



REKORD: 17 PS2-HITS JETZT SELBST TESTEN!
Die ultimative Kaufberatung für PS2-Besitzer

€ 8,80

Sonderheft
Sept. - Nov. 2004

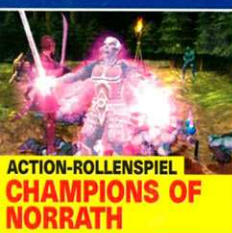
Österreich
Belgien
Luxemburg
Schweiz

€ 8,80
€ 8,80
€ 8,80
sFr 16,80

PlayStation 2

PlayStation 2

DVD REKORD!
17 SPIELBARE PS2-DEMOS



ACTION-ROLLENSPIEL
CHAMPIONS OF NORRATH



TRENDSPORT
DOWNHILL DOMINATION



ACTION-RENNSPIEL
THE SIMPSONS: HIT & RUN



JUMP'N'RUN
MAXIMO VS. ARMY OF ZIN



ACTION
TRANSFORMERS



ACTION
SERIOUS SAM



HORROR-ADVENTURE
FORBIDDEN SIREN



ACTION-RENNSPIEL
CRASH NITRO KART



SHOOT'EM-UP
R-TYPE: FINAL



RENNSPIEL
FORMEL EINS 2004

AUSSERDEM SPIELBAR:
KILL SWITCH, SONIC HEROES, NIGHTSHADE, ALIAS, FIREFIGHTER, I-NINJA, NHL HITZ PRO

SONDERHEFT
HERBST 2004



768 SPIELE GETESTET!

Im großen Testlexikon: alle Genres, alle Top-Hits!

CONTROLLER, LENKRÄDER & CO.

Das beste Zubehör für maximalen Spielspaß!

35 SEITEN TIPPS!

DRIVER 3, ONIMUSHA 3, TRUE CRIME, HITMAN 3, SPIDER-MAN 2 U.V.A.

DIE HITS AUS JEDEM GENRE: SPLINTER CELL 2, HITMAN 3, GT 4 PROLOGUE, ATHENS 2004, SINGSTAR U.V.A.



02

GyPress

ROCKSTAR GAMES
PRÄSENTIERT

grand theft auto San Andreas

EINE ROCKSTAR NORTH
PRODUKTION

AB 22.10.2004
FÜR PLAYSTATION®2!



WWW.SANANDREAS.DE



PlayStation®2



© 2004 Rockstar Games, Inc. Grand Theft Auto: San Andreas, the Grand Theft Auto logo, Rockstar Games and the R logo are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Rockstar Games and Rockstar North are subsidiaries of Take-Two Interactive Software, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved. The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent any actual person, business or organization. Any similarity between any character, dialogue, event or plot element of this game and any actual person, business or organization is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage this kind of behaviour.



SPIELBAR: Champions of Norrath

Fantastisch! Als Barbar oder Klerikerin metzelt und zaubert ihr euch durch riesige Monsterhorden.



NUR HIER: DEMOS ZUM SPIELEN!

Nur OPM2 liefert die aktuellsten PS2-Spiele für euch zum Testen. Bei anderen Heften schaut ihr nur zu, hier spielt ihr selbst!



Die spielbare Demo-DVD

DVD-Inhalt

17 spielbare Demos

Alias

Champions of Norrath

Crash Nitro Kart

Downhill Domination

Firefighter F.D.18

Forbidden Siren

Formel Eins 2004

I-Ninja

kill.switch

Maximo vs. Army of Zin

Spielbar 2

NHL Hitz Pro

Nightshade

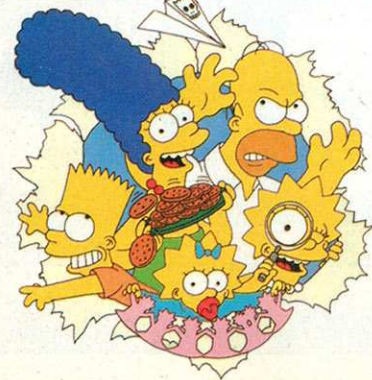
R-Type: Final

Serious Sam: Next Encounter

Sonic Heroes

The Simpsons: Hit & Run

Transformers



Formel Eins 2004

Auf Schumis Spuren! Im Ferrari oder einem von neun weiteren F1-Flitzern düst ihr über unsere Demo-Piste.



The Simpsons: Hit & Run

GTA in Springfield! Erledigt als sympathischer Homer Simpson zwei witzige Aufträge.



Maximo vs. Army of Zin

Taucht ein in den zweiten Teil von Capcoms ritterlichem Jump'n'Run. Ultralange Demo!



Transformers

Die Transformers sind zurück! Ballert euch als kultiger Verwandlungskünstler durch die Tiefen des Amazonas.



Serious Sam: Next Encounter

Action nonstop! Der Ego-Shooter der etwas anderen Art schickt euch durchs Alte Rom.



Forbidden Siren

Nix für schwache Nerven! Gruselt euch drei schaurige Levels lang in unserer Demo zu Sonys Horror-Adventure.

Hier sollte eigentlich die OPM2-DVD Sonderheft '04 kleben. Falls die DVD fehlt, wende dich bitte an folgende Telefonnummer: 09 31/40 69 10

Jeden Monat aktuelle Demos spielen!
OPM2-Mini-ABO
Jetzt einsteigen: Infos auf Seite 81



HANDYSTOFF!!

NEU REAL SOUNDS

SUPERCOOLE SOUNDS UND WITZIGE GERÄUSCHE, DIE DU ALS KLINGELTON ODER SMS-SIGNAL NUTZEN KANNST.

- 36052 KÖTZELN TOTAL
- 36056 HEFTIG ABKOTZEN
- 36054 SEX, SEX, SEX
- 36055 SÜSSES ASIATISCHES GIRL
- 36057 WILDER HÖHEPUNKT
- 36058 WILDE NONNE
- 36027 SCHNARCHEN
- 36028 EINE TOILETTENSPIÜLUNG

FÜR ALLE GEEIGNETEN HANDYS, SIEHE DEINE BEDIENUNGSANLEITUNG

- 36059 LESBEN FREIZÜGIG
- 36060 SCHULHOFGEFLÜSTER
- 36061 VERDORBENE LUDER
- 36062 DERBE ALTE BEIM SEX
- 36063 BLUTJUNGE VERFÜHRERIN
- 36064 FLOTTER 3ER
- 36065 STRENGE ERZIEHERIN
- 36066 GEILE KLASSENLEHRERIN
- 36067 SUPER HÖHEPUNKT
- 36068 ZARTES VORSPIEL
- 36020 GEILE GESPIELINNEN
- 36001 KLOSPÜLUNG
- 36002 EIN LACHSACK
- 36021 SPASS MIT 2 FRAUEN
- 36004 FRAU STÖHNT
- 36005 WIEHERN
- 36006 EINE GEISTERLACHE
- 36007 SCHREI EINES ESELS
- 36008 KIRCHENGLOCKEN
- 36009 SIRENE M. EXPLOSION
- 36010 GELÄCHTER
- 36012 USA HYMNE
- 36014 FOLTER SCHREIE
- 36016 KRANKES LACHEN
- 36017 LUSTIGES LACHEN
- 36019 VERRÜCKTES LACHEN
- 36022 EIN ALTER WECKER
- 36023 TÜRLINGEL
- 36024 EINE KIRCHTURMGLOCKE
- 36026 KUCKUCKSUHR

SOUNDS DES MONATS

TOP RINGTONES

'Space-Taxi'

aus dem (T)Raumschiff

mit Bully, Schrotti & Crew

von STEFAN RAAB

Best.Nr: 82534

Power Ringtones

CHART-BREAKER

- 82489 DR ALTE HOLZMICH
- 82461 DRAGOSTEA DIN TEI
- 82539 AUS & VORBEI
- 82538 HOW COME
- 82537 BURN
- 82536 CHOCOLATE (CHOCO CHOCO)
- 82535 VEO VEO
- 82534 SPACE TAXI
- 82533 THIS IS THE WORLD WE LIVE IN
- 82521 THIS LOVE
- 82522 TROY
- 82523 FORCA
- 82524 LET'S GET IT STARTED
- 82525 LA PROMESSE
- 82526 SHORTY DOOWOP
- 82527 WE ARE
- 82528 CHOCOLATE
- 82529 BREAKING THE HABIT
- 82496 SAVE YOUR KISSES FOR ME
- 82495 F U RIGHT BACK
- 82494 BREAKING THE HABIT
- 82493 UNNATURAL BLOND
- 82492 MEIN BLOCK
- 82491 CONSEQUENCE OF LOVE
- 82490 SUNSHINE AFTER RAIN
- 82488 MARTINEE
- 82466 F**K IT
- 82465 ICH, ROQUE
- 82464 BRENNENDE LIEBE
- 82463 UNSER HAUS
- 82455 SUGA SUGA
- 82454 MY BAND
- 82453 IF I AIN'T GOT YOU
- 82452 I'M STILL IN LOVE WITH YOU
- 82451 YEAH
- 82438 LEFT OUTSIDE ALONE
- 82437 HEY MAMA
- 82436 STRONG
- 82435 CAN'T WAIT UNTIL TONIGHT
- 82434 GET IT TOGETHER
- 82433 RED BLOODED WOMAN
- 82432 BEHIND THE SUN
- 82431 DER LETZTE STERN
- 82430 LIEBE IST ALLES
- 82429 TOXIC
- 82428 HUNGRIGES HERZ
- 82427 SIEHST DU DAS GENAUSSO
- 82426 TOUGH ENOUGH

MOVIE UND KULT

- 81764 DAS A-TEAM
- 81174 DAS BOOT
- 81865 RAUMSCHIFF ENTERPRISE
- 81814 MISS MARPLE
- 81182 DIE MAUS
- 81164 MISS, IMPOSSIBLE
- 81809 DER PATE
- 82344 SEX AND THE CITY
- 81819 MANA MANA
- 81653 BACARDI FEELING
- 81041 DEUTSCHE HYMNE
- 82460 SUMMER IN THE CITY
- 82459 HIGHWAY TO HELL
- 82458 LAMBADA
- 82457 IT'S RAINING MEN
- 82531 FOOTBALL'S COMING HOME
- 81173 HEIDI
- 81166 BIENE MAJA
- 81155 WE ARE THE CHAMPIONS
- 81862 FLIPPER (TITELMELDIE)
- 82060 USA HYMNE
- 81032 ANTON AUS TIROL
- 82520 10 KLEINE NEGERLEIN
- 82519 ALF
- 82518 BIENE MAJA
- 82516 BUGS BUNNY SHOW
- 82515 COME ON EILEEN
- 82514 DIE TAGESSCHAU
- 82513 HEIDI
- 82512 MENDOCINO
- 82511 RELAX
- 82510 ROCKY
- 82509 YINCA
- 82508 BEZAUBERENDE JEANNIE
- 82507 BOB DER BAUMEISTER
- 82506 CARMEN
- 82505 DIE MOLDAU
- 82504 DIE ZWEI
- 82503 DIE VIER JAHRESZEITEN
- 82502 GRIECHISCHER WEIN
- 82501 HOCHZEITSMARSCH
- 82500 KAISERWALZER
- 82499 KLEINE NACHTMUSIK
- 82498 LEUCHTTURM
- 82497 VERDAMMT ICH LIEB DICH
- 82473 GHOSTBUSTERS
- 82472 NEW YORK
- 82471 IT'S RAINING MEN
- 82470 HURRA DER PUMUCKEL IST DA
- 82469 HELLS BELLS
- 82468 GOOD SAVE THE QUEEN
- 82444 SEX AND THE CITY
- 82343 LIKE ICE IN THE SUNSHINE
- 82342 DER DRITTE MANN
- 82341 DALLAS
- 82340 SEXBOMB
- 82339 PHANTOM DER OPER

MONOPHON: FÜR ALLE GÄNGIGEN NOKIA, SIEMENS
POLYPHON: FÜR ALLE POLY-RINGTONES NOKIA, SIEMENS
BITTE IM HANDY WAP-PUSH AKTIVIEREN

UND SO WIRD BESTELLT:

Sende "PSE"+Bestellnr.

an die **86688***

z.B. PSE 42149 für den Tiger



www.handyfutter.de

Oder ab jetzt gleich 70 % SPAREN ??? Sende "START PSE" + Bestellnummer an

87555 **

und spare jeden Tag mit unserem genialen regelmäßigen Abonnement



oder telefonisch **0190 861163*****
wähle einfach ☎: 0900560531 ☎: 0900902308
€ 3,83/Min € 3,83/Min

WAP Sende eine SMS mit "WAP" an die 86688*

12 (18) ct. VD2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct), ** Sende STOP PSE + urspr. Abname zum Beenden.
max 1,99/SMS, max 2 SMS/Tag, Andere ABO Order als angeboten erhalten unser Witze Paket.
* max 2,98/SMS für Lös-Logo oder 2SMS sonst (5,98). *** max, 1,86/min

GIGA-GEILE COLORED PIX

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY

BITTE IM HANDY WAP-PUSH AKTIVIEREN









Display-Cleaner 41016

T-MOBILE D

vorher nachher

FÜR NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650/7650

SEXY-BILDER-SHOW

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

SCHICKE EINE SMS MIT DEM TEXT "SEX" AN DIE 86688*

SCHICKE EINE SMS MIT DEM TEXT "KARMA" AN DIE 86688*

Display Movies

Mega-Geill farbige Animated Movies auf Deinem Display!

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY

PERSONAL COLOR-PIX

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY

Produktbeispiel

HEIKE

42418

Scheiß ...

42489

für <NAME>

42513

MEIN STERN

42509

In Love With

42500

NERVT ALLE

42495

TITTENMONSTER

42496

Schicke eine SMS mit: PSE Bestellnummer und einem kurzen Namen an: 86688*
z.B.: PSE 42418 Heike
(Bestellung Pix Nr 42418 mit Namen "Heike")
So schickst Du ein Pix an deine Freunde: Hinter die Bestellung einfach die Zielrufnummer eintippen



on !

OPM2-Rekord: 17 spielbare PS2-Highlights – so prall gefüllt war die Demo-DVD noch nie!

Wie komme ich mit der Steuerung von "Transformers" klar? Welches PS2-Rennspiel ist besser: "GT 4 Prologue" oder "Burn-out 2"? Ist der original Sony-Controller oder der von Mad Cats das griffigere Beat'em-Up-Pad? Diese oder ähnliche Fragen habt ihr euch bestimmt auch schon mal gestellt. Keine Diskussion: Niemand sollte sein Geld für minderwertige Hardware oder schlechte Spiele verplempern müssen. Deshalb liefert euch unser in allen PS2-Höhen und -Tiefen erfahrendes OPM2-Team mit diesem Sonderheft die ultimative Kaufberatung. Getreu dem Motto "Masse und Klasse" wird das Ganze fast schon zu einem Fall fürs Guinness Buch der Rekorde:

Rekord Nummer eins: 17 spielbare PS2-Demos – das gab's noch nie! Auf unserer rappendvollen Demo-DVD findet ihr die besten Spiele der letzten Monate, darunter PS2-Hits wie "Champions of Norrath", "Formel Eins 2004" und viele weitere.

Rekord Nummer zwei: 768 Spiele getestet – die umfangreichste PlayStation2-Testübersicht aller Zeiten, exklusiv nur in diesem Sonderheft! In unserem Testlexikon findet ihr alle jemals von uns getesteten PS2-Spiele.

Rekord Nummer drei: 18 x PS2-Zubehör im Megatest – auf sechs prall gefüllten Seiten. Die OPM2-Peripherie-Profis haben Dutzende von Zubehöartikeln getestet, damit ihr wisst, welche ihr Geld wirklich wert sind. Reinschauen, aussuchen, loszocken!

Viel Spaß mit diesem Sonderheft und der fetten Demo-DVD wünscht



M. Häberlein

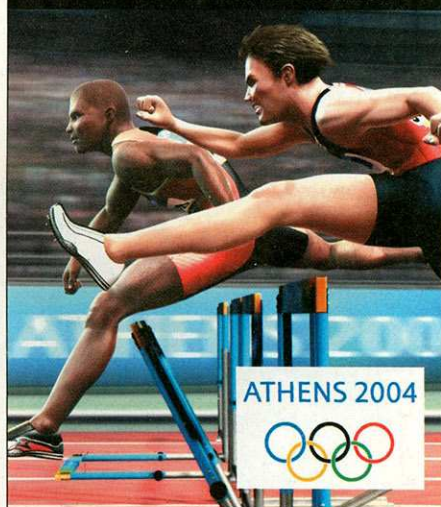
Markus Häberlein
Chefredakteur Sonderheft



Spider-Man 2: So gut wie der Film oder lediglich ein billiger Abklatsch? Alle Details im Test.



Onimusha 3: Lest alles über das spektakuläre Samurai-Abenteuer der Resident-Evil-Erfinder.



Athens 2004: Mit Sonys Spiel zur Olympiade macht ihr euer Wohnzimmer zur Sportarena.



GT4 Prologue: Die Vorabversion des Edel-Racers verspricht exzellenten Rennspielspaß.

RUBRIKEN

Ausblick, Impressum	146
Demo-Disc	3, 8
DVD-Amaray-Cover	20
Inhalt	6
Power On – Editorial	5
OPM2-Shop: Nachbestellung	108

82 SPECIAL

Das beste PS2-Zubehör	140
Die Topspiele im Überblick	82
Testübersicht	84

INDEX

Akte X: Resist or Serve	106	NHL Hitz Pro	19
Alias	18	Nightshade	17
Athens 2004	64	Obscure	48
BDFL Manager 2004	69	Onimusha 3: Demon Siege	40, 130
Castlevania	34	Onimusha Blade Warriors	78
Champions of Norrath	8	Pitfall: Die verlorene Expedition	106
Combat Elite: WWII Paratroopers	29	Rainbow Six 3	103
Crash Nitro Kart	15	Red Dead Revolver	36
Der Herr der Ringe:		Richard Burns Rally	62
Die Rückkehr des Königs	113	R-Type: Final	16, 104
Disgaea: Hour of Darkness	81	Serious Sam: Next Encounter	14
Downhill Domination	15	Shrek 2	102
Driver 3	109, 116	Singstar	72
Fight Night 2004	68, 105	Smash Court Tennis	
Firefighter F.D.18	18	Pro Tournament	70
Forbidden Siren	14	Sonic Heroes	17
Formel Eins 2004	10, 60	Sphinx und die verfluchte Mumie	76
Ghost Recon: Jungle Storm	33	Spider-Man 2	52, 106, 122
Goblin Commander:		Splinter Cell: Pandora Tomorrow	44
Unleash The Horde	80, 102	Spy Hunter 2	106
Gran Turismo 4 Prologue	56	Star Trek: Shattered Universe	105
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	50	The Simpsons: Hit & Run	11
Hitman 3: Contracts	26, 106	The Suffering	105
I-Ninja	19	This is Football 2004	66
kill.switch	16	Transformers	13, 38, 104
Max Payne 2	104	True Crime: Streets of LA	111, 138
Maximo vs. Army of Zin	12	Urban Freestyle Soccer	104
Medal of Honor: Rising Sun	113	Van Helsing	30

INHALT Sonderheft

Onimusha 3: Demon Siege

40



TEST: Zwei Helden, ein Schicksal. Helft Samanosuke und Jacques, den Sturm der Dämonen aufzuhalten. Großer Test auf vier Seiten!

TEST: Fünf Strecken, 46 Fahrprüfungen, 63 Autos: Schon die Schnupper-Version des kommenden Rennspiel-Hits GT4 bietet satten Umfang!

56



Gran Turismo 4 Prologue

72



TEST: Ölt die Stimmbänder, schnappt euch das Mikro und grölt los: Singstar ist der Partyknüller schlechthin!

singstar™



DAS MEISTGEKAUFTE PS2-MAGAZIN.

64 

Athens 2004

TEST: Passend zu Olympia beschert uns Sony ein virtuelles Wettkampfspektakel, ideal für spannende Mehrspieler-Sitzungen!



140 

PS2-Zubehör

SPECIAL: Egal ob Controller, Lenkräder oder Soundsysteme, wir sagen euch, welches Zubehör Sinn macht.



116 



TIPPS & TRICKS: Ihr seid bei euren Ermittlungen in der Sackgasse gelandet? Wir haben für euch den entscheidenden Hinweis!

Driver 3

22 TEST

Testeinleitung	22
Action	25
Castlevania	34
Combat Elite: WWII Paratroopers	29
Ghost Recon: Jungle Storm	33
Hitman 3: Contracts	26
Red Dead Revolver	36
Transformers	38
Van Helsing	30

Action-Adventure	39
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	50
Obscure	48
Onimusha 3: Demon Siege	40
Spider-Man 2	52
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	44

Rennspiele	55
Formel Eins 2004	60
Gran Turismo 4 Prologue	56
Richard Burns Rally	62

Sportspiele	63
Athens 2004	64
BDFL Manager 2004	69
Fight Night 2004	68
Smash Court Tennis	
Pro Tournament	70
This is Football 2004	66

Weitere Genres	71
Disgaea: Hour of Darkness	81
Goblin Commander	80
Onimusha Blade Warriors	78
Singstar	72
Sphinx und die verfluchte Mumie	76

102 TIPPS

Inhalt	102
Aktuelle Tipps	102
Driver 3 – Komplettlösung	116
Onimusha 3: Demon Siege – Komplettlösung	130
Spider-Man 2 – Komplettlösung	122
True Crime: Streets of LA	138
Cheatkarten	
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	113
Driver 3	109
Medal of Honor: Rising Sun	113
True Crime: Streets of LA	111

PS2 Demo-DVD Sonderheft

Spielen statt zuschauen! Auf den folgenden Seiten gibt's die Beschreibungen zu allen Demos dieser Sonderheft-Ausgabe für den ultimativen Spielspaß!

Der Inhalt

Spielbar 1

Alias	18
Champions of Norrath	8
Crash Nitro Kart	15
Downhill Domination	15
Firefighter F.D.18	18
Forbidden Siren	14
Formel Eins 2004	10
I-Ninja	19
kill.switch	16
Maximo vs. Army of Zin	12

Spielbar 2

NHL Hitz Pro	19
Nightshade	17
R-Type: Final	16
Serious Sam: Next Encounter ...	14
Sonic Heroes	17
The Simpsons: Hit & Run	11
Transformers	13

**METZELT EUCH
DURCH DIE EVERQUEST-
WELT DIESES ACTION-RPGs.**



⚠ Seid ihr schnell genug, erreicht ihr sogar den zweiten Abschnitt und trifft auf die Käfer! Der Barbar muss im Nahkampf schon gut aufpassen, dass er nicht Feuer fängt!

Die Steuerung

Steuerkreuz oben/unten:



So wählt ihr die Kategorie:

- ↻ Spielbare Demos
- ↻ Videos
- ↻ Extras

Steuerkreuz links/rechts:



So markiert ihr euren gewünschten Titel.

Start+Select:



Drückt beide Tasten gleichzeitig und ihr kommt bequem zurück in das Hauptmenü der Demo-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 OPM2-Demo-DVD zu.

Champions of Norrath



Bevor ihr in das fantastische Hack'n'Slay-Abenteuer im Everquest-Universum abtauchen könnt, müsst ihr bestimmen, ob ihr alleine oder zu zweit auf Monsterjagd gehen möchtet. Im Team mit einem Kumpel macht die Schnetzelei noch mehr Spaß! Im Optionsmenü lässt sich unter der Option "Blood" auch ein netter Blut-Effekt hinzuschalten. Wem's gefällt... Der Schwierigkeitsgrad ist allerdings fest einsteigerfreundlich eingestellt. Mit **Start** überspringt man übrigens die Zwischensequenzen – wir halten sie allerdings für sehr sehenswert.

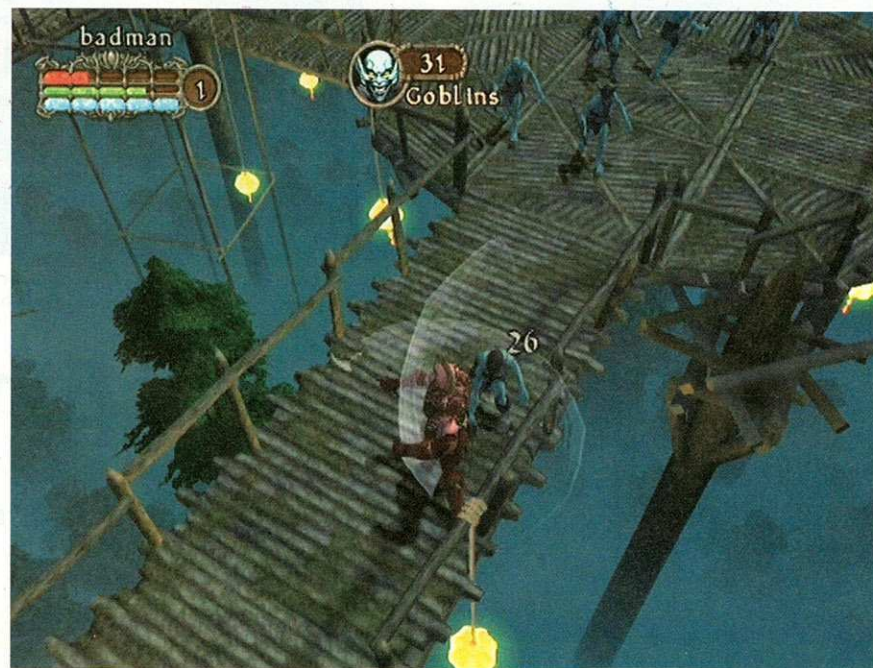
Bevor die Metzerei losgeht, könnt ihr euch in der OPM2-Demo für eine von zwei Charakterklassen entscheiden. Zur Wahl stehen der Barbar und die Erdklerikerin. Mit den drei Schieberegler legt ihr deren Äußeres und die vier Eigenschaftswerte fest und vergebt einen Namen. Nach der anschließenden Sequenz steht ihr mitten in der Baumstadt von Faydark.



Die Zwischensequenzen geben euch einen kleinen Einblick in die Story.

Krisensitzung: Oh nein, Orks und Goblins haben sich verbündet – gegen euch!

Level up: Während des Spiels könnt ihr euren Helden von Zeit zu Zeit aufpowern.



Feindlicher Ansturm: In der Baumstadt von Faydark greifen euch über vierzig Goblins an. Mit gezielten Hieben und guten Blockmanövern überlebt euer Held die Attacke jedoch ganz gut.

Kämpft euch ganz alleine oder zusammen mit einem Freund durch gewaltige Horden fieser Goblins. Erlebt hier die ultimative Fantasy-Schlacht!

Mit der **○**-Taste beginnt ihr Gespräche mit herumstehenden Personen. Haltet euch aber nicht zu lange mit Plaudereien auf, denn im Norden lauern bereits zahlreiche Orks auf euch!

Nicht weniger als 45 der unsympathischen und äußerst aggressiven Grünlinge gilt es auszuschalten. Mit der **×**-Taste schwingt ihr eure Waffe. Um eine gegnerische Attacke abzuwehren, solltet ihr **R1** drücken. Wer seine Kämpfe noch näher erleben will, kann mit dem rechten Analog-Stick nicht nur den

Kamerawinkel verändern, sondern auch an das Geschehen heranzoomen.

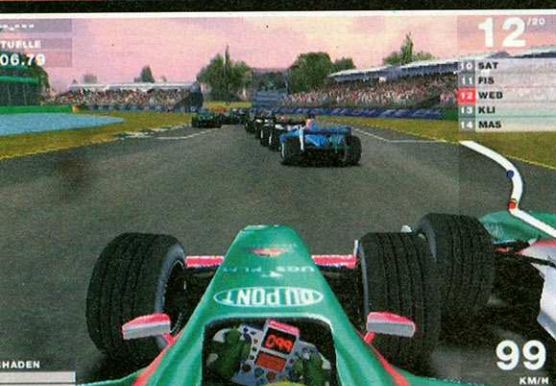
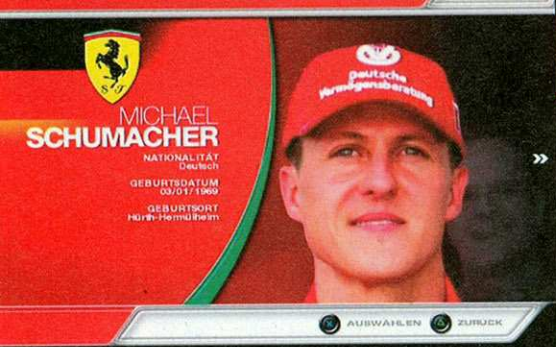
Putzt ihr alle Feinde schnell genug von der Bildfläche, könnt ihr sogar noch den zweiten Abschnitt "Leeser Faydark" erreichen, bevor das Zehn-Minuten-Zeitlimit der Demo euren Tatendrang abrupt bremst. Also Beeilung – auf dem Waldboden dieses Abschnittes warten hartnäckige Feuerkäfer auf euch!

Bessere Waffen, stärkere Rüstungen und hilfreiche Tränke findet ihr entweder in Kisten, Obstkörben (zerschlagen!) oder im

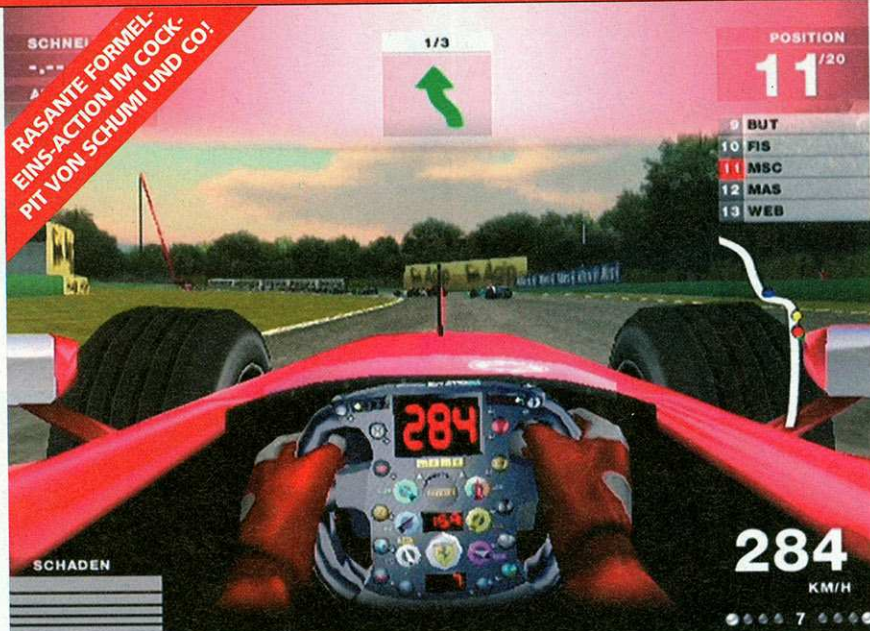
Nachlass getöteter Monster. Mit der **○**-Taste nehmt ihr die Gegenstände auf und aktiviert sie anschließend über das Charaktermenü. Dieses erreicht ihr mit der **Select**-Taste. Einen leckeren Mana-Trank könnt ihr euch mit **L2** zur Brust nehmen. Per **R2** kippt ihr euch einen Heiltrank hinter die Binde – das macht euren müden Krieger wieder munter. Besonders mächtige Waffen und Rüstungen erkennt ihr an den blauen Punkten. Je mehr davon ein Utensil besitzt, desto magischer ist es.

OPM2 Spielbare Demo	
CHAMPIONS OF NORRATH	
GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Ubisoft
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	89% in OPM2 05/2004
DEMO-TYP	zeitbasiert (10 Min.)
Egal ob alleine oder zu zweit – diese Demo macht klar, warum "Champions of Norrath" ein absoluter Hit ist.	

DualShock2	
L1 Fernkampf aus-/einschalten	L2 Mana-Trank einnehmen
R2 Heiltrank einnehmen	R1 Schlag abwehren
Kamera bewegen	Ⓢ Zauberspruch 2
Zaubersprüche auswählen	Ⓢ Zauberspruch 1
Figur bewegen	ⓧ Waffen-Angriff
Charakter-Menü	Ⓢ Aufnehmen/öffnen
Pause	



Go: Genau wie bei einem echten Rennen ist ein guter Start Gold wert.



Schumis Arbeitsplatz: Die zehn Fahrzeuge unterscheiden sich auch im Innenraum und sind mit Original-Teilen bestückt. Beispiel: Momo-Lenkrad im Ferrari.

Formel Eins 2004

Auf Schumis Spuren. Wer wollte nicht schon immer mal mit 300 Sachen über den Asphalt preschen?

Rein in den Overall, Helm auf, anschnallen! Gebt euch mit der PS2 einem echten Geschwindigkeitsrausch hin. Dazu findet ihr euch mitten in der Formel-1-Saison 2004 wieder. Mit unserer zeitlich unbegrenzten Demo dürft ihr das fantastische Geschwindigkeitsgefühl von Sonys neuem Formel-1-Hit selbst testen. Dank exklusiver Lizenzen sind die bekanntesten Fahrer aus aller Welt inklusive ihrer Vehikel mit von der Partie. Schumi natürlich in der Pole Position. Ferrari, McLaren, BMW und Jaguar sind nur einige der zehn Rennställe, aus denen ihr wählen könnt. Nach der Teamauswahl entscheidet ihr euch noch für einen der jeweils zwei Piloten, dann endlich geht's auf die Pisten von Melbourne, Australien, oder Imola, Italien. Ihr habt drei Runden Zeit, euch an die Spitze des Feldes zu setzen. Waghalsige Überholmanöver, schnelle

Sprints und spätes Bremsen sind hier gefragt. Mit $\times$ gebt ihr Gas. Durch Druck auf die $\square$ -Taste steigt ihr in die Eisen. Übrigens dürft ihr auch mit dem rechten Analog-Stick beschleunigen oder bremsen. Das erfordert jedoch etwas Übung. Mit $\triangle$ könnt ihr durch verschiedene Ansichten schalten. Achtet stets auf die Anzeige am linken unteren Bildrand. Dort erkennt ihr, in welchem Maße ihr euer Fahrzeug bereits demoliert habt.

Bevor ihr auf Grund eines Schadens ausfällt, solltet ihr einen Abstecker in die Boxengasse machen. Keine Sorge, dort sind ebenfalls Profis am Werk und ihr werdet dadurch nicht viel Zeit verlieren. Habt ihr das Zeug, den umkämpften Thron der Königsklasse einzunehmen? Macht euch mit dem Fahrzeughandling vertraut und studiert die Kurvenführung beider Strecken – dann sind wir sicher, dass ihr es schaffen könnt und am Ende ganz oben auf dem Treppchen stehen werdet. Hier macht Übung den Meister.

OPM2 Spielbare Demo

FORMEL EINS 2004

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Sony
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	78% OPM2 09/2004
DEMO-TYP	3 Runden, 2 Strecken

Rasantes Drei-Runden-Rennen mit Starbesetzung! Fahrer, Teams und Regeln sind auf dem neuesten Stand.



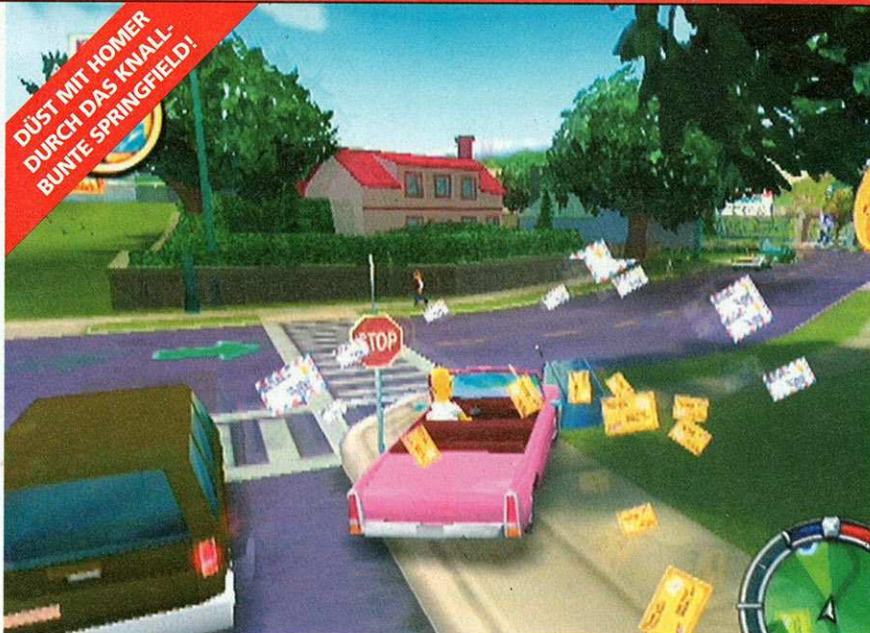


☛ Sprecht Apu hinter der Theke an und er rückt sofort die Süßigkeiten raus.

Für alle "Simpsons"-Fans und "GTA"-Begeisterten haben wir diesen Monat eine ganz besondere Demo: Die Programmierer von Radical Entertainment bringen diese beiden Komponenten erstklassig unter einen Hut. In "The Simpsons: Hit & Run" dürft ihr als Homer, Marge, Bart oder Lisa mit diversen Vehikeln durch die virtuellen Straßen von Springfield düsen.

Ganz wie beim Action-Primus "GTA" erteilen euch diverse Personen unterschiedliche Aufgaben. In unserer Demo startet ihr als Familienoberhaupt Homer. Bevor ihr mit Marge sprecht, solltet ihr zunächst einmal das superdetaillierte Haus betreten. Auf dem Rückweg öffnet ihr die Tür mit der

DÜST MIT HOMER DURCH DAS KNALL-BUNTE SPRINGFIELD!



☛ Fahrt ihr mit eurem Wagen Verkehrsschilder und Briefkästen kaputt, bekommt ihr Bonusmünzen, für die ihr euch bei eurem Kneipenfreund Moe neue Fahrzeuge kaufen könnt.

The Simpsons: Hit & Run

In GTA-Manier durch Springfield düsen? Gibt's nicht? Oh doch! In unserer spielbaren OPM2-Demo.

Taste und sprecht damit auch Marge an. Sie bittet euch, einige Süßigkeiten in Apus Supermarkt zu kaufen. Nach dem Dialog sprintet ihr zu eurem Wagen und steigt mit der -Taste ein. Beschleunigt wird mit der -Taste, ihr lenkt das Fahrzeug mit dem linken Analog-Stick.

Die Orientierung ist denkbar einfach: Entweder ihr werft einen Blick auf den Kartenausschnitt oder ihr folgt den grünen Pfeilen auf der Straße. Am Supermarkt angekommen, betretet ihr das Gebäude und sprecht mit Apu. Sogleich erscheinen die Süßigkeiten und ihr müsst diese nur noch einsammeln und nach Hause bringen.

Doch Marge hat noch mehr auf Lager und schickt euch

gleich noch einmal los. Lisa hat wichtige Unterlagen für ihr Wissenschafts-Projekt vergessen und ihr sollt ihr diese in die Schule bringen. Doch ihr müsst vor Rektor Skinner dort sein. Gebt mit eurem Wagen also ordentlich Gas...



OPM2 Spielbare Demo

THE SIMPSONS: HIT AND RUN

GENRE	Action
HERSTELLER	Vivendi Universal
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	78% in OPM2 12/2003
DEMO-TYP	Zeitbasiert (5 Min.)

Zwei Missionen komplett spielbar!
Kein Videospiel zuvor hat die Fans der gelben Familie mehr begeistert.





ZWEI KOMPLETTE
LEVELS DES NEUEN
HORROR-JUMP'N'RUNS!



❗ No Sanctuary: Der Showdown unserer Demo spielt sich in dieser Kirche ab. Habt ihr zuvor schon eingekauft, werdet ihr mit den erstandenen Kombos die Gegner einfacher schlagen.

Maximo vs. Army of Zin

Springt in eure Boxershorts und feiert mit uns das Comeback des berühmtesten Videospiel-Ritters!

In unserer Zwei-Level-Demo zu "Maximo vs. Army of Zin" dürft ihr "The First Strike" und "No Sanctuary" anspielen. Zu Beginn solltet ihr euch umdrehen und die Grasbüschel abmähen. Dafür bekommt ihr wertvolle Goldmünzen, die übrigens oft in Pflänzchen, Baumstümpfen oder Fässern verborgen sind. Erkundet also stets die Umgebungen ganz genau. Nach dem Tor findet ihr auf der linken Seite ein Fass, rechts ist eine Schatztruhe versteckt. Lauft ihr weiter den Pfad entlang, trifft ihr die ersten feindlichen Roboter, die einen unschuldigen Bürger vor euren Augen niedermetzeln. Haltet sie zunächst mit eurem Schild per **○**-Taste auf Distanz und zwingt sie dann durch schnelles Drücken der **□**-Taste in die Knie. Habt ihr das nächste Biest erledigt, bevor es die erschreckte Maid erwischt, werdet ihr mit ein paar Münzen belohnt.

Schlagt euch durch bis zu dem Tor, das ihr mit Hilfe eines Schlüssels öffnet, der in der rechten Schatztruhe versteckt ist. Macht euch nun auf eure erste Massenkeilerei gefasst. Habt ihr die Horde besiegt, bekommt ihr es mit einem besonders großen Roboter mit riesigen Fäusten zu tun.

Nach dem Kampf gelangt ihr zum ersten Checkpoint. Bevor ihr nun die Kohle beim Händler auf den Kopf haut, solltet ihr euren Geldbeutel auffüllen. Geht zunächst rechts am Verkäufer vorbei und schlagt das Monster. Nun begeben sich auf die andere Seite, wo ihr hinter das Haus gelangt. Zerschlagt das tollwütige Karnickel und den Baumstumpf, bevor ihr in der Mitte des Gärtchens hochspringt. Hokus Pokus, es erscheinen drei Schatztruhen. Räumt sie leer und geht shoppen!

Übrigens: Wird es euch zu bunt und ihr werdet von zu vielen Robotern angegriffen, solltet ihr euch per **R1** in Grim verwandeln!

❗ Im neuen Maximo trifft der Held auf viele angriffslustige Roboter.



OPM2 Spielbare Demo

MAXIMO VS. ARMY OF ZIN

GENRE	Jump'n'Run
HERSTELLER	Capcom
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	85% in OPM2 02/2003
DEMO-TYP	zwei Levels

Schlagt euch durch zwei spannende Levels des faszinierenden Horror-Jump'n'Runs aus dem Hause Capcom.





📍 In der Tempelruine mitten im Urwald wartet ein weiterer Mini-Con auf euch.

Kennt ihr sie noch, die wandlungsfreudigen Roboter, genannt Transformers? Durchstreift mit einem dieser Kolosse einen coolen Dschungel-Level.

Nach kurzer Vorbereitung in eurem Headquarter startet ihr in einem kleinen Kessel im Amazonasdschungel. Macht euch zunächst mit der Steuerung eures Blechkameraden vertraut. Per **[R1]** feuert ihr eure Primärwaffe ab. Wer mit der Third-Person-Perspektive nicht klarkommt, schaltet schnell mit der **[O]**-Taste in die Ego-Sicht um. Der **[Δ]**-Knopf unterscheidet unseren Helden von allen anderen Robotern – er macht ihn zum Transformer. Durch Betätigung dieser Taste verwandelt ihr euch im Bruchteil einer



📍 Feindliches Nest: Über dem ersten Mini-Con lädt ein Transportschiff Decepticlones ab. Fackelt nicht lange – mähst sie nieder, bevor es euch erwischt!

Transformers

Die Decepticlones machen sich im Amazonasdschungel breit. Das muss verhindert werden!

Sekunde in einen knallgelben Sportwagen. Wow! Das funktioniert übrigens jederzeit, auch wenn es nicht immer ratsam ist.

Zu Beginn unserer Sonderheft-Mission müsst ihr über die bräunlichen Felsstufen nach oben springen. Drückt ihr **[L1]**, springt euer schwerer Freund wie ein junges Reh. Wenn ihr ein Piepsen hört, will euch euer Anführer Optimus Prime Tipps und Aufträge durchgeben. Drückt **[Select]**, um den Anruf entgegenzunehmen. Habt ihr den höchsten Punkt des Hügels erreicht, solltet ihr kurz innehalten und die wunderschöne Aussicht genießen. Geht (oder fahrt) dann hinab ins Tal und beseitigt die Decepticlones, die gerade aus dem Transportschiff abgeworfen wurden. Hier findet ihr euren ersten Mini-Con. Ab jetzt wird's richtig Spaßig, denn nun könnt ihr mit **[R2]** Raketen abfeuern... Kaboom!



OPM2 Spielbare Demo

TRANSFORMERS

GENRE	Action
HERSTELLER	Atari
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	85% in OPM2 06/2004
DEMO-TYP	ein Level (max. 5 Min.)

Sucht im riesigen Amazonas-Level nach Mini-Cons und vernichtet jeden Decepticlone, den ihr seht.

DualShock2	
[L1] Springen, Bremsen, Rückwärts	[L2] Energion-Sichtmodus aktivieren (wenn Mini-Con vorhanden)
[R2] Raketen (wenn Mini-Con vorhanden)	[R1] Schießen
Blickrichtung	🔗 Vehikel-Modus
Steuern	🔗 Ego-Perspektive, Zoom abbrechen
Eingehende Nachrichten annehmen	🔗 Mini-Con befreien, Wargate aktivieren
Pause	

Serious Sam: Next Encounter

Bühne frei für Sam "Serious" Stone. Wenn dieser Mann loslegt, bleibt kein Stein auf dem anderen.

Ihr ballert euch durchs Alte Rom. Schon wenige Sekunden nach dem Start geht es richtig zur Sache. In "Serious Sam" trifft ihr auf die wohl größten Monsterhorden des gesamten Ego-Shooter-Genres. Bleibt möglichst immer in Bewegung und lasst die Feinde nicht zu nahe an euch herankommen. Glücklicherweise findet ihr an jeder Ecke neue Munition für eure Wummen und lebensrettende Rüstungen und Energiepillen, die ihr allesamt einsammeln solltet – ihr werdet sie brauchen.



ⓘ Dieses riesige Alien verträgt eine ganze Menge – also immer feste draufhalten.



ⓘ Hilfe! Im Rudel machen euch selbst diese schwachen Gegner schwer zu schaffen.

OPM2 Spielbare Demo

SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Global Star
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	73% in OPM2 06/2004
DEMO-TYP	zeitbasiert (6 Min.)

Action pur! Ballert euch mit dem lässigen Sam durch aberwitzige Gegnerhorden.



Forbidden Siren

Nur für Spieler mit starken Nerven: Horror-Adventure der etwas anderen Art.

In der Demo dürft ihr drei Levels anspielen. Fangt auf jeden Fall mit "Village Centre" an – dieser fungiert als Tutorial und weist euch in das Horrorabenteuer ein. Dreh- und Angelpunkt ist das Sightjacking per L2-Taste. Damit könnt ihr durch die Augen des Feindes sehen und dessen sowie eure eigene Position bestimmen. Und das ist wichtig, da in "Forbidden Siren" das Schleichen und Ausweichen im Vordergrund steht. Trödelt nicht zu lange herum, denn nach fünf Minuten Spielzeit hat sich ausgegruselt.



ⓘ Keine Chance: Ohne Waffen solltet ihr Begegnungen mit den Shibitos vermeiden.



ⓘ Dieser unauffällige Hebel ist im Tandel-Level ein wichtiges Hilfsmittel.

OPM2 Spielbare Demo

FORBIDDEN SIREN

GENRE	Horror-Adventure
HERSTELLER	Sony
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	67% in OPM2 04/2004
DEMO-TYP	3 Levels (5 Min.)

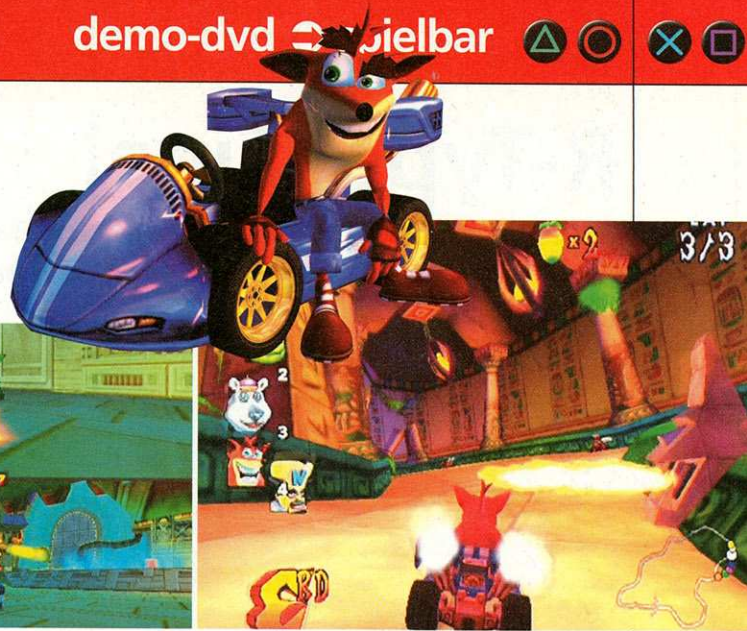
In dieser stilistisch wie spielerisch außergewöhnlichen Demo dürft ihr euch gleich drei Levels lang gruseln!



Crash Nitro Kart

Mit Drifts und coolen Extras düsen Crash und Co über abgefahrene Comic-Strecken.

In unserer umfangreichen Demo könnt ihr mit bis zu vier Spielern in rasanten Karts um den ersten Platz kämpfen. Die Steuerung ist sehr eingängig, mit der **X**-Taste gebt ihr Gas, mit **○** wird gebremst und mit **L1** oder **R1** gesprungen. Anders als in "normalen" Rennspielen entscheidet über den Ausgang eines Rennens nicht nur euer fahrerisches Können. In den auf der Strecke verteilten Holzkisten findet ihr nützliche Extras wie Turbos und Lenkraketen, mit denen ihr eure Gegner aus der Bahn werfen könnt.



In einem heißen Zweispieler-Duell rast Crash auf seinen Erzfeind Dr. Cortex zu.

Vorsicht! Führt Crash in die Flamme, kostet ihn das viele wertvolle Sekunden.

OPM2 Spielbare Demo

CRASH NITRO KART

GENRE	Action-Rennspiel
HERSTELLER	Vivendi Universal
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	74% in OPM2 13/2003
DEMO-TYP	vier Strecken

Ohne zeitliche Begrenzung könnt ihr auf vier Strecken des witzigen Action-Rennspiels richtig Gas geben!



Downhill Domination

SSX auf zwei Rädern: Ohne Schnee, aber mit halsbrecherisch steilen Berghängen!

Mit Karacho den Berg hinab – und das mit einer besonders umfangreichen Demo. Codemasters hat das komplette Trick-Training eingebaut, so dürft ihr schnell mit der Steuerung klar kommen. Eure Fähigkeiten müsst ihr dann auf einer italienischen Alpenstrecke unter Beweis stellen, die in drei Varianten vorliegt. Im Multiplayer-Modus dürft ihr sogar gegen einen Kumpel antreten. Zwei Athleten mit mehreren Bikes stehen zur Wahl, auch die Farbe eures Zweirades lässt sich ändern.



Kopf an Kopf: Unsere rasante Demo dürft ihr auch zu zweit spielen.



Fliieg! Mit einem spektakulären Trick springen wir dem Ziel entgegen.

OPM2 Spielbare Demo

DOWNHILL DOMINATION

GENRE	Trendsport
HERSTELLER	Codemasters
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	71% in OPM2 03/2004
DEMO-TYP	ein Level

Rasante Bike-Abfahrten, in der Demo mit Trainings-Modus, drei Streckenvarianten und Zweispieler-Modus!



R-Type: Final

Eines der berühmtesten Weltraum-Ballerspiele findet sich nun auch auf der OPM2-Demo-DVD!

Ihr habt die Wahl zwischen drei Raumschiffen und deren Bewaffnung. Ihr sammelt im Spiel Kapseln auf und baut so euren Gleiter immer weiter aus. Der erste Level führt euch in eine seltsame Ruinenstadt auf einen Wasserplaneten. Um trotz der Zeitbegrenzung den Endgegner vernichten zu können, solltet ihr euch beeilen. Für den Boss braucht ihr unbedingt den Mega-Beam. Durch längeres Drücken der **○**-Taste lädt sich die Beam-Leiste auf. Blinkt die Leiste weiß, erfolgt ein extra starker Schuss!



ⓘ Mit der Zeit findet ihr raus, welcher Schuss in welchem Abschnitt gut funktioniert.



ⓘ Der Zwischenboss ist hart im Nehmen. Setzt hier unbedingt das Beischiff ein!

OPM2 Spielbare Demo

R-TYPE FINAL

GENRE	Shoot'em-Up
HERSTELLER	Metro 3D
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	82% in OPM2 04/2004
DEMO-TYP	Zeitbasiert (5 Min.)

Macht euch in fünf Minuten mit dem Klassiker vertraut! Schon der erste Level bietet Action ohne Ende.



kill.switch

Kein alltäglicher Shooter: Ohne ausreichende Deckung rennt ihr blindlings ins Verderben.

Geradlinige Action erwartet euch bei "kill.switch" – das merkt man schon am Anfang der Demo. Nach ein paar Metern erwartet euch bereits der erste Gegner. Geht mit **L1** in Deckung, zielt mit dem rechten Analog-Stick – und schon ist er Geschichte.

Obwohl der Spielablauf alles andere als kompliziert ist, bringen euch an manchen Stellen informative Hilfstexte weiter. Insgesamt dürft ihr euch sechs Minuten lang in die staubige Wüstenschlacht stürzen: Mit etwas Übung kommt ihr damit ziemlich weit.



ⓘ Beim blinden Feuern aus der Deckung heraus sinkt die Zielgenauigkeit.



ⓘ Per **△**-Taste könnt ihr auch das aufmontierte Maschinengewehr benutzen.

OPM2 Spielbare Demo

KILL.SWITCH

GENRE	Action
HERSTELLER	Namco
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	73% in OPM2 03/2004
DEMO-TYP	zeitbasiert (6 Min.)

Actiongeladener Shooter, bei dem ihr die Gegner bevorzugt aus der Deckung heraus beackert.



Sonic Heroes

Zusammen sind wir stark! Sonic und seine Freunde jagen einmal mehr den bösen Dr. Robotnik.

Sofort nachdem ihr **Start** betätigt habt, geht's in Ebene 1 "Seaside Hill" los. Mit **△** bzw. **○** wechselt ihr zwischen den drei Helden hin und her. Abhängig davon, wer das Team gerade anführt, ändern sich die Möglichkeiten der Fortbewegung und der Angriffe. Sonic ist sehr schnell, Knuckles kann mit seinen Fäusten Kisten zertrümmern und Tails fliegt dank Doppelschwanz über Hindernisse hinweg. Mit jedem geschlagenen Gegner lädt sich eure Power-Leiste auf. Mit **R1** startet ihr dann eine Team-Angriffe.



☛ Damit es hoch hinaus geht, sollte Tails der Anführer der Gruppe sein.



☛ Um alle drei Ring-Reihen einzuheimsen, muss das Dreiergespann parallel laufen.

OPM2 Spielbare Demo

SONIC HEROES

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Atari
ERSCHEINT	Erhältlich
TEST	69% in OPM2 02/2004
DEMO-TYP	ein Level

Pfeilschnell und kunterbunt: Diese Sonic-Demo präsentiert nur die Schokoladenseiten des blauen Igels.



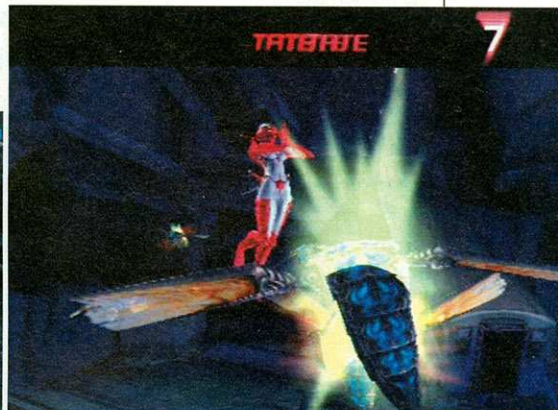
Nightshade

Neo-Tokio versinkt im Chaos unter der dämonischen Akujiki-Klinge. Könnt ihr die Stadt retten?

Die zeitlich unbegrenzte Demo führt euch in die engen U-Bahn-Schächte von Neo-Tokio. Die Monster erledigt ihr einfach mit eurem Schwert. Manche Gegner erreicht man allerdings nur durch einen Doppelsprung (2x **○** drücken) und die Kombination mit Blitz-Attacken. An manchen Stellen erscheint ein roter Energie-Vorhang, der erst durchlässig wird, wenn zuvor alle Gegner beseitigt wurden. Verwirrt die Gegner in erster Linie mit **X** und greift sie dann von hinten an, um ihre Verteidigung zu umgehen.



☛ Kümmert euch beim Bosskampf auch um die auftauchenden kleinen Monster.



☛ Je mehr Gegner ihr in Folge erledigt, desto stärker werden die nächsten Treffer.

OPM2 Spielbare Demo

NIGHTSHADE

GENRE	Action
HERSTELLER	Atari
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	76% in OPM2 03/2004
DEMO-TYP	drei Levels

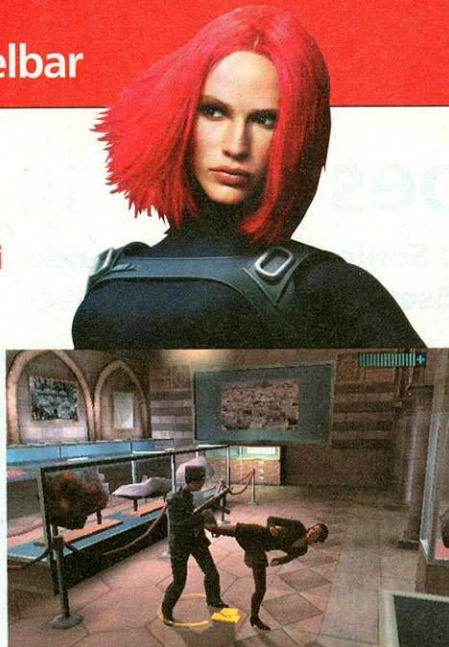
Die umfangreiche Demo führt euch durch den kompletten Subway-Level inklusive Endgegner!



Alias

Helft Rotschopf Sydney bei einem brisanten Auftrag.

Eure Mission führt euch in ein Museum in Saudi-Arabien. Durchquert die ersten Räume und begeben euch über die Treppe unbemerkt in den Raum mit den Laserbarrieren. Mit dem Strahlenunterbrecher könnt ihr die verräterischen Laser deaktivieren. Zum Glück könnt ihr euch im Nahkampf mit **X** und **□** gut durchsetzen und mit **R1** Angriffe abwehren. Besonders praktisch: Drückt ihr **R1** und **□** gleichzeitig, schnappt ihr euch die Waffe eures Gegenübers. Viel Glück!



Im arabischen Museum erwarten euch jede Menge unangenehme Wachleute.



Immer feste drauf: Entdecken euch eure Feinde, fliegen nicht nur die Fäuste.

OPM2 Spielbare Demo

ALIAS	
GENRE	Stealth-Action
HERSTELLER	Acclaim
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	78% in OPM2 06/2004
DEMO-TYP	zeitbasiert (10 Min.)
Sydney schleicht, kämpft und nutzt cooles Equipment. Diese Demo gibt euch die volle Packung Stealth-Action.	

DualShock2

L1 Schleichen

L2 In die Hocke gehen

Kamera ausrichten

Inventar/Sichtmodi umschalten

Sydney steuern

Pause

R2 Kamera zentrieren

R1 Blocken

⬤ Handlung (Türen öffnen etc.)

⊗ Schnelle Attacke

⬢ Spezialattacke

Firefighter F.D.18

Das wäre Grisus Lieblingsdemo: Kämpft als mutiger Feuerwehrmann gegen die böse Feuersbrunst!

Im Tunnel brennt's! Als Feuerwehrmann macht ihr euch daran, Brände zu löschen und von Flammen umschlossene Menschen zu retten. Unsere Demo ist gleichzeitig ein Tutorial und erklärt euch regelmäßig, was zu tun ist. Kommt ihr trotzdem nicht klar, könnt ihr zwischen drei Steuerungsmethoden und Schwierigkeitsgraden wählen. Um möglichst viel von der Demo zu sehen, solltet ihr euch flott durch den Tunnel kämpfen – nach fünf Minuten ist euer Dasein als Lebensretter nämlich automatisch vorüber.



Der Handfeuerlöscher ist besonders effektiv, hält aber nur für zehn Sekunden vor.



Während der Kollege den Tanklastzug löscht, suchen wir nach Überlebenden.

OPM2 Spielbare Demo

FIREFIGHTER F.D.18	
GENRE	Action
HERSTELLER	Konami
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	68% in OPM2 05/2004
DEMO-TYP	zeitbasiert (5 Min.)
Die etwas andere Action-Demo: Alles, was ihr hier tötet, sind lodernde Feuer und gefährliche Brandherde.	

DualShock2

L1 Langsam gehen

L2 Ducken

Kamera bewegen

Ausrüstung wechseln

Feuerwehrmann steuern

Pause/Optionen

R2 Kamera zentrieren

R1 Löschen

⬤ Strahl umschalten

⬤ Treten

⬢ Unterstützung anfordern

NHL Hitz Pro

Hier splittert das Eis, hier krachen die Knochen!

Das Action-Eishockey des Jahres bei uns als Demo.

In Midways eiskalter Eishockeyvariante steht eindeutig die Action im Vordergrund. Hier wird getreten und geschubst, und wenn sich der Spieler der gegnerischen Mannschaft mal aufregt, dann gibt es eben ordentlich eins auf den Eishockey-Helm. In unserer Sonderheft-Demo habt ihr die Wahl zwischen zwei NHL-Teams: Den Anaheim Mighty Ducks und den New Jersey Devils. Habt ihr euch für eine Mannschaft entschieden, schwingt ihr euch auch schon für eine ganze Periode aufs Eis.



Teufel und Enten: In der Demo treffen Anaheims Mighty Ducks auf New Jerseys Devils.



Jetzt sind gute Reaktionen gefragt – wer schneller ist, bekommt den Puck.

OPM2 Spielbare Demo

NHL HITZ PRO

GENRE	Eishockey
HERSTELLER	Konami
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	83% in OPM2 12/2003
DEMO-TYP	eine Periode (3 Min.)

Erstklassiges Action-Eishockey – eine komplette Periode spielbar, entweder als Heim-Team oder Auswärtige.



I-Ninja

Springt, rollt und boxt euch mit dem geschickten I-Ninja durch drei Levels!

Zu Beginn der Demo erklärt euch der Meister, dass hinter jeder Tür hier am Strand eine Mission auf euch wartet. Er bittet euch, das Auge des zerstörten Roboters wieder zu beschaffen. Um I-Ninjas Grundtechniken wie Doppelsprung, Wandlauf, Sprungangriff oder Aufwärtshaken zu erlernen, solltet ihr diese Mission wählen. Antwortet ihr jedoch auf die Frage "Play?" mit "No", oder wählt ihr während des Spiels im Pausenmenü die Option "Exit to Robot Beach", könnt ihr den Strand erkunden und weitere Türen suchen.



Den gepanzerten Gegner rechts im Bild schafft ihr nur mit einem Uppercut.



Euer Kampfroborer beherrscht zwei gerade Schläge und einen Kinnhaken.

OPM2 Spielbare Demo

I-NINJA

GENRE	Action
HERSTELLER	Namco
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	77% in OPM2 03/2004
DEMO-TYP	zeitbasiert (10 Min.)

Steuert den kopflastigen Anime-Ninja durch drei grundverschiedene Levels und genießt die witzige Kampfaction!



MAXIMO VS. ARMY OF ZIN

- Waffe wechseln
- Schild werfen
- In Tod verwandeln
- Sprung/Doppelsprung
- Aktion/Horizontale Attacke
- Kamera zurücksetzen

CRASH NITRO KART

- Tacho einblenden
- Extras benutzen
- Gasgeben
- Bremsen

FIREFIGHTER F.D.18

- Zur Seite Springen
- Strahl umschalten
- Treten
- Unterstützung anfordern

THE SIMPSONS: HIT & RUN

- Springen/Gas
- Action
- Rückwärtsgang
- Treten/Bremse

ALIAS

- Schnelle Attacke
- Handlung (Türen öffnen etc.)
- Spezialattacke
- Schleichen

NIGHTSHADE

- Treten
- Springen
- Blitz-Lauf
- Attacke

SONIC HEROES

- Springen/Fliegen
- Figur wechseln
- Figur wechseln

TRANSFORMERS

- Mini-Con betreiben
- Wargate aktivieren
- Vehikel-Modus
- Raketen (wenn Mini-Con vorhanden)
- Zoom abbrechen
- Springen, Bremsen, Rückwärts

FORMEL EINS 2004

- Gas geben
- Ansicht wechseln
- Bremsen
- Von-vorne-Sicht

R-TYPE: FINAL

- Schießen
- Dose abstoßen/anziehen
- Beam aufladen
- Geschwindigkeit

CHAMPIONS OF NORRATH

- Waffen-Angriff
- Zauberspruch 2
- Heiltrank einnehmen
- Karte einblenden
- Fernkampf ein/aus

DOWNHILL DOMINATION

- Schwerer Trick
- Nach rechts schlagen
- Beschleunigen
- Nach links schlagen
- Springen

FORBIDDEN SIREN

- Gesprächsmenü aufrufen
- Ducken/aufdrücken
- Aktion ausführen
- Taschenlampe ein/aus

I-NINJA

- Wurfstern
- Wirbelattacke/
- Swordcopter-Move
- Springen

KILL SWITCH

- Aktion ausführen
- Schlagen
- Hechtsprung
- Grenate werfen

SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER

- Benutzen
- Nachrichten abrufen
- Waffen-Modus
- Letzte Waffe

NHL HITZ PRO

- Gegner tauschen
- Puck schützen/Bodycheck
- Passen/Spieler wechseln
- Torschuss/Schlagen
- Heber/Puck abschirmen
- Turbo



PlayStation®2

SONDERHEFT



SPIELBARE DEMO 1

CHAMPIONS OF NORRATH

SPIELBARE DEMO 2

Formel Eins 2004

SPIELBARE DEMO 3

The Simpsons: Hit & Run

SPIELBARE DEMO 4

Maximo vs. Army of Zin

SPIELBARE DEMO 5

Transformers

SPIELBARE DEMO 6

Serious Sam: Next Encounter

SPIELBARE DEMO 7

Forbidden Siren

SPIELBARE DEMO 8

Crash Nitro Kart

SPIELBARE DEMO 9

Downhill Domination

SPIELBARE DEMO 10

R-Type: Final

SPIELBARE DEMO 11

kill.switch

SPIELBARE DEMO 12

Sonic Heroes

SPIELBARE DEMO 13

Nightshade

SPIELBARE DEMO 14

Firefighter F.D.18

SPIELBARE DEMO 15

I-Ninja

SPIELBARE DEMO 16

NHL Hitz Pro

Sonderheft
Demo-DVD
Exklusiv!
17 spielbare
PS2-Demosfür
DVD-Hülle

Das DVD-Cover passt in jede handelsübliche DVD-Hülle. Solche Hüllen findet ihr überall im Handel oder im OPM2-Shop auf Seite 108. Einfach das Cover ausschneiden, falten und einlegen – so archiviert ihr eure OPM2-Demos bequem und übersichtlich.



DIE GRÖSSTEN SCHLACHTEN WERDEN NIE ALLEINE GESCHLAGEN



Verstoßen aus ihrer Heimat, vereinigt durch ihr Schicksal: Ein Krieger, ein Magier und eine Schurkin. In einem Land voller Rätsel und Zauberei müssen sie den Demon Stone finden und darin die Dämonenherrscher verbannen, bevor die Reiche für immer verloren sind.

„Brachiales Grafik-Feuerwerk mit Rollenspiel-Tiefgang.“

OPM2

„Spielerisch wird Der Herr der Ringe schon jetzt in den Staub getreten“

Gamesweb

PlayStation 2



ATARI

Forgotten Realms, Demon Stone, Forged Realms and the Forgotten Realms logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. and the Dungeons & Dragons logo, and Wizards of the Coast and its logo, characters, character names, and their distinctive likenesses are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. in the U.S.A. and other territories, and are used with permission. ©2004 Wizards. TM, D&D and Dungeons & Dragons are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. in the U.S.A. and other territories, and are used with permission. ©2004 Atari, Inc. Manufactured and distributed by Atari Europe GmbH. Developed by Stormfront Studios. All rights reserved.

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

25 ACTION

Castlevania	34
Combat Elite: WWII Paratroopers ..	29
Ghost Recon: Jungle Storm	33
Hitman 3: Contracts	26
Red Dead Revolver	36
Transformers	38
Van Helsing	30

39 ACTION-ADVENTURE

Harry Potter und der Gefangene von Askaban	50
Obscure	48
Onimusha 3: Demon Siege	40
Spider-Man 2	52
Splinter Cell: Pandora Tomorrow ...	44

55 RENNSPIELE

Formel Eins 2004	60
Gran Turismo 4 Prologue	56
Richard Burns Rally	62

63 SPORTSPIELE

Athens 2004	64
BDFL Manager 2004	69
Fight Night 2004	68
Smash Court Tennis	70
Pro Tournament	70
This is Football 2004	66

71 WEITERE GENRES

Disgaea: Hour of Darkness	81
Goblin Commander	80
Onimusha Blade Warriors	78
SingStar	72
Sphinx und die verfluchte Mumie ..	76

DIE SKALA

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

DAS PRÄDIKAT



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

Das OPM2-Team



Redaktion, Layout und Online-Team sorgen alle vier Wochen für Spiele-Durchblick! Carsten Grauel, Christian Blendl, Thorsten Küchler, Swen Harder, Markus Häberlein, Tobias Hartlehnert, Thomas Szedlak, Patric Roos, Fabian Käufer, Michael Stark (hinten, v.l.n.r.), Andreas Szedlak, Frank Pfründer, Tina Arnold, Silke Pohl (vorne, v.l.n.r.).

DAS 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?

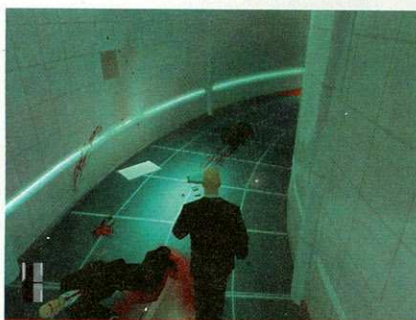
PS2 Testergebnis

CHAMPIONS OF NORRATH		Rollenspiel	Alter: ab 12		
Hersteller: Ubisoft	Entw.: Snowblind	Erscheint: erhältlich		Preis: ca. 60 Euro	
1-4 Spieler (Multitap, Internet), Mem. Card, Sprache deutsch, Text deutsch, Netzwerkadapter, Headset		STEUERUNG: 10/10		SPIELSPASS	
POSITIV 🔴 Technisch perfekt 🔴 Viele Gegenstände 🔴 Umfangreiche Charakterentwicklung	NEGATIV 🔴 Items schwer zu sehen 🔴 Manchmal arg dunkel 🔴 Auf Dauer fehlt leider die Abwechslung	UMFANG: 9/10		89	
		GRAFIK: 10/10			
		SOUND: 9/10			
Packendes Hack'n'Slay-Rollenspiel im "EverQuest"-Universum.				PROZENT	

PlayStation2 – Spieletests

Die OPM2-Redaktion im Profil

CHRISTIAN BLENDL CHEFREDAKTEUR christian@opm2.de Favorisierte Genres: Action, Rennspiele, Oldies Spielt auf PS2: Burnout 3, Checkmate (PSone), Viewtiful Joe, Demon Stone Schaut zurzeit: The Italian Job, Dawn of the Dead, Freddy vs. Jason Hört gerade: B5 Aktuell, Bee Gees – This is where I came in Freut sich auf: etwas kühlere Herbsttage Regt sich auf über: unvorhergesehene Änderungen	MARKUS HÄBERLEIN STELLV. CHEFREDAKTEUR markus@opm2.de Favorisierte Genres: Action, Action-Adventure, Rennspiele Spielt auf PS2: Psi-Ops, DTM Race Driver 2, Need for Speed: Underground 2 Schaut zurzeit: Star Trek Voyager Season 2 Hört gerade: Lostprophets – Start Something Freut sich auf: seinen Sommerurlaub Regt sich auf über: fies juckende Schnakenstiche	CARSTEN GRAUEL REDAKTEUR carsten@opm2.de Favorisierte Genres: Beat'em-Up, Rennspiele, Rollenspiele Spielt auf PS2: Gladius, Psi-Ops, Second Sight Schaut zurzeit: Last Samurai (DVD), I, Robot (Kino), 24 Staffel 1 (DVD) Hört gerade: John B – Brainstorm Freut sich auf: meinen iPod Mini Regt sich auf über: MP3-Player mit zu wenig Speicherplatz	SWEN HARDER REDAKTEUR swen@opm2.de Favorisierte Genres: Sport, Beat'em-Up Spielt auf PS2: Winning Eleven 8, Formel Eins 2004 Schaut zurzeit: Coupling (TV), Golden Boy (DVD) Hört gerade: Metallica – St. Anger Freut sich auf: die Olympischen Spiele Regt sich auf über: Glückswürfe beim Basketball
THORSTEN KÜCHLER REDAKTEUR thorsten@opm2.de Favorisierte Genres: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter Spielt auf PS2: Viewtiful Joe, Demon Stone, Under the Skin Schaut zurzeit: Judas Priest – Live in London Hört gerade: Dio – Master of the Moon Freut sich auf: Killzone und die nächste E3-Messe Regt sich auf über: introlante Türsteher bei Club-Konzerten	PATRIC ROOS VOLONTÄR patric@opm2.de Favorisierte Genres: Jump'n'Run, Sportsspiele Spielt auf PS2: NBA Ballers, Winning Eleven 8, Crash Twinsanity Schaut zurzeit: And1 Mixtapes 1-5 Hört gerade: Beenie Man – Back to Basics, Mamacita Riddim Freut sich auf: langes Wochenende in Köln Regt sich auf über: Sido und seine coolen Freunde	FABIAN KÄUFER VOLONTÄR fabian@opm2.de Favorisierte Genres: Ego-Shooter, Action-Adventure, Jump'n'Run Spielt auf PS2: Crash Twinsanity Schaut zurzeit: 28 Days later (DVD) Hört gerade: Smashing Pumpkins – Mellon Collie and the infinite Sadness Freut sich auf: eine neue Wohnung Regt sich auf über: Product-Placement in Hollywood-Blockbustern	ANDREAS SZEDLAK VOLONTÄR andreas@opm2.de Favorisierte Genres: Sports, Rennspiele, Ego-Shooter Spielt auf PS2: Burnout 3, Winning Eleven 8, Crash Twinsanity Schaut zurzeit: Bundesliga-Start Hört gerade: Ravers Nature Freut sich auf: die pollenfreie Zeit Regt sich auf über: schlechte Billig-Taschentücher



ACTION:
Hitman 3: Contracts



ACTION-ADVENTURE:
Onimusha 3: Demon Siege



RENNSPIELE:
Gran Turismo 4 Prologue



SPORTSPIELE:
Athens 2004

DIE TOP-TESTS IN DIESER AUSGABE

Ob Action-Fan, Abenteuerer, Rennfahrer oder Sportspieler: Der nach Genres sortierte Testteil bietet für jeden etwas!



It's a place there - - -
Called the Y M C A

WEITERE GENRES:
SingStar



DIE BESTEN PS2-SPIELE

Für eure PS2 erscheinen ständig neue Spiele – daran hat sich auch in den vergangenen Monaten nichts geändert. Damit ihr keines dieser Highlights verpasst, haben wir für euch auf den folgenden Seiten die besten Spiele der letzten Zeit zusammengetragen. Damit es euch etwas leichter fällt, ein paar neue Kandidaten für eure Videospielesammlung zu finden, haben wir alle PS2-Titel nach Genres sortiert. Viel Spaß beim Schmökern.

Action

Massig Action-Hits: Wer es gerne krachen lässt, hat in diesen Monaten allen Grund zur Freude!



"Hier kracht es richtig!"

Genre-Spezialist

Markus Häberlein meint:

Der Videospielgott hat's gerne, wenn es ganz besonders laut kracht – anders lässt sich die Flut von Actiontiteln eigentlich nicht erklären. Die Platzhirsche in diesem Revier sind der Kopfgeldkiller aus "Hitman: Contracts" und der Peitschen schwingende Vampirjäger aus "Castlevania".

Allerdings können sich auch die weiteren Action-Titelhel den sehen lassen. Besonders überrascht hat uns "Van Helsing", parallel zum gleichnamigen Kinofilm erschienen. Play-Station2-Soldaten werden vor allem an "Ghost Recon: Jungle Storm" ihren Spaß haben. Unser persönliches Redaktions-Highlight kommt allerdings aus dem Hause Atari. Mit "Transformers" bescherte uns der Publisher ein grandioses Action-feuerwerk mit mächtigen Kampfrobootern.

ACTION-HITS TOP 3



Nr. 1 Hitman: Contracts

HERSTELLER: Eidos ENTWICKLER: IO Interactive PREIS: ca. 60 €
Der erbarmungslose Auftragskiller mordet in seinem dritten Abenteuer.



Nr. 2 Castlevania

HERSTELLER: Konami ENTWICKLER: Konami PREIS: ca. 60 €
Mit Magie und Weihwasser Draculas Kindern auf der Spur.

Action-Hits

Titel	Hersteller	Genre	Ausgabe	Wertung
Hitman: Contracts	Eidos	Stealth-Action	Seite 26	86%
Castlevania	Konami	Action	Seite 34	86%
Transformers	Atari	Action	Seite 38	85%
Van Helsing	Vivendi	Action	Seite 30	83%
Ghost Recon: Jungle Storm	Ubisoft	Taktik-Shooter	Seite 33	83%
Red Dead Revolver	Rockstar	Action	Seite 36	80%
Combat Elite: WWII Paratroopers	Acclaim	Action	Seite 29	80%
Drakengard	Take 2	Action	06/04	78%
Knights of the Temple	TDK	Action	06/04	77%
IronStorm: World War Zero	MC2	Ego-Shooter	05/04	77%
Driver 3	Atari	Action-Rennspiel	08/04	76%
Mafia	Take 2	Action	04/04	76%
Nightshade	Sony	Action	03/03	75%
Samurai Warriors	EA	Action	07/04	74%
Serious Sam: Next Encounter	Take 2	Ego-Shooter	06/04	73%
Sitting Ducks	Vivendi	Action	04/04	71%
Lethal Skies 2	Sammy	Action	04/04	71%
Rise to Honour	Sony	Action	04/04	71%
kill.switch	Sony	Action	03/03	71%
Spawn: Armageddon	EA	Action	03/03	70%
Dynasty Warriors 4: Extreme Legends	THQ	Action	03/03	69%
Firefighter F.D.18	Konami	Action	05/04	68%
Spy Hunter 2	Midway	Action-Rennspiel	04/04	68%
Samurai Jack: Shadow of Aku	Atari	Action	09/04	65%
Deadly Skies 3	Konami	Flug-Action	06/04	61%
Cy Girls	Konami	Action	06/04	60%
Bad Boys 2	Empire	Action	05/04	59%
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	Action	05/04	56%
Space Invaders: Anniversary	NBG	Shoot'em-Up	07/04	50%
Seven Samurai 20XX	Atari	Action	07/04	49%
Robocop	Avalon	Ego-Shooter	03/03	49%
Star Trek: Shattered Universe	TDK	Shoot'em-Up	05/04	48%
Dragon's Lair 3D	THQ	Action	04/04	45%



Nr. 3 Transformers

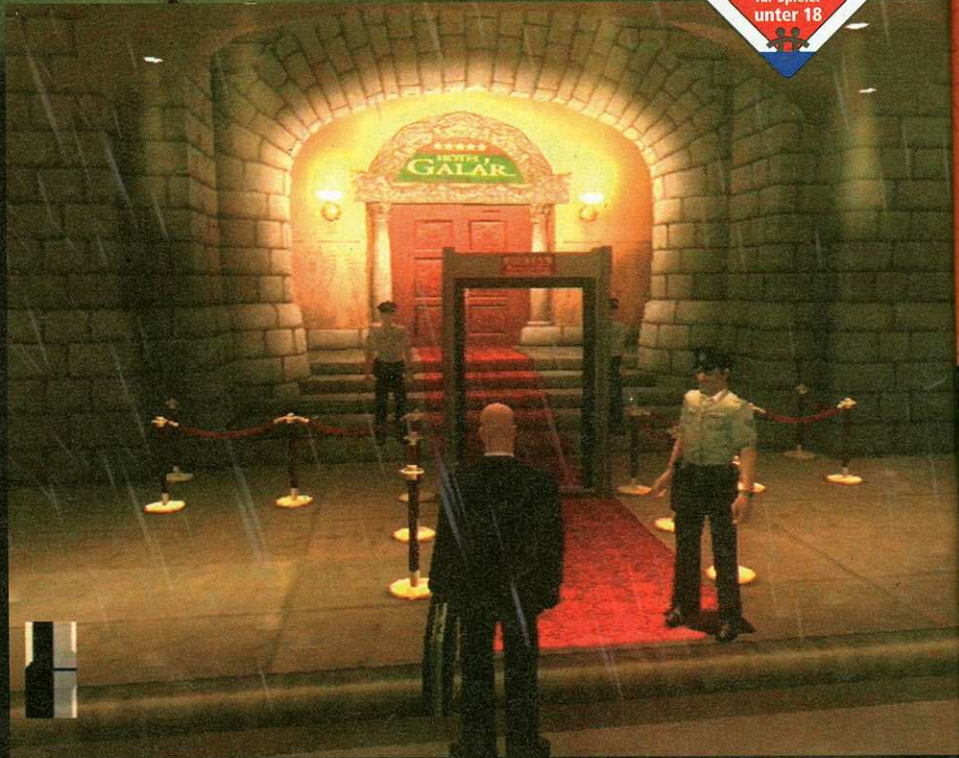
HERSTELLER: Atari ENTW.: Melbourne House PREIS: ca. 30 €
Genial: Riesige Roboter erobern die Erde – und ihr sitzt am Steuer.

HITMAN

CONTRACTS



➔ Auf der sibirischen Militärbasis muss Agent 47 einen Schutzanzug tragen.



➔ Bevor der Hitman in die Sicherheitszone hinter dem Metalldetektor vordringen kann, muss er alle verdächtigen Waffen und Gegenstände an einem sicheren Ort verstecken.

Profikiller Agent 47 alias Hitman durchlebt seine letzten Einsätze noch einmal im Todeskampf.

Agent 47, der perfekte Killer, sitzt in der Falle. Sein Auftrag ist gescheitert, eine Kugel steckt tief in seinem Bauch. Mit letzter Kraft schleppt er sich in ein Zimmer einer billigen Absteige im Pariser Rotlichtviertel. Das Gebäude wird von der Polizei umstellt. Seine Sinne schwinden und in seinen Gedanken vermischte sich die Realität immer mehr mit Taten aus seiner Vergangenheit.

Alte Aufträge

Der dritte Teil der "Hitman"-Saga stellt sich also als Aneinanderreihung der schwierigsten Aufträge dar – Agent 47 durchlebt in seinem Todeskampf vieles noch einmal. Dabei wechselt das Spiel ständig zwischen seiner aktuellen Situation in Paris und seinen alten Einsatzorten in aller Welt.

Durch diesen Story-Kunstgriff bleibt "Hitman: Contracts" durchgehend spannend und abwechslungsreich. Jedes der zwölf Levels spielt in einer anderen Umgebung und bietet neue Zielpersonen, die es auszuschalten gilt. So schlägt es den

Profi auf eine skurrile SM-Party in einen Schlachthof, in eine verschneite sibirische Militärbasis der russischen U-Boot-Flotte und in die engen Straßen von Hongkong.

Eliminieren mit Hirn

Die Kameraperspektive ist die klassische Third-Person-Ansicht, bei der ihr 47 ständig über die Schultern blickt. Wer lieber in Ego-Sicht spielen will, wechselt durch einen Druck auf den rechten Analog-Stick die Blickrichtung. Besonders wichtig ist die Ego-Perspektive, will man gezielte Schüsse aus größerer Entfernung abgeben. Dann wird ein Fadenkreuz eingeblendet, das genaue Zielen erleichtert.

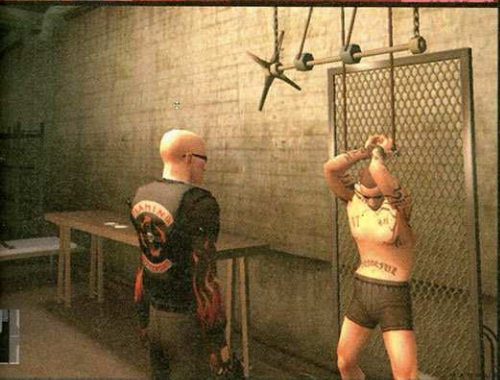
Ebenso breit gefächert wie die Einsatzziele sind die Möglichkeiten, die Missionen erfolgreich zu beenden. Prinzipiell kann man jederzeit alle Feinde mit reiner Waffengewalt auslöschen und sich blindwütig bis zur Zielperson durchballern. Diese Variante hat im normalen Schwierigkeitsgrad durchaus Aussicht auf Erfolg. Spielt man die Stufen "Experte" oder "Profi", sieht die Sache





⌚ Dieses riesige Atom-U-Boot muss vom Hitman gesprengt werden.

⌚ Mit dem Scharfschützengewehr sind Wachen auch aus sicherer Entfernung zu liquidieren.



⌚ Der Kerl in der Folterkammer hatte in den letzten Stunden sicher nicht viel zu lachen.

hingegen anders aus. Wer dort zu viel Aufsehen erregt, wird von Kugeln durchsiebt. Hier heißt es geschickt und getarnt vorgehen!

Jedes Level ist mit der Bewertung "Lautloser Killer" zu meistern. Dies setzt allerdings voraus, dass ausschließlich die Zielperson liquidiert wurde und keine Zivilisten oder Unschuldige ins Gras beißen mussten. Als Belohnung für perfektes Vorgehen wartet am Ende des Abschnitts eine exklusive Waffe.

Professionelles Töten

Wie ihr dieses Ziel erreicht, steht euch frei. Meistens jedoch gibt es zwei oder drei "Musterlösungen" für den Lautloser-Killer-Rang (siehe Kasten). Doch selbst wenn ihr eine gute Verkleidung trägt, solltet ihr euch möglichst unauffällig verhalten. Schließlich läuft ein Gärtner nicht mit gezückten Waffen herum – ebenso wenig wie ein Koch mit einem Aktenkoffer.

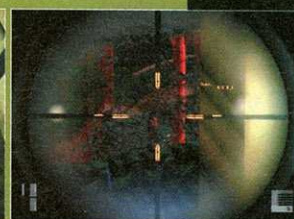
Oft müssen Kontaktpersonen ausfindig gemacht werden, die wichtige Infos zu Ziel oder Umgebung parat haben. So ist Agent 47 in Rotterdam einem Mann auf der Spur, der im Besitz kompromittierender Fotos ist. Euer Auftraggeber will diese unbedingt ➔

Drei Wege, ein Ziel: So läuft eine Mission ab...

Anhand der achten Mission, Drachenjagd, stellen wir die unterschiedlichen Lösungsmöglichkeiten für ein Level vor. Agent 47 muss in diesem Level einen Boss der Triaden ausschalten. Der Mann hält sich allerdings gut bewacht in einem Park auf. Es gibt drei Wege, ihn zu beseitigen...

1. Tod aus dem Hinterhalt

Agent 47 schaltet zunächst eine Wache aus, um die Feuerleiter eines Gebäudes hinaufzuklettern. Von dort aus ist es ein Leichtes, den Triaden-Anführer mit dem Scharfschützengewehr ins Visier zu nehmen. Bei der Flucht aus dem Gebiet muss man jedoch die Ruhe bewahren.



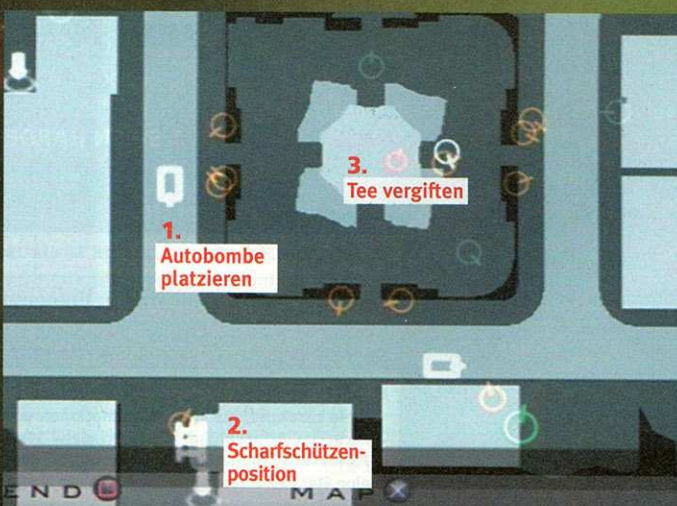
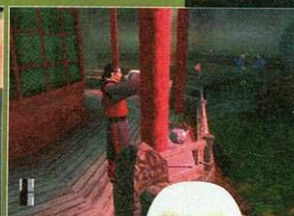
2. Tod auf Knopfdruck

In einem Gebäude findet der Hitman eine Bombe samt Fernzünder. Als Triaden-Mitglied getarnt, platziert er den Sprengsatz an der Limousine der Zielperson. Nun muss er noch einen Alarm unter den Wachen auslösen, um so den Anführer zur Flucht zu veranlassen. Sitzt er im Auto, braucht es nur noch einen Knopfdruck.



3. Der Mörder ist immer der Gärtner

Eine etwas nervenaufreibende Angelegenheit ist das Vergiften des Tees. Zunächst muss Agent 47 in der Kanalisation Rattengift besorgen und sich anschließend als Gärtner tarnen. Jetzt den passenden Augenblick abwarten, den Tee vergiften und sich unauffällig zum Fluchtpunkt bewegen.





❶ Bei einer SM-Party in einem Fleischerhof tarnt sich Agent 47 als Bedienung. Die große Pute soll ihm den Weg an den Wachen vorbei zur Zielperson, dem Fleischkönig, ermöglichen.

zurück. Dummerweise wisst ihr zunächst nicht, um wen es sich handelt, und müsst daher bis auf weiteres aus der Ferne alle potenziellen Verdächtigen beschatten.

Waffenarsenal eines Profis

Natürlich braucht ein gewiefter Killer ein entsprechendes Waffenarsenal, seien es nun einfache Pistolen, Revolver oder Maschinengewehre. Mit dem passenden Schalldämpfer können die Knarren auch lautlos abgefeuert werden. Habt ihr allerdings keinen Schalldämpfer zur Hand, tut es auch ein Kissen! Nach diesem Muster kann Agent 47 einige Gegenstände zweckentfremden. Fleischerhaken, Billardqueues oder ein Schürhaken lassen sich ebenso perfekt als Waffe nutzen. Doch er setzt genauso Gift, Bomben oder Fallen ein. Fliegt ein gefüllter Benzinkanister auf einen brennenden Kamin, sorgt auch er für eine tödliche Explosion.

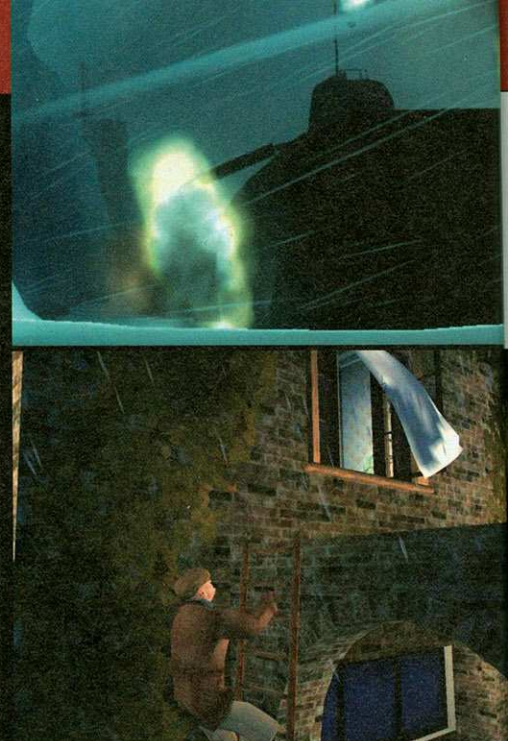
Mit einem Druck auf die linke Schultertaste aktiviert man die Karte. Sie zeigt den kompletten Missionsbereich mit allen wichtigen Orten und allen darin befindlichen Personen. So ist es ein Leichtes, das Vorgehen zu planen und die Laufwege der Wachen zu

studieren. Die Karte wird in Echtzeit gezeigt. Man sollte sie also nur dann länger betrachten, wenn Agent 47 sicher steht und seine Tarnung nicht auffliegen kann.

Grafisch ist "Hitman: Contracts" fast perfekt. Die von IO Interactive entwickelte Glacier-Engine zaubert Dutzende von Personen ohne Ruckler auf den Schirm. Darüber hinaus wurden die Levels mit vielen optischen Details ausgestattet. Seien es nun Lampions, die die Straßen von Hongkong in buntes Licht tauchen, oder an Fleischerhaken aufgehängte Schweine in einer Metzgerei. Einziger Kritikpunkt sind die manchmal ungelungenen Animationen des Hitman; etwa bei Drehungen auf engstem Raum.

Die Soundkulisse ist schlicht hervorragend. Gerade die abwechslungsreiche aber dezente Musikkuntermalung sorgt in Verbindung mit der professionellen Sprachausgabe für perfekte Atmosphäre. Sprechen die Leute in Rotterdam Holländisch und in Paris Französisch, sind die Chinesen sprachlich auch unschwer als solche zu erkennen. Man fühlt sich direkt im Land des Geschehens. Ganz zu schweigen von den coolen Waffen Geräuschen – hier passt (fast) alles.

➔ SWEN HARDER



❷ Die Bewohner dieses Anwesens rechnen wohl nicht mit dem Besuch des Hitman.

PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Splinter Cell	Ubisoft	05/2003	91%
<i>Sehr spannender und spielerisch brillanter Spionage-Thriller mit packender Atmosphäre.</i>			
MGS 2: Substance	Konami	04/2003	90%
<i>Spielerisch aufgewerteter zweiter Teil des kultigen Agenten-Abenteuers. Snake ist eine Klasse für sich!</i>			
Hitman 2	Eidos	12/2002	81%
<i>Adrenalinische Spannung – für Action-Fans, die gerne schleichen und meucheln, ein Muss!</i>			

PS2 Meinung

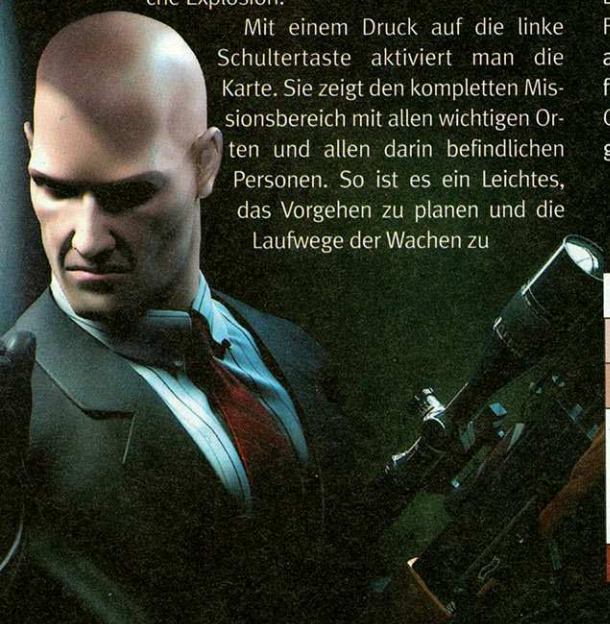


Ärgerlich sind bei "Contracts" dieselben Fehler wie noch beim Vorgänger. Die Gegnerintelligenz ist teilweise nicht nachvollziehbar und die überladene Steuerung trübt den Gesamteindruck. Doch diesmal holen das abwechslungsreiche Leveldesign, die intensive Atmosphäre und die fast perfekte technische Umsetzung die Kastanien aus dem Feuer! Außerdem bietet "Contracts" durch die flexiblen Lösungswege große Spieltiefe und bis man alle Missionen als "Lautloser Killer" abgeschlossen hat, vergehen viele spannende Stunden. Ganz klar: Das neue "Hitman" ist der bislang beste Teil der Action-Serie.



PS2 Testergebnis

HITMAN: CONTRACTS		Stealth-Action	Alter: ab 18	 STAR
Hersteller: Eidos	Entwickler: IO Interactive	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 60 Euro	
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, 50/60Hz		STEUERUNG: 6/10	SPIELSPASS	
POSITIV 🔴 Viele Lösungswege 🔴 Packende Atmosphäre 🔴 Perfektes Vorgehen ist eine Herausforderung	NEGATIV 🔴 Animationen unsauber 🔴 Überladene Steuerung 🔴 Gegnerintelligenz nicht ganz ausgereift	UMFANG: 8/10	86	
		GRAFIK: 9/10		
		SOUND: 9/10		
Mitreißende Agenten-Schleich-Action mit Killerinstinkt.				PROZENT



Combat Elite: WWII Paratroopers

Kriegs-Shooter aus der Vogelperspektive: Als Fallschirmjäger kämpft ihr euch durch den Zweiten Weltkrieg, um Europa von den Nazis zu befreien.



🕒 Von unserem Wagen aus stürmen wir auf die feindliche Stellung zu und erledigen dabei eine der Wachen neben dem Haupteingang. Hoffentlich flüchtet die zweite nicht hinter die Sandsäcke.



🕒 Mission erfüllt! Dieses schwere Geschütz tötet keinen unserer Kameraden mehr.

Kurz vor dem D-Day, der Landung der Alliierten in der Normandie, haben mutige Fallschirmspringer die Vorbereitung für die Invasion in feindlichem Gebiet begonnen. Bei Acclains Combat Elite: WWII Paratroopers wählt ihr einen von drei harten Kerlen und erledigt zahlreiche Missionen in vier Szenarios.

Altbekanntes Kampfgebiet

Ein erster Blick auf die Grafik beschert Fantasy-Fans ein Déjà-vu: Die Snowblind-Engine kam schon in Action-RPGs wie "Baldur's Gate 2" zum Einsatz – nun muss sie für den Zweiten Weltkrieg herhalten. Um dem neuartigen Setting gerecht zu werden, wurde der Spielablauf im Vergleich zu den RPG-lastigen Geschwistern stark modifiziert: Anstatt ein großes Areal zu erforschen, spielen sich die Abenteuer der Paratroopers in einzelnen Levels mit klaren Aufträgen ab.

Einfach mal speichern ist nicht drin, nur zwischen den Missionen dürft ihr euren Spielstand sichern. Dann werden auch Punkte vergeben, mit denen ihr eure Fähigkeiten verbessert: Stärkerer Nahkampf, mehr Talent im Umgang mit Schusswaffen oder eine Sani-Ausbildung – die Entwicklung eures Alter Egos liegt ganz bei euch.

Natürlich kämpfen Soldaten im Zweiten Weltkrieg nicht mit Schwertern, Äxten und Keulen: Eure Leute und die zahlreichen Gegner benutzen zeitgenössische Feuerwaffen oder Granaten – daher kann es öfter mal passieren, dass ihr von Gegnern außerhalb eures Sichtfeldes beschossen werdet.

Langsames und gezieltes Vorgehen, Suche nach Deckung und genaues Zielen sind daher Pflicht. Das macht anfangs Probleme: Drückt ihr den R1-Knopf nur leicht, geht ihr in den Zielmodus und visiert automatisch Gegner an, die in eurer Nähe stehen – erst wenn ihr den Knopf fest presst, zieht eure Figur den Abzug und greift an.

➔ **THOMAS NICKEL**

PS2 Meinung



Wer hätte gedacht, dass ein WWII-Spiel mit der Engine von "Baldur's Gate 2" funktioniert? Zwar ist der Umstieg auf Fernkampf gegenüber den Baldur-

Kloppereien anfangs etwas gewöhnungsbedürftig, aber nach ein paar Missionen kommt ihr auch mit den seltsamen Zielkontrollen gut zurecht. Leider sind die Speicherpunkte teilweise merkwürdig gesetzt – so manche Mission ist schnell geschafft, andere bombardieren euch immer wieder mit neuen Aufträgen, und im Falle eures Ablebens fangt ihr gleich wieder von vorne an. WWII-Fans die von Ego-Shootern genug haben, sind bei den Paratroopers genau richtig.

PS2 Testergebnis

COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS		Action	Alter: ab 16	
Herst.: Acclaim	Entw.: BattleBorne Entert.	Erscheint: erhältlich		Preis: ca. 60 Euro
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch & dt., Text dt., mehrsprachig		STEUERUNG:	7/10	SPIELSPASS
POSITIV	NEGATIV	UMFANG:	8/10	80
🔴 Kein Ego-Shooter	🔴 Abwechslungsarm	GRAFIK:	7/10	
🔴 Authentische Waffen	🔴 Grau-grüne Grafik	SOUND:	7/10	
🔴 Motivierendes Skill-System	🔴 Kompliziertes Zielsystem			
Ordentliches Weltkriegsspiel im Baldur's-Gate-Grafikstil.				PROZENT

Van Helsing

Theater des Grauens: Schlagt euch in Vivendis Kino-Versoftung mit den fiesesten Monstern der Filmgeschichte herum – ein schaurig schöner Spaß!



ⓘ Einer nach dem anderen: Die kleinen Zaubergnome attackieren euch im Dutzend.



ⓘ Unter Strom: Mit einem wuchtigen Kombo-Manöver zerdeppert ihr die Schaltkreise von Frankens Monsters – Vorsicht vor den tödlichen Hieben des Patchwork-Bösewichts.



Graf Dracula und seine Spießgesellen können sich warm anziehen, jetzt kommt Van Helsing! Der Dämonenjäger reist im gleichnamigen Kino-film "Van Helsing" nach Transsilvanien, um sich dort mit dem Who's who des Horror-films anzulegen: Neben dem besagten Obervampir Graf Dracula treiben auch noch Dr. Frankenstein (inklusive seinem selbst zusammengeschraubten Monster und dem buckligen Gehilfen Igor) und der pelzige Wolfsmensch ihr Unwesen.

Bei einem dermaßen starken Aufgebot an Unholden ist klar, dass Van Helsing mit ein paar angespitzten Holzpflocken nicht weit kommen wird. Sein Arsenal ist auf dem neuesten Stand der Technik und flößt selbst abgebrühten Actionspezialisten Ehrfurcht ein: Unter anderem reißt eine Art dampfbetriebene Schnell-

feuerarmbrust im wahrsten Sinne des Wortes Löcher in die Horden der Untoten.

Devil May Helsing

Untote? Coole Waffen? Da drängt sich doch eine Spielumsetzung geradezu auf. Und so erschien "Van Helsing" unter anderem auch für PlayStation2. Ihr schlüpft – wie könnte es anders sein – in die Haut des furchtlosen Van Helsing und legt euch in 13 Levels mit den fauligen Bewohnern Transsilvaniens an.

Der Vergleich mit Capcoms "Devil May Cry" liegt nahe. Denn auch Van Helsing spaziert mit aufgestellter Waffe durchs Level und ballert im Dauerfeuer und mit automatischer Zielfunktion alles weg, was ihm vor

PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Castlevania	Konami	03/2004	86%
Auch hier durchstreift ihr als Vampirjäger ein gruseliges Schloss. Außerdem könnt ihr zaubern.			
Devil May Cry	Capcom	01/2002	88%
Dämonenjäger Dante mischt – ihr ahnt es bereits – ein Schloss und seine teuflischen Bewohner auf.			
Devil May Cry 2	Capcom	04/2003	78%
Achtung, Finger weg! Der zweite Teil von Dantes Abenteuer ist schwächer als erwartet.			



FRANKENSTEIN



Missverständene Kreatur: Frankenstein's Monster kann nichts für seine Aggressionen.



Hoch auf dem braunen Wagen: Helsing's Kutschfahrt wird von Vampiren gestört.

den Lauf kommt. Anfangs genügt ein Pistolens-Paar. Die beiden Ballermänner spucken einen konstanten, wenngleich auch nicht allzu schnellen Strom an Bleikugeln aus.

Wenn es eng wird, könnt ihr in einen zweiten Feuermodus schalten. Dabei richtet ihr mit jedem Treffer noch mehr Schaden an, verbraucht aber auch Waffenenergie, die ihr anschließend in den normalen Gefechten mühsam wieder aufladen müsst.

Wirksame Wummen

Richtig zur Sache geht's erstmals, sobald ihr eure Schrotflinte in der Hand habt. Dieses Monstrum von einer Bleipuste hat zwar eine geringere Schussfrequenz als die Pistolen, dafür bläst es aber die Gegner

regelmäßig aus den modrigen Socken. Und das ist wörtlich zu nehmen: Bei Treffern aus kurzer Distanz wirft es eure Gegner zu Boden, und ihr könnt sie in Ruhe mit Blei eindecken, bevor sie wieder aufstehen. Besonders gegen flinke Flugmonster hat sich diese Offensivtaktik bewährt.

Ebenfalls recht brauchbar ist die dampfbetriebene Armbrust. Was ihr im Vergleich zur Schrotflinte an Durchschlagskraft fehlt, macht sie durch enorme Reichweite und ratierende Schussfrequenz wieder wett.

Weiterhin im Waffenarsenal von "Van Helsing" zu finden sind ein vollautomatisches Gatling-Maschinengewehr sowie als versteckte Bonuswaffe ein durchschlagskräftiger Riesenkolben namens "Elefantentöter".

Schlagkräftige Argumente

Achtung Besonderheit: Die einzelnen Waffen werden nicht unbrauchbar, sobald ihr ein neues Modell gefunden habt. Die Schrotflinte etwa, mit der ihr bereits relativ früh unterwegs seid, bleibt bis weit ins Spiel hinein eine gute Wahl gegen langsame und schwer gepanzerte Feinde. Eine blau leuchtende Energiewaffe, derer ihr etwa zur Hälfte des Spiels habhaft werdet, ist hingegen gegen jede Form von Geistern einzusetzen. Die Spukgestalten haben den Energieentladungen nichts entgegenzusetzen.

Bei so vielen verschiedenen Ballermännern verwundert es nicht, dass Van Helsing auch im Nahkampf eine kräftige Keule haut. Sein bevorzugtes Instrument: Zwei messerscharfe und schnell rotierende Kreissägeblätter, sozusagen die Black&Decker der Vampirjäger. Im Spiel legt ihr eure Gegner sowohl mit einfachen Schlagkombinationen, als auch mit aufwändigen Finishing-Moves auf die Bretter. Später findet ihr



Sichere Sache: Mit den Knarren schießt ihr anrückende Feinde frühzeitig nieder.

DVD contra PS2

Van Helsing – Film zum Spiel

Im späten 19. Jahrhundert schickt eine Geheimorganisation den berühmten Monsterjäger Dr. Gabriel Van Helsing (Hugh Jackman) nach Transsilvanien, um Graf Dracula (Richard Roxburgh), dem Wolfsmenschen (Will Kemp) und Frankenstein's Monster (Shuler Hensley) das Handwerk zu legen. Regie führte Stephen Sommers, der bereits mit "Die Mumie" und "Die Mumie kehrt zurück" seine Vorliebe für actionreiche Interpretationen von Horrorvorlagen erfolgreich bewiesen hat.

Die Doppel-DVD zum Monsterspektakel prahlt mit einem Füllhorn an Extras: Audio-kommentare, Deleted Scenes und Hintergrundberichte stellen jeden Filmfan zufrieden.

Regie:	Stephen Sommers
DVD-Start:	6. September 2004
EINSCHÄTZUNG:	☆☆☆☆ (4/5)



Van Helsing (Hugh Jackman) beeindruckt die Damen mit seinem Schießprügel.

Van Helsing – Das Spiel zum Film

Wichtig ist bei einer Filmumsetzung auf PS2 neben den technischen Aspekten auch, wie gut der Streifen von der Leinwand auf die Konsole gebracht wurde. Unser Fan-Check gibt euch Aufschluss.

Original-Schauplätze:	ja
Original-Schauspieler:	ja
Original-Sprecher:	teilweise
Original-Story:	ja
Zwischensequenzen aus dem Film:	ja
Bonusmaterial zum Film mit dabei:	ja
ATMOSPHÄRE-WERTUNG:	☆☆☆☆ (5/5)



Frankenstein's Monster ist eigentlich ein ganz Sensibler. Schade nur, dass es keiner merkt.



👂 Fell über die Ohren: Gegen Van Helsing's Flinte sieht auch der Wolfsmensch alt aus.



🍖 Leckere Kost: Die Polygon-Hintergründe glänzen durch äußerst scharfe Texturen.

sogar martialische Krummsäbel, die jedes noch so hartnäckige Biest zu blutigem Polygon-Gulasch verarbeiten.

Einmaleins für Exorzisten

Solltet ihr einmal nicht damit beschäftigt sein, die unablässig anstürmenden Horden des Grafen Dracula ins Jenseits zu schicken, könnt ihr euch an der durchaus gelungenen Optik erfreuen. Die Entwickler haben das Flair des Films sehr gut eingefangen und schicken euch auf eine Reise durch das verschneite Transsilvanien. Die opulente Grafik hat jedoch wie so oft ihren Preis: Die Kameraperspektive ist nämlich festgelegt und

👁 Geratet ihr in die Klauen des Zwischenbosses, nimmt Van Helsing's Energie rapide ab.

kann von euch nicht beeinflusst werden. Meist seht ihr eine Szene aus einem festen Blickwinkel. Wenn ihr weit genug an den Bildschirmrand lauft, schwenkt die Kamera in eine neue Position und verharrt auch dort wieder fest. Oder aber das Spiel schaltet gleich auf eine neue Einstellung um, was euch die Orientierung nehmen kann – "Resident Evil"-Veteranen kennen das.

Die Steuerung eures Helden funktioniert hingegen problemlos. Obwohl der PS2-Controller komplett belegt ist, kommen auch Einsteiger sofort zurecht. Gegner anvisieren und den Abzug durchdrücken kann jeder nach zwei Sekunden. Spätestens bei eurem ersten Bosskampf solltet ihr euch aber auch mit nützlichen Details wie etwa Ausweichrollen zur Seite und kombinierten Sprungattacken vertraut machen.

Nach und nach rücken euch nämlich Frankenstein's Monster, dessen buckliger Diener Igor, der Wolfsmensch, drei übel gelaunte Bräute Draculas, unzählige Lakaien sowie diverse andere Gestalten auf die Pelle. Mit ausreichend Geduld und Spucke knackt ihr aber auch diese bisswütigen Hindernisse...

➔ **THORSTEN KÜCHLER**

PS2 Meinung

THORSTEN KÜCHLER



Für das Thema kann ich mich begeistern: Ein cooler Held, noch coolere Waffen und herrlich legendäre Bösewichter – das ist der Stoff, aus dem meine Actionträume sind. Weil das Ganze noch dazu in ein technisch sauberes Ballerspiel verpackt ist, gehe ich gerne auf Vampirjagd. Schade bloß, dass hinter der protzigen Fassade nicht allzu viel Tiefgang steckt – mehr als Fließbandaction kann Herr Helsing nicht bieten. Aber wer braucht das eigentlich? In diesem Sinne: Feuer frei!

CARSTEN GRAUEL



Das ist besser als erwartet! In der Regel packt man solche Filmumsetzungen ja nur mit der Kneifzange an. Doch im Fall von "Van Helsing" vereinen sich eine zugkräftige Lizenz und ein technisch sauberes Spiel, das zudem durch etliche nette Details unterhält. Unser Redaktionsfavorit: Schafft man es, ein Level mit Hut auf dem Kopf zu beenden, gibt's einen lobenden Vermerk in der Endabrechnung. Fazit: Tolle Unterhaltung!

MARKUS HÄBERLEIN



Dracula, Frankenstein, der Wolfsmensch... bei "Van Helsing" wird alles aufgefahren, was in der Horrorliteratur Rang und Namen hat. Heraus kam allerdings ein Spiel, das weniger gruselig denn actionreich ist. Und genau deshalb könnte es sein, dass etliche Vampirjäger den Knoblauch recht früh an den Nagel hängen. Technisch ist's aber schon recht gut, auch wenn so manche Kameraeinstellung etwas unglücklich gewählt wurde. Wer Action mag, räumt hier aber richtig ab.



PS2 Testergebnis

VAN HELSING		Action	Alter: ab 16	
Hersteller: VUIP	Entwickler: Saffire	Erscheint: erhältlich		Preis: ca. 50 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, 50/60Hz, Filmtrailer		STEUERUNG: 8/10		SPIELSPASS
POSITIV 🕹 Intuitive Steuerung 🟢 Leichter Einstieg 🟢 Spielerisch gehaltvolle Filmumsetzung	NEGATIV 🕹 Steuerung ungenau 🟡 Etwas zu geradlinig 🟡 Kameraperspektiven verwirren manchmal	UMFANG: 8/10		83
		GRAFIK: 9/10		
		SOUND: 8/10		
Unterhaltsame Actionballerei, die das Filmflair gut vermittelt.				PROZENT

Ghost Recon: Jungle Storm

Zwei große Kampagnen und ein umfangreicher Online-Modus für wenig Geld – dieser Titel bietet alles, was das Taktik-Shooter-Herz begehrt.



☛ Nur einen Klick entfernt: Durch das neue Point-and-Click-System lassen sich die Kameraden einfacher dirigieren. Ihr braucht nur das Fadenkreuz auf den Zielort zu bewegen und zu bestätigen.



☛ Kein Online-Anschluss? Dann bleibt immer noch der Zweispieler-Splitscreen-Modus.

Diesmal schlägt es die Ghosts nach Kuba und Kolumbien. Das neue "Ghost Recon" bietet nicht nur die PS2-exklusive Jungle-Storm-Kampagne, sondern beinhaltet auch den Island-Thunder-Auftrag. Aus acht Missionen pro Episode ergibt sich die Gesamtzahl von 16 Solo-Missionen. Sowohl diese 16 als auch die 15 speziellen Mehrspieler-Karten sind entweder zu zweit im Splitscreen oder online mit bis zu acht Teilnehmern spielbar. Das macht unterm Strich ein Mehrspieler-Paket mit 31 Missionen. Zwölf Spielvarianten (kooperativ und versus) sowie ein motivierendes Ranglistensystem runden das Ganze ab.

Einfache Koordination

Genug gerechnet, kommen wir zum Spiel: Wie für die Serie üblich, befehligt ihr zwei Dreierteams von U.S.-Marines. Vor jeder Mission stellt ihr eure Truppe aus einem Kader an Infanteristen, Unterstützungseinheiten, Sprengstoffexperten und Scharfschützen zusammen. Während ihr einen der sechs Soldaten steuert, folgen ihm seine beiden Teamkameraden automatisch. Das zweite Team wartet geduldig, bis ihr ihm entweder auf der Landkarte einen neuen Zielort zuweist oder direkt die Kontrolle

übernimmt. Ihr könnt jederzeit zwischen den sechs Marines hin und her wechseln und so die Teams manuell dirigieren.

Neu ist der Direktbefehl: Ihr bewegt das Fadenkreuz einfach auf die Stelle, an die das wartende Team marschieren soll, und drückt R2. Der Trupp setzt sich sofort in Bewegung, ohne dass ihr auf der Landkarte Wegpunkte festlegen müsst. Ebenfalls neu ist die Eingabe von Sprachkommandos per Headset. Mit diesen Möglichkeiten koordiniert ihr die taktische Vorgehensweise bei der Infiltration von Rebellencamps, bei der Gefangennahme von Schlüsselpersonen oder bei der Sicherung von Schmuggelgut.

→ CARSTEN GRAUEL

PS2 Meinung



Mehr kann man für sein Geld nicht verlangen. 16 Solomissionen, insgesamt 31 Mehrspieler-Maps, Headset-Unterstützung, Splitscreen-Modus und Online-Funktion für 30 Euro sind fast geschenkt. Sowohl alleine als auch gegen menschliche Mitspieler macht "Jungle Storm" einen Mordsspaß. Schade nur, dass die Grafik immer noch sehr klobig und eckig aussieht – quasi eine "Ghost Recon"-Krankheit. "Socom 2: U.S. Navy Seals" oder "Rainbow Six 3" sind optisch weitaus attraktiver. Wer sich daran nicht stört und einen umfangreichen Taktik-Shooter sucht, ist mit "Ghost Recon: Jungle Storm" gut bedient.

PS2 Testergebnis

GHOST RECON: JUNGLE STORM		Taktik-Shooter	Alter: ab 16	
Hersteller: Ubisoft	Entwickler: Red Storm	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 30 Euro	
1-2 Spieler (8 online), MC, analog, Sprachausgabe dt., Text dt., mehrsprachig, Dolby Pro Logic II, Headset		STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS	
POSITIV 🔴 Insgesamt 31 Karten 🔴 Zwölf Online-Spielmodi 🔴 Motivierendes Soldaten-Aufrüst-System	NEGATIV 🔴 Träge Menüs 🔴 Teils dumme Gegner 🔴 Optisch immer noch so klobig wie eh und je	UMFANG: 10/10	83	
		GRAFIK: 6/10		
		SOUND: 9/10		
		Hervorragend ausgestatteter Taktik-Shooter mit Online-Funktion.		

Castlevania

Die Legende lebt! Der Vampirjäger-Clan Belmont schickt auch auf der PS2 einen seiner Sprösslinge in den Kampf gegen die Horden der Dunkelheit.



Wie gemein! Hütet euch vor solchen Fallen, die euch schnell ins Jenseits schicken können.

Wenn der Name Belmont fällt, wird allen Vampiren dieser Welt Angst und Bange. In unzähligen Spielen auf den verschiedensten Konsolen hat der Peitschenschwinger-Clan bereits Jagd auf untotes Gesindel gemacht. Von ziemlich verhunzten Auftritten auf Nintendos N64 einmal abgesehen, setzte die Reihe bisher konsequent auf klassische 2D-Grafik. Anders im PS2-Debüt: Ihr steuert euren Helden, den kampfgeübten Kreuzritter Leon Belmont, in einer an "Devil May Cry"



Die schwebenden Geisterritter geben schon nach wenigen Treffern klein bei. Eine Anzeige am rechten Bildschirmrand informiert euch stets darüber, wie viel Schaden eure Attacks anrichten.

erinnernden Ansicht durch das ausladende Schloss eines abgründig bösen Vampirfürsten namens Walter Bernhard.

Retter in der Not

Natürlich macht Leon dort keinen Urlaub, sondern will seine von Bernhard entführte Herzensdame Sara befreien. Konami hat aus dem simplen Plot eine sehr spannende Geschichte gestrickt. Einen Großteil tragen dazu die faszinierenden Charaktere bei, die euch im Verlauf eurer Odyssee über den Weg laufen. Denn ihr seid nicht der Einzige, der dem Treiben des teuflischen Hausherrn ein Ende setzen will. Bereits im Intro trifft ihr beispielsweise auf den freundlichen Rinaldo Gandolfi, der eine Hütte vor dem Schloss bewohnt und von dem ihr Informationen und nützliche Items bekommt.

Seine Tränke und Rüstungen werdet ihr nötig haben, denn innerhalb der Schlossmauern ist im wahrsten Sinne des Wortes der Teufel los. Von einer zentralen Halle aus könnt ihr die fünf Levels des Spiels erreichen und sie in beliebiger Reihenfolge absolvieren. Anfangs verfügt euer Held nur über Standard-Moves wie Springen und einige wenige verschiedene Peitschenschläge. Damit ihr euch auch härterer Brocken erwehren könnt, lernt Leon im

Verlauf des Spiels automatisch neue Moves hinzu. Dazu gehören neben Verteidigungstechniken, wie flinken Sprüngen zur Seite, auch coole Komboattacks für eure Peitsche, die selbst einen gewissen Indiana Jones erblassen lassen würden.

Erbarmungsloser Kampf

Im Umgang mit der Waffe fit zu sein, ist eine Grundvoraussetzung, um nicht bereits nach kurzer Zeit als Zombiefutter zu enden, denn der Schwerpunkt des Spielablaufs liegt auf den vielen Kämpfen. Oftmals müssen alle Feinde innerhalb eines Raumes zerlegt werden, bevor ihr euren Weg fortsetzen könnt. Damit das Ganze nicht in ein stupides Durchmetzeln ausartet, sind die Levels nicht

PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Blood Omen 2	Eidos	05/2002	88%
Endlich mal der Böse sein: Als fieser Vampir Kain beißt ihr euch in "Blood Omen 2" durch ein tolles Abenteuer.			
Devil May Cry 2	Capcom	04/2003	78%
Dämonenkiller Dante rettet die Welt. Hervorragend präsentiert, spielerisch aber schwächer als Teil eins.			
Chaos Legion	Capcom	10/2003	78%
Wenn Ordensritter Sieg fiese Monsterhorden plättet, spielt sich das eher simpel, sieht aber sehr schick aus.			



❗ Zu langsam! Während das Skelett noch aus-
holt, trifft unsere Peitsche voll ins Schwarze.

❗ Vorsicht heiß: Die brennenden Zombies soll-
tet ihr euch mit allen Mitteln vom Hals halten.



❗ Der alte Rinaldo hat immer wieder hilf-
reiche Gegenstände und Tipps im Angebot.



❗ Am Ende jedes Abschnitts lauert ein mächtiger Endgegner. Die riesige Medusa hat die unschöne
Angewohnheit, euch in Stein zu verwandeln und attackiert zusätzlich mit ihren Schlangenköpfen.

linear aufgebaut und lassen euch mit vielen
Abzweigungen die Wahl, auf welchem Weg
es weitergehen soll.

Verwinkelt es Höllenhaus

Damit ihr euch in der riesigen Fürs-
tenresidenz nicht hoffnungslos verirrt, könnt
ihr stets einen Blick auf die vorbildliche Kar-
te werfen. Sehr praktisch: Findet ihr unter-
wegs so genannte Markiersteine, könnt ihr
aktuell unerreichbare Areale auf der Karte
kennzeichnen, um sie später wiederzufin-
den, sobald ihr das zum Weiterkommen not-
wendige Item eingesackt habt. Gewiefte
Entdecker werden für das Vordringen in ent-
legene Winkel des Schlosses mit wertvollen
Fundstücken, wie etwa verzauberten Peit-
schen, belohnt, die besonders effektiv ge-
gen bestimmte Gegner wirken.

Weitere Helfer im Kampf gegen die
dunkle Brut sind die verschiedenen Sekun-
därwaffen wie Äxte und Dolche, von denen
ihr jeweils eine bei euch tragt. Diese könnt
ihr mit Hilfe verschiedenfarbiger Kugeln,
Orbs genannt, zusätzlich verstärken. Ihr er-
haltet je einen Orb für den Sieg über den
mächtigen Endgegner eines Levels. Magisch
begabt ist euer Held außerdem und kann bei
ausreichend vorhandenen Magiepunkten

eine Reihe von Relikten einsetzen, die ihn
beispielsweise kurzzeitig schneller laufen
lassen oder stärker machen.

Stark ist auch die Präsentation: Leon
kämpft sich durch prächtige Bauten und
selbst bei sehr vielen Bösewichtern auf dem
Bildschirm bleibt die Grafik flüssig. Aller-
dings hätte etwas mehr optische Abwechs-
lung innerhalb der Levels nicht geschadet,
manchmal habt ihr das Gefühl, durch immer
gleiche Räume zu laufen. Gar nichts zu
meckern gibts hingegen beim Sound. Die
aufwändigen Kompositionen, die gekonnt
verschiedene Musikstile miteinander verein-
nen, sorgen für eine tolle Atmosphäre.

➔ **FABIAN KÄUFER**

PS2 Meinung



Den Sprung in die dritte Dimen-
sion hat "Castlevania" überzeu-
gend geschafft. Die Kamerapers-
pektive lässt sich zwar nicht
beeinflussen, setzt das Gesche-
hen aber bis auf wenige Ausnahmen gut in
Szene. Spielerisch hat man sich auf alte
Tugenden verlassen, und das ist gut so: Die
Mischung aus spektakulären Kämpfen und
ausgiebiger Erkundung des Schlosses macht
süchtig. Umso bedauerlicher, dass der Spaß
so schnell vorüber ist. Mehr als zehn Stun-
den werdet ihr kaum benötigen, um zum
Oberbösewicht vorzudringen. Dank Bonus-
charakteren und versteckter Items lohnt sich
aber auch ein erneutes Durchspielen.

PS2 Testergebnis

CASTLEVANIA		Action	Alter: ab 12	
Hersteller: Konami	Entwickler: Konami	Erscheint: erhältlich		Preis: ca. 60 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, Sprachausgabe engl., Text dt., mehrsprachig, 50/60Hz, Dolby Pro Logic II		STEUERUNG: 8/10		SPIELSPASS
POSITIV 👉 Astreine Spielbarkeit 👉 Dichte Atmosphäre 👉 Grafik und Sound auf sehr hohem Niveau	NEGATIV 👉 Zu schnell vorbei 👉 Viele ähnliche Räume 👉 (Ganz seltene) Übersichtsprobleme	UMFANG: 7/10		86
		GRAFIK: 8/10		
		SOUND: 10/10		
		Sehr motivierender Action-Kracher in schicker Verpackung.		
				PROZENT



Red Dead Revolver

Schäbige Halunken, staubige Cowboystiefel und blaue Bohnen ohne Ende. Der gute alte Spaghetti-Western ist zurück!



☛ Mit dem Finger am Abzug lehnt ihr euch an die Wand. Gleich knallt's heftig...

☛ Die Obermotze sind nicht so einfach umzunieten. Am Balken oben rechts lest ihr deren Gesundheitszustand ab. Die gelben Striche unten links zeigen die verfügbaren Dead-Eyes an.

Multiplayer



☛ Beim Stud Poker gewinnt, wer die fünfte Pokerkarte ergattert.

Drei Mehrspieler-Modi

Bis zu vier Spieler dürfen sich per Multitap mit blauen Bohnen füttern. Dabei könnt ihr eine beliebige Kombination aus KI- oder echten Spielern wählen.

Im Kopfgeldjäger-Modus gilt es, eine bestimmte Summe einzusacken. Jeder Treffer und jeder Kill bringen Dollars. Zudem bleibt nach einem tödlichen Schuss eine Pokerkarte stehen, die ihr aufnehmen könnt. Damit erhöht ihr zum Beispiel eure Gesundheit.

Beim Sundown sind die Regeln ganz einfach: Wer nach Ablauf der Zeit am meisten Geld hat, gewinnt. Hinter High Noon verbirgt sich ein klassisches Duell – Auge um Auge.

Vor knapp einem Jahr hat eine Nachricht viele Wild-West-Fans erschüttert: Kopfgeldjäger Red Harlow, Hauptdarsteller des Italo-Western-Spiels "Red Dead Revolver", lag im Sterben. Und es gab einen Schuldigen: Capcom hatte den Entwicklern kurzerhand den Geldhahn zugezogen. Doch Lebensretter Rockstar Games ermöglichte mit wohlwollender Finanzierung, dass Red nun seine zahlreichen Bleikugeln doch noch auf eurer Konsole verteilen darf. Feuer frei!

Rachefeldzug

Der inzwischen erwachsene und reichlich furchtlose Held hat eine halsbrecherische Mission zu erfüllen: Rache! Seine Eltern wurden bei einem Überfall auf den eigenen Hof grausam ermordet und der junge Red hat alles mit ansehen müssen.

Wer auf die üblichen Genre-Klischees hofft, wird nicht enttäuscht. Red zieht alle Western-Register und geht keiner gefährlichen Schießerei und keiner halsbrecherischen Stunteinlage aus dem Weg, bis er endlich die Drahtzieher des heimtückischen Mordes zur Rechenschaft gezogen hat. Beispiel gefällig? Als Red den angeschossenen Sheriff zu einem Arzt in die Kleinstadt Brim-

stone bringen will, überfallen Banditen den Zug auf offener Strecke. Einer der Schurken befindet sich dummerweise in eurem Waggon und will euch in hollywoodreifer High-Noon-Manier kalt machen.

Solche Duelle stehen häufiger an. Das Spiel schaltet dann in einen Zeitlupenmodus à la "Max Payne". Mit dem rechten Analog-Stick zieht ihr euren Colt, visiert mit dem Fadenkreuz den Bösewicht an und jagt mit der R1-Taste die Kugeln in dessen Richtung. Die Farbe der Markierung lässt die Wirkung des Treffers erkennen. Diese Slow-Motion-Funktion leistet Red noch mehr lebenswichtige Dienste: Mit Hilfe des Dead-Eye-Modus eliminiert ihr sogar größere Gegenscharen mit links. Um besonders widerspenstige

PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
007: Alles oder Nichts	EA	03/2004	84%
Der Titel bietet eine ebenso tolle Präsentation, überzeugt technisch allerdings nachhaltiger.			
May Payne 2: The Fall of Max Payne	Rockstar	02/2004	80%
Die Grafik ruckelt gelegentlich und der Umfang ist gering. Dafür gibt es eine spannende Handlung.			
Bad Boys 2	Empire Inter.	05/2004	59%
Hier finden Fans des Films ein brachiales Bleigewitter – leider mit ungenauer Steuerung und mieser Grafik.			



☛ "Nehmt das, ihr nichtsnutzigen Banditen!" Red Harlow nimmt es auch mit mehreren auf.

Schurken niederzustrecken, bedarf es aber schon einer ganzen Hand voll blauer Bohnen – oder eines gezielten Kopfschusses.

Silberbüchse

Nach gewonnenem Duell klettert ihr auf das Dach des Zuges und begegnet weiteren lästigen Banditen. Mit Revolver oder Gewehr blast ihr sie einfach weg, dabei sacken die in ihrer Darstellung witzigen Schurken in sich zusammen oder fallen, wie in jedem B-Movie, vom Zug. Das Waffenarsenal lässt sich im Laufe des Spiels um edelste Revolver wie den Pacificador, den Scorpion und klassische Gewehre wie das "Zwei Fasser" aufstocken. Aber das kostet was: Für die neuen Schießseisen blättert ihr eure hart verdienten Kopfgelder hin.



☛ Hier müsst ihr einen gepanzerten Zug stoppen. Dazu galoppiert ihr neben dem Waggon her und schaltet die Soldaten aus. Nehmt euch aber vor den Geschützen in Acht.

Auf dem Transport-Waggon kann sich Red hinter Holzkisten verstecken. Aus einer speziellen Deckungsposition heraus visiert ihr nun die Gegner effektiv mit dem Fadenkreuz an, ohne dabei selbst zu viele Treffer einstecken zu müssen. Praktisch: Füllt ihr euren Colt mit neuen Patronen, begibt sich Red von selbst wieder in Deckung.

Nachdem ihr "Hatchet" Schulz, dem Anführer der Banditen, den Garaus gemacht habt, müsst ihr am Ende des Levels drei Minuten lang den Zug von der Lokomotive aus verteidigen. Schafft ihr es nicht, die reitenden Widersacher aus dem Sattel zu ballern, klettern sie auf den Zug und versuchen, euch umzunieten. Habt ihr auch diese Aufgabe erfolgreich gemeistert, erreicht ihr den Zielbahnhof Brimstone.

Neben dem furchtlosen Red warten noch weitere Figuren darauf, von euch durch die vielfältigen Missionen geleitet zu werden. Zum Beispiel bahnt sich Buffalo Soldier mit gezielten Gewehrschüssen vom Heck einer Kutsche aus den Weg durch Schluchten. Als General Diego versucht ihr, eine Brücke zu zerstören, während euch Kanonenkugeln um die Ohren pfeifen. An Speicherpunkten werden eure Fortschritte gesichert.

Optisch fallen sofort die lustig gestalteten Zwischensequenzen mit stilvollen Störstreifen sowie der Unschärfefilter ins Auge. Gemeinsam mit dem originalen Wild-West-Soundtrack tragen diese Effekte wesentlich zur Italo-Western-Atmosphäre bei. Drei Multiplayer-Modi (siehe Kasten links) animieren zu spaßigen Western-Partys. Maximal vier Cowboys und -girls können per Multitap an einer Konsole ballern.

☛ ANDREAS SZEDLAK

PS2 Meinung



Alle Achtung! Rockstar hat es geschafft, das stiefmütterlich behandelte Western-Genre durch einen erstklassigen Arcade-Shooter zu bereichern.

Die vielfältigen Aufgaben machen den Titel zudem nicht nur für Wild-West-Fans attraktiv. Einen zwiespältigen Eindruck hinterlässt die Grafik: Schöne Effekte – zum Beispiel realistisch dargestellte Wasserfälle – wechseln sich ab mit detailarmer Optik und tapezenartigen Hintergründen. Gemeinsam mit den gelegentlichen KI-Aussetzern (dumme Banditen-Bande!) verhindert dies eine noch höhere Wertung. Western-Feeling kommt trotzdem auf – Aufsatteln lohnt sich.

PS2 Testergebnis

RED DEAD REVOLVER		Action	Alter: ab 16	
Hersteller: Take Two	Entwickler: Rockstar	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 60 Euro	
1-4 Spieler (Multitap), Memory Card, analog, Dual-Shock2, Sprachausg. engl., Text deutsch, 16:9, PL II		STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS	
POSITIV ☛ Dead-Eye-Feature ☛ Drei Mehrspieler-Modi ☛ Vorzügliche Wild-West-Präsentation	NEGATIV ☛ Kaum Speicherpunkte ☛ Hirnlose Gegner ☛ Einige Levels sind grafisch sehr schlicht	UMFANG: 7/10	80	
		GRAFIK: 7/10		
		SOUND: 8/10		
		Arcadelastiger Western-Shooter mit hervorragender Atmosphäre.		

Transformers

GEHEIM-TIPP

Von wegen Kinderspielzeug: Atari schickt die japanischen Verwandlungsroboter in ein fulminantes Actionspektakel.



Im Spielverlauf findet ihr auch ein Mini-Con, das euch zum Scharfschützen macht.

Optimus Prime stürmt auf eine Gruppe überraschter Decepticon-Einheiten zu. Versucht, eure Gegner stets aus der Ferne zu attackieren. In Nahkämpfen zieht ihr häufig schnell den Kürzeren.

Zugegeben: Sonderlich zugkräftig ist die "Transformers"-Lizenz nicht gerade – ihre besten Jahre haben die Plastikroboter hinter sich. Umso erfreulicher, dass die geringen Erwartungen an das Spiel deutlich übertroffen werden. "Transformers" entpuppt sich als echter Geheimtipp für jeden Actionfan.

Krieg der Roboter

In der Welt der Transformers tobt schon seit langer Zeit ein Kampf zwischen den Rassen der friedliebenden Autobots und der grausamen Decepticons. Alle streiten sich um den Zugriff auf die Mini-Cons, die dritte Transformers-Rasse. Diese kleinen Roboter verbünden sich mit ihrem Finder und verleihen ihm neue Fähigkeiten.

Ihr stürzt euch als einer der drei Autobots Optimus Prime, Red Alert oder Hot Shot in die Schlacht. Aus der Schulterperspektive steuert ihr euren Kampfrobo durch acht umfangreiche Missionen. Auf der Suche nach den über 40 Mini-Cons blast ihr alle Decepticons vom Bildschirm, die euch in die Quere kommen. Größere Entfernungen in den op-

tisch großartigen Levels überbrückt ihr Zeit sparend in der Fahrzeug-Form eures Helden – Optimus Prime beispielsweise kann sich in einen Truck verwandeln.

Mit jedem gefundenen Mini-Con verbessert sich eure Ausstattung. Ihr erhaltet neue Waffensysteme und Fähigkeiten wie höhere Sprünge. Jeweils vier Mini-Cons könnt ihr im Hauptquartier gleichzeitig ausrüsten. Die Bestückung will gut gewählt sein, denn die Decepticon-Armeen und extrem starke Endgegner halten euch ganz schön auf Trab. Frust kommt aber nur selten auf, die bombastische Präsentation motiviert immer wieder zu einem weiteren Versuch.

»FABIAN KÄUFER

PS2 Meinung



Besonders in technischer Hinsicht ist den Entwicklern ein großer Wurf gelungen. Selten hat man auf der PS2 optisch ähnlich beeindruckende Levels gesehen. Die gelegentlichen Ruckler lassen sich angesichts der grafischen Pracht leicht verschmerzen. Spielerische Tiefe erhält die fulminante Ballerei durch die vielen Mini-Cons. Wer alle Geheimnisse entdecken will, muss zuvor bewältigte Areale mit neu erworbenen Fähigkeiten erneut absolvieren – das hält die Langzeitmotivation hoch. Nur die Schwierigkeitsgrade hätten besser ausbalanciert werden müssen, für Einsteiger ist "Transformers" äußerst schwer.



PS2 Testergebnis

TRANSFORMERS		Action	Alter: ab 12	
Hersteller: Atari	Entw.: Melbourne House	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 30 Euro	
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, komplett deutsch, 16:9, 50/60Hz, Dolby Pro Logic 2		STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS	
POSITIV ⚡ Spektakuläre Action ⚡ Erstklassige Grafik ⚡ Viele neue Fähigkeiten durch die Mini-Cons	NEGATIV ⚡ Ausgesprochen schwer ⚡ Orientierungsprobleme ⚡ Kein Mehrspieler-Modus	UMFANG: 8/10	85	
		GRAFIK: 9/10		
SOUND: 8/10				
Opulent präsentiertes und sehr forderndes Action-Feuerwerk.				PROZENT



Action-Adventure

Ihr mögt es actiongeladen, wollt aber trotzdem knifflige Rätsel lösen? Dann seid ihr in dieser Rubrik daheim.



"Spannende Abenteuer!"

Genre-Spezialist
Swen Harder meint:

2004 geht es im Action-Adventure-Genre richtig zur Sache. Klares Highlight ist das Abenteuer von Elite-Agent Sam Fisher. Dieser pirscht sich in "Splinter Cell: Pandora Tomorrow" zum zweiten Mal durch feindliches Gebiet. Der Samurai-Krieger Samanosuke und sein französischer Kollege Jacques hingegen jagen in "Onimusha 3: Demon Siege" bösen Dämonen hinterher. Eine weitere Überraschung kommt aus dem Hause Atari. Das Horror-Abenteuer "Obscure" überzeugt mit spannender Handlung und schmucker Grafik. Und zwei Filmstars zu guter Letzt: In "Spider-Man 2" schwingt ihr durch Manhattan, außerdem erwartet euch die Geschichte von "Harry Potter und der Gefangene von Askaban".

ACTION-ADVENTURE-HITS TOP 3

Action-Adventure-Hits

Titel	Hersteller	Genre	Ausgabe	Wertung
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft	Action-Adventure	Seite 44	90%
Onimusha 3: Demon Siege	Capcom	Action-Adventure	Seite 40	90%
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	EA	Action-Adventure	Seite 50	82%
Spider-Man 2	Activision	Action-Adventure	Seite 52	81%
Way of the Samurai 2	Capcom	Action-Adventure	06/04	81%
Obscure	Atari	Horror-Adventure	Seite 48	80%
Alias	Acclaim	Stealth-Action	06/04	78%
Rogue Ops	Capcom	Stealth-Action	03/04	78%
The Suffering	Konami	Action-Adventure	07/04	77%
Shrek 2	Activision	Action-Adventure	08/04	76%
Pitfall: Die verlorene Expedition	Activision	Action-Adventure	04/04	73%
Akte X: Resist or Serve	Vivendi	Horror-Adventure	06/04	72%
Die Geistervilla	TDK	Action-Adventure	05/04	72%
Catwoman	EA	Action-Adventure	09/04	71%
Forbidden Siren	Sony	Horror-Adventure	04/04	67%
Syphon Filter: Omega Strain	Sony	Action-Adventure	09/04	67%
Carmen Sandiego: Das Geheimnis der gestohlenen Trommeln	Bam!	Action-Adventure	05/04	58%
Conan	TDK	Action-Adventure	04/04	57%
Barbie Pferdeabenteuer:				
Rettet die Wildpferde	Vivendi	Action-Adventure	04/04	55%
Kaan: Das Schwert des Bösen	DreamCatcher	Action-Adventure	05/04	53%



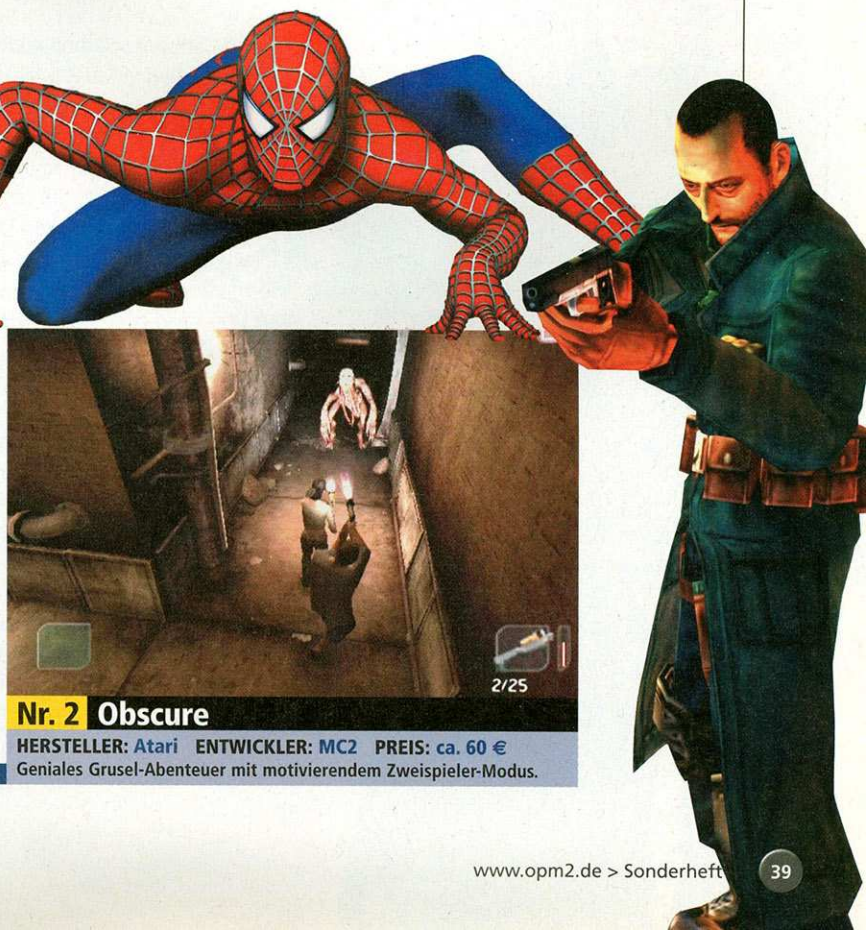
Nr. 1 Splinter Cell: Pandora Tomorrow

HERSTELLER: **Ubisoft** ENTWICKLER: **Ubisoft** PREIS: ca. 60 €
Elite-Agent Sam Fisher schleicht durch den Dschungel.



Nr. 2 Onimusha 3: Demon Siege

HERSTELLER: **Capcom** ENTWICKLER: **Capcom** PREIS: ca. 60 €
Mittelalterliches Horror-Abenteuer – diesmal mit gleich zwei Helden.



Nr. 2 Obscure

HERSTELLER: **Atari** ENTWICKLER: **MC2** PREIS: ca. 60 €
Geniales Grusel-Abenteuer mit motivierendem Zweispieler-Modus.

ONIMUSHA 3



Jacques kann mit seinen flexiblen Waffen Gegner packen und wegschleudern.



Sogar in Notre Dame, der berühmten Pariser Kirche, haben sich die Untoten ausgebreitet. Hier schnippt Samanosuke gerade einen vierbeinigen Dämonen-Schwertkämpfer entzwei.

Zwei Männer aus unterschiedlichen Zeitaltern kämpfen gegen eine Invasion von dämonischen Kriegern!

Samurai Samanosuke Akechi hat wahrlich keinen leichten Job. Schon zum zweiten Mal muss er gegen den tyrannischen Feldherren und Dämonenfürsten Nobunaga Oda antreten. Obwohl dieser bereits im ersten Teil durch Samanosukes Klinge gestorben war, sorgt der Fiesling nun erneut für Trubel.

Zeitreise nach Paris

Wir schreiben das Jahr 1582. Schauplatz: Kyoto, Japan. Zusammen mit seinem Onkel Mitsuhide Akechi und einer ganzen Armee von Kriegeren stürmt Samanosuke den Honnoji-Tempel, Nobunagas Residenz. Nach harten Kämpfen gegen Zombie-Soldaten hat Samanosuke endlich sein Ziel erreicht und steht seinem Erzfeind gegenüber.

Doch es kommt gar nicht zum Kampf. Wie aus dem Nichts tut sich ein Wurmloch auf und verschluckt den Samurai. Auch Nobunaga kann sich dieses Phänomen nicht erklären – doch ist es ihm auch herzlich egal. Hauptsache, der Eindringling ist weg!

Schwenk nach Paris ins Jahr 2004. Es ist ein ganz gewöhnlicher, ein sonniger Tag. Auf den Straßen herrscht reges Treiben, Leute gehen spazieren oder sitzen im Café. Plötzlich tauchen gewaltige Flugungeheuer am Himmel auf und lassen aggressive Zombie-Soldaten zu Boden fallen.

Die Untoten beginnen sofort, jeden niederzumetzeln, der ihnen vor die Klinge kommt. Auch die Polizei und angerückte Sondereinsatzkommandos haben keine Chance gegen die dämonische Übermacht. Mitten in diesem Getümmel taucht plötzlich auch Samanosuke nach seiner Wurmlochreise wieder auf. Er kommt gerade rechtzeitig, um den Polizisten Jacques LeBlanc, "gespielt" vom französischen Filmstar Jean Reno, und dessen Kollegen vor einer Meute Zombies zu retten.

Verdutzt blicken sich die Kämpfer kurz an, doch für einen Kaffeeeklatsch bleibt keine Zeit. Ein neues Wurmloch reißt Jacques mit sich und spuckt ihn im Japan des Jahres 1582 wieder aus. Genau zehn Tage vor Samanosukes Verschwinden taucht er dort auf. Nun





➊ An diesen Glühwürmchen kann Jacques sich über Hindernisse hinwegschwingen.

haben die beiden Helden ein großes Problem: Beide befinden sich in einem fremden Land und in einer fremden Epoche – und die Genma-Dämonen sind auf dem Vormarsch.

Mit Schwert und Peitsche

Zunächst steuert ihr Samanosuke in Frankreich, anschließend wechselt ihr zu Jacques nach Japan. Meistens bestimmt die Handlung, wann wer an der Reihe ist. Später jedoch könnt ihr an manchen Stellen frei zwischen den Charakteren wechseln.

Wie in den Vorgängern könnt ihr schlagen, treten, Gegner anvisieren und blocken. Gänzlich neu ist die Kontrolle des Helden mit dem Analog-Stick. Das klingt zwar etwas banal, aber in den beiden Prequels konntet ihr euren Samurai nur mit den Richtungstasten dirigieren. Jetzt geht die Steuerung wesentlich leichter von der Hand.

Im Kampf gegen Nobunagas Monsterhorde gebrauchen Samanosuke und Jacques unterschiedliche Waffen, die mit zerstörerischer Elementmagie ausgestattet sind. Anfangs noch mit einer normalen Klinge unterwegs, findet der Krieger aus dem fernen Osten später ein leichtes Paar Schwerter mit der Kraft des Lichts, ein langes Luft-Katana und eine gewaltige ➊

DIE CHARAKTERE

SAMANOSUKE AKECHI.

ALTER 47 JAHRE

Samanosuke ist ein talentierter Schwertkämpfer, der sich in einen Onimusha-Krieger verwandeln kann. Schon im ersten Teil der "Onimusha"-Reihe kämpfte er gegen Nobunagas Truppen.



JACQUES LEBLANC.

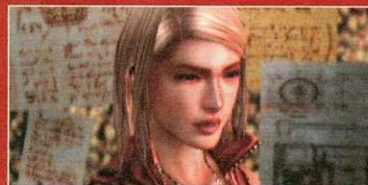
ALTER 36 JAHRE

Jacques gehört dem 29. Bataillon an, einer französischen Eliteeinheit. Er hat einen zehnjährigen Sohn namens Henri, seine Frau ist bereits tot. Ein Wurmloch befördert ihn nach Japan ins Jahr 1582.

NOBUNAGA ODA.

ALTER 49 JAHRE

Nach seiner Niederlage gegen Jubei Yagyu ("Onimusha 2") vor neun Jahren ist der Dämonenfürst Nobunaga wieder auferstanden. Diesmal will er sein Reich auch in die Zukunft ausweiten.



MICHELLE AUBERT.

ALTER 28 JAHRE

Michelle ist Oberleutnant in der französischen Armee und die Freundin von Jacques. Auch sie kämpft gegen die dämonische Invasion in Paris. Henri akzeptiert sie noch nicht als Ersatzmutter.

AKO. ALTER UNBEKANNT

Ako gehört dem Clan der Crow Tengu an. Sie ist zwar nur 30 Zentimeter groß, kann dafür aber durch die Zeit reisen und besitzt telepathische Fähigkeiten, die es ihr erlauben, jede Sprache zu verstehen. Sie fungiert als Zeitbote und Dolmetscher zwischen Jacques und Samanosuke.



GULDENSTERN. ALTER UNBEK.

Der hässliche Shrimps-Kopf ist der fähigste Wissenschaftler auf Seiten der Dämonen. Nobunaga beauftragte ihn, das Geheimnis der Zeitreise zu lüften. Doch Guildenstern kann den Lauf der Zeit nicht kontrollieren. Nur zufällig gelangen die Genma-Dämonen ins heutige Paris.

HENRI LEBLANC.

ALTER 10 JAHRE

Henri ist Jacques einziger Sohn. Er ist ziemlich aufmüpfig und interessiert sich für Computer. Schon lange plagen ihn Schuldgefühle, denn er macht sich selbst für den Tod seiner Mutter verantwortlich.



HEIHACHI HONDA.

ALTER 24 JAHRE

Heihachi ist an sich ein liebenswerter Kerl, doch auf Grund seiner bedingungslosen Treue zu seinem Herrn, der Nobunaga untersteht, kämpft Heihachi anfangs gegen Samanosuke und Jacques.

RANMARU MORI.

ALTER 16 JAHRE

Nobunagas rechte Hand und ein eiskalter, ungestümmer Schwertkämpfer. Trotz seines Mutes wurde er von Samanosuke im Honnoji-Tempel vernichtend geschlagen. Nun sinnt er auf Rache.





❶ Von links nach rechts: Michelle, Samanosuke, Ako und Jacques Sohn Henri.

Axt mit Erd-Magie. Jacques hingegen setzt auf weitreichende und flexible Waffen. Zu Beginn steht dem Franzosen lediglich eine Plasma-Peitsche zur Verfügung. Im Verlauf des Abenteuers erweitert sich das Waffenarsenal um ein feuriges Schlangenschwert, einen Donner-Speer mit Kettenfunktion und einen wuchtigen Morgenstern mit der Kraft des Eises. Die hohe Reichweite ist aber nicht die einzige Besonderheit von Jacques peitschenartigen Werkzeugen. Zum einen

umschlingt er damit Feinde, schleudert sie durch die Luft und schmettert sie auf den Boden. Oder er schnappt sich einen Felsen und donnert ihn dem nächsten besten



❷ Dieser Monsterkrieger nennt sich Marcellus. Er ist zwar nur der erste Endgegner von vielen, dennoch hält er viel aus und greift euch mit weitreichenden Schwertattacken an.

Dämonen an die Rube. Zum anderen schlägt er nach Oni-Glühwürmchen, die an festen Positionen in der Luft schweben. An diesen Glühwürmchen hält er sich fest und schwingt sich wie Tarzan über Abgründe und Hindernisse hinweg.

Seelenräuber

Die strapaziösen Schlachten gegen Nobunagas Armeen zehren früher oder später an euren Kräften. Feindliche Treffer mindern eure Lebensenergie und die speziellen Element-Attacken eurer Waffen reduzieren euren Magievorrat. Zum Glück hinterlassen besiegte Genma einen Schwarm kleiner leuchtender Seelen, die ihr mit eurem Oni-Handschuh aufsaugt.

Blaue Seelen frischen eure Magie auf und gelbe kommen eurer Gesundheit zugute. Die roten Seelen – von ihnen gibt es am meisten – dienen zum Aufwerten von Waffen und Rüstung. Sehr selten hingegen findet ihr violette Seelen. Wenn ihr fünf von ihnen absorbiert habt, könnt ihr euch auf Knopfdruck für kurze Zeit in einen unbesiegbaren Onimusha-Krieger verwandeln.

Kraft ist nicht alles

Damit bei der ganzen Metzelei eure grauen Zellen nicht verkümmern, löst ihr hin und wieder unterhaltsame Knobelaufgaben. Wenn ihr mit Samanosuke durch die Pariser Kanalisation pirscht, findet ihr bei der Leiche eines Kanalarbeiters eine Notiz. Darauf steht geschrieben, dass die Anzahl der Monitore, Stühle und Kassettenrekorder in Kontrollraum eins zusammengekommen einen Code für eine Tür ergeben. Jacques hat in dem kleinen japanischen Fischerdorf Sakai hingegen ein anderes Problem: Er muss in einen Laden eindringen, aus dem man ihn

zuvor rausgeschmissen hat. Vor dem Laden beugt sich ein Junge über ein Fass, doch er lässt euch nicht nachschauen, was darin so interessant ist. Es sei denn, ihr bringt ihm was Süßes. Also tauscht ihr eine Armbanduhr gegen eine Wassermelone und gebt sie dem Jungen. In dem Fass befindet sich ein Glühwürmchen, mit dem ihr euch auf das Dach des Ladens schwingen könnt.

Kleine Ako ganz groß

Etwa ab der Hälfte des Spiels werden die Rätsel komplexer. Wenn sich Samanosuke in der Gegenwart und Jacques in der Vergangenheit am selben Ort befinden, gebt ihr einer kleinen Elfe namens Ako, eurer ständigen Begleiterin, Gegenstände mit und schickt sie per Zeitfalter durch die Zeit.

Beispielsweise findet Samanosuke in der Festung Mont-Saint-Michel im Jahr 2004 einen roten Rubin, den er hier nicht gebrauchen kann. Also schickt ihr Ako mit dem Stein zu Jacques ins Jahr 1582. Dieser setzt ihn in eine Statue ein und bewegt so eine Steinplatte zur Seite, unter der er ein Rätsel findet. Wenn ihr das Rätsel löst, kommen Treppenstufen aus dem Boden geschossen, die auch im Jahr 2004 noch existieren und Samanosuke einen neuen Weg eröffnen.

PS2 Genrekonkurrenten			
Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Van Helsing	Vivendi	06/2004	83%
Solide Filmumsetzung mit Schwerpunkt auf actionreichen Nahkämpfe und Ballereien.			
Devil May Cry 2	Capcom	04/2003	78%
Sehr gute Schwertkampf-Action mit Halbteufel Dante. Öde Levels und eintöniger Ablauf trüben den Spaß.			
Knights o.t. Temple	TDK	06/2004	77%
Toll animierte Ritterkämpfe im Mittelalter. Der Rätselgehalt ist niedrig, es fehlt ein wenig an Abwechslung.			



Die 3D-Hintergründe stehen den vorberechneten aus Onimusha 1 und 2 in nichts nach.



Furius: Zu Beginn des Spiels steht Nobunagas Tempel in Flammen.

Neue Feen-Klamotten

Wo wir gerade bei Ako sind: Das geflügelte Tengu-Mädchen, so der Name ihres Stammes, kann nicht nur durch die Zeit reisen und Gegenstände transportieren. Sie steht euch auch im Kampf hilfreich zur Seite. In Kisten und anderen Behältnissen findet ihr manchmal kleine Westen sowie grüne Steine, so genannte Öko-Geister, die in die Kleidungsstücke eingesetzt werden.

Habt ihr eine Weste mit der erforderlichen Anzahl Öko-Geister ausgestattet, kann Ako sie anziehen. Je nach Farbe der Kleidung heilt Ako Wunden, reduziert den Magie-Verbrauch, zeigt euch die Energie der Gegner an oder beschleunigt die Seelenabsorption. Acht verschiedene Westen gibt es zu entdecken, einige davon sind sehr gut versteckt.

Mit Sonderausstattung

Wem der Story-Modus nicht genügt, der freut sich über die vielen Extras, die Capcom noch mit draufgepackt hat. So findet ihr unter dem Menüpunkt "Sonderfunktionen" vier nette Bonusspiele, in denen ihr auf Highscore-Jagd geht. Als Samanosuke schießt ihr mit Pfeil und Bogen Genma-Eier ab oder ihr übt mit Jacques verschiedene Attacken. In "Heihachi Abenteuer" spielt

Partner: Jacques trifft im alten Japan auf den Samurai Samanosuke.

ihr die Episode des Speer-Kämpfers Heihachi nach, der euch im Hauptspiel hin und wieder über den Weg läuft und für Ärger sorgt (siehe Kasten Seite 41). Durch diese Bonus-Episode erfahrt ihr mehr über die Geschichte des Hünen.

Exzellente Präsentation

Actionreiche Kämpfe und interessante Aufgaben sind es aber nicht alleine, die in "Onimusha 3" so viel Spaß machen. Auch die tadellose Grafik und die professionelle Präsentation machen dieses Spiel zu etwas ganz Besonderem. Zwischen den Spielszenen bekommt ihr hervorragend ausgearbeitete Storysequenzen in Echtzeitgrafik zu sehen, die vor allem durch extrem realistische Animationen und brillantes Mienenspiel der Charaktere beeindrucken.

Zusammen mit dem emotionsgeladenen Orchester-Soundtrack und der sehr guten, jedoch englischen Synchro wirkt "Onimusha 3" wie ein Kinofilm. Natürlich genießt ihr auch in den Spielszenen herrliche Hintergründe, wichtige Animationen und grelle Lichteffekte. Ein Kompliment an Capcom – schöner geht's kaum.

➔ CARSTEN GRAUEL

PS2 Meinung

CARSTEN GRAUEL



So soll's sein: "Onimusha 3" fesselt vom ersten bis zum letzten Augenblick. Langeweile kommt zu keinem Zeitpunkt auf, da ihr entweder actionreiche Schlachten austragt, interessante Denkaufgaben löst oder in den Zwischensequenzen die spannende Handlung verfolgt. Auch die aufregenden Bosskämpfe oder das Waffenausrüst-System mit den Seelen machen eine Menge Spaß. Und in technischer Hinsicht gibt es, abgesehen von ganz seltenen Slowdowns, auch nichts zu meckern.

MARKUS HÄBERLEIN



Es gibt eine Menge guter Spiele, deren Gesamteindruck durch kleine Macken getrübt wird. Entweder gibt's nervige Längen, oder der Schwierigkeitsgrad ist zu hoch oder die Grafik kann nicht begeistern. "Onimusha 3" hingegen macht alles richtig. Weder an der Grafik, noch am Sound, noch an der Steuerung gibt es etwas auszusetzen. Höchstens ein paar kleinere Kamera-probleme könnte man ankreiden, doch darüber kann man großzügig hinwegsehen.

FABIAN KÄUFER



Mit "Onimusha 3" ist Capcom ein wirklich großer Wurf gelungen. Kaum ein anderes Spiel ist so schön inszeniert wie dieses. Manchmal könnte man meinen, man schaue sich einen Science-Fiction-Fantasy-Film im Kino an. Dieses "Film-Flair" ist sicher auch den beiden Schauspielern Takeshi Kaneshiro und Jean Reno zu verdanken, die für die Helden Samanosuke und Jacques Modell gestanden haben. "Onimusha 3" ist technisch und spielerisch überwältigend, kauft es euch!

PS2 Testergebnis

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE		Action-Adventure	Alter: ab 16	 STAR
Hersteller: Capcom	Entwickler: Capcom	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 60 Euro	
1 Spieler, MCard, analog, DualShock2, Sprachausgabe engl., Text dt., 50/60Hz, Dolby Pro Logic II & DD 5.1		STEUERUNG: 9/10	SPIELSPASS	
POSITIV 👉 Brillante Grafik 👉 Superbe Präsentation 👉 Perfekter Mix aus Kämpfen und Rätseln	NEGATIV 👉 Kameraprobleme 👉 Keine deutsche Synchronisation	UMFANG: 9/10	90	
		GRAFIK: 10/10		
		SOUND: 9/10		
Technisch tadellos, bis zum Schluss motivierender Action-Hit.				PROZENT



Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Der beste Spion der NSA ist wieder **auf leisen Sohlen unterwegs**. Diesmal muss er die Welt vor einem Terroranschlag mit biologischen Waffen retten.



Kein Mucks: Sam belauscht Sadono bei seinen täglichen Kontrollanrufen.



Nach wie vor müsst ihr erledigte Wachen verstecken, um keinen Alarm auszulösen. Hier im dichten Dschungel nutzt ihr Gräser und Büsche, um die Körper verschwinden zu lassen.



Sein Job ist die Infiltration von feindlichen Stützpunkten, die Rettung von Geiseln, die Verfolgung von Verdächtigen und das Sammeln von Informationen. Sam Fisher ist der einsame Wolf, der ausgesandt wird, um geplante Anschläge von Terrorzellen gegen die westliche Welt im Keim zu ersticken.

Diesmal hat es der Elitekämpfer der NSA mit einem indonesischen Rebellenführer zu tun, der sein Land von den amerikanischen Besatzern befreien will. Um sein Ziel zu erreichen, ist Suhadi Sadono, dem Kopf der indonesischen Widerstandsbewegung Darah Dan Doa, jedes Mittel recht. Seine Anhänger haben in allen Metropolen der USA Behälter mit einem tödlichen Pockenvirus versteckt, das eine gewaltige Epidemie auslösen könnte.

Globetrotter

Sam startet seinen Feldzug gegen den Terror in der Nähe eines kleinen Küstendorfs bei Dili, der Hauptstadt von Osttimor, wo Sadono und seine Leute die U.S.-Botschaft besetzt halten. Später infiltriert ihr ein Labor in Paris, fährt mit dem Nachtzug von Paris nach Nizza, dann geht's nach Jerusalem und von dort aus in den indonesi-

schen Dschungel. Anschließend schleicht ihr euch in Sadonos U-Boot, dringt in eine TV-Sendeanstalt in der indonesischen Hauptstadt Jakarta ein und jagt auf dem Flughafen von Los Angeles getarnte Terroristen. Als Spion kommt man ganz schön rum.

Diskret vorgehen

Damit euch der Feind nicht bemerkt, wenn ihr direkt vor seiner Nase agiert, müsst ihr möglichst immer im Schatten bleiben, sehr leise sein und auf Sams vielfältiges Bewegungsrepertoire zurückgreifen. Ihr hangelt an Kanten entlang, erklimmt Mauern, zieht euch an senkrechten Rohren hinauf, klammert euch an waagrechte Balken oder seilt euch an Wänden ab.

Seit seinem letzten Einsatz hat Sam sogar noch dazugelernt. Beispielsweise könnt ihr euch nun mit den Beinen an einem waagrecht verlaufenden Leitungsrohr festhalten, euch kopfüber hinunterhängen lassen und mit eurer Handfeuerwaffe schießen. Findet ihr eine Luke im Boden, könnt ihr sie öffnen und in den darunter liegenden Raum springen. Während ihr mit dem Rücken an der Wand lehnt, könnt ihr um Ecken schauen und eine Granate vor die Füße des Gegners werfen, ohne dabei die sichere Deckung zu



❶ In einem indonesischen TV-Sender verbreiten Terroristen Sadonos Propagandarenen.

verlassen. Um ungesehen an einer offenen Tür vorbeizukommen, aus der Licht scheint, benutzt ihr die SWAT-Drehung. Die Leute im Inneren des Raumes werden euch, sofern sie nicht direkt auf die Tür schauen, nicht wahrnehmen, obwohl ihr euch durch den Lichtschein bewegt.

Sam hat außerdem seinen Spagat-sprung optimiert. Konntet ihr euch bisher nur in relativ breiten Korridoren mit zwei durchgestreckten Beinen zwischen die Wände klemmen, klappt das jetzt auch in engeren Spalten. Dazu winkelt ihr einfach ein Bein an. Aus dieser Position heraus könnt ihr euch nun sogar nach oben abstoßen und so höher gelegene Mauerkanten erreichen.

Technikfetischist

Die Bewaffnung und die elektronische Ausrüstung ist zu weiten Teilen dieselbe wie im Vorgänger: Nacht- und Wärmesichtgerät, Glasfaserkamera, Lasermikrofon, Leuchtfackel und Betäubungsgeschosse hattet ihr schon damals im Marschgepäck. Auch die schallgedämpfte Pistole und das SC20K-Gewehr mit Multifunktionswerfer und Zielfernrohr sind bekannte Werkzeuge.

Einige Geräte sind aber neu oder wurden verbessert. Beispielsweise wurde das

❷ Um unauffällig in den Flughafen einzudringen, müsst ihr auf diesen LKW aufspringen.

❸ Am Seil lasst ihr euch in eine Schlucht hinab. Auch hier warten Terroristen.



❹ Sadonos Flugzeug müsst ihr mit einem Sprengsatz versehen. Zuvor sind ihr jedoch die beiden Männer auszuschalten. Achtet darauf, dass keiner von ihnen Alarm schlagen kann.

Granatensortiment um Rauch-, Blend- und EMP-Granaten erweitert. Mit den ersten beiden verwirrt ihr eure Feinde und haltet sie davon ab, Alarm zu schlagen. Die EMP-Granaten hingegen stören durch magnetische Partikel elektronische Geräte.

Durch euer neues Laservisier könnt ihr nun auch mit der Pistole genauer zielen. Besonders zum Zerschießen von Glühbirnen aus großer Distanz ist der Laser sehr nützlich. Allerdings besteht die Gefahr, dass Gegner den roten Punkt bemerken und stutzig werden. Die kleinen Haftkameras, die ihr mit dem Multifunktionswerfer des Gewehrs an Wände schießt, verfügen nun über Nacht- und Wärmebild-Modi sowie über eine Aufnahme-funktion für Gespräche.

Völlig neu ist der Kamerablocker. Zielt ihr damit auf eine Überwachungskamera, stört ihr vorübergehend ihre Funktion und schleicht an ihr vorbei, ohne erfasst zu werden. Aber beeilt euch! Die Batterien des Blockers halten nicht allzu lange.

Improvisation ist alles

Die Probleme, die ihr auf euren Missionen lösen müsst, sind sehr vielfältig und erfordern unterschiedliche Vorgehensweisen. Um den Hof der U.S.-Botschaft in Dili zu

überqueren, müsst ihr euch – anders als sonst – im Lichtkegel des Suchscheinwerfers bewegen, der aus Versehen ange-lassen wurde. Der Grund dafür ist der Scharfschütze mit dem Nachtsichtgerät auf dem gegenüberliegenden Balkon. Steht ihr im Licht, kann er euch nicht sehen.

Im Zug nach Nizza darf euch natürlich auch keiner sehen. Deswegen klettert ihr durch eine Bodenluke und hangelt euch unter dem Zug entlang. Oder ihr arbeitet euch außen an den Waggons vorwärts.

Im Flughafen von Los Angeles müsst ihr nach Terroristen suchen, die sich als Angestellte und Arbeiter ausgeben. Ihr erkennt sie, wenn ihr euer Wärmesichtgerät aktiviert und nach Personen mit einem dunkleren Wärme-bild sucht. Die Extremisten haben sich nämlich einen Impfstoff gegen das Pockenvirus gespritzt, der ihre Körpertemperatur stark anhebt und sie so verrät.





🕒 "Hast du was gesehen?" Zwei Söldner durchsuchen das Museum nach Eindringlingen.

Zwei gegen zwei

Kommen wir zum besten Stück von "Splinter Cell: Pandora Tomorrow" – zum Online-Mehrspieler-Modus. Er ist eine der größten Spiele-Innovationen der letzten Jahre. Zwei Spieler schlüpfen in den Tarnanzug der Shadownet-Spione, die beiden anderen Teilnehmer steuern die ARGUS-Söldner. Die Spione sehen ihr wie gewohnt aus der Verfolgerperspektive. Ihr behaltet somit einen guten Überblick – ganz im Gegensatz zu den Söldnern. Die steuert ihr aus der Ego-Sicht. Zwar könnt ihr so besser zielen, allerdings seht ihr nicht, was sich hinter eurem Rücken abspielt. Das Ziel der

🕒 Leise schleicht sich ein Spion aus der Tür heraus. Ein Söldner erwartet ihn bereits.

Agenten ist es, innerhalb eines Zeitlimits die kreuz und quer verteilten Virusbehälter zu neutralisieren oder sie zu stehlen. Dies zu verhindern, ist die Aufgabe der Söldner.

Unterschiedliche Stärken

Während die Söldner mit Maschinen- und Granatwerfer um sich ballern, müssen sich die Shadownets mit einem Betäubungsgewehr verteidigen. Doch die Spione sollen auch gar nicht angreifen. Ihre Stärken liegen in der Tarnung. Sie können beinahe überall entlangklettern, geheime Wege nutzen und sich verstecken. Außerdem haben sie ein Nacht- und Wärmesichtgerät und finden sich so in den schwach beleuchteten bis stockfinsternen Levels viel besser zurecht als die Jäger mit ihren Helmlampen.

Weitere Gimmicks wie Blend- und Rauchgranaten für die Spione oder Nähungs- und Laserminen für die Söldner zwingen die Spieler ebenfalls dazu, sich kluge Taktiken auszudenken, überlegt zu handeln und im Team zu agieren. Trotz der ungleichen Fähigkeiten und Ausstattungen sind beide Parteien ausgewogen stark, niemand dürfte sich benachteiligt fühlen.

➡ CARSTEN GRAUEL



🕒 Tanze! Mit ihren Elektroschock-Projektilen können Spione Söldner nur betäuben.

PS2 Meinung

CARSTEN GRAUEL



"Pandora Tomorrow" ist ein voller Erfolg. Der Story-Modus glänzt durch optisch und spielerisch abwechslungsreiche Missionen und ein spannendes Leveldesign. Allerdings würde ich nicht unbedingt sagen, dass der Solo-Part des neuen "Splinter Cell" deutlich besser ist als der des Vorgängers. Beide Episoden liegen auf gleichem Niveau. Dafür punktet "Pandora Tomorrow" durch den brillanten Mehrspieler-Modus, der online und im Netzwerk spielbar ist.

FABIAN KÄUFER



Ich finde den Online-Modus zwar auch super, allerdings betrachte ich ihn nur als einen netten Bonus. Mir ist der Einzelspieler-Teil wichtiger und zu meinem Glück hat Ubisoft hier alles richtig gemacht. Die Missionen sind allesamt wahnsinnig spannend und dauern schön lange. Am fünften Level saß ich mehr als zwei Stunden! Der Schwierigkeitsgrad ist dank mehrerer Checkpoints niedriger als der der etwas frustrierenden Xbox-Version.

MARKUS HÄBERLEIN



Ich möchte mal ein paar Worte zur Grafik loswerden. Es gibt viele Momente, in denen euch der Mund offen stehen bleiben wird, z.B. im Dschungel oder beim Betrachten des Wassers im ersten Level. Auch Sams Animationen sind absolut klasse. Doch das Niveau schwankt: Viele Innenräume sind karg texturiert und haben nur wenige Details. Einige Lichtquellen erzeugen nicht diese scharfen Schatten, die eigentlich das Markenzeichen der Serie sind. Insgesamt ist's aber schon ein Hingucker.

PS2 Online-Test

SPLINTER CELL : PANDORA TOMORROW			
SPIELGEBÜHREN	KEINE		
SPIELER ONLINE	MAX. 4 SPIELER		
HEADSET	JA	ONLINE-SPASS	
TASTATUR	NEIN	87	
MAUS	NEIN		
Taktik und Teamplay!		PROZENT	

PS2 Testergebnis

SPLINTER CELL : PANDORA TOMORROW		Action-Adventure	Alter: ab 16	
Hersteller: Ubisoft	Entwickler: Ubisoft	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 60 Euro	
1-4 Spieler (LAN, online), Headset, MC, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch		STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS	
POSITIV		UMFANG: 9/10	90	
🔴 Spannende Missionen		GRAFIK: 9/10		
🔴 Hohes Grafikniveau				
🔴 Hervorragender Mehrspieler-Modus		SOUND: 7/10		
NEGATIV				
🔴 Teils rauschige Sounds				
🔴 Ladepausen i. d. Levels				
🔴 Stellenweise lasche Grafik (Innenräume)				
Aufregender Agenten-Thriller mit toller Atmosphäre.				PROZENT





KAFFEEFAHRT WAR GESTERN.

Das ist Rock'n'Roll! Hinters Lenkrad, anschnallen und Vollgas.

Das ist Rock'n'Roll! Hinters Lenkrad, anschnallen und Vollgas.

Erlebe, wie die Straße immer enger wird, und geh auf volles Risiko.

Erledige deine Konkurrenten im Rausch der Geschwindigkeit und geh

mit 6 Spielern online auf Randalé-Tour.

Burnout®3: Takedown™. Lass es krachen!

**"Burnout3 ist der alles überragende Arcade-Racer!
Technisch und spielerisch ein Meisterwerk!"**
PLAYZONE 10/2004
Wertung 93%

PLAYZONE 10/2004
Wertung 93%

...ung 93%

COOLE SONGS FÜR UNTERWEGS AUF BURNDOUT-FAHREN

CRASHED!

BEAUFTRAGT MIT

...ung

PlayStation 2

FLUCH ONLINE SPIELBAR

The cover art for Burnout 3: Takedown features a high-speed car chase. A sleek, silver sports car is in the foreground, angled towards the viewer. Behind it, a larger, more rugged vehicle is being overtaken or crashed into, with a massive explosion of orange and yellow flames erupting from the impact. The title "BURNOUT 3" is written in large, bold, red letters with a black outline, and "TAKEDOWN" is in smaller, black letters below it. In the bottom left corner, there is a green diamond-shaped logo for "GAMES FOR PC" and a circular logo for "EA GAMES".

PlayStation 2



BURNOUT3 TAKEDOWN



Challenge Everything



©2016 EA GAMES™. EA GAMES™ is a registered trademark of Electronic Arts Inc. EA GAMES™ and EA GAMES™ are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. EA GAMES™ and the EA GAMES logo are registered trademarks of EA GAMES Entertainment Inc. The Online icon is a trademark of EA GAMES Entertainment America Inc. Microsoft, Xbox Live, the Xbox logo and the Xbox icons are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and may also appear from time to time.

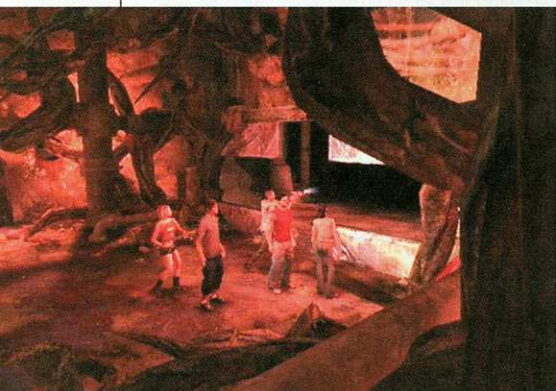
You must be 18+ TO REGISTER FOR THE ONLINE SERVICE. EA MAY RETIRE THE ONLINE SERVICE AT ANY TIME WITHOUT NOTICE. POINT-ON-LINE.COM

INTERNET CONNECTION, NETWORK ADAPTER AND MEMORY CARDS FOR THE PLATFORM ARE REQUIRED FOR PLAY.

YOU MUST BE 18+ TO SUBSCRIBE TO XBOX LIVE. FAMILY PROFILE THE ONLINE SERVICE AFTER 30 DAYS NOTICE POSTED ON: www.xbox.com

Obscure

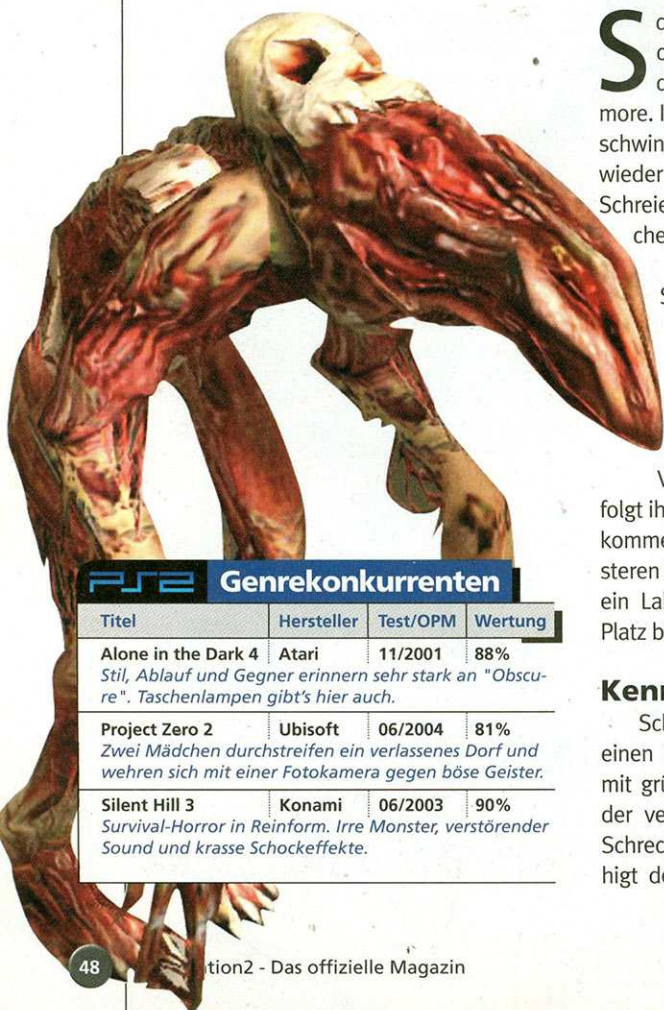
Ihr glaubt, eure Schule sei der pure Horror?
Dann wart ihr noch nicht in der Leafmore-Highschool!



Im Wald kommen eklige Ungeheuer aus dem dunklen Dickicht gekrochen – unheimlich!



Obscure könnt ihr auch zu zweit spielen. Zusammen mit einem Freund macht das Horror-Abenteuer doppelt so viel Spaß. Spielt ihr alleine, steuert der Computer die zweite Figur.



Schon seit Jahren ranken sich unheimliche Geschichten um die Highschool der amerikanischen Kleinstadt Leafmore. In größeren zeitlichen Abständen verschwinden Schüler spurlos und tauchen nie wieder auf. Ab und zu hört man undeutliche Schreie, doch die anderen Schüler versuchen, ihrem Alltag nachzugehen.

Eines Abends, nachdem er in der Sporthalle noch einige Körbe geworfen hat, beobachtet Kenny den Direktor Mister Friedman, wie er auf dem Schulgelände herumschleicht. Was zum Teufel macht der Alte so spät noch hier? Friedman geht auf die Villa neben der Sporthalle zu, Kenny folgt ihm in den Keller der Villa. Unten angekommen, breitet sich ein Labyrinth aus finsternen Gängen vor ihm aus. Kenny inspiziert ein Labor mit großen Käfigen, die genug Platz bieten für einen Menschen.

Kenny verschwindet

Schließlich findet er in einer engen Zelle einen kahlköpfigen, verwahrlosten Jungen mit grünlicher Hautfarbe – eindeutig einer der vermissten Schüler. Ihm muss etwas Schreckliches zugestoßen sein. Kenny beruhigt den Jungen und nimmt ihn mit sich.

Gemeinsam wollen die beiden aus diesem Loch fliehen – ein grauenhaftes Wesen jedoch stellt sich ihnen in den Weg. Am nächsten Tag bemerken Kennys Freunde Josh, Stan und Ashley zusammen mit seiner Schwester Shannon, dass er nicht zum Unterricht erschienen ist. Nach Schulschluss machen sie sich auf, ihn zu suchen.

Ein Fall für zwei

Auf den ersten Blick unterscheidet sich "Obscure" nur unwesentlich von anderen Horrorspielen – doch dieser Schein trügt. Das Besondere an diesem Grusel-Schocker ist der Zweispieler-Kooperations-Modus. Jederzeit kann ein Freund ins Spiel einsteigen und gemeinsam mit euch die Leafmore Highschool durchsuchen. Anfangs stehen die Charaktere Josh, Shannon und Ashley zur Auswahl, später trifft ihr noch auf Stan.

Jeder Schüler hat eine individuelle Gabe, die im Kampf oder beim Lösen von Rätseln sehr hilfreich sein kann. Shannon gibt nützliche Hinweise, Ashley beherrscht einen verheerenden Spezialangriff, Stan ist besonders fix beim Schlösser knacken und Josh weiß, ob es in einem Raum noch etwas zu finden gibt oder nicht. Da ihr nicht auf einem geteilten Bildschirm spielt, solltet ihr euch

PS2 Genrekongurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Alone in the Dark 4	Atari	11/2001	88%
Stil, Ablauf und Gegner erinnern sehr stark an "Obscure". Taschenlampen gibt's hier auch.			
Project Zero 2	Ubisoft	06/2004	81%
Zwei Mädchen durchstreifen ein verlassenes Dorf und wehren sich mit einer Fotokamera gegen böse Geister.			
Silent Hill 3	Konami	06/2003	90%
Survival-Horror in Reinform. Irre Monster, verstörender Sound und krasse Schockeffekte.			



⚠ Diese Insektenmonster packen euch mit Tentakeln am Hals, wenn ihr nicht aufpasst.

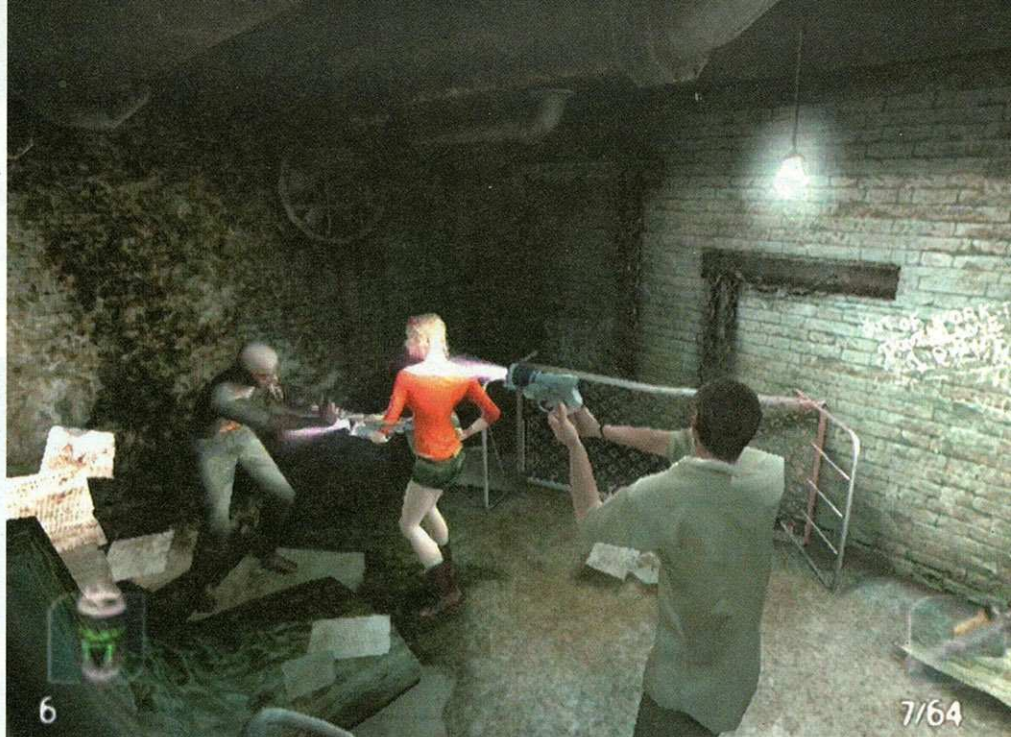
möglichst nahe bei den anderen halten, sonst rutscht eine der Figuren aus dem Bild. Lediglich ein Richtungspfeil zeigt dann noch die Position.

Habt ihr gerade keinen Mitspieler, steuert der Computer euren Partner. Mit dem Steuerkreuz erteilt ihr dem CPU-Kameraden Befehle wie "Bleib hier", "Komm mit" oder "Hilf mir". Oder ihr drückt die Kreis-Taste, um ihn selbst zu kontrollieren. Auf der einen Seite ist ein computergesteuerter Partner eine feine Sache, da er euch im Kampf tatkräftig unterstützt. Andererseits müsst ihr immer ein Auge auf ihn haben und bei Bedarf seine Wunden heilen, bevor er draufgeht – eine Hand wäscht hier die andere.

Irre Mutationen

Sollte trotz aller Bemühungen einer eurer Schützlinge das Zeitliche segnen, ist das Spiel damit nicht zu Ende. In diesem Fall hilft ihr den Überlebenden weiterhin, das Geheimnis der Highschool zu lüften.

Angesichts der unheimlichen Monster, die sich in der Schule tummeln, wird das sicherlich kein Kinderspiel. Anfangs attackieren euch zweibeinige, zeckenartige Biester – groß wie Katzen. Daneben halb verwesene Zombies, die wohl irgendwann ein-



⚠ Bleib' mir vom Hals: Die Zombies und Ungeheuer in der Leafmore-Highschool sind von einer schützenden schwarzen Aura umgeben. Mit euren Taschenlampen zerstört ihr diesen Schutz.

mal Schüler gewesen sein müssen. Später bekommt ihr es mit widerlichen Fleischbrocken zu tun, die sich auf verkrüppelten Armen und Beinen fortbewegen und die lange Tentakel durch den Boden jagen, um euch aus der Entfernung anzugreifen. Oder ihr kämpft mit Mutanten, die nur noch durch ihre Körperform und den Totenschädel an einen Menschen erinnern – das Fleisch dieser Wesen scheint pflanzlich zu sein.

Diesen Ausgeburten der Hölle begegnet ihr anfangs mit Baseballschläger und Stahlrohr. Da die Viecher auf Licht empfindlich reagieren und daran sogar krepieren, schlägt ihr wenn möglich Fenster ein und lässt das Tageslicht die Drecksarbeit erledigen. Nachts benutzt ihr Taschenlampen, die ihr mit Klebeband an Pistolen und Schrotflinten befestigen könnt.

Klassische Rätsel

An die Knobel-Freunde unter euch wurde auch gedacht. Im Lehrerzimmer findet ihr drei Pappbecher, die ihr später mit ätzender Säure füllen könnt. Allerdings lösen sich die Becher innerhalb einer halben Minute auf. Eure Aufgabe ist es nun, im Zeitlimit zu einer verschlossenen Tür ein Stockwerk höher zu ren-

nen und die Säure über das Schloss zu kippen, um es zu zerstören. Anderes Beispiel: Im Jungenklo ist ein Lüftungsgitter in ungefähr zweieinhalb Metern Höhe. Ihr müsst zuerst einen Schraubenzieher finden und dann euren Partner per Rüberleiter zu diesem Gitter hochheben, damit er es jetzt abschrauben kann und so ins Mädchenklo gelangt. Nicht nur im Kampf, sondern auch beim Rätseln müsst ihr Hand in Hand arbeiten.

➔ CARSTEN GRAUEL

PS2 Meinung



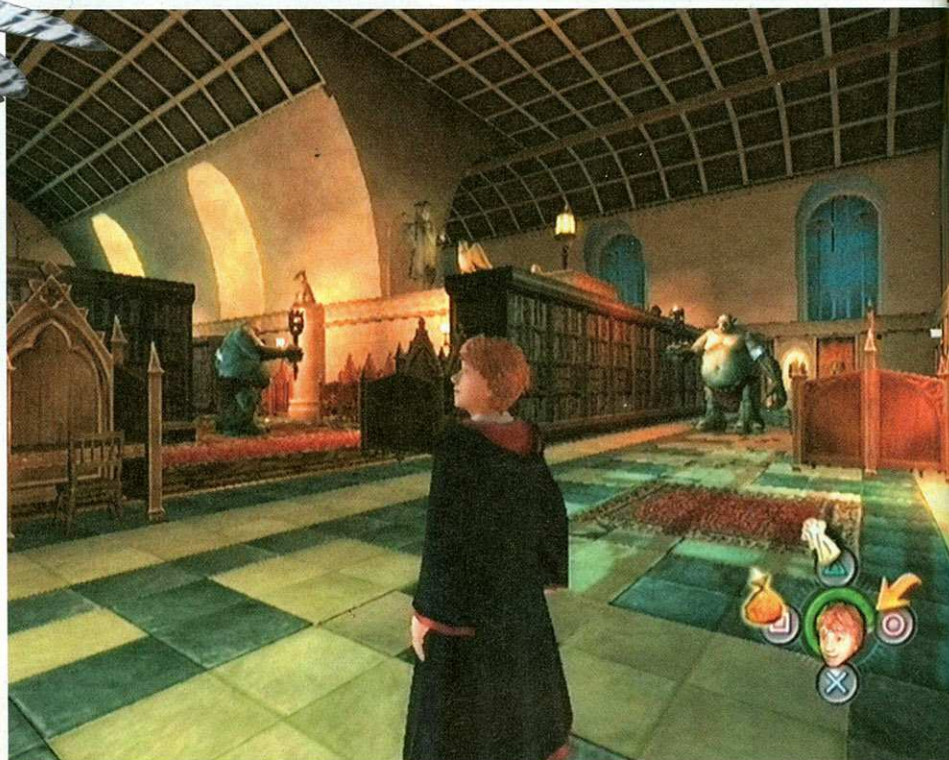
Die 80-Prozent-Grenze hat "Obscure" nur mit Ach und Krach erreicht. Der Horrorschocker hat zwar viel zu bieten, beispielsweise eine attraktive Grafik, packende Gruselatmosphäre und den interessanten Zweispieler-Modus. Doch die Freude wird durch die viel zu kurze Spieldauer getrübt. Nach ungefähr sechs Stunden sind halbwegs erfahrene Abenteurer am Ziel. Zudem ist der Spielablauf sehr linear, kaum einen Ort besucht ihr zweimal. Spielt ihr nur selten oder zockt ihr ein Spiel auch öfter durch, solltet ihr die Leafmore Highschool besuchen. Hardcore-Zocker sind vom Umfang enttäuscht.

PS2 Testergebnis

OBSCURE		Horror-Adventure	Alter: ab 18
Hersteller: Atari	Entwickler: Microïds MC2	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 60 Euro
1-2 Spieler, Memory Card, analog, Dual-Shock 2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, Dolby PL II		STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS
POSITIV ⚡ Intensive Stimmung ⚡ Saubere, klare Grafik ⚡ Zweispieler-Kooperations-Modus		UMFANG: 5/10	80
NEGATIV ⚡ Viel zu kurz (ca. 6 Std.) ⚡ Sehr linear ⚡ Mäßige Animationen in Zwischensequenzen		GRAFIK: 8/10	
Handwerklich gut gemachter Horror, leider viel zu kurz.		SOUND: 8/10	
PROZENT			

Harry Potter und der Gefangene von Askaban

Erwachsener und düsterer: Im dritten Teil **muss sich Harry seinen schlimmsten Ängsten stellen**. Zum Glück stehen ihm seine besten Freunde treu zur Seite.



ⓘ Kaum ein Action-Adventure kommt momentan ohne Schleicheinlagen aus. Der Gefangene von Askaban macht da keine Ausnahme. Hier muss Ron unbemerkt an den Trollen vorbeihuschen.

EyeToy-Features

Als erstes Spiel eines Drittherstellers macht "Harry Potter und der Gefangene von Askaban" Gebrauch von Sonys USB-Kamera EyeToy. Mit bis zu vier Spielern könnt ihr euch an sechs kurzweiligen Minispielen versuchen. Einige davon beziehen sogar das eingebaute Mikrofon des EyeToys ein.



ⓘ Verschwinde! Den Hausgeist Peeves vertreibt ihr durch lautes Geschrei.

Die Ferien sind vorbei. Was landläufig nicht gerade für Begeisterung sorgt, ist für Nachwuchsmagier Harry Potter immer ein Grund zur Freude. Endlich kommt er weg von den verhassten Verwandten und darf zurück in die Zauberschule Hogwarts. In EAs "Harry Potter und der Gefangene von Askaban", das parallel zum gleichnamigen Kinofilm erschienen ist, erlebt ihr Harrys mittlerweile drittes Jahr an der etwas anderen Bildungsstätte.

Gruselige Dementoren

Selbstredend beschränkt sich euer Tun dort nicht auf schnöde Lernerei, vielmehr erwartet Harry zahlreiche neue Gesichter und Gefahren. Schon die Anreise fällt äußerst strapaziös aus. Im spielbaren Prolog erlebt ihr im Hogwarts-Express Harrys erste, sehr unangenehme Begegnung mit einem Dementor. Diese Kreaturen sind Wächter des Zauberergefängnisses Askaban.

Welche Verbindung zwischen Harry, den Dementoren und dem aus Askaban entflohenen Häftling Sirius Black besteht, erschließt sich erst nach und nach. Die Geschichte bietet (zumindest für Nichtkenner der Bücher) einige durchaus überraschende Wendungen.

Spielerisch bleibt auch der neueste Auftritt des Jungmagiers dem Action-Adventure-Genre treu – und doch stellt ihr bereits bei den ersten Schritten grundlegende Unterschiede zu den Vorläufern fest. Ihr steuert nun nicht mehr nur den Titelhelden, sondern auch seine besten Freunde, den Rotschopf Ron und die strebsame, aber deswegen nicht minder liebenswerte Hermine.

Auf Knopfdruck könnt ihr zwischen den Charakteren wechseln, die sich in ihren Fähigkeiten deutlich unterscheiden. So fallen beispielsweise nur Ron verborgene Gänge auf, während Harry als Einziger an Seilen klettern kann. Zudem lernen nicht alle dieselben Zaubersprüche, sondern jeder erarbeitet sich im Spielverlauf ein eigenes Re-

PS2 Weitere Filmspiele

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Der Herr der Ringe 3	EA	13/2003	85%
In diesem fantastisch präsentierten Spektakel hilft ihr Frodo und den Gefährten, den Ring zu vernichten.			
007: Alles oder Nichts	EA	03/2004	84%
Der PS2-Bond steht seinen Leinwandvorbildern in Sachen atemberaubender Action nicht nach.			
Van Helsing	Vivendi	06/2004	83%
Als mutiger Dämonenjäger rückt ihr in der gelungenen Filmumsetzung allerlei düsterem Pack auf den Pelz.			



Nachtwanderung: Bei Kerzenlicht erkunden Ron und Hermine unerlaubt die Zauberschule.

Rückzug! Ohne den richtigen Zauberspruch sieht Hermine bei diesem Gegner kein Land.



Der Hippogreif ist eine Mischung aus Pferd und Adler. Begegnet ihr ihm mit dem nötigen Respekt, dürft ihr auf seinem Rücken Platz nehmen und Hogwarts aus der Luft bewundern.

pertoire an magischen Formeln. Allerdings bekommt ihr die praktischen Sprüche nicht geschenkt: In den Unterrichtsstunden der einzelnen Professoren wird das Trio auf die Suche geschickt nach gut gehüteten Zauberbüchern.

Leichte Zauberkost

Der Weg zu den magischen Wälzern führt über größtenteils sehr einfache Rätsel und wenig zähe Gegner. Hier merkt man, dass das Spiel auf eine jüngere Zielgruppe zugeschnitten ist. Nichtsdestotrotz werden sich auch ältere Zocker nicht langweilen, denn der Titel spielt sich deutlich dynamischer als die beiden früheren Episoden und die anstehenden Aufgaben kommen sehr abwechslungsreich daher.

Habt ihr an einem Tag alle für die Story relevanten Punkte abgearbeitet, dürft ihr entweder schlafen gehen oder noch auf eigene Faust die Hallen der Zauberschule durchstreifen. Wie gehabt entdecken findige Spieler zahlreiche, gut versteckte Sammelkarten. Komplettiert ihr einen Kartensatz, erhaltet ihr einen Bonus, beispielsweise mehr Ausdauer für eure Charaktere. Zudem findet ihr nach wie vor an jeder Ecke Bertie Botts Bohnen, das Zahlungsmittel im Laden

von Rons Brüdern Fred und George. Dankenswerterweise wird nicht mehr jede aufgesammelte Bohne mit einem Kommentar zum jeweiligen Geschmack bedacht, was in den Vorgängern schon nach kurzer Zeit gehörig genervt hat. Perfekt ist die Sprachausgabe aber noch immer nicht, einige der Nebenrollen sind mit seltsam unmotivierten Sprechern besetzt.

Ansonsten ist die Präsentation tadellos. Der sehr aufwändige Orchester-Soundtrack untermauert die Action stets passend und auch die nahezu ruckelfreie Grafik überzeugt mit schönen Texturen und ungemein atmosphärischen Lichteffekten.

© FABIAN KÄUFER

PS2 Meinung



Ich bin überrascht: Nach zwei erfolgreichen, technisch aber nur mittelprächtigen Vorgängern, haben sich die Entwickler diesmal richtig ins Zeug gelegt.

Neben der lobenswerten EyeToy-Unterstützung und der stimmigen Präsentation hat sich auch spielerisch vieles verbessert. Drei spielbare Charaktere sorgen für erheblich mehr Abwechslung und Spieltiefe, auch wenn sich "Der Gefangene von Askaban" insgesamt immer noch klar an die jüngeren Potter-Fans richtet. Schade, dass sich das auch im Umfang niederschlägt. Erfahrene Spieler haben nach einem Wochenend-Urlaub in Hogwarts alles gesehen.

PS2 Testergebnis

HARRY POTTER UND DER GEFANGENE VON ASKAN		Act.-Adventure	Alter: ab 6
Hersteller: EA	Entwickler: EA UK	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 60 Euro
1-4 Spieler (EyeToy), Memory Card, analog, Dual-Shock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch		STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS
POSITIV 🔴 Flotter Spielablauf 🔴 Toller Soundtrack 🔴 Hübsche Grafik mit schicken Lichteffekten	NEGATIV 🔴 Für Profis zu einfach 🔴 Geringer Umfang 🔴 Einige Sprecher wirken lahm	UMFANG: 7/10	82
		GRAFIK: 8/10	
		SOUND: 8/10	
Rundum verbessertes Abenteuer mit witzigem EyeToy-Support.			PROZENT

Spider-Man 2

Er verschießt Spinnenfäden und läuft an Wänden entlang – ausgestattet mit diesen Fähigkeiten nimmt es Spider-Man mit jedem Verbrecher auf.



Leuchtet Spider-Mans Kopf auf, bedeutet das Gefahr. Hier kämpft der Superheld gerade mit einer gemeinen Roboter-Drohne, die für den Oberschurken Mysterio Jagd auf Spidey macht.

Comic-Helden auf PS2

Neben Spider-Man retten noch weitere Comic-Helden auf der PlayStation2 die Menschheit vor dem eigentlich sicheren Untergang.



The Hulk

Erschienen: Juni 2003
Entwickler: Radical Entertainment
OPM2-Wertung: 68%



Batman Vengeance

Erschienen: September 2001
Entwickler: Ubisoft
OPM2-Wertung: 71%



X2: Wolverine's Revenge

Erschienen: April 2003
Entwickler: GenePool
OPM2-Wertung: 73%



Spawn Armageddon

Erschienen: März 2004
Entwickler: Namco
OPM2-Wertung: 70%

Als Superheld hat man es beileibe nicht leicht. Freunde und Bekannte werden von monströsen Bestien bedroht, man kommt zu jeder Verabredung zu spät, weil man zwischendurch immer wieder die Menschheit retten muss, und auch das hautenge Superhelden-Dress zwick unangenehm im Schritt. Mit all diesen Problemen hat auch Marvels Wandkraxler Spider-Man zu kämpfen.

Turbulentes Leben

Dabei hätte er eigentlich Besseres zu tun. Beispielsweise seinen Schulabschluss machen oder seiner Freundin Mary Jane seine Liebe gestehen. Doch selbst für solche Dinge hat der Spinnenmann keine Zeit. Eine neue Bedrohung zieht nämlich auf am Horizont – diesmal in Form des verrückten Wissenschaftlers Doc Ock.

Der ist bei einem Unfall mit vier Greifarmen aus Metall zusammengewachsen, die ihm fortan wie die Tentakel eines Tintenfisches aus dem Rücken ragen. Nach Meinung des schizophränen Forschers ist Spider-Man Schuld an seinem tragischen Unfall. Dabei wollte unser Held lediglich Schlimmeres verhindern. Doch Doc Ock zeigt keine Einsicht und so entbrennt in den

Häuserschluchten Manhattans ein spannender Kampf zwischen Gut und Böse. Mit "Spider-Man: The Movie" hatten die Programmierer von Treyarch bereits ein gutes Spiel abgeliefert. Doch wollte man sich jetzt nicht mit einem uninspirierten Lizenz-Aufguss rund um den zweiten Kinofilm zufrieden geben. Also erwartet uns ein vollständig neues "Spider-Man"-Spiel.

Die belebten Straßen Manhattans sind nun endlich komplett begehbar und der Held darf dort sogar Aufträge von Passanten entgegennehmen. Auf seinen Touren durch die riesige Stadt wird der Held niemals von störenden Ladezeiten belästigt – besonders eindrucksvoll ist das von der Antenne des Empire State Buildings aus zu begutachten.

Neue Helden-Power

Ebenfalls neu sind zahlreiche Fähigkeiten des Helden. Im Kampf gibt es neben den üblichen Schlag- und Trittkombinationen nun auch Spinnenreflexe. Mit diesen kann Spidey jedes Handgemenge langsamer ablaufen lassen. Dank der übermenschlichen Gaben sieht Spidey auch voraus, ob ein bewaffneter Verbrecher mit einer Pistole auf ihn schießen will. In einer solchen Situation glüht der Kopf des Helden kurz



Am Rand des Central Parks vermöbeln wir diese beiden bewaffneten Bankräuber.

Spider-Man stößt durch umherlaufende Passanten auf neue Zufallsmissionen.



Dank realistischer Physik-Engine stürzen die Körper der Gegner wirklichkeitsnah zu Boden.

Jetzt aber schnell! Auf dem Hausdach ist ein Bauarbeiter gestolpert und droht nun in die Tiefe zu stürzen. Nur wenn Spider-Man ihn rechtzeitig erreicht, überlebt der tollpatschige Handwerker.

auf. Drückt der Spieler rechtzeitig die Kreis-Taste, pariert die Spielfigur die tödliche Kugel. Die klebrigen Spinnenfäden lassen sich natürlich ebenso als Waffe einsetzen. Betätigt ihr kurz die Dreieck-Taste, blendet oder entwapfnet Spider-Man die Unholde. Haltet ihr die Taste länger gedrückt, fesselt er den anvisierten Bösewicht mit einem hervorschnellenden Netz.

Agiler Spinner

Das virtuelle Manhattan ist dem realen Vorbild gut nachempfunden, daher würde es natürlich viel zu lange dauern, von einem Einsatzort zum nächsten zu laufen. Spider-Man kann glücklicherweise an seinen klebrigen Spinnenfäden sehr rasch durch die Straßenzüge schwingen.

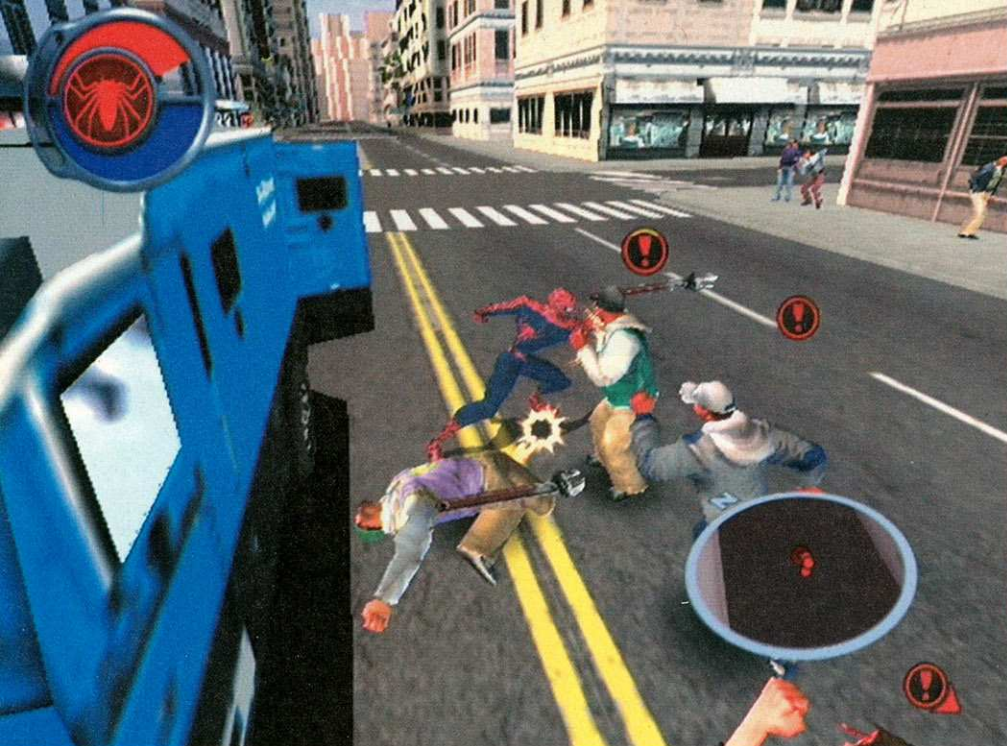
Hierfür stellt das Spiel zwei Steuerungsvarianten zur Verfügung: Während ihr beim leichten Schwingen für jeden neuen Spinnenfaden lediglich die R2-Taste drückt, müsst ihr euch beim normalen Schwingen zusätzlich mit der X-Taste vom Seil abstoßen. Bei der komplizierteren Variante lässt sich die Sprungrichtung etwas besser bestimmen. Springt Spidey gar an eine Hauswand, kann er sich mit der Kreis-Taste direkt daran festkrallen und, genau wie eine

Spinne, selbst glatte Betonwände erklimmen. Bis Spider-Man schließlich Doc Ock gegenübersteht, habt ihr eine ganze Menge kniffliger Missionen zu erfüllen. Meist sind mehrere dieser Aufträge in kleine Kapitel zusammengefasst. So sammelt Spider-Man eine bestimmte Zahl von Heldenpunkten, indem er auf den Straßen Manhattans diverse Zufallsverbrechen vereitelt.

Wie der Name bereits verrät, ereignen sich diese zufällig und werden dann auf einem kleinen Radar rechts unten im Bild angezeigt. Unser Held fängt Handtaschenräuber ein, vermöbelt fiese Gangs und rettet abstürzende Personen. Deutlich mehr Geschick muss er beweisen, wenn er Bankräuber verfolgt.

Erst wenn er deren Fluchtfahrzeug schrott-reif geschlagen (!) hat, steigen sie aus, um sich dem Superhelden zu stellen. Leider gibt es nur rund zehn verschiedene Zufallsverbrechen, schnell verkommen sie zur lästigen und immer gleichen Fleißaufgabe. Kann er die Delikte vereiteln, landen die Heldenpunkte auf Spideys Konto. In diversen Spielhallen oder Comic-Läden tauscht er sie dann gegen neue Fähigkeiten ein.





☞ Euer Spinnen-Held sieht seinem Vorbild aus der Filmvorlage zum Verwechseln ähnlich.



☞ Beim Faustkampf vermöbelt Spider-Man diese finsternen Gesellen recht geschickt.

Quentin Beck haben die Programmierer dem Spiel hinzugefügt. Im Vergleich zum Vorgänger hat sich die virtuelle Stadt ordentlich weiterentwickelt. So gibt es diesmal einen realistischen Wechsel zwischen Tag und Nacht und die Sichtweite ist bis hin zur Freiheitsstatue im Hafen ungetrübt.

Trotzdem hat die Stadtkulisse bei uns einen zwiespältigen Eindruck hinterlassen. Während die Gebäude vor allem tagsüber recht trist wirken, gefielen uns die Häuserblöcke nachts sehr viel besser, vor allem wegen ihrer hell erleuchteten Fenster und den grellen Neonreklamen.

Bewegt man sich zu Fuß auf den belebten Straßen, kann man sich über die Anzahl den umherfahrenden Autos und der herum-schlendernden Fußgänger nicht beschweren. Schwingt man jedoch an den Spinnenfäden durch Manhattan, sind deutliche Aufbau-probleme zu erkennen: Passanten kommen dann erst spät ins Bild und Autos morphen von kleinen 2D-Modellen zu richtigen Fahrzeugen. Besonders loben wollen wir an dieser Stelle die Synchronsprecher. Zu hören sind die bereits aus dem Film bekannten Stimmen der Hauptdarsteller.

☞ **MARKUS HÄBERLEIN**

☞ **Erster Kontakt:** Im brennenden Theater trifft ihr auf den hinterhältigen Mysterio.

Auf diese Weise erlernt der Spinnenmann schnellere Schwing- oder Kampftechniken, die ihm das Vorankommen im weiteren Spielverlauf immens erleichtern.

Immer auf dem Sprung

Wesentlich interessanter fallen die Handlungsmissionen aus. Hier muss Spider-Man unter Zeitdruck quer durch die Stadt jagen, um entweder rechtzeitig zu einer Verabredung mit seiner Freundin Mary Jane zu kommen, oder um für das Magazin Daily Bugle Fotos zu schießen.

Das Spiel hält sich jedoch nicht exakt an die Handlung der "Spider-Man 2"-Filmvorlage. Fiktive Ereignisse wie beispielsweise ein Bosskampf mit dem Bösewicht Rhino, eine heiße Verfolgungsjagd mit der Diebin Black Cat und ein Wettstreit mit dem übermütigen

PS2 Meinung

MARKUS HÄBERLEIN



Operation gelungen: Die Programmierer von Treyarch haben "Spider-Man 2" in Richtung "Vice City (dt.)" weiterentwickelt. Endlich kann man frei durch die Häuserschluchten der Stadt schwingen und auf den Straßen nach Lust und Laune Zufallsverbrechen bekämpfen. Dummerweise wiederholen sich diese Aufträge recht schnell und langweilen dann in erster Linie. Doch dieses Manko bügeln die spannenden, wenn auch etwas zu rar gesäten Handlungsmissionen wieder aus.

CARSTEN GRAUEL



Ganz so glimpflich wie Kollege Häberlein möchte ich "Spider-Man 2" nicht davonkommen lassen. Klar, im Großen und Ganzen ist es wirklich ein gutes Spiel. Aber zahlreiche Bugs und vor allem die gewöhnungsbedürftige Steuerung machen anfangs ganz schön zu schaffen. Natürlich gab's derartige Mängel auch bei Titeln wie "Vice City (dt.)". Aber gerade wenn man so einen agilen Helden lenken muss, fallen diese eben schwerer ins Gewicht.

MICHAEL GALUSCHKA



Ganz klar, "Spider-Man 2" ist ein gutes Spiel vor einer beeindruckenden Stadtkulisse. Aber eigentlich hatte ich mich darauf gefreut, die Handlung des Kinofilms nachzuspielen. Auf Doc Ock jedoch treffe ich im Spiel erst nach drei vollen Stunden! Zudem kreuzen meinen Weg Kameraden wie Rhino oder Mysterio, die im Film nicht einmal erwähnt worden sind. "Spider-Man 2" ist also nicht unbedingt das perfekte Spiel zum Film, aber auf alle Fälle ein guter Action-Titel, der sein Geld wert ist.

PS2 Testergebnis

SPIDER-MAN 2		Action-Adventure	Alter: ab 12
Hersteller: Activision	Entwickler: Treyarch	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 60 Euro
1 Spieler, Memory Card, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, Dolby Digital Pro Logic II		STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS
POSITIV		UMFANG: 7/10	81
☞ Riesige Stadtkulisse		GRAFIK: 8/10	
☞ Gute Synchronsprecher		SOUND: 9/10	
NEGATIV			
☞ Hakelige Steuerung			
☞ Zu wenig vom Film			
☞ Viele Nebenmissionen abseits der Story			
☞ Zufallsverbrechen wiederholen sich ständig			
Gelungene Filmumsetzung in einer riesigen Stadt.			PROZENT



Rennspiele

Die Rennspiel-Saison 2004 startet rasant. Diese Kandidaten schafften es über unsere Wertungs-Ziellinie.



"Die PS2 gibt Vollgas!"

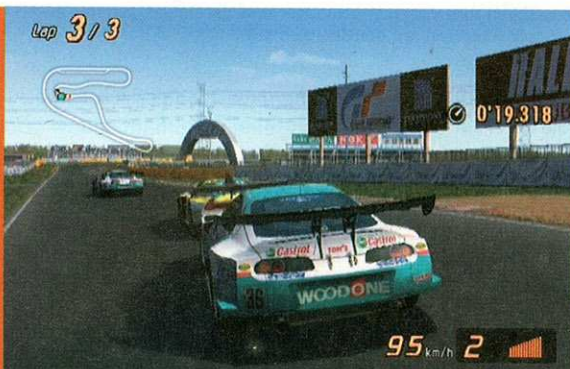
Genre-Spezialist
Michael Galuschka meint:

Das Jahr beginnt für Rennspiel-Fans turbulent. Der ultimative Rennsimulator "Gran Turismo 4" verschiebt sich von Sommer auf Herbst 2004 – deshalb entscheidet sich Sony, die Vorabversion "Gran Turismo 4 Prologue" auch in Europa zu veröffentlichen. Die nächste Rennspiel-Granate kommt ebenfalls aus Sonys Stall. Mit "Formel Eins 2004" liefern die englischen Studios nicht nur das alljährliche Saison-Update, sondern auch gleich noch einen brandneuen Online-Modus. Dann wird es leider schon dünn im Führungsfeld. Auf Platz drei fährt bereits "Richard Burns Rally", das mit einer Spiel-spaß-Wertung von 77% knapp an einer Empfehlung vorbeigeschrammt ist. Dennoch können wir diesen Rallye-Titel allen Realismus-Fans empfehlen. So authentisch seid ihr noch nie über schmale Feldwege gerast.

RENNSPIEL-HITS TOP 3

Rennspiel-Hits

Titel	Hersteller	Genre	Ausgabe	Wertung
Gran Turismo 4 Prologue	Sony	Rennsimulation	Seite 56	82%
MX Unleashed	THQ	Offroad-Rennspiel	04/04	81%
Formel Eins 2004	Sony	Formel1-Rennspiel	Seite 60	80%
MTX: Mototrax	Activision	Offroad-Rennspiel	04/04	80%
Richard Burns Rally	Ubisoft	Rallye-Rennspiel	Seite 62	77%
IndyCar Series 2005	Codemasters	Rennsimulation	08/04	76%
Riding Spirits 2	Capcom	Rennsimulation	06/04	76%
Downhill Domination	Codemasters	Action-Rennspiel	03/04	71%
Mashed	Empire	Action-Rennspiel	08/04	69%
R: Racing	EA	Rennsimulation	03/04	68%
RPM Tuning	Wanadoo	Action-Rennspiel	08/04	66%
Sprint Cars	Ratbag	Action-Rennspiel	04/04	61%
Road Rage 3	Atlus	Action-Rennspiel	04/04	34%
Maxxed Out Racing	Midas	Action-Rennspiel	04/04	31%
Dirt Track Devils	Midas	Offroad-Rennspiel	08/04	29%
Snowboard Racer 2	Midas	Snowboard	04/04	27%
Autobahn Raser: Das Spiel zum Film	Koch Media	Action-Rennspiel	07/04	25%



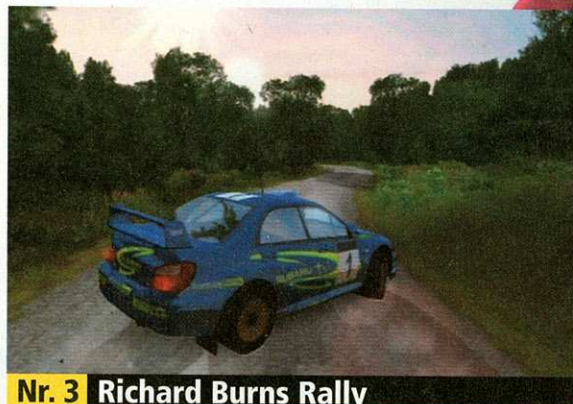
Nr. 1 Gran Turismo 4 Prologue

HERSTELLER: Sony ENTW.: Polyphony Digital PREIS: ca. 60 €
Geniale Vorabversion des ultimativen Rennsimulators.



Nr. 2 Formel Eins 2004

HERSTELLER: Sony ENTWICKLER: Sony PREIS: ca. 60 €
Gelungenes Saison-Update mit neuem Online-Modus.



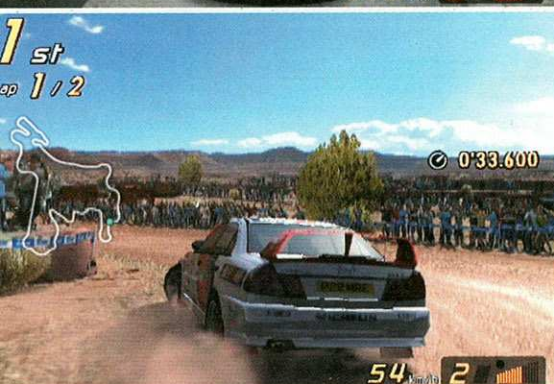
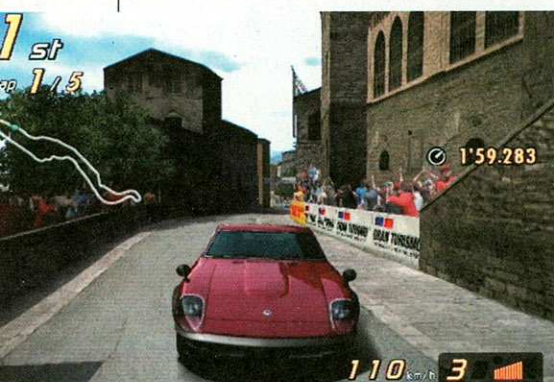
Nr. 3 Richard Burns Rally

HERSTELLER: Ubisoft/SCI ENTWICKLER: Warthog PREIS: ca. 60 €
Rallye Extrem: Das härteste Offroad-Rennspiel aller Zeiten!



Gran Turismo 4 Prologue

Alle warten auf GT4, doch das befindet sich immer noch in der Entwicklung. Einen kleinen Vorgeschmack auf das Hauptspiel bietet die Prologue-Version.



ⓘ Auch Klassiker gibt's (oben). Bei der Rallye jubeln euch massenhaft Zuschauer zu (unten).



ⓘ Die Strecke in New York begeistert durch ihre vielen Hochhäuser und die farbenfrohen Neonreklamen. Leider fällt hier das Grafikflimmern am deutlichsten auf.



Anfang diesen Jahres hieß es noch, dass eine Veröffentlichung von "Gran Turismo 4 Prologue" in Europa nicht geplant sei. Zum Glück hat Sony seine Meinung geändert: Seit April ist die umfangreiche Schnupperversion des kommenden Rennspiel-Hits auch hierzulande erhältlich. Ehrlich gesagt hatten wir uns damals ziemlich gewundert, wieso uns die "Prologue"-Version vorenthalten bleiben sollte. Schließlich steht "Gran Turismo 4" schon seit etlichen Monaten an der Spitze sämtlicher "Most Wanted"-Charts, halb PS2-Deutschland leckt sich die Finger nach diesem Spiel.

Ausgewogene Strecken

Die Idee einer "Gran Turismo"-Lightversion ist nicht neu. Schon vor zirka zwei Jahren erschien mit "Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva" eine Art selbstlaufendes Update zu "GT 3". Mit dabei waren viele neue Autos, aber kein Karriere-Modus – quasi ein Rennspiel-Dessert für Nimmersatte. Das aktuelle "GT 4 Prologue" ist eher ein Appetithäppchen.

Diese Probierversion beinhaltet einen Fahrschul-Modus mit über 40 Fahrprüfungen sowie einen Arcade-Modus, bei dem ihr



📍 Citta di Aria macht auf Grund der vielen Kurven, Steigungen und Gefälle viel Spaß.

kurze Einzelrennen gegen fünf Computergegner austragt. Es gibt fünf nagelneue Strecken, die sich spielerisch und auch grafisch deutlich von den alten "GT 3"-Kursen unterscheiden. Zu den anspruchsvollsten Strecken zählt New York. Hier düst ihr mit einem Affenzahn am berühmten Times Square vorbei und bestaunt mit Werbeplakaten und Neonreklamen verzierte Wolkenkratzer. Das Tückische an diesem Kurs sind die zahlreichen 90-Grad-Kurven nach den langen Sprintgeraden. Wer nur Augenblicke zu spät bremst, donnert in die Leitplanke und verliert wertvolle Zeit.

Nicht weniger attraktiv ist der Grand Canyon, eine staubige Rallye-Strecke mit gemeinen Schikanen, extrem engen Haarnadelkurven und gefährlichen Bodenwellen. Hier zählt weniger eine hohe Endgeschwindigkeit, als vielmehr die Kunst, flüssig durch die Kurven zu driften.

Noch anspruchsvoller ist Citta di Aria, ein Rallye-Kurs durch ein italienisches Bergdorf. Zwar fährt ihr hier auf Asphalt, doch dafür ist die Fahrbahn stellenweise nicht einmal breit genug für zwei Autos. In Kombination mit Steigungen, Gefällen und unübersichtlichen Kurven ist dieser Parcours eine echte Herausforderung für Profis.

📍 Anlage aufdrehen: Dieser Toyota Supra hat den markigsten Motorsound.

Die anderen beiden Kurse sind real existierende Rennstrecken mit Boxengasse, Start-ampel und Ziellinie.

Tsukuba Circuit ist die kleinere von beiden und hat nur kurze Geraden, weswegen ihr hier keine allzu hohe Endgeschwindigkeit erreicht. Das genaue Gegenteil ist auf dem Fuji Speedway der Fall. Mit dem entsprechenden Gefährt knackt ihr hier auf der Geraden locker die 300km/h-Marke, auch die meisten Kurven können schnell gefahren werden. Der Rennkalender ist also sehr ausgewogen und abwechslungsreich. Trotz der mageren Streckenanzahl kommt so schnell keine Langeweile auf.

Knallharte Fahrprüfungen

"GT 3"-Piloten erinnern sich noch an die Lizenzprüfungen. Diese tauchen auch in "GT 4 Prologue" wieder auf. In 46 Fahrtests mit knapp bemessenen Zeitvorgaben stellt ihr euer Können unter Beweis.

Die Aufgaben verbergen sich unter den bunten Feldern eines Spielbretts, die ihr nach und nach zugänglich machen müsst. Nur wenn ihr eine Prüfung zumindest mit der Bronzezeit gemeistert habt, dürft ihr mit eurem Hütchen ein Feld weiterrücken und euch an der nächsten Herausforderung versuchen. Außerdem gewinnt ihr in der Regel ein neues Auto für den Arcade-Modus, wenn ihr die Bronzemedaille holt.

Einige Karossen werden aber erst dann freigeschaltet, wenn ihr eine bestimmte Anzahl von Silber- und Goldzeiten geknackt habt – und die sind wahrlich nicht von Pappe. Nur mit viel Übung, Konzentration und Geduld kommt ihr zum Erfolg. Auf diese Weise schaltet ihr insgesamt 51 neue Autos frei. Zusammen mit den zwölf Wagen, die von Beginn an verfügbar sind, ergibt sich eine Summe von 63 Autos. Ordentlich! ➔



📍 Malerisch: Die Wiederholungen zeigen auch viel von der schönen Landschaft.

Mit Extra-DVD

Die europäische "Prologue"-Version beinhaltet eine 30-minütige Making-of-DVD mit aufschlussreichen Szenen von den Arbeiten zu "Gran Turismo 4". Ihr seht unter anderem die Aufnahmen von Motorgeräuschen, Testfahrten mit zig verschiedenen Autos und Hubschrauberflüge, bei denen Rennstrecken vermessen werden.

Der Aufwand, der für dieses Spiel betrieben wird, ist schier unglaublich. Gerade Fans werden sich sehr für die gezeigten Ausschnitte interessieren, da sie die Leidenschaft und den Perfektionismus der Macher wiedergeben. Ein kleines Trostpflaster für alle, die schon so lange auf "Gran Turismo 4" warten.



📍 Maß nehmen: Vom Hubschrauber aus werden die Strecken fotografiert.



📍 "Lass mich mal": Die Testfahrer des Gran-Turismo-Teams wechseln die Autos.



📍 Der Produzent des Spiels, Kazunori Yamauchi, ist ein richtiger Autonarr.



Die Gegner sind recht schwach und werden euch nur selten auf die Pelle rücken.

Abwechslungsreiche Tests

Die Prüfungen selbst sind etwas variabler als die bei "GT 3". Damals gab es nur Zeitfahren und Bremstests. Jetzt übt ihr in einer Dodge Viper GTS beispielsweise den perfekten Start. Nur wenn ihr mit den analogen Druckknöpfen (oder dem rechten Analog-Stick) sanfte Gas gebt, ohne dass die Räder zu stark durchdrehen, schafft ihr diese Aufgabe innerhalb der Vorgabe.

Neu sind auch jene Tests, bei denen ihr alle auf dem Parcours aufgestellten Pylonen umfahren müsst. Auf einer Rennstrecke stehen die Hütchen meist auf einer Linie, sodass die Reihenfolge relativ klar ist. Auf einem offenen Platz hingegen stehen sie kreuz und quer – ihr müsst den kürzesten Weg erst herausfinden.

Eine weitere neue Testkategorie sind die Aufholjagden. Ihr startet bei einem Rennen auf einer regulären Strecke von einem hinteren Rang. Dabei müsst ihr eure Vordermänner, die in größeren Abständen vor euch fahren, innerhalb des Zeitlimits oder einer

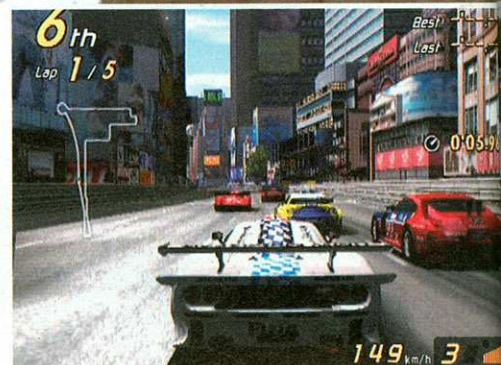


In GT4-Prologue gibt es eine neue, höhere Außenperspektive mit steifer Kamera.

vorgegebenen Rundenzahl einholen. Werdet ihr bei der Zieldurchfahrt Dritter, gibt's Bronze, auf Platz zwei Silber und als Erster bekommt ihr Gold. Bei Blechkontakt mit einem Rivalen oder bei Verlassen der Fahrbahn müsst ihr noch mal von vorne anfangen. Das restliche Prüfungsprogramm besteht aus Slalomfahren, gewöhnlichem Zeitfahren und den bekannten Bremstests, bei denen ihr innerhalb eines markierten Bereichs zum Stehen kommen müsst. Gehört ihr nicht gerade zur Gruppe der abgebrühten Dauerzocker, werdet ihr mit dem Fahr-schul-Modus lange Spaß haben.

Freude am Fahren

Kein anderer Slogan als der des bayerischen Autoherstellers BMW könnte besser für "GT 4 Prologue" werben. Fahrverhalten, Physik und Steuerung sind so ausgereift, dass man beim Spielen eine sehr gute Vorstellung davon bekommt, wie sich die Autos in der Realität anfühlen würden. Ein Mercedes AMG SL55 beispielsweise hat eine or-



High Performance: Der BMW McLaren F1 ist das schnellste Auto im Spiel. Ein echtes Biest!

dentliche Beschleunigung und fährt sich schon recht sportlich, ist in der Kurve aber viel schwerer auf Kurs zu halten als beispielsweise ein leichter und wendiger VW Lupo GTi in der Sportversion.

Noch besser liegen die reinrassigen Rennwagen wie der McLaren F1 GTR oder der Nissan Skyline GTR auf der Straße. Diese Flitzer kleben regelrecht auf dem Asphalt und können extrem schnell durch die Kurven sausen. Beim Überfahren von Bodenwellen führt das harte Fahrwerk jedoch dazu, dass sie recht schnell abheben.

Das krasse Gegenteil zu diesen PS-Monstern ist der alte Nissan Fairlady 240ZG aus dem Jahre 1971. Mit diesem Klassiker müsst ihr ganz behutsam umgehen, denn seine Beschleunigung, Bremsleistung und Kurvenlage erinnern eher an ein Fischerboot bei starkem Seegang.

Verfeinerte Physik

Während ihr auf geteerten Strecken kaum Unterschiede zum Fahrverhalten der "GT 3"-Wagen bemerken dürft, werdet ihr auf der holprigen Grand-Canyon-Strecke eine echte Überraschung erleben. Die Off-road-Physik wurde nämlich radikal überarbeitet. Vorher konntet ihr fast ohne Brem-

Echtes Renn-Feeling mit dem "Driving Force Pro"



In der Redaktion kommt niemand an "GT4" vorbei, ohne eine Runde zu drehen.

Das "Driving Force Pro"-Lenkrad von Logitech (Test in OPM2 04/2004) wurde speziell für "Gran Turismo 4" entwickelt. Es lässt sich um insgesamt 900 Grad drehen und ermöglicht dadurch ein realistischeres Fahrgefühl als gewöhnliche Lenkräder, die sich nur um 180 oder um 200 Grad drehen lassen. Zudem ist es hervorragend verarbeitet, mit einem Schaltknopf ausgestattet und bringt einen sehr strammen Gegendruck auf.

Das "Driving Force Pro" ist bereits im Handel und kostet 140 Euro.





❗ In dieser Prüfung dürft ihr keines der auf der Strecke aufgestellten Hütchen berühren.

seneinsatz durch die Kurven schliddern. Hauptsache, ihr habt rechtzeitig gegelenkt und den Drift eingeleitet. Jetzt funktioniert das nicht mehr. Die Autos schieben gerne mal über die Vorderachse, wenn ihr zu schnell in die Kurve fahrt. Hecktriebler hingegen übersteuern recht schnell, wenn ihr beim Herausfahren aus der Kurve zu heftig aufs Gas tretet. Die Autos fühlen sich nun schwerer an als vorher. Ein rechtzeitiger Druck auf die Bremse und gefühlvolles Gasgeben sind die Schlüssel zum Erfolg.

An dieser Stelle eine Kaufempfehlung: Besorgt euch das speziell für "GT 4" entwickelte "Driving Force Pro"-Lenkrad von Logitech (siehe Kasten). Damit lässt sich der Fahrspaß glatt verdoppeln!

Herrliche Landschaften

Auch in grafischer Hinsicht hat sich seit "GT 3" einiges getan, insbesondere im Bereich der Streckenoptik. Im Vorgänger war die Umgebung ebenfalls größtenteils sehr aufwändig gestaltet (denken wir an Tahiti Circuit, Trial Mountain oder Côte d'Azur), doch einen imposanten Panoramablick gibt es erst jetzt. Fahrt ihr im Grand Canyon, erblickt ihr wenige Meter nach der ersten Rechtskurve einen massiven Sandstein-

❗ Die Umgebungsgrafik hat seit Gran Turismo 3 ordentlich zugelegt.

felsen im Hintergrund, weit abseits der Strecke. Und in Citta di Aria lasst ihr den Blick über eine weitläufige Landschaft mit bewaldeten Hängen, goldgelben Feldern und vereinzelt Bäumen schweifen.

Verwendet wurden hochauflösende Fotoaufnahmen, die perfekt mit der Polygonumgebung harmonisieren und eine tolle Tiefenwirkung erzeugen.

Lebhaftes Publikum

Auch gegen die chronische Lebllosigkeit von "GT 3" hat man etwas unternommen, zumindest bei den Rallye-Strecken. Am Fahrbahnrand tummeln sich unzählige jubelnde Zuschauer und fotografieren euch beim Vorbeifahren. Einige stehen sogar auf der Straße und laufen erst im letzten Moment zur Seite. Dass die Leute nur aus zweidimensionalen Bitmaps bestehen, fällt kaum negativ ins Gewicht – der Effekt zählt.

Zu den Autos selbst muss man eigentlich nichts mehr sagen, die sehen genau wie im dritten Teil atemberaubend realistisch aus. Dank absolut korrekter Proportionen, hohem Detailreichtum und perfekter Lackspiegelungen wirken sie extrem "echt".

➔ CARSTEN GRAUEL



❗ Vorsicht: Auf dem Gras vermindert sich eure Bodenhaftung merklich.

PS2 Meinung

CARSTEN GRAUEL



Das Fahrgefühl von "Gran Turismo" kann kein anderes Rennspiel erzeugen. Perfekte Grafik, hervorragende Physik, treibende Musik und eine geniale Steuerung findet man so nur in dieser Serie. Mit "GT 4 Prologue" können sich ausgehungerte Fans ernsthafter Rennsimulationen mal wieder so richtig austoben. Allerdings ist der Fahrschul-Modus zumindest für Profis recht schnell durchgespielt und dann bleibt nur noch der Arcade-Modus. Viel Spieltiefe dürft ihr nicht erwarten.

MICHAEL GALUSCHKA



40 Euro für eine Vorabversion ist ganz schön happig, vor allem wenn man berücksichtigt, dass das Endprodukt wohl nur 20 Euro mehr kosten wird. Die Making-of-DVD tröstet nur teilweise über den hohen Preis hinweg. Zumindest einen Zweispieler-Modus hätte Polyphony spendieren können. Über die Qualität des Spiels muss ich keine Worte verlieren, die liegt auf höchstem Niveau. Grafik und Steuerung geben absolut keinen Anlass zur Kritik.

CHRISTIAN BLENDL



Auch ich bin der Meinung, dass der Preis für eine Demo etwas zu hoch ist. Aber objektiv betrachtet steckt auch eine ganze Menge in "GT 4 Prologue". Fünf Kurse, 63 Autos und 46 knallharte Fahrprüfungen fesseln euch für einige Zeit an den Controller (oder ans Lenkrad). Selbst wenn ihr alle Prüfungen bestanden habt, legt ihr das Spiel immer mal wieder ein, um ein paar Runden zu drehen. Vor allem mit dem "Driving Force Pro" kommt ein tolles Fahrgefühl auf.

PS2 Testergebnis

GRAN TURISMO 4 PROLOGUE		Rennspiel	Alter: frei
Hersteller: Sony	Entw.: Polyphony Digital	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 40 Euro
1 Spieler, MemCard, Analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, 16:9, Force-Feedback		STEUERUNG: 10/10	SPIELSPASS
POSITIV ❗ Technisch brillant ❗ Viele Fahrprüfungen ❗ Für eine Demo recht umfangreich, 63 Autos		UMFANG: 8/10	82
NEGATIV ❗ Mit 40 € zu teuer ❗ Kein Zweisp.-Modus ❗ Immer noch schwaches Gegnerverhalten		GRAFIK: 10/10	
		SOUND: 10/10	
XXL-Rennspiel-Demo des kommenden Hits: Fans sollten es haben.			PROZENT

Formel Eins 2004

Seid ihr F1-Fans, habt aber genug von der Tristesse der Ferrari-Dominanz? Dann versucht euch als Außenseiter im Karrieremodus von Sonys neuestem F1-Spiel.



ⓘ Kurz nach dem Start ballt sich das Feld in der ersten Kurve. Massenkarambolagen oder liegen gebliebene Fahrzeuge gibt es hier leider nicht.

Das F1-Regelwerk

Lest, welche Regeln in "Formel Eins 2004" umgesetzt wurden.

Flaggen: Ja. Alle wichtigen Flaggen sind dabei! Und sie werden sogar von echten Streckenposten geschwenkt. Klasse!

Überholen bei Gelb: Ja. Gelbe Flaggen bedeuten Überholverbot. Alle Verstöße werden mit einer Boxen-Strafe geahndet. Gut!

Zu schnell in der Box: Nein. Wer zu schnell in die Box fährt, wird künstlich auf null abgebremst. Eine Strafe gibt es nicht. Schlecht!

Überfahren der Boxengassenlinie: Nein. Die Linie ist zwar eingezeichnet, doch droht beim Überfahren keine Strafe. Schwach!

Abkürzen: Ja. Wer durch Abkürzen Zeit oder Plätze gewinnt, wird mit einer Drive-Thru bestraft. Man hat jedoch ein wenig Zeit, den Gegner wieder vorbeizulassen. Super!

Frühstart: Ja. Wer zu früh das Gas betätigt, wird mit einer Drive-Thru bestraft. O.K.

Unfares Fahren: Ja. Zunächst wird man in die Box gebeten, bei weiteren Vergehen sieht man die schwarze Flagge. Recht so!

Safety-Car: Nein. Schade eigentlich, in diesem Punkt hätte man das ganze Spiel realistischer machen können! Das fehlt!

In der Mitte der Saison wollen alle Formel-1-Teams ihre Boliden noch einmal auf Vordermann bringen. Gerade die Hersteller, die der Entwicklung ein wenig hinterherhinken, gehen mit neuen Motoren-Spezifikationen und Aerodynamikteilen an den Start. Sony macht es mit der Serie "Formel Eins" ähnlich. Alljährlich kommt in den Sommermonaten das neue Update der Rennsimulation auf den Markt. Verbesserungen oder besser Veränderungen beziehen sich eher auf die aktuellen Daten und das neue Regelwerk. Technisch bleibt die 2004er-Version auf dem Niveau des Vorjahres.

Natürlich hat man den aktuellen Qualifikations-Modus mit den beiden einzelnen Runden ebenso übernommen wie die neuen Kurse aus Bahrain und China. Somit sind nun 18 Kurse im Spiel.

Schwaches Regelwerk

Trotz aller Ansätze ist "Formel Eins 2004" keine richtige Simulation des anspruchsvollen Rennsports. Zum einen gibt es einfach zu viele Regelschwächen und zum anderen verhalten sich die Computergefahrer schlichtweg wie Computerfahrer. Von Künstlicher Intelligenz kann leider keine Rede sein. Alle fahren stur ihre Ideallinie,

kommt man ihnen zu nahe, rempeln sie oder drängen einen von der Straße. Macht man das Gleiche mit ihnen, setzt es irgendwann eine Strafe. Das typische Parallelfahren und Ausbremsen vor einer Kurve ist daher kaum möglich. So bleibt nur das Überholen aus dem Windschatten auf den langen Geraden.

Ab in die Box!

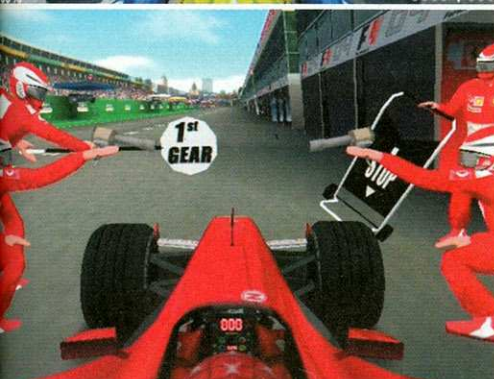
Im Setup-Menü nehmt ihr alle wichtigen Wageneinstellungen vor. Bodenfahigkeit, Flügel, Tankfüllung, Reifenmischung – um nur die wichtigsten Faktoren zu nennen. Für das optimale Setup sollte man an den Testtagen einige Runden drehen. Wem das zu lange dauert, der kann direkt zum Rennen springen – dann geht's aber von ganz hinten los!

Für die besonders Harten, die sich länger mit diesem Spiel beschäftigen wollen, gibt es den neuen Karriere-Modus. Zunächst muss man dort einen fiktiven Fahrer samt Namen, Aussehen und Helm kreieren, mit ihm als Testpilot anheuern und sich Schritt für Schritt durch gute Ergebnisse nach oben arbeiten. Mit schnellen Rundenzeiten macht ihr die Teamleiter auf euch aufmerksam, irgendwann faxen sie euch ein Vertragsangebot durch. Der Karriere-Modus erstreckt sich über viele Saison-Jahre und der Weg zur



Der BAR von Sato bleibt mit Motorschaden in der ersten Kurve des Monaco-GP liegen.

Auch in Monaco: Die engen Spitzkehren sind nebeneinander nur schwer zu meistern.



Die Ferrari-Crew macht wie immer einen perfekten Boxenstopp.

Im Arcade-Modus wird der Schaden mit einer pauschalen Anzeige (links unten) dargestellt. Hier braucht es nur noch eine härtere Berührung und das Rennen ist gelaufen.

absoluten Spitze, also zur Weltmeisterschaft, ist schwierig. Gerade als Minardi- oder Jordan-Pilot machen die Rennen wenig Spaß. Aber zumindest wissen wir jetzt, wie sich Nick Heidfeld fühlen muss!

Eine weitere neue Herausforderung ist der Online-Modus. Über den Ethernet-Adapter dürft ihr euch mit anderen Bleifüßen aus ganz Europa messen. Eine tolle Sache!

Action und kaum Anspruch

Der Anspruch an die fahrerischen Fähigkeiten ist trotz eingestellter Schäden eher gering. Selbst im Simulations-Modus gehen Berührungen mit den Leitplanken oder Gegnern ziemlich glimpflich aus. Erst nach einem heftigeren Crash fliegt der Frontflügel davon. Schnauze und Reifenaufhängung leiden mit der Zeit ebenfalls.

Kommt es zu einem technischen Defekt, wird ein rotes Zahnrad eingeblendet. Je nach Problem können euch die Mechaniker dann helfen oder auch nicht. Bevor man jedoch in die Boxengasse abbiegt, sollte man per Select-Taste anfragen, ob die Herrschaften bereit sind für einen Besuch.

Grafisch ist "Formel Eins 2004" solide. Selbst bei starkem Verkehr – wenn also alle 20 Autos unterwegs sind – bleibt der Grafik-

aufbau ruckelfrei, das vermittelte Geschwindigkeitsgefühl ist sehr gut. Außerdem hat Studio Liverpool die einzelnen Streckendeckails sehr akribisch eingefangen.

Eine echte Enttäuschung sind Kommentar und Boxenfunk. Die Beiträge der beiden RTL-Sprecher Danner und Wasser beschränken sich auf das gebetsartige Vorlesen der aktuellen Platzierungen. Keine Bemerkung bei Crashes oder Boxenstopps. Ebenso schwach ist der Boxenfunk, der fast nur die momentane Rangliste durchgibt. Hinweise auf den Getriebeschaden, der sich gerade ankündigt, oder auf die Beschädigung an der Radaufhängung, werdet ihr nicht hören.

SWEN HARDER

PS2 Meinung



Tolles F1-Spiel – aber mit Macken! Warum fährt diese Episode bis auf eine neue Strecke hier und einen neuen Modus da immer noch mit denselben Vorjahres-Mängeln? Geht bei der Umsetzung der neuen Regeln und Kurse zu viel Zeit drauf? Nennt mich pingelig, aber ich denke, die Faszination Formel 1 besteht seit Jahren nicht mehr nur aus seltenen Überholmanövern. Wenn Regeln nicht voll integriert sind und die Computergefahren sich wie kurz-sichtige Rentner verhalten, dann enttäuscht das! Der gute Karriere-Modus und spannende Online-Gefechte heben "Formel Eins 2004" aber doch über die 80er-Marke.

PS2 Testergebnis

FORMEL EINS 2004		Formel-1-Rennspiel	Alter: frei	
Hersteller: Sony		Entw.: Studio Liverpool	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 60 Euro
1-4 Spieler (Multitap, Online), MC, DualShock2, Sprachausgabe dt., Text dt., 16:9, Surround, Lenkrad			STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS
POSITIV		NEGATIV	UMFANG: 7/10	80
🔴 Flotte, saubere Grafik		🔴 Lange Ladezeiten	GRAFIK: 7/10	
🔴 Satte Fahrgeräusche		🔴 Kommentar langweilt		
🔴 Herausfordernde Online- & Karriere-Modi		🔴 Es fehlt die nötige Formel-1-Atmosphäre	SOUND: 6/10	
Die Motorenleistung stimmt, aber am Feintuning hapert's noch.				PROZENT

Richard Burns Rally

GEHEIM-TIPP

Der britische Videospiel-Publisher SCI will mit einer überaus realistischen Rennsimulation die turbulente Welt des Rallyesport-Zirkus revolutionieren.



❗ Solche beeindruckenden Power-Drifts gelingen erst nach mehreren Spielstunden.

❗ Hier rasen wir gerade mit unserem Subaru Impreza an einer saftigen englischen Wiese entlang. Überhaupt wirkt die Streckengrafik sehr homogen und selbst die Bäume kommen natürlich rüber.

Rennspiele werden bekanntlich immer realistischer. Aber kann ein an der Wirklichkeit angelehnter Titel in diesem Genre tatsächlich Spaß machen? Diese Frage kam uns beim Test von "Richard Burns Rally" mehr als einmal in den Sinn. Bereits im Vorfeld rühmten sich die Programmierer damit, das realistischste Rallye-Rennspiel aller Zeiten zu entwickeln.

Realistischer geht's nicht!

Dieses Vorhaben ist den Herren von Warthog auch tatsächlich gelungen. Perfekt wird das Rallyezirkus-Ambiente vermittelt. Gibt der Fahrer am Start drei Mal hintereinander zu früh Gas, wird er disqualifiziert, überschlägt er sich, kommen Helfer und schieben das Fahrzeug wieder zurück auf die Strecke. Zwischen den Rennen müssen die zahlreichen Schäden am Vehikel beseitigt werden. Dafür steht dem Spieler allerdings nur eine gewisse Zeit zur Verfügung. Je nach der Art des Schadens und der Dauer der Reparatur verringert sich diese.

Das hört sich ja alles ganz nett an, doch jetzt kommt der große Knackpunkt: Die Fahrzeuge steuern sich derart realistisch (sprich: knifflig), dass schon der kleinste Fahrfehler fatale Folgen hat. Kommt ihr mit

einem Reifen in den Graben, lässt sich das Fahrzeug nur schwer wieder unter Kontrolle bringen. Gleiches gilt, wenn ihr eine Furt zu schnell durchquert oder eine Kurve zu stark anbrems. Vielleicht hätte man doch lieber einen sinnvollen Kompromiss zwischen Spielspaß und realistischer Fahrphysik eingehen sollen. Mit seiner tollen und sehr realistischen Streckengrafik braucht sich "Richard Burns Rally" allerdings nicht vor der besser zu beherrschenden Konkurrenz zu fürchten. Jede Strecke weist die für ihr Land typischen Merkmale auf und unschöne Ruckler oder gar einen Streckenaufbau erkennt man überhaupt nicht.

➔ MARKUS HÄBERLEIN

PS2 Meinung



Ich gebe zu, dass mich "Richard Burns Rally" durchaus überrascht hat. Selten zuvor spielte ich ein derart realistisches Rallye-Rennspiel. Allerdings kommt die Spiel-Lust erst nach großem Spiel-Frust. Denn mit dem überaus realistischen Fahrverhalten muss sich der Spieler erst in mehreren Stunden anfreunden. Wer das Gaspedal gleich von Anfang an bis zum Bodenblech druchdrücken will, landet zwangsläufig im nächsten Acker. Wer jedoch bereit ist, einige Stunden in das Rennspiel zu investieren, der findet an dieser Rallye-Simulation bestimmt Gefallen – alle anderen sollten die Finger davon lassen.

PS2 Testergebnis

RICHARD BURNS RALLY		Rallye-Rennspiel	Alter: frei
Hersteller: Ubisoft/SCI	Entwickler: Warthog	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 60 Euro
1-4 Spieler (nacheinander), DualShock2, Sprachausgabe dt., Text dt., Dolby Pro Logic II, Lenkrad		STEUERUNG: 6/10	SPIELSPASS
POSITIV Ⓢ Realistische Fahrphysik Ⓢ Schöne Streckengrafik Ⓢ Perfekt inszeniertes Rallye-Ambiente		UMFANG: 8/10	77
NEGATIV Ⓢ Sehr schmale Strecken Ⓢ Schwieriger Einstieg Ⓢ In manchen Belangen einfach zu realistisch		GRAFIK: 7/10	
Realistisches Rallye-Rennspiel, das keinen Fahrfehler verzeiht.		SOUND: 9/10	
			PROZENT

Sportspiele

Auch 2004 gibt es wieder einen bunten Sportspiele-Mix für die PlayStation2.



"Sportlich dank PS2!"

Genre-Spezialist
Thomas Szedlak meint:

Überraschung! Dass es ein Box-Titel bis an die Spitze unserer Charts schafft, hätte wohl niemand erwartet. Dabei hat sich "Fight Night 2004" diese Auszeichnung nicht nur durch seine exzellente Optik, sondern auch durch eine revolutionäre Analog-Stick-Steuerung redlich verdient. Das Videospiel zur Olympiade stellt diesmal Sony mit "Athens 2004". In 25 Disziplinen dürft ihr hier beweisen, dass ihr das Zeug habt zum Finger-Athleten. Alternativ lässt sich das Olympia-Spiel auch mit einer Tanzmatte steuern – so verbrennt ihr Kalorien wie ein richtiger Athlet. Namco trumpfte im ersten Halbjahr ebenfalls mit einem Sportspiel auf. In "Smash Court Tennis Pro Tournament 2" erkämpft ihr euch alle bekannten Tennis-Trophäen. Fußball-Manager-Fans dürfen sich mit unserem Sportspiel-Geheimtipp "BDFL Manager" vergnügen.

Sport-Hits

Titel	Hersteller	Genre	Ausgabe	Wertung
Fight Night 2004	EA	Boxen	Seite 68	87%
Athens 2004	Sony	Sport	Seite 64	83%
Smash Court Tennis Pro Tournament 2	Sony	Tennis	Seite 70	81%
BDFL Manager 2004	Codemasters	Fußball-Manager	Seite 69	80%
Wold Championship Snooker 2004	Codemasters	Billard	07/04	76%
This is Football 2004	Sony	Fußball	Seite 66	73%
World Championship Pool 2004	Bigben	Billard	07/04	72%
Wold Championship Rugby	Acclaim	Sport	06/04	70%
Pool Paradise	Flashpoint	Billard	06/04	69%
International Golf Pro	Kellas Int.	Golf	09/04	63%
European Tennis Pro	Midas	Tennis	05/04	62%
Homerun	Midas	Baseball	05/04	37%
Outlaw Volleyball	TDK	Sport	06/04	35%
Bass Master Fishing	Bigben	Angelspiel	06/04	28%
Tennis Court Smash	Agetech	Tennis	05/04	24%

SPORT-HITS TOP 3



Nr. 1 Fight Night 2004

HERSTELLER: Electronic Arts ENTWICKLER: EA PREIS: ca. 60 €
Genial: Detaillierte Kämpfer und super Analog-Stick-Steuerung.



Nr. 2 Athens 2004

HERSTELLER: Sony ENTWICKLER: Eurocom PREIS: ca. 60 €
Der Videospielhit zum Sportereignis des Jahres.



Nr. 3 Smash Court Tennis Pro Tournament 2

HERSTELLER: Sony ENTWICKLER: Namco PREIS: ca. 60 €
Der bisherige Höhepunkt von Namcos Tennis-Serie.

Athens 2004

Was taugt das offizielle Game zu den **Olympischen Sommerspielen 2004 in Athen?** OPM2 kennt die Antwort.



🏹 **Bogenschießen:** Balanciert das störrische Zielkreuz aus und beugt die Windfahne.

PS2-Fans sind dieser Tage klar im Vorteil, denn nur wer die Sony-Konsole zu Hause hat, darf mit dem offiziellen Spiel zu Athen 2004 den Stars nacheifern. Besitzer von PC, Xbox, GameCube & Co schauen wegen Sonys Exklusivvertrag buchstäblich in die Röhre.

Bei bisherigen Olympiaspielen wurde immer wieder kritisiert, es gäbe zu wenige Disziplinen. Deshalb wollte der englische "Athens 2004"-Entwickler Eurocom unbedingt die "20"

packen – herausgekommen sind sogar 25 Disziplinen! Das ist bereits der erste Rekord der diesjährigen Olympiade.

Masse und Klasse

Weil Masse aber nur die halbe Miete ausmacht, hat Eurocom auch eine Vielzahl von Steuerungsideen umgesetzt. O.K., oft genug müsst ihr auch hier nur abwechselnd auf zwei Knöpfe hämmern – allerdings bei den Disziplinen, wo es auch Sinn macht, z.B. beim 100-Meter-Lauf oder beim Gewichtheben. Bei rhythmischen Sportarten wie Hochsprung oder Bodenturnen dagegen ist akkurates Timing gefragt. Beim Diskuswerfen lasst ihr authentisch den Stick kreisen, Springreiten oder Bogenschießen steuert ihr wiederum ganz anders. Dabei ist nicht alles Gold, was glänzt, z.B. gehen alle vier Schwimmwettbewerbe über dieselbe Distanz und steuern sich identisch. Hier wäre mehr Vielfalt schön gewesen.

Wer auf ARD und ZDF den TV-Marathon mitmacht, kein Interview und keine Siegerehrung auslöst – wer also ein echter Fan ist – stellt natürlich hohe Ansprüche an die Präsentation. In diesem Fall vergeben wir "nur" eine Bronzemedaille. Positiv fällt die Stimmung in den Stadien auf. Das Publikum



🏃 **Anstrengend:** Beim 100-Meter-Sprint hämmert ihr wild auf die Tasten.

geht mit, lässt sich vom Sportler zum rhythmischen Klatschen animieren und feiert Bestleistungen frenetisch. Auch schön: Während ihr euch beim Hochsprung auf die nächste Höhe vorbereitet, seht ihr im Hintergrund die Läufer eines Olympischen Rennens vorbeiziehen. Wiederholungen eurer Leistungen kommen zahlreich und sehen durch interessante Kameraperspektiven spektakulär aus.

Anerkennend nehmen wir auch die Leistungen von Kristin Otto, Wolf-Dieter Poschmann und Thomas Wark zur Kenntnis. Die drei ZDF-Kommentatoren begleiten die Wettbewerbe natürlich und angenehm. Was sie sagen, passt allerdings nicht immer zum sportlichen Geschehen, Poschi z.B. ver-

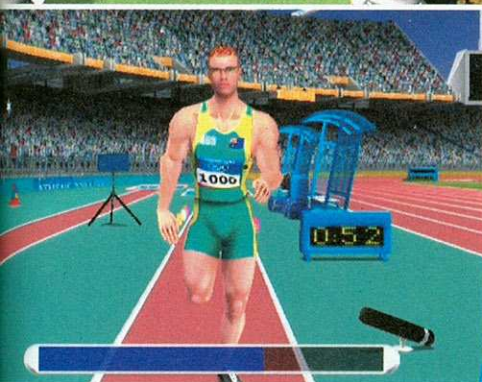
PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
ESPN Int. Track & Fields	Konami	01/2001	76%
Die Neuauflage des Knopfhämmer-Klassikers liefert einen spannenden Zehnkampf, ist optisch aber veraltet.			
Salt Lake 2002	Eidos	03/2002	55%
Das offizielle Game zu den letzten Winterspielen war in allen Belangen enttäuschend.			
Sydney 2000	Eidos	–	–
Nur für die PSone erschien das Spiel zu Sydney 2000. Netter Karriere-Modus, aber zu wenige Disziplinen.			



🕹 Das Gewichtheben gehört zu den "anstrengendsten Disziplinen in Athens 2004."

🕹 Drückt rhythmisch die angezeigten Knöpfe, dann gelingt die Übung.



🕹 Disziplinviefalt: Gleich 25 Wettbewerbe hat Entwickler Eurocom eingebaut.



🕹 Knapp drüber: Ihr müsst Kraft aufbauen, dann sausen die beiden Markierungspfeile schnell nach oben. Ihr müsst sie innerhalb des umrahmten Bereiches anhalten, dann klappt der Sprung.

schätzt sich beim Kugelstoßen schon mal um ganze fünf Meter. Leider fehlt außerhalb der Sportstätten jegliche Olympia-Atmosphäre. Videoschnipsel aus Athen bzw. von früheren Olympiaden vermissen wir schmerzlich, das Drumherum wirkt insgesamt kühl und einfallslos.

Auch hätten wir es gerne gesehen, dass die Steuerung durch Animationen oder Videos statt durch geschriebenen Text erklärt würde. Gefreut hätten wir uns ebenso über Nationalhymnen bei den Siegerehrungen, Großaufnahmen von den Zuschauern – ein bisschen mehr Gefühl eben...

Sieger und Verlierer

An den Gesichtern der Sportler lassen sich Freud und Leid immerhin sichtbar ablesen – Facial-Animation-Technik sei Dank. Auch beim Motion-Capturing ist Eurocom akkurat zu Werke gegangen: Die Bewegungen kommen fast immer sehr natürlich rüber. Die Athleten wirken zwar oft etwas zu breitschultrig, insgesamt rangiert die Grafik aber auf hohem Niveau.

Die verschiedenen Spielmodi sind voll und ganz auf Olympiapartys mit mehreren Spielern ausgerichtet. Bei vorgefertigten Wettbewerben wie dem Zehnkampf kann

man gemeinsam eine Menge Spaß haben, oder man kämpft sich durch alle 25 Disziplinen und sammelt fleißig Punkte.

Unser Favorit ist der Tanzmatten-Modus, bei dem der Schwierigkeitsgrad dem Eingabegerät angepasst worden ist und der vor allem in einer geselligen Runde richtig Laune macht. Es macht riesigen Spaß, durch schnelles Getrampel den deutschen 100-Meter-Sprintern vorzumachen, wie es richtig geht, oder sich tänzelnd der Hochsprunganlage zu nähern. Außerdem kann man sogar Kalorien verbrennen. Eine tolle Idee, die die leider fehlende EyeToy- und Online-Unterstützung erträglich macht.

➔ THOMAS SZEDLAK

PS2 Meinung

"Dabei sein ist alles" – das übliche Motto bisheriger Olympia-Versorger scheint zum Glück Geschichte zu sein. Was Disziplinen- und Steuerungsvielfalt angeht, legt Sony die Messlatte nun deutlich höher. Vor allem gemeinsam mit Freunden kommt so schnell keine Olympia-Müdigkeit auf. Für Solospieler gibt's zwar auch anspruchsvolle Sportarten wie das Springreiten, ein Karriere-Modus mit Training und Personality fehlt aber leider. Für Gold reicht's auch auf Grund der halbgaren Präsentation nicht ganz.

PS2 Testergebnis

ATHENS 2004		Sport	Alter: frei
Hersteller: Sony	Entwickler: Eurocom	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 60 Euro
1-4 Spieler (Multitap), Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, 50/60Hz, Surround-Sound, Tanzmatte		STEUERUNG: 9/10	SPIELSPASS
POSITIV	NEGATIV	UMFANG: 9/10	83
🕹 25 Disziplinen	🕹 ...Außerhalb aber nicht	GRAFIK: 8/10	
🕹 Steuerungsvielfalt	🕹 Kein Karriere-Modus	SOUND: 8/10	
🕹 Olympia-Atmosphäre in den Sportstätten...	🕹 Alle Schwimmdisziplinen laufen gleich ab		
Läuft bisherigen Olympiaspielen leichtfüßig davon!			PROZENT

This Is Football 2004

Na? Darf's pünktlich zur neuen Bundesliga-Saison ein aktueller PS2-Kick sein?
Michael Ballack empfiehlt TIF 2004 – wir aber nicht unbedingt...



ⓘ Schick: Die Stadien in TIF 2004 machen ordentlich was her.



ⓘ Daneben: Kevin Kuranyi vergibt diese Großchance kläglich. Vergebene Tormöglichkeiten werden – genau wie Treffer, grobe Fouls und Schwalben – automatisch wiederholt.

TIF 2004 online

Online bis zu acht Spieler

"TIF 2004" ist nach "FIFA Football 2004" die zweite Fußball-Simulation für die PlayStation2, die Sonys PS2-Netzwerkadapter unterstützt.

Während bei "FIFA 2004" nur Matches Mann gegen Mann möglich sind, erlaubt "TIF 2004" Paarungen mit bis zu acht Teilnehmern, vier auf jeder Seite. Diese können theoretisch an acht verschiedenen Konsolen sitzen, allerdings ist es auch möglich, dass mehrere Personen an einer PS2 mit Hilfe des Multitap2 angeschlossen sind und gegen mehrere Leute kicken, die sich zusätzlich online ins Spiel einwählen.

Das motivierendste Element ist die Rangliste, in der ihr euch nach und nach hocharbeiten könnt. Je höher euer Gegner platziert ist, desto größer ist euer Ranglistensprung, für den Fall, dass ihr das Spiel gewinnt.

Leider sind die Online-Matches nicht frei von Rucklern und Hängern. Außerdem nerven Mitspieler, die bei negativem Spielverlauf das Match mutwillig beenden. Statt einem Sieg gibt's dann nur Frust. Über ein Karmasystem versucht Sony, diesem Problem Herr zu werden.

Sport lebt vom Wettkampfgedanken – und Wettkampf lebt von immer neuen Gegnern. Ergo sind es gerade die Sportspiele, die online am meisten Spaß bringen. Mit "TIF 2004" liefert Sony den ersten hauseigenen Kick, der den Netzwerkadapter unterstützt. Schön: Schon wenige Monate nach Erscheinen ist "This Is Football 2004" in einigen Läden vergünstigt bzw. inklusive Gratis-DVD erhältlich – Augen auf!

Verschlimmbessert

Neben dem Online-Feature (siehe Kasten) wurde vor allem an Steuerung und Spielablauf gefeilt. Wie bei "FIFA" scheint es nun bei "TIF" das erklärte Ziel zu sein, aus einem bislang etwas unrealistischen Spaßkick eine richtige Fußball-Simulation Marke "Pro Evolution Soccer" zu machen. Positiv wirkt sich die Veränderung auf die Raumaufteilung aus, denn die Abwehr verdient nun endlich ihren Namen und verdankt das einer etwas dichter Staffellung.

Die meisten Änderungen beim Spielablauf gefallen uns aber gar nicht! Die Steuerung ist nun sehr träge, die Spieler reagieren erst nach etwa einer halben Sekunde auf eure Kommandos. Zwangsläufig wird dadurch der Spielaufbau erschwert, schnelles

Passspiel ist nun deutlich kniffliger. Zur reinen Glückssache ist der Steilpass verkommen – oft fällt er viel zu lang aus und landet im Tor- oder Seitenaus. Auch Kopfbälle sind schwierig, da die verzögerte Steuerung natürlich das Timing erschwert.

Zwischenfazit: Insgesamt wirkt das Geschehen auf dem Rasen undynamisch und vom Zufall geprägt. Auch die Ballphysik ist von ihrem perfekten Vorbild in "PES 3" weit entfernt, oft genug bewegt sich der Ball "seltsam" über den Platz. Schade, denn an Optionen lässt die Steuerung fast nichts vermissen. Neben Standard-Aktionen wie Schießen und Passen gibt es die Möglichkeit, per Tastendruck den ballführenden Gegenspieler mit einem zweiten Verteidiger

PS2 Genrekurrenten			
Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
PES 3	Konami	12/2003	92%
Unsere aktuelle Fußball-Referenz ist nicht perfekt – aber ganz nah dran. Vor allem spielerisch genial!			
This Is Football 2003	Sony	11/2002	85%
TIF 2003 ist weniger realistisch, spielt sich aber besser und macht mehr Spaß.			
FIFA Football 2004	EA	12/2003	81%
Erst auf dem halben Weg zur perfekten Fußball-Simulation, aber mit allen Lizenzen und toller Optik.			



Foul, Elfmeter! Der Dortmunder Verteidiger trifft die Beine des HSV-Stürmers.

zu attackieren. Außerdem ein paar Täuschungsmanöver, flacher und hoher Doppelpass sowie den "TIF"-Klassiker: Die Schwalbe. Den Schiri zu überlisten ist nun etwas schwieriger, da der Gegner besser verteidigt – wenn er euch attackiert, trifft er oft sichtbar den Ball. Schön: Drei Steuerungsvarianten sorgen dafür, dass sich sowohl "PES"- als auch "FIFA"-Fans kaum umgewöhnen müssen.

Da steckt was drin!

Der Umfang des neuen Sony-Kicks ist gigantisch. Bei Hunderten von Vereins- und Nationalteams aus aller Welt fehlt keine einzige wichtige Mannschaft. Aus Deutschland sind alle Vereine der 1. und 2. Bundesliga und natürlich Klinsis Rasselbande mit dem Adler auf der Brust dabei. Spezialteams wie die 20 Altmeister-Vereine Marke 70er New York oder 80er Mailand, Schulmannschaften (z.B. Münchner Gymnasium) sowie Amateureteams runden das riesengroße Angebot ab. Eigene Teams dürft ihr auch wieder erstellen. Hilfreich: Unter "Favoriten" lassen sich alle Teams, mit denen ihr bereits gespielt habt, schnell anwählen.

Wie gehabt sind viele Namen dank FIFPro-Lizenz korrekt, einige auch fiktiv, wie



Foul oder Schauspieler? Die Schwalben-Funktion gehört seit jeher zu den Highlights von TIF. Dieses Mal sind Schwalben aber deutlich schwerer zu landen als im letzten Jahr.

der des Bayern-Keepers "Koch". Die Gesichter rufen Reaktionen von "Hey, der sieht ja aus wie Ballack" bis "Wer ist denn das – ich schau mal auf den Namen" hervor.

Das Angebot an Spielmodi ist ebenfalls komplett. Es gibt Pokale wie WM, EM und Afrika Cup, Saisons aus Deutschland, England, Frankreich & Co., die Altmeister-Liga und, und, und. Wieder dabei ist der Herausforderungs-Modus, der während eines speziellen Matches Punkte für stilvolles Spiel, überlegte Tore und weitere Glanzleistungen vergibt. Am Ende erhaltet ihr einen Code, über den ihr eure Punktzahl auf der "TIF"-Website (www.tif2004.com) mit der anderer Spieler vergleichen könnt.

Bei "TIF" bringen Erfolge jetzt Preisgelder ein, die ihr im Vereinsladen für 50 verschiedene Sachen ausgeben könnt, z.B. für Bonusteams wie die Bundesliga-Allstars, Extraspielfelder wie das Windsor-Castle oder Gags wie Toiletten-Geräusche bei Freundschaftsspielen.

Die neuen Kommentatoren heißen Béla Réthy und Thomas Helmer. Réthy macht seine Sache gut, wiederholt sich aber häufig. Der sehr gestelzt sprechende Helmer meldet sich zum Glück nicht so oft zu Wort und ist

zudem so leise abgemischt, dass man ihn in heißer Stadionatmosphäre kaum versteht. Neben der missglückten Steuerung sind es viele Details, die den Spielspaß in Mittelfeld-Regionen ziehen. Da verweigern Torhüter den Dienst, da geht der Ball durchs Tornetz (!), da trägt der HSV-Goalie exakt dasselbe gelb-schwarze Trikot wie der Gegner vom BVB. Und Ladezeiten von fast einer Minute vor jedem Match sind eine Zumutung!

THOMAS SZEDLAK

PS2 Meinung



Ja gut, ich sag mal: Sonys Londoner Entwicklerteam steckt in einer tiefen Formkrise. Anders ist dieser missglückte Nachfolger nicht zu erklären. Vieles wurde verschlimmbessert, vor allem die Steuerung. Der Simulationsgedanke in allen Ehren, aber wieso müssen meine Spieler so tranig reagieren? Außerdem wirkt "TIF 2004" mit den vielen Fehler(chen) unfertig. Das ist umso enttäuschender, da Präsentation, Atmosphäre und Umfang auf hohem Niveau rangieren. Aber die Entscheidung über Sekt oder Selters fällt bekanntlich auf dem Platz – und hier ist die Konkurrenz in vielen Belangen deutlich besser!

PS2 Testergebnis

THIS IS FOOTBALL 2004		Fußball	Alter: frei
Hersteller: Sony	Entwickler: London Studio	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 60 Euro
1-8 Spieler (Multitap, online), Sprachausgabe dt., Text dt., 16:9, Netzwerk-Adapter, Tastatur, Headset		STEUERUNG: 6/10	SPIELSPASS
POSITIV ⚠ Viele Teams und Modi ⚠ Gute Präsentation ⚠ Nur hier gibt's die Schwalbentaste	NEGATIV ⚠ Sehr träge Steuerung ⚠ Ewige Ladezeiten ⚠ Viele kleine Fehler, die einfach nerven	UMFANG: 10/10	73
		GRAFIK: 7/10	
		SOUND: 7/10	
Enttäuschende Hit-Fortsetzung, bei der einiges daneben ging.			PROZENT

Fight Night 2004

EA stampft die Boxspiel-Konkurrenz mit einem Schlag in den Boden. K.O.! Wir präsentieren den absoluten Champion aller Klassen!



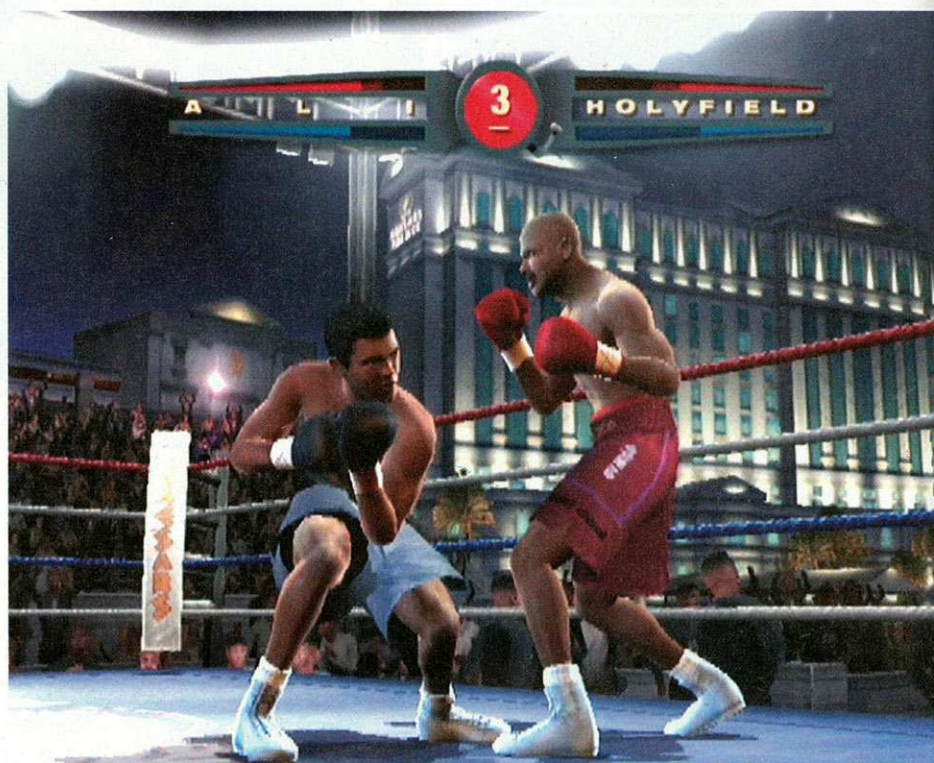
Authentisch: Die namhaften Boxprofis sind allesamt sehr gut zu erkennen.

Gong. Fünfte Runde. Das verschwitzte Angesicht von Lennox Lewis tänzelt vor Roy Jones Jr. Sein roter Handschuh zischt links am Kopf vorbei. Roy kontert aus der Deckung. Hämmer seinen rechten Haken genau ins Ziel. Knock-out!

Die volle Kontrolle

Willkommen bei "Fight Night 2004", EAs neuestem Versuch, dem Boxsport endlich eine adäquate Umsetzung zu spendieren. Fernab von unkontrolliertem Buttondrücken betritt man jetzt mit der Total Punch Control den Ring. Während die Symboltasten in die Ringecke verbannt wurden, steht der rechte Stick voll im Rampenlicht. Bewegt ihr ihn nach links oben, feuert ihr eine flinke linke Gerade ab. Aus einem Halbkreis gegen den Uhrzeigersinn resultiert ein kraftvoller Haken. Um nicht in die gegnerischen Fäuste zu laufen, haltet ihr eine Schultertaste gedrückt und schlängelt den Oberkörper mit dem linken Stick aus der Schussbahn.

Trotz fixer Ausweichmanöver darf sich ein wahrer Champ nicht allzu offenherzig geben. Ein cleveres Blocksystem, umsetzbar mit Schultertaste und rechtem Stick, lässt Schläge an euren Handschuhen abprallen – gutes Timing und Reaktion vorausgesetzt.



Entwischt: Dank der neuartigen Steuerung ist euer Boxer äußerst wendig und geschickt bei seinen Ausweichmanövern. Ali ist mit Abstand der schnellste Faustkämpfer im Spiel.

Im Karriere-Modus prügelt ihr euch von Platz 50 der Welt bis an die Spitze. Durch Training am Sandsack oder Kombo-Dummy verbessert ihr eure Fähigkeiten, um dem nächsten harten Brocken gewachsen zu sein.

Auf ein technisches K.O. kann die Konkurrenz von "Fight Night" nicht hoffen. Brilliant modellierte Athleten, eine wunderbar animierte Zuschauermeute und atmosphärische Kampf-Tempel setzen neue Maßstäbe. Auch bei den Lizenzen hat sich EA wie gewohnt nicht lumpen lassen. Die Riege der Schläger aller Gewichtsklassen reicht von Roy Jones Jr. über Lennox Lewis bis hin zu "The Greatest Of All Time", Muhammad Ali.

➔ PATRIC ROOS

PS2 Meinung



"Fight Night" hat mich voll erwischt. Endlich ein Boxspiel, bei dem nicht der schnellste Knöpfchendrucker gewinnt, sondern Geschick und Taktik gefragt sind. Die Kampfnächte werden auf höchstem Niveau präsentiert, sind optische Leckerbissen und werden passend zur Thematik von aggressivem Rap begleitet. Besonders gelungen fand ich die Darstellung der Niederschläge. Nicht vorberechnet, sondern dank super Physik-Engine vom eingefangenen Schlag abhängig. Schwachpunkte? Dem Karriere-Modus fehlt es an Abwechslung und das Training erfordert selbst viel Training. Trotzdem: The winner is...EA!



PS2 Testergebnis

FIGHT NIGHT 2004		Boxen/Sport	Alter: ab 6
Hersteller: EA	Entwickler: EA Sports	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 60 Euro
1-2 Spieler, Memory Card, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch, mehrsprachig		STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS
POSITIV	NEGATIV	UMFANG: 7/10	87
⚡ Blitzsaubere Optik	💰 Geld ist nur dekorativ	GRAFIK: 9/10	
👊 Boxprominenz inklusive	🎮 Training etwas happig	SOUND: 8/10	
👁️ Durchdachtes Total-Punch-Control-System	🕒 Karriere-Modus lässt Abwechslung vermissen		
Die bisher beste Box-Simulation haut rein. Schlägt zu – schnell!			
PROZENT			

BDFL Manager 2004

GEHEIM-TIPP



Das eigene Team kann bis ins letzte Detail taktisch geschult und für jede Partie neu eingestellt werden. Dafür ist Fußballwissen gefragt.

Nichts Neues auf dem Codemasters-Trainingsgelände: Der "BDFL Manager 2004" basiert auf seinen beiden PS2-Vorgängern und ist im Grunde als besseres Update zu bewerten. Immerhin – die Datensätze sind bis auf kleine Ausnahmen auf den Stand der Saison 2003/2004 gebracht worden.

Dank der bestens bewährten Schultertasten-Navigation hangelt man sich schnell von Menü zu Menü. Und dabei stellt man fest, dass sich trotz Erweiterungen – beispielsweise gibt es nun individuelle Anweisungen im Trainings- und Taktikbereich und einen Experten-Modus – spielerisch wenig getan hat. Der "BDFL Manager 2004" gibt sich ausgereift und solide, es fehlt aber an Tiefgang. Der in der Bedienung unterlegene Konkurrent "Fußball Manager 2004" von Electronic Arts ist hier reicher an motivierenden Optionen.

Kommen wir zum Spieltag: Die Live-Berichterstattung leidet unter der arg altbackenen Grafik, die Szenen selbst erinnern aber durchaus an echten Fußball. Auch hier bietet die EA-Konkurrenz mit der "FIFA 2003"-Engine mehr. Wie gehabt könnt ihr per Tastendruck die taktische Ausrichtung eures Teams ändern. Insgesamt haben wir hier die etwas uninspirierte Neuauflage eines sehr guten PS2-Fußballmanagers vor uns, der sich von der Wertung her weder gegen den Vorgänger noch gegen den EA-Konkurrenten "Fußball Manager 2004" durchsetzen kann.

CMG

PS2 Testergebnis

BDFL MANAGER 2004		
GENRE	Fußball-Manager	STEUERUNG: 8/10 UMFANG: 8/10 GRAFIK: 5/10 SOUND: 5/10
HERSTELLER	Codemasters	
ENTWICKLER	HooDoo Studio	
ALTER	frei	
PREIS	ca. 60 Euro	
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch		SPIELSPASS
POSITIV ⚡ Aktueller Datensatz ⚡ Einfache Bedienung ⚡ Spielstark und trotzdem leicht zugänglich		NEGATIV ⚡ Schwacher Kommentar ⚡ Veraltete Match-Grafik ⚡ Es fehlt manchmal ein Quäntchen Tiefgang
Spielstark und leicht bedienbar, lohnt für 2003er-Besitzer kaum!		

7.99

EURO

Unverbindliche Preisempfehlung



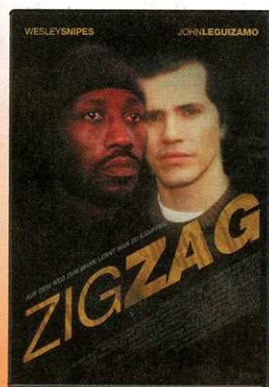
DIE TOP-TITEL IM SEPTEMBER ÜBERALL, WO'S DVDs GIBT!



666 - Traue keinem, mit dem du schläfst



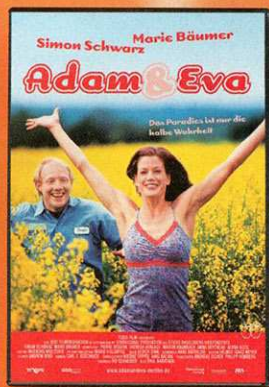
18 Jahre später



ZigZag



Heavenly Creatures



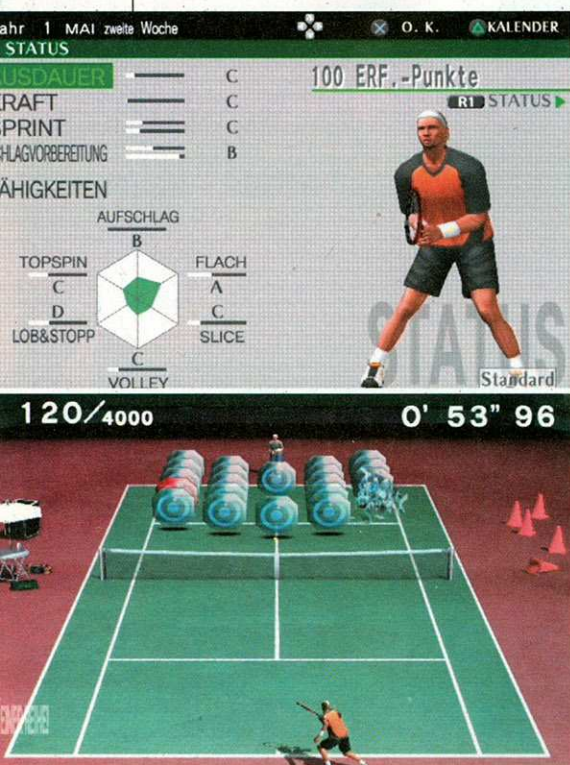
Adam & Eva



The Race

Smash Court Tennis Pro Tournament 2

Heile Videospielwelt: Während der Tennissport auf Grund fehlender Stars in der Krise steckt, könnt ihr zumindest virtuell erstklassige Bälle übers Netz hauen.



🎯 Zielschießen: Im Trainings-Modus könnt ihr die Werte eures Spielers verbessern.

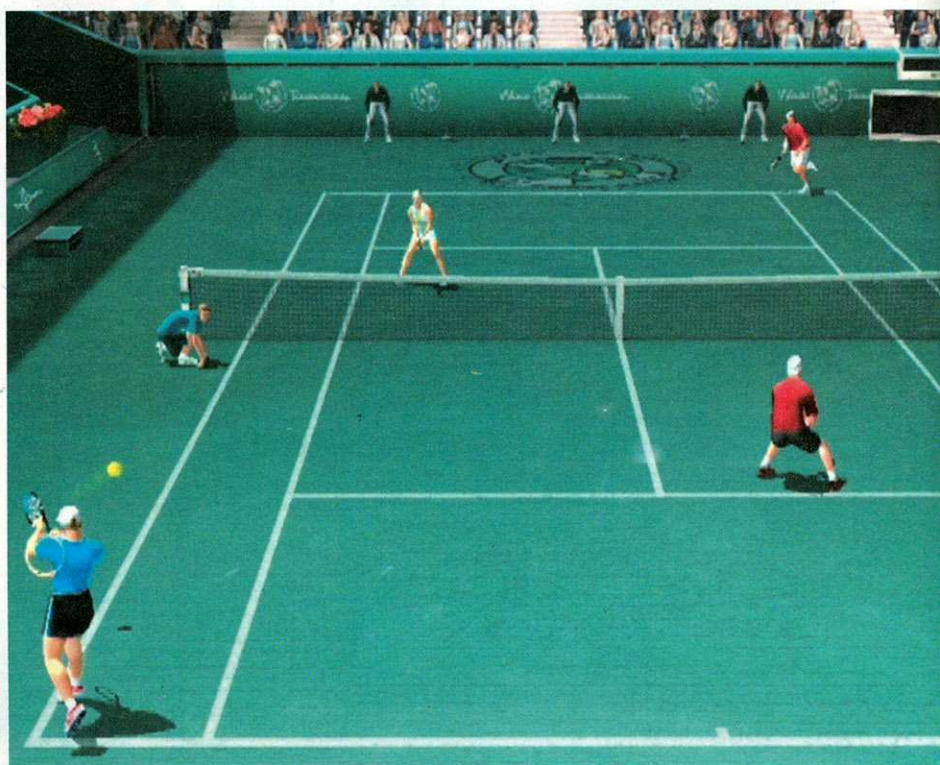
Wie viel Aufmerksamkeit erregt ein gutes, aber nicht weltbewegendes Spiel einer wenig populären PS2-Sportart? Richtig – gar keine. Namco musste sich deshalb beim Nachfolger von "Smash Court Tennis" so richtig ins Zeug legen, wollten sie nicht mit ihrer Serie untergehen.

Und das hat sich gelohnt. Die Stärken des Vorgängers wurden betont, die Schwächen größtenteils eliminiert. Die leicht erlernbare Steuerung lässt bald hin und her wogende, realistisch wirkende Matches zu. Trotzdem hat man gegen starke Gegner am Anfang kaum eine Chance. Dazu sind die leistungsbestimmenden Werte des eigenen Spielers, etwa für Vorhand, Aufschlag oder die Laufarbeit, noch zu schwach.

Werdet der neue Boris

Wen Einzelspiele langweilen, der tobt sich im neuen Karriere-Modus aus. Hier kämpft man sich mit einer Spieler-Eigenkreation von Platz 250 aus an die Spitze der Weltrangliste. Dazu tretet ihr das Jahr über bei fiktiven und echten (Grand Slam) Turnieren an und scheffelt die nötigen Punkte.

Als etwas skurril erweist sich dabei ein alternativer Spielmodus. Ihr nudelt nicht das



🎮 Spaß hoch vier mit dem Multitap: Wenn sich vier Spieler vor der Konsole einfinden, sind spannende Ballwechsel an der Tagesordnung. Wie ihr hier seht, sind auch gemischte Doppel möglich.

komplette Match durch, sondern greift bei markanten Punkten in die Begegnung ein, um dann "Missionen" zu erfüllen: Etwa drei Punkte in Folge machen, das Spiel innerhalb von zwei Minuten gewinnen oder einen Aufschlag genau auf die Linie setzen.

Dass die Wertung "nur" im unteren 80er-Bereich rangiert, liegt an vielen kleinen Mängeln und fehlenden Details. So lassen sich in der flachen Perspektive Richtung und Länge vieler Bälle schwer abschätzen. Etwas nervig sind auch die Leistungsschwankungen der Computerspieler. Je nach Situation reicht das Können ein und desselben Akteurs von "blind" bis "Wunderkind".

MICHAEL GALUSCHKA

PS2 Meinung



Na, das nenne ich mal eine Steigerung! Während der Vorgänger nur zur Ganz-nett-Kategorie gehörte, darf sich das zweite "Smash Court Tennis" zur feinen Gesellschaft der Spitzenklasse-Sportspiele zählen. Das große Schlagrepertoire und die eingängige Steuerung erlauben flotte und spannende Ballwechsel. Diese erinnern dank einwandfreier Physik und sehr guter Animationen nicht nur verdammt stark an echtes Tennis, sondern auch des Öfteren an Segas "Virtua Tennis 2". Doch einerseits geht "Smash Court 2" eher in Richtung Simulation, andererseits fehlt zum Klassenprimus dann schon noch ein Stück.

PS2 Testergebnis

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2		Sport	Alter: frei
Hersteller: Sony	Entwickler: Namco	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 60 Euro
1-4 Spieler (Multitap), Memory Card, analog, Dual-Shock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, 16:9		STEUERUNG:	8/10
POSITIV		UMFANG:	8/10
- Spannende Ballwechsel 16 Originalspieler - Attraktiver Mix aus Action und Spieltiefe		GRAFIK:	7/10
NEGATIV		SOUND:	6/10
- Undetaillierte Spieler - Dudelige Musik - Auf Dauer etwas eintöniger Karriere-Modus		81	
Dieser Tenniskracher bietet alles: Action, Tiefgang, Spielspaß.			PROZENT

Weitere Genres

Und das gab es 2004 außerdem: Hier findet ihr die weiteren Genres im Überblick.



"Der Rest vom PS2-Fest!"

Allround-Talent
Carsten Grauel meint:

Selten zuvor waren in den weiteren Genres so viele gute Exoten zu finden. Oder hättet ihr gedacht, dass es der japanisch anmutende Strategie-Titel "Disgaea: Hour of Darkness" bis an unsere Spielspaß-Spitze schaffen würde? Überhaupt haben sich einige recht außergewöhnliche Spielkonzepte in die Top-Riege geschlichen. Darunter Sonys "SingStar" – ein geniales Karaoke-Spiel fürs Wohnzimmer, dem gleich zwei USB-Mikrofone beileigen.

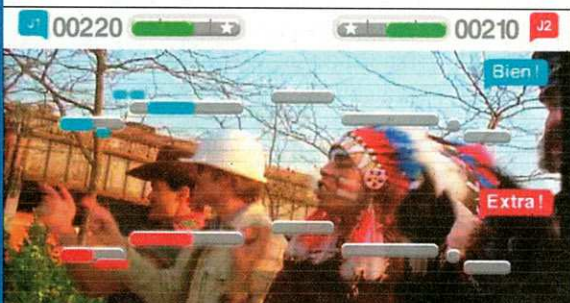
Aber auch über klassische Jump'n'Run-Abenteuer wie "Sphinx und die verfluchte Mumie" haben wir uns mächtig gefreut. Übrigens: Wer vom Action-Adventure "Onimusha 3" nicht genug bekommen kann, darf sich im Prügel-Ableger "Onimusha Blade Warriors" heiße Gefechte mit den Charakteren der Action-Adventure-Serie liefern.

GENRE-HITS TOP 3



Nr. 1 Disgaea: Hour of Darkness

HERSTELLER: EA ENTWICKLER: Nippon Ichi PREIS: ca. 60 €
Technisch armes, spielerisch reiches Taktik-Rollenspiel.



Nr. 2 SingStar

HERSTELLER: Sony ENTWICKLER: Sony PREIS: ca. 60 €
Hervorragendes Karaoke-Spiel mit zwei hochwertigen Mikros.

Weitere Genres-Hits

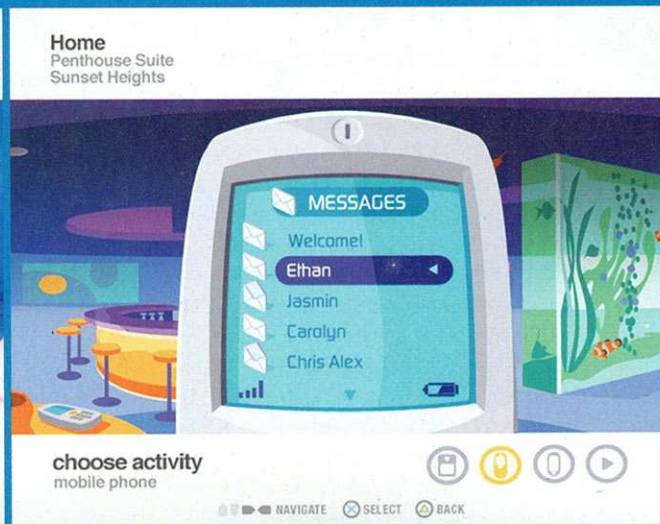
Titel	Hersteller	Genre	Ausgabe	Wertung
Disgaea: Hour of Darkness	EA	Strategie	Seite 81	87%
Singstar	Sony	Musikspiel	Seite 72	85%
Sphinx und die verfluchte Mumie	THQ	Jump'n'Run	Seite 76	83%
Onimusha Blade Warriors	Capcom	Beat'em-Up	Seite 78	79%
Goblin Commander: Unleash the Horde	Bigben	Echtzeit-Strategie	Seite 80	79%
I-Ninja	Sony	Jump'n'Run	03/04	77%
.hack//Infection (Part 1)	Atari	Action-Rollenspiel	04/04	76%
Hyper Street Fighter 2	Capcom	Beat'em-Up	05/04	74%
Glass Rose	Capcom	Adventure	06/04	73%
Whiplash	Eidos	Jump'n'Run	03/04	72%
Midway's Arcade Treasure	Konami	Geschicklichkeit	03/04	70%
SpongeBob Schwammkopf: Schlacht um Bikini Bottom	THQ	Jump'n'Run	04/04	70%
Tak und die Macht des Juju	THQ	Jump'n'Run	04/04	70%
Showdown: Legends of Wrestling	Acclaim	Wrestling	08/04	68%
Dance: Europe	Bigben	Musikspiel	04/04	66%
Mega Man X7	Capcom	Jump'n'Run	04/04	65%
Ein Kater macht Theater	Vivendi	Jump'n'Run	05/04	63%
Puyo Pop Fever	Atari	Denkspiel	03/04	63%
Wrath Unleashed	LucasArts	Runden-Strategie	03/04	63%
Super Farm	Ignition	Geschicklichkeit	06/04	62%
Bust-A Bloc	Midas	Geschicklichkeit	05/04	57%
Yu-Gi-Oh! The Duelists of the Roses	Konami	Strategie	09/04	54%
Scooby Doo: Fluch der Folianten	THQ	Action-Adventure	03/04	54%
Air Rescue Ranger	Midas	Geschicklichkeit	05/04	53%
Malice	Koch Media	Jump'n'Run	06/04	47%
Risiko: Die Weltherrschaft	Atari	Runden-Strategie	03/04	34%
MTV Music Generator 3	Codemasters	Musikspiel	07/04	Sehr gut
Music 3000	Jester Int.	Musikspiel	05/04	Sehr gut



Nr. 3 Sphinx und die verfluchte Mumie

HERSTELLER: THQ ENTWICKLER: Eurocom PREIS: ca. 60 €
Abwechslungsreiches Jump'n'Run mit Knuddel-Grafik.

singstar™



Unter dem Originalvideo wird die aktuelle sowie die darauf folgende Textzeile eingeblendet.

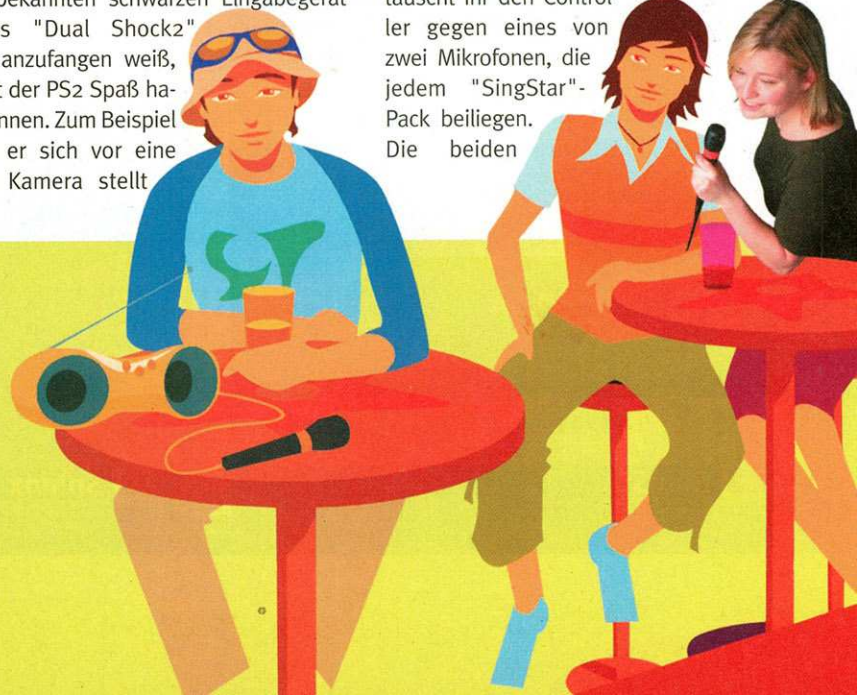
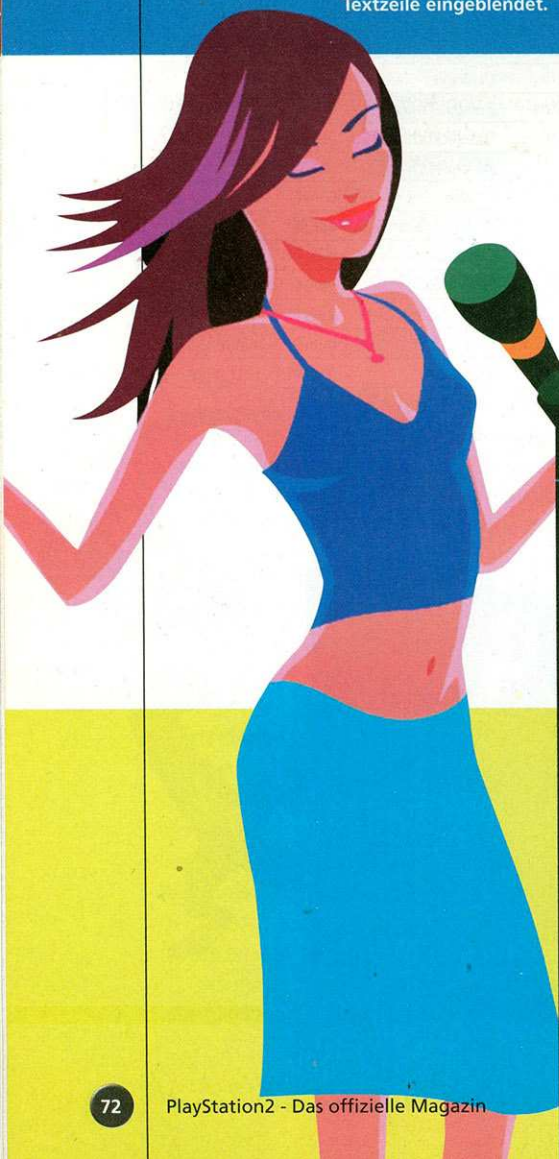
Im Einzelspieler-Modus schaltet ihr durch gelungene Auftritte weitere Locations frei. Insgesamt bietet die Solo-Karriere wenig Abwechslung.

Das Party-Spiel schlechthin: Rockt in "SingStar" die Showbühne und trällert Welthits um die Wette!

Fun anyone? Sonys neuer Slogan – zu Deutsch: "Will jemand Spaß haben?" – zielt nicht auf die eingefleischten Spiele-Freaks ab. Diese wähnt man als unangefochtener Marktführer sowieso längst im eigenen Stall. Nein, die Zielgruppe dieser Kampagne ist eine andere: Auch wer mit dem bekannten schwarzen Eingabegerät namens "Dual Shock2" nichts anzufangen weiß, soll mit der PS2 Spaß haben können. Zum Beispiel indem er sich vor eine kleine Kamera stellt

und mit Handbewegungen ganz intuitiv spielt – wer hat da eben EyeToy gerufen?

Sing anyone? Auch bei "SingStar", das wie EyeToy aus dem Londoner Sony-Studio kommt, braucht ihr kein Pad. O.k., fast kein Pad – die Navigation in den Menüs funktioniert noch nicht mit "Hoch"-, "Runter"- oder "Drücken"-Rufen, aber abgesehen davon tauscht ihr den Controller gegen eines von zwei Mikrofonen, die jedem "SingStar"-Pack beiliegen. Die beiden



SINGSTAR-SONGLISTE

FALCO	Rock me Amadeus
PETER SCHILLING	Major Tom
PATRICK NUO	5 Days
BRO'SIS	Do you
NO ANGELS	Someday
LIGHTNING SEEDS	Three Lions – Football's coming home
DIE FANTASTISCHEN VIER	Sie ist weg
LAITH AL-DEEN	Bilder von dir
DIE TOTEN HOSEN	Steh auf, wenn du am Boden bist
A-HA	Take on me
PINK	Get the Party started
JAMELIA	Superstar
MOTORHEAD	Ace of Spades
GEORGE MICHAEL	Careless Whisper
AVRIL LAVIGNE	Complicated



PETULA CLARK	Downtown
SOPHIE ELLIS BEXTOR	Murder on the Dancefloor
CARL DOUGLAS	Kung Fu Fighting
RICK ASTLEY	Never gonna give you up
WESTLIFE	World of our own
RICKY MARTIN	Livin la Vida loca
MADONNA	Like a virgin
ROY ORBISON	Oh, pretty woman
S CLUB	Don't stop movin
SUGABABES	Round Round
ELVIS PRESLEY	Suspicious Minds
VILLAGE PEOPLE	Y.M.C.A
DIDO	Thank you
ATOMIC KITTEN	Eternal Flame
JAMIROQUAI	Deeper Underground



Was wäre eine Karaoke-Party ohne die kultigen Village People?



Nutzt ihr die EyeToy-Kamera, wird in der Wiederholung euer Konterfei eingeblendet.



Wer den Groove in seinem Herzen trägt, kommt an "Singstar" nicht vorbei.

schweren Mikros wirken hochwertig. Trotzdem kostet das Paket mit Spiel und Mikros nur 60 Euro.

Karaoke Version 2.0

"SingStar" spielt ihr nach dem Karaokeprinzip und doch gibt es Unterschiede zu herkömmlichen Nachsing-CDs. Der wichtigste Vorteil: Das Spiel zeigt Linien an und gibt damit ein sofortiges Feedback auf euren Gesang. Ihr seht, ob ihr die vorgegebenen Tonhöhen und Tonlängen einhaltet, oder ob ihr total danebenliegt. Nachteil: Trefft ihr die Töne nicht exakt, gibt es gnadenlos Abzug – auch dann, wenn ihr mit eurem Gesang trotzdem jeden Talentwettbewerb gewinnen würdet. Die Originalmu-

sik läuft im Hintergrund mit, die Gesangspur kann aber in der Lautstärke verändert oder ganz abgeschaltet werden. Standardmäßig wird eure Stimme mit Hall unterlegt, um eventuelle Unstimmigkeiten zu verschleiern – Bernhard Brink und Konsorten lassen grüßen...

Bevor ihr eure Sangeskünste der Weltöffentlichkeit präsentiert, müsst ihr erst die simple Verkabelung vornehmen: Mikrofonadapter in den USB-Port der Konsole, rotes Mikro in rote Buchse, blaues Mikro in blaue Buchse – fertig. Der Stecker der optionalen EyeToy-Kamera wandert in den zweiten USB-Steckplatz und schon geht es los.

Klickt gleich mal Sing an und wählt euren Lieblingstitel. Fast alle Songs werden mit dem Originalvideo gezeigt, nur bei alten Titeln wie "Oh, pretty

Woman" von Roy Orbison seht ihr Standbilder. Mit der EyeToy-Kamera zaubert ihr alternativ euer eigenes Konterfei auf den Bildschirm. Coole Bildeffekte verstärken dabei die "Ich bin ein Superstar"-Stimmung.

Alle gleichzeitig!

Da "Singstar" beim gemeinsamen Spielen mit Freunden am meisten Spaß macht, stellen wir euch hier den umfangreichen Party-Modus näher vor: Bei "pass the mic" nehmen zwei Teams mit bis zu vier Mitstreitern an unterschiedlichen Wettbewerben teil. Pro Sieg gibt es zwei Punkte. Geht der



Die beiden Mikrone steckt ihr in den beiliegenden Adapter.



Dann stöpselt ihr den Adapter in den USB-Port eurer PS2 – fertig!





Die blauen Balken stellen euren Gesang dar. Trefft ihr wie hier die grauen Balken perfekt, habt ihr das Zeug zum Superstar.



Replay-Features: Bei eingeschalteter Babystimme klingt ihr wie ein Kleinkind. Ihr dürft die Wiederholung sogar auf eurer Memory Card speichern.

Kontest unentschieden aus, bekommen beide einen Punkt. Nachdem ihr die Anzahl der Mitspieler und den Schwierigkeitsgrad festgelegt habt, wählt ihr noch zwischen einer Kurzversion und dem kompletten Song.

Sieben Runden trennen euch dann noch von Sieg oder Nichtsieg. Anders als bei diversen Casting-Shows tretet ihr beim Zweikampf gleichzeitig an. Wer die Töne am besten trifft und die meisten Punkte erreicht, ist der Sieger. Danach wartet ein "Eins-gegen-Eins". Dabei singt ein Spieler jedes Teams ein Solo. Die dritte Runde fordert zum ersten Mal zwei Mitglieder eines Teams ans Mikrofon. Beim Duett entscheiden sich beide Sangstalente für einen Titel. Danach versucht das andere Team sein Glück.

Applaus bitte!

In der darauf folgenden Disziplin singt ihr, so lange es das Publikum ertragen kann – oder bis die Zuschauer vor Begeisterung ausflippen. Behaltet also das Zuschauerbarometer im Auge. Ganz witzig ist der Risiko-Modus, bei dem eine bestimmte Punktzahl erreicht werden muss. Fühlt ihr euch der Herausforderung nicht ganz gewachsen, passt ihr und lasst das andere Team antreten. Im Vorfeld dieser Entscheidung wisst ihr zwar, welche Punktemarke überschritten werden muss, nicht jedoch, welchen Song ihr zum

Besten geben müsst. Doch bevor ihr euch zu früh ins Fäustchen lacht – eure Gegner dürfen beim nächsten Versuch auch euch den Vortritt lassen.

Nach einem erneuten Zweikampf folgt der letzte und zugleich lustigste Wettbewerb der Party-Runde: Die zwei, drei oder vier Mitglieder eines Teams singen hintereinander Teile eines Songs. Ein Balken zeigt an, wann das Mikro an den Nächsten weitergereicht werden muss, ähnlich wie bei einem olympischen Staffellauf.

"Best of 3" ist ein weiterer Mehrspieler-Wettkampf, bei dem ihr euch je drei Songs aussuchen dürft. Entscheidet dann noch schnell, ob ihr abwechselnd oder gleichzeitig singen wollt, und schon kann es mit dem lustigen Geträller losgehen.

Mein privates Tonstudio

Für Einzelkünstler steht auch ein Karriere-Modus bereit: Ihr startet in einem modernen Apartment und checkt die Nachrichten auf eurem Handy. Wie nicht anders zu erwarten, ist bereits ein Jobangebot auf eurer Mailbox. Also flugs hindüsen und Talent unter Beweis stellen. Seid ihr erfolgreich, folgen weitere Offerten und das Song-Repertoire wächst. Alles in allem ist der Karriere-Modus nett, aber auf Dauer unspektakulär.

➔ ANDREAS SZEDLAK



PS2 Meinung

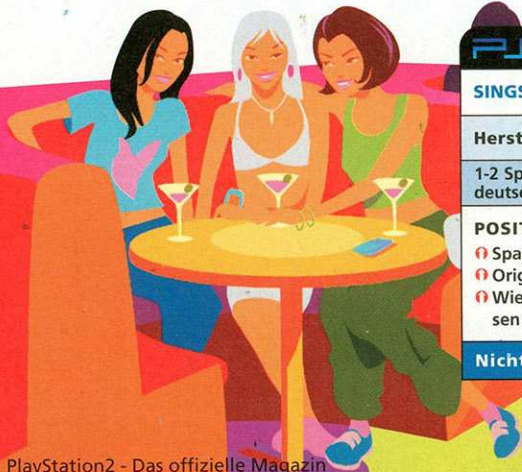


Nie war Karaoke lustiger. Sony London hat, ähnlich wie bei EyeToy, fast alles richtig gemacht: Originalvideos, zahlreiche Multiplayer-Modi, eine klasse Replay-Funktion – was will man mehr als "Max im Frühstadium"? Natürlich entfaltet das Gesangsspiel nur in der Gruppe sein volles Potenzial – auch wir beziehen unsere Wertung auf die Mehrspieler-Möglichkeiten. Menschenscheue Einsiedler dürfen trotz des netten Star-Maker-Modus ein paar Spaßprocente abziehen. Einige Lieder waren in unserer Testversion nicht synchron, Sony hat jedoch versprochen, dass in der Verkaufsversion alles passt. Fazit: Genial!



PS2 Testergebnis

SINGSTAR		Karaoke-Spiel	Alter: frei
Hersteller: Sony	Entwickler: London Studio	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 60 Euro
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Text deutsch, EyeToy, zwei Mikrofone im Lieferumfang		STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS
POSITIV 1 Spaßiger Party-Modus 1 Originalvideos 1 Wiederholungen lassen sich abspeichern		UMFANG: 9/10	85
NEGATIV 1 Keine Backstage-Infos 1 Öder Karriere-Modus 1 Keine variablen Tonlagen		GRAFIK: 7/10	
		SOUND: 10/10	
Nicht nur für Casting-Kandidaten die perfekte Übungsplattform.			PROZENT



JETZT UNBEGRENZTER HANDY-DOWNLOAD !

PER WAP ... SOVIEL DU AUCH WILLST !

Für bequeme Bestellungen per SMS ... SENDE "RRJ" + "Bestellnummer" für dieses Bild sende also einfach "RRJ 42211" an die ... für WAP sende eine SMS mit "WAP" an die

86688



SEXY SOUNDS FÜRS HANDY ?

Als Klingelton oder SMS-Signal !



Jetzt per SMS bestellen !

Sende "RRJ" + Leerzeichen + Bestellnummer an die

86688

SMS 12ct Anbieteranteil Vodafone/SMS, max. 2 SMS a 2,99/SMS, zzgl. 20 ct. T-Mobile Anteil/SMS

SEXY FLIRT PER SMS ?



Sende "LEA" per SMS an **84064**

Antwort gratis, max. 1,99/SMS teilw. anim. Operatorchat

SEXY CAMS FÜRS HANDY ?

Täglich neue geile Movies auf Dein Handydisplay... heiß & superscharf !



Hunderte Movies für dein Handy 2 x täglich jetzt sofort !

START "RRJ" + "MOVIE" an die **87555**

SEXY PICS FÜRS HANDY ?

Jetzt täglich 2 x aus tausenden von heißen Pics ... SENDE "START RRJ" + "PICS" an die



87555

12 (18) ct. VIZ. Ant. (T-Mobile, zzgl. 20ct). * Sende STOP + urspr. Abkündigung zum Bestellen (max. 1) 30/SMS, max. 2 SMS/Tgl. Ansonsten: ABO Order als angegeben erhalten. Unser Witz Point.

oder telefonisch ordern + 0900-902318 4,23SFR/m. + 0900-560574 3,86/m. + 0190-861486 1,86/min

TOP SONGS für Dein HANDY !

TOP CHARTS	42455	Suga Suga	42428	Hungryes Herz	42473	Ghostbusters
82489 D'R ALTE HOLZMICH	42454	My Band	42427	Siehst Du das genauso	42472	New York
82494 Breaking the habit	42439	Yeah	42426	Tough Enough	42471	It's raining men
82493 Unnatural Blond	42438	Left Outside alone	42389	Du hast mein Herz...	42470	Hurra der Pumuckel ist da
82492 Mein Block	42437	Hoy Mama	42388	Welcome To My Island	42469	Hells Bells
82491 Consequence of love	42436	Strong	42387	Augen Auf	42468	Good save the queen
82490 Sunshine after Rain	42435	Can't wait until tonight	42386	From The Inside	42467	Flipper
82488 Martinee	42434	Get it Together	42385	Lady's Night	42466	Summer In The City
82486 F**k it	42433	Red Blooded Woman	42384	I Feel You	42459	Highway to Hell
82485 Ich, Roque	42431	Behind the sun	42383	Mandy	42458	Lambda
82484 Brenne die Liebe	42430	Der letzte Stern	42382	Axel F 2003	42455	Batman
82483 Unser Haus	42429	Liebe ist alles	42381	Trouble	42454	Das Lied vom Tod
82481 Dragostea din tei	42428	Toxic	42380		42416	Pipi Langstrumpf

DEIN MOVIE im HANDY !



FARB PICS



LÖSCH LOGO klare Sicht aufs HANDY !



LIEBES HOROSKOP direkt aufs HANDY !

♈	♉	♊	♋	♌	♍
Widder	Stier	Zwillinge	Krebs	Löwe	Jungfrau
32001	32003	32003	32004	32005	32006
♎	♏	♐	♑	♒	♓
Waage	Skorpion	Schütze	Steinbock	Wassermann	Fische
32007	32008	32009	32010	32011	32012

LOVE MATCH

Passt Dein Schatz zu Dir ?

Finde es heraus... sende eine SMS mit Deinem Namen und dem Namen Deines Liebsten an unser Liebes-Orakel...

Sende "RRJ LOVE" + Dein Name + Name von Freund(in) an **86688**

86688

erhalte ab sofort täglich Dein Liebeshoroskop aufs Handy... Sende jetzt :

"START RRJ" + Best. Nr.

an **87555**

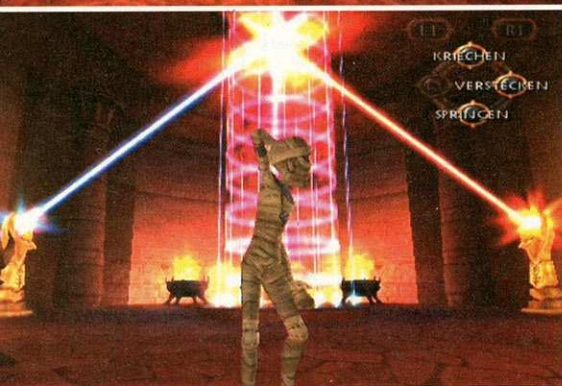


12 (18) ct. VIZ. Ant. (T-Mobile, zzgl. 20ct). * Sende STOP + urspr. Abkündigung zum Bestellen (max. 1) 30/SMS, max. 2 SMS/Tgl. Ansonsten: ABO Order als angegeben erhalten. Unser Witz Point.

Alle anderen "START" ABO Befehle erhalten unseren täglichen Witz aufs Handy. Gerne senden wir unsere WAP Einstellungslink für unseren WAP Download (max. 1,86/min) (Fast-Net)

Sphinx und die verfluchte Mumie

Vom Schicksal verbunden, können die beiden Helden dieses rätsellastige Abenteuer nur überstehen, wenn sie als Team arbeiten.



Der tollpatschige Tutankhamen ist sich über die Lösung dieses Rätsels noch nicht ganz klar.



Die arme Dame wird von einem mysteriösen Energiefeld gefangen gehalten.

Meister Imhotep führt seine beiden Schüler Sphinx und Horus zum Götterpalast nach Uruk. Er offenbart ihnen, dass hier seltsame schwarze Mächte ihr Unwesen treiben, und dass nur sie mit ihren Halbgötter-Fähigkeiten der Sache auf den Grund gehen könnten. Horus, von falschem Ehrgeiz gepackt, kehrt Sphinx den Rücken und zieht alleine los. Nicht weit entfernt, im Königreich Luxor, feiert der trottelige Pharaonenprinz Tutankhamen seinen 18. Geburtstag. Er soll König werden, was seinem bösen Bruder nicht behagt. Tut wird überwältigt und soll als Mumie in einem Sarkophag enden. Doch noch während der Zeremonie kann Sphinx das Schlimmste verhindern und der junge Prinz wird nur teilwei-

se zur Mumie: Einerseits ist er tot, andererseits bleibt er beweglich genug, um fortan durch Pyramiden irren zu können. Sehr bald jedoch stellt sich heraus, dass Sphinx' und Tutankhamens Schicksale eng miteinander verwoben sind, und dass sie ihre Welt nur gemeinsam vor den finsternen Mächten des Dämonen-Meisters Set schützen können.

Fingertest mit Hirn

"Sphinx und die verfluchte Mumie" ist ein typischer Abenteuer-Vertreter mit ordentlichem Rätsel-Einschlag. Das Spiel zeigt euch ein fantastisches Reich voller ägyptischer Mythologie. Die meisten Abschnitte führen euch durch karge Wüsten und finstere Tempelanlagen. Zunächst jedoch dürft ihr mit dem Prinzen durch den Palast laufen, euch mit der Steuerung vertraut machen und mit den Bewohnern plaudern.

Doch bald schon mutiert er durch oben genannte Vorgänge zur verfluchten Mumie und fortan ist er nur noch zum Lösen kniffliger Rätsel zu gebrauchen. Dabei kommt Tut der Umstand zugute, dass er schon tot ist – selbst die fiesesten Fallen in den Pyramiden können ihm also nichts anhaben. Ganz im Gegenteil: Er muss sie sogar nutzen! Beispielsweise kann er seine Mullbinden an-



Nur wer schnell genug ist, kann den Energiestrahlen entkommen.

zünden und Flammen am eigenen Leib zu brennbaren Holzbarrikaden bringen. Oder er lässt sich von Mauern zerquetschen und läuft als platt gedrückte Flunder durch enge Gitterstäbe. Später wird der arme Ex-Prinz sogar dreigeteilt und muss all seine Fähigkeiten kombinieren, um diesen Abschnitt zu meistern. Dabei ist meistens mehr Grips gefragt als geschickte Finger.

Ganz anders spielen sich die Levels mit Sphinx in der Hauptrolle. Der Halbgott ist im Gegensatz zu Tut sehr wohl sterblich und muss auf seinen Lebensenergie-Vorrat gut aufpassen. Zunächst kann er nur begrenzt weit springen und schwimmen. Doch sehr bald findet Sphinx Schwert und Schild des Gottes Osiris. Mit diesen heiligen Waffen

PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Ratchet & Clank 2	Sony	13/2003	93 %
Sehr actionbetontes Hüpfabenteuer im eigenwilligen Comicstil rund um das ungleiche Paar im Weltraum.			
Ape Escape 2	Sony	02/2003	83%
Knifflige Affenjagd im Japano-Look. Denkarbeit steht im gesunden Gleichgewicht zur Action.			
Vexx	Acclaim	06/2003	70%
Umfangreiches Geschicklichkeits-Jump'n'Run mit riesigen Welten aber Patzern im Spieldesign.			



☛ Dürfen in keiner modernen Pyramide fehlen: bewegliche Plattformen.

macht er Jagd auf die Wüstenmonster. Die kann er sogar mit speziellen Fangkäfern in einen Sack stopfen um sie später für eigene Zwecke einzusetzen. So gibt es Feuerwanzen, die Kisten verbrennen oder Sprengkäfer, die ganze Wände zum Einsturz bringen. Ab und an ist der Einsatz dieser Helferlein unabdingbar, man würde ohne sie weder Münzen noch Schlüssel finden können.

In der Stadt kann Sphinx schließlich die aufgefundenen Monster ans örtliche Museum übergeben und mit der Belohnung seine Lebensenergie aufräumen. Aber auch die Münzen lassen sich dort trefflich auf den Kopf hauen. Zahlreiche Minigames wie das Blasrohr-Memory warten außerdem.

Fantastische Welten

Die Welt von "Sphinx" ist beeindruckend. Riesige Tempelbauten, beklemmende Verliese und weite Wüsten versetzen euch direkt in dieses Märchen aus 1001 Nacht. Manchmal hat man sogar das Gefühl, die Welten seien etwas zu weitläufig ausgefallen, doch lässt die erstklassige Grafik dieses Gefühl verblassen. Immer wieder gibt es Neues zu entdecken, seien es nun versteckte Schätze oder Bewohner des Reiches. Diese stellen euch zumeist kleinere Aufga-



☛ Tutankhamen wird in dieser Kammer elektrisch aufgeladen. Diese Energie kann er später nutzen, um Schalter zu aktivieren. Da er schon tot ist, kann dabei nichts passieren.

ben. Oft werden Personen vermisst oder Gegenstände gesucht. Könnt ihr helfen, winkt natürlich wieder eine Belohnung, die euch eurem Ziel, dem Kampf gegen den finsternen Set, einen Schritt näher bringt.

Tops und Flops

Grafisch ist "Sphinx" eine Augenweide. Die Texturen sind fein gezeichnet, die Figuren ansprechend animiert und die Levels sehr abwechslungsreich gestaltet. Gerade die Mimik sieht hervorragend aus und passt perfekt in das Comic-Ambiente des Spiels, ohne zu sehr ins Unnatürliche abzuweichen. Entwickler Eurocom hat die Balance zwischen Coolness und Witz gehalten und genau das zeichnet das ganze Spiel aus.

Leider gibt es aber auch einige Dinge, die dem Spiel den OPM2-Star verwehren. So sind die Ladezeiten etwas zu lang geraten und die Speicherpunkte liegen oft zu weit auseinander, um das Fehlen einer Auto-Speicherung vergessen zu machen. Außerdem muss man die Kamera stets manuell ausrichten, was vor allem bei Kämpfen stört. Es fehlt ein Zielknopf, mit dem man Gegner anvisieren könnte. Meistens ist man damit beschäftigt, einen Schlag zu setzen, sich

vom Gegner zu entfernen, die Kamera zu justieren und sich dann neu zu orientieren.

Ein weiteres Manko ist das Fehlen der Sprachausgabe. Gerade ein solches Abenteuerspiel mit vielen wichtigen Gesprächen leidet darunter. Umso ärgerlicher, als das tolle Charakterdesign bereits mit schönen Lippenanimationen aufwartet. Immerhin überzeugt die Musik mit vielen Stücken und reichlich schmückenden Effekten.

➔ SWEN HARDER

PS2 Meinung



Um im Zeitalter von "Ratchet & Clank" und "Jak & Daxter" überhaupt noch ein bemerkenswertes Jump'n'Run auf die Beine zu stellen, muss man alle Register ziehen und zwar in spielerischer wie auch in technischer Hinsicht. Bei "Sphinx" hemmen vor allem ärgerliche Kleinigkeiten den vollendeten Spielspaß. Eine Auto-Speicherung und ein Zielsystem einzubauen, wäre sicherlich kein großer Aufwand gewesen und hätte dem Spiel auf die Sprünge geholfen. Dennoch: Fans rätsellastiger Abenteuer-Hüpfereien werden darüber hinwegsehen und sicher eine Menge Spaß im ägyptischen Sonnenreich des Ra haben.

PS2 Testergebnis

SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE		Jump'n'Run	Alter: ab 12	
Hersteller: THQ	Entwickler: Eurocom	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 60 Euro	
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Text deutsch, 16:9, Dolby Surround		STEUERUNG: 6/10	SPIELSPASS	
POSITIV 🔴 Flüssige Spitzengrafik 🔴 Riesige Levels 🔴 Spielerisch unterschiedliche Charaktere	NEGATIV 🔴 Zu wenige Bosskämpfe 🔴 Kein Auto-Save 🔴 Kämpfe sind unübersichtlich und hektisch	UMFANG: 8/10	83	
		GRAFIK: 9/10		
		SOUND: 7/10		
Schönes Abenteuer mit vielen Ideen und kniffligen Aufgaben.				PROZENT

Onimusha Blade Warriors

Capcoms Ableger zur Onimusha-Serie gibt sich noch actionlastiger als seine Namenskollegen: **Schnetzelt euch durch einen unkomplizierten Prügelspaß.**



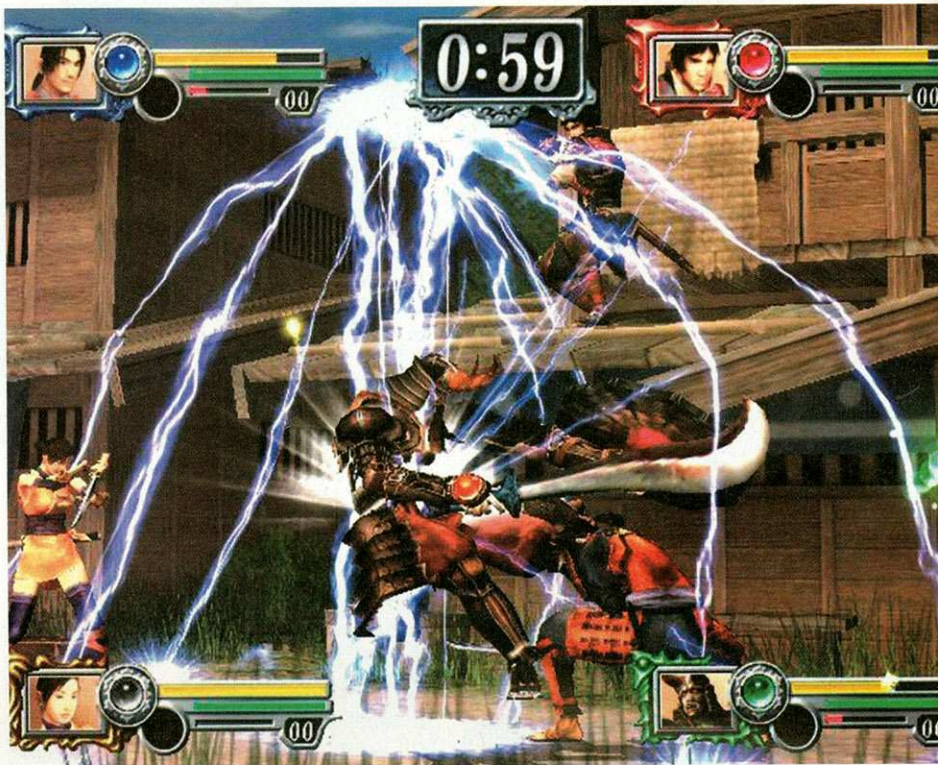
Die Schlachten finden auf verschiedenen Tiefen- und Höhenebenen statt.

Die komplette Riege der Helden, Schurken und Monster aus den ersten zwei "Onimusha"-Teilen gibt sich in "Onimusha Blade Warriors" ein Stelldichein. Einziger Zweck des Treffens: Prügeln, bis der Arzt kommt. Mit normalen Beat'em-Ups hat das wenig zu tun, eher hat Capcom Zutaten der "Powerstone"-Reihe mit einer Portion von Nintendos "Smash Brothers" vermischt und dem Ganzen ein "Onimusha"-Hemdchen übergezogen.

Spielerisch sieht das so aus: Ihr bewegt euch auf mehreren hinter- oder übereinander gelegenen Ebenen und könnt dort laufen, springen, schlagen, treten und natürlich die obligatorischen Seelen einsaugen. Steht der Gegner auf einer anderen Ebene, wechselt ihr mit einem schnellen Pad-Kommando. Die Steuerung ist einsteigerfreundlich gehalten, komplizierte Manöver wie in "Street Fighter" gibt's hier nicht.

Seelen für den Sieger

Nach harten Treffern verliert der Feind Seelen, die ihr schnell aufsaugt: Auf diese Weise könnt ihr eure Energie wieder aufladen oder Power tanken für mächtige Special-Moves. Nach dem Kampf investiert ihr die Seelen in Statusverbesserungen



Donnerwetter: Bevor ihr solch mächtige Special-Moves ausführen könnt, müsst ihr vorher die Seelenenergie absorbieren, die eure Feinde nach Treffern verlieren.

eures Kämpfers. Manchmal findet ihr in den Arenen auch Schatztruhen mit meist nützlichen Bonuswaffen darin, mit denen ihr dem Gegner besonders hart zusetzt.

Im Solo-Modus kloppt ihr euch durch diverse Levels: Mal sollt ihr 40 Kleingegner vertrimmen, mal wartet ein gemeiner Boss auf euch. Hierbei deckt sich die Handlung mit jener der normalen "Onimusha"-Spiele, ist aber knapper gehalten. Im Einspieler-Modus könnt ihr viele Bonusfiguren freispielen: von Capcom-Held Megaman bis zu Samurai-Legende Miyamoto Musashi. Tretet ihr zu viert an, könnt ihr die Regeln für den Sieg in umfangreichen Menüs frei gestalten.

➔ THOMAS NICKEL

PS2 Meinung



Endlich wieder ein gutes Prügelspiel. Capcom hat vieles richtig gemacht: Eingängige Steuerung, große Kämpferauswahl und viele Geheimnisse motivieren. Da die im Text erwähnten Vorbilder nie auf einer Sony-Konsole erschienen sind, freuen sich PS2-Fans auf ein erfrischend anderes Prügel-Prinzip. Allerdings geht erst im Vierspieler-Modus richtig die Post ab: Wenn die ganze Bande den Bildschirm mit Spezialattacken füllt und sich um Seelen streitet, kann es schnell sehr spät werden. Klasse!



PS2 Testergebnis

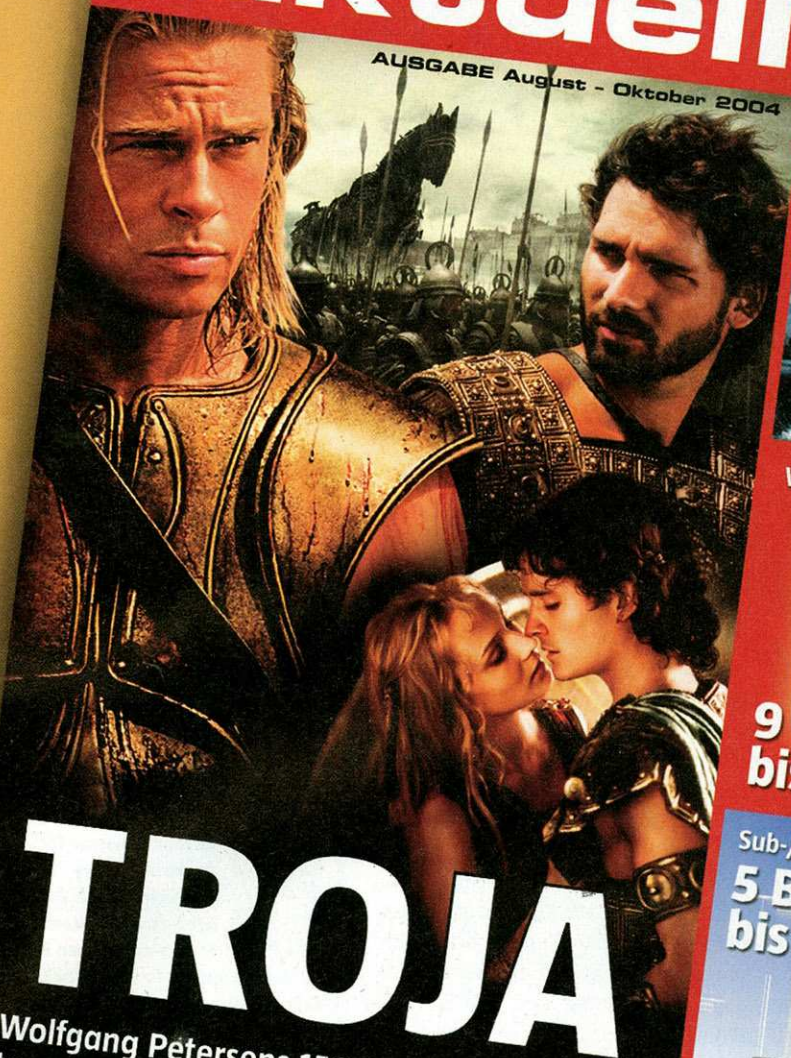
ONIMUSHA BLADE WARRIORS		Action	Alter: ab 16	
Hersteller: Capcom	Entwickler: Capcom	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 60 Euro	
1-4 Spieler (Multitap), Memory Card, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch, 50/60Hz		STEUERUNG: 9/10	SPIELSPASS	
POSITIV ⬆ Mehrspieler-Modus ⬆ Vieles freispielbar ⬆ Angenehm kurze Einzelspielzeit	NEGATIV ⬆ Alleine etwas simpel ⬆ Lasche Story ⬆ Englische Sprachausgabe nicht optimal	UMFANG: 7/10	79	
		GRAFIK: 8/10		
		SOUND: 7/10		
		Die Steuerung sitzt, die Specials krachen – so macht Prügeln Spaß.		
			PROZENT	

DVD aktuell

DVD VISION SONDERHEFT

DVD aktuell

AUSGABE August - Oktober 2004



TROJA

Wolfgang Petersens 150 Millionen Dollar teures Sandalen-Epos schickt Brad Pitt und 40.000 Soldaten in die Schlacht

Die DVD-Veröffentlichung des Jahres



Star Wars Trilogie

Roland Emmerichs Endzeitschocker sprengt alle Dimensionen

The Day after Tomorrow

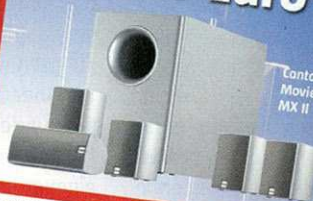
Viel Heimkino für wenig Geld



Loewe
Aventos
3781 ZW

9 Fernseher
bis 1000 Euro

Sub-/Sat-Systeme im Test
5 Boxensets
bis 500 Euro



Canton
Movie 10
MX II



Jetzt
am
Kiosk!

DVD aktuell ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de

Star Wars

Die neuesten Infos zur DVD-Veröffentlichung des Jahres

Top-Tests

9 Fernseher und 5 Boxensets für wenig Geld

Die Besten

Die heißesten Neuererscheinungen 2004 - Die Hits des Jahres!

Goblin Commander: Unleash the Horde

Echtzeit-Strategie funktioniert auch ohne Maus und Tastatur: Schlagt euch als erfahrener Feldherr durch unkomplizierte und spannende Goblin-Schlachten.



Der Splitscreen-Modus ist zwar eine nette Idee, aber etwas zu unübersichtlich geraten.

Schluss mit lustig: Nach langen Jahren friedlicher Koexistenz kommt es zwischen den fünf Goblin-Stämmen, die das Land Ogriss bevölkern, zu einem verheerenden Krieg. Als Grommel, Kommandant des Stonekrusher-Clans, müsst ihr eure Truppen siegreich durch eine umfangreiche Kampagne führen.

Auf in den Kampf

Mit dem langwierigen Aufbau einer eigenen Basis müsst ihr euch in den 17 Missionen nicht aufhalten, meist geht es ohne größere Umschweife auf dem Schlachtfeld zur Sache. Alle relevanten Gebäude befinden sich zu Beginn bereits auf der Karte, etwaige Baumaßnahmen eurerseits beschränken sich auf das Errichten von Wachtürmen. In den Clan-Schreinen eurer bis zu drei parallel gesteuerten Stämme könnt ihr je maximal zehn Einheiten herstellen lassen.

Es gibt nur fünf verschiedene Typen von Einheiten – das scheint auf den ersten Blick sehr wenig zu sein. Doch reichen diese völlig aus und sind vor allem gut ausbalanciert. Wollt ihr euren Feinden mal so richtig einheizen, könnt ihr zudem einen mächtigen Titanen erschaffen, der im Alleingang ganze Horden platt macht. Um neue Kämpfer zu re-



Mit Hilfe dieser Portale könnt ihr eure Einheiten über die Karte teleportieren. Das erspart euch nicht nur zeitraubende Lauferei, sondern lässt sich auch für Überraschungsangriffe prima nutzen.

krutieren und deren Ausrüstung zu verbessern, benötigt ihr die Ressourcen Gold und Seelen. Dem unkomplizierten Aufbau des Spiels entsprechend wird Gold nicht zeitraubend in Minen abgebaut, sondern durch das Zerstören von Felsen und gegnerischen Gebäuden gewonnen. Seelen erhaltet ihr hingegen für Kampferrfolge und das Erobern magischer Brunnen.

Anders als bei vielen Genrekonkurrenten auf der PS2 gibt die Steuerung keinerlei Anlass zur Kritik. Jedem eurer Clans ist ein eigener Joypad-Knopf zugeordnet und trotz mehrfacher Tastenbelegung habt ihr eure Armeen jederzeit voll unter Kontrolle.

➔ **FABIAN KÄUFER**

PS2 Meinung



"Goblin Commander" zeigt der Konkurrenz, wie Echtzeit-Strategie auf der PS2 auszusehen hat. Die unkomplizierten Spielmechanismen haben auch Einsteiger innerhalb kürzester Zeit verinnerlicht und mit der gut durchdachten Steuerung lotst ihr eure Truppen gekonnt durch die vielfältigen Levels. Habt ihr allerdings alle Missionen der Kampagne gemeistert, bleibt nicht mehr viel zu tun, denn der Zweispieler-Modus ist nur leidlich spannend. Ein Online-Modus hätte hier wahre Motivations-Wunder bewirkt. Dennoch erwarten euch in Ogriss die bisher besten Echtzeit-Schlachten auf der PS2.

PS2 Testergebnis

GOBLIN COMMANDER: UNLEASH...		Echtzeit-Strategie	Alter: ab 12	
Herst.: Bigben Interact.	Entwickler: Jaleco	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 50 Euro	
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock 2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch		STEUERUNG:	8/10	SPIELSPASS
POSITIV 👉 Intuitive Steuerung 👉 Gute Lokalisierung 👉 Spannende Kampagne, die motiviert	NEGATIV 👉 Kein Online-Modus 👉 Grafik nur zweckmäßig 👉 Ladezeiten sind ein wenig zu lang	UMFANG:	7/10	79
		GRAFIK:	6/10	
		SOUND:	8/10	
Bis auf kleine Mängel gut gelungene Fantasy-Schlachtplatte.				PROZENT

Disgaea: Hour of Darkness

Zoff in der Hölle: Der Oberteufel ist tot und jetzt wollen viele auf den begehrten Thron. Laharl aber, Sohn des verstorbenen Höllenchefs, hat auch ein Wörtchen mitzureden und wirft sich mit einer Hand voll mehr oder weniger treuer Kameraden in die Schlacht.

Klingt ernst, ist es aber nicht: "Disgaea" besticht mit charmant-witzigen Protagonisten und einer extrem durchgeknallten Handlung. Das Grundprinzip ist bekannt – ihr zieht eure Truppe rundenweise auf einem

isometrischen Schlachtfeld. Sind eure Leute in Position, ist der Feind dran. Was hier jedoch einfach klingt, kann mitunter sehr komplex sein: Ihr könnt Kämpfer erschaffen und trainieren, Items durch Kämpfe verbessern, ellenlange Kombos planen und durchführen und mit dem innovativen Geo-Panel-System experimentieren.

Zum Glück sind viele Elemente optional, so dass weniger versierte Spieler nach 30 bis 40 Stunden den Abspann sehen, Hardcore-Strategen scheuen sich nicht vor den englischen Texten und verbringen Hunderte von Stunden in der Unterwelt. ➔ TN



Menü-Overkill: Bei "Disgaea" benötigen selbst Profis eine lange Einarbeitungszeit.



Starke Zauber wie dieser Omega-Wind ziehen euren Widersachern viel Energie ab.

PS2 Testergebnis

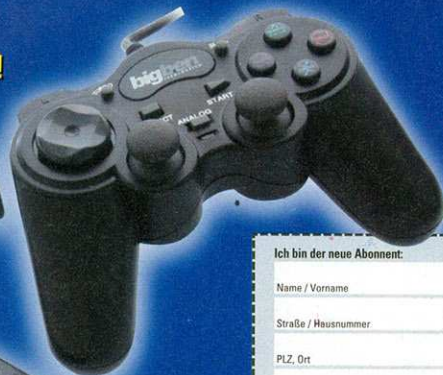
DISGAEA – HOUR OF DARKNESS		Strategie	Alter: ab 6	 STAR
Hersteller: EA	Entwickler: Nippon Ichi	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 60 Euro	
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text englisch		STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS	
POSITIV ⚡ Sympathische Helden ⚡ Gigantischer Umfang ⚡ Sehr viel Tiefgang	NEGATIV ⚡ Keine deutschen Texte ⚡ Technisch zweckmäßig ⚡ Für Einsteiger fast schon zu komplex	UMFANG: 10/10	87	
		GRAFIK: 6/10		
		SOUND: 6/10		
Komplexes und witziges Strategiespiel mit riesigem Umfang.			PROZENT	



Wer jetzt kein OPM2-Abo bestellt, ist selber schuld!

Jahres-Abo
mit toller Prämie!

PS2-STARTERPACK
bigben
interactive



Deine Vorteile im Abo:

- Jahres-Abo inkl. Prämie: Nur € 6,50 statt € 6,99 pro Ausgabe - du sparst über 7%
- Mini-Abo plus Geschenk: Test ohne Risiko und gleichzeitig fast 30% sparen
- Kostenlose Zustellung direkt nach Hause
- Pünktlich, bequem und aktuell in deinem Briefkasten
- Weitere Prämien und Aboangebote findest du auf der im Heft beiliegenden Abokarte

Mini-Abo
3 Ausgaben für nur 15 € testen plus Geschenk!



Ich bin der neue Abonnent:

Name / Vorname _____

Straße / Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

Telefon _____ Geb. Datum _____

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

Geldinstitut _____

Kontonummer _____

Bankleitzahl _____

☐ per Kreditkarte ☐ VISA ☐ MASTERCARD

Kreditkartennummer _____

Gültigkeitsdauer _____ 3-stellige Prüfziffer _____

Datum _____ Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters) _____

Ich bestätige, dass meine Daten bis auf Widerruf zur Durchführung des Vertrages und Pflege der Kundenbeziehung gespeichert, und ich über weitere Angebote von CyPress und seinen Partnern per Post, Telefon oder eMail informiert werde.

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name / Vorname _____

Straße / Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

Telefon _____ Geb. Datum _____

Ich bestelle PlayStation2 - Das Offizielle Magazin im Abonnement wie unten angegeben (Zutreffendes bitte ankreuzen):

☐ **OPM2 Jahres-Abo inkl. Prämie**
13 Ausgaben, regelmäßig portofrei zum Vorteilspreis von nur € 84,50 (Ausland € 88,50, Schweiz sFr 162,50). Ich war in den letzten 6 Monaten nicht Abonnent von OPM2. Das Abo läuft mindestens für ein Jahr. O2M1004

☐ **OPM2 Mini-Abo plus Geschenk**
3 Ausgaben, regelmäßig portofrei zum Vorteilspreis von nur € 15,00. Sollte ich eine Woche nach Erhalt der letzten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus zum Vorteilspreis von € 84,50 (Ausland € 88,50, Schweiz sFr 162,50). Das Abo läuft mindestens für ein Jahr und kann danach jederzeit gekündigt werden. Als Geschenk zu meinem Miniabo erhalte ich eine Design-Taschenlampe gratis, die ich auf jeden Fall behalten darf. O2M104

☐ **Ich bin über 16 und möchte das Uncut-Abo mit unzensurierter Demo-Power bestellen**

Ich bestätige mit meiner Unterschrift, dass ich mein 16. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei. Wichtig: Ausweiskopie und Abokarte unbedingt zusammen einsenden! Abonnenten in Österreich bzw. Schweiz erhalten automatisch OPM2 Uncut!

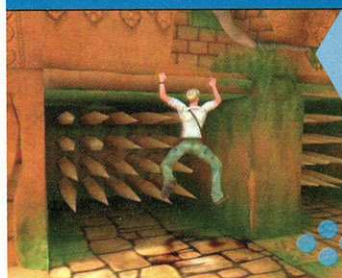
☐ **Ich habe den neuen Abonnenten gewonnen und möchte das bigben PS2-STARTERPACK kassieren**

Die Prämie PS2-STARTERPACK gilt ausschließlich in Verbindung mit einem OPM2-Jahresabonnement. Die Lieferung der Abokarte erfolgt bei Bezahlung des Abonnements per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte umgehend, bei Bezahlung per Rechnung ca. 14 Tage nach Zahlungseingang. Prämienempfänger und neuer Abonnent dürfen nicht ein und dieselbe Person sein.

Coupon ausfüllen, ausschneiden und gleich heute noch per Post oder Fax an:
OPM2 Abo-Service, Heuriedweg 19, 88131 Lindau, Fax: (0049) 01805-909089
Unser Service für ganz Eilige: Tel.: (0049) 01805-909088, E-Mail: abo@opm2.de
Weiter Infos unter: www.opm2.de

Alle Top-Hits im Überblick

Abenteuer



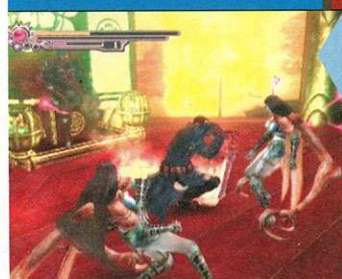
- 1** Baphomets Fluch 3
Hersteller: THQ
Test: 82% in OPM2 13/2003
- 2** Flucht von Monkey Island
Hersteller: Electronic Arts
Test: 82% in OPM2 09/2001
- 3** Shadow of Memories
Hersteller: Konami
Test: 82% in OPM2 05/2001

Action

- 1** GTA: Vice City (dt.)
Hersteller: Take 2
Test: 92% in OPM2 01/2003
- 2** Freedom Fighters
Hersteller: Electronic Arts
Test: 88% in OPM2 10/2003
- 3** Hitman: Contracts
Hersteller: Eidos
Test: 86% in OPM2 06/2004



Action-Adventure



- 1** Onimusha 3: Demon Siege
Hersteller: Capcom
Test: 90% in OPM2 08/2004
- 2** Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Hersteller: Ubisoft
Test: 90% in OPM2 07/2004
- 3** MGS 2: Substance
Hersteller: Konami
Test: 90% in OPM2 04/2003

Horror-Adventure

- 1** Silent Hill 3
Hersteller: Konami
Test: 90% in OPM2 06/2003
- 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
Test: 91% in OPM2 09/2003
- 3** Dead or Alive 2
Hersteller: Sony
Test: 89% in OPM2 02/2001

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 07/2002
- 3** Rainbow Six 3
Hersteller: Ubisoft
Test: 87% in OPM2 05/2004



Geschicklichkeit



- 1** Frequency
Hersteller: Sony
Test: 82% in OPM2 07/2002
- 2** Flipnic
Hersteller: Ubisoft
Test: 80% in OPM2 02/2004
- 3** Super Bust-A-Move
Hersteller: Acclaim
Test: 77% in OPM2 01/2001

Jump'n'Run

- 1** Ratchet & Clank 2
Hersteller: Sony
Test: 93% in OPM2 13/2003
- 2** Jak 2: Renegade
Hersteller: Sony
Test: 89% in OPM2 11/2003
- 3** Sly Raccoon
Hersteller: Sony
Test: 89% in OPM2 02/2003



Rollenspiel



- 1** Champions of Norrath
Hersteller: Ubisoft
Test: 89% in OPM2 05/2004
- 2** Final Fantasy X-2
Hersteller: Sony
Test: 87% in OPM2 03/2003
- 3** Dark Chronicles
Hersteller: Sony
Test: 86% in OPM2 10/2003

Strategie

- 1** Disgaea: Hour of Darkness
Hersteller: Electronic Arts
Test: 87% in OPM2 7/2004
- 2** Gladius
Hersteller: Activision
Test: 86% in OPM2 12/2003
- 3** Die Sims brechen aus
Hersteller: Electronic Arts
Test: 85% in OPM2 01/2004



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

Action-Rennspiel



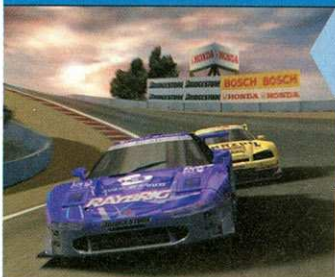
- 1 **Need for Speed: Hot Pursuit 2**
Hersteller: Electronic Arts
Test: 90% in OPM2 11/2002
- 2 **Burnout 2**
Hersteller: Acclaim
Test: 90% in OPM2 11/2002
- 3 **Need for Speed: Underground**
Hersteller: Electronic Arts
Test: 88% in OPM2 13/2003

Formel 1-Rennspiel

- 1 **F1 2001**
Hersteller: Electronic Arts
Test: 88% in OPM2 11/2001
- 2 **Formel Eins 2004**
Hersteller: Sony
Test: 80% in OPM2 09/2004
- 3 **F1 Career Challenge**
Hersteller: Electronic Arts
Test: 77% in OPM2 07/2003



Rennsimulation



- 1 **Gran Turismo 3: A-spec**
Hersteller: Sony
Test: 93% in OPM2 08/2001
- 2 **DTM Race Driver**
Hersteller: Codemasters
Test: 86% in OPM2 09/2002
- 3 **Moto GP 2**
Hersteller: Sony
Test: 85% in OPM2 03/2002

Offroad-Rennspiel

- 1 **Colin McRae Rally 4**
Hersteller: Codemasters
Test: 87% in OPM2 10/2003
- 2 **WRC 3**
Hersteller: Sony
Test: 86% in OPM2 13/2003
- 3 **V-Rally 3**
Hersteller: Atari
Test: 84% in OPM2 08/2002



Basketball



- 1 **NBA Street Vol. 2**
Hersteller: Electronic Arts
Test: 86% in OPM2 06/2003
- 2 **ESPN NBA Basketball**
Hersteller: Atari
Test: 85% in OPM2 13/2003
- 3 **NBA Live 2004**
Hersteller: Electronic Arts
Test: 85% in OPM2 12/2003

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 **FIFA Football 2004**
Hersteller: Electronic Arts
Test: 81% in OPM2 12/2003
- 3 **TIF: This Is Football 2004**
Hersteller: Sony
Test: 73% in OPM2 05/2004

Trendsport

- 1 **SSX 3**
Hersteller: Electronic Arts
Test: 90% in OPM2 12/2003
- 2 **Tony Hawk's Underground**
Hersteller: Activision
Test: 90% in OPM2 13/2003
- 3 **Aggressive Inline**
Hersteller: Acclaim
Test: 87% in OPM2 09/2002



Sonstige Sportspiele



- 1 **ESPN NFL Football**
Hersteller: Atari
Test: 92% in OPM2 12/2003
- 2 **Fight Night 2004**
Hersteller: Electronic Arts
Test: 87% in OPM2 05/2004
- 3 **Virtua Tennis 2**
Hersteller: Acclaim
Test: 85% in OPM2 01/2003

Test verpasst? Kein Problem!

Es gibt doch nichts Schöneres als eine komplette OPM2-Kollektion. Fehlende OPM2-Ausgaben könnt ihr auf Seite 108 bequem nachbestellen! Einfach die gesuchten Magazine auswählen und eure OPM2-Sammlung vervollständigen!



Die PS2-Testübersicht

Actionspiele

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
7 Blades	Action	Konami	67%	08/2001
Ace Combat 4: Distant Thunder	Flug-Simulation	Sony	80%	03/2002
Alter Echo	Action	THQ	71%	11/2003
Armored Core 2	Action	Ubisoft	78%	03/2001
Armored Core 2 Another Age	Action	Bigben	65%	12/2002
Army Men: Air Attack 2	Action	Atari	66%	06/2001
Army Men: Green Rogue	Action	Atari	52%	05/2001
Army Men: Sarge's Heroes 2	Action	Atari	53%	06/2001
Bad Boys 2	Action	Empire	59%	05/2004
Batman Vengeance	Action	Ubisoft	71%	01/2002
Battle Engine Aquila	Action	Atari	80%	03/2003
Battlestar Galactica	Action	Vivendi	66%	01/2004
Blade 2	Action	Activision	78%	11/2002
Blowout	Shoot'em-Up	Majesco	66%	04/2004
Buffy im Bann der Dämonen: Chaos Bleeds	Action	Vivendi	73%	12/2003
Casper: Spirit Dimensions	Action	TDK Mediactive	54%	04/2002

Castlevania

★ 86%



Das motivierende Fantasy-Actionspiel besticht durch seine gute Steuerung und die dichte Atmosphäre. Einzig die etwas kurze Spieldauer von etwa zehn Stunden dämpft den Spaß. Dank Bonuscharakteren lohnt sich aber eine weitere Runde.

Genre: Action Hersteller: Konami
Test: OPM2 03/2004

Chaos Legion	Action	Capcom	78%	10/2003
City Crisis	Action	Take 2	60%	09/2001
Combat Elite: WWII Paratroopers	Action	Acclaim	80%	08/2004
Conflict: Desert Storm	Action	Codemasters	80%	10/2002
Conflict: Desert Storm 2	Action	Take 2	83%	11/2003
Contra: Shattered Soldier	Shoot'em-Up	Konami	70%	03/2003
Cy Girls	Action	Konami	60%	06/2004
Dark Angel	Action	Vivendi	53%	04/2003
Deadly Skies 3	Flug-Action	Konami	61%	06/2004
Defender	Action	Midway	64%	02/2003
Der Anschlag	Shoot'em-Up	Ubisoft	66%	12/2002

Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

★ 85%



Das Actionabenteuer hält sich erstaunlich nahe an der Film-Vorlage und bietet zahlreiche Videoausschnitte. Neben der exzellenten Grafik punktet das Spiel durch seinen orchestralen Soundtrack. Diesmal ist auch ein Zweispieler-Modus mit dabei!

Genre: Action Hersteller: Electronic Arts
Test: OPM2 13/2003

Der Herr der Ringe: Die zwei Türme (Platinum)	Action	Electronic Arts	83%	12/2002
Devil May Cry 2	Action	Capcom	78%	04/2003
Die Hard: Vendetta	Ego-Shooter	Vivendi	53%	07/2003
Die Powerpuff-Girls: Kampf der Gurkensurken	Action	THQ	27%	01/2003
Dino Stalker	Lightgun-Shooter	Electronic Arts	72%	09/2002
Dragon Rage	Action	Atari	68%	04/2002
Dragon's Lair 3D	Action	THQ	45%	04/2004
Drakengard	Action	Take 2	78%	06/2004
Dropship: United Peace Force	Flug-Simulation	Sony	85%	02/2002



Platinum-Spiele sind grau hinterlegt. Mit dem OPM2-Star ausgezeichnete Spiele sind rot.

In diesem Überblick findet ihr alle* in Deutschland erhältlichen PS2-Spiele. Die Besten sind natürlich wieder mit unserem OPM-Star ★ versehen.

DYNASTY WARRIORS 4: XTREME LEGENDS



ENTER THE MATRIX



FIRE BLADE



FREEDOM FIGHTERS



FUTURAMA



GAUNTLET: DARK LEGACY



GTA 3



GUNDAM: FEDERATION VS. ZEON



HALF LIFE (DT.)



HITMAN 2: SILENT ASSASSIN



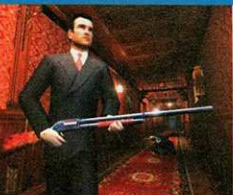
JAMES BOND: ALLES ODER NICHTS



KNIGHTS OF THE TEMPLE: INFERNAL...



MAFIA



MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE



Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Dynasty Warriors 2	Action	Midas	58%	02/2001
Dynasty Warriors 3	Action	THQ	64%	05/2002
Dynasty Warriors 3: Xtreme Legends	Action	THQ	65%	04/2003
Dynasty Warriors 4	Action	THQ	68%	08/2003
Dynasty Warriors 4: Xtreme Legends	Action-Strategie	THQ	69%	03/2004
Endgame	Lightgun-Shooter	Empire	52%	09/2002
Enter the Matrix (Platinum)	Action	Atari	77%	07/2003
Eve of Extinction	Action	Eidos	46%	05/2002
Fire Blade	Action	Konami	74%	08/2002
Firefighter F.D.18	Action	Konami	68%	05/2004
Freak Out	Action	Swing	60%	09/2001
Freedom Fighters	Action	Electronic Arts	88% ★	10/2003
Fur Fighters Viggo's Revenge	Action	Acclaim	80%	07/2001
Futurama	Action	Take 2	70%	09/2003
Gauntlet: Dark Legacy	Action	Konami	78%	07/2001
Ghost Vibration	Action	Atari	22%	08/2003
GoDai: Elemental Force	Action	Atari	53%	04/2002
Gradius 3 & 4	Shoot'em-Up	Konami	61%	01/2001

Grand Theft Auto: Vice City (dt.)

★ 92%



Das erfolgreichste PS2-Spiel wird nun wieder in einer etwas entschärften deutschen Fassung verkauft. An der Action ändert das freilich nichts: Ballert und schlägt euch vom kleinen Fisch zum angesehenen Bandenführer hoch.

Genre: Action

Hersteller: Take 2

Test: OPM2 01/2003

GTA 3 (Platinum)	Action	Take 2	91% ★	12/2001
Gun Griffon Blaze	Action	Swing	73%	04/2001
Gundam: Federation vs. Zeon	Action	Atari	71%	02/2003
Gunfighter 2: Revenge of Jesse James	Lightgun-Shooter	Ubisoft	62%	05/2003
Gungrave	Action	Activision	58%	01/2003
Half Life (dt.)	Ego-Shooter	Vivendi	85% ★	12/2001
Hardware Online Arena	Action	Sony	78%	10/2003
Hidden Invasion	Action	Swing	43%	11/2001
Hitman 2: Silent Assassin	Action	Eidos	81%	12/2002
Hulk	Action	Vivendi	68%	08/2003
Hunter: The Reckoning Wayward	Action	Vivendi	76%	10/2003
Iron Aces 2	Action	THQ	57%	04/2002
Ironstorm: World War Zero	Ego-Shooter	MC2	77%	05/2004
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer (Plat.)	Action	Electronic Arts	82%	01/2002
James Bond: Alles oder Nichts	Action	Electronic Arts	84%	03/2004
James Bond: Nightfire (Platinum)	Ego-Shooter	Electronic Arts	86% ★	01/2003
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Ego-Shooter	Vivendi	84%	12/2003
kill.switch	Action	Sony	71%	03/2004
Knights of the Temple: Infernal Crusade	Action	TDK	77%	06/2004
Legion: The Legend of Excalibur	Action	Konami	70%	11/2002
Lethal Skies 2	Action	Sammy	71%	04/2004
Lethal Skies Elite Pilot: Team SW	Action	THQ	49%	01/2003
Mace Griffin: Bounty Hunter	Ego-Shooter	Vivendi	74%	09/2003
Mafia	Action	Take 2	76%	04/2004
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	Action	Rockstar	80%	02/2004
Maze Action	Action	Bigben	6%	03/2004

* bis Redaktionsschluss/ indizierte Spiele wurden nicht berücksichtigt!

Actionspiele

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
MDK 2: Armageddon	Action	Virgin	83%	05/2001
Medal of Honor: Frontline (Platinum)	Ego-Shooter	Electronic Arts	89% ★	07/2002
Medal of Honor: Rising Sun	Ego-Shooter	Electronic Arts	80%	13/2003
Men in Black 2: Alien Escape	Shoot'em-Up	Atari	69%	09/2002
Metal Arms: Glitch in the System	Shoot'em-Up	Vivendi	79%	12/2003
Minority Report	Action	Activision	67%	06/2003
Mission: Impossible – Operation Surma	Action	Atari	84%	01/2004
Mystic Heroes	Action	THQ	68%	04/2003
Naval Ops: Warship Gunner	Action	THQ	64%	01/2004
Nightshade	Action	Atari	75%	03/2004
Ninja Assault	Lightgun-Shooter	Sony	62%	11/2002
No one lives forever	Ego-Shooter	Fox Interactive	78%	04/2002
Operation WinBack	Action	Midas	76%	07/2001
Police 24/7	Shoot'em-Up	Konami	62%	05/2002
Police Chase Down	Action	Bigben	14%	03/2004
Portal Runner	Action	3DO	61%	12/2001
Psyvariar	Shoot'em-Up	Koch Media	63%	03/2004
Raging Blades	Action	Wanadoo	42%	06/2003
Rainbow Six 3	Taktik-Shooter	Ubisoft	87%	05/2004
Red Dead Revolver	Action	Take 2	80%	07/2004

Red Faction 2

★ 85%



Abgesehen von wenigen schwach gestalteten Levels, den teilweise zu robusten Gegnern und der etwas unspektakulären Grafik ist "Red Faction 2" ein toller Ego-Shooter mit viel Action, der euch aber auch taktisches Vorgehen abverlangt.

Genre: Ego-Shooter Hersteller: THQ
Test: OPM2 12/2002

Reign of Fire	Action	BAM!	70%	02/2003
Resident Evil Dead Aim	Shoot'em-Up	Capcom	78%	07/2003
Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica	Shoot'em-Up	Capcom	58%	04/2002
Rez	Shoot'em-Up	Sony	81%	02/2002
Rise to Honour	Action	Sony	71%	04/2004
Robocop	Ego-Shooter	Avalon	49%	03/2004
Robotech Warcry	Action	TDK	65%	01/2003
R-Type: Final	Shoot'em-Up	Metro3D	82%	04/2004
Rygar	Action	Wanadoo	82%	06/2003
Samurai Jack: Shadow of Aku	Action	Atari	65%	09/2004
Samurai Warriors	Action	Electronic Arts	74%	07/2004
Secret Weapons over Normandy	Action	LucasArts	82%	13/2003
Serious Sam: Next Encounter	Ego-Shooter	Take 2	73%	06/2004
Seven Samurai 20XX	Action	Atari	49%	07/2004
Shinobi	Action	Sony	75%	06/2003
Silent Scope 3	Action	Konami	64%	02/2003
Silpheed: The Lost Planet	Shoot'em-Up	Swing	64%	01/2001
Sitting Ducks	Action	Vivendi	71%	04/2004
Sky Odyssey	Flug-Simulation	Sony	75%	05/2001
Socom 2: U.S. Navy Seals	Taktik-Shooter	Sony	84%	04/2004
SOCOM: U.S. Navy Seals (Platinum)	Action	Sony	86% ★	07/2003
Space Invaders: Anniversary	Shoot'em-Up	NBG	50%	07/2004
Space Invaders: Invasion Day	Shoot'em-Up	Sammy	21%	12/2003
Spawn Armageddon	Action	Electronic Arts	70%	03/2004
Star Trek Voyager: Elite Force	Ego-Shooter	Codemasters	74%	09/2002
Star Trek: Shattered Universe	Shoot'em-Up	TDK	48%	05/2004
Star Wars: Bounty Hunter	Action	Electronic Arts	78%	02/2003
Star Wars: Jedi Starfighter	Shoot'em-Up	Electronic Arts	72%	06/2002

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE



METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM



MISSION: IMPOSSIBLE – OPERATION SURMA



NIGHTSHADE



NO ONE LIVES FOREVER



RAINBOW SIX 3



RED DEAD REVOLVER



RESIDENT EVIL DEAD AIM



REZ



RISE TO HONOUR



R-TYPE: FINAL



SECRET WEAPONS OVER NORMANDY



SKY ODYSSEY



SOCOM: U.S. NAVY SEALS



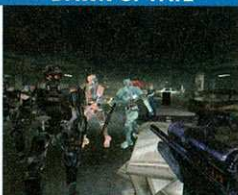
SPAWN ARMAGEDDON



STAR WARS: BOUNTY HUNTER



Platinum-Spiele sind grau hinterlegt. Mit dem OPM2-Star ausgezeichnete Spiele sind rot.

STAR WARS:
CLONE WARSSWAT GLOBAL
STRIKE TEAMTENCHU: WRATH OF
HEAVENTERMINATOR:
DAWN OF FATETHE SCORPION KING:
AUFSTIEG DES...THUNDERHAWK:
OPERATION PHOENIX

TIME CRISIS 3



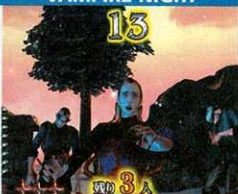
TIMESPLITTERS 2



TRANSFORMERS

TRUE CRIME:
STREETS OF LATWISTED METAL:
BLACK

VAMPIRE NIGHT

WARHAMMER 40.000:
FIRE WARRIOR

XIII



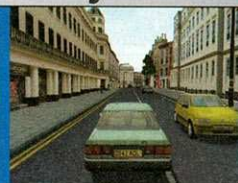
X-SQUAD

ZONE OF THE ENDERS:
THE 2ND RUNNER

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Star Wars: Starfighter	Action	Electronic Arts	82%	05/2001
Star Wars: Clone Wars	Action	Electronic Arts	73%	03/2003
Starsky & Hutch	Action	Vivendi	72%	08/2003
Sub Rebellion	Action	Bigben	67%	01/2003
SWAT Global Strike Team	Taktik-Shooter	Vivendi	72%	12/2003
Tank Elite	Shoot'em-Up	Bigben	36%	03/2004
Teenage Mutant Ninja Turtles	Action	Konami	56%	05/2004
Tenchu: Wrath of Heaven	Action	Activision	80%	05/2003
Terminator 3: Rebellion der Maschinen	Ego-Shooter	Atari	58%	01/2004
Terminator: Dawn of Fate	Action	Atari	73%	01/2003

The Getaway

75%



Edel präsentierter Thriller mit Schwächen bei der Steuerung des Actionhelden. Besonders der hohe Schwierigkeitsgrad sorgt des öfteren für Frustmomente. Im Gegensatz dazu stehen die heißen Verfolgungsjagden durch London mit dem Auto.

Genre: Action

Hersteller: Sony

Test: OPM2 02/2003

The Scorpion King: Aufstieg des Akkadiers	Action	Universal	64%	02/2003
The Sniper 2	Shoot'em-Up	Midas	3%	05/2004
Thunderhawk: Operation Phoenix	Action	Eidos	80%	11/2001
Tiger & Dragon	Action	Ubisoft	53%	01/2004
Time Crisis 2	Action	Sony	79%	11/2001
Time Crisis 3	Lightgun-Shooter	Sony	86% ★	12/2003
Timesplitters (Platinum)	Action	Eidos	77%	02/2001
TimeSplitters 2	Ego-Shooter	Eidos	92% ★	11/2002
Tom & Jerry: Krieg der Schnurhaare	Action	Ubisoft	23%	06/2003
Tom Clancy's Ghost Recon	Ego-Shooter	Ubisoft	80%	01/2003
Top Gun: Combat Zones (Platinum)	Action	Virgin	71%	12/2001
Transformers	Action	Atari	85% ★	06/2004
Tribes: Aerial Assault	Ego-Shooter	Vivendi	65%	07/2003
True Crime: Streets of LA	Action	Activision	85% ★	13/2003
Turok Evolution	Ego-Shooter	Acclaim	82%	10/2002
Twin Caliber	Action	Rage	42%	01/2003
Twisted Metal: Black	Action	Sony	85% ★	10/2001
Vampire Night	Lightgun-Shooter	Sony	74%	05/2002

Van Helsing

83%



Unterhaltsame Fantasyballerei, die das Flair des Kinofilms sehr gut einfängt. Schön getroffen wurde der Held selbst. Wegen seiner coolen Waffen und Tricks läuft man schnell mit einem breiten Grinsen durch die Levels.

Genre: Action

Hersteller: Vivendi

Test: OPM2 06/2004

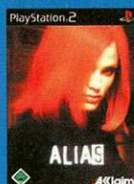
War of the Monsters	Action	Sony	79%	05/2003
Warhammer 40.000: Fire Warrior	Ego-Shooter	THQ	86% ★	11/2003
Warriors of Might and Magic	Action	Atari	38%	06/2001
WDL Thunder Tanks	Action	Atari	62%	05/2001
WDL Warjetz	Action	Atari	39%	08/2001
Worms Blast	Action	Ubisoft	45%	05/2002
XIII (Platinum)	Ego-Shooter	Ubisoft	85% ★	12/2003
X-Men 2: Wolverine's Revenge	Action	Activision	73%	06/2003
X-Squad	Action	Electronic Arts	67%	02/2001
Zone of the Enders	Action	Konami	84%	04/2001
Zone of the Enders: The 2nd Runner	Action	Konami	86% ★	10/2003

Action-Adventure

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Akte X: Resist or Serve	Horror-Adventure	Vivendi	72%	06/2004

Alias

78%



Unkomplizierte und ordentlich präsentierte Schleichaction nach der bekannten TV-Serie. Das Spiel ist einsteigerfreundlich und bietet viel Abwechslung. Außerdem gelungen: die deutsche Sprachausgabe mit den Originalsprechern.
Genre: Stealth-Action Hersteller: Acclaim
Test: OPM2 06/2004

Alone in the Dark: The New Nightmare	Horror-Adventure	Atari	88% ★	11/2001
Asterix & Obelix XXL	Action-Adventure	Atari	71%	13/2003
Barbie Pferdeabenteuer: Rettet die Wildpferde	Action-Adventure	Vivendi	55%	04/2004
Beyond Good & Evil	Action-Adventure	Ubisoft	87% ★	13/2003
Bionicle	Action-Adventure	Electronic Arts	39%	12/2003
Blood Omen 2	Action-Adventure	Eidos	88% ★	05/2002
Carmen Sandiego	Action-Adventure	Bam	58%	05/2004
Catwoman	Action-Adventure	Electronic Arts	71%	09/2004
Clock Tower 3	Horror-Adventure	Capcom	69%	07/2003
Conan	Action-Adventure	TDK	57%	04/2004
Curse: The Eye of Isis	Horror-Adventure	Wanadoo	66%	01/2004
D.N.A.: Dark Native Apostel	Action-Adventure	Virgin	27%	09/2002
Das Ding	Horror-Adventure	Vivendi	86% ★	10/2002
Der Herr der Ringe: Die Gefährten	Action-Adventure	Vivendi	61%	02/2003
Der Hobbit	Action-Adventure	Vivendi	73%	13/2003
Deus Ex	Action-Adventure	Eidos	80%	06/2002
Devil May Cry (Platinum)	Action-Adventure	Capcom	88% ★	01/2002
Die Geistervilla	Action-Adventure	TDK	72%	05/2004
Die Mumie kehrt zurück	Action-Adventure	Universal	42%	12/2001
Disney's Dinosaurier	Action-Adventure	Ubisoft	59%	02/2001
Drakan: The Ancients' Gates	Action-Adventure	Sony	86% ★	05/2002
Ecco the Dolphin: Defender of the Future	Action-Adventure	Sony	80%	02/2002
Evergrace	Action-Adventure	Ubisoft	64%	04/2001
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	Action-Adventure	THQ	57%	07/2003
Evil Twin: Cyprien's Chronicles	Action-Adventure	Ubisoft	76%	02/2002
Extermination	Action-Adventure	Sony	83%	07/2001
Forbidden Siren	Horror-Adventure	Sony	67%	04/2004
Frank Herbert's Dune	Action-Adventure	Wanadoo	33%	04/2003
Galerians: Ash	Action-Adventure	Bigben	64%	07/2003
Ghosthunter	Action-Adventure	Sony	76%	13/2003
Giants: Citizen Kabuto	Action-Adventure	Virgin	79%	01/2002
Gladiator: Schwert der Rache	Action-Adventure	Acclaim	71%	12/2003
Gregory Horror Show: Soul Collector	Action-Adventure	Capcom	58%	12/2003
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Action-Adventure	Electronic Arts	82%	07/2004
Harry Potter und der Stein der Weisen	Action-Adventure	Electronic Arts	74%	01/2004

Headhunter

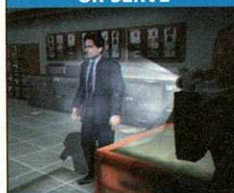
85%



Wer "Metal Gear Solid" mag, wird "Headhunter" lieben. Allerdings muss man dem Spiel ein bis zwei Stunden Eingewöhnungszeit zugestehen, bevor sich die Story entfaltet. Dann zieht es euch in den Bann frischer Ideen und kluger Endgegner.
Genre: Action-Adventure Hersteller: Sony
Test: OPM2 02/2002

Herdy Gerdy	Action-Adventure	Eidos	79%	04/2002
Hitman: Contracts	Stealth-Action	Eidos	86% ★	06/2004
Hype: The Time Quest	Action-Adventure	Ubisoft	32%	11/2001
Ico	Action-Adventure	Sony	83%	04/2002
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	Action-Adventure	Electronic Arts	72%	09/2003

AKTE X: RESIST OR SERVE



ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE



BEYOND GOOD & EVIL



BLOOD OMEN 2



CATWOMAN



DAS DING



DER HOBBIT



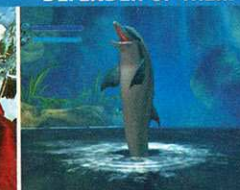
DEVIL MAY CRY



DRAKAN: THE ANCIENT'S GATES



ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE...



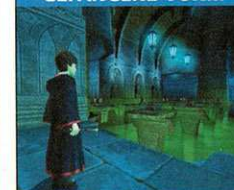
EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES



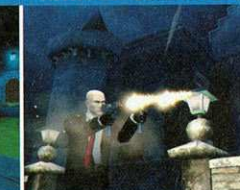
GHOSTHUNTER



HARRY POTTER U. DER GEFANGENE VON...



HITMAN: CONTRACTS



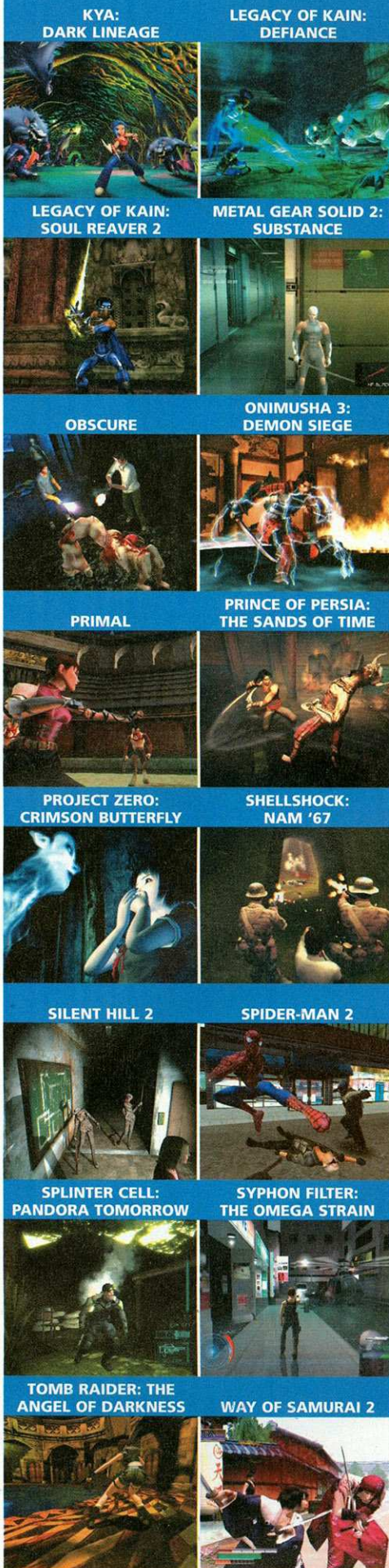
ICO



INDIANA JONES U. DIE LEGENDE DER...



Platinum-Spiele sind grau hinterlegt. Mit dem OPM2-Star ausgezeichnete Spiele sind rot.



Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Kaena	Action-Adventure	Sony	76%	03/2004
Kya: Dark Lineage	Action-Adventure	Vivendi	87% ★	13/2003
Legacy of Kain: Defiance	Action-Adventure	Eidos	87% ★	03/2004
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Action-Adventure	Eidos	87% ★	01/2002
Lego Island Extreme Stunts	Action-Adventure	THQ	69%	03/2003
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Action-Adventure	Konami	90% ★	04/2002

Metal Gear Solid 2: Substance

★ 90%



"Metal Gear Solid 2" plus VR-Missionen plus Snake-Tales-Missionen. Das ist für jemanden, der das Originalspiel schon hat, vielleicht nicht genug Neues, doch alle anderen haben nun endgültig keine Entschuldigung mehr, nicht zu kaufen.

Genre: Action-Adventure Hersteller: Konami
Test: OPM2 04/2003

Obscure	Horror-Adventure	Atari	80%	08/2004
Oni (Platinum)	Action-Adventure	Take 2	59%	04/2001
Onimusha 2: Samurai's Destiny	Action-Adventure	Capcom	87% ★	11/2002
Onimusha 3: Demon Siege	Action-Adventure	Capcom	90% ★	08/2004
Onimusha Warlords (Platinum)	Action-Adventure	Capcom	83%	08/2001
Pirates: The Legend of Black Kat	Action-Adventure	Electronic Arts	79%	05/2002
Pitfall: Die verlorene Expedition	Action-Adventure	Activision	73%	04/2004
Primal	Action-Adventure	Sony	83%	05/2003
Prince of Persia: The Sands of Time (Plat.)	Action-Adventure	Ubisoft	86% ★	12/2003
Project Eden	Action-Adventure	Eidos	76%	12/2001
Project Zero	Horror-Adventure	Wanadoo	82%	10/2002
Project Zero: Crimson Butterfly	Horror-Adventure	Ubisoft	81%	06/2004
Pryzm: Chapter one: The dark unicorn	Action-Adventure	TDK	57%	12/2002
Rogue Ops	Stealth-Action	Capcom	78%	03/2004
RTX Red Rock	Action-Adventure	Electronic Arts	67%	09/2003
Run Like Hell	Action-Adventure	Avalon	69%	10/2003
Scooby Doo! Fluch der Folianten	Action-Adventure	THQ	54%	03/2004
Shadow Man: Second Coming	Action-Adventure	Acclaim	79%	04/2002
Shellshock: NAM '67	Action-Adventure	Eidos	81%	08/2004
Shifters	Action-Adventure	Atari	40%	09/2002
Shrek 2	Action-Adventure	Activision	76%	08/2004
Silent Hill 2	Horror-Adventure	Konami	87% ★	12/2001
Silent Hill 2: Directors Cut	Horror-Adventure	Konami	88% ★	04/2003

Silent Hill 3

★ 90%



Der Gruselschocker schlechthin. Bombastische Horror-Grafik mit Gruselgriesel-Filter und ekelhaften Monstern. Wer hinter die ganze Story kommen möchte, sollte sich die nicht minder guten Vorgänger ebenfalls sichern.

Genre: Horror-Adventure Hersteller: Konami
Test: OPM2 06/2003

Spider-Man 2	Action-Adventure	Activision	81%	09/2004
Spider-Man: The Movie (Platinum)	Action-Adventure	Activision	78%	07/2002
Splinter Cell (Platinum)	Action-Adventure	Ubisoft	91% ★	05/2003
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Action-Adventure	Ubisoft	90% ★	07/2004
Superman: Shadow of Apokalips	Action-Adventure	Atari	48%	01/2003
Syphon Filter: The Omega Strain	Action-Adventure	Sony	67%	09/2004
The Great Escape: Gesprengte Ketten	Action-Adventure	Take 2	60%	10/2003
The Suffering	Action-Adventure	Konami	77%	07/2004
Tomb Raider: The Angel of Darkness (Plat.)	Action-Adventure	Eidos	82%	08/2003
Wallace & Gromit in Project Zoo	Action-Adventure	Acclaim	67%	13/2003
Way of the Samurai	Action-Adventure	Eidos	74%	12/2002
Way of the Samurai 2	Action-Adventure	Capcom	81%	06/2004
Zorro: Der Schatten	Action-Adventure	Cryo	57%	04/2002

Rennspiele

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
18 Wheeler: American Pro Trucker	Action-Rennspiel	Acclaim	61%	01/2002
4x4 Evo 2	Offroad-Rennspiel	Bam	44%	05/2003
4x4 Evolution	Offroad-Rennspiel	Take 2	64%	06/2001
Alarm für Cobra 11	Action-Rennspiel	THQ	18%	01/2004
Antz Extreme Racing	Action-Rennspiel	Empire	55%	09/2002
Artic Thunder	Action-Rennspiel	Konami	33%	12/2001
ATV 2: Quad Power Racing	Offroad-Rennspiel	Acclaim	75%	03/2003

ATV Offroad

82%



Ein Klassiker der Fun-Rennspiele auf der PS2. Mit wendigen Quads geht's über enge, matschige Rundkurse. Nach heutigen Maßstäben zwar nicht mehr ganz taufisch, als Gebrauchtspiel aber durchaus zu empfehlen.

Genre: Offroad-Rennspiel Hersteller: Sony
Test: OPM2 09/2001

ATV Offroad Fury 2	Offroad-Rennspiel	THQ	69%	12/2003
Auto Modellista	Action-Rennspiel	Capcom	70%	01/2003
Autobahn Raser 4	Action-Rennspiel	Davilex	54%	02/2003
Autobahn Raser World Challenge	Action-Rennspiel	Davilex	55%	10/2003
Autobahn Raser: Das Spiel zum Film	Action-Rennspiel	Koch Media	25%	07/2004
Beach King Stunt Racer	Action-Rennspiel	Koch Media	52%	10/2003
Ben Hur: Blood of Braves	Action-Rennspiel	Vivendi	60%	03/2003
Big Mutha Truckers	Action-Rennspiel	Empire	75%	01/2003
Bombberman Kart	Action-Rennspiel	Konami	47%	11/2003
Burnout (Platinum)	Action-Rennspiel	Acclaim	85%	12/2001

Burnout 2

90%



Action-Rennspiele gibt es auf der PS2 wie Sand am Meer. "Burnout 2" jedoch verbindet wie kein anderes Spiel eine schnelle und abwechslungsreiche Grafik mit einer perfekten Steuerung. Bekennende Bleifüße dürfen sich hier abreagieren!

Genre: Action-Rennspiel Hersteller: Acclaim
Test: OPM2 11/2002

Butt-Ugly Martians	Action-Rennspiel	Vivendi	21%	04/2003
CART Fury	Action-Rennspiel	Midway	62%	08/2001
Cel Damage Overdrive	Action-Rennspiel	Play it	64%	07/2003
Circus Maximus	Action-Rennspiel	THQ	66%	08/2002
Colin McRae Rally 3	Offroad-Rennspiel	Codemasters	85%	12/2002
Colin McRae Rally 04 (Platinum)	Offroad-Rennspiel	Codemasters	87%	10/2003
Crash Nitro Kart	Action-Rennspiel	Vivendi	74%	13/2003
Crashed	Action-Rennspiel	Rage	68%	12/2002

Crazy Taxi

80%



"Let's make some crazy Money!" Unter diesem Motto steht der aberwitzig schnelle und irre lustige Fun-Racer. Mit einem übermotorisierten Taxi muss man Passagiere so schnell wie möglich zu ihrem Zielort bringen. Ohne Rücksicht auf Verluste!

Genre: Action-Rennspiel Hersteller: Acclaim
Test: OPM2 07/2001

Dakar 2	Offroad-Rennspiel	Acclaim	65%	05/2003
Destruction Derby Arena	Action-Rennspiel	Sony	55%	02/2004
Dirt Track Devils	Offroad-Rennspiel	Midas	29%	08/2004
Downtown Run	Action-Rennspiel	Ubisoft	68%	06/2003
Driven	Action-Rennspiel	Digital Tainment Pool	13%	03/2002
Driver 3	Action-Rennspiel	Atari	76%	08/2004
Driving Emotion Type-S	Rennsimulation	Capcom	59%	04/2001

18 WHEELER: AMERICAN PRO TRUCKER



4X4 EVOLUTION



ATV 2: QUAD POWER RACING



ATV OFFROAD FURY 2



AUTO MODELLISTA



BEN HUR: BLOOD OF BRAVES



BIG MUTHA TRUCKERS



BURNOUT



CIRCUS MAXIMUS



COLIN McRAE RALLY 04



CRASH NITRO KART



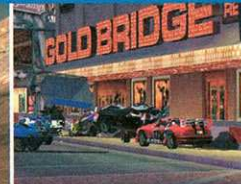
CRASHED



DAKAR 2



DESTRUCTION DERBY ARENAS



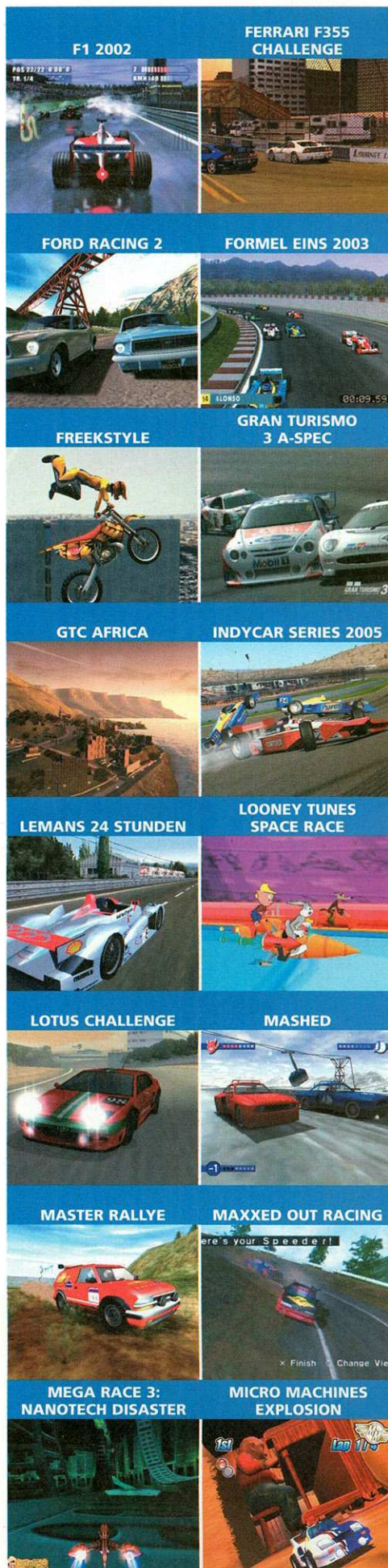
DRIVEN



DRIVING EMOTION TYPE-S



Platinum-Spiele sind grau hinterlegt. Mit dem OPM2-Star ausgezeichnete Spiele sind rot.



Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
DTM Race Driver (Platinum)	Rennsimulation	Codemasters	86% ★	09/2002
F1 2001	Formel1-Rennspiel	Electronic Arts	88% ★	11/2001
F1 2002	Formel1-Rennspiel	Electronic Arts	81%	07/2002
F1 Career Challenge	Formel1-Rennspiel	Electronic Arts	77%	07/2003
F1 Championship Saison 2000	Formel1-Rennspiel	Electronic Arts	75%	02/2001
F1 Racing Championship	Formel1-Rennspiel	Ubisoft	83%	04/2001
Ferrari F355 Challenge	Rennsimulation	Sony	78%	11/2002
Ford Racing 2	Rennsimulation	Empire	71%	13/2003
Formel Eins 2001 (Platinum)	Formel1-Rennspiel	Sony	78%	06/2001
Formel Eins 2002	Formel1-Rennspiel	Sony	76%	01/2003
Formel Eins 2003 (Platinum)	Formel1-Rennspiel	Sony	78%	09/2003
Formel Eins 2004	Formel1-Rennspiel	Sony	80%	09/2004
Freaky Flyers	Action-Rennspiel	Konami	68%	12/2003
Freestyle	Action-Rennspiel	Electronic Arts	78%	09/2002
Freestyle Metal X	Action-Rennspiel	Konami	76%	12/2003
Gran Turismo 3 A-spec (Platinum)	Rennsimulation	Sony	93% ★	08/2001
Gran Turismo 4 Prologue	Rennsimulation	Sony	82%	06/2004
Grand Prix Challenge	Formel1-Rennspiel	Atari	71%	01/2003
G-Surfers	Action-Rennspiel	Midas	48%	01/2002

GT Concept 2002 Tokyo-Geneva

84%


Zum Vollpreis war das futuristische Concept-Car-Update von "Gran Turismo" etwas überteuert, doch als Platinum-Spiel ist es ein echtes Schnäppchen. Dank toller Grafik und perfekter Steuerung nicht nur für Auto-Freaks ein absolutes Muss.

Genre: Rennsimulation
Test: OPM2 08/2002

Hersteller: Sony

GTC Africa	Offroad-Rennspiel	Ubisoft	68%	01/2002
Gumball 3000	Action-Rennspiel	SCI	63%	11/2002
Hot Wheels Highway 35 World Race	Action-Rennspiel	THQ	67%	01/2004
Hot Wheels Velocity X Maximum Justice	Action-Rennspiel	THQ	56%	02/2003
Hugo Buckazoom	Action-Rennspiel	NBG	51%	02/2004
IndyCar Series	Rennsimulation	Codemasters	78%	07/2003
IndyCar Series 2005	Rennsimulation	Codemasters	76%	08/2004
Jeremy McGrath Supercross World	Offroad-Rennspiel	Acclaim	32%	03/2002
Jet Ion GP	Action-Rennspiel	Ubisoft	8%	05/2002
Jet Ski Riders	Action-Rennspiel	Eidos	55%	01/2002
Knight Rider: The Game	Action-Rennspiel	Davilex	44%	02/2003
Lego Drome Racers	Action-Rennspiel	Electronic Arts	68%	01/2003
Lego Racers 2	Action-Rennspiel	Lego Games	41%	01/2002
LeMans 24 Stunden	Rennsimulation	Atari	81%	09/2001
Looney Tunes Space Race	Action-Rennspiel	Atari	76%	04/2002
Lotus Challenge	Rennsimulation	Virgin	70%	12/2001
Mashed	Action-Rennspiel	Empire	69%	08/2004
Master Rallye	Offroad-Rennspiel	Microids	31%	10/2002
Maxxed Out Racing	Action-Rennspiel	Midas	31%	05/2004
Mega Race 3: Nanotech Disaster	Action-Rennspiel	Cryo	46%	09/2002
Micro Machines Explosion	Action-Rennspiel	Atari	73%	01/2003

Midnight Club 2

82%


Jederzeit aufregende, spannende Rennen in drei riesigen Städten verspricht dieser Action-Racer. Manchmal nerven jedoch der übertriebene Schwierigkeitsgrad und die fiesen Computergegner. Das Fahrzeugverhalten ist hingegen gut.

Genre: Action-Rennspiel
Test: OPM2 06/2003

Hersteller: Take 2

Rennspiele

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Midnight Club Street Racing (Plat.)	Action-Rennspiel	Take 2	76%	01/2001
Monster Jam: Maximum Destruction	Action-Rennspiel	Ubisoft	29%	04/2003
Moto GP (Platinum)	Rennsimulation	Sony	86% ★	03/2001
Moto GP 2	Rennsimulation	Sony	85%	03/2002

Moto GP 3

82%



Eigentlich gibt's nur Gutes zu vermelden: Top-Fahrgefühl, feine Präsentation, gute Strecken- und Fahrerausstattung – doch im Prinzip spult "Moto GP" dieses Programm nun schon zum dritten Mal in Folge ab. Da muss sich bald was ändern!
Genre: Rennsimulation Hersteller: Sony
Test: OPM2 05/2003

Motor Mayhem	Action-Rennspiel	Atari	60%	01/2002
MTX: Mototrax	Offroad-Rennspiel	Activision	80%	05/2004
MX 2002 feat. Ricky Carmichael	Offroad-Rennspiel	THQ	74%	11/2001
MX Rider	Offroad-Rennspiel	Atari	75%	12/2001
MX Superfly	Offroad-Rennspiel	THQ	74%	12/2002
MX Unleashed	Offroad-Rennspiel	THQ	81%	04/2004

Need for Speed: Underground

88%



Wer bei diesem pfeilschnellen Rennspiel nicht einen Adrenalin-Kollaps bekommt, heißt Michael Schumacher! Mit aufgemotzten Serienautos betritt man über die nächtlichen Großstadtstraßen. Eines der schnellsten Spiele auf der PS2 überhaupt.
Genre: Action-Rennspiel Hersteller: EA
Test: OPM2 13/2003

Need for Speed: Hot Pursuit 2	Action-Rennspiel	Electronic Arts	90% ★	11/2002
New York Race	Action-Rennspiel	Wannadoo	46%	02/2002
Off Road Wide Open	Offroad-Rennspiel	Atari	61%	12/2001
Paris-Dakar Rally	Offroad-Rennspiel	Acclaim	48%	12/2001
Penny Racers	Action-Rennspiel	Take 2	32%	03/2002
Pro Rally 2002	Offroad-Rennspiel	Ubisoft	64%	05/2002
R: Racing	Rennsimulation	Electronic Arts	68%	03/2004
Racing Simulation 3	Formel1-Rennspiel	Ubisoft	53%	13/2003
Rally Championship	Offroad-Rennspiel	Codemasters	60%	06/2002
Rally Fusion	Offroad-Rennspiel	Activision	78%	01/2003
RC Revenge Pro	Action-Rennspiel	Acclaim	48%	01/2001
Richard Burns Rally	Offroad-Rennspiel	Ubisoft	77%	08/2004

Ridge Racer 5

85%



Das erste Rennspiel für die PS2. Die Grafik flimmert leider ziemlich heftig, ist aber selbst nach Jahren noch ansehnlich. Sammler und PS2-Freaks sollten auf jeden Fall versuchen, sich diesen Evergreen zu besorgen.
Genre: Action-Rennspiel Hersteller: Sony
Test: OPM2 01/2001

Riding Spirits	Rennsimulation	Bam!	80%	11/2002
Riding Spirits 2	Rennsimulation	Capcom	76%	06/2004
Road Rage 3	Action-Rennspiel	Phoenix	34%	05/2004
Road Trip Adventures	Action-Rennspiel	Play it	8%	07/2003
RPM Tuning	Action-Rennspiel	Wannadoo	66%	08/2004
Rumble Racing	Action-Rennspiel	Electronic Arts	79%	06/2001
Runabout 3	Action-Rennspiel	Bam	41%	01/2003
Shox	Action-Rennspiel	Electronic Arts	83%	11/2002
Sled Storm	Action-Rennspiel	Electronic Arts	83%	05/2002
Smash Cars	Action-Rennspiel	Metro3D	62%	13/2003

MIDNIGHT CLUB STREET RACING



MOTO GP



MTX: MOTOTRAX



MX 2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL



MX SUPERFLY



NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2



R: RACING



RALLY FUSION



RICHARD BURNS RALLY



RIDING SPIRITS



RPM TUNING



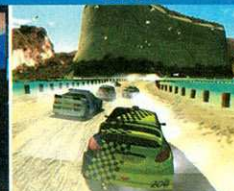
RUMBLE RACING



RUNABOUT 3



SHOX



SLED STORM

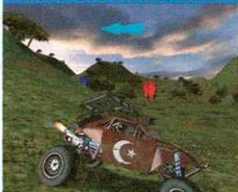


SMASH CARS



Platinum-Spiele sind grau hinterlegt. Mit dem OPM2-Star ausgezeichnete Spiele sind rot.

SMUGGLER'S RUN 2



SPLASHDOWN

STAR WARS
RACER REVENGE

STUNTMAN



SUPER TRUCKS



SX SUPERSTAR

THE SIMPSONS
ROAD RAGETHE SIMPSONS:
HIT & RUN

TOKYO XTREME RACER

TWISTED METAL:
BLACK ONLINE

V-RALLY 3



WILD WILD RACING



WIPEOUT FUSION

WORLD RALLY
CHAMPIONSHIP

WRECKLESS

XG3: EXTREME-G
RACING

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Smuggler's Run	Action-Rennspiel	Take 2	80%	01/2001
Smuggler's Run 2	Action-Rennspiel	Take 2	79%	01/2002
Speed Challenge	Action-Rennspiel	Ubisoft	17%	01/2003
Speed Kings	Action-Rennspiel	Acclaim	65%	09/2003
Splashdown	Action-Rennspiel	Atari	88% ★	12/2001
Splashdown 2: Rides gone wild	Action-Rennspiel	THQ	84%	11/2003
Sprint Cars	Action-Rennspiel	Ratbag	61%	05/2004

Spy Hunter

★ 85%



Der Nachfolger des Arcade-Klassikers ist fast schon selbst zu einem Klassiker geworden. Das unkomplizierte Spielprinzip – ein Auto gegen den Rest der Welt – macht richtig Laune. Leider bietet es mit nur 14 Missionen etwas zu wenig Abwechslung.

Genre: Action-Rennspiel Hersteller: Konami
Test: OPM2 11/2001

Spy Hunter 2	Action-Rennspiel	Midway	68%	04/2004
Star Wars Racer Revenge	Action-Rennspiel	Electronic Arts	69%	05/2002
Star Wars: Super Bombad Racing	Action-Rennspiel	Electronic Arts	68%	07/2001
Stunt GP	Action-Rennspiel	Virgin	64%	12/2001
Stuntman (Platinum)	Action-Rennspiel	Atari	78%	09/2002
Super Trucks	Rennsimulation	Bigben	79%	06/2002
Supercar Street Challenge	Action-Rennspiel	Activision	27%	01/2002
SX Superstar	Offroad-Rennspiel	Acclaim	70%	09/2003
TD Overdrive	Action-Rennspiel	Atari	66%	07/2002
The Flintstones: Viva Rock Vegas	Action-Rennspiel	Swing	38%	07/2001
The Italian Job	Action-Rennspiel	Eidos	56%	13/2003
The King of Route 66	Action-Rennspiel	Sega	72%	11/2003
The Simpsons Road Rage	Action-Rennspiel	Electronic Arts	64%	12/2001
The Simpsons: Hit & Run	Action-Rennspiel	Vivendi	78%	12/2003
Tokyo Xtreme Racer	Action-Rennspiel	Ubisoft	74%	09/2001
Top Gear Dare Devil	Action-Rennspiel	Kemco	62%	01/2001
Total Imersion Racing	Rennsimulation	Empire	68%	01/2003
Twisted Metal: Black Online	Action-Rennspiel	Sony	81%	09/2003
USA Raser	Action-Rennspiel	Koch Media	70%	09/2002
V-Rally 3	Offroad-Rennspiel	Atari	84%	08/2002
Wacky Races	Action-Rennspiel	Atari	77%	08/2001
Whiteout	Action-Rennspiel	Konami	45%	13/2003
Wild Wild Racing	Action-Rennspiel	Ubisoft	73%	01/2001
Wipeout Fusion	Action-Rennspiel	Sony	85% ★	02/2002
World Racing	Rennsimulation	TDK	68%	10/2003
World Rally Championship (Plat.)	Offroad-Rennspiel	Sony	85% ★	01/2002

WRC 2 Extreme

81%



Rallye-Titel gibt es auf der PS2 bereits zur Genüge. Doch "WRC 2 Extreme" besticht nicht nur durch den günstigen Platinum-Preis: Auch die akribische Umsetzung der Rallye-Weltmeisterschaft wird Fans begeistern.

Genre: Offroad-Rennspiel Hersteller: Sony
Test: OPM2 01/2003

WRC 3	Offroad-Rennspiel	Sony	86% ★	13/2003
Wreckless	Action-Rennspiel	Activision	61%	02/2003
WWE Crush Hour	Action-Rennspiel	THQ	19%	07/2003
XG3: Extreme-G Racing	Action-Rennspiel	Acclaim	79%	10/2001
XGRA	Action-Rennspiel	Acclaim	67%	12/2003

Sportspiele

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
AFL Live 2004: Aussie Rules Football	Sport	Acclaim	32%	02/2004
Agassi Tennis Generation	Tennis	ModernGames	43%	03/2004

Aggressive Inline

★ 87%



Es muss nicht immer Tony sein! Bei "Aggressive Inline" seid ihr auf Inline-Skates unterwegs und zeigt, was ihr in der Rampe draufhabt. Große Levels und ein Park-Editor runden das Angebot ab. Die Steuerung ist leider nicht perfekt.

Genre: Trendsport Hersteller: Acclaim
Test: OPM2 09/2002

Airblade	Trendsport	Sony	83%	12/2001
All-Star Baseball 2002	Baseball	Acclaim	79%	06/2001
All-Star Baseball 2003	Baseball	Acclaim	79%	06/2002
All-Star Baseball 2004	Baseball	Acclaim	75%	06/2003
Alpine Racer 3	Trendsport	Sony	51%	02/2003
Athens 2004	Sport	Sony	83%	08/2004
Backyard Wrestling	Wrestling	Eidos	21%	13/2003
Basketball Xciting	Basketball	Bigben	26%	03/2004
Bass Master Fishing	Angelspiel	Bigben	28%	06/2004
BDFL Manager 2002	Fußball-Manager	Codemasters	81%	06/2002
BDFL Manager 2003	Fußball-Manager	Codemasters	80%	01/2003
BDFL Manager 2004	Fußball-Manager	Codemasters	80%	04/2004
Billiards Xciting	Billard	Bigben	64%	03/2004
Black & Bruised	Boxen	Vivendi	38%	07/2003
BMX XXX	Trendsport	Acclaim	58%	02/2003
Centre Court: Hardhitter	Tennis	Midas	66%	04/2002
Club Football	Fußball	Codemasters	64%	11/2003
Dark Summit	Trendsport	THQ	77%	05/2002
Dave Mirra's Freestyle BMX 2	Trendsport	Acclaim	73%	11/2001
David Beckham Soccer	Fußball	Ubisoft	42%	08/2002
Disney Golf	Golf	Electronic Arts	69%	03/2003

Disney's Extreme Skate Adventure

83%



Witzige "Tony Hawk"-Variante mit Disney-Figuren. Besonders für jüngere Semester geeignet, da es doch sehr bunt und freundlicher aussieht, als sein großes Vorbild. Das intuitive Tricksystem und die vielen Aufgaben sorgen für lange Spieldauer.

Genre: Trendsport Hersteller: Activision
Test: OPM2 11/2003

Downhill Domination	Trendsport	Codemasters	71%	03/2004
DSF Fußball Manager 2002	Fußball-Manager	Ubisoft	26%	03/2002
ESPN International Track & Field	Leichtathletik	Konami	76%	01/2001
ESPN International Winter Sports	Wintersport	Konami	77%	04/2002
ESPN National Hockey Night	Eishockey	Konami	76%	07/2001
ESPN NBA Basketball	Basketball	Atari	85% ★	13/2003
ESPN NBA2Night	Basketball	Konami	81%	05/2001
ESPN NBA2Night 2002	Basketball	Konami	61%	07/2002
ESPN NFL Football	American Football	Atari	92% ★	12/2003
ESPN NHL Hockey	Eishockey	Atari	89% ★	12/2003
ESPN Winter X-Games	Trendsport	Konami	72%	01/2001
ESPN X-Games Skateboarding	Trendsport	Konami	69%	02/2002
ESPN X-Games Snowboarding 2	Trendsport	Konami	63%	05/2002
European Tennis Pro	Tennis	Phoenix	62%	05/2004
Evolution Skateboarding	Trendsport	Konami	31%	04/2003
Evolution Snowboarding	Trendsport	Konami	43%	07/2003
FIFA 2001 (Platinum)	Fußball	Electronic Arts	85% ★	01/2001

AGASSI TENNIS GENERATION



AIRBLADE



ALL-STAR BASEBALL 2004



ALPINE RACER 3



BDFL MANAGER 2003



BMX XXX



CLUB FOOTBALL



DARK SUMMIT



DAVE MIRRA'S FREESTYLE BMX 2



DISNEY GOLF



DOWNHILL DOMINATION



ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD



ESPN NBA BASKETBALL



ESPN NBA FOOTBALL



ESPN X-GAMES SKATEBOARDING



FIFA 2001



Platinum-Spiele sind grau hinterlegt. Mit dem OPM2-Star ausgezeichnete Spiele sind rot.

FIFA 2002



FISHERMAN'S CHALLENGE



G1 JOCKEY 3



GRAVITY GAMES BIKE



INTERNATIONAL SUPER-STAR SOCCER 3



KELLY SLATER'S PRO SURFER



KNOCKOUT KINGS 2002



MADDEN NFL 2002



MAT HOFFMAN'S PRO BMX



MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING



NBA 2K3



NBA HOOPZ



NBA JAM



NBA LIVE 2001



NBA LIVE 2003



NBA LIVE 2004



Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
FIFA Football 2002 (Platinum)	Fußball	Electronic Arts	85% ★	12/2001
FIFA Football 2003 (Platinum)	Fußball	Electronic Arts	80%	12/2002

FIFA Football 2004

81%



Das erste "FIFA" mit Online-Funktionen. Leider fehlt es noch immer an der perfekten Ballphysik und an einer realistischen Spieldynamik. Ordentlich punkten kann der Fußball-Titel wie gewohnt bei Präsentation und Grafik.

Genre: Fußball Hersteller: Electronic Arts
Test: OPM2 12/2003

FIFA Fußball WM 2002	Fußball	Electronic Arts	84%	06/2002
Fight Night 2004	Boxen	Electronic Arts	87% ★	05/2004
Fisherman's Challenge	Angelspiel	Konami	66%	04/2003
Football Mania	Fußball	Electronic Arts	63%	10/2002
Fußball Manager 2004	Fußball-Manager	Electronic Arts	80%	13/2003
G1 Jockey	Pferdesport	THQ	71%	06/2002
G1 Jockey 3	Pferdesport	THQ	72%	05/2003
Gravity Games Bike	Trendsport	Midway	57%	10/2002
Homerun	Baseball	Phoenix	37%	05/2004
International Golf Pro	Golf	Kellas	63%	09/2004
International League Soccer	Fußball	Eon Digital	58%	08/2001

International Superstar Soccer

84%



Ebenfalls unter die Rubrik: "Klassiker, die man haben sollte" fällt das erste "International Superstar Soccer". Spielerisch ist es natürlich den aktuellen Versionen von "FIFA" und "PES" unterlegen, doch in der Sammlung sollte es nicht fehlen.

Genre: Fußball Hersteller: Konami
Test: OPM2 01/2001

International Superstar Soccer 2	Fußball	Konami	80%	06/2002
International Superstar Soccer 3	Fußball	Konami	71%	05/2003
Jonny Moseley Mad Trix	Trendsport	Atari	32%	09/2002
Kelly Slater's Pro Surfer	Trendsport	Activision	81%	11/2002
Knockout Kings 2001	Boxen	Electronic Arts	69%	04/2001
Knockout Kings 2002	Boxen	Electronic Arts	61%	05/2002
Madden NFL 2001	American Football	Electronic Arts	87% ★	01/2001
Madden NFL 2002	American Football	Electronic Arts	89% ★	11/2001
Madden NFL 2003	American Football	Electronic Arts	89%	11/2002
Madden NFL 2004	American Football	Electronic Arts	91%	10/2003
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Trendsport	Activision	70%	10/2002
Mike Tyson Heavyweight Boxing	Boxen	Codemasters	71%	07/2002
Mr. Golf	Golf	Midas	61%	02/2004

NBA 2K3

82%



Einer der besten Basketballtitel für die PS2. Auf Grund durchdachter Steuerung und realistischem Ansatz besonders für Basketball-Fans interessant, die verstärkt Wert auf Realismus legen, anstatt auf ständige Dunks und Slams.

Genre: Basketball Hersteller: Konami
Test: OPM2 04/2003

NBA Hoopz	Basketball	Konami	70%	05/2001
NBA Jam	Basketball	Acclaim	73%	12/2003
NBA Live 2001	Basketball	Electronic Arts	75%	05/2001
NBA Live 2002	Basketball	Electronic Arts	79%	01/2002
NBA Live 2003	Basketball	Electronic Arts	84%	01/2003
NBA Live 2004	Basketball	Electronic Arts	85% ★	12/2003

Sport

N

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
NBA Street	Basketball	Electronic Arts	84%	08/2001
NBA Street Vol. 2	Basketball	Electronic Arts	86% ★	06/2003
Next Generation Tennis 2003	Tennis	Wanadoo	55%	07/2003
Next Generation Tennis: US Open	Tennis	Wanadoo	54%	08/2002

NFL 2K3

★ 90%



Segas 2k-Sportreihe punktet auch beim American Football. Spitzen-Animationen und ein witziger Kommentator sorgen für den passenden Rahmen, die direkte Projektion der Spielzüge aufs Feld für die Spielbarkeit. Trotzdem eher was für Profis.

Genre: American Football Hersteller: Atari
Test: OPM2 05/2003

NFL QB Club 2002	American Football	Acclaim	70%	11/2001
NFL Street	American Football	Electronic Arts	75%	02/2004
NHL 2001	Eishockey	Electronic Arts	88% ★	01/2001
NHL 2002	Eishockey	Electronic Arts	89% ★	11/2001
NHL 2003	Eishockey	Electronic Arts	84%	11/2002
NHL 2004	Eishockey	Electronic Arts	88% ★	12/2003
NHL 2K3	Eishockey	Atari	88% ★	04/2003
NHL Hitz 20-03	Eishockey	Konami	79%	12/2002
NHL Hitz Pro	Eishockey	Konami	83%	12/2003
Outlaw Golf	Golf	TDK	74%	01/2004
Outlaw Volleyball	Sport	TDK	35%	06/2004
Perfect Ace: Pro Tournament Tennis	Tennis	Kellias	53%	13/2003
Pool Paradise	Billard	Flashpoint	69%	06/2004
Premier Manager	Fußball-Manager	Atari	47%	07/2002
Pro Beach Soccer	Fußball	Wanadoo	48%	10/2003
Pro Evolution Soccer (Platinum)	Fußball	Konami	87% ★	12/2001
Pro Evolution Soccer 2 (Platinum)	Fußball	Konami	91% ★	12/2002
Pro Evolution Soccer 3 (Platinum)	Fußball	Konami	92% ★	12/2003
Pro Tennis WTA Tour	Tennis	Konami	37%	11/2002
Q-Ball: Billard Masters	Billard	Take 2	63%	01/2001
Red Card	Fußball	Konami	73%	05/2002

O

P

Q/R

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

★ 85%

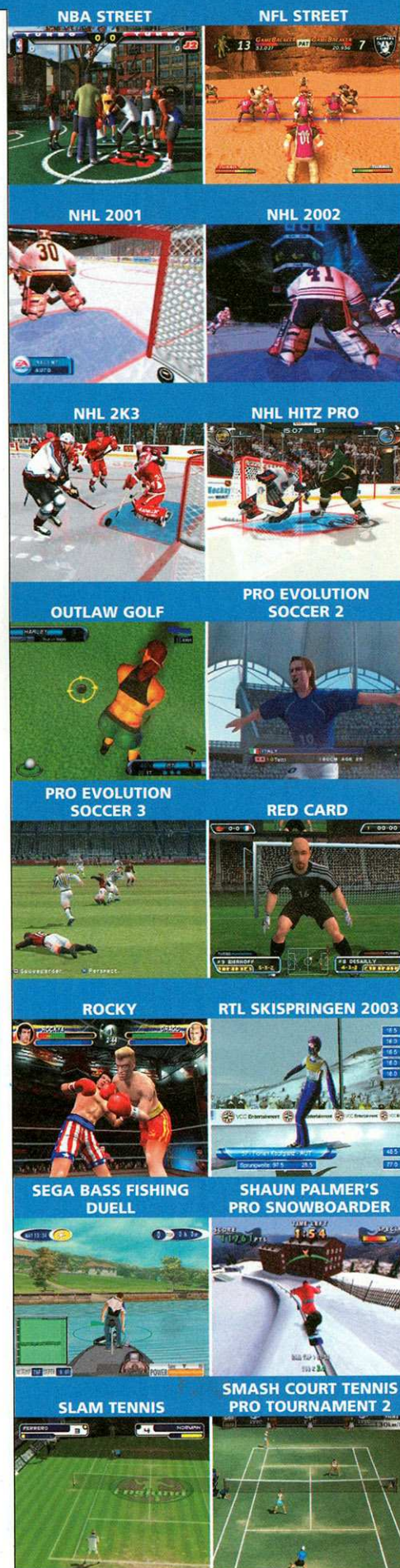


Das etwas andere Boxspiel. Fiese Comic-Schläger treffen auf Fallobst im Afro-Look. Entsprechend einfach ist auch die Steuerung der ausgefallenen Schläge. Besonders bei den witzigen Kombos bleibt kein Auge trocken.

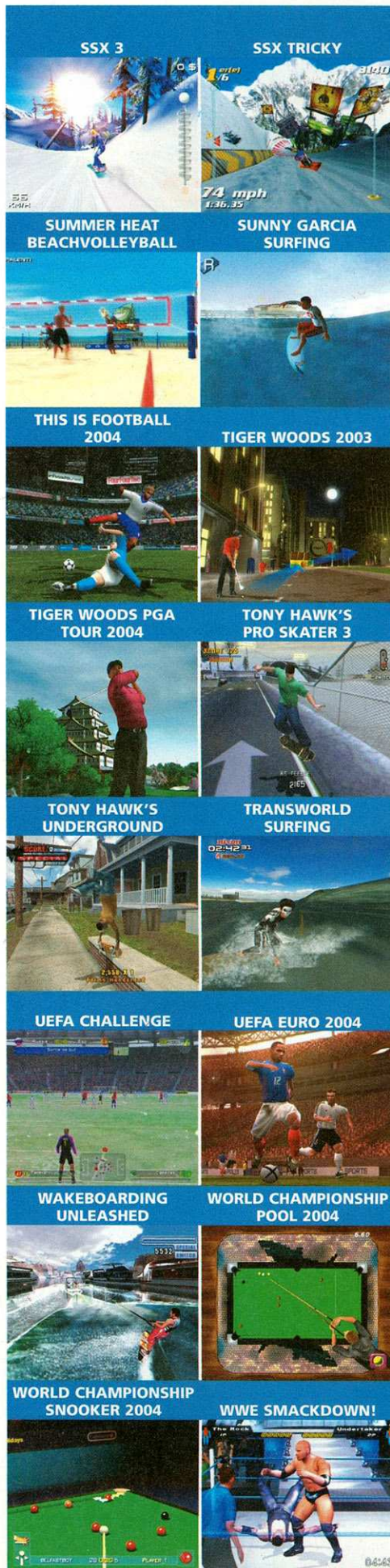
Genre: Boxen Hersteller: Konami
Test: OPM2 01/2001

Rocky	Boxen	Rage	78%	12/2002
Rolling	TrendSPORT	Take 2	69%	12/2003
RTL Skispringen 2003	Skispringen	THQ	79%	02/2003
RTL Skispringen 2004	Sport	THQ	79%	13/2003
Salt Lake 2002	Leichtathletik	Eidos	55%	03/2002
Sega Bass Fishing Duel	Angelspiel	Acclaim	72%	04/2003
Sega Soccer Slam	Fußball	Atari	70%	12/2002
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	TrendSPORT	Activision	76%	01/2002
Showdown: Legends of Wrestling	Wrestling	Acclaim	68%	08/2004
Sky Surfer	TrendSPORT	Swing	15%	08/2001
Slam Tennis	Tennis	Atari	73%	09/2002
Smash Court Tennis Pro Tournament	Tennis	Sony	72%	07/2002
Smash Court Tennis Pro Tournament 2	Tennis	Sony	81%	07/2004

S



Platinum-Spiele sind grau hinterlegt. Mit dem OPM2-Star ausgezeichnete Spiele sind rot.



Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Snowboard Racer 2	Snowboard	Midas	27%	05/2004
SSX 3	Trendsport	Electronic Arts	90% ★	12/2003
SSX Snowboarding (Platinum)	Trendsport	Electronic Arts	82%	01/2001
SSX Tricky (Platinum)	Trendsport	Electronic Arts	87% ★	12/2001
Street Hoops	Basketball	Electronic Arts	79%	11/2002
Summer Heat Beachvolleyball	Volleyball	Acclaim	76%	09/2003
Sunny Garcia Surfing	Trendsport	Ubisoft	69%	03/2002
Surfing H3O	Trendsport	Take 2	30%	03/2001
Swing Away Golf	Golf	Electronic Arts	79%	01/2001
Tennis Court Smash	Tennis	Agetec	24%	05/2004
Tennis Masters Series 2003	Tennis	Microids	42%	06/2003
The Simpsons Skateboarding	Trendsport	Electronic Arts	36%	04/2003
This is Football 2004	Fußball	Sony	73%	05/2004
TIF: This is Football 2002 (Platinum)	Fußball	Sony	86% ★	11/2001

TIF: This is Football 2003

★ 85%



Die Alternative zu "FIFA" und "PES" heißt "TIF". Die Steuerung ist schnell erlernt und mit ein wenig fußballerischem Verstand sind die ersten Erfolge schnell erzielt. Für Einsteiger, die nur ab und an spielen wollen, genau das Richtige!

Genre: Fußball
Test: OPM2 11/2002
Hersteller: Sony

Tiger Woods 2003	Golf	Electronic Arts	84%	02/2003
Tiger Woods PGA Tour 2001	Golf	Electronic Arts	78%	05/2001
Tiger Woods PGA Tour 2002	Golf	Electronic Arts	82%	04/2002
Tiger Woods PGA Tour 2004	Golf	Electronic Arts	85% ★	11/2003
Tony Hawk's Pro Skater 3 (Platinum)	Trendsport	Activision	92% ★	01/2002
Tony Hawk's Pro Skater 4 (Platinum)	Trendsport	Activision	90% ★	01/2003
Tony Hawk's Underground	Trendsport	Activision	90% ★	13/2003
Tour de France	Radsport	Konami	33%	08/2002
Tour de France: Centenary Edition	Radsport	Konami	22%	08/2003
Transworld Surfing	Trendsport	Atari	74%	11/2002
UEFA Challenge	Fußball	Atari	62%	08/2001
UEFA Champions League 2001/2002	Fußball	Take 2	72%	03/2002
UEFA Euro 2004	Fußball	Electronic Arts	77%	06/2004
Urban Freestyle Soccer	Fußball	Acclaim	57%	02/2004
Victorious Boxers	Boxen	Empire	43%	12/2001

Virtua Tennis 2

★ 85%



In den Spielhallen galt "Virtua Tennis" als die perfekte Mischung aus Simulation und Action. Auch auf der PS2 ist der Nachfolger ähnlich gestrickt: Dank einer simplen Steuerung fällt der Einstieg leicht – das Spiel selbst bietet aber viel Tiefgang.

Genre: Tennis
Test: OPM2 01/2003
Hersteller: Acclaim

Volleyball Xciting	Volleyball	Bigben	37%	03/2004
Wakeboarding Unleashed	Trendsport	Activision	76%	07/2003
Whirl Tour	Trendsport	Vivendi	62%	04/2003
WM Nationalspieler	Fußball	Ubisoft	10%	10/2002
World Championship Pool 2004	Billard	Bigben	72%	07/2004
World Championship Rugby	Sport	Acclaim	70%	06/2004
World Championship Snooker 2002	Billard	Codemasters	65%	12/2001
World Championship Snooker 2003	Billard	Codemasters	67%	11/2003
World Championship Snooker 2004	Billard	Codemasters	76%	08/2004
WTA Tour Tennis	Tennis	Konami	45%	06/2002
WWE Smackdown! Here Comes The Pain	Wrestling	THQ	83%	13/2003

Weitere Genres

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
.hack//Infection	Action-Rollenspiel	Atari	76%	04/2004
3 Engel für Charlie: Volle Power	Beat'em-Up	Ubisoft	12%	10/2003
Activision Anthology	Geschicklichkeit	Activision	78%	04/2003
Age of Empires 2	Strategie	Konami	80%	11/2001
Air Ranger Rescue	Geschicklichkeit	Midas	53%	05/2004
Akira Psycho Ball	Geschicklichkeit	Atari	82%	10/2002
Aliens versus Predator: Extinction	Strategie	Electronic Arts	66%	09/2003
Amplitude	Musikspiel	Sony	80%	10/2003
Ape Escape 2	Jump'n'Run	Sony	83%	02/2003
Aqua Aqua: Wetrix 2	Geschicklichkeit	Hasbro	62%	01/2001
Arc: Twilight of the Spirits	Rollenspiel	Sony	81%	02/2004
Atlantis 3: Die neue Welt	Adventure	Cryo	54%	03/2002
Baldur's Gate: Dark Alliance (Plat.)	Rollenspiel	Virgin	90% ★	01/2002
Baldur's Gate: Dark Alliance 2	Action-Rollenspiel	Interplay	84%	01/2004
Baphomets Fluch: Der schlafende Drache	Adventure	THQ	82%	13/2003
Barabarian	Beat'em-Up	Virgin	69%	08/2002
Bass Strike	Geschicklichkeit	THQ	46%	01/2002
Batman: Rise of Sin Tzu	Beat'em-Up	Ubisoft	34%	01/2004
Bloody Roar 3 (Platinum)	Beat'em-Up	Virgin	72%	08/2001
Bloody Roar 4	Beat'em-Up	Konami	72%	13/2003
Bombastic	Denkspiel	Sony	64%	02/2004
Breath of Fire: Dragon Quarter	Rollenspiel	Capcom	80%	11/2003
Britney's Dance Beat	Tanzspiel	THQ	70%	08/2002
Bust-A Bloc	Geschicklichkeit	Midas	57%	05/2004
Capcom vs. SNK 2	Beat'em-Up	Capcom	78%	03/2002
Castleween	Jump'n'Run	Wanadoo	61%	01/2003
Celebrity Deathmatch	Beat'em-Up	Take 2	15%	01/2004
Champions of Norrath	Action-Rollenspiel	Ubisoft	89% ★	05/2004
Commandos 2	Strategie	Eidos	74%	10/2002
Conflict Zone	Strategie	Ubisoft	76%	06/2002
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex (Plat.)	Jump'n'Run	Sony	83%	12/2001
Dance: Europe	Musikspiel	Bigben	66%	04/2004
Dancing Stage Fever	Tanzspiel	Konami	77%	01/2004
Dancing Stage Megamix	Tanzspiel	Konami	79%	07/2003

Dark Chronicle

★ 86%



Das Rollenspiel setzt auf klassische Tugenden und bietet neben einem ausgetüftelten Design und detailverliebter Grafik auch eine packende Story. Das Spiel braucht den Vergleich mit dem Rollenspiel-Überflieger "Final Fantasy X" nicht zu scheuen.

Genre: Rollenspiel Hersteller: Sony
Test: OPM2 10/2003

Dark Cloud	Rollenspiel	Sony	81%	10/2001
Dead or Alive 2 (Platinum)	Beat'em-Up	Sony	89% ★	02/2001
Def Jam Vendetta	Beat'em-Up	Electronic Arts	85% ★	07/2003
Der Schatzplanet	Jump'n'Run	Sony	74%	12/2002
Deutschland sucht den Superstar	Musikspiel	Codemasters	71%	01/2004
Die Sims	Strategie	Electronic Arts	83%	02/2003
Die Sims brechen aus	Simulation	Electronic Arts	85% ★	01/2004
Disgaea: Hour of Darkness	Strategie	Electronic Arts	87% ★	07/2004
Disney's Tarzan Freeride	Jump'n'Run	Ubisoft	63%	01/2002
Dog's Life	Geschicklichkeit	Sony	77%	12/2003
Donald Duck Quack Attack (Plat.)	Jump'n'Run	Ubisoft	73%	02/2001
Donald Duck: Phantomias	Jump'n'Run	Ubisoft	76%	11/2002
Dr. Muto	Jump'n'Run	Konami	76%	04/2003
Dragon Ball Z Budokai	Beat'em-Up	Atari	72%	01/2003

.hack//Infection



Activision Anthology



Age of Empires 2



Akira Psycho Ball



Arc: Twilight of the Spirits



Baldur's Gate: Dark Alliance



Baphomets Fluch: Der schlafende Drache



Breath of Fire: Dragon Quarter



Commandos 2



Crash Bandicoot: Der Zorn des...



Dancing Stage Fever



Dark Cloud



Dead or Alive 2



Def Jam Vendetta



Dog's Life



Dr. Muto



Platinum-Spiele sind grau hinterlegt. Mit dem OPM2-Star ausgezeichnete Spiele sind rot.

DYNASTY TACTICS



DYNASTY TACTICS 2



EPHEMERAL FANTASIA



EVERQUEST ONLINE ADVENTURES



FANTAVISION



FINAL FANTASY X



FLIPNIC



FLUCHT VON MONKEY ISLAND



FREQUENCY



GLADIUS



GOBLIN COMMANDER: UNLEASH THE HORDE



GUILTY GEAR X



HAVEN: CALL OF THE KING



I-NINJA



JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS



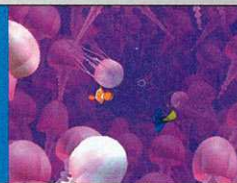
KESSEN



Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Dragon Ball Z Budokai 2	Beat'em-Up	Atari	71%	13/2003
Dschungelbuch: Groove Party	Musikspiel	Ubisoft	76%	06/2001
Dynasty Tactics	Strategie	THQ	77%	01/2003
Dynasty Tactics 2	Strategie	THQ	80%	01/2004
Eggo Mania	Geschicklichkeit	Kemco	53%	10/2002
Ein Kater macht Theater	Jump'n'Run	Vivendi	63%	05/2004
eJay ClubWorld	Musikspiel	Empire	sehr gut	09/2002
Ephemeral Fantasia	Rollenspiel	Konami	51%	11/2001
Eternal Ring	Rollenspiel	Ubisoft	49%	02/2001
Everblue	Adventure	Electronic Arts	58%	07/2002
Everblue 2	Geschicklichkeit	Capcom	69%	05/2003
Everquest Online Adventures	Rollenspiel	Sony	82%	01/2004
Fallout: Brotherhood of Steel	Rollenspiel	Avalon	81%	01/2004
Fame Academy	Tanzspiel	Pointsoft	54%	01/2004
Fantavision	Geschicklichkeit	Sony	72%	01/2001
Ferkels großes Abenteuer	Adventure	Take 2	73%	09/2003
Final Fantasy X (Platinum)	Rollenspiel	Sony	88%	06/2002
Final Fantasy X-2	Rollenspiel	Sony	87%	03/2004

Findet Nemo

72%



Einer der schönsten "kinderfreundlichen" PS2-Titel. Dank der Filmlicenz mit den Originalsprechern und -ausschnitten. Das Spiel selbst ist trotz des Knuddel-Faktors auch etwas für ältere Geschicklichkeits-Fans.

Genre: Geschicklichkeit
Test: OPM2 13/2003

Hersteller: THQ

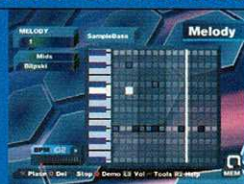
Flipnic	Geschicklichkeit	Ubisoft	80%	02/2004
Flucht von Monkey Island	Adventure	Electronic Arts	82%	09/2001
Frequency	Musikspiel	Sony	82%	07/2002
Frogger Beyond	Jump'n'Run	Konami	60%	08/2003
Frogger: The Great Quest	Jump'n'Run	Konami	28%	08/2002
Galidor: Defenders of the Outer Dimension	Jump'n'Run	Electronic Arts	32%	10/2003
Gift	Jump'n'Run	Cryo	62%	08/2001
Gitaroo Man	Musikspiel	THQ	71%	08/2002
Gladius	Strategie	Activision	86%	12/2003
Glass Rose	Adventure	Capcom	73%	06/2004
Goblin Commander: Unleash the Horde	Echtzeit-Strategie	Bigben	79%	05/2004
Grandia 2	Rollenspiel	Ubisoft	73%	06/2002
Guilty Gear X	Beat'em-Up	Virgin	79%	01/2002
Guilty Gear X2	Beat'em-Up	Bigben	81%	06/2003
Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Jump'n'Run	Electronic Arts	76%	02/2003
Harry Potter: Quidditch-WM	Geschicklichkeit	Electronic Arts	78%	01/2004
Haven: Call of the King	Jump'n'Run	Konami	83%	01/2003
Heroes of Might and Magic	Strategie	Atari	47%	06/2001
Hyper Street Fighter 2	Beat'em-Up	Capcom	74%	05/2004
I-Ninja	Jump'n'Run	Sony	77%	03/2004
Inspektor Gadget	Jump'n'Run	Bigben	45%	08/2003
Jade Cocoon 2	Rollenspiel	Ubisoft	75%	04/2002
Jak & Daxter: The precursor legacy (Plat.)	Jump'n'Run	Sony	93%	01/2002
Jak 2: Renegade	Jump'n'Run	Sony	89%	11/2003
Jimmy Neutron: Der mutige Erfinder	Geschicklichkeit	THQ	7%	05/2003
Jurassic Park: Operation Genesis	Simulation	Vivendi	81%	05/2003
Kaan: Das Schwert des Babaren	Jump'n'Run	Dreamcatcher	53%	05/2004
Kengo: Masters of Bushido	Beat'em-Up	Ubisoft	63%	04/2001
Kessen	Strategie	Electronic Arts	78%	02/2001
Kessen 2	Strategie	THQ	70%	04/2002

Weitere Genres

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Kingdom Hearts (Platinum)	Rollenspiel	Sony	86% ★	12/2002
Kings Field 4	Rollenspiel	Bigben	27%	06/2003
Klonoa 2: Lunatea's Veil	Jump'n'Run	Sony	88% ★	12/2001
Kuri Kuri Mix	Geschicklichkeit	Empire	71%	07/2001
Legaia 2: Duel Saga	Rollenspiel	Eidos	73%	01/2003
Legends of Wrestling	Beat'em-Up	Acclaim	43%	03/2002
Legends of Wrestling 2	Beat'em-Up	Acclaim	61%	04/2003
Looney Tunes: Back in Action	Jump'n'Run	Electronic Arts	39%	13/2003
Mad Maestro!	Musikspiel	Eidos	66%	06/2002
Magix Music Maker	Musikspiel	NBG	sehr gut ★	12/2001
Malice	Jump'n'Run	Koch Media	47%	06/2004
Marvel vs. Capcom 2	Beat'em-Up	Capcom	77%	01/2003
Maximo vs. Army of Zin	Jump'n'Run	Capcom	85% ★	02/2004
Maximo: Ghosts to Glory	Jump'n'Run	Capcom	83%	05/2002
Mega Man X7	Jump'n'Run	Capcom	65%	04/2004
Metropolismania	Strategie	Ubisoft	28%	12/2002
Midway Arcade Treasures	Geschicklichkeit	Konami	70%	03/2004
Mojo	Geschicklichkeit	Dreamcatcher	33%	01/2004
Monopoly Party	Denkspiel	Atari	66%	01/2003
Monster AG	Jump'n'Run	Sony	56%	03/2002
Mortal Kombat Deadly Alliance	Beat'em-Up	Konami	84%	03/2003
Mr Moskeeto	Geschicklichkeit	Eidos	73%	06/2002
MTV Music Generator 2	Musikspiel	Codemasters	sehr gut ★	07/2001

MTV Music Generator 3

★ sehr gut%



Wer wollte noch nie selbst einen MTV-Spot samt eigener Musik zusammenschustern? Der "Music Generator 3" gibt euch die Möglichkeit dazu. So lassen sich sogar selbst kreierte Samples von eigenen, eingelegten CDs erstellen.

Genre: Musikspiel Hersteller: Codemasters
Test: OPM2 07/2004

Music 3000	Musikspiel	Jester Int.	sehr gut ★	05/2004
My Street	Geschicklichkeit	Sony	70%	12/2003
Myst 3: Exile	Adventure	Ubisoft	70%	12/2002
Onimusha Blade Warriors	Beat'em-Up	Capcom	79%	06/2004
Orphen: Scion of Sorcery	Rollenspiel	Activision	62%	02/2001
Pac Man World 2	Jump'n'Run	Sony	79%	02/2003
Parappa the Rapper 2	Musikspiel	Sony	65%	04/2002
Peter Pan: Die Legende von Nimmerland	Jump'n'Run	Sony	47%	10/2002
Play it Pinball	Geschicklichkeit	Play it	40%	07/2003
Polaroid Pete	Geschicklichkeit	JVC	71%	04/2002
Pride FC	Beat'em-Up	THQ	65%	04/2003
Prisoner of War	Adventure	Codemasters	76%	08/2002
Puyo Pop Fever	Denkspiel	Atari	63%	03/2004
R/C Sports Copter Challenge	Geschicklichkeit	THQ	28%	02/2003
Ratchet & Clank (Platinum)	Jump'n'Run	Sony	93% ★	12/2002
Ratchet & Clank 2	Jump'n'Run	Sony	93% ★	13/2003
Rayman 3 Hoodlum Havoc	Jump'n'Run	Ubisoft	87% ★	04/2003
Rayman M	Geschicklichkeit	Ubisoft	70%	01/2002
Rayman Revolution (Platinum)	Jump'n'Run	Ubisoft	89% ★	02/2001
Reel Fishing 3	Geschicklichkeit	Natsume	46%	12/2003
Ring of Red	Strategie	Konami	80%	07/2001
Risiko: Die Weltherrschaft	Runden-Strategie	Atari	34%	03/2004
Robin Hood: Defender of the Crown	Strategie	Capcom	70%	12/2003
Robot Warlords	Strategie	Midas	64%	08/2001
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	Jump'n'Run	THQ	68%	12/2002

Platinum-Spiele sind grau hinterlegt.

Mit dem OPM2-Star ausgezeichnete Spiele sind rot.

KINGDOM HEARTS



KLONOA 2



LEGAIA 2: DUEL SAGA



MARVEL VS. CAPCOM 2



MAXIMO VS. ARMY OF ZIN



MAXIMO: GHOSTS TO GLORY



MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE



MR MOSKEETO



MY STREET



ONIMUSHA BLADE WARRIORS



PAC MAN WORLD 2



PRISONER OF WAR



RATCHET & CLANK



RAYMAN M



RING OF RED



ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE...



L

M

O

P

R

S

SHADOW OF MEMORIES



SLY RACCOON



SOUL CALIBUR 2



SPACE CHANNEL 5



STREET FIGHTER EX3



SUMMONER 2



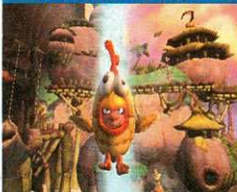
SUPER BUST-A-MOVE



SWORD OF THE SAMURAI



TAK UND DIE MACHT DES JUJU



TEKKEN 4



TETRIS WORLDS



THEME PARK WORLD



WHIPLASH



WILD ARMS 3



WWE SMACKDOWN: SHUT YOUR MOUTH



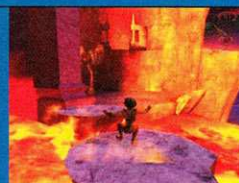
X-MEN NEXT DIMENSION



Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Shadow Hearts	Rollenspiel	Konami	71%	04/2002
Shadow of Memories	Adventure	Konami	82%	05/2001
Shrek Super Party	Geschicklichkeit	TDK	65%	07/2003
Singstar	Musikspiel	Sony	85% ★	07/2004
Sly Raccoon	Jump'n'Run	Sony	89% ★	02/2003
Sonic Heroes 2	Geschicklichkeit	Atari	69%	02/2004
SOS: The Final Escape	Adventure	Bigben	72%	02/2003
Soul Calibur 2	Beat'em-Up	Electronic Arts	92% ★	11/2003
Space Channel 5	Musikspiel	Sony	72%	04/2002
Space Channel 5 Pt 2	Geschicklichkeit	Sony	76%	04/2003

Sphinx und die verfluchte Mumie

83%



Kunterbuntes Comic-Abenteuer in Ägypten mit vielen Rätseln und zwei vollkommen unterschiedlichen Charakteren. Sie bieten abwechselnd ein actionreiches und rätselhaftes Spiel. Leider fehlen mitreißende Bosskämpfe.

Genre: Jump'n'Run
Test: OPM2 03/2004

Hersteller: THQ

Sponge Bob: Revenge of the Flying Dutchman	Jump'n'Run	THQ	67%	04/2003
Sponge Bob Schwammkopf	Jump'n'Run	THQ	70%	04/2004
Spyro: Enter the Dragonfly	Jump'n'Run	Universal	69%	01/2003
Stitch Experiment 626	Jump'n'Run	Disney	52%	08/2002
Street Fighter EX3	Beat'em-Up	Virgin	73%	02/2001
Summoner	Rollenspiel	THQ	83%	05/2001
Summoner 2	Rollenspiel	THQ	83%	12/2002
Super Bust-a-Move	Geschicklichkeit	Acclaim	77%	01/2001
Super Bust-A-Move 2	Geschicklichkeit	Ubisoft	72%	12/2002
Super Farm	Geschicklichkeit	Bigben	62%	06/2004
Sword of the Samurai	Beat'em-Up	Ubisoft	71%	04/2003
Syberia	Adventure	Vivendi	68%	06/2003
Tak und die Macht des Juju	Jump'n'Run	THQ	70%	04/2004
Taz Wanted	Jump'n'Run	Atari	68%	01/2003
Tekken 4 (Platinum)	Beat'em-Up	Sony	87% ★	10/2002
Tekken Tag Tournament (Platinum)	Beat'em-Up	Sony	83%	01/2001
Tris Worlds	Geschicklichkeit	THQ	74%	10/2002
The Bouncer	Beat'em-Up	Sony	66%	07/2001
Theme Park World	Strategie	Electronic Arts	84%	02/2001
Top Angler	Geschicklichkeit	THQ	48%	08/2002
Ty: The Tazmanian Tiger	Jump'n'Run	Electronic Arts	81%	01/2003
UFC Throwdown	Beat'em-Up	Ubisoft	72%	12/2002
Unlimited Saga	Rollenspiel	Atari	38%	01/2004
Vexx	Jump'n'Run	Acclaim	70%	06/2003
VIP	Geschicklichkeit	Ubisoft	28%	09/2002
Virtua Fighter 4	Beat'em-Up	Sony	91% ★	06/2002
Virtua Fighter 4 Evolution	Beat'em-Up	Atari	91% ★	09/2003
Wer wird Millionär 2. Edition	Denkspiel	Eidos	61%	02/2002
Whiplash	Jump'n'Run	Eidos	72%	03/2004
Wild Arms 3	Rollenspiel	Sony	73%	04/2003
Wizardry: Tale of the forsaken Land	Rollenspiel	Ubisoft	21%	12/2002
Woody Woodpecker	Jump'n'Run	Modern Games	53%	02/2002
Worms 3D	Strategie	Atari	63%	12/2003
Wrath Unleashed	Runden-Strategie	LucasArts	63%	03/2004
WWE Smackdown! Shut your mouth	Beat'em-Up	THQ	80%	01/2003
WWF Smackdown: Just bring it!	Beat'em-Up	THQ	77%	01/2002
X-Men Next Dimension	Beat'em-Up	Activision	68%	02/2003
Yu-Gi-Oh! Duelists of the Roses	Strategie	Konami	54%	09/2004
Zapper: Eine quirlige Grille	Geschicklichkeit	Atari	61%	04/2003

T

U

V

W

X/Y/Z

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

Akte X: Resist or Serve	106
Fight Night 2004	105
Goblin Commander: Unleash The Horde	102
Hitman 3: Contracts	106
Rainbow Six 3	103
R-Type Final	104
Pitfall: Die verlorene Expedition	106
Max Payne 2	104
Shrek 2	102
Star Trek: Shattered Universe	105
Spider-Man 2	106
Spy Hunter 2	106
The Suffering	105
Transformer	104
Urban Freestyle Soccer	104

Komplettlösungen

Driver 3	116
Animusha 3: Demon Siege ..	130
Spider-Man 2	122
True Crime	138



Shrek 2

Levelanwahl freischalten:

Pausiert das laufende Spiel und wählt das Notizbuch an.

Hier gebt ihr die folgende Tastenkombination ein:

..... ←, ↑, ×, ○, ←, ↑, ×, ○, ←, ↑, ×, ○, ↑, ↑, ↑, ↑

Ihr bekommt eine akustische Bestätigung und kehrt anschließend ins Hauptmenü zurück. Unter dem Punkt "Kapitelauswahl" könnt ihr nun alle Levels des Spiels direkt anwählen.

Bonusspiele freischalten:

Schreck (Shrek) lass nach! Das Spiel hat auch einige witzige Bonusspiele parat. Diese können recht einfach mit einem Cheat herbeigezaubert werden.

Startet das Spiel im ersten Level und pausiert dort mit Hilfe der Start-Taste. Wechselt nun auf den Menüpunkt "Notizbuch" und bestätigt mit der ×-Taste. Gebt dann die folgende Tastenkombination ein

..... ←, ↑, ×, ○, ←, ↑, ×, ○, ←, ↑, ×, ○, □, □, □, □, □, □, □

Als Bestätigung schreit Shrek ein lautes "O.K." Mit Hilfe der △-Taste gelangt ihr zurück ins vorherige Menü. Wählt dort die Option "Level verlassen" und bestätigt.

Ihr gelangt zurück ins Hauptmenü des Spiels, in den Inhalt. Hier ist jetzt die Option "Bonus" hinzugekommen. Dort könnt ihr die Bonusspielchen beliebig aufrufen.



ⓘ Wichtig: Der Trick funktioniert nur, wenn ihr im ersten Level pausiert.



ⓘ Bonusspielchen satt. Haltet euch an unsere Anleitung, dann klappt's. Viel Spaß damit.

Goblin Commander: Unleash The Horde

Selbst dem besten Feldherrn kann einmal das Kriegsglück abhanden kommen. Damit ihr in den Schlachten einen besseren Stand habt, präsentieren wir euch die wichtigsten Cheats.

Die folgenden Tastenkombinationen müssen zügig während einer Mission eingegeben werden (nicht pausieren!). Haltet ihr den richtigen Eingabetakt ein, erscheint oben rechts im Screen kurz eine Meldung zur Bestätigung.

Wichtig: Bevor ein Cheat-Code überhaupt vom Spiel akzeptiert wird, muss die folgende Tastenkombination gedrückt und etwa fünf Sekunden lang gehalten werden L1 + R1 + △ + ↓

Beobachtet dabei die obere rechte Ecke des Bildschirms. Hier erscheint kurz die Meldung "Cheat-Codes Enabled". Sobald diese aufleuchtet, könnt ihr die Tasten loslassen und die weiteren Cheats benutzen. Es ist dabei übrigens egal, ob ihr mit oder ohne Memory Card spielt.



ⓘ Jeder Cheat wird mit einer kurzen Meldung oben rechts im Screen bestätigt.

PLAYSTATION2-CHEATS

100 Goldstücke erschummeln

..... L1, R1, R1, R1, R1, L1,
△, L1, L1, L1

Dieser Cheat kann mehrmals wiederholt werden.

100 Seelen erschummeln

..... R1, L1, L1, L1, L1, R1,
△, R1, R1, R1

Dieser Cheat kann mehrmals wiederholt werden.

1000 Goldstücke und 1000 Seelen erschummeln

..... R1, R1, L1, R1, R1,
△, △, △, L1, L1

Dieser Cheat kann mehrmals wiederholt werden.

Fog of War deaktivieren

Das gesamte Gebiet wird aufgedeckt und kann komplett überblickt werden.

..... R1, L1, R1, R1, L1, L1,
△, △, L1, R1

Eine erneute Eingabe des Cheats aktiviert den "Fog of War" wieder.

God-Mode/Unverwundbarkeit

..... R1, R1, R1, L1, L1, L1,
R1, L1, △, R1

Eine erneute Eingabe des Cheats deaktiviert den God-Mode wieder.

Spielgeschwindigkeit herabsetzen

Die Spielgeschwindigkeit wird halbiert.

..... L1, L1, L1, L1, L1,
△, △, △, △, R1

Eine erneute Eingabe des Cheats setzt die Spielgeschwindigkeit wieder auf den ursprünglichen Wert zurück.

Spielgeschwindigkeit verdoppeln

Vorsicht, es kann passieren, dass der Cheat nicht rückgängig gemacht werden kann!

..... R1, R1, R1, R1, R1, L1,
△, R1, R1, R1

Level/Mission sofort gewinnen

Die aktuelle Mission wird sofort als erfolgreich abgeschlossen gewertet und ihr könnt die nächste Aufgabe in Angriff nehmen.

..... R1, R1, L1, L1, L1,
R1, R1, △, △, △

Level-Anwahl

Wichtig: Damit dieser Cheat funktioniert,

muss eine Memory Card benutzt werden! Damit die Eingabe der langen Tastenkombination etwas einfacher von der Hand geht, haben wir den Code in sechs Zeilen aufgeteilt abgedruckt. Er muss jedoch am Stück eingegeben werden.

..... △, △, △, L1, R1,
..... L1, L1, R1, L1, R1,
..... R1, L1, R1, L1, L1,
..... R1, L1, R1, L1, L1,
..... R1, L1, L1, R1, L1,
..... R1, R1, △, △, △

Nachdem die entsprechende Bestätigung oben rechts in der Ecke aufgeleuchtet hat, speichert ihr euren Spielstand ab. Kehrt dann ins Hauptmenü des Spiels zurück und ladet dort den soeben abgespeicherten Spielstand neu ein. Ihr habt nun die Möglichkeit, in alle Levels des Spiels zu springen und loszulegen.



☞ Sogar eine praktische Level-Anwahl haben wir für die Kreaturen parat.

Rainbow Six 3

Eigene Missionen freischalten

Unter dem Menüpunkt "Eigene Mission" im Hauptmenü verbirgt sich ein Trainings-Modus. Hier habt ihr die Möglichkeit, jede Mission ausgiebig zu trainieren oder den Modus "Terroristenjagd" auszuprobieren.

Allerdings steht von Spielbeginn an nur die erste Mission des Spiels zur Auswahl. Mit einem Trick könnt ihr euch jedoch schon von Beginn an alle Missionen freischalten: Wechselt ins Hauptmenü und markiert die Option "Eigene Missionen". Gebt nun zügig die folgende Tastenkombination ein

..... L1, R2, L2, R1, ←, →, □, ○

Es erfolgt keinerlei Bestätigung. Auch ist es sehr wichtig, die richtige Eingabegeschwindigkeit einzuhalten. Hat es geklappt, stehen nun alle Missionen im Spielmodus "Eigene Missionen" offen.

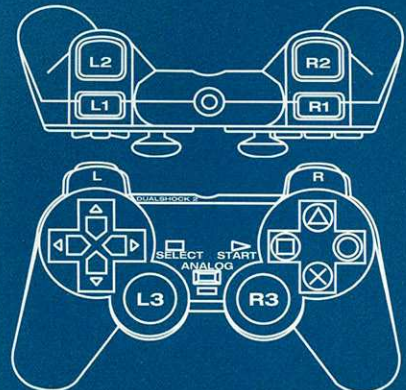
Hersteller-Hotlines



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.

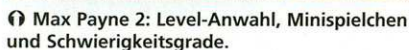
ALLE SPIELETITEL	0190 - 82 46 83
1,86 Euro/Min.	Mo.-So. 8 - 24 Uhr
ACCLAIM	0190 - 82 46 63
1,86 Euro/Min.	Mo.-So. 8 - 24 Uhr
ACTIVISION	0190 - 51 00 55
0,62 Euro/Min.	Mo.-Fr. 14 - 18 Uhr, Sa.-So. 16 - 18 Uhr
ATARI	0190 - 77 18 83
1,24 Euro/Min	Mo.-Sa. 14 - 19 Uhr
AVALON	0190 - 77 18 88
1,24 Euro/Min.	Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr
CODEMASTERS	0190 - 90 00 45
1,24 Euro/Min.	Abfrage
EIDOS	0190 - 83 95 82
1,86 Euro/Min.	Mo.-Sa. 10 - 22 Uhr
ELECTRONIC ARTS	0190 - 75 44 64
1,24 Euro/Min.	Mo.-Sa. 11 - 20 Uhr
KONAMI	0190 - 82 46 94
1,86 Euro/Min.	Mo.-So. 8 - 24 Uhr
SONY (SPIELE)	0190 - 57 85 78
0,62 Euro/Min.	Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr
SONY (TECHNIK)	01805 - 76 69 77
0,12 Euro/Min.	Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr
SWING	02131 - 40 66 49 9
Festnetzstarif	Mo./Mi./Fr. 16 - 19 Uhr
TAKE 2	0190 - 87 32 68 36
1,86 Euro/Min.	Mo.-Fr. 8 - 24 Uhr
THQ	0190 - 50 55 11
0,62 Euro/Min.	Mo.-Fr. 16 - 20 Uhr
UBISOFT	0190 - 88 24 12 10
1,86 Euro/Min.	Mo.-So. 11 - 24 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.

PlayStation2 - Das offizielle Magazin



📌 Der Cheat besorgt den Fightern schon vor dem Kampf einen dicken Schädel.

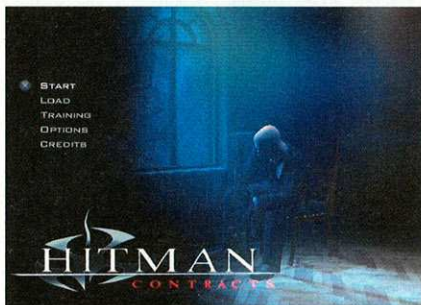
🔔 Habt ihr alle Waffen, fällt der Kampf gegen die eklige Brut merklich leichter.

..... **L1**, , **L1**, **L1**, , , **R1**, Select

Hitman 3: Contracts

Alle Levels freischalten

Im Hauptmenü gebt ihr folgende Tastenkombination ein, um alle Missionen freizuschalten. ... **□, △, ○, ←, ↑, →, L2, R2**.



📌 Gebt ihr in diesem Menü die Tastenkombination ein, erhaltet ihr Zugriff auf alle Levels.

Level beenden und geheime Waffe freischalten

Gebt ihr folgende Tastenkombination ein, beendet ihr die aktuelle Mission und erhaltet die geheime Waffe.

... **R2, L2, ↑, ↓, ×, L3, ○, ×, ○, ×**.

Akte X: Resist or Serve

Startet das Spiel und benutzt den Menüpunkt "Game Settings". Dort findet ihr die Option "Cheats" vor. Gebt die angegebenen Codes ein, um den entsprechenden Effekt zu aktivieren.

One Hit Kills

(Gegner mit einem Treffer neutralisieren.)

... **○ L2 ↓ R1 ×**

Unbegrenzt Munition

... **L1 L2 × R2 R1**

Alle Bonus-Features freischalten

... **← R1 L1 ↓ ○**

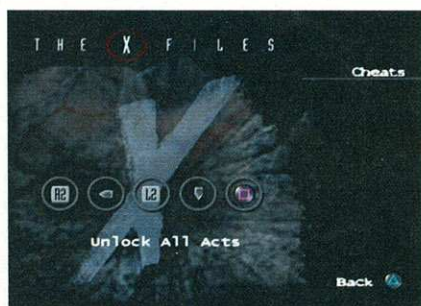
Alle Levels freischalten

(Die Level-Anwahl findet ihr vor, nachdem ein Spiel gestartet wurde.) **R2 → L2 ↑ □**

Unverwundbarer Charakter ... **↑ □ ○ × ↓**

Grenade-Bullets

Pistolenkugeln haben die Auswirkungen einer Granate ... **× ○ □ L2 R2**



📌 Praktisch: Für die Eingabe der Cheats hält Akte X ein spezielles Menü bereit.

Pitfall: Die verlorene Expedition

Cheats

Um euch auf die Gefahren im Dschungel optimal vorzubereiten, haben wir einige nützliche Cheats für euch zusammengestellt. Sobald ihr den Startbildschirm ("Drücke Start, um zu starten") seht, gebt ihr die nachfolgenden Tastenkombinationen ein. Nachdem ihr die Tasten gedrückt habt, erscheint die Meldung "Cheats angenommen".

Feldflasche stets gefüllt

Der Effekt zeigt sich erst, wenn ihr die Feldflasche im Inventar habt.

Haltet die Tasten **L1** und **R1** gedrückt und gebt Folgendes ein

... **←, □, ○, ↓, □, ×, □, ○**

Freischalten des Originalspiels Pitfall

Im Hauptmenü erscheint rechts oben der Menüpunkt "Lost Caverns".

Haltet die Tasten **L1** und **R1** gedrückt und gebt Folgendes ein

... **○, ○, ←, →, ○, □, ×, ↑, ○**

In die Haut von Nicole schlüpfen

Haltet die Tasten **L1** und **R1** gedrückt und gebt Folgendes ein **←, ↑, ↓, ↑, ○, ↑, ↑**

Anzeigen der vergessenen Höhlen

Schaut im Pausenmenü auf eure Karte und dort auf die Option "Vergessene Höhlen".

Haltet die Tasten **L1** und **R1** gedrückt und gebt Folgendes ein

... **←, →, ←, →, △, △, △**



📌 Pitfall: Auch für Harrys Abenteuer haben wir die besten Cheats parat.

Tak und die Macht des Juju

Pausiert das laufende Spiel und gebt die folgende Tastenkombinationen ein. Danach begeht ihr euch in das Extras-Menü um die Cheats zu aktivieren.

Alles freischalten **←, →, □, □, ○, ○, L, R**

Alle Pflanzen **... □, △, ○, ←, ↑, →, ↓**

100 Federn **... □, △, ○, □, △, ○, □, △**

Alle Mondsteine **... △, △, □, □, ○, ○, ←, →**

Alle Juju Power-ups **↑, →, ←, ↓, △, ○, □, ↓**

Alle Yorbels **... ↑, △, ←, □, →, ○, ↓, ↑**

Spy Hunter 2

Mit unseren Schummeleien lassen sich die fiesen Terroristen der NOSTRA einfacher bekämpfen. Greift Alec Sects unter die Arme und spendiert ihm einige nützliche Features:

Unendlich Munition

Pausiert das laufende Spiel und gebt die folgende Tastenkombination zügig ein

... **R1, L1, R2, R2, L2, R1, L1, R2, L2**

Habt ihr alles richtig gemacht, ertönt ein heller Gong.

Unverwundbarkeit

Wechselt in das Pausenmenü und gebt die folgende Tastenkombination ein

... **L1, L1, L1, R2, L1, R1, R1, L1, R2**

Ein heller Ton bestätigt die korrekte Eingabe.

Alle Missionen und Waffen freischalten

Um alle Missionen und Waffen freizuschalten, drückt ihr im Anfangsmenü folgende Tasten

... **L1, R2, L2, R1, R1, L2, R2, L1**

Ein Ton erklingt, wenn der Cheat aktiviert ist.

Spider-Man 2

Ultimatives Passwort

Startet ein neues Spiel. Es darf sich kein Speicherstand des Spiels auf der Memory Card befinden.

Tragt euch nun mit folgendem Namen ein

... **HCRAYERT**

(Es handelt sich dabei um den rückwärts geschriebenen Namen des Entwicklers Treyarch.)

Bestätigt. Der eingegebene Name verschwindet und ihr habt nun die Möglichkeit, einen eigenen Namen einzugeben.

Das Resultat: Ihr startet durch, ohne den Story-Mode absolvieren zu müssen. Lasst euch nicht von der Prozentangabe des Spielfortschritts irritieren.

Schon bei Spielstart seht ihr, wie die Heldenpunkte nur so auf Spidey herabrieseln. Allerdings sind noch keinerlei Geheimnisse/Icons eingesammelt. Auch sämtliche Upgrades fehlen.

Da das Heldenpunktekonto ja geradezu überläuft, schwingt ihr euch erst mal in den nächsten Shop und kauft alles ein.

Neben dem Kino wartet auch schon die Arena. Jetzt habt ihr New York vor euch und könnt spielen, spielen, spielen...



100% UNABHÄNGIG!

DAS KOMPETENTE MAGAZIN FÜR PLAYSTATION2, PSP UND PSX!

play THE PLAYSTATION

play

THE PLAYSTATION

10-2004
€ 4,99

www.playstation.com

UNZENSIERT
DVD "AB 16"
DVD

131 MINUTEN SPIELZEIT | 50 VIDEOS & SPIELSTÄNDE
ALLE TOPHITS AUF DVD!



Ausführliche Spritztour
**NEED FOR SPEED
UNDERGROUND 2**
Brandneue Spielszenen



Neuer Trailer & Interview
**METAL 3
GEAR SOLID**
Außerdem: Heiße
Infos im Heft!



Angriff der Sternenkrieger
**STAR WARS
BATTLEFRONT**
...und vieles mehr

Grand Theft auto San Andreas

Exklusiver
Spielbericht:
Tonnenweise
neue Insider-
Infos auf
8 Seiten!

NÜRBURGRING-SPECIAL
GRAN TURISMO 4

Exklusiv: 40 Minuten Videomaterial & 6 Seiten Bericht

DER ROLLENSPIEL-HIT
FINAL FANTASY 12

Neue Details: Infos zu Story, Helden und Kampfsystem

**TIPPS &
TRICKS**

Burnout 3: Profi-Tipps für das schnellste Rennspiel der Welt
Spider-Man 2: Die ultimative Komplettlösung des Action-Krachers



**Jetzt
am
Kiosk!**

play The PlayStation ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de

**JETZT 3 x PLAY FÜR
NUR 10 € TESTEN:**

Du sparst über 30%!
Tel. 0 18 05/90 90 88 (0,12 €/Min)
Mail: abo@playstation.com

**EXKLUSIV: GT 4
NÜRBURGRING-SPECIAL**

40 Minuten Videomaterial
von der brutalsten
Rennstrecke der Welt

**NEUE INFOS ZU
GTA SAN ANDREAS**

Exklusiver Spielbericht
und tonnenweise neue
Insider-Infos



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 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, The Italian Job, Disney's Extreme Skate Adventure, Beyond Good & Evil...



OPM2 13/2003

9 spielbare Demos: 007: Alles oder Nichts, Ghosthunter, Gladius, Destruction Derby Arenas, Ratchet & Clank 2, Freaky Flyers, Dog's Life...



OPM2 01/2004

10 spielbare Demos: Pro Evolution Soccer 3, The Simpsons, The Hulk, Buffy the Vampire Slayer, NHL Hitz Pro, Dancing Stage Fever...



OPM2 02/2004

11 spielbare Demos: FIFA Football 2004, Castlevania, Deutschland sucht den Superstar, R-Type: Final, WRC 3, Tak und d. Macht des Juju...



OPM2 03/2004

9 spielbare Demos: SSX 3, Worms 3D, Rogue Ops, Maximo 2, Ford Racing 2, I-Ninja, Metal Arms, Arc: Twilight of the Spirits...



OPM2 04/2004

8 spielbare Demos: Rainbow Six 3, Crash Nitro Kart, Downhill Domination, 007: Alles oder Nichts, kill.switch, Nightshade...



OPM2 05/2004

8 spielbare Demos: Final Fantasy X-2, Socom 2: U.S. Navy Seals, Forbidden Siren, R: Racing, TIF 2004, Baphomets Fluch 3, Kya...



OPM2 06/2004

10 spielbare Demos: Rise to Honour, Fight Night 2004, MX Unleashed, Sonic Heroes, Transformers, Richard Burns Rally...



OPM2 07/2004

11 spielbare Demos: Alias, Champions of Norrath, Dark Cloud, Goblin Commander, Deadly Skies 3, Der Schatzplanet, Downforce...



OPM2 08/2004

10 spielbare Demos: Athens 2004, Grand Prix Challenge, Mashed, Moto GP 3, Syphon Filter 4: The Omega Strain, TIF 2004...



OPM2 09/2004

10 spielbare Demos: Castlevania, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Formel Eins 2004, Mashed, The Italian Job, War of the Monsters...

ABSENDER:

Name _____

Straße/Nr. _____

PLZ/Wohnort _____

Telefon _____

E-Mail _____

(ab OPM2 03/2004 € 6,99) € 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 07/2003	☐ x OPM2 03/2004
☐ x OPM2 08/2003	☐ x OPM2 04/2004
☐ x OPM2 10/2003	☐ x OPM2 05/2004
☐ x OPM2 11/2003	☐ x OPM2 06/2004
☐ x OPM2 12/2003	☐ x OPM2 07/2004
☐ x OPM2 13/2003	☐ x OPM2 08/2004
☐ x OPM2 01/2004	☐ x OPM2 09/2004
☐ x OPM2 02/2004	☐ x 12 DVD-Hüllen

Ausfüllen & ab die Post:

CyPress GmbH – OPM2
Stichwort: Nachbestellung
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

OPM2-SHOP

Hefte & DVD-Hüllen per Post!



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

Nicht aufgeführte Ausgaben sind ausverkauft und nicht mehr erhältlich! Lieferung erfolgt, solange der Vorrat reicht.



DVD-CHEATKARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN



PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Driver 3

Seite 1



Frustriert? Schon wieder ein Pad an der Wand zerschellt? Das muss nicht sein. Versucht es doch einfach mit den folgenden Cheats.

Die Tastenkombinationen müssen zügig im Hauptmenü des Spiels eingegeben werden. Bei korrekter Eingabe ertönt eine kurze Bestätigung. Wechselt danach in das Cheat-Menü des Spiels und aktiviert einfach den gewünschten Effekt.

Alle Waffen

R1, L2, □, ○, R1, R2, L2

Immunität

Polizisten registrieren die Spielfigur nicht mehr.

○, ○, L1, L2, R1, R2, □

Unverwundbar

Leider, leider hat dieser Cheat keine Auswirkung auf den Spielmodus Undercover. □, □, L1, R1, L2, R2, R2

Alle Missionen freischalten

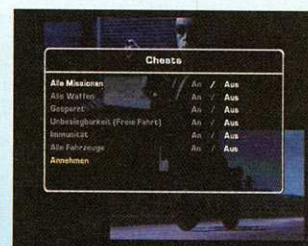
L1, R1, L1, L2, □, □, ○

Alle Fahrzeuge freischalten

L1, L1, □, ○, L1, R1, ○



👉 Gebt die Tastenkombinationen zügig im Hauptmenü ein.



👉 Die ergaunerten Cheats können nun aktiviert werden.



PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Driver 3

Seite 1



Timmy-Liste (Fortsetzung von Karte oben, Seite 2)

Nizza

- ☐ Nizza – Saunt Laurent Du Var
Westen. Untersucht das Lagerhaus in der Nähe des Startpunktes ganz genau.
- ☐ Nizza – Saunt Laurent Du Var
Fluss. Schnappt euch ein Boot und sucht unter der Brücke.
- ☐ Nizza – Saunt Laurent Du Var
Flughafen. Untersucht die Turmspitze des Towers auf dem Flughafen.
- ☐ Nizza – Saint-Augustin
Nordosten. Sucht bei der russischen Kirche.
- ☐ Nizza – Vieille Ville
Süden. Untersucht das baufällige Gebäude mit den vier Doppeltüren.
- ☐ Nizza – Vieille Ville
Südosten. Untersucht den Berg beim Pavillon.
- ☐ Nizza – Mont Alban
Süden. Untersucht den Steg und den Leuchtturm, den ihr dort erspähen könnt.
- ☐ Nizza – Villefranche
Süden. Fahrt mit einem Boot um die Landzunge und untersucht die Höhle.



👉 Nizza: Orientiert euch bei unseren Angaben immer genau vom Startpunkt aus, dem ihr am nächsten seid.

- ☐ Nizza – Villefranche
Osten. Durchforstet den Sandplatz mit den ganzen Rampen.
- ☐ Nizza – Saint-Jean-Cap-Ferrat
Süden. Untersucht die Landzunge, die wie ein Schuh geformt ist. Im Bereich der "Zehen" schaut ihr die Holzkisten genau an. ➔



DVD-CHEATKARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN



PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Driver 3

Seite 2



Timmy-Liste

Hier die Fundorte der 30 Timmys im Spielmodus Freie Fahrt. Aufspüren, killen und abhaken.

Miami

- ☐ Miami – Litte Havana
Norden. Untersucht die Häuser südlich des Sportplatzes.
- ☐ Miami – Litte Havana
Westen. Untersucht die Bühne des Stadions.
- ☐ Miami – Little Havana
Südwesten. Benutzt den Kanal beim Hotel. Untersucht das folgende Gebäude (Obergeschoss).
- ☐ Miami – Coconut Grove
Norden. Garagen in den Seitenstraßen untersuchen.
- ☐ Miami – Coconut Grove
Süden. Untersucht die Dachgaragen der Gebäude.
- ☐ Miami – Downtown
Südwesten. Untersucht das Obergeschoss der Baustelle.
- ☐ Miami – Biscayne Bay
Südwesten. Südliche Insel, westliche Inselseite. Bootshäuser untersuchen.
- ☐ Miami – Biscayne Bay
Südwesten. Südl. Insel, östliche Inselseite. Gebäude untersuchen.



Miami: Orientiert euch stets von dem Startpunkt aus, dem ihr am nächsten steht.

- ☐ Miami – South Miami Beach
Süden. Untersucht den Garten bei Tanners Haus.
- ☐ Miami – North Miami Beach
Norden. Untersucht den Aufzug des Gold Coast Hotels.



PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Driver 3

Seite 2



Istanbul

- ☐ Istanbul – Topkapi
Untersucht das Lagerhaus westlich vom Startpunkt mit einem Fahrzeug.
- ☐ Istanbul – Topkapi
Untersucht das Häuschen neben den Eisenbahnschienen nördlich vom Startpunkt mit dem Boot.
- ☐ Istanbul – Beyazit
Osten. Untersucht die Gassen dort sowie die verfallenen Häuser.
- ☐ Istanbul – Beyazit
Südosten. Untersucht die Badeanstalt.
- ☐ Istanbul – Sultanahmet
Nördlich des Startpunktes findet ihr eine unscheinbare Bar. Schaut hier hinein.
- ☐ Istanbul – Sultanahmet
Osten. Durchstöbert den Unterschlupf. Ein Regal, das ihr mit Waffengewalt wegräumt, birgt eine Geheimtür. Hier geht es hinein.
- ☐ Istanbul – Beyoglu: Karaköy
Startpunkt am Hafen. Untersucht die Häuschen.
- ☐ Istanbul – Beyoglu: Karaköy
Schaut unter der östlichen Brücke nach.
- ☐ Istanbul – Beyoglu: Galatasaray



Istanbul: Orientiert euch stets von dem Startpunkt aus, dem ihr am nächsten steht.

Startpunkt mit Boot. Fahrt hinüber zum Strandbereich und untersucht die Schuppen ganz genau.

- ☐ Istanbul – Beyoglu: Taksim
Vom Startpunkt aus fahrt ihr nach Norden zum auffälligen Taksim Platz. Untersucht dort die oberen Räume der Disco.



DVD-CHEATKARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

True Crime: Streets of LA

Seite 1



Symbole auf dem Nummernschild

Im Screen, in dem ihr die Beschriftung eures Nummernschilds festlegt, stehen euch sechs Symbole zur Verfügung. Haltet während der Eingabe die Tasten **L1 + R1** gedrückt und bewegt dabei das Steuerkreuz **←** sowie **→**. Neben dem Symbol eines Sternchens lassen sich auch eine Hand, ein Herz, ein Pluszeichen, ein Minuszeichen sowie ein Rollstuhl eintragen (siehe Bild).

Fahrzeugfarbe festlegen

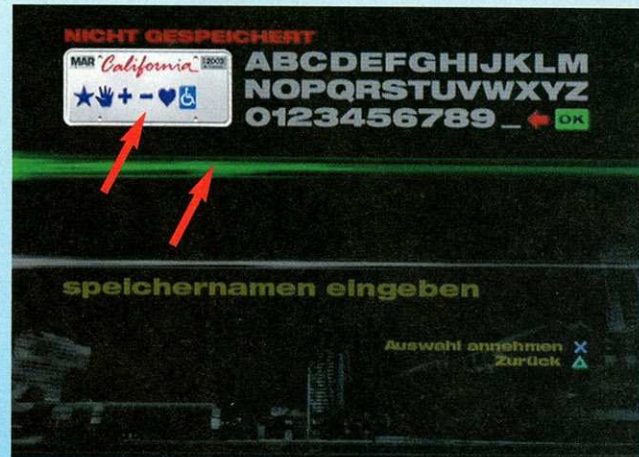
Noch ein Schmankerl während der Nummernschildbeschriftung: Haltet die Tasten **L1 + R1** gedrückt und bewegt langsam und vorsichtig den linken Analog-Stick im Kreis herum. Wenn ihr genau hinschaut, seht ihr, wie sich die Farbe des pulsierenden Striches unterhalb des Nummernschilds verändert. Sobald der Strich die Farbe angenommen hat, die euch zusagt, solltet ihr den Finger vom linken Analog-Stick nehmen. Nicks erstes Auto wird nun immer mit der entsprechenden Lackierung generiert.

Snoops Lowrider

Sobald ihr Snoop Dog freigespielt habt, stehen euch die so genannten Dogg-Patrols zur Verfügung. Befindet ihr euch auf einer seiner Missionen und fahrt mit seinem Lowrider durch LA, verändert ihr die Fahrzeughydraulik mit den Tasten **←** und **→**.

Titelscreen verändern

Im Titelschirm, in dem ihr im unteren Bildschirmbereich verschiedene Häuser und Fahrzeuge seht, könnt ihr mit dem rechten Analog-Stick die Szene nach links und rechts steuern. Drückt den Stick einfach **←** oder **→**.



👉 In Farbe – und bunt! Mit unseren Tricks legt ihr die Fahrzeugfarbe von Nicks Auto selbst fest.

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

True Crime: Streets of LA

Seite 1



Freispielbare Fähigkeiten

Achtung! Diese Fähigkeiten müsst ihr euch am Schießstand erst erspielen, bevor sie zur Verfügung stehen (oder ihr benutzt den Master-Cheat).

- | | |
|------------------------------|---------------------|
| ■ Anvisieren von zwei Zielen | ■ Blinklicht |
| ■ Genaues Zielen | ■ Zielfernrohr |
| ■ Schnelles Nachladen | ■ Top-Präzision |
| ■ Schnelles Zieltempo | ■ Hohlspitzgeschoss |
| ■ Laserlicht | |

Freispielbare Auto-Manöver

Achtung! Diese Fähigkeiten müsst ihr euch erst in den Fahrschulen erspielen, bevor sie zur Verfügung stehen (oder ihr benutzt den Master-Cheat).

- Durchdrehende Reifen** **⊗ + ⊕, ⊖** loslassen
- S.Bremse** **←** oder **→** oder **↓ + ⊕** x2 Halten
- Dreh-Manöver runterschalten** **↓ + ⊗** x2
- 90°-Drehung** **←** oder **→ + ⊗ + ⊕**

180°-Drehung nach vorne **←** oder **→ + ⊕** x2

180°-Drehung nach hinten **←** oder **→ + ⊕** x2

Zwei Räder **←, →, ←, ⊗** x2

Nitro-Boost **↑ + ⊗** x3

Freispielbare Standard-Kampfgriffe

Achtung! Diese Fähigkeiten müsst ihr euch erst in den Kampfschulen (Dojos) erspielen, bevor sie zur Verfügung stehen (oder ihr benutzt den Master-Cheat). Diese Griffe setzt ihr am besten in einem Kampf ein, wenn euer Gegner kurzfristig betäubt ist (alle seine Ausrufezeichen sind grau unterlegt).

Windmühlenwurf **⊙, ⊖, ⊕**

Armgriff **⊙, ⊖, ⊗**

Boxgriff **⊙, ⊗, ⊖**





DVD-CHEATKARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN

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 ertönt ein kurzer Jingle.

Wichtig: Die Cheats haben Einfluss auf den Spielverlauf. So werden die Dojos nicht mehr anwählbar, nachdem ihr euch alle Kampfgriffe ergaunert habt. Benutzt deswegen einen frischen Speicherstand, um ein versehentliches Überschreiben eures bisherigen Spielfortschritts zu verhindern.

Master-Cheat ↑, →, ↓, ←, ↑, ×

Alle Kampfgriffe ↑, ↓, ↑, ↓, ×

Alle Fahrzeuge (Schaut in der Garage nach!) ... ←, →, ←, →, ×

Alle Faustfeuerwaffen →, ←, →, ←, ×

Besseres Fahrzeugverhalten

Ihr müsst in einem Auto sitzen, bevor ihr die Übersichtskarte mit der **Select**-Taste aufruft! Die Fahrzeugmasse wird verstärkt bzw. verringert, was zu einer veränderten Straßenlage führt.

..... ↓, ↓, ↓, ×
sowie ↑, ↑, ↑, ×

Koordinaten anzeigen

Dieser Code blendet im Screen Nicks aktuelle Koordinaten ein. Notiert ihr euch diese bei wichtigen Punkten, könnt ihr euch einfacher orientieren.

..... ×, ○, □, △

Cheats, die auch den Bestätigungs-Jingle hervorrufen

..... ↓, ↑, ↓, ↑, ×
..... ←, →, ←, →, ×
..... →, →, →, →, ×
..... ↑, →, ↓, ←, ×



Die Cheats werden auf der Stadtkarte eingegeben.



Dank unseres Cheats habt ihr schon zu Spielbeginn alle Waffen.

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

True Crime: Streets of LA

Seite 2



Freispielbare Kampfgriffe

Achtung! Diese Fähigkeiten müsst ihr erst in den Kampfschulen (Dojos) erspielen, bevor sie zur Verfügung stehen (oder ihr benutzt den Master-Cheat). Diese Griffe könnt ihr jederzeit in einer Auseinandersetzung ausführen. Ihr Effekt hängt von eurer Position ab.

Laufangriffe Rennen + ×
..... Rennen + □
..... Rennen + △

Rückenangriffe Weg + ×
..... Weg + □
..... Weg + △

Bodenangriffe × oder □ oder △

Kombo-Feger ×, △, ×

Kombo-Haken □, ×, △

Kombo-Spin-Kick △, □, ×

Kombo-Drachen-Kick ×, △, ×, △



Setzt die Griffe ein, sobald die Ausrufezeichen des Gegners grau unterlegt sind. Hierdurch erreicht ihr die beste Wirkung.

Kombo-Drachenfaust □, ×, △, □

Kombo Fliegender Drache △, □, ×, △



DVD-CHEATKARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

Seite 1



Verzweifelt? Zu wenig Power? Habt ihr ein Ork-Trauma? Unsere Cheatkarte greift euch in der düsteren Welt von "Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs" unter die Arme!

1.000 Erfahrungspunkte

Erfahrungspunkte sind die Währung in "Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs". Wir verraten euch, wie ihr Unmengen davon erschummeln könnt. Das klappt auch bei Beginn eines neuen Spiels, ihr müsst es also nicht erst durchspielen. Um die folgenden Cheats einzugeben, pausiert ihr das Spiel per -Taste. Nun haltet ihr alle vier Schultertasten gedrückt (**L2 + L1 + R1 + R2**), während ihr je nach Charakter die folgenden Tastenkombinationen eingibt:

Aragorn:
Faramir:
Frodo:
Gandalf:
Gimli:

Legolas:
Merry:
Pippin:
Sam:

Diesen Vorgang könnt ihr so oft wiederholen, wie ihr wollt. Jedes Mal werden auf eurem Konto 1.000 weitere Punkte verbucht, die ihr dann in neue Fähigkeiten stecken könnt.

Fähigkeiten auf Level acht

Mit folgenden Cheats steigt das Niveau des entsprechenden Charakters sofort auf Level acht. Dies funktioniert auch, wenn ihr erst ein neues Spiel begonnen habt. Gebt die Codes im Pausen-Screen ein und haltet dabei alle vier Schultertasten (**L2 + L1 + R1 + R2**) gedrückt:

Aragorn:
Faramir:
Frodo:
Gandalf:
Gimli:

Legolas:
Merry:
Pippin:
Sam:



❶ Hier im Pausen-Screen gebt ihr die Cheats ein.



❷ Gebt ihr den Cheat richtig ein, steigt Sam in Level acht auf.

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Medal of Honor: Rising Sun

Seite 1



Nachdem ein Speicherstand erstellt wurde, gelangt ihr beim Spielstart in das reguläre Startmenü. Wechselt von hier aus in den Unterpunkt "Optionen". Wählt dort die Funktion "Passwörter" aus und es erscheint eine Eingabemöglichkeit in Form einer alten Schreibmaschine. Gebt hier die aufgeführten Passwörter ein und bestätigt mit der Taste "SEND" (rechts unten auf der Tastatur).

Kehrt dann zurück in das vorherige Menü und kontrolliert den Punkt "Bonus". Die durch richtig eingegebene Passwörter freigeschalteten Funktionen sind nun dort aufgeführt.

Um die Boni zu nutzen, müsst ihr neben die gewünschte Option noch ein rotes Kreuz setzen. Kehrt dann zurück und speichert das veränderte Profil ab.



❶ Legt euch erst einen Speicherstand bzw. ein Profil an.



❷ Gebt die Passwörter ein und bestätigt mit "SEND".

Achilleskopf MANDARIN

Nur Kopftreffer neutralisieren eure Gegner.

Scharfschütze Puffer

Kugelpanzer Tang

Unsichtbare Soldaten TRIGGER

Dieser Effekt dient einzig zur Belustigung. Alle Soldaten sind ab sofort unsichtbar. Wie in einem Science-Fiction Streifen "fliegen" die Waffen durch die Gegend und feuern auf euch. Noch nicht einmal der Soldat, der auf der Schiffsbrücke im Optionsmenü Wache schiebt, ist noch zu sehen. Nur noch sein Helm gleitet hin und her.

Perfektionist HOGFISH

Ihr sterbt beim ersten Treffer.

Effekt-Gummigranaten DAMSEL

Alle Wiederholungsobjekte GARIBALDI



DVD-CHEATKARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

Seite 2



Versteckter Charakter Faramir

Faramir könnt ihr euch mit dieser Kombination freischalten, ohne das Spiel durchgespielt zu haben. Pausiert das Spiel und gebt folgenden Cheat ein, während ihr alle Schultertasten (L2 + L1 + R1 + R2) gedrückt haltet:

Faramir freischalten: ×, ×, △, △

Achtung: Folgende Cheats funktionieren erst, wenn ihr das Spiel einmal erfolgreich durchgespielt habt und ein entsprechender Spielstand auf der Memory Card vorhanden ist! Habt ihr das erledigt, beginnt ihr ein neues Spiel, pausiert es, haltet alle vier Schultertasten (L2 + L1 + R1 + R2) gedrückt und gebt dann folgende Tastenkombinationen ein:

Unbegrenzt Schusswaffen: □, □, ↓, ○

Unverwundbarkeit: □, ○, □, ↑

Volle Gesundheit: □, □, ○, ○

Nur zerstörerische Angriffe: △, ↑, △, ↓

Perfekt-Modus: ○, ↓, △, ↑

Alle Angriffs-Upgrades: ↑, ↓, △, □

Zielanzeige: ↓, ○, ↑, □

Achtung: Diese Effekte und die folgenden drei Charaktere kann man nur aktivieren, wenn das Spiel bereits einmal durchgespielt wurde. Gebt die folgenden Kombinationen im Pausen-Bildschirm ein, wobei ihr alle vier Schultertasten (L2 + L1 + R1 + R2) gedrückt haltet:

4-Hit-Combos

Aragorn: ↑, □, △, ↓

Faramir: ×, □, ↑, ×

Frodo: ↓, □, ↓, ○

Gandalf: ↓, △, ↑, ○

Gimli: △, □, ↑, ×

Legolas: ×, ○, △, □

Merry: △, ×, □, □

Pippin: ×, ×, ↓, ○

Sam: ↑, ↓, △, △

Versteckte Charaktere

Frodo: ○, □, □, ×

Merry: ×, ↓, ↓, ×

Pippin: △, ○, □, ↓

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Medal of Honor: Rising Sun

Seite 2



Große Arme SPINEFOOT

Wird nicht in der Liste angezeigt. Der Effekt zeigt sich später im Spiel: Alle Charaktere besitzen gewaltige Unterarme, die stark an den Spinat-Fan Popeye erinnern.



↑ Sogar mit überdimensionalen Unterarmen Marke "Popeye" dürft ihr antreten. Sinnlos, aber witzig.

Männer mit Hüten SEAHORSE

Silberne Kugel TILEFISH

Ein Treffer genügt, um einen Gegner zu neutralisieren.

Unbegrenzt Munition GOBY

Alle Missionen freigeschaltet BUTTERFLY

Wird nicht in der Liste angezeigt. Ihr könnt nun, nachdem euer Profil gespeichert ist, alle Levels auf der Übersichtskarte anwählen. Folgende Missionen sind jetzt anwählbar:

- Day of Infamy
- Pearl Harbor
- Der Fall der Philippinen
- Angriff auf Guadalcanal
- Pistol Petes Ende
- Showdown in Singapur
- Auf der Suche nach Yamashitas Gold
- Die Brücke am Kwai
- Sabotage auf hoher See



Eye Toy: play (inkl. Kamera)
Bestell-Nr. 300 110
SMS-Code: SHOP EYET
49,95 € (USK 0)



Headhunter: Redemption
Erhältlich ab 26.08.2004
Bestell-Nr. 300 208
SMS-Code: SHOP REDEMPTION
55,95 € (US\$ 16)



Bestell-Nr. 300 173
SMS-Code: SHOP RISE
56,95 € (US\$ 12)



Bestell-Nr. 300 194
SMS-Code: SHOP TRANS
49.95 € (US\$ 12)



**Airstyle
Funk Controller**
Bestell-Nr. 300 129
SMS-Code: SHOP AIRSTYLE
49.95 €

Bestell-Nr. 300 011
SMS-Code: SHOP FERNB
29.95 €

Bestell-Nr. 300 007
SMS-Code: SHOP SCART
9,95 €



**DVD Region X RGB-Pack
inkl. RGB-Scartkabel
Bestell-Nr. 300 189
SMS-Code: SHOP REGIONX
14 95 €**

**12er Pack
DVD-Leerhüllen**
Bestell-Nr. 300 035
SMS-Code: SHOP DVDCASE
5,95 €

Lightgun Gunstation 2
white dot
Bestell-Nr. 300 187
SMS-Code: SHOP LGUN2
29.95 €



Sony USB-Headset für PS2
Bestell-Nr. 300 185
SMS-Code: SHOP HEADSET
39.95 €

www.ultimategaming.de

www.ultimategaming.de

Driver 3

Falsch abgebogen? Probleme bei wilden Schießereien? Führt Tanner ständig gegen die Wand? In unserer Lösung erfahrt ihr, wie ihr Driver 3 durchspielt.

MIAMI

Mission 1: Polizei-Hauptquartier

Kaum hat Tanner den Anrufbeantworter abgehört, geht's auch schon los. Verlasst das Haus durch die Vordertür, holt den fahrbaren Untersatz aus der Garage und steigt ein. Großartig rasen müsst ihr nicht, da euch noch kein Zeitlimit im Nacken sitzt. Gewöhnt euch also an die Steuerung und folgt in Ruhe dem Pfeil zum Hauptquartier. Drinnen geht ihr direkt zum Schießstand: Sobald ihr die Waffe gezückt habt, geht's los. Schießt auf die roten Ziele und arbeitet euch Raum für Raum vor. Seid ihr fertig, ist damit auch schon die erste Mission geschafft.



➊ Noch steht er brav in der Garage: Tanners Sportwagen.



➋ Morgengrauen in Miami: Eure erste Tour fahrt ihr ohne Gegner.

Mission 2: Baccus auf der Spur

Jetzt müsst ihr einen Verdächtigen verfolgen. Steigt in den Polizeiwagen vor der Tür. Fahrt in Richtung des kleinen, grünen Punktes auf der Karte – das ist der Wagen, den ihr verfolgen sollt. Ist der Schurke in Sichtweite, wird er mit einem roten Pfeil markiert. Hängt euch dran und passt auf, dass ihr ihn nicht aus den Augen verliert. Entfernt ihr euch zu weit von eurem Ziel, ist die Mission gescheitert. Fahrt flott, aber rast nicht unkontrolliert – Unfälle solltet ihr lieber vermeiden. Passt auch auf, wenn die anderen Polizeiautos auftauchen, die Knaben sind nicht die besten Fahrer und verursachen durchaus mal eine kleine Karambolage. Die Mission ist geschafft, wenn ihr Baccus' Unterschlupf erreicht.

Mission 3: Die Belagerung

Hier habt ihr zwei Möglichkeiten. Entweder geht ihr um das Haus herum und benutzt den Seiteneingang – der ist mit einem roten Pfeil markiert. Die beiden Typen, die euch angreifen, macht ihr mit bleihaltigen Argumenten mundtot. Drinnen legt ihr zwei weitere Kriminelle um. Lasst euch dabei nicht allzu viel Zeit, Baccus flitzt sonst zu früh. Sind die Kerle besiegt, steigt euer Gegenspieler in den Wagen und versucht zu fliehen. Das gilt es zu verhindern! Nehmt die Verfolgung auf und bleibt nahe an Baccus dran. Rammen müsst ihr ihn aber nicht, am Ende der Mission löst sich das Problem von alleine. Ist euch das alles zu anstrengend, macht ihr's auf die typische 80er-Jahre-Action-film-Tour: Steigt in eines der Polizeiautos und brettet einfach durch das Tor in den Hof. So spart ihr euch die Schießereien und könnt gleich den fliehenden Baccus verfolgen.

Mission 4: Über den Dächern

Euer Ziel ist zunächst das Gold Coast Hotel. Folgt der Markierung und fahrt so, dass euch nicht gleich die Polizei im Nacken hängt. Parkt auf dem Hof des Hotels und geht in den gekennzeichneten Eingang. Über das Treppenhaus kommt ihr nach oben. Im zweiten Stock ist ein Gegner – da der euch nicht sieht, schaltet ihr ihn schnell mit einem Kopfschuss aus. Geht zu der hellen Tür im Korridor rechts. Zwei weitere Gegner wollen euch ans Leder. Sucht irgendwo Deckung und macht sie unschädlich. Geht jetzt in das Zimmer und holt euch den neuen Püsterich vom Bett – mit so einer Maschinenpistole fällt das Leben leichter.

Geht jetzt weiter nach oben. Hinter der Tür in dem kleinen Raum warten drei Gegner – dank der neuen Waffe könnt ihr denen gleich ordentlich einheizen. Kämpft euch die Treppe auf das Zwischendach hinab und kümmert euch um die Wichte an den Tanks. Steigt dann die Treppe gegenüber hinauf. Auf dem Dach haben es sich vier Gangster gemütlich gemacht. Arbeitet euch langsam vor und erledigt einen nach dem anderen. Geht durch die Tür neben dem Schild. Mit dem Lift geht's in die Garage. Unten warten ganze sechs Gegner. Geht wiederum mit Bedacht vor und erschießt einen nach dem anderen. An der Wand ist der Schalter, mit dem ihr das Garagentor öffnet. Betätigt ihr diesen, kommen noch zwei weitere Galgenvögel aus dem Aufzug gestürzt – zeigt auch ihnen, wo der Hammer hängt. Steigt in den markierten Wagen und seht auf die Karte:

Der rot markierte Punkt zeigt einen Gangster an, der es auf euch abgesehen hat. Wartet daher, bis der Knabe möglichst weit weg ist von euch und fahrt dann nach draußen. Folgt dem guten, alten Pfeil und überstürzt nichts. Wenn sich doch ein Gegner nähert, könnt ihr auf eine Parallelstraße ausweichen. Es ist wichtig, den Wagen nicht allzu sehr zu beschädigen. Steigt am Ziel aus und freut euch über die geschaffte Mission.

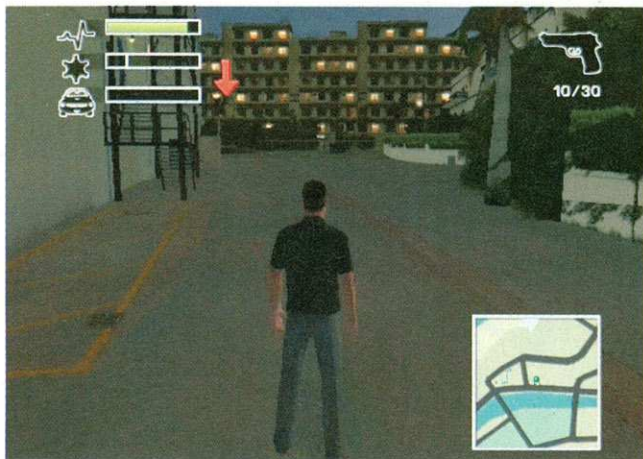
Mission 5: Lomaz beeindrucken

Diesmal bleibt das Auto in der Garage: Tanner ist jetzt auf dem Wasser unterwegs. Geht hinten durch die Terrassentür zum Steg und klettert in das Boot – im Grunde steuert es sich wie ein Auto. Fahrt



➌ Das war nix: Nehmt ihr eine der vielen Kurven zu eng, dengt ihr mit Totalschaden an die Wand und Baccus entkommt.





➊ Um ins Hotel zu kommen, geht ihr auf den hinteren Parkplatz und nehmt die rot markierte Tür nach drinnen.

zur Flussmündung und legt an Lomaz' Steg an. Für ihn sollt ihr Ticos Platz ordentlich ramponieren. Ihr habt eine Minute und 30 Sekunden Zeit, um insgesamt 13 Objekte zu zerstören. Fahrt also durch alle Fässer, Tanks und halb fertigen Bauwerke. Manche Fässer sind in Gebäuden versteckt, andere erreicht ihr über waghalsige Sprünge von Rampen.

Ist das geschafft, geht ihr wieder zum Steg. Schnappt euch ein Auto und folgt dem Pfeil zur Red River Bar. Auch die sollt ihr demolieren, wieder beträgt das Zeitlimit eineinhalb Minuten. Erschießt zunächst die vier Typen und ballert dann so lange auf alle Spielautomaten, Tische, Stühle, Bilder und was noch so rumsteht, bis der Zerstörungsbalken voll ist.

Mission 6: Gator's Yacht

Zeit, eine Runde Schiffe zu versenken! Aber dazu braucht ihr erst mal gescheiterten Sprengstoff: Den kriegt ihr in einer Hütte in Stiltsville. Geht wieder zum Boot hinter der Terrasse und fahrt erst mal zur Yacht. Schießt die ersten paar Gegner bereits vom Boot aus ab. Kämpft euch zum Bug vor und drückt den Schalter – so lasst ihr das Beiboot zu Wasser. Steigt ein und fahrt nach Stiltsville. Dort hält man euch jetzt für einen von Gator's Leuten. Ihr könnt nun in Ruhe nach dem C4-Sprengstoff suchen. Habt ihr die drei Ladungen, geht's zurück zur Yacht. Geht ins Innere und kämpft euch vor – am besten bleibt ihr immer an den Türen. So könnt ihr schnell schauen, wo die Wachen stehen und dann gleich beim Reinstürmen losfeuern.

Seid ihr vorsichtig genug, kommt ihr gut zurecht. Frische Munition gibt's bei gefallenen Gegnern, auch Verbandskästen findet ihr ausreichend viele. Legt nun eine Ladung im Saal auf dem mittleren Deck, eine im Maschinenraum und eine auf der Brücke aus. Jetzt wird's noch mal brenzlig: Ihr habt 30 Sekunden Zeit, um von der Yacht zu fliehen, bevor sie sich in die Luft auflöst.

Mission 7: In der Falle

Nach der Sequenz kommt es zur dramatischen Flucht. Ihr müsst so schnell wie möglich das Einkaufszentrum verlassen, gut wäre es,



➋ In den Hütten von Stiltsville habt ihr's leichter, wenn ihr vorher das Beiboot von Gator's Yacht klagt.

wenn der Wagen dabei nicht allzu sehr in Mitleidenschaft gezogen würde. Fahrt gleich nach rechts und kürzt durch die Glasscheibe ab. Fahrt die Rampe 'runter und biegt abermals rechts ab. Nach der nächsten Rampe kommt eine sehr scharfe Kurve, außerdem beginnt die Polizei auf euch zu schießen.

Fahrt geradeaus und haltet euch am Ende wieder rechts. Fahrt auf die helle Öffnung zu und fahrt zweimal scharf links. Nun könnt ihr gleich den Ausgang sehen. Kürzt noch mal durch eine Glasfront ab und biegt nach rechts in den Durchgang ein. Zwei Polizeiautos versperren euch den Weg, aber ihr könnt euch noch zwischen ihnen durchquetschen. Jetzt müsst ihr noch unverseht zum Ziel kommen. Der Weg dorthin ist recht einfach, allerdings gibt es ein großes Problem: Ihr müsst bei eurer Flucht alle Verfolger abhängen! Holt daher alles aus eurem Wagen raus und driftet mit der Handbremse um die Kurven. Versucht, bei Straßensperren den Schaden möglichst gering zu halten – in einem kaputten Auto flieht sich's nun mal schlecht. Seid ihr am Ziel angekommen, gibt's es nur noch eines zu tun: Der Fluchtwagen muss verschwinden. Fahrt in Richtung Wasser und lasst den Wagen gemächlich (oder schnell, denn noch ist die Polizei hinter euch her) ins Wasser rollen – schon ist auch diese Mission erfolgreich beendet.

Mission 8: Dodge Island

Fahrt erst einmal zum Lagerhaus. Noch kommt ihr unbehelligt hinein, die Wachen öffnen euch sogar die Wegsperren. Nach der Sequenz sieht das aber anders aus: Nun müsst ihr flüchten. Steigt in den Wagen, donnert durch die Fenster und fahrt schnell unter dem Container durch. Bremsst und macht die beiden Typen kalt. Einer vermach euch unfreiwillig seine schallgedämpfte Maschinenpistole. Im Schuppen sind ein Gegner, aber auch zwei Verbandskästen.

Geht nach rechts durch die gestapelten Container und macht die Wachen kalt. Ein paar weitere Typen kommen im Auto angefahren – auch mit ihnen macht ihr kurzen Prozess. Steigt jetzt ins Auto. Am schlimmsten ist hier, dass euch Gegner schnell mal den Weg versperren können – stellt euch daher auf wilde Manöver und



➌ Um Lomaz zu treffen, setzt ihr mit dem Boot über die Bucht.



➍ Macht alles platt: Verliert bei der Zerstörungssorgie keine Zeit.



➎ Bei der Flucht solltet ihr keine Rücksicht nehmen.



➏ Lasst euch von der Blockade vor dem Kaufhaus nicht irritieren.



schnelle 90-Grad-Kurven ein. Am Ende müsst ihr noch mal richtig Gas geben: Die Brücke öffnet sich und ihr müsst mit Vollgas drüber springen – gelingt es euch, wäre selbst Burt Reynolds stolz auf euch. Fahrt jetzt noch zu Calitas Unterschlupf. Passt aber auf, dass euch niemand mehr verfolgt. Kommt ihr zu spät für den Sprung über die Brücke, ist das auch kein großes Problem.

Steigt in diesem Falle aus dem Wagen, erschießt etwaige Verfolger und schnappt euch das Rennboot am Steg neben dem Wärterhaus. Mit diesem könnt ihr am einfachsten zu Calita gelangen.

Mission 9: Vergeltung

Ihr verfolgt Gator und habt als Beifahrer Lomaz dabei. Der schießt auf Knopfdruck auf das von euch anvisierte Ziel. Gator's Auto könnt ihr in Ruhe lassen, das ist gepanzert. Der Wagen, der ihn begleitet, ist dagegen ein lohnendes Ziel. Macht ihn möglichst schnell unschädlich – im weiteren Verlauf der Flucht wird er nämlich eine Gasse blockieren und euch damit an der Verfolgung Gators hindern – ist er aber nicht mehr da, habt ihr freie Bahn. Gator versucht gerne, euch in schmalen Gassen oder 90-Grad-Kurven abzuhängen. Fahrt also vorsichtig, aber verliert ihn nicht aus den Augen. Am Hafen angekommen, steigt ihr zusammen mit Lomaz aus und macht gleich die Gegner kalt.

Einer lässt eine Schrotflinte fallen. Kämpft euch im Team durch die Lagerhalle, bis ihr an den Steg kommt. Steigt gleich in das Boot, damit Gator nicht entkommt. Gator nimmt Kurs auf die Hütten von



ⓘ Hinterher und Feuer frei: Erledigt auf jeden Fall zuerst den Wagen, der Gator begleitet – denn der blockiert später euren Weg!

Stiltsville. Haltet Abstand und erledigt die Typen dort vom Boot aus. Sind sie erledigt, legt ihr am selben Steg wie Gator an und schießt euch durch die Hütte. Nehmt nun eine Waffe mit hoher Schussfrequenz. Ganz hinten kommt es zum Showdown mit Gator: Erledigt erst seine Wachen und gebt ihm dann den Rest. Damit ist das Kapitel Miami abgeschlossen.



NIZZA

Mission 10: Willkommen in Nizza

Kaum im schönen Nizza angekommen, steckt Calita auch schon in Schwierigkeiten. Geht die Treppe runter und schwingt euch hinter's Steuer. Fahrt schnellstens zu Calita und schlängelt euch durch die Einbahnstraße. Geht das letzte Stück zu Fuß und macht die Kerle kalt, die Calita angreifen. Flieht nun zusammen mit der Lady. Bleibt sie stehen, müsst ihr erst wieder ein paar Gegner erschießen, bevor es weitergeht. Unterwegs bekommt ihr von einem toten Gegner eine neue Waffe:

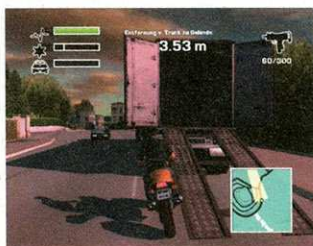
Eine 9 mm Schnellfeuer-MP. Seid ihr am Lieferwagen, setzt ihr die Flucht motorisiert fort. Fahren müsst ihr aber nicht selbst. Stattdessen nehmt ihr auf der Ladefläche Platz und schießt per Fadenkreuz auf die Verfolger – passt auf, dass euer Wagen nicht zu oft gerammt wird. Zielt dazu entweder mit der neuen MP auf die Fahrer der Wagen, oder bedient euch der sechs Schüsse aus dem Raketenwerfer – teilt euch die aber gut ein! Normale Schüsse auf die Karosserie der gegnerischen Wagen könnt ihr euch sparen – die Kisten halten viel zu viel aus. Ist die Flucht geglückt, habt ihr auch die Mission bestanden.

Mission 11: Auf und davon

Jetzt wird's richtig knifflig: Ihr seid auf dem Motorrad unterwegs und müsst in einer bestimmten Zeit drei Autos klauen und in den fahrenden Laster laden. Folgt zunächst der Hauptstraße und biegt nach



ⓘ Tanners Bleibe in Nizza kann sich durchaus sehen lassen!



ⓘ Ihr sollt drei Wagen auf den Laster bugsieren.

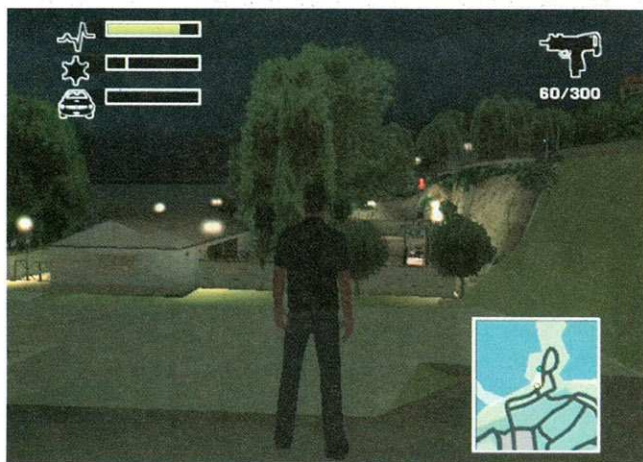
rechts über eine Rampe in eine Tiefgarage ein. Steigt in den Wagen und fahrt zum LKW. Sucht auf der Karte, wo er sich befindet und fahrt hinter ihn. Nun müsst ihr vorsichtig über die Rampe in den Wagen hineinfahren.

Tut das auf jeden Fall auf gerader Strecke – in Kurven ist die Aufgabe kaum zu bewerkstelligen. Seid ihr drinnen, bremsst ihr und steigt aus. Schnappt euch einen weiteren Wagen und fahrt zum grünen Punkt auf der Karte. Sucht die Garage. Das Tor öffnet sich automatisch und ihr könnt in den Wagen steigen. Sucht nun wieder den Laster und verfrachtet dann auch diesen Wagen wieder in den Frachtraum. Jetzt wird's eng: Holt euch ein weiteres Auto und fahrt schnellstens zum letzten grünen Punkt. Kracht durch die Scheibe des Autohauses, steigt in den Wagen ein und sucht schnellstens den Laster. Ladet auch ihn auf gewohntem Weg ein, bevor der Laster sein Ziel erreicht hat und ihr seid eine Mission weiter.

Mission 12: 18-Wheeler

Fahrt auf direktem Weg zum Frachthof. Dort hinein gibt es mehrere Wege. Ihr könnt zu einem kleinen Steg schwimmen, durch ein Loch im Zaun kriechen oder auch einfach durch das Gittertor fahren. Wir empfehlen aber, erst einmal zum Wasser zu gehen und dort in das große Abwasserrohr zu schwimmen. Über die Leiter kommt ihr in den Hof. Klettert in den Kran und benutzt den Schalter. Jetzt steuert ihr den Kran.

Zunächst müsst ihr den grauen Container wegschaffen. Hebt ihn an und setzt ihn da ab, wo Platz ist – zum Beispiel auf einem der anderen Frachtcontainer. Jetzt ist der blaue Container dran: Nehmt ihn auf und setzt ihn auf den Laster. Nun tauchen ein paar Wächter auf. Macht sie so gut es geht vom Kran aus unschädlich und klettert wieder runter. Ihr findet ein hübsches Sturmgewehr. Wenn alle Gegner erledigt sind, klettert ihr in die Zugmaschine und koppelt im Rückwärtsgang den Anhänger an. Prescht mit dem Truck durch das Gittertor. Nach der Zwischensequenz seid ihr unterwegs zum Hafen. Die Straßensperren durchbrecht ihr am besten mit Vollgas, da der Truck einiges aushält. Fahrt jetzt zum Ziel im Hafen.



📍 Überblick: Ihr erkennt bereits den roten Zielpfeil – jetzt müsst ihr nur noch irgendwie in das Gelände kommen.

Mission 13: Hijacking

Eben habt ihr noch einen LKW gefahren, jetzt müsst ihr einen aufhalten. Zum Glück ist dieser nicht so wuchtig wie jener aus der vorhergehenden Mission. Auch hierfür gibt es wieder einen komplizierten und einen einfacheren Weg. Wir entscheiden uns für den einfachen. Verfolgt den LKW, bis die Straße durch andere Laster versperrt wird. Biegt nun ab und ihr findet bald einen Laden, vor dem ein Motorrad steht. Verlasst den Wagen und fahrt nun mit dem neuen Zweirad die Bergstraße entlang – die engen Kurven könnt ihr so gleich viel besser nehmen. Fahrt nun ordentlich weit voraus und wartet an der Steigung kurz vor dem Ziel des LKWs, bis dieser auftaucht. Mit ein paar gezielten Schüssen aus dem Sturmgewehr erledigt ihr den Fahrer und steigt selbst ein.

Fahrt zum Unterschlupf der Konkurrenz und achtet darauf, dass ihr nicht verfolgt werdet – so könnt ihr euch auch jede Menge weiterer Schießereien sparen. Im Hof steigt ihr dann aus dem Laster aus und öffnet mit dem Schalter an der Beifahrer-Seite die Rampe. Fahrt das Cabriolet hinein und schließt sie wieder. Jetzt könnt ihr einfach wieder vom Hof fahren und wenn ihr bei Calitas Unterschlupf seid, ist die Mission geschafft. Löst ihr irgendwo einen Alarm aus oder werdet ihr verfolgt, wird die Lage merklich komplizierter: Ihr müsst euch mit Waffengewalt Zugang zum Hof der Gangster verschaffen und aufpassen, dass das Cabriolet nicht beschädigt wird. Etwa sechs Gegner erwarten euch hier. Ist der Laster schon da, fahrt ihr das Cabrio wieder hinein – so vermeidet ihr Schäden auf dem Weg zu Calita, außerdem seid ihr selbst im Laster besser geschützt. Fehlt der Laster ebenfalls, müsst ihr das Cabrio wohl oder übel selbst zu Calita bringen. Seid dabei aber extrem vorsichtig, schon kleinste Beschädigungen führen zum Abbruch der Mission.

Mission 14: Waffendeal

Hier kommt es nur auf eure Fahrkünste an. Geht mit Lomaz zum Einkaufszentrum. In einer Seitenstraße steht der gesuchte Pick-up. Erledigt die sechs Wachen und steigt ein. Jetzt heißt es Gas geben: Ihr habt nur wenig Zeit, ans Ziel am anderen Ende von Nizza zu kom-



📍 Wer seinen Wagen nicht beherrscht, wird hier scheitern.



📍 Ihr dürft nicht langsamer als 50 mph bzw. 80 km/h fahren!

men. Und als wäre das nicht schon schlimm genug, kommen noch ein paar Probleme dazu: Jede Menge Gegner (rote Punkte auf der Karte) haben es auf euch abgesehen. Lasst euch lieber nicht auf Schießereien ein, dafür ist die Zeit zu knapp. Außerdem könnte eure Lieferung getroffen werden – passiert das, geht sie in die Luft und die Mission ist gescheitert.

Ähnlich gefährlich sind rasche Lenkbewegungen und Gegner, die euch von hinten rammen. Seid ihr am Ziel, müsst ihr auch sämtliche Gegner abhängen, bevor ihr auf den Hof fahrt. Viel Glück...

Mission 15: Eine Falle

An Bord eures Autos ist eine Bombe. Fahrt ihr langsamer als 80 km/h, wird sie aktiv und ein Balken füllt sich. Ist er voll, geht die Bombe in die Luft und ihr gleich mit. Fahrt ihr wieder schneller als 80, leert sich der Balken entsprechend. Fahrt zu eurem Ziel. An der Promenade erscheint ein weiteres Auto – in das soll Lomaz erst mal umsteigen. Das ist natürlich knifflig.

Fahrt zunächst vorsichtig aber zügig runter zum Strand. Jetzt fahrt links neben den Pick-up und haltet dessen Geschwindigkeit. Seid ihr mit dem anderen Fahrer gleichauf, macht sich Lomaz zum Sprung bereit. Seid sehr vorsichtig und vermeidet es, den Pick-up zu rammen. Auf Knopfdruck springt Lomaz ab. Verlasst den Strand zügig und fahrt zu Fabiennes Truck – er wird auf der Karte angezeigt. Riskiert keine Crashes, geht lieber mal kurz auf die Bremse und beschleunigt dann schnell wieder. Seid ihr beim Hof, auf dem der Truck steht angekommen, wird's noch mal kurz etwas haariger. Kurvt herum, bis ihr den Truck seht.

Jetzt drückt ihr das Gaspedal durch und springt aus dem Wagen, wenn er richtig auf den Truck zuheizt. Erledigt das, kurz bevor ihr an der Halle vorbeikommt und ihr habt die Mission geschafft.

Mission 16: Trouble für Calita

Calita braucht wieder mal eure Hilfe. Bevor ihr der jungen Dame aber zu Hilfe eilt, kümmert ihr euch um einen Truck voller Galgenvögel. Sucht den grünen Punkt auf der Karte und lasst Lomaz ordentlich draufballern. Kümmert euch schnell um die Schützen auf der Ladefläche. Ist der Laster unschädlich gemacht, fahrt ihr schleunigst zu Calita. Parkt auf dem Hof und zieht die Waffe – hier kriegt ihr es mit einer Menge Gegner zu tun.

Haltet ausreichend Abstand und nutzt die KI-Schwächen aus – seid ihr weit genug weg, schießen die Kerle nicht zurück. Haltet nach dem nützlichen Granatenwerfer Ausschau – mit diesem könnt ihr die Typen im Hof relativ leicht von oben aus grillen. Habt ihr Calita geholfen, müsst ihr noch Fabienne verfolgen. Das Fiese dabei: Fabiennes Route wird zufällig berechnet, außerdem ist ihre Kiste recht schnell. Haltet genügend Anstand, um auf plötzliche Manöver reagieren ➔



📍 Mission 16: Ihr seid wieder zusammen mit Lomaz unterwegs. Das bedeutet heiße Schießereien aus dem Auto heraus.



❗ Wenn ihr mit gezückter Waffe stürmt, werdet ihr attackiert.



❗ Zusammen mit eurem Begleiter macht ihr die Gewässer unsicher.

zu können. Irgendwann steigt Fabienne dann aus dem Wagen und es kommt zum letzten Duell – zückt die Waffe und zeigt der Dame, wer die Hosen anhat.

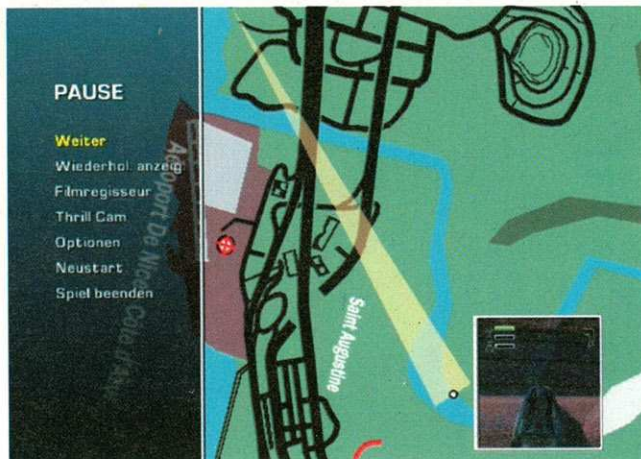
Mission 17: Befreie Dubois

Ein kleiner Besuch in einer Gaststätte steht an. Parkt den Wagen in angemessener Entfernung und macht die vier Wachen aus der Entfernung heraus kalt – das spart euch jede Menge Nerven. Ist das geschafft, klettert ihr wieder ins Auto und fahrt über die Rampe einfach ins Restaurant hinein.

Schießt die drei Wachen über den Haufen. Geht weiter nach hinten und macht euch auf ein paar mehr Feuergefechte gefasst – die Gegner verstecken sich beispielsweise gerne hinter Türen. Nach der Zwischensequenz könnt ihr euch noch über eine kleine Verfolgungsjagd freuen. Euer Partner Vauban fungiert hier als Bord-schütze. Geht ähnlich vor wie bei der Jagd nach Fabienne. Ist der Gegner ordentlich demoliert, parkt ihr in sicherer Entfernung und lauft zu den Ganoven. Erschießt die beiden.

Mission 18: Gejagt

Fast habt ihr Nizza geschafft. Aber bevor ihr euch auf den Weg nach Istanbul machen dürft, wartet noch eine extra haarige Mission auf euch. Dabei fängt alles so einfach an... fahrt zunächst zum Bootshaus. Dort sehr ihr eine Zwischensequenz und sitzt dann in der Falle. Steigt schnell in den Gabelstapler rechts hinter euch. Fahrt nach vorne und rechts und gabelt die Kiste auf. Fahrt jetzt langsam rückwärts und hebt die Kiste nach oben. Fahrt dann zur Außenwand des Schuppens. Mit der Kiste könnt ihr jetzt, sofern ihr vorsichtig



❗ Mission 18: Der erste Teil der Mission ist nicht schwer – folgt einfach der Karte bis zum Bootshaus.

manövriert, das Loch im Steg provisorisch stopfen. Kraxelt die Leiter hoch und springt über die Kiste ans andere Ende des Stegs. Lauft weiter und ihr findet an einer Leiter einen Ballermann. Jetzt könnt ihr den Spieß umdrehen. Zeigt euren Gegnern, was eine Harke ist. Aber Vorsicht, es kommen immer wieder welche nach. Daher ist es jetzt doch an der Zeit für den taktischen Rückzug. Wir empfehlen, das Boot zu nehmen:

Habt ihr nicht alle Schiffchen bei euren wilden Schießereien zerstört, steigt ihr ein und fahrt zu einem Anlegeplatz – der sollte natürlich möglichst weit entfernt sein. Passt aber auf, auch hier können euch die Gegner noch den Weg versperren. Habt ihr das Boot verlassen, sucht ihr euch ein Auto, tankt noch mal Energie und macht euch auf den Weg zum Château Grimaldi. Das betretet ihr am besten durch die Hintertür.

An der Straßensperre steigt ihr schnell aus und erledigt eure Widersacher auf gewohnte Art und Weise. Steigt dann wieder ins Auto und prescht hoch zum Château. Seid ihr aus dem Wagen gestiegen, haltet ihr euch an der Rampe links, dort kommen weniger Gegner. Auf dem Platz warten noch mal eine ganze Menge Ganoven. Macht sie unschädlich und geht zu Vauban. Habt ihr ihn erreicht, ist die Mission geschafft und ihr freut euch auf das Finale in der Türkei.

ISTANBUL

Mission 19: Überwachung

Eure Abenteuer in Istanbul fangen gleich knifflig an: Ihr sollt Jericho im Auto beschatten. Hängt euch also an ihn dran und achtet auf euren Abstand. Wird er zu groß, verliert ihr Jericho, wird er zu klein, bemerkt er euch und die Mission ist ebenfalls gescheitert. Passt vor allem beim Überholen auf – baut ihr Unfälle, bemerkt euch euer Opfer sehr viel schneller.

Nach einiger Zeit parkt Jericho und betritt ein Haus. Sucht an der Straßenecke den Nebeneingang und macht die Wache kalt. Geht die Treppe hinauf und achtet auch hier auf die Gegner. Sucht die



❗ Istanbul ist sicherlich die male- rischste Stadt in Driver 3.



❗ Achtet hier auf den Abstand und lasst euch nicht abhängen.

Baustelle – mit Hilfe eines Lochs und eines Gerüsts kommt ihr nach unten. Es folgt eine Zwischensequenz. Ist die gelaufen, kommt es zu einem großen Shoot-out. Kämpft euch durch bis zum Dach.

Hetzt euch aber nicht – erledigt einen Gegner nach dem anderen. Macht die drei Kerle auf dem Dach alle, die Feuerleiter wird ebenfalls von drei Typen bewacht. Schießt ein paar weitere Gegner über den Haufen und klettert dann über diverse Leitern und Treppen nach unten. Hier tauchen erst mal neue Gegner auf. Entweder ihr macht sie alle, oder ihr steigt in einen Wagen und fliegt gleich. Kümmert ihr euch zuerst um die Gegner, wird die Flucht entsprechend einfacher, dann müsst ihr nur noch auf die Fahrzeuge eurer Widersacher achten und die sind ja auf der Karte eingezeichnet. Wenn ihr den grünen Punkt auf der Karte erreicht habt, ist die Mission geschafft.

Mission 20: Tanners Flucht

Ihr werdet von jeder Menge Polizei verfolgt. Die gilt es abzu- hängen. Zu diesem Zweck findet ihr euch wieder mal auf der Ladefläche eines Lastwagens, von wo aus ihr eure Verfolger beschießt. Wechselt gleich zum Granatenwerfer – damit könnt ihr die gegnerischen Autos gut in Schach halten – genaues Zielen ist ohnehin nicht nötig, da der große Radius ohnehin schon genug Gegner mitreißt.

Kommt euch doch ein Gegner zu nahe, wechselt ihr zu einer anderen Feuerwaffe und nehmt den Fahrer auf's Korn. An der Straßensperre seht ihr eine Zwischensequenz, nach der ihr euch in einem Boot wiederfindet. Fahrt erst mal nach Westen und haltet Abstand zur Küste – dort lauern eine Menge gegnerischer Boote. Wenn euch die Zeit reif scheint, haltet ihr auf's Ufer zu und springt in der Nähe einer Treppe ins Wasser. Schwimmt an Land und schnappt euch ein Auto. Das macht ihr am besten, wenn keine Polizei mehr zu sehen ist. Fahrt jetzt in Richtung Hotel – die Karte hilft euch dabei. Ihr schafft die Mission nur, wenn ihr das Hotel ohne Verfolger im Nacken betretet.

Mission 21: Ein neuer Kontakt

Nach der Sequenz gilt es wieder, einen Flüchtigen zu beschatten – die Regeln sind noch aus der ersten Istanbul-Mission bekannt – fahrt also weder zu nahe, noch zu weit weg von eurem Ziel. Das Ziel der Reise ist der große Bazar. Habt ihr den erreicht, stürzt ihr hinein und schaltet die verschiedenen Gegner aus. Passt vor allem darauf auf, dass eurer Zielperson nichts geschieht, ebenso solltet ihr auf Zivilisten achten, Kollateralschäden sind nicht gerne gesehen. Lasst euch auch nicht zu viel Zeit, da immer wieder neue Gegner nachkommen.

Stellt euch auf ein paar dramatische Feuergefechte ein. Ziel ist es immer noch, den Knaben aus dem Auto zu finden. Setzt daher die Karte ein und sucht den ganzen Bazar ab.

Mission 22: Sackgasse

Rollenwechsel! Statt Agent Tanner spielt ihr diesmal Tobias Jones. Steigt in das braune Auto und verfolgt den Bagman. Das Prinzip ist ja mittlerweile bekannt. Da die Route des Bagmans zufallsberechnet ist, bringt euch Auswendiglernen hier nicht weiter – gute Reaktionen und Ortskenntnis zählen. Aber die Sache geht anders aus: Ihr werdet in einen Hinterhalt gelockt. Der Weg ist versperrt und von überall nehmen euch Schützen ins Visier.

Steigt aus dem Auto und hechtet so schnell es geht zu der markierten Tür. Kümmert euch gleich zu Anfang um die beiden Wachen – am besten sucht ihr euch eine sichere Schussposition. Erklimmt daraufhin die Treppe und macht auftauchende Gegner schon aus großer Entfernung fertig. Geht nach rechts zur Tür. Erledigt den Kerl, der im nächsten Raum neben dem Tresor wartet, von weitem und schnappt euch den Verbandskasten.

Haltet euch auch von den Fenstern fern. Macht auch den nächsten Raum und das Treppenhaus leer. Im Hof ist ein weiterer Feind, aber auch das ersehnte Fluchtauto. Brecht durch die Tür. Der Rest der Flucht läuft nach gewohntem Muster ab – peilt das markierte Ziel an und haltet euch von den Gegnern fern. Ihr könnt auch mal bei eurem Unterschlupf reinschauen um frische Energie zu tanken.



❶ Mission 22: So wird das nichts. Zu Fuß holt ihr den Bagman niemals ein, schnappt euch also erst mal eines der Autos.

Mission 23: Die Verfolgung

Jetzt seid ihr hinter Calita her. Rammen ist hier nicht nötig, ihr kriegt ihren Wagen ohnehin nicht kaputt. Hier hilft vor allem schnelles Wenden, am besten mit Burnout. Vermeidet jede Kollision, der Geschwindigkeitsverlust wäre einfach zu hoch. Wenn Calitas Reifen qualmen, wird sie bald die Richtung wechseln, achtet also auf derartige Details. Achtet auch auf die Übersichtskarte, sie hilft euch besonders dann, wenn die Straßen voll sind und ihr das Fluchtauto aus den Augen verliert.

Auf langen Geraden könnt ihr sehr gut aufholen – geht dann also voll auf's Gas. Läuft die Jagd lange genug, folgt eine Zwischensequenz und ihr müsst den Fluss überqueren. Legt dafür entweder den Schalter für die Brücke um oder schnappt euch ein Boot. Drüben angekommen, setzt ihr die Jagd auf dem Motorrad fort. Verfolgt Calita in den Topkapi-Palast und rammt sie nach Möglichkeit vom Motorrad, eventuell könnt ihr sie auch mit Waffengewalt ausschalten. Sollte sie in ihrem Unterschlupf entkommen, könnt ihr die Mission dennoch schaffen. Allerdings stellen sich euch dann noch ein paar mehr Gegner in den Weg.



❷ Bis ihr aus der Parklücke raus seid, ist Calita schon weg.

Mission 24: Bomben-LKW

Jetzt gilt es, einen fahrenden LWK zu stoppen. Jones ist euer Beifahrer und schießt auf den Gegner. Das Komplizierte an der Sache: Der Laster verliert immer wieder explosive Fässer, die euch ziemlich zusetzen. Ach ja, und noch eine Tücke: Ihr habt nur zwei Minuten und 30 Sekunden Zeit, den Laster aufzuhalten.

Am besten fahrt ihr hier dicht hinter dem Laster her. Seid ihr nahe genug, verfehlen euch die Fässer. Natürlich könnt ihr das nicht immer tun – daher solltet ihr eine gute Kurventechnik haben, damit ihr dort nahe rankommt und dem Laster ein paar Kugeln verpassen könnt. Zur Not könnt ihr sich nähernde Fässer auch abschießen, das ist aber sehr gefährlich, denn ein falscher Schuss, und die Mission ist gescheitert.

Mission 25: Folge dem Zug

Jetzt trennt euch nicht mehr viel vom Ende des Spiels. Natürlich müsst ihr dafür so einiges leisten: Ein ganzer Zug soll aufgehalten werden, in dem sich Schurke Jericho befindet. Nehmt direkt im Sportwagen die Verfolgung auf. Drückt das Gas durch und bleibt immer auf den linken Schienen. Bleibt weiter hinter dem Zug. Fahrt in der Mitte der Gleise.

Nach dem Tunnel könnt ihr langsam mal ans Überholen denken. Denkt aber nicht zu viel und vor allem nicht lange nach, denn ihr müsst den Zug bis zur Brücke eingeholt haben. Jericho, der auf euch schießt, macht die Sache dabei nicht gerade leichter. Nach der Zwischensequenz verfolgt ihr euren Widersacher zu Fuß. Passt dabei auf die zahlreichen Gegner auf, die sich euch in den Weg stellen. Aber ihr seid nicht alleine, bald kommen euch Vauban und Jones zu Hilfe. Überstürzt nichts – so schnell läuft euch Jericho nicht davon. Arbeitet euch langsam vor und achtet auf die Energie eurer Mitstreiter.

Irgendwann biegt ihr dann nach rechts ab. Ihr seid wieder allein und es kommt zum Showdown mit Jericho – habt ihr auch dieses Feuergefecht überstanden, habt ihr "Driver 3" durchgespielt und dürft euch auf die Schulter klopfen. Glückwunsch! ➔ TN



Spider-Man 2

Bereit, mit uns durch die Straßenschluchten New Yorks zu schwingen? Dann streift das Kostüm über!



ALLGEMEINE TIPPS

Normales oder leichtes Schwingen?

Kein falscher Stolz! Es ist noch kein Netzschwinger-Meister vom Himmel gefallen. Wählt zunächst das leichte Schwingen aus. Gerade in Situationen, in denen es auf schnelle Ortswechsel ankommt, habt ihr damit einen nicht zu unterschätzenden Vorteil.

Im späteren Spielverlauf wechselt ihr die Funktion. Habt ihr ausreichend Übung, schwingt ihr euch effektiver durch die Häuser-schluchten. Wichtig: Trainiert das Abspringen vom Netz mit der -Taste im Schwung, um noch schneller vorwärts zu kommen.

Netzschwinger oder Netzspringer?

Es ist nicht immer die schnellste Möglichkeit der Fortbewegung, sich mit dem Netz durch die Straßenschluchten zu schwingen. Wenn ihr Orientierungsschwierigkeiten habt, rennt ihr einfach mit gehaltener -Taste. Ladet parallel mit der -Taste den Sprung auf und springt vorwärts, sobald die Leiste aufgeladen ist.

Upgrades kaufen

Ihr müsst nicht warten, bis euer Aufgabenplaner euch dazu anhält, ein bestimmtes Upgrade zu kaufen. Sammelt ihr bereits von Beginn an fleißig Heldenpunkte, indem ihr bei vielen zufällig euren Weg kreuzenden Verbrechen eingreift, könnt ihr euch die Upgrades schon recht früh zulegen.

Spinnenreflexe

Macht bei Bedarf Gebrauch von Spideys Spinnenreflexen. Keine Sorge, die blaue Anzeige füllt sich immer wieder vollständig auf. Wer hier spart, ist selbst Schuld. Übrigens: Kunststücke in der Luft helfen, die Leiste schneller zu füllen. Kauft euch die Upgrades im Shop.

Zufallsverbrechen

Egal ob Autodiebstähle, Raubüberfälle oder auch mal Lebensmüde – für den Netzschwinger gibt es immer was zu tun. Die Zufallsverbrechen könnt ihr nach Lust und Laune beackern.

Achtet einfach auf die Passanten, die euch darauf aufmerksam machen. Für erfolgreiche Abschlüsse kassiert ihr Heldenpunkte. Aber Achtung: Versagt ihr, gibt es Punktabzug.

Tipps-Zeichen

Tipps-Zeichen geben euch nicht nur Tipps, sondern bringen auch Gratis-Heldenpunkte. Um herauszufinden, welche bereits aufgerufen wurden, müsst ihr nur auf die Karte schauen. Bereits aufgerufene Tipps-Zeichen sind durch einen dünnen gelben Rand markiert.

Keine Angst vor Autos

Vor dem Straßenverkehr braucht ihr keine Angst zu haben. Normalerweise wird ein Spider-Man nicht einfach überfahren. Außer bei den Zufallsverbrechen, in denen es um Verfolgungsjagden geht. Hier droht Energieverlust, wenn ihr unter die Räder kommt. Ach ja, das gilt auch für Polizeifahrzeuge, die flüchtige Verbrecher jagen. Auch diese nehmen Peter Parker gerne auf die Hörner. Geht also schnell in Deckung.

Lebensenergie aufladen

Steht euch eine schwere Schlüsselszene bevor? Und die Lebensenergie ist nicht vollständig gefüllt? Dann speichert und ladet den soeben erstellten Spielstand neu. Schon steht die Lebensleiste wieder auf dem Maximum. Aber denkt daran, dass die Leiste für eure Spinnensinne wieder gefüllt werden muss.

KOMPLETTLÖSUNG

Kapitel 1

Was hätte sein können

Spielt die Einführung durch und lauscht den Erklärungen. Tipp: Klettert ihr sofort auf das höchste Gebäude, findet ihr ein Icon, mit dem ihr die Einführung abbrechen dürft.

Kapitel 2

Ein ganz normaler Tag

Macht euch mit der Steuerung vertraut. Bringt dem Spielhallenbesitzer sein Geld zurück und kauft euch im Comic-Laden das



➔ Die Einführung kann am Icon abgebrochen werden.



➔ Kauft euch die Upgrades, sobald diese verfügbar sind.

Schwingtempo-Upgrade. Später könnt ihr in der Spielhalle viele Minispielchen freischalten. Schaut einfach von Zeit zu Zeit vorbei.

Kapitel 3

Pünktlichkeit ist aller Laster Anfang

Auf dem Weg zu eurer Vorlesung werdet ihr Zeuge eines Überfalls. Selbstverständlich müsst ihr eingreifen. Zum ersten Mal bekommt ihr es dabei mit einer ganzen Gruppe Verbrecher zu tun. Habt ihr schon eure Spinnenreflexe eingesetzt? Wenn nicht, ist das ein guter Zeitpunkt. Tippt die -Taste an (oder) und Spideys Wahrnehmung und Kampfgeschwindigkeit verändern sich. Somit habt ihr die Möglichkeit, anzugreifen, bevor eure Gegner reagieren können. Schließlich bewegen sie sich für Spider-Man merklich langsamer.

Eine sehr gute Technik dabei ist, mit gehaltener -Taste den Angriff durchzuführen. So verstärkt ihr eure Schläge zusätzlich. Erwischt ihr den richtigen Winkel, kann Spidey sogar mehrmals in der Luft mit auf Gangster eindreschen.

Tipp: Befindet sich ein geschlagener Gegner noch in der Luft, könnt ihr ihm hinterherspringen und weitere Treffer anbringen.



➔ Mit dem richtigen Winkel sind sogar Luftattacken möglich.



➔ Nutzt die Trennwände im Museum als Kugelschutz.

Nachdem die Bösewichter erledigt wurden, gebt ihr der Überfallenen ihre Tasche zurück und macht euch auf den Weg zu Dr. Conners.

Nach der Unterhaltung habt ihr noch drei Aufgaben, bevor es weitergeht. Streunt ein wenig herum und kümmert euch um Zufallsverbrechen, bis Peter das Treffen mit MJ und Harry wieder einfällt. Schwingt zum verabredeten Treffpunkt. (Den vom Spiel vorgeschlagenen Besuch im Pizza-Laden solltet ihr aufschieben.) Kümmert euch lieber um eure Heldenpunkte und füllt euer Konto ein wenig auf. So lernt ihr nebenbei die Steuerung etwas besser kennen.

Treffen vorbei? Dann ab zum Pizza-Laden.

Nachdem ihr Pizza Parlor aufgesucht habt, steht ein weiteres Treffen mit MJ an. Sie gibt euch eine Eintrittskarte. Bevor die Unterhaltung jedoch weitergeführt werden kann, beobachtet Peter – dank Spinnensinn – einen schweren Raubüberfall. Also, ab ins Kostüm!

Die Gauner im Museum sind keine wirkliche Bedrohung, können mit ihren Waffen jedoch an Spideys Lebensleiste nagen. Versucht deswegen, eine Gegnergruppe nach der anderen auszuschalten.

Die aufgestellten Trennwände im Museum eignen sich hervorragend, um Spidey ein wenig aus den Schusslinien herauszuhalten. Sollte der Beschuss im ersten Stock anfangs zu stark sein, könnt ihr auch schnell wieder hinunter ins Erdgeschoss schwingen. Keine Sorge, die Verbrecher laufen nicht weg. Erledigt immer einen nach dem anderen und springt dann herab, um euch neu zu orientieren und kurz zu verschnaufen.

Probiert bei dieser Auseinandersetzung auch die Fähigkeit Gegner zu fixieren aus. Dazu drückt ihr einfach kurz **↓** und euer Held wendet sich automatisch dem nächsten Gegner zu. Diese Funktion hat den Vorteil, dass ihr einen Kontrahenten auch bei hastigen Bewegungen nicht aus den Augen verliert.

Der Nachteil: Beim Ausweichen könnt ihr etwas durcheinander kommen. Zudem haben andere Gegner die Möglichkeit, auf Spidey einzuwirken, während dieser auf einen einzigen Gegner fixiert bleibt. Trainiert deswegen ab sofort, die Fixierung anzuwenden und durch erneutes Drücken von **↓** schnell wieder aufzuheben. Ihr werdet den Nutzen dieser Übung später noch spüren.

Habt ihr den Haufen erledigt, trefft ihr zum ersten Mal auf Black Cat. Diese müsst ihr nun über die Dächer verfolgen. Verlasst euch dabei nicht zu sehr auf eure Schwingkünste. Weite Sprünge mit aufgeladener Sprungleiste sind jetzt merklich effektiver. Vor allem die Gegnerfixierung wirkt wahre Wunder. Orientiert euch zusätzlich an den "Kondensstreifen", die Cat hinterlässt. Einige Häuserblocks weiter holt ihr sie schließlich ein und es folgt eine kurze Unterhaltung.

Kapitel 4

Der Fleiß der Spinne

Habt ihr langsam Spaß am Herumschwingen gefunden? Dann grast die Stadt nach Verbrechern ab und verdient euch weitere Heldenpunkte. Kauft euch später im Comic-Laden die Schwungtempo-Stufe zwei sowie weitere Upgrades – falls die Punkte reichen.

Sucht dann den Daily Bugle auf und nehmt den angebotenen Auftrag an. Habt ihr die Punkte an den Hochhäusern erreicht, wird einfach immer ein Foto geschossen. Bringt danach die Bilder zur Re-



➔ Orientiert euch an den "Kondensstreifen", die Cat auf ihrem Weg hinterlässt. Fixiert die Lady zusätzlich, um sie nicht zu verlieren.

daktion zurück und kassiert die Punkte. Jetzt ist ein guter Zeitpunkt, um das Spiel zu speichern: Kaum hat Peter die Redaktion verlassen, tritt der erste Superschurke auf den Plan. Rhino ist groß, kräftig und sehr gut gepanzert.

Im Kampf mit ihm müsst ihr darauf achten, immer wieder rechtzeitig die **○**-Taste zu betätigen, wenn euer Spinnensinn anschlägt. Wilde Spieler hämmern einfach unentwegt auf **○** ein, dann klappt es auf Anhieb. Hat Rhino mehrmals mit dem mächtigen Eisen nach euch geschlagen, ist er kurz benommen. Ein guter Zeitpunkt, zwei bis vier gezielte, wirkungsvolle Schläge anzusetzen.

Wiederholt das Spielchen so lange, bis er besiegt ist.

Kapitel 5

Konferenz der Gedanken

Das erste Treffen mit Dr. Octavius könnt ihr zusammen mit Harry gefahrlos hinter euch bringen. Kauft euch das erforderliche Upgrade und verdient euch die vorgeschriebenen Heldenpunkte.

Kapitel 6

Katz und Maus

Sucht zuerst die fünf Kamera-Symbole, die auf der Karte angezeigt werden. Nachdem das fünfte Symbol einkassiert wurde, trefft ihr Black Cat erneut bei ihrer Lieblingsbeschäftigung an – Diebstahl.

Verfolgt sie über die Dächer und haltet auf dem Weg die Augen offen: Sicher findet ihr weitere Hochhaus-Symbole. Habt ihr Cat eingeholt, folgt ein wenig Smalltalk und sie verschwindet aufs Neue.

Macht euch nun auf den Weg zu MJs Wohnung. Folgt einfach der angezeigten Wegmarkierung. An der Haustüre angekommen, erhaltet ihr die Nachricht, dass sie bereits im Kino ist. Also los!

Beeilt euch und flitzt zum Kino.

Verdiert euch die restlichen Heldenpunkte und kauft euch das erforderliche Schwungtempo-Stufe-drei-Upgrade. Kontrolliert bei dieser Gelegenheit gleich, ob schon weitere Upgrades im Shop verfügbar sind und legt euch diese zu.



➔ Kapitel 4: Schießt die Fotos für den Daily Bugle.



➔ Attackiert Rhino immer dann, wenn er benommen taumelt.



ⓘ Kapitel 6: Sobald das fünfte Symbol eingesammelt wurde, folgt eine weitere Verfolgungsjagd mit Black Cat.

Kapitel 7

Stolz und Vorurteil

Ab zum Daily Bugle. Sprecht mit JJJ und macht euch danach auf zur Arena. Diese ist dank Wegmarkierung recht einfach zu finden. Im Inneren erwarten euch einige Spielchen.

■ **Runde 1:** Verbrecher in die Grube werfen. Hier müsst ihr lediglich mehr Verbrecher in die Grube werfen als euer Widersacher. Achtet aber darauf, dass ihr sie immer nur in die Grube werft, die gerade grün markiert ist. Ansonsten erhaltet ihr keinen Punkt. Recht einfach ist es, die herumlaufenden Ziele mit schnellen Netzen (X) + (O) an sich heranzuziehen und dann mit ihnen in die richtige Grube zu springen. Schon im Fallen ladet ihr eure Sprungleiste mit (X) auf, um sofort wieder nach oben zu gelangen. Wiederholt das Spielchen so lange, bis ihr gewonnen habt.

■ **Runde 2: Hindernislauf.** Rennt sofort die erste Reihe entlang, um nicht vom gegnerischen Laser getroffen zu werden. Legt den Schalter auf der anderen Seite um und ihr werdet nach oben befördert. Der zweite Abschnitt sollte nicht schwer zu bewältigen sein, wenn ihr genau hinschaut.

■ **Den dritten Abschnitt** meistert ihr mit einem banalen Trick: Versucht erst gar nicht, auf den Abschnitt mit den sich drehenden Plattformen zu treten. Lasst Spidey ganz einfach an der Wand, die sich nicht bewegt, entlangklettern.

■ Mit dem richtigen Augenmerk ist auch **Abschnitt 4** zu bewältigen. Bei jeder Drehung der Platten lauft ihr um eine Plattform weiter nach vorne. Kommt dabei nicht aus dem Takt.

■ **Abschnitt 5:** Setzt Spider-Man immer am Rand einer Plattform ab und haltet die (L2)-Taste schon gedrückt, bevor ihr nach vorne krabbelt.

■ **Abschnitt 6:** Mit vorsichtigen Sprüngen gelangt ihr von einer Plattform zur nächsten bis zum rettenden Schalter. Aber Vorsicht! Springt nicht zu hoch, denn dann kassiert ihr Lasertreffer. Ihr müsst auf der Seite entlangspringen, auf der euch die Plattformen entgegenkommen. Auf der anderen Seite bekommt ihr einfach zu schnell Treffer ab und scheidet aus.

Kapitel 8

Würze des Lebens

Sucht das Apartment von Doktor Octavius auf. Orientiert euch einfach an der Wegmarkierung. Zieht euch am Zielpunkt auf dem Dach um. Es folgt eine Unterhaltung mit eurem zukünftigen Widersacher. Kümmert euch danach um das erforderliche Upgrade und eure Heldenpunkte.

Peter fällt zwischendurch ein verabredetes Treffen mit MJ ein. Gebt Gas und versucht, den angegebenen Zielpunkt zu erreichen. Auf dem letzten Drittel der Strecke kommt euch jedoch (wie sollte es



ⓘ Kapitel 7: Der Hindernislauf ist einfacher, als es anfangs aussieht. Beobachtet jeden Abschnitt immer erst ganz genau.

auch anders sein?) eine Bande Juwelendiebe dazwischen. Greift ein und beachtet, dass euch auch ein Sniper-Schütze vom Dach gegenüber unter Beschuss nimmt. Sind die schweren Jungs vor dem Laden erledigt, kümmert ihr euch um den Heckenschützen.

Nun folgt eine kleine Verfolgungsjagd mit einem Fluchtwagen. Dieser wird zusätzlich durch einen Schützen auf der Ladefläche geschützt, der euch gnadenlos unter Feuer nimmt. Sobald euer Spinnensinn anschlägt, müsst ihr entweder seitlich ausweichen oder springen. Das Fahrzeug selbst knackt ihr auf die bekannte Art und Weise. Erledigt dann noch die restlichen Schurken und macht euch wieder auf den Weg zum Treffpunkt mit Mary Jane.

Selbstverständlich kommt Peter zu spät und kann nur enttäuscht beobachten, wie Mary Jane mit einem Nebenbuhler von dannen zieht. Zufällig tritt wieder Black Cat auf den Plan. Folgt ihr zu dem Lagerhaus, von dem sie euch erzählt. Hier bekommt ihr es mit einer Diebesbande zu tun, die mit automatischen Waffen ausgerüstet ist und Peter mächtig zusetzt. Versucht, die Kontrahenten in die Gassen rings um den Kampfplatz zu locken. So haltet ihr Spider-Man ein wenig aus den Schusslinien heraus. Schnelle, gezielte Netzschüsse stellen die bewaffneten Schurken zusätzlich für einige Momente kalt.

Kapitel 9

Wenn Aliens angreifen

■ **Abschnitt 1:** Überprüft eure Upgrades und macht euch auf zur Redaktion des Daily Bugles. Hier erhaltet ihr einen neuen Auftrag. Sobald ihr euren Spinnendress angelegt habt, sitzt euch auch schon ein Zeitlimit im Nacken.

Ihr müsst nun schnellstens zum Theater schwingen. Orientiert euch ein klein wenig links von der Wegmarkierung und ladet beim Schwingen die Sprungleiste immer wieder voll auf. Mit ein wenig Übung erreicht ihr das Theater mit genügend Restzeit im Gepäck. Rennt sofort durch den Haupteingang hinein und nehmt die Treppe an der rechten Seite nach oben. Erst wenn ihr den Saal im oberen Stockwerk erreicht habt, ist das Zeitlimit bewältigt. Ihr macht nun Bekanntschaft mit einem weiteren Gegner Spider-Mans – Mysterio.



ⓘ Wettrennen: Black Cat fordert Peter immer wieder heraus.



ⓘ Behaltet stets die Abstandsanzeige im Auge.



➔ Setzt die geretteten Reporter draußen an der Treppe ab.



➔ Reporter gerettet? Dann kümmert euch um die Kampfroboter!



➔ Zerschlagt zuerst diese Feuerbälle auf dem Kopf der Statue.



➔ Attackiert nach den Feuerbällen das Hirn oben auf der Statue.

Der Meister der Illusionen hat nichts Besseres zu tun, als euch vor eine weitere knifflige Aufgabe zu stellen. Es gilt, sechs Reporter zu retten und Mysterios Kampfroboter zu neutralisieren.

Startet mit geladener Sprungleiste von der Mitte der Tribüne aus. Mit dem richtigen Händchen erreicht ihr so die Balkone an den Seiten. Auf jedem Balkon steht ein bedrängtes Opfer. Schnappt euch eines nach dem anderen und schwingt vom Rand zurück zum Eingang. Stellt die Geretteten draußen an der Treppe ab.

Nun wird es schwerer, denn die anderen Hilfesuchenden befinden sich direkt auf der Hauptbühne neben der riesigen Projektion. Kümmert euch jedoch zunächst um einige der aufdringlichen Roboter. Springt einfach in ihre Richtung und attackiert sie mit mehreren Schlägen. Denkt aber immer daran, rechtzeitig ihren Laserstrahlen auszuweichen. Befindet sich einer der Roboter in eurer Nähe, könnt ihr auch mal zur Treppe rennen. Manchmal folgt euch eine der Maschinen nach draußen, wo ihr leichtes Spiel mit ihr habt.

Schwingt hinüber zur Hauptbühne und schnappt euch einen Reporter. Ihr habt zwei Möglichkeiten, ihn in Sicherheit zu bringen: Entweder ladet ihr eure Sprungleiste komplett auf, springt so hoch wie möglich durch die Mitte des Saales und setzt euer Netz ein – oder ihr versucht euer Glück über die Balkone an den Seiten.

Verfehlt ihr den rettenden Ausgang, dann schwingt einfach einmal im Kreis durch den Saal. Haltet euch aber unbedingt vom Flammenmeer auf dem Boden fern. Hier sterben die Geiseln sehr schnell und Spidey verliert eine Menge Energie.

Sind alle sechs Gefangenen in Sicherheit, erledigt ihr die letzten Roboter. Danach geht es zur nächsten Etappe.

■ **Abschnitt 2:** Oberflächlich Mysterio attackiert nun das Wahrzeichen New Yorks – Miss Liberty! Eine ganze Armada von seltsamen Flugkörpern schwebt auf die Freiheitsstatue zu. Selbstverständlich muss Spidey eingreifen. Orientiert euch an der Wegmarkierung und macht euch auf nach Liberty Island. Schwingt an den Flugkörpern entlang. Sobald oben rechts eine Gegneranzeige erscheint, könnt ihr nicht mehr versehentlich ins Wasser fallen.



➔ Kapitel 9 / Abschnitt 2: Verschafft euch erst mal einen Überblick über die Wegstrecke. Klettert dazu auf einen Wolkenkratzer.



➔ Schafft die widerlichen Clowns vor dem Geisterhaus beiseite.



➔ Bleibt im Spiegelraum immer in Bewegung.

Tipp (für wahre Hardcore-Spider-Männer): Versucht mal, einen der herumschwirrenden Helikopter von einem der Hochhäuser gegenüber der Freiheitsstatue aus zu erwischen. Mit ein wenig Glück fliegt dieser "zufällig" hinüber nach Liberty Island.

Um die Strecke besser meistern zu können, solltet ihr nicht gleich Sprung für Sprung vorgehen. Schwingt erst mit Hilfe eures Netzes immer wieder hin und her, um mehr Schwung zu bekommen. Dann erreicht ihr die Insel sicherer.

Die Freiheitsstatue ist mittlerweile von einem Kraftfeld Mysterios umgeben. An ihrem Kopf wurden acht Feuerbälle befestigt. Eure Aufgabe besteht zunächst darin, diese zu zerschlagen. Schwingt an den Kopfsacken entlang und versucht, in die Nähe der Bälle zu gelangen. Diese erzeugen kleine Schwerkraftfelder und ziehen Spider-Man förmlich zu sich heran. Das ist eure Gelegenheit, um sie zu zerschlagen. Erst wenn die acht Feuerbälle vernichtet sind, wird der schützende Propeller auf dem Kopf der Freiheitsstatue langsamer und Spidey erhält Gelegenheit, das überdimensionale Gehirn anzugreifen. Die Faust des Netzschwingers zieht dem Hirn Lebensenergie ab. Aber beeilt euch! Seid ihr nicht schnell genug, regenerieren sich die Feuerbälle und ihr müsst die ganze Prozedur wiederholen!

■ **Abschnitt 3:** Nachdem ihr die Freiheitsstatue erfolgreich aus den Klauen Mysterios befreit habt, müsst ihr sein Versteck finden. Dank Wegmarkierung ist das kein großes Problem. Sobald ihr das richtige Gebäude erreicht habt, braucht ihr nur durch das offene Fenster einzusteigen, aus dem die Lichtstrahlen dringen.

Mysterio erweist sich nicht nur als Meister der Illusionen, sondern auch als Meister des schlechten Geschmacks! Widerliche Spielzeug-Clowns attackieren Spider-Man. Angriffe mit eurem Netz bringen euch nicht weiter, denn die Clowns zerschneiden es sofort. Setzt lieber rohe Gewalt in Form von Faustschlägen ein. Bedenkt aber, dass die Clowns nach einem Schlag sofort zurückschwingen. Nutzt eure Spinnensinne, um rechtzeitig auszuweichen.

Habt ihr den Bereich vor dem Geisterhaus und die folgende Halle von Gegnern gereinigt, gelangt ihr in ein Spiegelkabinett. Sobald Spideys Abbild in einem der Spiegel erscheint, krabbelt ein verzerrter Abklatsch des Netzschwingers hervor!

Was tun? Ganz einfach – zerschlagt alle Spiegel. Um nicht andauernd von Spiegelbildern attackiert zu werden, aktiviert ihr erst mal drei Duplikate (mehr werden nämlich nicht generiert). Fangt ➔



🕸 Beobachtet das Kraftfeld. Studiert den Ausdehnungstakt.



🕸 Geratet ihr in das Kraftfeld, schleudert es euch unsanft weg.

dann damit an, die Spiegel zu zerschlagen und springt anschließend immer quer durch den ganzen Raum. Bis euch eure Widersacher erreicht haben, produziert ihr reichlich Scherben. Sind alle Spiegel zerschlagen, erscheint ein rettender Ausgang.

Kapitel 10

Wenn gute Männer böse werden

Folgt der Wegmarkierung zum Labor. Habt ihr auf dem Dach eure zivilen Klamotten übergezogen, folgt eine Vorführung. Die geht allerdings gehörig schief und Spider-Man muss umgehend eingreifen. Aufgabe ist das Deaktivieren des gefährlichen Kraftfeldes.

Um den Reaktor herum befinden sich vier Schalter. Diese müsst ihr zerschlagen, um die Energiezufuhr zu unterbrechen. Leichter gesagt als getan, denn das Kraftfeld breitet sich immer wieder aus – und eine Berührung schleudert Spidey quer durch den ganzen Raum. Zusätzlich droht ein empfindlicher Abzug von Lebensenergie.

Beobachtet das Kraftfeld zunächst ganz genau. Es dehnt sich in einem bestimmten Takt aus und zieht sich entsprechend wieder zusammen. Versucht, den jeweils günstigsten Moment abzuspielen. Springt dann mit beherzten, weiten Sprünge quer durch den Raum, um an die Schalter zu gelangen. Nachdem einer davon zerschlagen wurde, verändert sich das Ausdehnungsintervall des Kraftfeldes. Beobachtet nun wieder den neuen Takt, bevor ihr weiterspringt. Wenn der vierte Schalter zerschlagen wurde, habt ihr es geschafft.

Kapitel 11

Die Unterwelt des Verbrechens

Sammelt ein paar Heldenpunkte ein und überprüft eure Upgrades. Folgt dann der Wegmarkierung. Ihr kämpft nun zum ersten Mal gegen Doctor Octavius. Dieser hat sich gemeinsam mit einer Verbrecherbande eine Bank vorgenommen. Schaltet zuerst seine Gehilfen aus und haltet euch vom Doc fern. Versucht, den Granaten, die auf euch abgefeuert werden, schnell auszuweichen. Wenn die ganze Bande blind im Raum herumballert, könnt ihr das zu eurem Vorteil nutzen. Positioniert Spidey in der Nähe eines Gauners



🕸 Kapitel 11: Versucht, die Gehilfen in der Bank gegeneinander auszuspielen und geratet auf keinen Fall zwischen die Fronten.



🕸 Kapitel 11: Vorsicht! Erwischen euch die Greifarme, kostet das Energie! Kümmert euch zuerst um die Gehilfen in der Bank.

und wartet, bis die anderen auf euch schießen. Springt ihr schnell genug weg, setzen sich die Gehilfen gegenseitig außer Gefecht. Den letzten Widerstand brecht ihr mit Netzen und Fäusten. Denkt aber daran, dass die Gegner hier merklich mehr Schaden einstecken können, als ihr es im bisherigen Spielverlauf gewohnt wart.

Nun geht es Doc Oc an den Kragen. Achtet auf seine Tentakel! Sobald sich einer seiner Greifarme rot verfärbt, müsst ihr ausweichen. Verfärbt sich ein Arm gelb, setzt ihr euer Netz ein. Wartet aber nicht zu lange und greift an! Ihr braucht ihm nicht die ganze Lebensenergie aus dem Leib zu prügeln: Nach einigen Treffern flüchtet er.

Folgt ihm! Im nächsten Raum warten weitere Gehilfen auf euch. Versucht auch hier, die schweren Jungs gegeneinander auszuspielen. Seid aber ein wenig auf der Hut, denn die Granatenexplosionen zeigen in dem kleineren Raum eine merklich höhere Sprengkraft.

Habt ihr aufgeräumt, müsst ihr innerhalb eines Zeitlimits das Dach erreichen. Oben angekommen seht ihr einen Helikopter starten. Verfolgt ihn sofort! Ihr müsst ihm nicht lange nachsetzen, dürft ihn aber auch nicht aus den Augen verlieren. Beachtet, dass er kurz nach dem Start nach rechts abbiegt. Versucht schon hier, vorausschauend zu schwingen.

Gewissenlos setzen die Verbrecher eure Tante May auf den Gleisen ab. Und schon rast ein Zug heran. Schwingt mit weiten Netzschnüngen in ihre Richtung (Fixiert sie mit ↓). Seid ihr nur noch wenige Meter von ihr entfernt, könnt ihr auf die Gleise



🕸 Kapitel 12: Am besten attackiert ihr Shocker von hinten. Unehrenhaft, aber effektiv.



❗ Kapitel 12: Sammelt Shocker Energie, ist eine schnelle Flucht angesagt. Und zwar sofort!

hinunterspringen und den Rest der Strecke rennen. Springt Spider-Man allerdings zu früh, wird er gnadenlos überfahren.

Kapitel 12

Schockierende Entwicklungen

Folgt der Wegmarkierung zu Peters Wohnung und trifft euch danach mit Black Cat. Erneut gilt es, ihr über die Dächer zu folgen. Denkt daran, sie mit ↓ zu fixieren, denn diesmal legt sie einen Zahn zu. Der Weg führt euch zu einer Lagerhalle. Betretet sie und folgt der Wegmarkierung im Inneren.

Der Shocker! Spider-Mans "guter" alter Bekannter treibt mal wieder seine verbrecherischen Spielchen. Kaum hat er Spidey entdeckt, beginnt der Kampf. Bleibt mit euren Netzen immer in Bewegung. Die große blaue Energiesäule in der Halle braucht euch nicht weiter zu sorgen. Gelangt ihr in ihr Wirkungsfeld, kostet das keine Energie. Sie verlangsamt Spider-Man nur ein wenig. Fixiert Shocker und greift an. Nachdem ihr zwei bis drei Treffer landen konntet, sammelt Shocker Kraft und die ganze Szene verdunkelt sich kurz. Danach lässt er ein starkes Kraftfeld losbrechen, das Spider-Man in arge Bedrängnis bringt. Um dieser Schockwelle zu entkommen, müsst ihr beim ersten Anzeichen auf die gegenüberliegende Seite der Halle gelangen. Denkt daran, sofort die Fixierung von Shocker zu lösen, um schneller Abstand zu gewinnen.

Wiederholt eure Angriffe mehrmals, bis euer Widersacher seine Bande zu Hilfe ruft. Doch wegen der Mini-Shocker müsst ihr euch keinen Kopf machen: Um die kümmert sich Black Cat. Konzentriert euch auf den Hauptgegner und greift an. Mit etwas Geduld und Geschick ringt ihr ihn nieder.

Kapitel 13

Reiner Tisch

Macht euch auf den Weg zum Daily Bugle und sprecht mit JJJ. Kaum zurück auf dem Dach stoßt ihr schon wieder auf eine Wegmarkierung, der ihr folgen sollt. Was rufen euch die Passanten zu? Aliens überfallen den Supermarkt? Selbstverständlich greift ihr



❗ Die Mini-Shocker sollten kein großes Problem darstellen.



❗ Während das Feld aktiv ist, müsst ihr in Bewegung bleiben.



❗ Kapitel 13: Jetzt gibt es Saures, Shocker!

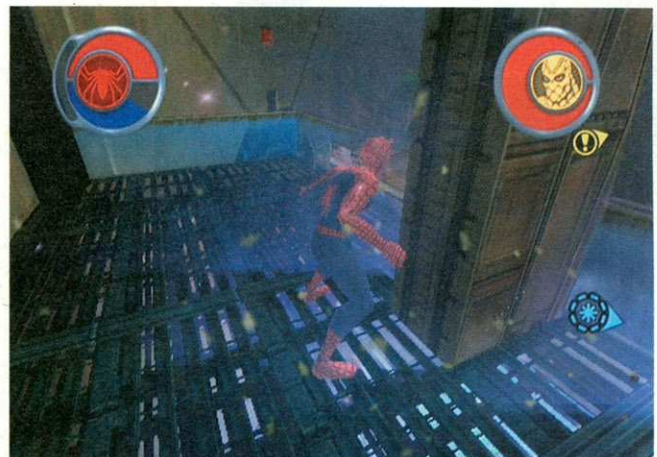
sofort ein. Auf euch wartet ein alter Bekannter. Achtet beim Betreten des Supermarktes darauf, wie viele Leisten Lebensenergie in der Anzeige oben aufgeladen werden. Wir verraten an dieser Stelle nicht zu viel und geben euch für den folgenden "stundenlangen" Kampf nur einen Tipp mit auf den Weg: Schlagt ihn!

Danach geht's zum Daily Bugle. Sprecht dort mit der Redaktion und folgt danach der Wegmarkierung. Wieder einmal trifft ihr auf Black Cat. Und wieder einmal müsst ihr euch an ihre Fersen heften.

Die Verfolgungsjagd wird mehrmals durch penetrante Gegner unterbrochen. Shockers Mini-Ausgaben haben Raketen im Gepäck, die sie gegen Spidey einsetzen. Fixiert einen nach dem anderen und beharkt sie. Achtet darauf, dass euch die Gegner nicht umzingeln. Mit ein wenig Geschick schafft ihr es, dass sie sich gegenseitig mit ihren Raketen treffen. Folgt danach wieder Black Cat.

Sobald euer Weg unterhalb einer Brücke entlangführt, müsst ihr die Fixierung von ihr lösen, um geradeaus schwingen zu können. Ansonsten macht ihr schnell Bekanntschaft mit dem Fluss und das Rennen wird erneut gestartet.

Am Ende der Strecke gelangt ihr in ein Labor. Hier wartet erneut Shocker auf euch.



❗ Kapitel 13: Hinter diesen Säulen könnt ihr prima in Deckung gehen. Hier treffen euch Shockers Strahlen nicht.



ⓘ Kapitel 14: Wettrennen mit Black Cat. Sobald ihr an die Brücke gelangt, müsst ihr die Fixierung lösen - ansonsten geht ihr baden.

Er besitzt dieselben Fähigkeiten wie im vorherigen Kampf. Zusätzlich wird er von einem Kraftfeld geschützt, das Spidey nicht durchdringen kann. Schwingt herum und bleibt in Bewegung, während Cat versucht, das Problem zu lösen. Nach einiger Zeit findet sie das richtige Terminal, um das Kraftfeld lahm zu legen. Sobald sie euch Bescheid gibt, müsst ihr auf die gegenüberliegende Plattform schwingen und dort zeitgleich mit ihr den Schalter betätigen. Nun wird das Schutzfeld des Shockers kurz deaktiviert und ihr habt Gelegenheit anzugreifen. Denkt aber daran, dass ihr sofort das Weite suchen müsst, wenn Shocker wieder zum bekannten Schlag mit seiner Schockwelle ausholt. Und hier, im kleinen Laborbereich, habt ihr nicht so viel Platz, um Deckung zu finden.

Nach einigen Augenblicken wird das schützende Kraftfeld leider wieder aktiv und Shocker unangreifbar. Wiederholt die Prozedur mit Black Cat aufs Neue (keine Sorge, nach dem vierten Mal bleibt das Kraftfeld dann deaktiviert).

Der Kampf mit Shocker artet diesmal zum Geduldsspiel aus, denn mehr als ein bis zwei Treffer könnt ihr nicht landen, bevor er seine Schockwelle einsetzt. Nutzt eure Spinnensinne! Ladet diese wieder mit Kunststückchen in der Luft auf, um eine Chance zu haben.

Kapitel 14 Brennende Brücken

Kaum ist Shocker endgültig besiegt, fällt Peter mal wieder ein Treffen mit Mary Jane ein. Folgt der Wegmarkierung. Gerade rechtzeitig, denn beim Verlassen des Gebäudes wird MJ von Gaunern überfallen. Spidey greift ein. Drängt einen Teil der Gegner in die Gasse hinein, damit die anderen euch nicht mit ihren Projektilen tref-



ⓘ Kapitel 14: Wer will, kann den mit Gegnern gespickten Hof der Katze überlassen. Die kann sich schon selbst helfen.



ⓘ Kapitel 14: Draußen auf der Straße seid ihr in Sicherheit und könnt faul warten. Hat Cat alle Gegner erledigt, kassiert ihr die Heldenpunkte.

fen können. Schaltet dann einen nach dem anderen aus.

Danach trifft ihr euch erneut mit Cat und es folgt das altbekannte Verfolgungsspielchen (wer hätte es gedacht?). Diesmal habt ihr sogar die Möglichkeit, ein richtiges Wettrennen mit der Katze auszutragen. Als Siegerprämie erhaltet ihr jedoch nur eine etwas veränderte Filmsequenz. Ärgert euch also nicht, falls ihr verliert. Am Zielpunkt erwartet euch bereits eine ganze Verbrecherbande. Die Jungs sind bis an die Zähne bewaffnet. Unterschätzt die folgende Auseinandersetzung nicht. Werdet ihr umzingelt, verliert Spidey ruckzuck seine Lebensenergie. Wer will, kann den Kampf aufnehmen. Allerdings gibt es auch einen kleinen Trick. Schwingt einfach aus dem Hof auf eine der umliegenden Straßen hinaus und wartet. Denn Black Cat unterstützt euch in diesem Kampf und da Katzen bekanntlich neun Leben besitzen, überlebt sie diesen auch. Nach etwa zehn Minuten hat die Dame alle Gegner selbst erledigt und Spidey kassiert die Heldenpunkte ohne große Anstrengung.

Um das Kapitel abzuschließen, muss Spidey erneut MJ aufsuchen und einige Wegmarkierungen abklappern. Sammelt dann noch die restlichen erforderlichen Heldenpunkte ein. Wer genügend Punkte auf dem Konto hat, kontrolliert wieder seine Upgrades und kauft fleißig ein. Erst dann geht es zu Peters Apartment.

Kapitel 15 Rettet die Stadt

Folgt den Wegmarkierungen, bis ihr schließlich Doctor Octavius gegenübersteht. Der folgende Kampf findet auf dem Dach eines fahrenden Zuges statt – und Doc Oc ist richtig sauer.

Ihr könnt euch für den Kampf so viel Zeit nehmen, wie ihr wollt. Fallt ihr vom Dach des Zuges, könnt ihr euch mit langen Schwüngen wieder nach oben manövrieren. Achtet nur darauf, nicht vor den Zug zu fallen, denn das kostet sehr viel Energie. Die Kampfzone selbst beschränkt sich auf das vordere Drittel der Waggons.

Achtet auf den Boden: Die grauen Zwischenbereiche markieren die jeweiligen Zonen. Erst wenn ihr den vordersten Bereich betretet, wird Doc Oc aktiv und greift an.

Im Kampf selbst wiederholt sich das Spiel aus der Bank. Leuchtet ein Arm des Doctors rot auf, müsst ihr ausweichen. Leuchtet ein Arm gelb, müsst ihr diesen einspinnen. Diesmal ist es allerdings nötig, den Gegner um seine gesamte Energie zu bringen. Trödeln nicht lange herum, aktiviert eure Spinnensinne und schlägt



ⓘ Volle Energie: Rüstet Spidey unbedingt mit diesem Upgrade aus.



📌 Kapitel 15: Der Kampf findet nur auf dem vordersten Teil des Zuges statt. Die hinteren beiden Drittel bieten Sicherheit.



📌 Reagiert rechtzeitig. Gelb aufleuchtende Greifarme erfordern den Netzeinsatz. Rot aufleuchtenden müsst ihr ausweichen.

los. Mit ein wenig Glück besiegt ihr ihn schon im ersten Anlauf.

Das war jedoch noch nicht das Ende. Doc Oc haut ab und hat nach wie vor MJ in seiner Gewalt. Es folgt ein Wettlauf gegen die Zeit. Ihr habt nur lausige 30 Sekunden Zeit, um die Lagerhalle unten am Hafen zu erreichen. Und das ist wirklich knapp bemessen. Schwingt vom Startpunkt los und haltet euch zunächst einige Netze leicht rechts der Wegmarkierung. Dadurch verliert ihr keine Zeit an dem Platz, der auf dem Weg liegt. Schwingt dann in Richtung Wasser und haltet euch an der Uferpromenade.

Springt auf die Halle und sprintet zur Dachluke. Ist die Klappe dort geöffnet worden, lasst ihr euch einfach nach unten fallen.

Ihr seht, dass Doctor Octavius eine weitere gefährliche Anlage in Betrieb nehmen will. Beim Versuch, Mary Jane zu befreien, entdeckt euch der Verbrecher und greift sofort gnadenlos an.

Im folgenden Abschnitt habt ihr keine Möglichkeit, euch gegen den Doctor zu wehren. Alles, was ihr tun könnt, ist, vor ihm wegzulaufen und seinen Tentakeln auszuweichen. Gleichzeitig geht auch das zweite Experiment in die Hose und ihr müsst neun Schalter deaktivieren. erinnert ihr euch an die Schalter beim ersten Mal? Wieder entladen sich Plasmastöße, denen ihr nur mit schnellen Spinnenreflexen ausweichen könnt. Achtet also auf eure Spinnensinne. Zusätzlich bläht sich das Hauptkraftfeld jetzt merklich schneller auf. Ihr müsst eure Sprünge ganz genau planen. Einer der Schalter befindet

sich unterhalb des Raumes. Ihr erreicht ihn durch ein Loch im Boden. Doch auch hier kann euch das Kraftfeld erreichen.

Bleibt also auf der Hut und klettert mit gehaltener **L2**-Taste an der Wand entlang. Achtet darauf, nicht ins Wasser zu fallen. Lediglich beim Schalter im Nebenraum könnt ihr ein wenig verschlafen: Hier rückt euch "nur" Doctor Octavius auf die Pelle. Lockt ihn in den Nebenraum und schwingt schnell wieder hinaus, dann habt ihr in der Haupthalle ein wenig Ruhe vor ihm. Diesen Trick könnt ihr bei Bedarf mehrmals wiederholen.

Habt ihr alle Schalter deaktiviert, folgt der letzte Kampf mit eurem Widersacher. Bestreitet ihn wie die Kämpfe zuvor. Fackelt nicht allzu lange herum und verbratet eure Spinnensinne. Achtet auch darauf, dass ihr nicht ins Wasser fallt, denn sonst müsst ihr den Kampf wiederholen. Viel Glück!

Nach dem Kampf dürft ihr euch zurücklehnen und den Abspann genießen. Dank eures Einsatzes ist die Welt vor einem üblen Superschurken gerettet worden.

➔ **GUNTHER HRUBY**

Herzlichen Glückwunsch!
Ihr habt "Spider-Man 2"
erfolgreich gemeistert.

DER REST

Schwungtempo-Upgrade

Der Story-Modus ist hiermit erfolgreich abgeschlossen. Ihr müsst euch nun 50.000 Heldenpunkte verdienen, um das Schwungtempo-Upgrade der Stufe acht zu erlangen.

Ränge

Sammelt nun noch die restlichen, im ganzen Stadtgebiet versteckten Icons ein. Dadurch erhaltet ihr unter anderem die restlichen freispielbaren Ränge.

Arena

Im Shop wird nach dem Story-Modus die Arena verfügbar. Kauft sie euch. erinnert ihr euch noch an den ersten Kampf mit dem Shocker? Sucht genau diese Fabrikhalle auf und ihr könnt eure

Fähigkeiten unter Beweis stellen. Schaut euch drinnen um und sucht den charakteristischen Herausforderungsstern. Ihr dürft nun euer ganzes Geschick als Superheld unter Beweis stellen.

Kino

Ab in die Arena und Doc Oc besiegen! Schon wird das Kino im Shop verfügbar.

Schwingt dann zum Kino und schaut euch vor dem Gebäude um. Hier findet sich eine Markierung, an der ihr einige Filmsequenzen und Vorschauen abrufen könnt.

Upgrade

Sammelt ihr alle versteckten Hochhaus-Icons ein, erhaltet ihr ein weiteres Upgrade.



Onimusha 3: Demon Siege

Nur Mut, mit unserer Komplettlösung **besiegt ihr Nobunaga** und seine Dämonen. Außerdem helfen wir euch beim Knacken der kniffligen Rätselkisten.

KOMPLETTLÖSUNG

Honnoji-Tempel

Nach dem furiosen Intro findet ihr euch in der Rolle von Samanosuke vor dem Honnoji-Tempel wieder. Kämpft euch durch den Vorhof die Treppe hinauf und ihr erreicht den Vorhof. Im Inneren des Tempels trifft ihr gleich auf euren Erzfeind Nobunaga Oda. Aber anstatt sich dem Kampf zu stellen, hetzt er euch seinen Leibwächter Ranmaru Mori auf den Hals.

Der Junge ist zwar flink, kann aber nicht viel einstecken und lässt sich mit ein paar Spezialattacken rasch besiegen. Bevor Samanosuke Nobunaga schnappen kann, schickt ihn ein Zeitriss nach Paris.

Paris – Triumphbogen

Ihr übernehmt kurz die Kontrolle über Jacques und ballert mit eurer Maschinenpistole auf die angreifenden Monster. Habt ihr die erste Welle abgewehrt, schlüpft wieder in die Rolle von Samanosuke. Zerschlägt die Kisten, um ein Heilmittel zu finden, speichert am Spiegel und verlässt die Gasse. Sobald Jacques gerettet ist, werden auch er und sein Freund Philippe durch die Zeit gezogen. Samanosuke bleibt alleine zurück. Auf dem Triumphbogen erkennt ihr Guldenstern. Geht hinab, um zu ihm zu gelangen. Haut die Monster um und nehmt alle Gegenstände mit.

Unten angekommen, kümmert ihr euch zunächst mit Pfeil und Bogen um die fliegenden Monster. Lauft erst mal das ganze Gebiet ab, um die Kisten zu öffnen, vor allem die Karte des Bogens ist sehr hilfreich. Geht dann zum Grab des unbekannten Soldaten – ihr erkennt es an den Flammen.

Wenn ihr das Grab überprüft, öffnet es sich und gibt eine Höhle frei. Dort findet ihr eure erste Extrawaffe: Die Tenso sind zwei Kurzscherer, mit denen ihr äußerst schnell zuschlagen könnt. Geht ihr nach oben, seht ihr erstmals Michelle. Nach dieser Sequenz befindet ihr euch im Bogen und macht ein paar Monster nieder. Draußen packt ihr den Schlüssel ein und kämpft euch den Weg nach oben frei. Im großen Raum werden wieder die Monster besiegt. Saugt alle Seelen aus dem Spender und wendet euch der Puzzle-Kiste zu.

So öffnet ihr sie:

A	B	C
D	E	F
G	H	I

Bewegt zuerst **A**, dann **D** und zuletzt **G**, um das Schloss zu knacken. Sammelt noch ein paar Seelen ein, um am Spiegel vor der Treppe die Tenso aufzuleveln. Habt ihr gespeichert, kommt es oben zum ersten richtigen Bosskampf.

BOSS: BRAINSTERN

Sind die Tenso aufgestuft, habt ihr mit dem Bossgegner kaum Probleme – aber auch sonst erledigt ihr diesen ersten im Handumdrehen. Bleibt in seiner Nähe, damit er nicht auf euch schießen kann, und greift mit Kombos und Spezialattacken an. Ihr müsst schnell abblocken, wenn er seine Arme nach euch ausfährt. Schießt er Raketen ab, erkennt ihr an den Schatten, wo sie einschlagen werden. Seiner Wirbelattacke weicht ihr besser aus, da ihr meist nicht alle Schläge blocken könnt. Ist Brainstern besiegt, geht's weiter mit Jacques.

Berg Hiei

Nach der Sequenz mit Philippe speichert ihr und folgt dem Weg. Ihr seht Jacques Sohn Henri, der von einem Genma bedroht wird. Ihr erhaltet die Oni-Peitsche, mit der ihr das Biest besiegt. Leicht ist das nicht. Die beste Taktik: Mit der Peitsche den Stein schnappen und dem Biest auf den Kopf hauen.

Ab jetzt begleitet euch auch Ako, ein geflügeltes Tengu-Mädchen. Folgt weiterhin dem Pfad und vermöbelt die Zombies. Ein Weg wird von Genma-Pflanzen versperrt, noch gibt es hier kein Durchkommen. Kurz darauf trifft ihr den Samanosuke aus der Vergangenheit – gemeinsam kämpft es sich gleich viel besser.

Knackt die Kisten. Dort findet ihr einen wertvollen Öko-Geist und eine Weste für Ako – mit deren Hilfe verleiht euch Ako Spezialfähigkeiten, sobald sie mit der entsprechenden Anzahl Öko-Geister aktiviert ist. Geht die Treppe hoch und ihr erfahrt, was es mit den Tengu-Kisten auf sich hat – nur Ako kann die gut versteckten Behälter öffnen. Oben findet ihr einen Turm und euer Team teilt sich auf.

Geht nach rechts und kümmert euch um die Flattermänner. In der Kiste findet ihr ein Glühwürmchen – mit dem schwingt ihr euch über den Abgrund. Erforscht die Gegend und sackt eine Karte und eine Bronzemünze ein. Kehrt zurück zum Turm und benutzt die Münze. Euer Lohn: Jacques erste magische Waffe, die Enja. Mit die-



⚔ Harte Brocken: Die großen Dämonen mit der Stahlkugel sind träge, aber widerstandsfähig. Schlagt nicht blind drauflos, sondern weicht aus.



🚀 Rennt weg, wenn Brainstern mit Raketen auf euch schießt.



👊 Mit **R1** und **X** holt ihr die fliegenden Monster vom Himmel.



☞ Marcellus ist knallhart. Benutzt häufig Magieattacken.



☞ Tauscht eure Uhr gegen eine Melone und gebt sie dem Jungen.

sem Peitschen-Schwert könnt ihr nicht nur wesentlich besser austeilen als mit der Peitsche, ihr könnt auch die Pflanzen niedermähen. Geht daher gleich zurück und knackt die Kisten.

Hier trifft ihr auf Gegner, die euch mit Wirbelattacken angreifen – blockt die Attacken auf jeden Fall ab, bevor ihr euren Gegenangriff startet. Sucht die Kiste mit dem Schlüssel. Außerdem hat ein Flattermann ein Oni-Glühwürmchen, das euch auf das Tempeldach bringt – dort findet ihr ein sehr nützliches Oni-Juwel.

Folgt weiter dem Weg. Ihr erreicht ein Tor. Dort trifft ihr Samanosuke wieder. Öffnet das Tor mit dem Schlüssel. Knackt die alte Kiste, die ein weiteres Glühwürmchen enthält. In einer anderen Kiste findet ihr den zweiten Öko-Geist – damit kann Ako jetzt die erste Weste tragen. Auch eine weitere Puzzle-Box findet ihr:

A	B	C
D	E	F
G	H	I

Die korrekte Reihenfolge lautet **A, D, E und H**. Speichert am Spiegel und rüstet – falls möglich – eure Enja auf, denn hinter den Türen wartet ein Endgegner.

BOSS: MARCELLUS

Verzichtet zunächst auf magische Attacken und haut kräftig auf den Schild des Hünen. Nach einiger Zeit beginnt das Schwert zu glühen. Der Marcellus schlägt stärker zu, außerdem hat er eine mächtige Blitz-Magie. Benutzt die Glühwürmchen, um den Blitzen auszuweichen. Mit gutem Timing könnt ihr den Hünen dabei auch treffen. Sobald ihr fünf violette Seelen habt, solltet ihr euch in einen Onimusha-Krieger verwandeln. Dadurch werdet ihr nicht nur stärker, sondern bekommt auch neue Lebensenergie. Nach dem Kampf reist Ako durch die Zeit und wir spielen wieder Samanosuke.

Paris – Kanalisation

Sucht erst die Tengu-Kiste unter dem Triumphbogen, erklimmt dann den Bogen noch einmal, um auch die Box oben mit Akos Hilfe zu öffnen. Sodann geht's runter in die Kanalisation. In der Nähe der ehemals verschlossenen Tür findet ihr einen Schlüssel – der Tote hat ihn bei sich. Der neue Gegner hier ist recht unangenehm – er hält viel aus. Ist er besiegt, zerfällt er in jede Menge kleine Biester, die ihr am besten schnell mit den Füßen zertretet.

Geht durch die erste Tür und benutzt das Control-Panel. Nun könnt ihr draußen die Brücke runterlassen. In der Kiste ist die Karte zu den Kanälen. Geht durch die nächste Tür und durchstöbert den Raum: Unter anderem gibt's Öko-Geister und eine neue Weste. Klettert die Leiter hoch und schnappt euch die Notiz – so erfahrt ihr, wie ihr die Tür mit dem Zahlenschloss öffnet. Das Passwort setzt sich aus der Anzahl Stühle, Monitore und Kassettendecks im Kontrollraum – 3, 1, 4 – zusammen. Hinter der Tür findet ihr eine Puzzle-Kiste:

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L



☞ Oben auf einem der Holzbalken im Laden steht eine Tengu-Box. Wenn ihr das zweite Mal im Laden seid, könnt ihr sie mit Akos Hilfe öffnen.

Die korrekte Reihenfolge ist **C, G, F, E und A**. Klettert runter in die Brühe und sucht die Tengu-Box. Geht jetzt in die andere Richtung, klettert die Leiter hoch und holt euch den Hebel. Damit können wir die Maschine in Raum zwei benutzen.

Geht durch die andere Tür nach draußen und lasst die nächste Brücke runter. Klettert hinten die Leiter hoch und schlägt auf die Kette, damit die Kugel runterfällt. Jetzt müsst ihr schnell nach hinten kommen – Michelle drückt die Kugel und ihr kümmert euch meist um die Monster. Unterwegs kommt ihr an eine Leiter: Oben findet ihr eine Kiste. Sucht Schlüssel und Medizin und geht dann über die Leiter nach oben und schon steht ihr vor Notre Dame.

Sakai Dorf

Erforscht erstmal das Dorf und knackt Kisten und Truhen – hier findet ihr unter anderem die weiße Weste, mit der Ako eure Energie langsam auflädt, wenn ihr stillsteht. Rotiert ihr dabei den rechten Stick, geht das wesentlich schneller. Betretet den Laden. Nachdem ihr wieder hinausgeworfen wurden, sprecht ihr mit dem Kind, das den Kopf in ein Fass steckt. Geht in die Seitenstraße und tauscht die Uhr in eurem Inventar gegen eine Wassermelone. Die gebt ihr dem Knaben und ihr bekommt ein Oni-Glühwürmchen, mit dem ihr euch auf das Dach des Ladens hochzieht.

Hier seht ihr eine Zwischensequenz, außerdem findet ihr den Schlüssel zur Schmiede. Plötzlich tauchen Genma in der Stadt auf. Kümmert euch um die Biester. Schlagt euch zu der Schmiede durch und benutzt den Schlüssel. Drinnen findet ihr eine neue Waffe für Jacques: Der Raisen ist ein extrem nützlicher Speer mit Kettenfunktion und der Kraft des Donners. Geht wieder zurück zum Hafen, auf dem Weg dorthin zerschlagt ihr alle Fässer. Es erscheint ein Glühwürmchen, mit dem ihr euch an den Strand schwingen könnt. Dort ist eine Puzzle-Kiste:

A	B	C
D	E	F
G	H	I

Reihenfolge: **F, E, H, I und F**.

Geht zum Hafen und erledigt die Gegner. Auch hier findet sich neben einem Seelenspender eine Puzzle-Kiste.

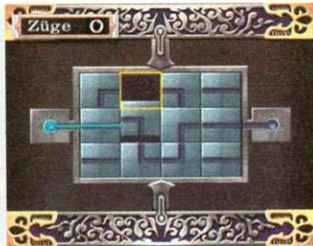
A	B	C
D	E	F
G	H	I

Reihenfolge: **E, D, A, B, E und F**.

Die versiegelte Tür könnt ihr öffnen, wenn ihr den Raisen benutzt. Nehmt alles mit und geht wieder nach draußen. Schlagt euch zum Pier durch. Dort kommt es zum Kampf gegen Heihachi Honda. ➔



➊ Macht im Kampf gegen Heihachi Gebrauch von eurer Fesselattacke.



➋ So öffnet ihr die Puzzle-Kiste unten im Schiff.

BOSS: HEIHACHI HONDA

Hier müsst ihr schnell sein. Heihachi greift mit hoher Geschwindigkeit an, sodass ihr selten alle seine Attacken blocken könnt. Setzt von Anfang an auf Magie, später hilft euch die Fesselattacke weiter, da sie hohen Schaden verursacht. Habt ihr genügend Treffer gelandet, ist der Kampf automatisch vorbei und nach einer weiteren Sequenz findet ihr euch auf dem Segelschiff wieder.

Haut alle Genmas um. Einer hat ein Glühwürmchen, das euch auf den Mast bringt. Und hier gibt's wieder mal eine Puzzle-Kiste.

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L

Bewegt die Teile in der Reihenfolge **A, E, F, G und K**, um ein Kraftjuwel zu kriegen. Betretet dann das Innere des Schiffs. Sucht das Bild von Guildenstern und schlagt drauf – ein kleines Biest kommt heraus, das einen Schlüssel trägt – mit dem kommt ihr ins Steuerhaus. Ihr findet schon wieder eine Puzzle-Kiste.

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L

Die richtige Kombination ist dieses Mal **A, B, C, G, F und B**. Die Puppe in der Kiste wird euch einmal das Leben retten, wenn eure Energie zur Neige geht. In einer weiteren Kiste findet ihr ein Logbuch und eine Seelenstatue. Als Nächstes seid ihr wieder bei Samanosuke.

Notre Dame

Knackt die Kisten und betretet das Innere der Kathedrale. Schlagt euch nach vorne durch zum Altar und benutzt das rote Teil, um ihn zu heben. Geht nach unten und schlagt euch durch. Bei den Klingen-Räumen müsst ihr auf euer Timing achten, um ohne Schaden durchzukommen.



Ein Teil der Verzierung wurde rot bemalt.

➊ Drückt das rote Teil an der Seite des Altars, um den Weg in die Katakomben zu öffnen. Hier sucht ihr zunächst den Anti-Dunkel-Zauber.

Unterwegs findet ihr eine Puzzle-Kiste:

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L

Bewegt die Platten in dieser Reihenfolge: **G, F, J, K, L und H**. Tief in den Gewölben findet ihr den Anti-Dunkel-Zauber. Damit könnt ihr das Puzzle bei den Marienstatuen in der Kathedrale lösen. Geht wieder nach oben und saugt die Dunkelheit von den Statuen weg. Beginnt bei der Statue mit dem einzelnen brennenden Kerzenständer. Die letzte Statue ist jene mit vier brennenden Kerzenständern. Jetzt beginnt die Kugel in einer der Nischen zu leuchten und Samanosuke freut sich über seine zweite magische Waffe: die Kuga, ein Langschwert mit Wind-Magie.

Mit dem könnt ihr auch gleich die Wind-Tür unten in den Katakomben öffnen. Durchquert den Raum mit den Klingen und holt weiter hinten die Strickleiter aus der Kiste. Außerdem findet ihr wieder mal eine Puzzle-Box.

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L

Geht ein: **H, L, K, J und F**.

Geht zurück und sucht das tiefe Loch. Hier setzt ihr die gefundene Strickleiter ein, klettert hinab und öffnet die Kiste. Ihr findet einen goldenen Totenschädel. Geht wieder zurück und setzt den Schädel in der Nähe des Speicherpunkts ein. Geht ins Zeitlabor, haut die Dämonen um und benutzt die Maschine, um Guildenstern zu folgen. Nun seid ihr beim Unterwassertempel. Erforscht kurz das Schiff und betretet den Tempel durch das Tor.

Dieser Raum ist der Dreh- und Angelpunkt des verwinkelten Tempels. Über das Warp-Tor könnt ihr Gegenstände durch die Zeit schicken, damit Jacques und Samanosuke gemeinsam die Rätsel lösen können. Insgesamt gibt es drei Tore, die durch Münzen geöffnet werden, die Jacques in der Vergangenheit einsetzen muss. Wechselt erst einmal zu Jacques, geht in den zentralen Raum und wechselt zurück zu Samanosuke.

Unterwassertempel – Samanosuke

Ihr könnt die gelbe Tür zwar durchschreiten, kommt aber nicht durch das Wasser. Nehmt daher die Münze aus der Vorrichtung und schickt sie Jacques.

Unterwassertempel – Jacques

Setzt die Münze an der richtigen Stelle ein und geht in den Raum mit dem Wasser. Über das Glühwürmchen schwingt ihr auf die andere Seite zu der Statue, deren linkes Horn fehlt. Im Raum dahinter trefft ihr auf Ranmaru, nachdem ihr die dort gefundenen Dokumente gelesen und den Gegenstand aufgehoben habt. Besiegt seine Genma und benutzt den Aufzug. Oben findet ihr eine Karte. Hinten im Raum benutzt ihr den zuvor gefundenen Gegenstand. Jetzt müsst ihr ein kleines Zahlenrätsel lösen:

$$5 \times 4 + 3 + 1 - 2 = 22$$



➊ Saugt den Nebel mit dem Anti-Dunkel-Zauber von den Statuen.



➋ Der Drachenstatue (rechts im Bild) fehlt das linke Horn.

Öffnet die Kiste für ein Glühwürmchen. In der gegenüberliegenden Nische ist der erste Eingang zum Dunklen Reich. Bevor ihr es betretet, schwingt ihr euch mit dem Glühwürmchen nach oben und holt das Horn in der Kiste. Danach wagt ihr euch ins Dunkle Reich. Euer erster Besuch ist nicht sonderlich schwer: Es sind nur wenige Räume und dank der weißen Weste könnt ihr euch in Ruhe heilen, sobald ihr einen Raum gesäubert habt. Unten findet ihr das Lichtsiegel – damit schaltet ihr eine nützliche Waffe frei, wenn ihr das Spiel beendet habt und von neuem beginnt.

Verlasst das Dunkle Reich und sucht den Drachen mit dem fehlenden Horn. Ergänzt die Statue und das Wasser weicht zurück. Geht wieder in den Hauptraum und wechselt jetzt zu Samanosuke.

Unterwassertempel – Samanosuke

Der geht auch durch die gelbe Tür und kann den ehemals gefluteten Raum nun ohne Probleme durchqueren. Geht nach oben und das Podest, das in der Vergangenheit noch nicht benutzbar war, ist jetzt zugänglich. Samanosuke findet darin eine blaue Scheibe. Nun kommt es zum Kampf gegen einen mutierten Ranmaru.

BOSS: GENMA RANMARU

Er verhält sich ähnlich wie im ersten Kampf, ist aber schneller und stärker. Außerdem blockt er sehr viele eurer Attacken. Greift zunächst mit Magie an, danach solltet ihr seine Kombos blocken und eigene Schlagfolgen einsetzen. Saugt unbedingt die Seelen ein, die beim Kampf frei werden. Nach eurem Sieg bringt ihr die blaue Scheibe zu Jacques.

Unterwassertempel – Jacques

Setzt die Scheibe ein, und die blaue Route ist zugänglich. Kämpft euch durch den langen Korridor, im nächsten Raum ist wieder ein Drachen. Diesmal fehlt das rechte Horn. Mit dem Aufzug kommt ihr nach unten, der Weg ist allerdings versperrt. Fahrt nach oben, erklimmt die Treppe und geht durch die Tür. Ihr seid über dem Schiff: Benutzt das Glühwürmchen, um zu einer Puzzle-Kiste zu gelangen.

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	P

Bewegt I, J, K, G und F, um ein Oni-Juwel zu erhalten. Untersucht das Glühwürmchen auf dem Boden, damit drei weitere auftauchen. Schwingt euch weiter, um Jacques neue Waffe, den Morgenstern Hyosai, zu bekommen. Kehrt zurück und öffnet die Eistür mit dem violetten Siegel. Noch könnt ihr hier nichts tun. Schwingt euch mit dem letzten Glühwürmchen zurück auf das Schiff und geht wieder zum Warp-Punkt, wo ihr zu Samanosuke wechselt.

Unterwassertempel – Samanosuke

Auf dem Weg durch den blauen Korridor zerspringt das Glas. Beeilt euch! Im nächsten Raum geht ihr die Stufen hoch und zerschlägt die Kisten. Ihr findet das Drachenhorn. Setzt es in die Statue ein, um das Wasser abzulassen. Geht durch die Tür, hinter der



❶ Im Dunklen Reich findet ihr wertvolle Bonus-Gegenstände.



❶ Die Flügel für dieses Glühwürmchen findet ihr mit Samanosuke.

Jacques die Maschinen entdeckt hatte – die stehen jetzt still und ihr könnt am anderen Ende die Glühwürmchen-Flügel holen. Kämpft euch zurück zum Hauptraum und schickt Jacques die Flügel.

Unterwassertempel – Jacques

Der Dunkelnebel versperrt die blaue Tür. Geht also außenrum, bis ihr wieder vor der Maschinentür steht. Drinnen gebt ihr die Flügel dem kaputten Glühwürmchen und schwingt euch daran über die Stampfer hinweg. Schnappt euch den Energiekristall und schickt ihn zu Samanosuke.

Unterwassertempel – Samanosuke

Den schwarzen Nebel vor der blauen Tür absorbiert ihr einfach und schlägt euch zum Maschinenraum durch. Setzt am Ende den Kristall ein und geht vorsichtig zurück.

Über den Aufzug kommt ihr in den Raum mit Samanosukes neuer Waffe, der Axt Chigo. Lauft zurück zum Hauptraum und geht durch die gelbe Tür. Im Labor benutzt ihr den Aufzug. Auch Samanosuke kann sich hier am Dunklen Reich versuchen. Am Ende erwartet euch das Wind-Siegel – auch das wird erst im nächsten Durchgang wichtig. Sucht weiter, um die gelbe Weste zu finden. Weiter hinten schnappt ihr euch die rote Scheibe. Die geht im Warp-Raum wieder einmal direkt an Jacques.

Unterwassertempel – Jacques

Setzt die Scheibe ein, ladet eure Energie auf und freut euch auf einen Bosskampf, der euch hinter der roten Tür erwartet.

BOSS: GERTRUDE

Bleibt immer in Bewegung, damit euch der Höllenhund nicht mit seinen Blitz- und Eisattacken trifft. Rennt er auf euch zu, weicht ihr mit Hilfe der Glühwürmchen aus. Mit magischen Attacken haut ihr ihm schnell die Rüstung weg. Werdet ihr von seinem Eisstrahl getroffen, rüttelt ihr schnell am Analog-Stick, damit ihr euch fix befreien könnt.

Nach dem Kampf flieht ihr und steigt in den Genma-Zug.

Unterwassertempel – Samanosuke

Hinter der roten Tür wartet wieder eine Puzzle-Kiste.

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	P

Betätigt N, J, K, G, F und E.



❶ Bearbeitet die Bestie als Onimusha-Krieger und mit Magieattacken. Benutzt die Glühwürmchen, um Angriffen auszuweichen.

Notre Dame – Michelle

Killt die Genma mit euren Schusswaffen und öffnet die Kiste, um das Seelenarmband zu erhalten. In der Kirche ballert ihr euch durch zum Altar und geht runter in das Dämonengewölbe. Durchquert die Räume mit den Schlitz-Messern und geht zu Guildensterns Labor. Habt ihr die beiden Wächter erledigt, schnappt ihr euch den Zettel. Ihr erfahrt vom Boulogne Zoo, eurem nächsten Ziel.

Boulogne Zoo – Michelle

Geht erst einmal nach oben. Lauft über die Brücke und schlägt euch zu dem Gebäude hinten durch. Drinnen seht ihr eine versiegelte Tür, die Michelle nicht öffnen kann. Also geht ihr durch die zweite Tür nach draußen und seid hinter der Absperrung. Weiter hinten findet ihr eine Karte des Zoos.

Geht in das runde Gebäude. Unten im Gehege findet ihr eine seltsame Maschine mit vier Hebeln. Mit dem ersten und dem dritten Hebel lasst ihr Monster erscheinen, die anderen beiden geben euch eine neue Waffe und den Schlüssel für das Boot.

Rennt zurück zum Anfang des Zoos und geht diesmal nach rechts. Unten an der Treppe findet ihr ein Boot, das ihr mit dem Schlüssel in Gang setzt. Am Ziel ballert ihr euch zum Gebäude durch. Drinnen kümmert ihr euch zuerst um die kleinen Gegner, dann nehmt ihr die dämonische Pflanze aufs Korn. Nach dem Tod des Monsters geht ihr die Treppe hinab zum Labor. Hier findet ihr Samanosuke und Henri. Vorher müsst ihr aber zwei Monster fertig machen. Ignoriert die Viecher vorerst und öffnet die Kiste in einer der Zellen. Darin liegt Michelles allerbeste Waffe. Jetzt killt ihr die Gorillas und betätigt den Schalter, um die Gefangenen zu befreien.

Boulogne Zoo – Samanosuke

Hebt das Seelenarmband auf. Geht nach oben und nach draußen. Bringt jetzt die Kuga auf Level zwei, um weiterzukommen. Mit dem Boot schippert ihr zurück und geht zu dem Raum mit der versiegelten Tür. Die könnt ihr jetzt öffnen, drinnen findet ihr den Laborschlüssel. Mit dem Boot geht's wieder zurück in das Gebäude mit den Zellen, wo ihr die verschlossene Tür jetzt öffnen könnt. Kümmert euch dann um die Puzzle-Kiste:

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	P

Diesmal lautet die korrekte Reihenfolge **L, H, G, F, J**.

Geht weiter nach hinten, schnappt euch die verschiedenen Dokumente und freut euch auf eure Abrechnung mit Guildenstern, dem teuflischen Wissenschaftler.



ⓘ Mit den Hebeln lasst ihr Käfige zu euch herab. Im ersten und dritten sind Monster eingesperrt. Ihr entscheidet, ob ihr sie freilässt.

BOSS: GULDENSTERN

Das große Problem sind hier Guildensterns Helfer, die er immer wieder zum Leben erweckt. Kümmert euch stets zunächst um sie, bevor ihr Guildenstern angreift. Er selbst ist für Magie empfindlich, aber auch starke Pfeile setzen ihm ordentlich zu. Wenn er Seelen verliert, saugt diese sofort auf, damit ihr eure Magie wieder aufladen könnt. Mit der Zeit belebt er seine Sidekicks immer schneller... Verschwendet zur Not auch eine magische Attacke auf sie, um wieder eine Zeit lang eure Ruhe zu haben.

Ist der Genma-Forscher tot, freut ihr euch über zahlreiche Zwischensequenzen. Nächste Station ist Mont-Saint-Michel.

Mont-Saint-Michel – Samanosuke

Holt euch das Dokument, schneidet die lokalen Monster in Streifen und wechselt dann gleich mal zu Jacques.

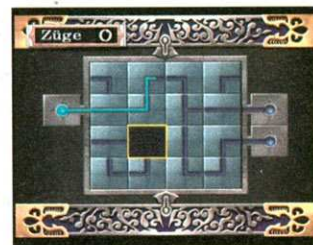
Mont-Saint-Michel – Jacques

Gleich nach seiner Ankunft muss sich Jacques einem Boss stellen.

BOSS: HEIHACHI HONDA

Heihachi hat keine neuen Tricks dazugelernt, dafür habt ihr aber auch keine Unterstützung durch Samanosuke. Aber das ist halb so wild, denn mittlerweile ist Jacques um einiges stärker geworden. Da die Hyosai etwas zu langsam ist für diesen Kampf, benutzt ihr am besten den Speer. Damit könnt ihr Heihachi gut auf Distanz halten.

Haut jetzt die fliegenden Genma um und zieht euch mit dem danach erscheinenden Glühwürmchen nach oben. Geht durch die Tür und schnappt euch die Karte. In der Mitte des Raumes ist eine Seelenquelle. Rüstet die Enja aus und entzündet mit ihr die Fackeln. Passt bei der letzten auf, dass ihr sie erst dann entzündet, wenn das Gitter oben ist, sonst kommt ihr nicht hinein. Seid ihr drin-



ⓘ So öffnet ihr die Puzzle-Kiste in Guildensterns Labor.



ⓘ Die Lava-Attacke eurer Axt eignet sich hervorragend gegen die Geisterritter, die Guildenstern immer wieder auferstehen lässt.



👁 Beobachtet Hondas Angriffsmuster und blockt seine Kombos.



🔥 Entzündet die Fackel im rechten Moment, um das Gitter zu stoppen.

nen, schnappt ihr euch den großen Schlüssel. Zündet auch die Fackel drinnen an, um wieder nach draußen zu kommen. Geht durch die andere Tür und lasst euch von dem Glühwürmchen nach oben ziehen. Dort beschützt ihr den Sklaven vor den Genma und benutzt das Portal, um Samanosuke den Schlüssel zu schicken.

Mont-Saint-Michel – Samanosuke

Schlitzt euch bis zum Haupttor durch und benutzt den Schlüssel. Geht die Stufen hoch und macht schnell die Genma-Magier fertig. In der Kiste ist eine Karte. Geht dann durch die Tür. Folgt dem Weg und macht die Genma-Pflanze alle – in der Kiste dahinter ist ein Sonnensiegel. Geht zurück zum Anfang und öffnet damit das Tor links. Haut die Genma um und öffnet die Puzzle-Kiste:

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	P

Diesmal ist die Reihenfolge **G, C, B, F und J**. Am Ende der Gasse findet ihr das rote Steinauge. Das schickt ihr schnell an Jacques.

Mont-Saint-Michel – Jacques

Zeit für ein kleines Rätsel. Geht durch die Tür und setzt der Statue das Auge ein. Nun müsst ihr in der richtigen Reihenfolge über die Puzzle-Teile laufen: Sonne, Mond und zum Schluss Sterne. Ihr müsst auf alle Teile treten und das drei Mal wiederholen. Das folgende Diagramm zeigt euch die korrekte Reihenfolge.

Linker Kopf:	6	7	8
	5	10	9
	4	11	12
	3	2	1
Mittlerer Kopf:	12	11	10
	5	6	9
	4	7	8
	3	2	1
Rechter Kopf:	11	10	9
	12	7	8
	6	5	4
	1	2	3



🌱 Diese Pflanze besitzt das Siegel für das goldene Tor am Anfang.



👁 In dieser roten Kiste findet ihr ein Steinauge für Jacques.



🌀 Um im Dunklen Reich bestehen zu können, macht ihr Gebrauch von magischen Attacken und verwandelt euch in den Onimusha.

Habt ihr das Rätsel gelöst, kommen Treppenstufen aus dem Boden geschossen. Außerdem könnt ihr jetzt ins zweite Dunkle Reich gehen. Die Kiste im ersten Raum ist von lila Nebel umhüllt, die könnt ihr erst später öffnen. Stattdessen findet ihr eine grüne Kugel und das Feuersiegel. Die Kugel gebt ihr dann an Samanosuke weiter, das Siegel verschafft euch später beim nochmaligen Durchspielen eine weitere Bonus-Waffe.

Nach eurer Rückkehr aus dem Dunklen Reich geht ihr die Stufen nach unten und zerschlägt die Kisten, um Glühwürmchen freizulassen. Über die schwingt ihr euch nach oben. Folgt dem Weg, springt runter und macht die Genma-Pflanze fertig. Öffnet das Gitter und geht wieder zur Treppe. Unten geht ihr durch das Tor und lasst aus einer Kiste ein Glühwürmchen frei. Das bringt euch auf den Turm, wo ihr die orangefarbene Weste für Ako findet. Steigt dann die Treppe hinauf und schickt Samanosuke die grüne Kugel.

Mont-Saint-Michel – Samanosuke

Geht zu den Stufen an dieselbe Stelle, an der schon Jacques das Dunkle Reich betreten hat – auch Samanosuke hat hier ein paar Dinge zu erledigen. Mit der grünen Kugel bekommt ihr die Kiste mit dem grünen Schleier auf. Weiter unten findet ihr eine violette Kugel sowie die violette Weste für Ako.

Nach dem Besuch im Dunklen Reich geht ihr die Stufen hinab. Hinter der Tür findet ihr die Zeitmaschine. Schnappt euch die Notiz und geht nach hinten in das Portal. Ihr kommt beim Triumphbogen wieder heraus – aber irgendwas stimmt diesmal nicht. Haut die Genma-Pflanze um und geht durch die Tür. Metzelt euch nach oben durch und betretet die Aussichtsplattform. In der Kiste ist ein roter Schlüssel. Zurück in der "normalen" Dimension, schickt ihr den Schlüssel zu Jacques.

Mont-Saint-Michel – Jacques

Klettert die Stufen runter, mit dem roten Schlüssel könnt ihr nun das Tor links öffnen. Jetzt müsst ihr draußen alle Sklaven retten – sie bedanken sich mit nützlichen Gegenständen. Hebt auf alle Fälle auch den dreieckigen Schlüssel auf, den Heihachi euch hinterlassen hat.

Keht wieder zurück zum Genma-Zug. Mit dem neuen Schlüssel öffnet ihr jetzt die Tür. Nach der Sequenz nehmt ihr den Samen der Kletterpflanze mit. Rechts an der Wand findet ihr verschiedene Beete. Sucht das richtige aus und setzt dort die Samen ein. Geht dann wieder nach oben zum Zeitfalter und wechselt zu Samanosuke.



Mont-Saint-Michel – Samanosuke

Geht nach links, dort seht ihr die von Jacques gesetzte Pflanze. Klettert daran nach unten. Haut alle Monster um und geht in den Raum. Zerstört die Fässer, schaut in das Bücherregal und holt euch das Zahnrad. Das schickt ihr zu Jacques.

Mont-Saint-Michel – Jacques

Das Rad setzt ihr in die Maschine neben dem großen Tor ein. Zieht den Hebel und ihr seid drinnen. Schnappt euch die Medizin in der Truhe und geht durch die linke Tür. Unten lauft ihr in eine Falle und spielt wieder Michelle.

Mont-Saint-Michel – Michelle

In der ersten Kiste ist wieder ein Seelenarmband. Geht durch die Tür und ballert euch mit dem Raketenwerfer zum Speicherpunkt vor, an dem Samanosuke wartet. Passt dabei nur auf, dass die Genma Henri nichts tun. Kaum seid ihr oben, spielt ihr wieder Samanosuke.

Mont-Saint-Michel – Samanosuke

Schnappt euch wieder das Armband, speichert und begleitet Michelle und Henri nach drinnen. Haut das Monster um, nehmt den Zettel und geht nach unten. Jetzt ist Jacques wieder dran.

Mont-Saint-Michel – Jacques

Jetzt müsst ihr unter Zeitdruck fünf Mal die Tastenkombinationen von Henri nachahmen. Meist klappt es mit dieser Kombination:

- 1 – ↓, ↑, △
- 2 – ↓, ↑, △, ×, ○
- 3 – ↓, ↑, △, ×, ○, ↓, ↑
- 4 – ↓, ↑, △, ×, ○, ↓, ↑, □, ←, ×
- 5 – ↓, ↑, △, ×, ○, ↓, ↑, □, ←, ×, ×, →

Solltet ihr mit anderen Kombinationen konfrontiert werden, empfiehlt es sich, die Codes zu notieren und auswendig zu lernen. Habt ihr die Falle entschärft, ist Samanosuke wieder an der Reihe.

Mont-Saint-Michel – Samanosuke

Kämpft euch durch bis zum Eingang von Mont-Saint-Michel, speichert und freut euch auf ein Wiedersehen mit Höllenhund Gertrude.

BOSS: GERTRUDE

Zieht Ako die lila Weste an, um oft Spezialattacken benutzen zu können. Wenn das Monster aus einer Ecke auf euch zustürmt, visiert ihr es mit **(L1)** an und macht schnell einen Seitwärtsschritt. Danach knüpelt ihr dem Hundchen ordentlich Kombos rein. Weicht auch den Eisatemattacken aus.



⚠ Achtung: Wenn Gertrude sich aufbäumt, greift ihr nicht an, sondern rennt schnell weg, sonst werdet ihr platt gestampft.

Mont-Saint-Michel – Jacques

Durchquert den Korridor und macht die Monster unschädlich. Schnappt das Dokument und schwingt euch über die Lücke. Vergesst dabei nicht, den Öko-Geist mitzunehmen.

Biwa-See und Oni Mansion

Speichert und holt die Glühwürmchen aus der Kiste. Mit deren Hilfe zieht ihr die Eisscholle, auf der ihr steht, über das Wasser. Nach einem kurzen Marsch über Schnee kommt ihr an die zweite Scholle. Macht die Genma fertig und zieht euch an weiteren Fireflies weg von den Hindernissen. Wiederholt das, bis ihr bei der Villa seid.

Im Haus fallen euch die mit verschiedenen Farben markierten Durchgänge auf. Ihr öffnet sie, indem ihr an den Glühwürmchen mit der entsprechenden Farbe zieht. Geht ganz nach hinten, knackt die Kiste und zieht am blauen Glühwürmchen. Rennt jetzt zurück und geht durch das nun offene blaue Tor links. Geht ganz nach hinten und zieht an dem zweiten blauen Glühwürmchen. Jetzt lauft ihr wieder in den ersten Raum. Öffnet die Kiste für ein Glühwürmchen, mit dem ihr über die Öffnung schwingen könnt. Zieht an dem Glühwürmchen dort und rennt zu dem nun geöffneten gelben Tor. Beeilt euch, es ist nur kurz offen. Schlägt auf den Wandschmuck, um den Geheimgang zu finden. Springt in das Loch, macht die Genma fertig und ihr erhaltet ein wertvolles Oni-Artefakt.

Kampf um Azuchi

Hier gibt es keine Rätsel oder Ähnliches, kämpft euch einfach durch. Hier ist auch die beste Gelegenheit für Jacques, jede Menge Seelen einzusaugen – gerade mit Konter-Attacken lässt sich hier einiges machen. Kämpft so lange, bis ihr Jacques Ausrüstung komplett auflüveln könnt.

Am Schloss angekommen, seht ihr eine Zwischensequenz und benutzt dann den Aufzug nach oben. Gegner kommen durch ein Loch in der Wand. Haut sie um und geht selbst hindurch. Ihr findet wieder eine Puzzle-Kiste.

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	P

Diesmal ist die Kombination **B, C, G, K und O**. Zieht euch mit dem Glühwürmchen nach oben und der ehemalige Endgegner Marcellus taucht wieder auf. Mit ordentlich Magie-Einsatz macht ihr ihn schnell fertig. Geht durch das andere Wandloch, erklimmt die Stufen und freut auch auf einen Kampf mit Vega Donna.

BOSS: VEGA DONNA

Nicht allzu schwer: Knallt am Anfang all eure magischen Attacken rein und versucht dann, Vega Donna mit dem Raisen anzugreifen – der Speer hat die größte Reichweite. Wenn sie im Gebälk sitzt, stürzt sie sich entweder auf euch oder sie wirft Shurikans, die ihr einfach blockt. Ihr könnt auch versuchen, sie mit der Waffe einzufangen, um extra Schaden anzurichten. Nach der Sequenz geht Jacques die Stufen hinauf.



⚠ Mit Hilfe der Glühwürmchen zieht ihr die Scholle übers Wasser.



⚠ Hinter dem violetten Wandschmuck ist ein Geheimgang.

Eiffelturm

Rechts von eurem Startpunkt ist die letzte Puzzle-Kiste:

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	P

Bewegt **C, D, H, G, K und J**. Öffnet die Türen des Aufzugs und fahrt nach oben. Nach kurzer Zeit werden ihr angegriffen. Besiegt die Monster und klettert über die Leiter nach oben.

Auf den Treppen bekommt ihr es mit Wurmlöchern zu tun: Lauft ihr in eines hinein, werdet ihr einige Meter zurückteleportiert. Wartet also und geht erst dann weiter, wenn das Loch verschwunden ist. Merkt euch auch die Positionen der Löcher.

Oben trifft ihr den alten Brainstern wieder, allerdings sind seine Elektro-Attacken diesmal ungleich gefährlicher. Am besten wirkt Magie. Untersucht nach eurem Sieg die Maschine und zerstört die Fläche hinter dem blauen Glas. Geht dann zum Durchgang unter den Stufen. Der Treppenaufstieg ist wie der erste, allerdings gefährlicher. Später müsst ihr dann über die Kabel laufen, um weiter nach oben zu kommen. Oben sucht ihr die letzte Tür und drückt den roten Knopf. Hier kommt es zum letzten Kampf gegen Ranmaru.

BOSS: RANMARU MORI

Dank der lila Weste könnt ihr ihn erst einmal ordentlich mit Magie zwiebeln. Sollte er danach immer noch stehen, gebt ihr ihm mit der aufgeladenen Kuga den Rest. Seine einzigen Vorteile sind seine hohe Geschwindigkeit und der enge Kampfplatz. Benutzt nicht die Tenso, denn sonderlich viel ziehen ihm die coolen Zwillingsschwerter nicht ab.

Honnoji Tempel – Jacques

Kämpft euch wie am Anfang des Spiels vor, bis ihr den Speicherpunkt erreicht. Bevor ihr Nobunaga trifft, solltet ihr aber ein letztes Mal mit Jacques ins Dunkle Reich reisen – es lohnt sich. Gleich zu Beginn findet ihr eine Kiste, die ihr nicht öffnen könnt. Kämpft euch durch, bis ihr acht blaue Kugeln gefunden habt. Setzt ihr die an der Kiste ein, findet ihr Jacques ultimative Waffe. Geht wie immer langsam vor, heilt euch zwischen den Levels und lasst die Genma sich nach Möglichkeit selbst erledigen.

Seid ihr hier fertig, speichert ihr, fliegt per Glühwürmchen noch mal auf das Tempeldach, um eine Kiste zu knacken, und stellt euch dann hinter der Tür eurem Erzfeind Nobunaga.

BOSS: NOBUNAGA

Mit Jacques neuer Peitsche habt ihr keine Probleme, ohne sie ist der untoten Kriegsherr jedoch eine echte Herausforderung. Benutzt oft die Glühwürmchen, um auszuweichen, und seid nicht mehr sparsam mit den verschiedenen Heilmitteln – das hier ist Jacques letzter Kampf. Nobunaga blockt und kontert sehr gerne, daher solltet ihr vorsichtig sein bei euren Attacken. Nach dem Kampf kehrt Jacques in die Gegenwart zurück und Samanosuke kümmert sich im alten Japan um Nobunaga.



❗ Vergesst im Kampf gegen Vega Donna nicht eure Blockfunktion.



❗ Auf dem Eiffelturm erscheinen Wurmlöcher. Passt auf!

Honnoji Tempel – Samanosuke

Auch Samanosuke wagt sich noch einmal ins Dunkle Reich. Die Regeln sind hier die gleichen wie bei Jacques: Sucht acht Kugeln – diesmal aber rote – um die Kiste mit dem extrem mächtigen Bishamon-Schwert zu knacken. Klappert ruhig alle Räume ab, euer Seelenkonto wird es euch danken.

Seid ihr fertig, kehrt ihr zum Tempel zurück, speichert und stellt euch dem letzten Kampf.

BOSS: NOBUNAGAS ERSTE FORM

An dieser Stelle erwartet euch kein besonders großes Problem – ihr verwandelt euch nämlich jetzt automatisch in den Onimusha und könnt Nobunaga so extrem hart zusetzen. Nach kurzer Zeit ist der Kampf gewonnen. Aber es geht weiter...

BOSS: NOBUNAGAS ZWEITE FORM

Aufpassen ist hier alles: Schaut euch Nobunagas Attacken genau an und lernt, wie ihr am effektivsten blockt. Am gefährlichsten ist der Laser-Angriff seiner Sidekicks. Ladet das Onimusha-Schwert maximal auf und greift damit an. Auch die Spezialattacke ist extrem nützlich. Außerdem kostet sie diesmal keine Magie. Wollt ihr noch stärker werden, saugt ihr fünf lila Seelen auf.

BOSS: NOBUNAGAS DRITTE FORM

Nun kommt der große Dämon zurück auf den Boden der Tatsachen und greift mit dem Schwert an. Weicht aus und startet den Gegenangriff. Schlagt zu, bis Nobunaga zu Boden geht und sein Schwert fallen lässt. Aus diesem kommen Seelen, die ihr schnell aufsaugt. Manchmal lässt Nobunaga sein Schwert glühen und startet eine Element-Attacke – bringt euch dann in Sicherheit. Wenn ihr genug Seelen aus Nobunagas Schwert gesaugt habt, ist die Waffe in eurem Besitz und es kommt zum finalen Schlagabtausch.

BOSS: NOBUNAGAS LETZTE FORM

Auch wenn ihr nun die stärkste Waffe des Spiels in Händen haltet, ist Nobunagas letzte Form eine echte Herausforderung. Beobachtet den Gegner wiederum genau und greift im richtigen Moment an – eine gute Attacke ist ein Konter, wenn er beispielsweise eine Schlagkombo versucht – weicht schnell aus und verpasst ihm dann ein Brett mit der aufgeladenen Waffe. Auch die Spezialattacke leistet hier gute Dienste.

Wir wünschen euch Glück für den finalen Kampf und viel Spaß beim Betrachten der Endsequenz.

➔ **THOMAS NICKEL**



❗ In seiner zweiten Erscheinungsform besitzt Nobunaga vier Drohnen, die euch mit Laserschüssen attackieren. Weicht mit Seitwärtsschritten aus.



True Crime Streets of LA

Gewalt und Verbrechen blühen und gedeihen auf den Straßen von LA!
Es wird Zeit, für Recht und Ordnung zu sorgen.

GRUNDSÄTZLICHE ÜBERLEBENSREGELN – ZU FUSS



Wie im echten Leben: Haltet euch von der Straße fern.



Ups! Mit ein wenig Glück erledigt der Verkehr eure Arbeit.

Auch die ersten Schritte im Spiel wollen gelernt sein. Obwohl "True Crime" sehr gerne mit "GTA Vice City (dt.)" verglichen wird, gibt es wichtige Unterschiede. Zuerst solltet ihr ausprobieren, ob ihr mit der Kameraführung und Zieleinrichtung klar kommt. Bei Bedarf könnt ihr diese in den Optionen invertieren, also umdrehen. Das funktioniert jederzeit auch im Spielverlauf. Legen wir also los mit den vielen Kleinigkeiten, auf die ihr achten solltet:

Runter von der Straße

Selbst wenn Fahrzeuge gerade erst angehalten haben, neigen die rücksichtslosen Fahrer dazu, einfach wieder Gas zu geben. Auch wenn euch ein Wagen dabei nur leicht streifen sollte, wird euch Lebensenergie abgezogen. Haltet also respektvoll einen Sicherheitsabstand ein.

Umschauen!

Bevor ihr über eine Straße rennt, kann euch ein schneller Kameraschwenk davor bewahren, auf einer Kühlerhaube zu landen.

Augen auf!

Waghalsige Sprünge von Brücken und anderen hohen Stellen werden mit Energieabzug geahndet. Achtung: An manchen Brüstungen sind die angezeigten Begrenzungen stellenweise durchlässig. Zu Deutsch: An einigen Stellen fällt ihr einfach "durch" die Grafik hindurch nach unten.

Verfolgung per pedes

Müsst ihr die Beine unter den Arm nehmen und einen Verbrecher per pedes verfolgen, ist es oft sinnvoll, am Bordstein, ganz knapp am Rand der Straße, zu laufen. Der Vorteil: Ihr rempelt keine Passanten an, die euch bremsen würden, und außerdem werden durch wilde Schüsse des Gangsters keine Zivilisten in Mitleidenschaft gezogen.

Autos "borgen"

Ein fahrendes Auto zu stoppen, indem ihr Nick einfach auf der Straße stehen lasst, ist sehr unvernünftig. Braucht ihr mal dringend einen fahrbaren Untersatz, "borgt" euch einfach im Umfeld von Ampeln einen Wagen aus. Ist die Ampel rot, findet sich immer wieder ein stehendes Vehikel, das ihr beschlagnahmen dürft.

GRUNDSÄTZLICHE ÜBERLEBENSREGELN – IM AUTO

Schneller geht's mit Blaulicht

Ab in eine von Nicks Kisten und ➔ gedrückt! Die Sirene klingt nicht nur ungeheuer cool, sondern sorgt auch dafür, dass andere Fahrzeuge euch Platz machen. Rast ihr jedoch zu schnell, können euch auch die Zivilfahrzeuge nicht schnell genug ausweichen. Verlasst euch also nicht zu sehr auf euer Sonderrecht. Manchmal geht es schneller, wenn ihr nicht sinnlos Vollgas gebt.

Blindes Rasen ist sinnlos

Wie die viel zitierte "Wildsau" durch die Straßen der Großstadt zu jagen, macht Riesenspaß, allerdings verliert ihr bei solchen Aktionen schnell mal die Kontrolle. "Nehmt" ihr dabei versehentlich einen Passanten mit, kostet das wertvolle Punkte. Achtet also auf angemessene Geschwindigkeit. Und trainiert unbedingt das Bremsverhalten – damit kommt ihr schneller um Kurven.



Sirene an und los! Klingt cool und macht Spaß.



Fahrzeugwahl: Für Anfänger eignen sich beispielsweise Taxis.

Kenne dein Auto

Gewöhnt euch an, anfangs immer denselben Fahrzeugtyp zu benutzen. Da die Vehikel recht unterschiedlich reagieren und sich vor allem im Bremsverhalten sowie in der Kurvenlage stark voneinander unterscheiden, tut ihr euch anfangs mit einem Standardtypen (z.B. Taxi) selbst einen Gefallen. Habt ihr dann das Handling raus, könnt ihr euch auch an schnellere Kisten wagen.

Unser Tipp: Nicht die schnellste Karre ist die beste, sondern die mit der besten Kurvenlage.

Verfolgungsjagd

Sollt ihr flüchtige Fahrzeuge stoppen, bringen Schüsse nicht sehr viel. Rammt die Fluchtfahrzeuge einfach von der Straße! Versucht, sie möglichst seitlich abzudrängen. Mit etwas Übung schiebt ihr sie so an Häuser, deren Mauerwerk den Rest der Arbeit übernimmt. Sobald eine verdächtige Kiste zum Stehen gebracht wurde, müsst ihr beobachten, was die Verdächtigen machen. Aggressiven Zeitgenossen begegnet ihr mit Waffengewalt oder ihr prügelt sie nieder. Sollten die Insassen jedoch aussteigen und freiwillig die Ärmchen nach oben recken, genügt eine Verhaftung.

Unfreiwilliger Ausstieg

Die **L1**-Taste veranlasst Nick bekanntlich, sich in ein Auto zu setzen und auch wieder auszusteigen. Betätigt ihr während einer Fahrt versehentlich **L1**, lässt sich Nick einfach aus dem Auto fallen, egal wie schnell es gerade fährt. So etwas kostet Lebensenergie.

STREET-CRIMES



❗ Bad Cop? Übertreibt es nicht mit dem Waffeneinsatz.



❗ Seitenhiebe: Achtet auf die Durchsagen bei Street-Crimes.

Grundsätzliches zu Street-Crimes

Nick steht anfangs wirklich alleine und vor allem dumm da im riesengroßen Los Angeles. Am besten übt ihr die Steuerung, indem ihr euch schon zu Beginn des Spiels angewöhnt, Street-Crimes zu lösen. Diese zufällig generierten Aufgaben bringen euch so manchen Extra-Punkt ein. Aber vor allem lernt ihr hier schnell und effektiv den Umgang mit dem Controller. Beherzigt vor allem eine Grundregel: Erst denken, dann schießen! Schnell trifft ihr hilflose Zivilisten in Auseinandersetzungen und bekommt zur Strafe Punkte abgezogen. Wer hier nicht aufpasst, hat einen mühevoll angesammelten Vorrat an Punkten schnell wieder verbraucht. Achtet auch darauf, welche der Street-Crimes euch liegen, und welche euch Probleme bereiten. Missachtet ihr Street-Crimes, hat das keinen Einfluss auf den Story-Verlauf.

Einschüchtern

Schüsse in die Luft und eine blinkende Polizeimarke (R2 + O) wirken manchmal wahre Wunder und schüchtern Verbrecher ausreichend ein. Um Warnschüsse abzugeben, muss die R2-Taste ein-

fach gedrückt gehalten werden. Zielt jetzt neben euer potenzielles Opfer und drückt ab. Blindes Drauflosballern beeinträchtigt jedoch schnell herumstehende Zivilisten.

Verhaften, durchsuchen, verhaften, ...

Schon während der ersten "True Crime"-Episode könnt ihr euch an den vielen Street-Crimes beweisen und zusätzlich alle Passanten nach Drogen und Waffen durchsuchen. Ihr schafft euch damit ein kleines Punkte-Polster.

Richtig draufhauen

Auch Schlägereien wollen gelernt sein. Achtet darauf, eure Gegner mit einem Griff und anschließendem Wurf zu Boden zu schmettern, sobald sie benommen sind. Das beeinträchtigt die gegnerische Energieleiste und verkürzt die Kampfdauer.

Im Spielverlauf lernt ihr verschiedene Kampfgriffe. Setzt ihr diese nicht ein, artet so manche Schlägerei zum langweiligen Dauerkampf aus. Schaut oben rechts auf die Anzeige neben dem Gegnersymbol; sobald die Ausrufezeichen alle grau unterlegt sind und ein entsprechender Ton zu hören ist, könnt ihr schnell einen wirkungsvollen Griff ansetzen.

Ach ja, werdet ihr im Zuge von Street-Crimes in Schlägereien verwickelt, solltet ihr darauf achten, nicht versehentlich auf die Straße zu geraten. Dann nämlich kommt es immer wieder vor, dass rücksichtslose Autofahrer Nick umfahren! Tipp: Versucht stattdessen, eure Gegner auf die Straße zu treiben. Mit ein wenig Glück verkürzen die Autos dort die Dauer des Kampfes rapide.

Übrigens: Denkt daran, euch umzusehen, bevor ihr weich geklopften Gegnern Handschellen anlegt. Auch bei dieser Aktion könnt ihr Opfer eines dämlichen Autofahrers werden.

WIE BESIEGT MAN DEN SCHARFSCHÜTZEN IN EPISODE 2?

Episode 2/9 – Finale: Scharfschütze

Es ist eine reine Frage der Geduld, den Scharfschützen zu erledigen. Zuerst werden alle drei Fenster zerschossen. Gewöhnt euch an, mit Hilfe der A-Taste immer hin und her zu rollen. Nur in den Ecken links oder rechts ladet ihr nach. In diesen Ecken kann euch der Scharfschütze nur treffen, wenn er euch an einer von drei Stellen direkt diagonal gegenüber steht. Um den Scharfschützen überhaupt in Mitleidenschaft zu ziehen, müsst ihr in euren Scharfschützen-Modus wechseln. Haltet einfach die R1-Taste, bis das Fadenkreuz erscheint, und zielt grob in die Richtung des Gegners. Ballert sofort einige Kugeln ab (einfach schnell mehrmals R1 betätigen). Ihr müsst den Scharfschützen nicht unbedingt in der Mitte eures Fadenkreuzes haben – auch der eine oder andere Querschläger sorgt

für die nötige Wirkung. Rollt euch dann sofort mit Hilfe der A-Taste direkt aus der Weitschussansicht zur Seite. Ansonsten werdet ihr möglicherweise getroffen. Wiederholt das Spielchen so lange, bis die Mission gewonnen ist. Übrigens: Hat Nicks Lebensleiste stark gelitten und erscheint euch der Gegner zu stark, kann ein schneller Neustart der PS2 dafür sorgen, dass euch keine Plakette abgezogen wird. Ladet dann einfach die Episode noch einmal ein.



❗ Versucht, euch möglichst oft abzurollen.

WIE ENTKOMMT MAN DEN VERFOLGERN IN EPISODE 3?

Episode 3/3 – Überwachung missglückt

Sofort Vollgas geben! Blaulicht raus! Und versucht erst gar nicht, zurückzuschießen! Euch rücken schießwütige Gangster auf den Hals! Versucht, jede Seitenstraße zu nutzen und nach Möglichkeit zivile Fahrzeuge zwischen euch und den Verfolgern zu halten.

➔ GUNTHER HRUBY

Tipp: Versucht, eine Rasenfläche zu erreichen! Die Gauner bleiben nämlich immer auf befestigten Straßen. Sobald das Auto eurer Gegner nicht mehr auf dem Radar angezeigt wird, seid ihr in Sicherheit.



❗ Gebt sofort Vollgas! Das sichert wertvolle Meter Vorsprung!



❗ Sinnlose Fahrmanöver werden schwer bestraft.

> Das beste PS2-Zubehör

Die Auswahl ist groß, doch welches PS2-Zubehör ist sein Geld wirklich wert? OPM2 stellt euch auf den folgenden sechs Seiten die besten Peripheriegeräte vor.

Der Inhalt

- Controller140
- Speicherlösungen141
- Lenkräder142
- Weiteres Zubehör143
- Action-Replay-MAX
Evo Edition144
- Soundsysteme145



PS2-Controller

Als Schnittstelle zwischen eurer Hand und dem Spielhelden ist der Controller das wichtigste Zubehör für eure PS2. Hier sollte man nur zum Besten greifen.

DualShock 2

VON: Sony • PREIS: ca. 30 Euro

Den besten Controller erhaltet ihr praktischerweise gleich beim Kauf eurer PS2 dazu. Sonys "DualShock2" liegt perfekt in der Hand, die Analog-Sticks arbeiten präzise und alle Tasten lassen sich optimal erreichen. Auf Dauerfeuer und ähnliche Sonder-Features von Dritthersteller-Pads müsst ihr allerdings verzichten. Dennoch stellt der "DualShock2" die erste Wahl für jeden PS2-Besitzer dar. Kein anderes Pad kann dem Original das Wasser reichen.



OPM2 Zubehör-Test

NAME	DualShock 2
HERSTELLER	Sony
PREIS	ca. 30 Euro
FUNKTIONALITÄT	10/10
VERARBEITUNG	8/10
ERGONOMIE	10/10
PREIS/LEISTUNG	9/10
GESAMT	10/10
FAZIT	Nach wie vor der beste Controller für die PS2.

RetroCON

VON: Mad Catz • PREIS: ca. 30 Euro

Das "RetroCON" von Mad Catz erinnert optisch an alte Nintendo-NES-Pads. Im Alu-Gehäuse steckt jedoch feinste Technik. Die beiden Sticks fühlen sich ebenso wie die analog abgefragten Buttons wunderbar knackig an und ermöglichen feinfühliges Steuern. Gleiches gilt fürs D-Pad und die nebeneinander angebrachten Schultertasten. Die gummierte Rückseite sorgt für annehmbaren Grip, auch wenn die klassische Form nicht optimal in der Hand liegt.



OPM2 Zubehör-Test

NAME	RetroCON
HERSTELLER	Mad Catz
PREIS	ca. 30 Euro
FUNKTIONALITÄT	9/10
VERARBEITUNG	9/10
ERGONOMIE	6/10
PREIS/LEISTUNG	8/10
GESAMT	9/10
FAZIT	Modernste Technik im klassischen Design.

AirStyle

VON: GameWare • PREIS: ca. 50 Euro

Vom Zubehörentwickler Fountech kommt der beste Funk-Controller für die PS2. Der "AirStyle"-Controller ist exakt so geformt wie Sonys DualShock2. Einzig spürbare Kanten an den Griffen schmälern die Ergonomie etwas. Analog-Sticks und Knöpfe sind tadellos. Mit zwei Mignon-Batterien verrichtet der Controller rund 25 Stunden lang seinen Dienst. Sind mehrere "AirStyle"-Controller angestöpselt, werden Interferenzen automatisch unterbunden.



OPM2 Zubehör-Test

NAME	AirStyle
HERSTELLER	GameWare
PREIS	ca. 50 Euro
FUNKTIONALITÄT	9/10
VERARBEITUNG	8/10
ERGONOMIE	9/10
PREIS/LEISTUNG	8/10
GESAMT	9/10
FAZIT	Teueres, aber rundum gelungenes Funk-Pad.

Sichern von Spielständen

Eine Memory Card ist Pflichtzubehör, denn ihr benötigt sie, um Spielstände zu speichern. Wer will schon immer wieder von vorne beginnen?

Memory Card 8 MB

VON: Sony • PREIS: ca. 30 Euro

Um eine Memory Card kommen PS2-Zocker nicht herum. Sonys Original bietet 8 MB Speicher, was für den Durchschnittszocker ausreichend ist. Kostete das gute Stück in den Anfangstagen der PS2 noch 45 Euro, gibt es sie mittlerweile für faire 30 Euro.

Das ist zwar immer noch kein wirklicher Schnäppchenpreis, aber dafür erreicht die Karte Spitzenwerte in puncto Verarbeitung und Datensicherheit. Kaum etwas ist ärgerlicher, als Tage oder Wochen in komplexe Titel

wie "Final Fantasy X" zu investieren und dann durch technische Macken seine Spielstände zu verlieren. Mit Sonys Memory Card haben wir im Dauereinsatz keinerlei Datenverluste erlebt, wodurch sie sich unsere uneingeschränkte Kaufempfehlung verdient hat.



OPM2 Zubehör-Test

NAME	Memory Card 8 MB
HERSTELLER	Sony
PREIS	ca. 30 Euro
FUNKTIONALITÄT	10/10
VERARBEITUNG	9/10
ERGONOMIE	9/10
PREIS/LEISTUNG	8/10
GESAMT	9/10
FAZIT	Sichere Heimat für eure wichtigen Spielstände.

MAX Drive

VON: Bigben • PREIS: ca. 30 Euro

Mit einer normalen Memory Card und ihren 8 MB Speicherplatz lässt es sich im Normalfall ganz gut leben. Dennoch gibt es Situationen, in denen man gerne etwas mehr Speicherplatz hätte: Etwa wenn ein Spiel besonders schwer ist und dementsprechend oft gespeichert werden muss. Oder wenn man oft und gerne tolle Replays, zum Beispiel aus "Gran Turismo 3" oder "PES 3", für die Nachwelt konservieren will.

Habt ihr neben der PS2 noch einen PC zu Hause, lässt sich das Problem mit dem "MAX Drive" von Bigben elegant lösen. Das Paket besteht aus einem USB-Speicherstick mit 16 MB Speicherplatz. Dazu kommt die passende Bedienssoftware für die PS2 und den PC.

Kleiner Makel: Das am USB-Port angeschlossene "MAX Drive" wird von der PS2 nicht direkt erkannt bzw. als Memory Card akzeptiert. Ihr müsst zuerst die PS2-Soft-

ware laden und dann die gewünschten Daten von der Memory Card auf den USB-Stick kopieren. Den steckt ihr dann einfach an einen freien USB-Port eures PCs und könnt nun mit der PC-Software die Speicherstände verwalten und so dauerhaft archivieren.

Daneben erlaubt euch die "MAX Drive"-Software auch, Spielstände aus dem Internet herunterzuladen und zu verwalten: entweder über die PC-Software und den USB-Stick oder per Breitbandadapter direkt auf die Memory Card der PS2. Bis



Die PS2-Software ist nur in Englisch gehalten, lässt sich aber trotzdem einfach bedienen.

auf die etwas umständliche Herumkopiererei von Spielständen bei der PS2 ist das "MAX Drive" ein gelungenes und durchdachtes Werkzeug, mit dem man Speicherstände dauerhaft verwalten kann. Für den Preis von 30 Euro erhaltet ihr mit Software und USB-Stick einen angemessenen Gegenwert.

OPM2 Zubehör-Test

NAME	MAX Drive
HERSTELLER	Bigben
PREIS	ca. 30 Euro
FUNKTIONALITÄT	9/10
VERARBEITUNG	8/10
ERGONOMIE	9/10
PREIS/LEISTUNG	7/10
GESAMT	8/10
FAZIT	Cleverer Lösung zur Archivierung von Spielständen.



Mit der PC-Software archiviert ihr Spielstände oder ladet neue aus dem Netz. Auch PS2-Besitzer, deren Konsolen nicht onlinefähig sind, müssen somit nicht auf Nachschub verzichten.

PS2-Lenkräder

Schon mal Schumi mit einem Controller in der Hand gesehen? Natürlich nicht, denn wahre Rennfahrer reißen ihren Flitzer mit einem Lenkrad um die Kurven.

Driving Force Pro

VON: Logitech • PREIS: ca. 120 Euro

Hardware-Spezialist Logitech entwickelte das "Driving Force Pro" zusammen mit den "Gran Turismo"-Machern von Polyphony Digital. Anders als bei bisherigen Lenkrädern beträgt der Drehwinkel in jede Richtung nicht nur 110 Grad bis 130 Grad, sondern satte 450 Grad. Diese Bewegungsfreiheit vergrößert die Realitätsnähe ganz enorm. Schließlich stoppt ja auch bei einem echten Wagen das Lenkrad nicht schon nach einer Vierteldrehung.

Um auch Spiele ohne 900-Grad-Modus zocken zu können, rastet eine Sperre bei 90 Grad ein. Für eine ganz neue Force-Feedback-Erfahrung sorgen die stärkeren Motoren, die einen deutlich größeren Gegenruck bewirken. Die Pedaleinheit des "Driving Force Pro" wirkt nicht ganz so hochwertig wie das Lenkrad, aber dennoch sehr stabil. Eine Rutschsicherung hält die Pedale auch bei festerem Druck an Ort und Stelle.

Einziger echter Wermutstropfen an dem insgesamt besten PS2-Lenkrad ist der hohe Preis von etwa 120 Euro.

Speedster 3 Force Shock

VON: Fanatec • PREIS: ca. 60 Euro

Das "Speedster 3 Force Shock" von Fanatec ist der Nachfolger des ausgezeichneten "Speedster 3". Angeschlossen wird es über den normalen PS2-Joystickport, was überragende Kompatibilität garantiert.

Das klapprige Steuerkreuz liegt etwas ungünstig. Dadurch gerät das Navigieren in den Menüs recht umständlich. Abgesehen von diesem kleinen Manko und dem nicht besonders abriebfesten Gummi-Kranz, überzeugt Fanatecs Spross aber auf ganzer Linie. Verarbeitung und Handling sind ganz hervorragend gelungen.

Die Force-Feedback-Unterstützung gefällt auch: Die einzelnen Effekte wie Rückstellkraft, Rüttelstärke und Deadzone sind feinfühlig einstellbar. Mittlerweile bekommt ihr das "Speedster 3 Force Shock" schon für etwa 60 Euro. Damit ist es nur halb so teuer wie Logitechs "Driving Force Pro" und somit ein echtes Schnäppchen. Wer auf den 900-Grad-Modus des Logitech-Modells verzichten kann, schlägt einfach hier zu.

Enzo Ferrari Force GT

Thrustmaster • PREIS: ca. 80 Euro



Unsere dritte Lenkrad-Empfehlung kommt von Thrustmaster. Deren aktuelles PS2-Lenkrad, das "Enzo Ferrari Force GT" bietet eine neue Technik namens "Precision Drive", die wohl die Antwort auf Logitechs 900-Grad-Technologie sein soll. Uns hat sie allerdings nicht vom Hocker gerissen – das "Force GT" gibt sich in dieser zuschaltbaren Stellung einfach nur nervöser und empfindlicher. Bei den meisten Testfahrten hat uns die Funktion mehr gestört als erfreut.

Ansonsten hat sich im Vergleich zum alten, optisch nahezu identischen Vorgängermodell wenig getan. Es gibt so gut wie keine Kompatibilitätsprobleme, das Force-Feedback ist ordentlich und die Präzision gut. Gelungen sind auch die großen, realistisch schwergängigen Pedale. Insgesamt also ein durchaus überzeugendes Lenkrad, doch gegen Logitechs "Driving Force Pro" und auch gegen das günstigere "Speedster 3 Force Shock" von Fanatec kommt Thrustmasters "Force GT" nicht an.



OPM2 Zubehör-Test

NAME	Driving Force Pro
HERSTELLER	Logitech
PREIS	ca. 120 Euro
FUNKTIONALITÄT	10/10
VERARBEITUNG	9/10
ERGONOMIE	9/10
PREIS/LEISTUNG	8/10
GESAMT	9/10
FAZIT	Fantastisches PS2-Lenkrad mit 900-Grad-Modus.

OPM2 Zubehör-Test

NAME	Speedster 3 Force Shock
HERSTELLER	Fanatec
PREIS	ca. 60 Euro
FUNKTIONALITÄT	9/10
VERARBEITUNG	9/10
ERGONOMIE	8/10
PREIS/LEISTUNG	9/10
GESAMT	9/10
FAZIT	Preisknaller: Top-Lenkrad zum sehr fairen Preis.

OPM2 Zubehör-Test

NAME	Enzo Ferrari Force GT
HERSTELLER	Thrustmaster
PREIS	ca. 80 Euro
FUNKTIONALITÄT	8/10
VERARBEITUNG	8/10
ERGONOMIE	8/10
PREIS/LEISTUNG	7/10
GESAMT	8/10
FAZIT	Gut, aber zur Spitze fehlt ein Stück.

PS2-Zubehör

Neben Controllern, Memory Cards und Lenkrädern gibt's natürlich noch jede Menge weiteres PlayStation2-Zubehör, das ihr unbedingt kennen solltet.

RGB/AV-Kabel

VON: Bigben • PREIS: ca. 7 Euro

Ein RGB-Kabel liefert ein deutlich besseres Bild als das der PS2 beiliegende Chinch-Kabel. Die Farben leuchten kräftiger, das Gesamtbild ist viel schärfer. Schaut ihr aber eine DVD per RGB-Kabel, erhaltet ihr ein grünstichiges Bild – der DVD-Kopierschutz schlägt zu. Wir empfehlen deshalb ein RGB-Kabel, bei dem ihr per Schalter zwischen RGB- und Chinch-Signal wechseln könnt – sehr gut und günstig ist das Modell von Bigben für ca. sieben Euro.



OPM2 Zubehör-Test

NAME	RGB/AV-Kabel
HERSTELLER	Bigben
PREIS	ca. 7 Euro
FUNKTIONALITÄT	9/10
VERARBEITUNG	8/10
PREIS/LEISTUNG	10/10
FAZIT	Deutlich bessere Bildqualität zum Sparpreis.

Multitap

VON: Bigben • PREIS: ca. 18 Euro

Mit einem Multitap schließt ihr bis zu fünf Controller gleichzeitig an die PS2 an. Gerade Sportspiele laufen bei einer Partie zu viert zur Höchstform auf. Sony selbst bietet ein vorbildlich verarbeitetes Multitap an, das mit 50 Euro jedoch sehr teuer ist. Eine gute und günstige Alternative hat Bigben mit seinem "Multitap II" im Angebot.



OPM2 Zubehör-Test

NAME	Multitap II
HERSTELLER	Bigben
PREIS	ca. 18 Euro
FUNKTIONALITÄT	10/10
VERARBEITUNG	8/10
PREIS/LEISTUNG	9/10
FAZIT	Günstiger, kompakter Mehrspieler-Adapter.

Fernbedienung

VON: Sony • PREIS: ca. 30 Euro

Wer seine PS2 auch als DVD-Player nutzt, weiß die Vorzüge einer DVD-Fernbedienung zu schätzen. Die hochwertigste Fernbedienung kommt aus dem Hause Sony und ist in der neuesten Version bereits auf die aktuellen Baureihen der PS2 abgestimmt, bei denen der Infrarot-Empfänger schon ins Gehäuse integriert ist. Alle Funktionen, die ihr von Stand-alone-Playern kennt, lassen sich bequem über die Fernbedienung auswählen, inklusive Ein- und Ausschalten der PS2.



OPM2 Zubehör-Test

NAME	DVD-Fernbedienung
HERSTELLER	Sony
PREIS	ca. 30 Euro
FUNKTIONALITÄT	9/10
VERARBEITUNG	10/10
PREIS/LEISTUNG	8/10
FAZIT	Sorgt für mehr Komfort beim Filmeschauen.

Lightgun

VON: Sony • PREIS: ca. 35 Euro

Ballerorgien wie Namcos "Time Crisis 3" machen nur mit einer Lightgun wirklich Spaß. Die Referenznarre für die PS2 ist nach wie vor die "G-Con2". Sie wird über einen der USB-Ports an die Konsole angeschlossen und ermöglicht absolut präzises Ballern. Zudem ist die "G-Con2" vorbildlich verarbeitet. Einen Nachteil hat sie jedoch: Anders als beispielsweise die ebenfalls sehr gute "Scorpion Lightgun" aus dem Hause Blaze, arbeitet die "G-Con2" nicht mit allen 100Hz-Fernsehern zusammen.



OPM2 Zubehör-Test

NAME	G-CON 2
HERSTELLER	Sony
PREIS	ca. 35 Euro
FUNKTIONALITÄT	8/10
VERARBEITUNG	9/10
PREIS/LEISTUNG	9/10
FAZIT	Hochwertige Wumme für PS2-Pistoleros.

Tastatur & Maus

VON: Speed-Link • PREIS: ca. 20 Euro

In Online-Matches möchte man sich mit seinen Mitspielern austauschen können. Chatten per Joypad wird jedoch schnell zur Qual. Zu mühsam gestaltet sich die Eingabe. Abhilfe schafft hier eine USB-Tastatur für die PS2. Speed-Link hat ein Schnäppchen im Programm: Für nur 20 Euro erhaltet ihr ein rundum solides Set aus Tastatur und einer Maus mit zwei Tasten und Scroll-Rad.



OPM2 Zubehör-Test

NAME	PS2 Keyboard Set USB
HERSTELLER	Speed-Link
PREIS	ca. 20 Euro
FUNKTIONALITÄT	9/10
VERARBEITUNG	7/10
PREIS/LEISTUNG	10/10
FAZIT	Sehr preiswertes Set für alle PS2-Chatter.

Headset

VON: Sony • PREIS: ca. 40 Euro

Mit einem Headset verschafft ihr euch in Netzwerk- und Online-Gefechten Gehör. Die empfehlenswerteste Kombination aus Kopfhörer und Mikrofon kommt von Sony und wird von Logitech gefertigt. Mit einem Preis von 40 Euro ist das Headset zwar nicht gerade billig, dafür überzeugen hochwertige Verarbeitung, guter Tragekomfort und praxisgerechte Details wie die sehr langen Kabel. Auch die Sprachqualität ist einwandfrei.



OPM2 Zubehör-Test

NAME	USB-Headset
HERSTELLER	Sony/Logitech
PREIS	ca. 40 Euro
FUNKTIONALITÄT	9/10
VERARBEITUNG	8/10
PREIS/LEISTUNG	8/10
FAZIT	Erstklassiges Set aus Kopfhörer und Mikro.

Das neue Action-Replay-MAX

Eine brandneue Version des Action-Replay-MAX sorgt ab sofort für noch mehr Spielspaß auf der PS2. Wir haben sie einem ausgiebigen Test unterzogen.

Action-Replay-MAX Evo Edition

VON: Bigben • PREIS: ca. 40 Euro

Mit der Programmversion 3.30 bietet Bigben Interactive ab sofort die neueste Version des bekannten Schummelprogramms an. Der eigentliche Anwendungsbereich des "Action-Replay-MAX" ist nach wie vor der Cheat-Modus. Sind die passenden Codes verfügbar, schaltet ihr in den Spielen coole Extras frei oder macht euren Charakter zum unsterblichen Supermann. Auf der mitgelieferten Programmdisc sind schon Tausende Codes enthalten.

Medio Creator Software – neue Version

Den Paketen liegt die Software-Version 1.20 bei. Mittlerweile gibt es jedoch schon ein Update. Die Version 1.22 könnt ihr kostenlos hier herunterladen: www.codejunkies.com

Regelmäßiger Nachschub

Für kommende Titel seid ihr immer auf die Veröffentlichungen von Codes im Internet oder in Fachzeitschriften angewiesen, denn eigene Codes könnt ihr mit dem "AR-MAX" nicht herausfinden. In der Regel werden auf den Hersteller-Homepages für die meisten Titel aber sehr schnell passende Codes veröffentlicht. Diese könnt ihr per Hand eingeben (bevorzugt mit einer PS2-Tastatur) oder bequem herunterladen, falls ihr mit eurer PS2 online gehen könnt.

Der Funktionsumfang des neuen "AR-MAX" ist mit der Schummelei bei weitem noch nicht erschöpft. Das ebenfalls enthaltene Programm "DVD Region X" gab es bereits in früheren Versionen. Es erlaubt das Anschauen von DVDs sämtlicher Regional-codes und ohne lästigen Grünstich beim

Einsatz eines RGB-Kabels. Neu ist neben dem Chat-Programm "MAXim" der "MAX Media Player". Mit ihm könnt ihr nicht nur MP3s, sondern auch Videos im DivX-Format auf eurer PS2 abspielen. Allerdings ist die

Handhabung etwas kompliziert. Ihr müsst eurer Material mit einer mitgelieferten Software am PC bearbeiten und anschließend auf einen CD-Rohling brennen. Diese CD läuft dann über den "Media Player" auf eurer PS2. Die Bildqualität ist nicht besonders überwältigend, insgesamt aber durchaus befriedigend. Zum Betrachten von Film-Trailern oder Urlaubs-videos reicht sie allemal aus.

MAX Drive inklusive

Wie das auf Seite 141 vorgestellte "MAX Drive" bietet das neue "AR-MAX" zudem die Möglichkeit, Spielstände per USB-Stick auf einen PC auszulagern. Bigben bietet deshalb zwei Varianten des "AR-MAX" an. Die so genannte "Action-Replay-MAX Evo Edition" kostet zehn Euro mehr (50 statt 40 Euro) und enthält zusätzlich einen 16 MB großen USB-Stick. Besitzt ihr bereits einen USB-Stick, könnt ihr euch die Mehrausgabe für die "Evo Edition" getrost sparen: Der Spielstände-Austausch klappt mit jedem handelsüblichen USB-Stick, auch mit Modellen mit mehr als 16 MB Speicher.

Updates herunterladen

Wer seine PS2 mit einem Netzwerk-adapter veredelt hat und eine Internet-Verbindung herstellen kann, lädt sich die neuesten Codes einfach online herunter – sehr komfortabel, allerdings mit einem Haken: Das Update überschreibt den gesamten Code-Bereich und somit auch manuell eingegebene Codes.

Updates einspielen

In den Vorgängerversionen kam es immer wieder zu Problemen, ein Internet-Update durchzuführen, wenn die PS2 direkt über ein Modem mit dem Netz verbunden war. Hier hat sich der Hersteller etwas einfallen lassen: Es ist jetzt möglich, ein Update über CD-R oder einen USB-Stick einzuspielen. Zum Herunterladen benutzt ihr einfach euren PC. Somit ist ein Netzwerkadapter nicht mehr zwingend notwendig.

OPM2 Zubehör-Test

NAME	AR-MAX EVO EDITION
HERSTELLER	Bigben
PREIS	ca. 40 Euro
FUNKTIONALITÄT	10/10
BEDIENUNG	9/10
ANLEITUNG	5/10
PREIS/LEISTUNG	9/10
GESAMT	9/10
FAZIT	Gute Cheat-Software mit netten Dreingaben.



ⓘ NfsU: Jede Menge Kohle und Style-Punkte – schon bei Spielbeginn! Das AR-MAX hält zu Hunderten von PS2-Spielen Cheats parat.



ⓘ Englische Version inkompatibel: Manchmal dauert es ein bisschen, bis Codes für die deutschen Versionen neuer PS2-Titel verfügbar sind.

Soundsysteme

Für die richtige Atmosphäre beim Zocken sorgt nicht zuletzt die Soundkulisse. Mit den folgenden drei Boxensets könnt ihr es so richtig krachen lassen.

Inspire GD 580

VON: Creative • PREIS: ca. 150 Euro

Von Creative kommt ein Surround-System, das einen guten Kompromiss zwischen Preis und Qualität bietet. Für etwa 150 Euro erhalten ihr ein Komplettpaket, das fast keine Wünsche offen lässt. Wie das unten vorgestellte "Z-680" von Logitech dekodiert auch das Creative-Set Dolby Pro Logic II, Dolby Digital und DTS und ist damit ein idealer Spielgefährte für die PS2. Auch hier sind alle nötigen Kabel gleich mit dabei.

Der Klang ist sehr ordentlich, kann allerdings nicht mit dem "Z-680" mithalten, was bei dem deutlich geringeren Preis aber ohnehin nicht zu erwarten war. Gerade der Subwoofer erreicht nicht das Tiefbass-

Niveau des Logitech-Konkurrenten. Preisbewusste Zocker, die hauptsächlich beim Spielen Surround-Sound wollen und eher selten mit der PS2 Filme anschauen, liegen mit dem "GD 580" dennoch richtig, denn das Preis-Leistungs-Verhältnis stimmt.

OPM2 Zubehör-Test

NAME	Inspire GD 580
HERSTELLER	Creative
PREIS	ca. 150 Euro
KLANG	●●●●●●●●●● 8/10
AUSSTATTUNG	●●●●●●●●●● 9/10
BEDIENUNG	●●●●●●●●●● 8/10
PREIS/LEISTUNG	●●●●●●●●●● 9/10
GESAMT	●●●●●●●●●● 8/10
FAZIT	Äußerst preiswerte Komplettlösung.



Z-2200

VON: Logitech PREIS: ca. 120 Euro

Nicht jeder hat den nötigen Platz oder die finanziellen Mittel für ein Surround-System. Eine deutliche Verbesserung gegenüber dem reinen Fernsehsound kann aber auch bereits durch ein externes Stereo-System erreicht werden.

Logitech hat mit dem "Z-2200" ein sehr gutes Stereo-Boxen-System im Angebot. Es besteht aus zwei hochwertig verarbeiteten Satelliten und einem Subwoofer. Dieser wummert absolut beeindruckend, aber auch die Satelliten können klanglich überzeugen. Ab mittleren Lautstärken drängt

sich allerdings der Hochtonbereich etwas zu stark in den Vordergrund. Den positiven Gesamteindruck schmälert dieses kleine Manko aber nicht.

OPM2 Zubehör-Test

NAME	Z-2200
HERSTELLER	Logitech
PREIS	ca. 120 Euro
KLANG	●●●●●●●●●● 9/10
AUSSTATTUNG	●●●●●●●●●● 8/10
BEDIENUNG	●●●●●●●●●● 9/10
PREIS/LEISTUNG	●●●●●●●●●● 9/10
GESAMT	●●●●●●●●●● 9/10
FAZIT	Teures, aber sehr klangstarkes Stereosystem.



Z-680

VON: Logitech PREIS: ca. 300 Euro

Logitechs Surround-Set "Z-680" besteht aus vier identischen Lautsprechern für Front- und Surround-Bereich, einem Center-Lautsprecher, einem Subwoofer und einer

Steuereinheit. Alle benötigten Kabel sind im Lieferumfang enthalten. Dank THX-Lizenz und einer Gesamtleistung von 450 Watt beschallt das top verarbeitete "Z-680" auch größere Räume bestens. Es unterstützt mit Dolby Pro Logic II, Dolby Digital und DTS alle wichtigen Surround-Modi, macht aber auch

im Stereo-Betrieb eine exzellente Figur. Der mächtige Subwoofer holt mit seinem fetten Bassfundament jeden Nachbarn aus dem Bett. Mittlerweile ist auch der ehemals hohe Preis gefallen: Teilweise bekommt ihr das "Z-680" schon für 300 Euro, was der Qualität des Sets mehr als angemessen ist.

OPM2 Zubehör-Test

NAME	Z-680
HERSTELLER	Logitech
PREIS	ca. 300 Euro
KLANG	●●●●●●●●●● 10/10
AUSSTATTUNG	●●●●●●●●●● 9/10
BEDIENUNG	●●●●●●●●●● 9/10
PREIS/LEISTUNG	●●●●●●●●●● 9/10
GESAMT	●●●●●●●●●● 10/10
FAZIT	Tolles Surround-System für gehobene Ansprüche.



Jeden Monat spielbare Hits!

In Kürze spielbar im OPM2:



Spielbare Mega-Demo!

Need for Speed: Underground 2

Rasante Fahrzeuge, keine Regeln: Illegale Straßenrennen erstmals spielbar!



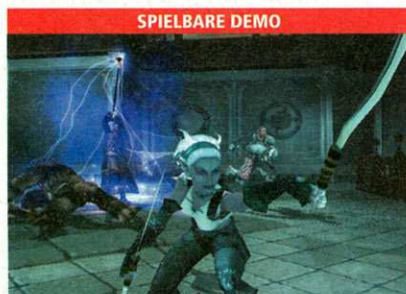
Conflict: Vietnam

Zieht mit eurer Soldatentruppe in den Kampf gegen den Vietcong.



Ratchet & Clank 3

Wird Teil drei der Serien-Höhepunkt? Entscheidet selbst mit unserer Demo!



Demon Stone

Grandiose Grafik, satte Action: Spielt eines der besten Action-RPGs!



Colin McRae Rally 2005

Rasanter Ausflug ins Gelände. Rast als Rallye-Champ durchs Gelände.

JETZT am Kiosk!
OPM2 10/2004

PlayStation2 – Das offizielle Magazin.
Das meistverkaufte PS2-Magazin. Jeden Monat neu am Kiosk!

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: Markus Häberlein (mh, stellvertr. Chefredakteur),
Günther Hruby (gh, leitender Redakteur), Carsten Grauel (cg),
Michael Galuschka (mg), Swen Harder (sh), Thorsten Küchler (tk),
Patric Roos (pr), Fabian Käufer (fk), Andreas Szedlak (az)
AUTOREN: Thomas Szedlak (sz), Thomas Nickel (tn)

GRAFISCHE LEITUNG + TITEL: Michael Stark
LAYOUT: Kristina Arnold, Frank Pfürnder, Diane Feininger
LEKTORAT: Petra Breitenbach, Silke Pohl
INTERNET-SERVICES: Tobias Hartlehnert

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard
(verantwortl. für den Anzeigenteil)
Telefon (09 31) 4 06 91 20 · Fax (09 31) 4 06 91 99
ANZEIGENVERKAUF: Markus Lutz
Telefon (09 31) 4 06 91 21 · Fax (09 31) 4 06 91 99
DISPONENTIN: Petra Smith · Telefon (09 31) 4 06 91 22

LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm
PDF-PRODUKTION: Matthias Eckert
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: HEFT & VERSAND

Einzelhefte Inland und Ausland: € 8,80 + Versandkosten.

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.
Sonderheft September 2004 – November 2004
CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland

Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.



Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion PLAYSTATION2 - SONDERHEFT APRIL - JUNI 2004 recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in PLAYSTATION2 - SONDERHEFT APRIL - JUNI 2004 erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigegebenen Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.

Bei CyPress erscheinen außerdem:

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

VIDEO GAMES
AKTUELL

DVD VISION DVD aktuell play



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 ROCKT!
Das Duell 2004: Bam Margera vs. Tony Hawk

€ 6,99
10/2004

Österreich € 7,30
Belgien € 7,30
Luxemburg € 7,30
Schweiz sFr 13,80

PlayStation.2

PlayStation[®] 2

OFFIZIELLE MAGAZIN

DVD

DAS EINZIGE SPIELBARE
PLAYSTATION2-MAGAZIN

**11 PS2-DEMOS
SPIELBAR!**

**Jetzt
am
Kiosk!**

**grand theft
auto
San Andreas
4 SEITEN
SPECIAL**

SPIELBAR - LASERKANONEN-SCHLACHT AUF ENDOR
STAR WARS BATTLEFRONT
10 HELDEN ZUR AUSWAHL, KEINE ZEITBEGRENZUNG

SPIELBAR - DER KNÜLLER
BURNOUT 3
TESTET DAS ADRENALIN-
RENNSPIEL DES JAHRES!

SPIELBAR - KINO-ACTION
ZWEI LEVELS,
30 MINUTEN!
**VAN
HELSING**

SPIELBAR - EIN LEVEL!
**SECOND
SIGHT** PSYCHO-
THRILLER!

AUSSERDEM SPIELBAR AUF DVD:
FREESTYLE METAL X, GHOSTHUNTER,
CRASH TWINSANITY, COLIN McRAE 4...

DT-Control
geprüft:
Inhaltliche Darstellung
ist ohne Altersbeschränkung

TIPPS & TRICKS: SPIDER-MAN 2 (KOMPLETTLÖSUNG),
VIELE AKTUELLE CHEATS UND KNIFE ZU NEUEN PS2-SPIELN!

94% WERTUNG! SPIELBAR AUF DVD!
**BURNOUT 3
TAKEDOWN**

Verdammt schnell, verdammt aufregend!
Spielbare Demo und Mega-Test des Adrenalin-Hits

GRAN TURISMO 4

Vorab-Testspiel am Nürburgring: Exklusive Infos
zur Nordschleife - der 20-Kilometer-Kurs auf PS2!

**STAR WARS
BATTLEFRONT**

Spielbare Demo und Vorschau: Superschnelle
Action - kämpft für die Rebellen oder Darth Vader!



**Jetzt 3x OPM2 für
nur 15 € testen:**

Du sparst über 30%!
Tel. 01805/909088 (0,12 €/Min)
oder Mail: abo@opm2.de

**PlayStation.2 - Das
offizielle Magazin:**

Das einzige Magazin mit
spielbaren PlayStation.2-
Demosversionen

**11 spielbare
PS2-Demos:**

Star Wars Battlefront,
Burnout 3, Van Helsing,
Second Sight, Freestyle
Metal X, Ghosthunter uvm.

Klingeltöne, Logos, Java Games

BILDMITTEILUNGEN

für Nokia, Siemens & Samsung*



HINTERGRUNDBILDER

für Handys mit Farbdisplay*



TOP AKTUELLE KLINGELTÖNE

für Nokia, Sagem, Motorola, Sony-Ericsson, Alcatel, Samsung, Trium, Sendo, Sharp, Panasonic, Philips, Maxon, LG, NEC*

31751	Dragostea din tei	21819	My happy ending	27758	Shut up	30339	Denkmal
30532	Space Taxi	32166	Perfekte Weile	27951	Yeah!	31795	Can't wait until tonight
30366	Lebt denn dr' alte Holzmichel noch	28113	Lets get it started	26446	Ab in den Süden	31469	Rockin on heavens floor
32143	Veo Veo	28087	The reason	31721	Augen auf	25915	Take me tonight
28188	Sick and tired	32176	Get it on	31738	Toxic	22488	Loose yourself
28197	Move your body	28118	Roses	31467	Free like the wind	31587	Jigga Jigga
28037	This love	32146	This is the world we live in	27708	Turn me on	31664	Beds are burning
30362	Trick me	32200	So ist das Spiel, so ist das Leben	30249	Hey Ya!	27704	Ich bin jung und brauche Geld
28032	Burn!	30483	Viellette!	28781	Mandy	30257	Its my life
30498	Chocolate (Choco Choco)	27951	Yeah!	27666	Superstar	27847	Where is the love
32165	Try	28529	Broken	31427	Get low	27717	Losing my religion
32208	Da Unbestatbles	31953	Mein Block	27681	Baby Boy	31198	In the shadows
28147	How come	28067	On my knees	31540	Poison	31418	Tanz das Brot
30558	Wir sind wir	30547	Tanz mit mir den Rehakies	26605	8 mile	30372	Der letzte Stern
28114	Bubblin	30512	Save your kisses for me	27936	Hey Mama	31508	Everyday girl
28056	Everytime	30550	Soleado	31720	Du hast mein Herz gebrochen	27768	My immortal
28075	Force (Fussball EM 2004)	28107	Breaking the habit	26660	In da Club	30300	Believe in miracles
32150	We are (Spiderman 2)	30557	Da bin, Da bleib	27978	My band	31081	Mr. Vain (recall)
30530	Leave (get out)	30510	Sunshine after the rain	30030	Für Dich	30018	Ich kenne nichts
32147	Hold the line	28098	Shorty Doo Wo	27881	Deuschelongsong (holt mich hier raus)	26839	Anyplace, anywhere, anytime
28132	Hotel	30517	Ich will mich verlieben	28157	PIMP	25753	Bump Bump Bump
32148	Aus und vorbei	28045	Everybodys changing	30116	Aicha	26964	Burgenland
28055	Nemo	27709	Maybe	31514	Schick mir nen Engel	31464	Zur Erinnerung
32094	Durch die Nacht	30551	Was wäre wenn	31786	Just one last dance	32069	Lane moye (Serbien-Montenegro)
27994	Fuck it (I dont want you back)	32206	Perfect Silence	31546	Music is the key	21845	Time to say goodbye
30515	Fuck you all	28087	F.U.R.B (F u right back)	27968	Suga Suga	24193	El condor pasa
30593	Deine Schuld	32211	In my dream	26837	Get busy	31487	Maid of Orleans
30557	Tage und Stunden	28148	Fighting Temptation	31339	Numb	30518	Confessions Part II
32132	La promesse	30556	Here I am (Send me an angel)	27642	White Flag	21006	Shrek 2

20331	Das Lied vom Tod	22956	Wermer Beinhart	31598	Rut sin die Ruse	20636	The Final Countdown
20261	Mission impossible	31240	Defektiv Conan	22818	Viva Colonia	24505	Moonlight Shadow
20598	Rocky Eye of the tiger	31555	Yin-Yin-Oh Theme	21885	Zieh Dich aus kleine Maus	20020	99 Luftballons
20078	Axel F. Beverly Hills Cop	20924	Der Pate	20237	Die Hände zum Himmel	23416	Aya Benzer
20340	Das Boot	20162	Titanic - My heart will go on	26208	20 Zentimeter	23293	Yankee Doodle
20318	Simpsons	20929	Sesamstrasse	20322	Hey Baby	31156	Herr Rossi sucht das Glück
25064	Miss Marple	20260	A-Team	20002	Anton aus Tirol	31145	Laurel & Hardy (Dick & Doof)
21352	King of Queens	20227	Indiana Jones	29127	Verdammt ich lieb Dich	28711	Geräusch: Furz
20203	Halleween	25456	Schuh d. Manitu: Superperforator	22963	Schön ist es auf der Welt zu sein	25784	Geräusch: Rülpfen
23144	Dschungelbuch: Probiers mal...	31034	Schuh d. Manitu: Abahachi Melodie	21762	Super Jelle Zick	27385	Motorengeräusch: Formel 1
21012	Biene Maja	23186	The Matrix	23067	Country Roads	27386	Sonar: Echolot von Schiffen
20299	Pippi Langstrumpf	31143	Hey hey Wickie	21570	Wir sind alle über 40	25313	Martinhorn (Tatu-Tatu)
20187	Der rosarote Panther	31153	Bezaubernde Jeannie	28127	Verdammt ich lieb Dich	23825	Mortal Kombat
24039	Wer hat an der Uhr gedreht	31189	Der Ententanz (Goeltanz)	22266	We will rock you	31159	Resident Evil (Main Title Theme)
20218	James Bond	23810	Winnie the Pooh	31269	Maria (I like it loud)	31427	Need for Speed Underground
21834	Bacardi Feeling	25564	Die Olsenbande	28108	Nessaja	20204	Schalke 04 (blau und weiss)
25149	DragonballZ: Cha-La-Head-Cha-La	25137	Pretty Dancing (Time of my life)	21831	Wir kiffen	24481	Ein Rudi Voller
31716	DragonballZ: Du wirst unbesiegt sein	20687	Pretty woman	24038	Highway to Hell	25422	FC Bayern: Stern des Südens
21209	Starwars	21724	Nationalhymne DDR	23941	Hells Bells	24147	Borussia: Die Elf vom Niederrhein
20008	Captain Future	20643	Nationalhymne Deutschland	20409	Nothing else matters	24150	Dortmund: Heja BVB
23526	Pinky and the brain	20949	Nationalhymne Italien	20072	Smoke on the water	25501	Bayerischer Defiliermarsch
24180	Herr der Ringe	20970	Nationalhymne Türkei	20854	Thunderstruck	31348	Marschmusik: Preussens Gloria

COOLE JAVA GAMES

für ALLE Nokia Handys mit Farbdisplay*



SOUNDCLIPS*

für alle Handys der Hersteller Nokia, Sagem, Motorola, Sony-Ericsson, Alcatel, Samsung, Siemens, Sharp, Panasonic, Sendo, LG, NEC, Maxon, die WAV, MP3, AMR oder MP3 unterstützen

120260	Deedledee (aus d. Fernsehsk.)	125006	Das geht dich gar nichts an...
120014	Frau Orgasmus	125007	Mei Wahnsinn, Des is a Stress.
120000	Dein Handy klingelt, Du Stinker!	125003	Mei was bist Du den für ein Schweinechen
120017	Trabi	125007	Ich bin da Käppl
120018	Altes Telefon	125007	Ich bin nicht da
120038	Horror: unheimliches Lachen	125008	Schleimer
120032	Edgar Wallace	125012	Hallo Fremder, Du Freund oder Feind
120038	Polizeisirene	125013	Huy, es geht los!
120011	Furz	125014	Kann jetzt nicht!
120044	Pferd	125016	Nu wir haben ja überhaupt keine Zeit
120022	Lamborghini beschleunigt	125017	Vorsicht, geht nicht zu nah ran
120005	Kitt (Musik)	125018	Trumschiff Surprise Musik: TS-Crew Sound
120038	B. Enterprise: Brücke an Kirk	125019	Trumschiff Surprise Musik: Jens Hübner
120039	Formel 1 Rennwagen	125020	Trumschiff Surprise Musik: Theilmusik 1
120045	Wolf	125021	Trumschiff Surprise Musik: Theilmusik 2
120023	Frucht		
120041	Teufelspötlung		
120001	Big Ben		

SPECIAL Traumschiff Surprise

für Handys mit Farbdisplay*



*Logos: NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, sowie alle EMS-fähigen Handys von ALCATEL, SAGEM, MOTOROLA, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Bildmitteilungen: alle NOKIA (außer 5110), SAMSUNG, SIEMENS *Klingeltöne: alle NOKIA (außer 5110), SAMSUNG, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Soundclips: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Hintergrundbilder: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. *Java Games: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SEND