Benjamin LAUTH
20 . . . . . Kevin KURANYI
14 . . . . . Paul FREIER
07 . . . . . Oliver NEUVILLE

Wallace & Gromit

Die Cheats werden alle im Start-Menü eingegeben (dort, wo ihr die Aufforderung "Press Start-Button" seht). Bei richtiger Eingabe bestätigt eine Fanfare nach etwa fünf Sekunden, dass der Cheat aktiviert wurde.

Wichtig: Haltet während der gesamten Eingabe eines Cheats die Tasten L1 + L2 gedrückt!

Levelanwahl

. . . . . ➔, ↓, ↑, ←, ↓, ➔, ↓, ←

Nachdem die Fanfare erklungen ist, braucht ihr nur noch einmal die L1-Taste zu betätigen und schon befindet ihr euch in der Levelanwahl.

Alle Waffen

. . . . . ↑, ➔, ↓, ←, ↓, ➔, ↑, ↓

Alle Filme in der Auswahl

. . . . . ➔, ←, ↑, ↓, ➔, ←, ↓, ↑

Munition ohne Ende

. . . . . ←, ➔, ←, ➔, ←, ➔, ←, ➔

Letzter Start-Punkt

. . . . . ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ←

100 Nüsse und Blitze

. . . . . ➔, ←, ↓, ↑, ➔, ←, ↓, ➔

Alle Werkzeuge

. . . . . ←, ↑, ➔, ↓, ➔, ↓, ↑, ➔

Super Gromit

. . . . . ↓, ↑, ←, ↓, ←, ➔, ↓, ➔

SSX 3

Zusätzliche Boarder

Startet das Spiel und klickt euch ins Hauptmenü. Mit Hilfe der ▣-Taste gelangt ihr von dort in die Optionen. Wählt den Unterpunkt "Cheat eingeben" aus und tragt unsere Cheats dort ein. Wichtig: Nachdem ihr den entsprechenden Code in die Eingabezeile eingetragen habt, müsst ihr den Punkt "Fertig" auf der Tastatur benutzen! Das Spiel wechselt zurück in die Optionen. Benutzt auch hier den Menüpunkt "Fertig"!

Startet jetzt ein Spiel und sucht euch einen beliebigen Boarder aus. Unter der Option "Fahrer-Details" wird die Funkion "Cheat-Boarder" aufgerufen. Dort sind nun die erschummelten Boarder aufgeführt.

Die Freischalt-Codes lauten:

. . . . . `zenmaster, bronco, worm`

Weitere Extras erhaltet ihr, indem ihr die Streckenziele erreicht oder alle Goodies wie "Arts" "Posters, etc. einsammelt.

Haltet euch an unsere Beschreibung und ihr findet die erschummelten Boarder.

Hersteller-Hotlines

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

ALLE SPIELETITEL 0190 - 82 46 83
1,86 Euro/Min. . . . . Mo.-So. 08 - 24 Uhr

ACCLAIM 0190 - 82 46 63
1,86 Euro/Min. . . . . Mo.-So. 08 - 24 Uhr

ACTIVISION 0190 - 51 00 55
0,62 Euro/Min. . . . . Mo.-Fr. 14 - 18 Uhr,
. . . . . Sa.-So. 16 - 18 Uhr

CODEMASTERS 0190 - 90 00 45
1,24 Euro/Min. . . . . Abfrage

EIDOS 0190 - 83 95 82
1,86 Euro/Min. . . . . Mo.-So. 10 - 22 Uhr

ELECTRONIC ARTS 0190 - 77 66 33
1,24 Euro/Min. . . . . Mo.-Fr. 09.30 - 13 Uhr,
. . . . . 14 - 17.30 Uhr

INFOGRAMES 0190 - 77 18 83
1,24 Euro/Min. . . . . .Mo.-So. 14 - 21 Uhr

KONAMI 0190 - 82 46 94
1,86 Euro/Min. . . . . .Mo.-So. 08 - 24 Uhr

SONY 0190 - 57 85 78
0,62 Euro/Min. . . . . Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr

SONY TECHNIK HOTLINE 01805 - 76 69 77
0,12 Euro/Min. . . . . Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr

SWING 02131 - 40 66 49 9
Festnetztarif. . . . . Mo./Mi./Fr. 16 - 19 Uhr

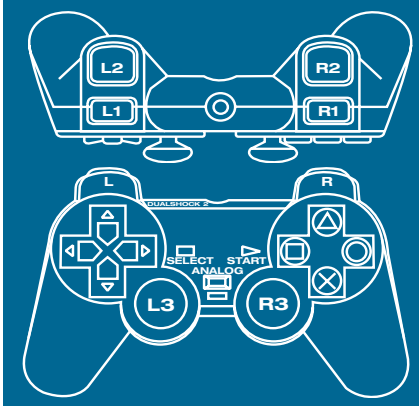
TAKE 2 0190 - 8732 68 36
1,86 Euro/Min. . . . . Mo.-Fr. 08 - 24 Uhr

THQ 0190 - 50 55 11
0,62 Euro/Min. . . . . Mo.-Fr. 16 - 20 Uhr

UBI SOFT 0190 - 88 24 12 10
1,86 Euro/Min. . . . . Mo.-So. 11 - 24 Uhr

VIRGIN INTERACTIVE 0190 - 77 18 88
1,24 Euro/Min. . . . . Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr

Tasten-Belegungen



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

Action-Replay-2-Codes

Cheaten leicht gemacht. Mit einem Action-Replay-2 könnt ihr euren Spielen so richtig Beine machen. Wir liefern euch regelmäßig die neuesten Codes.

Pro Evolution Soccer 3

Master Code
(Dieser Code muss immer aktiviert sein.)
.....0E3C7DF2 1853E59E
.....E1F50CAA BDB28DBA

Wichtig: Funktionieren die Codes nur widerwillig, hilft es, die PS2 intern auf Englisch umzustellen.

Alle Gegenstände im Shop
.....D1B1F3FA BBA89A82
.....D1B1F386 BBA89A82
.....D1B1F382 BBA89A82

Alle Trophäen gewinnen
.....D1B1F38E BBA89A82

Unbegrenzt Transfer-Punkte
.....D14DA2B6 C19E7B82

Heimmannschaft erzielt 99 Tore
(Drückt R3 + L3 + L1)
.....01AEBC8A BCA9927C
.....C1489C72 BCA99BE6

Heimmannschaft erzielt 0 Tore
(Drückt R3 + L3 + L2)
.....01AEBC8A BCA9997C
.....C1489C72 BCA99B83

Gastmannschaft erzielt 99 Tore
(Drückt R3 + L3 + R1)
.....01AEBC8A BCA9967C
.....C1486BE2 BCA99BE6

Gastmannschaft erzielt 0 Tore
(Drückt R3 + L3 + R2)
.....01AEBC8A BCA9927C
.....C1486BE2 BCA99B83

Yu-Gi-Oh! Duelists Of The Roses

Master Code
(Dieser Code muss immer aktiviert sein.)
.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EE85C24A BCC2CFDA

Spieler 1 besitzt 9999 LP
.....CE9148D0 BCA9C292

Spieler 2 besitzt 1 LP
.....CE914CA0 BCA99B84

Spieler 2 besitzt 0 LP
.....CE914CA0 BCA99B83

Match endet nach erstem Move
.....DE8106A6 BCA99B83

Unbegrenzt Züge
.....FE9146EB BCA99B84

Die Intro-Sequenz wird durch die erste End-Sequenz ersetzt
.....DE931B5A 09EDE083
.....DE931B66 F2EAFAD9

Unbegrenzte Summon-Power
.....DE8105FA BCA99B83

Das AR-MAX ist da! Und wir versorgen euch sofort mit den ersten Codes zum neuesten Action-Replay aus dem Hause Datel. Nach und nach wird das neue AR-MAX das reguläre Action-Replay-2 verdrängen. Aber macht euch keine Sorgen, denn es gibt die Update-CD, die das alte AR2 in ein vollwertiges AR-MAX verwandelt.

Conflict: Desert Storm II

Die folgenden Codes funktionieren nur in Verbindung mit einem Action-Replay-MAX!

Master Code
(Dieser Code muss immer aktiviert sein.)
.....30KM-M6UY-BDXDB
.....PMBD-KX7Q-8K2JR

Unbegrenzt Lebensenergie
.....ME5P-ABMN-5FQWK
.....F5XF-20AQ-YQZDN
.....EURG-H5XT-CQAXJ

Künstliche Intelligenz deaktivieren
.....TP4H-JBJV-M4809
.....0M03-VAAW-7PG1P

Munition auf Maximum setzen/unbegrenzte Anzahl von Geschossen verfügbar
.....RCDH-UJDQ-QQMF7
.....PG43-H4JV-A1A6D

Unbegrenzt Munition für die Hauptwaffe aktivieren
.....2FYQ-DF89-K2Y37
.....9PKW-2WPN-HKV72

Unbegrenzte Anzahl Medipacks
.....6PM6-6FK9-1XED2
.....N9KT-7E1P-8FGH8

Unbegrenzt Granaten
.....6T4K-TAYW-ZE3CN
.....A3YJ-EPPM-P3K76

Hypermode
Alles läuft schneller ab. Der Hypermode wird aktiviert, indem ihr die Tasten R3 + ↑ betätigt.
.....XWWF-AAEY-7K4A3
.....DV36-BXQC-32M20
.....N3U3-M6V3-JQE25

Slow-Motion
Alles läuft langsamer ab. Slow-Motion wird aktiviert, indem ihr die Tasten R3 + ← betätigt.
.....ACYJ-48BB-00KQD
.....HDM8-EN9R-DHDF3
.....UWCA-9BEP-V18Y4

Normale Spielgeschwindigkeit
Benutzt ihr einen der beiden zuvor genannten Codes, setzt ihr mit dem Folgenden die Spielgeschwindigkeit auf den Normalwert zurück. Betätigt hierzu R3 + ↓.
.....GFTB-6VTG-Z5MUW
.....P8TM-TTQ4-82KVG
.....KXD8-0AR9-HA19X

Yu-Gi-Oh! Duelists Of The Roses

Die folgenden Codes funktionieren nur in Verbindung mit einem Action-Replay-MAX!

Master Code
(Dieser Code muss immer aktiviert sein.)
.....Q9WX-UFK4-KQWBT
.....CNVC-A4HT-14G2G

Spieler 1 besitzt 9999 LP
.....6EWA-PF1N-FZPU5
.....25YX-PUV0-HY3RU

Endmatch nach der ersten Runde
.....2M9C-65Z3-RM3Q6
.....1FY4-AJXZ-A0ZWB

Unbegrenzt Züge
.....4AR3-2J43-AP1VZ
.....55Y3-H17U-PJ6DG

Unbegrenzt Summon-Power
.....GW52-JV18-R1WCK
.....ZPQC-H03M-3DR4A

Maximale Summon-Power
.....TZV7-F7UN-3NBY5
.....T9CK-TAW5-MC8EA
.....HGYB-WVM4-F8ZPW
.....G71A-HVDQ-7CPQV
.....V3RE-XU8F-BXAD8
.....0CKV-RGFA-J40R8

Dead To Rights

Die folgenden Codes funktionieren nur in Verbindung mit einem Action-Replay-MAX!

Master Code
(Dieser Code muss immer aktiviert sein.)
.....E810-ZX8T-0AGU9
.....JW6F-UYJM-UXYZ5
.....VFE7-FK9B-M32EA
.....KQEK-5ZFB-F8UP9

Unbegrenzt Lebensenergie
.....5T0F-N3X7-KNUQF
.....DT8Y-H3QV-X38V6

Unbegrenzt Rüstung
.....5CZK-BFJY-GAJFV
.....W8AP-B2E7-R44W5

Unbegrenzt Adrenalin
.....1Z7K-N7JB-HJFG6
.....ZZ2Y-MJGH-V1EUN

Unsichtbar
(Gegner reagieren später.)
.....FQ2T-34C6-TP877
.....XKKT-2NQF-Q0GD4

Die Quintessenz berühmter Horror-Filme, verpackt in ein ansprechendes und abwechslungsreiches Action-Adventure.
Play the PlayStation 08/03

Einschätzung „sehr gut"
PlayZone 09/03

Dieses Spiel jagt euch kalte Schauer über den Rücken.
Gamepro 09/03

Schockierend gut: Optisch enorm effektvoller Gänsehaut-Garant, der mit nervenzerfetzender Spannung und tollen Ideen punktet – wir haben euch gewarnt!
Maniac 08/03

Ab 26.11.03
www.ghosthunter-game.com

"PlayStation" and "PS2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. and "SONY" are trademarks of Sony Corporation. Ghosthunter™, © 2003. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Cambridge Studios. Ghosthunter is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe.

Prince of Persia
The Sands of Time

Komplexe Rätsel und lebensgefährliche Kletterpartien erwarten euch in diesem Abenteuer aus der Welt von 1001 Nacht. Wir gehen euch zur Hand.

DIE SCHATZKAMMERN DES MAHARADSCHAS

In der Schatzkammer müsst ihr zunächst rotierenden Pfosten ausweichen, die mit Klingen besetzt sind. Ihr lauft dazu an den Wänden entlang und bewegt euch auf den schmalen Vorsprüngen. Ihr gelangt in eine große Halle. Arbeitet euch über die wegbrechenden Vorsprünge an der tonfarbenen Wand bis zu den Säulen vor. Springt an die erste Säule, von hier aus zur nächsten usw. An der fünften Säule rutscht ihr hinunter und drückt dann ◉, um loszulassen. Lauft zur Statue und erklimmt ihr Haupt, indem ihr an den Wänden hinauf lauft und rechtzeitig abspringt. Drückt dazu die R1-Taste und anschließend ⊗. Endlich habt ihr den magischen Dolch, mit dem ihr die Zeit zurückspulen könnt. Drückt dazu einfach L1. Wie das vonstatten geht, erfährt der Prinz schon wenige Sekunden nach Erhalt des Schatzes, als ihn ein herabstürzender Felsbrocken zu erschlagen droht. Gerade rechtzeitig betätigt er den Schalter des Dolches und verhindert so das Unheil.

Verlasst die Halle durch die Öffnung in der Wand rechts von der Statue, weicht den Fallen aus und genießt die folgende Sequenz.

Auf dem Weg durch die Schatzkammern schleicht ihr auf den Simsen entlang und springt, wenn nötig, auf die andere Seite.

EIN VERBORGENER DURCHGANG

Nach der ersten Konfrontation mit den Käfern gelangt ihr in ein riesiges Schlafgemach. Springt vom Eingang aus auf die gegenüberliegende Plattform und biegt nach rechts ab, um nach draußen zu gehen. Lauft an der Wand und überwindet so die Lücke im Boden. Betretet den Raum erneut und springt von Säule zu Säule.

Von der letzten der zerstörten, unvollständigen Säulen aus springt ihr auf die Plattform an der Wand rechts von euch. Lauft an der Wand entlang bis zum Schatten der großen, noch vollständigen Säule und springt dann ab, so dass sich der Prinz an der Säule festhält. Rutscht daran hinab, killt die Käfer und nehmt die Sandwolke auf. Von dieser Plattform aus lauft ihr ein weiteres Mal die Wand entlang, stoßt euch rechtzeitig ab und springt an den Säulen entlang zur anderen Ecke des Raumes.

Hier klettert ihr nun auf den grauen Steinblock und lauft anschließend senkrecht die Wand hinauf. Springt ab und haltet euch an der Stange fest. Mit Schwung hüpft ihr zur nächsten Stange und weiter auf eine Plattform eine Etage höher. Hier findet ihr abermals eine Sandwolke. Mit der bekannten Säulentaktik kommt ihr zu einer weiteren kleinen Plattform. Links von ihr sind Kerben in die Wand gehauen, über die ihr nach unten gelangt. Nun schwingt ihr euch an den Laternen zur nächsten Ecke und rutscht an der Säule bis ganz nach unten, wo euch einige Sandmonster erwarten.

Habt ihr die Ungeheuer erledigt, schaut ihr euch die Vision an und schiebt anschließend den Schrank an der Wand rechts von euch zur Seite. Dahinter findet ihr eine Öffnung.

Drückt ⊗ vor einer Säule, um euch daran festzuhalten.

Auf diesem Block lauft ihr die Wand hinauf und stoßt euch ab.

DER VERTEIDIGUNGSMECHANISMUS

Um den Verteidigungsmechanismus des Palasts zu aktivieren, müsst ihr mit der Plattform alle vier Achsen gleichzeitig nach oben bringen. Drückt zunächst den Schalter mit dem weißen Kreis (Vollmond), um die Greifvorrichtung zu aktivieren und die dazugehörige Achse aufzunehmen. Ob ihr alles richtig macht, sagt euch auch der Soldat, der euch auffordert, ihm zu helfen. Er ruft von oben herab und gibt euch Hinweise. Nachdem ihr die erste Achse aufgenommen habt, müsst ihr die Plattform nach rechts drehen. Schaut euch die beiden Kurbeln genau an: Die eine ist mit einer goldenen Spirale versehen und bewegt die Plattform nach oben oder unten, die Kurbel mit dem offenen Kreis hingegen dreht die Plattform nach links und rechts. Benutzt also die Kurbel mit dem offenen Kreis und dreht die Plattform nach rechts bis zum Anschlag. Anschließend bewegt ihr die Plattform eine Stufe nach oben und dreht sie dreimal nach links (um 270 Grad). Senkt die Plattform und nehmt die Achse mit dem schwarzen Kreis (Mondfinsternis) auf.

Seht euch die Kurbeln genau an: Die Kurbel mit der Spirale hebt und senkt die Plattform, die andere dreht sie nach links und rechts.

Fahrt wieder eine Stufe nach oben und dreht zweimal nach rechts. Jetzt hebt ihr die Plattform zweimal an und nehmt die Achse mit dem schwarz-weißen Kreis (Halbmond) auf. Eine Achse fehlt noch. Bewegt die Plattform einmal nach rechts, fahrt eine Etage nach unten und greift die Achse mit dem sichelförmigen Mond. Geschafft: Nun bewegt ihr euch nur noch einmal nach oben, dreht einmal nach links und wieder einmal nach oben.

Die vier Achsen werden mit den Zahnrädern verbunden. Überquert die Brücke und klettert die Leiter zu eurer Linken hinauf. Hier betätigt ihr den Ziehgriff – wie es euch die Wache sagt – und öffnet so die Tür. Kurz darauf erfahrt ihr, wieso es vielleicht doch keine so gute Idee gewesen ist, das Verteidigungssystem zu aktivieren...

DAS WARENHAUS

In der großen Halle befinden sich rotierende Rampen in den Ecken, die der Prinz und Farah bewegen müssen, um nach unten zu gelangen. Ebenfalls dort findet ihr zwei weiße Schalter im Boden. Ihr findet hier jeweils rechts und links vom großen Podest, auf dem Farah steht, eine verschiebbare Kiste. Eine davon liegt auf einem Stapel anderer Holzkisten, die andere steht etwas versteckt bei einem anderen Stapel auf der gegenüberliegenden Seite. Schiebt beide Kisten auf die Schalter und klettert über die sodann erscheinende Hubplattform wieder auf das Podest, um hier den herabhängenden Griff zu ziehen und so die Tür zu öffnen.

Sucht bei den Stapeln nach Kisten, die sich verschieben lassen.

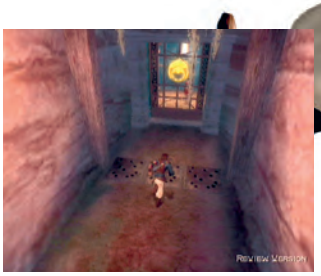
Über die Hubplattformen erreicht ihr den Ziehgriff.

DER ZOO DES SULTANS

Nach Verlassen des Warenhauses gelangt ihr zu einem großen Käfig, dessen Zugang von einem großen Tor versperrt wird. Steigt auf den Felsen nahe des Speicherpunkts, klettert an der Palme hinauf und stoßt euch ab, um hinüber zur Spitze des Felsens zu kommen. Ihr seht zwischen euch und dem Tor eine weitere Palme. Springt mit Anlauf an den abstehenden Ast, lasst los und landet auf der Mauer. Im Hof findet ihr einen Schalter, mit dem ihr das Tor für Farah öffnen könnt. Sucht nun eine kleine Höhle, in der ihr eine Kiste verschiebt. Dahinter befindet sich ein Loch, durch das Farah ins Innere des Käfigs gelangt. Sie öffnet euch dann die Tür des Käfigs und ihr könnt hinein. Über die Stangen und Plattformen erreicht ihr das Dach des Käfigs. Hier dreht ihr eine Kurbel.

Etwas später, nachdem ihr den Käfig erklommen, die Tür geöffnet und die Käfer besiegt habt, gelangt ihr zu einer schmalen Gasse mit mehreren Fallen – rotierende Säbel und Stacheln im Boden warten. Kurz bevor ihr das sich langsam schließende Tor in die Freiheit erreicht, seht ihr euch mit drei Stachelfallen konfrontiert, die ihr weder überspringen noch mit einem Wandlauf überwinden könnt. Nur wie kommt ihr nun hinüber, ohne Energie zu verlieren? Die Lösung ist einfach: Geht über das mittlere Feld. Es werden keine Stacheln herausschießen. ➲

Springt von diesem Ast aus auf die Mauer und öffnet das Tor.



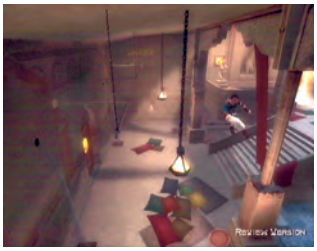
Lauft bei dieser Falle über das mittlere Feld. Es ist "defekt".

DIE BÄDER

Nach der ersten Gegnerwelle in den Bädern steigt ihr die Treppenstufen hinauf und zieht die Statue links neben der Tür auf den gelben Schalter in der Mitte. Dann öffnet sich die Tür und Farah kann sich durch den Spalt in der Wand zwängen. Im nächsten Raum wehrt ihr euch zunächst gegen eine weitere Dämonenhorde. Anschließend geht ihr die Stufen hinauf und schiebt die Statue links neben dem Wasserbecken an die Wand – sie drückt den gelben Schalter ein. Den Schalter auf der rechten Seite betätigt ihr, indem ihr die Wand hinaufrennt.

Lauft nun wieder in Richtung Speicherpunkt, nach rechts die Treppe hinab und flitzt durch die soeben geöffnete Tür. Betätigt den Hebel in der Kammer. So lasst ihr das Wasser in den unteren Becken ab. Geht nun vom Eingang aus gesehen in die vordere rechte Ecke des Raumes, wo eine Steinsäule auf dem Boden liegt. An der Wand seht ihr einen kleinen Vorsprung. Lauft die Wand hinauf und zieht euch hoch. Springt an das dünne Rohr an der Decke, weiter zur schmalen Säule links im Bild, dann zur nächsten Säule und wieder zurück nach rechts an ein weiteres Rohr. Am Ende dieser Hangel- und Sprungpassage hängt ihr euch an den Griff, der von der Decke baumelt, und hebt so eine kleine Luke nahe des Eingangs an. Auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes benutzt ihr ebenfalls die Rohrkonstruktionen an der Decke, um zu einem Griff zu gelangen. Zieht ihr diesen, öffnet sich die Luke ganz. In die Öffnung schiebt ihr nun den Felsquader, der direkt davor steht. Ihr seht, wie er im Raum nebenan herabfällt. Durchquert also nun wieder die Grube mit den schwingenden Stämmen und der Fallgrube und kehrt zurück in den Raum, wo sich Farah durch den Spalt zwängte. Schiebt den Felsquader durch die Wasserrinne und weiter durch die Öffnung in der Brüstung, damit er eine Etage tiefer fällt. Hier platziert ihr ihn genau unter der Leiter an der Wand, damit ihr darauf klettern und die Leiter erreichen könnt.

Zieht die Statue vor den Schalter, so dass er eingedrückt wird.



Über die Rohre und Säulen erreicht ihr den Ziehhebel im Eck.

Schiebt den Quader durch die Öffnung in der Brüstung.

TAGESANBRUCH

Mit dem neuen Säbel könnt ihr nun instabile Wände mit wenigen Hieben einreißen. Eine solche Wand findet ihr in den Bädern, links neben dem Speicherpunkt. Ihr gelangt in eine riesige Höhle. Lediglich zwei Plattformen ragen aus dem Abgrund empor. Zuerst zieht ihr den Block rechts (vom Eingang aus gesehen) auf die quadratische Markierung an der Wand, so dass Farah durch den Spalt kriechen kann. Ihr selbst steigt auf den Quader, lauft die Wand hoch und stoßt euch ab, so dass ihr die Stange zwischen den Säulen erreicht. Schwingt euch zur ersten Plattform und macht dann einen Satz auf den Vorsprung neben der Plattform. Lasst euch an den Simsen und Einkerbungen in der Wand nach unten und arbeitet euch zwischen den eng beieinander liegenden Wänden mit Wandsprüngen nach oben. Von hier aus hüpft ihr hinüber zu der etwas größeren der beiden frei stehenden Plattformen. Ihr findet ein Sandwölkchen. Nun glaubt ihr in einer Sackgasse zu stecken, doch es gibt einen Ausweg: Hängt euch an die rechte Kante der Plattform und lasst euch hinabfallen, so dass der Prinz sich an der Kerbe festkrallt, die sich um die Säule herumzieht. Hangelt drum herum, hüpft zum nahe liegenden Vorsprung an der Wand und klettert an den Simsen zu Farah.

Sucht in den Bädern nach einer rissigen Wand und zerstört sie.

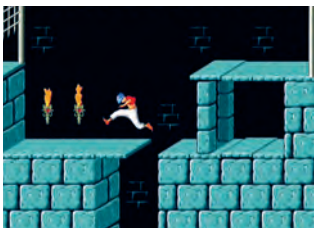
Mit Hilfe des Steinquaders erreicht ihr die Stange.

"Wie komme ich da rüber?" Hängt euch an die Kante der Plattform und lasst euch fallen. Der Prinz findet in der Kerbe Halt.

Das erste "Prince of Persia" als Bonus

An dieser Stelle könnt ihr die Vollversion vom ersten "Prince of Persia" freispielen. Es ist als Gimmick in "The Sands of Time" enthalten. Bewegt die Kurbel um 180 Grad im Uhrzeigersinn und geht dann zu der Wand, auf die der Hebel zeigt. Schlagt dreimal mit dem Säbel dagegen, folgt den Stufen und speichert das Spiel ab. Über das Menü zum Laden der Spielstände könnt ihr nun "Prince of Persia 1" anwählen.

Dreht die Kurbel um 180 Grad und zerstört die Wand.



Nostalgie: So sah das erste "Prince of Persia" aus.

EINE ZERBROCHENE BRÜCKE

Nachdem ihr auf einer Brücke einige Sandvögel bekämpft habt (woraufhin die Brücke in sich zusammengebrochen ist), befindet ihr euch auf einem hohen, aber recht schmalen Turm.

Hängt euch an die Kante des Holzgerüsts und lasst euch fallen. Von dem rostigen Rohr aus, an dem sich der Prinz festhält, springt ihr zu der Säule hinter euch und weiter zur nächsten. Hüpft nun wieder in Richtung Turm, wo ihr euch an einem Sims an der Wand festhalten könnt. Hangelt euch nach links und um die Mauer herum.

Nun müsst ihr zwischen den Wänden hin und her springen und euch so langsam nach unten arbeiten. Sobald ihr unten angekommen seid, bricht der Boden ein. Rennt schnell nach links, lauft an dem hölzernen Vorbau senkrecht empor, springt und haltet euch am Fahnenmast fest.

Auf der anderen Seite des Vorbaus lasst ihr euch vorsichtig hinab. Geht dann nach links und hangelt euch in der Kerbe des beschädigten Eckpfeilers so weit voran, dass ihr beim Abspringen über die Schlucht hinweg genau an der Säule landet. Holt euch die Sandwolke und springt von der zweiten Säule wieder hinüber zum anderen Turm. Hangelt auf den Balkon, balanciert über den Balken und betretet den Innenhof mit den zerstörten Mauern und den Sandvögeln, die dort auf Frischfleisch warten.

Lasst euch von diesem Gerüst fallen und hängt euch an das Rohr.

Überspringt die Schlucht und haltet euch an der Säule fest.

ICH TREFFE EUCH IN DEN BÄDERN

Vom Speicherpunkt aus balanciert ihr auf den Kanten der schmalen Mauerstücke. Bedenkt dabei, dass ihr nicht nur in die Richtung springen könnt, in der die Mauer verläuft, sondern auch zur Seite weg. Achtet also auf andere Mauern in eurer unmittelbaren Nähe, die ihr mit einem Sprung erreichen könnt. Sollte euch einer der Vögel attackieren und euch aus dem Gleichgewicht bringen, zieht euch sofort wieder hoch. Euer erstes Ziel ist der Griff in der Ecke, die dem Speicherpunkt genau gegenüber liegt. Zieht an ihm und steigt die Leiter hinab. In der Kammer direkt unter jener, in der ihr eben den Griff gezogen habt, befindet sich ein weiterer Schalter.

Sobald ihr ihn aktiviert, werden einige Tore geschlossen oder im Boden versenkt, wodurch neue Wege entstehen. Verlasst die Kammer und wendet euch nach links. Hier in der Ecke des Hofs hat sich ein weiterer Raum geöffnet. Zieht an dem Griff in der Wand, um das große Tor zu öffnen. Rennt nun schnell wieder zurück zur Leiter und geht den Weg über die Mauerreste zurück, den ihr auch gekommen seid. Sobald ihr wieder auf dem Podest unterhalb des Speicherpunktes seid, lauft ihr an der Wand nach links über das sich schließende Tor hinweg. Hier betätigt ihr einen Schalter, der eine Leiter auf der anderen Seite des Tores erscheinen lässt, lauft an der Wand hinüber zur gelben Druckplatte und rutscht fix die Leiter hinab, um es noch rechtzeitig durch das Tor zu schaffen.

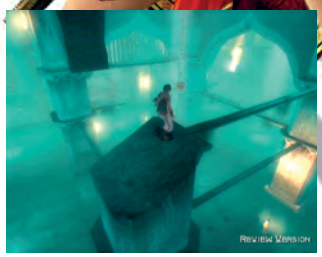
Bedenkt beim Balancieren, dass ihr auch zur Seite springen könnt.

Jetzt, wo das Tor geschlossen ist, könnt ihr hinüber hüpfen.

EIN UNTERIRDISCHES RESERVOIR

Nach Betreten des grünlich schimmernden Reservoirs geht ihr nach links, klettert von dem Schutthaufen an der Wand in die Nische, springt an das Seil und schwingt euch zum Speicherpunkt. Klettert nun rechts auf den Sims, folgt seinem Verlauf und lasst euch auf den Rest des zerbrochenen Balkens fallen. Von dessen Ende aus springt ihr hinüber auf das andere Teilstück an dem dicken Pfeiler. Balanciert von hier aus auf dem intakten Balken nach links, dann nach rechts und weiter bis zu einem beschädigten Pfeiler mit abgeschrägter Bruchstelle. Klettert hinauf und lauft in die Mitte des Balkens. Von hier aus springt ihr an das Seil, mit dessen Hilfe ihr das gegenüberliegende Gitter unter dem Bogen erreicht. Hangelt euch daran so lange nach links, bis ihr in die Mitte eines weiteren Balkens kommt. Springt an das Seil und weiter an das nächste. An diesem schwingt ihr in die Wandöffnung, die von zwei Fackeln erleuchtet wird. Lasst euch nicht von den Fallen irritieren: Ihr springt einfach über die Grube, lauft rechts die Wand hinauf, klettert auf den Sims und betretet den Raum mit den Tischen, Stühlen und dem achteckigen Brunnen. Die Abdeckung öffnet ihr mit dem Griff, der von der Decke hängt. Habt ihr euch an den Klingen vorbeigemogelt, schiebt ihr die Kiste aus dem Käfig und lasst sie hinunterfallen. Schiebt die Kiste vor die Wandnische mit der Sandwolke, steigt hinauf und klettert dann auf den rechten Sims. Kriecht nach rechts, überspringt den Käfig, bewegt euch immer weiter und springt von der Mitte des Balkens aus an das Seil. Schwingt euch weiter zu den anderen Seilen und klettert am letzten schließlich nach oben in Richtung Tageslicht. Kaum seid ihr aus dem Brunnen geklettert, werdet ihr von Zombies attackiert. ➲

Manche Balken sind beschädigt. Ihr müsst dann springen.



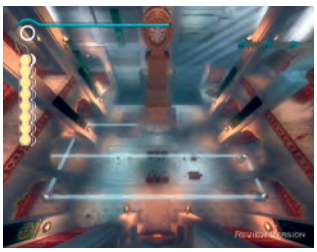
Lauft zur Mitte des Balkens und springt von da aus an das Seil.

DIE HALLE DES LERNENDEN

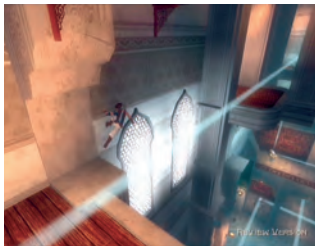
In der Bibliothek müsst ihr mehrere Spiegel so ausrichten, dass sie das Licht, das durch die Decke fällt, auf drei mystische Zeichen werfen. Dann erst öffnet sich die Tür, hinter der ein neuer Säbel verborgen liegt. Kurz bevor ihr die Halle betretet, dreht ihr den Spiegel im Gang zur Bibliothek um 180 Grad. Auf dem Boden der Halle findet ihr drei weitere Spiegel. Schiebt diese auf die graubraunen Flecken auf dem Boden. Damit das Licht auch den letzten Spiegel erreicht, welcher das Symbol auf dem Sockel beleuchtet, müsst ihr die brüchige Wand nahe des Eingang einschlagen

Sobald das Zeichen erhellt wird, fährt eine mächtige Säule aus dem Sockel. Klettert daran so weit wie möglich nach oben und springt dann nach links (vom Eingang aus gesehen) auf die Oberkante des Torbogens. Von hier aus macht ihr einen Satz zu der untersten der Wand-Plattformen. Lauft an der Wand entlang nach links und benutzt die Fahnenmasten, um die Galerie mit dem Bücherregal zu erreichen. Mit dem weißen Schalter lasst ihr einen Quader aus der Bücherwand ausfahren, den ihr mit einigen Wandsprüngen erklimmt. Beeilt euch aber, denn nach einigen Sekunden wird der Quader wieder eingezogen. Nach einem Lauf an der Wand nach rechts gelangt ihr auf eine weitere kleine Plattform. Lauft ein weiteres Mal an der Wand nach rechts und stoßt euch rechtzeitig ab, um die Leiter zu erreichen. Auf der Plattform, zu der die Leiter führt, springt ihr an den braunen Holzbalken (Wand hinauflaufen und abstoßen), zieht euch hoch und balanciert darauf zur nächsten Plattform, links von der Leiter. Ein weiterer Balken führt zu einer Ebene in der Mitte der Halle. Den Spiegel hier dreht ihr um 90 Grad im Uhrzeigersinn. Anschließend wendet ihr euch nach rechts und schleicht über die kreuzförmige Balkenkonstruktion. Da ein Teil dieses Gebildes wegbröckelt, stellt ihr euch auf das andere seitliche Endstück und springt an der grauen Säule links vorbei in eine Nische in der Wand. Über die beiden Stangen, die zwischen den Wänden angebracht sind, schwingt ihr euch nach oben (Wandsprung) und haltet euch an dem kurzen Balken fest, der an dem grauen Pfeiler befestigt ist. An dessen Ende springt ihr hinüber zu einem weiteren Balkengerüst und lasst euch hinab auf die große Plattform mit den Spiegeln. Schiebt diese auf die Schmutzflecken auf dem Boden, damit sie das Licht von der Mitte des Raumes auf das Prisma auf der anderen Seite werfen.

Zerstört die Wand, damit das Licht den Spiegel erreicht.



Hier seht ihr den Weg des Lichts aus der Weitwinkelsicht.



Über diesen Weg gelangt ihr wieder nach unten.

Um das letzte Prisma zu erleuchten, zerstört ihr drei Wände.

Nun müsst ihr wieder nach unten, doch der Weg hinab ist schwer zu erkennen. Geht in die Ecke mit dem Spiegel, der das Licht auf den Edelstein wirft. Rennt hier an der Wand entlang nach rechts und greift den schmalen Sims an dem Pfeiler. Lasst euch zweimal hinab, geht um den Pfeiler herum, springt auf die kleine Plattform und lauft an der Wand nach rechts zu der Galerie, wo ihr zuvor das Schubfach aus der Bücherwand habt ausfahren lassen. Dreht den Spiegel um 90 Grad im Uhrzeigersinn, um das Symbol an der gegenüberliegenden Wand zu erleuchten. Es kommen Steinplatten aus der Wand gefahren, über die ihr zu Farah gelangt. Ihr bleibt aber auf der letzten Platte stehen und springt nach links an das Seil.

Springt weiter zum nächsten Seil und dann zu den schmalen Vorsprüngen an der Wand. Arbeitet euch nach rechts vor und hüpft an die Leiter. Klettert hinauf und zerstört die brüchige Wand. Dahinter ist eine Kammer mit einem Spiegel. Diesen zieht ihr hinaus und platziert ihn auf dem grauen Fleck nahe der Luke, durch die ihr gekommen seid. Geht wieder zurück in die Kammer, schlagt die Wand kaputt und zieht an dem Griff an der Decke. Draußen entsteht ein neuer Weg. Auch in diesem Raum reißt ihr ein Loch in die Wand, um einen Durchgang zu dem glimmenden Edelstein zu schaffen. Lauft zurück über die soeben erschienenen Steinplatten. Den ersten Spiegel, der noch das Licht nach rechts wirft, zieht ihr weg und stellt den zweiten Spiegel aus der Ecke an dessen Stelle. Das Licht wird umgeleitet und auf das Prisma geworfen. So öffnet ihr das Tor zum Säbel.

OBSERVATORIUM

Im Observatorium müsst ihr die Planetengebilde an der Decke so drehen, dass ihr euch an den daran angebrachten Stangen hin und her schwingen könnt.

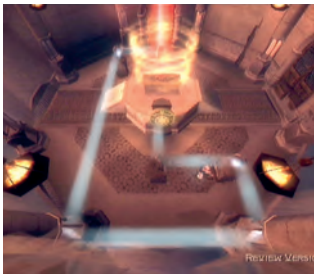
Lasst euch von Farah mit der Plattform nach oben befördern und springt über die Masten zur ersten Kurbel (blaue Kugel). Dreht diese um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn und schwingt euch an den Stangen auf die gegenüberliegende Seite. Hier steht eine Kurbel mit einem orangefarbenen Ball. Auch diese dreht ihr um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn. Turnt nun wieder zurück und klammert euch an der schmalen Säule fest, die in der Mitte der Halle von der Decke hängt. Dreht euch einmal gegen den Uhrzeigersinn und springt an die Stange des orangefarbenen Planeten-Mobiles. Zieht den Griff an der Decke und springt anschließend von hier aus gegen den weißen Schalter an der Wand. Macht aber keinen Wandsprung: Unter euch fährt für einige Sekunden eine Plattform aus der Wand, auf die ihr euch fallen lassen könnt. Lauft von hier aus schnell nach links an der Wand entlang zurück zur blauen Kurbel. Diese dreht ihr nun einmal um 180 Grad und schwingt an den Stangen zur Säule in der Mitte. Wieder dreht ihr euch selbst um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn und turnt hinüber zur letzten Wandnische, wo ihr einen weiteren Griff zieht. Dieser öffnet die Tür.

Dreht die Kugeln so, dass die Stangen parallel stehen.

DAS GRABMAL

Nach dem Bad mit Farah erwacht der Prinz in einer Ruine. Sein Schwert und sein Dolch fehlen. Folgt dem Weg und weicht den Feinden aus. Ihr gelangt zu einem offenen Raum mit vier Spiegeln, reflektierenden Eckpfeilern und einem neuen Säbel, umgeben von einem Kraftfeld. Der folgende Lösungsweg beschreibt die Vorgehensweise aus der Weitwinkelsicht, die ihr mit L2 aktiviert. Beachtet dies bei Richtungsangaben wie links, rechts, vor und zurück.

Zieht zuerst den Spiegel rechts vom Eingang nach links auf den braunen Fleck. Danach bewegt ihr den Spiegel direkt vor dem Eingang ein Stück nach oben, so dass er das Licht nun auf den Spiegel lenkt, den ihr zuerst verschoben habt. Wie ihr seht, geht der Strahl nun durch die beiden Säulen im Vordergrund. Zieht nun den rechten Spiegel in der vorderen Hälfte des Raumes nach links auf den Fleck vor dem Zeichen an dem Altar, und den anderen Spiegel nach rechts auf den Fleck.Nun wird das Licht auf das Symbol geworfen und das Kraftfeld deaktiviert. Ihr könnt euch den Säbel holen.



So muss das Licht reflektiert werden, um das Symbol zu treffen.

HINAUF AUF DEN TURM DER DÄMMERUNG

Ihr habt euch zur Brücke hinauf gearbeitet und seht Farah, wie sie in einem Spalt in der Wand verschwindet. Nachdem ihr die Monster besiegt habt, lauft ihr an der Wand rechts vom Tor hinauf und schwingt euch an den Masten hoch zu einem kleinen Balken, der aus der Wand ragt. Darüber befindet sich ein weiterer – klettert auch hier 'rauf. Springt nach links zu einem dritten Holzbalken und klammert euch dann an die schmale Steinsäule, die von der Decke herabhängt. Stoßt euch nach rechts ab zu einer weiteren Säule. Die Kamera blickt nun von oben durch ein Loch. Mit einem Wandsprung erreicht ihr die Kante des Lochs und zieht euch hinauf in die nächste Etage. Lauft nach links und drückt euch auf dem Sims an der Wand entlang. In der Nische macht ihr Wandsprünge. Arbeitet euch nun weiter nach rechts vor. Bei dem verzierten Gitter an der Wand lasst ihr euch hinab und haltet euch an der langen Strebe fest. Hangelt daran so weit nach rechts, bis ihr die grüne Fahne passiert habt. Dann schwingt ihr an der Stange und macht einen Wandsprung. Der Prinz hält sich nun an dem rechten Gitter fest. Balanciert nach rechts und schleicht an der Wand entlang, bis ihr in einer Nische zwischen zwei Türmen seid. Mit Wandsprüngen gelangt ihr nach oben. Nun geht es wieder nach links. Bewegt euch auf den Simsen entlang an der Wand und schwingt euch an den vier Fahnenmasten auf die andere Seite. Krallt euch an der Oberkante des zerstörten Turms fest, hangelt nach links und macht in der breiten Nische Wandsprünge, um unbeschadet nach unten zu gelangen. Hier drückt ihr den Schalter und rennt an der Wand entlang 'rüber zum Tor, das sich soeben geöffnet hat.

Per Wandsprung erreicht ihr die Kante des Lochs im Boden.

Von hier aus müsst ihr zu dem Balken über euch.

Mit Wandsprüngen kommt ihr ohne Verletzungen nach unten.

DER SONNENUNTERGANG

Vom Speicherpunkt aus klettert ihr rechts auf die Mauer und weiter an dem Mast hinauf. Schwingt euch an den Stangen nach links und hangelt an dem dünnen, rechtwinklig abknickenden Rohr wieder nach rechts, bis ihr auf der Höhe des Lochs in der Wand seid, das eben erst entstanden ist. Hängt euch an die Kerbe über euch und springt hinüber zu dem Balken mit den verzierten Gittern. Balanciert darauf nach links, an der Kreuzung nach rechts und lauft an der Wand entlang wieder nach links. Von dem Vorsprung aus, auf dem ihr nun steht, macht ihr einen weiteren Lauf an der Wand und begebt euch dann auf dem Balken zu dem beschädigten Turm. Mit schnellen Wandsprüngen arbeitet ihr euch im Inneren dieses Turmes nach oben. Lauft über die Brücke, weiter an der Wand entlang nach links, dann wieder über eine Brücke und balanciert auf dem Balken hinüber auf die andere Seite. Ein weiteres Mal lauft ihr über eine Brücke und macht einen Wandlauf nach links.

Ihr steht nun auf einem kleinen Vorsprung, von dem aus auf den ersten Blick kein Weg weiterführt – doch wenn ihr euch umschaut, seht ihr eine schmale Säule von der Decke herabhängen. Ihr erreicht sie, wenn ihr an der Wand entlang lauft und euch im letzten Moment abstoßt. Klettert an der Säule hinauf, springt hinüber auf das grüne Dach des kleinen Turms, erklimmt hier den Pfahl und springt an das Rohr an der Wand. Schwingt euch auf die Plattform. Die Leiter zu eurer Rechten erreicht ihr wie gehabt per Wandlauf und Absprung.

In diesem Türmchen arbeitet ihr euch mit Wandsprüngen nach oben.

Stoßt euch nach einem Wandlauf ab, um die Säule zu erreichen.

Ab jetzt müsst ihr keine gefährlichen Kletterpartien mehr bestreiten. In Kürze werdet ihr nämlich mit einem alten Bekannten konfrontiert, der euch an den Kragen will. Wir wünschen viel Spaß und Erfolg beim alles entscheidenden Kampf. ➲ CG

Pro Evolution Soccer 3

Wir zeigen euch, wie man die Mannschaften auf den Original-Stand bringt und verraten die schönsten versteckten Bewegungen eurer Stars!

ALLGEMEINE TIPPS FÜR MEHR "PES 3"-SPASS!

Oliver Kahns richtiges Gesicht ist in "PES 3" gut versteckt.

Wenn ihr Namen ändert, dürft ihr die Trikots nicht vergessen!

Ronaldo lässt hier den Torhüter mit seinem Spezial-Trick aussteigen.

Im Training kann man den Einfluss von R1 und R2 üben.

Spieler editieren

Das "Fehlen" vieler Spieler lässt sich relativ leicht mit dem Namenseditor ausmerzen. Viele Spieler sind zwar im Spiel enthalten, doch ihr Name wurde verfremdet. Um den Original-Namen einzugeben, geht ihr folgendermaßen durch die Menüs: Editier-Modus, Spieler bearbeiten, Spieler ändern und dann mit L1 und R1 die Mannschaft auswählen. Wählt das Team "Rekordmeister" um beispielsweise die Bayern zu editieren. Da der FC Bayern München ein Spitzenclub ist, sind viele Namen ausländischer Spieler bereits richtig. Die der deutschen Nationalspieler und einige andere sind allerdings falsch: Kalm = Kahn, Kubuo = Kuffour, Robelto Konac = Kovac, Ilmaath = Jeremies, Balotz = Ballack, Salihamic = Salihamidzic, Damitzler = Deisler, Mahaali = Makaay. Wenn ihr das Original-Gesicht von Oliver Kahn haben möchtet, dann stellt einfach unter "Aussehen" und "Ges.form" den Wert auf "23"!

Tschechische Nationalmannschaft

Torhüter: Chemo = Cerny, Bunnatek = Srnicek; **Abwehr:** Ujilesi = Ujfalusi, Bosk = Bolf, Gliner = Grygera, Fugal = Fukal, Reska = Tyce, Webschim = Votava; **Mittelfeld:** Jakoroski = Jarosik, Galaek = Galasek, Netret = Nedved, Popochski = Poborsky, Rosicly = Rosicky, Jarojk = Jarosik, Dolmiku = Dostalek, Tibe = Pikl, Greyton = Gedeon, Bermar = Baranek; **Sturm:** Kemar = Koller, Smiter = Smicer, Baloum = Baros, Lokobenek = Lokvenc, Sibomko = Stajner

Niederländische Nationalmannschaft

Torhüter: Farzel Haar = van der Sar, Weltevind = Westerveld; **Abwehr:** Tyutau = Stam, F. De Mole = Frank de Boer, Rikkazold = Ricksen, Oorimar = Ooijer, Raidnar = Reiziger, Von Bankoast = van Bronckhorst; **Mittelfeld:** Hofu = Cocu, Darit = Davids, Farzel Garlt = van der Vaart, Von Bokkur = van Bommel, Vofkert = Bosvelt, Seanolk = Seedorf, R. De Mole = Ronald de Boer; **Sturm:** Zergaiv = Zenden, Farzel Menst = van der Meyde, Froibaad = Kluivert, Von Mistelroum = van Nistelrooy, Hotteubenik = Hasselbaink, Van Ouidolk = van Hooijdonk, Mahaali = Makaay, Orhaimnalz = Overmaas

Spieler-Tricks

Viele Starspieler haben spezielle Bewegungen und Tricks auf Lager. Del Piero zeigt einen elleganten Lupfer an der Strafraumgrenze (L1+□), Ronaldo lässt die Torhüter im Eins gegen Eins aussteigen (□+⊗), Kahn macht einen sehr weiten Abschlag und Zidane unterläuft nie ein Fehler bei der 360-Grad-Pirouette (einmal im Uhrzeigersinn mit dem rechten Analog-Stick).

Freistöße besser zielen

Mit den beiden rechten Schultertasten lassen sich die Freistöße besser auf den Kasten zirkeln. Mit R1 beschreibt der Ball eine höhere Flugkurve, während R2 den Ball flacher und somit fester in Richtung Tor bringt. Bei Entfernungen unter 25 Metern oder bei spitzen Winkeln sollte man also R1 nutzen.

Extra-Motivation

Direkt von den "PES 3"-Entwicklern: Einige Spieler haben die Sonderfertigkeit "Spielführung" (zu erkennen am Stern). Macht diese Akteure zum Kapitän. Dadurch erhält die ganze Mannschaft einen Motivationsschub. Geht dazu einfach in den Aufstellungseinstellungen auf Schützenwahl und dann auf Kapitän wählen.

Neue Strategien

Wer in "PES 3" auch längerfristig erfolgreich spielen möchte, der kommt um die Anpassung und Veränderung seiner Mannschaftstaktik nicht herum. Die neueste Version hält für Strategen einige Möglichkeiten parat: Nun lassen sich alle Spieler abhängig vom Ballbesitz taktisch ausrichten. In der Defensive gibt es drei Einstellungen (hoch, Standard, niedrig) dafür, wie schnell sie sich zurückziehen sollen. Zu erkennen an der Länge des blauen Pfeils.

Um kompakter im Mittelfeld zu stehen, sollte man die Stürmer mit hohem Laufpensum nach hinten spielen lassen. Im Angriff darf man jedem Spieler ein oder zwei Laufwege zuordnen (rote Pfeile). Diese Einstellungen finden sich unter Formation, Indiv.-Einst., Offensiv-Ausr. bzw. Vert.-Ausr. Dabei handelt es sich aber nicht um feste Routen, sondern der Spieler orientiert sich nur grob daran.

Manndeckung ist nur dann effektiv, wenn der Verteidiger dieses spezielle Abwehrverhalten auch beherrscht. Kontrolliert deshalb, ob der Spieler einen Stern hinter dem Wert Manndeckung hat.

➲ SWEN HARDER

Jedem Spieler dürft ihr zwei Tendenzen im Angriff vorgeben.

Manndeckung ist effektiv, wenn der Verteidiger einen Stern hat.

Reise nach Mittelerde

→ Online bestellen!
www.playcom.de

Herr der Ringe 1
auf DVD

Herr der Ringe 1
– Die Gefährten

15.99 €

Herr der Ringe 1
Die zwei Türme
(Extendet Edition)

49.99 €

Herr der Ringe 2
auf DVD

Herr der Ringe 2
Die zwei Türme

27.90 €

Herr der Ringe 2
(Coll. Edition)

94.99 €

Herr der Ringe
als Spiel

27.90 €

Herr der Ringe 2
Die zwei Türme

für folgende Systeme erhältlich:
GBA, X-BOX, NGC,

49.99 €

Herr der Ringe
Die Rückkehr des Königs

für folgende Systeme erhältlich:
PS2, GBA, X-BOX, NGC

Herr der Ringe
Sammlerfiguren und Büsten

Streng limitierte Auflage!
In großer Auswahl bei uns erhältlich.

ab 66.99 €

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

Jak 2: Renegade

Das neue Abenteuer von Jak & Daxter ist nicht nur grimmig-düster, auch der Schwierigkeitsgrad hat es in sich. Wir helfen euch bei den härtesten Passagen.

AKT I

Fliehe aus der Festung

Auf dem Weg aus dem Gefängnis erklärt euch Daxter die Grundlagen der Steuerung. Holt mit Hilfe des hohen Sprungs (L1 + ⊗) alle Precursor Orbs, die ihr finden könnt. Wachen erledigt ihr mit Schlägen oder Drehattacken. Wenn ihr von unten durch Gitter beschossen werdet, bleibt am Rand, um nicht getroffen zu werden.

Treffe Kor und das Kind

Kaum draußen angekommen, trefft ihr einen alten Mann, den ihr als Dark Jak vor den Wachen schützt. Er erzählt euch, dass ihr in einer Sackgasse die Untergrundkämpfer trefft. Schnappt euch ein herrenloses Fahrzeug und folgt in bester "GTA"-Manier der Markierung auf der Karte zum Treffpunkt. Dort müsst ihr euch beweisen: Ihr sollt die Flagge des Barons aus der Ruine der Totenstadt holen.

Hole die Flagge aus der Stadt der Toten

Der Eingang zur Totenstadt ist auf der Karte markiert. In der toten Stadt angekommen, schaut ihr euch erst mal um: Die Fahne ist mit einem hellen Licht markiert, das in den Himmel strahlt. Über diverse Plattformen hinweg erklimmt ihr das Gebäude – dabei solltet ihr die Beine in die Hand nehmen, denn einige Vorsprünge brechen unter euch weg. Als Belohnung für den Fahnenklau werdet ihr nach einer halsbrecherischen Flucht in den Untergrund aufgenommen.

Öffne das Ventil an der Pumpstation

Macht euch auf den Weg zur Pumpstation, um das Wasser wieder aufzudrehen – die Karte weist euch den Weg. Bei der Station angekommen, folgt ihr einfach dem Weg, um zum Ventil zu gelangen. Vorsicht bei den tiefen Gruben – ein Sturz genügt, und ihr dürft das Level von vorne beginnen. Bei den rotierenden Plattformen bleibt ihr mit ein paar schnellen Hopsern immer obenauf. Fließt das kühle Nass wieder, kehrt ihr in die Stadt zurück.

Jage die Munition in der Festung in die Luft

Der nächste Auftrag wartet bereits: Ihr sollt ein Waffenlager des Barons sprengen. Am Zielort angekommen, nimmt euch ein Panzer aufs Korn. Rennt um euer Leben! Wenn das Stahlungetüm euch anvisiert, versucht, Haken schlagend zu entkommen. Nach einer nervenaufreibenden Flucht erreicht ihr einen Raum mit rotierenden Plattformen. Zwischen diesen befinden sich blaue Leuchten, die ihr zerstört, um die Barriere am Ende des Raums zu deaktivieren. Schlagt euch an ein paar Wachen vorbei, um in die Waffenkammer zu kommen. Ihr findet einen Pass und erfahrt ein paar hochinteressante Dinge über den Baron. Nun gilt es noch, das Raketensystem zu sabotieren. Dabei helfen euch die Panzer: Bringt sie dazu, auf die Kühlleitungen zu schießen. Sind alle vier erledigt, habt ihr zehn Sekunden Zeit, das Lager zu verlassen, bevor es in die Luft geht.

Bringe eine Lieferung zum Hip-Hog Saloon

Als nächstes wird euer Geschick als Fahrer getestet: Eine Lieferung soll zum Hip-Hog-Saloon gebracht werden. Euer Gefährt ist durch einen gelben Lichtstrahl markiert. "GTA"-Kenner sind im Vorteil.

Genau wie im Rockstar-Vorbild folgt ihr der Markierung auf der Karte, um die Kneipe zu erreichen. Dem Kreuzfeuer der Wache weicht ihr aus, indem ihr mit R2 schnell die Flughöhe wechselt. Nicht verzweifeln, wenn ihr an dieser Stelle ein paar Versuche braucht.

Meistere die Streuwaffen-Schießanlage

Im Saloon trefft ihr den fetten Krew, der euch als Belohnung eine durchschlagende Schusswaffe überreicht. Fliegt zum Schießstand und ballert euch so lange durch, bis ihr die vorgegebene Punktzahl erreicht habt und Krew zufrieden ist.

Beschütze Sig an der Pumpstation

Kehrt in den Saloon zurück und ihr erhaltet den Auftrag, Sig zu beschützen, während dieser draußen fünf Metallschädel grillt. Flitzt erneut kreuz und quer durch die Stadt in Richtung Pumpstation. Sig erwartet euch bereits. Eilt ihm immer hinterher und folgt seinen Anweisungen. Nimmt er einen der großen Metallschädel ins Visier, haltet ihm die fiesen Monster vom Leib, bis er gefeuert hat.

Gegen Ende des Levels fällt seine Kanone aus und ihr steht den Metallschädeln kurzzeitig alleine gegenüber: Bleibt in Bewegung und nehmt die Biester eins nach dem anderen aufs Korn. Hat Sig fünf Monster gegrillt, ist die Mission bestanden und ihr kehrt auf gewohntem Wege in die Stadt zurück. Ihr solltet jetzt 25 gelbe Steine im Gepäck haben. Diese tragt ihr zum Orakel, um eine neue Attacke für Dark Jak zu lernen.

Der coole Sig weist euch in die Handhabung der Feuerwaffen ein. Bleibt immer in seiner Nähe, um ihm im Notfall helfen zu können.

Lädt Sig den Peacemaker auf, haltet ihr ihm den Rücken frei.

Von den Precursor-Ruinen aus genießt ihr einen herrlichen Blick.

Zerstöre die Schießanlagen in der Kanalisation

Der feiste Krew würde gerne wieder seine alte Schmuggelroute durch die Kanalisation benutzen. Eure Aufgabe ist es, die vier Selbstschussanlagen außer Gefecht zu setzen. Aber zunächst erfahrt ihr ein paar neue Details über Baron Praxis: Es scheint, als wäre der Herrscher von Haven City ein noch üblerer Kerl als angenommen! Jettet zum Kanal-Eingang und zückt die Waffe. Ihr könnt die zahlreichen Monster mit der Hand erledigen, angesichts der riesigen Anzahl von Gegnern raten wir aber zu größeren Kalibern. Die Kanonen selbst vertragen nur einen Schuss oder Schlag, allerdings müsst ihr nahe 'rankommen und dabei den Projektilen ausweichen. Bei den ersten beiden klappt das noch ganz gut. Zur dritten Kanone pirscht ihr euch durchs Wasser an, die vierte erreicht ihr, indem ihr euch an die Vorsprünge der Plattformen hängt, während das Geschütz feuert. Kurz nachdem ihr auf einem Steg eingebrochen seid, kommt ihr in einen Raum, der randvoll ist mit Metallschädeln! Hier verwandelt ihr euch in Dark Jak und macht den Biestern kurzen Prozess. Kehrt anschließend abermals zu Krew zurück.

Meistere die Blaster-Schießanlage

Er teilt euch mit, dass er am Schießstand eine kleine Verbesserung für euren Ballermann hinterlegt hat. Das gute Stück holt ihr euch sofort: Fliegt oder rennt zum Schießstand, eure neue Wumme wartet in der strahlenden Kiste. Meistert den neuen Parcours, indem ihr mindestens 5000 Punkte erzielt. Nun habt ihr die Wahl: Ihr könnt euch neue Aufträge bei Krew holen, ihr dürft aber auch Torn aufsuchen und die Rebellion weiter unterstützen.

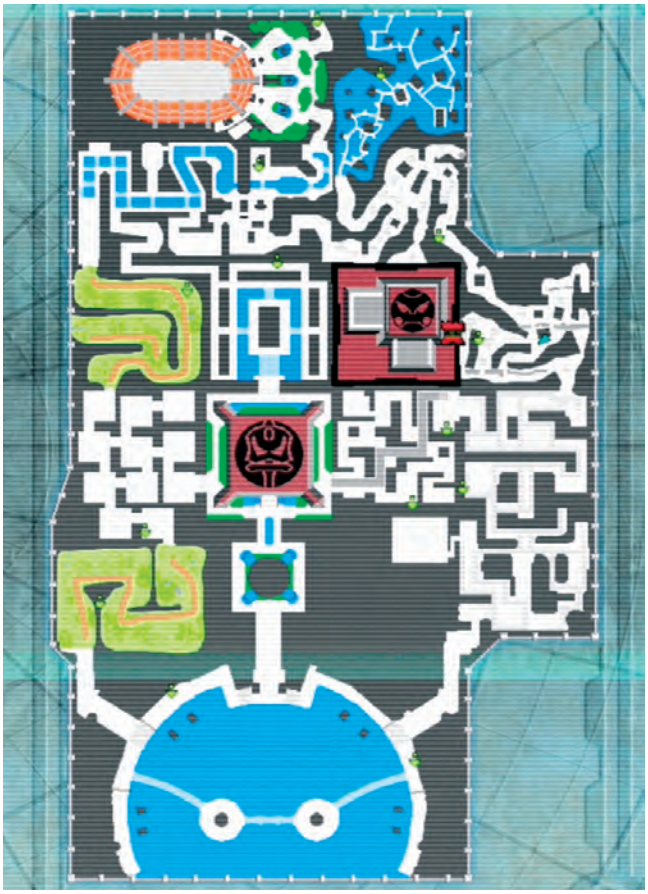
Rette Vin im Tagebau

Wir entscheiden uns zunächst mal für die Rebellion. Sucht den unwirschen Tattoo-Freak auf und er schickt euch in die Minen, um den Informanten Vin zu retten. Über eine Art Teleporter im Süden der Stadt kommt ihr dorthin. Solltet ihr die Tür nicht auf Anhieb finden, schaut mal ein Stockwerk weiter oben nach. Passt hier auf die dunklen Eco-Pfützen auf: Fallt ihr hinein, müsst ihr den Level von vorne beginnen! Die Metallschädel stürmen im dreckigen Dutzend auf euch zu, ihr haltet die Kerle mit der neuen Waffe aber problemlos auf Distanz. Hier gibt es wieder jede Menge gelber Steine zu sammeln, auf die das Orakel schon ganz begierig wartet. Euer eigentliches Ziel liegt weiter oben: Erklimmt den Hügel über die Rampen und überquert die Schlucht mit Hilfe der Lastkräne. Dabei nehmen euch fliegende Metallschädel ins Kreuzfeuer – hier gilt es, behände auszuweichen. Vin findet ihr hinter der Tür neben einem Teleporter.

Zerstöre die Eier auf der Bohr-Insel

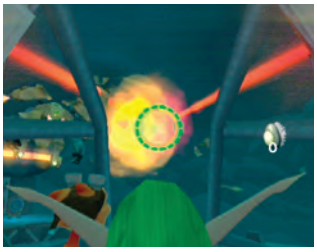
Habt ihr Vin gerettet, bittet er euch, die Energieversorgung der Stadt zu schützen. Also begeben wir uns durch einen anderen Teleporter – diesmal sind wir oben auf der Bohrinsel. Hier gibt es einen neuen, extrem unangenehmen Gegnertypen: Die Metallschädel mit den rotierenden Klingen könnt ihr mit regulären Attacken nicht verletzen – hier muss die Artillerie ran. Nehmt sie am ➲

Die Gegner mit den Metallklingen könnt ihr nur mit Feuerwaffen besiegen. Wir empfehlen die Pumpgun mit dem großen Trefferradius.



Damit ihr euch weniger oft verfahrt, seht ihr hier die komplette Stadtkarte, die euch vor allem bei Verfolgungsjagden hilft.

Während ihr die Eier abschießt, werdet ihr angegriffen.



In solch einem Geschütz müsst ihr den Eco-Tanker zerstören.

besten mit dem Streuschuss aufs Korn und passt auf, dass ihr nicht eingekreist werdet. Kurz nach Levelanfang findet ihr eine stationäre Kanone, mit der △-Taste setzt ihr euch hinein und nehmt die schwarz-grünen Eier ins Visier. Passt dabei auf die fliegenden Metallschädel auf und gebt ihnen mit der Kanone Saures.

Durch den neuen Eingang geht ihr weiter. Drinnen wartet ein weiterer neuer Gegner mit einem Energieschild – wenn er diesen senkt, schießt er euch sofort eine Laser-Salve entgegen. Geht in Deckung und nutzt die Zeit zwischen seinen Attacken und der Aktivierung des Schildes, um ihm mit der Langstreckenwaffe zuzusetzen. Die roten Hebel legt ihr mit einer Wirbelattacke um, damit kurzzeitig Plattformen erscheinen. Insgesamt müsst ihr in diesem Level noch zwei Mal Eier zerballern – seid vorsichtig, die Gegner, die euch ans Leder wollen, werden jedes Mal zahlreicher. Ist auch das dritte Nest ausgeräuchert, seid ihr hier fertig. Verlasst die Mine und macht euch wieder auf den Weg zu Torn.

Hilf Torns Freund an der Pumpstation

Torn schickt euch wieder direkt zur Pumpstation, ihr sollt eine Mitstreiterin retten, die dort verschwunden ist. Also Abmarsch! Unterwegs schauen wir mal beim Orakel rein: 200 gelbe Steine sind diesmal der Preis für eine neue dunkle Fähigkeit. Geht daher in der Pumpstation auf Schädelsteinjagd. Euer Ziel ist auf der Karte mit einem grünen Punkt markiert. Die großen Metallschädel knackt ihr mit der Distanzwaffe – aber Vorsicht, die Kerle halten viel aus und können auch ordentlich austeilen.

Oben angekommen, trefft ihr Ashlin. Aber die Freude ist nur von kurzer Dauer, sofort greifen unzählige Metallschädel an. Wehrt euch mit euren Schusswaffen so gut ihr könnt. Geht die Munition zur Neige, verwandelt ihr euch in Jaks dunkles Alter Ego und räumt ordentlich auf. Nach eurem Sieg verschwindet Ashlin – aber nicht, ohne euch einen neuen Pass zu geben, mit dem ihr neue Stadtteile erforschen könnt. Sammelt die gelben Steine ein und kehrt in die Stadt zurück. Habt ihr mehr als 200 Steine, geht ihr zum Orakel, wenn nicht, sucht ihr Onin auf dem Markt auf.

Ballert in der Pumpstation jeden Metallschädel über den Haufen, um die 200 Steine für das Orakel zusammenzukriegen.

Hole Ausrüstung, Scherbe und Linse vom Berg-Tempel zurück

Und wieder gibt's einen neuen Auftrag: Drei Artefakte sollen aus dem nahe gelegenen Precursor-Tempel geborgen werden. Wetzt zur Westmauer der Stadt, hinter dem Tor ist bereits die idyllisch gelegene Tempelanlage. Doch deren Betreten ist nicht ganz einfach: Mit einer Schusswaffe nach Wahl traktiert ihr den schwebenden Kegel. Sobald ihr trefft, dreht er sich und ihr könnt ihn als Plattform missbrauchen. Ein Blick auf die Karte zeigt die Fundorte der drei Artefakte – in welcher Reihenfolge ihr diese angeht, bleibt euch überlassen. Auf dem Weg begegnet ihr mehrere Male einem großen, bullenartigen Metallschädel. Weicht ihm aus, wenn er auf euch zustürmt und nehmt ihn unter Beschuss, wenn er sich aufbäumt. An der Stelle mit dem Steinschlag ist flinkes Ausweichen gefragt, größere Metallschädel-Horden erledigt ihr mit der Drehattacke. Das geht meist schneller als mit großen Schusswaffen.

An einem See aus dunklem Eco erwartet euch ein Würfelpuzzle: Der Trick ist, die Würfel mit Faustschlägen "auszurollen", so dass sie eine Brücke bilden. Steckt ihr fest, kehrt ihr einfach zurück und versetzt mit dem Knopf am Ufer das Rätsel in seine Ausgangsposition. Dennoch ist hier in erster Linie Sprunggeschick gefragt: Ohne punktgenaue Dreiersprünge (erster Sprung, zweiter Sprung, Wirbel) kommt ihr hier nicht weit. Sind die drei Artefakte eingesackt, kehrt ihr zurück in die Stadt und stattet dem alten Krew mal wieder einen Höflichkeitsbesuch ab.

Schlage die Bestzeit zum Rennstall

Krews neueste fixe Idee: Ihr solltet Rennfahrer werden. Da ihr ohnehin nichts Besseres zu tun habt, willigt ihr ein. Voraussetzung ist aber, dass ihr den Rennbezirk innerhalb von drei Minuten erreicht. Da wir schon den Pass von Ashlin haben, können wir uns die verwinkelten Slums sparen und nehmen die Westroute, die langen und breiten Feldwege sparen uns hier viel Zeit. Außerdem lohnt es sich, tief zu fliegen, so habt ihr weniger Probleme mit dem teilweise sehr dichten Verkehr. Passt aber auf, dass ihr unterwegs den Wachleuten keinen Scheitel zieht, sonst habt ihr nach kürzester Zeit die komplette Truppe von Praxis' Handlangern im Genick.

Meistere die Jet-Board-Herausforderung im Stadion

Eure geheimnisvolle Rennleiterin gibt euch die Chance, in ihrem Team mitzumachen, ihr müsst euch vorher allerdings noch beweisen und im Stadion euer Können auf dem Jet-Board zeigen. Nach einer kurzen Einführung in die Steuerung geht´s auch schon zur Sache: Innerhalb von 90 Sekunden müsst ihr ganze 15.000 Punkte durch diverse Tricks ansammeln – "Tony Hawk"-Spieler wissen Bescheid und legen sofort mit lässigen Tricks los.

Wer keine Lust hat, sich in die Skatermaterie 'reinzuspielen, hämmert einfach wie von Sinnen auf L1, ⊗ und dem Analog-Stick herum und hat so auch in kurzer Zeit genügend Punkte angesammelt. Zurück zu eurer schönen Chefin... zwar hat sie vorerst keine Jobs mehr für euch, gibt euch aber einen interessanten Hinweis, wie ihr in den Palast kommt.

Ein Schuss, und der Kegel wird zur begehbaren Plattform. Aber beeilt euch: Nach wenigen Augenblicken drehen sich die Kegel wieder um.

Über diese Röhre kommt ihr zum Palast des fiesen Barons. Den Lasersalven am Schluss entgeht ihr am besten durch Doppelsprünge.

Aktiviere fünf Energie-Schalter

Jetzt ist Vin gefragt: Um in den Palast zu kommen, muss der Aufzug wieder mit Energie versorgt werden. Das erledigt der leicht verwirrte Techniker gerne, zunächst aber seid ihr gefragt: Fünf Energie-Schalter, die in der Stadt verteilt sind, müssen umgelegt werden. Das Problem: Alle Fünf sind mit Schnellfeuerkanonen gesichert und sobald ihr den ersten Schalter aktiviert, ist die Krimzon-Garde hinter euch her. Die beste Taktik ist es daher, sich ein einigermaßen gepanzertes Gefährt zu besorgen – so ziehen euch die Schüsse der Feinde keine Energie ab. Mit Hilfe der Karte macht ihr die fünf Kanonen (mit einem grünen Punkt markiert) aus und erledigt sie entweder mit der Streuwaffe aus dem Gleiter oder ihr steigt aus und erledigt den Job von Hand – das müsst ihr ohnehin, um den Schalter zu betätigen. Aber Vorsicht: Geht Jak zu Boden, müsst ihr alles noch einmal von vorne erledigen.

Nimm den Aufzug zum Palast

Der Weg zum Palast ist jetzt frei – also begeben wir uns gleich zum Aufzug im Norden und fahren nach oben. Wir müssen eine lange Röhre entlang gehen um zum Palast zu kommen. Hier ist reine Geschicklichkeit gefragt. Geht langsam vor und weicht den glühenden Rotorblättern aus. Kommt ihr an elektrischen Boden, sind links oder rechts Plattformen, die euch weiterbringen. Vorsicht, manche haben die Tendenz, zu kippen – und der Fall nach unten ist ziemlich lange. Am Palast angekommen, belauscht ihr ein hochinteressantes Gespräch. Mit der Flucht wird´s aber nichts, da sich euch der Baron in den Weg stellt.

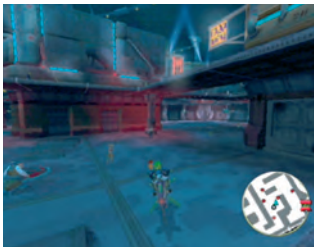
Boss: Baron Praxis

Der fiese Adelige hat drei Angriffstechniken: In der ersten Phase nimmt er euch mit Maschinengewehr-Feuer unter Beschuss. Weicht nach links oder nach rechts aus, er kann nur nach oben und unten schnell schwenken. In Feuerpausen beharkt ihr ihn eurerseits mit der Distanzwaffe. Die zweite Phase ist wesentlich einfacher: Jetzt setzt der Kerl auf Raketen, zum Glück werden die Einschlagsorte mit einem Fadenkreuz markiert, so dass ihr problemlos ausweichen könnt. Die dritte Phase ist wieder etwas komplizierter. Den feurigen Wirbeln des Barons könnt ihr kaum ausweichen. Daher feuert ein bis zwei Schüsse ab und geht auf Distanz bis die Luft wieder rein ist. Behaltet die Ruhe und überstürzt nichts, dann ist der Zwischengegner schnell besiegt.

Sobald der Baron aufhört zu schießen, heizt ihm mächtig ein.

Zwischen den drei Phasen lädt der Baron seinen Roboter auf.

Krew hat im roten Sektor jede Menge Geldsäcke stehen.



Wechselt bei der Suche nach den Säcken öfter mal den Gleiter.

Sammle Geld für Krew

Verlasst den Palast und jettet zu Krew, es wird Zeit für eine weitere "GTA"-Mission.

14 Geldsäcke müsst ihr innerhalb eines knappen Zeitlimits sammeln. Zum Glück sind diese nahe beieinander, so dass die kleine Karte ausreicht. Schafft ihr es nicht auf Anhieb, müsst ihr wohl oder übel euer Fahrgeschick verbessern. Dennoch ist diese Sequenz extrem schwer – stellt euch auf jede Menge Frust ein. Hilfreich ist es wiederum, tief zu fliegen und öfters mal das Fahrzeug zu wechseln wenn es eure Zeit erlaubt. Als Belohnung gibt es von Krew eine weitere Verbesserung eurer Schusswaffe. Wir gehen als nächstes zu Torn – vielleicht hat er ja einen angenehmeren Auftrag parat.

Befördere die Untergrund-Kämpfer

Weit gefehlt: Wieder sind wir motorisiert unterwegs und wieder ist die Krimzon-Garde hinter uns her wie der Teufel hinter der armen Seele. Nun kutschiert ihr in bester Crazy-Taxi-Manier vier Untergrundkämpfer quer durch die Slums. Zeit habt ihr dieses Mal genug, allerdings ist die Mission gescheitert, wenn euer Gefährt mit einem Passagier an Bord abgeschossen wird. Daher nutzt die Zeit, wenn ihr einen Kameraden erfolgreich abgesetzt habt, um das Auto zu wechseln. Vorsicht auch – eure Kollegen sind nicht wirklich helle und brauchen öfter einmal länger zum Einsteigen oder rennen an den Wagen, was sie wertvolle Energie kostet, während ihr aus vollen Rohren beschossen werdet.

Der letzte Untergrundkämpfer will in die Pfahlsiedlung – ausnahmsweise müsst ihr hier oben fliegen, da ihr sonst euer Zielgebiet nicht erreicht. Passt auf, dass ihr nicht vom Gegenverkehr gerammt werdet und versucht, möglichst punktgenau am Ziel zu landen.

Beschütze die Heilige Stätte in der Stadt der Toten

In der Totenstadt gilt es, das Heiligtum zu erreichen und vor den Metallschädeln zu beschützen. Der Weg ist wieder eindeutig vorgegeben, dafür machen euch die Monster das Leben hier extrem schwer. Benutzt vor allem die Streuwaffe – mit der erledigt ihr die Skorpione im dreckigen Dutzend und schleudert die größeren Monster ein gutes Stück von euch weg.

Allerdings trefft ihr hier auch zwei neue Gegnervarianten, die euch mit Distanzwaffen zu Leibe rücken. Hier bewährt sich die neue Waffe von Torn ganz hervorragend. Oben erwartet euch eine Überraschung: Das zu beschützende Heiligtum ist Samos alte Hütte – demnach sind Jak und Daxter in der Zukunft gelandet. Mit diesen Neuigkeiten im Gepäck gehen wir wieder zu Torn und lernen den Schatten kennen, der niemand Geringeres ist, als Samos selbst. Allerdings scheint der alte Knacker euch nicht zu erkennen. ➲

AKT II

Fange die Späher im Haven-Wald

Dafür schickt er uns in die Haven-Wälder, um wieder einmal Metallschädel zu jagen. Aber nicht irgendwelche Metallschädel: Diese Exemplare sind extrem flink! Daher erwartet euch in der Schleuse aus der Stadt das praktische Hoverboard. Draußen betretet ihr die glühende Plattform, um in die Wälder gebracht zu werden. Checkt die Karte, die Punkte zeigen euch an, wo sich die fünf Biester befinden. Habt ihr eins entdeckt, nimmt es Reißaus. Schwingt euch auf das neue Board und nichts wie hinterher. Seid ihr nahe genug, schnappt Jak das Biest von alleine. Später ist dann souveränes Grinden ein Muss, um schnell genug zu sein – also übt kräftig.

Zerstöre die Fracht im Hafen

Kaum seid ihr wieder hinter den Mauern, kontaktiert euch Krew: Eine Ladung Abhörgeräte im Hafen soll unschädlich gemacht werden. Eigentlich sollt ihr nun per Jetboard alle abklappern und drüberfahren, um sie zu zerstören. Da allerdings das Zeitlimit extrem knapp wird, wenn ihr euch keine narrensichere Route einfallen lasst, haben wir den Alternativ-Vorschlag: Schwingt euch auf eines der Schwebemotorräder und prescht im Tiefflug über die Wasseroberfläche, mit der Streuwaffe erledigt ihr sowohl Minen als auch Container. Sind nur noch fünf bis sechs Minen übrig, könnt ihr notfalls auch auf das Board umsteigen.

Halte den Tanker auf

Ist die Gefahr des großen Lauschangriffs gebannt, fliegt ihr zum Marktplatz. Ein Transporter prescht unkontrolliert herein und spuckt massenweise Metallschädel aus, zusammen mit Ashlin müsst ihr die Biester zurückdrängen. Ladet die Distanzwaffe durch und nehmt ein Monster nach dem anderen aus sicherer Entfernung aufs Korn. Kommt den Gegnern mit den glühenden Stäben nicht zu nahe, da diese ordentlich an eurer Lebensenergie zehren.

Begleite das Kind zu Kor am Kraftwerk

Ihr müsst den kleinen Jungen beschützen während er zu Kor ins Kraftwerk läuft. Dabei stürmen von allen Seiten Krimzon Garden auf euch ein. Schlagt euch zu der grünen Markierung durch, dort steht ein Wagen bereit. Die Wachen haltet ihr am besten mit der Streuwaffe auf. Bleibt knapp hinter dem Kind – keine Angst, wenn der Lümmel in die Schussbahn rennt, ihr könnt ihn nicht verletzen. Seid ihr im Auto, ist alles beim Alten, ihr müsst halbwegs am Stück zur Markierung in der Nähe des Kraftwerks kommen. Dort steigt der Junge aus. Beschützt ihn wie zu Beginn der Mission, bis ihr am Kraftwerk seid.

Mit der Karte werdet ihr euch in den Wäldern nicht mehr verlaufen und könnt die Späher leichter aufspüren. Klappert alle drei Areale ab.

In der Grabung des Barons warten jede Menge Skorpione auf euch. Nehmt euch in Acht: Diese Viecher stechen blitzschnell zu.

Zerstöre die Ausrüstung in der Ausgrabungsstätte

Kor hat einen neuen Job: Ihr sollt die Ausgrabung des Barons stören. Mit einem Ticket für den Schwebe-Bus geht ihr zur Markierung im Hafen und ihr werdet zur Ausgrabungsstätte gebracht. Per Jet-Board gilt es hier, alle Seile zu kappen. Das tut ihr, indem ihr über die Rohre grindet, an denen die Seile festgebunden sind. Allerdings werdet ihr von lästigen Grenadieren permanent bombardiert. Deswegen schaltet ihr zunächst die Gegner zu Fuß aus.

Rette die Lurker für Brutter

Nach eurer Rückkehr nehmen wir Krews neuen Job an: Drei Lurker werden vom Baron aus der Stadt geschafft. Ihr sollt die Panzerwagen knacken und die Gefangenen zu Krews Kumpel Brutter auf den Markt bringen. Der Job ist überraschend einfach. Schießt mit dem Maschinengewehr auf die Transporter und lasst einen Lurker auf euer Gefährt steigen. Dann bringt ihr ihn zu Brutter. Das Ganze wiederholt ihr drei Mal und wieder ist eine Mission bestanden.

Jage die Eco-Schächte im Tagebau in die Luft

Zeit, Vin unter die Arme zu greifen. Er befürchtet, dass die neuen Eco-Schächte in den Minen Metallschädel anlocken. Mit Hilfe von sechs Bomben sollen wir die Schächte innerhalb von zwei Minuten in die Luft jagen. Übt zunächst das Timing für den Bombenabwurf. Die Schächte sind mit hellblauen Rauchsäulen markiert. Fahrt geduckt (L1) die Rampe hoch und drückt kurz vor Ende derselben die ⊗-Taste. Jak springt extrem hoch und wirft dabei die Bombe ab. Beginnt am besten, indem ihr die Rampe hinauffahrt. Weicht Sägen und Bohrern aus, meistert die beiden Sprünge und ihr erreicht den ersten Schacht. Nun nehmt ihr euch die vier mittleren Schächte vor. Für den letzten solltet ihr noch 40 Sekunden übrig haben. Skatet den Kran hoch und grindet an der Metallschiene entlang, bis ihr den Schacht seht. Weiter gehts im nächsten OPM2! ➲ **CARSTEN GRAUEL**

Die Metallschädel-Späher im Wald jagt ihr am besten bei Tag.

Balance halten: Lenkt beim Grinden mit dem Analog-Stick.

GENIAL: 15 PS2-HITS JETZT SELBST TESTEN!
Das Sonderheft mit den besten PS2-Demos!

€ 8,80 Sonderheft Dezember - Februar

Österreich	€ 8,80
Belgien	€ 8,80
Luxemburg	€ 8,80
Schweiz	sFr 16,80

PlayStation®2

SONDERHEFT

DVD DAS EINZIGE MAGAZIN MIT SPIELBAREN PS2-DEMOS!

15 SPIELBARE PS2-DEMOS

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

SOUL CALIBUR 2

PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME

JAK 2: RENEGADE

BEYOND GOOD & EVIL

SILENT HILL 3

COLIN MCRAE RALLY 4

AUSSERDEM SPIELBAR:
THE ITALIAN JOB, Z.O.E.: 2ND RUNNER, DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE, FORMEL EINS 2003, FINDET NEMO, SHINOBI, SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL

EYE TOY
SONYS KAMERA-SENSATION - ALLE INFOS!

SPIELBAR AUF DER DEMO-DVD!

DIE BESTEN SPIELE 2003

Spielt die Hits des Jahres selbst - jetzt!
Im Heft: 34 Top-Games ausführlich getestet!

538 SPIELE IN DER TESTÜBERSIC

Die ultimative Kaufberatung für mehr Spaß mit de

ONLINE SPIELEN

Messt euch mit der ganzen Welt - wir

Jetzt am Kiosk!

32 SEITEN TIPPS & TRICKS: SOCOM
FREEDOM FIGHTERS + MOVE-KARTEN ZU SOUL CAL

03
5834308807
CyPress

Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

Das neue "Der Herr der Ringe" wartet wieder mit knackigem Schwierigkeitsgrad auf. Der erste Teil unserer Komplettlösung vertreibt den Frust!

VOM TUTORIAL IN DAS DÜSTERE REICH DER TOTEN

Instant-Action: Einfach vor das Objekt stellen und Knopf drücken.

In Helms Klamm werdet ihr mit der Steuerung vertraut gemacht.

In dem dichten Nebel läuft man nicht nur langsamer, dort lauern auch untote Krieger auf euch.

Helms Klamm

Als Gandalf prescht ihr in die Schlacht um Helms Klamm und beginnt, Orks zu metzeln. Folgt einfach den Anweisungen und erklimmt die Mauer. Gegen Ende des kurzen Einstiegslevels gilt es noch, mit Hilfe von Katapulten Orks von der Brücke zu schießen. Nun sollte Gandalf bereits einen Level aufgestiegen sein, wenn ihr genug Punkte habt, kauft ihr gleich die Ork-Hewer-Kombo.

Der Pfad der Toten

Lasst keine Gegner am Leben und versucht, so viele Erfahrungspunkte wie möglich einzuheimsen. Gewöhnt euch an, mit Schilden bewehrte Gegner zunächst mit harten Attacken anzugehen, damit diese ihren Schutz verlieren. Dann verpasst ihr ihnen den vernichtenden Todesstoß. Gegen Ende des Levels werdet ihr auf einer Brücke eingeschlossen und unzählige Gegner stürzen auf euch ein. Schickt diese so schnell wie möglich in die ewigen Jagdgründe, damit es nicht zu viele werden.

ÜBER DEN DÄCHERN LAUERT DIE GEFAHR

Flucht aus Osgiliath

Das Problem hier sind die Nazgul, die Frodo anziehen: Ist die Anzeige am rechten oberen Bildrand voll, habt ihr verloren. Dieser Kreis füllt sich, wenn ihr ungeschützt auf den Dächern der Stadt unterwegs seid. Die Anzeige sinkt, wenn ihr vor den Blicken der Nazgul sicher seid. Manchmal helfen euch die umherschwirrenden Feuerbälle, große Gegnergruppen schnell zu erledigen. Rennt ihr über die Dächer, lasst euch am besten so wenig wie nur möglich von den angriffslustigen Feinden aufhalten und passt auf, dass ihr nicht in Massenschlachten verwickelt werdet, die euch viel wertvolle Lebensenergie rauben können.

Nach dem ersten Checkpoint erklimmt ihr eine hohe Treppe, oben schubst ihr mit R1 die Glocke nach unten, damit sie die heranstürmenden Orks plättet. Nun habt ihr freie Bahn, um eure gefährliche Reise fortzuführen.

Spielt diesen Level nicht zuerst, damit ihr nach dem ersten Levelanstieg bereits die nützliche Ork-Hewer-Kombo einsetzen könnt. Vergesst nicht, zu Boden gegangenen Gegnern sofort den Gnadenstoß zu versetzen. Gegen Ende des Levels kommt ihr in die Kanalisation. Dort wartet am Ende ein richtig dicker Brocken mit einem Hammer auf euch – diesen könnt ihr kaum verletzen. Schleicht euch langsam heran und nehmt zunächst mit den Fernwaffen die Bogenschützen aufs Korn. Sodann lockt ihr den grimmigen, aber recht langsamen Gesellen von der Apparatur weg und löst diese so lange aus, bis sich endlich das Tor öffnet.

Versteckspiel: Sobald das Nazgul-Icon erscheint, müssen Sam und Frodo umgehend sichere Deckung suchen.

Ork-Hewer-Kombo: Diese Schläge sind hier besonders hilfreich.

Sam ist zwar klein, doch er schlägt sich ganz gut.

BAUMHOHE UNTERSTÜTZUNG

Eine große Hilfe! Die gigantischen Ents unterstützen euch im verbitterten Kampf um Isengard.

Die Straße nach Isengard

Folgt der Straße und passt auf, dass ihr nicht von den Gegnern eingekreist werdet. Feige Bogenschützen, die hinter Bäumen lauern, nehmt ihr mit Magie aufs Korn. Nach etlichen Metern Weg kommt ihr auf eine Lichtung, auf der einer der Ents auf Ork-Jagd ist. Ihr helft dem Baumwesen und erledigt so lange Orks, bis der Zähler voll ist. Nach dem zweiten Checkpoint ist Isengard bereits in Sicht. Praktischerweise steht unter jedem der Türme ein Behälter mit explosivem Inhalt. Mit einem kleinen Schuss Magie erzielt ihr gewaltige Wirkung und sprengt den Turm mitsamt den Bogenschützen. Überquert die Brücke und haltet euch rechts. Unten ist noch einmal eure Hilfe nötig: Ein Ent versucht, den Damm zum Einsturz zu bringen und wird dabei von lästigen Orks beschossen. Seid vorsichtig, denn von hinten stürmen Orks auf euch ein, die ihr schnell erledigt. Kümmert euch dann wieder um die Schützen, die immer wieder ankommen. Hat der Ent den Damm zerstört, habt ihr den Level geschafft.

Der König der Toten

Die erste Hälfte des Levels ist ein dramatischer Bosskampf. Der Gegner hat drei Angriffsmuster: Entweder er beharkt euch direkt mit seinem mächtigen Schwert, hetzt untote Krieger auf euch, oder greift mit einem gefährlichen Windstoß an.

Verletzen könnt ihr ihn nur im direkten Kampf. Blockt zunächst seine Kombo – normalerweise umfasst sie fünf Schläge. Jetzt ist eure Stunde gekommen: Greift mit Ork-Hewer an und blockt dann gleich wieder. Pro Runde schafft ihr das normalerweise zwei Mal, dann zieht sich der König zurück und beschwört Monster – Bogenschützen, normale Untote oder Gegner mit Schild. Erste schießt ihr mit eigenen Pfeilen ab und bleibt immer in Bewegung, die anderen Gegner besiegt ihr auf die gewohnte Weise. Tauchen Gegner mit Energieleiste auf, könnt ihr euch über frische Energie freuen, die sie nach ihrem Ableben hinterlassen. Bei einer Windattacke bringt ihr euch hinter den Steinen in Sicherheit. Beginnt euer Schutz-Stein zu bröseln, nutzt ihr die Pause zwischen zwei Windstößen und rettet euch hinter einen anderen Stein.

Weiter geht's: Die Höhle stürzt ein und ihr ergreift die Flucht. Nehmt die Beine in die Hand, denn zögert ihr zu lange, müsst ihr die Flucht von vorne beginnen. Unterwegs werdet ihr zwei Mal von Barrieren und vielen Gegnern aufgehalten, kämpft euch den Weg frei. Gegen Ende kommt es noch einmal zu einer großen Schlacht.

Die Blockaden der Orks zerstört man mit einem gezielten Schuss.

Aus sicherem Abstand ballert ihr euch den Weg frei.

NICHTS FÜR ARACHNOPHOBIKER

Kankras Höhle

Sehr wichtig ist hier die Final-Judgement-Kombo: Damit könnt ihr krabbeligen Ekel-Spinnen kurzen Prozess machen. Verpasst ihnen einen normalen Schlag mit ⊗, dreht sie mit ◉ auf den Rücken und gebt ihnen mit R2 den Rest. Alternativ dazu könnt ihr auch die zahlreichen Fackeln einsetzen: Ein Treffer, und die Spinne geht in Flammen auf. Manche Wege sind von unzähligen kleineren Spinnen versperrt: Meist finden sich in unmittelbarer Nähe Fackeln, die ihr in die wimmelnden Horden werft. Manche Durchgänge sind durch besonders dichte Netze versperrt – auch hier hilft die reinigende Kraft des Feuers. Unterwegs trefft ihr auf mehrere Ork-Lager. Um an eurer Energie zehrende Kämpfe zu meiden, könnt ihr oft in unmittelbarer Nähe etwas Geröll auf die Biester kippen. Nach dem zweiten Checkpoint kommt es zum Endgegnerkampf. Die Riesenspinne Kankras will sich gerade Frodo einverleiben, als Sam dazwischen kommt. Mit Ork-Hewer-Kombos gehen wir das Geschöpf an – nach ein paar Treffern verpasst Sam ihr einen gezielten Stich in den Leib und die Spinne ändert die Taktik: Nun hetzt sie euch ihre kleinen Artgenossen auf den Hobbit-Hals. Erledigt die Biester so schnell wie möglich mit der inzwischen bekannten ⊗-◉-R2-Kombo. Seid ihr zu langsam, greift auch Kankras selbst wieder ins Geschehen ein. Sind die kleinen Spinnen dagegen schon erledigt, könnt ihr euch Kankras wieder in gewohnter Manier vornehmen. Nach einigen Treffern erleichtert Sam das Biest um ein halbes Vorderbein: Nun wuselt sie nur noch planlos herum. Es folgt die Klein-Spinnen-Attacke – allerdings schickt sie euch diesmal wesentlich mehr Artgenossen auf die Pelle. Greift sie selbst wieder an und gebt der Spinne den Rest.

Geschafft? Im nächsten OPM2 findet ihr den zweiten Teil der Komplettlösung. ➲ **THOMAS NICKEL**

Spinnen-Taktik für Profis: Erst die Biester umstoßen und dann rasch in den ungeschützten Bauch stechen.

True Crime: Streets of LA

Allein in der Stadt der Engel? Damit ihr den Gangsterbanden LA's nicht hoffnungslos unterlegen seid, hier die wichtigsten Überlebenstipps.

TRICKS & KNIFFE AUS DER POLIZEISCHULE

Fit für den Dienst

Gute Polizisten arbeiten Tag für Tag an ihrem Leistungspotenzial. Entsprechend solltet ihr die freien Fahreinsätze von Beginn an nutzen, um Trainingsstätten aufzusuchen. Die Fertigkeiten, die Nick in der Fahrschule, im Dojo und auf dem Schießstand erlernt, machen euch das weitere Überleben nämlich wesentlich leichter.

Fahrer, bleib bei deinem Auto!

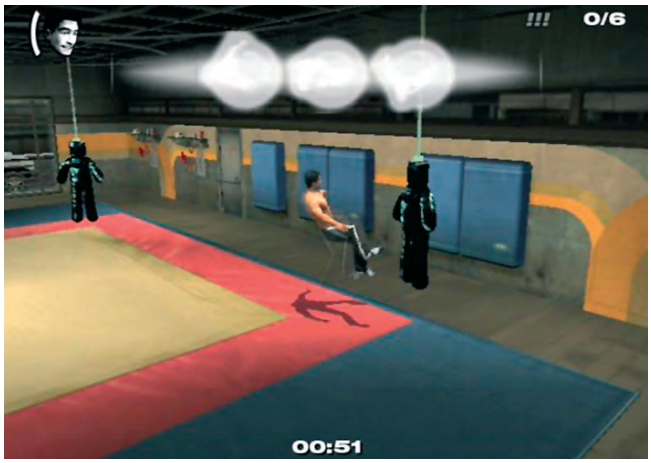
Zwar kreuzen allerlei mehr oder weniger sportliche Karren durch die Straßen LA's, ihr solltet aber nach Möglichkeit auf Zwangsübernahmen verzichten und mit euren eigenen Boliden losziehen. Die sind in der Regel fixer und komfortabler zu fahren. Außerdem bleibt euch das gewählte Vehikel von Anfang bis Ende einer Episode erhalten – was schon mal zu bösen Überraschungen führen kann. Steuert ihr etwa mit einem schweren Lieferwagen das Hauptquartier eines Bösewichts an und müsst diesen in der nächsten Teilmission verfolgen, tretet ihr auch die Gangsterjagd wohl oder übel mit dem lahmen LKW an. Bis ihr euch eine schnellere PS-Möhre organisiert hättet, wäre der Gangsterboss längst über alle Berge.

Qual der Wahl – die Bonus-Missionen

Absolviert ihr eine Episode besonders erfolgreich, dürft ihr euch in der Extra-Mission wahlweise ein neues Auto für den eigenen Fuhrpark freispielen, schwere Wummen erballern oder neue Greifattacken im Dojo trainieren. Die Reihenfolge bleibt eigentlich euch überlassen. Am besten jedoch richtet ihr euer Augenmerk zunächst auf ein paar flottere Gefährte, dann auf Ballermänner und erst zuletzt auf Nahkampfmanöver. Schnellere Karren und größere Kaliber bringen euch im weiteren Abenteuer nämlich am meisten.

Reparatur-Wucher

Habt ihr euren schicken fahrbaren Untersatz zu Klump gefahren, solltet ihr nach Möglichkeit auf den Weg in eine KFZ-Werkstatt verzichten. Die Reparatur dort kostet nämlich bare Schildpunkte. Steuert stattdessen die Parkhäuser an – hier wird eure Rostlaube gratis gegen ein niegelnagelneues Exemplar ausgetauscht!



Fürs Leben lernen wir: Was Nick im Dojo lernt, kommt ihm im Prügelalltag zu Gute. Die neuen Moves helfen euch ungemein!

Vorsprung durch Technik

Fährt euch das Teilnehmerfeld bei den Straßenrennen (Bonus-Missionen) buchstäblich davon, liegt das nicht nur am Auto. Auch euer Talent als Steuermann entscheidet maßgeblich über Sieg oder Niederlage. Deshalb solltet ihr unbedingt fleißig die Kursangebote in der Polizei-Fahrschule nutzen. Blitzstart oder flinke 90-Grad-Kurve können im Alltag schließlich sehr nützlich sein.

Verfolger abhängen – so geht's !

Nick wird von einer Horde ballernder Bösewichter verfolgt, die sich partout nicht abschütteln lassen wollen? Kein Problem mit unserem Spezialtrick: Brettert ihr auf den Straßen, die von Grünstreifen gesäumt sind, einfach über das Gemüsebeet auf die Gegenfahrbahn, müssen eure Feinde aufgeben. Die schweren Jungs trauen sich nämlich nicht auf die Furcht einflößende Begrünung!

Immer auf Distanz bleiben

Bei den Beschattungen via Auto ist Vorsicht geboten. Biegt der Verdächtige vor euch um die Kurve, solltet ihr schleunigst auf die Bremse latschen. Der Abstand zum Vordermann verringert sich in solchen Situationen nämlich extrem. Und schließlich soll eure Tarnung ja nicht auffliegen...

Jeder kriegt, was er verdient

Beim Aufklären der Straßenverbrechen solltet ihr darauf achten, stets mit angemessenem Gewalt-Einsatz vorzugehen. Wer etwa ein prügelndes Pärchen kaltblütig niederschießt, muss sich nicht wundern, wenn er keine Schildpunkte bekommt. Für Cops gilt die Verhältnismäßigkeit der Mittel!

Grundsätzlich solltet ihr nie selbst das Feuer eröffnen. Flüchtende Otto-Normal-Verbrecher per Beinschuss zu stoppen, steht ebenfalls nicht im Lehrbuch für Polizisten. Jagt den Spitzbuben lieber per pedes hinterher. Oft ergeben sich die Gesetzesbrecher aber bereits, wenn ihr mit heulender Sirene vorfahrt.

Sicher ist sicher

Herrscht Ebbe auf eurem Schildkonto und braucht ihr dringend ein paar Zähler, kann es nicht schaden, ein paar x-beliebige Passanten zu filzen (R2 + ◉-Taste). Unschuldige Fußgänger beschweren sich zwar lauthals über die Verdächtigung, des Öfteren stöbert Nick aber auch ein Tütchen Marihuana oder eine nicht registrierte Feuerwaffe auf.

Rauscht ihr mit Sirene an, weichen artige Verkehrsteilnehmer aus.

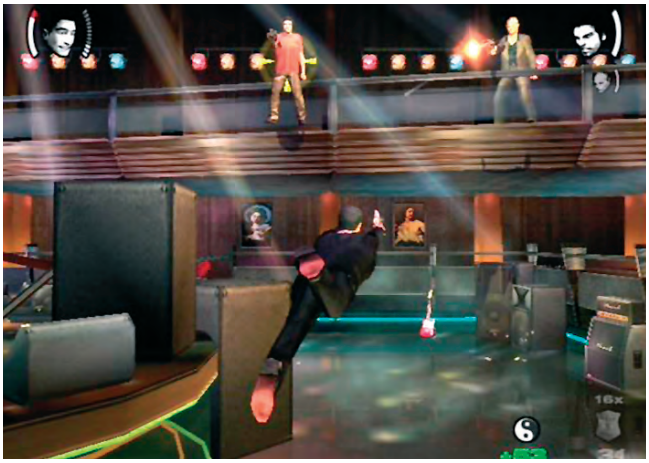
Vorteil Nick: Bei den Schleichmissionen habt ihr genug Zeit.

Blaulicht-Bleifuß

Ihr habt's eilig, aber der Großstadtverkehr ist mal wieder unerträglich dicht? Keine große Sache, wozu seid ihr schließlich im Staatsdienst. Aktiviert einfach Blaulicht und Sirene (Digi-Pad nach links drücken) und schon schert die Blechlawine vor euch nach rechts aus. Zumindest die meisten Verkehrsteilnehmer (und das hilft ja auch schon) machen brav Platz...

Vorteil durch Überraschungsmoment

In den Schleich-Missionen sollte Nick herumstreunende Wachposten am besten mit einer Stealth-Attacke (■-Taste) ausschalten. Dann gibt's nämlich die meisten Punkte auf euer Schildkonto. Da das Lumpengesindel bei Infiltrationen sowieso mit weniger Intelligenz gesegnet ist als ein Stück Schwarzbrot, dürfte euch die Spionage nicht weiter schwer fallen.



Der Zeitlupen-Sprung (△-Taste) empfiehlt sich vor allem bei Ballereien gegen mehrere Feinde.

DER KNOCHENJÄGER

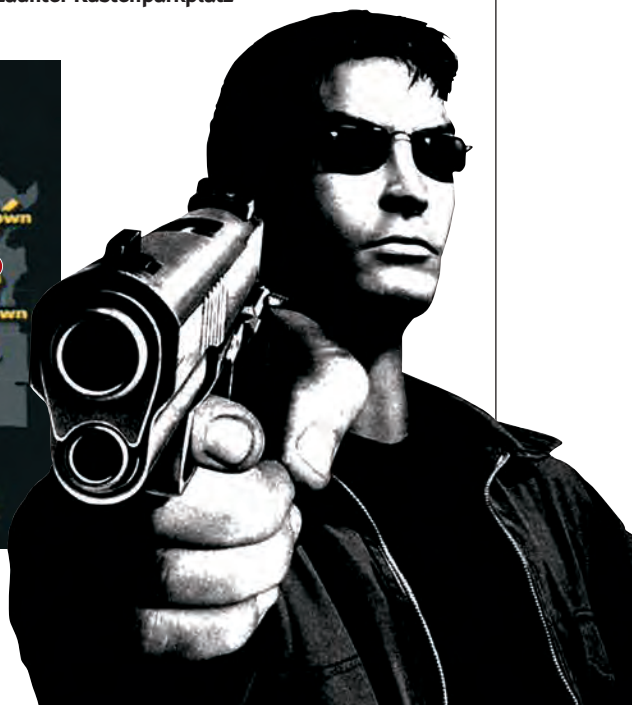
Hier findet ihr die 30 Hunde-Fresschen

Mit Gangster-Rapper Snoop Doggy Dog durch L.A. cruisen? Klingt nicht schlecht, oder? Allerdings müsst ihr zuvor alle 30 über die gesamte Metropole verstreuten Knochen aufspüren. Die Krux: Die Positionen der Fundstücke erscheinen erst dann auf der Übersichtskarte, wenn ihr ein Exemplar per Zufall gefunden habt. Unsere Tabelle zeigt euch genau, wo ihr innerhalb von Los Angeles suchen müsst. Denn auf dem Radar werden die Hundenaschereien leider nicht angezeigt...

Aussteigen bitte: Die Knochen müsst ihr per pedes einsammeln.

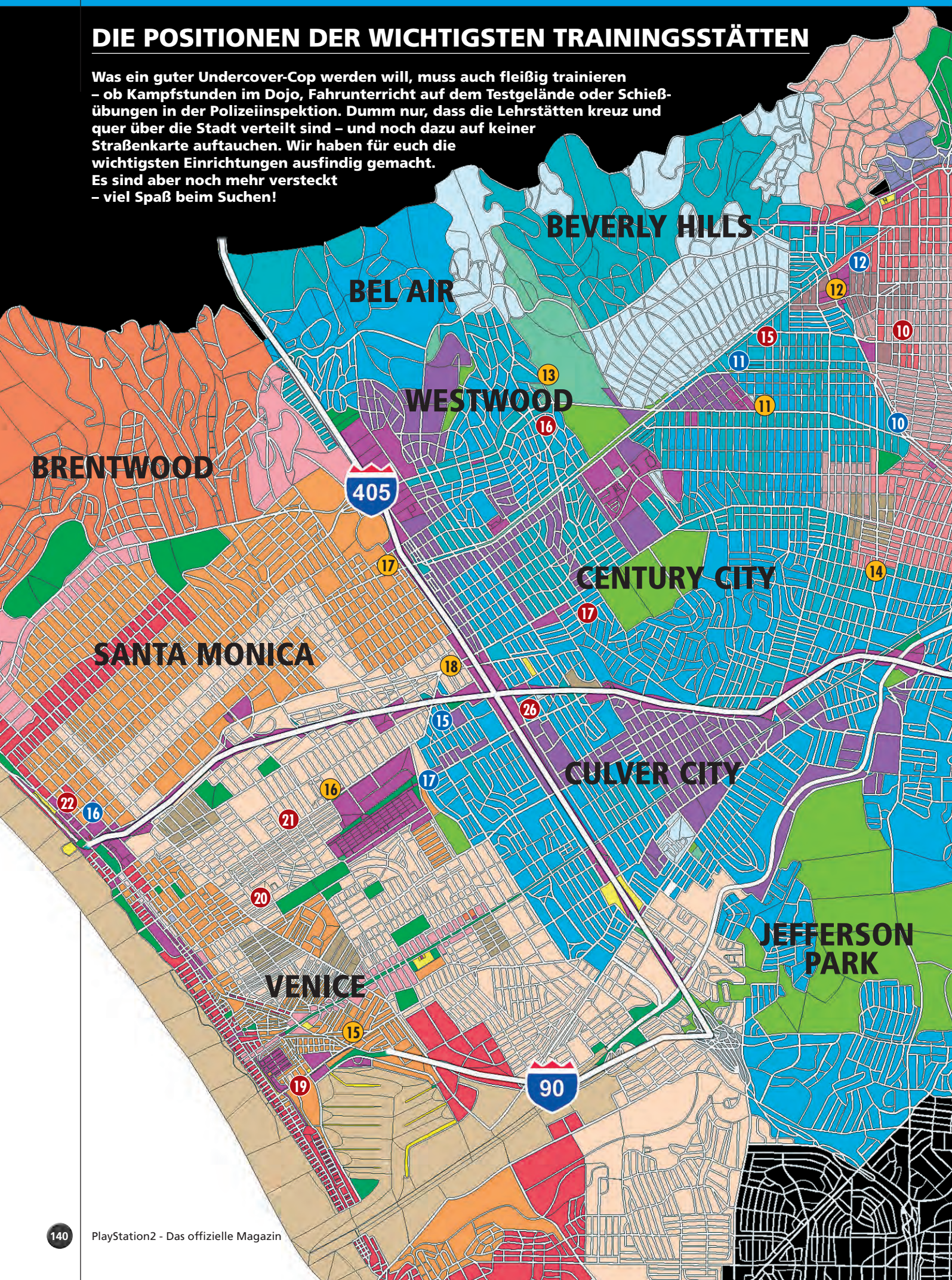
Habt ihr alle Knochen gefunden, zieht ihr als Snoop Dog los.

1. Highland Boulevard (nördlich von Sunset Blvd), auf umzäuntem Parkplatz
2. Ecke Melrose Ave/Spaulding Ave, umzäunter Parkplatz
3. 3rd St (östlich von La Cienega Blvd), Parkplatz
4. Kreuzung Wilshire Blvd/La Peer Dv, nord-westlicher Parkplatz
5. Rimpau Blvd (südlich von Olympic Blvd) kleiner Parkplatz
6. Ecke Larchmount Blvd/1st St, nord-westlicher Parkplatz
7. Lily Crest Ave (östlich von Kenmore Ave), großer Parkplatz
8. Fletcher Blvd (östlich von Glendale Blvd), Tankstellengelände
9. Kreuzung Alvarado St/Court St, nord-östlicher Parkplatz
10. Hill St, Parkanlage
11. Kreuzung Essex St/16th St, großer Parkplatz
12. Wilshire Blvd, vor Girls XXX-Laden
13. Ecke Hover St/8th St, süd-westlicher Platz
14. Jefferson Blvd, Book-Shop
15. Jefferson Blvd, Parplatz vor Warenhaus
16. Ecke Landmark St/Washintgon Blvd, Supermarkt-Parkplatz
17. Gabelung Shelby Dr/Club Dr, Grasecke
18. Kreuzung Apple St/Fairfax Ave, nord-östlicher Parkplatz
19. Washington Blvd (westlich von La Brea Blvd), hinter Tankstelle
20. Kreuzung Pico Blvd/Canfield Ave, vor Autovermietung
21. Gabelung Holmby Ave/Pandora Ave, Grasecke
22. Ecke Santa Monica Blve/Amherst Ave, Parkplatz Möbelladen
23. Olympic Blvd, Parkplatz grüne Mall
24. Kreuzung Lincoln Blvd/Wilshire Blvd, großer Parkplatz südwestlich
25. San Vincente Blvd, Grünstreifen zwischen Fahrbahnen
26. Lincoln Blvd, kleiner Parkplatz
27. Aiport Ave/Dewey St, Parkplatz zwischen Straßen
28. Sepulveda Ave, Parkplatz Supermarkt
29. Ecke Lincoln Blvd/Marco Pl, Parkplatz Bar
30. Panay St, umzäunter Küstenparkplatz



DIE POSITIONEN DER WICHTIGSTEN TRAININGSSTÄTTEN

Was ein guter Undercover-Cop werden will, muss auch fleißig trainieren – ob Kampfstunden im Dojo, Fahrunterricht auf dem Testgelände oder Schießübungen in der Polizeiinspektion. Dumm nur, dass die Lehrstätten kreuz und quer über die Stadt verteilt sind – und noch dazu auf keiner Straßenkarte auftauchen. Wir haben für euch die wichtigsten Einrichtungen ausfindig gemacht. Es sind aber noch mehr versteckt – viel Spaß beim Suchen!



HOLLYWOOD

HANCOCK PARK

CHINATOWN

DOWNTOWN

101

110

10

Dojos

1. Ecke 2nd St/Japanese Village P
2. Ecke 4th St/San Pedro St
3. Ecke 12th St/Wall St
4. Ecke 12th St/Olive St
5. 7the St
6. Centennial St
7. Hoover St
8. Beverly Blvd/La Brea Blvd
9. Santa Monica Blvd
10. Sunset Blvd
11. Wilshire Blvd/Crescent Dr
12. Ecke San Vincente Blvd/Rangely Ave
13. Ecke Beverly Glen Blvd/Wilshire Blvd
14. La Cienega Blvd
15. Ecke Abbot Kinney Blvd/California Ave
16. Ocean Park Blvd
17. Ecke Ohio Ave/Barrington Ave
18. Ecke Sawtelle Blvd/Tennessee Ave
19. Ecke Sunset Blvd/Highland Ave

Fahrschulen

1. Ecke 3rd St/San Pedro St
2. Ecke 4th St/Standford St
3. Grand St
4. Georgia St
5. Beaudry Ave
6. Gower St
7. Ecke De Longpre Ave/McCadden Ave
8. Sunset Blvd
9. Ecke 3rd St/La Brea Blvd
10. Wilshire Blvd
11. Ecke Rodeo Dr/Brighton Way
12. Civic Center Dr
13. Highland Ave
14. Ecke Olympic Blvd/Menio Ave
15. Ecke Gateway Blvd/Granville Ave
16. Ecke Santa Monica Blvd/4th St
17. Airport Ave

Schießstände

1. Central St
2. Ecke 2nd St/Los Angeles St
3. Ecke Boyd St/Los Angeles St
4. Winston St/Kreuzung Main St
5. Hill St
6. Figueroa St
7. Diamond St
8. Ecke Glendale St/Temple St
9. 3rd St/Western Ave
10. La Cienega Blvd
11. Ecke Sunset Blvd/Vine St
12. La Brea Blvd
13. Ecke Melrose Ave/Stanley Blvd
14. Wilshire Blvd
15. Abzweigung Little Santa Monica St/ Rexford Dr
16. Wilshire Blvd
17. Ecke Pico Blvd/Glendon Ave
18. Ecke Olympic Blvd/Mariposa Ave
19. Washington Blvd
20. Ecke Lincoln Blvd/Ozone Ave
21. Ecke Ocean Park Blvd/24th St
22. Ecke Arizon Ave/4th St
23. Ecke Temple St/Broadway St
24. Ecke Olive St/3rd St
25. Ecke Washington Blvd/Burnside Ave
26. Sepulveda Blvd

OPM2 10/2002
8 spielbare Demos: TimeSplitters 2, DTM Race Driver, Need for Speed: Hot Pursuit 2, Aggressive Inline, Downforce…

OPM2 11/2002
6 spielbare Demos: Colin McRae Rally 3, Red Faction 2, This Is Football 2003, TimeSplitters 2, Ninja Assault, Stitch: Experiment 626

OPM2 12/2002
11 spielbare Demos: Burnout 2, Tekken 4, Ratchet & Clank, WRC 2 Extreme, Hitman 2, Summoner 2, Alpine Racer, Ferrari F355…

OPM2 01/2003
5 spielbare Demos: The Getaway, Battle Engine Aquila, MX Superfly, Der Schatzplanet, V-Rally 3

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

OPM2 03/2003
10 spielbare Demos: Primal, Sly Raccoon, ATV Quad Power 2, Crashed, Tiger Woods 2003, NBA Live 2003, WWE Smackdown…

OPM2 04/2003
10 spielbare Demos: Splinter Cell, Rayman 3, War of the Monsters, Ghost Recon, Dr. Muto, Zapper, GP Challenge, Red Card Soccer…

OPM2 05/2003
10 spielbare Demos: Dakar 2, Vexx, The Scorpion King, Fire Blade, Soul Reaver 2, Zone of the Enders, Dark Cloud, WRC 2…

OPM2 06/2003
10 spielbare Demos: Shinobi, Moto GP 3, Dynasty Warriors 3, Rally Championship, Evolution Skateboarding…

OPM2 07/2003
8 spielbare Demos: Silent Hill 3, Def Jam 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…

OPM2 12/2003
9 spielbare Demos: Prince of Persia, Need for Speed Underground, Medal of Honor: Rising Sun, Beyond Good & Evil, My Street, Rolling…

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

Wichtig: Unbedingt Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen beilegen!

BESTELLCOUPON

- ☐ x OPM2 10/2002
- ☐ x OPM2 11/2002
- ☐ x OPM2 12/2002
- ☐ x OPM2 01/2003
- ☐ x OPM2 02/2003
- ☐ x OPM2 03/2003
- ☐ x OPM2 04/2003
- ☐ x OPM2 05/2003
- ☐ x OPM2 06/2003
- ☐ x OPM2 07/2003
- ☐ x OPM2 08/2003
- ☐ x OPM2 09/2003
- ☐ x OPM2 10/2003
- ☐ x OPM2 11/2003
- ☐ x OPM2 12/2003
- ☐ x OPM2 Sonderheft (€ 8,50)
- ☐ x OPM2 Sonderheft 2 (€ 8,80)
- ☐ 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

Freedom Fighters

Seite 1

Auch ein Freiheitskämpfer hat kein einfaches Leben. Wir eilen mit ultimativen Cheats zu Hilfe, die euch den Kampf erheblich erleichtern werden. Tippt die angegebenen Tastenkombinationen während einer normalen Mission im Spielverlauf ein ohne dabei zu pausieren. Bei richtiger Eingabe wird oben in der Mitte des Screens kurz eine Bestätigung eingeblendet.

Schrotflinte und Diverses

Dieser Cheat füllt euer Inventar auf. Als Hauptwaffe erhaltet ihr eine Schrotflinte. Zusätzlich werden die weiteren Slots der Inventaranzeige mit praktischen Gegenständen aufgefüllt.

△, ⊗, ▣, ◉, ◉, ↑

Blind-Mode zuschalten

△, ⊗, ▣, ◉, ◉, ←

Zeitlupe

Dieser Cheat verlangsamt den Spielverlauf und gibt euch die Chance, brenzlige Situationen in aller Ruhe zu meistern. Um den Effekt zu deaktivieren, muss die Tastenkombination einfach ein weiteres Mal eingegeben werden. Eine kurze Texteinblendung informiert euch darüber, dass der Effekt abgeschaltet wurde.

△, ⊗, ▣, ◉, ◉, →

Schnellerer Ablauf

Euch kann es nicht schnell genug gehen? Dann benutzt einfach diesen Code. Um den Effekt später wieder zu deaktivieren, gebt ihr die Tastenkombination ein weiteres Mal ein. Eine kurze Texteinblendung informiert euch darüber, dass der Effekt abgeschaltet wurde.

△, ⊗, ▣, ◉, ◉, ↓

Unbegrenzt Munition

Schießwütigen und dauerfeuerfreudigen Zeitgenossen hilft dieser Code aus der Patsche. Seinen Effekt bemerkt ihr allerdings erst, nachdem ihr das aktuell benutzte Magazin leer geschossen habt. Kleiner Tipp: Das Mündungsfeuer eines Maschinengewehrs beleuchtet bei Dauerfeuer dunkle Ecken. Ihr könnt also ein Maschinengewehr auch als "Taschenlampe" missbrauchen, und wen interessiert schon der Munitionsverbrauch, wenn es endlos Nachschub gibt?!

△, ⊗, ▣, ◉, ⊗, →

Maximales Charisma

Welcher Held verzichtet schon gerne auf einen maximalen Charisma-Wert?

△, ⊗, ▣, ◉, ⊗, ↓

➲

PlayStation 2 DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

True Crime: Streets of LA

Seite 1

Cheats! Als eines der ersten Magazine Deutschlands präsentieren wir euch die besten Cheats zu Activisions LA-Thriller!

Veränderte Charaktere

Startet das Spiel neu und legt euch einen "True-Crime-Speicherstand" an. Gebt dann die entsprechenden Codes als Beschriftung eures Nummernschildes ein. Markiert nun unten links die grüne Funktion "OK". Haltet jetzt die Tasten R1 + L1 gedrückt und drückt erst dann die ⊗-Taste zum Bestätigen. Als Zeichen für eine richtige Eingabe wird ein kurzer Jingle eingespielt.

Charakter	Eingabe	Charakter	Eingabe
Bum	BooZ	Asiat 2	MRFU
SWAT	5WAT	Asiat 3	PHAM
Commando	M1K3	Lady	TATS
Police Officer	FATT	Streetpunk	MNKY
Officer Johnson	FUZZ	Punkgirl	BooB
Nicks Chefin	B1G1	Pimp	P1MP
Nicks Partner	ROSA	Boxer	BRUZ
Nicks Partner in Unterwäsche	HURT_M3	Biker	HAWG
Gangster	TFAN	Donkey	JASS
Asiat	HARA	Corpse	J1MM

Snoop Dogg

Für ihn müsst ihr die 30 in LA versteckten Knochen finden. Mehr Infos dazu findet ihr auf den vierseitigen Tipps in diesem Heft (Seite 138-141).

➲

Die Charaktere werden durch die richtigen Nummernschilder freigeschaltet. Wir erklären euch, wie das geht.

DVD-CHEATKARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN

PlayStation 2 DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Freedom Fighters

Seite 2

Nagelgewehr
△, ✕, □, ○, ✕, ←

Maschinengewehr
△, ✕, □, ○, △, ↑

Sniper-Gewehr
△, ✕, □, ○, △, →

Raketenwerfer
△, ✕, □, ○, △, ←

Schweres Maschinengewehr
△, ✕, □, ○, △, ↓

Puppen/Flug-Modus
△, ✕, □, ○, □, ↑

Gebt die Tastenkombinationen einfach während des Spielverlaufs ein. Eine Einblendung bestätigt korrekte Eingaben.

Zusatzlevel: Liberty Island

Dieser Abschnitt wird verfügbar, sobald ihr das Spiel einmal gemeistert habt. Der dabei eingestellte Schwierigkeitsgrad spielt keine Rolle.

PlayStation 2 DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

True Crime: Streets of LA

Seite 2

Cheats im Spiel

Pausiert das Spiel mit der Select-Taste. Es erscheint die Übersichtskarte von LA. Gebt die aufgeführten Tastenkombinationen hier zügig ein. Bei richtiger Eingabe hört ihr einen kurzen Jingle. Wichtig: Die Cheats beeinflussen den Spielverlauf. So sind die Dojos nicht mehr anwählbar, nachdem ihr euch alle Kampfgriffe ergaunert habt. Benutzt deswegen einen neuen Speicherstand, um ein versehentliches Überschreiben eures bisherigen Spielfortschritts zu verhindern.

Alle Kampfgriffe
↑, ↓, ↑, ↓, ✕

Alle Fahrzeuge
Schaut in der Garage nach!

←, →, ←, →, ✕

Alle Faustfeuerwaffen
→, ←, →, ←, ✕

Besseres Fahrzeugverhalten
Ihr müsst in einem Auto sitzen, wenn ihr die Übersichtskarte mit der Select-Taste aufruft!

↓, ↓, ↓, ✕

Und hier noch ein paar Cheats, die ebenfalls den Bestätigungs-Jingle hervorrufen, deren Auswirkungen jedoch noch unklar sind:

↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ✕
←, →, ←, →, ←, ✕
→, ←, →, ←, →, ✕
↑, →, ↓, ←, ↑, ✕

Mal auf die Schnelle alle Angriffe erschummeln? Funktionieren die Cheats nicht auf Anhieb, verändert einfach die Eingabegeschwindigkeit.

DER ULTIMATIVE GAMES-SHOP

ULTIMATE GAMING

www.ultimategaming.de

PS2-PLATINUM

FIFA Football 2003 Platinum
Bestell-Nr. 300 121
SMS-Code: SHOP FIFA2003P
29,50 € (USK 0)

James Bond 007 Nightfire Platinum
Bestell-Nr. 300 118
SMS-Code: SHOP BONDP
29,50 € (USK 16)

The Getaway Platinum
Bestell-Nr. 300 128
SMS-Code: SHOP GETAWAYP
29,50 € (USK 16)

Kingdom Hearts Platinum
Bestell-Nr. 300 119
SMS-Code: SHOP KINGDOMP
29,50 € (USK 12)

Der Herr der Ringe - Die zwei Türme Platinum
Bestell-Nr. 300 117
SMS-Code: SHOP LORDP
29,50 € (USK 16)

NEU **Tony Hawk's Pro Skater 4 Platinum**
Bestell-Nr. 300 156
SMS-Code: SHOP TONY4P
29,50 € (USK 6)

PS2-GAMES

Amplitude (erhältlich ab 18.11.2003)
Bestell-Nr. 300 127
SMS-Code: SHOP AMPLITUDE
58,95 € (USK 0)

FIFA Football 2004
Bestell-Nr. 300 132
SMS-Code: SHOP FIFA2004
54,95 € (USK 0)

Jak 2 Renegade
Bestell-Nr. 300 133
SMS-Code: SHOP JAK2
58,95 € (USK 6)

Soul Calibur 2
Bestell-Nr. 300 114
SMS-Code: SHOP CALIBUR2
55,95 € (USK 16)

FC Bayern München Club Football
Bestell-Nr. 300 141
SMS-Code: SHOP FCB
57,95 € (USK 0)

Freedom Fighters
Bestell-Nr. 300 115
SMS-Code: SHOP FREEDOM
55,95 € (USK 16)

NEU **Legacy of Kain: Defiance** (erhältlich ab 31.12.2003)
Bestell-Nr. 300 153
SMS-Code: SHOP DEFIANCE
57,95 € (USK 16)

SSX 3
Bestell-Nr. 300 134
SMS-Code: SHOP SSX3
54,95 € (USK 0)

Borussia Dortmund Club Football
Bestell-Nr. 300 142
SMS-Code: SHOP BVB
57,95 € (USK 0)

Fußball Manager 2004 (erhältlich ab 21.11.2003)
Bestell-Nr. 300 140
SMS-Code: SHOP FM2004
54,95 € (USK 0)

NEU **Need for Speed Underground** (erhältlich ab 21.11.2003)
Bestell-Nr. 300 143
SMS-Code: SHOP NFSUG
54,95 € (USK 0)

Tony Hawk's Underground
Bestell-Nr. 300 139
SMS-Code: SHOP THUG
54,95 € (USK 0)

Colin McRae Rally 4
Bestell-Nr. 300 124
SMS-Code: SHOP COLIN4
59,95 € (USK 0)

NEU **GTA Vice City (dt.)**
Bestell-Nr. 300 154
SMS-Code: SHOP GTAVCDT
52,95 € (USK 16)

Prince of Persia -The Sands of Time (erhältlich ab 20.11.2003)
Bestell-Nr. 300 137
SMS-Code: SHOP PERSIA
59,95 € (USK 12)

NEU **WRC 3** (erhältlich ab 19.11.2003)
Bestell-Nr. 300 148
SMS-Code: SHOP WRC3
57,95 € (USK 0)

Dark Chronicle
Bestell-Nr. 300 126
SMS-Code: SHOP CHRONICLE
54,95 € (USK 6)

Harry Potter: Quidditch Weltmeisterschaft
Bestell-Nr. 300 136
SMS-Code: SHOP QUIDDITCH
56,95 € (USK 0)

NEU **Pro Evolution Soccer 3**
Bestell-Nr. 300 149
SMS-Code: SHOP PES3
56,95 € (USK 0)

NEU **WWE Smackdown 5 - Here comes the Pain**
Bestell-Nr. 300 147
SMS-Code: SHOP SMACK
39,95 € (USK 16)

NEU **Deutschland sucht den Superstar** (erhältlich ab 01.12.2003)
Bestell-Nr. 300 150
SMS-Code: SHOP DSDS
39,95 € (USK 0)

NEU **Harry Potter und der Stein der Weisen** (erhältlich ab 05.12.2003)
Bestell-Nr. 300 152
SMS-Code: SHOP HPSDW
49,95 € (USK 6)

NEU **Ratchet & Clank 2** (erhältlich ab 19.11.2003)
Bestell-Nr. 300 146
SMS-Code: SHOP CLANK2
57,95 € (USK 12)

XIII
Bestell-Nr. 300 138
SMS-Code: SHOP XIII
59,95 € (USK 16)

NEU **Eye Toy Groove** (ohne Kamera)
Bestell-Nr. 300 144
SMS-Code: SHOP GROOVE
49,95 € (USK 0)

Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs
Bestell-Nr. 300 135
SMS-Code: SHOP HDR3
56,95 € (USK 16)

NEU **RTL Skispringen 2004**
Bestell-Nr. 300 145
SMS-Code: SHOP RTLSKI
39,95 € (USK 0)

Zone of the Enders - The 2nd Runner
Bestell-Nr. 300 125
SMS-Code: SHOP ZOE2
54,95 € (USK 12)

PS2-ZUBEHÖR

PS2-Konsole Silber Edition inkl. 2 DualShock Controller
Bestell-Nr. 300 130
SMS-Code: SHOP PS2SILBER
229,00 €

Vertical Stand Silber Edition
Bestell-Nr. 300 131
SMS-Code: SHOP VSTSILBER
12,95 €

Nyko Memory Card 8 MB
Bestell-Nr. 300 097
SMS-Code: SHOP NYKOMEM
29,95 €

Speedster 3 Racing Wheel
Bestell-Nr. 300 102
SMS-Code: SHOP SPEEDSTER3
49,95 €

X-Port V2
Bestell-Nr. 300 090
SMS-Code: SHOP XPORTV2
44,95 €

PS2 Bag
Bestell-Nr. 300 004
SMS-Code: SHOP PS2BAG
34,95 €

Sony DualShock Controller
Bestell-Nr. 300 008
SMS-Code: SHOP CONTR
29,95 €

Action Replay2 V2 Ltd. Edition inkl. Memory Card, 8 MB
Bestell-Nr. 300 045
SMS-Code: SHOP ACTION
52,95 €

Sony Memory Card 8 MB
Bestell-Nr. 300 096
SMS-Code: SHOP SONYMEM
29,95 €

Sony Fernbedienung
Bestell-Nr. 300 011
SMS-Code: SHOP FERNB
29,95 €

Scart Box, 5-fach
Bestell-Nr. 300 007
SMS-Code: SHOP SCART
9,95 €

DVD Region X RGB-Pack inkl. RGB-Scartkabel
Bestell-Nr. 300 046
SMS-Code: SHOP REGION
26,95 €

Airstyle Funk Controller
Bestell-Nr. 300 129
SMS-Code: SHOP AIRSTYLE
49,95 €

12er Pack DVD-Leerhüllen
Bestell-Nr. 300 035
SMS-Code: SHOP DVDCASE
5,95 €

Lightgun Gunstation white dot
Bestell-Nr. 300 057
SMS-Code: SHOP LGUN
34,95 €

NEU **Eye Toy PS2-Bundle & Kamera**
Bestell-Nr. 300 155
SMS-Code: SHOP PS2EYETOY
199,- € (USK 0)

shopping@ultimategaming.de
www.ultimategaming.de

HIER BESTELLEN:

POST ULTIMATE GAMING
Heuriedweg 19
88131 Lindau
FAX (0049) 01805/99 33 93
MAIL shopping@ultimategaming.de
WEB www.ultimategaming.de
SMS Artikel aussuchen - z.B. Sony Fernbedienung - und den unter der Abbildung befindlichen SMS-Code - in diesem Falle SHOP FERNB - eingeben. Wichtig: Zwischen SHOP und FERNB bitte ein Leerzeichen lassen. Mehrfachbestellungen mit Komma trennen. Schicken Sie die SMS an die Service-Nr. 72866. SMS-Preis: Ihr Basistarif OHNE Premiumaufschlag. Bei Ihrer ersten Bestellung wird alles Weitere per Rück-SMS abgefragt. Bitte beachten Sie: Bestellungen per SMS werden ausschließlich per Nachnahme zuzüglich Nachnahmegebühren verschickt! SMS-Bestellung ist derzeit in Deutschland verfügbar.

Vorname, Name

Straße/Nr.

PLZ, Ort

E-Mail-Adresse

Telefon Geburtsdatum

Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzl. Vertreters)

Bestellinfos:

- Bestellungen möglich per E-Mail, Internet, Fax, SMS oder Post
- Kein Mindestbestellwert
- Versandkosten Inland 4,25 €, Österr./CH 7,65 €, sonst. Ausl. auf Anfrage
- Versandkostenfreie Lieferung ab 150 € Warenwert
- Bitte beachten Sie gegebenenfalls entstehende Nachnahmekosten!
- Lieferung solange Vorrat reicht
- Druck- und Satzfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten
- Rücksendungen nur nach vorheriger telefonischer Absprache
- Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung unser Eigentum

Zahlungs- und Versandbedingungen:
Ich bestelle hiermit die aufgeführten Artikel und bezahle (bitte ankreuzen):

- ☐ per Angebotsrechnung (Versand erfolgt nach Bezahlung der Rechnung, ohne Nachnahmegebühr).
- ☐ per Nachnahme (nur in Deutschland möglich, zuzüglich Nachnahmegebühr).
- ☐ per Kreditkarte (ohne Nachnahmegebühr).
  ☐ VISA ☐ MASTERCARD

Kreditkartennummer

Gültigkeitsdauer 3-stellige Prüfziffer

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.

Jetzt auch im Internet!
www.ultimategaming.de

BESTELLSCHEIN

Stück	Best.-Nr.	Artikelbezeichnung	Preis (€)
Zzgl. Versandkostenpauschale für Porto, Verpackung: Inland 4,25 €, Österr./CH 7,65 €, sonst. Ausl. auf Anfrage (Nichtzutreffendes bitte streichen).			Inland 4,25 €
Bitte beachten Sie gegebenenfalls entstehende Nachnahmekosten! Versandkostenfreie Lieferung ab 150 € Warenwert.			Österr./CH 7,65 €
		Summe:	

OPM2 13/03

Bitte beachten Sie bei Bestellung per SMS die AGBs und die Datenschutzerklärung des SMS-Providers unter www.shopmobile.de. Zu Ihrer Information: Der Preis für eine SMS-Bestellung ist der Basistarif Ihres Netzbetreibers OHNE Premiumaufschlag!

Info-Hotline: Telefon (0049) 01805/99 44 94
(Mo.-Do. 8-18 Uhr, Fr. 8-15 Uhr) (0,12 €/Min.)

www.ultimategaming.de

PlayStation2 – Movies & DVD

Unsere Movie-Sektion wird präsentiert von

MOVIE-NEWS

Alone in the Dark

Neben Paul W.S. Anderson hat sich ein zweiter Regisseur der Verfilmung von Videospielen verschrieben: Dr. Uwe Boll aus Wermelskirchen in Westfalen. Nach dem recht trashigen "House of the Dead" (der Film erscheint März 2004 auf DVD) wurde in Vancouver/Kanada nun "Alone in the Dark" abgedreht – mit Hollywood-Star Christian Slater in der Rolle des Dämonenjägers Edward Carnby und Tara Reid ("American Pie") als Carnbys Ex-Freundin Aline. Während die Story um Dämonen einer uralten Kultur nach 08/15-Horror klingt, macht der Promo-Trailer mit aufwändigen Kamerafahrten, lauten Explosionen und einigen Ekelszenen Lust auf den fertigen Film.

Die Hauptdarsteller: Edward Carnby (Christian Slater), Aline (Tara Reid) und die Taschenlampe.

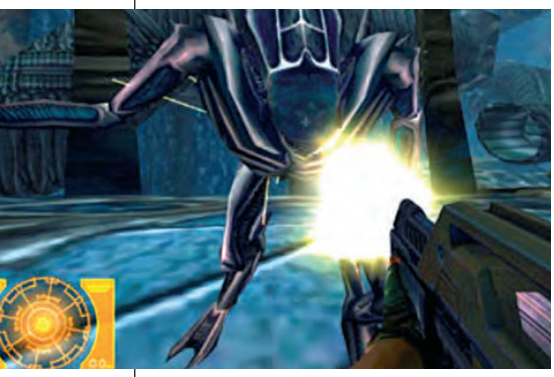
Titel: Alone in the Dark
Regie: Dr. Uwe Boll | **Erscheint:** 2004

Aliens vs. Predator

Während bei "Resident Evil 2" die Nachproduktion läuft, beginnt Paul W.S. Anderson in Prag mit den Aufnahmen für den Spielfilm "Aliens vs. Predator". Darum geht's: Wissenschaftler versuchen mit Hilfe von Alien-Eiern einen Predator-Clan in die Antarktis zu locken – und lösen so einen intergalaktischen Krieg aus...

Die bekannten Namen in der kurzen Vorab-Castingliste sind Lance Henriksen ("Aliens", "Alien 3") sowie die Co-Produzenten Lawrence Gordon ("Tomb Raider") und Joel Silver ("Matrix"-Trilogie).

Titel: Aliens vs. Predator
Regie: Paul Anderson | **Erscheint:** 2004



Der neueste Film von Paul W.S. Anderson basiert erneut auf einem Videospiel.

Bruce Allmächtig

Wie wäre es, für einen Tag mit göttlicher Macht ausgestattet zu sein? Für diese interessante Grundidee holte sich Regisseur Tom Shadyac mit Jim Carrey, den er schon in "Ace Ventura" und "Der Dummschwätzer" perfekt in Szene setzte, die optimale Besetzung ins Boot. Da konnte ja nichts mehr schief gehen, und so war die Komödie auch in den USA und bei uns ein Riesenhit. Kurz vor Weihnachten werden sicher auch die DVD-Verkäufe stimmen, zumal zusätzliche Szenen, das Making of "Jim in göttlicher Aktion" und, sicher zum Brüllen komische Outtakes auch das Nach-dem-Film interessant gestalten dürften. Für Carrey-Fans ein Pflichttitel.

Titel: Bruce Allmächtig
Verleih: Buena Vista | **Erscheint:** 04.12.03

"Ich wollte, dass mein Schniedel größer wird, aber doch nicht einen halben Meter lang!" Bruce Nolan (Jim Carrey) übertreibt es etwas mit seiner göttlichen Macht.

Filmgenuss pur mit der PlayStation2 – dem meistgekauften DVD-Player!

NEU IM KINO

Auf der Suche nach Nemo macht Marlin Bekanntschaft mit einem weißen Hai und dessen Gang der "Anonymen Fischesser".

Findet Nemo

Mit weit über 300 Millionen US-Dollar Einspielergebnis allein in den USA ist "Findet Nemo" schon jetzt der erfolgreichste Animationsfilm aller Zeiten. Nachdem Clownfisch Nemo an seinem ersten Schultag vor den Augen seines Vaters Marlin von Tauchern entführt wird, landet er als Zierfisch im Aquarium einer Zahnarztpraxis in Sydney. Auf der Suche nach seinem Sohn beginnt für Marlin ein aufregendes Abenteuer...

Verleih: Buena Vista Int. | **Kinostart:** 20.11.2003
Laufzeit: ca. 100 Minuten | **Einschätzung:** ★★★★★

Die Liga der außergewöhnlichen Horrorlegenden. Trotzdem gilt: Das Gehirn bitte vorher an der Kinokasse abgeben...

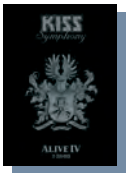
Freddy vs. Jason

Freddy Krueger ("Nightmare on Elm Street") ist zurück. Mit im Gepäck: Jason Voorhees ("Freitag der 13."). Als Jason bemerkt, dass Freddy seinen Körper benutzt, um durch die Angst der Menschen wieder zu Kräften zu gelangen, entbrennt zwischen den beiden Horrorlegenden ein erbitterter Kampf. Ein unterhaltsamer und überdurchschnittlich blutiger Horrorspaß, der vor allem bei Genre-Fans für strahlende Gesichter sorgen dürfte.

Verleih: Warner Bros. | **Kinostart:** 20.11.2003
Laufzeit: ca. 97 Minuten | **Einschätzung:** ★★★★☆

MUSIK-DVDs

KISS
Symphony



Wer schon mal auf einem Kiss-Konzert war, der weiß, was Rock'n'Roll bedeutet. Im Februar gaben die Kultrocker ein gewaltiges Konzert in Melbourne. Mit auf der Bühne war das örtliche Sinfonie-Orchester – natürlich mit passendem Make-up. Auf einer stilvollen Doppel-DVD gibt es jetzt den Gig mit allen Hits, sowie jede Menge Einblicke, Interviews und Statements zur Produktion dieses denkwürdigen Abends.

BILD: ★★★★☆ | **TON:** ★★★★☆

Äußerst vitale Mittfünfziger: Kiss!

PHIL COLLINS
Serious Hits ... Live

Ob als Frontmann bei Genesis oder als Solokünstler: Phil Collins begeistert die Massen. Während seiner 1990er-Tournee machte er auch auf der Berliner Waldbühne Halt. Dort gab er ein umjubeltes Konzert vor ausverkauften Rängen und rackerte sich durch 24 Songs. Darunter Partynummern wie "Sussudio" und "Easy Lover", aber natürlich auch seine großen Balladen "A Groovy Kind of Love" oder "Separate Lives".

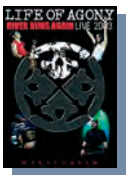
BILD: ★★★☆☆ | **TON:** ★★★☆☆

PRETENDERS
Loose in L.A.

Die von vielen Schicksalsschlägen gebeutelte Band Pretenders rund um Frontfrau Chrissie Hynde lieferte im Februar 2003 ein phänomenales Livekonzert in Los Angeles ab, das jetzt auch auf DVD zu sehen ist. Neben dem zweistündigen Auftritt gibt es als Extras das "You know who your friends are"-Video, zehn Minuten Backstage-Aufnahmen (optional mit deutschen Untertiteln) sowie eine dreiminütige Konzertmontage.

BILD: ★★★★☆ | **TON:** ★★★★★

LIFE OF AGONY
River Runs Again Live 2003

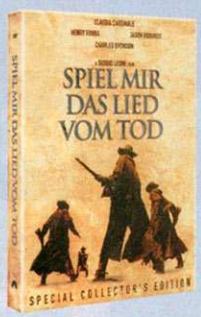


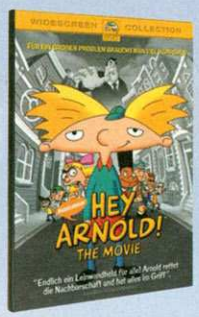
Gleich ihr erstes Album "River Runs Red" machte Life of Agony 1993 in der Metalszene bekannt. Sechs Jahre später löste sich die Band trotz ihrer Erfolge auf. Jetzt haben sich die Mitglieder wieder zusammengefunden und feierten mit ihren "River Runs Again"-Konzerten in den USA ein phänomenales Comeback. Neben einem Live-Mitschnitt offeriert die Scheibe Interviews mit der Band, eine Fotogalerie sowie Bio- und Discografien.

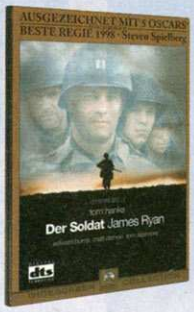
BILD: ★★☆☆☆ | **TON:** ★★☆☆☆

Die heißesten Filme

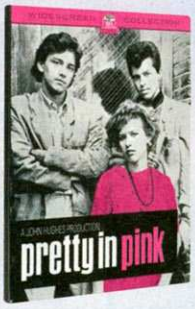
NOVEMBER



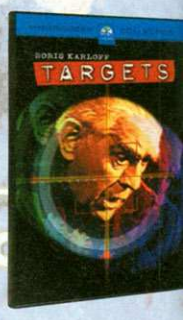




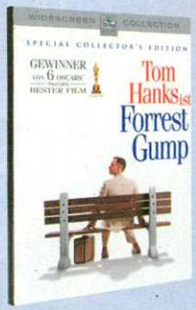
DEZEMBER

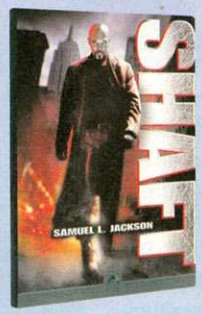


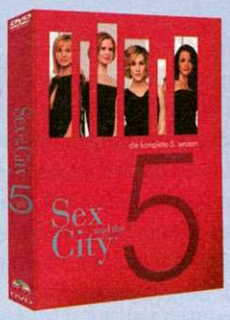
JANUAR

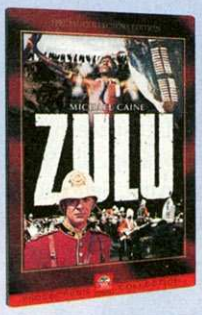


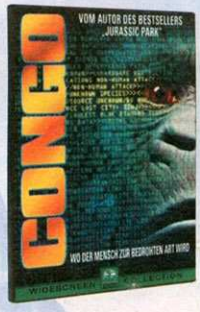
zur kältesten Jahreszeit

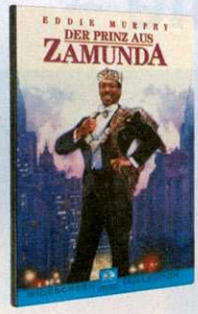


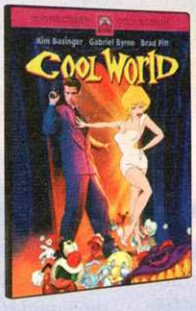












von *Paramount* auf **DVD!**

www.paramount.de

TM, ® & Copyright © 2003, 2004 by Paramount Pictures. All Rights Reserved.

DVD-Filme im Test

Indiana Jones Trilogie

Das lange Warten hat endlich ein Ende! George Lucas gab nun grünes Licht für die Veröffentlichung der großartigen Abenteuerfilme rund um den eigenwilligen Archäologen Doktor Jones.

Der Film: George Lucas und Steven Spielberg entwarfen ein einfaches Konzept, bei dem alles stimmt. Harrison Ford ist die ikonenhafte Idealbesetzung in drei aufwändigen Abenteuern, die bis heute der Maßstab eines ganzen Genres sind. Die Filme zeigten zu ihrer Zeit ein Maximum an Action, Stunts und Effekten, das auch heute noch ohne Mühe für Begeisterung sorgt.

Die DVD: Wer bei den 22, 19 und 14 Jahre alten Streifen ein mäßiges Bild befürchtet, wird positiv überrascht. Das veraltete Ausgangsmaterial wurde in mühseliger Kleinarbeit vom Staub der Zeit befreit und bestmöglich auf DVD umgesetzt. Farben wirken natürlich und kräftig, die Schärfe hält mit vielen Neuheiten mit. Sehr sauber, kaum Rauschen und ansprechender Kontrast.

Die einzig große Enttäuschung der Box: Deutscher Sound nur in 2.0 Surround. Dadurch kommt es zu einer relativ frontlastigen Kanalbelegung, die durchaus einige räumliche Effekte aufweist, es aber an Direktionalität und vor allem an Tiefbass fehlen lässt. Auch wenn das besser ist als die alten Videokassetten , werden Soundfreaks hier zu den besseren US-Tracks in 5.1 tendieren.

Auf den Film-DVDs gibt es jeweils einen Weblink und den THX-Optimizer. Die Zusatz-Disc erfreut neben Teasern und Trailern vor allem mit einem stundenlangen Making of, das man sich einzeln auf die Filme bezogen (ca. 51, 41 und 35 Min.), oder komplett ansehen kann. Der vorbildliche, werbefreie Informationsgehalt setzt sich in den vier Featuretten à ca. 12 Min. fort.

Das Fazit: Hier gibt es eigentlich gar nicht viel zu überlegen. Für nur 50 Euro erhält man gleich drei der besten und beliebtesten Action-Abenteuer aller Zeiten in einer schönen Box. Dazu kommt eine Bonus-DVD, die einem das Gefühl vermittelt, selbst beim Dreh dabei gewesen zu sein. Wermutstropfen sind der deutsche Sound und (wie immer) fehlende Audiokommentare des Regisseurs Steven Spielberg.

Indiana Jones bei seiner Lieblingsbeschäftigung: Schätze jagen mit gezückter Peitsche.

PS2 DVD-Test

GENRE:	Abenteuer | FSK: 16
PREIS:	ca. € 50,–
ET:	erhältlich
AUDIO:	Deutsch 2.0 DS, Englisch 5.1 DD Untertitel D, E
BILD:	2.35:1 (16:9)

FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★☆

3 Engel für Charlie – Volle Power SE

Im zweiten Teil "Volle Power" lassen es die drei Hauptdarstellerinnen Cameron Diaz, Lucy Liu und Drew Barrymore als freches Agentinnen-Trio noch mehr krachen.

Der Film: Regisseur McG hat das Sequel noch temporeicher, zackiger, aufwändiger und amüsanter in Szene gesetzt. Dass der Film nicht tiefgründig oder anspruchsvoll sein soll, ist offensichtlich. Die Action-Komödie wirkt wie ein langer Video-Clip – schnell, bunt und laut. Langeweile kommt da nicht auf. Wem der erste Teil gefallen hat, der wird mit dem Nachfolger auch mehr als zufrieden sein.

Die DVD: Verschmutzungen oder Dropouts muss man mit der Lupe suchen. Die extrem bunten, sehr kräftigen Farben passen perfekt zum überzogenen Filminhalt. An der Bildschärfe sowie am Kontrast sind keine Schwachpunkte. In ganz wenigen Szenen zeigt sich ein leichtes Hintergrundrauschen, das aber kaum stört.

Die deutsche Tonspur bietet viele direktionale Effekte. Der Music-Score ist zwar nicht mehr ganz up to date, kommt aber sehr räumlich aus allen Boxen. Bei den Action-Szenen hätte der Subwoofer durchaus mehr Druck ausüben dürfen. Den Vorzug muss man hier der Original-Version geben.

Als Bonus gibt es einen Kommentar von Regisseur McG und den Drehbuchautoren, die Engel-Visionen, die Featurette "Gastauftritte", "Volle Power" Jukebox, ein Musik-Video mit Pink, Filmografien, Kinotrailer sowie acht Dokumentationen.

Das Fazit: Die DVD zu "3 Engel für Charlie – Volle Power" ist der ideale Kandidat für seichte, dabei nichtsdestotrotz äußerst kurzweilige Unterhaltung im Heimkino. Die Bildqualität der Scheibe lässt keine Wünsche offen. Die Surround-Anlage macht sich hier wieder einmal bezahlt. Das Bonusmaterial wurde ansprechend gestaltet und bietet allerlei Informationen.

Selbst im gefährlichen Agenten-Business kann man offenbar viel Spaß haben.

Böser Engel: Demi Moore (rechts) ist ein durchtriebenes Biest.

PS2 DVD-Test

GENRE:	Action | FSK: 16
PREIS:	ca. € 20,–
ET:	11.11.2003
AUDIO:	D, E 5.1 DD EX 2 Audiokom. (mit/ohne dt. UT)
BILD:	2.40:1 (16:9)

FILM: ★★★★☆ DVD: ★★★★☆

The Ring

"The Ring" ist eine gelungene Neuverfilmung des unkonventionellen japanischen Kult-Horror-Streifens "Ringu", von Hideo Nakata aus dem Jahre 1998.

Der Film: Die Story um ein Videoband, das den Tod über all jene bringt, die es sich ansehen, ist auch in der US-Neuverfilmung schön schaurig und bietet einige gute Schockmomente. Zwar kommt Verbinskis Version nicht ohne Hollywood-typische Elemente aus, die kleinen Schwächen und Logikfehler schaden dem Horrorfilm aber nicht nennenswert. Er bleibt bis zum Schluss spannend und nervenaufreibend.

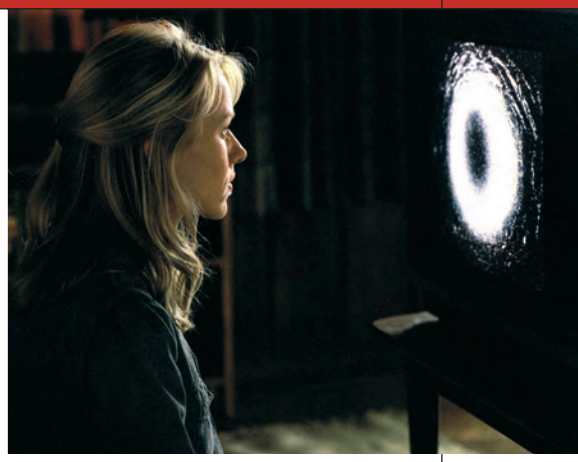
Hollywood-Kino: Die Schock- und Gruselmomente sind manchmal etwas überzogen.

Die DVD: Um die Atmosphäre düsterer wirken zu lassen, wurde das Bild digital nachbearbeitet, wodurch die Farben einen dezenten Grünstich aufweisen. Die Schärfe ist überdurchschnittlich gut und Verschmutzungen gibt es kaum.

Wer bei der Code-2-Version auf einen dts-Track hoffte, wird enttäuscht. Im Gegensatz zur US-Fassung bietet die deutsche Scheibe lediglich Tonspuren in DD 5.1. Die Abmischung weiß allerdings zu gefallen. Der Räumliche Klang ist eher dezent, aber stets präsent.

Das Bonusmaterial der Disc besteht aus einem nur wenig sinnvoll erscheinenden Video (ca. 15 Min. mit Untertiteln), das auch gelöschte Szenen enthält. Des Weiteren gibt es noch einen Kinotrailer – jedoch nicht zum Film selbst, sondern zu "Catch me if you can". Das mysteriöse Todesvideo ist als Easteregg auf der Scheibe versteckt.

Das Fazit: Hochglanzhorror, wie man ihn aus Hollywood selten geboten bekommt. Zwar hätte eine straffere Inszenierung nicht geschadet, trotzdem lehrt Gore Verbinskis Remake den Zuschauern das Fürchten. Die DVD selbst überzeugt bei der Bild- und Tonqualität, das Bonusmaterial ist äußerst bescheiden. Da finden sich mehr Hintergrundinfos auf der offiziellen Webseite zum Film.



Das Grauen kommt aus der Glotze: Dieses Videoband bringt den sicheren Tod.

PS2 DVD-Test

GENRE:	Horror | FSK: 16
PREIS:	ca. € 20,–
ET:	erhältlich
AUDIO:	D/E/F 5.1 DD Untertitel D, E, F, NL, BG, AR
BILD:	1.85:1 (16:9)

FILM: ★★★★☆ DVD: ★★★☆☆

X-Men 2

Nach dem überraschend erfolgreichen ersten "X-Men"-Teil, begeisterte der imposante Nachfolger die Kinobesucher sogar noch mehr.

Der Film: Während viele Fortsetzungen simple Wiederholungen sind, übertrumpft "X-Men 2" Teil 1 in fast allen Punkten. Es gibt mehr Mutanten, mehr Effekte und mehr Action. Alles verpackt in einen coolen, durchgestylten Look, der auch nach mehrfachem Ansehen Vergnügen bereitet. Die Herzen der Fans schlagen höher und auch Laien haben Spaß am Spektakel.

Die DVD: Ein fantastisches Bild, das durch Rauscharmut, satten Kontrast, knallbunt-leuchtende Farben und seine Laufruhe überzeugt. Die Schärfe ist ausgezeichnet, Verunreinigungen muss man mit der Lupe suchen. In manchen Hintergründen entdeckt man leichte Artefaktbildung, bei genauem Hinsehen tauchen Doppelkonturen auf.

Alle drei Digital-Spuren liefern reichlich Material, um es ordentlich krachen zu lassen. Während der Kampfsequenzen sind wir dank präziser räumlicher Effekte mittendrin. Tiefbass gibt es vor allem zum Finale, wenn die Wassermassen über uns hereinbrechen. Ein fetter Sound, aber keine Referenz.

Magneto (Ian McKellen, links) hat einen Weg gefunden, aus seinem Plastik-Gefängnis zu entkommen. Das ruft natürlich die X-Men, allen voran Wolverine (Hugh Jackman), auf den Plan.

So wollen wir das haben: Ausführliche Audiokommentare und eine Vielzahl an Extras, die sich nicht nur auf Lobhudelei beschränken, sondern den Interessierten wirklich einen Einblick in die Entstehung einer Mammutproduktion wie dieser geben. Die Boni sind auf Wunsch deutsch untertitelt und sorgen auch nach dem Hauptfilm für reichlich Beschäftigung.

Das Fazit: An dieser DVD führt aus mehreren Gründen kein Weg vorbei. Der Film bietet alles, was man sich von einem Comic-Streifen nur wünschen kann, die DVD trumpft mit exzellenter Technik und üppigen Zusätzen auf. Welche der drei angebotenen Versionen man in der Sammlung haben will, muss jeder selbst entscheiden. Der Doppelpack macht schon einiges her.

PS2 DVD-Test

GENRE:	Science-Fiction | FSK: 12
PREIS:	ca. € 20,– (ca. € 20,– SE)
ET:	10.11.2003
AUDIO:	D/E 5.1 DD Deutsch dts 2 Audiokom. (UT)
BILD:	2.35:1 (16:9)

FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★

Nicht auflegen!

Auf offener Straße wird ein ahnungsloser Passant mittels eines Telefongesprächs in den grausamen Rachefeldzug eines Psychopathen hineingezogen.

Der Film: Ein mit spartanischen Mitteln gefilmter Hochspannungsthriller, der es vor allem seinem glänzenden Hauptdarsteller zu verdanken hat, dass er im Gedächtnis bleibt. Exzellente Kameraarbeit und eingestreute Splitscreen- und Verfremdungseffekte lassen einen darüber hinwegsehen, dass ein abgezockter Typ wie Stu sich niemals auf so etwas einlassen würde.

Die DVD: Die Verwendung von Cinemascope wertet den Film auf. Die kühle Ästhetik mit ihren leicht blauen Farbtönen baut zusätzlich Atmosphäre auf. Rauschen wurde weitgehend unterdrückt und Schmutzpartikel findet man ebenfalls nur bei genauerem Hinsehen. Die Schärfe und die Feinzeichnung des Bildes sind gut, Konturen erscheinen dagegen doppelt.

Das Fazit: "Nicht auflegen!" ist einer jener Filme, die man nicht verpassen sollte. Allen, denen der Weg ins Kino zu weit war, die aber auf gute Thriller mit hervorragend aufgelegten Schauspielern stehen, sei diese DVD wärmstens ans Herz gelegt. 77 packende Minuten in guter Bild- und Tonqualität.

Was ist hier los? PR-Mann Stu Shepard (Colin Ferrell) weiß nicht, wie ihm geschieht.

PS2 DVD-Test

GENRE:	Thriller | FSK: 16
PREIS:	ca. € 25,–
ET:	erhältlich
AUDIO:	D/E 5.1 DD Regiekom. (dt. UT)
BILD:	2.35:1 (16:9)

FILM: ★★★★☆ DVD: ★★★☆☆

Die drei "The Hours"-Geschichten spielen in den 20er, den 40er und den 90er-Jahren.

The Hours

Der tiefgründige Film erzählt drei augenscheinlich unabhängige Geschichten, die jedoch sehr eng miteinander verwoben sind.

Der Film: Drei Frauen suchen nach dem Licht am Ende des Tunnels. Mit Geschick, Gefühl und vor allem einer grandiosen Besetzung gelang Stephen Daldry das Kunststück, ein Buch, das von den inneren Monologen der Protagonistinnen lebt, fürs Kino zu adaptieren. Einige Längen bleiben in dieser geduldig gefilmten, detailverliebten Literaturverfilmung jedoch nicht aus.

Die DVD: Die einzelnen Erzählstränge und die unterschiedlichen Orte England, Los Angeles und New York sind in verschiedenen Farbtönen gehalten. Die Farben unterstützen die Atmosphäre der jeweiligen Epochen auf gelungene Weise. Das Bild läuft teils unruhig und zeigt einige Artefakte. Rauschen und Grießeln ist fast durchgehend zu sehen.

Die sauber und klar klingenden Dialoge und der räumliche Musik-Score von Philip Glass mit seinen Klavier- und Violinenklängen dominieren das tonale Geschehen.

Das Doppel-DVD-Set bietet als Bonusmaterial auf Disc 1 zwei Audiokommentare. Disc 2 enthält Specials, Biografien und Interviews, Original-Kinotrailer und mehr.

Das Fazit: Anspruchsvoll, sorgfältig und aufwändig inszeniert und obendrein mit einer Spitzenbesetzung – dieses melancholische Werk ist einen Blick wert. Umso mehr, als auch die DVD-Umsetzung in Ordnung ist. Das nur mittelmäßige Bild und die durchschnittliche Soundqualität schmälert den guten Eindruck etwas.

PS2 DVD-Test

GENRE:	Drama | FSK: 12
PREIS:	ca. € 22,–
ET:	erhältlich
AUDIO:	D/E 2.0 DD D dts 2 Audiokom. (ohne UT)
BILD:	1.78:1 (16:9)

FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★☆

Good Bye, Lenin

Der erste erfolgreiche Kinofilm, der die Deutsche Einheit endlich auch in den Köpfen von Ossis und Wessis vorantreibt.

Der Film: Wolfgang Becker setzte ein schwieriges Thema von historischer Dimension in eine Tragikomödie mit viel Ironie, zahlreichen guten Ideen, aber auch einigen Längen um. Wer sich gern an die skurrilen Seiten einer Ära erinnern mag, die noch gar nicht so lange vorbei ist, wird mit diesem Streifen gut bedient.

Die DVD: Die Detailschärfe schwankt szenenabhängig von gut bis mäßig. Auch die Kantenschärfe ist nicht immer auf dem gleichen Niveau. Das Bild wird in vielen Aufnahmen von Grießeln und Rauschen durchzogen und wirkt teils sehr grobkörnig.

Die Surroundspeaker und der Bass werden in einigen Sequenzen, wie z.B. bei den Außenaufnahmen der Demonstrationen oder der Szene in der Disco, beansprucht. Zur räumlichen Atmospäre trägt auch die Filmmusik von Yann Tiersen bei.

Das Fazit: Wendesatire und Familienmelodram verbinden sich zum sehenswerten Abriss der Ereignisse im Deutschland der Jahre 1989 und '90. Insbesondere dem letzten Filmdrittel hätte eine Straffung allerdings gut getan.

Nur durch verbundene Augen ist der Wiedervereinigungs-Schock zu verhindern.

PS2 DVD-Test

GENRE:	Komödie | FSK: 6
PREIS:	ca. € 20,–
ET:	erhältlich
AUDIO:	Deutsch 5.1 DD 2 Audiokommentare
BILD:	1.85:1 (16:9)

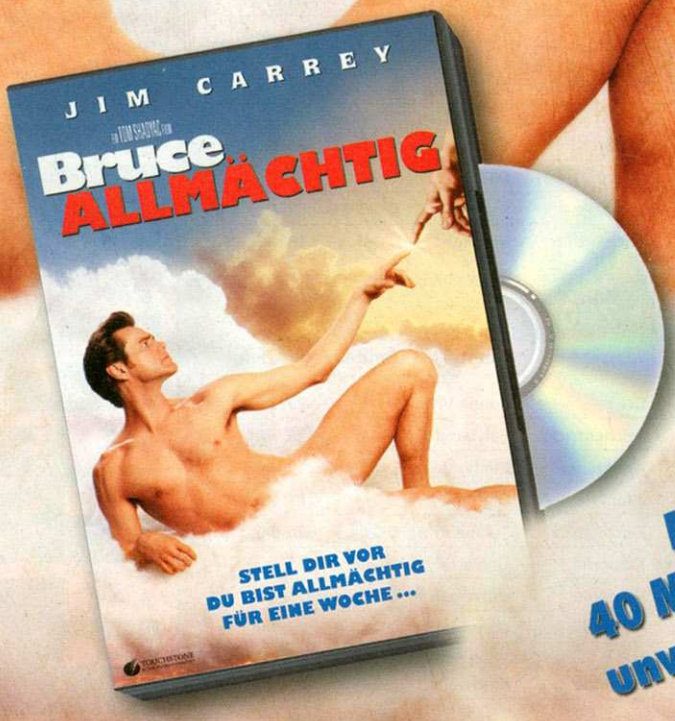
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★☆☆

JIM CARREY

EIN TOM SHADYAC FILM

Bruce ALLMÄCHTIG

**STELL DIR VOR DU BIST ALLMÄCHTIG.
FÜR EINE WOCHE ...**



Mit über 40 Minuten bisher unveröffentlichten Szenen!

Der Komödienhit des Jahres!
Ab 4.12. auf Video und DVD VIDEO!

DIE VIERTE DIMENSION

www.bruce-allmaechtig.de

© Buena Vista Home Entertainment

TOUCHSTONE HOME ENTERTAINMENT

DVD-Neuheiten & Charts

Welche Hollywood-Knaller erscheinen demnächst auf DVD? OPM2 präsentiert die Highlights der kommenden Monate und die zurzeit beliebtesten DVDs.

Neuheiten – Dezember 2003

Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
ALIEN 1-4 QUADRILOGY	Horror	Fox	✪✪✪✪✪	06. Dez.
AUF DER SUCHE NACH DEM GOLDENEN KIND	Action	Paramount	✪✪✪✪	01. Dez.
BELOW – DA UNTEN HÖRT DICH NIEMAND SCHREIEN	Thriller	Buena Vista	✪✪✪	04. Dez.
BRUCE ALLMÄCHTIG	Komödie	Buena Vista	✪✪✪✪✪	04. Dez.
CHICAGO	Musical	Buena Vista	✪✪✪✪	04. Dez.
DARK WATER	Horror	Highlight	✪✪✪	04. Dez.
DIE OSBOURNES – SEASON 2	Komödie	Buena Vista	✪✪✪✪	04. Dez.
DIE STUNDE DES JÄGERS	Action	Paramount	✪✪✪	10. Dez.
DREAMCATCHER	Horror	Warner	✪✪✪✪	12. Dez.
EINE GANZ NORMALE FAMILIE	Drama	Paramount	✪✪✪	01. Dez.
EINE SCHLAFLOSE NACHT IN NEW YORK	Komödie	Paramount	✪✪✪	01. Dez.
FERKELS GROSSES ABENTEUER	Zeichentrick	Buena Vista	✪✪✪	04. Dez.
LIEBLINGSFEINDE – EINE SEIFENOPER	Komödie	Paramount	✪✪✪	01. 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.
STAR TREK 5 – AM RANDE DES UNIVERSUMS SPEC. ED.	Science-Fiction	Paramount	✪✪✪✪✪	22. Dez.
TERMINATOR 3 – REBELLION DER MASCHINEN	Action	Columbia	✪✪✪✪✪	04. Dez.
THE WOODY ALLEN COLL. IV	diverse	MGM	✪✪✪✪	01. 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
25 STUNDEN	Drama	Buena Vista	✪✪✪	29. Jan.
DRAGON BALL Z – MOVIE 11	Zeichentrick	Polyband	✪✪✪	26. Jan.
FLUCH DER KARIBIK	Abenteuer	Buena Vista	✪✪✪✪✪	29. Jan.
HERO	Drama	Highlight	✪✪✪✪	01. Jan.
JIMMY NEUTRON – STAFFEL 1	Zeichentrick	Polyband	✪✪✪	26. Jan.
MARX BROTHERS – ANIMAL CRACKERS	Komödie	Universal	✪✪✪	15. Jan.
MARX BROTHERS – BLÜH. BLÖDSINN	Komödie	Universal	✪✪✪	15. Jan.
MARX BROTHERS – IM KRIEG	Komödie	Universal	✪✪✪	15. Jan.
SAFECRACKERS ODER DIEBE HABENS SCHWER	Komödie	Kinowelt	✪✪✪✪	20. Jan.
WIE WERDE ICH IHN LOS – IN 10 TAGEN	Komödie	Paramount	✪✪✪✪	15. Jan.

Neuheiten – Februar 2004

Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
BEST OF TERRA X	Dokumentation	Universum	✪✪✪	16. Feb.
FEMME FATAL	Thriller	Universum	✪✪✪	16. Feb.
HAUS ÜBER KOPF – BETRETEN AUF EIGENE GEFAHR	Komödie	Buena Vista	✪✪✪	12. Feb.
POWER RANGERS – WILD FORCE 1	Action	Universum	✪✪	23. Feb.

DVD-Charts

Welche DVDs verkaufen sich zurzeit am besten? Orientiert euch an den aktuellen Verkaufscharts des Online-Händlers amazon.de.

1 NEU — **Der Herr der Ringe: Die zwei Türme SEE**
Darsteller: Elijah Wood, Sir Ian McKellen
Regie: Peter Jackson
Fazit: Die um 43 min. längere Extended Edition sollte in keiner Sammlung fehlen.

2 NEU — **Spacecenter Babylon 5 – St. 3**
Darsteller: Bruce Boxleitner, Mira Furlan
Regie: Kevin G. Cremin, Mike Vejar
Fazit: Die Sci-Fi-Saga gehört zu den Dauerbrennern unter den Serien-DVDs.

3 — **Matrix Reloaded**
Darsteller: Keanu Reeves, Laurence Fishburn
Regie: Andy & Larry Wachowski
Fazit: Inhaltlich leicht fragwürdig, aber technisch ein echter Genuss.

4 NEU — **Sex and the City: Season 5**
Darsteller: Sarah Jessica Parker
Regie: Daniel Algrant, Allison Anders u.v.m.
Fazit: Noch ein Serien-Dauerbrenner mit vielen Fans: Sex und die Stadt.

5 NEU — **Indiana Jones Box**
Darsteller: Harrison Ford, Sean Connery
Regie: Steven Spielberg
Fazit: Drei der besten Abenteuerfilme plus umfangreiche Bonus-DVD.

6 NEU — **Der König der Löwen – SE**
Sprecher: Ilja Richter, Hella von Sinnen
Regie: Roger Allers, Rob Minkoff
Fazit: Überragende Technik, viel Bonusmaterial und ein toller Film.

7 NEU — **2 Fast 2 Furios**
Darsteller: Paul Walker, Tyrese Gibson
Regie: John Singleton
Fazit: Top-Bild, Top-Sound, aber Extras und Film sind nur Durchschnitt. Für Fans...

8 NEU — **Die Simpsons – Season 3 Coll.**
Darsteller: Homer, Marge, Bart, Lisa
Regie: David Silverman, Rich Moore u.a.
Fazit: Fans werden sich auch diese Box holen, alle anderen sparen sich den Fuffi.

9 — **Spiel mir das Lied vom Tod**
Darsteller: Henry Fonda, Claudia Cardinale
Regie: Sergio Leone
Fazit: Die Special Collectors Edition mit eindrucksvoll restauriertem Bild.

10 NEU — **X-Men 2 – Special Edition**
Darsteller: Patrick Stewart, Hugh Jackman
Regie: Bryan Singer
Fazit: Brillante Superhelden-Fortsetzung. Auch als Einzel-DVD erhältlich.

DVD VISION SONDERHEFT

DVD aktuell

AUSGABE
Dez. - Feb. 04

NEU

Nur 1,50 Euro

Die heißesten DVD-Neuerscheinungen

Terminator 3
City of God
Hulk · Sinbad

Zum Verschenken zu schade!

Die 150 besten DVDs für Ihr Heimkino

Schrott oder Schnäppchen?

8 DVD-Player ab 49,– Euro

CYBERHOME CH-DVD 412

INFOCUS SP 4800

Filme in XXL

4 Traumprojek... für € 1500

Schon ab € 200,–

Im Rausch der Sinne

DER HERR DER RINGE TRILOGIE

Aktuelle Infos zu allen Versionen auf DVD

6,– Euro Rabatt für DVD aktuell-Leser

So lohnt sich der Kauf von DVD aktuell für Sie dreifach!

Infos auf den Seiten 65 und 66

Jetzt neu am Kiosk!

CyPress 196322201501

PlayStation2 Hi-Tech-News

Mehr Technik-Power für mehr Spielspaß: Neues PS2-Zubehör und interessante Technologie-Entwicklungen unter der Lupe.

Action-Replay-MAX

Bereits in Ausgabe 12/2003 haben wir das neue Action-Replay getestet. Bigben Interactive bietet nun zwei Variationen des Schummelmoduls an. Eine mit normalem Dongle und eine Version, in welcher der Dongle gleichzeitig als Memory Card verwendet werden kann. Die unverbindliche Preisempfehlung liegt bei 40 Euro (mit normalem Dongle) oder 50 Euro (mit Memory-Card-Dongle). Nachdem das gute Stück in unserer Tipps-Abteilung zuverlässig seinen Dauerdienst verrichtet, sprechen wir beiden Versionen unsere Empfehlung aus.

Was bietet das AR-MAX?
- Schummelmodul um Spiele zu cheaten
- DVD-Region-X (Regionalcode-Free sowie RGB-Ausgabe mit DVD-Filmen)
- Update über das Internet (Netzwerkadapter und Internetzugang werden benötigt)
- Speicherstandkompression

Wichtig: Nachdem die Frage immer wieder gestellt wird: Mit dem AR-MAX kann man keine Importspiele aus den USA oder Japan abspielen!

Fazit: Für frustrierte Spieler nahezu eine Pflichtanschaffung. Mit dem AR-MAX werdet ihr viel Neues entdecken.

Titel: AR-MAX
Hers.: Bigben Inter. | **Preis:** 40 bzw. 50 €

Beim Updaten:

Die Update-Funktion des AR-MAX' übers Internet funktioniert nicht direkt mit dem PPPoE-Protokoll! Bringt ihr eure PS2 also direkt über ein Modem bei T-Online online, kann es zu Problemen kommen. Alle anderen Funktionen des AR-MAX' sind davon nicht betroffen. Abhilfe: Benutzt einen Router. Habt ihr keinen, habt ihr vielleicht einen Bekannten, bei dem ihr kurz updaten könnt.

DVD-Remote

Klein, aber oho! Mit der beidseitig belegten Fernbedienung von Mad Catz kann man neben der PS2 auch einen Fernseher sowie einen Videorekorder fernsteuern. Sobald ihr das Empfangsstück am Controller-Port eingesteckt habt, legt ihr auch schon los. Nachdem das Empfangsstück den Controlleranschluss durchschleift, entfällt lästiges Umstecken beim Spielbetrieb. Tipp: Kunden mit großen Händen sollten beim Kauf genauer hinschauen, denn die Bedienelemente liegen recht eng beieinander. Lobenswert: Eine Batterie ist im Lieferumfang enthalten. Negativ: Bei eingestecktem Empfänger werden die USB-Ports der PS2 verdeckt.

PS2 Zubehör-Test

DVD REMOTE	
HERSTELLER	Mad Catz
PREIS	15 Euro
FUNKTIONALITÄT	7/10
VERARBEITUNG	7/10
ERGONOMIE	7/10
PREIS/LEISTUNG	7/10
GESAMT	6/10

Klein und funktional aber nicht geeignet für Spieler mit großen Händen.

Ultimate Cheats

Bigben Interactive erweitert sein Angebot an Ultimate Cheats Schummelscheiben. Ihr erhaltet in gewohnter Weise eine einfache CD, die vorm Spielstart eingeladen wird. Mit Hilfe des enthaltenen Programms stellt ihr euch dann praktische Effekte wie unendlich Leben und Extras ein. Die Produkte sind allerdings immer nur für das jeweilige Spiel gedacht und richten sich an Spieler, die vor dem Action-Replay-2/Action-Replay-MAX zurückschrecken. Sehr auffällig: Die Menüs wirken aufgeräumter. Negativ: Nach wie vor sind die Bezeichnungen in Englisch gehalten, die Menüs wurden nicht lokalisiert.

Titel: ULTIMATE CHEATS
Hers.: Bigben Inter. | **Preis:** je 13 €

Skype

Quatschen, bis die Strippe qualmt! Besitzt ihr das Headset von Sony? Dann stöpselt doch das gute Teil einfach mal in einen USB-Port eures PCs ein. Unter den Betriebssystemen Windows 2000 sowie XP wird es direkt erkannt. Besorgt ihr euch nun die kostenlose Software Skype unter: www.skype.com, könnt ihr mit euren Freunden über das Internet quasseln, bis die Kabel glühen. Voraussetzung: Eure Freunde müssen die Software ebenfalls installiert haben.

Na, da lacht der Geizhals – die Beat-Version von Skype gibt's zurzeit noch für lau.

Titel: SKYPE
www.skype.com | **Preis:** Freeware!

DER ULTIMATIVE FUN FÜR ZWISCHENDURCH!

ONLINE KANNST DU BIS ZU 15 MÖCHTEGERN-WÜSTENFÜCHSE IN DEN AUSGEDEHNTEN ARENEN BEZWINGEN!

DAS PERFEKTE GAME FÜR ANFÄNGER UND FORTGESCHRITTENE!

ÜBER DAS HEADSET DEINEM ÄRGSTEN FEIND HERZLICHES BEILEID ZU WÜNSCHEN MACHT BESONDERS VIEL SPASS!

AB 05/11/ Z02003
WWW.HARDWARE-GAMES.DE
BESTELL DIR HIER DEINE DEMO-CD!

Spiele-Tuning im Nu!

Einsteiger-Tipps: So optimiert ihr euer Spiel

Einsteiger aufgepasst! Wir erklären euch, wie ihr mit gewitztem Options-Tuning im Spiel-Menü an alle Features eures Lieblingsspiels kommt.

Video-Einstellungen

Bildlage anpassen

Wer seine PlayStation2 über ein RGB-Kabel an den Fernseher angeschlossen hat, kennt sicherlich folgendes Problem: Auf der rechten Seite des Bildschirms ist ein schwarzer Balken, während auf der linken Seite ein Teil des Bildes verdeckt wird. Mit der Bildlage-Funktion könnt ihr das verschobene Bild wieder in die Mitte rücken.

Progressive Scan

Beim herkömmlichen Wiedergabe-Modus wird das TV-Bild aus zwei Halbbildern, jeweils um eine Zeile versetzt, zusammengefügt. Bei schnellen Bewegungen "franst" das Bild jedoch leicht aus. Aktiviert man den Progressive-Scan-Modus, werden komplette Vollbilder übertragen und das Bild bleibt bei schnellen Bewegungen stabil. Achtung: Das funktioniert nur mit einem speziellen YUV-Kabel und einem Fernseher, der diesen Wiedergabe-Modus unterstützt!

Helligkeit

Speziell bei düsteren PS2-Spielen wie "Splinter Cell" könnt ihr mit dieser Option die Helligkeit des Spiel-Bildes anpassen, so dass ihr kein Spiel-Detail und keinen Gegner übserseht.

50/60Hz-Umschaltung

Die meisten PS2-Spiele werden in den USA oder in Japan produziert. Die dort übliche Fernsehnorm (NTSC) läuft mit einer Bildwiederholungsrate von 60 Bildern in der Sekunde. Unsere Fernsehnorm (PAL) schafft jedoch leider nur 50 Bilder in der Sekunde. Bei einer direkten Konvertierung wäre das Spiel also deutlich langsamer. Mit der 50/60Hz-Umschaltung ist es möglich, das Spiel in der Original-Geschwindigkeit laufen zu lassen – vorausgesetzt, der Fernseher ist für diesen Wiedergabe-Modus geeignet.

Bildformat:

Unter dieser Option wählt ihr aus, ob das Bild in 16:9 (Breitbild) oder im herkömmlichen 4:3-Format angezeigt werden soll. Besonders Besitzer von Breitbild-TV-Geräten (auch 16:9-Geräte genannt) sollten hier das 16:9-Format wählen, damit das Spielgeschehen auf dem Fernseher nicht verzerrt dargestellt wird.

4:3 16:9

Bei "Gran Turismo 3: A-spec" dürft ihr eine eigene Songliste nach euren Vorlieben aus den vorhandenen Liedern zusammenstellen.

Audio-Einstellungen

Songliste

Bei manchen PS2-Spielen, wie zum Beispiel "Wipeout Fusion", ist es möglich, eine Songliste nach euren Vorlieben zu erstellen. Ähnlich wie beim Programmieren eines CD-Players wählt ihr in diesem Menü-Punkt einfach eure Lieblings-Lieder aus den vorhandenen Titeln aus, oder lasst einfach weniger gelungene Stücke weg.

Ton-Format

Neben den altbekannten Formaten wie Mono und Stereo bieten immer mehr Videospiele auch andere Audio-Optionen. Darunter anerkannte Raumklang-Verfahren wie Dolby Digital 5.1, DTS oder Pro Logic II. Außer bei Pro Logic II wird zusätzlich zum Raumklang-Verstärker (inklusive Raumklang-Lautsprecher) noch ein spezielles optisches Digitalkabel benötigt. Erst wenn ihr dieses Zubehör besitzt, genießt ihr ein raumfüllendes Klang-Erlebnis.

Sprach/SFX-Lautstärke

Mit diesem Menü-Punkt lässt sich die Lautstärke von Klang-Effekten regeln. Das ist vor allem dann von Vorteil, wenn euch zum Beispiel die dröhnenden Motoren bei einem Rennspiel zu laut sind oder krachende Explosionen die Kommandos eures Vorgesetzten übertönen. Gleiches gilt für die Sprach-Lautstärke. Damit stellt ihr zum Beispiel den Beifahrer von "Colin McRae Rally 4" lauter.

➲ Solche Lautsprecher-Systeme liefern genialen Raumklang.

Gerade bei Fußballspielen wie "PES 3" ist es extrem wichtig, dass man die Knöpfe des DualShock2-Controllers beliebig belegen kann.

Wer möchte, kann bei "Need for Speed: Underground" alle Anzeigen ausschalten. Dann wird die Pracht-Grafik von nichts mehr verdeckt.

Controller-Einstellungen

Tasten-Konfiguration

Nicht jeder kommt sofort mit der vorgesehenen Tasten-Konfiguration zurecht. Wenn ihr beispielsweise bei einem Rennspiel anstelle der Kreis-Taste lieber mit der Viereck-Taste bremst, könnt ihr das unter diesem Menü-Punkt ändern. Leider ist der Controller nur selten komplett frei konfigurierbar. Meist müsst ihr mit verschiedenen vorbestimmten Tasten-Konfigurationen zurechtkommen.

Y-Achse spiegeln

Ihr drückt den Analog-Stick nach unten, aber eure Spielfigur zielt nach oben? Ihr mögt es lieber anders herum? Dann seid ihr bei dieser Option genau richtig. Die Y-Achse ist nämlich nichts anderes, als eine virtuelle Linie, die von oben nach unten verläuft. Aktiviert ihr nun diese Option, wird der Verlauf dieser Linie gespiegelt und euer Held zielt nach oben, wenn ihr den Analog-Stick nach oben drückt.

Analog-Empfindlichkeit

Wenn sich eure Spielfigur zu langsam bewegt, oder bei einem Ego-Shooter das Fadenkreuz zum nächsten Ziel schleicht, dann sind eure Analog-Sticks zu träge eingestellt. Unter diesem Menü könnt ihr die Empfindlichkeit meist frei konfigurieren, so dass ihr schneller reagieren könnt. Gleiches gilt natürlich für das andere Extrem. Reagiert euch das Spiel zu sensibel, stellt ihr die Analog-Sticks einfach etwas träger ein.

In den Controller-Optionen von "Medal of Honor: Rising Sun" stellt ihr die Empfindlichkeit der Analog-Sticks eures PS2-Controllers ein.

Spieloptionen

HUD-Anzeigen

Über die HUD-Option lassen sich Anzeigen ausblenden, so dass ihr mehr vom Spielgeschehen seht. Bei einigen Spielen erscheinen diverse Anzeigen auf dem Bildschirm, die nicht unbedingt benötigt werden. Beispielsweise bei einem Rennspiel die Strecken-Voransicht oder bei einem Ego-Shooter die Munitions-Anzeige.

Schwierigkeitsgrad

Diese Option definiert, wie schwierig das Spiel zu bewältigen ist. Meist stehen mehrere Stufen zur Auswahl, die sich nach Belieben auswählen lassen. Meist ist hier bereits ein "normaler" Schwierigkeitsgrad voreingestellt, den jeder Spieler mit etwas Geschick meistern kann. Wenn nicht, wählt ihr einfach "leicht".

Passwörter

Manche Spiele-Hersteller greifen ihren Kunden mit diversen Mogeleien unter die Arme. Damit hat eine Spielfigur z. B. unendlich Lebensenergie oder ein besonders schwieriges Level kann einfach übersprungen werden. Damit ihr diese so genannten Cheats aktivieren könnt, benötigt ihr aber erst Passwörter, die ihr unter der gleichnamigen Option eingeben könnt. Diese bekommt ihr entweder im Spiel selbst, wenn ihr diverse Bonus-Aufgaben erledigt, oder ihr werft einen Blick in unserer Tipps-&-Tricks-Rubrik ab Seite 118. ➲ **MH**

Über solche Menüs lassen sich diverse Passwörter zum Schummeln eingeben. Schaut doch einfach mal in unsere Tipps-&-Tricks-Rubrik.

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), Gunther Hruby (gh, leitender Redakteur), Markus Häberlein (mh), Carsten Grauel (cg), Michael Galuschka (mg), Swen Harder (sh), Patric Roos (pr, Volontär), Fabian Käufer (fk, Volontär)
AUTOREN: Colin Gäbel, Thomas Nickel
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. 4 vom 01.11.2003

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.

VOGEL Medien Gruppe

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 dievollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigefügten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.

IVW - Mitglied
Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. IVW)
Verkaufte Auflage (IVW III/2003): 65.846 Exemplare

Bei CyPress erscheinen außerdem:
VIDEO GAMES aktuell · DVD VISION · play

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

10 NEUE spielbare Demos!

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...

SPIELBARE DEMO

NHL Hitz Pro

Action-Eishockey erster Güte erwartet euch – das müsst ihr gespielt haben!

SPIELBARE DEMO

Dancing Stage Fever

Tanzspiel-Phänomen? Geht der Sache selbst auf den Grund!

Änderungen jederzeit vorbehalten!

NEU! Power-Downloads direkt auf die Memory Card

Das ultimative Feature – exklusiv und nirgendwo sonst: DVD einlegen und Spielstände direkt auf die Memory Card downloaden.

Nächste Ausgabe mit Cheats zu folgenden Spielen:

Metal Gear Solid 2 – Auto Modellista – Zone of the Enders 2 – Silent Hill 3 – Enter the Matrix – Bounty Hunter

OPM2. Alles drin, alles dran.
Wer braucht schon was anderes?

Jetzt vormerken:
OPM2 01/2004 mit Demo-DVD!

AB 17.12. AN DEINEM KIOSK!

Spielbar: Buffy the Vampire Slayer

Kicken, schlagen, pfählen – wehrt euch mit allen Kräften und zeigt den Kreaturen der Nacht, was ihr draufhabt!

Spielbar: Pro Evolution Soccer 3

Besser geht's nicht: Kauft kein Fußballspiel, bevor ihr nicht diese geniale Demo gespielt habt.

Spielbar: The Simpsons Hit and Run

"GTA Vice City (dt.)" goes Springfield: Genial-chaotischer Actionspaß mit Homer, Bart & Co. – einsteigen und ablachen!

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 pünktlich in deinem Briefkasten haben und nichts verpassen?

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 Ende November bestellst, erhältst du bereits Ausgabe 01/2004 als exklusive **UNCUT**-Version – mit dieser **ZUSÄTZLICHEN** spielbaren Demo:

Spielbare XXL-Demo:
Tom Clancy's Ghost Recon

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

OPM2 01/2004 17. 12.2003 2003 AM KIOSK

Ab in die Vergangenheit: Werfen wir die Zeitmaschine an! Mit PSone-Hits, die auch heute noch Spaß machen...

Need for Speed 3: Hot Pursuit

Den Grundstein einer großen Serie legte im Jahre 1998 der erste "Hot Pursuit"-Titel. Hinter dem Steuer eines von acht Sportwagen, darunter Lamborghini und Ferrari, jagt ihr über den heißen Asphalt von zehn Strecken, die allesamt geheime Abschnitte beinhalten. Der absolute "Clou" ist jedoch der damals neu integrierte Verfolgungs-Modus. In diesem müsst ihr so richtig auf die Tube drücken, um die Polizei abzuschütteln. Um euch das Leben zu erschweren, halten die Gesetzeshüter Blockaden und Nagelbänder für euch bereit. Außerdem stehen euch die üblichen Modi wie Meisterschaft, Einzelrennen oder Training zur Auswahl.

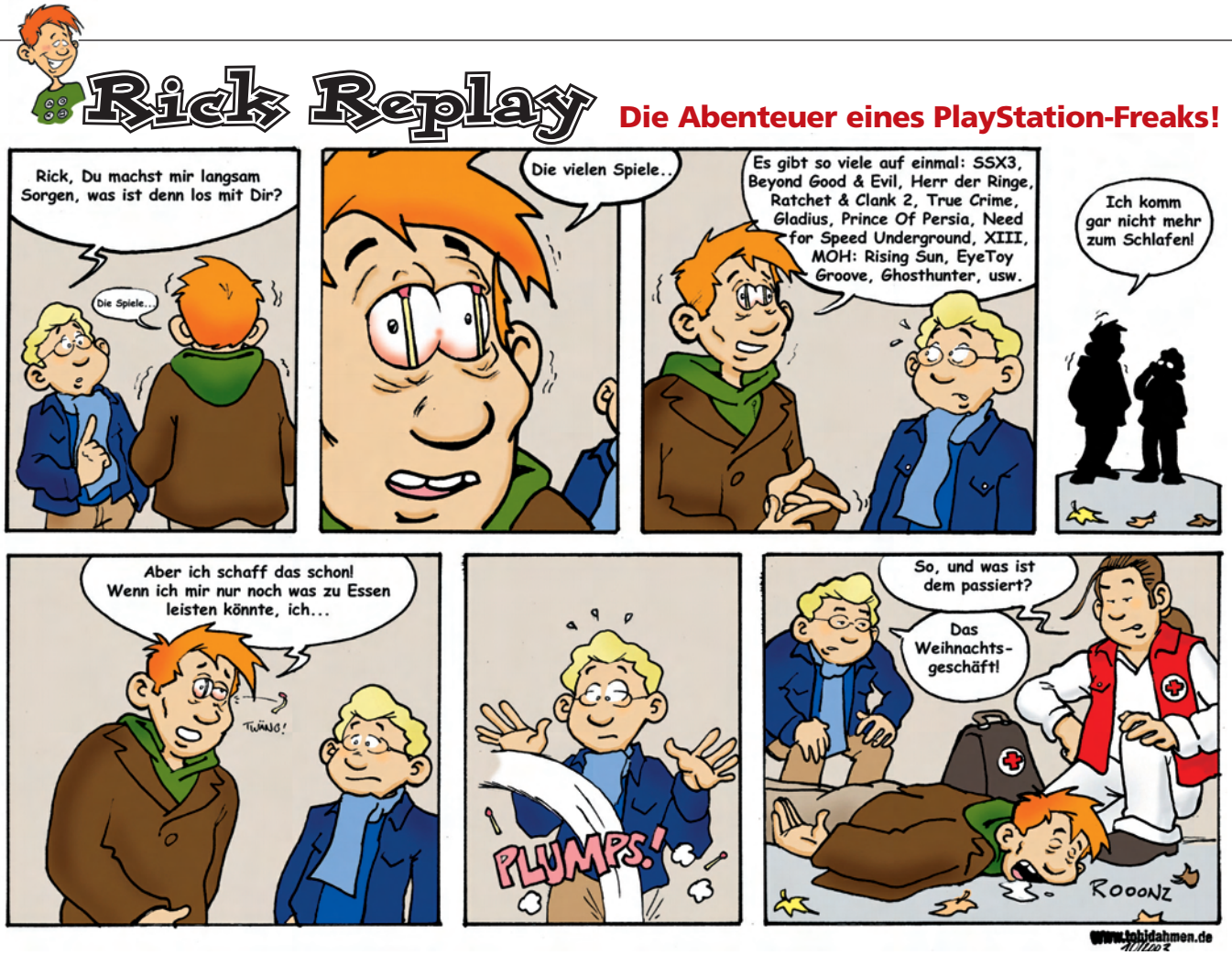
NFS 3: HOT PURSUIT ■ SYSTEM PSone ■ ENTW. Team17 ■ **HERST.** Electronic Arts ■ **ERHÄLTLICH** Fachhandel, Gebrauchtmarkt (Amazon, eBay) ■ **PREIS NEU** 20 €

Unter den acht rassigen Sportwagen ist auch ein schicker Lamborghini Countach.

Gebt Gummi, denn die Polizei riskiert einiges, um eure Höllenfahrt zu stoppen!

Geschnappt: Könnt ihr nicht schnell genug entwischen, bekommt ihr ein saftiges Ticket.

Grafisch zählte das erste "Hot Pursuit" damals zu den besten PSone-Titeln.



Technisch Spitzenklasse! GAMEPRO

Ein Muss: Noch umfangreicher, witziger und fantasievoller als der preisgekrönte Vorgänger!
Bravo Screen Fun 12/03

Rundum begeisterndes Action-Jump&Run-Spektakel!
GAMEPRO, Wertung: 90 %

Bei so viel Witz, Fantasie und Klasse scheint es fast schon selbstverständlich, dass auch die Zwischensequenzen stets für herzhafte Lacher gut sind. Bravo Screen Fun 12/03

Jetzt im Handel
www.ratchetandclank2.com

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Ratchet and Clank 2 © 2003 Sony Computer Entertainment America. Inc. Ratchet and Clank is a trademark of Sony Computer Entertainment America. Inc. Created and developed by Insomniac Games, Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

MAX PAYNE™ 2

THE FALL OF MAX PAYNE

A FILM NOIR LOVE STORY

"KEIN ANDERES SPIEL SETZT ACTION GEKONNTER IN SZENE. PFLICHTKAUF!"

PC ACTION

WWW.MAXPAYNE2.DE

LÖSUNGSBUCH IM HANDEL ERHÄLTLICH

PC CD

XBOX

PlayStation®2

REMEDY

© 2003 Rockstar Games, Inc. Max Payne and the Max Payne logo, Rockstar Games and the R logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Remedy and the Remedy logo are trademarks of Remedy Entertainment, Ltd. "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. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.