

DM 3,99  PlayStation™  PlayStation 2™  DVD

PSG

Das PlayStation-Games-Magazin

Ausgabe 3/01

bfr 94,- dkr 17,50 lit 4,500
lfr 94,- hfl 5,10 ös 30,-
sfr 3,90 dr 750,- ptas 390,-

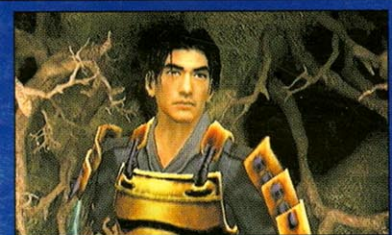
NEU! Nur DM 3,99!

59 Spiele im Heft!

PlayStation

Black & White
C-12: Final Resistance
Darkstone
Moorhuhn 2

PlayStation 2



Onimusha: Warlords
The Getaway
Driving Emotion Type-S

Tipps & Trix
Komplettlösung: Final Fantasy IX, Tipps zu Star Wars: Demolition, MoH Underground, Tenchu 2, Mega Man X5, Blade u. a.



Formel 1 2001

Saison-Start mit PS2-Power



TechnoMage

Erstklassiges PSone-Abenteuer



Final Fantasy X

Das PS2-Debüt

Groschengrabstielaugengameclub Voll okay!



ClubPlanet

Wir haben das Netz. Du hast die Ideen.

Und auf was stehst Du? Mach einfach mit - triff Leute mit gleichen Interessen und neuen Ideen unter www.planetinternet.de.

Bei ClubPlanet findest Du den Club, der zu Dir passt. Den Mexiko-Traveller-Club, den Sushi-Club, den Rennfahrer-Club... ClubPlanet hat aber natürlich auch Platz für Deine eigenen Ideen. Online gehen, im Handumdrehen eine Website aufbauen und den eigenen Club eröffnen - mit ClubPlanet ganz einfach und kostenlos: Wir haben das Netz. Du hast die Ideen.

Gründe bis Ende Februar 2001 Deinen eigenen Club mit mindestens 25 Mitgliedern und gewinne eins von **1000 exklusiven Clubmasterpackages inkl. multifunktionaler Webcam** im Taschenformat. Unter den schönsten Clubsites und den aktivsten Clubmastern verlosen wir außerdem **10 Clubtrips im Wert von je 15.000,- DM.**

Einchecken und Infos unter www.planetinternet.de oder Tel. 0800 - 100 90 30



Der Planet der Ideen

powered by
TOMORROW

PSG = Pariser sind Gummitüten

Mit angezogener Handbremse

Die Dunstschwaden des Weihnachtsgeschäftes haben sich verzogen (die von Ralphs gelychneten PS-Konsolen auch)

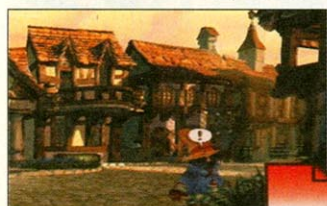
und man merkt, dass die Spiele-Industrie mal wieder eine kleine Verschnaufpause einlegt. Aus diesem Grund fällt in dieser Ausgabe der Test-Teil ein wenig schmaler aus als noch vor einem Monat. Besonders PS2-Fans werden unterversorgt. Wir stopfen diese Lücke allerdings mit reichlich Previews und News, um euch wieder auf die drohende Frühlings-Softwareschwemme einzustellen. Henry hat eigens sein selbst gefaltetes Katana ausgepackt und *Onimusha Warlords*

auf der PlayStation 2 ausreichend vorgetestet. Seine Erfahrungen könnt ihr in seinem vielseitigen Preview nachlesen. Aber nicht nur Action-Horror-Fans kommen auf ihre Kosten, sondern auch Freunde des heißen Gummis werden mit den Racern *Battle Gear 2*, *Formel Eins 2001*, *The Getaway* und *GTA 3* reichlich mit potenziellen Spitzenspielen bedient.

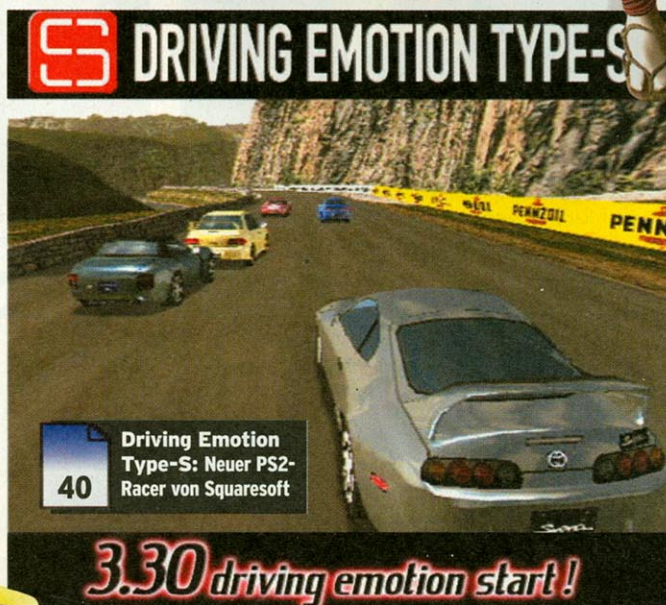
Euer **PSG**-Team



22 **Black & White:** Lionheads Götter-Spiel kommt für beide PlayStations.



60 **Final Fantasy IX:** Komplettlösung, Teil 1



40 **Driving Emotion Type-S:** Neuer PS2-Racer von Squaresoft

3.30 driving emotion start!



KOMPLETTLÖSUNG

Titelthema



Bilder-Update	28
Favoriten	28
Termine	32
Weltweit	34

PSone

Batman Gotham Racer	32
Black & White	22
C-12: Final Resistance	24
Mega Man X5	33
NBA Hoopz	33
Panzerfront	32
Submarine Commander	33
Toy Story Racer	26

PS2

7 Blades	16
Battle Gear 2	29
Black & White	22
Cool Boarders Code Alien	20
Devil May Cry	30
Evil Twin	28
Final Fantasy X	8
Formel Eins 2001	10
Grand Theft Auto 3	29
Kengo	30
MDK 2: Armageddon	31
NBA Live 2001	21
Oni	12
Onimusha: Warlords	4
Phase Paradox	32
Shadow Hearts	30
The Getaway	14
World Rally Championship 2001	31

getestet

Budget-Spiele	54
DVD-Filme	56
So wird getestet	38
Zubehör	55

PSone

Burstrick: Wake Boarding	50
Championship Motocross 2001	48
Darkstone	46
Ein Königreich für ein Lama	50
Fam. Feuerstein: Bedrock Bowling	50
Libero Grande International	50
Moorhuhn 2	52
Point Blank 3	52
Spec Ops: Ranger Elite	52
Supercross	49
TechnoMage	44
Vanishing Point	52
Warriors of Might and Magic	42

PS2

Driving Emotion Type-S	40
------------------------	----

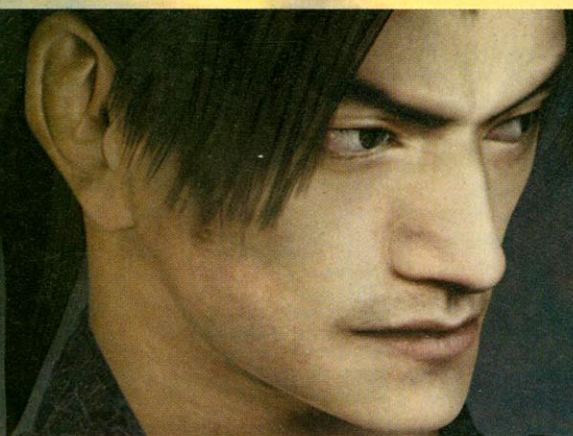


PSone

Air Combat	58
Blade	59
Box Champions 2001	58
Colin McRae Rally	57
Diablo	57
Final Fantasy IX - Komplettlösung	60
Medal of Honor Underground	58
Mega Man X5	57
Mike Tyson Boxing	57
Nightmare Creatures	57
SnoCross Championship Racing	59
Star Wars: Demolition	58
Tenchu 2	59
Ultimate Fighting Championship	59



Bilderspaß	74
Charts	73
Comic	70
Impressum	72
Inhalt	3
Leserbefragung	71
Leserecke	70
Vorschau	74



ONIMUSHA Warlords

Survival-Horror im alten Japan

Onimusha Warlords

Nach einer wilden Odyssee über drei verschiedene Systeme und nach mehrmaligen Terminverschiebungen ist Capcoms Samurai-Epos *Onimusha* in unserem Redaktions-Dojo eingetroffen. Exklusiv für euch begeben wir uns ins feudale Japan und schauen dem Samurai Akechi Samanosuke bei seinem blutigen Handwerk über die Schulter.

■ *Onimusha* entführt euch in das finstere japanische Mittelalter. Eine Zeit, in der herrenlose Samurai das Land durchstreiften, Frauen im Allgemeinen nichts zu melden hatten und Begriffe wie „Ehre“ und „Bushido“ das Leben und Handeln der Menschen bestimmten. In der Rolle des Schwertkämpfers Samanosuke werdet ihr in einen alpträumhaften Strudel aus Gewalt und dämonischen Machenschaften hineingezogen.

■ Frischzellenkur

Nachdem Capcom vor einigen Jahren mit *Resident Evil* das Genre der Survival-Horror-Games aus der Taufe gehoben

hat, versuchen die Grusel-Gurus nun, dem etwas angestaubten Spielprinzip frisches Blut zuzuführen. Mit enormem finanziellen Aufwand und einer Entwicklungszeit, die sich nun schon fast über fünf Jahre erstreckt, wurde *Onimusha* zu einem der meisterwarteten Titel für Sonys PlayStation 2. Die Hintergrundgeschichte zu Capcoms neuem Horror-Titel vermischt auf interessante Weise historische Tatsachen mit dramatischer Fiktion. Im Bürgerkrieg des Jahres 1560 schlug der tyrannische Fürst Oda Nobunaga eine blutige Schneise des Terrors und der Zerstörung durch das in unzählige Provinzen zersplitterte Land. Tausen-



Der bewegliche Helm dieses dämonischen Arztes könnte auch aus Roland Emmerichs Stargate entliehen worden sein.

de Unschuldige fielen der krankhaften Machtgier des Fürsten zum Opfer. Nachdem er die Armeen des Feldherren Yoshitatsu Saito wie Ameisen unter seinen Stiefeln zertreten hatte, wurde Nobunagas Wahnsinn durch den Pfeil eines Unbekannten beendet ... vorerst.

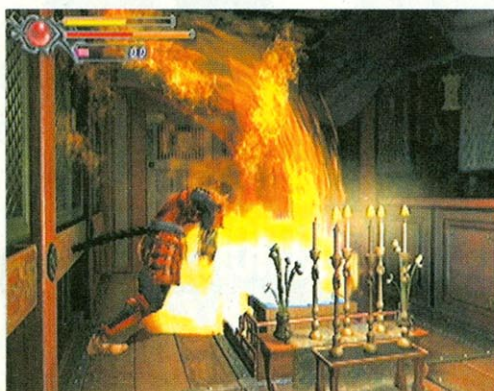
■ Samurai-Fiction

Kurze Zeit später wird die Burg Inabayam Castle von seltsamen Ereignissen heimgesucht: Menschen verschwinden spurlos und des Nachts dringen un-



Beim Betrachten des hervorragenden Intros bleibt einem das Lachen im Halse stecken.

Intro



Bei den beeindruckenden Licht- und Spezialeffekten lässt die PlayStation 2 ihre Prozessormuskeln spielen.



Alle Locations in *Onimusha* wurden sehr detailverliebt in Szene gesetzt, um den Spieler ins feudale Japan zu versetzen.



Takeshi Kanshiro vs. Akechi Samanosuke

Um dem *Onimusha*-Hauptcharakter Leben einzuhauchen, hat Capcom keine Kosten und Mühen gescheut und den in Asien sehr beliebten Sänger und Schauspieler Takeshi Kaneshiro engagiert. Die Bewegungen und Gesichtszüge des 27-Jährigen wurden gescannt und dann auf *Onimushas* Hauptcharakter Akechi Samanosuke übertragen. Den Film-Fans unter euch sollte Kaneshiro durch sein Mitwirken in den Won-Kar-Wai-Filmen *Chung King Express* und *Fallen Angels* ein Begriff sein.





■ Samanosuke ist der Survival-Horror-Held der 128-Bit-Generation.

■ Habt ihr einen eurer unzähligen Feinde besiegt, manifestiert sich seine Seele als leuchtende Lichtkugel. Glücklicherweise ist eure verzauberte Rüstung in der Lage, diese Seelen zu absorbieren und in Energie umzuwandeln.

heimliche Geräusche aus den Katakomben unter der Burg in den schwarzen Nachthimmel. Hinter vorgehaltener Hand wird von einer untoten Armee gemunkelt, die in der Finsternis lauert und im Schutz der Dunkelheit ihre Klauen nach Opfern ausstreckt. Um die dort ansässige Prinzessin Yoki vor der Gefahr zu beschützen, macht sich der tapfere Schwertkämpfer Akechi Samanosuke auf den Weg nach Inabayam Castle. Leider kommt der Samurai zu spät, die Prinzessin wurde von Monstern entführt und Akechi wird von einem riesigen Troll niedergestreckt. In der Dunkelheit seiner Ohnmacht wird der Schwertkämpfer von einer seltsamen Erscheinung heim-

gesucht, die ihm ein geheimnisvolles Artefakt überreicht. Mit diesem Relikt einer untergegangenen Rasse ist Samanosuke in der Lage, die Seelen seiner niedergestreckten Feinde aufzusaugen und in Energie umzuwandeln. Mithilfe dieser Energie ist es möglich, euer Schwert zu verstärken und Türen zu öffnen.

■ Klassisches Gameplay

In der Rolle des unerschrockenen Samurai habt ihr nun die Aufgabe, die Prinzessin zu retten und den wieder auferstandenen Nobunaga in sein Grab zurückzuschicken. Um dieses Ziel zu erreichen, bewegt ihr den agilen Schwertschwinger durch die gerenderten Hintergründe und metzelt euch einen

Weg durch unzählige Feinde, die teilweise der japanischen Mythologie entnommen wurden. Großzügig angelegte Areale fordern aber nicht nur Samanosukes Schwertarm, sondern auch seinen Orientierungssinn. Nur wer jede Location gründlich durchsucht, hat eine Chance, das Abenteuer zu einem guten Ende zu bringen. In zahlreichen Kisten und Nischen versteckte Gegenstände helfen euch dabei, Samanosuke zu einem echten Dämonen-Killer zu machen. Mithilfe der gut versteckten Elementar-Kristalle lässt sich euer Katana in verschiedene Zauberschwerte verwandeln.

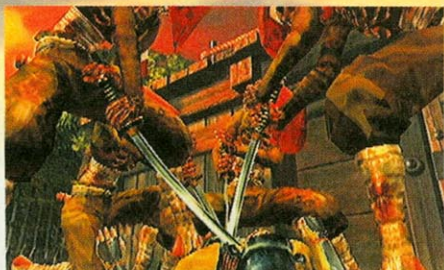
„Onimusha bietet **Renderhintergründe und Effekte** von **atemberaubender Qualität.**“



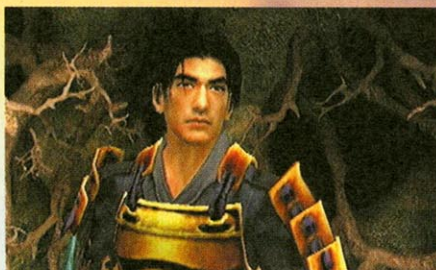
■ Dieser hungrige Troll musste nach einer Begegnung mit Akechi Samanosuke die Waffen strecken und seine gehorteten Schätze dem Samurai überlassen.



■ Der edle Samurai Akechi Samanosuke ist aus ca. 10.000 Polygonen zusammengesetzt worden und sieht seinem Vorbild zum Verwechseln ähnlich.



■ Für Fairness war im alten Japan kein Platz. Bleibt zu hoffen, dass solch grausame Szenen geschnitten werden.



■ Dank der Rechenpower der PlayStation 2 verfügt jeder der Charaktere über ein ausgeprägtes Minenspiel.



■ Dieser seltsame alte Mann gibt euch im Verlauf des Abenteuers wichtige Hinweise.



■ Die Endgegner in Onimusha sind ziemlich harte Nüsse. Ohne die richtige Taktik habt ihr keine Chance, den Kampfplatz als Sieger zu verlassen.



■ Akechis mächtiges Feuerschwert erhaltet ihr erst, nachdem ihr einige der wirklich kniffligen Rätsel gelöst habt.

Für den Fall, dass ihr einmal in eine brenzlige Situation geraten solltet, könnt ihr auf verheerende Spezial-Attacken zurückgreifen. Obwohl die zahlreichen Rätsel stellenweise recht knackig sind, spielt sich der Titel *Onimusha* deutlich schneller und actionorientierter als seine Raccoon-City-Kollegen. Die gelungene Mischung aus Action-Adventure und Prügelspiel macht Appetit auf mehr und wird euch mit Sicherheit lange Zeit vor den Bildschirm fesseln.

■ 128-Bit-Power

In technischer Hinsicht hat *Onimusha* bereits lange vor seiner Veröffentlichung für Aufsehen gesorgt. Auf der renommierten Computergrafikmesse SIGGRAPH verwies das unglaubliche *Onimusha*-Intro die Special Effects von John Woos *MI 2* und Wolfgang Petersens *Der Sturm* auf die Plätze und gewann den Preis für die besten Computer-Animationen. Während eures Abenteuers bewegt ihr den aus 10.000 Polygonen modellierten Schwertschwinger durch gerenderte Hintergründe, wie sie

atemberaubender kaum sein könnten. Um einen möglichst hohen Detailgrad aus Sonys neuer Hardware herauszukitzeln, benutzte Capcom für *Onimusha* eine Auflösung von 640x448 und setzte bis zu 16,7 Millionen Farben ein. Geschickt platzierte Spezialeffekte lassen euch erkennen, wie der Wind durch die Bäume streicht und Akechis Kleidung zum Flattern bringt. Für die Darstellung des Wassers ließen sich die Programmierer etwas Besonderes einfallen: Um die Wellenbewegungen und Wasserspiegelungen möglichst realistisch darstellen zu können, griffen die

Programmierer auf Darstellungstechniken zurück, wie sie sonst nur in Filmen verwendet werden. Realistische Flammen- und Lichteffekte sorgen zusammen mit abwechslungsreichen Kameraperspektiven für eine Atmosphäre, die den Spieler förmlich in das japanische Mittelalter hineinsaugt.

■ Ein Fest für die Augen

Nicht nur die Hintergründe, sondern auch die Animationen des



■ Während der dynamischen Schwertkämpfe geht Akechi nicht gerade zimperlich mit seinen Feinden um, grausame Finishing Moves inklusive.

i Demon Warrior A.D.

■ *Onimusha: Warlords* ist eines der wenigen Spiele, die auf eine systemübergreifende Geschichte zurückblicken können. Ursprünglich war die Samurai-Mär als Exklusivtitel für das N64 geplant. Nachdem die Entwickler feststellen mussten, dass ein dermaßen aufwendiges Spiel auf Modulbasis nicht realisierbar wäre, wurde *Onimusha* kurzfristig eingestellt. Im April präsentierte Capcom der staunenden Fachpresse auf einer außerordentlichen Pressekonferenz eine erste spielbare Version des Spiels *Onimusha: Demon Warrior*. Vom Aufbau her der heutigen Version nicht unähnlich, sollte *Demon Warrior* einer der letzten Survival-Horror-Titel für die PSone werden. Nachdem die ersten Fakten über Sonys PlayStation 2 bekannt wurden, verschwand *Onimusha: Demon Warrior* heimlich in der Versenkung, um dann auf der PlayStation 2 ein großes Comeback zu feiern. Mit der Verpflichtung des Asia-Superstars Takeshi Kaneshiro für die Rolle des Hauptcharakters machte Capcom klar, dass die Traditionsfirma große Pläne mit den als Serie angelegten Abenteuern des Samurai Samanosuke hat.





■ Wenn Samanosuke die Zauberkräfte seines Schwertes entfesselt, ist auf dem Bildschirm der Teufel los. Hier sieht ihr einen Windzauber in Aktion.



■ In Onimusha ist die Gefahr allgegenwärtig. Diese fliegenden Monster greifen Akechi zwar nicht direkt an, stehlen ihm aber die Energie für sein Schwert.

Helden und seiner dämonischen Widersacher sind eine Klasse für sich. Während sich Ake-

chi gegen die untoten Horden Nobunagas zur Wehr setzt, bewegt sich der Recke mit einer Geschmeidigkeit, die jedes S.T.A.R.S.-Mitglied wie eine alte Aufziehpuppe wirken lässt. Fließende Bewegungen, schnelle Drehungen und atemberaubende

Schwertkämpfe lassen jedem Zuschauer den Atem stocken. Alle Bewegungen in *Onimusha* wurden mit dem so genannten Motion-Capturing-Verfahren generiert. Bei dieser Art der Animation werden die Bewegungsabläufe eines Menschen mit Sensoren aufgezeichnet und in den Computer übertragen. Dieses Verfahren ist zwar sehr kostenaufwendig und rechenintensiv, ermöglicht aber realistische Bewegungsabläufe, die mit normalen Animationen nicht dargestellt werden könnten. Selbst das Gesicht des männlichen Hauptdarstellers Takeshi

„Für den Werbe-Etat der US-Version wird Capcom 10 Millionen Dollar zur Verfügung stellen.“

Kaneshiro musste sich dieser Zeit raubenden Prozedur unterziehen. Dass bei einem solchen Fest für die Augen auch die Ohren nicht zu kurz kommen, versteht sich fast von selbst. Um *Onimusha: Warlords* auch zu einem akustischen Erlebnis zu

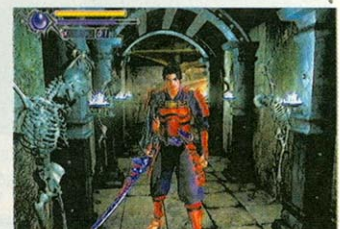
machen, verpflichtete Capcom das 200 Mann starke New Japan Philharmonic Orchestra. Zu hören sind klassische Arrangements, die es an Dramatik und Wucht mit jedem Filmsoundtrack aufnehmen können. (Henry Ernst)



■ Akechis Schwert lässt sich mit unterschiedlichen Zaubern ausstatten.



■ Wie man auf dieser Aufnahme deutlich erkennen kann, hat das Sprichwort „Wo gehobelt wird, fallen Späne“ auch für die Programmierer von *Onimusha* eine Bedeutung. Zarte Naturen sollten Abstand nehmen.



■ Wie für einen Survival-Horror-Titel üblich, wurde mit gruseligen Details nicht gerade sparsam umgegangen.

Onimusha Warlords

PS2

Genre: Action-Adventure,

Termin: 4. Quartal 2001

Hersteller: Capcom

Spieleranzahl: 1

Besonderheiten: Asiatischer Superstar als Hauptdarsteller



„Hervorragende Optik, blitzschnelles Gameplay – ein todsicherer Hit“



„Squaresoft beschreitet sowohl optisch als auch spielerisch neue Wege.“

Die Zukunft des Rollenspiels

Final Fantasy X

Nachdem Squaresoft allen PSone-Fans mit *Final Fantasy IX* ein würdiges Abschiedsgeschenk gemacht hat, richtet die renommierte Edelschmiede nun ihr Hauptaugenmerk auf die nächste Konsolengeneration.

■ Voraussichtlich im Juli dieses Jahres feiern die umtriebigen Japaner mit *Final Fantasy X* ihren Rollenspiel-Einstand auf der PlayStation 2. Mit der neuen Konsolen-Plattform wird sich auch die etwas ausgereizte Spielmechanik der Vorzeige-Rollenspiele in eine neue Richtung bewegen.

■ **Technischer Fortschritt**
Mit dem ersten 128-Bit-Ableger der weltberühmten Serie beschreitet Squaresoft sowohl optisch als auch spielerisch neue Wege. Rollenspielfreunde werden diesen Veränderungen

sicher mit einem lachenden und einem weinenden Auge entgegensehen. Die wohl auffälligste Neuerung ist die Abkehr von den gerenderten Hintergründen. Durch das neu entwickelte Active Field System wird es bei *Final Fantasy X* zum ersten Mal möglich sein, in einer echten 3D-Welt zu spielen. Dieser von vielen Fans sehnlichst erwartete Fortschritt ist übrigens nicht allein kosmetischer Natur. Die komplett in Echtzeit berechnete Spielwelt erlaubt den Programmierern dramaturgische Kniffe, die mit dem starren Render-Skelett der 32-Bit-Abenteuer nicht möglich gewesen wären. Situationsabhängige Darstellungswinkel werden euer Auge ebenso erfreuen wie dramatische Schwenks und blitzschnelle Kamerafahrten. Weiterhin haben auch die Sprechblasen-Dialoge ausgedient. Die nächste *Final Fantasy*-Genera-



■ Obwohl es während der Dialoge noch Untertitel gibt, wird Final Fantasy X über Sprachausgabe verfügen.



■ Yuna ist die Tochter eines Summoners und verfügt über die magische Fähigkeit, Elementarwesen zu beschwören.



■ Diese zwei Waffen symbolisieren den schwelenden Konflikt zwischen dem Gott des Feuers und der Wassergöttin.



Game-Flashback: Final Fantasy VII (1997)

■ In *Final Fantasy VII* übernimmt ihr die Rolle des jugendlichen Helden Cloud Strife. Zusammen mit seinen Kumpels, den militanten Umweltschützern der Avalanche-Gruppe, kämpft Cloud gegen die üblen Machenschaften des Shinra-Konzerns. Die auf drei CDs angelegte Geschichte bietet euch jede Menge aufregende Rollenspielkost, tolle Renderfilme und eine abwechslungsreiche Geschichte. Obwohl die Grafik heute nicht mehr ganz zeitgemäß wirkt und auch die deut-



■ Die detaillierten Hintergründe waren und sind bis heute ein Markenzeichen der Serie. Eine Übersetzung zu wünschen übrig lässt, erhaltet ihr mit *Final Fantasy VII* ein wirkliches Rollenspieljuwel zu einem



■ Wo Cloud Strife mit seinem riesigen Schwert hinschlägt, wächst kein Gras mehr. äußerst günstigen Preis. Unter Fans gilt *FF VII* wegen seiner nichtlinearen Handlung als absoluter Kult.

PSone

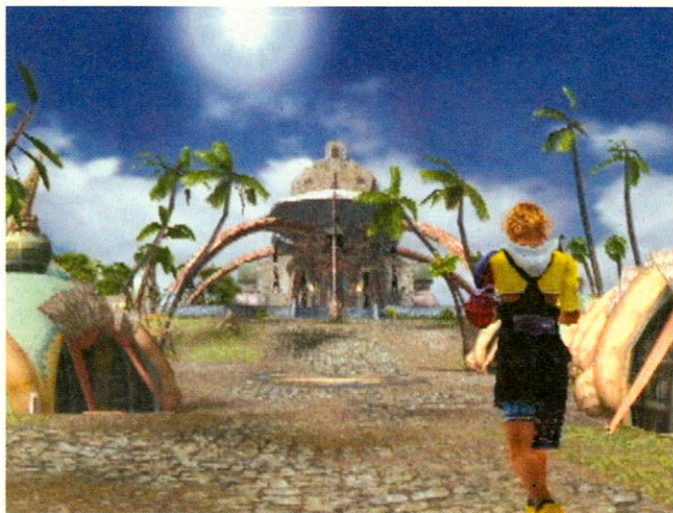


Genre: Rollenspiel
Preis: DM 49,-
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Deutsch
Hersteller: Squaresoft
Vertrieb: SCED
Internet: www.playstation-europe.com

Grafik	Sound
82%	80%

SPIELSPASS

92%



■ Squaresofts Active Fields System in Aktion. Die Zeit der gerenderten Hintergründe ist endgültig vorbei. Ab Teil 10 erfreuen echte 3D-Landschaften das Auge.

tion verfügt über Sprachausgabe und wird voraussichtlich sogar in 5.1-Dolby-Surround-Sound aus euren Boxen tönen. Entgegen ersten Ankündigungen wird *FF X* allerdings nicht online spielbar sein.

■ Veteranen an die Entwicklungsfront

Als Director für den zehnten Teil der Prestige-Serie verpflichtete Squaresoft keinen Geringeren als Yoshinori Kitase, der schon bei der Entwicklung von *Final Fantasy II* und *III* federführend war. Das neue Kampfsystem wird von Toshiro

Tsuchida entworfen. Tsuchida dürfte einigen von euch als Mastermind hinter Squares Mech-Spektakel *Front Mission* bekannt sein. Zu guter Letzt kehrt auch mit Character-Designer Tetsuya Nomura ein weiterer alter Bekannter ins *Final Fantasy*-Boot zurück, dem Squall Lionheart, Xell Dincht und Rhinoa Heartilly ihr Aussehen verdanken. Wie ihr an den Screenshots erkennen könnt, wird sich der zehnte Teil des Fantasy-Epos in grafischer Hinsicht eher am futuristischen Stil des Squall-Lionheart-Abenteuers orientieren.



■ Die Charaktere überzeugen durch ausgefeiltes Minenspiel und gute Animationen.

■ Verwegene Helden, sündige Bösewichte

Obwohl über die eigentliche Geschichte des neuen Mammut-Projekts noch nicht allzu viel bekannt ist, waren wir in der Lage, ein paar kleinere Geheimnisse für euch zu enthüllen. Kern der epischen Handlung wird ein heftiger Konflikt zwischen der Göttin des Wassers und dem Feuergott Ifrit sein. Die Heldenrolle wird vom 17-jährigen Heißsporn Tidus übernommen. Ihm zur Seite steht Yuna, die Tochter eines Summoners. Genau wie ihr Vater ist auch Yuna in der Lage, mächtige Elementarwesen zu beschwören. Wie viele Nebencharaktere euch auf eurem Weg begleiten, ob es wieder Chocobos geben wird und welche Rolle der geheimnisvolle Finsterling Sin wirklich spielt, war jedoch beim besten Willen nicht herauszubekommen. Auf jeden Fall werden wir euch bis zur geplanten Japan-Veröffentlichung im Juli auf dem Laufenden halten. (Henry Ernst)

■ Insgesamt wird das Design des neuen Final Fantasy eher westliche Züge tragen.

i Squaresoft geht online

■ Obwohl *Final Fantasy X* noch nicht fertig gestellt ist, arbeiten die findigen Köpfe von Squaresoft bereits an Teil 11 der langlebigsten Rollenspielserie der Welt. Im Gegensatz zum Vorgänger wird *Final Fantasy XI* nur online spielbar sein. Hierzu wird Squaresoft mit PlayOnline eine eigene Plattform schaffen. Neben der Möglichkeit, online zu spielen, werdet ihr auch in der Lage sein, zu chatten, E-Mails zu verschicken oder MP3-Files herunterzuladen. Obwohl Squaresoft mit vielen technischen Problemen zu kämpfen hat, sind die fleißigen Japaner sehr zuversichtlich, PlayOnline noch in diesem Jahr in Japan an den Start zu bringen. Wann PlayOnline für europäische User nutzbar sein wird, ist bis jetzt leider noch ungewiss.

PlayOnline
PlayOnline

Final Fantasy X

PS2

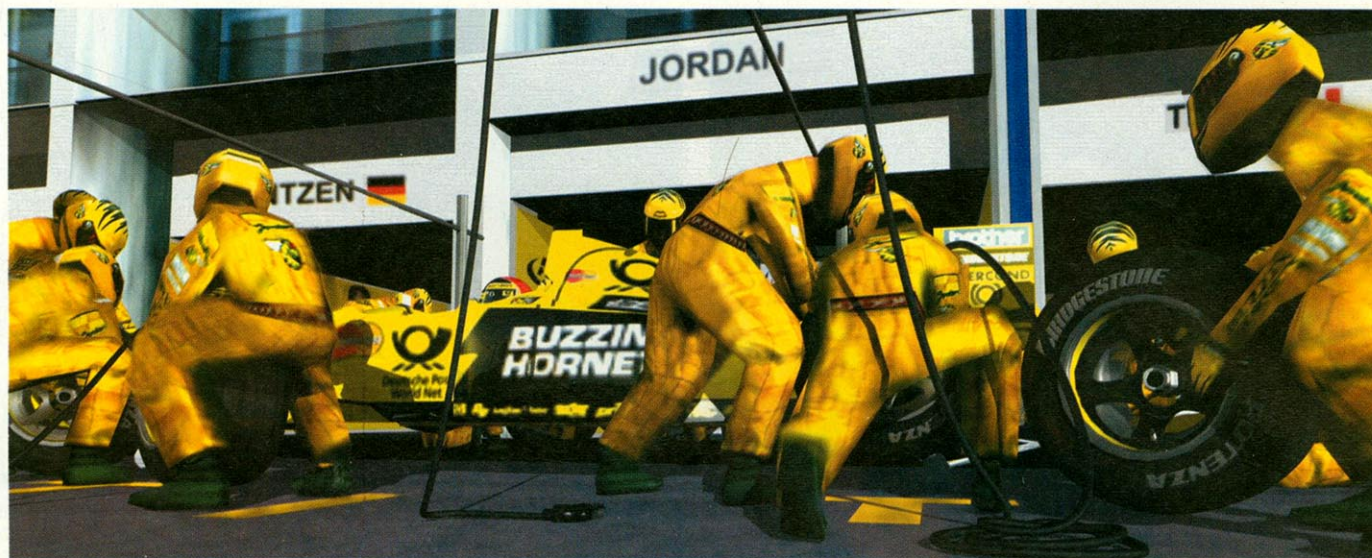
Genre: Rollenspiel
Termin: 2001
Hersteller: Squaresoft
Spieleranzahl: 1
Besonderheiten: Neuartiges Spielsystem, 3D-Welten

„Final Fantasy X wird ohne Zweifel ein ganz großer Hit auf der PS2.“
PSG

Haben wollen?

Kriegen können:

web: www.gameplay.de fon: (0931) 35 45 255 Mo.-Fr. 8.30-20 Uhr (Sa.-So. 9.30-18 Uhr)



Neue Fahrer, neue Teams, neue Plattform

Formel Eins 2001

Dieses Jahr wird der Formel-1-Zirkus auf der PlayStation 2 sein Debüt geben. Kann Studio Liverpool die Qualität von der 2000er-PSone-Version wiederholen?

■ Man könnte schon fast die Uhr danach stellen. Jedes Jahr im

März, kurz bevor die neue Formel-1-Saison beginnt, flattern die ersten spielbaren Versionen der verbesserten F1-Spiele in die PSG-Redaktion. Diesmal jedoch ist es anders. *Formel Eins 2001* ist nämlich der erste Königsklassen-Racer auf der PlayStation 2. Klar, dass wir dem Sim-Racer einen ausführlichen Vorabbericht gönnen.

■ Altes Spiel in neuem Gewand

Der Hauptunterschied zwischen dem PSone- und dem PS2-*Formel Eins* ist natürlich in erster Linie die grafische Präsentation. Waren die Programmierer vom Studio Liverpool (vorher bekannt als Psygnosis) doch stark an die Hardware-Fähigkeiten der Ur-PlayStation gebunden, dürfen sie heuer mehr ins optische De-

tail gehen. Dieser Unterschied wird gerade bei den Fahrzeugmodellen deutlich. In *Formel Eins 2001* kommen nämlich die virtuellen Boliden schon fast an ihre Vorbilder heran. Aber nicht nur die Autos wirken realistischer: Die 17 Strecken aus der kommenden Saison kamen noch nie so fein ausgearbeitet zu euch auf den heimischen Fernseher (wenn man mal von den RTL- und Premiere-Übertragungen absieht). Darunter sind natürlich auch die noch taufischen Kurse von Sepang (Malaysia) und Indianapolis (USA) zu bestaunen. Das Hauptaugenmerk richtete Studio



■ Mit abgerissener Nase durchpflügt der Sauber das Kiesbett. Das bedeutet wohl das Aus.



■ Nicht nur in den Replays wirken die F1-Boliden realistisch. Sämtliche Sponsoren und Fahrzeugteile sind zu erkennen.



■ Michael Schumacher vor uns hat mit seinem Ferrari die Ideallinie ein wenig aus den Augen verloren.



Game-Flashback: Formel Eins 2000 (2000)

■ Zum ersten Mal seit *Formel Eins*, dem Erstlingswerk von Psygnosis auf der PlayStation, haben es die britischen Entwickler geschafft, einen spielbaren und technisch einwandfreien Zweispielermodus auf die PSone zu zaubern. Beide Spieler dürfen nämlich jetzt an einer kompletten Saison teilnehmen. Neben dieser Innovation wartet *Formel Eins 2000* auch mit einer hervorragenden technischen Umsetzung auf. Flüssige Grafik, detaillierte



■ Auf regennasser Fahrbahn ist vorsichtiges Fahren angesagt.

Fahrzeuge und die neue Indianapolis-Strecke zeichnen dieses Spiel aus. Leider fehlt es wegen der mangelhaften Intelligenz



■ Nach diesem Crash wird Mika Häkkinen wohl die Box ansteuern müssen.

der Computer-Fahrer und der schwachen Regelwerkumsetzung ein wenig an Realitätsnähe.

PSone



Genre: Rennspiel
Preis: DM 89,-
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Hersteller: Psygnosis
Vertrieb: SCED
Internet: www.playstation-europe.com

Grafik	Sound
79%	70%

SPIELSPASS

81%



■ Bei so einer Grafik möchte man doch am liebsten gleich einsteigen und losfahren. Irvines Jaguar erstrahlt in einem satten, einladenden Grün.



■ Hier darf die PS2 die Muskeln spielen lassen. Solche komplexen Fahrphysik-Berechnungen waren früher auf der PSone kaum möglich.

Liverpool auf die Umsetzung der Fahrphysik. Musste man bei den PSone-Spielen noch Abstriche in Sachen Fahrverhalten und Schadensmodelle hinnehmen, wollen die Briten nun endlich die ihnen gegebenen Möglichkeiten nutzen. Kommt es zu einer gegenseitigen Reifenberührung, kann es nun beispielsweise durchaus passieren, dass es einen Boliden hoch in die Luft kaputtliert und es zu einem

schweren Überschlag kommt.

■ Details und Innovationen sorgen für hohen Anspruch

Um den Fernsehcharakter von *Formel Eins 2001* weiter zu steigern, werden zusätzlich zu den bereits bekannten Original-TV-Einblendungen frei zoom- und schwenkbare Replays abrufbar sein. Für den passenden TV-Kommentar wird selbstverständlich wieder gesorgt – wer dies-

mal die deutsche Sprachausgabe beisteuert, steht jedoch noch nicht fest. Des Weiteren wird es eine so genannte Zweifach-Kommunikation zwischen Fahrer und Box geben und um den Realismus weiter zu steigern, wird es endlich eine animierte, 17-köpfige Mechaniker-Crew geben, die sich während des Boxenstopps liebevoll um euer Auto kümmert. Als letzter wichtiger Punkt sei das Wetter zu nennen. In Echtzeit verändern sich während des Rennens die Witterungsbedingungen, so dass ihr immer ein

wachsames Auge Richtung Himmel werfen solltet, damit euch ein plötzlicher Schauer nicht den Podiumsplatz zunichte macht. Bleibt nur zu hoffen, dass das Studio Liverpool noch bestehende Aufbauprobleme der Grafiken auszubügeln weiß. (Sven Harder)

„Formel Eins 2001 hinterlässt bereits jetzt einen sehr guten Eindruck.“



■ Durch den Regen von Silverstone wird eure Sicht stark getrübt. Besonders realistisch wirkt die Gischt der Vorfahrer.



■ Aus der Cockpitperspektive hat man wie üblich das beste Geschwindigkeitsgefühl – in Echtzeit berechnete Rückspiegel inklusive.

Formel Eins 2001

PS2

Genre: Rennspiel
Termin: März 2001
Hersteller: Studio Liverpool
Spieleranzahl: 1-2
Besonderheiten: Animierter Boxencrew, Zweispielermodus



„In diesem Stadium bereits sehr viel versprechendes Formel-Eins-Spiel“

Geiles Teil?

Heisse Nummer:

web: www.gameplay.de fon: (0931) 35 45 255 Mo.-Fr. 8.30-20 Uhr (Sa.-So. 9.30-18 Uhr)



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES



■ Konoko nimmt es auch schon mal mit mehreren Gegnern gleichzeitig auf. Dank der komplexen Steuerung mit den beiden Analog-Sticks gleichzeitig ist dies kein Problem.

Ghost in the Shell meets James Bond

Oni

In der Zukunft setzen die Gesetzeshüter nicht nur auf eine strenge und ausführliche Ausbildung, sondern auch auf eine durchschlagende Ausrüstung.

■ Im Jahre 2032 dominieren gigantische, von Kriminalität geprägte High-Tech-Metropolen das Weltbild. Im schier endlosen Kampf gegen das skrupellose

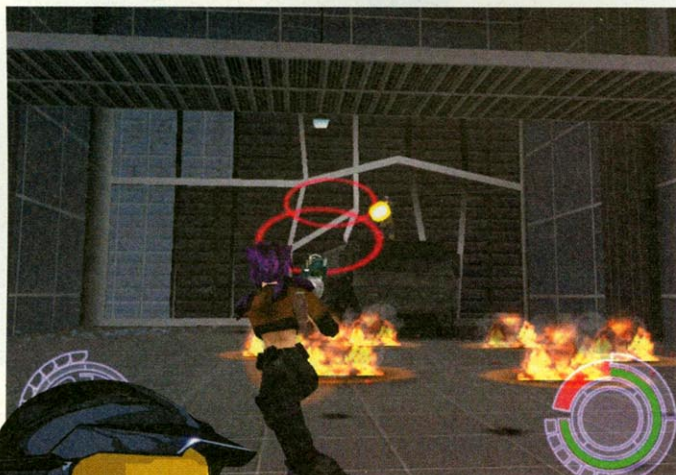
Verbrechen gilt die TCTF (Technology Crimes Task Force) als das einzige adäquate Instrument. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, die größte Verbrechensorganisation, auch bekannt als „Das Syndikat“, zu zerschlagen. Natürlich keine leichte Aufgabe, wenn durch Korruption und Infiltration die Integrität der eigenen Mannschaft gefährdet ist.



■ Harte Frau hinter den feindlichen Linien

Seit geraumer Zeit versucht die TCTF, einen Agenten in das Syndikat einzuschleusen. Eine zentrale Rolle spielt hierbei die Elite-Agentin Konoko. Neben ihren extremen geistigen Fähigkeiten besticht Konoko durch ausgezeichnete körperliche

Fitness. Ausgebildet in den durchschlagendsten Kampftechniken und perfekt im Umgang mit Feuerwaffen, ist sie erste Wahl. Dem Spieler werden also allerlei Möglichkeiten der Feindbekämpfung an die Hand gegeben. Nahkämpfe mit purer körperlicher Gewalt sind ebenso möglich wie der Einsatz zahl-



■ Je nachdem, welche Waffe im Einsatz ist, müsst ihr mehr oder weniger genau zielen. Hier sucht sich das Projektil selbst seinen Weg.



■ Die komplette Grafik ist im typischen japanischen Manga-Comic-Stil gehalten: bunte Haartracht, große Augen und moderne Kampfanzüge.



■ Im Nahkampf ist der Einsatz einer Handfeuerwaffe nicht zu empfehlen.



■ Solange es grüne Blitze gibt, wenn ihr getroffen werdet, ist noch alles in Ordnung. Rote zeigen kritische Treffer an.



■ Um Konoko in Schach zu halten, schrecken die Syndikat-Schergen nicht vor einer Geiselnahme zurück.



■ Habt ihr der Wache die Waffe aus der Hand geschlagen, könnt ihr diese selbst durch Betätigen der R3-Taste aufnehmen.



■ Im Nahkampf weiß sich Konoko mit multiplen Techniken zu wehren. Leichte Punks, schwere Tritte und schmerzhaft Überwürfe sind ihre Welt.

reicher Waffen, um seine Gegner aus sicherer Distanz zu eliminieren. Verlorene Energie erhaltet ihr durch den Einsatz von Hypo-Sprays wieder zurück. Allerdings baut sich die neue Kraft erst nach und nach wieder auf, so dass ihr euch nicht sofort in den Kampf Frau gegen Mann stürzen solltet.

■ Technisch bislang eher enttäuschend

Auf den ersten Blick wirkt *Oni* sehr eintönig. Texturen und Leveldesign sind schlicht und wenig abwechslungsreich. Befinden sich mehrere Gegner gleichzeitig auf dem Bildschirm, fängt das Scrolling deutlich an

zu stocken. Die Animation ist zwar auch nicht unbedingt State-of-the-Art, dank der zahlreichen Moves von Konoko wirkt sie jedoch flüssig und spektakulär. Schade nur, dass gerade wegen dieser Bewegungs-Vielfalt (die Pad-Belegung ist schlichtweg zu kompliziert) das Ganze unnötig schwer wird. Gegenstände lassen sich beispielsweise nur mit der R3-Taste aufnehmen. „R3 - wo war die nochmal?“, werden sich bestimmt viele von euch fragen. Hierzu müsst ihr den rechten Analog-Stick drücken, eine recht feinfühlig Sache, da ihr mit ihm

■ Bis an die Zähne bewaffnet, bahnt sich die hübsche Heroine ihren Weg durch das Syndikat.

auch Konokos Blickrichtung steuert. Der linke Stick übernimmt die eigentliche Laufbewegung. Das richtige Zusammenspiel erfordert also einiges an Einarbeitungszeit. Es bleibt zu hoffen, dass die Jungs von Rockstar Games das eine oder andere technische Problem noch abzustellen wissen, zumal das dem ausgereiften Gameplay gut zu Gesicht stehen würde. (Sven Harder)



Oni

PS2

Genre: Action
Termin: März 2001
Hersteller: Rockstar Games
Spieleranzahl: 1
Besonderheiten: Ausgefeiltes Kampfsystem



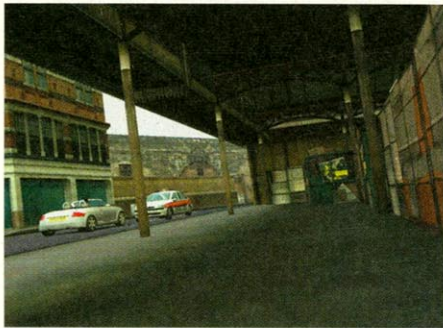
„Interessanter Japano-Action-Titel, derzeit noch mit klaren technischen Mängeln“

„Ein typischer Action-Titel mit deutlichem Anime-Einschlag.“

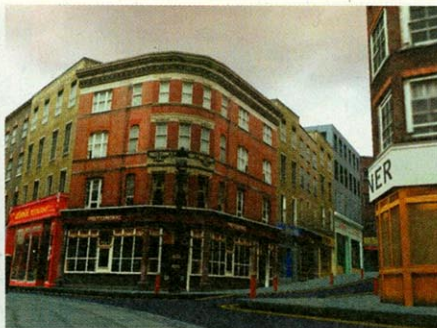
Genau Dein Ding?

Genau Deine Nummer:

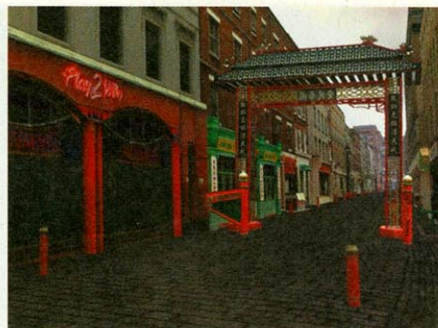
web: www.gameplay.de fon: (0931) 35 45 255 Mo.-Fr. 8.30-20 Uhr (Sa.-So. 9.30-18 Uhr)



■ Es lohnt sich, die Umgebung genauestens zu untersuchen und immer mit bösen Überraschungen zu rechnen.



■ Die Häuserfronten werden mit hochauflösenden Texturen dargestellt und zeigen London von seiner schönsten Seite.



■ Natürlich darf das berühmte Stadtviertel „Chinatown“ nicht fehlen. Vorsicht: Hier herrschen eigene Gesetze!

Verbrecherjagd im Herzen von London

The Getaway

Seit nunmehr 18 Monaten arbeitet das Team SoHo an einem Titel, der *Driver 2* und *Grand Theft Auto* auf die Plätze verweisen soll.

■ Selten wurde im Vorfeld einer Spieleproduktion so viel Liebe zum Detail bewiesen wie bei diesem Titel. 50 Quadratkilometer der britischen Weltmetropole wurden originalgetreu in die Pixelwelt übertragen.

■ Rettet den verlorenen Sohn!

Die Story ist der eines typischen amerikanischen Krimis nachempfunden. In der Rolle des Ex-Kriminellen Mark Ham-

mond werdet ihr Zeuge eines brutalen Verbrechens. Marks Ehefrau wird von Gangsterboss Charlie Jolson umgelegt und der arme Sohnmann entführt. Als begnadeter Schütze und Fahrer macht er sich auf den Weg, seinen Spross aus den Händen der Verbrecher zu befreien. Nach kürzester Zeit ist der arme Kerl wieder voll in intrigante Machenschaften verstrickt und gerät zu allem Überfluss auch noch zwischen die Fronten der rivalisierenden Untergrundbanden. Vier Banden haben die Stadt unter sich aufgeteilt und reagieren äußerst allergisch auf alle Eindringlinge. In diesem dicht geflochtenen Netz aus Korruption



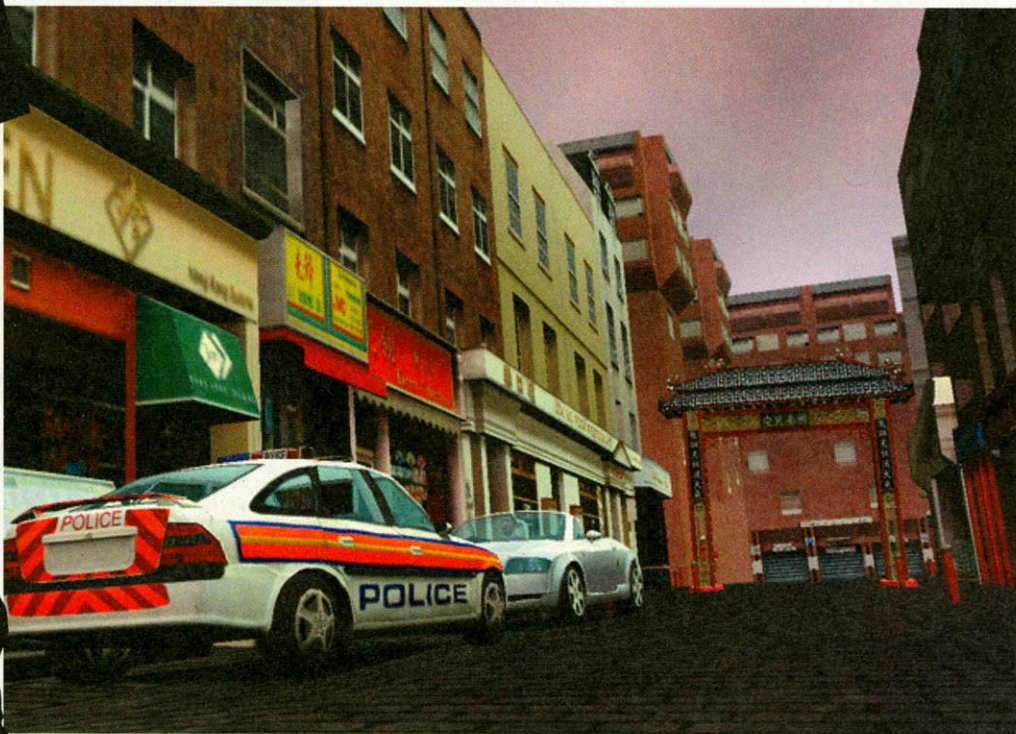
■ Viele Lokalitäten sind mit dem Auto nicht zu erreichen. In solchen Fällen heißt es aussteigen und zu Fuß weitergehen.

und Gewalt kämpft Mark mit allen Mitteln um das Leben seines Sohnes und versucht, die Banden gegeneinander auszuspielen.

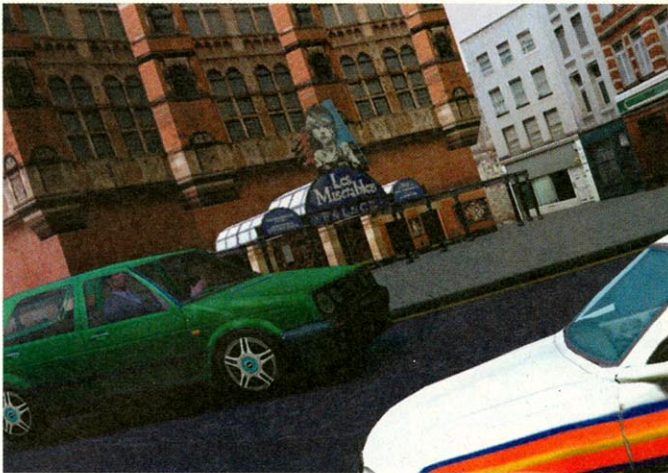
■ Blaue Bohnen und viele PS

Eines steht bei diesem Game ganz klar im Vordergrund: Action! Egal ob ihr es gerade mit Drogendeals, Prostitution oder Waffenschmuggel zu tun habt, auf der Straße heißt es immer „Gummi geben“. Seid ihr einmal nicht in eine der vielen atemberaubenden Hetzjagden verwickelt, dann sind es lebensgefährliche Schießereien, die

„Wir haben uns die größte Mühe gegeben, ein möglichst authentisches Flair zu erzeugen.“



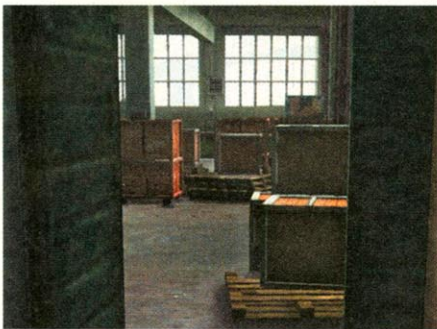
■ Wie im echten Leben wimmelt es an allen Ecken und Enden von Polizisten. Der so genannte „Heat-Wert“ hält euch ständig auf dem Laufenden, wie aufmerksam die Staatsdiener im Moment gerade sind.



■ Damit ihr in London nicht als Geisterfahrer endet, solltet ihr euch tunlichst an den auf der Insel vorgeschriebenen Linksverkehr halten.



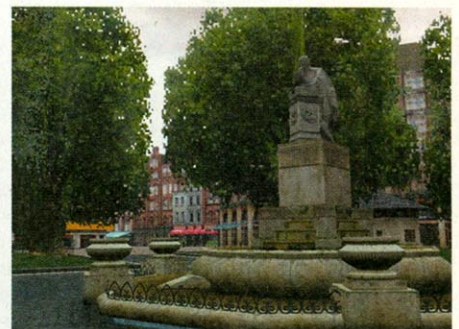
■ Während der heißen Verfolgungsjagden quer durch die Metropole stellen große Fahrzeuge ein ernst zu nehmendes Hindernis dar.



■ Das Lagerhaus in Soho ist fest in der Hand von Ganoven, weshalb man lieber einen Bogen um selbiges machen sollte.



■ Die Stille ist trügerisch und kann sich jederzeit als die Folge eines gemeinen Hinterhaltes entpuppen.



■ Der bekannte Brunnen auf dem Leicester Square wird häufig zum Schauplatz wilder Schießereien.

„Als Spieler wird man zeitweise zum **Spielball** des organisierten Verbrechens.“

euch das Leben schwer machen. Laut Hersteller besteht das Gameplay zu 60 Prozent aus Verfolgungsjagden und der Rest muss zu Fuß erledigt werden. Insgesamt erwarten euch zwölf spannende Missionen. Habt ihr Mark Hammonds Familienglück gerettet, dann könnt ihr euch auf weitere zwölf Missionen freuen. Die Rollen sind jetzt vertauscht und ihr sorgt als ambitionierter Gesetzeshüter für Ruhe und Ordnung auf Londons Straßen. Damit keine Langeweile aufkommen kann,

hat das Team SoHo des Weiteren mehrere Bonusmodi eingeplant, über die bis jetzt allerdings der Mantel des Schweigens gebreitet wird. Der Sprachjargon der Fieslinge geht teilweise unter die Gürtellinie, *The Getaway* ist demnach nicht unbedingt für die lieben Kleinen gedacht.

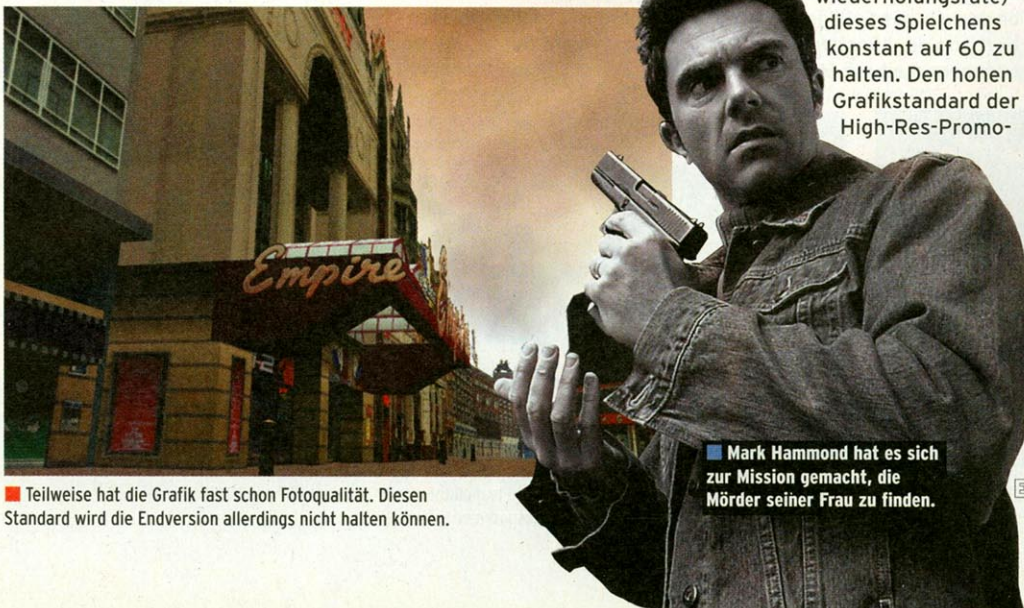
■ **Extreme Liebe zum Detail**
Um die Umgebungen genauestens nachbilden zu können, haben die Briten keine Kosten und Mühen gescheut. Alleine für

die virtuelle Umsetzung eines Lagerhauses in Soho wurden über 750 Fotos verknipst. Die vielen Zwischensequenzen wurden in einem extra für dieses Spiel gebauten Motion-Capturing-Studio erstellt und das Ergebnis kann sich sehen lassen. Außerdem warten über 50 verschiedene Automodelle, darunter auch ein Jaguar XJ6 und ein Audi TT, darauf, von euch entdeckt und benutzt zu werden. Ein Zweispielmodus ist bis jetzt nicht geplant, darüber ist jedoch noch nicht das letzte Wort gesprochen. Ziel des Entwicklerteams war es, die Framerate (Bildwiederholungsrate) dieses Spielchens konstant auf 60 zu halten. Den hohen Grafikstandard der High-Res-Promo-

bilder wird die fertige PS2-Version allerdings nicht halten können und dementsprechend mit einer deutlich niedrigeren Auflösung ablaufen. Bis jetzt ein viel versprechendes Spielchen, das sich durch die vielen Gewaltszenen und Schimpfwörter von seiner Konkurrenz unterscheidet. (Ralph Wollner)



■ Die Automodelle sind ihren realen Vorbildern sehr gut nachempfunden und sorgen für viel Abwechslung.



■ Teilweise hat die Grafik fast schon Fotoqualität. Diesen Standard wird die Endversion allerdings nicht halten können.

■ Mark Hammond hat es sich zur Mission gemacht, die Mörder seiner Frau zu finden.

The Getaway

PS2

Genre: Rennspiel
Termin: Dezember 2001
Hersteller: Sony
Spieleranzahl: 1
Besonderheiten: DVD



„Ein knallhartes Actionspiel mit vielen Überraschungen und brutalen Einlagen“



Die ästhetische Inszenierung des Spiels ist nicht zuletzt auf den kreativen Einfluss von Meisterregisseur Hayshi Kaizo zurückzuführen.

Hack & Slay im alten Japan 7 Blades

Die innovationsbewussten Game-Designer von Konami führen die Symbiose von Film und Videospiel einen Schritt weiter: Für ihr aktuelles Projekt engagierten sie den in Japan sehr renommierten Regisseur Hayshi Kaizo als künstlerischen Berater.

Kurosawa lässt grüßen

Die Mär der sieben Klingen (7 Blades) entführt euch in eine der dunkelsten Epochen der japanischen Geschichte. Zu Zeiten der Christenverfolgung werdet ihr, entweder in Gestalt des

Samurai Gokurakumaru hat die Aufgabe, eine Verschwörung aufzudecken.

Samurai Gokurakumaru oder als sein weibliches Pendant Yuri, von eurem Shogun auf die Insel Dejima gesandt. Gerüchten zufolge sollen sich auf dem Eiland revolutionäre Kräfte gesammelt haben, die einen Regierungsumsturz planen. Nach kurzer Zeit wird dem Samurai klar, dass die Bedrohung weitaus größer ist, als bisher angenommen. In 20 Tenchu-inspirierten Missionen habt ihr nun die Aufgabe, den Feinden des Reiches das Handwerk zu legen.

Künstlerischer Einfluss

Die Zusammenarbeit mit Hayshi Kaizo, der sich durch Filme wie *Breath* oder *Legend of Zipang* einen Namen gemacht hat, wird besonders bei der optischen Gestaltung des Spiels deutlich. Situationsabhängige Kameraperspektiven und die akribisch umgesetzte Welt des mittelalterlichen Japans tragen die deutliche Handschrift des Meisters. Aber nicht nur die Optik, sondern auch das Spieldesign profitiert von der künstlerischen Zusammenarbeit mit Hayshi Kaizo.



Um alle Bewegungen eures Helden möglichst realistisch und elegant wirken zu lassen, griffen die Entwickler auf das Motion-Capturing-Verfahren zurück.



Bei den mächtigen Special Moves zeigt Sonys neue Hardware, was in ihr steckt und entfesselt ein unglaubliches Special-Effekt-Inferno.

Einige Aufgabenstellungen im Spiel sind eindeutig aus Kaizos Filmen, speziell *Legend of Zipang*, entnommen.

Viel Feind', viel Ehr'

Im Laufe eurer Missionen warten jede Menge Finsterlinge darauf, Bekanntschaft mit dem Stahl eurer Schwerter zu machen. Hierbei ist mit klassischen Ninjas, achtschwingenden Kriegermönchen und feindlichen Ronin für jede Menge Abwechslung gesorgt. Obwohl während der elegant in Szene gesetzten Kämpfe nicht mit roter Farbe und Special Moves gespart wur-

de, geht es bei Konamis neuem Projekt nicht nur um stumpfe Metzelei. Wie schon beim altherwürdigen *Tenchu* gilt: Wer im Verborgenen arbeitet, hat mehr vom Leben. Nur wer schleicht und aus der Deckung heraus agiert, hat auf Dauer eine Überlebenschance. Die meisten der gestellten Aufgaben lassen sich eher durch strategisches Vorgehen als mit roher Waffengewalt lösen. Sollte Konami die Kameraprobleme der aktuellen Version noch in den Griff bekommen, dürfen sich PlayStation-2-Besitzer auf einen außergewöhnlichen Titel freuen. (Henry Ernst)



Die mächtigen End- und Zwischengegner sind eine echte Herausforderung für jeden Joypad-Samurai.



Die mitreißende Geschichte des Spiels wird in qualitativ sehr hochwertigen Zwischensequenzen weitergesponnen.

7 Blades

PS2

Genre: Action-Adventure
Termin: 2001
Hersteller: Konami
Spieleranzahl: 1
Besonderheiten: 2 Charaktere, unterschiedliche Lösungswege

Erster Eindruck

„Trotz einiger technischer Mängel ein Hitkandidat“

12 gute Gründe für eine Playstation 2

INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN

Neue Dimensionen

Das Computer Entertainment System Playstation 2 ist da, und mit ihm eine atemberaubende Kombination aus interaktiver Unterhaltung – Spiele, Musik und dank eingebautem DVD Player auch Spielfilme in High Quality:

Atemberaubende Games mit hyperrealistischer Grafik, revolutionärer Wiedergabe von Musik und Soundeffekten, durch Dolby Digital, AC3 und DTS, Wiedergabe von Audio und DVD CD's in hoher Qualität.

Playstation 2 in 12 Monatsraten
(Teilzahlungspreis DM 926,28)

Konsole

DM 77.¹⁹

Playstation 2 in 24 Monatsraten
(Teilzahlungspreis DM 984,24)

Konsole

DM 41.⁰¹

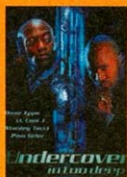
Playstation 2
Art.Nr.: P2H001

Konsole

DM 869.⁰⁰

Bei Zuzahlung von DM 10,- erhalten

Sie die PS2 und einen der folgenden DVD-Filme:



Playstation 2 - DVD Paket

Konsole mit folgender DVD:

In too Deep, Faculty, Austin Powers 2
Existenz, Der talentierte Mr. Ripley

DM 879.⁰⁰

Der Finanzierungsnehmer kann seine auf den Abschluß dieses Finanzierungsvertrages gerichtete Willenserklärung auch ohne Begründung binnen einer Frist von zwei Wochen schriftlich oder in lesbarer Form auf einem anderen dauerhaften Datenträger widerrufen; zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung. Die Frist beginnt mit dem Zeitpunkt, zu dem dem Finanzierungsnehmer diese Belehrung zur Verfügung gestellt worden ist und er seine Bestellung/Finanzierungsbestellschein abgesandt hat. Der Widerruf ist zu richten an die CC-Bank, Kaiserstraße 74, 41061 Mönchengladbach (Fax-Nr. 02161/690530; e-mailAdresse: sc-waren@cc-bank.de). Im Fall des fristgerechten Widerrufs kommt der verbundene Kaufvertrag nicht wirksam zustande.



Entspannung auf dem Konto

Bei Ihren Finanzen bleibt dagegen alles beim Alten. Denn die PS 2 zahlen Sie in 12 oder 24 bequemen Monatsraten von jeweils DM 77,19 bzw. DM 41,01 und einem gesamten Teilzahlungspreis von DM 926,28 bzw. DM 984,24. Der effektive Jahreszins liegt bei diesem Angebot bei 12,9%. Abgewickelt wird diese Aktion von unserer Partnerbank CC-Bank. Und so einfach geht's:

- 1.) Sie rufen entweder unsere Finanzkauf-Hotline 09 31/35 45 245 an, oder kreuzen das PS 2-Ratenzahlung-Feld auf dem Bestellfax bzw. auf der Reserve-Bestellkarte an.
- 2.) Wir senden Ihnen dann ein Vertragsformular per Post oder Fax zu, das Sie ausgefüllt, mit zwei Unterschriften versehen und inklusive einer Verdienstbescheinigung (lesbare Kopie) an uns zurückschicken.
- 3.) Wir leiten die Unterlagen weiter, und nach Genehmigung der Finanzierung durch die CC-Bank bekommen Sie die PS 2 zugesandt.
- 4.) Die 12 oder 24 bequemen Raten zahlen Sie direkt an die CC-Bank.



gameplayTM

THE GATEWAY TO GAMES

ZUSAMMEN ALS IHR PARTNER FÜR GAMES VON A-Z

Theo
KRANZVERSAND

Joysoft
SINCE 1985 DER COMPUTERMARKT

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 245

TELEFONISCH VON 8.30 - 20.00 UHR (SA. + SO. 9.30 - 18.00 UHR) BESTELLEN ...

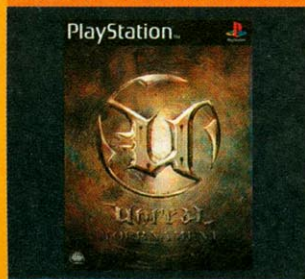
AKTUELLE SPIELEHIGHLIGHTS

F1 Racing Championship



PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P250032
ERHÄLTICH **DM 109.95**

Unreal Tournament



PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P250037
Release: FEB 01 **DM 129.95**

PlayStation 2



PlayStation 2
Art. Nr.: P2H001
ERHÄLTICH **DM 869.00**

Dead or Alive 2



PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P250031
ERHÄLTICH **DM 119.95**

Rayman Revolution



PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P250033
ERHÄLTICH **DM 109.95**

PLAYSTATION 2

- Playstation 2 inkl. DS DM 869.00
- Memory Card 8 MB DM 89.95
- Dual Shock Controller DM 59.95
- Euro AV-Kabel DM 89.95
- Multi Tap DM 99.95
- Horiz. Stand DM 29.95
- Vert. Stand DM 29.95
- Sound Station 2 DM 149.95
- DVD Remote Controller DM 39.95
- X-Tender DM 9.95
- Dead or Alive 2** DM 119.95
- Donald Duck Quack Attack JAN 01 DM 109.95
- Driving Emotion Type S DM 119.95
- ESPN Intern. Track & Field DM 89.95
- ESPN X-Games Snowboarding DM 109.95
- F1 Championship S2000** DM 119.95
- F1 Racing Championship** DM 109.95
- FIFA 2001** DM 119.95
- Int. Superstar Soccer 2000 DM 89.95
- Kessen DM 119.95
- Moto GP FEB 01 DM 119.95
- NBA Live 2001 FEB 01 DM 119.95
- NHL 2001 DM 119.95

- Oni Feb. 01 DM 99.95
- R.2 R. Boxing Round 2 DM 109.95
- Rayman Revolution DM 109.95
- Ridge Racer V DM 119.95
- Silent Scope DM 89.95
- Smugglers Run DM 99.95
- SSX DM 119.95
- Tekken Tag Tournament DM 119.95
- Theme Park World DM 119.95
- Time Splitters DM 109.95
- Unreal Tournament** Feb. 01 DM 129.95
- Wild Wild Racing DM 109.95
- X Squad** DM 119.95
- DVD**
- American Beauty FSK 16 DM 44.95
- Der Sturm FSK 12 DM 44.95
- Gladiator FSK 16 DM 59.95
- Men in Black Coll. Edition FSK 12 DM 49.95
- Terminator2 - Judgment Day FSK 16 DM 49.95
- The Beach FSK 16 DM 49.95
- The Saint FSK 12 DM 49.95
- PS ONE**
- Playstation PSOne DM 249.00
- Analog Controller Dualsh. hellgrau DM 59.95

- Analog Controller Dualsh. schwarz DM 59.95
- Controller Cyber Shock DM 59.95
- LR M. Schumacher GTR DM 139.95
- LR 360 Modena DM 99.95
- Freestyle Board DM 159.95
- Xploder Classic V3.20 DM 44.95
- Xploder CD9000 XL DM 69.95
- Scorpion Light Gun Silber DM 39.95
- Falcon Light Gun Silber DM 89.95
- Memorycard 15B blaz DM 14.95
- Memorycard 30B blaz DM 19.95
- Memorycard 60B blaz DM 24.95
- Memorycard 120B blaz DM 49.95
- 007 Racing DM 89.95
- Aladdin-Nasiras Rache DM 89.95
- Alien - Die Wiedergeburt** DM 89.95
- Arielle 2 Sehns. n.d.Meer DM 89.95
- Batman of the Future DM 59.95
- Blade DM 79.95
- Bond World is not enough** DM 89.95
- Box Champions 2001 DM 89.95
- Chase the Express DM 89.95
- Chicken Run DM 89.95
- Crash Bash DM 89.95
- Dancing Stage-Euromix DM 89.95
- Danger Girl** DM 79.95
- Digimon World** JAN 01 DM 79.95
- Dino Crisis 2** DM 89.95
- Dino Crisis 2 u. 5B DM 109.95
- Dsch. Groove Party Bundle DM 149.95
- Driver2 Back on the Street** DM 89.95
- Donald Duck Quack Attack DM 79.95
- Dschungelb. Groove Party DM 89.95
- Ducati DM 69.95
- F1 Championship S2000** DM 89.95
- FIFA 2001** DM 89.95
- Final Fantasy IX FEB 01 DM 129.95
- Flintstones Bedrock Bowl. DM 59.95

WWF Smack Down 2



PS One
Art. Nr.: SONYD1342
ERHÄLTICH **DM 89.95**

Techno Mage



PS One
Art. Nr.: SONYD909
Release: FEB 01 **DM 89.95**

Digimon World



PS One
Art. Nr.: SONYD1352
Release: FEB 01 **DM 79.95**

D. Nukem Land o. t. Babes



PS One
Art. Nr.: SONYD1126
Release: MÄRZ 01 **DM 59.95**

Medal of Honour Underground



PS One
Art. Nr.: SONYD1300
ERHÄLTICH **DM 89.95**

Vanishing Point



PS One
Art. Nr.: SONYT168
ERHÄLTICH **DM 79.95**

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

Wirklich gute Spiele gibt's bei gameplay

INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN

DAS TOP SPIEL DES MONATS

Final Fantasy IX



PS One

Art. Nr.: SONYD1244
Release: FEB 01

DM 129.⁹⁵

Formel Eins 2000	DM 99. ⁹⁵	Mort the Chicken	DM 59. ⁹⁵
Fussball Live 2	DM 99. ⁹⁵	Ms. Pacman Maze Madness	DM 89. ⁹⁵
Galaga-Target Earth	DM 49. ⁹⁵	NBA Live 2001	DM 89. ⁹⁵
Hugo 3D Geheimnis des...	DM 54. ⁹⁵	NHL 2001	DM 89. ⁹⁵
In einem Land vor uns. Zeit...	DM 59. ⁹⁵	Planet of the Apes	JAN 01 DM 89. ⁹⁵
Int. Superstar Soccer 2000	DM 89. ⁹⁵	Parasite Eve 2	DM 79. ⁹⁵
Koudelka	DM 79. ⁹⁵	Nicktoons Racing	JAN 01 DM 59. ⁹⁵
Legend of Dragoon	JAN 01 DM 99. ⁹⁵	R.2 R. Boxing Round 2	DM 79. ⁹⁵
Medal of Honor Undergrnd.	DM 89. ⁹⁵	Rainbow Six	DM 29. ⁹⁵
Mike Tyson Boxing	DM 89. ⁹⁵	Rainbow Six Rouge Spear	FEB 01 DM 49. ⁹⁵
Moorhuhn Jagd 2	DM 49. ⁹⁵	Rayman 2	DM 79. ⁹⁵

Lieferung innerhalb Deutschlands:
Versandkosten: Post Nachnahme: 2,95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 16,50 DM. Vorkasse (nur Eurocheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung: 2,95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung Portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht.

* Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post. Lieferung portofrei/Nachnahme – Besteller zahlen nur DM 3,- Zustellgebühr.



Ab einem Bestellwert von 100,- DM erhalten Sie einen Games Guide 2001 gratis! Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie bitte

unseren Katalog an.

JETZT Jetzt vorbestellen – zum Release-Datum spielen

Reel Fishing 2	DM 79. ⁹⁵
Road to Eldorado	JAN 01 DM 59. ⁹⁵
Sheep	DM 89. ⁹⁵
Spec Ops Ranger Elite	DM 29. ⁹⁵
Spiderman	DM 79. ⁹⁵
Spyro 3 Year of t. Dragon	DM 89. ⁹⁵
Techno Mage	JAN 01 DM 89. ⁹⁵
The Grinch	DM 89. ⁹⁵
The Mummy	DM 89. ⁹⁵
Tiger Woods 2001	DM 89. ⁹⁵
Toca World Touring Cars	DM 79. ⁹⁵
Tomb Raider: Die Chronik	DM 89. ⁹⁵
Tony Hawk's 2	DM 79. ⁹⁵
UEFA Ch. League 2001	DM 49. ⁹⁵
Ultimate Fighting	DM 79. ⁹⁵
Vagrant Story	DM 79. ⁹⁵
Vanishing Point	DM 79. ⁹⁵
Warm Up GP 2001	DM 69. ⁹⁵
WCW Backstage Assault	DM 89. ⁹⁵
Werner: Asphalt Brenner	FEB 01 DM 89. ⁹⁵
Woody Woodpecker Racing	DM 89. ⁹⁵
World Scariest Police C.	JAN 01 DM 89. ⁹⁵
WWF Smack Down 2	DM 89. ⁹⁵

PREISHAMMER

Air Combat	Value Series	DM 29. ⁹⁵
Alien Trilogy	Value Series	DM 29. ⁹⁵
Army Men: OM, Land, Sea & AI		DM 29. ⁹⁵
Rayman	Titanium	DM 29. ⁹⁵
Cool Boarders 3	Platinum	DM 49. ⁹⁵
Crash Team Racing	Platinum	DM 49. ⁹⁵
Die 24 Stunden v. Le Mans	B. o. L.	DM 29. ⁹⁵
Eagle One Harrier Attack	B. o. L.	DM 29. ⁹⁵
Gran Turismo II	Platinum	DM 49. ⁹⁵
Landmaker		DM 49. ⁹⁵
Need for Speed IV		DM 49. ⁹⁵
NHL 99		DM 29. ⁹⁵
Rayman	Platinum	DM 29. ⁹⁵
RC Stunt Copter	Wh. Label	DM 29. ⁹⁵
Resident Evil 1	Wh. Label	DM 29. ⁹⁵
Ridge Racer	Value Series	DM 29. ⁹⁵
Shadowman	Value Series	DM 29. ⁹⁵
Silent Hill	Platinum	DM 49. ⁹⁵
Spyro 2	Platinum	DM 49. ⁹⁵
St. Wa. Jedi Power Battles		DM 49. ⁹⁵
Street Scooters		DM 49. ⁹⁵

Wer Wird Millionär?



PS One

Art. Nr.: SONYD1495
ERHÄLTICH

DM 69.⁹⁵

Driving Emotion Type S



PLAYSTATION 2

Art. Nr.: P2S0057
ERHÄLTICH

DM 119.⁹⁵

Legend of the Dragon

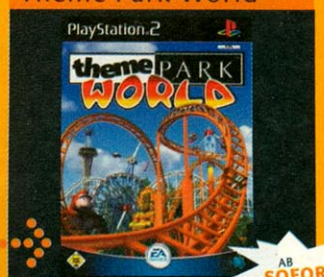


PS One

Art. Nr.: SONYD1380
ERHÄLTICH

DM 99.⁹⁵

Theme Park World



PLAYSTATION 2

Art. Nr.: P2S0006
ERHÄLTICH

DM 119.⁹⁵

Portofreie Sonder-Lieferung*

JETZT Jetzt vorbestellen – zum Release-Datum spielen

2+1 Bundle – all inklusive

SOFORT Neuheiten – ab sofort erhältlich



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES



■ In den vielen Waldstücken ist es angebracht, die Geschwindigkeit entsprechend zu drosseln.



■ Auch wenn ihr die gesamte Piste für euch alleine habt, solltet ihr immer aufmerksam bleiben.



■ Bei einem Kopf-an-Kopf-Rennen mit den Boarder-Kollegen ist es wichtig, einen kühlen Kopf zu bewahren.

Auf die Piste, fertig, los!

Cool Boarders Code Alien

Wolltet ihr schon immer einmal mit über 100 Sachen über herrlichen Pulverschnee brettern, ohne dabei auf nervige Artgenossen und plötzlich auftauchende Eisplatten zu achten? Dann ist **Cool Boarders Code Alien** genau das Richtige für euch.

■ Wem **SSX** zu unrealistisch war, der darf sich nun auf die nächste Snowboard-Simulation auf der PS2 freuen. Jungfräuliche Steilhänge und halsbre-

cherische Buckelpisten warten darauf, von euch gemeistert zu werden, allerdings ohne dabei die Gesetze der Schwerkraft außer Acht zu lassen. Also nichts wie aufs Brett und hinein ins Snowboarder-Paradies!

Durchdachtes Gameplay

Das Hauptmenü wird in Form eines Snowboard-Mags dargestellt und bietet eine Fülle an Spielvarianten. Es macht Spaß, in diesem „Magazin“ zu schmökern, denn es gibt einen Extra-



Videobereich, in welchem ihr abgefahrene Snowboard-Stunts und wilde Rock-Bands (u. a. Sui-cidal Tendencies!!!) bestaunen dürft. Danach geht's ab auf die Piste. Unerfahrene Schnee-Rowdys sollten den Trick-Master-Modus wählen, in dem ihr alle wichtigen Tricks und Moves spielerisch lernt und genau erklärt bekommt. Habt ihr genug gebüffelt, geht es ans Eingemachte. Im Extreme-Modus erwarten euch Pisten, die ihr in der Realität besser nicht antesten solltet. Bewertet werden alle gestandenen Tricks, wobei die benötigte Zeit ebenfalls eine wichtige Rolle spielt. Habt ihr keine Lust auf Zeitdruck, dann könnt ihr euch direkt in den Trick-Modus begeben. Hier dürft ihr in Halfpipes, Rails und Tubes euer Freestyler-Können unter Beweis stellen. Bei „Snowboarding combined“ handelt es sich um die Königsklasse der Schneebrettfahrer. In zwei Disziplinen müsst ihr euch gegen die Konkurrenz, bestehend aus sieben weiteren Fahrern, durchsetzen. Zuerst habt ihr euch in der Freestyle-Arena zu behaupten. Ihr habt zwei Versuche, um möglichst kuriose Flugmanöver vorzuführen. Jetzt geht es di-

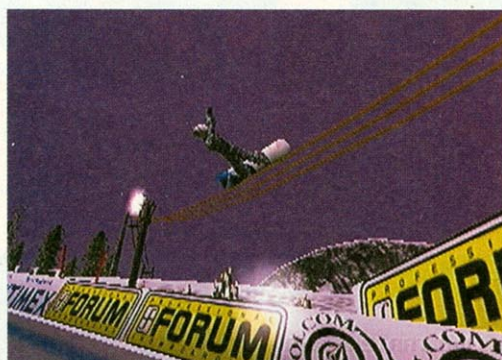
rekt auf die Piste. Die Punktunterschiede des ersten Events werden, ähnlich wie bei der nordischen Kombination, in verschiedene Abfahrtszeiten umgerechnet. Es lohnt sich also, im ersten Event möglichst gute Sprünge zu absolvieren, wenn man beim folgenden Abfahrtsrennen eine gute Startposition einnehmen will. Jetzt heißt es, die Pistensau raushängen und das Brett laufen lassen! Um euch für die nächste Runde zu qualifizieren, dürft ihr alles machen, nur nicht Letzter werden.

Atemberaubende Geschwindigkeit

Die Hintergrundgrafiken bauen sich samtweich auf und sehen vor allem im Dämmerlicht umwerfend aus. Mit teilweise über 100 km/h saust und springt ihr im Turbogang über Felsen und Gletscherspalten. Die Steuerung ist optimal. Um keine Lange-weile aufkommen zu lassen, gibt es etliche Bonus-Levels und -Fahrer, die freigespielt werden können und meist in einem anderen Modus eine Rolle spielen als in jenem, wo ihr sie ergattert habt. Auf diese Weise bleiben alle Modi gleichermaßen interessant. Klasse! (Ralph Wollner)



■ Der Sprung ins Ungewisse. Manchmal müsst ihr einfach eurem Glück vertrauen und über uneinsichtige Klippen hinwegspringen. Nichts für Leute mit empfindlichem Magen!



■ In der Halfpipe könnt ihr es richtig krachen lassen. In der Zeitlupe sind die besten Tricks noch einmal zu bewundern.



■ In manchen Levels müsst ihr verschiedene Symbole einsammeln, um das Rennen erfolgreich zu beenden.

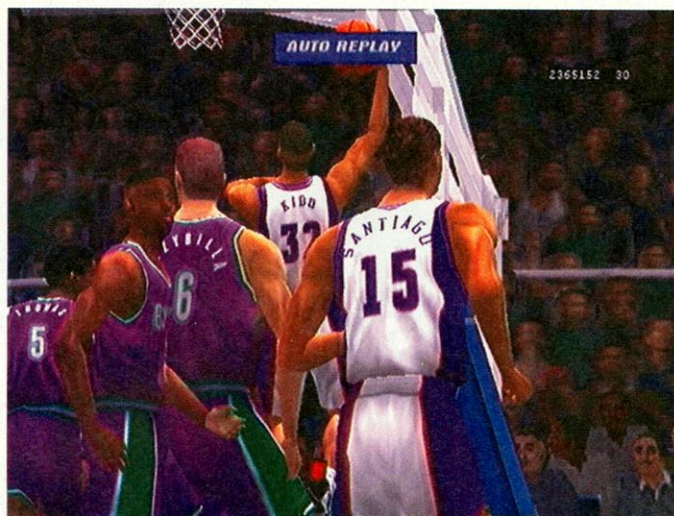
Cool Boarders Code Alien

PS2

Genre: Sport
Termin: 2001
Hersteller: UEP-Systems
Spieleranzahl: 1-2
Besonderheiten: DVD



„Traumhafte Snowboard-Sim mit feiner Steuerung und tollem Fahrgefühl“



■ Jason Kidd ist nicht zu stoppen. Als einer der besten Point-Guards der NBA macht er solche Korbleger locker aus der hohlen Hand.

EA Sports auf dem Weg ins neue Jahrtausend NBA Live 2001

Die NBA-Saison 2000/2001 neigt sich langsam wieder Richtung Playoffs. Für EA Sports ist es natürlich Zeit, seinen ersten Basketball-Titel für die PS2 auf den Weg zu bringen.

■ Nach Madden NFL 2001 ist NBA Live 2001 das zweite große American-Sports-Spiel von Electronic Arts. Nachdem wir bereits bei der Football-Variante einen deutlichen technologischen Vorsprung im Vergleich zur PSone-Version festgestellt haben, sind natürlich die Erwartungen für NBA Live sehr hoch gesteckt.

■ Realistische Animationen dank Kevin Garnett

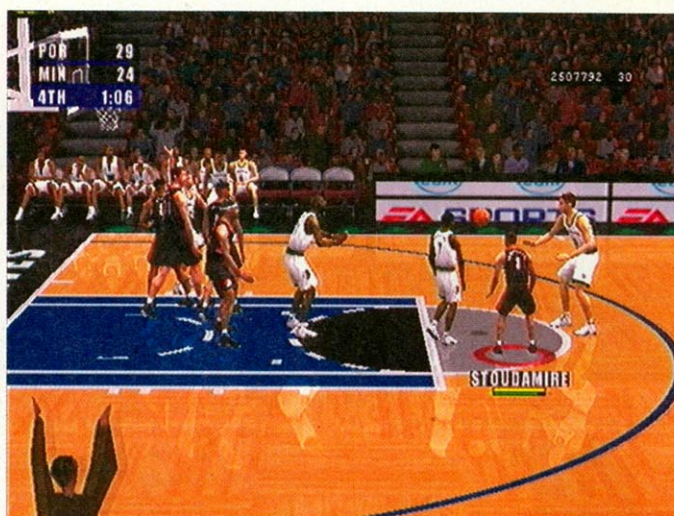
Um dem Spiel die nötige Dynamik und Authentizität zu geben, hat EA weder Kosten noch Mühen gescheut und keinen Gerin-

„Das erste PS2-Basketball-Game setzt neue Maßstäbe.“

geren als Timberwolves-Star Kevin Garnett für die Motion-Capturing-Aufnahmen verpflichtet. Dieser Aufwand macht sich gerade bei den zahlreichen Dead-Ball-Situationen, wie Einwurf, Freiwurf oder Hochball, bemerkbar. In solchen Momenten wirken die Bewegungen wie bei einer Fernseh-Übertragung und die Sprachausgabe mit den aufmunternden Wor-



■ Bei dieser Einstellung wird der Unterschied zwischen Polygon- und Bitmap-Zuschauern deutlich.



■ Das animierte Publikum ist zwar prinzipiell eine tolle Sache, allerdings fehlt es den 3D-Modellen eindeutig an Polygonen. Zurzeit sehen sie noch wie auf der PSone aus.

ten nach einem verworfenen Freiwurf gibt den letzten Feinschliff.

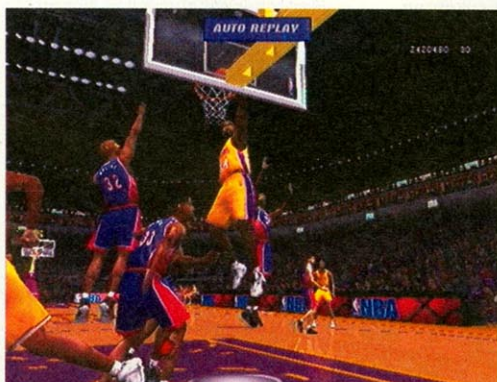
■ Spielerisch noch nicht ganz ausgereift

Leider ist dieser Qualitäts-sprung noch nicht während der eigentlichen Action wahrzunehmen. Die Animationen wirken noch etwas abgehackt und die Künstliche Intelligenz der Mitspieler lässt zu wünschen übrig. Diese Patzer sind allerdings dermaßen offensichtlich, dass sie auf jeden

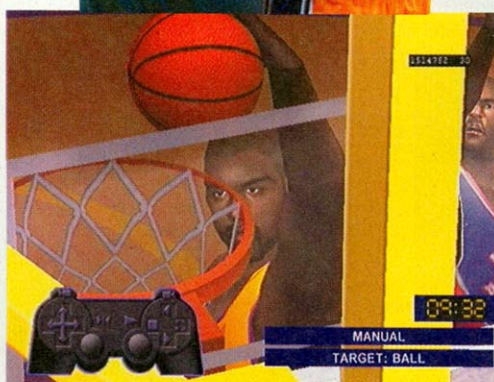
Fall bis zur Vollversion abgestellt werden.

■ Ein Fest für Basketballer

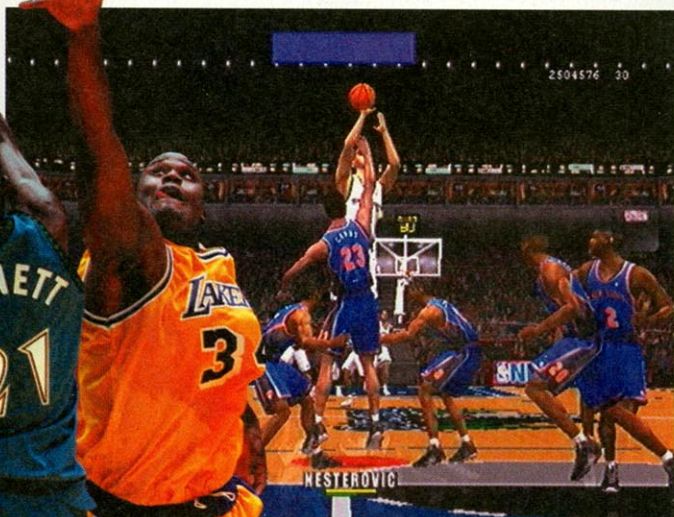
Wer bislang nur auf der PSone auf Korbjagd gegangen ist, wird mit der PS2-Fassung mehr als zufrieden sein. Wenn es EA gelingt, den einen oder anderen Schönheitsfehler (zu lange Ladezeiten, unkonstantes Scrolling, schlechte KI) zu verbessern, dürften wir uns im April auf das beste Basketball-Spiel auf einer Konsole freuen. (Sven Harder)



■ Zwei Bilder, eine Szene: Um welchen Los-Angeles-Lakers-Superstar handelt es sich wohl hier?



■ Na klar, Shaquille O'Neal! Der 2,16m/143kg-Hüne ist gerade dabei, den Ball durch den Korb zu stopfen.



■ Ins Gesicht von Marcus Camby: Basketball sah noch nie so realistisch aus.

NBA Live 2001

PS2

Genre: American Sports

Termin: April 2001

Hersteller: Electronic Arts

Spieleranzahl: 1 bis 8

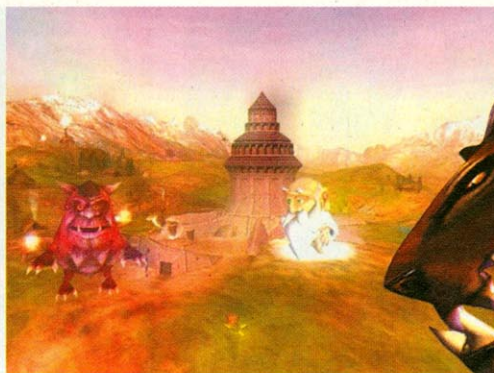
Besonderheiten: One-on-one-Modus gegen Michael Jordan



„Optisch ansprechender Basketball-Titel (noch) mit spielerischen Patzern“



■ Im göttlichen Tempel seht ihr im Zentrum eine verkleinerte Version eures Machtbereichs in Eden.



■ Stehen wichtige Entscheidungen an, unterbreiten euch das „böse“ und das „gute“ Gewissen Vorschläge.

Den Göttern auf der Spur

Black & White

Nur die wenigsten Spiele-Erfinder erreichen absoluten Kultstatus. Peter Molyneux ist einer der wenigen und bringt nun zu aller Überraschung sein nächstes Projekt für die beiden PlayStation-Systeme auf den Weg.

■ *Black & White*, Schwarz und Weiß – unter diesem Motto steht Molyneux' neueste Götter-Simulation. Ihr habt richtig gehört, in *Black & White* verkörpert ihr einen Gott, den es auf die Welt

Eden verschlägt. Eden ist ein idyllischer Ort mit friedlichen Einwohnern, die ohne Unterlass ihrem Tagewerk nachgehen. Auf Eden gibt es unterschiedliche Stämme, wie die Azteken, die Japaner, die Tibetaner, die Ägypter und die Griechen. Trotz ihres unterschiedlichen historischen Hintergrundes leben sie in friedlicher Koexistenz – zumindest, bis ihr erscheint und sich alles ändert. Schließlich kann man als Gott nicht für die Auswirkungen seiner göttlichen Präsenz auf Sterbliche

verantwortlich gemacht werden. Es ist, als würde ein Kind auf einen Ameisenhaufen blicken.

■ Ein Gott wird geboren

In gewisser Weise sind die Menschen auf Eden wie Ameisen für euch: hilflose kleine Kreaturen, die alleine von eurer Gnade abhängig sind. Da stellt sich die Frage: Gehört ihr zu den freundlichen Göttern, die Menschen in Not zur Seite stehen und ständig alle Gefahren des irdischen Lebens von ihnen fernhalten? Oder seid ihr eher auf der dunklen Seite der Macht und ergötzt euch am Schmerz und der Pein der Menschen? Seid ihr also „Schwarz“ oder „Weiß“ oder irgendwo dazwischen? Wie dem auch sei, jeder Gott braucht Anhänger, Menschen, die an ihn glauben und ihm somit Kraft für sein göttliches Wirken (Wunder, Orakel etc.) liefern. Seid ihr immer freundlich zur Bevölkerung, huldigen sie euch schnell, werden allerdings im Laufe der Zeit zu verhätschelt, um auf eigenen Füßen zu stehen. Übt ihr eure Macht mit eiserner Faust aus, glauben die Menschen voller Ehrfurcht an euch, werden einem solchen Gott allerdings sehr schnell den Rücken zukehren, wenn eine andere Gottheit daher-

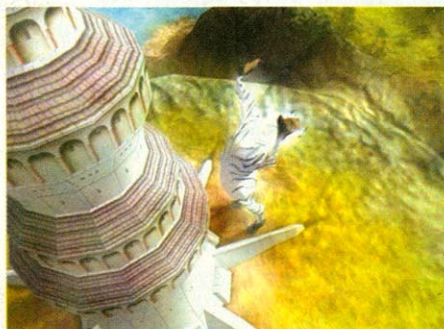
kommt und sie davon überzeugt, zu konvertieren. Und das kommt bei *Black & White* häufig vor. Schließlich seid ihr nicht der einzige Weltenlenker auf Eden. Im Endeffekt geht es nämlich darum, zum höchsten Gott zu avancieren, indem ihr Andersgläubige davon überzeugt, euch zu folgen.

■ Göttergleiches Gameplay

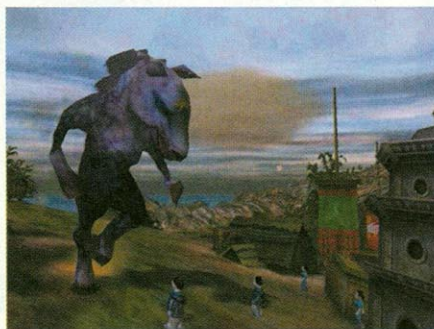
Um eure Gefolgschaft zu mehren, habt ihr diverse Möglichkeiten. Beispielsweise ist es kein Problem, ins alltägliche Leben der Menschen einzugreifen. Nehmt einen Bewohner mit der Hand



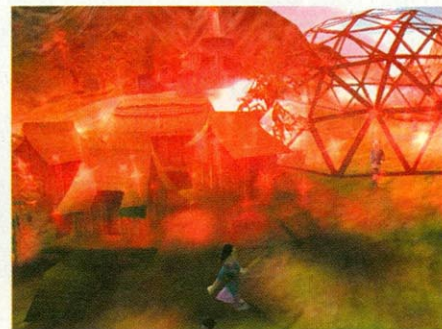
■ Treffen die beiden Handlanger der Götter aufeinander, kommt es meist zu einem verbitterten Kampf zwischen den Titanen. Klar, dass dabei einiges zu Bruch geht.



■ Vor dem göttlichen Tempel versucht das heilige Zebra, mit euch in Kontakt zu treten.



■ Aufgrund des fast schwarzen Fells dieses Pferdes wird den Menschen schnell klar: Es ist verdammt böse!



■ Eine Feuersbrunst verängstigt die Menschen und ihr Glauben an euch steigt wieder rapide an.



„Mit göttlicher Macht in Händen, hast du die volle Kontrolle über Leben und Tod.“

auf, setzt ihn etwas entfernt wieder ab und schon wird er seinen Freunden von diesem Abenteuer erzählen. Manchmal werdet ihr jedoch auch direkt von euren Anhängern angerufen. So erfleht eine Frau Hilfe, deren Mann seit Stunden im Wald verschwunden ist. Eurem allwissenden Blick entgeht natürlich nicht, dass der Gatte mit gebrochenem Bein inmitten des Waldes hilflos auf



Bei diesem Screenshot handelt es sich um die PSone-Version.



Freude nach einer guten Tat: Ihr habt den verletzten Mann nach Hause geholfen.

den Tod wartet. Nun liegt es an euch, wie die Geschichte weitergeht. Wartet tatenlos ab, bis der Mann stirbt oder nehmt die Frau und setzt sie bei ihrem Mann ab oder nehmt den Mann und setzt ihn zu Hause ab oder tötet den Mann auf der Stelle, um ihm die Schmerzen zu ersparen, oder tötet die Frau und legt ihre Leiche neben dem Mann ab usw. Wie ihr seht, gibt es viele Möglichkeiten im Farbspektrum von Schwarz bis Weiß. Ab einem gewissen Machtpotenzial dürft ihr ein Tier erwählen, das euch auf Eden vertreten soll. Zur Auswahl stehen 13 Geschöpfe, wie Tiger, Bär, Löwe oder Affe. Jedes dieser Wesen könnt ihr wie ein Kind erziehen, so dass es schnell eure Verhaltenweisen übernimmt. Seid ihr überwiegend freundlich, ist auch euer Handlanger nett, seid ihr fies, verwandelt sich das Schoßhündchen zunehmend zu einem

Der Black&White-Macher: Peter Molyneux

Peter Molyneux ist einer der wichtigsten Köpfe in der Computer- und Videospielerbranche. 1987 gründete er die legendäre Software-Schmiede Bullfrog, die für viele Erfolgstitel wie *Powermonger* oder den Strategie-Klassiker *Populous* verantwortlich zeichnete. Letzteres erschien 1989 auf allen gängigen Systemen und wurde zu einem absoluten Bestseller (über 4 Mio. Mal verkauft) und mit Auszeichnungen der Fachpresse geradezu bombardiert. Ein Jahr später folgte *Powermonger*, eine etwas überzogene Weiterentwicklung des Götterspiels *Populous*. Bis 1995 verkaufte Bullfrog von *Powermonger*, *Magic Carpet I & II*,



Syndicate und *Theme Park* rund 400.000 Exemplare pro Titel. 1995 wurde Bullfrog an Electronic Arts verkauft und zwei Jahre später erschien der PC-Hit *Dungeon Keeper*. Unerfüllt von der Arbeit als Manager wollte

sich Molyneux wieder der Spieleentwicklung zuwenden. Er löste sich 1997 von EA und gründete mit Mark Welby, Steve Jackson und Tim Rance die Firma Lionhead. Erstes großes Projekt: *Black & White*.

Monster. Übrigens: Je mehr Menschen euch verehren, desto größer wird das Tier.

■ Technisch wie ein PC

Technisch liegen zwischen den beiden PlayStation-Fassungen natürlich Welten. Da es sich bei *Black & White* um eine PC-Umsetzung handelt, darf man von der PS2-Version nicht erwarten, dass sie neue grafische

Maßstäbe setzt. Dies soll aber nicht falsch verstanden werden. Peter Molyneux beweist in puncto Game-Design, dass er noch lange nicht zum alten Eisen gehört, und scheint mit *Black & White* einen neuen Meilenstein in der Mache zu haben, der wahrscheinlich im März/April auf beiden PlayStations für Furore sorgen wird. (Sven Harder)



Mit der Götterhand (das ist quasi der Cursor) dürft ihr allerlei Aktionen durchführen. Hier gibt es gerade einen schmerzvollen Blitzschlag gegen frevelhafte Einwohner.

Black & White

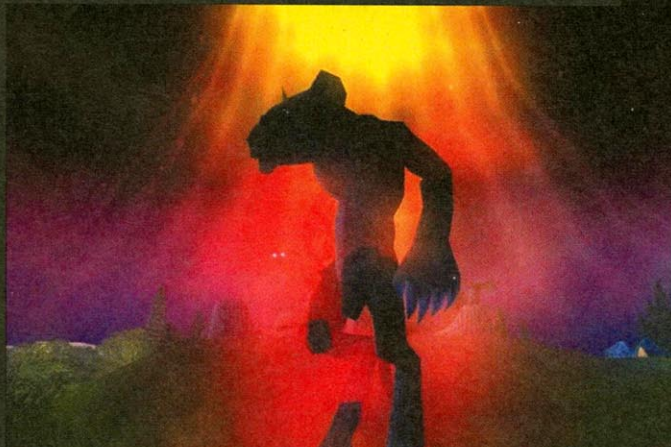
PS2

Genre: Strategie
Termin: 2. Quartal 2001
Hersteller: Lionhead
Spieleranzahl: 1
Besonderheiten: Maus, Online-Unterstützung möglich

Black & White

PSone

Genre: Strategie
Termin: 2. Quartal 2001
Hersteller: Lionhead
Spieleranzahl: 1
Besonderheiten: Maus



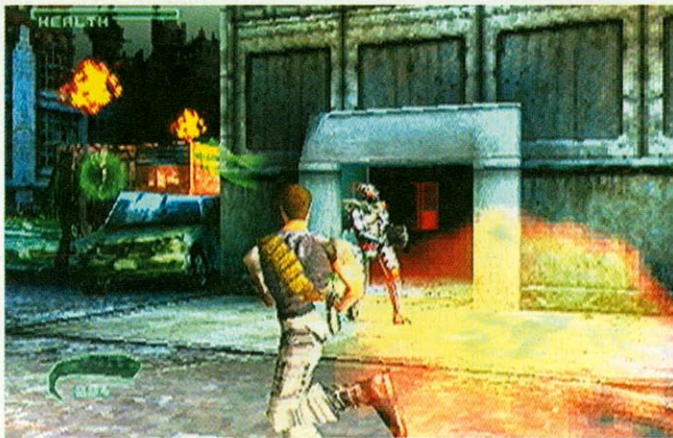
Erleuchtet vom göttlichen Segen empfängt der Tiger neue Energie. Die Lichteffekte der Black&White-Engine sind durchweg auf sehr hohem Niveau.

„Wir dürfen nicht mindestens eine 1:1-Umsetzung vom PC erwarten.“



„Spielerisch wie technisch muss die kleine Schwester natürlich Abstriche machen.“





Die Erde gleicht einem Schlachtfeld. Sorgfältig haben die außerirdischen Invasoren die Städte zerbombt, um danach in aller Seelenruhe die Menschheit zu unterwerfen.

Aliens und Cyborgs machen Rabatz

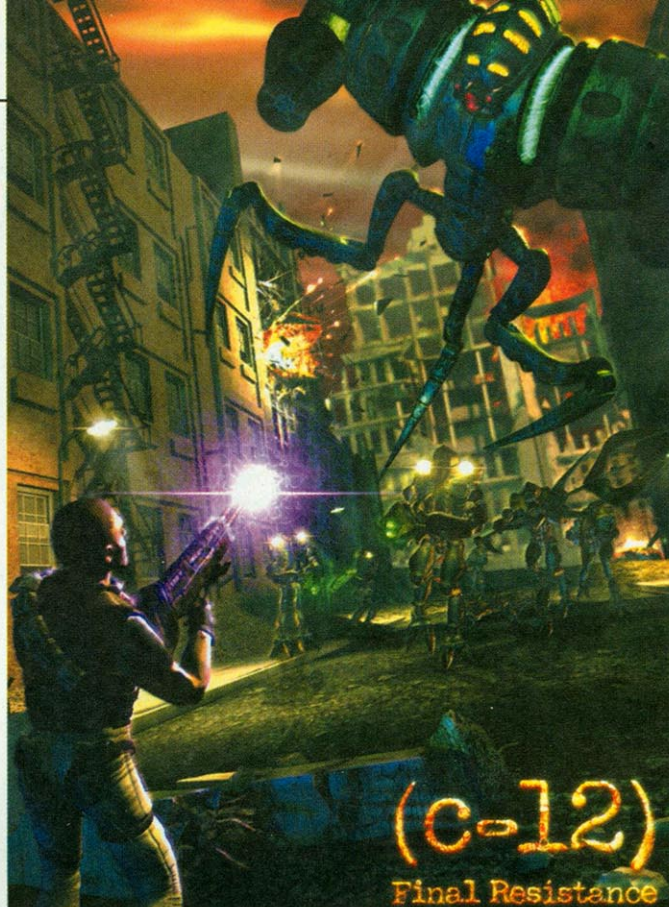
C-12: Final Resistance

Von Sonys Team aus Cambridge kommt in Kürze ein echter Actionknaller in die Läden. Wir konnten uns schon mal einen ersten Eindruck verschaffen.

Einmal mehr wird die übliche „Böse Aliens machen sich die Erde untertan“-Story in einem Videospiel verwurstet. Natürlich formiert sich flugs eine Wider-

standsbewegung, allerdings nicht unbemerkt von der Alienbrut. Mit der Entführung zweier wichtiger Anführer der aufsässigen Menschen soll der entscheidende Schlag ausgeführt werden.

Niemals die Rechnung ohne den Wirt machen!
Gott sei Dank gibt es aber noch den unerschrockenen Lieutenant



Vaughan, dessen Rolle ihr übernehmt. Im Vorfeld hat der Held sozusagen im Alleingang ein Entführungsoffer befreit, dabei aber verheerende Verluste in den eigenen Reihen hinnehmen müssen. Die stark dezimierte Menschheit ist fast am Boden, nicht zuletzt, weil die fiesen Außerirdischen Gefangene mit ihrer übermächtigen Techno-

logie in feindliche Cyborgs verwandeln. Die einzige Chance des Widerstands besteht darin, die technischen Gimmicks der Aliens für die eigenen Zwecke zu nutzen. Auch hier ist Vaughan einer der Vorreiter, da ihm anstelle seines linken Auges ein Implantat eingesetzt wurde. Durch diese so genannte „Alien-Imaging Unit“, eine Art Scanner, werden ihm wichtige Informationen direkt auf die Netzhaut projiziert. Damit wird der zynische Lieutenant zur wichtigsten Person für die Rettung der Menschheit, obwohl er sich schwere Vorwürfe wegen der verpatzten Geiselnbefreiung macht.

„Grafisch wird noch einmal das Letzte aus den staubigen Chips der PSone gekitzelt.“



Sollte euch die Munition ausgehen, bleibt nur noch der Griff zur Klinge, die aber auch nicht ohne ist.



Im weiteren Verlauf des Spiels findet ihr auch ein Plasma-Gewehr, mit dem sich die Gegner prima rösten lassen.



Game-Flashback: Syphon Filter (1999)

Ihr übernehmt die Rolle des Top-Agenten Gabe Logan. Dessen Auftrag lautet, skrupellosen Terroristen Einhalt zu gebieten. Die bedrohen die Bevölkerung Washingtons mit dem tödlichen Syphon-Filter-Virus. Euren Helden seht ihr wie in Tomb Raider aus der Third-Person-Perspektive. Der ebenfalls enthaltene Sniper-Modus ist bestens geeignet, um unliebsame Gegner geschickt aus dem Weg zu räumen. Anfangs habt ihr bis auf den Taser, mit dem ihr eure



Erledigt eure Agentenaufgabe gewissenhaft und macht einige Sprengungen.

Gegner grillen könnt, eher harmlose Waffen im Gepäck, wobei später auch Raketenwerfer und Pump-Guns in den ausladenden



Action-Fans bekommen durch den knackigen Schwierigkeitsgrad einiges zu tun.

Arealen auf euch warten. Mit schönen Lichteffekten und guten Animationen ist SF auch heute noch empfehlenswert.

PSone



Genre: Action-Adventure
Preis: DM 59,-
Schwierigkeitsgrad: Mittel bis schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Engl./engl.
Hersteller: 989 Studios
Vertrieb: SCED
Internet: www.scee.com

Grafik

77%

Sound

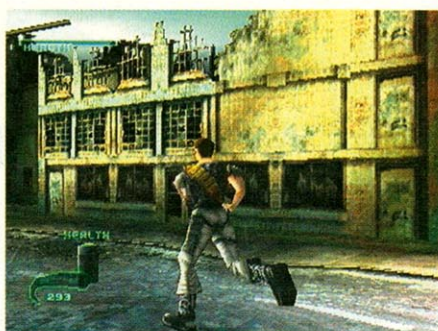
70%

SPIELSPASS

78%



■ Solch schönes Mündungsfeuer hat man selten auf der guten alten PSone zu Gesicht bekommen.



■ Von heftigen Kämpfen gezeichnet, spurtet ihr zum Health-Pack, um eure leere Energieleiste aufzufüllen.



■ Fliegende Alienroboter nähern sich von unten, während Lt. Vaughan aus allen Rohren ballert.



■ Oftmals werdet ihr aus erhöhten Positionen von der fliegenden Cyborg-Brut angegriffen. Visiert den Gegner mit R1 an und lasst die Kanonen sprechen!



■ Meistens ist es nicht ratsam, solch mächtige Aliencyborgs in die Enge zu treiben. Erfahrungsgemäß wehren sie sich dann bis aufs Blut, was eurer Energieleiste gar nicht bekommt.

■ Der Krieg lässt keinen Platz für Trauer

Ihr steigt nun in die Handlung ein, notdürftig bewaffnet mit lediglich einem Schwert und einer Standardknarre. Im weiteren Verlauf kommen aber eine Menge durchschlagender Waffen wie Rocket-Launcher oder Laser-Gewehr hinzu, die primär mit

der X-Taste abgefeuert werden. Bei einigen der Wummen könnt ihr sogar einen sekundären Feuermodus erlernen, um taktisch gegen die Aggressoren gewappnet zu sein. Euren Helden seht ihr von hinten, könnt aber mit dem rechten Analog-Stick die Kamera frei bewegen. Mit dicken Waffen spurtet ihr nun wahlweise

mit dem Digitalkreuz oder dem linken Stick durch die düsteren, endzeitlichen Levels. Mit R1 könnt ihr Gegner anvisieren und beispielsweise aus allen Rohren feuern, während ihr den Feind umkreist. Ein Sniper-Modus steht ebenfalls zur Verfügung, um weiter entfernten Aliens den Garaus zu machen. Grafisch wird noch

einmal das Letzte aus den staubigen Chips der PSone herausgekitzelt. Die finstere Umgebung wirkt detailverliebt und die kleinen Grafikfehler werden bis zum Release hoffentlich noch ausgemerzt. Insgesamt stimmt die Atmosphäre und der düstere Sound passt ganz hervorragend zum Kampfgeschehen. Freut euch Anfang März schon mal auf cooles Geballer mit kleinen Rätseleinlagen. (Uwe Hönig)



■ Dieser Obermütz kann einiges einstecken. Allerdings wehrt er sich auch aufs Heftigste mit Flammenwerfer und grünen Energiekugeln.

■ In der Rolle des Lieutenant Vaughan spuckt ihr den finsternen Aliens kräftig in die Suppe.



■ Mit solch interessanten Ansichten wird die spannende Hintergrundstory durch kurze Filmsequenzen fortgeführt.

C-12: Final Resistance PSone

Genre: Action
Termin: 7. März 2001
Hersteller: Sony
Spieleranzahl: 1
Besonderheiten: -



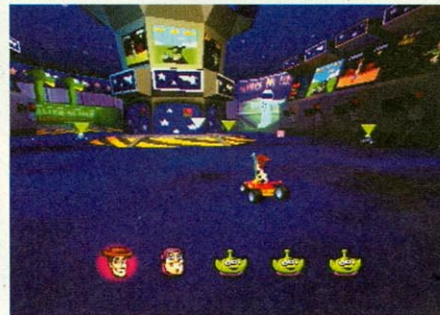
„Nehmt den spannenden Kampf mit den üblen außerirdischen Eindringlingen auf.“



■ Mit Vollgas durch den Garten! Manche Untergründe verlangsamen euer Fahrzeug beträchtlich.



■ Ein gewisses Maß an Eigenwerbung darf natürlich auch nicht fehlen, was der Buzz-Lightyear-Aufsteller beweist.



■ Hier seht ihr eine der Arenen, in denen es gilt, sämtliche Gegner mit Extra-Einsatz vom Feld zu fegen.

Kartmania nun auch im Spielzeugland Toy Story Racer

Erfolgreiche Lizenzen werden meistens bis aufs Letzte ausgenutzt. So geschehen auch bei den beliebten Figuren rund um das Toy Story-Universum.

■ Nach Ausflügen in die Jump&Run-Gefilde bekommen die bekannten Charaktere aus Toy Story nun einen eigenen Kart-Racer spendiert. Also flugs in die Rolle des coolen Buzz Lightyear oder einer der anderen Figuren geschlüpft, ein Spielzeugauto unter den Hintern gepackt und ab auf die Rennstrecke – genauer gesagt werden Gärten, Häuser oder

Einkaufszentren für das bunte Treiben missbraucht.

■ Nichts Neues an der Spielzeug-Front

Bei Fun-Racern ist es immer dasselbe: Spielerisch wird andauernd der gleiche kalte Kaffee aufgewärmt. Andererseits macht es aber dann doch Spaß, mit abgedrehter Bewaffnung durch die Landschaft zu flitzen und den Gegnern Saures zu geben. Bei Toy Story Racer sieht es ähnlich aus. Allerdings haben sich die Programmierer einen motivierenden Karriere-Modus einfallen lassen. Weitere Strecken bekommt ihr erst zu



■ Die Rennstrecken führen euch unkonventionell durch ganz alltägliche Locations. Hier brettert die illustre Bande gerade eine Treppe hinunter, wobei unten eine üble Kurve wartet.



■ Direkt nach dem Start geht es hoch her auf der Rennstrecke. Sämtliche Fahrer drängeln, um möglichst als Erster ein Speed-up oder eine Extrakiste zu ergattern.



■ Im unteren Drittel des Bildschirms wird euch angezeigt, wie weit ihr vom Führenden entfernt seid.



■ Viele skurrile Extras stehen euch zur Verfügung. Hier steht gerade ein dreiköpfiges Schaf bereit, um euren Verfolger zu rammen.

Gesicht, wenn ihr bestimmte Aufgaben erledigt. Zum einen wären da die championship-artigen Einsätze, bei denen ihr als Punktesieger aus mehreren Rennen hervorgehen müsst. Weiterhin gibt es Knock-out-Missionen, bei denen eure Aufgabe darin besteht, als Letzter in der Arena übrig zu bleiben. Dies bewerkstelligt ihr mit dem Einsatz der zahlreichen Extras, die sich in Kisten verbergen. Fahrt einfach darüber und feuert mit R1 das ergatterte Gimmick ab. Insgesamt stehen zwölf unterschiedliche Kurs-themen zur Verfügung, wobei die einzelnen Rennstrecken jeweils kleine Teilabschnitte des Areals darstellen. Man munkelt von insgesamt über 200 Missionen, so dass ihr euch auf umfangreiche Rennsessions freuen könnt.

■ Spaßiger Renneinsatz mit schnuckeliger Grafik

Außerdem wurde auch ein witziger Zweispielermodus implementiert. Gemeinsam mit einem Freund macht ihr die abwechslungsreichen Strecken unsicher. Diese sind meistens auch mit Abkürzungen ausgestattet, wodurch ihr unter Umständen einen Rückstand locker wieder aufholen könnt. Leider sehen die Protagonisten etwas verpixelt aus, was in Anbetracht der hübschen Hintergründe jedoch durchaus zu verschmerzen ist. Die Grafik-Engine läuft flüssig, das Fahrverhalten der Spielzeugautos ist authentisch und die Steuerung geht ebenfalls in Ordnung. Kurzum, es macht einfach Spaß, mit den kleinen Flitzern rumzuheizen. Wer also von Kart-Racern noch nicht genug hat, sollte einen Blick riskieren. (Uwe Hönig)

Toy Story Racer PSone

Genre: Rennspiel
Termin: März 2001
Hersteller: Activision
Spieleranzahl: 1-2
Besonderheiten: -

Erster Eindruck
„Lustige Disney-Lizenz mit den beliebten Toy-Story-Charakteren“



Game it! Entertainment Software AG

PC ACTION

"Der Testsieger: Hier wird Ihre Bestellung ernst genommen"

Versandhandel-Test PC Action 9/2000

Bestellungen
über unseren
WebShop
sindversandkosten-
frei!game it!
ENTERTAINMENT SOFTWARE AG
www.game-it.com

PSX

SPIELE

NEUHEITEN UND AKTUELLE HITS

Action Man 2 - Destruction X	69,99
Aladdin - Nasiras Rache	89,99
Alien - Die Wiedergeburt	79,99
Alone in the Dark 4*	79,99
Alundra 2	59,99
Arielle 2 Sehnsucht n. d. Meer	89,99
Army Men - Air Attack 2	64,99
Army Men - Look and Load*	a.A.
Army Men - Sarges Heroes 2*	84,99
Army Men - Shooting Gallery*	a.A.
Army Men - 3D	89,99
ATV Quad Power Racing	59,99
Batman 01: Future-Return of Joker	59,99
Battlestar - Global Assault	74,99
Beach Volleyball	64,99
Bishi Bashi Special	59,99
Blade*	79,99
Box Champions 2001	89,99
Brunswick Bowling 2	89,99
Bugs & Taz - Wettlauf gegen	64,99
Bundesliga Stars 2001	59,99
Burnout (Wakeboarding)*	59,99
Buzz Lightyear of Star Command*	79,99
Casper - Reise um die Welt	59,99
Castrol Honda VTR	89,99
Championship Motocross 2001*	79,99
Chaos Break*	59,99
Chase the Express	89,99
Chicken Run	79,99
Colin McRae Rallye 2	89,99
Crash Bash	89,99
Dancing Stage - Euromix*	a.A.
Dave Mira Freestyle BMX	79,99
Der Verkehrsgeist	74,99
Destruction Derby Raw	89,99
Deuce	99,99
Die Welt ist nicht genug-James Bond	89,99
Diagonum World*	79,99
Dino Crisis 2	79,99
Disney's Dinosaur	84,99
Disney's Donald Duck Quack Attack	84,99
Disney's Goofy's Funhouse*	59,99
Disney's Winnie-Pooh-Tiggerstunde*	59,99
Dracula 2*	74,99
Driver 2	89,99
Dschungelbuch Groove Party	89,99

Techno Mage*
89,99 DMWerner Asphaltbrenner*
79,99 DM

Sonderangebote

A Bugs Life PLATINUM	49,99
Action Bass	39,99
Air Combat PLATINUM	49,99
Air Combat VALUE SERIES*	29,99
Alien Trilogy VALUE SERIES	29,99
Anna Kournikova Tennis	59,99
Army Men - Land Sea & Air	24,99
Army Men - Operation Meltdown	49,99
Asterix - Streik um Gallien CSC	39,99
Ballistic	39,99
Barbie Race & Ride	39,99
Barbie Super Sports	39,99
Battle Arena Toshinden PLAT	39,99
Blaster Master	29,99
Blood Lines od. Bimble Island	29,99
Box Champions 2000 Classic*	29,99
Brahma Force	29,99
Bugs Bunny CSC	29,99
Bust a Move 4 VALUE SERIES	29,99
Bundesliga Stars 2000 CLASSIC	29,99
B-Movie	9,99

Digimon World*
89,99 DM

26122 Oldenburg

Game Shop LKP
Staulin 16-17 - 0441/12622

63667 Nidda

Am Wehr 6 - 06043/950915

66953 Pirmasens

Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

76829 Landau

Westbahnstr. 11 - 06341/144191

87435 Kempten

In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87700 Memmingen

Maximilianstr. 21 - 08331/497799

90762 Fürth

Ludwig-Erhard-Str. 1 - 0911/7418811

95615 Marktredwitz

Leopoldstr. 5 - 09231/667650

PS 2

SPIELE

NEUHEITEN UND AKTUELLE HITS

Age of Empire 2: The age of kings*	99,99
Aqua Aqua	74,99
Armored Core 2*	109,99
Army Men Air Attack 2*	59,99
Army Men Sarges Heroes 2*	a.A.
Dead or Alive 2 Hardcore*	119,99
Disney's Dinosaur	109,99
Don Donald Duck Quack Attack	109,99
Disney's Dschungelbuch*	109,99
Driving Emotion Type 5*	119,99
Dynasty Warrior 2	104,99
Ephemeral Fantasy*	99,99
ESPN Intern. Track&Field	99,99
ESPN NBA*	a.A.
ESPN X-Games Snowboarding*	99,99
Eternal Ring*	109,99
Evergrace*	109,99
Fantastion	109,99
Fifa 2001	109,99
Formula One 2000*	119,99

F1 Championship Season 2000	119,99
F1 Racing Championship*	109,99
Gradius 3 & 4	99,99
Intern. Superstar Soccer 2000	99,99
Jet Ion GP*	104,99
John Madden NFL 2001 eda.	119,99
Kessen	119,99
Metal Gear Solid 2-Sons of Lib.	a.A.
Metal Gear Solid 2-Racing*	89,99
NBA Live 2001*	119,99
NHL 2001	109,99
Nikita*	a.A.
ONI*	94,99
Orphen	119,99
Pool Master*	99,99
Rayman Revolution	109,99
R.C. Revenge	94,99
Ready2Rumble Boxing- Round 2	99,99
Ridge Racer 5	99,99
Shadow of Men (Shadow of Destiny)*	99,99
Silent Scope	99,99
Smuggler's Run	109,99
Soul Reaver 2*	109,99
SSX	109,99

Stunt GP*	99,99
Super Bust a Move	99,99
Surfing H3O*	a.A.
Swing away Golf	99,99
Tekken Tag Tournament	119,99
Theme Park World eda.	109,99
Time Splitters	109,99
Tony Hawk's Challenge 2	109,99
Top Gear Drive Devil	109,99
UEFA Soccer 2001*	79,99
Unreal Tournament*	a.A.
Warriors of Might & Magic*	a.A.
WDL Thunder Tanks*	a.A.
WDL - Warjetz*	a.A.
X Squad	109,99
Z.O.E. - Zone of the Enders*	99,99
7 Blades*	99,99

Zubehör

Action Replay 2	89,99
AV Kabel PS2 JOYTECH	14,99

AV-Adapter, Kabel Sony	39,99
Contr. Adv. (farbig) MAD CATZ	49,99
Contr. Analog Joit JOYTECH	44,99
Contr. Analog Joit JOYTECH	94,99
Contr. Analog JOYTECH	44,99
Contr. Basic MAD CATZ	44,99
Contr. Dual Shock Sony	59,99
Contr. RF Analog JOYTECH*	a.A.
Contr. Verl. Kabel JOYTECH	14,99
DVD Fernbedienung	49,99
DVD Fernbedienung MAD CATZ	49,99
DVD Fernbedienung Guilemot	49,99
DVD Fernbedienung/Mini JOYTECH	29,99
DVD Fernbedienung Remote JOYTECH	49,99
DVD Fernbedienung Infrarot BIGBEN	39,99
DVD Fernbedienung DATEL	49,99
DVD Fernbedienung Statek	49,99
DVD Fernbed. + Gameport 4GAMERS	59,99
Harder Drive Parallel JOYTECH	39,99
Harder Drive USB Version JOYTECH	49,99
Horizontal Stand Sony	29,99
Keyboard (Action Replay) DATEL	39,99
Keyboard DATEL	29,99
Konsolle Playstation 2	869,99
Lenkard Jordan Racing Wheel*	a.A.

Lenkard RS Racing JOYTECH	124,99
Lenkard Saitek RX 400	129,99
Lightgun 199K Light Blaster (sch. o. silb.)	54,99
Maus DATEL	34,99
Mem. Card Sony	89,99
Mem. Card 8 MB (farbig) MAD CATZ	je 74,99
Moorebase Stand (ila o. sch.) JOYTECH	119,99
Multi Player Adapter JOYTECH	49,99
Multi Tap Sony	99,99
Rack f. 12V/4GAMES-4GAMERS	29,99
Rack f. 12 CDROM-Konsolen 4GAMERS	39,99
Rack f. 12 CDROM-Konsolen 4GAMERS	39,99
RFU-Adapter Sony PS2/PSX	49,99
RGB Scart Kabel JOYTECH	14,99
Smart Media Mem. Card Adap. JOYTECH	a.A.
Super RGB Scart Kabel JOYTECH	9,99
System Stand/Rack PS2 JOYTECH	14,99
S-Video Kabel PS2 MAD CATZ	14,99
S-Video-Kabel Sony PS2	59,99
Ultra AV Kabel PS2 JOYTECH	14,99
Verl. Kabel (farbig) MAD CATZ	je 14,99
Vertical Stand 4GAMERS	14,99
Vertical Stand Sony	29,99
Vertical 5+ Mem-Card 4GAMERS	19,99
8 MB Memory JOYTECH	84,99

Tomb Raider 4	49,99
Tony Hawk PLATINUM	49,99
Tony Hawk PLATINUM*	49,99
True Pinball	24,99
Troniska*	39,99
UEFA Striker	29,99
Vergessene Welt Jurassic Park	29,99
V-Ball	19,99
V-Rally 1	24,99
V-Rally 2 PLATINUM	29,99
Wacky Races CSC	39,99
Warpath: Jurassic Park Classic eda.	29,99
Warzone 2100 - RICOCHET	39,99
WCAW Mayhem Classic eda.	29,99
Wild 9 Special Edition	29,99
Wing Over 2 WHITE LABEL	34,99
WingScout	19,99
Worms BEST OF INFOGAMES	24,99
Yeh Yeh Tennis	29,99
5th Element VALUE SERIES	29,99

Solange Vorrat reicht!

+++ Versandkostenfrei ab 100,00 DM Warenwert !!! +++

PS 2

SPIELE

NEUHEITEN UND AKTUELLE HITS

Age of Empire 2: The age of kings*	99,99
Aqua Aqua	74,99
Armored Core 2*	109,99
Army Men Air Attack 2*	59,99
Army Men Sarges Heroes 2*	a.A.
Dead or Alive 2 Hardcore*	119,99
Disney's Dinosaur	109,99
Don Donald Duck Quack Attack	109,99
Disney's Dschungelbuch*	109,99
Driving Emotion Type 5*	119,99
Dynasty Warrior 2	104,99
Ephemeral Fantasy*	99,99
ESPN Intern. Track&Field	99,99
ESPN NBA*	a.A.
ESPN X-Games Snowboarding*	99,99
Eternal Ring*	109,99
Evergrace*	109,99
Fantastion	109,99
Fifa 2001	109,99
Formula One 2000*	119,99

F1 Championship Season 2000	119,99
F1 Racing Championship*	109,99
Gradius 3 & 4	99,99
Intern. Superstar Soccer 2000	99,99
Jet Ion GP*	104,99
John Madden NFL 2001 eda.	119,99
Kessen	119,99
Metal Gear Solid 2-Sons of Lib.	a.A.
Metal Gear Solid 2-Racing*	89,99
NBA Live 2001*	119,99
NHL 2001	109,99
Nikita*	a.A.
ONI*	94,99
Orphen	119,99
Pool Master*	99,99
Rayman Revolution	109,99
R.C. Revenge	94,99
Ready2Rumble Boxing- Round 2	99,99
Ridge Racer 5	99,99
Shadow of Men (Shadow of Destiny)*	99,99
Silent Scope	99,99
Smuggler's Run	109,99
Soul Reaver 2*	109,99
SSX	109,99

Stunt GP*	99,99
Super Bust a Move	99,99
Surfing H3O*	a.A.
Swing away Golf	99,99
Tekken Tag Tournament	119,99
Theme Park World eda.	109,99
Time Splitters	109,99
Tony Hawk's Challenge 2	109,99
Top Gear Drive Devil	109,99
UEFA Soccer 2001*	79,99
Unreal Tournament*	a.A.
Warriors of Might & Magic*	a.A.
WDL Thunder Tanks*	a.A.
WDL - Warjetz*	a.A.
X Squad	109,99
Z.O.E. - Zone of the Enders*	99,99
7 Blades*	99,99

Zubehör

Action Replay 2	89,99
AV Kabel PS2 JOYTECH	14,99

AV-Adapter, Kabel Sony	39,99
Contr. Adv. (farbig) MAD CATZ	49,99
Contr. Analog Joit JOYTECH	44,99
Contr. Analog Joit JOYTECH	94,99
Contr. Analog JOYTECH	44,99
Contr. Basic MAD CATZ	44,99
Contr. Dual Shock Sony	59,99
Contr. RF Analog JOYTECH*	a.A.
Contr. Verl. Kabel JOYTECH	14,99
DVD Fernbedienung	49,99
DVD Fernbedienung MAD CATZ	49,99
DVD Fernbedienung Guilemot	49,99
DVD Fernbedienung/Mini JOYTECH	29,99
DVD Fernbedienung Remote JOYTECH	49,99
DVD Fernbedienung Infrarot BIGBEN	39,99
DVD Fernbedienung DATEL	49,99
DVD Fernbedienung Statek	49,99
DVD Fernbed. + Gameport 4GAMERS	59,99
Harder Drive Parallel JOYTECH	39,99
Harder Drive USB Version JOYTECH	49,99
Horizontal Stand Sony	29,99
Keyboard (Action Replay) DATEL	39,99
Keyboard DATEL	29,99
Konsolle Playstation 2	869,99
Lenkard Jordan Racing Wheel*	a.A.

Lenkard RS Racing JOYTECH	124,99
Lenkard Saitek RX 400	129,99
Lightgun 199K Light Blaster (sch. o. silb.)	54,99
Maus DATEL	34,99
Mem. Card Sony	89,99
Mem. Card 8 MB (farbig) MAD CATZ	je 74,99
Moorebase Stand (ila o. sch.) JOYTECH	119,99
Multi Player Adapter JOYTECH	49,99
Multi Tap Sony	99,99
Rack f. 12V/4GAMES-4GAMERS	29,99
Rack f. 12 CDROM-Konsolen 4GAMERS	39,99
Rack f. 12 CDROM-Konsolen 4GAMERS	39,99
RFU-Adapter Sony PS2/PSX	49,99
RGB Scart Kabel JOYTECH	14,99
Smart Media Mem. Card Adap. JOYTECH	a.A.
Super RGB Scart Kabel JOYTECH	9,99
System Stand/Rack PS2 JOYTECH	14,99
S-Video Kabel PS2 MAD CATZ	14,99
S-Video-Kabel Sony PS2	59,99
Ultra AV Kabel PS2 JOYTECH	14,99
Verl. Kabel (farbig) MAD CATZ	je 14,99
Vertical Stand 4GAMERS	14,99
Vertical Stand Sony	29,99
Vertical 5+ Mem-Card 4GAMERS	19,99
8 MB Memory JOYTECH	84,99

Tomb Raider 4	49,99
Tony Hawk PLATINUM	49,99
Tony Hawk PLATINUM*	49,99
True Pinball	24,99
Troniska*	39,99
UEFA Striker	29,99
Vergessene Welt Jurassic Park	29,99
V-Ball	19,99
V-Rally 1	24,99
V-Rally 2 PLATINUM	29,99
Wacky Races CSC	39,99
Warpath: Jurassic Park Classic eda.	29,99
Warzone 2100 - RICOCHET	39,99
WCAW Mayhem Classic eda.	29,99
Wild 9 Special Edition	29,99
Wing Over 2 WHITE LABEL	34,99
WingScout	19,99
Worms BEST OF INFOGAMES	24,99
Yeh Yeh Tennis	29,99
5th Element VALUE SERIES	29,99

Solange Vorrat reicht!

+++ Kein Mindestbestellwert !!! +++



Unsere Bestelladresse für Deutschland:

• Telefon

0831 / 57 51 57

01805 / 22 53 00

• Telefax:

0831 / 57 51 555

• Internet:

www.game-it.com

• E-mail:

bestellung@game-it.com

• Post:

Game it! AG - D-87488 Betzigau



Unsere Bestelladresse für Österreich:

Game it! AG - A-6691 Jungholz

Tel. 05676/8372

Preise x 7,5 = ÖSch

Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling bezahlt.
Versandkosten haben die gleiche Höhe wie für Deutschland.

Sie erreichen unser Call Center:

Montag - Freitag: 8 - 20 Uhr, Samstag: 9 - 16 Uhr



• Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 100,- DM Warenwert

• Versandkosten bei schriftlicher Bestellung: 3,99 DM + 3,- NNG der Post

• Versandkosten bei telefonischer Bestellung: 9,99 DM + 3,- NNG der Post

• Teillieferung: ab Warenwert von 40,- DM

• * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar

• Lieferung solange der Vorrat reicht, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Bestellungen über

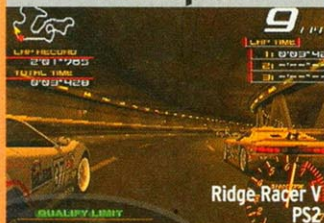
unseren WebShop sind

VERSANDKOSTEN-

FREI!!!



Rennspiel



PSone

Gran Turismo 2	Polyphony Digital	2/00	85%
V-Rally 2	Infogrames	7/99	84%
Gran Turismo	Polyphony Digital	6/98	83%
Ridge Racer IV	Namco	4/99	83%
Crash Team Racing	Naughty Dog	12/99	83%

PS2

Ridge Racer V	SCED	12/00	85%
Moto GP	Namco	1/01	84%
Formula One Champ. S. 2000	Electronic Arts	1/01	76%
Smuggler's Run	Take 2	12/00	76%
Midnight Club Racing	Take 2	1/01	74%

Beat 'em Up

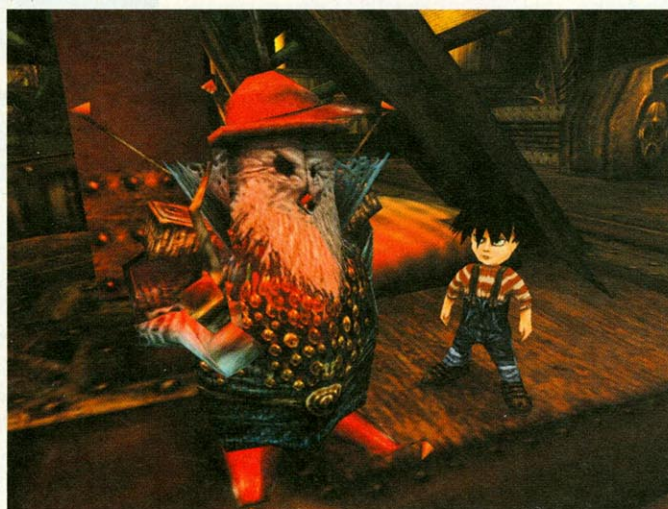


PSone

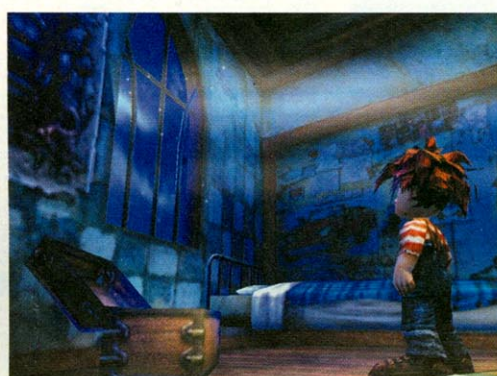
Tekken 3	Namco	9/98	82%
Street Fighter Alpha 3	Capcom	5/99	81%
Soul Blade	Namco	3/99	80%
Dead or Alive	Tecmo	7/98	78%
Ehrgeiz	Squaresoft	3/99	77%

PS2

Dead or Alive 2	Tecmo	1/01	90%
Tekken Tag Tournament	Namco	12/00	84%
Dynasty Warriors 2	Midas Games	2/01	84%



Evil Twin hat selbst für Next-Generation-Verhältnisse einen sehr hohen Detailgrad.



PlayStation 2 Action-Adventure
3. Quartal 2001 Ubi Soft

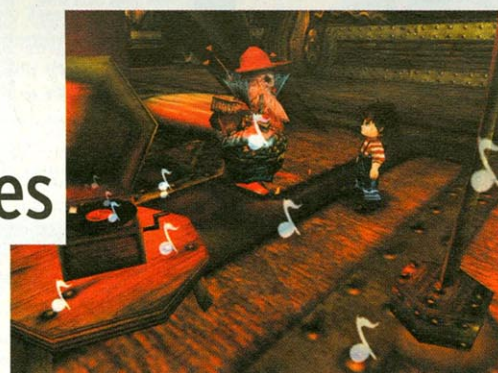
Evil Twin: Cyprien's Chronicles

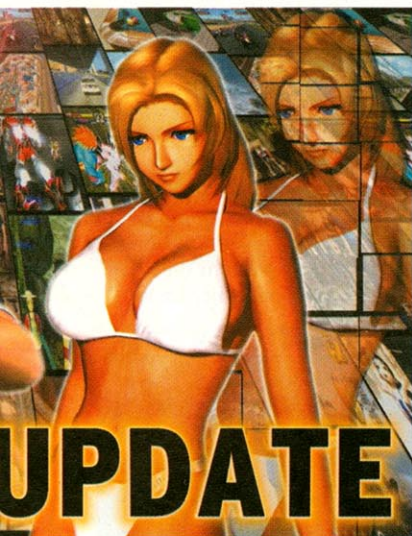
■ Cyprien, ein junger Einzelgänger, freut sich tierisch auf seinen Geburtstag. Dazu hat er extra alle seine (wenigen) Bekannten eingeladen. Allerdings kommt es nicht wirklich zu Feierlichkeiten, denn die Kumpels sind plötzlich verschwunden: in einem Paralleluniversum aus Albträumen gefangen. So machen sich Cyprien und sein dunkles Alter Ego, Super Cyprien, auf, den Bekanntenkreis wieder ins normale Leben zurückzuholen. Als Endgegner tauchen die schrecklichen Gedanken von Cypriens Freunden auf: finstere Dämonen, untote Weihnachtsmänner (?) und blutrünstige Strohfiguren.



Evil Twin gilt als indirekter Nachfolger von Rayman 2 Revolution, da das Programmerteam In Utero angeblich die Rayman-Engine verwendet, um Evil Twin auf den PlayStation-2-Bildschirm zu zaubern. Bis Ende des Jahres soll das Action-Adventure

acht mysteriöse Welten mit insgesamt 76 Levels umfassen, wobei über 200 3D-Zwischensequenzen die einzelnen Abschnitte künstlerisch miteinander verknüpfen sollen.





PlayStation 2 Rennspiel 1. Quartal 2001 Taito

Battle Gear 2

■ Direkt aus den japanischen Spielhallen kommt der Ridge Racer-Klon *Battle Gear 2*. Mit sauberer und farbenfroher Grafik überzeugte der Automat, wobei die angekündigte PS2-Version



dem Vorbild in nichts nachstehen soll. Im Vergleich zum Vorgänger sollen elf neue Straßenflitzer hinzukommen, so dass euch insgesamt 29 unterschiedliche Boliden zur Auswahl stehen.

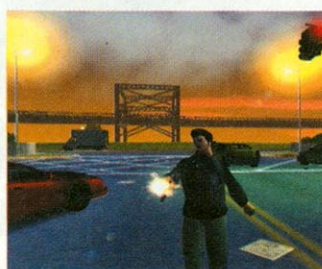


PlayStation 2 Action-Adventure 3. Quartal 2001 Take 2

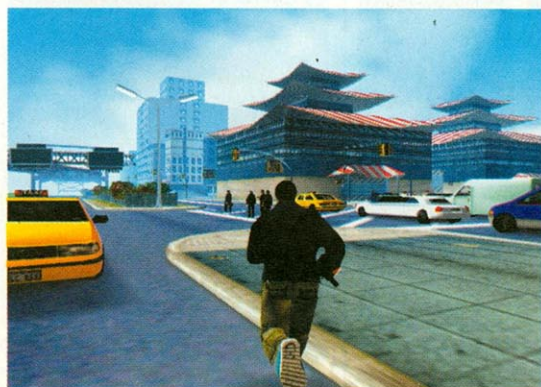
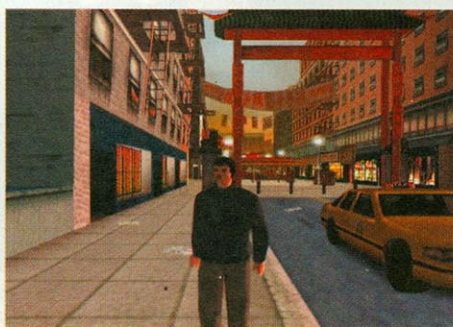
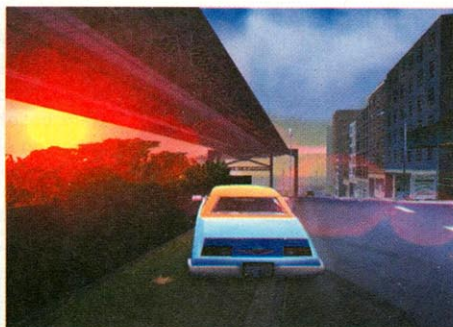
Grand Theft Auto 3

■ Direkt von DMA Design kommt der Nachfolger zu der PSone-Erfolgsserie *Grand Theft Auto*. Teil 3 wird jedoch nicht wie die beiden Vorgänger nur aus der Vogelperspektive spielbar, sondern zum ersten Mal in einer komplett dreidimensionalen Welt angesiedelt sein. Fans der klassischen Ansicht brauchen übrigens nicht zu weinen, da dies per Option immer noch funktioniert. Als weitere Features werden eine nicht-lineare Story und die völlige Freiheit beim Absolvieren der Missionen versprochen. Ähnlich wie in *Driver 2* müsst ihr auch hier die Fahrzeuge verlassen (40 neue Wagen

stehen zur Verfügung) und eure Aufträge teilweise zu Fuß lösen. Dann sieht man die Handlung aus der typischen Third-Person-Perspektive. Neben all diesen elementaren Änderungen wartet *GTA 3* noch mit den Standard-Verbesserungen auf: neue Waffen, neue Utensilien und neue Missionstypen. Beispielsweise warten verzwickte Scharfschützen-Levels, Verfolgungsjagden oder Shootouts auf den hoffnungsvollen *GTA*-Anhänger.



■ Ganz in *Driver 2*-Atmosphäre tingelt ihr durch ein fiktives New York – natürlich immer mit der Knarre im Anschlag.



Rollenspiel PSone

Final Fantasy IX Squaresoft	2/01	92%
Final Fantasy VII Squaresoft	3/99	92%
Final Fantasy VIII Squaresoft	10/99	90%
Vagrant Story Squaresoft	7/00	89%
TechnoMage Infogrames	3/01	NEU! 85%

PS2

Orphen - Scion of Sorcery Activision	1/01	65%
Eternal Ring Ubi Soft	2/01	59%

Jump & Run PSone

Rayman 2 Ubi Soft	9/00	85%
Toy Story 2 Activision	1/00	84%
Spyro 3: Return of the Dragon Insomniac Games	12/00	83%
Crash Bandicoot 3 SCEE	12/98	81%
Gex: Deep Cover Gecko Crystal Dynamics	5/99	80%

PS2

Rayman 2: Revolution Ubi Soft	1/01	89%
---	------	-----

Strategie/Denkspiel PSone

Dune 2000 Westwood Studios	3/00	86%
Warcraft 2 Electronic Arts	2/98	85%
C&C 2: Alarmstufe Rot Westwood	2/98	83%
Populous - The Beginning Electronic Arts	3/99	82%
Front Mission 3 Squaresoft	8/00	81%

PS2

Super Bust-A-Move Acclaim	2/01	80%
Kessen Electronic Arts	2/01	76%
Theme Park World Bullfrog	1/01	75%
Fantavision SCED	12/00	63%
Aqua Aqua Hasbro	1/01	61%



Action-Adventure



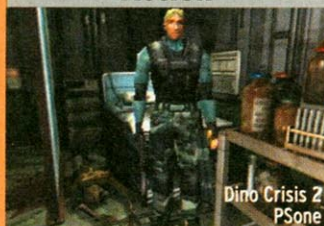
PSone

Metal Gear Solid	Konami	3/99	90%
Soul Reaver: Legacy of Kain	Crystal Dynamics	7/99	86%
Resident Evil: Nemesis	Capcom	3/00	85%
Parasite Eve 2	Squaresoft	8/00	84%
Fear Effect	Kronos	4/00	82%

PS2

Disneys Dinosaurier	Ubi Soft	2/01	67%
----------------------------	----------	------	-----

Action



PSone

Dino Crisis 2	Capcom	11/00	86%
Medal of Honor: Underground	Electronic Arts	11/00	85%
Star Trek: Invasion	Activision	9/00	84%
Colony Wars: Red Sun	Capcom	3/00	83%
Die Welt ist nicht genug	Electronic Arts	12/00	79%

PS2

Armored Core 2	Ubi Soft	2/01	79%
TimeSplitters	Eidos	1/01	77%
Silent Scope	Konami	12/00	76%
X-Squad	Electronic Arts	2/01	72%
Gradius III & IV	Konami	12/00	31%



■ Vorberechnete Hintergründe scheinen auch im Zeitalter der PS2 hip zu sein.

PlayStation 2 Action-Adventure 4. Quartal 2001 Capcom

Devil May Cry

■ Nachdem wir in der vorherigen Ausgabe die allerersten News und Bilder zu Capcoms neuestem Horror-Adventure preisgaben, wollen wir euch diesmal die neuesten Bilder nicht vorenthalten. Wie bei den meisten Horror-Spielen aus

dem Hause Capcom verwendet auch *Devil May Cry* vorberechnete Hintergründe. Dank der schnellen Ladezeiten und der eigentlichen Polygon-Action im Vordergrund gereicht dies den Spielen scheinbar nicht zum Nachteil.



PlayStation 2 Beat 'em Up März 2001 Ubi Soft

Kengo

■ Ein Prügelspiel der anderen Art erwartet euch mit Ubi Softs *Kengo*. In alter *Bushido*-Manier metzelt ihr euch schwertschwingend von Gegner zu Gegner. Für den gemeinen Europäer mutet *Kengo* mit seinen aus-

schließlich japanischen Samurai-Kämpfern etwas befremdlich an, allerdings tut gerade solch eine Abwechslung in diesem stark besetzten Genre gut. Wir erwarten eine testfähige Version für die nächste Ausgabe.



■ Mit aufgeladener Energie verursacht eure scharfe Katana-Klinge für einen kurzen Zeitraum extragroßen Schaden. Euer Gegner krümmt sich vor Schmerz.



PlayStation 2 Rollenspiel 2001 Aruze

Shadow Hearts

■ Fans des Horror-Adventures *Koudelka* dürfen sich auf ein ähnliches Spielkonzept für die PlayStation 2 freuen. *Shadow Hearts* wird vorberechnete Hintergrundgrafiken aufweisen, während das Kampfsystem rundenbasiert abgewickelt wird. Das RPG befindet sich derzeit noch in einer frühen Entwicklungsphase.



■ Dem Werwolf treten wir in die Schnauze.



PlayStation 2 Action 2. Quartal 2001 Virgin

MDK 2: Armageddon

■ Wer den ersten Teil von *MDK* kennt, der weiß, dass dieser Action-Titel einen ganz bestimmten, fast schon schwarzen Humor pflegt. So ist es beispielsweise kein Problem, mit dem richtigen Equipment einen Gegner aus einer Kilometer Entfernung eine Lenkrakete zwischen die Augen zu setzen. Hersteller

Bioware möchte natürlich die gegebenen PS2-Vorteile nutzen und *MDK 2* in neue technische Gefilde hieven. Mit den hinzugekommenen Waffen „Black Hole Bomb“ (klingt spannend) und Sniper Silencer (einen Sniper-Mode braucht wohl jedes Spiel) verspricht *Armageddon* ein echter Spaß zu werden.



■ Der typische MDK-Look findet sich auch im zweiten Teil wieder.



PlayStation 2 Rennspiel 3. Quartal 2001 SCED

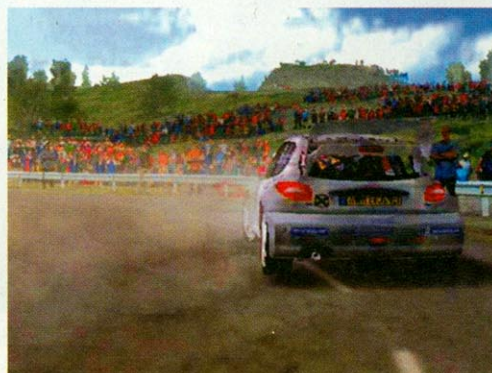
World Rally Championship

■ Um die Rallye-Freunde unter den PlayStation2-Usern zu befriedigen, arbeiten die Evolution-Studios am ersten Rennspiel, dessen Strecken in erster Linie über Sand, Stock und Stein gehen. Dank der offiziellen FIA-Lizenz darf Sony alle berühmten Fahrzeuge und Fahrer der aktuellen Rallye-Meisterschaft verwenden. Neben sieben bekannten Automarken (u. a. Subaru, Toyota und Peugeot) gehören die Rennfahrer Tommi Mäkinen, Colin McRae und Juha Kankkunen zur

Crème de la Crème des Rallye-Sports. Grafisch wollen die Jungs vom Team Evolution neue Maßstäbe auf der PS2 setzen (wer will das nicht?) Spielt ihr *WRC 2001* aus der Cockpit-Perspektive, so seht ihr nicht nur durch die Frontscheibe eures Boliden, sondern seht sogar den Fahrer samt Co-Piloten über die Schulter. Um den Realismus auf die Spitze zu treiben, erleiden die PS-Monster Schaden, wenn ihr der Streckengrenzung einen Besuch abstattet.



■ Nachfolgende Fahrzeuge werden ihre helle Freude am aufgewirbelten Staub des Peugeot 206 haben.



Sport

PSone

FIFA 2001	Electronic Arts	1/01	87%
Everybody's Golf 2	Camelot	5/00	83%
Tiger Woods PGA Tour	Electronic Arts	1/01	78%
Ready 2 Rumble Boxing	Midway	1/00	78%
Sampras Extreme Tennis	Codemasters	8/96	71%

PS2

International Superstar Soccer	Konami	12/00	90%
FIFA 2001	Electronic Arts	12/00	90%
ESPN International Track & Field	Konami	12/00	83%
Swing Away Golf	Electronic Arts	2/01	73%
Ready 2 Rumble Boxing Round 2	Midway	1/01	73%

American Sports

PSone

NHL 2001	Electronic Arts	11/00	80%
Madden 2000	Electronic Arts	11/99	78%
NBA Live 2001	Electronic Arts	1/01	77%
Triple Play	Electronic Arts	7/99	75%
NBA Jam	Acclaim	1/99	68%

PS2

Madden 2001	Electronic Arts	1/01	84%
NHL 2001	Electronic Arts	12/00	80%

Fun-Sports

PSone

Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	9/00	89%
Phat Air - Extreme Snowboarding	Pony Canyon Inc.	6/98	83%
WWF SmackDown! 2	THQ	1/01	82%
Cool Boarders 3	989 Studios	12/98	81%
MTV Sports Skateboarding	Dark Black	10/00	79%

PS2

SSX	Electronic Arts	12/00	88%
ESPN X-Games Snowboarding	Take 2	2/01	71%
Surfing H3O	Take 2	2/01	41%

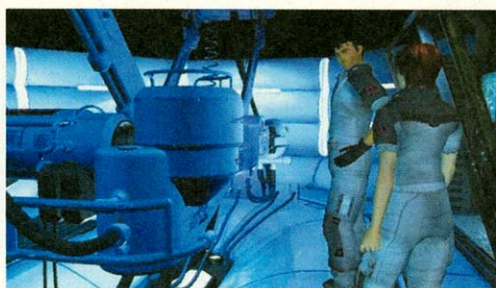
Termine März PSone

Batman Gotham Racer	Mär
Ubi Soft	Rennspiel
Champ. Motocross 2001	Mär
THQ	Rennspiel
Darkstone	8.3.
Delphine/EA	Rollenspiel
Der König der Löwen 2	22.3.
Activision	Action-Adventure
Duke Nukem: Babes	Mär
Take 2	Action
Formel Eins 2001	Mär
Sony	Rennspiel
Freestyle Scooter	Mär
Ubi Soft	Sport
Goofy's Fun House	Mär
Ubi Soft	Action
Hello Kitty's Cube Frenzy	Mär
Ubi Soft	Denkspiel
Inspector Gadget	Mär
Ubi Soft	Action
KISS Pinball	Mär
Take 2	Geschicklichkeit
Libero Grande Int.	Mär
Namco/Sony	Sport
Monster Force	Mär
Konami/Universal	Action
MTV Sports: Ultimate BMX	Mär
THQ	Sport
Panzerfront	Mär
Virgin	Strategie
Rainbow Six: Rogue Spear	Mär
Ubi Soft	Action
Rugrats in Paris	Mär
THQ	Adventure
Sesame Street Sports	Mär
Ubi Soft	Action
Simpsons Wrestling	22.3.
Fox/EA	Sport
Submarine Commander	Mär
Virgin	Strategie
The Dukes of Hazzard 2	Mär
Ubi Soft	Rennspiel
Toy Story Racer	22.3.
Activision	Rennspiel
WWF SmackDown!*	Mär
THQ	Fun-Sports
You Don't Know Jack	Mär
Take 2	Denkspiel

Termine Ausblick PSone

BMX 2	Apr
Acclaim	Sport
Evil Dead: Hail to the King	Apr
THQ	Action-Adventure
Motocross Mania	Apr
Take 2	Rennspiel
Roswell	Apr
Ubi Soft	Action
World's Scariest Police ...	Apr
Electronic Arts	Action
Bayern München Classic	Mai
Virgin	Sport

* Budget-Spiele



PlayStation 2 Action-Adventure 2001 SCED

Phase Paradox

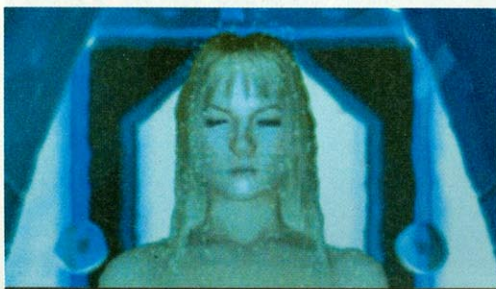
■ Auf der PlayStation 2 sind echte SciFi-Action-Adventures rar. *Phase Paradox* von Sony Japan möchte diese Lücke stopfen. Bislang sind die vorhandenen Informationen spärlich gesät. Die Handlung scheint an den Film-Erfolg *Alien* angelehnt zu sein. Tief im Weltall wird die Raumschiff-Besatzung an den Rande ihrer Existenz geführt. Aila Hoey-

braaten, Wissenschaftlerin, Renee Hearn und Jude Sutcliff, beide für den reibungslosen Ablauf an Bord zuständig, sehen sich mit merkwürdigen Geschehnissen konfrontiert. Wer steckt dahinter? *Phase Paradox* ist ein typischer Action-Thriller mit vielen nervenaufreibenden Zwischensequenzen. Um die Atmosphäre weiter in die Höhe zu treiben, werden



■ Jude Sutcliff ist einer der wählbaren Charaktere von *Phase Paradox*.

sämtliche Szenen mit Sprachausgabe unterlegt sein. Patricia Ja Lee (bekannt durch die Power Rangers) spricht beispielsweise die Rolle von Yuma.



PSone Action 2. Quartal 2001 Ubi Soft

Batman Gotham Racer

■ Nachdem lange Funkstille um Ubi Softs *Batman Gotham Racer* herrschte, hat die französische Firma nun überraschend ein Veröffentlichungsdatum bekannt gegeben. Ab Mai 2001 können Freunde des dunklen Ritters mit dem Origin-

nal-Batmobil auf Verbrecherjagd gehen. Der schlichte Grafikstil erinnert stark an die in den 60er-Jahren entstandene Realfilm-Serie und könnte Fans begeistern. Hingegen scheint das Spielprinzip eher altbacken zu sein.



■ Im Visier der Gerechtigkeit: Batman macht in seinem Batmobil zusammen mit Kumpen Robin mal wieder Jagd auf finstere Verbrecher in Gotham City.



■ Euer schweres Gerät pflügt durch die alliierten Felder wie durch Butter.



PSone Strategie März 2001 JVC

Panzerfront

■ Ein echter Genre-Klassiker der Action-Strategie rollt mit *Panzerfront* auf die PSone heran. Als Panzer-Führer des Zweiten Weltkrieges müsst 25 ihr Missionen überstehen, Bäume ummähen, Häuser einreißen und natürlich feindliche Einheiten dem Erdboden gleichmachen. Als Terrain dienen authentische Landschaften.



Die drei Besten der Lakers, Bryant, Horry und Shaq, dürfen natürlich nicht fehlen.

PSone American Sports März 2001 Konami NBA Hoopz

Wer kennt sie nicht, die Basketball-Fun-Orgie *NBA Jam* auf der PlayStation. Hersteller Midway hat sich nun wieder darangemacht, einen akkuraten Nachfolger für die PSone zu programmieren. *NBA Hoopz* bietet das altbekannte 3-gegen-3-Spiel, wobei gerade bei Dunkings die Schwerkraft außer Kraft gesetzt zu sein scheint. Mit riesigen Sätzen stopft ihr die Orange durch die Reuse. Ballhandling und Abwehrverhalten sind ohne Rücksicht auf Realitätsnähe auf absolute Schnelligkeit ausgelegt. Ebenso wie das Gameplay präsentiert sich auch das sonstige Spiel in einem fetzigen Hip-Hop-Style.



Das Boot: Eine Salve Torpedos ist auf tödlicher Zerstörungsmission.

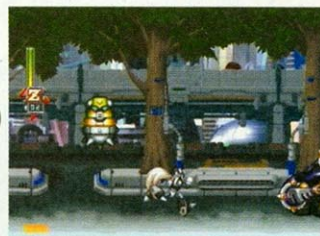
PSone Strategie März 2001 Virgin Submarine Commander

Über 20 knifflige Kampfeinsätze warten auf den virtuellen U-Boot-Kommandanten, wobei er alle Funktionen eines solchen Kriegsgerätes beherrschen muss. Gerade wenn feindliche Bomber euch ins Visier genommen haben, ist Strategie angesagt!



PSone Action 2. Quartal 2001 Capcom Mega Man X5

Ein waschechtes 2D-Jump&Shoot ist ohne Frage die *Mega Man*-Serie. Mit Ableger *X5* hat es Capcom immerhin schon weit über 20 verschiedene MM-Titel gebracht - auf den unterschiedlichsten Systemen. Auch diesmal steuert ihr den blau ge-



kleideten Helden und ballert, was das Zeug hält. *Mega Man X5* bietet nichts Neues, Fans der Serie werden jedoch zufrieden sein.



Im dichten Projektilhagel des Endgegners muss Mega Man seinen Mann stehen.

Termine März

PS2

Disney's Dschungelbuch	Mär
Ubi Soft	Entertainment
Ephemeral Fantasia	Mär
Konami	Rollenspiel
ESPN NBA 2Night	Mär
Konami	American Sports
Formel Eins 2001	Mär
Sony	Rennspiel
GunGriffon Blaze	Mär
Swing!	Action-Adventure
Soul Reaver 2	Mär
Eidos	Action-Adventure
MDK 2: Armageddon	Mär
Virgin	Action-Adventure
Music 2001	Mär
Codemasters	Geschicklichkeit
Shadow of Memories	Mär
Konami	Adventure
Silpheed - The Lost Planet	Mär
Swing!	Action
Star Wars: Starfighter	Mär
Electronic Arts	Action
Stunt GP	Mär
Virgin	Rennspiel
Unreal Tournament	Mär
Infogrames	Action

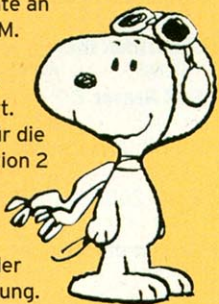
Termine Ausblick

PS2

ESPN NHL 2Night	Apr
Konami	American Sports
F1 World Grand Prix II	Apr
Konami	Rennspiel
Sidewinder	Apr
Virgin	Simulation
The Getaway	Apr
Sony	Action-Adventure
Wipeout Fusion	Apr
Sony/PlayStation	Rennspiel
World Rally Champ. 2001	Apr
Sony	Rennspiel
Duke Nukem	Apr
Take 2	Action
4x4 Evolution	Apr
Take 2	Rennspiel
Exhibition of Speed	Apr
Virgin	Rennspiel
Viva Rock Vegas	Apr
Swing!	Rennspiel
Freak Out	Apr
Swing!	Geschicklichkeit
Fur Fighters Plus	Apr
Acclaim	Action-Adventure
Fußball Manager 2001	Apr
Ubi Soft	Simulation
Hidden Invasion	Apr
Swing!	Action-Adventure
Kengo	April
Ubi Soft	Action
Knockout Kings 2001	5.4.
Electronic Arts	Sport
Kuri Kuri Mix	10.4.
Empire Interactive	Denkspiel

auf geschannt

■ Frohe Kunde für die Freunde von Charlie Brown & Co. Der französische Software-Gigant Infogrames hat sich bis 2006 die Rechte an Charles M. Schulz' Peanuts gesichert. Spiele für die PlayStation 2 befinden sich bereits in der Entwicklung.



■ In Japan wird von der PlayStation-2-Version des Zombie-Schockers *Resident Evil Code Veronica Complete* eine limitierte Edition erscheinen. Das Spiel wird in einem schicken Koffer geliefert und beinhaltet neben dem Spiel selbst alle PSone-Vorgänger sowie eine geheimnisvolle DVD.

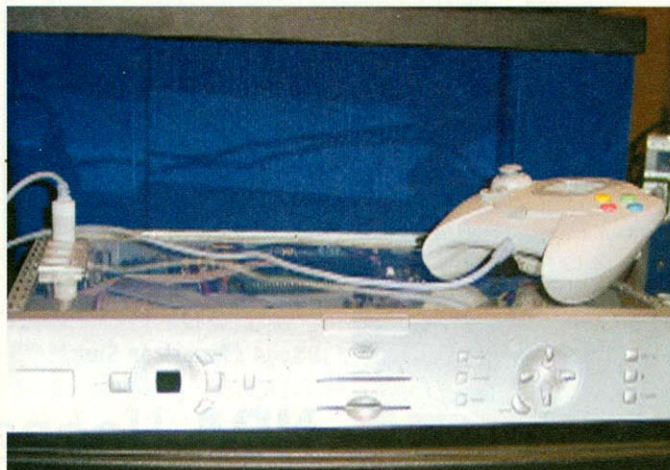
■ Universal Interactive und Konami kündigen nach der Umsetzung des Blockbusters *Die Mumie* nun eine weitere Filmumsetzung an: Der John-Carpenter-Klassiker *Das Ding aus einer anderen Welt* kommt auf beiden Sony-Konsolen zu neuen Ehren.



■ Midway arbeitet im Moment an einer Fortsetzung des Racer-Klassikers *Spy Hunter* für die PlayStation 2.

■ Nach dem nicht so erfolgreichen Olympia-Spiel *Sydney 2000* arbeiten die Coder von Attention To Detail an einer Versoftung der Winterspiele in Salt Lake City.

■ Die Kauflust des französischen Videospiele-Herstellers Infogrames nimmt kein Ende. Wie vor kurzem bekannt wurde, wird Infogrames Hasbro Interactive für 100 Millionen Dollar und Aktienpakete vollständig übernehmen.



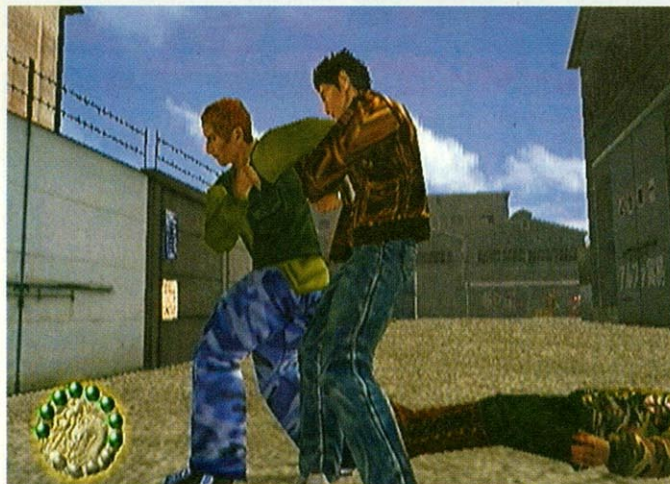
■ In dieser Set Top Box schlägt das Herz des Dreamcast weiter. Mithilfe des Konsolen-Chipsatzes wird aus dem Digital Receiver ein vollwertiges Videospiel-System.

Das Ende eines Traumes

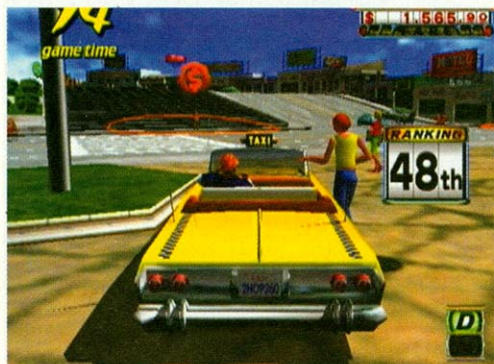
Dreamcast ist tot!

■ Am 31. Januar gab der renommierte Hard- und Software-Hersteller Sega eine neue Unternehmensstrategie bekannt. Nachdem Brancheninsider schon lange von finanziellen Problemen gemunkelt hatten, legte Sega nun die Karten auf den Tisch. Die Dreamcast-Produktion wird ab sofort eingestellt und der Konzern wird sich in Zukunft nur noch dem Arcade- und Softwarebe-

reich widmen. Für PlayStation-2-Besitzer bedeutet dies vor allem, dass einer der besten Entwickler der Welt nun auch Spiele für Sonys schwarze Wunderkiste herstellen wird. Laut Kazutoshi Miyake, dem Chief Operating Officer von Sega Europe, werde die neue Strategie es dem Unternehmen erlauben, „mit Software-Inhalten auf die Basis von anderen Systemen zu expandieren und



■ Wie wir aus Leserbriefen wissen, warten viele von euch auf eine Umsetzung der Grafik-Granate Shenmue. Leider schweigt sich Sega zu diesem Thema beharrlich aus.



■ Der optisch und spielerisch hervorragende Rennspiel-Spaß *Crazy Taxi* ist einer der ganz heißen Umsetzungsanwärter.



damit an vorderster Front im Software-Markt zu stehen.“ Des Weiteren wird die Dreamcast-Chipset-Technologie für eine ganze Palette von Vorrichtungen lizenziert werden. Unter anderem wird die Pace Micro Technologys Set Top Box mit den Dreamcast-Chips ausgestattet. Mehrere Lizenzdeals mit Motorola und anderen Firmen werden Sega-Spiele auf Palm-Computern und Mobiltelefonen ermöglichen. Ob Yu Suzukis 270-Millionen-Dollar-Meisterwerk *Shenmue* seinen Weg auf eine Sony-Hardware finden wird, ist noch nicht bekannt. Wir wünschen den Damen und Herren von Sega auf jeden Fall viel Erfolg auf dem neuen Unternehmenskurs und freuen uns schon auf viele zünftige Arcade-Umsetzungen für Sony-Konsolen.



■ Entwickler Guru Yu Suzuki arbeitet an einer PS2-Version von *Virtua Fighter 4*.



■ Die abgedrehten Abenteuer der Disco-Queen Ulala werdet ihr noch in diesem Jahr auf der PlayStation 2 nachspielen können.



LTWEIT



カプコンとナムコ共同企画、
アーケードにバイオハザード登場。
3Dフリームーブ・ガンシューティング。



■ Der Automat wird vernetzbar sein, wodurch wilden Multiplayer-Gefechten nichts im Wege stehen sollte.

Zombies und kein Ende Resident Evil: Fire Zone

■ Die Jungs von Capcom wissen wirklich, wie man einen Titel vermarktet. Nach unzähligen PlayStation-Auftritten suchen die modernden Untoten nun die Spielhallen heim. Selbstverständlich wurde das Gameplay den Bedürfnissen der Spielhallenbesucher angepasst. Kein langweiliges Herumrätself und -kombinieren, sondern knallharte Baller-Action steht im Mittelpunkt von *Resident Evil: Fire Zone*. Im Zentrum der bleihaltigen Handlung steht die allseits bekannte Claire Redfield, die sich durch nicht endende Horden von schleimigen Zombies, Monsterspinnen und dämonischen Hunden ballert. Ob der stark indexgefährdete Automat in Deutschland erscheint oder ob es eine Konsolen-Variante geben wird, ist zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht bekannt.



Gameshow im wahrsten Sinne GIGA GAMES

■ Ein Traum geht in Erfüllung. Die Gebete all jener, die sich schon immer eine Fernsehsendung über Videospiele gewünscht haben, sind erhört worden. Von Montag bis Freitag jeweils um 22 Uhr erfahrt ihr alles Wissenswerte aus der Welt der Videospiele. Die Moderatoren Hannes, Etienne, Carsten, Angela, Melanie und Michael berichten kompetent und spannend über alles, was ein Videospieler



Freak wissen muss. Egal, ob es sich dabei um Hintergrundberichte, Interviews oder Spieltests handelt, bei GIGA GAMES seid ihr immer gut aufgehoben.



Spiele-Baukasten für PlayStation 2 Basic Dev Studio

■ Gute Nachrichten für alle, die ihre eigenen Spielideen realisieren möchten. Im April wird Artdink in Japan ein Spiele-Development-Kit veröffentlichen, mit dem Heimwerker ihre eigenen Spiele entwickeln können. Das Programm enthält eine Vielzahl von Tools und Anwendungen, die den Zugriff auf die High-End-Technologie der PlayStation 2 erlauben. Unter anderem ist es möglich, mit Poly-Craft eigene 3D-Modelle zu er-

arbeiten, mit Image Sketch 2D Images herzustellen und mit dem Score Note Sounds zu komponieren. Das Dev Studio soll leicht zugänglich sein und unterstützt Maus und Keyboard. Sicherlich lassen sich die einfachen Programme nicht mit professionellen Entwickler-Kits vergleichen, trotzdem sollten alle, die mit einem Job in der Spiele-Branche liebäugeln, ruhig mal einen ausgiebigen Blick riskieren.



■ Mit den Programmier-Tools lassen sich mit dem Point-and-Click-Verfahren innerhalb kürzester Zeit einfache 3D-Modelle erstellen und mit Texturen versehen.

aufgeschnappt



■ Die Firma Sony hat bekannt gegeben, dass bis März dieses Jahres 10 Millionen PlayStation 2 ausgeliefert werden sollen. Um dieses Ziel zu erreichen, wird die Produktion der begehrten Geräte auf zwei Millionen Einheiten pro Monat gesteigert.

■ Der weltweit mit Spannung erwartete Release des Ego-Shooters *Red Faction* verschiebt sich leider auf den späten Mai dieses Jahres. Wie Publisher THQ bekannt gab, wird die verbleibende Zeit genutzt, um das Spiel weiter zu optimieren.

■ Acclaim arbeitet an den Umsetzungen mehrerer Dreamcast-Titel für die PlayStation 2. Sony-Anhänger sollen bis Ende dieses Jahres in den Genuss der Sega-Perlen *Zombie Revenge*, *Crazy Taxi* und *18 Wheeler* kommen. Des Weiteren gab der angeschlagene Software-Riese bekannt, dass die N64-Rothaut *Turok* sich auf ihren ersten Sony-Auftritt vorbereitet.

■ Gute Nachrichten für alle Fans der nicht ganz unumstrittenen GTA-Serie. Der dritte Teil der Verbrecher-Saga wird von DMA Design und Rockstar Games entwickelt und wird das *Grand Theft Auto*-Spielprinzip in die dritte Dimension transportieren.



■ Snowblind Studios arbeitet im Auftrag von Interplay an einem Weltraum-Shooter, der im *Star Trek*-Universum angesiedelt ist.

■ Activision und der britische Entwickler Warthog haben sich zusammengetan, um einen neuen Titel auf Basis der *X-Men*-Lizenz zu erarbeiten. Das Spiel wird speziell auf die Fähigkeiten der PlayStation 2 zugeschnitten sein und soll ein einzigartiges Spielerlebnis bieten.

DIE PRIME TIME FÜR G



Game On! TV – Das erste Reportage-Magazin für Gamer im deutschen Fernsehen.

Ab 3. März jede Woche auf NBC Europe.

AMER GAME TV ON!



Game On! TV wird produziert von



**Samstag, 19.00 Uhr und
Sonntag, ca. 22.00 Uhr** (Nach dem
Kino-Highlight)

Hinweis: Die Sendefrequenzen von NBC Europe könnt ihr abfragen auf www.giga.de.

Game On! TV findet ihr auf





Das haben wir getestet

Alle Tests der Ausgabe 3/01

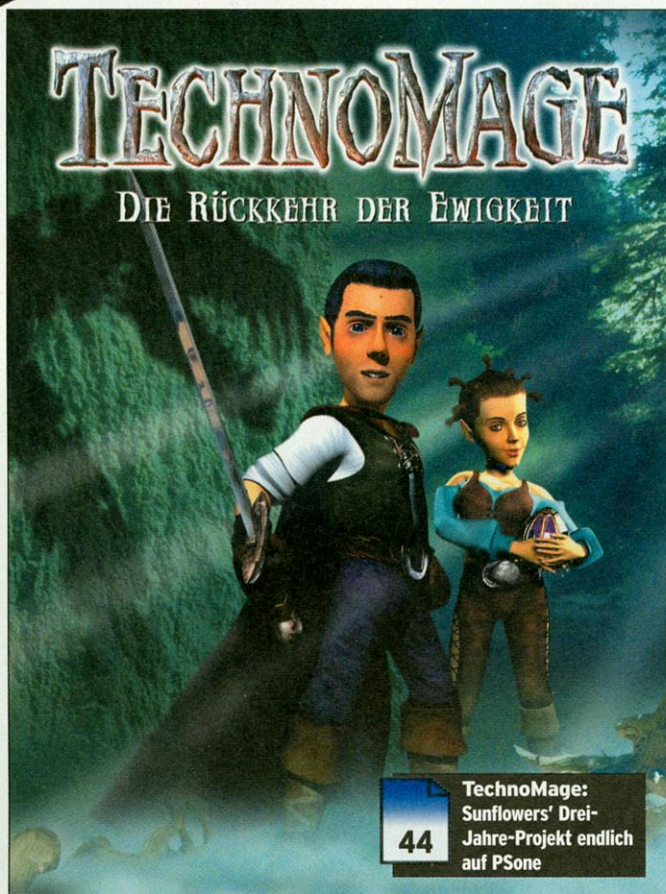
PSone

Titel	Seite	Wertung
Burstrick: Wake Boarding	50	34%
Championship		
Motocross 2001	48	77%
Darkstone	46	73%
Ein Königreich für ein Lama	50	64%
Familie Feuerstein:		
Bedrock Bowling	50	27%
Libero Grande International	50	68%
Moorhuhn 2	52	26%
Point Blank 3	52	71%
Spec Ops: Ranger Elite	52	53%
Supercross	49	68%
TechnoMage	44	85%
Vanishing Point	52	77%
Warriors of Might and Magic	42	54%

PS2

Titel	Seite	Wertung
Driving Emotion Type-S	40	56%

Sorry, liebe Leserschaft, an dieser Stelle möchten wir euch mitteilen, dass die derzeitige Software-Situation auf der PS2 nicht mehr hergibt als diesen einen Titel. Natürlich sind alle Softwarehäuser bestrebt, diesen untragbaren Zustand zu beheben. Let's rock'n'roll!



TechnoMage:
Sunflowers' Drei-Jahre-Projekt endlich auf PSone

So wird getestet

Symbolerklärung



Analog-Controller: Unterstützt das Spiel die Analog-Sticks des Dual-Shock-Controllers?



Dual-Shock-Controller: Das Spiel unterstützt die Vibrationsfunktion des Controllers.



Lenkrad: Besonders wichtig bei Rennspiel-Simulationen. Funktioniert das Game auch mit Lenkrad?



Mouse: Dieses PC-typische Eingabegerät wird vor allem bei Strategiespielen häufig eingesetzt.



PocketStation: Unterstützt ein Spiel die PocketStation, so lassen sich meistens Mini-Games auf ihr nutzen.



Dolby-Surround: Das Spiel bietet Surround-Sound. Dies kann nur mit einer passenden Anlage genutzt werden.



Spieleranzahl: Dieses Piktogramm sagt euch, für wie viele Personen das getestete Spiel geeignet ist.



Memory-Card: Wie viele Blöcke (PSone) bzw. KB (PS2) belegt der Speicherstand?



Lightgun: Ballereien, zum Beispiel Point Blank, werden dank einer Lichtpistole noch actionlastiger.



Link: Ihr könnt direkt zwei Konsolen miteinander verbinden, um auf zwei Bildschirmen gleichzeitig zu spielen.



DVD: Das Spiel liegt auf einem DVD-Datenträger vor.



Tastatur: Mit der Tastatur lassen sich längere Buchstabenkolonnen einfacher eintippen.



Internet: Durch die Internetschnittstelle dürft ihr mit Leuten über die gesamte Welt verstreut spielen.



Passwort: Durch ein Passwort könnt ihr euren Spielstand auch ohne Memory-Card sichern.

Das Wertungssystem

0% - 25% Das Grauen eines jeden Videospieles! Bei Spielen dieser Wertungsklasse ist jede ausgegebene Mark eine herausgeworfene Mark! 26% - 50% Ein solches Spiel erreicht nur bedingt den Standard heutiger Videospiele. Es liegen Mängel in spielerischer sowie technischer Hinsicht vor. 51% - 75% Videospiele dieser Klasse sind solide Produkte mit kleinen Fehlern. Genre-Fans dürfen bei Titeln dieser Wertungsklasse jedoch ruhigen Gewissens zuschlagen.

76% - 100% Spiele dieser Wertung gehören in jede Spielesammlung. Vor allem ab der 80er-Region setzen die Produkte oftmals neue Maßstäbe im technischen sowie spielerischen Bereich. Ab 85% vergeben wir unsere PSG-Auszeichnung für besonders gelungene Titel. Diese Auszeichnung ist somit gleichzeitig eine uneingeschränkte Kaufempfehlung, die nicht nur für Genre-Fans gilt.



Ausgeplaudert

Sweus Favoriten

Rennspiel, Strategie, American Sports, Action

Spielt zur Zeit

1. TechnoMage (PSone)
2. NBA Live 2001 (PS2)
3. Formel Eins 2001 (PS2)

Hört zur Zeit

1. Captain Future
2. Thunder-Force-Soundtrack
3. Armitage-III-Soundtrack

Schaut zur Zeit

1. NBA-Allstar-Game (TV)
2. Futurama (TV)
3. Braveheart (DVD)



Swen Harder

Alter: 26

Hobbys:

Animes,

Basketball

Top-Games:

Thunder-

Force-Serie,

Metal Gear

Solid

Heurys Favoriten

Rollenspiel, Beat 'em Up, Action-Adventure

Spielt zur Zeit

1. Onimusha: Warlords (PS2)
2. Grandia II (DC)
3. SonSon II (PC-Engine)

Hört zur Zeit

1. Plastikman: Fragments
2. Scan 7: Dark Territory
3. Coal Chamber: C. Music

Schaut zur Zeit

1. Brother (Kino)
2. Simpsons (TV)
3. Gargoyles



Henry Ernst

Alter: 27

Hobbys:

Comics,

Bücher

Top-Games:

Final Fantasy,

Metal Gear

Solid,

Ministek

Uwes Favoriten

Rennspiel, Action, Beat 'em Up

Spielt zur Zeit

1. Onimusha: Warlords (PS2)
2. C-12 (PSone)
3. Shenmue (DC)

Hört zur Zeit

1. Astral Projection: P. Can Fly
2. Nightmares on Wax
3. DJ Sneak & Daft Punk live

Schaut zur Zeit

1. Bullyparade (TV)
2. Predator (DVD)
3. Seinfeld (TV)



Uwe Hönig

Alter: 26

Hobbys:

Abfeiern,

Filme

Top-Games:

Metal Gear

Solid, Ridge-

Racer-Serie,

Street Fighter

Ralphs Favoriten

Sport, Jump & Run, Geschicklichkeit, Action

Spielt zur Zeit

1. ISS Pro Evolution 2 (PSone)
2. Motocross Champ. (PSone)
3. Onimusha: Warlords (PS2)

Hört zur Zeit

1. Queens of the Stoneage
2. Ozzy
3. Captain-Future-Soundtrack

Schaut zur Zeit

1. Bundesliga (TV)
2. VH 1 (TV)
3. Simpsons (TV)



Ralph Wollner

Alter: 29

Hobbys:

Gitarre,

Rock 'n' Roll,

Motorräder

Top-Games:

UFC, MSR,

Rayman 2,

Beben III

Petas Favoriten

Rennspiel, Fun-Sports, Jump & Run, Action

Spielt zur Zeit

1. Onimusha: Warlords (PS2)
2. Cool Boarders Code A. (PS2)
3. Phantasy Star Online (DC)

Hört zur Zeit

1. Fünf-Punkt-Eins
2. Snatch-Soundtrack
3. Daft-Punk-LP

Schaut zur Zeit

1. Hannibal (Kino)
2. X-Men (DVD)
3. Kochduell (TV)



Peta Mensing

Alter: 32

Hobbys:

DJ, Apple, 5.1,

DVD, Konsum

Top-Games:

MGS, Ridge-

Racer-Serie,

SSX, Zelda 64,

Jet Set Radio

Heiß oder Scheiß?
PC Action deckt streng und unbarmherzig
alle Schwächen aktueller PC-Spiele auf.
Und zeigt, worauf man sich freuen kann.
Verlässlich, monatlich, unbestechlich.

Ab 21. Februar neu am Kiosk.



PC Action – hart, aber gerecht



■ Anfangs stehen euch wenige leistungsschwächere Boliden zur Verfügung. Erst durch stetiges Siegen könnt ihr die Top-Modelle erspielen.

Emotionen werden wach – aber keine positiven

Driving Emotion Type-S

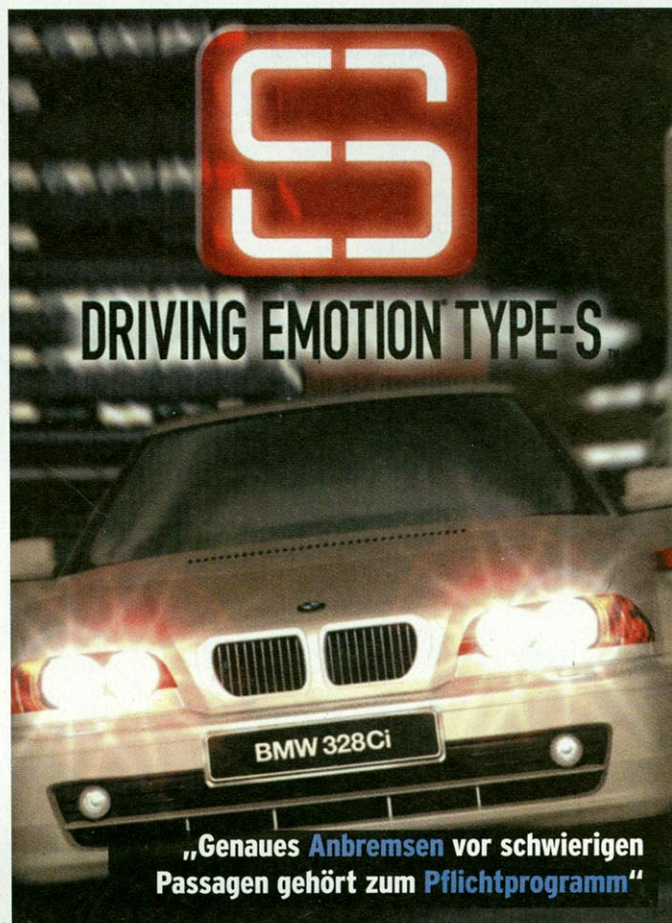
Squaresoft, bekannt für seine genialen RPGs, versucht sich ganz atypisch an einer Rennsimulation für die PS2.

■ Nach einigen kurzen Ausflügen in andere Genres, beispielsweise mit der Action-Perle *Einhänder* oder dem Prügelhit *Tobal 2* (beide PSone), die leider nur als Im-

porte erhältlich sind, nehmen wir nun voller Vorfriede in flotten Sportwagen Platz.

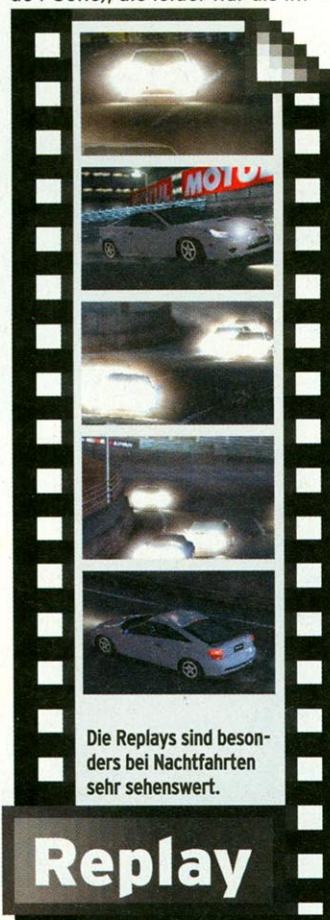
■ **Bleibt Squaresoft seinem guten Namen treu?**

Als vor einigen Monaten die japanische Version von *Driving Emotion Type-S* bei uns eintrudelte, dachten wir zunächst an einen schlechten Scherz. Die nicht gerade sensationelle Grafik, gepaart mit einer verheerenden Steuerung, verwandelten den eigentlich mit Spannung erwarteten Titel in ein unmotivierendes

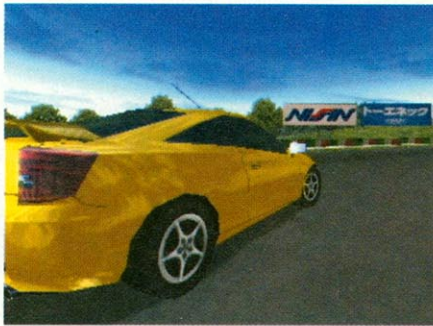


Rennspektakel. Für die US- und Europa-Versionen wurden Änderungen versprochen, mit deren Hilfe der Titel aus den unteren Wertungsregionen gehievt werden soll. Tatsächlich halten sich die Verbesserungen nun aber dezent zurück. Bei *Driving Emotion* handelt es sich um eine waschechte Simulation. Das bedeutet, ihr könnt nicht *Ridge Racer*-like Vollgasfahrten unternehmen.

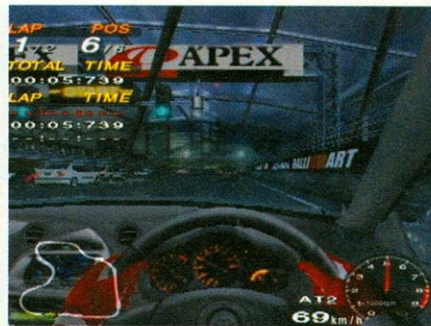
Genaueres Anbremsen vor schwierigen Passagen gehört zum Pflichtprogramm, ebenso wie die anschließende Kurvendurchfahrt auf der Ideallinie. Als wäre dies nicht schon schwierig genug, drängen euch die gegnerischen Fahrer auch noch gern mit gemeinen Manövern von der Fahrbahn, was durchaus realistisch anmutet. Dreher und Ausflüge in die Landschaft wirken sich fatal



■ Die Gegner fahren üblicherweise Kampflinie. Einzig und allein rücksichtslose Fahrweise eurerseits bringt euch einen Podestplatz.



■ Mit polierten Rennschüsseln macht ihr euch auf, um den Sieg zu erringen, was sich als gar nicht so einfach erweist!



■ Die Nachtfahrten werden durch recht ansehnliche Effekte, wie nachziehende Bremslichter, aufgewertet.



■ Die Computerfahrer sind verdammt harte Gegner, die euch keinen Zentimeter schenken.



■ Leider ist es gar nicht so einfach, an die richtig schnellen Flitzer heranzukommen, da bei den ersten paar Rennen der Schwierigkeitsgrad zu hoch angesetzt ist.

auf eure Position aus und ein Platz auf dem Podest rückt in unerreichbare Entfernung.

■ Grafik und Steuerung können nicht überzeugen.

Leider wirkt die Steuerung überhaupt nicht exakt, was auch oft der Grund für üble Fluchereien in der PSG-Redaktion war. Deshalb solltet ihr im Optionsmenü unbedingt die Sensibilität des Analog-Sticks an eure Bedürfnisse anpassen. Habt ihr die Steuerung einigermaßen im Griff, wird euch der recht harte Schwierigkeitsgrad noch einige Nerven kosten. Weitere Strecken und Autos werden erst bei Siegesfahrten freigeschaltet. Bei den Spielmodi werden mit Arcade Type-S, Time Attack und VS Mode die üblichen Genrevorgaben erfüllt – wobei

der Erstgenannte im Prinzip ebenfalls einen Karriere-Modus darstellt, bei dem ihr auch vor dem Rennen das Handling der Sportwagen den Gegebenheiten anpassen könnt. Zu Übungszwecken wählt ihr das Line Training an. Hier wird euch mit Markierungen auf der Fahrbahn angezeigt, wann ihr die Boliden anzuhalten habt und welche Linie euch ideal um die Kurven bringt. Insgesamt gibt es 14 Rennstrecken zu bestaunen sowie 43 mehr oder weniger illustre Karren zu erspielen. Löblicherweise stehen für deutsche Autofans auch ein hübscher BMW 328Ci sowie ein bulliger Porsche 911 zur Verfügung. Leider haben die Jungs von Square bei der Grafik ziemlich geschlampt. Zwar werden schön



■ Die Fahrzeugmodelle sind von unterschiedlicher Qualität, wobei dieser Mazda zu den hübscheren Fahrzeugen zählt.

„Teilweise wird euch ein schreckliches Geflimmer präsentiert.“

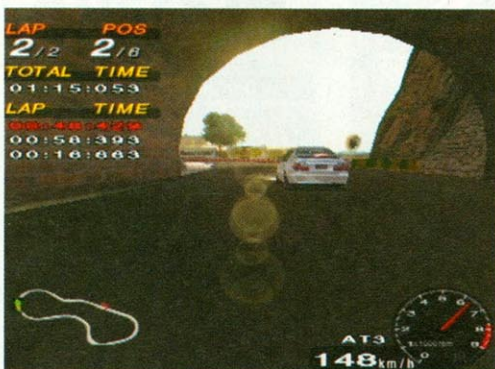
flüssige 50 Bilder pro Sekunde erreicht, aber zu welchem Preis! Der altbekannte PS2-Treppcheneffekt an schrägen Linien hat bei *Driving Emotion* seinen bisherigen Höhepunkt erreicht. Teilweise wird euch ein dermaßen schreckliches Geflimmer präsentiert, dass euch spätestens nach ein bis zwei Stunden Spielzeit die Augen tränen. Auch sonst wirkt die Grafik nicht gerade sehr ausgereift, was sich an verwachsenen und eintönigen Texturen manifestiert. Wenigstens wurde mit Effekten nicht sparsam umgegangen und auch die Nachtfahrten sehen ziemlich gut aus, vor allem, wenn die grellen Scheinwerfer euch bei den Replays regelrecht blenden. Weiterhin haben die Entwickler bei der Innenansicht sogar die Frontscheibe sehr liebevoll dargestellt: Wie in der Realität spiegeln sich die Armaturen darin wider. (Uwe Hönig)

„Ein dunkler Fleck auf Squares weißer Softwareweste“

Squaresoft sollte lieber bei den Rollenspielen bleiben oder bei Ausflügen in andere Genres größere Sorgfalt an den Tag legen. Dass die Firma es draufhat, beweist beispielsweise *Einwanderer* oder auch *Ehrgeiz*. Hauptkritikpunkt bei *Driving Emotion Type-S* ist die verunzuckerte Steuerung, die euch mehr als einmal wutentbrannt das Joypad in die Ecke pfeffern lässt. Natürlich können absolute Rennspiel-Freaks durchaus einen gewissen Spaßfaktor ausmachen. Leider ist da aber noch die wirklich nicht gerade berauschende Grafik, mit der sich wohl kein PS2-Fan hinter dem Ofen hervorlocken lässt. Alles in allem solltet ihr vor dem Kauf ein Probespiel wagen oder lieber noch ein Weichen auf *Gran Turismo 3* warten. Wer nicht unbedingt eine Simulation braucht, der vertreibt sich die Wartezeit bis dahin mit *Ridge Racer V*.



Uwe Hönig



■ Schöne Effekte begrüßen euch bei der Tunnelausfahrt. Ihr könnt sogar beobachten, wie das Abblendlicht ein- und ausgeschaltet wird.



■ Nach der Kurvendurchfahrt heißt es nichts wie raus aus dem Windschatten und vorbei an dem schmeckenden BMW.

Driving Emotion Type-S

PS2



Preis: DM 119,-
Termin: Erhältlich
Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: Mittel bis schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./-
Hersteller: Squaresoft
Vertrieb: Electronic Arts
Internet: www.squaresoft.com

Grafik	Sound
52%	65%

SPIELSPASS

56%

Der direkte Vergleich

85%	Ridge Racer V 12/00
+ Tolles Geschwindigkeitsgefühl	
+ Super Soundtrack	
- Zu wenige Strecken	
84%	Moto GP 1/01
+ Viele Extras	
+ Schnell zu erlernende Steuerung	
- Schwache Computergegner-Intelligenz	
76%	F1 Championship S. 2000 1/01
+ Gute Technik	
+ Intelligente Gegner	
- Zu geringer Simulationsanspruch	



■ Im direkten Schlagabtausch mit Monstern solltet ihr immer darauf achten, nicht umzingelt zu werden. Sollte es doch einmal so weit kommen, hilft ein beherzter Sprung.

Mit Muskelkraft gegen Monsterhorden

Warriors of Might and Magic

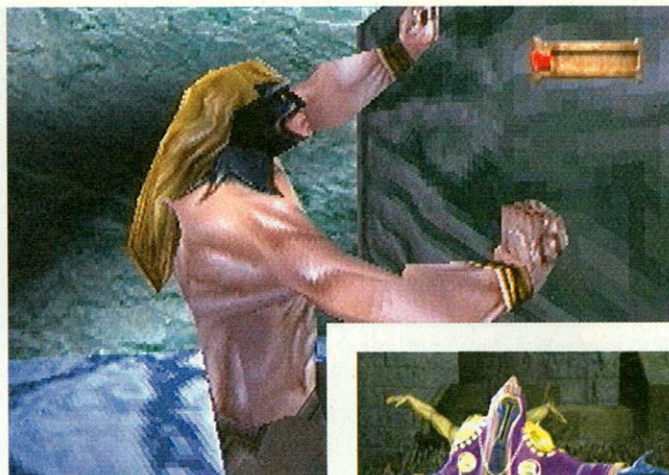
Zu Unrecht vom Großinquisitor verurteilt, durchstreift ihr das magische Verlies von Ardon. Gibt es noch Hoffnung für euch?

■ Vor den Augen der Massen stehst du, Alleron, unter Anklage. Mit selbstsicherer Stimme fragt dich der Großinquisitor: „Angeklagter, auf was plädieren Sie?“ „Schuldig!“, kommt es wie aus einem Mund vom aufgebrachten Mob.

■ **Dungeon-Metzeln pur**

Nach dem unsanften Aufprall im Verlies geht es für euch auch schon zur Sache. Zahlreiche Monster und fiese Mechanismen warten darauf, euch den Garaus zu machen. Zunächst mit Schwert und Schild gerüstet, durchstreift ihr die ersten Bereiche. Für jedes getötete Monster erhaltet ihr

nach dem üblichen RPG-Prinzip Erfahrungspunkte. Habt ihr genügend beisammen, steigt Alleron eine weitere Erfahrungsstufe auf und seine Lebens- und Magiepunkte erhöhen sich. Am Ende einer jeden der neun Welten (insgesamt sind es 20 Levels) wartet ein dicker Endgegner. Drachen, Chimären und finstere Magier stellen echte Herausforderungen für euch dar. Habt ihr den Sieg errungen, gibt es als Belohnung entweder eine verbesserte Waffe (mit R1 auszuwählen) oder einen neuen Zauberspruch.

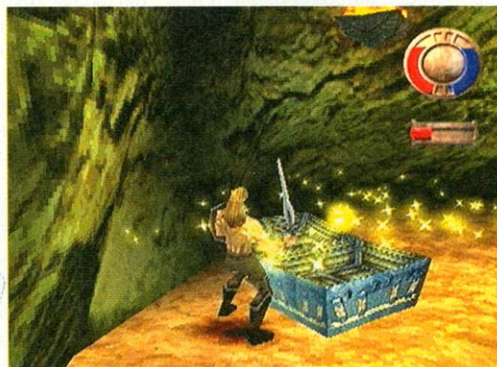


■ An bestimmten Wänden vermag Alleron hinaufzuklettern und Verstecke zu finden.

Auch hier greift *Warriors* auf bekannte RPG-Elemente zurück: Feuerbälle, Blitzschläge und Schutzschilde sind nur ein Auszug aus Allerons Repertoire.

■ **Technische Magerkost**

Spielerisch mag man *Warriors* durchaus etwas abgewinnen können, technisch ist es allerdings nicht besonders gelungen. Während die Grafik immerhin durchschnittliches Niveau erreicht (flüssiges Scrolling und schöne Lichteffekte), sind der verrauschte Sound und die lieblose deutsche Sprachausgabe eines modernen PlayStation-Spiels nicht würdig. (Sven Harder)



■ In jeder Truhe befinden sich hilfreiche Gegenstände, wie Heiltränke oder Schlüssel.



■ Der Großinquisitor hatte euer Urteil quasi bereits vor der Verhandlung gefällt.

„Unter der Might-and-Magic-Sonne gab es schon Besseres.“

Mögt ihr Spiele wie *Gauntlet* oder habt ihr *Crusaders of Might and Magic* gerne gespielt, dann könnte *Warriors* durchaus eine Überlegung wert sein. Immerhin hat es durch sein Aufsteigssystem und die zahlreichen Waffen ein gewisses Suchtpotenzial. Leider ist *Warriors* zu kurz und an manchen Stellen in puncto Schwierigkeitsgrad zu unausgewogen. Action-Fans, die auf Titel mit Rollenspiel-Einschlag stehen, werden hier solide bedient.

Sven Harder

Warriors of Might and Magic

PSone



Preis: DM 89,-
Termin: Erhältlich
Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Hersteller: 3DO
Internet: www.3do.com

Grafik	Sound
51%	32%

SPIELSPASS

54%

Der direkte Vergleich

63% Dragon Valor 8/00

- + Motivierende Story
- Eingeschränkte Bewegungsfreiheit
- Veraltetes Gameplay

55% Gauntlet Legends 8/00

- + Einfaches Gameplay
- + Viele Charakterklassen
- Kein Vierspielermodus wie im Original

50% Legend 12/98

- + Zweispielermodus
- Aus heutiger Sicht technisch veraltet
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad



■ Euer magisches Schwert zerlegt jedes Ungeheuer.

■ Hinter diesem Portal lauert bereits eine „Wanze“ auf euch.

's move[®] bewegt



Der Kult unter den Stiften jetzt als Aboprämie.
Holen Sie sich für ein Jahr PSG und Sie erhalten
den STABILO 's move the elastic writer –
als kostenloses
Dankeschön.

**STABILO 's move the elastic
writer – organische Form,
griffig-elastische Oberfläche
und elastische Spitze, aber
eigentlich unbeschreiblich.
Man muss ihn einfach fühlen,
deshalb: get 's move and
feel 's move!**

feel it

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PSG, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

PSG im Abo:

Pünktlich

Keiner kriegt sie früher

Praktisch

Lieferung per Post,
Gebühr bezahlt der Verlag



☐ **JA, ich möchte das PSG-Abo**
(DM 46,-/Jahr (= DM 3,83/Ausg.); Ausland: DM 70,-/Jahr; BS 348,-/Jahr)

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PSG.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

„STABILO 's move the elastic writer“ (Art.-Nr. 2041)

(Die Lieferung erfolgt nur, so lange der Vorrat reicht)

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsgarantie:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PSG, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

TECHNO MAGE



■ In seinem Heimatdorf ist Melvin nicht mehr sicher. Die Dreamer machen ihn für die Monsterhorden verantwortlich.



■ Mit dem magischen Kriegshammer verschafft sich der TechnoMage Respekt unter den Gegnern.

Die Freiheit von Gothos steht auf dem Spiel!

TechnoMage



Nach über drei Jahren Entwicklungszeit, unzähligen Verschiebungen und Preview-Versionen ist es endlich so weit: Das Rollenspiel **TechnoMage** aus dem Hause Sunflowers ist endlich da!

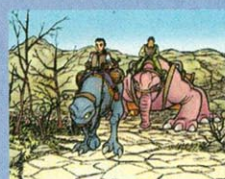
■ Melvin, ein junger, zeitweise etwas tollpatschiger Mann, hat es nicht leicht. Als Sohn einer Dreamerin und eines Steamers ist er geächtet. Schließlich gilt es als ungeschriebenes Gesetz, dass sich beide Völker aus dem Weg gehen. Die Stea-

mer, ein Volk von Mechanikern, wollen nichts mit dem magiebegabten Dreamer-Pack zu tun haben. Warum und weshalb dies so ist, weiß auf Gothos niemand mehr zu sagen. Trotz dieser Abneigung durfte Melvin sein Leben bei seiner Mutter und seinem Onkel in Dreamertown fristen. Eines Tages jedoch wird die Erde von einem mächtigen Erdbeben erschüttert und Monsterhorden zerstören Steamertown. Als die schreckliche Kunde die Dreamer-Gemeinschaft trifft, wird natürlich kurzerhand nach einem Sündenbock gesucht. Klar,

dass Melvin das schnell gefundene Opfer ist. So bleibt ihm nichts anderes übrig, als in einer Nacht-und-Nebel-Aktion aus Dreamertown zu verschwinden. In dieser Situation beginnt **TechnoMage**. Melvins Onkel gibt euch noch letzte Ratschläge und Gegenstände mit auf den Weg und los geht's!

■ **Klassische RPG-Elemente**
TechnoMage scheint auf den ersten Blick wie der Genre-Klas-

i TechnoMage-Comics



■ In Japan schon seit Jahren gang und gäbe, scheint sich auch in Deutschland langsam ein Trend durchzusetzen: Der Comic zum Spiel. Carlsen Comics führt mit dem Vierteiler „Nach dem Sturm“ die Geschichte um Melvin und Talis weiter. Die ersten beiden Bände „Heimkehr“ und „Godons Vermächtnis“ (vierfarbig, 48 Seiten, je 19,95 Mark) erzählen euch die **TechnoMage**-Abenteuer nach dem Spiel. Erhältlich im Fachhandel.



„Melvin und Talis – das neue PlayStation-Traumpaar“

talknecht

Ich kümmere mich hier um die Pophops. Bitte geh nicht zu nah ran. Es ist ganz schön gefährlich, wenn

■ Auf seinen Reisen durch Gothos begegnet Melvin nicht nur fiesen Monstern, sondern auch der ein oder andere Bewohner steht euch mit Rat und Tat zur Seite.



■ Genial einfach – einfach genial: Die Menü-Führung von **TechnoMage** ist simpel und intuitiv zu bedienen.



■ Im Feenwald begegnet Melvin den fantastischen Feenwesen. Führen die fieschen geflügelten Damen etwas im Schilde?



■ Sunflowers versteht es, geschickt schöne Lichteffekte (hier Teleporter) aus der PSone herauszuholen.



■ Netter Effekt: Melvin hinterlässt auf dem Straßenpflaster deutlich sichtbare Fußspuren.



■ Im Feenwald lauern mies gelaunte Goblins auf euch. Nach dem ersten schweren Treffer suchen sie das Weite.

siker *Diablo* gestrickt zu sein: eine Ansicht von schräg oben und Waffen- bzw. Magiegewalt, um sich den Weg durch Monsterhorde zu bahnen. Das wird diesem Spiel aber nicht gerecht. Neben der zugegebenermaßen recht ähnlichen Action sind es doch die Details und Untertöne der Story, die *TechnoMage* von der Konkurrenz abheben. Sunflowers versteht es nämlich meisterhaft, kampflastige Abschnitte und ruhige Sequenzen aufeinander folgen zu lassen. Nach einem heftigen Dungeon-Abenteuer ist es eine wahre Wohltat, sich in den Siedlungen mit den Einwohnern

zu unterhalten und dort die eine oder andere Aufgabe zu lösen. Diese Quests sind typische Elemente, wie man sie aus klassischen Pen-and-Paper-Rollenspielen wie *AD&D* oder *DSA* kennt: Befreit eine Katze, täuscht eine Wache oder findet einen Gegenstand und bringt ihn seinem rechtmäßigen Eigentümer usw. Jede erfolgreiche Aktion sowie das Töten von Monstern geben Erfahrungspunkte. Habt ihr eine neue Stufe erreicht, dürft ihr eure

vier Eigenschaftswerte Stärke, Konstitution, Intelligenz und Mystik steigern. Besonders Letztere ist interessant. Ab einem bestimmten Mystik-Wert erhaltet ihr eine von vier Spezialfähigkeiten beispielsweise eine magische Entladung für euer Schwert. Diese Klinge ist jedoch nur der Anfang von Melvins Waffenarsenal. Später kommen u. a. Zweihänder, Kriegshammer sowie Pfeil und Bogen hinzu.

■ Technisch nahezu perfekt

Allein die detailverliebte Grafik sollte jedem RPG-Fan das Herz aufgehen lassen. Zwar erkennt man den Aufbau am Bildschirmrand und Texturblitzer, allerdings sind diese Fehler im Vergleich zur restlichen Optik zu vernachlässigen. So lässt sich die Perspektive mit den Schultertasten frei drehen. Das ist bisweilen auch nötig, um verborgene Schalter oder Gegenstände zu entdecken. Neben der tollen Grafik punktet besonders die fantastische Musik- und

Geräuschuntermalung. Über 40 verschiedene Musikstücke und eine komplette deutsche Sprachausgabe setzen neue Maßstäbe auf der PSone. (Sven Harder)

„Bekanntes und Altes machen aus *TechnoMage* ein wunderschönes RPG.“

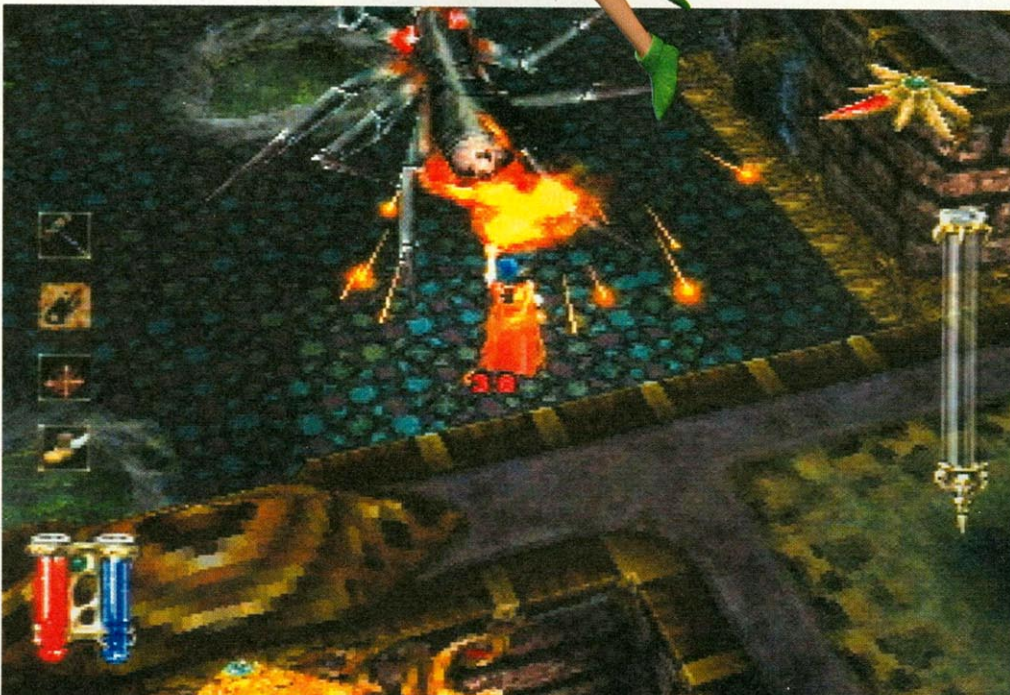
Hut ab, Sunflowers! Nach über drei Jahren Entwicklungszeit hatten wir zwar fast den Glauben an die *TechnoMage*-Veröffentlichung verloren, doch was lange währt, wird endlich gut! Technisch beeindruckend, mit vielen grafischen Feinheiten und komplett deutscher Sprachausgabe macht *TechnoMage* einfach höllischen Spaß. Dieser ergibt sich aber nicht nur aus Optik und Akustik, sondern in erster Linie durch ein liebevolles Storyboard, sympatische Charaktere und viel Liebe zum Detail. Jede Welt ist einzigartig und doch passen sie hervorragend ins Weltbild von Gothos. Wer auch nur ansatzweise RPGs mit einem gehörigen Action-Anteil mag, der kommt an *TechnoMage* nicht vorbei. Ich für meinen Teil verabschiede mich hiermit und gehe erstmal ins Wochenende - *TechnoMage* spielen!



Sven Harder



■ Auf dem Rücken des Drachen hat Melvin gut lachen! Mit seinem geschuppten Freund sind größere Distanzen für ihn kein Problem.



■ Am Ende des Hive-Levels muss der TechnoMage eine Riesenspinne niederstrecken. Keine leichte Aufgabe, wie sich herausstellt.

TechnoMage

PSone



Preis: DM 89,-
Termin: Erhältlich
Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Hersteller: Sunflowers
Vertrieb: Infogrames
Internet: www.technomage.de

Grafik	Sound
80%	86%

SPIELSPASS

85%

Der direkte Vergleich

78%	Diablo 5/98
+ Zufallsgenerierte Levels + Unkomplizierte Steuerung - Zu geringer Rätselanteil	
73%	Darkstone 3/01
+ Fulminante Spieltiefe + Innovative Spielidee mit Edeloptik - Zu kurze Spieldauer	



■ Der Ork ist nicht zu Späßen aufgelegt, also nimmt die Keule zur Hand und gebt ihm eine Sonderbehandlung, die sich gewaschen hat.

Diablo lässt freundlich grüßen

Darkstone

Nachdem sich **Darkstone** als waschechter **Diablo-Klon** auf PCs ziemlich gut verkaufte, wird nun flugs eine **PSone-Variante** nachgeschoben.

■ Der recht übel gelaunte Drache Drack hat sich offensichtlich zum Ziel gesetzt, die Kontrolle über das Land Uma zu erlangen. Das seiner Meinung hehre Ziel ist die Auslöschung des goldenen Zeitalters, um sich selbst als Herrscher der Finsternis an die Macht zu bringen.

■ **Nichts Neues bei der Story**
Wie schon so oft bei Action-Rollenspielen geht es um geheimnisvolle Kristalle, welche die Machtverhältnisse zwischen Licht und Dunkelheit im Gleichgewicht halten. Der Orden rund um die edle Göttin Kaliba spielt dabei eine entscheidende Rolle, war Drack doch einst ein treuer Gefolgsmann, bis er sich der schwarzen Kunst hingab. Jahre verbrachte er in dunklen Kerkern, um sich mithilfe der verbotenen Schriften die Geheimnisse der Nekromantie anzueignen.

Unzählige Geister und Skelette beschwor Drack, um sie als Sklaven zu kontrollieren, bis eines Tages seine dunklen Mächenschaften von den Mönchen entdeckt wurden. Daraufhin verließ er die Abtei, um sich seiner Nekromantie-Obsession vollkommen hinzugeben. Um sich selbst unendliche Macht zu verleihen, erweckte er den einst friedlichen Drachenherren aus der Asche, um dessen Körper anzunehmen. Stoppen kann ihn nur Kalibas Sphärenkugel, die sich aus den eingangs erwähnten sieben Kristallen zusammensetzt. Hier steigt ihr nun in das Spiel ein, mit dem Auftrag, die gut versteckten Einzelteile der Kugel zu finden und zusammenzusetzen, um Drack von seinem schrecklichen Vorhaben abzuhalten.

■ **Hack & Slay mit Rollenspiel-Elementen**

Zu Beginn habt ihr die Wahl zwischen verschiedenen Helden, die sich aus unterschiedlichen Charakterklassen zusammensetzen. Beispielsweise gibt es den obligatorischen Krieger zur Aus-



■ Sanfte Schläge auf den Hinterkopf sollen angeblich das Denkvermögen steigern. Ob der Goblin das genauso sieht, konnten wir leider nicht in Erfahrung bringen.



■ In der Stadt habt ihr die Möglichkeit, Waffen zu kaufen, euch auszuruhen oder eure Fähigkeiten zu steigern.



■ Erstaunlicherweise erklingt feinste Hi-Fi-Qualität aus der vorsintflutlichen Klampfe des Bardens!



■ Schatzjäger werden auch ihren Spaß haben, da in den Dungeons prall gefüllte Truhen warten.



■ In den Dungeons könnt ihr euch an solchen magischen Brunnen volle Lebensenergie besorgen.



■ Von der Oberwelt gelangt ihr durch solche Eingänge in die monsterbevölkerten Dungeons.



■ Wahlweise könnt ihr das Geschehen auch von oben betrachten, was in engen Gängen vorteilhaft sein kann.

wahl, zu dem die Amazone das weibliche Pendant darstellt. Weiterhin könnt ihr in die Rolle von Zauberern, Mönchen und Räubern schlüpfen, die natürlich deutlich unterschiedliche Fähigkeiten und Kampfeigenschaften besitzen. Der Krieger kommt logischerweise mit den etwa 30 unterschiedlichen Waffen, die vom unspektakulären Wurfmesser bis zum mächtigen Kriegsschwert reichen, am besten zu recht. Die Domäne der Magier sind Zaubersprüche, von denen ihr im Laufe des Abenteuers ebenfalls über 30 verschiedene erlernen könnt. Nachdem ihr eure Wahl getroffen habt, begeben sich euch direkt nach Uma, das bereits in der Oberwelt von

Dracks üblen Kreaturen bevölkert wird. Eure Heldenaufgabe erledigt ihr nun in bester *Diablo*-Manier durch stetes Button-Drücken, um den furchtbaren Schergen den Garaus zu machen, wobei erfahrungsgemäß in den Dungeons weitaus mehr Action geboten wird als auf der malerischen Oberwelt.

■ Schon mal Diablo gespielt?

Beginnt ihr ein neues Abenteuer, werden eure acht primären Missionen per Zufallsgenerator aus einem Fundus von 22 verschiedenen Aufträgen zusammengestellt. Ebenso wird die Welt bei jedem Neustart frisch generiert,

was einen nicht zu unterschätzenden Wiederspielwert zur Folge hat. Ferner könnt ihr euch auch noch 20 sekundären Missionen widmen, die zur Lösung des Spiels nicht zwingend notwendig sind. Euren Helden bewegt ihr mithilfe des linken Analogsticks durch die hübsche 3D-Optik, wobei die Steuerung leider oftmals sehr schwammig wirkt. Mit dem rechten Stick könnt ihr die Kamera stufenlos drehen und sogar an das Geschehen heranzoomen. Weiterhin steht euch außer zwei isometrischen Ansichten (Blickrichtung von schräg oben) auch eine Vogelperspektive zur

Verfügung, um die Orientierung bei den zum Teil hektischen Kämpfen zu erleichtern. Erledigte Gegner hinterlassen oft nützliche Extras und natürlich auch Gold, um euch den Waffeneinkauf in der Stadt zu ermöglichen. Die Fähigkeiten werden durch Kämpfe aufgestockt, wobei ihr wie bei *Diablo* die Erfahrungspunkte selbst auf die vier Grundattribute verteilen dürft. (Uwe Hönig)

„Diablo-Spieler werden sich sofort heimisch fühlen.“



Uwe Hönig

Auch wenn die *Darkstone*-Designer bei *Diablo* ganz unverhohlen geklaut haben, ist es vielleicht gerade deswegen gut gelungen. Ihr stapft durch die Landschaft und die schaurigen Dungeons und macht pausenlos Gegner platt. Durch die vielen unterschiedlichen Missionen ist langer Spielspaß garantiert und die für PSone-Verhältnisse recht hübsche Grafik weiß ebenfalls zu gefallen. Leider präsentiert sich die Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig.

Darkstone

PSone



Preis: DM 89,-
Termin: 23. Februar 2001
Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Hersteller: DSI
Vertrieb: Electronic Arts
Internet: www.ea.com

Grafik	Sound
72%	70%

SPIELSPASS

73%

Der direkte Vergleich

85%	Technomage 3/01
+ Wunderschön erzählte Story	
+ Tolle Grafik und Sprachausgabe	
+ Viele kleine Details	

78%	Diablo 5/98
+ Zufallsgenerierte Levels	
+ Unkomplizierte Steuerung	
- Zu geringer Rätselanteil	

„In den Dungeons wird weitaus mehr Action geboten als auf der Oberwelt.“



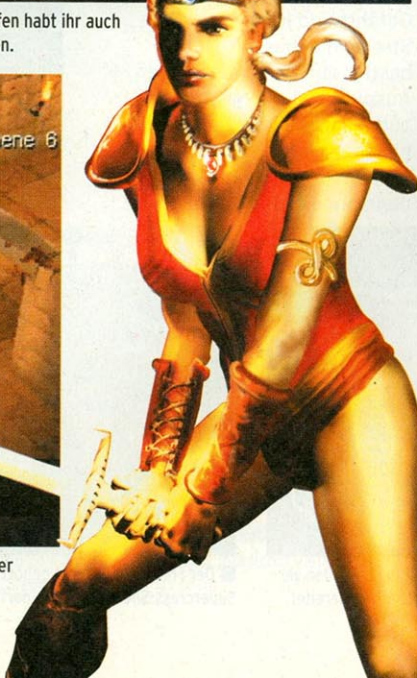
■ Solltet ihr in den Dungeons den Gegnerhorden nicht gewachsen sein, zaubert ihr flugs ein Portal zur Flucht herbei.



■ Außer den mittelalterlichen Waffen habt ihr auch durchschlagende Zauberfertigkeiten.

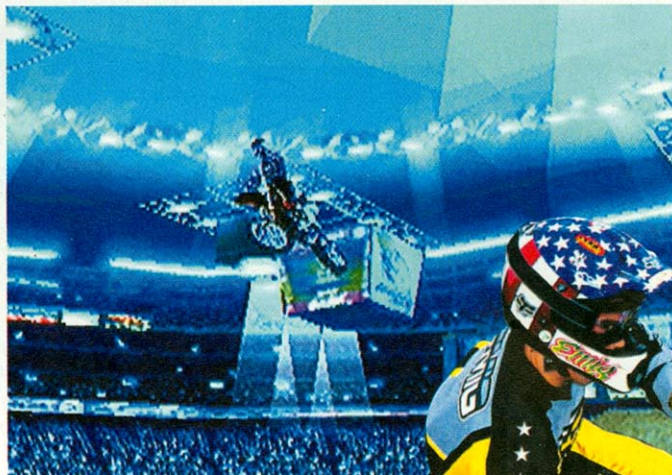


■ Vor allem in bisher unbesuchten Dungeon-Abschnitten treiben sich viele Gegner herum und Massenschlachten sind an der Tagesordnung.





■ In den Kurven trennt sich die Spreu vom Weizen. Nur wer eine exzellente Slide-Technik an den Tag legen kann, bewahrt sich die Chance auf einen Sieg.



■ Mächtige Arenen und ein tobendes Publikum sind der Traum eines jeden Crossers.

Auf den Spuren von Heinz Kinigardner

Championship Motocross

Schlammgespritzer, Schürfwunden und schöne Frauen: Das Leben des Motocross-Fahrer ist hart, aber herzlich. Championship Motocross 2001 versetzt euch mitten ins Fahrerlager.

■ Motocross ist ein Outdoor-Sport, der sich in Deutschland einer stetig wachsenden Fangemeinde erfreut. Cross-Legenden wie Mad Mike Jones sind in Amerika längst wahre Volkshelden und Großverdiener.

■ Harte Kerle und sandige Strecken

Was THQ hier vollbracht hat, kann sich sehen lassen. Mit einem realistisch dargestellten Motocross-Bike brettert ihr über Rennstrecken, die es in sich haben. Egal ob Matsch, Sand oder Grünzeug: Bei *Championship Motocross 2001* wird euer Geschick auf eine harte Probe gestellt. Mit atemberaubender Geschwindigkeit rasen die tollkühnen Jungs über die Pisten und zeigen bei den halbsprecherischen Sprüngen ihr ganzes Können. Die Steuerung erweist sich als herrlich direkt und dennoch butterweich. Solltet

ihr auf einen der zahlreichen Hügel zusteuern, drückt ihr den Analog-Stick nach vorne und zieht ihn zum Absprung im richtigen Moment nach hinten. Mit ein wenig Übung erreicht ihr enorme Sprungweiten und -höhen.

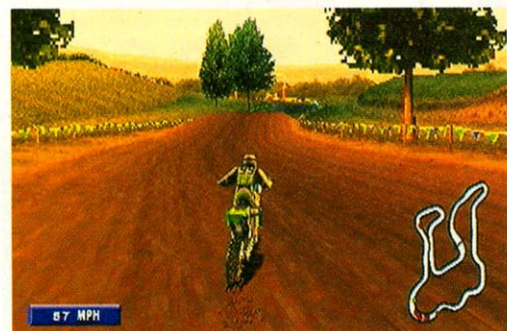
■ Langzeitmotivation garantiert

In Sachen Spielmodi hat sich THQ einiges einfallen lassen. Ganz Eiligen sei ein Single Race empfohlen, welches euch direkt in das Renngeschehen befördert. Fortgeschrittene sollten sich an den Championship-Modus wagen und ihre Fähigkeiten in einer Rennsaison beweisen. Es lohnt sich, hier einige Zeit zu investieren, denn viele neue Fahrer und Rennstrecken können freigespielt werden. Als Mitglied eines offiziellen Rennstalles habt ihr direkten Einfluss auf euer Gefährt und könnt es an die Strecken anpassen. Hobbybastler dürften an den vielen Auspuffeinstellungen, Übersetzungen usw. ihre wahre Freude haben. Es lohnt sich, die Strecke im Vorfeld genau zu studieren, denn ohne das entsprechende

Equipment ist ein Sieg geradezu unmöglich. Im Career-Modus könnt ihr euch selbst verwirklichen und einen eigenen Rennfahrer zusammenbasteln. Anfangs habt ihr keinen Sponsor an eurer Seite und müsst euch auf dem Weg zum Werksfahrer erst einmal in Amateurrennen beweisen. Dem Sieger der Amateurrennschaft (vier Rennen) winkt ein Werksvertrag und die spannende Profikonkurrenz. Nur den Besten der Besten steht die Möglichkeit offen, an den legendären Supercross-Meisterschaften teilzunehmen und unter den Augen von Tausenden begeisterter Fans diese Königsklasse zu bestreiten. (Ralph Wollner)



■ Im Fahrerlager habt ihr die Möglichkeit, euer Crossbike genauestens auf die Streckenbedingungen abzustimmen.



■ Der Weg zur Weltspitze der Motocross-Biker ist hart. Auf den vielen Amateurstrecken werdet ihr auf das Profigeschäft vorbereitet.



■ Der Freestyle-Contest gehört zu den Highlights einer jeden Supercross-Show. Natürlich darf auch der Superjump nicht fehlen.

■ Alle Maschinen sind den Originalen super nachempfunden worden.

„Eine harte Herausforderung für echte Motocross-Fans!“



THQ ist hier eine wirklich gute Motocross-Simulation gelungen. Die hervorragende Steuerung, gepaart mit der authentischen Spielphysik, versetzt den Spieler direkt auf die Sitzbank der heißen Öfen. Habt ihr erst einmal den Dreh raus, so entfaltet sich das Überspringen der Hügel in seiner vollen Dynamik und versetzt euch in einen fantastischen Rhythmus, bestehend aus Springen und Sliden. Ein ganz dickes Lob geht an die Musikauswahl von THQ. Let's rock!

Champ. Motocross 2001

PSone



Preis: DM 89,-
Termin: Februar 2001
Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: Mittel bis schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Hersteller: Funcom
Vertrieb: THQ
Internet: www.thq.com

Grafik	Sound
75%	83%

SPIELSPASS

77%

Der direkte Vergleich

70% Moto Racer World Tour 10/00
+ Schnelle Engine
+ Verschiedene Motorrad-Typen
- Zu schwere Kollisionsabfrage
68% Supercross 2/01
+ Hervorragende Steuerung
+ Viele Originalfahrer und Arenen
- Erhebliche grafische Mängel



■ Nach dem Rennen könnt ihr den gesamten Rennverlauf noch einmal aus sämtlichen Perspektiven begutachten.



■ Ist das Feld dicht gedrängt, kommt es oft zu heiklen Situationen und die Landungen enden in Massenstürzen.



■ Die Crossbikes sind den Originalen nachempfunden und stimmen auch in den Fahreigenschaften überein.

Messt euch mit den Besten der Welt

Supercross



Bisher konnten die Motocross-Titel aus dem Hause Electronic Arts nicht so recht überzeugen. Eine neuartige Steuerung und mehr Action sollen die „Mattscheiben-Biker“ versöhnen.

■ Jeder Motocross-Fahrer träumt von den mächtigen Supercross-Events. In dieser Königsklasse mischen nur die größten der Großen mit und sorgen mit ihren furiosen Stunts und halsbrecherischen Überholmanövern in Amerika für riesige Begeisterungstürme.

■ No Risk, no Fun

Nach einem wirklich gelungenen Intro gelangt ihr in das Hauptmenü. Schnellstartern sei wie gewohnt der Single-Race-Modus empfohlen, welcher euch direkt auf die Rennbahn versetzt. Es lohnt sich aber auf jeden Fall, etwas mehr Zeit mitzubringen und an einer der zahlreichen Meisterschaften teilzunehmen. Besonders erwähnenswert ist die Tatsache, dass alle Rennstrecken und Teilnehmer der verschiedenen Meisterschaften der Realität entsprechen. Die Steuerung ist mit Abstand das Highlight des Spiels und vermittelt euch den Eindruck, direkt auf dem Bock zu sitzen. Per Druck auf die L1-Taste erscheint ein Energiebalken, welcher sich augenblicklich zu füllen beginnt. Beim Erreichen

des gewünschten Energielevels lasst ihr die Taste los und schon erhält euer Fahrer den entsprechenden Schub. Hört sich kompliziert an, ist es aber nicht. Fahrt einfach auf einen Hügel zu und haltet den Button bis kurz vor dem Absprung gedrückt. Lasst ihr ihn genau auf der Spitze des Hügels los, so macht euer virtueller Held einen beachtlichen Satz mit hoher Geschwindigkeit. Auf diese Weise wird die Spritzigkeit der ungestümen Zweitakter hervorragend simuliert.

■ Pixelsalat in der Cross-Arena

Leider kompensiert die Grafik den Steuerungsbonus wieder. Die klobig wirkenden Fahrer bewegen sich dermaßen ruckelig durch die Supercross-Arenen, dass bereits nach einer halben Stunde die Augen schmerzen. Gerade bei heftiger Mattscheiben-Präsenz kommt die Grafik-Engine überhaupt nicht hinterher und erstickt jeden Spielfluss im Keim. Trotz guter Ansätze nur Mittelmaß. Schade! (Ralph Wollner)



■ Es ist ratsam, sich an das Hinterrad des Vorgängers zu hängen und das Überholmanöver genauestens zu planen.

„Trotz der prima Steuerung kann Supercross nicht ganz überzeugen.“



Ralph Wollner

Insgesamt ein ganz nettes Spielchen mit erheblichen grafischen Mängeln. Echte Motocross-Fans werden sich über die große Auswahl an Supercross-Wettbewerben freuen und vor allem die vielen Originalfahrer dürften Insider begeistern. Viele versteckte Boni, wie neue Crossbikes, Fahrer und Wettbewerbe, sorgen für andauernde Spielmotivation. Beim Zweispielermodus ist die Bildwiederholungsrate dermaßen niedrig, dass man ihn getrost vergessen kann. Freunde dieses Spektakels sollten mal reinschauen.



■ Im Freestyle-Modus könnt ihr es so richtig krachen lassen. In einer vorgegebenen Zeit müsst ihr versuchen, möglichst viele unterschiedliche Stunts zu meistern. Nach drei Durchgängen wird abgerechnet und der Sieger gekürt.

Supercross

PSone



Preis: DM 99,-
Termin: Erhältlich
Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Hersteller: Electronic Arts
Vertrieb: Electronic Arts
Internet: www.ea.com

Grafik	Sound
57%	75%

SPIELSPASS

68%

Der direkte Vergleich

77% Championship Motocross 3/01

+ Großer Spielumfang
+ Gute Steuerung
+ Sehr gute Grafik

42% McGrath vs. Pastrana 2/01

- Merkwürdige Kollisionsabfrage
- Stressiger Sound
- Grafische Schwächen

Wilma! Bring mir mal die Bowlingkugel!

Bedrock Bowling

Auch beim allwöchentlichen Bowling-Trip legen die Feuersteins seltsame Verhaltensweisen an den Tag.

■ Familie Feuerstein *Bedrock Bowling* hat eigentlich so gut wie nichts mit dem gleichnamigen Sport gemein. In einer Art Bobbahn schlittert ihr mit eurem vorher ausgewählten Charakter vor euch hin und versucht, die in Zeitlupengeschwindigkeit erscheinenden Pins umzufahren bzw. „umzuschleichen“. Der Grafikaufbau ist dermaßen katastrophal, dass es selbst Kinderaugen bemerken dürften. Immer wieder wird der Bowler von Grafikfehlern irritiert und auf die falsche Fährte



■ Barney macht bei diesem Spiel leider keine gute Figur und wirkt eher übermüdet.

gebracht. Bonuspunkte erhaltet ihr, wenn ihr die auf der Bahn verteilten Kristalle einsammelt. Seltsamerweise gurken auf der Piste des Öfteren verschlafene Vögel herum, welche ihr unbedingt umbrettern müsst, um beim nächsten Checkpoint eine weitere Fahrerlaubnis zu erlangen. Insgesamt ein Spiel, auf das selbst die Kids nicht scharf sein dürften. (Ralph Wollner)

Bedrock Bowling

PSone



Preis: DM 59,-
Termin: Erhältlich
Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeitsgrad: Leicht
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Hersteller: SouthPeak Interactive
Vertrieb: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de

Grafik	Sound
29%	60%

SPIELSPASS

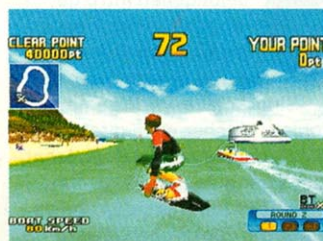
27%

Extremsportler aufgepasst!

Burstrick: Wake Boarding

Endlich haben alle Mattscheibenathleten die Möglichkeit, dieser Trendsportart zu frönen.

■ Wakeboarding, das ist eine Mischung aus Wasserskifahren und Surfen, die Spaß macht. Der actiongeladene Trailer stimmt auf das mediterrane Ereignis ein und bringt euch direkt in das Hauptmenü. Hier habt ihr die Auswahl zwischen einem Wettkampf- und einem Trickmodus. Ersterer verlangt von euch, in einer bestimmten Zeit eine vorgegebene Punktzahl zu erreichen. Von einem Boot mit einem Seil gezogen, versucht der ungeschickt wirkende Wakeboarder sämtliche bunten Kringel einzusammeln und sein Punktekonto so in die



■ Wie in der Realität ist auch dieser Boarder immer auf der Suche nach Kringeln.

Höhe zu treiben. Neben den Kringeln existieren auch noch alberne Schanzen, welche je nach Farbe verschieden viele Punkte bringen. Auf den während des Sprunges ausgeführten Trick habt ihr leider keinen Einfluss. Im Trickmodus könnt ihr Kunststückchen vorführen, was die recht schlechte Steuerung allerdings kaum zulässt. (Ralph Wollner)

Burstrick: Wake Boarding

PSone



Preis: DM 59,-
Termin: Erhältlich
Genre: Sport
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Hersteller: JVC
Vertrieb: Metro Corporation
Internet: www.jvc.com

Grafik	Sound
40%	43%

SPIELSPASS

34%

Schlüpft in die Rolle eures Lieblingsspielers

Libero Grande International

Namcos einzigartiges Spielprinzip wurde verfeinert und dürfte die bestehende Fangemeinde erneut erfreuen.

■ Diese Fußballsimulation ist wirklich konkurrenzlos. Zu Beginn sucht ihr euch einen Wettkampf und euren favorisierten Spieler aus. Anders als bei herkömmlichen Fußballsims könnt ihr bei *Libero Grande International* nicht zwischen den einzelnen Ballakrobaten hin- und herschalten und steuert die gesamte Spielzeit über nur einen Spieler. Anfangs fällt es ein wenig schwer, den Überblick über das Spielgeschehen zu behalten, und der Star-Spieler irrt ein wenig unbeholfen auf dem Platz umher. Es



■ In der Rolle des Torwarts habt ihr großen Einfluss auf das Ergebnis.

ist von großer Wichtigkeit, sich in die entsprechende Rolle des gewählten Spielers hineinzudenken und dessen Position nicht zu verlassen. Daraus resultiert natürlich, dass ihr nicht immer in das Geschehen eingreifen könnt und zeitweise zum Zuschauer degradiert werdet. Vor allem als Torwart macht dieses Spiel wirklich Spaß. Für Fußball-Fans sehr interessant! (Ralph Wollner)

Libero Grande International

PSone



Preis: DM 89,-
Termin: 14. März 2001
Genre: Sport
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Hersteller: Namco
Vertrieb: Sony
Internet: www.scee.com

Grafik	Sound
72%	60%

SPIELSPASS

68%

Disneys neuester Streich auf der PSone

Ein Königreich für ein Lama

Ein stolzer König wird in ein einfaches Lama verwandelt und nur ihr könnt ihm helfen, seine alte Gestalt wiederzuerlangen.

■ Auf dem Bildschirm präsentiert dieser Titel ein gewohntes Bild. In einer in dieser Form bereits tausendfach da gewesenen 3D-Landschaft rennt und springt ihr mit eurem Lama wild umher, immer darauf bedacht, dem Rätsel auf die Schliche zu kommen. Die Idee mit dem Münzenaufsammeln ist irgendwie auch nicht gerade neu. Außer Münzen gibt es – wie gehabt – jede Menge Power-ups und Dinge, die ihr lieber meiden solltet. Die Steuerung ist, gemessen an herkömm-

lichen Jump&Run-Games, als überdurchschnittlich zu bezeichnen. Die Bewohner jener Landschaften sind sehr putzig dargestellt, was den Verdacht bestätigt, dass es sich bei diesem Machwerk wohl eher um ein Kinderspiel handelt. Für Kids bestimmt ein niedliches, wenn auch nicht gerade neuartiges Erlebnis, für Erwachsene eher ungeeignet. (Ralph Wollner)



■ Mit einem goldig dargestellten Lama wandelt ihr durch gewohnte Landschaften.

Ein Königreich für ein Lama

PSone



Preis: DM 89,-
Termin: 14. März 2001
Genre: Jump & Run
Schwierigkeitsgrad: Leicht
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Hersteller: Disney Interactive
Vertrieb: Sony
Internet: www.scee.com

Grafik	Sound
69%	76%

SPIELSPASS

64%

Ich glaub, hier lieg ich richtig



Die Jagd geht leider weiter Moorhuhn 2

Überflüssig wie ein Kropf kommt der erste PSone-Auftritt der Moorhühner daher.

Ihr meint bestimmt, Videospiellester zu sein wäre traumhaft. Stimmt ja auch, aber bei solchen Machwerken wie *Moorhuhn 2* hört der Spaß auf. Euer Auftrag besteht darin, innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele Exemplare des Federviehs vom Himmel zu holen. Tja, und das war's eigentlich auch schon. Mit belanglosen neuen Spielmodi versuchten die Designer wenigstens etwas Abwechslung in die peinliche Ballerorgie zu bringen. Beispiel: der „98 Moorballons“-Mode, bei dem ihr nicht Hühner kaltmachtet, sondern auf Ballons



Erzielt mehrere Treffer hintereinander, um den Unbelievable-Bonus zu kassieren.

zielt. Toll! Insgesamt bekommt ihr lediglich stupide Schieß-Action geboten. Erfreulicherweise lässt sich eine Lichtknarre anschließen, die aber so träge abgefragt wird, dass genaues und schnelles Zielen zur Zufallsaktion verkommt. Wenigstens wird diese Spielgurke durch die recht ansehnliche Grafik vor dem endgültigen Absturz in den Wertungskeller bewahrt. (Uwe Hönig)

Moorhuhn 2

PSone



Preis: DM 49,-
Termin: Erhältlich
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Hersteller: Similis
Vertrieb: Ravensburger
Internet: www.ravensburger.de

Grafik	Sound
37%	30%

SPIELSPASS

26%

Dem Elite Ranger ist nichts zu schwer Spec Ops: Ranger Elite

Im Leben eines Rangers gelten nur zwei Dinge: der Kampf für das Vaterland und die Ehre des Teams.

Mit zahlreichen Missionen rund um den Globus bekommt ihr in *Spec Ops* einen Einblick in das raue Leben eines Elite Rangers. Zusammen mit einem Teammitglied geht es gegen diese Terroristen und Diktatoren. Euer Kamerad folgt euch auf Schritt und Tritt, per Tastendruck habt ihr aber auch die Möglichkeit, ihm Befehle zu erteilen. Bevor ihr in den Kampf zieht, könnt ihr aus einem umfangreichen Fundus von Waffen, Minen und sonstigem Spezialeinheitenkram eu-

re Recken ausstatten. Anschließend begeben ihr euch in die grafisch eher durchschnittlichen Levels. Euren Helden seht ihr von hinten, wobei ihr mithilfe des Feldstechers auch in eine Ego-Perspektive umschalten könnt. Trotz des günstigen Preises solltet ihr nicht blind zugreifen, zumal die Gegnerschar ziemlich unfair agiert. (Uwe Hönig)

Spec Ops: Ranger Elite

PSone



Preis: DM 29,-
Termin: Erhältlich
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Hersteller: Runecraft
Vertrieb: Take 2
Internet: www.take2.de

Grafik	Sound
54%	58%

SPIELSPASS

53%



Wie bei Spezialeinsätzen üblich, dürfen umfangreiche Sprengungen nicht fehlen.

Ballerspaß auch für Kids Point Blank 3

Bisher sind zwei Teile der virtuellen Schießbude erhältlich. Nun setzt Namco mit Point Blank 3 noch einen drauf.

Für Fans der gepflegten Light-Gun-Action gibt es unblutigen Nachschub. Bei vielen Spielen mit Lichtknarren-Unterstützung schießt ihr auf Terroristen oder andere üble Burschen. Nicht so bei *Point Blank*, das selbst für Pazifisten geeignet wäre. Nachdem der Ballermann eingestöpselt ist und die CD sich im Laufwerk dreht, könnt ihr aus fünf Spielmodi wählen. Der Arcade-Mode wurde direkt aus der Spielhalle übernommen und bietet euch eine Reihe von Mini-Games, bei denen jeweils unterschied-

liche Aufgaben zu meistern sind. Beispielsweise seht ihr eine Reihe von verschiedenen Figuren, wobei ihr streng nach Vorgabe nur eine bestimmte treffen dürft. Interessant ist auch der Team-Mode, bei dem ihr mit bis zu acht Personen gegeneinander antreten könnt. Grafisch wird Altbackenes präsentiert, was den Spielspaß aber nicht mindert. (Uwe Hönig)

Point Blank 3

PSone



Preis: DM 89,-
Termin: 21. März 2001
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Hersteller: Namco
Vertrieb: SCEE
Internet: www.scee.com

Grafik	Sound
52%	60%

SPIELSPASS

71%



Trefft innerhalb des Zeitlimits so viele Skelette wie nur möglich.

Ein Kampf gegen die Uhr Vanishing Point

Im Vorfeld versprach Clockwork Games ein Spiel mit hervorragender Fahrphysik und Steuerung.

Nach zahlreichen Verschiebungen hat es das besagte Entwicklerteam also doch noch geschafft, das Game fertig zu stellen. Wer diesem Rennspiel schon lange entgegenfiebert, sei beruhigt, denn das Warten hat sich gelohnt. Anfangs habt ihr nur zwei verschiedene Autos zur Auswahl und die Anzahl der Spielmodi hält sich zu Beginn ebenfalls in Grenzen. Genau hier liegt der Reiz von *Vanishing Point*, denn es warten unzählige Fahrzeuge, Rennstrecken und Spielmodi darauf, von euch frei-

gespielt zu werden. Die Hintergrundgrafik baut sich flüssig auf und besticht durch Farbreichtum. Die Autos sind den Vorbildern super nachempfunden worden und besitzen authentische Motorengeräusche. Die Steuerung kann nur als brillant bezeichnet werden, denn sie ist wunderbar direkt und dennoch leicht kontrollierbar. Klasse! (Ralph Wollner)

Vanishing Point

PSone

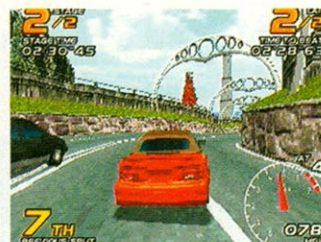


Preis: DM 99,-
Termin: März 2001
Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Hersteller: Clockwork Games
Vertrieb: Acclaim
Internet: www.acclaim.com

Grafik	Sound
84%	70%

SPIELSPASS

77%



Packende Kopf-an-Kopf-Rennen gehören bei *Vanishing Point* zur Tagesordnung.

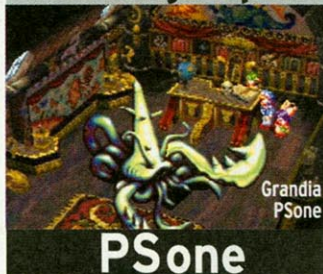
Glauben heißt nicht wissen

PC Games: Wissen, was gespielt wird



Das große PC-Spielemagazin. Mit Tipps, Tricks, News, Tests, Previews zu den aktuellsten PC-Spielehits sowie der Michael-Mittermeier-Kolumne. Jeden Monat zwei CD-ROMs mit Demos, Videoreportagen, Patches und und und.

Neue Budget-Spiele



Ballistic	Denkspiel	2/01	76%
Colin McRae Rally	Rennspiel	3/01	NEU! 78%
Gex: Deep Cover Gecko	Jump & Run	5/99	80%
Grandia	Rollenspiel	3/01	NEU! 84%
NBA Live 2000	American Sports	3/01	NEU! 75%
Rainbow Six	Action	12/99	79%
Resident Evil	Action-Adventure	1/01	78%
Ridge Racer	Rennspiel	2/01	56%
Silent Hill	Action-Adventure	1/01	80%
Spyro 2	Jump & Run	1/01	79%
Tekken	Beat 'em Up	2/01	70%
Tomorrow Never Dies	Action	1/00	76%
Warzone 2100	Strategie	6/99	80%

Viel Spiel für wenig Geld!

Grandia

Für alle, die ein Rollenspiel jenseits der ausgetretenen *Final Fantasy*-Pfade suchen, ist *Grandia* genau das Richtige.

In *Grandia* übernehmt ihr die Rolle des jungen Justin, der davon träumt, ein Abenteurer erster Klasse zu werden. Zusammen mit seinen Freunden Sue und Puffy macht sich der Dreikäsehoch auf, um den Rand der

Welt zu finden. Was recht kindisch klingt, verwandelt sich nach kurzer Zeit in ein Rollenspielabenteuer erster Garnitur. Fiese Monster, unheimliche Orte und jede Menge Slapstick sorgen dafür, dass die zwei CDs nicht so schnell in der Ecke landen. Obwohl die zu hundert Prozent aus Polygonen dargestellte Grafik nicht mehr ganz zeitgemäß ist, sollten Rollenspieler



Da die gesamte *Grandia*-Welt aus Polygonen dargestellt wird, könnt ihr selbst mit den Schultertasten die optimale Kameraperspektive bestimmen.



Den Kampfeffekten merkt man das fortgeschrittene Alter des Spiels leider an.

gerade wegen des innovativen Kampfsystems und des günstigen Preises zuschlagen. Ein echter Klassiker. (Henry Ernst)

Grandia
PSone

Preis: DM 29,-
 Termin: 28. Februar 2001
 Genre: Rollenspiel
 Schwierigkeitsgrad: Mittel
 Bildschirmtexte/Sprache: Dt./engl.
 Hersteller: Ubi Soft
 Internet: www.ubisoft.de

Grafik	Sound
70%	75%

SPIELSPASS
84%

I love this game!

NBA Live 2000

Alle Helden der NBA und fette Slamdunks, nur Basketball-Hasser können da widerstehen.

In schöner Regelmäßigkeit erscheinen jedes Jahr massig neue Updates zu den beliebtesten Sportspielen. Nun ist der 2000er-Ableger der *NBA Live*-Serie als Budget-Game erhältlich. Mit verschiedenen Modi, wie der Streetball-Action und den All-Star-Teams aus fünf Jahrzehnten, wird das Spiel bestimmt nicht so schnell langweilig. Spielerisch wurden sämtliche Details beachtet. Mit der umfangreichen Button-Belegung könnt ihr die Sportler zu spektakulären

Manövern führen, die mit jeder Fernsehübertragung mithalten. Grafisch kommt der Titel natürlich nicht an die Qualität der aktuellsten Version heran, dennoch werden NBA-Fans begeistert sein. Lediglich das Scrolling könnte etwas flüssiger sein. Alles in allem werdet ihr mit *NBA Live 2000* vorzüglich unterhalten, vor allem in Anbetracht des günstigen Preises. (Uwe Hönig)

NBA Live 2000

PSone



Preis: DM 29,-
 Termin: Erhältlich
 Genre: American Sports
 Schwierigkeitsgrad: Mittel
 Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
 Hersteller: EA Sports
 Internet: www.electronicarts.de

Grafik	Sound
69%	78%

SPIELSPASS

75%



Hier seht ihr gerade O'Neal kurz vor einem Monsterdunk. Nur lebensmüde Gegenspieler stellen sich ihm in den Weg.

Sliden ohne Rücksicht auf Verluste

Colin McRae Rally

Wer heizt da über Stock und Stein? Das kann doch nur der Colin sein!

Für alle Rallye-Fans gibt es nun das erfolgreiche *Colin McRae Rally* zum Schlagerpreis. Die Entwickler legten seinerzeit großen Wert auf perfekten Realismus. Deshalb befindet ihr euch auch alleine auf der Strecke und habt lediglich die Zeiten der anderen Fahrer im Auge. Außerdem rast ihr nicht auf irgendwelchen Rundkursen herum, sondern ihr jagt euer Fahrzeug abschnittsweise dem Sieg entgegen. Mit den insgesamt 48 Prüfungen, die auf sechs Etappen in acht Ländern verteilt sind, habt ihr einiges zu tun. Steuerungstechnisch wurde auch nicht

geschluppt, da ihr die PS-Monster sehr feinfühlig um haarige Kurven schliddern lassen könnt. Wie in der Realität warnt euch euer Copilot vor gefährlichen Ecken. Natürlich ist die grafische Darstellung nicht gerade auf dem neuesten Stand der Technik, was durch das coole Handling der Boliden und treibenden Motorsound wieder wettgemacht wird. (Uwe Hönig)

Colin McRae Rally

PSone



Preis: DM 29,-
 Termin: Erhältlich
 Genre: Rennspiel
 Schwierigkeitsgrad: Mittel
 Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
 Hersteller: Codemasters
 Internet: www.codemasters.com

Grafik	Sound
61%	71%

SPIELSPASS

78%



Alle Kurvenverläufe werden euch von eurem Beifahrer angezeigt.

PSone- und PS2-Luxuslenkrad Blue Thunder Racing Wheel

Mit diesem neuen Lenkrad zeigt die Firma InterAct, was gute Qualität und elegantes Design ausmachen – aber auch kosten können.

■ Ohne zu übertreiben, kann man dieses Steuergerät als einen echten Blickfang bezeichnen. Rabenschwarz und edel glänzend stellt man es sich gerne in das Zubehörregal. Eine durchdachte Haltevorrichtung (siehe Bild) sorgt für einen perfekten Halt und für optimale Kontrolle über das Lenkrad.



■ Dieses neue Luxuslenkrad aus dem Hause InterAct ist im wahrsten Sinne des Wortes eine runde Sache. Für knapp 200 Mark ein nahezu perfektes Gerät.

Die Verarbeitung ist vorbildlich und die ausgewählten Materialien erstklassig. Dank Antirutschbeschichtung habt ihr selbst bei heftigen Lenkbewegungen immer festen Halt. Ein stabiler Schaltknüppel zur Rechten sorgt für authentisches Fahrvergnügen und für Freude unter den „Nichtautomatikfahrern“. Die beiden Pedale (Gas und Bremse) werden mit dem linken Fuß am Wegrutschen gehindert. Sie machen einen robusten Eindruck und besitzen einen angenehmen Federweg. Leider sind am Lenkrad nicht – wie üblich – ein Gas- und ein Bremshebel vorhanden. Wenn ihr zwei der zehn am Lenkrad angebrachten Analog-Buttons umbelegt, könnt ihr auf das Footboard verzichten



■ Mit den Schenkeln fixiert ihr das Lenkrad zwischen euren Beinen.

und alle Aktionen bequem mit den Händen bedienen. Im Übermitten von Fahrgefühl ist das Blue Thunder Racing Wheel ein wahrer Meister, denn das griffige Sportlenkrad erweist sich im Lenkverhalten als sehr realistisch. Solltet ihr noch kein Lenkrad besitzen und gerade knapp 200 Mark auf der hohen Kante haben, dann erhaltet ihr mit dem Blue Thunder Racing Wheel ein klasse Steuergerät und einen attraktiven Zimmerschmuck. (Ralph Wollner)

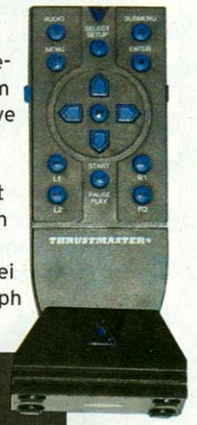
Blue Thunder Racing Wheel

Preis: DM 199,-
Hersteller: InterAct
Termin: Erhältlich
System: PlayStation 2 und PSone
Extras: Neuartige Befestigung
Bezugsquelle: Fachhandel

Design	Komfort	Qualität
■ ■ ■	■ ■	■ ■ ■

Fernbedienung für PS2 DVD Remote Control

■ Dieses Produkt aus dem Hause Thrustmaster fällt vor allem durch sein niedriges Gewicht auf. Das leichte Stück Plastik liegt nicht gerade gut in der Hand und besitzt auch kein sonderliches Design. Muss es auch nicht, denn für knapp 40 DM stellt es eine einwandfrei funktionierende und vor allem günstige Alternative zum Original dar. Dank des praktischen Ständers hat das gute Teil seinen festen Platz sicher und lästige Sucherei bleibt erspart. (Ralph Wollner)



■ Die neue Fernbedienung von Thrustmaster ist schlicht, funktionell und billig.

DVD Remote Control

Preis: DM 39,-
Hersteller: Thrustmaster
Termin: Erhältlich
System: PlayStation 2
Extras: Separater Ständer
Bezugsquelle: Fachhandel

Design	Komfort	Qualität
■ ■	■ ■	■ ■ ■

Controller für PSone und PS2 Psyko Den

Mit dem neuen Psyko Den Controller setzt die Firma Bushido Gamewear auf neuartige Materialien und spaciges Design.

■ Der auffällig große Controller soll laut Firma schwitzige Zockerhände verhindern und für guten Grip sorgen. Ich habe nun auch nicht gerade kleine Hände, aber als ich diesen Psyko Den testen durfte, fragte ich mich wirklich, wie der Typ aussehen muss, der diesen Controller

trollen bequem in den Flossen halten kann. Normale Mitteleuropäer dürften mit diesem Pad gewiss Probleme und vor allem Krämpfe bekommen. Die „spezielle Plastikbeschichtung“ sorgt zugegebenermaßen für ein neues Controllerwahrnehmungs-Erlebnis, bringt aber ansonsten nicht viel, auch keinen Grip. Die Tasten sind mittelmäßig verarbeitet und die Analog-Buttons verfügen weder über Antirutschbeschichtung noch über einen angenehmen Federweg. (Ralph Wollner)



■ Sieht nicht nur groß aus – ist auch groß, der neue Psyko Den ist was für ausgewachsene Jungs.

Psyko Den

Preis: DM 79,-
Hersteller: Bushido Gamewear
Termin: Erhältlich
System: PSone und PlayStation 2
Extras: Neuartige Oberfläche
Bezugsquelle: Fachhandel

Design	Komfort	Qualität
■	■ ■	■

Direkt aus Brooklyn in die PSG! PS2 Base

Wer seine PS2 noch schöner machen und dabei auch noch praktischen Nutzen haben will, der braucht die PS2-Base!

■ Jetzt könnt ihr die PS2 senkrecht aufstellen, ohne Angst haben zu müssen, dass sie jeden Moment umfällt. Der Abstand zwischen den beiden Halterungsteilen kann vergrößert und verkleinert werden. Die Base bietet genug Platz, um drei eurer Lieblingsspiele gleich neben der PS2 zu archivieren und somit für zusätzliche Stabilität zu sorgen. Auf der anderen Seite befinden sich Halterungen für zwei Memorycards. Selbst wenn ihr aus Versehen gegen die PS2 rumpeln solltet, bietet die Base genügend Standhaftigkeit, um stabil in der Vorrichtung stehen zu bleiben. Insgesamt ein nützliches Tool, welches mit knapp 20 Mark einen noch vertretbaren Preis besitzt. Ähnliche Stützen gibt's übrigens auch von weiteren Drittherstellern. (Ralph Wollner)



■ Die neue PS2 Base gibt der Konsole mehr Halt und Fülle und sorgt auch bei stürmischem Wetter für festen Sitz.

PS2 Base

Preis: DM 20,-
Hersteller: Brooklyn
Termin: Erhältlich
System: PlayStation 2
Extras: Ausziehbar
Bezugsquelle: Fachhandel

Design	Komfort	Qualität
■ ■	■ ■	■ ■ ■



Besser als Xbox? X-Men

Verachtet wegen ihrer Andersartigkeit stehen die Mutanten vor der Frage: Leben wir im Einklang mit den Menschen oder vernichten wir sie?

■ Basierend auf den weltberühmten Marvel-Comics erzählt *X-Men* die Geschichte von mutierten Menschen, deren veränderte Chromosomen ihnen übernatürliche Fähigkeiten verleihen. Durch diese Kräfte von der Gesell-

■ Die unberechenbare Mystique kämpft leider auf der falschen Seite.

schaft isoliert, fristen sie ein jämmerliches Dasein im Verborgenen. Vom selben Schicksal geplagt, bildet der an den Rollstuhl gefesselte Professor Xavier in einer Mutanten-Schule dutzende mutierte junge Menschen aus, um sie auf das schwere Leben unter normalen Menschen vorzubereiten. Xaviers Widersacher Magneto (Ian McKellen), beschreitet exakt den entgegengesetzten Weg: Er will die Menschheit vernichten und die Mutanten an die Macht führen. In diesem Zwist taucht plötzlich ein neues Gesicht auf, Wolverine (Hugh Jackman), ein verwegener Mann mit hervorschnellenden Adman-



tium-Klauen, bestehend aus dem härtesten Metall der Erde. Kann Xavier den neuen Mutanten davon überzeugen, für die gute Seite zu streiten? Bekanntester *X-Men*-Kopf ist Patrick Stewart alias Captian Jean-Luc Picard aus *Star Trek Next Generation*. Er mimt Professor Xavier und erweist sich ebenso wie seine Schauspielerkollegen als passende Besetzung. *X-Men* ist eine hervorragende Comic-Verfilmung mit viel Action, die selbst mit der ein oder anderen Gesellschaftskritik aufwartet. Ansehen! (Sven Harder)

X-Men

USK: Ab 12
Sprachen: Dt./engl.
Bild: 16:9, Widescreen 2.35:1
Ton: Dolby Digital 5.1
Extras: Interaktive Menüs, Szenenauswahl, Trailer, Behind the Scenes ...

Action	Anspruch	Erotik
■ ■ ■	■	■
Humor	Spannung	Umfang
■	■ ■ ■	■ ■ ■



DVD-News

■ **Terminator 2** wird verschoben! Und zwar soll die ultimative T2-Box erst im Herbst 2001 in Deutschland erscheinen. +++ Achtung! **Rocky Horror Picture Show** mit Publikumsstonspur, wenn das kein Kaufgrund ist? +++ **Superman I-IV** kommt auf DVD (auch als Box). +++ Wählt man Track 39 auf der **Bang-Boom-Bang-DVD** aus, findet man angeblich einen 15-minütigen Kurzfilm. +++ Verstecktes Feature bei **Rambo 2**: Im Extras-Menü Starinfo auswählen, linke Taste drücken, rechts oben erscheint ein TV, „Enter“ drücken = 8 TV-Spots.

DVD-Charts

- Romeo Must Die**
Action, USA 2000
Darsteller: Jet Li, Aaliyah, Isaiah Washington
Regie: Andrzej Bartkowiak
- Gladiator**
Sandalenfilm, USA 2000
Darsteller: Russell Crowe, Joaquin Phoenix
Regie: Ridley Scott
- Braveheart**
Action, USA 1995
Darsteller: Mel Gibson, Sophie Marceau, Patrick McGoohan
Regie: Mel Gibson
- The Beach**
Action, USA 2000
Darsteller: Leonardo DiCaprio, Tilda Swinton, Virginie Ledoyen
Regie: Danny Boyle
- Dogma**
Horror, USA 1999
Darsteller: Ben Affleck, George Carlin, Matt Damon
Regie: Kevin Smith

Keine Angst, Julia! Romeo Must Die



■ Ein chinesischer und ein schwarzer Gangster-Clan kämpfen im Hafenviertel von Oakland um die Vormachtstellung. Mit Hongkong-Star Jet Li in der Hauptrolle und furios choreographierten Kampfsport-szenen im *Matrix*-Format ist *Romeo Must Die* ein Genuss für Fans asiatischer Action-Kost. Hochgeschwindigkeits-Verfolgungsjagden und witzige Schlägereien runden das Spektakel ab.

Romeo Must Die

USK: Ab 16
Sprachen: Dt./engl.
Bild: 16:9, Widescreen
Ton: Dolby Digital 5.1
Extras: Interaktive Menüs, Szenenauswahl, 2 Trailer, Behind the Scenes

Action	Anspruch	Erotik
■ ■ ■	■	■
Humor	Spannung	Umfang
■	■ ■	■ ■

Take a look around Mission: Impossible 2



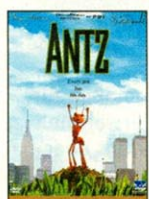
■ Agent Ethan Hunts Urlaub wird jäh unterbrochen, als er die Nachricht über das Verschwinden eines gefährlichen Virus erhält. Sogleich macht er sich mit PC-Genie Luther, dem Australier Billy und einer zuckersüßen Meisterdiebin an die unmöglich scheinende Mission, den Virus zurückzuholen. Technisch perfekt inszeniert, kommt John Woo's Streifen locker mit der recht dünnen Story zurecht.

Mission: Impossible 2

USK: Ab 12
Sprachen: Dt./engl.
Bild: 16:9, Widescreen
Ton: Dolby Digital 5.1
Extras: Interaktive Menüs, Szenenauswahl, Behind the Scenes, 11 Stunts

Action	Anspruch	Erotik
■ ■ ■	■	■
Humor	Spannung	Umfang
■	■	■ ■

Das größere Krabbeln Antz



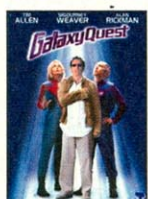
■ Arbeiter Z verliebt sich in Prinzessin-Ameise Bala. Um überhaupt ihr Herz gewinnen zu können, tauscht er mit seinem Freund Weaver den Rang und steigt zum Soldaten auf. Dummerweise plant General Mandible einen schrecklichen Feldzug. *Antz* ist nach *Toy Story* der zweite computeranimierte Kinofilm. Tiefsinniger Wortwitz und eine perfekte Technik zeichnen diesen Film aus.

Antz

USK: Ab 12
Sprachen: Dt./engl./franz./holl.
Bild: 16:9, Widescreen 1.85:1
Ton: Dolby Digital 5.1
Extras: Interaktive Menüs, Kommentar, Hinter den Kulissen, Trailer

Action	Anspruch	Erotik
■	■	■
Humor	Spannung	Umfang
■ ■ ■	■ ■	■ ■

Fool Time Galaxy Quest



■ 1982 wurde das bekannteste Fernseh-Raum-schiff, die NSEA, abgesetzt. Die Crew jedoch tingelt trotzdem von einer Fan-Veranstaltung zur nächsten. Eines Tages begegnen sie dabei echten Aliens, die die Fernseh-Crew als Retter des Universums zwangsverpflichten. Sehr witzige SciFi-Komödie mit Tim Allen (*Hör' mal, wer da hämmert*), Sigourney Weaver (*Alien*) und Alan Rickman (*Stirb Langsam*).

Galaxy Quest

USK: Ohne Altersbeschränkung
Sprachen: Dt./engl.
Bild: 16:9, Widescreen 2.35:1
Ton: Dolby Digital 5.1
Extras: Interaktive Menüs, Szenenauswahl, geschnittene Szenen, Trailer

Action	Anspruch	Erotik
■	■	■
Humor	Spannung	Umfang
■ ■	■	■

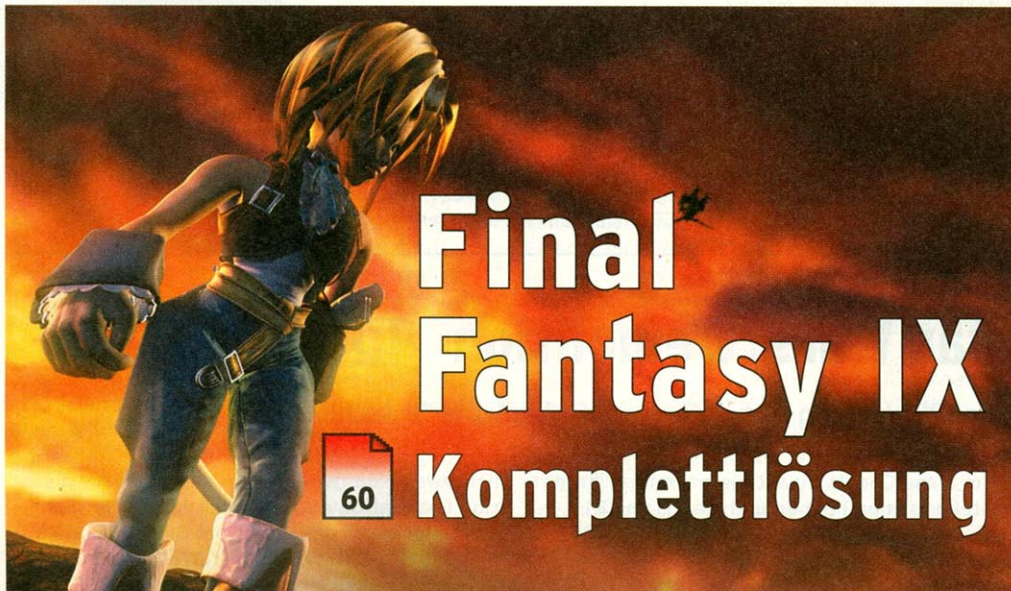
Wenn nichts mehr geht, helfen wir weiter!

Tipps & Tricks

Übersicht

Air Combat	58
Blade	59
Box Champions 2001	58
Colin McRae Rally	57
Diablo	57
Medal of Honor Underground	58

Mega Man X5	57
Mike Tyson Boxing	57
Nightmare Creatures	57
SnoCross Championship Racing	59
Star Wars: Demolition	58
Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins	59
Ultimate Fighting Championship	59



60

Final Fantasy IX Kompletzlösung

Voll auf die Maske!

Mike Tyson Boxing PSone

■ Mit dem Ohrenbeißer im Ring!

Um diese Goodies zu aktivieren, müsst ihr im Welt-Modus einen Boxer kreieren, das jeweilige Passwort als Namen eingeben und den Welt-Modus dann durch Drücken der Dreieck-Taste wieder verlassen.

Jimmy Flex und die Disco-Arena	CLUBFUD
John L. Sullivan und die Docks-Arena	OLD MAN
Unsichtbarer Boxer	GONE
Die Köpfe der Boxer wachsen, wenn sie getroffen werden.	OUCH
Die Köpfe der Boxer drehen sich, wenn sie getroffen werden.	HURTS
Die Hälse der Boxer drehen sich, wenn sie getroffen werden.	NECK
Die Boxer haben kleinere Köpfe.	BINGY
Die Boxer haben größere Köpfe.	BONGY
Die Boxer haben größere Köpfe und Füße.	STUPID
Alle Cheats werden deaktiviert.	NORMAL

Cheats (Import)

Mega Man X5

PSone

■ Ob und wann das 2D-Jump&Run rund um die Superhelden X und Zero in Deutschland erscheinen wird, steht in den Sternen. Für alle, die nicht warten können und sich unbedingt die amerikanische oder gar japanische Version besorgen mussten, haben wir ein paar nette Hilfen. Durch Eingabe dieser Tastenkombinationen könnt ihr

das Spiel mit einer besseren Rüstung für den Helden eurer Wahl beginnen. Beide Cheats werden auf dem Charakterauswahlbildschirm eingegeben. Um das Spiel mit der schwarzen Rüstung für Zero zu beginnen, wählt ihr ihn an und drückt: unten, unten, oben, oben, oben, oben, oben, oben, oben, oben. Wenn ihr euch für X

als Helden entschieden habt, könnt ihr das Spiel mit der - aus dem vierten Teil der Serie bekannten - Super-Nova-Rüstung beginnen. Dazu wählt ihr X an und drückt: oben, oben, unten, unten, unten, unten, unten, unten, unten, unten. Wenn ihr die Codes richtig eingegeben habt, hört ihr jeweils ein akustisches Signal.

Cheats-Classics

Nightmare

Creatures PSone

Geht die folgenden Tastenkombinationen einfach im Auswahlmeneü ein. Ein kurzes Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

Levelselect: L1, L2, R1, R1, R2, Select.

Leben und Items:

Geht zunächst den Levelselect-Cheat ein und dann L1, R2, R1, L2, Select.

Cut-Cheat:

Geht erst den Levelselect-Cheat ein und dann L1, R1, L2, R2, Select.

Play-as-Monster-Cheat:

Geht zuerst den Levelselect-Cheat ein und dann L2, R1, L1, R2, L1, R1, Select.

Hier das Passwort, welches die Cheats auch aktiviert: X, oben, Kreis, Kreis, Kreis, X, Viereck, Dreieck, Dreieck.

Cheats-Classics

Diablo

PSone

Geld und Gegenstände duplizieren

■ Startet einen Charakter im Einzelspielermodus. Verdient etwas Gold. Speichert den Charakter ab. Startet dann ein Spiel im Zweispielermodus und werft das Gold eurem zweiten Charakter vor die Füße. Der zweite Charakter nimmt das Gold auf und wird gespeichert. (Nicht den ersten Charakter speichern!) Ladet ihr die beiden nun erneut ein, kann der zweite Charakter sein Gold wieder dem ersten geben. Nun speichert man den ersten Charakter. Wiederholt ihr das oft genug, könnt ihr euch ein richtiges Vermögen ergaunern. Mit vielen Gegenständen funktioniert dies auch.

Cheats-Classics

Colin McRae

Rally

PSone

■ Beachtet, dass die meisten Codes nur im Zeitrennen oder Rallye-Modus funktionieren. Also wundert euch nicht, wenn es in der Meisterschaft nicht klappen sollte. Einige der Passwörter dienen direkt als Fahrernamen, andere werden hingegen eingegeben und ihr dürft nachträglich noch einen Namen eintippen.

Openroads: Alle Strecken

Shooboxes: Alle Fahrzeuge

Blancmange: Wobbly Car

Moonwalk: Weniger Erdanziehung

Silksmooth: Schnellere Framerate

Whitebunny: Englisches Cockpit

Nightrider: Nachtfahrt

Tinfoiled: Metallic Mode

Diddycars: Micro-Mode

Hovercraft: Hovercraft-Mode

Gamebuster/Xploder

Box

PSone

Champions 2001

■ Mit diesen Codes könnt ihr nicht nur die Kämpfe nach euren Wünschen beeinflussen, sondern euch auch den ultimativen Boxer für den Karriere-Modus erstellen.

Unendlich Kondition für beide Spieler

.....D002 3570 01D6
.....8002 3572 0000
.....D002 3590 01D4
.....8002 3592 0000

Unendliche Gesundheit einschalten (R3 drücken)

.....D012 E32A FFFB
.....8003 166A 0000
.....D012 E32A FFFB
.....8003 168E 0000

Unendliche Gesundheit ausschalten (L3 drücken)

.....D012 E32A FFFD
.....8003 166A A662
.....D012 E32A FFFD
.....8003 168E A662

Sudden Death beim 1. Schlag einschalten (L3 drücken)

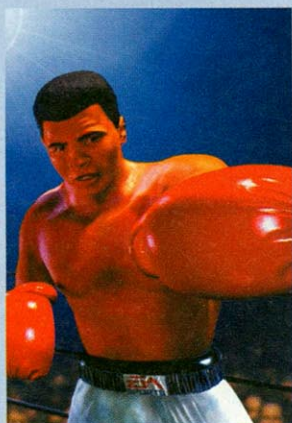
.....D012 E32A FFFD
.....3003 168A 0000

Sudden Death beim 1. Schlag ausschalten (R3 drücken)

.....D012 E32A FFFB
.....3003 168A 0062

Eigenschaftswerte bei der Charakter-Erstellung auf Maximalwert setzen:

Kraft.....300E E1FE 0064
Tempo300E E1F2 0064
Kondition.....300E E20C 0064
Kinn.....300E E1E8 0064
Kampfgeist.....300E E1F4 0064
Cuts.....300E E1EE 0064



Passwörter

Medal of Honor Underground

PSone

Vive la Résistance! Mit diesen Cheats macht der Widerstand gegen die Nazis erst richtig Spaß!

■ Um alle Missionen, alle Multiplayer-Charaktere und alle Secrets freizuschalten, gebt ihr als Passwort **ENTREZVOUS** ein. Wenn ihr den Code richtig eingegeben habt, wird dies durch ein grünes Aufblitzen des Sendeknopfes bestätigt. Kehrt jetzt auf den Passwort-Eingabebildschirm zurück und gebt **PORTECLEFS** ein, um diesen Mastercheat endgültig zu aktivieren. Die folgenden Cheats funktionieren aber nur für jeden Level, den ihr schon absolviert habt. Alle richtigen Eingaben werden auch hier durch ein kurzes, grünes Aufblitzen des Sendeknopfes bestätigt. Durch Eingabe von **PUISSANCE** werdet ihr unbesiegbar. Eine viermal schnellere Feuerrate erhaltet ihr bei **BALLESVITE**. Damit fehlgeleitete Kugeln von den Wänden abprallen, gebt ihr **RICOCHET** ein. Durch

LATIREUSE schaltet ihr den Podoski-Modus frei. Ihr könnt jetzt alle Gegner (auch Panzer) mit einem Schuss erledigen, aber auch durch einen einzigen Schuss getötet werden. Durch die Eingabe von **AUTODINGUO** kommt ihr in einen Spielmodus, in dem ihr nur 60 Sekunden Zeit habt, um alle Gegner aus dem Verkehr zu ziehen.



Cheats

Star Wars: Demolition

PSone

Cheat-Nachschlag zum actionreichen Vigilante-8-Nachfolger

■ Um diese Cheats zu aktivieren, müsst ihr ins Einstellungsmenü gehen und die L1- und R1-Taste drücken. Wenn ihr jetzt **FIRERATEUP** eingibt, dann erhöht ihr damit die Feuerraten eurer Waffen. Durch Eingabe von **NO_BADDIES** könnt ihr den Duell-Modus ohne Gegner starten. Wenn ihr wollt, dass bei jeder neuen Partie das Rennen und die Gegner per Zufallsgenerator gewählt werden, dann gebt ihr **NO_PEEKING** ein. Normalerweise könnt ihr im Multiplayer-Modus nicht für beide Spieler dasselbe Fahrzeug auswählen. Durch die Eingabe von **MULTI_CARS** könnt ihr dies jedoch glück-

licherweise umgehen. Wer dem Cheat für niedrige Gravitation entgegenwirken will, der kann das Spiel durch das Codewort **BFM_FEELIT** ja mal mit hoher Gravitation starten. Das ganze Spiel ist euch zu langsam? Mit **THROTTLEUP** aktiviert ihr den Fast-Modus. Wenn ihr trotz der ganzen Cheats keine Lust oder Zeit habt, das Spiel durchzuspielen, um die Endsequenzen für die einzelnen Charaktere zu sehen, dann könnt ihr diese durch Eingabe von **MOVIE_SHOW** anschauen. Die Sequenzen, die bei eurem Versagen eingeblendet werden, könnt ihr mit **SAD_MOVIES** betrachten.

Cheats

Air Combat

PSone

Der erste Teil der beliebten Flugsimulationsreihe ist bedeutend actionreicher als die beiden Nachfolger. Durch die folgenden Cheats könnt ihr zwei Bonus-spiele freischalten, Unverwundbarkeit erlangen und einige kosmetische Veränderungen am Spiel vornehmen.

■ Folgende Tasten gedrückt halten, noch bevor der „Now Loading“-Bildschirm erscheint: R1 + Kreis

Folgende Cheats können nun bei immer noch gehaltenen Tasten eingegeben werden:

Flugzeugfarbe wechseln:

Oben, unten, links, rechts, oben, unten, links, rechts, (jetzt R1 und Kreis loslassen), R1

Standardfarben beibehalten:

Oben, unten, links, rechts, oben, unten, links, rechts, (jetzt R1 und Kreis loslassen), R1

Wingman-Farben ändern:

Rechts gedrückt halten und zehnmal „Start“ drücken

Extraspiel:

Nachdem das Spiel fertig geladen hat, folgende Tasten drücken:
Oben, links, unten, rechts

Geheimspiel:

Oben, links, unten, rechts
(Drache erscheint zur Bestätigung)

Unverwundbarkeit:

Nachdem das Spiel gestartet wurde, pausieren und folgende Tasten drücken:
Unten, Kreis, Viereck, Viereck, oben, Kreuz, Start

Cheats

Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins

PSone

Selbst Meister-Ninjas benötigen von Zeit zu Zeit eine kleine Hilfe.

Obwohl der Schwierigkeitsgrad in Activisions Meuchel-Action nicht sonderlich hoch ist, kann es doch sein, dass man mal etwas länger an einem Level hängt. Für diesen Fall gibt es einen sehr nützlichen Cheat. Er schaltet alle Levels für jeden der drei Charaktere frei. Den Bonus-Charakter Tatumaru müsst ihr natürlich schon vorher freispielen, bevor ihr auch dessen Levels freischalten könnt. Um den Cheat zu aktivieren, geht ihr zum Levelauswahlbildschirm und wählt eine Mission an, die noch nicht freigespielt wurde. Haltet jetzt die Viereck-Taste und drückt rechts, links und unten. Danach lasst ihr die Viereck-Taste los und haltet die Kreis-Taste gedrückt. Jetzt gebt ihr links, rechts und oben ein. Haltet weiterhin die Kreis-Taste und drückt jetzt zusätzlich die Viereck-Taste (gedrückt halten!!!). Drückt jetzt nur noch oben, unten und schon sollten alle Levels anwählbar sein. Wenn ihr in einem der Levels mal etwas weniger erfolgreich gewesen seid und daher nur noch über wenig Gesundheit verfügt, könnt ihr diese ebenfalls durch eine kleine Schummelei wieder aufbessern. Dazu pausiert ihr das Spiel und drückt bei gehaltener Kreis-Taste links, rechts, oben und unten. Bitte beachtet aber, dass ihr nach der Verwendung

dieses Cheats kein perfektes Ergebnis für den jeweiligen Level mehr erzielen könnt. Wer sich die Kämpfe etwas erleichtern will, sollte es mit folgender Tastenkombination versuchen. Versetzt das Spiel dazu erst in den Pause-Modus und gebt dann zuerst R1, L1, R1 und L2 ein. Jetzt gebt ihr bei gedrückter Dreieck-Taste noch unten, unten, unten und oben ein. Das Spiel startet nun wieder, eure Gesundheit beträgt nur noch 98 % und ihr könnt jetzt jeden Gegner mit einem einzigen Schwerthieb töten. Solltet ihr in einem umfangreichen Level die Orientierung verloren haben, könnt ihr euch auch die komplette Karte anzeigen lassen. Dazu ruft ihr die Karte mit der Select-Taste auf, haltet dann die R1- und die Select-Taste gedrückt und gebt unten, unten, unten, unten und unten ein. Wenn ihr euch schon zu Beginn mit allen speziellen Ninja-Gegenständen ausrüsten wollt, dann drückt zuerst auf dem Bildschirm zur Auswahl der Gegenstände R2, L2, R2 und L2. Haltet jetzt noch die Select-Taste gedrückt und gebt rechts, links, Kreis, Viereck, unten, oben und oben ein. Jetzt könnt ihr noch beliebig oft bei gedrückter R1- und Kreis-Taste rechts, unten, links und L1 drücken, um die Anzahl aller Gegenstände um 1 zu erhöhen.

Gamebuster-Codes

SnoCross Championship Racing

PSone

Schlittenfahren ist ein schönes Hobby.

Mit diesen praktischen Codes könnt ihr euch das Leben etwas einfacher machen und müsst beispielsweise nicht mehr jedes Bonusfahrzeug selbst freischalten.

Alles freischalten301F B1FC 0007

Meisterschaftsmodus mit 100 Punkten beginnen

.....D01F B770 0000

.....301F B770 0064

Meisterschaftsmodus mit einer Menge Geld beginnen

.....D01F B776 0032

.....801F B776 03E8

Geld wird nicht weniger*D009 9BFA 0C02

.....8009 9BFC 0000

Die Geldmenge steigt*D009 9BF4 1823

.....3009 9BF4 0020

In der letzten Runde beginnen bzw. den 1. Platz erringen

.....D012 DBC2 8011

.....8012 DBEA 0002

Alle Fahrer beginnen das Rennen in der letzten Runde

.....D00B 7C1A A040

.....800B 7C1A A043

*: Nur jeweils einen der beiden Codes verwenden!



Cheats

Ultimate Fighting

PSone

Championship

Das etwas andere Prügelspiel bietet zwar nicht gerade die größte Abwechslung, dafür aber viele Standard- und Bonus-Kämpfer. Um diese Spezialcharaktere anwählen zu können, müsst ihr einen neuen Kämpfer generieren und die erforderlichen Angaben bezüglich des Vornamens und der Heimatstadt machen. Der Nachname und die übrigen Eigenschaften der Kämpfer sind beliebig zu wählen und spielen daher keine Rolle. Ihr dürft den neu erschaffenen Spieler aber nicht abspeichern. Bei allen Eingaben müsst ihr Groß- und Kleinschreibung beachten.

Kämpfer	Vorname
John McCarthey.....	Big John
Card-Girl.....	Smile
Karate-Fighter.....	Chop
Ninja-Fighter.....	Sasuke
Pro-Wrestler.....	Mask
Kung-Fu-Fighter.....	Kung-Fu
Kick-Boxer.....	Punch

Kämpfer	Heimatstadt
Ulti-Man.....	OCTAGON
Sumo-Wrestler.....	CIRCLE
Street-Fighter.....	STREET
Amateur-Wrestler.....	MAT

Cheats

Blade

PSone

Der Daywalker besteht sein erstes Abenteuer!

Jeder dieser drei Cheats muss im Hauptmenü eingegeben werden und kann dann im Spiel über ein Cheatmenü aktiviert werden. Um in dieses Spezialmenü zu kommen, müsst ihr im Spiel die Start-Taste drücken.

Unendlich Leben

Links, links, links, rechts, L2, L1, R2 und R1

Unendlich Munition

Unten, rechts, oben, links, L2, L1, R2 und R1

Alle Gegenstände

Rechts, links, oben, unten, L2, L2, R2 und R2

Der Rollenspielkracher komplett gelöst - Teil 1

Final Fantasy IX

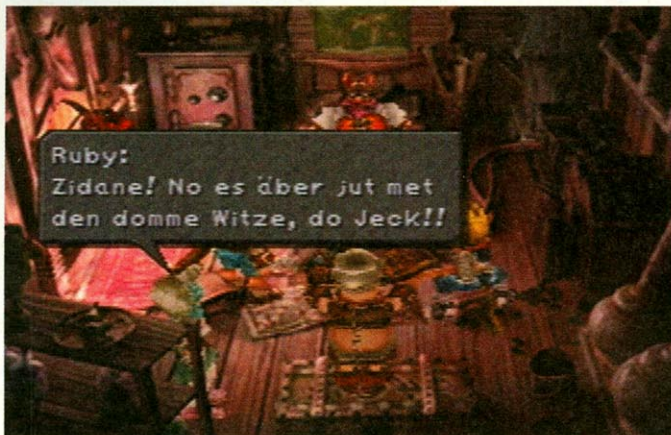
Als letztes großes Rollenspielprojekt gilt **Final Fantasy IX** als Meilenstein für die PSone. Wir präsentieren euch in dieser Ausgabe den ersten Teil unserer Komplettlösung.



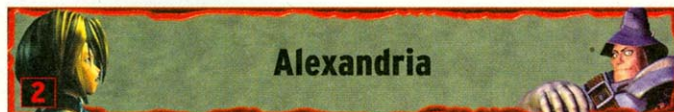
Auf dem Schiff Prima Vista

Was mache ich bei Spielbeginn?

Durchsucht zuerst in Ruhe die finstere Kammer, bevor ihr die Kerzen anzündet. Ihr findet oberhalb des Tisches eine Potion und 47 Gil. Nach dem Schaukampf mit Bandenführer Bark kommt es zur Einsatzbesprechung. Antwortet eurem Boss 64 Mal, dass ihr euch die Königin schnappt. Daraufhin stürmt Ruby ins Zimmer und weist Zidane auf ziemlich lustige Weise zurecht.



■ **Kölle alaafi:** Das erste Secret in Final Fantasy IX erfordert ein geduldiges Anklicken der falschen Antwort während eurer Unterhaltung mit Bark.



Alexandria

Was erwartet mich in Alexandria?

Marschier mit Vivi als Erstes zum Ticketschalter. Vom Ticketverkäufer erhaltet ihr einen Hinweis auf Seitenstraßen-Jack, der euch das Kartenspielen beibringen kann. Nördlich vom Ticketzelt steht ein Hippo. Wenn ihr an dessen drei Karten gelangen wollt, müsst ihr später zunächst Pucks Vorschlag, sein Untertan zu werden, ablehnen. Folgt ihm und betretet den Glockenturm. Wenn ihr an dem Seil zieht, purzeln die drei Karten des Hippos herab. Danach könnt ihr euch mit Puck bei der Leiter in der Gasse einigen.



■ **Glockenspiel:** Wenn ihr am Seil zieht, gelangt ihr in den Besitz der drei wertvollen Tetra-Master-Karten des Hippos auf dem Marktplatz.

Wenn ihr Puck beim Leiterklauf helft, müsst ihr Schmiere stehen. Unmittelbar nach der Aktion kommt Seitenstraßen-Jack in die Gasse. Klickt ihn schnell an, sonst klagt er euch einige Gil aus eurem Inventar.

Katzenfreund Tom

Südlich des Glockenturms findet ihr bei den Docks im Westen Katzenfreund Tom. Helft ihm, seine Katze zu finden. Sprecht ihn ein zweites Mal an, um die Farbe der Katze zu erfahren. Das gesuchte Tier befindet sich auf dem Platz mit der Statue (vom Startbildschirm aus gesehen nach unten laufen). Wieder bei den Docks, erhaltet ihr dann von Tom eine Bomber-Karte als Belohnung.



■ **Katzenfang:** Tom versteckt sich im linken Teil der Docks. Wenn ihr ihm helft, erhaltet ihr eine Tetra-Master-Karte.

MINI-SPIEL

Springseilhüpfen

Links vom Ticketschalter seht ihr drei Mädchen beim Springseilhüpfen. Ihr könnt an diesem Spiel teilnehmen und dadurch in den Besitz von Gil und weiteren Spielkarten gelangen. Ihr braucht dafür aber Geduld und Geschick. Nach dem zwanzigsten Sprung in Folge erhaltet ihr 10 Gil, nach dem einhundertsten Sprung die erste Karte. Weitere Karten gibt es nach 200, 300 und nach 1.000 Sprüngen in Folge.



■ **Hupfdohle:** Sprecht die Mädels in diesem Bildschirm an, um das Mini-Spiel zu starten.

ALLGEMEINE SPIELTIPPS

Die Nadel im Heuhaufen

Was muss ich als FF-Neuling wissen?

Nehmt euch Zeit, jeden einzelnen Bildschirm gründlich abzusuchen. Unter Büschen und Kisten könnt ihr oftmals nützliche Gegenstände wie Potions, Gil oder Karten für das Tetra-Master-Spiel finden. Sprecht jede Person an, die ihr trifft. Manchmal gibt es Hinweise auf versteckte Gegenstände oder es ergeben sich kleine Aufträge (zum Beispiel bei Großvadder Josef in Dali). Auch wenn die vielen Zufallskämpfe nerven – sie sind wichtig, damit eure Charaktere schnell höhere Levels erreichen. Verfolgt daher nicht immer den direkten Weg, sondern nutzt die Reisen auch zum Training. Verkauft keine Waffen oder Rüstung. In den Schmieden lassen sich aus weniger guten Exemplaren hochwertige Gegenstände herstellen.



■ **Buschwerk:** Fast in jedem Bildschirm sind Gegenstände versteckt. Mit etwas Geduld stößt ihr diese, wie hier unter dem Busch, auch auf.





Dächer von Alexandria

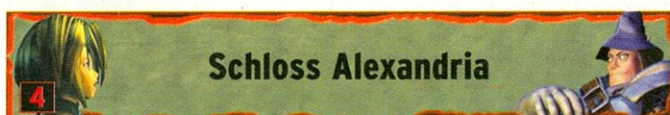
■ Was bringt mir der Schaukampf?

Folgt nicht einfach Pucks Weg, sondern klappert die Dächer komplett ab. So findet ihr wieder etliche Gil. Bei der Theatervorstellung entscheidet eure Kunst beim Schaukampf mit Blank darüber, welchen Gegenstand Steiner später von Königin Brane erhält. Dies wird anhand der Anzahl beeindruckter Adelige ermittelt. Ihr könnt den Schaukampf beliebig oft wiederholen, allerdings ist die Anzahl Gil, die ihr erhaltet, höher, wenn die Besucher schon beim ersten Versuch beeindruckt sind. Schafft ihr es, im ersten Versuch gleich 100 Adelige zu begeistern, erhält eure Truppe satte 10.000 Gil.

Beeindruckte Adelige	Gegenstand
01 - 49	Äther
50 - 79	Elixier
80 - 99	Seidenhemd
100	Mondstein



■ **Jungbrunnen:** Lauft nicht achtlos an dieser Stelle vorbei. Neben der Heilquelle findet ihr einen Mogry im vorderen Bildteil, der sich in dem Baumstumpf versteckt hält.



Schloss Alexandria

■ Was hat es mit den Pluto-Soldaten auf sich?

Flitzt mit Zidane die Treppe hoch und erhascht einen Blick unter die weiße Kutte der verkleideten Prinzessin. Wenn ihr Steiner kontrolliert, geht ihr zuerst in die Kammer, aus der Markwart und Kochel aufgetaucht sind. Dort könnt ihr speichern. Ihr müsst nun alle Mitglieder der Pluto-Truppe finden und ihnen den Suchbefehl erteilen. Merkt euch die Macken der Soldaten. Ihr werdet viel später im Spiel danach gefragt. Wenn ihr alles richtig beantwortet, erhaltet ihr einen seltenen Gegenstand. Vergesst auch nicht, die königliche Loge aufzusuchen, um den zuvor erwähnten Gegenstand von der Königin zu erhalten.

Steiners Truppe

Pluto-Soldaten	Eigenart
Markwart und Kochel	Wissen immer alles
Lauda	Will Gedichte schreiben
Shanel	Ist Kanonier
Weimar	Ist ein Casanova
Hagen	Kennt Alexandria wie seine Westentasche
Märchenheim	Sieger beim Kanonenkugel-Tragen-Wettrennen

■ Was passiert bei der Verfolgungsjagd im Schloss?

Wenn ihr alle Soldaten gefunden habt, erhaltet ihr von Bayreuth ein Elixier. Erst danach solltet ihr den Turm, in dem ihr Bayreuth getroffen habt, ganz besteigen. Nach der Zwischensequenz könnt ihr nicht weitersuchen. Im Maschinenraum des Tantalus-Schiffes dreht ihr das Ventil an der Maschine einmal nach links und dann nach rechts. Von oben fallen dann zwei Gegenstände herab, die ihr im unteren Teil des Maschinenraumes einsammeln könnt, bevor ihr durch die linke Tür geht.



Verwunschener Wald

■ Wie verhalte ich mich im Wald?

Auf eurer Suche bekommt ihr es mit dem Pandionea-Monster zu tun. Im ersten Kampf besitzt das Monster 513, im zweiten Kampf 533 Trefferpunkte (HP). Vergeudet keine Runde mit Klauen bei der ersten Auseinandersetzung. Ihr könnt erst im zweiten Kampf dem Gegner Gegenstände abknöpfen. Durchsucht danach gründlich alle Räume der Prima Vista. Es gibt einige gut versteckte Schatztruhen, die mit nützlichen Gegenständen versehen sind. Wenn ihr gegen Bark kämpft, versucht ihr, ihm das Eisenschwert zu klauen. Steiner kann diese Waffe

sehr gut gebrauchen. Sucht nach dem Kampf mit dem Tantalus-Chef Hauptmann Steiner in seiner Kammer auf. Verlasst die Prima Vista und begeben euch in den Wald, um die Prinzessin zu befreien.

BOSS

Plantocerebrum

HP: 916

Im Laufe des Kampfes erhaltet ihr Hilfe durch Blank. Lasst ihn und Steiner das Monster angreifen. Verwendet bei Steiner vor allem die Schwertmagie Feuer. Mit Zidane könnt ihr versuchen, dem Gegner einen Eisenhelm und Augentropfen zu klauen.



Höhle des ewigen Eises

■ Soll ich gleich zur Höhle reisen?

Der nächste Abschnitt befindet sich gar nicht weit entfernt von eurem Lager, nachdem ihr zum ersten Mal den Weltmodus betreten habt. Bevor ihr euch in die Höhle wagt, die einige knifflige Gegner aufweist, solltet ihr zunächst ein wenig im Darnitas-Tal herumwandern. Durch die Zufallskämpfe könnt ihr Erfahrungspunkte sammeln und eure Recken erreichen höhere Levels.

■ Lohnt sich der Besuch beim Nordentor?

Stattet auf jeden Fall dem Nordentor einen Besuch ab. Horcht am Tor und sprecht dann mit der Frau. Sie verkauft Potions. Wenn ihr durch die Zaunlücke rechts geht, findet ihr dort zwei Truhen mit nützlichem Inhalt. Kämpft im Tal so lange, bis ihr kaum noch MP beziehungsweise HP besitzt. Ruft dann einen Mogry, benutzt ein Zelt und betretet frisch gestärkt die Eishöhle.

■ Was muss ich in der Eishöhle beachten?

Beobachtet aufmerksam die Wände der Höhlen. Es gibt immer wieder Nischen, in denen Vivi das Eis zum Schmelzen bringen kann. So gelangt ihr an versteckte Truhen. Sobald ihr die Waffe Silenquedeas gefunden habt, solltet ihr diese sofort Zidane geben, er wird sie im nächsten Boss-Kampf gut gebrauchen können. Geht bei der v-förmigen Gabelung nach links. In der nächsten Kammer könnt ihr dort einen Mogry befreien. Der rechte Pfad führt zum Boss-Gegner.



■ **Geheimgang:** Um an die Truhe zu gelangen, müsst ihr rechts durch die kaum erkennbare Felspalte gehen.

BOSS

Schwarzer Tenor 1/Cillion

HP Tenor: 229

HP Cillion: 472

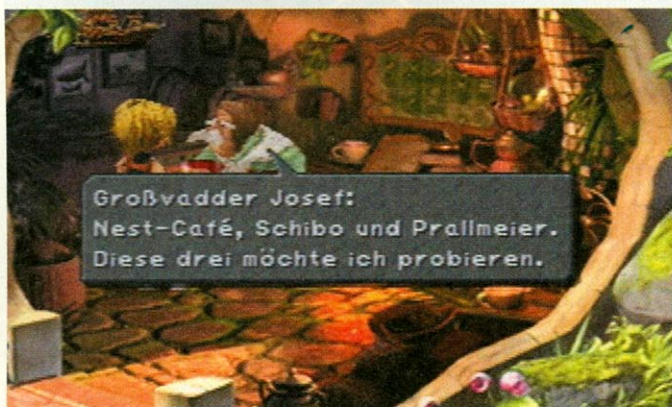
Konzentriert euch bei diesem Kampf zunächst auf den schwächeren Tenor. Wenn eure HP unter 100 fallen, solltet ihr Zidane schleunigst heilen. Mithilfe der Silenquedeas-Waffe dürften die beiden Gegner kein großes Problem darstellen.



Norecco Plateau

■ Was hat es mit Großvatter Josef auf sich?

Nachdem ihr Garnet einen neuen Namen gegeben habt, solltet ihr als Erstes den Aussichtsturm in der Nähe des Dorfes aufsuchen. Großvatter Josef möchte drei Kaffeesorten probieren. Wenn ihr diesen Auftrag annehmen wollt, müsst ihr die Kaffeebohnen zu ihm bringen, bevor ihr die dritte Spiel-CD beendet habt. Außerhalb der Hütte sind 135 Gil und eine Hi-Potion versteckt. Wenn ihr wollt, könnt ihr auch erst noch das Südentor besichtigen.



■ **Schleichwerbung:** Tut Großvatter Josef den Gefallen und besorgt ihm die gewünschten Kaffeesorten – ihr werdet dafür belohnt.



Dorf Dali

■ Wie gehe ich in Dali vor?

Ruht euch erst in der Taverne aus und klappert danach in Ruhe alle Gebäude ab. Wenn Vivi verschwunden ist und nicht zurückkehrt, geht ihr zu der Stelle rechts von der Windmühle. Nach dem Gespräch durch die Röhre müsst ihr im Inneren der Mühle den Zugang zum unterirdischen Komplex öffnen. In den Kellern könnt ihr eine Menge Truhen finden. Bevor ihr bei der Eier-Maschine nach rechts weitergeht, öffnet ihr die Tür, unter der Nebel hervorquillt, und macht euch für einen Kampf bereit. Nachdem ihr die Nebelmonster besiegt habt, könnt ihr die drei Truhen in dem Raum dahinter öffnen. Marschiert dann am Fließband entlang. Sobald ihr wieder Steiner kontrolliert, folgt ihr Großvatter Josef in dessen Hütte und sprecht mit ihm.

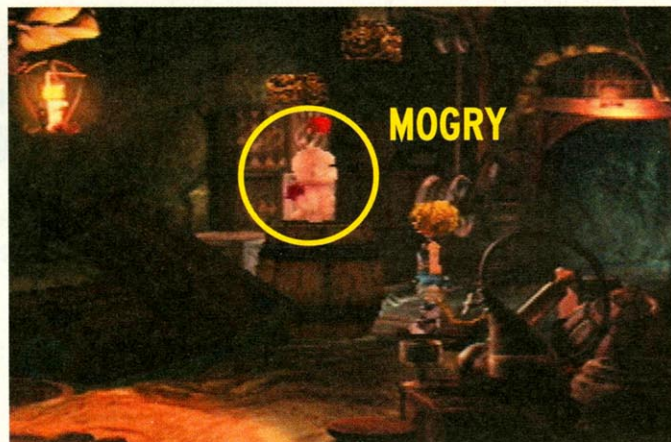
BOSS

Schwarzer Tenor 2

HP: 1030

Lasst bei diesem Kampf lediglich Steiner magische Attacken ausführen. Wenn Vivi zaubert, kontert der Tenor seinerseits meist mit mächtigeren Varianten der entsprechenden Zauber. Setzt die Prinzessin zum Heilen eurer Kämpfer ein.

Nach dem Kampf solltet ihr die Chance nutzen, noch einmal im Gasthof zu übernachten und bei dem Mogry zu speichern. Auf dem Frachtschiff kommt es zum Kampf mit dem Schwarzen Tenor 3.



■ **Gut versteckt:** Auf eurem Weg durch den Keller in Dali versteckt sich ein weiterer Mogry. Klickt das Fass an, um ihn herauszulocken.

BOSS

Schwarzer Tenor 3

HP: 1128

Zidane ist in diesem Kampf im Nachteil, da der Tenor gegen physische Attacken recht gut geschützt ist. Setzt daher Zidane zum Klauen und Heilen ein. Steiners magische Schwertattacken und Vivils Zauber müssen genügen, um das Monster zu besiegen.



Schloss-Metropolis Lindblum

■ Was kann ich im Schloss unternehmen?

Zunächst beschränken sich eure Aktionen lediglich darauf, nach der langen Konversation mit dem Onkel der Prinzessin die Stadt ausgiebig zu erkunden. Klappert alle Bezirke ab und betretet alle Häuser, um so viele Gegenstände wie möglich zu erbeuten.



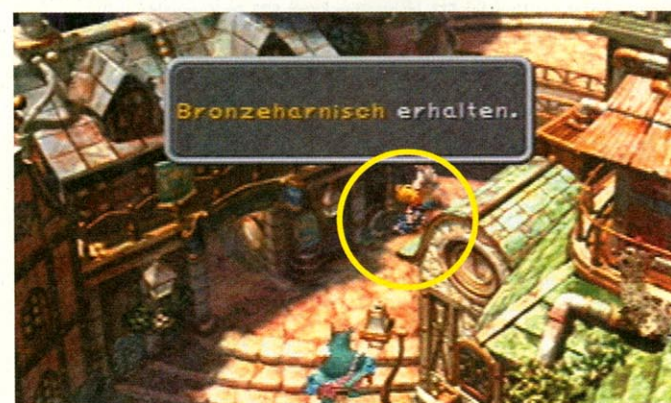
Einkaufsviertel

■ Wo lohnt sich ein Besuch im Einkaufsviertel?

Besucht auf jeden Fall die Kirche (Lederpanzer) und die Schmiede. Lasst euch für das Jagdfestival die Waffe Organik schmieden. Wenn ihr die hinteren Werkbänke durchsucht, werdet ihr dort einen Escutcheon-Handschuh finden. Wenn ihr eine richtige Herausforderung im Tetra-Master sucht, betretet ihr das Haus links vom Fischhändler.



Industrieviertel



■ **Fundstück:** Lauft nicht achtlos an dieser Stelle vorbei. Ihr könnt hier eine Bronzerüstung finden.

■ Was finde ich im Industrieviertel?

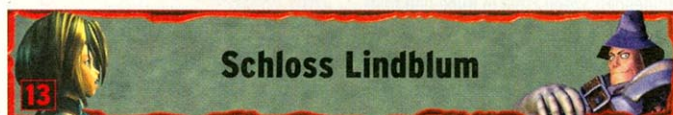
Ihr findet hier vor der Statue am unteren Bildschirmrand einen Lederarmreif. Wenn ihr mit Marlon bei der Statue redet, antwortet ihr ihm „Hinten“, damit er euch später im Spiel freundlich gesinnt ist. Rechts neben der Taverne findet ihr einen Bronzeharnisch. Stattet auch dem Ingenieur im Norden einen Besuch ab. Dort findet ihr noch eine Zipfelmütze und eine Mimik-Karte. Damit habt ihr alle Gegenstände in diesem Viertel beisammen. Fahrt nun weiter zum Theater-viertel.



■ Fachsimpel: Wenn ihr mit Marlon über Antriebstechniken sprecht, gebt ihr ihm die gezeigte Antwort. Ihr macht euch damit einen Freund für später.

**Theaterviertel****■ Was mache ich im Theaterviertel?**

Inspiziert auf jeden Fall das Tantalus-Quartier. Neben den Truhen befindet sich oben bei dem Bett eine Mini-Burmecia-Figur. Schaut euch dann im unteren Theaterviertel den Fanclub von Raul genauer an. Folgt schnell dem Mann im Mogry-Kostüm. Flitzt in den Keller gegenüber der Lufttaxi-Station. Dort versteckt sich Raul, der euch ein Autogramm gibt. Direkt gegenüber von Raul liegt das Mogry-Kostüm am Boden. Die Truhe enthält einen Jadestein.

**Schloss Lindblum****■ Wie komme ich an der Wache vorbei?**

Sucht zunächst das Gästezimmer mit dem Mogry auf, in dem ihr auf Steiner trifft. Nachdem Zidane den Gesang der Prinzessin vernommen hat, geht ihr zu dem Soldaten bei dem Schlossbrunnen zurück. Die Uniform, von der Zidane spricht, könnt ihr dann dem schlafenden Soldaten entwenden, der links von der Treppe unterhalb des Gästezimmers pennt. Jetzt könnt ihr zum Fahrstuhl und den Turm hinauf zur Prinzessin gehen. Durch das Fernrohr könnt ihr sechs Orte erspähen, die dann später auf der Weltkarte verzeichnet sind.

**Jagdfestival****■ Ich möchte unbedingt das Jagdfestival gewinnen. Wie mache ich das?**

Wenn ihr später ein Date mit der Prinzessin erleben wollt, müsst ihr den Wettkampf gewinnen. Zidane erhält in diesem Fall 5.000 Gil. Gewinnt Vivi, erhält er eine Theaterkarte. Geht Freia als Siegerin hervor, erhält sie einen Korallenring. Außerdem wird der Sieger mit dem „Rang des Jägers“ geehrt. Ihr gewinnt das Festival am einfachsten mit dem Organik als Waffe. Erledigt schnell alle Monster im Theaterviertel (Mu, Rakkadu und Isegrim) und fahrt dann ins Einkaufsviertel. Marschiert zu dem Stadtteil mit der Säule (Nordosten). Dort taucht in den letzten vier Minuten das Zagnar-Monster auf. Wenn ihr zu früh da seid, geht ihr einfach immer wieder in den Bildschirm rein und raus. Mit dem Sieg über dieses große Monster ist euch der Sieg hundertprozentig gewiss.



■ Monsterhatz: Auf diesem Platz hält sich das Zagnar-Biest auf. Achtung: Wenn ihr den Platz zu früh erreicht, werdet ihr dort noch kein Monster vorfinden.

■ Was geschieht nach dem Festival?

Bevor eure Truppe sich zum Erddrächentor begibt, solltet ihr erst noch einen Zwischenstopp am Wasserdrächentor einlegen. Direkt bei der Haltestelle ist eine Mastophant-Karte versteckt.



■ Sammelwahn: Probiert es immer wieder aus, ihr findet an den unwahrscheinlichsten Stellen Ausrüstungsgegenstände oder Tetra-Master-Karten, wie hier am Erddrächentor in Lindblum.

**Yunoa-Großebene****■ Wo finde ich einen Chocobo?**

Gönt eurer Gruppe einen Streifzug durch die Ebene. Sucht den Chocobo-Wald im Osten auf. Dort trifft ihr auf Herrscher Mene und dessen Chocobo Choco. Geht auf sein Angebot ein und macht euch das Reiten auf dem Chocobo zunutze. Mene erklärt euch auch, wie ihr mithilfe des Reittieres Schätze heben könnt.

■ Was finde ich am Südentor?

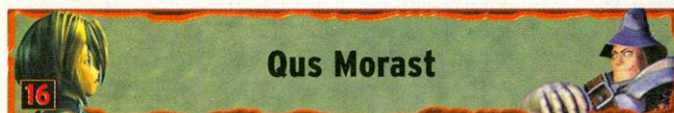
Reitet mit Choco zum Südentor. Dort findet ihr die erste Kaffeesorte (Prallmeier) für Großvater Josef. Außerdem könnt ihr an der Quelle eure Gruppe komplett heilen.

Schatzsuche

Das Spielprinzip ist ganz einfach. Sammelt möglichst viel Punkte beim Schatzsuchen im Chocobo-Wald. Besonders wertvoll sind die so genannten Choco-Karten. Damit könnt ihr an bestimmten Stellen auf der Weltkarte Schatztruhen bergen. Die Punkte, die ihr bei jeder Suche im Wald erhaltet, summieren sich auf. Dadurch wird der Chocobo immer erfahrener und sein Schnabel-Level nimmt zu (er kann tiefer buddeln). Choco kann auch anstelle eines Schatzes ein Power-up finden. Er hat dann einen Traum und ist danach in der Lage, zuvor unerreichbare Gebiete nach Schätzen abzusuchen.



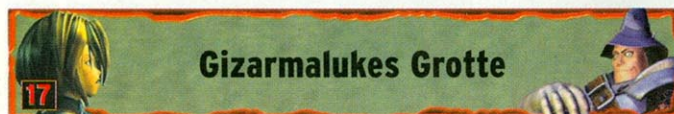
■ **Voll die Bohne:** Seht euch am Südentor genau um. Bei dem Baumstumpf findet ihr die Kaffeesorte Prallmeier, die ihr für Josef in Dali mitbringen sollt.



Qus Morast

■ Was bringt mir ein Besuch im Sumpf?

Südlich des Grotteneingangs liegt der Sumpf, den ihr erkunden solltet. Fangt für das hungrige Wesen einen Frosch (mit der X-Taste). Ihr könnt Quina dann in eure Gruppe anheuern, was für die folgenden Kämpfe in der Grotte von Vorteil ist.



Gizarmalukes Grotte

■ Wie gehe ich in der Grotte vor?

Wenn ihr den Kampf gegen die Magier erfolgreich hinter euch gebracht habt, solltet ihr mit eurer nächsten Glocke die obere linke Tür öffnen. Auf der Mauer findet ihr eine Bronzerüstung und bei dem Soldaten rechts die nächste Glocke. Wenn ihr auf Brandelliegen trifft, kann Quina diese verspeisen und lernt damit die Ability „Verschwinden“. Öffnet dann die mittlere Tür und befreit den Mogry aus der Glocke mithilfe der Kupo-Nuss aus Lindblum. Im Durchgang unterhalb der Glocke findet ihr einen Filzhut. Hinter der rechten Tür findet ihr die beiden Mogrys. Sagt, dass ihr die Nüsse mögt, und nutzt die Gelegenheit zum Speichern. Klettert nicht die Reben hoch. In dem kleinen Tal dahinter trifft ihr auf einen Drachen, den eure Gruppe zu diesem Zeitpunkt noch nicht besiegen kann. Die Attacken des Riesenmonsters verursachen ca. 3.000 Schadenspunkte! Merkt euch die Stelle für später. Wenn ihr den Raum wieder verlasst, erhaltet ihr die wichtige Messiasglocke. Wenn ihr auf ein Skelettmonster stößt, kann Quina die Fähigkeit „Kürbisfalle“ beim Verspeisen erlernen. Das Lamia-Monster, das bei der Glocke erscheint, hält die Fähigkeit „Lv. 3 Deflex“ für Quina bereit. Dieses Monster ist allerdings nicht ganz so leicht zu besiegen. Freias Sprung und Zidanes Trance-Attacken sind am wirksamsten. Öffnet mit der letzten Glocke die rechte Tür, um zum Boss-Gegner Gizarmaluke zu gelangen. Zidane sollte für diesen Kampf unbedingt das Organik-Schwert benutzen.

BOSS

Gizarmaluke

HP: 3175

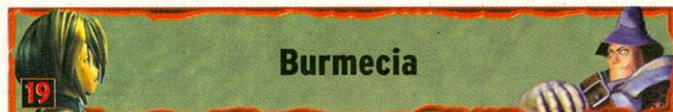
Benutzt so schnell wie möglich Zidanes Ability „Schwertseele“, um Gizarmaluke zu blenden. Dadurch sinkt seine Trefferwahrscheinlichkeit. Quina sollte die anderen Mitglieder der Gruppe mit Potions heilen. Freias Sprungattacken sind sehr effektiv, ebenso Vivis Blitzzauber.



Große Zitadelle Südentor

■ Wie komme ich unbemerkt in den Durchgang?

Sprecht als Erstes den aufsichtshabenden Arbeiter rechts an und antwortet ihm. Redet dann mit dem Arbeiter links am Tor und lasst Gnade vor Recht ergehen. Muntert die Aushilfe Mary am Durchgang auf. Jetzt müsst ihr nur noch ein weiteres Mal mit dem Aufsichtshabenden reden und schon ist der Durchgang unbeobachtet.



Burmecia



STELLATIO-VERSTECK

■ Was erwartet mich in Burmecia?

Kämpft euch die Treppen hoch, bis ihr die verschlossene Tür erreicht. Laft nach links auf die Truhe zu, ein Teil des Balkons fällt dann runter. Laft dann wieder die Treppen runter und betretet das Gebäude durch die untere Tür. Das Balkonstück hat eine weitere Tür zugänglich gemacht. Achtung: Die oberen Truhen entpuppen sich als Mimik-Monster. Sprecht mit dem sterbenden Soldaten und durchsucht das Bett hinten rechts. Auf der linken Seite findet ihr Äther. Mit der Glocke könnt ihr die verschlossene Tür öffnen. Geht die große Treppe hoch und helft dem verletzten Soldaten im Gebäude. Arbeitet euch danach weiter nach oben durch das Gebäude. Die rechte Truhe ist wieder ein Mimik. Im Hof findet ihr hinter der linken Tür einen Mithrilspeer, mit dem ihr sofort Freia ausrüsten sollt. In der rechten Kammer befindet sich neben einem Mogry ein Donnerstock im hinteren Bereich. Rüstet damit Vivi aus. Wenn ihr immer fleißig die Mogry-Post erledigt habt, erhaltet ihr hier eine Kupo-Nuss. Lasst in der folgenden Szene Freia in Ruhe und folgt ihr dann.

BOSS

Beatrix

HP: 3630

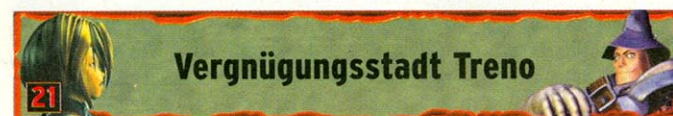
Sprecht mit Vivi den Zauber „Gemach“ auf Beatrix und lasst Freia „Fafnirs Wind“ auf die Gruppe sprechen. Zidane kann von Beatrix einen Plattenpanzer, ein Mithrilschwert und eine Phönixfeder klauen. Setzt Quina vorwiegend zum Heilen eurer Charaktere ein, da Beatrix' Angriffe sehr viel Schaden anrichten.



CD 2: Bahnstation

■ Wie verhalte ich mich in der Bahnstation?

Redet mit allen Leuten in der Station und schaut euch die Waren des Händlers an. Einige der Waffen dürften für euch von Interesse sein. Rüstet mit den besseren Waffen gleich eure Helden auf, da ihr während der Fahrt auf den nächsten Boss-Gegner trifft. Der schwarze Tenor stellt kein großes Problem dar, da er recht angeschlagen ist. Wenn ihr wollt, könnt ihr erst noch nach Dali gehen. Die Truhe auf dem Feld ist jetzt zugänglich. Falls ihr noch nicht die Aries-Münze aus der Mühle mitgenommen habt, könnt ihr dies jetzt nachholen.



Vergnügungsstadt Treno

■ Die Prinzessin wird bestohlen - was mache ich dagegen?

Passt bei dem ATE „Spezialität“ auf. Drückt blitzschnell die X-Taste, sobald das Ausrufezeichen erscheint. Somit werden der Prinzessin 500 statt 1.000 Gil gestohlen.



■ **Straßenraub:** Die Prinzessin wird auf offener Straße beraubt. Wenn ihr schnell genug reagiert, verliert ihr „nur“ 500 Gil.



■ **Geldspende:** Hört nicht auf, Münzen in den Brunnen zu werfen. Nach der dreizehnten Opfergabe werdet ihr mit einer Stellatia-Münze belohnt.

■ Was soll Steiner in Treno machen?

Geht mit Steiner zum Brunnen und werft 13 Mal eine Münze hinein. Ihr erhaltet dann die Gemini-Münze. Geht mit Steiner der Prinzessin nach und holt euch den Dolch aus der Truhe vor dem Turm. Betretet als Nächstes die Halle, in die der Dieb verschwunden ist. Sprecht ihn an und Steiner erhält einen Kraftgürtel. Geht dann weiter nach Norden und trifft die Baroness. Sie sammelt die Stellatia-Münzen, die ihr auf euren Reisen findet. Im Austausch dafür erhaltet ihr Gil und wertvolle Gegenstände. Merkt euch diesen Ort für später, wenn ihr weitere Münzen gefunden habt. Im Waffengeschäft könnt ihr gegen das Gryphon-Monster kämpfen. Speichert aber besser vor dem Kampf ab – der Gryphon kann leicht 400 Schadenspunkte mit einem Angriff machen. Zieht Steiner eine Bronzerüstung an, um den Windschaden zu halbieren. Als Belohnung erhaltet ihr eine wertvolle Tetra-Master-Karte.



■ **Kampf im Käfig:** Sprecht die alte Frau im Hintergrund an, wenn ihr mit dem Monster im Verlies kämpfen wollt.

■ Wo finde ich die Prinzessin?

Geht mit Steiner weiter Richtung Norden, dort findet ihr die Prinzessin im Auktionshaus. Ihr könnt an der Versteigerung teilnehmen, wenn ihr wollt. Ihr benötigt allerdings sehr viele Gil dafür. Die ersteigerten Artefakte könnt ihr dann jeweils einer Person in Treno verkaufen. Die nächste Anlaufstation ist das Gasthaus, in das Marcus verschwunden ist. Sollten die Prinzessin und Steiner angeschlagen sein, lasst ihr die beiden dort noch einmal rasten, da sie demnächst kämpfen müssen. Nach der Zwischensequenz mit Professor Toto marschiert ihr in den zuvor verschlossenen Turm im Südwesten von Treno. Nachdem ihr die Silbernadel erhalten habt, sprecht ihr erneut mit dem Professor.



■ Wie bekomme ich die Gargantula-Bahn zum Laufen?

Wendet euch zuerst nach links, dort findet ihr neben zwei Schatztruhen auch den Schalter für die Weiche. Anschließend geht ihr im rechten Tunnel nach oben und zieht an der Kette. Wenn ihr dann nach unten geht, gelangt ihr zum Fütterschalter für das Monster. Während der Fahrt werdet ihr von einem Basilisken angegriffen.

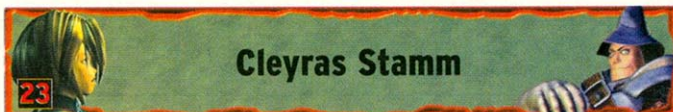
BOSS

Basilisk

HP: 2200

Lasst die Prinzessin „Antidot“ und „Protes“ anwenden und setzt ihre Heilkräfte ein. Marcus kann dem Biest eine Mithrilgabel und einen Ossalarm-reif klauen. Steiner verursacht mit seinen Attacken den meisten Schaden. Lasst also nicht zu, dass er k. o. geht.





Cleyras Stamm

■ Soll ich direkt nach Cleyra gehen?

Nein, solltet ihr im Besitz einer weiteren Kupo-Nuss sein, könnt ihr Gizarmalukes Grotte einen Besuch abstatten und sie dort den Mogrys geben. Zum Dank erhaltet ihr wieder einen Gegenstand. Marschier anschließend nach Cleyra. Betätigt den Hebel, um das Tor zu öffnen. Im zweiten Höhlenbildschirm ist hinter dem Laub des Baumes eine Truhe mit einem Gletscherstock versteckt, den ihr unbedingt mitnehmen solltet. Ignoriert zunächst die Kletterränken und folgt dem rechten Pfad. In der nächsten Höhle befindet sich ein kleines Loch, in das ihr hineinlangen müsst.



■ **Mauseloch:** Wenn ihr Zidane in das Loch hineingreifen lasst, aktiviert er einen Mechanismus, der den Sandpegel in der tiefer liegenden Höhle anhebt.

■ Was finde ich alles auf dem Weg nach Cleyra?

Klettert nun an den Ranken außerhalb der Höhle hoch und betretet den nächsten Abschnitt. Sucht die Truhe, die eine Mistgabel enthält. Falls ihr den Brief von Mogry Atura dabei habt, erhaltet ihr hier eine Kupo-Nuss. Nachdem ihr die Brücke passiert habt, erreicht ihr eine weitere Höhle. Ihr findet hier weitere Truhen. Arbeitet euch von rechts nach links durch die Gänge. Betätigt die Holzkurbel, um den Zugang zu weiteren Gegenständen zu erlangen. Danach geht es in der Kammer mit den Sandstrudeln weiter. Wenn ihr vorsichtig mit den Richtungstasten steuert, könnt ihr die Strudel teilweise umgehen. Überseht nicht das Gizarkraut in der Truhe hinter der Strickleiter.



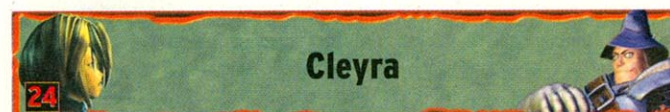
■ **Labyrinth:** Klappert die Höhlengänge in der gezeigten Reihenfolge (A, B, C) ab. Bei den mit X markierten Stellen befinden sich Truhen.

Gegner-Tipps

Wenn ihr auf den fliegenden Montisaurus stößt, kann Quina die Ability „Himmelswind“ lernen. Bei den Sandgolems sollten sich eure Helden auf den roten Kern konzentrieren. Er ist gegen Eiszauber sehr anfällig. Wenn ihr ihn zerstört habt, scheidet auch der restliche Golem mit dahin.



■ **Schwachpunkt:** Der mächtige Sandgolem besitzt eine schwache Stelle, den roten Kern. Attackiert ausschließlich diese Stelle und ihr habt das Monster schon nach kurzer Zeit besiegt.



Cleyra

BOSS

Ameisenlöwe

HP: 3938

Die gefährlichste Waffe des Monsters ist der Sandsturm. Sprecht zu Beginn des Kampfes „Fafnirs Wind“ auf die Gruppe und lasst Vivi „Eis“ oder „Blitzra“ anwenden. Quina sollte vorwiegend zum Heilen der Gruppe eingesetzt werden.



■ **Abgeblitzt:** Vivis Blitzra-Zauber verursacht fast 700 Schadenspunkte bei dem mächtigen Gegner. Die Ability „Auto-Potion“ ist bei den starken Angriffen des Monsters ebenfalls sehr nützlich.

■ Wie verhalte ich mich in Cleyra?

Nehmt das Angebot über die Stadtführung an, ihr müsst euch später bestens darin auskennen. Wenn ihr wieder die Steuerung über Zidane habt, erkundet ihr ausgiebig alle Bildschirmen – es gibt wieder eine Menge versteckter Gegenstände zu entdecken. Bevor ihr den oberen Tempel betretet, solltet ihr aber lieber in der Pension absteigen und abspeichern. Ihr trefft in Cleyra auch auf den Soldaten Dan, dem ihr in Burmecia geholfen habt. Er hat einige sehr interessante Waffen im Angebot. Im Tempel findet ihr gleich links hinter der Säule das nützliche Halstuch. Kehrt nach dem Tempelbesuch wieder zur Pension zurück. Folgt Dan und stellt euch dem Ameisenlöwen, um Puck zu helfen.



■ Was soll Freia tun?

Sobald ihr Freia kontrolliert, geht ihr in den Tempel und sprecht den Hohepriester von Cleyra an. Er gibt euch den Emerald-Stein mit, den ihr Freia sofort anlegen lassen solltet. In der Pension trefft ihr auf Stilzkin. Nach den Kämpfen mit den Soldatinnen geht ihr in Cleyra zuerst zum Sandloch des Ameisenlöwen. Dort könnt ihr einen weiteren Mogry-Brief erhalten und abspeichern.



Rettung der Bevölkerung

■ Wie kann ich die Bewohner retten?

Wenn ihr alle Bewohner retten wollt, geht ihr wie folgt vor:

Erste Entscheidung

„Flieht nach rechts!“

Zweite Entscheidung

„Flieht nach links!“

Dritte Entscheidung

„Flieht nach rechts über die Hängebrücke!“

Vierte Entscheidung

„Ich glaube nicht, dass wir es schon überstanden haben!“

■ Was habe ich davon, den Bewohnern zu helfen?

Bevor ihr später Beatrix verfolgt, sprecht ihr mit allen Geretteten im Tempel. Jeder Überlebende hat ein Geschenk für euch. Speichert bei dem Mogry und nehmt dann die Verfolgung von Beatrix auf.

■ Kann ich auf Branes Schiff speichern?

Ja, nach der Szene auf dem Schiff der Königin taucht kurz ein Mogry auf. Nutzt die Gelegenheit, Briefe auszutauschen und abzuspeichern.

■ Wo finde ich die Prinzessin?

Im Schloss müsst ihr euch beeilen. Ihr könnt den meisten Soldatinnen einfach davonlaufen. Hastet ins obere Stockwerk und lauft durch die Doppeltüren. Lasst euch nicht die Waffe Polaris und das Zelt in den Truhen entgehen. Das Schwert ist für Steiner sehr nützlich. Wenn ihr das untere Ende der Wendeltreppe erreicht, geht ihr durch die nördliche Tür. Dort warten die nächsten Boss-Gegner. Hastet nach dem Kampf mit Beatrix wieder die langen Treppen hoch. Ihr müsst euch dann noch einmal der Soldatenführerin stellen.



■ **Rettungsaktion:** Flitzt schnell die Treppen nach oben und durch die Doppeltür. In der Kammer mit dem violetten Licht in der Ecke geht es weiter.

BOSS

Zon/Son

HP : Zon 4896

Son : 2984

Die beiden Narren stärken sich immer gegenseitig. Sobald ein Narr verzaubert ist, solltet ihr diesen sofort als Nächstes angreifen, damit er nicht den Meteorzauber anwenden kann. Zidane kann den Wichten wieder einige nette Gegenstände klauen.

BOSS

Beatrix

HP: 5709

Dies ist die letzte Auseinandersetzung mit Beatrix. Lasst wieder die Langfinger von Zidane spielen und achtet darauf, dass eure Gruppe nicht k. o. geschlagen wird. Setzt, wie in den Kämpfen zuvor, die Fähigkeiten eurer Helden ein.

■ Wie fliehe ich aus den Schloss?

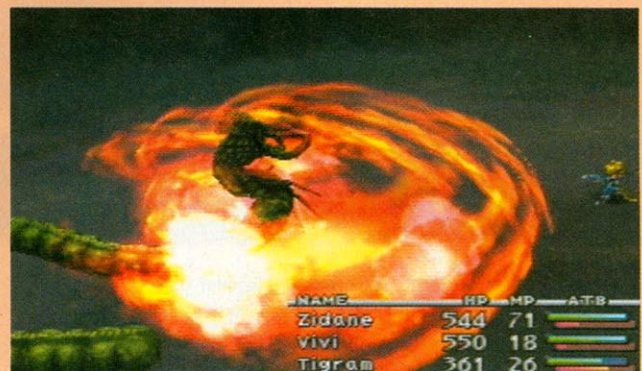
Sucht nach dem Kampf euer Heil in der Flucht. Ihr müsst wieder die Wendeltreppen benutzen. Die Wastigos auf dem Weg nach unten stellen keine große Bedrohung dar. Schwieriger ist da schon das Monster, das unsere Helden während der Gargantula-Fahrt angreift.

BOSS

Basilisk

HP: 3352

Bei dieser Variante des bekannten Monsters solltet ihr auf physische Attacken verzichten, da es sich nach einem solchen Angriff einrollt und damit schützt. Setzt auf die starken Zauber von Vivi (Feura, Eisra) und benutzt Zidane zum Klauen. Die Prinzessin unterstützt die beiden Helden mit ihren Heilzaubern.



■ **Feuerwerk:** Vivis Feura-Zauber gehört zu den effektivsten Waffen gegen das lindwurmähnliche Monster. Vermeidet auf jeden Fall physische Attacken.



Zinnenberge

■ Was hat es mit Ramuh auf sich?

Nach der Unterhaltung mit Ramuh speichert ihr am besten erst mal bei dem Mogry ab, bevor ihr euch auf die Suche nach den fünf Erscheinungsformen von Ramuh macht.

Die Heldengeschichte

Ihr müsst die fünf Erscheinungen des Ramuh aufstöbern und seine Informationen zu einer Geschichte verbinden.



■ Geht vom Mogry aus zum Startbildschirm zurück, um den ersten Teil der Geschichte zu erfahren.



■ Lauft oberhalb des Mogry nach links, um die zweite Erscheinungsform zu treffen. Marschierst dann nach links weiter.



■ Achtung! Springt auf den Absatz mit der Schatztruhe. Links davon materialisiert sich Ramuh zum dritten Mal.



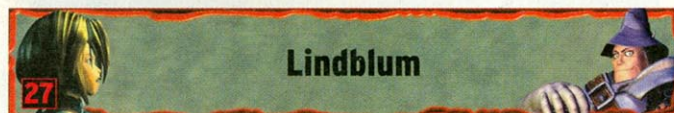
■ Geht zu der Truhe links. Ramuh wird davor zum vierten Mal erscheinen. Verlasst dann den Bildschirm, wie auf dem Screenshot zu sehen ist.



■ Die letzte Form von Ramuh ist etwas versteckt. Wenn ihr alle fünf Formen gefunden habt, kehrt ihr zu der Brücke zurück, von der ihr zu der Kiste auf dem Absatz gehopt seid. Dort wird Ramuh euch erwarten.



■ Die Reihenfolge für die Geschichte ist 1 = Anfang, 2 = Kooperation und 3 = Schweigen. Beim vierten Teil ist es egal, ob ihr Heldentum oder Menschsein wählt. Ramuh schließt sich so oder so an.



Lindblum

■ Lindblum ist zerstört, was soll ich hier tun?

Durchsucht den Trümmerhaufen links des Gebäudes, in dem Kartenfreak Gon wohnt. Ihr findet dort die Lindblum-Karte. Marschierst dann zu Minister Obertha, der sich im Nordosten des Einkaufsviertels aufhält. Besucht danach sofort die Läden und vor allem die Schmiede, um eure Ausrüstung zu verbessern. Ihr solltet auf jeden Fall in den Besitz des Detonators gelangen und Zidane damit ausrüsten. Lasst auch gleich Items schmieden, die den momentan nicht anwesenden Charakteren zugute kommen könnten.

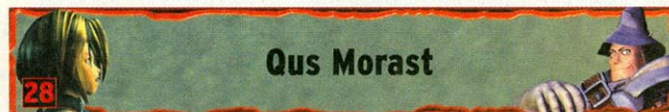


Lindblum-Karte

■ Trümmersuche: Schaut euch die Trümmer links vom Haus des Kartenfreaks genauer an. Unter dem Schutt findet ihr eine wertvolle Tetra-Master-Karte für eure Sammlung.

■ In welches Viertel soll ich mich begeben?

Wenn ihr in der Pension mit dem Mogry spricht, sollte dieser einen Brief von Ruby haben, die Schauspieler sucht. Fahrt nun ins Theaterviertel und sucht Schauspieler Raul auf. Er befindet sich in der Nähe des Tantalus-Hauptquartiers. Im Hauptquartier sind die Truhen reich mit Gil gefüllt – das lohnt sich. Fahrt anschließend wieder ins Einkaufsviertel zurück und sucht wieder den Minister am Brunnen auf. Bevor ihr euch auf den Weg in den Sumpf macht, habt ihr wieder die Möglichkeit, im Chocobo-Wald nach Schätzen zu suchen und in Gizarmalukes Grotte Kupo-Nüsse bei den Mogrys abzuliefern.



Qus Morast

■ Bei dem Froschtümpel trifft ihr wieder auf Quina. Somit könnt ihr eure Gruppe wieder auf vier Mitglieder ergänzen. Lauft dann nach Norden zur Hütte von Quehl. Wenn ihr nun nach rechts in den Sumpf geht, wird Quina eure Gruppe zur Mine führen.



Fossilienmine

■ Sobald ihr um die erste Ecke biegt, erscheint eine Hadesdroschke, die ihr attackiert. Wenn ihr wieder die Gruppe steuern könnt, flüht ihr sofort nach rechts aus dem Bildschirm. Ihr müsst einfach auf der Flucht bleiben und die schwingenden Pendel passieren. Solltet ihr zu lange an einem Pendel „hängen bleiben“, müsst ihr euch der Droschke stellen. Am gefährlichsten ist der gegnerische Zauberspruch „Lv. 5 Tod“. Setzt recht früh die Sprüche „Schlaf“ oder „Gemach“ gegen die Droschke ein. Quinas Eigenschaft „Fressen“ funktioniert hier nicht – lasst ihn lieber physisch angreifen. Springt über die Mauerlücke, um dem Monster schließlich zu entkommen. Ihr habt nicht viel Zeit zum Verschnaufen, weil direkt ein weiterer Bosskampf folgt.

BOSS
Lani

HP: 5708

Lani wird sich vorwiegend auf die Prinzessin stürzen. Benutzt daher Sprüche wie „Protes“ und „Shell“. Die Ability „Auto-Potion“ ist ebenfalls sehr hilfreich. Für den Angriff empfiehlt sich das Beschwören von Ramuh und das Sprechen der -ra-Zauber (Feura, Eisra, Blitzra). Quinas „Fressen“ hilft nichts, setzt ihn daher lieber zum Heilen oder physischen Angriff ein.

■ Wenn ihr den Gang mit den Pendelklingen zurückgeht, könnt ihr jetzt die Kammer betreten, aus der die Droschke hervorkam. Dort ist ein Elixier versteckt. Geht nun tiefer in die Mine hinein. Folgt dem Gargantula, vergesst aber nicht, eine der gelben Blumen zu pflücken. Benutzt das Kraut gleich in der Höhle, um den Gargantula anzulocken. Geht am Ende des Transports nach oben und sprecht mit dem Schwarzschrüfer. (Stefan Weiß)

Teil 2 in der nächsten PSG!



Geheimtipp zum Weitersagen:

50%

Preisersparnis im PSG-Miniabo

Brandheißer Insidertipp: Testen Sie zwei Ausgaben von PSG zum Preis von einer.

Einfach anrufen: 01805/95 95 06

0,24 DM/Min.

PSG YOUR PROFESSIONAL
SECRET GUIDE

Gefällt Ihnen PSG, so müssen Sie nichts weiter tun. Sie erhalten das Magazin zum Vorzugspreis von monatlich nur DM 3,83 frei Haus - Versandkosten übernimmt der Verlag. Gefällt Ihnen PSG wider Erwarten nicht, so geben Sie uns einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.



Padman für Deutschland!



Seiten wären angebracht. Ich glaube, dass das den Großteil der Leser auch freuen würde.
Frank Olthoff aus Raucherfehn

Natürlich sind wir auch alle eingefleischte Padman-Fans und freuen uns über jeden seiner Comics. Wir haben schon darüber nachgedacht, Padman mehr Platz zu schenken, allerdings scheiterte dieses Vorhaben schlichtweg daran, dass unser Zeichner „Ente“ unter akutem Zeitmangel leidet. Seine sonstigen Aktivitäten könnt ihr unter www.enteswelt.de bewundern.

■ Padmaniac 2

Ich lese euer Heft schon seit einiger Zeit und muss feststellen, dass ihr euch gerade in letzter Zeit mächtig ins Zeug gelegt habt. Ehrlich gesagt, würde ich mir euer Heft schon alleine wegen Padman jeden Monat kaufen. Ihr habt mit Abstand den besten Comic aller Spiele-Mags. Ich hoffe, ihr wisst Padman zu würdigen und gebt ihm ein wenig mehr Platz.

Dominik Dresel aus Köln

■ Padmaniac

Euer neu gestaltetes Heft gefällt mir sehr gut. Es ist übersichtlich gestaltet, bietet reichlich Informationen und lässt sich super lesen. Euer neuer Preis von nur 3,99 DM ist natürlich der Überhammer! Am besten gefällt mir jedoch Padman, welcher allerdings mehr Platz in eurem Heft verdient hätte. Ich denke, zwei

Vielen Dank für die Blumen! Unglaublich, aber diesen Monat flatterten jede Menge Padman-Fanbriefe in unsere Redaktion. Wir werden euer Lob selbstverständlich an den Zeichner „Ente“ weiterleiten. Jedem Padman-Freund sei auch seine andere Internetseite www.padman.de empfohlen.

■ Peripherie-Trouble

Ich werde mir sehr wahrscheinlich noch im Februar eine PS2 holen und hätte diesbezüglich noch ein paar Fragen. Wird die PS2 irgendwann internetfähig sein? Wenn ja, wann? Kann ich für die PS2 meine alten Memory Cards verwenden? Kann ich meine alten Joysticks verwenden? Übrigens finde ich euer Magazin total klasse, besonders weil es so günstig ist.

Magdalena Meyka aus Lübeck

Hier noch einmal für alle zum Mitschreiben: Ihr könnt fast alle Peripherie-Geräte weiterbenutzen. Die Joysticks sind zu 100 % kompatibel. Ihr könnt auch eure Memory Cards weiterbenutzen, wobei diese für nahezu alle PS2-Spiele zu wenig Speicherplatz besitzen. Eure PSone-Spiele werden von der PS2 unterstützt und können sogar mit besserer Grafik abgespielt werden (hier

in eigener Sache



Der 31. Januar 2001 – ein historisches Datum in der Videospiegelgeschichte.

An diesem Tag gab Sega, einer der großen Hard- und Software-Hersteller der Branche, seinen Rückzug aus der Dreamcast-Produktion bekannt. Der japanische Konzern ließ verlauten, seine komplette Marktstrategie zu ändern und von nun an für sämtliche Plattformen (darunter auch PlayStation 2) zu programmieren. Das ist sicher eine gute Nachricht, schließlich gilt Sega als einer der besten Spiele-Hersteller überhaupt, im selben Atemzug mit Square und Rare zu nennen. Vorbei also die Zeit der Anfeindungen und des Konkurrenzdenkens! Ab Februar 2001 beginnt ein neues Zeitalter für die Branche. Hoffentlich mit einem guten Ende für Sega, denn sie haben es verdient!

funktionieren die alten MCs übrigens einwandfrei). Um endlich mit der PS2 ins Internet zu gelangen, benötigt ihr ein separates Modem. Wann dieses erscheinen wird, ist leider noch nicht bekannt. Wir halten euch natürlich auf dem Laufenden!

■ Tipps&Trix-Deckblatt

Ich muss eine kleine Kritik anbringen: Ihr habt ab der Ausgabe 12/00 am Anfang der Trix das



Fortsetzung folgt...

Deckblatt mit dem Inhalt nicht mehr. Ich hefte mir nämlich diese Rubrik in einen Ordner ab und jetzt fehlt am Anfang immer etwas!

Volkmar Scheel aus Salzgitter

Deine Kritik ist berechtigt!
Viele Leser haben uns deshalb geschrieben und diese Seite angefordert. Wie dir bestimmt schon aufgefallen ist, haben wir entsprechende Änderungen bereits vorgenommen und einen hoffentlich guten Kompromiss gefunden!

International Track & Field
Mich ärgert die viel zu gute Bewertung von *International Track and Field* für die PS2. Die Tastenbelegung ist umständlich. Die Grafik ist für ein PS2-Spiel stellenweise ein Reinfall und keine Konkurrenz zur Dreamcast-Grafik!

Thomas Neff aus Karlsruhe

Seltsam, denn unserer Meinung nach ist die PS2-Version der DC-Version grafisch deutlich überlegen. Dies ist sogar logisch, denn bei dem DC-Titel handelt es sich um eine 1:1-Konvertierung vom N64. Die Steuerung ist allerdings wirklich gewöhnungsbedürftig!

MGS-Artbook gesucht!
In einem Bericht (PSG-Ausgabe 1/01) über *Metal Gear Solid 2* erwähnt der Autor ein Artbook zu MGS. Meine Frage wäre nun: Wie komme ich an dieses Buch heran bzw. wo kann ich es bestellen?

Florian Buckley aus Kallmünz

Laut unserem Rollenspiel-Chef Henry erhältst du dieses nicht offiziell in Deutschland erschiene Machwerk in gut sortierten Spiele-Shops bzw. kannst es dort bestellen. Eine weitere Möglichkeit sind aktuelle Comic-Läden.

Dino-Crisis-2-Nachfolger?
Ihr hört es bestimmt mehrmals täglich, aber ich schreibe es dennoch: Ihr seid spitze und macht ein echt cooles Mag. Jetzt aber zu meinem Anliegen: Ich bin ein riesiger *Dino Crisis*-Fan und woll-



Nach wie vor einer der gefragtesten Titel auf der PSOne: *Dino Crisis 2*.

„Obwohl es nur zwei wirkliche Top-Titel für sie gibt, so ist die PS2 dennoch die beste Konsole, welche jemals von Menschenhand geschaffen wurde.“

Johannes Karl aus Pirna

te euch fragen, ob es einen Nachfolger zu *Dino Crisis 2* geben wird? Ich habe *Dino Crisis 2* natürlich durchgespielt und das Ende kam mir (zum Glück) recht offen vor. Darf ich auf *Dino Crisis 3* hoffen?

Gisela Jakob aus Kallmünz

Kommt eigentlich tatsächlich die Hälfte unserer Leser aus Kallmünz? Scheint ja die Leserbrief-Hochburg der Republik zu sein! Jetzt aber im Ernst: Von Capcom existiert zwar noch keine offizielle Bestätigung, aber so wie wir die Jungs kennen, dürfte es einen Nachfolger geben. Wie und wann das geschehen soll, steht allerdings noch in den Sternen. Wir bleiben dran!

PlayStation-Veteran
Ich bin schon langjähriger Leser, finde es super, dass ihr jetzt billiger und dafür (leider) etwas dünner seid. Na ja, eigentlich wollte ich fragen, ob es normal ist, dass meine PlayStation (ich habe sie schon drei Jahre) sehr oft die Spiele nicht erkennt. In so einem Fall steht auf dem Bildschirm: „Bitte PlayStation-Spiel einlegen!“ Könnt ihr mir helfen?

Henrik Grotz aus Hannover

Dies kann mehrere Gründe haben. Entweder deine Spiele-CDs sind zerkratzt oder die Lasereinheit ist dejustiert oder verschmutzt. In letzterem Fall kannst du mit einem in Haushaltsbenzin getauchten Wattestäbchen die Linse vorsichtig reinigen.

Neues Bewertungssystem
Ich wollte mich für die Wiedereinführung des Gruppenbildes herzlich bedanken. Aber das nur nebenbei, denn eigentlich wollte ich zu eurem neuen Bewertungssystem meinen Senf dazugeben. Ich finde es gut, dass ihr eure Wertungen kritischer macht (auch wenn ihr mein Lieblingsspiel MGS abwertet), so dass der Konsument den Titel jetzt noch genauer betrachtet. Denn was nützt es, wenn er ein Spiel kauft, das von euch vielleicht mit 82 % bewertet wurde, dann aber seinen Ansprüchen nicht gerecht wird?

S. Rosner aus Braunschweig



Dieses Werk von Werner Haidenhofer sagt alles: Die PSG-Redaktion wünscht euch allen eine lustige närrische Zeit!

Wir finden es auch lustiger, wenn unsere Nasen wieder bildlich im Heft vertreten sind, und freuen uns des Weiteren über die vielen Zuschriften, die eine Wiedereinführung unseres Gruppenfotos gut fanden. Von Wertungssystemen scheinst du ja wirklich Ahnung zu haben, denn genau aus dem von dir angeführten Grund, d. h. zum Schutz der Leser vor Fehlkäufen, haben wir diese Veränderungen vorgenommen.

MGS 2 auf der Xbox
Wird sich *MGS 2* optisch gesehen oder eventuell auch gameplay-technisch auf der Xbox stark unterscheiden? Oder bleibt alles so wie bisher auf der PS2?

André Singh aus Oldenburg



1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche System-Hardware besitzt du?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
PSone (PAL)	☐	☐	☐
PSone (NTSC)	☐	☐	☐
PSone Multinorm	☐	☐	☐
PS2 (PAL)	☐	☐	☐
PS2 (NTSC)	☐	☐	☐
DVD-Player	☐	☐	☐
Nintendo 64	☐	☐	☐
PC	☐	☐	☐
Dreamcast	☐	☐	☐
Nintendo GameCube	☐	☐	☐
Xbox	☐	☐	☐
Game Boy	☐	☐	☐
Dual-Shock-Controller	☐	☐	☐
Memory Cards	☐	☐	☐
Game Buster/Xploder	☐	☐	☐
Maus	☐	☐	☐
Lightgun	☐	☐	☐

3. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang? ☐ Ja ☐ Nein

4. Welche Software begeistert dich zur Zeit?

Spiele: _____
DVD: _____

5. Welche Software möchtest du dir demnächst kaufen bzw. auf welche Software freust du dich?

Spiele: _____
DVD: _____

6. Welche Eigenschaften treffen auf die PSG zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐	☐

7. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text Schulnote: _____
Layout Schulnote: _____
Titelseite Schulnote: _____
Gesamtnote Schulnote: _____

8. Folgende Rubriken interessieren mich:

☐ News ☐ Tipps
☐ Reportagen ☐ Zubehör
☐ Angespült ☐ DVD
☐ Tests ☐ Internet

9. Seit welcher Ausgabe liest du die PSG?
(Aktuelle Ausgabe: 3/2001)
Ausgabe: _____ / _____

10. Wirst du die nächste Ausgabe von PSG kaufen? ☐ Ja ☐ Nein

11. Ich kaufe die PSG etwa _____ Mal pro Jahr.

12. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

Name, Vorname _____

Straße _____

Wohnort _____

Telefonnummer _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PSG
Kennwort: PSG-Zeugnis
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.

So erreichst du uns:

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion **PSG**
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Fax: 0911-2872-235
E-Mail: psg@computec.de

Zentrale Service-Nummer:
Tel.: 0911-2872-150 (10:00-17:00 Uhr)
Fax: 0911-2872-250
E-Mail: psg@computec.de

Anschrift des Abo-Services:
PSG
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Zentrale Abo-Nummer:
Tel.: 01805/959506 (0,24 DM/Min.)
Fax: 01805/959513 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Impressum

Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann,

Oliver Menne

Redaktion

Redaktionsdirektor: Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)

E-Mail: hans.ippisch@computec.de

Leitender Redakteur: Swen Harder

Redaktion: Henry Ernst, Uwe Hönig, Ralph Wollner

Tipps & Tricks: Stefan Weiß

Layout & Bildredaktion: Peta Mensing, Björn Harhausen

Art-Director: Andreas Schulz

Textredaktion: Michael Ploog

Lektorat/Schlussredaktion: Margit Koch,

Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose

Comic: Ente

Japan-Korrespondent: Warren Harrod

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht: Alle in PSG veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Bellagen: Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Telefon: +49-911-2872-345

Fax: +49-911-2872-241

E-Mail: info@cms.computec.de

Website: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)

Thorsten Szameitat (-141)

Anzeigenendisposition

Andreas Klopfer (-140)

Anzeigenmarketing, Leserdaten

Claudia Rudolph (-143)

Anzeigenberatung

Jens Klüver (-348)

Anja Krauß (-345)

Wolfgang Menne (-144)

Anzeigengrafik

Michael Wamser (-245)

Sabine Klier (-138)

Ina Schubert (-346)

Kirsten Krümmel (-138)

Es gelten die Mediadaten Nr. 14 vom 01.10.2000

Anforderung über Anja Krauß

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen.

Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an:

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Anja Krauß, Anschrift siehe oben.

Verlag

Verlags- und Geschäftsleitung

Rainer Kube

Produktionsleitung

Martin Clossmann

Vertriebsleitung

Klaus-Peter Ritter

Werbeabteilung

Martin Reimann (Leitung),

Jeanette Haag,

Sandra Wendorf, Hans Fauth

Vertrieb

Gong Verlag GmbH

Abonnement

PSG kostet im Abonnement jährlich

DM 46,- für 12 Ausgaben

(Ausland: DM 70,-).

Abonnementsbestellung Österreich

PGV Salzburg GmbH, Niederalm 300, A-5081 Anif

Tel.: 06246-8820, Fax: 06246-8825277,

E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com

Abonnementspreis für Jahres-Abo (12 Ausgaben): öS 348,-

Druck

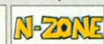
heckel GmbH. Ein Unternehmen der schloß sebaldis Gruppe.

ISSN/Pressepost

PSG wurden folgende Vertriebskennzeichen zugeteilt:

VKZ B 45754, ISSN: 1435-8328

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 4. Quartal 2000 41.573 Exemplare

Laut derzeitigem Stand der Informationen wird es sich beim (inoffiziellen) Xbox-Metal Gear nicht um eine direkte Umsetzung der PS2-Version handeln. Wie Hideo Kojima bekannt gab, ist MGS 2 dermaßen stark auf die Hardware der PS2 zugeschnitten, dass eine mögliche Konvertierung technisch zu aufwendig wäre.

Digital-Steuerung ade?

Warum gibt es immer mehr PS2-Spiele mit Analog-Steuerung? Oder hat das Digital-Steuerkreuz auf der PS2 am Ende etwa ausgedient?

Mark Dreuler aus Grödtzen

Die meisten Spiele stellen es dem User nach wie vor frei, welche Art der Steuerung er benutzt. Bei einigen Titeln, vor allem bei Ego-Shootern, kommt man mit dem Steuerkreuz auf keinen grünen Zweig und kann die komplexe Steuerung nicht voll auskosten. Es wird dir nichts anderes übrig bleiben, als deine Gewohnheiten umzustellen und der analogen Steuerung eine Chance zu geben! Let's do it!

DVD-Seite: Muss das sein?

Ich verstehe nicht, warum ihr DVDs testet. Ihr seid doch schließlich eine Videospielerzeitung. Vor dem Start der PS2 habt ihr auch nicht über DVDs berichtet, oder?

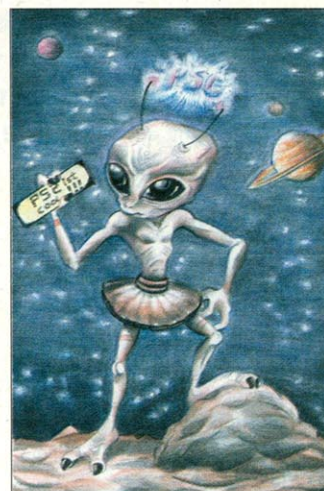
Absender leider unbekannt

Ja ja, die gute DVD-Seite. Die einen lieben und die anderen hassen sie. Die PS2 ist nun einmal mehr als „nur“ eine Spielkonsole und kann auch als DVD-Player benutzt werden. Wir sind ständig bemüht, unsere Leser möglichst umfangreich zu informieren, und DVDs gehören eben genauso zur PS2 wie Kermit in die Sesamstraße.

Hilfe, ich will so sein wie ihr!

Da mein Berufsberater mir nicht weiterhelfen konnte und ich nirgendwo ausreichend Infos zum Beruf Redakteur für Konsolen und Spiele zusammenbekam, seid ihr meine letzte Hoffnung. Könntet ihr mir bitte mitteilen, welche Qualifikationen man für diesen Beruf braucht und welche Tätigkeiten, außer Games zu testen, noch anfallen?

P. Rinelli aus Schwieberdingen



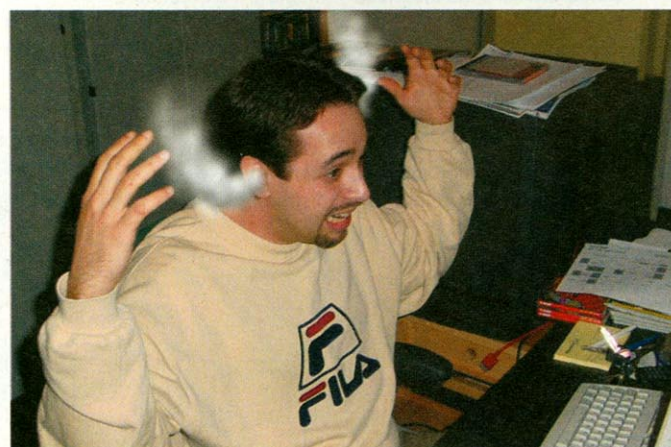
Wow! Sabrina Mastaj hat sich mit diesem gemalten Kunstwerk wieder einmal selber überboten und sorgt für Freude in der Red.

Abgefahren, dass du dich für unseren Job interessierst. Die wichtigste Voraussetzung ist, dass du Ahnung von Spielen hast. Wir hier in der Redaktion zocken alle schon seit über 20 Jahren und bei unserem „Commander“ Swen munkelt man sogar von pränatalen Erfahrungen. Wenn du auch noch gerne und gut schreibst, fehlt dir eigentlich nur noch eines: Glück! In unserer Branche muss man einfach irgendwann einmal am richtigen Ort sein bzw. die passende E-Mail schreiben (gelle Uwe). Neben den vielen Spieltests heißt es, sich auch noch im Umfeld um die Zeitschrift zu kümmern, d. h. jeder von uns bearbeitet zum Beispiel auch noch „seine eigenen“ Rubriken.

Folgende Adresse gilt für eure Fragen, Anregungen und Kritik:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion **PSG**
Kennwort: Leserecke
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

psg@computec.de



Auch im Leben eines Videospieler-Testers gibt es Höhen und Tiefen. Hier sieht ihr Kollege Hönig, kurz nachdem seine Voodoo3-Grafikkarte abrauchte. Uwe im Berserker-Mode!

KURZ & BÜNDIG

Lohnt es sich wirklich, eine PS2 zu kaufen, oder vergeht einem irgendwann der Spaß? Wenn du die Kohle hast, dann kauf sie dir! Es lohnt sich auf jeden Fall!

Ich bin mir bei Final Fantasy IX unsicher! Ich habe nicht viel Geld und frage mich deshalb, ob ich es kaufen soll. Was meint ihr? Wenn es nach der Meinung einiger Redakteure gehen würde, dann wäre dieses Game jetzt schon Spiel des Jahres. Henry meint: Kaufen, kaufen, kaufen!

Mir ist aufgefallen, dass neuerdings eure fieschen Poster fehlen. Wird sich das wieder ändern? Wir haben bereits darüber nachgedacht. Vielleicht tut sich da schon bald wieder etwas. Abwarten!

Ist ISS Pro Evolution 2 wirklich besser als FIFA 2001 auf der PSone? Kann man schwer vergleichen, aber laut Ralph gibt es auf der PSone wahrscheinlich nichts Besseres als den neuen Konami-Titel ISS Pro Evolution 2.

Kann ich auf der PSone auch PS2-Spiele zocken? Wir hoffen, diese Frage ist nicht dein Ernst! Wenn doch, dann müssen wir dir mitteilen, dass dies nicht funktioniert.

Ist nach eurem Umzug von Würzburg nach Nürnberg endlich wieder Ruhe eingekehrt? Zum Glück ja! Es hat einige Zeit gedauert, bis wir unsere neue Redaktion wieder aufgebaut und voll funktionstüchtig gemacht hatten. „Commander“ Swen hat das PSG-Ruder übernommen und sorgt für reichlich frischen Wind!

PSG CHARTS

präsentiert von
gameplay

THE GATEWAY TO GAMES

Leser-Charts

Sendet eure Lieblingstitel an: psg@computec.de

PSone

- 1 **Final Fantasy IX**
▲ Rollenspiel Squaresoft
- 2 **Tony Hawk's Pro Skater 2**
▼ Fun-Sports Activision
- 3 **Gran Turismo 2**
● Rennspiel Polyphony Digital
- 4 **Driver 2**
▼ Rennspiel Infogrames
- 5 **Resident Evil 3: Nemesis**
▼ Action-Adventure Capcom

PS2

- 1 **Dead or Alive 2**
▲ Beat 'em Up Tecmo
- 2 **Tekken Tag Tournament**
▼ Beat 'em Up Namco
- 3 **FIFA 2001**
▼ Sport Electronic Arts
- 4 **SSX**
● Fun-Sports Electronic Arts
- 5 **Ridge Racer V**
▼ Rennspiel Namco

Most Wanted

Welche Spiele stehen bei euch ganz oben auf der Wunschliste?
Schreibt uns eure Favoriten per Post oder E-Mail: psg@computec.de



- 1 **Gran Turismo 3** PS2
▲ Rennspiel Polyphony Digital

Rennspiel in Perfektion? Im April dürfen wir uns sicher auf ein absolutes Highlight auf der PlayStation 2 freuen.



- 2 **Metal Gear Solid 2** PS2
▼ Action-Adventure Konami

Das wohl am sehnlichsten erwartete PS2-Spiel überhaupt. Erreicht Konami wieder eine neue Spieldimension?



- 3 **RE Code: Veronica Com.** PS2
▲ Action-Adventure Capcom

Der Horror-Klassiker kehrt auf Sonys neuester Konsole zurück. Diesmal noch spannender und detailreicher.



- 4 **Soul Reaver 2** PS2
▲ Action-Adventure Eidos

Die Geschichte um Raziel und Kain nimmt auch auf der PlayStation 2 kein Ende. Farbenfrohe Action aus einer anderen Welt.

- 5 **The Bouncer** PS2
● Beat 'em Up Square
- 6 **Simpsons Wrestling** PSone
▲ Fun-Sports Electronic Arts
- 7 **Alone in the Dark IV** PSone
▼ Action-Adventure Infogrames

- 8 **Duke Nukem: Planet ...** PSone
● Action Take 2
- 9 **Moto GP** PS2
▲ Rennspiel Namco
- 10 **Devil May Cry** PS2
▲ Action-Adventure Capcom

Verkaufs-Charts

Welche Spiele gingen am häufigsten über den Ladentisch?

PSone

- 1 **Medal of Honor: Underground**
● Action Electronic Arts

Electronic Arts versetzt den Spieler in MoH: Underground in die Zeit des Zweiten Weltkrieges.



- 2 **WWF SmackDown! 2**
● Fun-Sports THQ

Software-Gigant THQ geht mit WWF SmackDown! 2 - Know your Role in die zweite Runde.



- 3 **Tony Hawk's Pro Skater 2**
● Fun-Sports Activision

Mit Pro Skater 2 liefert Activision endlich den Nachfolger zu Tony Hawk's Skateboarding.



- 4 **Tomb Raider - Die Chronik**
● Action-Adventure Eidos

Laut Eidos wahrscheinlich der letzte Teil der weltberühmten Abenteuer mit Lara Croft.



- 5 **Moorhuhn 2**
▲ Shoot 'em Up Ravensburger

Das PC-Schützenfest jetzt auch für die PlayStation zu kaufen. Trotz vieler neuer Modi nichts Neues.



PS2

- 1 **Dead or Alive 2**
● Beat 'em Up Tecmo

Eine brutale DoA-Meisterschaft begeistert Ende des 20. Jahrhunderts die Massen.



- 2 **Rayman Revolution**
● Jump & Run Ubi Soft

Rayman Revolution katapultiert den Spieler in eine fantastische 3D-Welt voller Geheimnisse.



- 3 **SSX**
▲ Fun-Sports Electronic Arts

Snowboard-Fans kommen mit SSX voll auf ihre Kosten. Die abgedrehten Strecken bieten Tiefschnee pur.



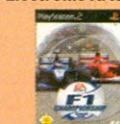
- 4 **ESPN Intern. Track & Field**
▲ Sport Konami

Die ganze Leichtathletik in einem Spiel und am Prinzip hat sich seit Jahren nichts geändert.



- 5 **F1 Championship S. 2000**
▼ Rennspiel Electronic Arts

Quietschende Reifen, Brems Spuren auf dem Asphalt, der Geruch von Öl und Benzin in der Luft.



USA-Charts

Die Verkaufsschlager in Amerika

PSone

- 1 **The Grinch**
▲ Action Konami
- 2 **Champ. Motocross 2001**
▲ Rennspiel THQ
- 3 **Darkstone**
▲ Rollenspiel Take 2
- 4 **FIFA 2001**
▲ Sport Electronic Arts
- 5 **Driver 2**
▼ Rennspiel Infogrames

PS2

- 1 **Rayman 2**
▲ Jump & Run Ubi Soft
- 2 **Star Wars Starfighter**
▲ Action Lucas Arts
- 3 **NBA Live 2001**
▲ American Sports Electronic Arts
- 4 **Oni**
▲ Action Take 2
- 5 **SSX**
▲ Fun-Sports Electronic Arts



Japan-Charts

Die Verkaufsschlager in Japan

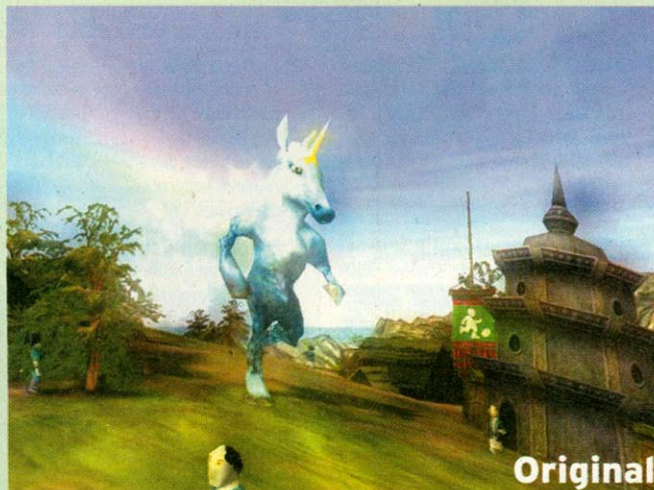
PSone

- 1 **Sangokushi 7**
▲ Adventure KOEI
- 2 **Dragon Quest 7**
▲ Rollenspiel Enix
- 3 **Pachi-slo Aruza Kingdom 4**
▲ Action Aruza
- 4 **Simple 1500 Series Vol. 54**
▲ Sport D3 Publisher
- 5 **Bombberman Land**
▼ Geschicklichkeit Hudson

PS2

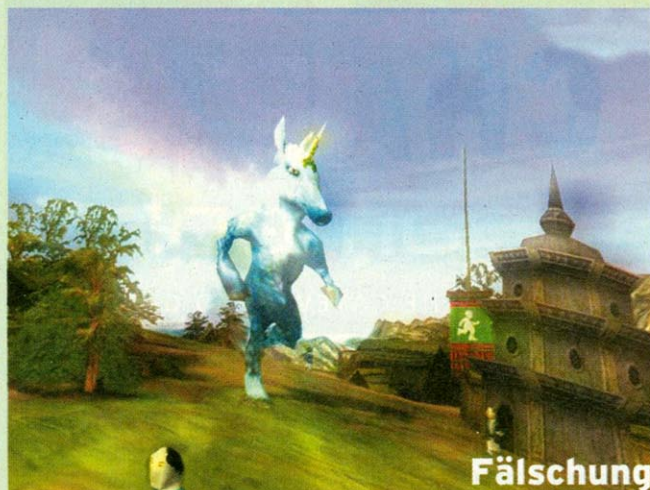
- 1 **Onimusha: Warlords**
▲ Action-Adventure Capcom
- 2 **First Step: Victorious Boxers**
▲ Sport ESP
- 3 **Space Venus Starring Musume**
▲ Entertainment SME
- 4 **Mobile Suit Gundam**
▲ Action Bandai
- 5 **Madden NFL Super Bowl 2001**
▼ American Sports Electronic Arts

Bilderspaß Black & White



Original

■ Schreibt uns euren Bildunterschrift-Vorschlag zu diesem Screenshot von der PS2-Version zu Black & White. Wie üblich sind im rechten Bild wieder zehn Fehler versteckt!



Fälschung

■ Auf der Suche nach etwas Schmackhaftem hat es dieses verwegene Einhorn in das Trainingslager der chinesischen Fußball-Nationalmannschaft verschlagen.



■ Die Fehler des Bildes in Heft 2/01.

■ Der Gewinner unseres Wettbewerbes aus Ausgabe 3/01 ist: **Holger Danneberg**
Mit folgender Bildunterschrift:
„Schnell zu Big M, da gibt's den neuen BSE-Burger umsonst! – Quatsch das war doch der PSG-Burger und der kostet nur schlappe 3,99 DMI!“
Auch in diesem Monat könnt

ihr natürlich an unserem Bildunterschrift-Wettbewerb teilnehmen. Lasst euch zu obigem *Black & White*-Bild einen Zweizeiler einfallen und schickt diesen entweder per Postkarte oder E-Mail an uns. Dem Schöpfer vermachen wir ein aktuelles Spiel (bitte System angeben).

Computec Media AG
Redaktion **PSG**
Kennwort: Bilderspaß
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

E-Mail:
psg@computec.de

Viel Glück!

Vorschau Ausgabe 4/01

Evil Twin

■ Direkt vom PC kommt Ubi Softs Umsetzung zu *Evil Twin*. Der Horror-Kracher soll die PlayStation 2 in bislang ungeahnte Grafik-Höhen führen. Schließlich nutzt Entwickler In Utero die bereits bewährte *Rayman 2*-Engine. Spielerisch dürfen wir uns auf bewährte Adventure-Kost freuen, gespickt mit Action, Rätseln und allerlei Skurilem. Immerhin spricht das finstere Charakter-Design von *Evil Twin* eine deutliche Sprache. Ob sich die teuflischen Zwillinge in unsere Herzen spielen werden, lest ihr in der nächsten Ausgabe.



ISS Pro Evolution 2

■ Leider kam der angekündigte Test zu Konamis Fußball-Granate für die März-Ausgabe einige Tage zu spät. Daher müssen wir alle Freunde des runden Leders auf die nächste PSG vertrösten. Wir haben natürlich trotzdem schon einen Blick auf *ISS Pro Evolution 2* geworfen und können euch verraten, dass sich das Warten auf den Testbericht von Fußball-Experte Ralph auf jeden Fall lohnen wird.



Virtua Fighter 4

■ Ein echter Meilenstein der Videospiegelgeschichte ist auf den Weg zur PlayStation 2. *Virtua Fighter 4*, der High-End-Prügler aus dem Hause Sega, soll Ende Februar in Japan vorgestellt werden. Wir werfen natürlich einen Blick auf das mit Spannung erwartete Beat 'em Up von Mastermind Yu Suzuki.



Ausgabe
4/01
erscheint
am
21. März

DAS PLAYSTATION- MAGAZIN MIT DVD!



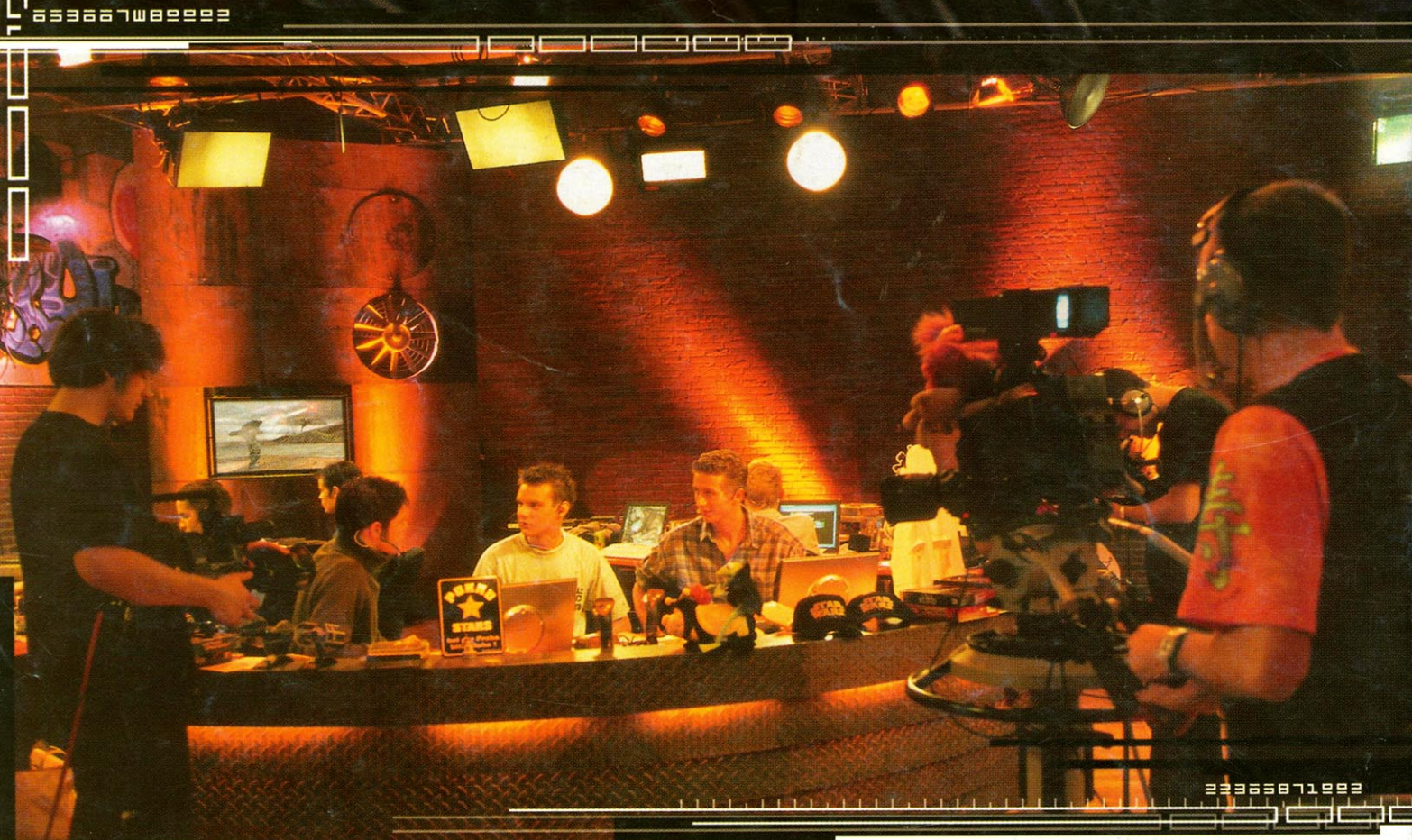
>> Play Zone kommt jetzt jeden Monat mit DVD:
Mit Videos, Reportagen, Tipps&Tricks, Spielelexikon,
Trailern von aktuellen DVD- und Kino-Film-Neuheiten
und und und. Das alles für kosmische 8,90 DM!

>> **PLAY ZONE – DAS PLAYSTATION-
MAGAZIN DER NEUEN GENERATION.**



POWERGAMER

THE FUTURE IS YOU → on tv



GIGA GAMES

Die erste tägliche Livesendung über
Computer- und Videospiele
auf Deinem Fernseher und im Internet.



22:00 Uhr
MONTAG - FREITAG

