

DM 3,99



PlayStation™



PlayStation™2



DVD



PSG

Das PlayStation-Games-Magazin

Ausgabe 4/01

bfr 94,- dkr 17,50 lit 4,500
lfr 94,- hfi 5,10 65 30,-
sfr 3,90 dr 750,- ptas 390,-

NEU! Nur DM
3,99!

**58 Spiele
im Heft!**

PlayStation

C-12: Final Resistance
Fear Effect 2
ISS Pro Evolution 2
Formel Eins 2001

PlayStation 2



Zone of the Enders
Oni
MDK 2: Armageddon

Tipps & Trix

Komplettlösung: FF IX,
007 Racing, 24 Stunden
von LeMans, Smuggler's
Run, Rayman Revolution,
Street Fighter EX 3 u. a.

Star Wars: Starfighter

Mächtig: Der PS2-Action-Hit

Virtua Fighter 4

Sega auf der PS2!

Metal Gear Solid 2

Wir haben es gespielt!

HORMONBEDINGTE DAMENBÄRTE & BRUSTIMPLANTATE BEIM MANN...

...IST NUR EINE VON
HUNDERTEN SCHRILLER
FRAGEKATEGORIEN, DIE
DER GNADENLOSE SHOW-
MASTER JACK FÜR SIE
BEREITHÄLT!

www.jack.de



**YOU DON'T KNOW
JACK®**



läuft auch auf

PlayStation®2

Auch erhältlich für



Die Quiz Show zwischen Wissen und Wahnwitz! Ab April auch für Playstation!

PS: Wo ist das G?

Macht die PS2 schlau?

■ Diese grundlegende Frage hält uns bereits seit Monaten in Atem. Und nach reiflicher Überlegung (und Games testen) sind wir zur Überzeugung gelangt, dass eine PS2 sein Eigen zu nennen gar nicht dumm ist. Es soll zwar auch die These geben, die PS2

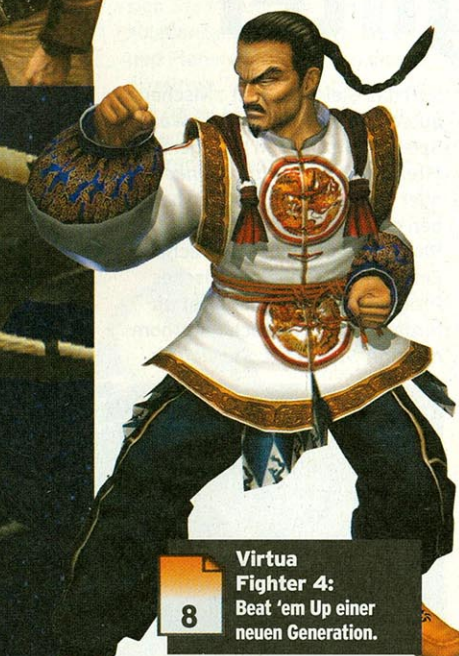
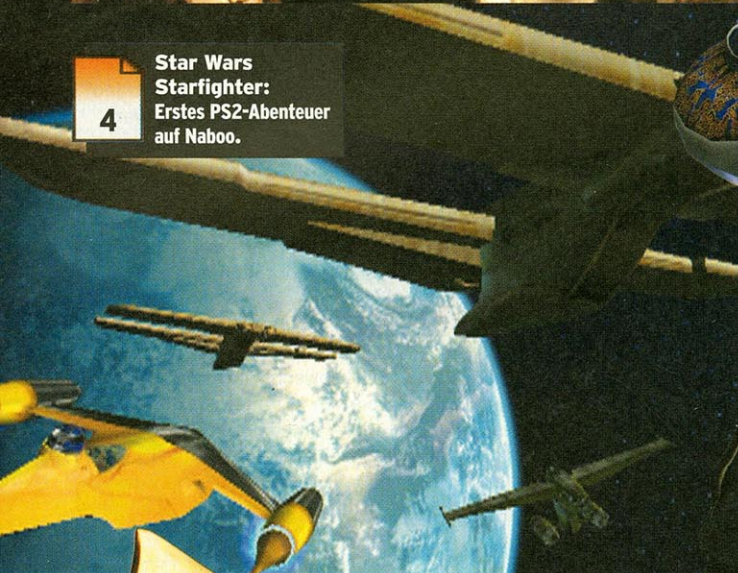
mache nicht nur schlau, sondern auch arm, wer jedoch zu Anfang einer neuen Hardwaregeneration gleich dabei sein möchte, der muss eben bluten (bzw. das Sparschwein). Ein Blick auf die aktuelle Spieleentwicklung macht klar: Die PS2 ist auf dem Vormarsch.

In den letzten Monaten hat sich das Verhältnis von PSone- zu PS2-Veröffentlichungen gedreht. Werden für den betagten 32-Bitter kaum noch Spiele programmiert, jagt eine PS2-Ankündigung die nächste. Den Vogel in dieser Hinsicht schoss Sega ab. Noch vor wenigen Wochen Hardliner in puncto Dreamcast (Segas eigene 128-Bit-Konsole), machte der japanische Entwickler jetzt eine 180-Grad-Wende und programmiert jetzt sein Beat-'em-Up-Aushängeschild *Virtua Fighter 4* für die PS2. Neben diesen bahnbrechenden News gibt es natürlich noch genügend anderes zum Durchdreh'n!

Euer **PSG**-Team



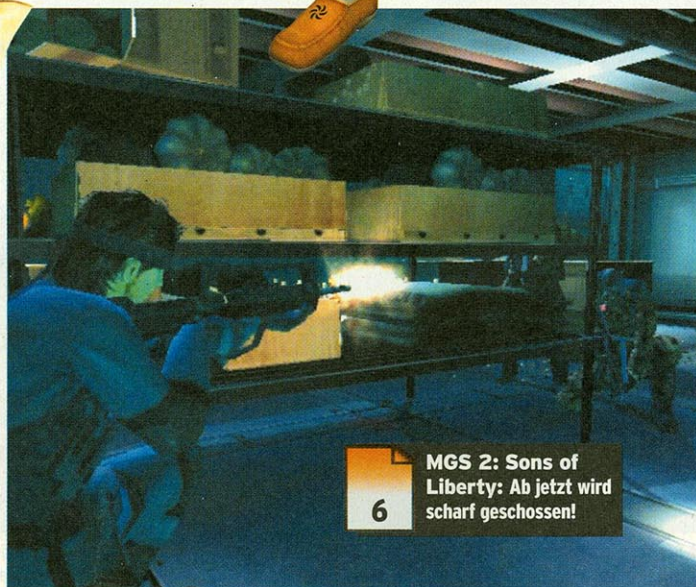
4 Star Wars
Starfighter:
Erstes PS2-Abenteuer
auf Naboo.



8 Virtua
Fighter 4:
Beat 'em Up einer
neuen Generation.



60 Final Fantasy IX:
Unsere Komplettlösung
geht in die zweite Runde.



6 MGS 2: Sons of
Liberty: Ab jetzt wird
scharf geschossen!

Titelthema



Bilder-Update	24
Favoriten	24
Termine	38
Weltweit	32

PSone

Buffy - Im Bann der Dämonen	23
Dancing Stage Disney	29
Formel Eins 2001	22
Lego Island 2	29
Metal Slug X	29
Roswell Conspiracies	28
Sheep Dog'n Wolf	28
WDL Warjetz	28

PS2

Army Men Sarge's Heroes 2	19
Bloody Roar 3	26
Dakar Rally	25
Die Feuersteins in Viva Rock Vegas	26
Fur Fighters Plus	27
Giants - Citizen Kabuto	27
Gran Turismo 3: A-spec	24
Heroes of Might and Magic	14
Maken Shao	26
MDK 2 Armageddon	12
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	6
Rumble Racing	15
Sky Odyssey	25
Star Wars: Starfighter	4
Virtua Fighter 4	8
Winback	18

getestet

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

PSone

Batman of the Future	52
C-12: Final Resistance	46
Duke Nukem: Land of the Babes	52
Fear Effect 2	50
Fisherman's Bait 3	52
ISS Pro Evolution 2	48
Simpson Wrestling	52

PS2

Evergrace	45
F1 Racing Championship	38
Gungriffon Blaze	45
Kengo	44
Knockout Kings 2001	44
NBA Live 2001	42
Oni	40
Street Fighter EX 3	45
Summoner	45
Tiger Woods PGA Tour 2001	44
WDL Thunder Tanx	44
Zone of the Enders	36



007 Racing	59
24 Stunden von Le Mans	59
Army Men: Sarge's Heroes 2	57
Final Fantasy IX	59
Final Fantasy IX - Komplettl. Teil 2	60
Ford Racing	57
Grand Theft Auto 2	57
Madden NFL 2001	58
Mission: Impossible	57
Power Rangers: Lightspeed Rescue	58
Rayman Revolution	58
Ready 2 Rumble Boxing	59
Smuggler's Run	59
Street Fighter EX 3	58
Tomb Raider IV	57
Tomb Raider V - Die Chronik	59



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



■ Alle feindlichen Schiffe bei Star Wars: Starfighter sind hervorragend bewaffnet. Ohne die Hilfe eurer Wingmen habt ihr kaum eine Chance, die Missionen abzuschließen.

Eine neue Hoffnung

Star Wars: Starfighter

Das Schicksal des Planeten Naboo liegt in euren Händen. Steigt in euren Starfighter und zeigt der Föderation, was eine Harke ist.

■ Es herrscht Hoffnungslosigkeit im Videospiele-Universum. Nachdem immer mehr Lucas-Arts-Programmierer der dunklen Seite der Macht anheim gefallen sind, hat

sich das Gleichgewicht zwischen guten und schlechten Star Wars-Spielen entschieden verlagert. Titel wie *The Phantom Menace* oder *Star Wars: Demolition* haben die Game-Galaxie an den Rand des Abgrundes gebracht. Eine kleine Gruppe rebellischer Programmierer-Padawans hat unterdessen den Versuch unternommen mit *Star Wars: Starfighter*



die Ordnung im Spiele-Universum wiederherzustellen.

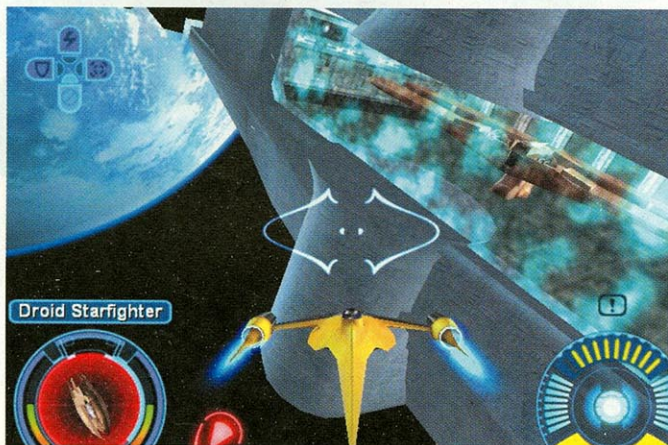
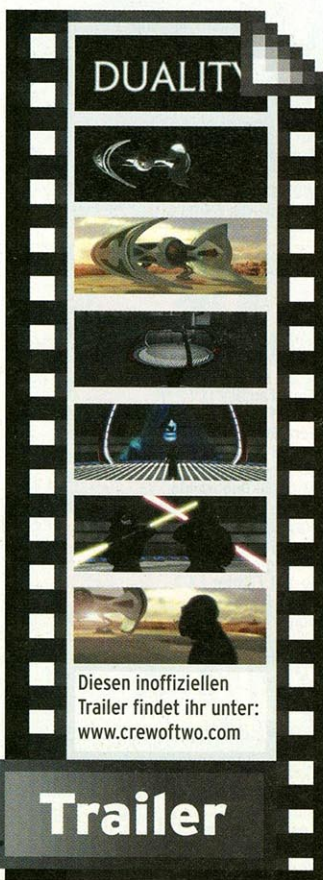
■ Episode 1: Starfighter

Die finstere Handelsföderation hat den Planeten Naboo mit einer undurchdringlichen Handelsblockade belegt. Keinem Raumschiff gelingt es, an der mächtigen Föderations-Flotte vorbeizukommen. Die Einwohner Naboo leiden Hunger und der gesamte

Planet wird sterben, wenn es niemandem gelingt, die Blockade zu durchbrechen. Zu dieser Zeit machen sich drei neue Star Wars-Charaktere aus den unterschiedlichsten Gründen auf den Weg, um Naboo aus der Klemme zu helfen. Rhys Dallows, ein Naboo-Fighter-Pilot, Vana Sage eine Söldnerin und last but not least Weltraumpirat Nym, der mit der Handelsföderation noch eine Rechnung offen hat.

■ Lucas neue Helden

In 14 abwechslungsreichen Levels übernehmt ihr jeweils die Kontrolle über einen der drei Helden. Euer Einsatz als Sternenkrieger beginnt in Gestalt des jungen Helden Rhys Dallows. Mit seinem Starfighter unternimmt ihr in den Canyons von Naboo einige Übungsflüge, um euch mit der Steuerung und grundlegenden Kampfmanövern vertraut zu machen. Nach einigen Missionen reicht Dallows dann die Fackel an die Freischärlerin Vana Sage weiter. Auf dem Planeten Eos habt ihr an Bord eures Guardian Mantis



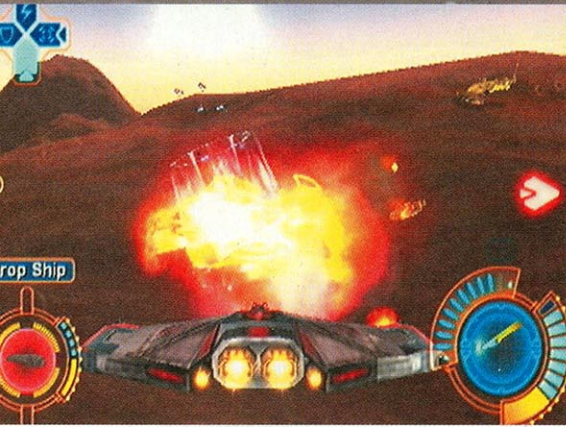
■ Die Stimmung des bekannten Filmvorbilds wurde von den Lucas-Arts-Programmierern perfekt eingefangen. Teilweise fühlt ihr euch wirklich wie im Kino.



■ Bei einigen Missionen habt ihr die Aufgabe, Bodentruppen vor einer feindlichen Übermacht zu beschützen.



■ Bei den hervorragenden Explosions- und Lichteffekten darf die PlayStation 2 endlich mal ihre Muskeln spielen lassen.



■ Alle im Spiel enthaltenen Raumschiffe und Fahrzeuge gleichen ihren Vorbildern bis ins kleinste Detail.

Jägers einige Arbeit zu erledigen, unter anderem gilt es, eine Droidenfabrik zu zerstören. Bei einer Mission auf dem Planeten Lok gesellt sich dann schließlich Weltraumpirat Nym zu dem Helden-duo. Vereint kämpfen sich die drei Rebellen dem aus *Episode 1* bekannten Showdown entgegen. Beim Missionsdesign haben sich die Programmierer wirklich Mühe gegeben: Von Geleitschutz-Missionen, über Luftunterstützung für Bodentruppen bis hin zur epischen Raumschlacht gegen ein Droidenkontrollschiff der Handelsföderation sind jede Menge schweißtreibende Aufträge

■ Kein fliegender Briefkasten, sondern Rhys Dallows in seinen Starfighter

vorhanden. Damit der Spielspaß nicht nach einmaligem Durchspielen in einem schwarzen Loch verschwindet, werden sich jede Menge Bonusfahrzeuge (unter anderem Darth Mauls Sith Infiltrator), ein Zweispielermodus und vier Bonus-Missionen freispielen lassen.

■ Star-Wars-Feeling pur

Habt ihr euch erst mal ins Cockpit eines Starfighters gezwängt, werdet ihr sofort von der typischen *Star Wars*-Atmosphäre gefangen genommen. Laserblitze zischen an eurem Jäger vorbei, hektische Funksprüche dröhnen in den Ohren und die bombastische Musik von John Williams spornt euch zu den verwegenen Flug-

manövern an. Trotzdem solltet ihr bei der ganzen Action einen klaren Kopf behalten, denn im Welt-raum zählt nicht nur ein schneller Trigger-Finger, sondern auch taktisch kluges Vorgehen. Nur wer seine Ziele mit Bedacht auswählt und mit seinen Wingmen zusammenarbeitet, wird auf Dauer erfolgreich sein. Technisch zeigt sich *Starfighter* von seiner Schokoladenseite. Alle Raumschiffe und Planetenoberflächen bieten pixelfreie Texturen und rauschen mit hoher Geschwindigkeit an eurem Cockpitfenster vorbei, während ihr von gleißenden Laserblitzen geblendet werdet. Gigantische Explosionen zerfetzen die Schiffe eurer Feinde und übersäen den Weltraum mit Trümmern. Die gut konzipierte Steuerung nutzt beide Analogsticks des DualShock-Pads



■ Bei den Nachtmissionen habt ihr nicht nur gegen die Handelsföderation, sondern auch gegen schlechte Sicht zu kämpfen.

„Star Fighter verbreitet eine unglaubliche Atmosphäre.“

i Aushilfs Skywalker

■ Da *Krieg der Sterne* in den USA mittlerweile fester Bestandteil des kulturellen Lebens geworden ist, war der Andrang am Erstverkaufstag von *Starfighter* fast unglaublich. Im Metreon-PlayStation-Store in San Francisco traten sich hunderte, teilweise sehr fantasievoll kostümierte *Star Wars*-Fans (siehe Foto) gegenseitig auf die Füße, um an eines der begehrten Exemplare zu kommen. Solch extreme Begeisterung für Videospiele kennen wir sonst höchstens aus dem Land der aufgehenden Sonne, wenn ein neuer *Final Fantasy*- oder *Dragon Quest*-Teil veröffentlicht wird.



und ermöglicht nach kurzer Zeit intuitives Fliegen. Die spannende Geschichte wird in Rendersequenzen weitererzählt, die qualitativ nicht ganz mit heutigen Standards mithalten können. Leider gerät überdies die ansonsten schnelle Grafik bei erhöhtem Gegnaraufkommen ins Stocken. Bleibt zu hoffen, dass die Entwickler dieses Manko bis zum Erscheinungsdatum ausmerzen können, damit auch deutsche Nachwuchs-Skywalker ruckelfrei durch den Weltraum jagen können. (Henry Ernst)



■ Die an *Episode 1* angelehnte Hintergrundgeschichte wird in Zwischensequenzen und Videos weitererzählt.

Star Wars: Starfighter

PS2

Genre: Action
Termin: 23. März 2001
Hersteller: Lucas Arts
Spieleranzahl: 1-2
Besonderheiten: -

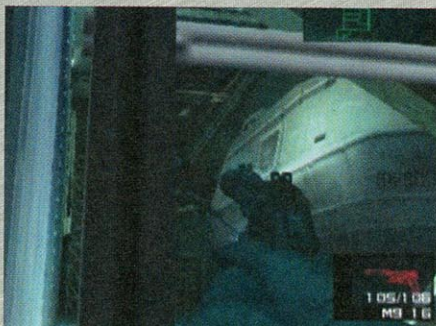
super! „Viel versprechender Weltraum-Shooter mit kleinen technischen Mängeln“
Erster Eindruck
PSG



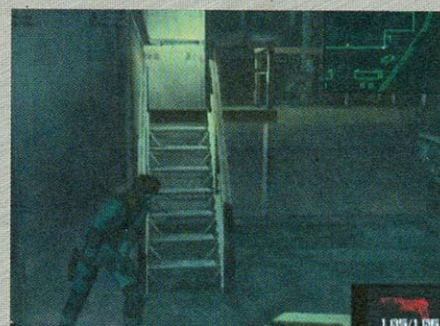
■ In Lucas Arts neuem *Star Wars*-Spiel habt ihr zum ersten Mal den Eindruck, wirklich Teil einer großen Raumschlacht zu sein. Während ihr eure Missionsziele verfolgt, kämpfen eure Verbündeten auf eigene Faust.



■ Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste. Per Knopfdruck wirft Snake einen kurzen Blick um die Ecke.



■ In der Ego-Perspektive habt ihr die Möglichkeit, ganz nah an wichtige Objekte heranzuzoomen.



■ Da Snake die meiste Zeit unter akutem Munitionsmangel leidet, ist es ratsam, den Feinden aus dem Weg zu gehen.

Snakes triumphale Rückkehr

Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty

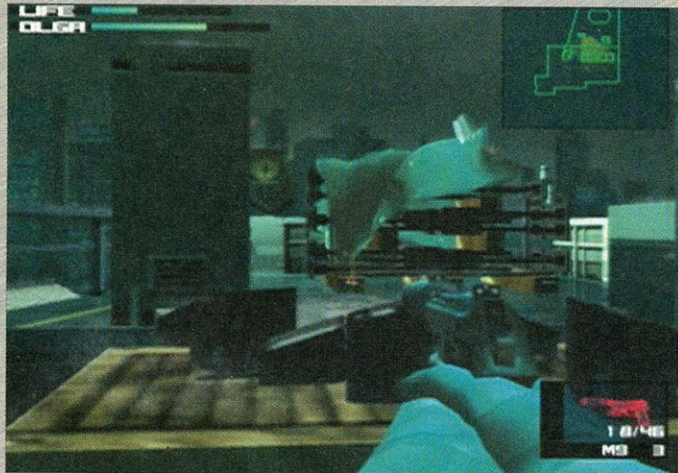
Hideo Kojimas Meisterwerk nähert sich mit Riesenschritten der Fertigstellung. Exklusiv für euch haben wir uns in unseren Redaktionsräumen verbarrikadiert und einen ausgiebigen Blick auf die erste spielbare Demoversion geworfen.

■ Nach der Zerstörung des Metal-Gear-Rex hatte Solid Snake eigentlich vor, sich zur

Ruhe zu setzen. Doch weil am Ende seines letzten Abenteuers zu viele Fragen offen geblieben sind, heuerte er bei einer geheimen Organisation zur Überwachung der Metal-Gear-Aktivitäten an. In seinem neuesten Auftrag bekommt es der smarte Söldner nun nicht nur mit einem neuen Metal Gear zu tun, sondern er trifft auch noch auf einige alte Bekannte.

■ Neuer Auftrag

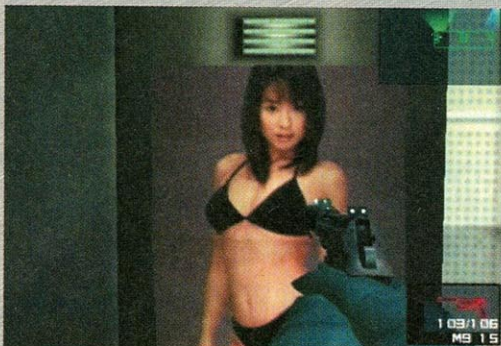
Ein kalter, grauer Abend. Das Wetter ist so unfreundlich, dass man nicht einmal den räudigsten Kötter vor die Tür jagen würde. Der grau verhangene Himmel hat seine Schleusen geöffnet und überzieht alles mit dem unwirklichen Glanz kalten Regens. Während die Scheinwerfer der Autos sich nur mühsam einen Weg durch die herabstürzenden Wasserwände schneiden, bewegt sich eine verummte Gestalt durch die Schatten am Rande der Brooklyn Bridge. Die wenigen Lichtstrahlen, die sich hierher verirren, huschen wie Spinnenfinger



■ Diese im Wind flatternde Plane demonstriert äußerst beeindruckend die Leistungsfähigkeit des Grafikprozessors der PlayStation 2.



■ Diese junge Dame hätte sich vor ihrem ersten Konsolenauftritt wenigstens die Achseln rasieren können.



■ Beim Stöbern in den Schränken der Mannschaft entdeckt Solid Snake so manch unerwarteten Augenschmaus.



■ Mit der Betäubungspistole solltet ihr darauf achten, die richtigen Körperstellen zu treffen.

über das hagere Gesicht des einsamen Wanderers. Brüllend fährt der Wind unter den Mantel des Fremden und nimmt den Rauch seiner Zigarette mit auf eine Reise in die kalte Dunkelheit. Das zischende Geräusch des achtlos weggeworfenen Glimmstängels erreicht das Ohr des geheimnisvollen Mannes nicht mehr. Geschmeidig wie eine Raubkatze streift er seinen Mantel ab und gibt dabei für einen kurzen Augenblick die Sicht auf seine athletische Gestalt frei. Es ist Solid Snake, Veteran und Söldner, eine lebende Legende. Nach einigen panterhaften Sätzen aktiviert der schweigsame Held den Stealth-Anzug, den er im





■ Mit Snakes Fernglas lassen sich eure Feinde meistens unbemerkt ausspionieren. Leider vermindert das schlechte Wetter Snakes Weitsicht enorm.

Laufe seines letzten Abenteuers erbeutet hat, und springt über das Brückengeländer, scheinbar ins Nichts ... - um sich dann auf einen vorbeifahrenden Frachter abzuseilen.

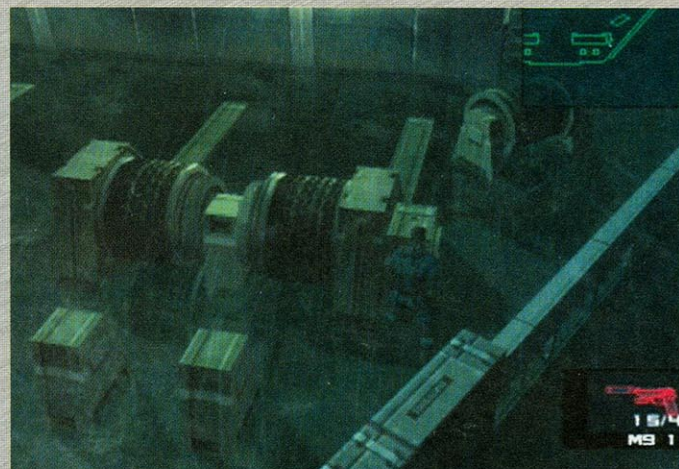
■ Kalter Krieg

Solid Snake hat sich einer Organisation zur Überwachung der weltweiten Metal-Gear-Aktivitäten angeschlossen. Da sich auf dem Frachter ein neues Exemplar der mobilen Superwaffe befinden soll, ist es Snakes eigentliche Aufgabe, das zerstörerische Stück Technik zu fotografieren. Bewacht von Marines soll der Metal-Gear-Ray zu einer Militärbasis gebracht wer-

den. Gerade als der Ex-Söldner feststellt, dass sein Stealth-Anzug bei der Landung zerstört worden ist, geschieht etwas Unerwartetes: Von einem Hubschrauber aus kommen russische Elite-Truppen an Bord, die nichts Gutes im Schilde führen.

■ Snake schlägt zurück

Anfangs nur mit einer Betäubungspistole bewaffnet, macht sich der Supersoldat auf den Weg, um zu verhindern, dass der Metal Gear in russische Hände fällt. Diese Waffe lässt sich am wirkungsvollsten in der Ego-Perspektive einsetzen. Während Snake seine ahnungslosen Opfer anvisiert, läuft der Regen an seiner Schutzbrille herunter und erschwert das Zielen. Die Wirkung des Betäubungsmittels ist stark davon abhängig, wo ihr



■ Auf dem Weg zum Bug des Schiffes hat Solid Snake noch einmal die Gelegenheit, sich zu heilen und seinen Munitionsvorrat zu überprüfen.

den Gegner erwisch hat. Trefft ihr ihn am Kopf oder Oberkörper, setzt das Gift schnell ein, schießt ihr einen Pfeil in seine Beine, braucht das Sedativum entsprechend länger, um sich im Körper des Feindes zu verteilen. Feinde, die ihr mit eurer Betäubungspistole ins Land der Träume geschickt habt, müssen nun vor ihren Kameraden versteckt werden. Ob ihr die schlafenden Finsterlinge dabei in einem Schrank verschwinden lasst oder sie einfach über Bord werft, bleibt euch überlassen.

■ Film oder Spiel?

Auf dem Weg durch das Schiff wird deutlich, dass sich mit *Metal Gear 2* einer der ganz großen Hits dieses Jahres anbietet. Die Detailverliebtheit mit

„Metal Gear ist das erste Spiel einer neuen Generation.“

der Hideo Kojima und sein Team zu Werke gegangen sind, ist wirklich atemberaubend. Angefangen bei den unglaublich realistischen Wettereffekten bis hin zu den grenzenlosen Interaktionsmöglichkeiten, werden dem Spieler bei *Metal Gear Solid 2* fast keine Grenzen gesetzt. Ob ihr nun Feuerlöscher zum Sichtbarmachen der vielen Lichtschranken im Inneren des Schiffes benutzt oder eure Feinde mit heißem Wasserdampf aus zerschossenen Rohren außer Gefecht setzt, hängt allein von eurem Einfallsreichtum ab. Egal in welcher Situation ihr euch befindet, es gibt immer einen Weg, Snakes virtuelle Umwelt gegen die feindlichen Schergen einzusetzen. Nach mehrmaligem Durchspielen der *Metal Gear Solid 2*-Demo gibt es eigentlich nur eins zu sagen: Wow! *Metal Gear Solid 2* als Spiel zu bezeichnen, wird dem Aufwand, den Konami für dieses Produkt betreibt, eigentlich nicht mehr gerecht. Eine so perfekte Symbiose aus Film und Spiel hat es bis jetzt noch nicht gegeben. *Metal Gear Solid* wird das Genre der Action-Adventures revolutionieren und wahrscheinlich für lange Zeit unerreicht bleiben. (Henry Ernst)

MGS 2 - Sons of Liberty

PS2

Genre: Action Adventure,
Termin: 4. Quartal
Entwickler: Konami
Spieleranzahl: 1
Besonderheiten: -

super! „Zu Metal Gear Solid 2 gibt es nur eines zu sagen: Absoluter Wahnsinn!“
Erster Eindruck
PSG

■ Obwohl es zweideutig aussieht, zeigt dieses Foto Solid Snake beim Durchschütteln eines betäubten Gegners. Auf diese Weise gelangt der Söldner an begehrte Munition und Waffen.



■ Aoi Umenokoji bereicherte ab Teil 3 die VF-Riege. Ihre Kampftechnik ist filigran, aber knochenberstend.



■ Alt-Champion Lau Chan ist fies wie eh und je. Seine schnellen Fuß- und Schlagkombinationen sind gefürchtet.

Segas erster Schritt auf PS2-Terrain

Virtua Fighter 4

Kurz vor dem finanziellen Aus zog Branchen-Urgestein Sega die Notbremse. Man kehrte der Hardwareproduktion den Rücken, um sich voll und ganz der Spiele-Entwicklung zu widmen. Erstes Kind dieses Umdenkens ist Virtua Fighter 4.

■ Es war kurz vor 12. Sega blieb nichts anderes übrig, als mehr oder weniger den Flop seiner 128-Bit-Konsole Dreamcast einzugestehen und kündigte im selben Atemzug eine neue Unter-

nehmensstrategie an. Was viele nicht für möglich hielten, wurde am 31. Januar 2001 Realität: Sega zieht sich aus der unprofitablen Hardwareentwicklung zurück und konzentriert sich auf die hauseigenen Spiele-Divisionen, die ab sofort für alle gängigen Systeme, darunter natürlich auch PlayStation 2, programmiert werden. Diese Nachricht rüttelte die gesamte Branche mit einem mittelschweren Erdbeben wach, so dass man folgende Ankündigung nur noch als heftiges Nachbeben bezeichnen kann:

■ Virtua Fighter 4 kommt für PlayStation 2!

Wer sich mit Sega oder der Video-spielgeschichte im Allgemeinen nicht so auskennt

(was ja keine Schande ist), für den ein kleiner Vergleich: VF4 auf PS2 ist etwa so wie Franz Beckenbauer bei den Löwen. VF gilt als das Sega-Aushängeschild schlechthin. Seit 1993 steht es für bahnbrechende Neuentwicklungen im 3D-Sektor und Beat'em-Ups im Allgemeinen. Damals noch mit deutlich erkennbaren Kanten und simplen Hinterdrundgrafiken, gelang Chefentwickler Yu Suzuki (vom Bekanntheitsgrad gleichzusetzen mit Konami-Legende Hideo Kojima) mit jedem Nachfolger ein optischer Quantensprung. 1997 erschien mit Virtua Fighter 3tb der letzte Teil der Serie. Im Gegensatz zum ein Jahr früher erschienen echten dritten Teil hatte die "tb"-Variante (steht für Team Battle) einen Tag-Modus, in dem immer zwei Fighter als Mannschaft gegen ein anderes Team antraten. Aber nicht nur Grafik und Modi haben



■ Catcher Wolf Hawkfield sah noch nie so muskelbepackt aus wie in VF4. Nahkampftechniken sind seine Spezialität.

„Altmeister Yu Suzuki scheint sich mit VF4 wieder selbst zu übertreffen.“

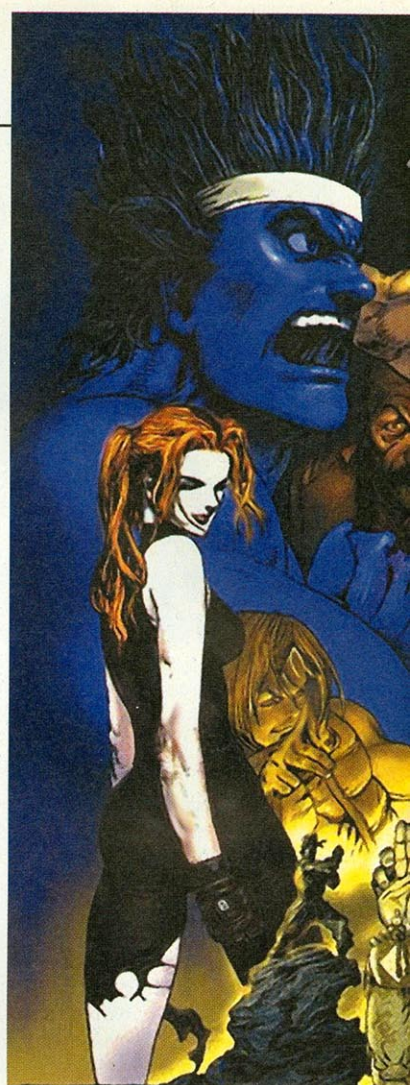
sich im Laufe der Zeit verbessert, gleiches gilt für die Charakteranzahl. Waren es im Ur-Virtua Fighter nur neun Kämpfer (acht wählbar und Endgegnerin Dural), kamen mit jedem Teil zwei weitere hinzu. Und wenn man Yu Suzuki glauben schenken darf, wird dies mit Virtua Fighter 4 nicht anders sein. Somit dürfen mindestens 15 Recken auf ihren Einsatz warten, als da wären: Karate-Spezialist Akira, Geschwisterpaar Sarah und Jacky, Ninja Kage, Fiesling Lau mit Tochter Pai, Wrestler Wolf, und Muskelpaket Jeffry aus Teil 1 samt den Neuzugängen, dem Drunkenmaster Shun, Teenie Lion (beide VF2) so-



■ Selbst in solchen extremen Nahaufnahmen sieht man keinen Ansatz von Kanten, Texturverzerrungen oder blitzenden Polygonen. Perfekt!



■ Vor und nach dem Kampf gibt es unterschiedliche Charakter-Studien zu bewundern. Ein Traum sind die lippsynchronen Mundbewegungen.

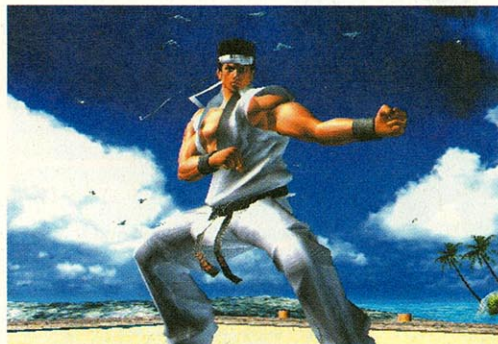




wie der fernöstlichen Schönheit Aoi und dem Sumo-Fleischberg Taka (VF3). Die beiden neuen Gesichter sind zwar noch nicht namentlich bekannt, doch durfte man bei der ersten Präsentation schon mal ein Auge auf den neuen Mönch-Charakter werfen. Für echte Shaolin-Fans dürfte also endgültig die Sonne aufgehen. Im gezeigten VF4-Demo beein-



Die vier Jahre Entwicklungszeit sind selbst an Pai nicht spurlos vorbegegangen.



In gewohnt perfekter Manier absolviert Akira Yuki seine Kata. Während seiner Übungen umkreisen Möven seinen Kopf.



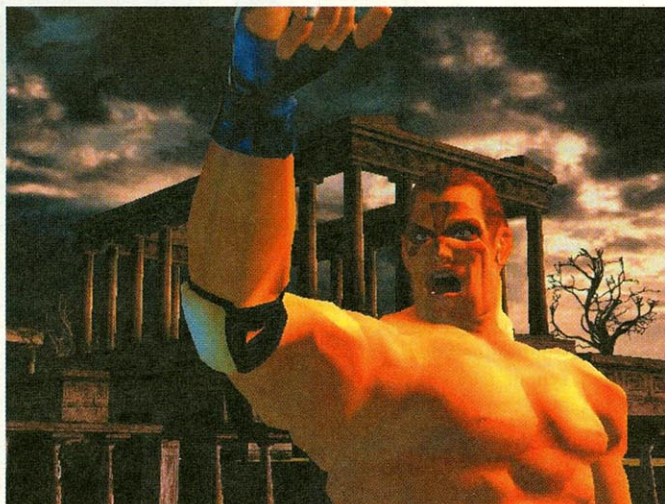
Kage Maru und Aoi geben sich im Tiefschnee ein Stelldichein. Ihre Fußbewegungen hinterlassen im weißen Pulver einen bleibenden Eindruck.

druckte der Neue die versammelte Fachpresse mit wieselflinken und treffsicheren Kombinationen. Überhaupt zeigt das atemberaubende Demo, dass Yu Suzuki mit seinem AM2-Team in puncto Animation den Referenz-Thron anstrebt. Noch nie durfte man dermaßen perfekte Bewegungsabläufe in einem Beat'emUp bewundern wie hier. Schläge und Tritte wirken dermaßen echt, als stünden sich reale Kämpfer gegenüber. Darüber hinaus fällt dem VF-Kenner natürlich sofort auf, dass die versammelte Fighter-Crew deutlich gealtert ist. Gerade bei

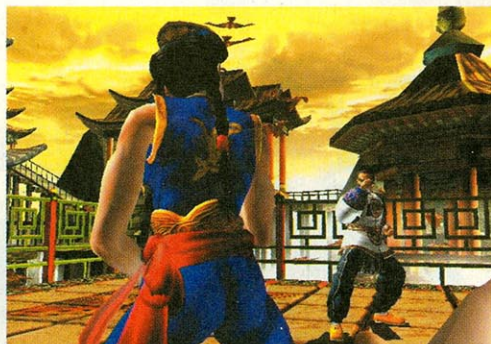
den einst jungen Kämpfern, wie Sarah oder Lion ist dies offensichtlich. Generell wirken die Mimiken realistischer. Die Gesichter legen sich in Falten oder verzerren sich vor Schmerz.

Facelifting für alle!

Wen man sich die VF-Entwicklung einmal Revue passieren lässt, ist es kaum zu fassen, was in acht Jahren grafisch passiert ist. Waren es 1993 noch scharfkantige Pixelhaufen, die sich gegenseitig auf die Matte gelegt haben, kämpfen die VF4-Charaktere wirklich im 21. Jahrhundert. Von



Vor der malerischen Kulisse eines griechischen Tempels gibt Wolf eine klare Kampfansage für alle Gegner ab. So verschafft man sich bereits im Vorfeld Respekt.



Spinnefeind: Lau Chan und Tochter Pai haben noch eine Rechnung zu begleichen.

Weitere Spiele von SEGA



Virtua Tennis

Ein hervorragendes Tennisspiel direkt aus der Spielhalle. Unkompliziert und genial.



Space Channel 5

Flippiges Tanzspiel im 60ies-Look um die Weltraumschönheit Ulala.



Crazy Taxi

Wohl der actiongeladenste Fun-Racer der Videospiel-Geschichte. Adrenalin pur!



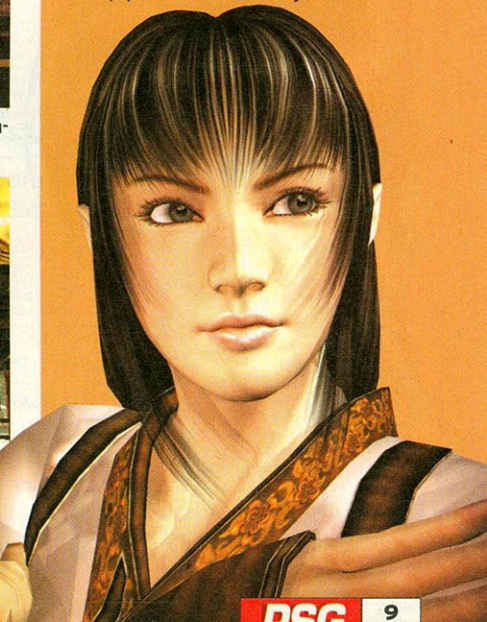
Zombie Revenge

Solides Zombie-Metzel-Beat'emUp für zwei Spieler gleichzeitig.



18 Wheeler

Als Trucker-Fahrer quer durch die USA. Der Spaß ist bei diesem Racer garantiert.



Virtua Fighter im Rückblick



Virtua Fighter 1 revolutionierte als erstes Beat'emUp mit Polygon-Grafik das Genre. Damals standen neun Charaktere zur Auswahl.



Nachdem Virtua Fighter zu einem echten Welterfolg avancierte, kamen mit Teil 2 zwei neue Gesichter hinzu: Teenie Lion und Drunkenmaster Shun.



Einen weiteren Meilenstein der Arcade-Prüger war Virtua Fighter 3. Diesmal gesellten sich die asiatische Schönheit Aoi und Sumo Taka zur Kämpferriege.

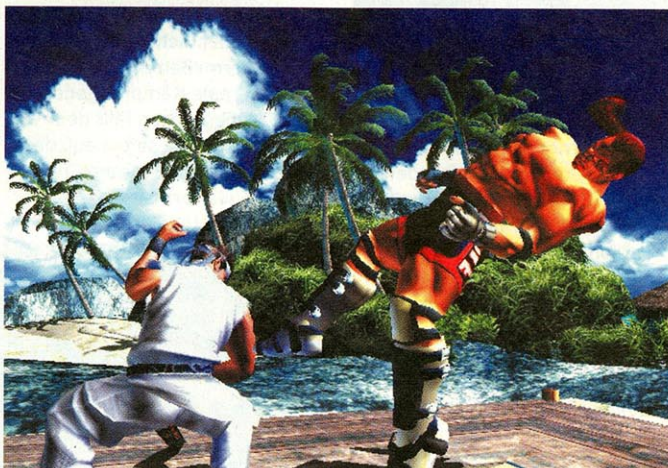


Die Team-Battle-Variante brachte zum ersten Mal Tag-Team-Action in die VF-Serie. Ansonsten gab es keine nennenswerten Neuerungen.



Der High-Heel-Kick von Pai sorgt auch noch im vierten Teil für schwere Gehirnerschütterungen bei den Gegnern.

Fotorealismus zu sprechen wäre wohl übertrieben, jedoch gibt es ohne Zweifel kein anderes Spiel, dass dermaßen nahe an dieses Ziel herankommt. Ein wichtiger Aspekt neben den ultra-detaillierten Charakter-Modellen spielen natürlich die Hintergründe. Selbst in diesem Punkt setzt VF4 neue Maßstäbe. Zwar sind die Kampfarenen knapp bemessen (Ring-outs sind also immer noch angesagt), dafür ist die Umgebung umso weiträumiger. In Aois Stage beispielsweise, einer verschneiten mittelalterlichen Burg, wehen die Fahnen und glitzern die Zinnen in der Sonne. Auf dem Kampffeld selbst wird der tiefe Schnee von den Kontrahenten nicht nur aufgewirbelt, sondern auch entsprechend ihrer Bewegungen plattgetrampelt oder zusammengeschoben. Eine fast perfekte Simulation der Wirklichkeit. Auf Jeffrys Floss hingegen brechen die Wellen am Bug und die Palmen biegen sich in der steifen Briesse.

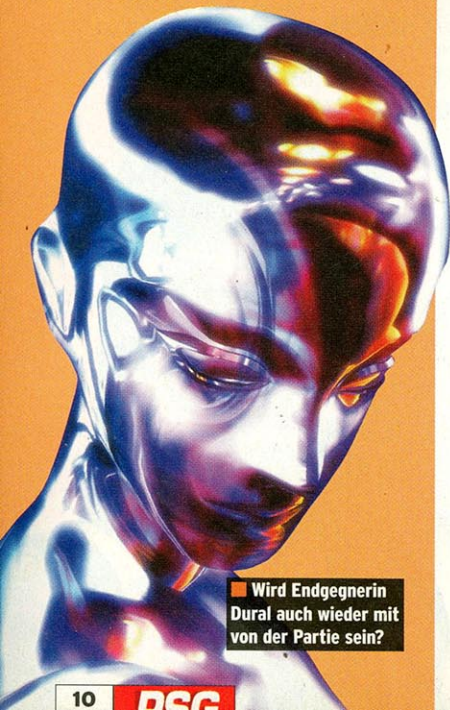


Akiras berühmter Shoulder-Block ist natürlich wieder mit von der Partie.

Martial Arts für zu Hause

Zwei grundlegende Gameplay-Änderungen kündigte Suzuki bereits jetzt an. Den aus Teil 3 bekannten Escape-Button (zur einfachen Schlagabwehr) wird es nicht mehr geben, vielmehr setzt AM2 auf ein neues System, dass dem Spieler erlauben soll, sich frei im Ring zu bewegen. Außerdem sollen die

Kämpfe durch ein neuartiges Block- und Kontersystem spannender und cineastischer ablaufen. Einziger Wehrmutstropfen bei der Geschichte: Virtua Fighter 4 erscheint frühestens Ende dieses Jahres in Japan. Wir werden uns also noch lange mit den unrealistischen Games herumschlagen müssen. (Sven Harder)



Wird Endgegnerin Dural auch wieder mit von der Partie sein?



Beat'emUp-Evolution: Anhand von VF-Aushängeschild Akira sieht man deutlich den Fortschritt der 3D-Technologie.

Virtua Fighter 4

PS2

Genre: Beat 'em Up
Termin: 4. Quartal 2001
Entwickler: AM2/Sega
Spieleranzahl: 1-2
Besonderheiten: Erstes Suzuki-Spiel für PlayStation

super! "Ein Wahnsinns-Beat'emUp aus einer neuen grafischen Dimension."
Erster Eindruck
PSG





Das Trio Infernale kehrt zurück

MDK 2

Armageddon

Das ungleiche Heldentrio aus Shiny Entertainments MDK kehrt zurück, um den fiesen Steamrider-Aliens erneut zu zeigen, was eine Harke ist.

■ Vor vier Jahren wurde Sonys graues Schmuckkästchen zum ersten Mal von den Steamridern und ihren Minecrawlern heimgesucht. Die interessante Mischung aus gnadenloser Baller-

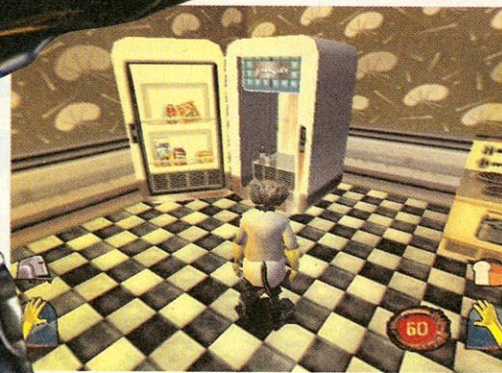
action und skurrilen Einfällen begeisterte Action-Fans auf der ganzen Welt. Nun kehrt Kurt Hectik zurück und diesmal ist er nicht allein. Alteingesessene PlayStation-Zocker werden sich sicherlich noch an die skurrilen Abenteuer des Trios Max, Kurt und Dr. Hawkins auf der PSone erinnern. In Gestalt des schwarz gekleideten Hausmeisters musste man die Erde vor der Vernich-

tung durch aggressive Aliens bewahren. Unter Action-Fans gilt MDK noch heute als eines der besten Ballerspiele auf der PlayStation. Nachdem die offizielle Fortsetzung aus technischen Gründen nicht auf der grauen Kiste realisierbar war, schieben die Entwickler nun den erweiterten Nachfolger auf der PS2 nach. Anders als der erste PlayStation-Teil wird MDK 2 nicht von Neversoft, sondern vom Rollenspielexperten Bioware (*Baldur's Gate*) programmiert.

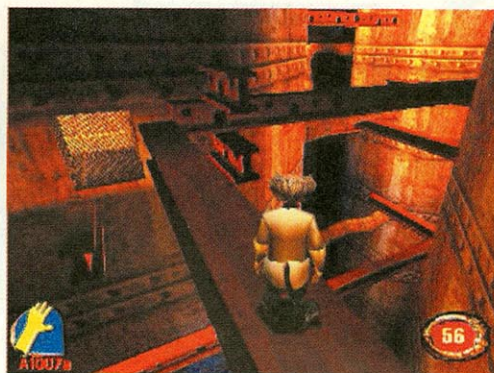
■ Abwechslung wird groß geschrieben

Das Leben kann bisweilen ziemlich ungerecht sein. Kaum hat

sich der intergalaktische Hausmeister Kurt Hectik aus seinem Kampfanzug geschält und den Champagner aufgemacht, da schrillen schon wieder die Alarmglocken. Die Steamrider-Aliens sind zurück und mächtiger als je zuvor. Selbstverständlich weiß der Held wider Willen, was die Stunde geschlagen hat, und begibt sich sofort in die Höhle des Löwen. An Bord eines der Minecrawler-Fahrzeuge kommt ihm sein Kampfanzug mit eingebautem Gleitschirm und Sniper-Helm sehr zugute. Da Kurt außer einem Maschinengewehr und diversen Sniper-Waffen über keine durchschlagskräftigen Argumentationsverstärker verfügt, ist vor-



■ In der Gestalt von Dr. Hawkins seid ihr mehr auf eure grauen Zellen als auf Waffengewalt angewiesen.



■ In den verwinkelten Levels den Überblick zu behalten, fordert das Letzte von eurem Orientierungssinn.



■ Wer bei diesem Monster-Frosch an Grimms Märchen oder Zungenakrobatik denkt, liegt falsch. Dem garstigen Grünen ist nur mit roher Waffengewalt beizukommen.



Game-Flashback: MDK (1997)

■ Dass der erste Angriff der Steamrider vereitelt werden konnte, ist dem Mut eines Mannes zu verdanken: Kurt Hectik. Nur mit einem Kampfanzug und einem Maschinengewehr stellte er sich der grünen Gefahr entgegen. Obwohl MDK schon einige Jahre alt und die texturarme Optik alles andere als zeitgemäß ist, sollten Actionfans einen Blick riskieren. Sich mit Dauerfeuer und Snipereinsatz durch die abwechslungsreichen Welten zu ballern, ist ein echtes



■ Durch die präzise Steuerung lässt sich Kurt in jeder Situation gut kontrollieren.

Fest für jeden Action-Fan. Dass bei einem Shiny-Titel auch skurrile Einfälle wie die kleinste Atombombe der Welt nicht zu



■ Die MDK-Levels verfügen teilweise über sensationelle Spiegeleffekte.

kurz kommen, versteht sich fast von selbst. Wer einen abwechslungsreichen Shooter sucht, sollte zuschlagen.

PSone



Genre: Action
Preis: DM 49,-
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Neversoft
Vertrieb: Interplay
Internet: www.neversoft.com

Grafik

69%

Sound

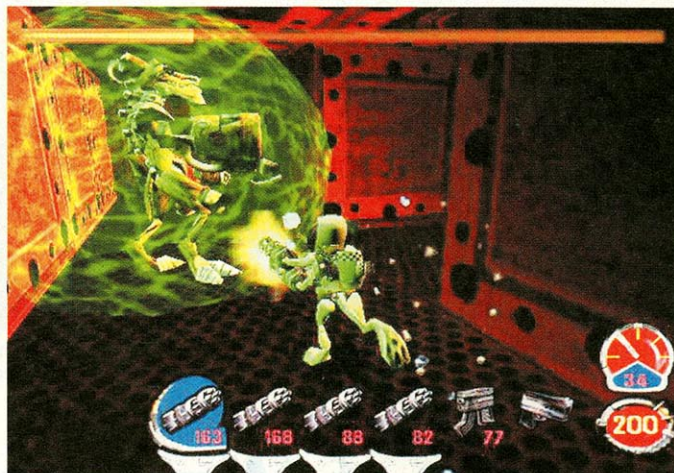
70%

SPIELSPASS

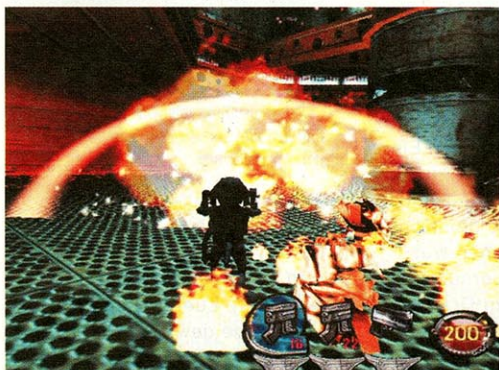
72%



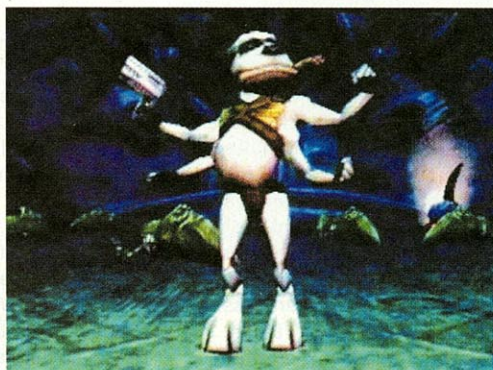
■ Fans des Vorgängers werden sich sofort heimisch fühlen. Trotz einiger Neuerung ist die geniale Spielbarkeit des PSone-Vorgängers erhalten geblieben.



■ Durch seine vier Arme verfügt Max über eine immense Feuerkraft. Alles, was sich dem Cyber-Kläffer in den Weg stellt, wird gnadenlos in Schutt und Asche gelegt.



■ Selbst bei den mächtigsten Explosionen geht die Grafik nicht in die Knie.



■ Saving the World with style. Der coole Flohfänger Max verfügt neben den stärksten Wummen auch über das coolste Aussehen.

„MDK 2 setzt der PlayStation-2-Textur armut ein Ende“

sichtiges Agieren gefragt. Warum sollte man auch laut brüllend auf eine Horde Aliens zulaufen, wenn sich das Problem elegant durch Sniper-Waffen lösen lässt? Leider haben E.T.s Verwandte aus ihrer letzten Begegnung mit Kurt einiges gelernt, weshalb es ihnen gelingt, den Helden gefangen zu nehmen. Nach Kurts Gefangennahme wird der Cyborg-Hund Max, der sich als kampfstärkste Flohkolonie des Universums erweist, an die Front geschickt. Durch die Möglichkeit, vier Waffen gleichzeitig zu transportieren und zu benutzen, bietet sich dem Spieler nun ein völlig anderes

Spielerlebnis. Wo ihr mit Kurt noch vorsichtig im Verborgenen agieren musstet, macht ihr mit Max einfach alles nieder, was sich bewegt. Dummerweise gerät auch der rabiate Flohfänger in Gefangenschaft, wodurch nun alle Hoffnungen der Menschheit auf den dünnen Schultern des Professors lasten. Nur mit seinem Gehirn „bewaffnet“, stellt sich der Wissenschaftler den Steamridern entgegen und muss auf dem Weg zu seinen Kampfgefährten jede Menge knifflige Rätsel lösen, um den grünen Aggressoren ein Schnippchen zu schlagen.

■ Technik, die begeistert!

Optisch ist MDK 2 Armageddon wirklich eine Wucht. Die hervorragende Grafik lässt selbst die

PC- und Dreamcast-Versionen von MDK 2 weit hinter sich. Knackige Texturen, superflüssiges Scrolling und jede Menge Special Effects lassen das Herz eines jeden Action-Fans höher schlagen. Durch ein spezielles Programmierverfahren ist es den Jungs von Bioware gelungen, der bis jetzt häufig bemängelten Texturarmut bei PS2-Spielen ein Ende zu setzen. Hierdurch war es den Entwicklern möglich, wirklich hochauflösende Texturen einzusetzen. Die abwechslungsreich inszenierten biomechanischen Welten bewegen sich butterweich über den Bildschirm und geraten selbst bei hohem Gegnaraufkommen und fetten Explosionen nicht ins Stocken. Aber nicht nur die Grafik, sondern auch die Steuerung der Helden wurden perfekt

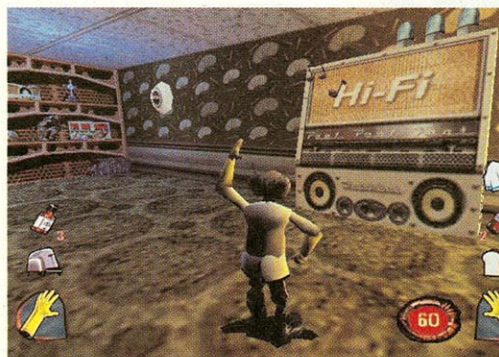


■ Das optische Design des gesamten Spiels orientiert an klassischen Superhelden-Comics.



■ Max ist einer von vielen skurrilen Charakteren im Spiel.

an die PS2 angepasst. Mit dem DualShock 2 lassen sich Kurt und seine Spießgesellen schnell und sicher durch die zehn umfangreichen Levels steuern. Zusammen mit dem treibenden Sound und den witzigen Zwischensequenzen steht Action-Fans ein echtes Highlight ins Haus. (Henry Ernst)



■ In der Haut des Professors habt ihr euch mit jeder Menge kniffliger Kombinationsaufgaben herumzuschlagen.



■ Um den Aliens kräftig die Suppe zu versalzen, muss Kurt unter anderem diverse Maschinen sabotieren.

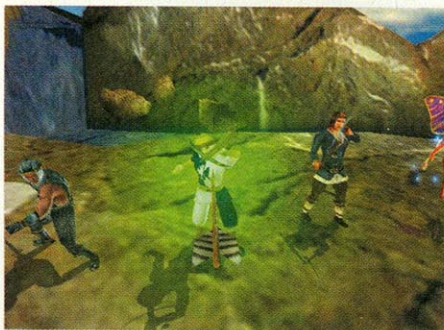
MDK 2 Armageddon

PS2

Genre: Action
Termin: Ende März 2001
Entwickler: Bioware
Spieleranzahl: 1
Besonderheiten: 3 verschiedene Charaktere



„Ein weiterer Titel, der den Fähigkeiten der PlayStation 2 gerecht wird“



■ Eure Truppen warten mit höchst unterschiedlichen Fähigkeiten auf, wobei Magie ein wichtiges Hilfsmittel darstellt.



■ Wie von Gotteshand gelenkt, kommt ein mächtiger Blitz auf einen Kämpfer eurer Truppe hernieder.



■ In jeder Spielrunde könnt ihr euren Helden nur eine bestimmte Anzahl an Schritten fortbewegen.

Der Stoff, aus dem die Helden sind

Heroes of Might and Magic

Nachdem sich die Spiele rund um das **Might and Magic**-Universum zur festen Größe auf dem PC-Markt gemausert haben, werden wir demnächst auch auf der PS2 mit einem Ableger beglückt.

■ Genauer ausgedrückt handelt es sich dabei um eine Nebenserie namens *Heroes of Might and Magic*. Bei den PC-Versionen sind die Designer inzwischen bei Teil 3 angelangt. Die PS2-Variante ist jedoch eine Neuentwicklung, die am ehesten als Adventure-Strategie-Mix mit Rollenspiel-Elementen bezeichnet werden kann.

■ Grafik im Wandel der Zeit

Dem aufmerksamen *Heroes*-Fan wird zuerst die veränderte Grafik auffallen. Traditionelle 2D-Elemente wurden in die dritte Dimension übertragen. So werden Kämpfe nunmehr auf einem 3D-Schlachtfeld ausgetragen. Bevor ihr aber in den Kampf zieht, müsst ihr aus vier möglichen Heldenklassen euren Favoriten auswählen. In der Folge habt ihr die ehrenvolle Aufgabe, den König zu retten. Attentäter haben ihn vergiftet und die einzige Chance, ihn vor dem sicheren Tod

zu bewahren, besteht darin, ein mächtiges und mit Zauberkraften ausgestattetes Artefakt ausfindig zu machen. Fatalerweise befinden sich Einzelteile der Karte, die zu dem Artefakt führt, in den Händen übler Gesellen, die den König am liebsten tot sehen würden. Allen voran versucht der schreckliche Wyrm-Dragon Malazak, ebenfalls an das Artefakt zu gelangen, aber nicht etwa um dessen heilende, sondern die zerstörerischen Eigenschaften für seine finsternen Pläne zu nutzen.



■ Auch die Oberwelt von *Heroes* wird dreidimensional aufbereitet, was besonders den Animationen zugute kommt.

■ Genres mixen ist nicht ungefährlich

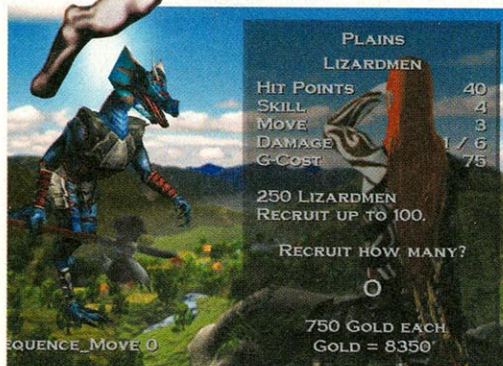
Im Fall von *Heroes of Might and Magic* ist dies aber gut gelungen. Euer Held ist in der Lage, eine gewisse Anzahl von Kreaturen aus einem Fundus von insgesamt 25 Exemplaren in die eigene Armee zu übernehmen. 17 davon wurden bisher noch nie in einem *Might and Magic*-Spiel gezeigt. Hoch zu Ross erkundet ihr das Königreich und tragt in Sümpfen, Wäldern oder Dungeons rundbasierende Kämpfe aus. Insgesamt könnt ihr 26 Städte und Burgen besuchen, Sonderaufträge annehmen, Truppen rekrutieren und eure Fähigkeiten verbessern. Natürlich kommen auch Zaubersprüche nicht zu kurz, wobei es aber von eurem gewählten Helden abhängt, ob ihr eher der Magie frönt oder doch lieber mit roher Gewalt die gegnerischen Horden vertrimmt. Sollten die Programmierer die hervorragende Spielmechanik des PC-Vorbildes gut umsetzen, erwartet uns ein prima Einstand der Serie mit hübscher Grafik auf der PS2. (Uwe Hönig)



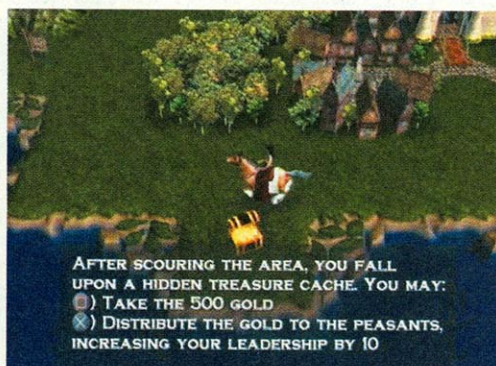
■ Zur Zeit der Raubritter gab es für Normalsterbliche nicht viel zu lachen.



■ Hier seht ihr gerade einen Kampf, der ohne magischen Schnickschnack ausgefochten wird.



■ Bei der Rekrutierung von neuen Truppen und Kreaturen werden euch alle wichtigen Informationen angezeigt.



■ Viele Goodies gibt es zu ergattern. Bei Schatztruhen dürft ihr entscheiden, ob ihr das Gold oder lieber Erfahrungspunkte nehmt.

Heroes of Might and Magic

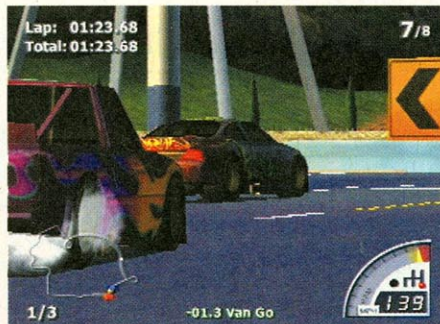
PS2

Genre: Strategie
Termin: 2. Quartal 2001
Entwickler: New World Computing
Spieleranzahl: 1
Besonderheiten: Erstes 3D-M&M

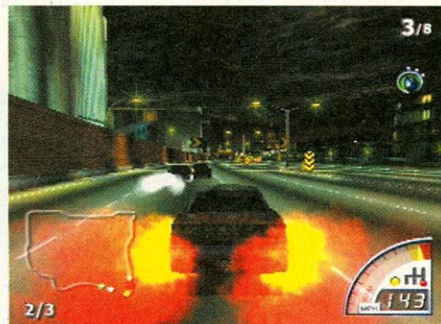
„Neue Ansätze bringen frischen Wind in die Heroes-of-Might-and-Magic-Saga.“



Herumfliegende Autos werdet ihr öfter zu Gesicht bekommen. Jeder erfolgreiche Stunt beschleunigt euren Wagen.



Die Gegner fahren einen heißen Reifen und machen euch mit exzessivem Waffeneinsatz das Leben schwer.



Bestimmte Power-ups bringen eure Reifen zum Glühen und spendieren euch für kurze Zeit ein höheres Tempo.

Rasen ohne Rücksicht auf Verluste

Rumble Racing

Mit wahnsinnigem Speed und unglaublichen Stunts braust **Rumble Racing** Richtung Fertigstellung. Wir konnten uns schon mal ausführlich mit dem Rennspektakel befassen.

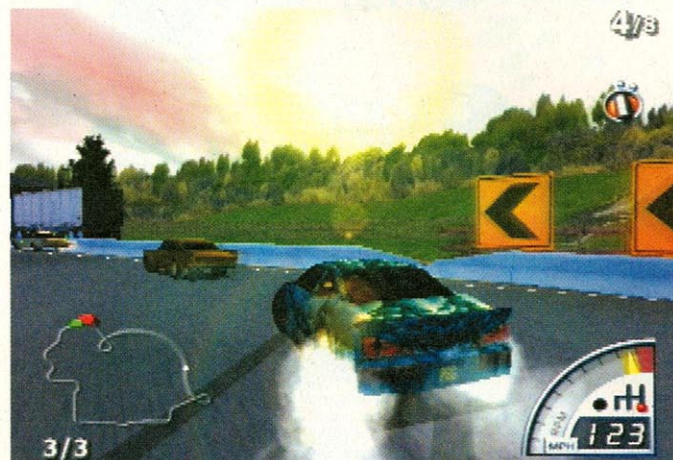
Bei **Rumble Racing** werden keine ernsthaften Rennen gefahren. Vielmehr geht es darum, mit Vollgas durch die Landschaft zu brettern und dabei Stunts aufs Parkett zu legen, die jeder physikalischen Grundlage spotten. Damit nicht genug, lassen sich auch noch zahlreiche Extras aufsammeln, mit denen ihr euch die gegnerischen Fahrer bestens vom Hals halten könnt.

Let the Rubber burn, Baby! In den USA hat die NASCAR-Rennserie denselben Stellenwert wie die Formel 1 bei uns. Dabei jagen mächtig aufgemotzte Boliden mit Geschwindigkeiten jenseits der 300-km/h-Marke über ovale Rundkurse. Nicht selten kommt es dabei zu spektakulären Crashes (leider verunglückte erst kürzlich NASCAR-Legende Dale Earnhardt tödlich),

was der Popularität dieser Rennsportart jedoch keinen Abbruch tut. Bei **Rumble Racing** setzt ihr euch nun – ohne Risiko für Leib und Leben – selbst ans Steuer, wobei ihr nicht auf Ovalen herumguckt, sondern auf normalen Straßen. Dabei geht es natürlich darum, als Sieger über die Ziellinie zu brettern. Mit diversen Stunts, die je nach ihrem Schwierigkeitsgrad bewertet werden, könnt ihr euer Fahrzeug nach vorne katapultieren. Ausgeführt werden die Tricks, indem ihr beim Absprung von einer Rampe den Stunt-Button drückt und gleichzeitig das Steuerkreuz oder wahlweise auch den Analogstick in beliebige Richtungen bewegt. Sogleich vollführt euer PS-Monster die unglaublichesten Saltos oder Drehungen. Für weiteren Spaß sorgen die Goodies am Wegesrand, mit deren Hilfe ihr euer Fahrzeug einen Boost spendieren oder auch Gegner von der Bahn bomben könnt.

Technisch ausgereifter Fun-Racer

Mit der unheimlich flüssigen Grafik-Engine haben die Programmierer wirklich einiges auf die Beine gestellt. Die Sichtweite ist absolut beeindruckend und selbst mit fünf brennenden oder wilde Stunts vollführenden Gegnern auf dem Bildschirm werdet



Durch den Treffer eines Gegners mit dem Ölfass haben die Reifen ihre Haftung verloren. Glücklicherweise wird der drohende Crash gegen die Bande keine Schäden hinterlassen.

ihr von Ruckelanfällen verschont. Hübsche Licht- und Explosionseffekte verstärken den positiven Eindruck. Zur Verfügung stehen euch insgesamt vier Kameraansichten, wobei die Stoßstangenperspektive den größten Geschwindigkeitsflash bringt. Besonders bei den Tricks dreht sich die Optik in atemberaubendem Tempo, was zart besaiteten Naturen eventuell nicht bekommen könnte. Selbst die Steuerung lässt keine Wünsche offen. Exakt und sicher bewegt ihr die Rennmaschinen über die Piste, weshalb sich Fun-Racer-Fans schon mal auf diesen Titel freuen können. (Uwe Hönig)



Der Zweispielermodus bietet schöne Hetzjagden und wird vor allem durch den Einsatz der fiesen Extras interessant.

„Mit der unheimlich flüssigen Grafik-Engine haben die Programmierer einiges auf die Beine gestellt!“



In der Stoßstangenperspektive werden beim Geschwindigkeitsgefühl neue Dimensionen erreicht.



Explosionen, rauchende Reifen und haarsträubende Stunts sind bei Rumble Racing an der Tagesordnung.



Insgesamt stehen weit über 30 Fahrzeuge zur Auswahl, wobei es nicht nur Muscle-Cars, sondern auch Trucks gibt.

Rumble Racing

PS2

Genre: Rennspiel
Termin: 17. Mai 2001
Entwickler: EA-Sports
Spieleranzahl: 1-2
Besonderheiten: Smooth and fast



„Einziges Wermutstropfen ist die Wartezeit bis zum Deutschland-Release.“

Die 12 besten Gründe für die PlayStation 2

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

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

Playstation 2
Art.Nr.: P2H001
Konsole



Bei Zuzahlung von DM 10,- erhalten Sie die PS2 und einen der folgenden
DVD-Filme: In too Deep, Faculty, Austin Powers 2, Existenz,
Der talentierte Mr. Ripley

Playstation 2 und DVD Paket :

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-mail-Adresse: 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 unsere Finanzkauf-Hotline 09 31/35 45 245 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.

PS 2 Hardware

Playstation 2 inkl. DS	DM 869,00	R.2 R. Boxing Round 2	DM 89,95
Dual Shock Controller	DM 59,95	Rayman Revolution	DM 99,95
Advanced Controller	DM 59,95	RC Revenge	DM 89,95
Memory Card 8 MB	DM 89,95	Red Faction	Mrz. 01 DM 99,95
Memory Card 8 MB	DM 89,95	Ridge Racer 5	DM 119,95
Multi Tap	DM 99,95	Shadow of Memories	Mrz. 01 DM 99,95
RFU-Kabel	DM 49,95	Silent Scope	DM 89,95
X-Tender Joyp. Verl.	DM 9,95	Silpheed: T. Lost Pl.	Mrz. 01 DM 99,95
S-AV Kabel	DM 19,95	Sky Odyssey	Apr. 01 DM 119,95
Super RGB Scart m. Audio	DM 19,95	Sky Surfer	Apr. 01 DM 99,95
RX 400 Wheel	DM 119,95	Smugglers Run	DM 89,95
Steering Wheel MC2	DM 129,95	SSX	DM 119,95
Blue Thunder Racing Wh.	DM 179,95	Starfighter	Mrz. 01 DM 119,95
Scorpion II Laser Vers.	DM 59,95	Super Bust-a-move	DM 69,95
Shadow Blade Arcade Stick	DM 159,95	Surfing H3O	DM 89,95
Horiz. Stand	DM 29,95	Swing Away Golf	DM 119,95
Vert. Stand	DM 29,95	Tekken Tag Tournament	DM 119,95
PS2 DVD Fernbedienung	DM 49,95	Theme Park World	DM 119,95
		Tiger W. PGA T. 2001	Apr. 01 DM 119,95
		Time Splitters	DM 109,95
		Tokyo High.Chall. 2	Apr. 01 DM 99,95
		Top Gun Int. Task F.	Apr. 01 DM 99,95
		UEFA Challenge	Jun. 01 DM 129,95
		Unreal Tournament	Mrz. 01 DM 129,95
		Warriors of M. & M.	Apr. 01 DM 109,95
		WDL: Thunder Tanks	Mrz. 01 DM 109,95
		X Squad	DM 119,95
		Zone of the Enders	Mrz. 01 DM 99,95

PlayStation 2

4 X 4 Evolution	Mrz. 01 DM 89,95
Age of Empires 2	Jun. 01 DM 99,95
Aqua Aqua	DM 59,95
Armored Core 2	Feb. 01 DM 99,95
Army Men - Green R.	Apr. 01 DM 109,95
Army Men-S. Her. 2	Apr. 01 DM 109,95
Dead o. Alive 2: Hardcore	DM 119,95
Disney's Dinosaurier	DM 89,95
Disney's Dschungel.	Mrz. 01 DM 109,95
D. Duck Quack Attack	DM 89,95
Driving E. Type S	DM 119,95
ESPN Intern. Track & Field	DM 89,95
ESPN N. Hockey N.	Apr. 01 DM 99,95
ESPN NBA 2Night	Mrz. 01 DM 99,95
ESPN X-Games Snow.	DM 99,95
Eternal Ring	DM 89,95
Evergrace	Mrz. 01 DM 99,95
F1 Cham. S2000	DM 119,95
F1 Racing Champ.	Mrz. 01 DM 99,95
FIFA 2001	DM 119,95
Formel Eins 2001	Apr. 01 DM 129,95
Gradius III & IV	DM 89,95
Gun Griffon	Mrz. 01 DM 99,95
Heroes of M. a.M.	Apr. 01 DM 109,95
Int. Superstar S. 2000	DM 89,95
Kessen	DM 119,95
Knockout Kings 2001	Apr. 01 DM 119,95
Le Mans	Jun. 01 DM 129,95
Midnight Club St. R.	DM 89,95
Moto GP	Feb. 01 DM 119,95
NBA Live 2001	Feb. 01 DM 119,95
NHL 2001	DM 119,95
Oni	Mrz. 01 DM 89,95
Orphen	DM 89,95
Pool Master	DM 89,95

PSOne

BDFL Manager 2001	Mrz. 01 DM 79,95
C-12: Final Resistance	Apr. 01 DM 89,95
Darkstone	Mrz. 01 DM 89,95
Digimon World	Mrz. 01 DM 79,95
Ein Königr. f. e. Lama	Mrz. 01 DM 89,95
Fear Effect 2	Feb. 01 DM 89,95
Final Fantasy 9	Feb. 01 DM 129,95
ESS Pro Evolution 2	Mär. 01 DM 79,95
Formel Eins 2000	DM 39,95
Legend of Dragoon	DM 99,95
Libero Grande Inter.	Mrz. 01 DM 89,95
Point Blank 3	Mrz. 01 DM 89,95
Syphon Filter 2	Apr. 01 DM 49,95
Techno Mage	Mrz. 01 DM 89,95
Time Crisis: Pro. Titan	Apr. 01 DM 89,95
Vanishing Point	Feb. 01 DM 79,95
Hell Night	DM 19,95
NFL Blitz	DM 19,95
Roadsters	DM 29,95
F1 2000	DM 49,95
Ridge Racer 4	DM 29,95
Toca 2 Touring Cars	DM 39,95
007 Racing	DM 69,95
Int. Sup. Star Soccer 2001	DM 59,95
Alien - Die Wiedergeburt	DM 69,95
Tomb Raider 4	DM 29,95



Ab einem Bestellwert von 80,- DM erhalten Sie einen Gamesguide 2001 gratis. Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie bitte unseren Katalog an.

Hotline:

Mo. - Fr. 8.30-22.30 Uhr
Sa. - So. 9.30-18.00 Uhr



Portofreie Sonderlieferung*



Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine Überraschung!



Preishammer - aktuelle TopSpiele zum Spitzenpreis



Neuheiten - ab sofort erhältlich



Lieferung innerhalb Deutschlands:

Versandkosten: Post Nachnahme: 2,95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 18,00 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.



(0931) 35 45 245

telefonische Bestellung

oder 24h unter: **www.gameplay.de**



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

Unser schönster Lohn: Deine Augenringe.

Unreal Tournament



Unreal Tournament

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0037
Release: März 01

JETZT
vorbestellen

DM **129.⁹⁵**

Moto GP



Moto GP

PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0053
erhältlich

DM **119.⁹⁵**



Starfighter

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0084
März 01

DM **119.⁹⁵**



Oni

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0082
Release: März 01

DM **89.⁹⁵**



Zone of the Enders

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0070
Release: März 01

DM **99.⁹⁵**



F1 Racing Championship

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0032
erhältlich

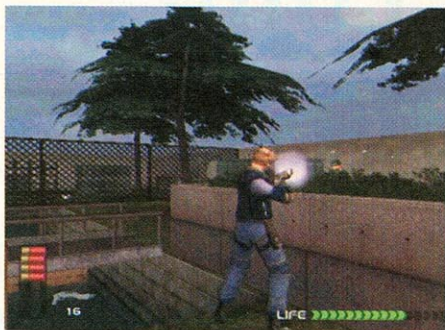
DM **99.⁹⁵**

..... Wirklich gute Spiele
gibt's bei gameplay



gameplayTM

THE GATEWAY TO GAMES



Der Terrorist streckt nur seinen Kopf aus der Deckung. Für trainierte Schützen wie Jean-Luc ein gefundenes Fressen.



Selbst der Vierspielermodus läuft trotz Explosionen und Rauchschwaden noch angenehm flüssig.



Eine typische Szene aus dem Spiel: Ihr wartet schön in der Deckung auf einen günstigen Moment.

Spezialagenten im Dauerstress

WinBack

Nachdem *WinBack* schon im letzten Jahr für das N64 veröffentlicht wurde, bekommen wir demnächst eine Umsetzung für Sonys Flaggschiff spendiert.

Mit guten Wertungen für die N64-Version konnte *WinBack* bereits erste Lorbeeren einsacken. Auf der PS2 soll nun alles besser werden, was vor allem schon mal an der feineren Grafik zu erkennen ist. Am Spielprinzip hat sich im Vergleich aber nicht viel verändert.

Schleichen, verstecken und ballern, was das Zeug hält

Ihr übernehmt die Rolle des tapferen Jean-Luc Cougar, seines Zeichens Mitglied einer Antiterrorereinheit. Der Auftrag lautet, die finsternen Machenschaften einer Gangstercrew zu durchkreuzen. Die miesen Schergen haben eine

Satellitenwaffe der Regierung geklaut und ihr sollt nun in die Terroristenbasis eindringen, um den Missbrauch der Anlage zu verhindern. Dem strahlenden Helden schaut ihr dabei über die Schulter und bewegt ihn mit dem linken Analogstick. Zusätzlich lässt sich die Kamera mit dem rechten Pendant manuell justieren. Wie bei *Metal Gear Solid* solltet ihr eher vorsichtig durch die insgesamt 31 Abschnitte schleichen. Am besten kommt ihr voran, wenn ihr die zahlreichen Deckungsmöglichkeiten ausgiebig nutzt. Steuerungstechnisch wird auch die Möglichkeit geboten, euch per Knopfdruck an eine Wand zu schmiegen. Zusätzlich könnt ihr dabei auch geduckt verharren und die Kamera schwenken lassen, um den Überblick zu behalten.

Multiplayer-Schlachten inklusive

Um euch zur Wehr zu setzen, stehen eine Menge Waffen zur Verfügung - vom normalen Maschinengewehr bis zum Rocket Launcher oder gar C4-Sprengstoff. Die praktische Zielerfassung der Gegner bleibt so-



Mit einem zünftigen Rocket-Launcher macht die Terroristenhatz gleich nochmal so viel Spaß. Allerdings muss mit der Munition sparsam umgegangen werden.

gar aktiv, wenn ihr euch gerade mal wieder hinter einer Deckung verschanzt habt. Das bedeutet, wenn ihr euch wieder erhebt, könnt ihr sofort treffsicher drauflosballern. Leider sind die Terroristen nicht gerade mit besonders großer Intelligenz gesegnet. Teilweise warten sie regelrecht auf eure Geschosse. Anhänger geselliger Spielrunden dürfte der Mehrspielermodus für bis zu vier Personen gelegen kommen. Wie bei Ego-Shootern üblich, begebt ihr euch in eine der acht Arenen und spielt ein wenig Verstecken mit euren Freunden. Technisch gibt es nicht viel zu mäkeln. Die Akteure sehen sehr detailliert

aus und die Grafik-Engine läuft flüssig. Auch die ausgefeilten Animationen gehen in Ordnung - bis auf die etwas unbeholfene Fortbewegungsweise des Helden. Musikalisch werdet ihr von unaufdringlichen Tunes bestens unterhalten. Bleibt nur zu hoffen, dass *WinBack* auch tatsächlich im April in den Läden steht, um uns die Wartezeit bis zum Release von *MGS 2* zu versüßen. (Uwe Hönig)



Ein Terroristenanführer wie aus einem Film! So müssen die bösen Jungs aussehen, dann klappt's auch mit der Nachbarin.

WinBack

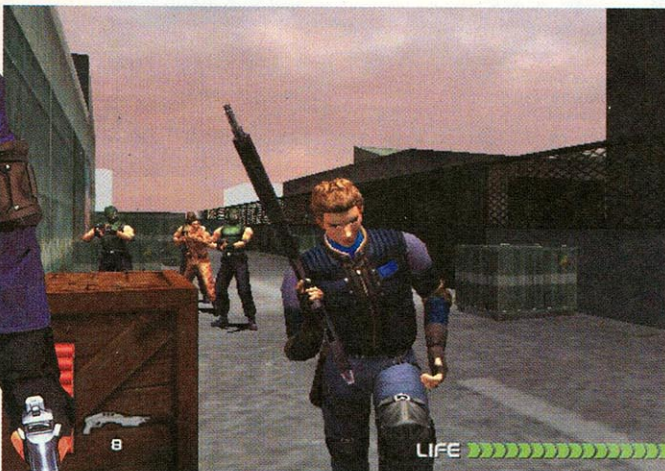
PS2

Genre: Action
Termin: April 2001
Entwickler: Omega-Force
Spieleranzahl: 1 - 4
Besonderheiten: -



„Spaßiger Agenten-thriller mit bekannten MGS-Elementen und sauberer Grafik“

Im Dauereinsatz gegen Terroristen übernehmt ihr die Rolle von Jean-Luc Cougar.



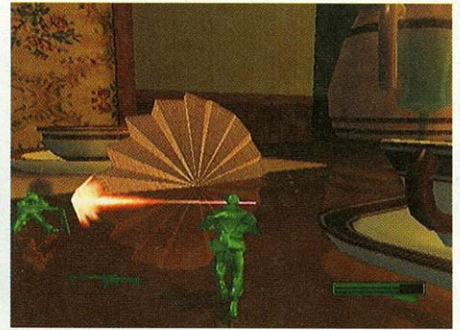
Jetzt heißt es nichts wie weg und in Deckung hüpfen. Bei dieser Gegnerüberzahl schrumpft die Lebensleiste im Rekordtempo.



■ Vor dem Ernstfall habt ihr die Gelegenheit, euch mit den verschiedenen Waffen vertraut zu machen.



■ Schwere Waffen, wie z. B. eine Bazooka, sind die einzige Möglichkeit, einen heranrollenden Güterzug zu stoppen.



■ Die verfeindeten grünen und braunen Soldaten lieben es, ihre Konflikte an ungewöhnlichen Orten auszutragen.

Im Kinderzimmer herrscht der Ausnahmezustand

Army Men Sarge's Heroes 2

Die Schlacht geht weiter. Nach einigen eher mäßigen Versuchen auf der PSOne stürzen sich die Plastiksoldaten kopfüber in das 128-Bit-Zeitalter.

■ Kaum sind die Rauchschwaden der letzten Abenteuer von Sergeant Hawk verfliegen, sorgen General Plasto und seine braune Truppe erneut für Ärger.

■ Auf ins Gefecht

Der mittlerweile zum alten Eisen zählende Sergeant Hawk muss sein Können in insgesamt 16 Missionen unter Beweis stellen.

Brigitte Bleu, eine ebenso hübsche wie hinterhältige Agentin der blauen Truppen, hat sich mit General Plasto verbündet, um den grünen Jungs den Hintern zu versohlen. Doch auch Hawk bekommt weibliche Verstärkung: Ihm steht die schöne Vicki mit Rat und Tat zur Seite und hat in gefährlichen Situationen oft gute Ideen. Ihr erlebt das Abenteuer aus der Third-Person-Perspektive und steuert den agilen Kunststoffsoldaten durch optisch ansprechende Levels. Besonders zu erwähnen sind die Lichtbrechungen und Spiegelungen auf den kleinen, grünen Kameraden.

Hier wurde die eigens für dieses Spiel entwickelte Plasto-sheen-Technologie eingesetzt, die dem Fußvolk zu einem glanzvollen Aussehen verhilft. Die Steuerung erweist sich als zu umständlich und sollte bis zum Erscheinungstermin noch überarbeitet werden. Um eure Widersacher in das Spielzeugnirwana zu befördern, hat 3DO ein großes Waffenarsenal zur Verfügung gestellt. Egal ob Flammenwerfer, Handgranaten oder Schrot(t)flinte, es ist alles vorhanden, um ein phänomenales Feuerwerk zu veranstalten.



■ Dick gepanzert und meist mit Flammenwerfer versehen, sind die ferngesteuerten Roboter mit Vorsicht zu genießen.

„Die grünen Spielzeugsoldaten präsentieren sich auf der PS2 von ihrer attraktivsten Seite.“

■ Krieg auf dem Mittagstisch

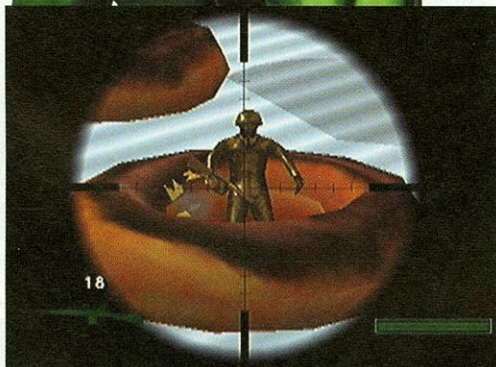
Die Schlachtszenarien sind, wie aus den anderen Teilen der *Army Men*-Serie bereits gewohnt, aus dem alltäglichen Umfeld übernommen worden. Sei es ein Schreibtisch, Kühlschrank oder die Mittagstafel, kein Platz ist vor einem plötzlichen Gefecht des Miniaturvolkes sicher. Um eine Mission erfolgreich abzuschließen, müsst ihr verschiedene Teilziele erreichen, wie z. B. die Befreiung einer Geisel oder das Zerstören eines Stützpunktes. Leider besitzt unsere Preview-Version noch einige technische Mängel, die den Spielspaß gewaltig mindern. So kommt es oft vor, dass man an imaginären Wänden hängen bleibt oder die Kollisionsabfrage sich verabschiedet. Sollten diese Schwächen bis zum Erscheinungstermin behoben sein, erwartet euch ein wirklich interessanter Titel. (Ralph Wollner)



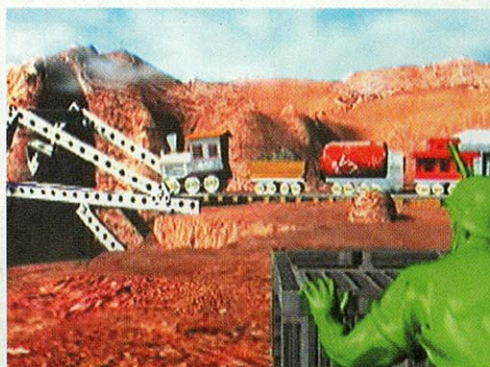
■ Sergeant Hawk's Elitetruppe ist ein wüster Haufen und bringt ihn oft in brenzlige Situationen.



■ Für kleine Spielzeugsoldaten stellen herkömmliche Spinnen eine potenzielle Gefahr dar und sollten daher schnellstens flambiert werden.



■ Mit der Sniper-Rifle lassen sich lästige, braune Soldaten elegant aus Donuts entfernen. Leider ist die Munition begrenzt.



■ Sergeant Sarge wird Zeuge eines tragischen Zugunglücks und macht sich umgehend auf die Socken, die Attentäter zu stellen.

Army Men Sarge's Heroes 2

PS2

Genre: Action
Termin: 12. April 2001
Entwickler: 3DO
Spieleranzahl: 1-2
Besonderheiten: -



„Bis auf die technischen Mängel eine gelungene PS2-Premiere des Sergeants“

DIE PRIME TIME FÜR G



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

Seit 3. März jede Woche auf NBC Europe.

AMER GAME TV ON!



Game On! TV wird produziert von



**Samstag, 19.00 Uhr und
Sonntag, 24.00 Uhr**

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

Game On! TV findet ihr auf

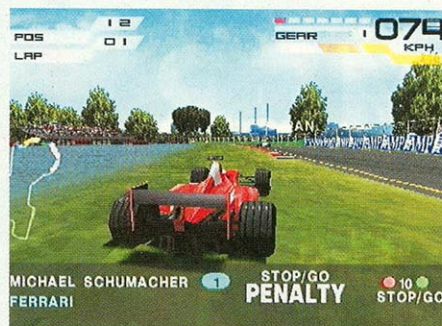




■ Ist euer Wagen beschädigt, wie beispielsweise hier die Radaufhängung, sprühen die Funken.



■ Ein geplatzter Reifen bei Eddie Irvine sorgt sogleich für einen wilden Abflug in die Mauer.



■ Nach einer unerlaubten Abkürzung muss Michael Schumacher für zehn Sekunden zum Nachsitzen in die Box.

Auf zur nächsten Runde!

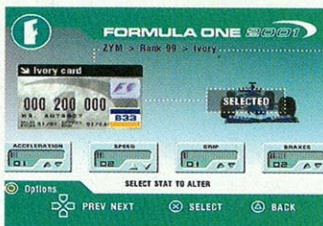
Formel Eins 2001

Die alten Hasen vom Studio 33 bleiben sich treu und entwickeln nach der 99er- und 2000er-Version von *Formel Eins* auch den Nachfolger.

■ Nach EAs *Championship Season* und Ubis *Racing Championship* erscheint mit *Formel Eins 2001* nun schon das dritte F1-Spiel innerhalb des letzten halben Jahres. Dennoch ist es der erste PSone-F1-Titel mit aktueller Lizenz, sprich die am 4. März in Melbourne startende Saison wurde als Grundlage für *Formel Eins 2001* herangezogen.

■ Was hat sich geändert?

Ohne Frage darf man von der PSone-Version von *Formel Eins 2001* nicht die grafische Finesse der PS2-Fassung erwarten. Dennoch hat Studio 33 Features eingebaut, die den kleinen Bruder unterscheiden. Zum einen bietet *Formel Eins 2001* auf der PSone einen besonderen Karriere-Arca-Modus. Hier gilt es, durch das Sammeln von Meisterschaftspunkten Geld zu verdienen. Beginnend mit dem schlechtesten Team müsst ihr euch nach und nach hocharbeiten, um euren Wagen aufzumotzen oder ein komplett neues Team zu erwerben. Am Schluss der Fahnenstange stehen natürlich McLaren und Ferrari, für die ihr viele Stunden Spielzeit investieren müsst. Neben dem Karriere-Modus verdoppelt Studio 33 die Streckenanzahl durch das Spiegeln der 17



■ Den interessanten Karriere-Modus gibt es nur in der PSone-Version.



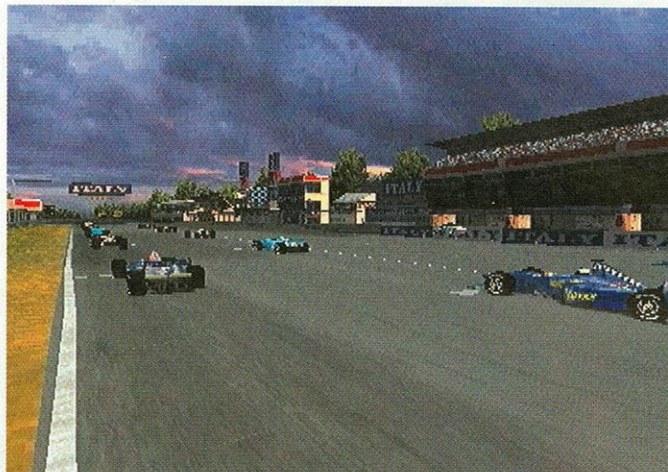
■ In sattem Grün präsentiert sich das Einstiegsmodell des Jaguar.



■ Der Frühstart wird sofort von der Rennleitung mit der schwarzen Fahne (sprich 10-Sekunden-Strafe) geahndet.



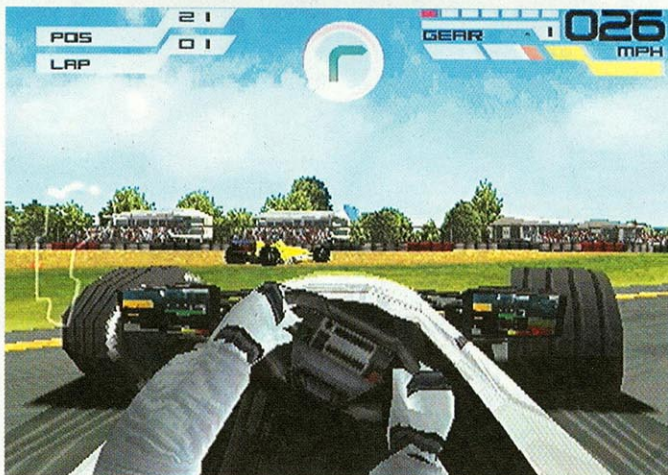
■ Um schnell wieder zurück auf die Strecke zu kommen, ist es kein Problem, einen Power-Slide auf den Asphalt zu legen.



■ Mit Regenwolken verhangen präsentiert sich die Rennstrecke. Bereits jetzt beginnt der Reifenpoker: Gleich auf Regenpneus setzen oder lieber zunächst mit Trockenreifen fahren?

Original-Kurse. Ansonsten überzeugt *Formel Eins 2001* mit einer flotten und ruckelfreien Grafik. Auch wenn im Startgetümmel viele Wagen gleichzeitig auf dem

Screen sind, geht die Engine nicht in die Knie. Somit dürfte im nächsten Monat das wohl beste F1-Spiel für die PSone auf den Markt kommen. (Sven Harder)



■ Nach einem Zusammenprall mit dem Jordan verliert Coulthard die Kontrolle.

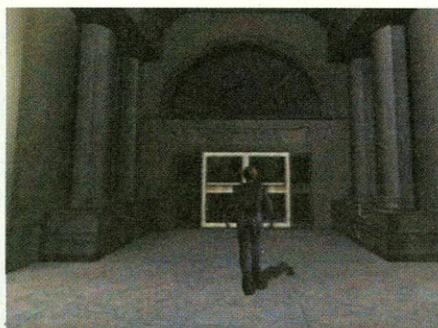
Formel Eins 2001 PSone

Genre: Rennspiel
Termin: 25. April 2001
Entwickler: Studio 33
Spieleranzahl: 1-2
Besonderheiten: Karriere-Modus, Meisterschaft für 2 Spieler

super! „Saubere Grafik und viel Liebe zum Detail zeichnen dieses F1-Spiel aus.“
Erster Eindruck
PSG



■ In der Rolle von Buffy werdet ihr so manche Knochen krachen lassen, beispielsweise die des Skelettmanns!



■ Obwohl Action im Vordergrund steht, soll die Adventure-Komponente bei Buffy auch nicht zu kurz kommen.



■ Im Dunkeln ist gut munkeln! Buffys Doppelleben führt euch nachts zu den unwirtlichsten Plätzen.

Vampire, Werwölfe und süße Geisterjäger Buffy - Im Bann der Dämonen

Da sich die TV-Serie rund um die hübsche Vampirschlächterin immer größerer Beliebtheit erfreut, sorgt die Entertainmentindustrie nun für die spielerische Aufbereitung der Thematik.

■ Die fidele Buffy führt ein Doppelleben: Tagsüber besucht sie die Sunnydale Highschool, während nachts Vampirmetzeln angesagt ist. In der Spielumsetzung übernimmt ihr nun also die



■ Finstere Dämonen, übelriechende Zombies und faulige Kreaturen der Nacht stellen sich euch entgegen.

Rolle der „Auserwählten“ und kämpft euch *Tomb Raider*-like durch die an die Serie angelehnten Levels.

■ Blutsauger und andere finstere Gesellen

Fans der TV-Vorlage finden eine Menge bekannte Orte vor, wie etwa Buffys Heim, den örtlichen Friedhof oder auch das Einkaufszentrum. Außerdem lässt die enge Zusammenarbeit des Entwicklerteams mit den Erfindern der Serie viele weitere Charaktere ihren Weg in das Spiel finden. Wir hoffen hier speziell auf die hübschen Freundinnen der Dämonenbändigerin! Mit Holzpflöcken und ihren beeindruckenden Nahkampfkünsten bewaffnet, macht sich Buffy auf, um der üblen Höllebrut den Garaus zu machen. Mit ihren Spezialfähigkeiten habt ihr



■ Ihr werdet Areale durchsuchen und diverse Rätseleinlagen meistern. Allerdings müsst ihr jederzeit mit heftigen Kämpfen rechnen, wobei euch der Holzpflöck gute Dienste leistet.

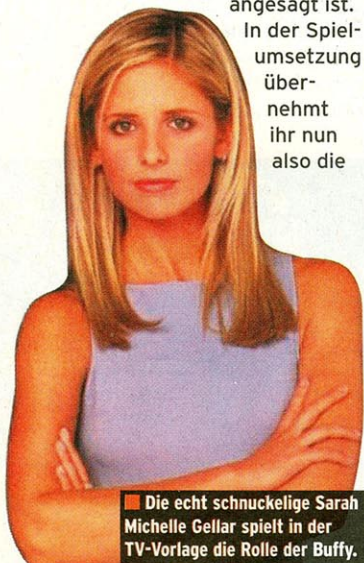
beispielsweise die Möglichkeit, euch in Windeseile zu heilen, was besonders bei erhöhtem Monsteraufkommen entscheidende Vorteile bringt.

■ Nichts Weltbewegendes an der Lizenzfront

Im Prinzip könnt ihr bei *Buffy* einen ausgewogenen Mix aus *Tomb Raider*-Elementen und exzessivem Monstermetzeln erwarten. Eure Heldin betrachtet ihr dabei aus der Third-Person-Perspektive. Natürlich werden Fans der Serie erfreut sein, ihre Lieblinge einmal selbst steuern zu können, aber mit einer absoluten Gameplay-Innovationsgrate ist nicht zu rechnen. Grafisch dagegen werden die Designer aus dem Vollen schöpfen. Mit Echtzeit-Lichteffekten, at-

„Mit ihren Spezialfähigkeiten kann sich Buffy in Windeseile heilen.“

mosphärischen Nebelschwaden und sogar Morphing-Effekten sollen die technischen Möglichkeiten der PSone noch einmal ausgereizt werden. Leider stammen die meisten Bilder noch aus der Entwicklungsphase, weshalb ihr auf eurer Konsole sicher eine niedrigere Auflösung zu sehen bekommt. Die Veröffentlichung in Amerika ist für Mai angekündigt, wobei es unsicher ist, ob die Programmierer rechtzeitig fertig werden. In Deutschland könnt ihr wohl nicht vor dem Sommer mit dem Titel rechnen. Aber ein echter Buffy-Fan wartet, ohne zu murren. (Uwe Hönig)



■ Die echt schnuckelige Sarah Michelle Gellar spielt in der TV-Vorlage die Rolle der Buffy.



■ Ein bleichgesichtiger und offenbar total übelgelaunter Blutsauger stellt sich hier bereitwillig zum Kampf.



■ Mit den verschiedenen Spezialfähigkeiten macht das Monsterplättchen gleich doppelt so viel Spaß.

Buffy - Im Bann der Dämonen

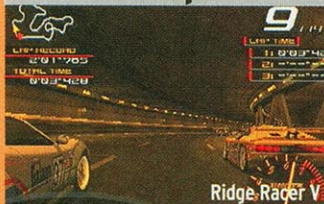
PS2

Genre: Action-Adventure
Termin: 3. Quartal 2001
Entwickler: The Collective
Spieleranzahl: 1
Besonderheiten: -

„Interessantes Action-Adventure, nicht nur für hartgesottene Buffy-Liebhaber“



Rennspiel



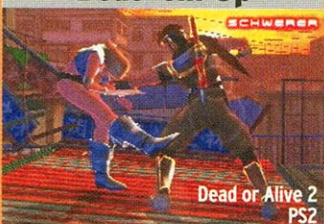
PSone

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%
F1 Racing Championship Ubi Soft	4/01	80%
Formula One Champ. S. 2000 Electronic Arts	1/01	76%
Smuggler's Run Take 2	12/00	76%

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%
Kengo Ubi Soft	4/01	72%
Street Fighter 3 EX Electronic Arts	4/01	58%



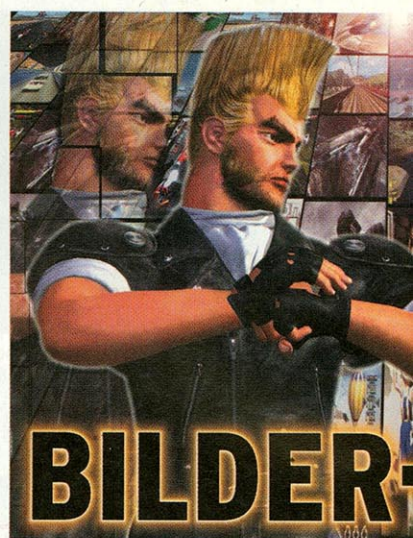
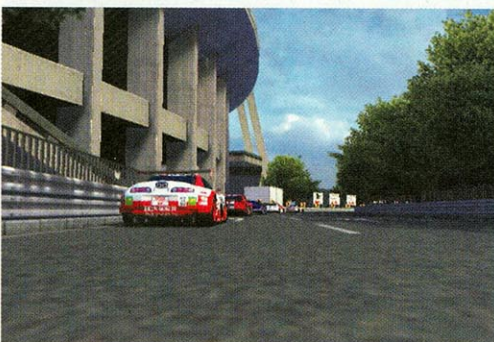
■ Grandiose Lichteffekte kombiniert mit realistisch anmutender Gischt – was will man mehr? Klar, mehr Fahrzeuge, mehr Strecken! Kein Problem mit GT 3.

PlayStation 2 Rennspiel 3. Quartal 2001 Polyphony/Sony

Gran Turismo 3 A-spec

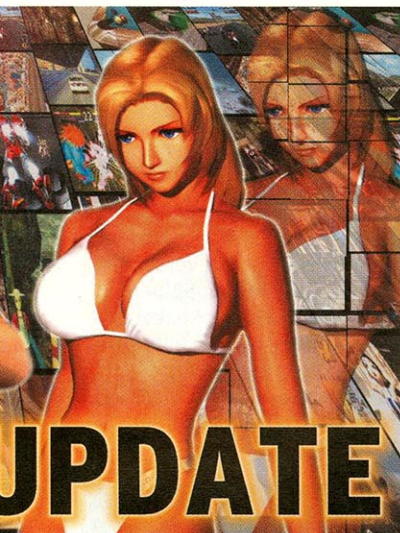
■ In Japan wurde *Grand Turismo 3: A-spec* nun vom vorgesehenen April-Release auf den Sommer verschoben. So müssen wir Europäer noch ein paar Monate mehr auf den Höllen-Racer warten. Schade eigentlich, immerhin macht die spielbare Demo dermaßen viel Laune, dass uns diese Verzögerung schwer getroffen hat. So müssen wir uns wohl oder übel mit den neuesten Bildern zu *Gran Turismo 3* begnügen. Besonders auffällig sind die neuen Licht- und Spiegeffekte auf regennasser Straße – ein Augenschmaus allererster Güte. Aber nicht nur Bilder

wurden der Öffentlichkeit von Produzent Kazunori Yamauchi zugänglich gemacht, auch komplette Fahrzeug- und Streckenlisten sind inzwischen bekannt. So werden mindestens 150 unterschiedliche Fahrzeugmodelle auf 36 Strecken an den Start gehen. 19 Kurse sind völlig neu, während die restlichen 17 im Vergleich zu den Originalen lediglich leicht variiert oder kombiniert wurden. Als Grund für die Verzögerung gab Yamauchi die immensen Entwicklungshürden an.



Immerhin wird jeder Bolide mit bis zu 4.000 Polygonen dargestellt; im Vergleich zum PSone-Vorgänger sind die Fahrzeugmodelle somit zwölfmal detaillierter. Folglich wird *Gran Turismo 3: A-spec* das bestaussehende Rennspiel aller Zeiten. Aber ich glaube, das wussten die meisten bereits.





UPDATE

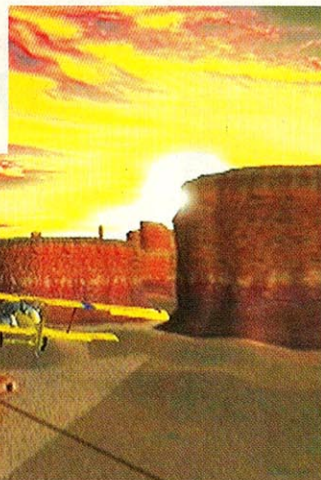
PlayStation 2 Geschicklichkeit
25. April 2001 Sony

Sky Odyssey

Der Traum eines jeden Jungen, einmal in einem Doppeldecker oder Kampfflieger zu sitzen und mit ihm durch die Lüfte zu gleiten, könnte jetzt mit *Sky Odyssey*



sey, der etwas anderen Flugzeugsimulation, Wirklichkeit werden. Eure Aufgabe als angehender Pilot besteht zunächst darin, diverse Flugmanöver und -figuren zu erlernen, bevor es an die echten Herausforderungen geht. In verwinkelten Canyons, durch schmale Schluchten und weite Wüsten müsst ihr in einem vorgegebenen Zeitlimit nacheinander Checkpunkte ansteuern und dabei waghalsige Stunts vollführen.



Ob der Vogel durch den Felsdurchbruch hindurchpasst? Na, hoffentlich!



PlayStation 2 Rennspiel 3. Quartal 2001 Acclaim

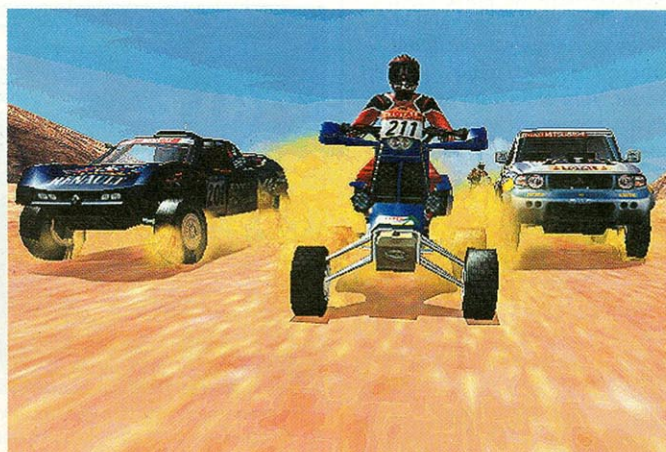
Dakar Rally

Wer glaubt, bei Acclaims neuestem Rennvergnügen würde es sich um einen simplen Rallye-Racer handeln, der liegt falsch. Nicht nur schnelle Reaktionen auf der Piste sind gefragt, sondern ebenso kluge Entscheidungen während der Wartungs- und Reparaturarbeiten. Steht Fahrer und Navigator genügend Verpflegung zur Verfügung? Ist das Team gleichmäßig ausgelastet? Nur wenn alle Faktoren passen, lässt sich der Sieg auf der härtesten Rallye der Welt erringen. Eine weitere Besonderheit sind die unterschiedlichen Fahrzeugtypen. Rallye-Wagen, Cross-Motorräder, Quads und andere Modelle stehen euch zu Verfügung. Insgesamt soll es 24 Vehikel geben. Übrigens haben schwere Crashes und Materialschäden direkten Einfluss auf Fahrver-

halten und Leistung. Um eine Chance zu haben, solltet ihr außerdem einen guten Co-Piloten neben euch setzen, da ihr ansonsten schnell den Überblick auf den verwinkelten Etappen verliert.



Ohne Allrad-Antrieb läuft auf den staubigen Marokko-Pisten nichts.



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	85%

PS2

Summoner THQ	4/01	NEU! 81%
Orphen - Scion of Sorcery Activision	1/01	65%
Evergrace Ubi Soft	4/01	NEU! 61%
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

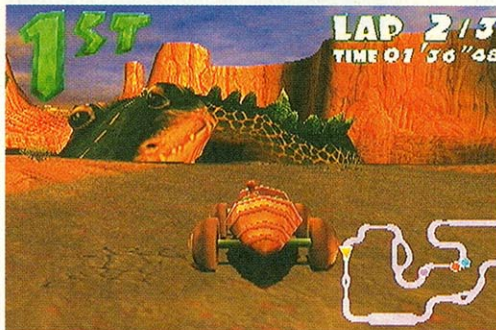


PSone

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%
Zone of the Enders	Konami	4/01	78%
Gungriffon Blaze	Swing	4/01	77%
TimeSplitters	Eidos	1/01	77%
Silent Scope	Konami	12/00	76%



PlayStation 2 Rennspiel 2. Quartal 2001 Swing

Die Feuersteins in Viva Rock Vegas

■ Direkt aus dem Kino kommt der *Feuerstein*-Fun-Racer auf unsere PlayStation 2. Alle bekannten Gesichter aus der Kult-Serie, wie Fred, Wilma, Barney, Bettie, einschließlich der Sprösslinge und Haustiere rasen mit ihren fußbetriebenen Holz-Schlitteln über die verschlungenen Steinzeit-Pisten.

Um sich den entscheidenden Vorteil gegenüber den fünf Mitkonkurrenten zu verschaffen, liegen in regelmäßigen Abständen Geschenkpakete auf der Strecke. Durch ihren Einsatz werden klassische Power-ups, wie Boost oder Items zur Behinderung der Gegner freigesetzt.



■ Mit der richtigen Waffe sind die heranstürmenden Gegner ruckzuck einen Kopf kürzer.

PlayStation 2 Action
3. Quartal 2001 Atlus

Maken Shao

■ Wer das grafische Einerlei von Third-Person-Actionspielen nicht mehr sehen kann, der darf sich auf Atlus' *Maken Shao* freuen, das aus dem von *Persona* bekannten japanischen Comic-Stil bezieht. Der Clou bei *Maken Shao* ist, dass ihr eigentlich nicht einen bestimmten Charakter steuert, sondern vielmehr die Seele einer Waffe. Sie kann von Klinge zu Klinge wandern und beherrscht gleichzeitig auch den Träger. Vom einfachen Schwert bis hin zu ausgefallenen Bumerang-Waffen bietet Atlus genügend scharfes Metall.



PlayStation 2 Beat 'em Up März 2001 Ubi Soft

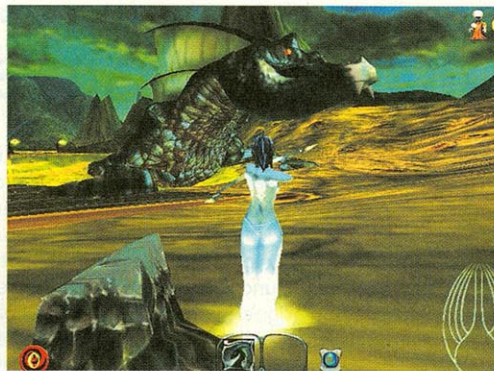
Bloody Roar 3

■ Die Mutanten sind zurück! Mit *Bloody Roar 3* kommen die Verwandlungskünstler endlich für die neue PlayStation 2. Zehn frei wählbare und zwei versteckte Kämpfer verwandeln sich auf Knopfdruck von ihrer normalen menschlichen Gestalt in ein monströses Tier. Nach der Verwandlung bewegen sich die Fighter träger, hauen dafür

umso kraftvoller zu. Somit werden die Kämpfe nicht nur von Schnelligkeit und Geschick bestimmt, sondern auch mit einer Prise Taktik. Ob nun als Löwe, Fledermaus oder Chamäleon, die Bandbreite an verfügbaren Monstern ist groß. *Bloody Roar 3* flimmert aller Voraussicht nach im Sommer über die heimischen Bildschirme.



■ Mit ihren scharfen Pranken versetzt Uriko ihrem Gegner einen schweren Treffer. Trotz der Verwandlung gehört sie zu den flinkeren Bestien in *Bloody Roar 3*.



PlayStation 2 Action 2. Quartal 2001 Virgin

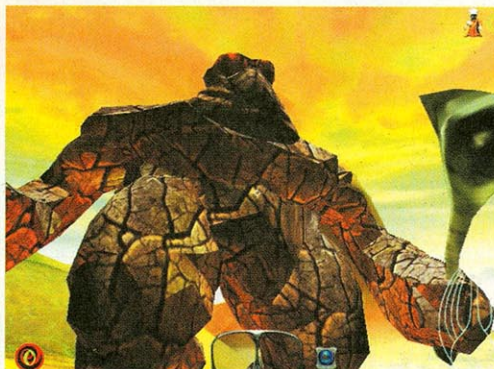
Giants - Citizen Kabuto

■ Im Fahrwasser der Götter-Sim *Black & White* tummeln sich ähnlich gelagerte Titel, wie auch Virgins *Giants - Citizen Kabuto*. Der Spieler übernimmt die Kontrolle von einer von drei Mächten, die jeweils versuchen, Kontrolle über den gemeinsamen Lebensraum zu ergattern. Die Sea Reapers, ein Volk von ätherischen weiblichen Wesen, die Meccaryn, militärisch weit entwickelte Söldner und der Riese Kabuto, der als un-

berechenbarer Koloss durch die Ländereien streift. Als neutrales Element gibt es noch die einheimischen Smarties, die Geschenke verteilen, wenn man ihnen etwas Gutes tut. 40 unterschiedliche Inseln gilt es zu erobern, wobei sich die Machtverhältnisse von Eiland zu Eiland unterscheiden. *Giants* wird eine direkte PC-Umsetzung und begeistert in erster Linie durch das ausgearbeitete Gameplay und den Multiplayer-Modus.



■ Riese Kabuto tyrannisiert ohne Unterlass die anderen Insel-Bewohner.



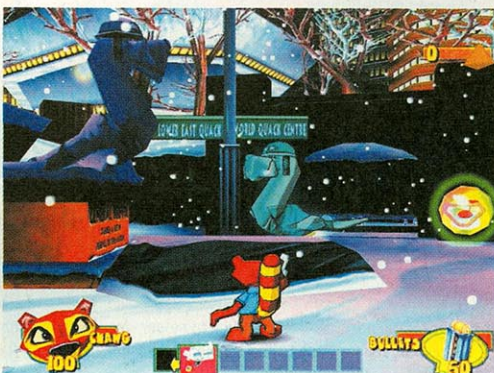
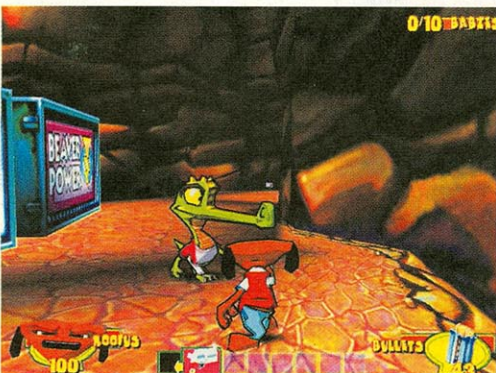
PlayStation 2 Action 2. Quartal 2001 Acclaim

Fur Fighters Plus

■ Für den etwas anderen Spiele-Geschmack kommt die aufgeböhrte PC- und Dreamcast-Version von *Fur Fighters* auf die PlayStation 2. Der im abgedrehten Comic-Stil gehaltene

3D-Shooter macht ähnlich wie MDK durch seinen skurrilen Humor Spaß. Im Gegensatz zum Ur-Fur Fighter nutzt Acclaim ein neues Darstellungsverfahren, das die Cha-

raktere mit einer schwarzen Outline zeigt. Außerdem will man der PS2-Power Rechnung tragen, indem alle Levels detaillierter und flüssiger dargestellt werden sollen. Um die großen Datenmengen auf ein Speichermedium zu bringen, nutzt *Fur Fighters Plus* (das „Plus“ steht übrigens noch nicht fest) den DVD-Standard.



Sport

PSone

ISS Pro Evolution 2	Konami	4/01	NEU! 92%
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%

PS2

International Superstar Soccer	Konami	12/00	90%
FIFA 2001	Electronic Arts	12/00	90%
ESPN International Track & Field	Konami	12/00	83%
Knockout Kings 2001	Electronic Arts	4/01	NEU! 78%
Swing Away Golf	Electronic Arts	2/01	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%
NBA Live 2001	Electronic Arts	4/01	NEU! 79%

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 H30	Take 2	2/01	41%

Termine März PSone

Batman Gotham Racer	Apr
Ubi Soft	Rennspiel
C-12: Final Resistance	11.4.
Sony	Action-Adventure
DSF Fussball Manager 2001	Apr
Ubi Soft	Simulation
Dukes of Hazzard 1*	Apr
Ubi Soft	Rennspiel
Evil Dead: Hail to the King	Apr
THQ	Action-Adventure
Formel Eins 2001	25.4.
Sony	Rennspiel
Harvest Moon	Apr
Ubi Soft	Rollenspiel
Inspector Gadget	Apr
Ubi Soft	Action
Motocross Mania	Apr
Take 2	Rennspiel
Sheep, Dog'n Wolf	Apr
Infogrames	Action
Time Crisis: Project Titan	4.4.
Sony	Action
UEFA Challenge	Apr
Infogrames	Sport
World's Scariest Police ...	26.4.
Fox/EA	Sport
You Don't Know Jack	Apr
Take 2	Denkspiel

Termine Ausblick PSone

Alone in the Dark	16.5.
Infogrames	Action-Adventure
Bayern Classic Squads	Mai
Virgin	Sport
Black & White	Mai
EA Sports	Simulation
Motocross Mania	Mai
Take 2	Rennspiel
Roswell Conspiracies	Mai
Ubi Soft	Action
BMX 2 (Arbeitstitel)	Jun
Acclaim	Sport
Chelsea Classic Squads	Jun
Virgin	Action
Goofy's Fun House	Jun
Ubi Soft	Action
Power Diggerz	Jun
JVC/Virgin	Action
Samurai Showdown	Jun
JVC/Virgin	Beat 'em Up
Sesame Street Sports	Jun
Ubi Soft	Action
Hidden & Dangerous	2. Qu
Take 2	Strategie
Lemmings	2. Qu
Take 2	Geschicklichkeit
V.I.P.	Sep
Ubi Soft	Action-Adventure
Buffy - Im Bann der ...	2001
Fox Interactive	Action
Planet of the Apes	2001
Electronic Arts	Action

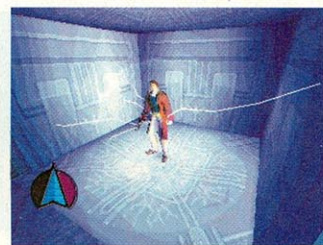
* Budget-Spiele

PSone Action-Adventure 2. Quartal 2001 Ubi Soft

Roswell Conspiracies

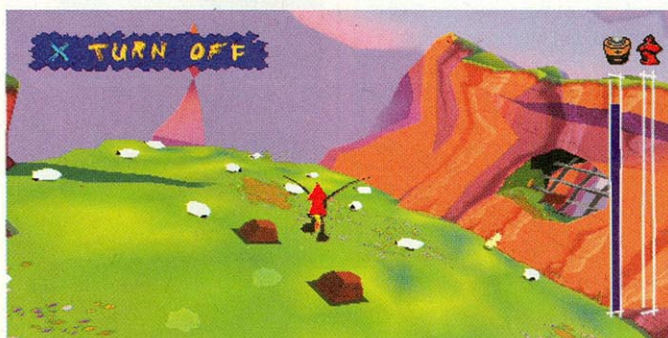
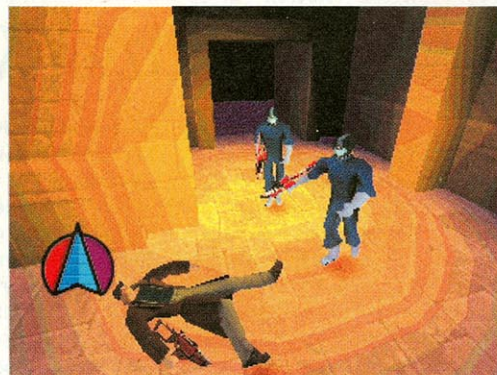
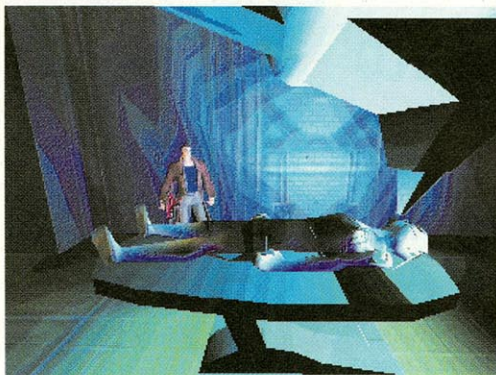
■ Direkt von der TV-Zeichentrickvorlage aus den Staaten kommt *Roswell Conspiracies*, ein spannender Mix aus *Akte X* und *Men in Black*. Der Zeichenstil in seiner einfachen und kantigen Strichführung erinnert stark an die Neuauflage von *Batman*. Das Spiel selbst beschreibt die Abenteuer des

Agenten Nick Logan. Seine Aufgabe: Die Menschheit vor der realen Alien-Bedrohung aus dem All zu schützen. Entwickler Red Lemmon möchte mit vielen kleineren Minigames ein breites Publikum ansprechen. Actionelemente werden ebenso in *Roswell Conspiracies* groß geschrieben, wie Rätsel und Geschick-



■ Aufgrund des verwendeten Grafik-Stils wirkt die Engine ein wenig schlicht.

lichkeitseinlagen. Der Erscheinungstermin des Third-Person-Titels steht noch nicht fest.

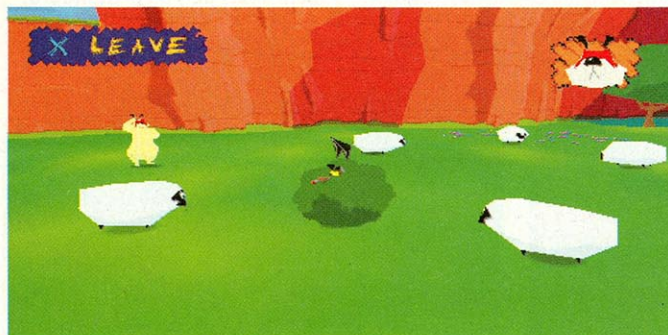


PSone Denkspiel 6. Juni 2001 Infogrames

Sheep Dog'n Wolf

■ Die ewige Jagd nach dem Schaf nimmt selbst auf der PSone kein Ende. Ralph, der Kojote und Sam, der Hirtenhund, bekannt aus zahlreichen Warner-Cartoons sind die Helden von Infogrames' *Sheep Dog'n Wolf*. Der Spieler übernimmt die undankbare Rolle, Ralph irgendwie an Sams wachsamem Augen vorbei

zu lotsen, um endlich an das heiß begehrte Schaf zu kommen. *SDW* besticht durch eine gute Mischung aus Geschicklichkeit- und Denksportaufgaben, kombiniert mit etwas Taktik. Nicht zu vergessen den Comic-Humor, der gerade bei den abgedrehten Gimmicks (Schafsparfum, Raketenantrieb) zu Tage tritt.



■ Sam hat den merkwürdigen Strauch in seiner Herde schon bemerkt. Ob das die richtige Taktik war, um am wachsamem Hirtenhund vorbeizukommen, Ralph?



■ Einen so deutlichen Grafikaufbau durfte man selbst zu PSone-Gründzeiten selten bewundern.



PSone Action Mai 2001 3DO

WDL Warjetz

■ Für die schnelle Zerstörung zwischendurch bahnt sich *WDL Warjetz* seinen Weg auf die PSone. Der kompromisslose Flugzeug-Shooter macht bislang grafisch sowie spielerisch keine gute Figur, um nicht zu sagen *Warjetz* ist verheerend schlecht. Wenn bis zum Release kein Wunder geschieht, steht uns ein echtes Lowlight ins Haus.





■ Vier eisenharte Söldner warten auf ihren tödlichen Einsatz.

PSone American Sports
März 2001 Konami

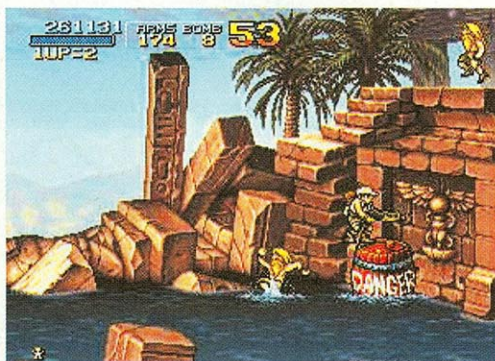
Metal Slug X

■ Mit *Metal Slug X* erreicht eines der kultigsten Neo-Geo-Ballerspiele die PSone. In der Rolle eines Söldners habt ihr die Aufgabe, den fiesen Genral Morden zu stürzen. Zu diesem Zweck bewegt ihr euch einfach



über den Bildschirm und metzelt alles nieder, was sich euch in den Weg stellt. Scurrile Charaktere, jede Menge witzige Slapstick-Animationen und literarische Pixelblut versprechen ein

Fest für Freunde klassischer 2D-Action. Ob die stark indizierungsgefährdete Ballerei ihren Weg nach Deutschland finden wird, ist leider noch nicht bekannt.



■ Die exquisiten Lotus-Boliden bilden den Fuhrpark von *Lotus Challenge*.

PS2 Rennspiel
Juni 2001 Virgin

Lotus Challenge

■ Da sich Virgin für die nächsten fünf Jahre die Rechte für Lotus-Spiele gesichert hat, dürfen wir uns im Sommer auf *Lotus Challenge* freuen. Dem Spieler wird dabei ein großer Fuhrpark geboten. Angefangen bei Klassikern wie dem Lotus 7 (Bj. '59) und dem Bond-Wagen Esprit bis hin zum neuen Modell 340 R.



PSone Geschicklichkeit
2. Quartal 2001 Konami

Dancing Stage Disney

■ Das berühmte Tanzmattenspiel kommt bald in einer speziellen Disney-Version auf den Markt. Mit den bekannten Gesichtern, wie Mickey, Donald



oder Goofy tanzt ihr zu bekannten Liedern aus den Charts oder Oldies in einer speziellen Disney-Remix-Variante.



■ DJ Mickey Mouse rapt zur flotten Muke von *Dancing Stage Disney*.

Termine März

PS2

ESPN NBA 2Night	Apr
Konami	American Sports
ESPN Nat. Hockey Night	Apr
Konami	American Sports
F1 World Grand Prix II	Apr
Konami	Rennspiel
Sidewinder	Apr
Virgin	Simulation
Duke Nukem	Apr
Take 2	Action
4x4 Evolution	Apr
Take 2	Rennspiel
Disney's Dschungelbuch	Apr
Ubi Soft	Entertainment
DSF Fußball Manager 2001	Apr
Ubi Soft	Simulation
Exhibition of Speed	Apr
Virgin	Rennspiel
Fam. Feuerstein: Viva ...	Apr
Swing!	Rennspiel
Formel Eins 2001	25.4.
Sony	Rennspiel
Hidden Invasion	Apr
Swing!	Action
Kuri Kuri Mix	10.4.
Empire Interactive	Puzzle
Silpheed	Apr
Swing!	Action
Sky Odyssey	25.4.
Sony	Simulation
Sky Surfer	Apr
Swing!	Fun-Sports
Summoner	27.4.
THQ	Rollenspiel
The Bouncer	Apr
Squaresoft	Adventure
Tiger Woods PGA Tour	11.4.
EA Sports	Sport
Top Gun Int. Academy	Apr
Virgin	Simulation
V'room	Apr
Virgin	Rennspiel

Termine Ausblick

PS2

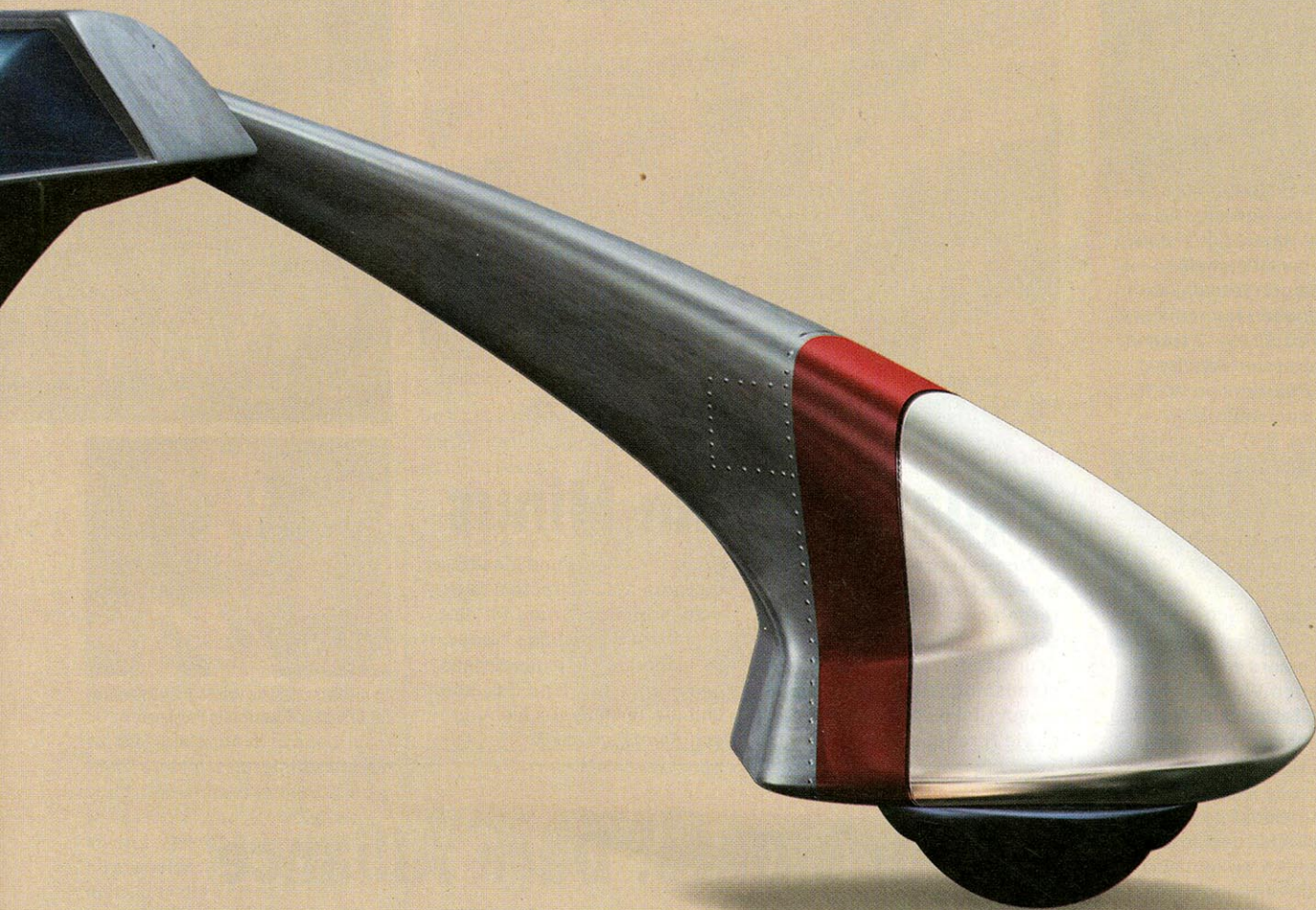
Soul Reaver 2	Jun
Eidos	Action-Adventure
Onimusha	Jun
Capcom/EA	Action-Adventure
Alone in the Dark	21.9.
Infogrames	Action-Adventure
Gran Turismo 3: A-spec	3. Qu
Sony	Rennspiel
WipEout Fusion	3. Qu
Sony	Rennspiel
Devil may cry	4. Qu
Capcom	Action-Adventure
MGS 2 - Sons of Liberty	4. Qu
Konami	Action-Adventure
RE Code: Veronica X	4. Qu
Capcom	Action-Adventure
Tomb Raider - Generation	4. Qu
Eidos	Action-Adventure

GRAVE-TRIPLER?
MAGNET-CLIMBER?
TRIPOD-CRAFT?



GAME ON! ENTSCHLÜSSELT*. UND ZEIGT IHNEN, WAS SIE IN DER WELT DES ELECTRONIC ENTERTAINMENT
WIRKLICH WEITERBRINGT. **GAME ON! – DAS ERSTE ERWACHSENE SPIELEMAGAZIN.**

*Magnet-Renngleiter Tripod H+K 303 aus „Killerloop“



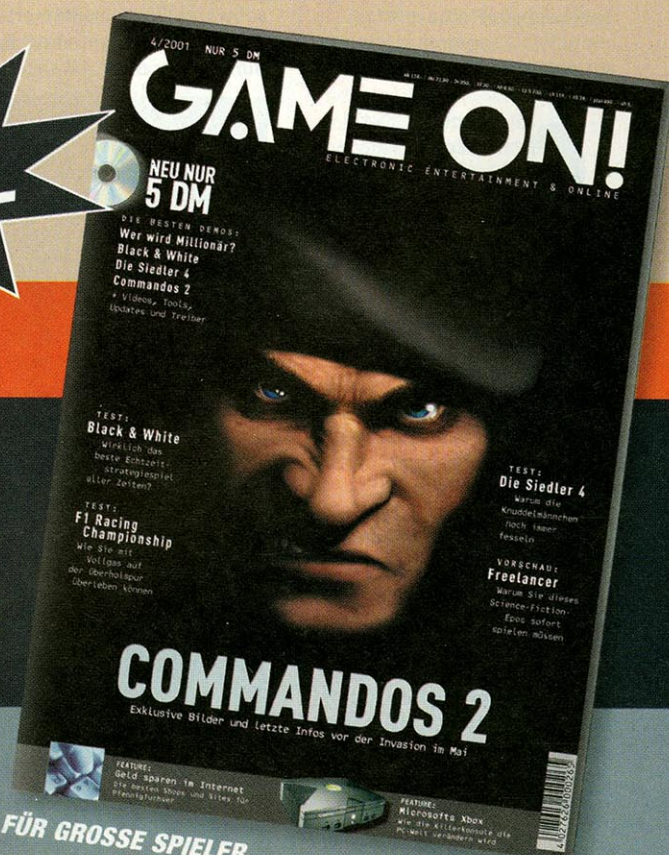
**NUR
DM 5,-**

NEU! AB 21. MÄRZ

**IMMER MIT GROSSEM
ONLINE-EXTRA!**

MIT CD-ROM!

JEDEN MONAT NEU!



FÜR GROSSE SPIELER



■ Gute Neuigkeiten für alle Freunde des Vorzeige-Skaters Tony Hawk. Activision arbeitet bereits an einer PlayStation-2-Version, die den originellen Namen *Tony Hawk's Pro Skater 3* tragen wird. Interessanterweise wird die PS2-Version noch vor dem angekündigten *Tony Hawk X* für Microsofts Xbox veröffentlicht.

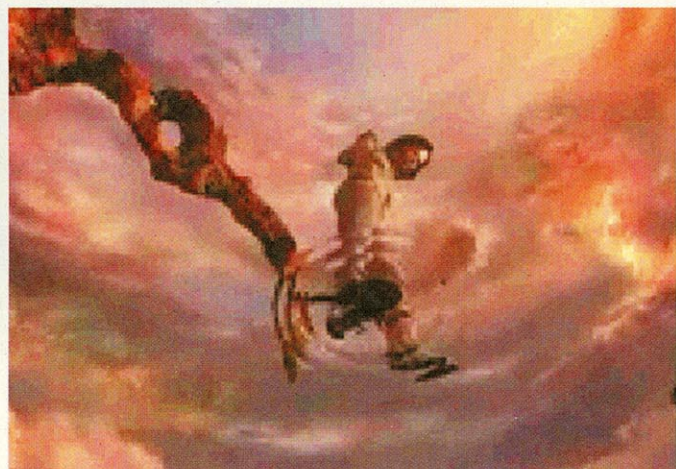
■ Für alle Anhänger der seichten Pop-Musik haben die Entwickler Papaya Studios (*Top Gear Dare Devil*) ein besonderes Schmankerl in petto. Retorten-Superstar Britney Spears wird mit einem eigenen Videospiel auf der PlayStation 2 bedacht ... Hoffentlich sagt hinterher niemand UUPPSS.

■ Und nun zum Sport: Bildschirmsportler und solche, die es werden wollen, dürften sich über ein höchst brisantes Gerücht aus dem Sega-Lager freuen. Die auf dem Dreamcast vor allem für Titel wie *NFL 2k* und *NBA 2k1* mit Lob überhäufte Sega-Sports-Reihe wird höchstwahrscheinlich auch auf der PS2 veröffentlicht.



■ Capcoms mittelalterliches Samurai-Abenteuer *Onimusha: Warlords* hat in Japan die Schallgrenze von über einer Million verkauften Exemplaren durchbrochen. Wie bei Capcom üblich, ruhen sich die fleißigen Japaner nicht auf ihren Lorbeeren aus, sondern basteln bereits an einer Fortsetzung.

■ Frohe Kunde für Prügelfans: Namco hat nun definitiv bestätigt, dass an einer erweiterten PlayStation-2-Version des Edel-Prüglers *Soul Calibur 2* gearbeitet wird.



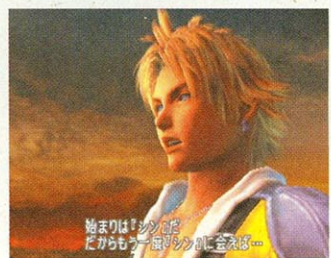
■ Nachdem die Kosten des Final-Fantasy-Films auf satte 290 Millionen Dollar explodiert sind, wird es schwierig werden, die Produktionskosten wieder einzuspielen.

Vorstand tritt zurück

Squaresoft im Minus

■ Zum ersten Mal seit Bestehen des traditionsreichen Unternehmens schreibt Square-soft rote Zahlen. Aus diesem Grund traten drei der Vorstandsmitglieder zurück. Tamiyuki Takeichi (Chairman) sowie Hironobu Sakaguchi

(Vice President) und Masatsugu Hiramatsu (Director) nahmen ihren Hut. Grund für die schlechte Firmenlage sind unter anderem die explodierenden Kosten für den FF-Kinofilm und die Terminverschiebung von *Final Fantasy X*.



■ Die Verschiebung von FF X ist ein weiterer Grund für Squaresofts Probleme.

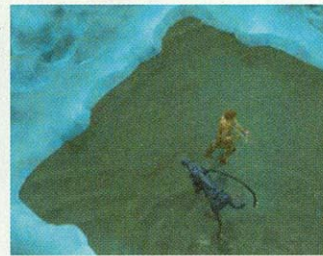
Neues Futter für PlayStation-2-Rollenspielfreaks

Baldur's Gate: Dark Alliance

■ Frohe Kunde für ausgehungerte Rollenspielfreunde. Der PC-Rollenspielüberhammer *Baldur's Gate* wird in einer abgeänderten Version für Sonys schwarze Wunderkiste erscheinen. Die Geschichte von *Baldur's Gate: Dark Alliance* ist im

selben Universum angesiedelt wie die erfolgreichen PC-Vorgänger. Die Hintergrundgeschichte zu *Dark Alliance* lässt sich in klassische RPG-Schubladen einordnen: Ein Bösewicht bedroht die Menschheit. Ihr habt nun die Aufgabe, in Gestalt eines Helden dieses Unheil abzuwehren. Vom Gameplay orientiert sich *Baldur's Gate* deutlich an Action-RPGs wie *Diablo*. Als einsamer Held metzelt ihr euch durch nicht enden wollende Monsterhorden. Was *Dark Alliance* zu einer wirklichen Sensation macht, ist die unglaubliche Technik. Die Entwickler von Snowblind Studios haben es geschafft, ein

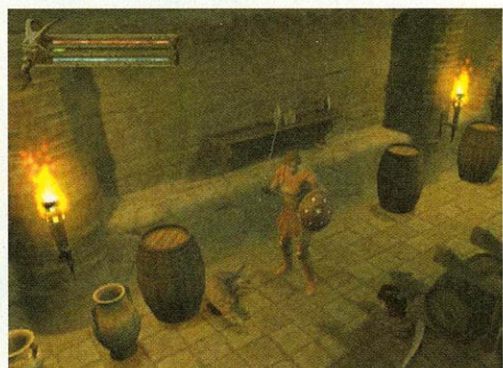
Spiel zu zaubern, das keines der bekannten PS2-Probleme aufweist: Abwechslungsreiche Texturen sowie hervorragende Partikel und Explosionseffekte lassen euch alle grafischen Kinderkrankheiten der PS2 vergessen. Die Wasser- und Wettereffekte gehören mit zum Allerbesten, was es jemals auf Konsolen zu sehen gab, und müssen sich nicht hinter Grafik-Perlen wie *Onimusha* oder *Metal Gear Solid* verstecken. Aufgrund der enorm umfangreichen Spielwelt wird *Baldur's Gate: Dark Alliance* auf DVD ausgeliefert werden, als Veröffentlichungstermin wird das 3. Quartal angepeilt.



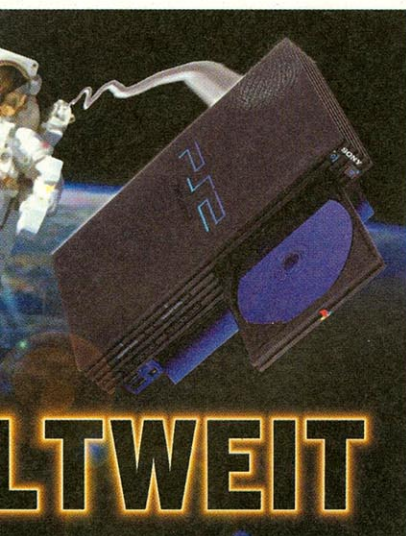
■ Baldur's Gate bietet euch zünftige Abenteuer in allen Klimazonen.



■ Mächtige Zaubersprüche und dämonische Endgegner sind das Salz in der Suppe eines jeden Rollenspielers.



■ Die Licht- und Schatteneffekte in *Baldur's Gate: Dark Alliance* gehören zum Besten, was aktuelle Konsolen zu bieten haben.



„Äktschnnfuim!“

Arnie und Co. T2 on PS2

■ Im Zeitalter der multimedialen Unterhaltung rücken Kino und Videospiele immer mehr zusammen. In naher Zukunft wird es kaum noch große Kinofilme ohne die passende Videospiel-Umsetzung geben. Jüngstes Beispiel des kostenintensiven Lizenzgerangels ist die Firma Infogrames, die sich nicht nur die Lizenz für die *Terminator*-Reihe (Teil 3 ist bereits in Arbeit), sondern auch die Rechte an der im Sommer erscheinenden Fortsetzung der SciFi-Komödie *Men in Black 2* gesichert hat. Allein für die Rechte an *Terminator* hat Infogrames etwas mehr als 10 Millionen Dollar auf den Tisch legen müssen. Bleibt zu hoffen, dass hierbei auch noch Geld für die eigentliche Entwicklung der Spiele übrig geblieben ist und wir in Zukunft von Umsetzungsgurken wie *Blade* und *Small Soldiers* verschont werden. Auf welchen Konsolen die kommenden Blockbuster erscheinen, ist noch nicht offiziell bestätigt, es darf aber von Versionen für beide Sony-Konsolen ausgegangen werden.



■ Der coole Österreicher wird hoffentlich nicht nur im Kino, sondern auch auf euren Konsolen für ein Actionfeuerwerk sorgen.

Endlich: Die VGA-Box für die PS2?

PS2 am Monitor

■ Die Hardware-Tüftler von Redant scheinen die Gebete vieler, mit der Bildqualität der PS2 unzufriedener Zocker erhört zu haben und bringen in Kürze eine VGA-Box auf den Markt. Mit diesem nützlichen Utensil lässt sich Sonys schwarze Powerkonsole an den heimischen PC-Monitor anschließen. Da die PlayStation 2 von Haus aus keinen VGA-Modus besitzt, arbeitet das Redant-Produkt nach einem anderen Prinzip. Hierbei wird das von der PlayStation 2 ausgegebene RGB-Signal in ein für VGA-Monitore verständliches Signal umge-



wandelt. Des Weiteren verfügt die kleine Box über einige sehr nützliche Anschlussmöglichkeiten.

So lassen sich über handelsübliche Cinch-Stecker zusätzliche Lautsprecher oder eine Stereoanlage anschließen. Außerdem soll es möglich sein, das PlayStation-2-Video-Signal durch die Grafikkarte eures Rechners zu schleifen und über den Farbfernseher auszugeben. Ob und zu welchem Preis das gute Stück in Deutschland erscheint, ist bis zum jetzigen Zeitpunkt leider nicht bekannt. Alle, die nicht bis zum Deutschlandstart warten wollen, greifen zum gut sortierten Importhändler ihrer Wahl.

Bastelpower für die PSone

PSone-Upgrade-Kit

■ Gute Nachrichten für alle PSone-Besitzer mit schmalen Geldbeutel: Die japanischen Hardware-Experten der Firma LiRPa Inc. haben mit dem Emotion-Upgrade-Kit ein kleines Wunder vollbracht. Durch eine Zusatzplatine und den Einbau eines Kühlsystems lässt sich aus jeder PSone mit ein wenig Fingerfertigkeit eine vollwertige PlayStation 2 herstellen. Wir haben den Umbau an verschiedenen PSone-Baureihen durchgeführt und

sind höchst zufrieden. Ein weiterer Clou ist die Tatsache, dass durch das Umbau-Kit DVDs codefrei abgespielt werden können und wirklich alle PS2-Games spielbar sind. Der Einbau lässt sich mit jedem Lötkolben und etwas handwerklichem Geschick problemlos durchführen. Aber Vorsicht: Wenn ihr eigenhändig Manipulationen an eurer PlayStation durchführt, erlischt selbstverständlich die Hersteller-Garantie!

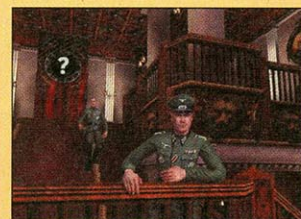


■ Dank dem Umbau-Kit lassen sich nun auch auf alten Playstations PS2-Spiele genießen.

auf geschnappt



■ Der Kampf geht weiter. Der berühmt-berüchtigte PSone-Ego-Shooter *Medal of Honor* wird auf der PlayStation 2 fortgesetzt. Welche Charaktere bei *Medal of Honor: Frontline* die Hauptrolle spielen und wann das WK-II-Epos erscheint, steht noch in den Sternen.



■ Das Erscheinen des Ego-Shooters *007 Die Welt ist nicht genug* für PlayStation 2 verschiebt sich ebenso wie die Veröffentlichung von Core Designs *Project Eden*.

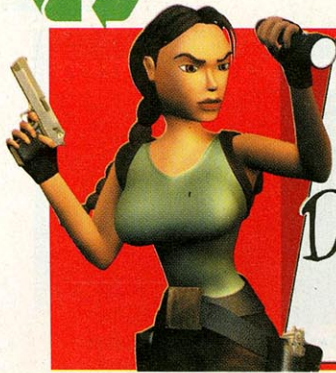
■ Der japanische Entwickler Jaleco hat aus finanziellen Gründen die PlayStation-2-Titel *Carrier* und *Navy Force* ersatzlos gestrichen.

■ Ein Klassiker kehrt auf die PlayStation 2 zurück: *Ninja Gaiden*, ein Prügelschroller der 16-Bit-Generation, wird auf der Sony-Konsole erscheinen. Um dem Spiel einen würdigen grafischen Rahmen zu verleihen, wird Entwickler Tecmo auf eine verbesserte *Dead or Alive*-Engine zurückgreifen.

■ Für BMX-begeisterte PSone-Besitzer veröffentlicht Z-Axis eine Remix-Version von Dave Mirra's *Freestyle BMX*.

■ *WK II* auf PSone: Enterbrain wird in Kürze PAL-Versionen seiner Strategie-Hits *Panzer Front* und *Submarine Commander* veröffentlichen.

■ Oscar-Preisträgerin Angelina Jolie hat Verträge für zwei weitere *Tomb Raider*-Kinofilme unterschrieben. Das erste Abenteuer der drallen Silikon-Archäologin wird im Juni auf deutschen Leinwänden zu sehen sein.



Das haben wir getestet

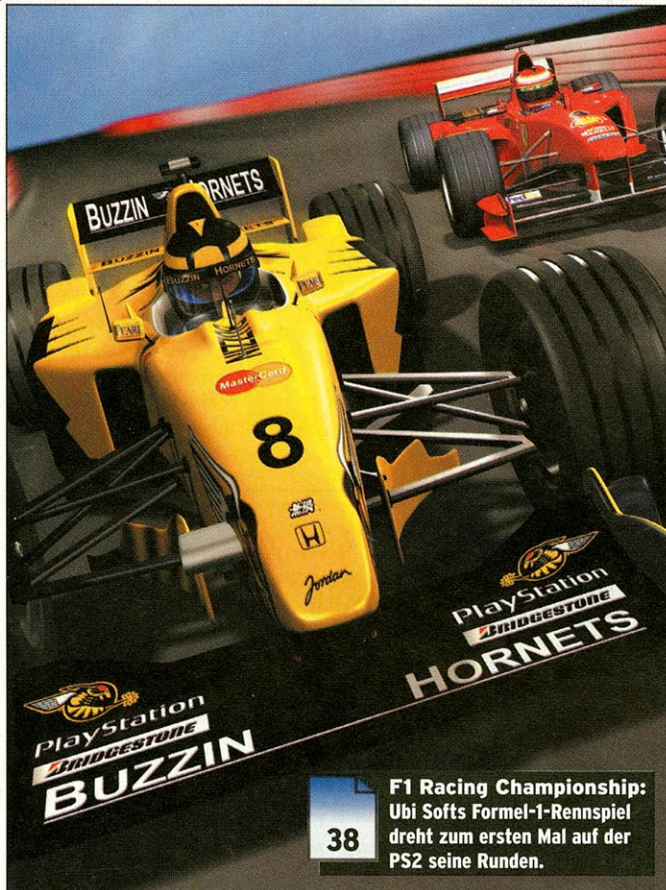
Alle Tests der Ausgabe 4/01

PSone

Titel	Seite	Wertung
Batman of the Future	52	26%
C-12: Final Resistance	46	80%
Duke Nukem: Land of Babes	52	62%
Fear Effect 2	50	78%
Fisherman's Bait 3	52	52%
ISS Pro Evolution 2	48	92%
Simpson Wrestling	52	72%
Pipe Mania 3D	54	64%
Superbike 2000	54	38%
WWF SmackDown!	54	79%

PS2

Titel	Seite	Wertung
Evergrace	45	61%
F1 Racing Championship	38	80%
Gungriffon Blaze	45	77%
Kengo	44	72%
Knockout Kings 2001	44	78%
NBA Live 2001	42	79%
Oni	40	65%
Street Fighter EX 3	45	58%
Summoner	45	81%
Tiger Woods PGA Tour 2001	44	63%
WDL Thunder Tanx	44	51%
Zone of the Enders	36	78%



38

F1 Racing Championship: Ubi Softs Formel-1-Rennspiel dreht zum ersten Mal auf der PS2 seine Runden.

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

Sweas Favoriten

Rennspiel, Strategie, American Sports, Action

Spielt zur Zeit

1. F1 Racing Simulation (PS2)
2. Simpson Wrestling (PSone)
3. Phantom Star Online (DC)

Hört zur Zeit

1. Grand-Prix-Vorausscheidung
2. Destinys Child
3. Napster (so lang's geht)

Schaut zur Zeit

1. Formel 1 (TV)
2. Bullyparade (TV)
3. Prinzess Mononoke (DVD)



Sven Harder

Alter: 26
Hobbys: Animes, Basketball
Top-Games: Thunder-Force-Serie, Metal Gear Solid

Henrys Favoriten

Rollenspiel, Beat 'em Up, Action-Adventure

Spielt zur Zeit

1. Summoner (PS2)
2. Vanishing Point (DC)
3. Mr. Heli (PC-Engine)

Hört zur Zeit

1. Jeff Mills: Metropolis
2. Johannes Heil: Illuminate
3. Hannibal: Soundtrack

Schaut zur Zeit

1. Nur DVD (D.T.S.)
2. Becker (TV)
3. Silent Moebius (VHS)



Henry Ernst

Alter: 27
Hobbys: Comics, Bücher
Top-Games: Final Fantasy, Metal Gear Solid, Ministeck

Uwes Favoriten

Rennspiel, Action, Beat 'em Up

Spielt zur Zeit

1. Unreal Tournament (PC/PS2)
2. Vanishing Point (PSone/DC)
3. Mars Matrix (DC)

Hört zur Zeit

1. Pirate Radio (Nürnberg)
2. Paul van Dyk, Live@Ministry
3. Napster (geht immer noch)

Schaut zur Zeit

1. Bullyparade (TV)
2. Rambo 2 ab 16... (DVD)
3. Seinfeld (TV)



Uwe Hönig

Alter: 27
Hobbys: Abfeiern, Filme, Autos
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. Vanishing Point (PSone)
3. Beben III - Online! (DC)

Hört zur Zeit

1. Korn
2. Hellacopters
3. Glucifer

Schaut zur Zeit

1. Bullyparade (TV)
2. Vox-Tours (TV)
3. DVD (nur 5.1)



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. MGS2 Demo (PS2)
2. Vanishing Point (DC)
3. SW-Starfighter (PS2)

Hört zur Zeit

1. Tiger & Dragon-Soundtrack
2. Da Phazz-Death by Choco
3. Gay-Tunten-HipHop

Schaut zur Zeit

1. Happy Trigger TV (TV)
2. Don Camillo & Peppone (TV)
3. in Richtung Spanien



Peta Mensing

Alter: 32
Hobbys: DJ, Apple, 5.1, DVD, Konsum
Top-Games: MGS, Ridge-Racer-Serie, SSX, Zelda 64, Jet Set Radio

DRAGON BALL



© Bird Studio, Shueisha, Home-Sha, Tori-Animation



Dragon Ball Z
Das Magazin
farbig, je 52 Seiten
Je DM 4,90

**Jeden Monat
neu am Kiosk!**

**Die fetten Manga
Taschenbücher
von Carlsen!**



Dragon Ball
Die Taschenbücher
Toriyama

Komplette Serie mit 42 Bänden!

Tb., s/w, je 192 - 256 Seiten

Je DM 9,95



www.carlsencomics.de

**CARLSEN
COMICS**

Erhältlich im Buchhandel, Bahnhof und in Comicsshops.

© Akira Toriyama



„Für Zone of the Enders trommelte Konami einige der begabtesten Designer zusammen.“

Tollkühne Männer in ballenden Büchsen

Zone of the Enders

Wer schon immer mal im Cockpit eines riesigen Kampfrobers Platz nehmen wollte, der bekommt in Konamis neuem PS2-Titel die Gelegenheit dazu.

■ Mechs haben Hochkonjunktur. Unzählige Zeichentrickfilme, Mangas und Videospielserien wie *Gundam*, *Patlabor* und das hier zu Lande sehr populäre *Neon Genesis Evangelion* beschäftigen sich mit den wehrhaften Stahlkolossen. In eben diese Kerbe schlägt auch Konamis *Zone of the Enders* und lässt die Träume eines jeden Otaku (= extremer Fan) wahr werden.

■ **Designer-Elite**
Das Design-Team von *Zone of*

the Enders liest sich wie ein Who's who der modernen Videospielszene. Als Direktor fungierte kein Geringerer als Hideo Kojima, der vielen von euch als Produzent der *Metal Gear*-Serie bekannt sein sollte. Für das Aussehen der Mechs verpflichtete Konami mit Yoji Shinkawa ebenfalls einen alten Bekannten. Ihm verdanken Solid Snake, Merryll, Revolver Ocelot und alle anderen MGS-Charaktere ihr Aussehen

■ **Am Ende der Welt**
Das 22. Jahrhundert. Die Überbevölkerung des Planeten Erde hat ein kritisches Ausmaß erreicht. Hungersnöte und Aufstände sind an der Tagesordnung. Um der drohenden Katastrophe zu entgehen und das

Überleben der menschlichen Rasse zu sichern, werden Kolonien im All gegründet. Mächtige Raumbasen entstehen im Orbit der Planeten unseres Sonnensystems. Im Laufe der Zeit kommt es zwischen der Erd-Regierung und den Kolonisten zu Spannungen, worauf sich Widerstandsgruppen und Terror-Einheiten formieren. Im Zuge dieser Ereignisse beginnt die Schürfer-Kolonie Antilia mit der Entwicklung eines Kampfrobers, Orbital Frame genannt, der gegen die terranischen Armeen eingesetzt werden soll. An einem Tag des Jahres 2174 mündet der Konflikt schließlich in einen Krieg: Die sich in einer geo-stationären Umlaufbahn befindliche Jupiter-Kolonie Antilia wird von den



■ Die Lichteffekte bei ZoE gehören zur absoluten PS2-Oberklasse.

Streitkräften der Erde angegriffen. Während der Invasion kommt ihr in Gestalt des 14-jährigen Leo Stenbuck ins Spiel.

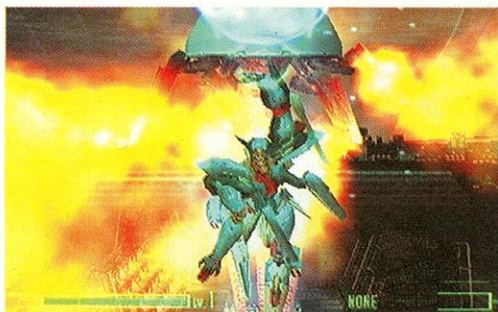
■ **Robot-Wars**
Nach dem beeindruckenden Intro befindet ihr euch an Bord des Orbital Frame Jehuty. Dieser neu entwickelte Gigant ist der eigentliche Grund für den Angriff auf eure Kolonie. Um in den Besitz des Kampfrobers zu gelangen, schrecken die Erd-Streitkräfte vor nichts zurück. An Bord der mächtigen Kampfmaschine ist es nun eure Aufgabe,



■ Solltet ihr einmal mit normalen Waffen nicht weiterkommen, habt ihr die Möglichkeit, extrem verheerende Spezialangriffe auszuführen.



■ Im Laufe des Spiels erhält euer Stahlkoloss ständig neue Waffen und Fähigkeiten, die er im Kampf gegen die unzähligen Gegner auch dringend benötigt.



■ Die Endgegner sind wahrlich keine Leichtgewichte. Wer hier nicht aufpasst, wird schnell zum Altmetall.



■ Die Kameraführung bei Zone of the Enders ist nahezu perfekt und gewährleistet stets die optimale Übersicht.

den Regierungstruppen Einhalt zu gebieten und Antilia vor dem Untergang zu bewahren. Eingebettet in die ausgeklügelte Hintergrundgeschichte, habt ihr eine Vielzahl abwechslungsreicher Missionen zu bestreiten. Bestimmte Ziele zu zerstören gehört hierbei ebenso zum Alltag eines Mech-Piloten wie das Auffinden von Objekten oder die Sabotage einer Antennenanlage. Während ihr euren Missionen nachgeht wird Jehuty immer wieder von feindlichen Mechs angegriffen. Hat euch einer eurer Gegner entdeckt, fixiert sich euer Kampfroboter automatisch auf den Angreifer, so dass ihr euch nur noch auf dessen Vernichtung konzentrieren müsst. Die blitzschnellen Mech-Gefechte sind eine wahre Augenweide und stehen ihren Film-Vorbildern in nichts nach. Wenn

sich die Kampfkolosse mit Schwertern und Fäusten beharken, genießt ihr die Vorteile der intuitiven Steuerung. Schnelle Ausfälle, Combos und Spezialattacken gehen bereits nach kurzer Spielzeit locker von der Hand. Sollten die Bösewichte einmal nicht in Nahkampf-Reichweite sein, könnt ihr auf Fernwaffen wie Laser, Javelin oder Sniper zurückgreifen. Um eure Ziele zu erreichen, solltet ihr während der Kämpfe darauf achten, nicht die gesamte Umwelt in Schutt und Asche zu legen.

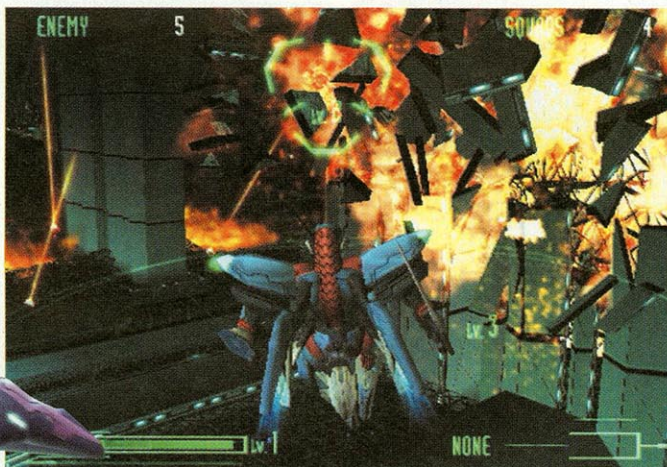
■ Technik vom anderen Stern

Bei *Zone of the Enders* darf die PS2 so richtig ihre Muskeln spielen lassen. Die Grafik-Engine lie-

fert butterweiche Animationen mit 50 Bildern pro Sekunde und gerät auch bei vielen Feinden, Explosionen und Special Effects nicht ins Stocken. Die hervorragende Darstellung der Mechs beeindruckt durch tolle Lichteffekte und perfekte Animationen. Besonders bei den Endgegnern entfesselt die Sony-Hardware ihre gesamte Rechenpower. Bildschirmerschütternde Effekte und riesengroße Stahlgiganten zeigen deutlich, wozu die PS2 bei sachgemäßer Programmierung in der Lage ist. Der futuristisch angehauchte Techno-Sound ist wohl eher Geschmackssache, passt aber gut zum Gesamtkonzept des Spiels. (Henry Ernst)



■ Euer Kampfroboter ist der Grund für den Überfall auf die Jupiter-Kolonie.



■ Wenn zwei Kampfroboter sich prügeln, bleibt kein Stein auf dem anderen. Trotzdem solltet ihr darauf achten, nicht zu viele Gebäude in Schutt und Asche zu legen.

„Blitzschnelle Mech-Action für Fans und solche, die es werden wollen“



Henry Ernst

Für mich als Anime- und Manga-Fan war die Freude natürlich groß, als *Zone of the Enders* in der PSG-Redaktion eintraf. Schöne Grafik, eine perfekte Steuerung und die spannende Geschichte tun ihr Übriges, um den Spieler zu faszinieren. Doch nach einigen Stunden Mech-Action machte sich Langeweile breit. Obwohl ihr mit Jehuty abwechslungsreiche Missionen zu bestehen habt, reduziert sich das eigentliche Spiel nur auf Prügeleien zwischen euch und anderen Robotern. Ob ihr dabei nun Überlebende beschützt oder auf der Suche nach einem Gegenstand seid, ist eigentlich völlig unerheblich. Versteht mich nicht falsch, *Zone of the Enders* macht sicherlich Spaß, es fehlt dem Spiel nur einfach an der notwendigen Abwechslung, um auch auf Dauer zu motivieren. Von einem Spiel, das Design-Legende Hideo Kojima produziert hat, erwarte ich einfach mehr. Freunde von Mech-Filmen werden *Zone of the Enders* auf jeden Fall lieben, allen anderen empfehle ich ausführliches Probespielen.

Zone of the Enders

PS2



Preis: DM 119,-
Termin: 23. März 2001
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./engl.
Entwickler: Konami
Vertrieb: Konami
Internet: www.konami.com

Grafik	Sound
86%	76%

SPIELSPASS

78%

Der direkte Vergleich

79%	Armored Core 2 2/01
-----	------------------------

+ Ausgewogenes Spieldesign
+ Innovative Spielidee mit Edeloptik
- Gewöhnungsbedürftige Steuerung

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



■ Kurz vor der Massenkarambolage: Mika Häkkinen dreht sich vor der Meute auf der Piste.



■ Trainingsaufgabe: Der Jordan muss aus dritter Startposition beide Silberpfeile überholen.



■ Verbogene Texturen (siehe Streckenmarkierung) gehören trotz PS2 scheinbar noch nicht der Vergangenheit an.



„Auf der PS2 kommen die Formel-1-Spiele langsam ins Rollen.“

Fast schon Retro

F1 Racing Championship

Mit der veralteten Lizenz könnte Ubi Soft auf der Zielgeraden das Benzin ausgehen, immerhin naht die Konkurrenz bereits mit großer Geschwindigkeit.

■ Dass es Ubi Soft versteht, gute F1-Spiele zu entwickeln, hat die Softwareschmiede bereits oft genug bewiesen. Wenn es allerdings um die nackten Verkaufszahlen ging, blieb man meistens im Schatten der Konkurrenz. Damals wie heute plagen sich ihre Spiele mit dem gleichen Problem: keine aktuelle FIA-Lizenz.

■ Das Gameplay ist solide
Trotz der Lizenz-Problematik (manch einem mag das sogar vollkommen egal sein) gibt es natürlich genug andere Aspekte, die es zu berücksichtigen gilt. In puncto Optionsvielfalt und Einstellmöglichkeiten bietet *F1 Racing Championship* genügend Stoff. Neben den bereits bekannten 16 Strecken (inklusive Malaysia) aus der Saison 99 wartet Ubi Soft mit allen elf F1-Teams auf. Da auch hier die 99er-Lizenz greift, muss man sich beispielsweise mit dem Gedanken, dass Eddie Irvine bei Ferrari fährt, anfreunden. Dem gestandenen F1-Experten und Fernseh Zuschauer dürften auch die original TV-Einblendungen bekannt vorkommen. Um den TV-Look perfekt zu machen, wartet *F1RC* mit einer 30-Sekunden-Wiederholung in verschiedenen Kameraperspektiven auf. Dank PS2-Power unter der Haube sind die animierte Boxencrew und eine realistische Künstliche Intelligenz kein Problem. Schade nur, dass die Fahrer,



■ Michael Schumacher verpasst dem Sieger von Sao Paulo, Mika Häkkinen, eine Dusche.



Game-Flashback: F1 Racing Championship (2000)

■ Im September 2000 testeten wir mit *F1 Racing Championship* für die PSone ein echtes Formel-1-Highlight. Besonders die hervorragende Grafik und saubere Steuerung brachten Ubi Softs *Racing Simulation 2*-Nachfolger viel Lob ein. Im Gegensatz zum aktuellen PS2-Spiel machte gerade die saubere und pfeilschnelle Grafik Spaß. Auch die deutliche und somit realistische Unterscheidung zwischen schwachen und starken Teams fiel uns damals ins Auge. In der



■ Im Trainingsmodus erhält ihr Tipps und genaue Fahrhinweise.

PSone-Fassung ist es nämlich nahezu unmöglich, mit Minardi aufs Treppchen zu gelangen. Für Anfänger ist der knackige



■ In Echtzeit berechnete Rückspiegel bringen den nötigen Überblick ins Cockpit.

Schwierigkeitsgrad vielleicht zu hoch gegriffen. Dennoch ist es eines der besten F1-Spiele überhaupt.

PSone



Genre: Rennspiel
Preis: DM 69,-
Schwierigkeitsgrad: Schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Hersteller: Ubi Soft
Vertrieb: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de

Grafik	Sound
84%	74%

SPIELSPASS

80%



■ Beim Boxenstopp muss jeder Handgriff sitzen. Leider wirken die Mechaniker noch etwas hölzern animiert.

Mechaniker und Boxengirls etwas einfach, sprich kantig, dargestellt werden. Dadurch wird der eigentlich sehr gute Look etwas zerstört. Optisch steht *FIRC* in der ersten Startreihe. Detailreiche Fahrzeugmodelle, realistische Schattenspiele und absolut authentische Strecken sorgen für Adrenalinschübe. Ebenfalls

perfekt ist die Bildwiederholungsrate. Besonders in Kurven oder wenn viele Gegner auf dem Screen sind, kommt die Grafik nicht ins Stocken. Die ansonsten unkomplizierte Steuerung leidet ein wenig an zu schnellem Übersteuern. Zentimetergenaue Überholmanöver sind somit unnötig schwer, zumal Berührun-



■ Wunderbar eingefangen wurde die Waldpassage des Hockenheimrings. Die Schatten der Laubbäume wirken sehr realistisch.

gen im Simulationsmodus schwere Unfälle zur Folge haben.

■ Großer Modi-Umfang

FIRC bietet für jeden gestandenen F1-Fan genügend Modi zum Durchstarten. Zeitfahren, Arcade, Grand Prix (Einzelrennen) und Meisterschaft sind ja Standard, wohingegen Training und

„Unterm Strich fehlt es *FIRC* an zwei entscheidenden Faktoren“

Sicher, der Umfang von *F1 Racing Championship* ist perfekt, die Grafik sieht sehr gut aus, aber was bleibt, sind einige negative Punkte, über die man nur schwerlich hinwegsieht. Nimmt man die knifflige Steuerung noch hin, stört mich das Fehlen von Frühstarts und der aktuellen Lizenz als F1-Fan ganz besonders. Wer diese Mankos verschmerzen kann, der wird mit *FIRC* sehr gut bedient, auch wenn es mit *EAs Championship Season* bereits einen ähnlich guten Vertreter in diesem Genre gibt.



Swen Harder

Szenario erhöhte Anforderungen an euren Fahrstil stellen. Übrigens schaltet sich die Meisterschaft erst nach erfolgreicher Beendigung des Trainings frei. (Swen Harder)



■ Bruder Ralf erfährt nach einer Karambolage mit Michael Schumacher einen schweren Aufhängungsschaden.

F1 Racing Championship

PS2



Preis: DM 109,-
Termin: Erhältlich
Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: Mittel bis schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Hersteller: Ubi Soft
Vertrieb: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de

Grafik	Sound
83%	73%

SPIELSPASS

80%

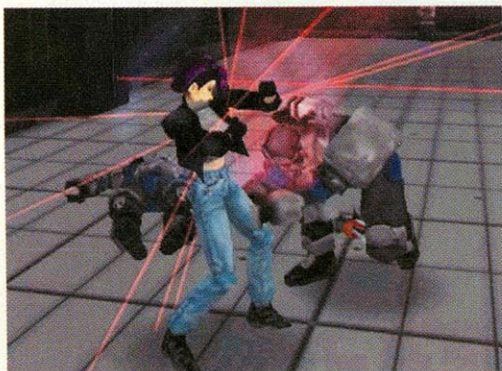
Der direkte Vergleich

84% Moto GP 1/01
+ Viele Extras
+ Schnell zu erlernende Steuerung
- Schwache Computergegner-Intelligenz
76% F1 Championship S. 2001 1/01
+ Gute Technik
+ Intelligente Gegner
- Zu geringer Simulationsanspruch

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)



■ Mit mentaler Energie werden hier reihenweise Verbrecher flachgelegt. Auf keinen Fall solltet ihr aber die Gegner unterschätzen!



■ Der Endgegner des ersten Levels weiß sich zu wehren. Auch geübte Spieler werden mit Oni ihre Probleme haben.



■ Die durchtrainierte Konoko kann noch andere Vorzüge als ihre perfekte Kampf-gewandtheit vorweisen!

Action im Anime-Stil Oni

Bei dem Namen Konoko werden einige von euch womöglich an einen Kokos-Krokant-Snack denken. Weit gefehlt – Konoko ist die wehrhafte Hauptdarstellerin des Prügel-Baller-Mixes *Oni* und wir verraten euch, ob die Mischung „schmeckt“.

■ In den Megastädten der Zukunft herrscht Chaos. Gangstergroupierungen haben sich zu einem mächtigen Syndikat zusammengeschlossen und mit normalen Mitteln ist ihnen nicht mehr beizukommen. Flugs wird aus diesem Grund eine Spezial-einheit namens „Technological Crimes Task Force“, kurz TCTF, aus dem Boden gestampft, um der angespannten Situation Herr zu werden.

Frauenpower bestimmt die Zukunft

Konoko hat nun den Spezialauftrag, sich in das Syndikat einzuschleusen und den Verbrecherring zu sprengen. Dabei stehen euch zunächst die fabelhaften Nahkampfkünste der trainierten Amazone zur Verfügung. Mit ausgefeilten Moves, die glatt aus einem Anime stammen könnten, werden die Gegner platt gemacht. Um die Vielfalt der Bewegungen zu verinnerlichen, müsst ihr euch vor Spielbeginn durch ein umfangreiches Tutorial kämpfen. Im weiteren Verlauf des Games werdet ihr aber auch Zugriff auf zahlreiche Wummen wie Raketenwerfer oder Maschinenpistolen erhalten.

ten. Aber auch mit durchschlagender Bewaffnung spielt der Nahkampf eine entscheidende Rolle. Daneben besitzt die harte Kämpferin auch interessante mentale Kräfte, die ihr aber erst nach und nach erlernt.

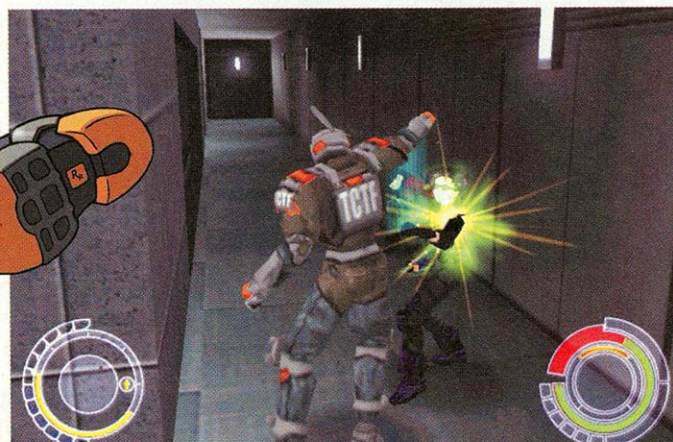
■ Spielidee hui, Umsetzung pfui

Leider haben es die Designer mit der Move-Vielfalt etwas zu gut gemeint. Das Pad ist total überladen und um Gegenstände aufzunehmen, müsst ihr den rechten Analogstick-Button betätigen, was sich als gar nicht so einfach erweist, da ihr damit meistens auch eure Kamera verstellt. Die Umgebung betrachtet ihr aus der Third-Person-Perspektive, wobei grafisch keine

„Auch mit Bewaffnung spielt der Nahkampf eine entscheidende Rolle.“



■ Das Charakterdesign von Oni orientiert sich deutlich an japanischen Mangas.



■ Treffer erscheinen in unterschiedlichen Farben, um die Wirkung anzuzeigen. Konokos besondere mentale Fähigkeiten werden ebenfalls mit visuellen Effekten in Szene gesetzt.



■ Mit durchschlagenden Waffen wird dieses Mitglied des Verbrecher-Syndikats aufs Korn genommen.



■ Manchmal ist Flucht die beste Methode, um die eigene Haut zu retten, besonders wenn von oben geschossen wird.



■ Leider hat nicht nur die agile Spezialagentin tolle Moves auf Lager. Die Gegner kontern ebenfalls mit derben Mitteln!



„Komplizierte Prügel- und Baller-Action im Japano-Stil“

Leider kann der Prügel-Baller-Mix nicht halten, was im Vorfeld versprochen wurde. Die Steuerung ist nicht gerade optimal. Auf PCs wird *Oni* mit Maus und Tastatur gespielt, was auf der PS2 durch die USB-Anschlüsse auch realisierbar gewesen wäre. Hat man sich aber an die Kontrolle per Pad gewöhnt, kann man *Oni* einen gewissen Reiz nicht absprechen. Doch technisch fällt der Titel durch. Bei solcher Detailarmut auch noch Ruckeleinlagen zu präsentieren, halte ich für ziemlich dreist.

Meisterleistung auf der PS2 vollbracht wurde. Triste Texturen und ruckeliges Scrolling bei hohem Gegnaraufkommen sind an der Tagesordnung. (Uwe Hönig)

Oni
PS2

Preis: DM 119,-
 Termin: Erhältlich
 Genre: Action
 Schwierigkeitsgrad: Mittel bis schwer
 Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
 Entwickler: Bungie
 Vertrieb: Take 2
 Internet: www.take2.de

Grafik	Sound
56%	64%

SPIELSPASS
65%

Der direkte Vergleich
72%

- + Kurzweiliger Ballerspaß
- + Gute, intuitive Steuerung
- Technisch nicht PS2-würdig

X-Squad
2/01

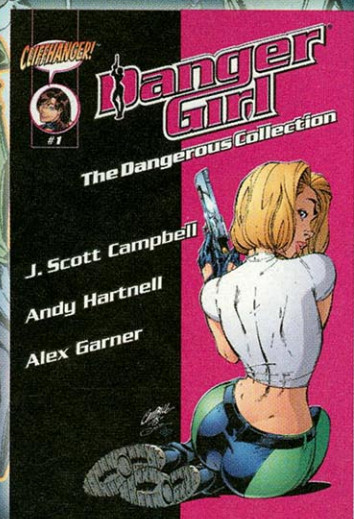
Das Original

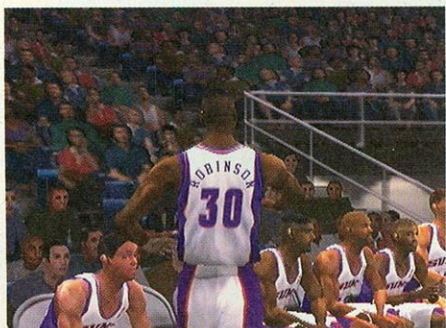
CAMPBELL • HARTNELL • GARNER

Danger Girl

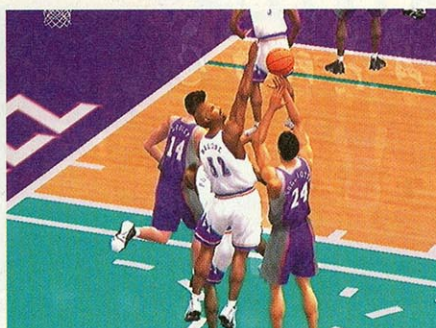
**Der Comic #3
Ab sofort
im Handel!**

Ausserdem neu:
**DANGER GIRL
Sonderband 1
»The Dangerous
Collection«
Überall im Handel!**

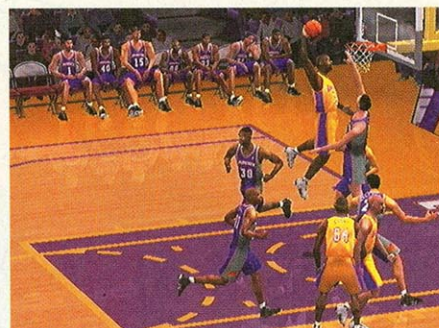




■ Clifford Robinson wird nach einem hervorragenden Spiel für die Suns auf der Auswechselbank begrüßt.



■ Block-Shot: Einfach nur hochspringen und werfen klappt in der NBA natürlich nicht. Hier muss man schon antäuschen.



■ Shaq-Attack nagelt den Ball mit aller Gewalt in die Reuse. Wer will sich diesem Koloss freiwillig in den Weg stellen?

EA Sports - it's in the game! Really?

NBA Live 2001

Mit Pauken und Trompeten kündigte EA die erste Basketball-Sim für die PS2 an. Kann das Spiel halten, was der Publisher verspricht?

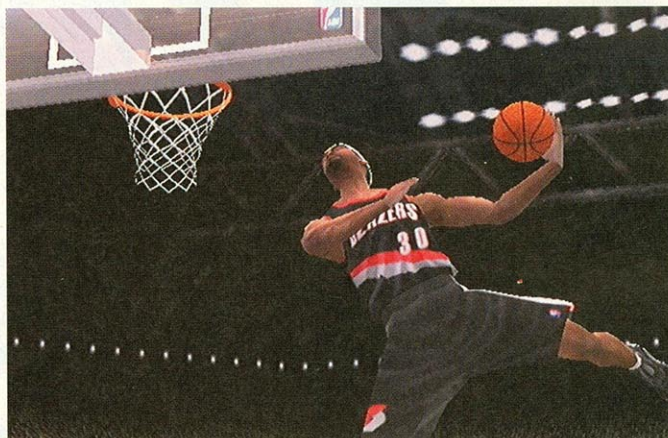
■ Seit rund zehn Jahren bringt Electronic Arts nun bereits Sportspiele für Konsolen auf den Markt. Da ist es auch nicht weiter verwunderlich, wenn der Softwareriese sich nun ebenfalls der PS2 zuwendet. Mit *FIFA* und *Madden* konnte man ja bereits ausgiebig bei Fachpresse und Zockern punkten, doch wie schlägt sich die Basketball-Variante?

■ **Umfang, Umfang, Umfang**
Was ein echter EA-Basketball-Titel sein will, der braucht selbstverständlich eine komplette NBA-Lizenz samt allen Superstars und Mannschaften. Sogar die All-Stars (die besten Spieler

einer Saison) der letzten Jahrzehnte wurden in Teams zusammengepfert - darunter auch Aushängeschild Michael Jordan, dem extra ein eigener 1-gegen-1-Modus gewidmet wurde. Ansonsten bietet *NBA Live 2001* natürlich weiterhin alles, was das Hoop-Herz begehrt. Freundschaftsspiel, Saison oder der direkte Einstieg in die Playoffs sind kein Problem. Dabei steht es euch frei, welche Teams dabei sind, alles ist einstellbar, von der Viertel-Länge bis hin zur Kameraeinstellung oder dem Durchgreifen der Refs.

■ Einige Mängel trüben den Spielspaß

Wer *NBA Live* bereits von der PSone kennt, dem wird natürlich sofort der grafische Fortschritt auffallen. Noch nie durfte man auf einer Sony-Konsole dermaßen realistisch gestaltete Basketballer bewundern. Hinzu kommen authentische Animationen, die ihren Vorbildern nachgeahmt wurden. So dreht Karl Malone einige Male den Ball und spricht mit sich selbst, bevor er den Freiwurf abdrückt. Nicht zu vergessen die kleinen Details, wie Cross-over-Dribblings, Wurffinten oder krachende Slamdunks. Trotz aller



■ Nur fliegen ist schöner! Rasheed Wallace von den Trailblazers macht es Michael Jordan gleich. Die Dunking-Animationen in *NBA Live 2001* sind allererste Sahn.

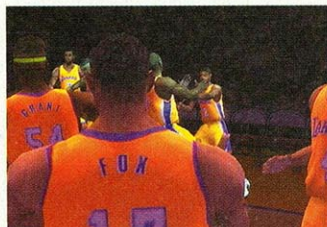
Euphorie müssen einige negative Punkte angesprochen werden. Die Animationen wirken gerade in den Spielpausen etwas mechanisch und die Spieler-Modelle sind bisweilen nur sehr schwer ihren realen Vorbildern zuzuordnen. Außerdem könnte das komplette Spiel flüssiger ablaufen. Durch die geringe Bildwiederholungsrate ist es manchmal schwer, dem Spiel zu folgen. Der Sound hingegen vermittelt echte Hallenkulisse und sorgt gemeinsam mit dem deutschen Kommentar von Michael Körner (bekannt als DSF-Moderator) für echtes TV-Feeling. (Sven Harder)

„Ein Klasse Basketballspiel, das trotz Technik-Patzern begeistert“

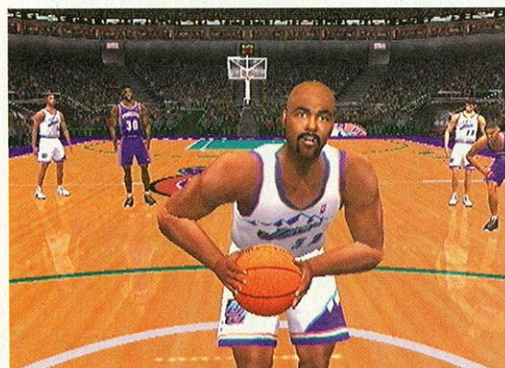
Ich als NBA-Fan habe mich sehr auf *Live 2001* gefreut, da es gerade nach den überschwänglichen Ankündigungen als Top-Game gehypt wurde. Warum z. B. die Künstliche Intelligenz den einen oder anderen Aussetzer hat (das Computer-Team liegt kurz vor Schluss hinten, spielt den Angriff dennoch aus), kann ich nicht nachvollziehen. Darüber hinaus hat der Sound ab und an Fehler oder es kommt zu unpassenden Kommentaren. Für den echten Basketball-Anhänger und den Neueinsteiger ist *NBA Live 2001* sicher der Bringer, für Besitzer der PSone-Fassung dürfte sich die Neanschaffung wohl kaum lohnen.



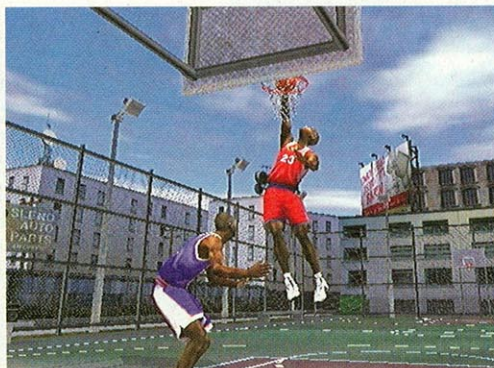
Sven Harder



■ Die Spieler-Einführung vor jeder Partie wirkt etwas künstlich, da es sich immer um dieselbe Animation handelt.



■ Angeblich spricht Karl Malone vor jedem Freiwurf mit seiner Mutter, um sich richtig zu konzentrieren. Perfekt simuliert, EA!



■ Alt-Meister gegen Neu-Star: Michael Jordan und Kevin Garnett symbolisieren zwei NBA-Generationen von Superstars.

„Das erste EA-Basketball-Spiel für die PS2 leidet noch unter einigen Kinderkrankheiten. Heilung im nächsten Jahr?“

NBA Live 2001

PS2



Preis: DM 109,-
Termin: Erhältlich
Genre: American Sports
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Electronic Arts
Vertrieb: Electronic Arts
Internet: www.ea.com

Grafik	Sound
79%	75%

SPIELSPASS

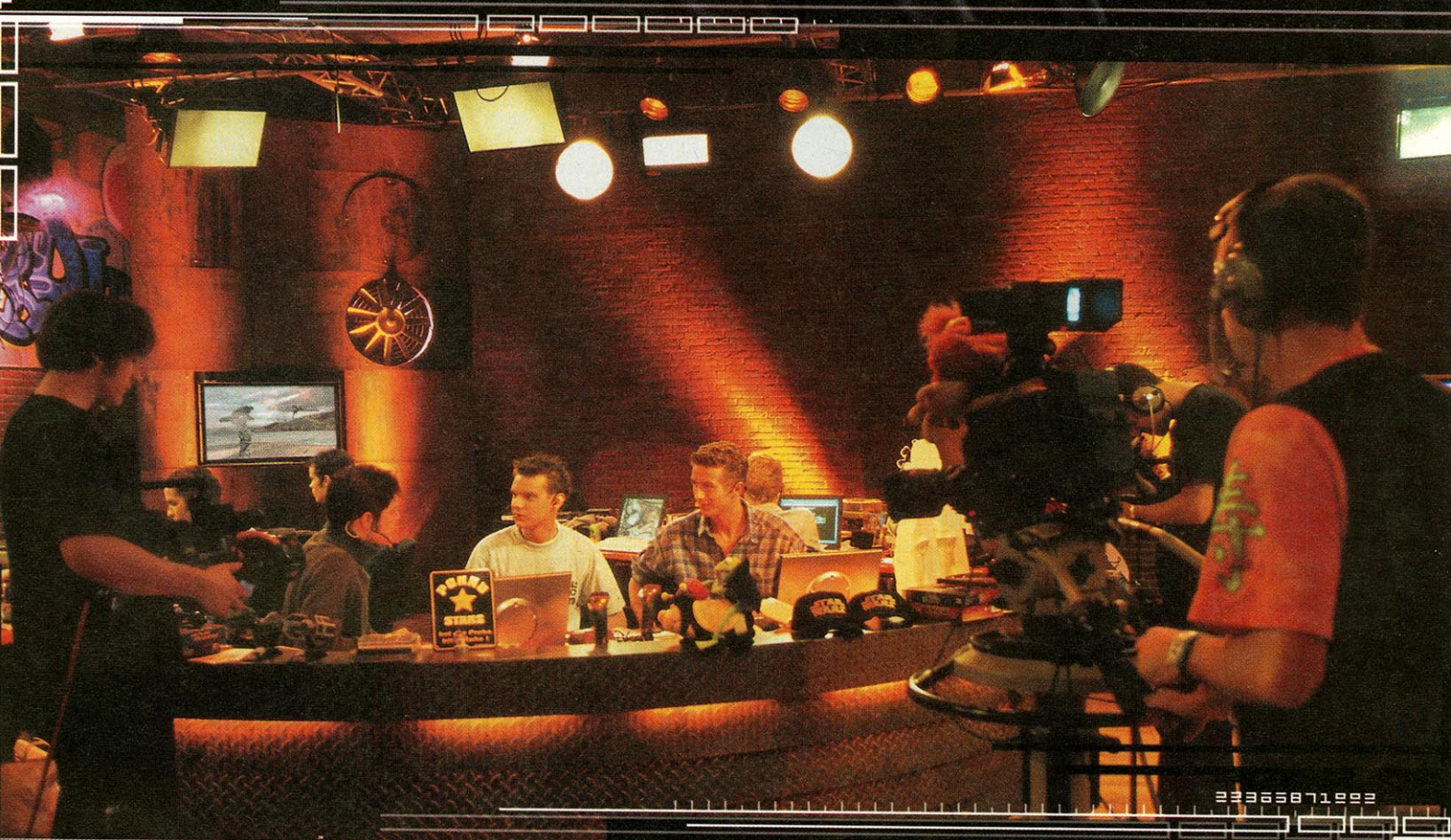
79%

POWERGAMER

→ on tv

THE FUTURE IS YOU

653667W82222



22365871222

GIGA GAMES

Die erste tägliche Livesendung über
Computer- und Videospiele
auf Deinem Fernseher und im Internet.



22:00 Uhr
MONTAG - FREITAG



GIGA.DE

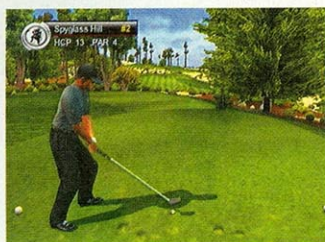
Der Tiger ist zurück!

Tiger Woods PGA Tour

Nach seinen ruhmreichen Auftritten auf der PSone versucht sich der Kultgolfer nun an der 128-Bit-Hürde.

Bereits im Hauptmenü erwartet euch die erste Überraschung. Der hervorragende Soundtrack stimmt euch auf das folgende Golfvergnügen ein und hebt die Laune gewaltig an. Die Anzahl der Spielmodi lässt keine Wünsche offen, denn vom groß angelegten Turnier bis hin zum Trainingsspielchen ist alles möglich. Habt ihr keine Lust auf einen vorgegebenen Schlägerschwinger, könnt ihr euch einen individuellen Golfer zusammenbasteln. Die Steuerung wurde gegenüber der PSone-

Version erheblich geändert. Leider müsst ihr nun mit den Analogsticks die Swingstärke bestimmen. Selbst nach langem Üben war es mir nicht möglich, auch nur annähernd so präzise zu manövrieren wie mit der alten Steuerung. Die Grafik ist für PS2-Verhältnisse eher bescheiden. Insgesamt ein Titel, der nur für Golf-Fans geeignet ist. (Ralph Wollner)



Der gute alte Tiger Woods schwingt sein Eisen jetzt auch für die PS2.

Tiger Woods PGA Tour

PS2



Preis: DM 119,-
Termin: 5. April 2001
Genre: Sport
Schwierigkeitsgrad: Mittel bis schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Engl./engl.
Entwickler: Electronic Arts
Vertrieb: Electronic Arts
Internet: www.ea.com

Grafik	Sound
61%	78%

SPIELSPASS

63%

Auf Mike Tysons Spuren

Knockout Kings 2001

Lust auf krachige Box-Action? Kein Geld für Premiere? Dann kauft euch die neue Prügelsim von EA-Sports!

Dieses Game bietet alles, was sich Box-Fans wünschen. Im Hauptmenü könnt ihr den Schaukampf-Modus wählen und direkt in die Ringseile steigen. Wollt ihr euch mit euren Freunden und Bekannten messen, dann empfehle ich euch den Kampf-Modus. Für Einzelspieler ist der Karriere-Modus auf Dauer am interessantesten. Hier könnt ihr euren Ringhelden selber zusammenstellen, trainieren und langsam, aber sicher an die Weltspitze führen. *Knockout Kings 2001* erweist sich als äußerst realistisch.



Noch ein paar Schläge und der arme Tropf kann bei der Resident-Serie mitmachen.

Die butterweichen Bewegungsabläufe und die blitzartigen Schlagkombinationen vermitteln dem Spieler den Eindruck, direkt bei einer TV-Übertragung dabei zu sein. Bei schweren Treffern verziehen die Kontrahenten vor Schmerz das Gesicht und bleiben für einige Sekunden angeschlagen. Zurzeit das Beste auf dem Markt erhältliche Boxspiel. (Ralph Wollner)

Knockout Kings 2001

PS2



Preis: DM 119,-
Termin: 29. März 2001
Genre: Sport
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Electronic Arts
Vertrieb: Electronic Arts
Internet: www.ea.com

Grafik	Sound
75%	68%

SPIELSPASS

78%

Die Meister des Bushido sind zurück

Kengo

Die Macher des Kultspiels *Bushido Blade* präsentieren ein Kampfspiel der etwas anderen Art.

Bei *Kengo - Master of Bushido* (so der volle Name des Spiels) handelt es sich um ein außergewöhnliches Schwertkampfspiel. Eingeweihte wissen, was die Stunde geschlagen hat. Ubi Soft hat es erneut krachen lassen und ein ebenso durchdachtes wie blutiges Prügelerlebnis vom Stapel gelassen. Ihr schlüpft in die Rolle eines jungen, aufstrebenden Schwertkämpfers und pilgert von Dojo zu Dojo, immer auf der Suche nach neuen Meistern und Kampftricks. Wer hier wild drauflosprügelt, wird recht bald

durch einen gezielten Hieb gestoppt, ja richtig, denn ein perfekter Schlag reicht bereits aus, um den Gegner kampfunfähig zu machen. Die auf das Gameplay zugeschnittene Steuerung ist zwar nicht sonderlich einfach, bringt aber nach einer Eingewöhnungszeit große Dynamik ins Spiel. Kein Titel für jedermann, aber für Fans ein absolutes Muss. (Ralph Wollner)



Ein gezielter Hieb bringt den roten Lebenssaft in Strömen zum Fließen.

Kengo

PS2



Preis: DM 119,-
Termin: Ende März
Genre: Beat 'em Up
Schwierigkeitsgrad: Mittel bis schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Engl./engl.
Entwickler: Light Weight
Vertrieb: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.com

Grafik	Sound
66%	70%

SPIELSPASS

72%

Feuer frei!

WDL Thunder Tanks

Keine Taktik, keine Strategie, einfach nur Vollgas und alles plätten, was nicht niet- und nagelfest ist.

Willkommen in der World Destruction League (WDL), dem Treffpunkt für knallharte Jungs und frustrierte Jungesellen. Schnappt euch einen der tödlichen Thunder Tanks und auf geht's. Das Spielprinzip ist einmal mehr auf ein Minimum reduziert und schnell erklärt. Als Führer eines der erwähnten Schreckensfahrzeuge bahnt ihr euch euren Weg durch so genannte Battle-Arenas und zerlegt dabei alles, was euch vor eure mächtige Wumme kommt. Nach kurzer Zeit ist auf dem Schlacht-

feld vor lauter Rauch und Explosionen so gut wie nichts mehr zu erkennen. Mehrere versteckte Spezialwaffen geben euch die Möglichkeit, die halbe Arena auf einmal zu sprengen und das Chaos perfekt zu machen. Für Anhänger solcher Kriegsspiele bestimmt eine Überlegung wert, für Freunde der gehobenen Bildschirmunterhaltung ungeeignet. (Ralph Wollner)



In der Battle-Arena heißt es ballern, ballern und nochmals ballern.

WDL Thunder Tanks

PS2



Preis: DM 99,-
Termin: 23. März 2001
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: 3DO
Vertrieb: Infogrames
Internet: www.infogrames.com

Grafik	Sound
59%	63%

SPIELSPASS

51%

Knallbuntes Japano-RPG!

Evergrace

Die fleißigen Entwickler von From Software beglücken die PS2 nach *Eternal Ring* mit einem weiteren Rollenspiel.

■ Unheil macht sich im Märchenland breit. Glücklicherweise seid ihr in Gestalt zweier junger Helden zur Stelle, um den Finsterlingen zu zeigen, was eine Harke ist und die verzauberte Welt vor dem Untergang zu retten. *Evergrace* bietet euch – je nachdem, für welchen Charakter ihr euch entscheidet – zwei unterschiedliche Handlungsstränge und jede Menge Action. Wo sich andere Rollenspiele eher auf eine anspruchsvolle Hintergrundgeschichte konzentrieren, bietet *Evergrace*



■ Die gesamte Grafik von *Evergrace* ist in quietschbunten Bonbontönen gehalten.

eigentlich nur endlose Kämpfe. Das unausgereifte Monster-Gemetzel zerrt wegen der trägen Steuerung bereits nach kürzester Zeit an euren Nerven und auch der schlichten grafischen Gestaltung merkt man die Verwandtschaft zum Quasi-Vorgänger *Eternal Ring* deutlich an. Nur wer unter akutem Rollenspielmangel leidet, sollte hier zuschlagen. (Henry Ernst)

Evergrace	
PS2	
Preis: DM 119,- Termin: Erhältlich Genre: Rollenspiel Schwierigkeitsgrad: Mittel Bildschirmtexte/Sprache: Dt./engl. Entwickler: From Software Vertrieb: Crave/Ubi Soft Internet: www.cravegames.com	
Grafik	Sound
58%	64%
SPIELSPASS	
61%	

Heftige Mech-Action in Reinkultur

Gungriffon Blaze

Wie schon von zahlreichen Schwarzsehern vorausgesagt, hat die Menschheit den 3. Weltkrieg ausgelöst.

■ Erstaunlicherweise gibt es genügend Überlebende der nuklearen Katastrophe, die daraufhin nichts Besseres zu tun haben, als mit gigantischen Mechs weiterhin Krieg zu spielen. Hier steigt ihr nun als Topilot dieser vor Waffen nur so strotzenden Kampfmaschinen in das Spiel ein. In insgesamt sechs Missionen lasst ihr eure primären und sekundären Waffensysteme sprechen. Dabei fungiert ihr als Beschützer von Konvois oder zerstört gegnerische Basen, wobei natürlich



■ Mit brachialen Mitteln kommt ihr bei *Gungriffon Blaze* bestens voran.

auch eine Menge feindlicher Aktivität geboten wird. Mit dem richtigen taktischen Einsatz der Waffensysteme wie zielsuchenden Raketen oder Granaten sind die schön ausgeteilten Missionen recht schnell erledigt. Sehr flüssige, aber etwas triste Grafik und donnernder Sound sorgen dennoch für gepflegten Spielspaß. (Uwe Hönig)

Gungriffon Blaze	
PS2	
Preis: DM 119,- Termin: April 2001 Genre: Action Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt. Entwickler: Game Arts Vertrieb: Swing! Internet: www.swing-games.de	
Grafik	Sound
74%	72%
SPIELSPASS	
77%	

Facelifting im Bitmap-Land!

Street Fighter EX 3

Kein neues System ohne *Street Fighter*-Aufguss. Um auf der PlayStation 2 Eindruck zu schinden, zeigen sich die Bitmap-Recken diesmal in 3D.

■ Nach über 20 verschiedenen Versionen auf allen möglichen Systemen haben die *Street Fighter* nun auch die PlayStation 2 erreicht. Ryu, Ken und ihre Kollegen prügeln sich in Pseudo-3D-Arenen, ohne dabei wirkliche Neuerungen zu bieten. In mehreren Spielmodi prügelt ihr euch mit bis zu vier Freunden (Multitap) um die Wette. Im Character Editing Modus könnt ihr zudem einen eigenen Kämpfer erstellen und später trainieren. Die Polygon-Charaktere der

Kämpfer sind schlecht modelliert und können keinesfalls mit PlayStation-2-Krachern wie *Tekken Tag Tournament* oder *Dead or Alive: Hardcore* mithalten. Einzig und allein die netten Partikel-Effekte und die überraschend kurzen Ladezeiten wissen zu gefallen. *Street Fighter EX 3* sollten sich wirklich nur *Street Fighter*-Fetischisten zu Gemüte führen. (Henry Ernst)

Street Fighter EX 3	
PS2	
Preis: DM 99,- Termin: Erhältlich Genre: Beat 'em Up Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel Bildschirmtexte/Sprache: Engl./engl. Entwickler: Capcom Vertrieb: Electronic Arts Internet: www.ea.com	
Grafik	Sound
60%	64%
SPIELSPASS	
58%	



■ Ryu in Action. Seinem mächtigen Sprungkick hält kein Gegner stand.

Episches Rollenspiel!

Summoner

***Summoner* erzählt die Geschichte eines Dämonenbeschwörers, dessen Kräfte für ihn mehr Fluch als Segen sind.**

■ Joseph ist ein echter Pechvogel. Als Kind zerstörte er durch einen falsch beschworenen Dämon sein Heimatdorf und schwor danach, seine Zauberkräfte nie wieder einzusetzen. Jahre später zwingt das Schicksal ihn, sich seiner wahren Natur als Dämonenbeschwörer zu erinnern und gegen den finsternen Herrscher Murod anzutreten. *Summoner* bietet alles, was das Rollenspielerherz begehrt: eine epische Geschichte, dramatische Echtzeitkämpfe und jede Menge Magie. Obwohl

Summoner einige technische Mängel wie späten Grafikaufbau und gelegentliches Ruckeln aufweist, lässt sich dennoch ohne Übertreibung sagen, dass es das derzeit beste PS2-Rollenspiel ist. Spieler, die sich von der dialoglastigen Geschichte und dem westlichen Spieldesign nicht abschrecken lassen, erhalten ein gutes Rollenspiel jenseits der FF-Knuddelpfade. (Henry Ernst)



■ Während der Echtzeit-Kämpfe sind schnelle Reaktionen gefragt.

Summoner	
PS2	
Preis: DM 99,- Termin: Erhältlich Genre: Rollenspiel Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt. Entwickler: Volition Vertrieb: THQ Internet: www.thq.de	
Grafik	Sound
79%	80%
SPIELSPASS	
81%	

Niederer Erdenvolk, nehmt euch in Acht!

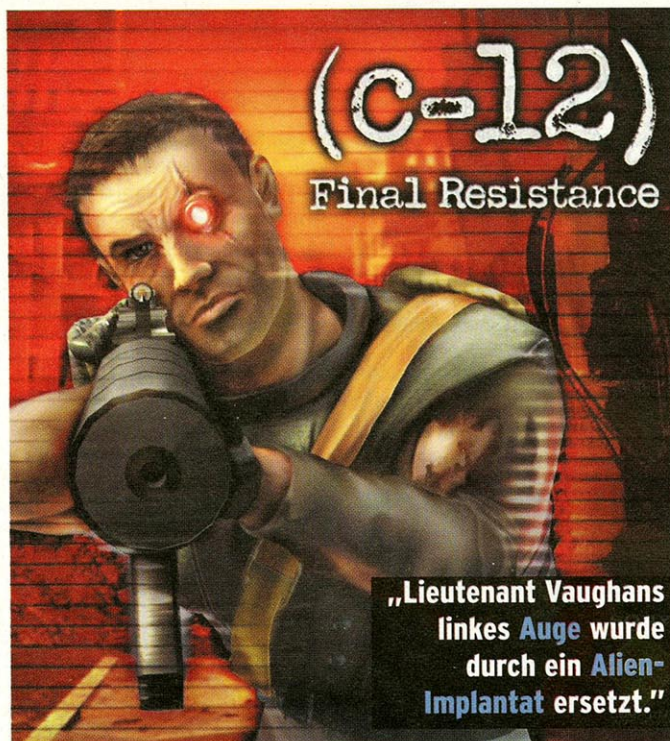
C-12: Final Resistance

Als einer der letzten großen Actiontitel für die gute alte PSone tritt C-12 nun den schweren Gang durch unser Testlabor an.

■ Lieutenant Vaughan hat wahrlich kein leichtes Los gezogen. Erst wird die gesamte Erde von feindlich gesinnten Aliens erobert und die beiden Commander des menschlichen Widerstandes entführt. Bei der Rettungsmission beißt auch noch Vaughans gesamte Spezialeinheit ins Gras, so dass die letzte Hoffnung der Menschheit nun schwer auf seinen Soldatenschultern lastet.

■ **Mit außerirdischen Aggressoren ist nicht zu spaßen!** Fatalerweise benutzen die Ali-

ens gefangene Menschen für ihre finsternen Machenschaften. Durch Einsatz hoch entwickelter Technologie werden die armen Seelen zu willenlosen Cyborgs umgemodelt. Wenigstens konnte dem zynischen Lieutenant ein kleiner Vorteil mit in die beinahe aussichtslose Schlacht gegeben werden. Sein linkes Auge wurde durch ein Alien-Implantat ersetzt, womit er die Umgebung scannen kann. In einem Statusfenster erscheinen genaue Informationen über erfasste Objekte, unter anderem gegnerische Schwachpunkte oder auch deren Bewaffnung. Ihr übernehmt nun also die Rolle des tapferen Söldners und schaut ihm bei seinen Missionen über die Schulter. Euer primäres Ziel dreht sich natürlich um die Auslöschung der miesen Alienbrut. Ihr kämpft euch durch zerbombte Städte, düstere U-Bahn-Schächte oder sucht in zerstörten Lagerhallen nach diversen Key-Cards. Dabei müsst ihr immer höchste Vorsicht walten lassen, da die üblen Cyborgs sofort aus allen Rohren ballern, wenn ihr unaufmerksam vor ihnen herumturnt.



„Lieutenant Vaughans linkes Auge wurde durch ein Alien-Implantat ersetzt.“

■ **Abwechslungsreiche Missionen machen Lust auf mehr**

Zu Beginn eines Levels werden euch vom Headquarter die Missionsziele per Funk durchgegeben. Im weiteren Verlauf einer Stage können allerdings Zusatzaufgaben hinzukommen. Grundsätzlich überwiegt bei C-12 die Action, wobei die Adventure-Komponente nicht außer Acht gelassen wurde. Oft durchstreift ihr die Levels mehrmals, um nach bestimmten Items zu suchen, die euch das Weiterkommen ermöglichen. Beispielsweise durchfors-

tet ihr ein weiträumiges Gelände um Sprengstoff aufzutreiben. Nur mit dieser drastischen Maßnahme könnt ihr euch aus dem versperrten Levelausgang bomben. Eine wichtige Rolle spielen auch die sporadisch herumstehenden Container. Mit dem Kreis-Button könnt ihr die Kisten greifen und in der Gegend herum-schieben. Nötig wird dies, um ansonsten nicht erreichbare Leitern zu erklimmen oder um euch vor einer durchschlagenden Selbstschussanlage zu schützen. Die Steuerung lässt euch in allen

i Kleine Waffenkunde



■ Bei der Laserkanone XK-50 handelt es sich um eine geheime Waffe, die von Rothbart Optics entwickelt wurde.

■ Das Maschinengewehr AG-35 bietet einen integrierten Granatwerfer und wird euch in allen Situationen gute Dienste leisten.



■ Der Raketenwerfer RV-40 kommt mit einer automatischen Zieleinrichtung daher und liefert gute Ergebnisse gegen harte Gegner.



■ Terminator lässt grüßen. Allein die Waffe des Cyborgs ist beinahe schon so groß wie der tapfere Vaughan.



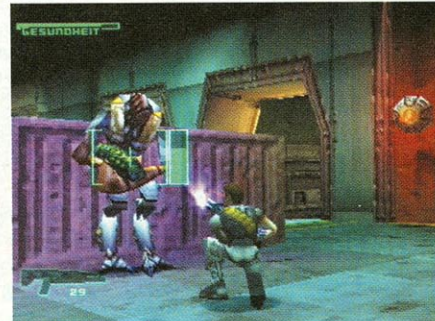
■ In diesen unterirdischen Gängen treiben sich fliegende Wachdrohnen herum. Kontakt mit ihnen sollte unbedingt vermieden werden.



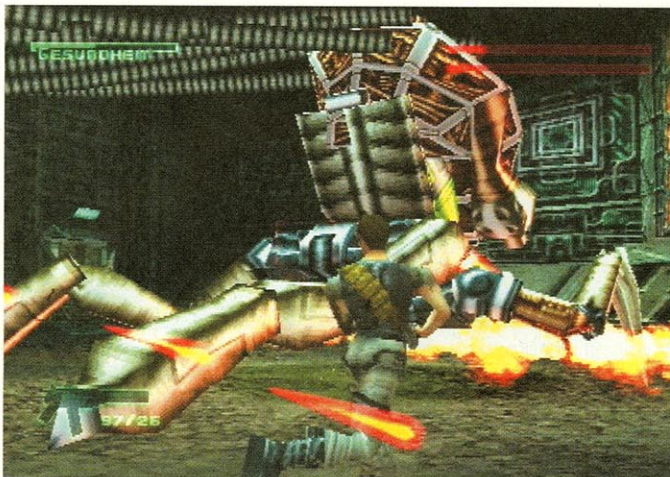
■ Die Steuerung erlaubt es euch, die Gegner fest ins Visier zu nehmen, ohne eure Bewegungsfreiheit einzubüßen.



■ Für den Sniper-Modus steht ihr diesem Cyborg zu nahe. Sein nächster Schlag wird sich verheerend auswirken.



■ Mit der Laserkanone könnt ihr im sekundären Schussmodus auf dem Feuerknopf bleiben, um die Waffe aufzuladen.



Ein übler Bursche, dieser Kampf-Cyborg. Hoch wie ein Haus wehrt er sich bis aufs Blut, um dem Untergang zu entgehen. Doch Vaughan bleibt cool und setzt seine Geschosse ins Ziel.



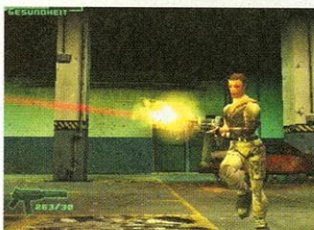
Jetzt wird es heikel. Die Munition ist ausgegangen und die letzte Möglichkeit sich zu wehren, besteht darin, die mächtige Alien Klinge einzusetzen.

Belangen genug Bewegungs-spielraum. Mit dem linken Stick lenkt ihr euren Recken, während der rechte Analogstick für die Kamera zuständig ist. Mit dem x-Button feuert ihr eure mächtigen Waffen ab, von denen euch zu Beginn nur eine seltene Alien-Klinge zur Verfügung steht. Doch schon im ersten Level stolpert ihr über ein hervorragendes Schnellfeuergewehr der Marke „Kurz & Schmerzlos“. Im weiteren Verlauf ergattert ihr noch einen feinen Rocket-Launcher und diverse Alien-Strahlenkanonen. Mit einem Druck auf den R2-Button gelangt ihr in den Sniper-Modus, in dem Zoomen aber nicht möglich ist. Jede Waffe bietet euch auch eine zusätzliche Schussfunktion, die jedoch erst erlernt werden will. Beispielsweise rotzt der Raketenwerfer im Sekundärmodus satte fünf Geschosse aus dem Lauf.

Leider werdet ihr dabei recht schnell den begrenzten Munitionsvorrat zu spüren bekommen.

■ Technisches Sahnestückchen zum Ende einer Ära

Grafisch wird noch einmal gezeigt, wozu fähige Programmierer im Stande sind. Die düsteren postapokalyptischen Szenarien sehen sehr gut aus. Abwechslungsreiche Hintergründe und geschickt eingesetzte Lichteffekte erzeugen eine wunderbar spannende Atmosphäre, die von dem Industrial-Soundtrack mit zahlreichen dunklen und monotonen Abschnitten noch verstärkt wird. Anlass zur Kritik bieten höchstens seltene Ruckelanfänge sowie teilweise wabernde Texturen. Die Story wird von netten Szenen in Spielgrafik zwischen den Levels weitergesponnen. Sehr beeindruckend gestaltet ist auch die Gegner-



Soldatenleben wie es sein muss: Wild um sich schießend, ohne Rücksicht auf Verluste.

schar. Gemeine Wachdrohnen machen euch das Leben schwer und Terminator-inspirierte Droiden warten nur darauf, ihre Wummen an euch auszuprobieren. Alles in allem wird euch mit C-12 ein ausgewogener Mix aus heftigen Feuergefechten und teils kniffligen Rätseln präsentiert. (Uwe Hönig)

„Die düsteren postapokalyptischen Szenarien sehen sehr gut aus!“

„Rettet die Menschheit vor dem sicheren Untergang“

Action-Fans werden mit C-12 bestens bedient. Ihr ballert und knobelt euch durch die düsteren Levels, immer ein Auge auf die knappe Energieleiste gerichtet. Vorsichtig schleicht ihr euch an gefährliche Gegner oder erledigt sie im Sniper-Modus aus sicherer Entfernung. Optisch macht C-12 einiges her – man beachte die zahlreichen Details wie beispielsweise brennende Autos am Wegesrand. Allerdings bleibt euer Held manchmal an unsichtbaren Ecken hängen, was locker zu verschmerzen ist. Ungeübte Spieler werden aber des Öffters herzhaft fluchen, wenn die Cyborgs mal wieder besonders treffsicher agieren.



Uwe Hönig



In manchen Szenarien, wie hier im Gleiterhangar, schaltet die Kamera automatisch auf einen übersichtlicheren Modus um.

C-12: Final Resistance

PSone



Preis: DM 89,-
Termin: 11. April 2001
Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: Mittel bis schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: SCEE
Vertrieb: Sony
Internet: www.scee.com

Grafik	Sound
82%	76%

SPIELSPASS

80%

Der direkte Vergleich

90%	Metal Gear Solid 1/01
+ Grandiose Grafik	
+ Fantastische Atmosphäre	
+ Geniales Gameplay	
86%	Soul Reaver: Legacy of Kain 7/99
+ Fantastische Technik	
+ Knifflige Rätsel	
+ Hohe Spielmotivation	
78%	Syphon Filter 3/01
+ Gute Technik	
+ Motivierendes Agentenspektakel	
+ Etwas harscher Schwierigkeitsgrad	



■ Um ein erfolgreicher Freistoßschütze zu werden, bedarf es einer Menge Übung und gutem Timing.



■ Nehmt die Herausforderung an und zeigt der Weltmeisternschaft, wie man richtig Fußball spielt.



■ Auch wenn der Arme sich hier noch so streckt, er hat leider keine Chance, an diesen Ball noch heranzukommen.

Traumfußball auf der PSone

ISS Pro Evolution 2



■ Lasst die gesamte Fußballer-Elite in euer Wohnzimmer einlaufen und erlebt Fußballspaß vom Feinsten.

Endlich ist es so weit! Mit *ISS Pro Evolution 2* feiert Konami eine Fußballgala, wie es sie bis jetzt noch nicht gegeben hat – weder auf einer Konsole noch auf dem PC.

■ Nachdem bereits der erste Teil der *Pro Evolution*-Reihe aufgrund seiner hohen Spielbarkeit zahlreichen Fans die Freudentränen in die Augen trieb, ist nun mit hysterieähnlichen Zuständen im Fußballerlager zu rechnen – vor Glück!

■ **Mit Wucht in die Maschen**
Konami zeigt, wie man ein gelungenes Spiel gezielt überarbeitet und an den richtigen Stellen verbessert. Die Unterschiede von *ISS Pro Evolution 2* gegenüber seinem Vorgänger liegen im Detail. Die Spieldynamik wurde gewaltig gesteigert. Die 22 Akteure wuseln über den Bildschirm und zeigen dabei nahezu alle Bewegungsabläufe, die wir aus der Realität gewohnt sind. Ihr braucht allerdings keine Angst zu haben, dass dieser Fakt zu einer Überbelegung des Joypads führt und sich das Spiel in einer

Anhäufung von Special Moves verrennt. Die traumhafte Steuerung eröffnet euch eine breite Palette an Möglichkeiten, ohne zu überfordern. Am wichtigsten ist die Beherrschung des Analog-Sticks beziehungsweise des Steuerkreuzes, mit deren Hilfe ihr euren Akteur über den Rasen dribbeln lassen könnt. Je nachdem, welche Stellung euer Spieler zum Ball und zum Gegenspieler einnimmt, kann er die Pille mal besser und mal schlechter kontrollieren. Wenn es die Situation erfordert, führt euer Ballathlet selbstständig einen



■ Nur in den seltensten Fällen habt ihr im Strafraum genügend Platz, um mit einem Seitfallzieher abzuschließen.



■ Gute Spieler können den Torwart mit einer Körpertäuschung ins Leere springen lassen und den Ball in das verlassene Tor kicken.



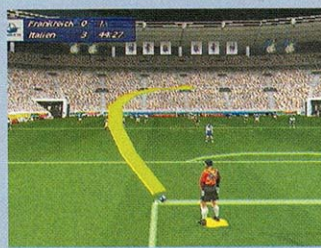
Game-Flashback: Frankreich '98 Die Weltmeisterschaft

PSone

■ Wenn ein Spiel auch nur annähernd an *ISS Pro Evolution 2* herankommt, dann ist es *FIFA 99* oder der hier vorgestellte Titel *Frankreich '98 Die Weltmeisterschaft* (beide EA). Im Gegensatz zu den neueren *FIFA*-Spielen ist dieses Game frei von übernatürlichen Tricks und debilen Computerspielern. Ähnlich wie bei *ISS Pro Evolution 2* könnt ihr hier puren Realismus auf dem Rasen bestaunen. Die Steuerung ist übersichtlich und herrlich direkt.



■ Dank der sehr guten Steuerung könnt ihr eure Kopfbälle genauestens platzieren. Unübertroffen ist der WM-Modus, bei dem ihr, wenn ihr wollt, alle 32 Mannschaften von menschlichen Mitstreitern steu-



■ Beim Abschlag kann der Torhüter Bananenfanken à la Kaltz ausführen. ern lassen könnt. Die Torraum-szenen strotzen vor Abwechslung und bleiben immer im Bereich des Möglichen. Super!

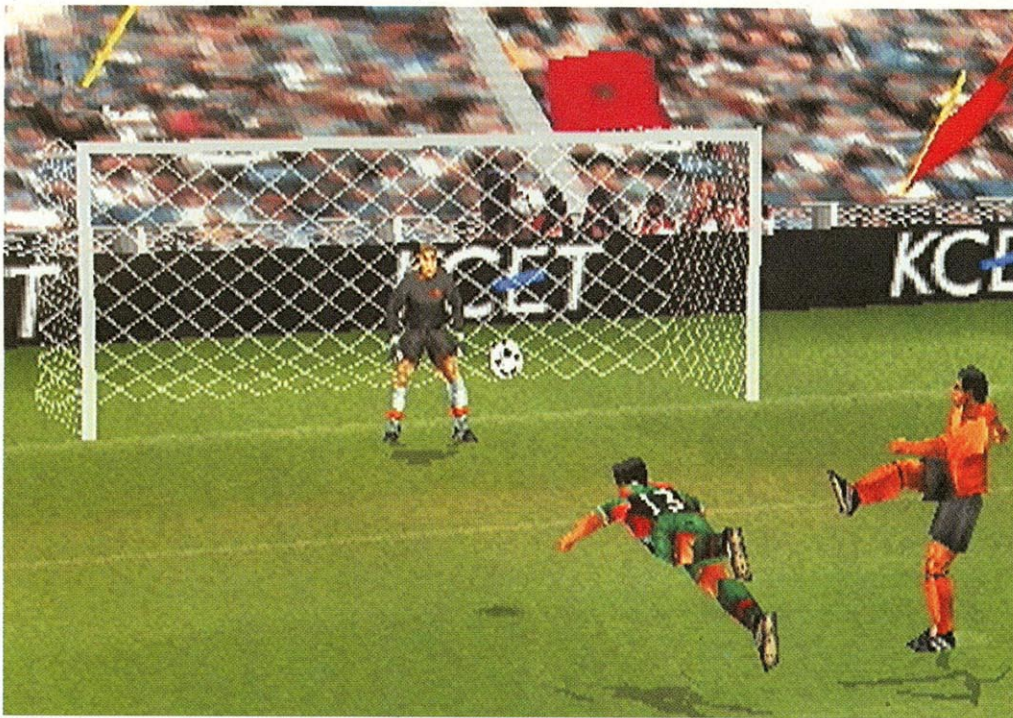


Genre: Sport
Preis: DM 49,-
Schwierigkeitsgrad: Mittel bis schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Electronic Arts
Vertrieb: Electronic Arts
Internet: www.ea.com

Grafik	Sound
82%	86%

SPIELSPASS

85%



■ Ein Traumtor! Ein genau abgepasster Druck auf die Viereckstaste und der Stürmer heftet mit voller Wucht nach der Pille.

angebrachten Trick aus, der aber nicht immer von Erfolg gekrönt sein muss. Man bekommt schnell ein Auge und Gefühl dafür, wann und wie die Spieler Tricks ausführen. Allerdings braucht es ein Weilchen, bis man sich in dem sehr komplexen Gameplay zurechtfindet und ansehnliche Kombinationen zu Stande bringt.

■ Unerreichter Realitätsgehalt

Bei unserer Testversion fehlten leider noch die Originalizenzen, weshalb die Spieler nur Fantasienamen tragen. Bis zum Erscheinungstermin soll sich das noch ändern, so dass alle Spieler (bis auf die südamerikanischen Jungs) mit ihrem Originalnamen

„Dieses Spiel bringt euch den gesamten Thrill des beliebten Rasensports nach Hause auf die PSone.“

in die Stadien einlaufen werden. Die KI der Mit- und Gegenspieler wurde entscheidend aufgepeppt und bewirkt ein absolut realistisches Verhalten der 22 Kicker. Hat man eine Chance vergeben, weiß man eigentlich sofort, was falsch gemacht wurde. Man hat hier wirklich das Gefühl, die totale Kontrolle über das Spiel der eigenen Mannschaft zu haben, und erlebt fast alle erdenklichen Spielsituationen wie bei einer TV-Übertragung. *ISS Pro Evolution 2* ist zudem deutlich realistischer als die Produkte der konkurrierenden FIFA-Reihe. Dementsprechend seltener sind allerdings auch spektakuläre Treffer. Sollte es euch irgendwann einmal gelingen, einen Seitfallzieher mit einem Torerfolg abzuschließen, seid ihr echte Könner. Dennoch sind die Möglichkeiten, zum Torerfolg zu kommen, schier unendlich, was für eine andauernd hohe Spielmotivation sorgt. (Ralph Wollner)



■ Die übersichtlichen Statistiken informieren euch über den Stand der Dinge. Die Menüführung ist dabei vorbildlich.



■ Autsch! Dieser Spieler bleibt nach einem rüden Foul verletzt am Boden liegen und muss ausgewechselt werden.

„Ein Fußballfest mit allen Feinheiten und extremer Spieltiefe“

Wahnsinn! Noch nie hat mich ein Fußballspiel so begeistert wie Konamis Wunderwerk. Nach kürzester Zeit packt einen der hohe Suchtfaktor des Spieles und es gibt kein Entrinnen mehr. Ich habe *ISS Pro Evolution 2* nun schon länger als 100 Stunden gezockt und dennoch brauche ich immer noch eine Tagesdosis von mindestens einem guten Match. Mit einem gleich starken Mitspieler macht dieses Game dermaßen Laune, wie ich es bei noch keinem anderen Fußballspiel erlebt habe. Dieser Titel treibt euren Blutdruck in die Höhe und lässt euch nach dem Abpfiff mit zitternden Händen und bebendem Brustkorb zurück. Vergesst alles, was ihr bis jetzt an Rasenakrobatik auf der PSone gesehen habt, rennt in euren Gameshop und kauft euch diesen absoluten Hammertitel!!!

Ralph Wollner

ISS Pro Evolution 2

PSone



Preis: DM 89,-
Termin: 16. März 2001
Genre: Sport
Schwierigkeitsgrad: Schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Konami
Vertrieb: Konami
Internet: www.konami.com

Grafik	Sound
87%	83%

SPIELSPASS

92%

Der direkte Vergleich

87% FIFA 2001 1/01

+ Enormer Spielumfang
+ Erhöhter Simulationscharakter
+ Gesteigerte KI der Mitspieler

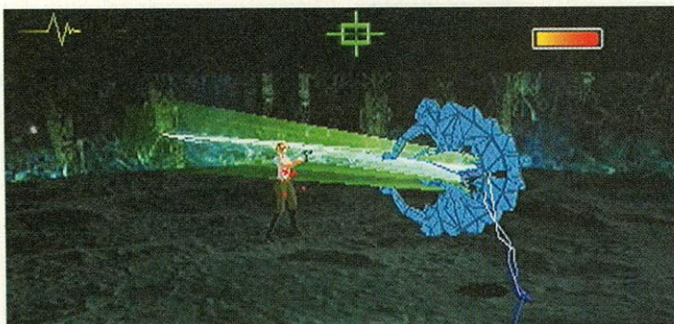
84% FIFA '99 1/99

+ Große Auswahl an Spielmodi
+ Hohe Spielgeschwindigkeit
+ Gelungene Zeitlupe

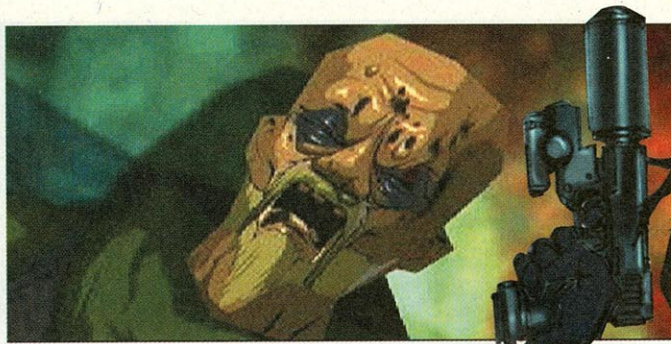
Genau Dein Ding?

Genau Deine Nummer:

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



■ Mit den Endgegnern ist nicht zu spaßen. Mit fiesen Tricks und übernatürlichen Kräften heizen sie Hana ein und bringen sie an den Rand der Verzweiflung.



■ In Fear Effect 2 wimmelt es von bössartigen Gestalten. Dieser nette Herr gab erst nach 47 Uzi-Geschossen den Löffel ab.

Scharfe Waffen + heiße Frauen =

Fear Effect 2: Retro Helix

Nachdem der Vorgänger aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades nur schwer zu knacken war, zeigt sich das ehemalige leichte Mädchen Hana nun von seiner versöhnlichen Seite.

■ Zur Freude aller Y-Chromosomenbesitzer gehen Hana und ihre Freundin Rain sehr freizügig mit ihren Reizen um. Die beiden sind aber nicht nur attraktiv, sondern auch eiskalte Killer.

■ **Ein pralles Vergnügen**
Die Story ist zeitlich vor dem ersten Teil angesiedelt. Hana findet die nicht minder reizvolle Rain bewusstlos in einem Tempelgarten. Nachdem Rain wieder zu Kräften gekommen ist, geraten die beiden Amazonen in eine Reihe von kriminellen Machenschaften, welche sie direkt in die

Kanalisation Hongkongs führen. Tief unter der Stadt haben es die beiden Süßen mit bissigen Ratten, schießwütigen Robotern und verfaulten Zombies zu tun. Neben ihren beiden Ballermännern stehen den Bräuten im Laufe des Spiels noch allerhand weitere tödliche Waffen zur Verfügung. Zu den aus dem ersten Teil bereits bekannten Wummen (Maschinengewehr, Schrotflinte, Messer, Uzi etc.) haben sich leider nur wenige neue hinzugesellt (z. B. Ultraschall- und Infrarotknarre). Habt ihr euch durch die Abwasserkanäle gemetzelt, erreicht ihr einen Wolkenkratzer und beginnt den langen, mühsamen Aufstieg. Mit fortschreitenden Levels werden die Gegner immer intelligenter und gefährlicher. Auf einer Gartenparty treffen die beiden Chicas auf den Kriegsveteranen Royce Glas und seinen alten Kumpel Jakob

„Deke“ Decourt. Dieses schlagkräftige Duo ist Kennern des ersten Teiles bereits bekannt. In der Fortsetzung erfahren die wissbegierigen Zocker endlich, wie sich die Truppe kennen gelernt hat. Die zwei Mannsbilder erzählen Hana und Rain von der Existenz eines alten Artefakts, mit dessen Hilfe man DNS-Krankheiten heilen und eine geheimnisvolle dunkle Macht zerstören kann. Letzteres ist besonders wichtig, denn jene ominöse Macht bedroht den Weltfrieden. Obwohl die Handlung durch zahlreiche Überraschungen aufgepeppt wird, dürfen die Jungs von Eidos nicht gerade



■ Hana und ihre Freundin Rain zeigen in Fear Effect 2 viel nackte Haut und knackige Rundungen.

mit einem Oscar für die innovativste Storyline rechnen.

■ **Belastungstest für eure Nerven**

Ehrlich gesagt fiel es mir schwer, mich bei dem gewaltigen Sexappeal der beiden Hauptdarstel-

i Hättet ihr's gewusst?

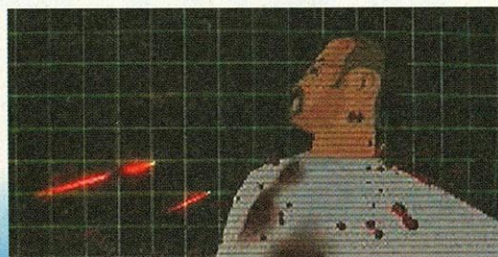
■ Der im August 1999 erschienene erste Teil von *Fear Effect* sollte ursprünglich *Fear Factory* heißen. Die gleichnamige Band sollte den Soundtrack zum Spiel beisteuern und *Fear Effect* mit der bandtypischen, brutalen Stimmung bereichern. Dummerweise wurde die Rechnung ohne die Plattenfirma der Band gemacht, welche sich stur stellte und die Verwendung von Songmaterial nicht gestattete. Damit aber noch nicht genug: Da der Name *Fear Factory* rechtlich geschützt ist und damit es diesbezüglich nicht zu Verwechslungen kommt, musste das Spiel in *Fear Effect* umbenannt werden.



■ Die harten Jungs von Fear Factory machen kontrollierten, fetten Lärm.



■ Ein weiteres in das Gameplay eingebautes Minispiel. Nur mit Würfelglück kann es euch gelingen, eure Spielfigur als Erste zum Drachenkopf zu bringen.



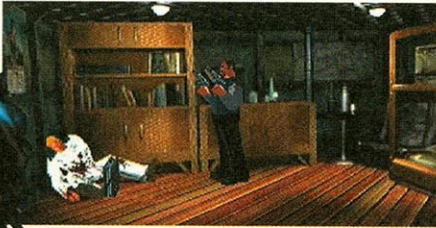
■ Solltet ihr euch ungeschickterweise in einen Kugelhagel hineinmanövrieren, kommt es zu brutalen Sterbesequenzen.



■ Die Kameraperspektive wird den räumlichen Gegebenheiten angepasst und garantiert euch den ständigen Überblick.



■ Neben MGs, Schrotflinten und Sniper-Rifles benutzt Hana auch die Waffen der Frauen. Eine wirklich willkommene Abwechslung!



■ Wer sich mit Jacob „Deke“ Decourt anlegt, muss mit Lochfraß im Thoraxbereich rechnen.



■ Die Hintergründe sind für PSone-Verhältnisse hervorragend dargestellt und teilweise sogar animiert.



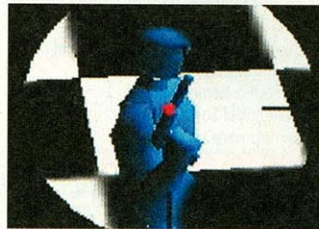
■ In der Kanalisation treiben sich die kleinen „Fixer“ herum. Diese kleinen Arbeitsroboter gehen schnell in die Luft.



■ Das einst zufriedene Arbeitervolk wurde von den Kanalzombies durch den Fleischwolf gedreht. Hier kommt jede Hilfe zu spät.



■ Ein typisches Fear-Effect-2-Rätsel. Die Fragmente auf dem Boden müssen in einer bestimmten Reihenfolge überquert werden.



■ Mit der Sniper-Rifle könnt ihr feindliche Agenten problemlos aus der Distanz erledigen, ohne dabei bemerkt zu werden.

„Blutige Ballerei mit sehr viel nackter Haut und guten Chicks“



Ralph Wollner

All die, die sich für fette Knarren und schöne Frauen interessieren, liegen hier richtig. Zugegebenermaßen lockt die Hintergrund-story keinen alten Hund mehr hinter dem Ofen vor, dafür entschädigen aber die vielen Zwischensequenzen (insgesamt 120 Minuten!). Während der wilden Schießereien kommt es gelegentlich zu sehr brutalen Szenen und das Matscheblut fließt in Strömen, was in Verbindung mit der Hintergrundmusik nicht selten für Gänsehautattacken sorgt. Für Erwachsene kein Problem, für Kinder allerdings ungeeignet. Die Schwächen des ansonsten gelungenen Nachfolgetitels liegen ganz klar in der ungenauen Steuerung und der langsamen Spielgeschwindigkeit. Vielleicht hätte sich Eidos lieber um wichtigere Dinge kümmern sollen als um schön dargestellte und teilweise animierte Hintergründe. Anhänger von nervenaufreibenden Brutalspielen werden an *Fear Effect 2* ihre helle Freude haben.

lerinnen auf das Spielgeschehen zu konzentrieren. Und Konzentration ist bei diesem Spiel wichtig! Ständig tauchen

aus dunklen Winkeln böartige Kreaturen auf, die sich nicht durch ein erotisches Lächeln beschwichtigen lassen. Hier hilft nur nackte Gewalt. Packt euch zwei Uzis und verarbeitet eure Widersacher zu Schweizer Käse. Zwischen den Ballerperioden erschweren euch fiese Rätsel das Leben. Hier hat sich das Programmerteam einiges einfalten lassen und stellt eure Kombinationsgabe auf eine harte Probe. Leider wurde auch im zweiten Teil der Fehler begangen, einige unfaire Puzzles einzubauen, was der Spielmotivation mitunter einen herben Dämpfer versetzt. Manchmal werdet ihr sogar mit Glücksspielen konfrontiert und dürft erst weiterspie-

len, wenn ihr gewonnen habt. Dummerweise kann sich das so lange hinziehen, dass man versucht ist, in den Controller zu beißen.

■ Tod auf Raten

Gemessen am 32-Bit-Standard kann sich *Fear Effect 2: Retro Helix* sehen lassen. Die im Comic-Stil gehaltenen Charaktere sind flüssig animiert und detailliert dargestellt. Nur dumm, dass unter dem ganzen grafischen Zinnober die Geschwindigkeit gewaltig auf der Strecke bleibt. Wenn Hana, Rain, Deke und Royce durch die Gegend schlurfen, kommt der Verdacht auf, dass die ganze Bande seit 48 Stunden nicht mehr geschlafen hat. Die Steuerung wurde gegenüber dem Vorgänger zwar verbessert, zeigt aber hier und da noch erhebliche Schwächen. Gerade in den turbulenten

Schussgefechten fällt es schwer, die Kontrolle zu behalten und es kommt zu peinlichen „Ich laufe jetzt gegen die Wand“-Szenen. Neu ist auch die Energieanzeige, welche in Form eines EKGs dargestellt wird. Diese füllt sich nur dann wieder auf, wenn ihr nicht in einem Kampf seid. Bei schweren Treffern wechselt die Anzeige von Ampelgrün auf Blutrot. Aufgrund des sehr hohen Schwierigkeitsgrades werden viele Joystick-Akrobaten in diesem Spiel sehr oft rot sehen. (Ralph Wollner)

„Aufgrund der vielen Gewaltszenen ist dieses Spiel nicht für Zartbesaitete geeignet.“



■ Wenn es darauf ankommt, nimmt Hana in jede Hand eine Wumme und feuert die blauen Bohnen im Stereomodus auf die Feinde ab.

Fear Effect 2 PSone



Preis: DM 89,-
Termin: 23. März 2001
Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: **Schwer**
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./engl.
Entwickler: Core Design
Vertrieb: Eidos
Internet: www.eidos.com

Grafik	Sound
83%	82%

SPIELSPASS

78%

Der direkte Vergleich

78%	Resident Evil 1 1/01
+ Der Klassiker schlechthin	
+ Gänsehaut-Atmosphäre	
- Grafik nicht mehr zeitgemäß	
76%	Silent Hill 8/99
+ Geniale Gruselstimmung	
+ Coole Soundeffekte	
- Teilweise zu eintönig	
72%	Fear Effect 4/00
+ Gute Optik	
+ Super Soundunterstützung	
- Zu viele Trial-and-Error-Passagen	

Der gute alte Batman geht in Rente!

Batman of the Future

Gotham City im 21. Jahrhundert. Der gealterte Batman hat sich langsam von der Verbrechensbekämpfung zurückgezogen.

■ Doch Gott sei Dank gibt es jugendlichen Nachwuchs: den tollen Batman of the Future, der sich seine ersten Sporen unter Anleitung des alten Helden verdient hat. In der Rolle des Nachfolgers bestreitet ihr nun den Kampf gegen eine neue Gangsterbande, bekannt als die Jokerz. Das Spielgeschehen seht ihr von der Seite, während ihr hüpfend und schlagend durch die uninspirierten Levels spurtet. Ab und an könnt ihr sogar Waffen auf sammeln, um die arg beanspruchten

Fäuste zu entlasten. Leider handelt es sich bei *Batman of the Future* um einen Lizenzschnellschuss. Langweilige Prügelaction, gepaart mit grässlicher Grafik, lockt niemanden hinter dem Ofen hervor. Auch die Spezialfähigkeiten Batmans sind keinen Schuss Pulver wert. Nicht einmal eingefleischte *Batman*-Fans werden ihren Spaß haben. (Uwe Hönig)



■ Hier brutzelt ein Schurke den harten Batman auf kleiner Flamme, bis er gar ist.

Batman of the Future

PSone



Preis: DM 49,-
Termin: Erhältlich
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Kemco
Vertrieb: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de

Grafik

28%

Sound

30%

SPIELSPASS

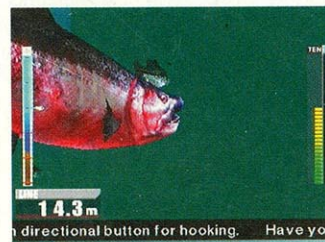
26%

Petri heil!

Fisherman's Bait 3

Auf der Suche nach dem großen Brocken durchstreift ihr im dritten Teil der Angel-Reihe die gesamte Welt.

■ Wer gerne vorm Bildschirm entspannt, der kommt mit *Fisherman's Bait 3* voll auf seine Kosten. Insgesamt werden dem virtuellen Angler drei Modi geboten: Freies Fischen, Meisterschaft und Storymodus. In Letzterem gibt es die sehr seltenen Monsterfische zu fangen, wobei sich dies als sehr schwer darstellt. Immerhin müssen Leinenbelastung, Einholen und Richtung berücksichtigt werden. Neben den außergewöhnlichen Exemplaren gibt es noch 60 andere Fischarten zu fangen, wobei



■ Die großen Brocken zerran ordentlich an der Leine. Hier ist Gefühl gefragt!

deren Größe von wenigen Gramm bis zu vielen Kilos variiert. In einem Tagebuch erhaltet ihr zusätzliche Informationen zu euren besten Fängen. Zur Auflockerung gibt es noch einen Zweispielermodus, bei dem es um Zeit, Gewicht oder Zahl der Fische geht. Leider ist *FB 3* auf Dauer viel zu eintönig, um den Kauf zu rechtfertigen. Für Fans eben - Petri Dank! (Sven Harder)

Fisherman's Bait 3

PSone



Preis: DM 89,-
Termin: Erhältlich
Genre: Sport
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Engl./engl.
Entwickler: Konami
Vertrieb: Konami
Internet: www.konami-europe.com

Grafik

62%

Sound

65%

SPIELSPASS

52%

Last Action Hero

Duke Nukem: Land of Babes

Mit einem Paukenschlag meldet sich der Duke zurück, um im Land der Babes für Recht und Ordnung zu sorgen.

■ Finstere Aliens haben die Erde überfallen und beinahe die gesamte Bevölkerung vernichtet. Lediglich die überlebenden Frauen wurden von den Außerirdischen in Gewahrsam genommen. Einem Teil der knapp bekleideten Gefangenen gelingt aber die Flucht. Diese Mädels gruppieren sich daraufhin im „Vereinigten Babe-Widerstand“, wobei nur Duke Nukem in der Lage ist, ihnen helfend beizustehen. In bester *Tomb Raider*-Manier bewegt ihr den blonden Sprücheklopfer durch die 14 abwechslungsrei-

chen Levels. Heftige Ballergerfechte, untermalt von treibender Musik, begeistern Action-Liebhaber. Leider ist die Steuerung ziemlich träge und auch technisch gibt es einige Probleme, wie heftige Ruckeleinlagen. Trotzdem werden Duke-Fans einen gewissen Unterhaltungswert ausmachen können, gerade weil viele Ähnlichkeiten zum Vorgänger bestehen. (Uwe Hönig)



■ Mächtige Waffen, markige Sprüche und flotte Mädels bestimmen Dukes Leben.

Duke Nukem: Land of Babes

PSone



Preis: DM 59,-
Termin: März 2001
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: N-Space
Vertrieb: Take 2
Internet: www.take2.de

Grafik

57%

Sound

70%

SPIELSPASS

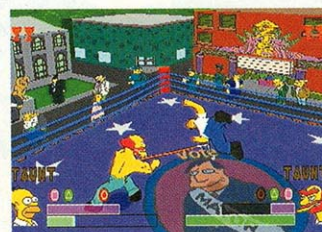
62%

Homer steigt in den Ring

Simpsons Wrestling

Alles, was sich während der TV-Serie an Spannungen innerhalb der Familie angestaut hat, entlädt sich nun auf der PSone.

■ Egal ob Crusty der Clown, Moe der Barbesitzer oder Mr. Burns der Kernkraftwerksdirektor, bei der Electronic-Arts-Wrestlingshow sind alle mit von der Partie. Im Kampfring zeigen sich die Bewohner Springfields einmal von einer ganz anderen Seite. Mit charaktertypischen Moves treten, werfen und prügeln sich die Cartoonhelden über die Bretter. Bart packt sein Skateboard aus, während Homer lieber sein Glück mit der Bowlingkugel versucht. Neben den vielen Special Moves bietet euch die schnell zu erler-



■ Willy verdrischt seine Ringkollegen liebend gerne mit dem Rechen.

nende Steuerung auch noch zahlreiche andere Varianten an, euren Gegner in das Reich der Träume zu schicken. Bei einem Sieg zelebriert der ausgewählte Athlet seine Überlegenheit und gibt witzige Kommentare, ja sogar Lieder zum Besten. Auf Dauer bietet die optisch ansprechende Partyklopperei jedoch zu wenig Abwechslung und wird langweilig. (Ralph Wollner)

Simpsons Wrestling

PSone



Preis: DM 99,-
Termin: Erhältlich
Genre: Fun-Sports
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Engl./engl.
Entwickler: Fox Interactive
Vertrieb: Electronic Arts
Internet: www.ea.com

Grafik

71%

Sound

76%

SPIELSPASS

72%

'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; GS 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 Bankinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Neue Budget-Spiele

WWF SmackDown!
PSone



PSone

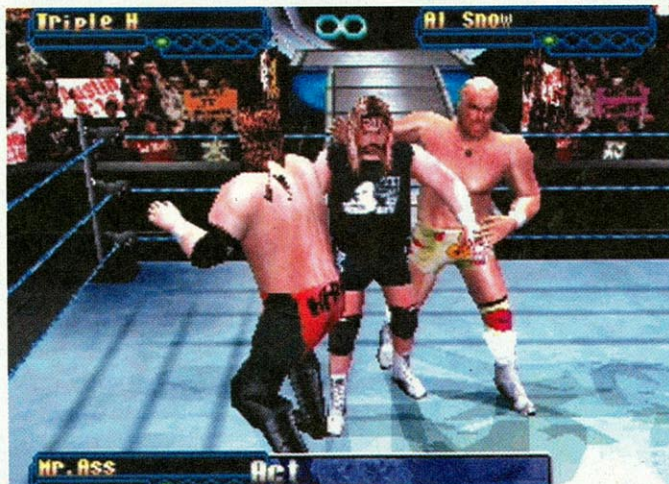
Ballistic	Denkspiel	2/01	76%
Colin McRae Rally	Rennspiel	3/01	78%
Gex: Deep Cover Gecko	Jump & Run	5/99	80%
Grandia	Rollenspiel	3/01	84%
NBA Live 2000	American Sports	3/01	75%
Pipe Mania 3D	Denkspiel	4/01	64%
Resident Evil	Action-Adventure	1/01	78%
Silent Hill	Action-Adventure	1/01	80%
Spyro 2	Jump & Run	1/01	79%
Superbike 2000	Rennspiel	4/01	38%
Tekken	Beat 'em Up	2/01	70%
Warzone 2100	Strategie	6/99	80%
WWF SmackDown!	Fun-Sports	4/01	79%

Smell what the Rock is cooking! WWF SmackDown!

Wrestlingfans kommt diese Softwareperle zum Schlagerpreis sehr gelegen.

■ Diese in Amerika unglaublich populäre Sportart war schon des Öfteren Ziel der Software-industrie. Mit *SmackDown!* wurde auf der PSone eine perfekte Symbiose aus sehr guter Grafik und prima Spielbarkeit geschaffen. Die Steuerung der Fleisch-

berge ist schnell erlernt und es gibt genügend Spielraum, um Profis komplizierte Moves zu ermöglichen. Die umfangreichen und authentischen Spielmodi beinhalten so ziemlich alle Match-Varianten inklusive Käfig-Fights. Besondere Aufmerksamkeit verdient der coole Karrieremodus, bei dem ihr einen unbekannten Neuling bis zum Meistergürtel begleitet. Tech-



■ Bei einem Wrestlingspiel gehören Tag-Team-Moves dazu wie Ketchup auf die Pommes. Bei den coolen Mehrspielermodi wird mit bis zu vier Mitspielern (mit Multitap) gefightet.



■ Nachdem der Gegner ordentlich durchgeklopft wurde, geht es nun an die Weichteile.

nisch kann *WWF SmackDown!* voll überzeugen. Lediglich der Nachfolger rockt insgesamt noch mehr. (Uwe Hönig)

WWF SmackDown!

PSone



Preis: DM 49,-
Termin: Erhältlich
Genre: Fun-Sports
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./engl.
Entwickler: THQ
Internet: www.thq.de

Grafik	Sound
80%	72%

SPIELSPASS

79%

Gib Gas, ich will Spaß! Superbike 2000

Für Motorradfietischisten gibt es neues Rennspielfutter zum günstigen Preis.

■ Schwingt euch auf eines der Superbikes der Saison 1999 und treibt die Motoren zu Höchstleistungen. Das Ziel besteht darin, den Sieg beim World Championship zu erringen. In *Superbike 2000* könnt ihr alle relevanten Strecken der Saison bewundern sowie verschiedene Setups an euren Maschinen verändern. Auf der Rennstrecke beginnen dann aber die Probleme. Das Fahrverhalten der Bikes ist sehr unrealistisch geraten. Ein kleiner Druck auf die Bremse verzögert eure Rennschüssel viel zu derb.



■ Wie in der Realität streifen die Fahrer in engen Kurven mit den Knien am Asphalt.

Die harten Computergegner sind dann natürlich gleich auf und davon. Bedingt durch den Simulationsanspruch des Games gestaltet sich danach eine Aufholjagd als beinahe aussichtslos. Zu den spielerischen Mängeln kommt dann auch noch die unspektakuläre Grafik, die mit Ruckeleinlagen und unsauber zusammengepappten Polygonen nervt. (Uwe Hönig)

Superbike 2000

PSone



Preis: DM 29,-
Termin: Erhältlich
Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.de

Grafik	Sound
37%	45%

SPIELSPASS

38%

Rohre verlegen, bis die Schwarte kracht Pipe Mania 3D

Puzzle-Fans bekommen Nachschub – und das auch noch günstig!

■ *Pipe Mania 3D* gehört zu den innovativen Vertretern der Denkspiele. In über 50 Levels, verteilt auf neun verschiedenen Inseln, geht die Pipeline-Action ab. Euer Auftrag: unter Zeitdruck den aus einer Öffnung strömenden, grünen Schleim per Rohrleitung sicher zum Abfluss zu transportieren. Zur Verfügung stehen euch unterschiedlich geformte Segmente, die ihr möglichst intelligent zusammenstückeln müsst. Gerade Leitungen, Eckrohre oder gar Rohre, die den Schleim nur in eine Richtung fließen lassen, stellen euch dabei vor knifflige Aufgaben. Natürlich gibt es auch Bo-



■ Am linken Bildschirmrand seht ihr die Auswahl der verwendbaren Rohrsegmente.

nus-Items, die Zusatzpunkte bringen. Mit Funktionen wie „Schleimfluss beschleunigen“ helfen sie euch aus aussichtslosen Situationen oder machen alles noch schlimmer. Die Grafik kann man als schlicht, aber zweckmäßig bezeichnen. Knobel-fanatiker sollten besonders angesichts des Preises einen Blick auf *Pipe Mania 3D* riskieren. (Uwe Hönig)

Pipe Mania 3D

PSone



Preis: DM 29,-
Termin: 30. März 2001
Genre: Denkspiel
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Empire Interactive
Internet: www.empireinteractive.com

Grafik	Sound
44%	62%

SPIELSPASS

64%

Offizielles Lenkrad für PSone und PS2 Speedster 2

Erstmals übernimmt Sony den Vertrieb für ein Fremdprodukt und beliefert das gesamte PAL-Gebiet.

Die Firma Endor lässt es krachen! Mit ihrem Lenkrad Speedster 2 hat eine Kooperation zwischen Endor und Sony begonnen. Nachdem ich mir das Lenkrad angeschaut habe, war mir klar, warum Sony diese Firma gewählt hat. Beim Speedster 2 handelt es sich um ein grundsätzliches Produkt, welches vor allem durch beste Verarbeitung besticht. Das Speedster

2 besitzt eine unkaputtbare Stahlachse und entsprechende Stahlfedern. Das Steuerrad ist mit einer idealen Antirutschbeschichtung umgeben, welche selbst bei feuchten Händen sicheren Halt garantiert. Es liegt super in der Hand und hat einen optimalen Lenkausschlag. Rechts neben der Steuervorrichtung befindet sich ein stabiler Schaltknüppel aus Metall, welcher mit zwei Mikroschaltern versehen ist und eine lange Lebensdauer verspricht. Das Footboard ist aus robustem Kunststoff gefertigt. Die beiden Pedale (Gas und Bremse) lassen sich konstant durch-



treten, ohne dass dabei das Board die Flucht nach vorne antritt. Hierfür sorgen die Kunststoffnoppen, welche auf der Unterseite des Boards angebracht sind. Das Lenkrad ist voll analog und unterstützt das Dual-Shock-System. Wenn die anderen Hardware-Produkte von Endor ähnliche Qualität wie das Speedster 2 besitzen, dann hat Sony einen fähigen Partner gefunden und muss sich über die Zukunft der Hardwareartikel keine Sorgen mehr machen. (Ralph Wollner)



Das Speedster-2-Lenkrad ist das offizielle Sony-Lenkrad für die PSone und die PlayStation 2. Entstanden ist ein solides, schnörkelloses Produkt.

Speedster 2

Preis: DM 149,-
Hersteller: Sony
Termin: Erhältlich
System: PlayStation 2 und PSone
Extras: Gute Gripbeschichtung
Bezugsquelle: Fachhandel

Design	Komfort	Qualität
■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■ ■

PSone/PS2-Peripherieteilen Controller Selector

Eine wirklich pfiffige Idee aus dem Hause Dimian. Dieses preiswerte Stück Technik ermöglicht es euch, die vier internen Controllerports mit Eingabegeräten eurer Wahl zu belegen. Jetzt könnt ihr mittels robuster Tasten ein bis zwei Ports aktivieren. Dies bedeutet, dass ihr euer Lenkrad, die Lightgun usw. immer angeschlossen lassen und bei Bedarf einschalten könnt. Eine prima Sache! (Ralph Wollner)

Sieht aus wie ein Multi-Tap, ist es aber nicht: der Controller Selector.



Controller Selector

Preis: DM 29,-
Hersteller: Dimian
Termin: Erhältlich
System: PSone und PlayStation 2
Extras: -
Bezugsquelle: Fachhandel

Design	Komfort	Qualität
■ ■	■ ■ ■ ■	■ ■ ■

Außerirdischer Controller für die PSone SL-5210 Shock Pad

Mit diesem neuen Produkt versucht Speed Link, gutes Design mit optimaler Benutzerfreundlichkeit zu verbinden.

Der sehr klein ausgefallene Controller besitzt eine ansprechende Optik. Der semitransparente Look und das Silber des SL-5210 sehen cool aus. Das ist

aber auch schon das einzig Positive an diesem Controller. Die Schulterbuttons sind nebeneinander anstatt untereinander angeordnet. Dies ist verwunderlich, denn laut Hersteller sollte dieses Steuergerät besonders für Kinder geeignet sein. Aufgrund der sperrigen Anordnung der Schulterbuttons ist es für Spieler mit kleinen Händen nahezu unmöglich, einen Schulterknopf zu drücken, ohne gleichzeitig einen anderen zu betätigen. Die Analog-Sticks sind okay. Die Actiontasten sind nur stecknadelgroß und besitzen einen zu harten Druckpunkt. Im Internet könnt ihr euch unter www.interact-europe.de über besagtes Produkt informieren. (Ralph Wollner)



Das neue SL-5210 Shock Pad ist eine runde Sache und besonders für junge Zocker geeignet.

SL-5210 Shock Pad

Preis: DM 39,-
Hersteller: Speed Link
Termin: Erhältlich
System: PSone
Extras: Spaciges Design
Bezugsquelle: Fachhandel

Design	Komfort	Qualität
■ ■ ■ ■	■ ■	■ ■ ■

Die PSone feiert ihre Unabhängigkeit TFT-Farbmonitor

Dieser Mini-Monitor macht es möglich: Schnappt eure PSone und spielt in der Prarie!

Endlich ist es so weit und lange Angekündigtes wird wahr. Der TFT-Farbmonitor (TFT steht für „Thin Film Transistor“) ist eine praktische Erfindung, welche es euch erlaubt, die PSone fernab von allen Fernsehgeräten zu benutzen. Alles, was ihr dazu braucht, ist der Bildschirm und eine Steckdose. Ein passendes Netzteil, welches die Spannung auf 7,5 Volt angleicht und ein entsprechender Autoadapter (für den Zigarettenzünder) werden gleich mitgeliefert. Der Bildschirm hat eine Diagonale von 5 Inch, was 12,7 cm entspricht. Diese Größe reicht aus, um problemlos bei hervorragender Bildqualität zocken zu können. Im Gehäuse des Monitors sind zwei Lautsprecher eingebaut, die den lauschenden Be-

nutzer mit guten Gamesounds versorgen. Teuer, aber geil! (Ralph Wollner)

Der kompakte TFT-Farbmonitor ist ein nützliches Tool für alle, die an ungewöhnlichen Orten zocken wollen.



TFT-Farbmonitor

Preis: DM 399,-
Hersteller: Thrustmaster
Termin: Erhältlich
System: PSone
Extras: Autoadapter mit 7,5 V
Bezugsquelle: Fachhandel

Design	Komfort	Qualität
■ ■ ■	■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■

Star Wars im Comic-Style

Titan A.E.

Das Schicksal der Menschheit steht auf dem Spiel. Wird es dem 15-jährigen Cale gelingen, die letzten Menschen vor der Vernichtung zu bewahren?

15 Jahre nachdem die Erde von den bösartigen Drej zerstört wurde, befinden sich die letzten Überlebenden der Menschheit auf dem mächtigen Raumschiff Titan A.E. Mit an Bord ist auch der 15-jährige Cale, der zusammen mit seinen Freunden in ein Abenteuer verwickelt wird, bei dem das Überleben der menschlichen Rasse auf dem Spiel steht. Zeichentrick-Veteran

Das Styling der Figuren hebt sich deutlich von dem aktueller Disney-Filme ab.

Don Bluth (*Dragons Lair*, *Alle Hunde kommen in den Himmel*, *Feivel*) und sein Kollege Gary Goldmann haben mit *Titan A.E.* einen Animationsfilm geschaffen, der das gesamte Zeichentrick-Genre revolutioniert. Bisher hat es noch keinen Animationsfilm gegeben, der so gekonnt eine Brücke zwischen klassischer 2D-Animation und unglaublich aufwendigen Computereffekten schlägt. Die Special Effects im Film sind allesamt äußerst beeindruckend und brauchen sich auch vor Genre-Größen wie *Star Wars Episode I* oder *Matrix* keinesfalls zu verstecken. Die hohe Bildqualität der DVD lässt *Titan A.E.* zu einem optischen Feuerwerk werden, das ihr nicht so schnell vergesst. Dass die Hintergrundgeschichte dabei eher durchschnittlich ist, lässt sich anhand der guten DVD-Ausstattung leicht verschmerzen. Glasklarer



Dolby-Digital 5.1-Sound, wummernde Explosionsgeräusche, ein hipper Soundtrack und nicht zuletzt jede Menge Extras machen die *Titan A.E.*-Scheibe zum absoluten Pflichtkauf für alle Science-Fiction- und Zeichentrick-Fans. (Henry Ernst)

Titan A.E.

USK: Ab 12 Jahren
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

Im Gegensatz zur US-Version enthält die deutsche *Galaxy Quest*-DVD keine Alien-Sprache-Tonspur. +++ Die *exisTenZ*(Code)-DVD enthält statt des auf dem Cover angegebenen Normal-Surround-Sounds satten 5.1-Dolby-Digital-Sound. +++ Wenn ihr auf der *Bang Boom Bang*-Scheibe Track 39 anwählt, bekommt ihr Zugang zum Bonus-Film *Mafia, Pizza, Razia*. +++ Auf der *Rammstein Live aus Berlin*-DVD befindet sich ein verstecktes Video. Wählt im Hauptmenü Track 23 und ihr kommt in den zwe Genuss des Stripped Videos. +++

DVD-Charts

- Der Patriot**
Action, USA 2000
Darsteller: Mel Gibson
Regie: Roland Emmerich
- Gladiator**
Sandalenfilm, USA 2000
Darsteller: Russell Crowe, Joaquin Phoenix
Regie: Ridley Scott
- Chicken Run**
Action, USA 2000
Darsteller: Hühner
Regie: Peter Lord, Nick Park
- Scream 3 - Sp. Edition**
Horror, USA 2000
Darsteller: Neve Campbell, David Arquette
Regie: Wes Craven
- Braveheart**
Action, USA 1995
Darsteller: Mel Gibson, Sophie Marceau, Patrick McGoohan
Regie: Mel Gibson

Schwarze Sonnenbrillen Blues Brothers

22 Jahre nach ihrem ersten Kino-Auftritt kommen die durchgeknallten Brüder Jake und Elwood Blues auf DVD zu neuen

Ehren. Die neue DVD-Zuenerung und die vielen Extras der Scheibe machen die Abenteuer der schrägen Vögel zu einem Genuss für jeden Comedy-Fan. Neben den beiden Hauptdarstellern weiß vor allem die Musik des Films zu begeistern. In einer Nebenrolle: Godfather of Soul James Brown.

Blues Brothers

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

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

„Bist du mein Nigger?“ Shaft

20 Jahre, nachdem der Ur-Shaft Richard Roundtree das Genre der Blaxploitation-Filme mitbegründete, begibt sich Samuel L. Jackson nun als modernes Abbild jenes Superdetektivs auf Verbrecherjagd. Begleitet von cooler Musik legt sich der Schauspieler mit korrupten Polizisten und Drogendealern an. *Shaft* bietet gute Unterhaltung für Action-Fans und ist das ideale Mittel, um sich einen langweiligen Abend zu vertreiben.

Shaft

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

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

Old School im Weltraum Kampfstern Galactica

Die Menschheit hat Pech. Gerade als die Menschen mit den Zylonen Frieden schließen wollen, machen die garstigen Blechköpfe alle von Menschen bewohnten Planeten platt. An Bord des mächtigen Kampfsterns Galactica machen sich die letzten Überlebenden auf die Suche nach einem fernen Planeten namens Erde. Solide DVD-Version der *Star Wars*-Trittbrettfahrer-Fernsehserie.

Kampfstern Galactica

USK: Ab 12 Jahren
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
■	■ ■	■

Now! 2001: Odyssee im Weltraum

Der epische Film um einen geheimnisvollen Monolithen und die Entstehungsgeschichte der Menschheit lässt sich ohne Übertreibung als ein Meilenstein der Filmgeschichte bezeichnen. Auch nach über 20 Jahren überzeugt Stanley Kubricks stilles Meisterwerk in der restaurierten Version durch anspruchsvolle Handlung und gute Tricks. Ein Tipp für alle, die einen Science-Fiction-Film jenseits gängiger *Star Wars*-Klischees suchen.

2001

USK: Ohne Altersbeschränkung
Sprachen: Dt./engl.
Bild: Widescreen 2.35:1
Ton: Dolby Digital
Extras: Interaktive Menüs, Szenenauswahl, Interviews, Trailer

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

Wenn nichts mehr geht, helfen wir weiter!

Tipps & Tricks

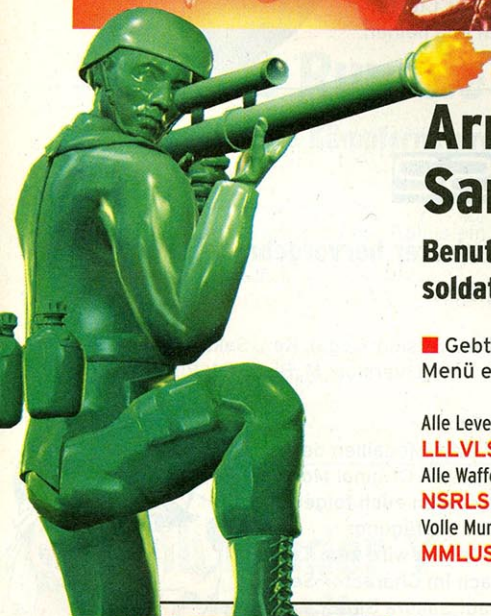
007 Racing	59
24 Stunden von Le Mans	59
Army Men: Sarge's Heroes 2	57
Final Fantasy IX	59
Final Fantasy IX - Komplettlösung Teil 2	60
Ford Racing	57
Grand Theft Auto 2	57
Madden NFL 2001	58

Mission: Impossible	57
Power Rangers: Lightspeed Rescue	58
Rayman Revolution	58
Ready 2 Rumble Boxing	59
Smuggler's Run	59
Street Fighter Ex 3	58
Tomb Raider IV	57
Tomb Raider V - Die Chronik	59



Final Fantasy IX Komplettlösung Teil 2

60



Cheat

Army Men: Sarge's Heroes 2

PSone

Benutzt unsere Cheats, um im Krieg der Plastiksoldaten erfolgreich zu sein.

■ Gebt die folgenden Cheats als Passwörter im entsprechenden Menü ein.

Alle Levels
LLLVL
Alle Waffen
NSRLS
Volle Munition
MMLUSRM

Mini-Modus
DRVLLVSMM
Debug Infos anzeigen
THDTST

PSG-Helpline

Hast du ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhältst du ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft dir bei allen kniffligen Fragen rund um PlayStation-Spiele:

0190 / 82 46 58

Täglich von 8-24 Uhr.

Der Anruf kostet pro Minute 3,63 Mark.

Cheat

Ford Racing

PSone

Ihr wollt alle Fahrzeuge ohne langwieriges Freispielen? Probiere unseren Cheat!

■ Startet eine neue Karriere und gebt den untenstehenden Code als Namen ein.

Alle Wagen
GIMMEGIMME

Cheats-Classics

Grand Theft Auto 2

■ Wer sich das harte Gangsterleben ein wenig erleichtern will, benutzt die hier aufgelisteten Passwörter. Gebt sie, folgendermaßen ein:
1. Beginnt ganz einfach ein neues Spiel.
2. Kreiert hier einen neuen Spieler, indem ihr einen neuen Namen eingibt.
3. Entsprechend der Passwörter gebt ihr euren Namen ein.

Level-Select:	Maximum Wanted:
ITSALLUP	DESIRES
Unverwundbar:	\$ 500,000:
LIVELONG	MUCHCASH
Alle Waffen:	5x Multiplier:
NAVARONE	HIGHFIVE
Keine Polizei:	10 Millionen Punkte:
LOSEFEDS	BIGSCORE
Koordinaten:	Debug:
WUGGLES	NOFRILLS

Cheats-Classics

Tomb Raider IV

■ Um euch bei Laras viertem Abenteuer ein paar Items zu ermöglichen, geht ihr folgendermaßen vor: Positioniert Lara so, dass sie ganz genau nach Norden schaut. Betätigt dann die Select-Taste.

Markiert das kleine Medi-Pack und gebt Folgendes ein:

R1 + R2 + L1 + L2 + ↑

Dies funktioniert jedoch nur, wenn Lara ganz exakt nach Norden schaut. Checkt daher ganz genau den Kompass in der Anzeige!



Cheats-Classics

Mission: Impossible

■ Das Agenten-Dasein kann gewaltig Kopfschmerzen bereiten, aber nicht mit diesen Passwörtern.

SEECOOLOMOVIE

Alle Movies anwählbar

INTIREDTODAY

Slow-Motion

BIONICJUMPER

Ethan springt höher

DIRECTORSCUT

Andere Kamera in Roof-Level

GOOUTTAMYWAY

Benny-Hill-Modus

SCAREDSTIFF

Spiel ohne Bewegungen

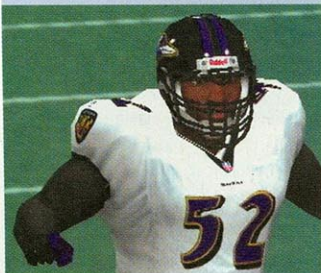
Cheats

Madden NFL 2001

PSone
PS2

Der Football-Kracher für beide PlayStations.

■ Cheats im Code-Eingabe-Bildschirm eingeben.



1957 49ers **GOLDRUSH**
 1957 Lions **LIONPOWER**
 1958 Colts **STABLES**
 1958 Giants **JOLLYGREEN**
 1962 Oilers ... **THEREWASAMAN**
 1962 Texans **GETEM**
 1966 Chiefs **MEGIVEYOU**
 1966 Cowboys **WHOSHOTJR**
 1966 Packers **CHAMPS**
 1967 Cowboys **TUNDRA**
 1967 Packers **SNOWFLOW**
 1967 Rams **BLITZER**
 1968 Colts **SHOCKER**
 1968 Jets **TVTIMEOUT**
 1968 Raiders **HEIDI**
 1969 Chiefs **NOFLUKE**
 1970 Browns **MNF**
 1970 Vikings **PEOPLEEATER**
 1971 Chiefs **OVERTIME**
 1972 Colts **AIRSHOW**
 1972 Dolphins **PERFECT**
 1972 Steelers **LUCKY**
 1974 Steelers ... **STEELCURTAIN**
 1975 Cowboys **HAILMARY**
 1975 Vikings **PURPLE**
 1978 Chargers **ROLLER**
 1978 Oilers **EARL**
 1978 Raiders **HOLY**
 1978 Steelers **DYNASTY**
 1979 Buccaneers **PIRATES**
 1979 Cowboys **COMEBACK**
 1981 49ers **THECATCH**
 1981 Bengals **TIGERS**
 1981 Chargers **IRONMAN**
 1981 Cowboys **NOCHANCE**
 1984 Dolphins **DANTHEMAN**
 1985 Bears **UPSET**
 1985 Falcons **FLYAWAY**
 1985 Patriots **BLOWOUT**
 1986 Broncos **THERDRIVE**
 1989 Broncos **CRUSHED**
 1990 Bills **WIDERIGHT**
 1991 Falcons **NEONLIGHTS**
 1992 Bills **COMEBACKKID**
 1993 Bills **NOTAGAIN**
 1994 Chargers **CHARGE**
 1996 Packers **ALMOST**
 1996 Panthers **DEFENSE**
 1998 49ers **THE CATCHTWO**
 1998 Packers **NOLUCK**
 1998 Vikings ... **MISSEDCHANCE**

Cheats

Power Rangers: Lightspeed Rescue

Wer schon immer Probleme hatte, die coolen Power Rangers durch das PSone-Spiel zu bugsieren, darf jetzt aufatmen!

■ Gebt die Cheats als Passcode ein.

Levelanwahl

OMEGA

Unendlich Leben

IMMORTAL

Unendlich Continues

FOREVER

Galerien freischalten

SHOWCASE

Titanium Ranger

ULTIMATE

Cheats

Rayman Revolution

PS2

Führt den agilen Rayman auf seinem PS2-Debut zum Sieg.

■ Um dem kleinen Rayman ein wenig auf die Sprünge zu helfen, geben wir euch zwei Möglichkeiten an die Hand:

Mehrspielermaps freischalten

1. Wählt im Hauptmenü „Optionen“

2. Geht zweimal hintereinander auf „Sprache“ und bestätigt jeweils mit der X-Taste.

3. Markiert (ohne zu bestätigen) im nun erscheinenden Menü die Sprache „RAYMANIAN“.

4. Jetzt gleichzeitig **L1 + L2** drücken und halten.

5. Dann gebt ihr die Kombi **L2, R2, L2, R2, L2, R2** ein.

6. Im Untermenü erscheinen drei Mehrspielermaps.

Cheats im Spiel

1. Legt im Spiel eine Pause ein.

2. Wählt „Sound“ und markiert dann „alles Aus“.

3. **L1 + L2** gleichzeitig drücken und halten.

4. Dann gebt ihr die Kombination **L2, R2, L2, R2, L2, R2** ein.

5. Jetzt sollte ein Untermenü mit Cheat-Optionen erscheinen.



Cheats

Street Fighter Ex 3

PS2

Die unendliche Capcom-Saga hat einen neuen Vertreter hervorgebracht. Mit unseren Tipps könnt ihr alle Geheimnisse ergründen.

■ Ryu, Ken und Co. machen jetzt auch die PS2 unsicher.

Versteckte Kämpfer

Wer es schafft, den Original Modus ohne ein Continue zu verbrauchen durchzuspielen, erhält einen Bonusfighter.

Weitere Charaktere bekommt ihr jedes Mal, wenn ihr das Spiel erfolgreich ohne Continue durchgezockt habt.

Alle diese Kämpfer könnt ihr freischalten:

Garuda, Shadow Geist, Sagat, Vega, Kairi, Pullum, Area, Darun und Vulcano.

Bonusfights

Im Original Modus müsst ihr jedes Match mit einem Meteo Combo, Meteo Tag Combo oder Character Parade beenden. Um gegen Kairi zu kämpfen, müsst ihr dies mit den Figuren Hokuto oder Nanase schaffen.

Um gegen Shdow Geist anzutreten, müsst ihr dies mit den Figuren Skullomania oder Sharon hinbekommen.

Um gegen Evil Ryu anzutreten, müsst ihr dies mit

Sagat (PAL-Version: Vega), Ken, Sakura oder Vega/Vega II (PAL-Version: M. Bison/M. Bison II) tun.

Medaillen-Extras

Habt ihr zehn Medaillen desselben Typs im Original Modus erspielt, stehen euch folgende Extras zur Verfügung:

Bronze: Sakura wird zum Erzähler. Einfach im Character-Select-Screen auf Sakura SELECT drücken.

Silber: Vega II (PAL: M. Bison). Aktiviert diesen geheimen Fighter, indem ihr im Character-Auswahlmenü auf Vega (PAL: M. Bison) SELECT drückt.

Gold: Evil Ryu. Aktiviert diesen Fighter, indem ihr im Character-Select-Screen auf Ryu SELECT drückt.

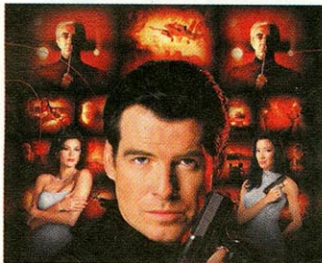
Platin: „VS True Vega“ wird dem Arena-Modus beige-fügt.



Cheat

007 Racing PSone

Wenn der geschüttelte Wodka-Martini nicht den gewünschten Erfolg bringt, probiert unseren Trick.



■ Gebt den Cheat im Titelscreen von 007 Racing ein.

Aston Martin Vantage Wagen (nur Mehrspieler)
L1, R1, Dreieck, Kreis, X

Cheat

24 Stunden von Le Mans PSone

Lasst die Motoren 24 h lang donnern!

■ Gebt die Cheats anstelle des Namens ein.

Alle Wagen und Strecken im Quick-Race-Modus

TATOO

1999 Audi Prototyp

MAYOU

1999 Toyota

PINO

1999 BMW

POHLIN

Gamebuster-Codes

Final Fantasy IX PSone

HP nimmt nicht ab

DOOB DBEO 0028

800B DBEO 0000

DOOB DBEO 0000

800B DBE2 0000

DOOF 3478 0004

800F 347A 0000

MP nimmt nicht ab

DOOB 95D0 002A

800B 95D2 0000

DOOB D8FC 0002

800B D8FE 0000

DOOB DA44 002A

800B DA46 0000

ATS-Anzeige bleibt voll

DOOB 2A58 002C

800B 2A58 0000

DOOB 2A5A A600

800B 2A5A 0000

Bekomme nach jedem Kampf 999 AP

DO1F 0C4C C317

801F 0C60 03E7

DO1F 0C4C C317

801F 0C62 3403

65535 EXP

DO1F 0C4C C317

801F 0C48 FFFF

DO1F 0C4C C317

801F 0C4A 3404

Keine zufälligen Kämpfe (im Spiel)

DO03 952C 0079

8003 952E 1000

GIL nimmt zu *

DO1F 5FDC 1023

301F 5FDC 0021

Uhr 00:00:00 *

8002 487A AC60

Magische Steine nehmen nicht ab *

DO1F 0098 0017

301F 0098 0000

* Jeweils nur einen Code gleichzeitig verwenden

Tetra Master Code, Gewinne immer

DO0A FCBO 0002

300A FCBO 0000

DO0A FC84 0001

300A FC84 0000

PSG-Gamebuster-Codes

Beim Gamebuster und dem Xploder handelt es sich um Schummelmodule, die den Kontakt zu eurer PSone über den Expansion-Ports aufnehmen und im Fachhandel erhältlich sind. Leider wurde dieser Port bei neueren PlayStations wegrationalisiert. Daher kommen nur Besitzer älterer Baureihen in den Genuss der Schummel-Codes. Übrigens stammen diese Codes von Stefan Redels Website www.gbparadise.de.

Cheats

Smuggler's Run

Für alle Freizeitsmuggler, hier ein paar kleine Hilfestellungen, um die Hatz etwas einfacher zu gestalten.

■ Gebt die Cheats während des Spiels ein.

Schnelleres Spiel (öfters eingeben)

R1, L1, L2, R2, rechts, rechts, rechts

Langsameres Spiel (öfters eingeben)

R2, L2, L1, R1, links, links, links

Unsichtbarkeit

Spiel pausieren, R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2

Leichtere Wagen

Spiel pausieren, L1, R1, R1, L2, R2, R2, L2

Keine Schwerkraft

Spiel pausieren, R1, R2, R1, R2, oben, oben, oben

Cheats

Ready 2 Rumble Boxing

Modisch bewusste Kämpfernaturen freuen sich über die neuen Outfits.

■ Gebt die Cheats während des Spiels ein.

Meister-Outfits freischalten

Gewinnt das Spiel im Championship-Modus

Outfits wechseln

Boxer markieren und Viereck drücken

Alle Boxer und Outfits freischalten

Bei Spielerauswahl folgende Kombination eingeben: Jinks, links, rechts, R2, links, rechts, rechts,

R1, R1, R2

Megaschlag mit Afro

Thunder

Bevor der Kampf

beginnt: X, Viereck,

X, X, Kreis, Dreieck

Cheats

Tomb Raider V - Die Chronik

Das nicht gerade einfache „letzte“ Abenteuer der sexy Lara wird durch unsere Cheats ein wenig entschärft.

■ Gehe in das Inventar-Menü und markiere das Timex-TMX. Jetzt solltet ihr folgende Cheats eingeben können:

Unendlich Munition und alle Schlüssel

L1 + L2 + R1 + R2 + unten (halten) und Dreieck drücken

Waffen, Munition und Medipacks

L1 + L2 + R1 + R2 + oben (halten) und Dreieck drücken

Special Features

L1 + L2 + R1 + R2 + unten + Kreis (halten) und Dreieck drücken

PS2

PSone



Weiter geht's im zweiten Teil ...

Final Fantasy IX

Final Fantasy IX besticht nicht nur durch grandiose Grafik, sondern auch durch enormen Umfang. Allen, die sich auf den vier CDs verlaufen haben, bieten wir hier den zweiten Teil unserer Komplettlösung.



Fossilienmine

Eure Gruppe muss in der Fossilienmine mithilfe der Gargantula-Bahn zum Ausgang finden. Wie ihr das anstellen müsst, erfahrt ihr im entsprechenden Kasten.

Gargantula-Bahn

Ihr müsst die fünf Erscheinungen des Ramuh aufstöbern und seine Informationen zu einer Geschichte verbinden.



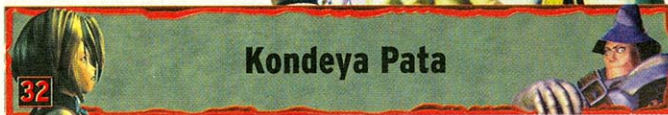
1. Elfenohrringe holen
2. Weiche 1 betätigen und zweiten Streckenteil mit dieser Bahn fahren
3. Zur Truhe gehen
4. Weiche 2 betätigen
5. Zur Weiche 1 zurück und dann wieder in die Höhle mit den beiden Mogrys und dem Schürfer fahren
6. Wieder die südliche Bahn fahren
7. Weiche 4 betätigen, Bahn benutzen und Lamias Tiara aus der Truhe bergen
8. Weiche 4 erneut betätigen und zweite Route fahren
9. Bei der Kletterwand zunächst nach unten rechts und die nächste Bahn benutzen
10. Am Zielort im linken Bildteil die Allzweckweste mitnehmen
11. Zum Schürfer gehen und den Mogry und diverse Gegenstände freibuddeln
12. Bei der Kletterwand zum Weichenschalter hoch
13. Wieder die Bahn unten rechts benutzen und zum Ausgang fahren



Äußerer Kontinent

Was finde ich auf dem äußeren Kontinent?

Geht dann zunächst in den Canyon. Lauft unter einem merkwürdig aussehenden Gebäude hindurch. Haltet euch hinter dem Canyon rechts, um zu dem Haus zu gelangen. Im nördlichen Teil des Gebietes befindet sich ein weiterer Qu-Morast, in dem Quina wieder auf Froschjagd gehen kann.



Kondeva Pata

Was kann ich hier unternehmen?

Haltet euch mit Zidane zunächst links, um die örtliche Taverne aufzusuchen. Wenn ihr euch darinnen bei den Springbrunnen am unteren Bildrand versteckt, erfahrt ihr einigen Tratsch. Bei dem Bett links unterhalb von Tralamon findet ihr 1.800 Gil. Bei eurem weiteren Rundgang werdet ihr im östlichen Laden auf einen Schwarzmagier treffen. Bevor ihr nach der Unterhaltung mit Vivi und der Prinzessin zum südöstlichen Wald aufbrecht, solltet ihr erst noch in Ruhe den Rest von dem Orkling-Dorf erkunden. Vor allem Waffenhändler Tobamon ist einen Besuch wert. Hier könnt ihr euch mit einigen guten Gegenständen ausrüsten. Redet auch mit dem Mogry, speichert ab und begeben euch dann in den Wald zu den Schwarzmagiern.

Wie komme ich zu den Schwarzmagiern?

Ihr müsst den bewaldeten, länglichen Canyon durchwandern. An dessen Ende ragt eine dunkelgrüne Erhebung heraus - dort ist der Zugang zum Magierwald.



Dorf der Schwarzmagier

Was hat es mit den Eulen auf sich?

Immer wenn ihr auf eine Weggabelung trefft, lest das Hinweisschild durch und folgt der Richtung „Wo keine Eule wohnt“. Achtet darauf: Jedes Mal, wenn ihr in der erwähnten Richtung das Bild verlasst, fliegt eine Eule aus dem Bildschirm. Wenn alle Eulen auf diese Weise verschwunden sind, gelangt ihr in das gesuchte Dorf der Schwarzmagier.

Welches ATE soll ich zuerst auswählen?

Wenn der ATE-Bildschirm zum ersten Mal in dem Magierdorf erscheint, wählt ihr „Alltag und Außergewöhnliches“. Merkt euch den Spruch des Magiers: „Dasselbe wie immer“. Wenn ihr später den entsprechenden Laden betretet, antwortet ihr dem Schwarzmagier Nr. 163 mit diesem Spruch. Dadurch könnt ihr die Leiter hinter ihm hochklettern und euch den wertvollen Schwarzgurt schnappen.



■ Was gibt es noch im Magierdorf zu tun?

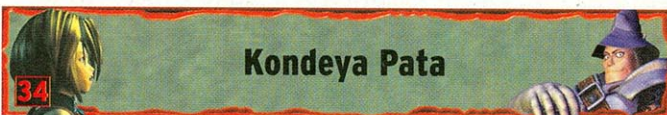
Geht weiter ins Gasthaus. Im Schlafquartier ganz rechts ist eine weitere Stellatia-Münze (Virgo) bei der Truhe versteckt. In der Schmiede, in der ihr die Prinzessin trifft, liegen 2.000 Gil am Boden. Nutzt die Schmiede aus – ihr könnt euch hier äußerst nützliche Gegenstände (wie zum Beispiel die Runenklinge oder den Madainschild) herstellen lassen. Klettert die Leiter in der Schmiede hoch, um auf die Dächer des Dorfes zu gelangen. In der nördlichen Nische findet ihr über 800 Gil. Besucht auch den Friedhof ganz links im Dorf, um mehr über die Magier zu erfahren. Kehrt anschließend ins Gasthaus zurück, wo sich die Gruppe wieder zusammenfindet. Ruht euch aus und macht euch dann wieder auf den Weg zum Orklingdorf.

■ Kann Quina in dieser Gegend neue Abilities lernen?

Wenn ihr in der Wüstengegend auf das Monster Kaktor trifft, sollte Quina unbedingt versuchen, es zu fressen, um dadurch die äußerst nützliche Ability „1.000 Stacheln“ zu erlernen.

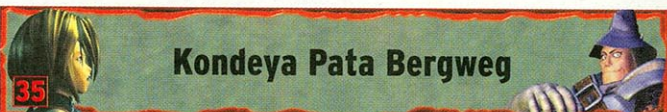
Barbuttkäfer

Auf eurer Reise zwischen dem Magierdorf und Kondeya Pata kann es zu einer Zufallsbegegnung mit einem Barbuttkäfer kommen, der nach Jadesteinen fragt. Anstatt zu kämpfen, solltet ihr ihm zwei Jadesteine geben. Zur Belohnung erhaltet ihr 20 Ability-Punkte und eine Flasche Äther.



Kondeya Pata

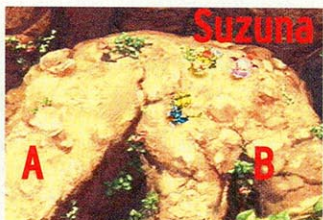
Geht als Erstes auf den zentralen Platz des Dorfes und sprecht den Torwächter Gindamon oben rechts an. Er verweist euch an den Hohepriester, der sich im Gang beim Gasthaus herumtreibt. Bringt die Hochzeitszeremonie hinter euch. Wenn ihr euch danach dafür entscheidet, dass auch Vivi und Quina heiraten sollen, kommt ihr in den Genuss einer weiteren ATE-Sequenz.



Kondeya Pata Bergweg

■ Was mache ich nach dem Treffen mit Eiko?

Lauft nach der Unterhaltung mit Eiko nach links. Im hinteren Bildschirmteil könnt ihr an einer Ranke hochklettern. Oben links ist eine Kiste mit einem Allheilmittel. Wenn ihr nach rechts lauft, gelangt ihr zu einer blauen Steintafel, die eingesteckt werden muss. Begebt euch jetzt zum Startpunkt zurück und geht nach rechts. Im nächsten Bildschirm lasst ihr eure Helden auf die Erhöhung klettern und zu einer Truhe zurücklaufen. Darin befindet sich ein Zelt. Viel wichtiger ist aber die rote Steintafel rechts von der Truhe, die ihr unbedingt mitnehmen müsst. Bei der Weggabelung begegnet ihr Mogry Suzuna und eventuell seinem Kumpel Stilzkin. Nutzt die Speichermöglichkeit und geht dann den linken Weg (im Screenshot mit A markiert) entlang, wo ihr einen Blick auf die heilige Stätte erhaschen könnt. Der rechte Weg (B) führt zu der Steinstatue, an der ihr die vier Tafeln einsetzen könnt.



BOSS

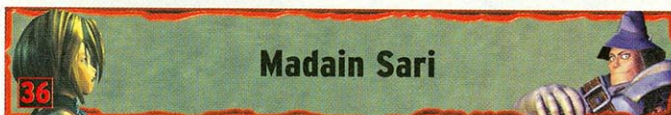
Berghüne

HP: 8.106

Diesen Gegner solltet ihr möglichst schnell besiegen, da er jedes Mal nach etwa sechs Runden über 2.000 HP regeneriert. Vivis Zauber „Bio“ ist sehr effektiv, ebenso der Bestiazauber „Ramuh“ von der Prinzessin. Wenn Zidane in Trance verfällt, sollte er seine mächtigsten Tricks wie zum Beispiel „Plan 9“ anwenden. Eikos Bestia wirkt zwar auch gut, ist allerdings sehr teuer. Setzt eure ihre MP lieber fürs Heilen der restlichen Truppe ein.

■ Was hat es mit den Steintafeln auf sich?

Nach dem Kampf könnt ihr die gelbe Steintafel mitnehmen. Geht dann nach rechts weiter. Im nächsten Bildschirm wählt ihr den unteren Weg, um so zur grünen Steintafel und zu einer Truhe zu gelangen. Lauft dann zur Weggabelung mit dem Mogry Suzuna zurück und geht den rechten Pfad entlang. Bei der Steinstatue könnt ihr nun die vier Steintafeln hineinstecken. Als Lohn für die der Mühe erhaltet ihr den Gegenstand Mondsplitter. Jetzt könnt ihr zum Kampfplatz mit dem Berghüne zurückgehen und den Weg zu Eikos Haus fortsetzen.



Madain Sari

■ Was gibt es in Madain Sari zu entdecken?

In der Rolle des Zidane findet ihr bei der Prinzessin eine Truhe mit einem Zelt darin. Hinter dem Brunnen verbirgt sich die Stellatia-Münze Libra. Geht nach rechts, um nachzuschauen, was Quina treibt. Nachdem ihr mit Morison im linken Ruinenteil bei Vivi gesprochen habt, geht ihr wieder zum wachhabenden Mogry im rechten Teil der Anlage. Bevor ihr euch die Wandgemälde anschaut, holt ihr die Prinzessin am Eingang der Ruine ab.



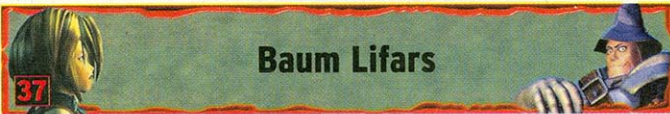
Eikos Kochkunst

Teilt die Mogrys nach Belieben ein. Lasst Eiko für elf Personen kochen. Verzichtet auf die Juckzirpe als Zutat. Wenn der fischende Mogry etwas am Haken hat, solltet Eiko den „dicken Brocken“ mit hochziehen. Lasst Quina probieren und beim Kochen helfen. Damit wird das Mahl ein voller Erfolg.

■ Wie geht es nach dem Essen bei Eiko weiter?

Leert nach dem Mahl die beiden Truhen beim Tisch und bringt den Topf in die Küche. Ganz links findet ihr die zweite Kaffeesorte (Schibo) für Großvater Josef. Nutzt die Rastmöglichkeit, die euch der Mogry beim Verlassen der Hütte anbietet. So gelangt ihr in den Genuss einer lustigen Zwischensequenz. Vergesst nicht, dass ihr in Madain Sari bei Morison Ausrüstung kaufen und bei Mogel kostenlos rasten könnt.





Baum Lifars

Auf was muss ich bei dem heiligen Baum achten?

Gegen die Todesweiden und Zombies ist Feuerschaden sehr effektiv. Außerdem richten die Heilzauber Vita und Vitra erheblichen Schaden bei den untoten Monstern an. Bei Mocki könnt ihr den Brief von Momo loswerden. Wenn ihr die kreisförmige Struktur erreicht, wählt ihr die Option „Mut fassen und draufsteigen“ – die Scheibe entpuppt sich als Fahrstuhl. Klappert beim Hinabsteigen alle Seitennischen ab, um an die Truhen heranzukommen. Steigt mit der ganzen Gruppe auf das leuchtende Blatt, um tiefer hinabzufahren. Unten ist im rechten Bildteil wieder eine Truhe mit einem Elixier darin versteckt. Links von Vivi befindet sich hinter dem Baum eine weitere Truhe mit der Brigandine-Rüstung, die Zidane gut gebrauchen kann.



BOSS

Seelenfänger

HP: 5.700

Die wirksamsten Zauber gegen dieses Monster sind „Ramuh“ und „Bio“. Wenn möglich, solltet eure Charaktere über „Auto-Potion“ beziehungsweise „Immer Regena“ verfügen. Wenn Zidane in Trance verfällt, ist sein Trick „Plan 9“ sehr wirkungsvoll.



Madain Sari

Soll ich Eiko sofort hinterherheilen?

Bevor ihr gleich hinter Eiko herstürmt, nehmt die Allzweckweste aus der Truhe und die Phönixfeder aus dem Regal mit. Sprecht Morison an und lasst die Mogrys spionieren. Ihr erhaltet von ihnen ein Detonator-Schwert und ein Elixier. Das Heilen stellt außerdem alle HP/MP eurer Gruppe wieder her und hebt alle Zustandsveränderungen auf.

BOSS

Rotschopf (Mahagon)

HP: 6.800

Zidane muss sich alleine diesem Boss stellen. Daher sind die Abilities „Konter“ und „Auto-Potion“ mehr als hilfreich in diesem Kampf. Solange sich der Rotschopf in der Nähe der Wände aufhält, solltet ihr ihn nicht angreifen oder beklauben, da Zidaness Angriffe öfter fehlschlagen. Steht der Gegner im Zentrum, ist eine Attacke in der Regel sehr effektiv.



Wie geht es mit dem Kampf nach Mahagon weiter?

Keht zu Eikos Haus zurück und ratet ihr, das Dorf zu verlassen. Geht danach mit Zidane aus Eikos Haus in Richtung Dorfmitte. Ein Ausrufezeichen sollte über Zidaness Kopf erscheinen, so dass ihr zur nächsten Zwischensequenz gelangt. Nach den langen Gesprächen müsst ihr einen Charakter aus der Gruppe abwählen.

Welchen Charakter soll ich abwählen?

Behaltet am besten die beiden Neuen, Eiko und Mahagon, in der Gruppe, um deren Levels zu verbessern. Wenn ihr genug vom Trainieren habt, begeben euch erneut zum Baum Lifars, um euch Kuja zu stellen. Für diesen Abschnitt solltet ihr euch entweder für Eiko oder für die Prinzessin als viertes Mitglied eurer Truppe entscheiden.

Soll ich sofort Kuja verfolgen?

Nach der Szene mit Kuja und Brane solltet ihr euch den Bildschirm genauer anschauen. Mogry Mocki hält sich hinter dem Baum auf – nutzt die Gelegenheit zum Speichern. Auf dem Weg nach unten müsst ihr euch mehreren Nebelmonstern stellen. Je schneller ihr die Bildschirme passiert, umso weniger Monster stellen sich euch in den Weg.



CD3 - Rückkehr nach Alexandria

Wo soll ich mit Vivi hingehen?

Sobald ihr Vivi steuert, lauft ihr mit ihm in Richtung Stadtausgang. Wenn ihr Hippofrieder anspricht, gelangt ihr zu einem weiteren Mini-Spiel. Ihr könnt bei dem Wettrennen einige seltene Tetra-Master-Karten abstauben. Dafür müsst ihr aber etwas Zeit einplanen, das Wettrennen hat insgesamt 99 Levels. Anfangs erhaltet ihr nach jedem zweiten Sieg eine Karte, später wird das schwieriger, zumal die Gegner auch jedes Mal etwas schneller werden. Danach könnt ihr ausgiebig in Alexandria einkaufen.



Wo lohnt sich noch ein Besuch in Alexandria?

In der Schmiede lassen sich nun einige nützliche Gegenstände wie zum Beispiel die Engelsschwinge herstellen. Tetra-Master-Karten-Sammler sollten im Glockenturm erneut am Seil ziehen, um die Shiva- beziehungsweise Ramuh-Karte abzustauben. Wenn ihr mit eurer Einkaufstour fertig seid, geht ihr in die Seitenstraße, in der Blank und Marcus vor dem Theater stehen. Willigt ein, zur Vorstellung mitzugehen.

Wie funktioniert das Spiel im Waffenladen?

Als Nächstes steuert ihr Zidane – wenn ihr mit ihm zum Waffenhändler geht, könnt ihr ein weiteres Mini-Spiel absolvieren. Sprecht die drei Wesen vor dem Tresen an. Bei dem Erkennungsspiel lassen sich maximal 25.600 Gil gewinnen. Merkt euch, dass die drei immer die gleichen Startpositionen einnehmen. Zenero steht zu Beginn immer rechts, Benero in der Mitte und Genero links. So könnt ihr den Blick gleich auf das richtige Wesen heften, bevor das verwirrende Herumgehüpfen beginnt.



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 9,99 DM!

>> **PLAY ZONE – DAS PLAYSTATION-
MAGAZIN DER NEUEN GENERATION.**



■ Gibt es noch mehr für Zidane zu entdecken?

Im Theater von Ruby liegen noch 2.680 Gil beim ersten Tisch, die darauf warten, von euch abgeholt zu werden. Weiter geht's beim Anlegesteg im Norden von Alexandria. Dort findet ihr rechts an der Treppe 3.927 Gil und links eine Phönixdaune. Besteigt anschließend das Boot. Schaut euch beim Zielort den Brunnen genauer an – dahinter liegt ein Lapislazuli versteckt. Vom Brunnen aus führt der Weg zum Hafen nach links. Bei der Neptunstatue liegt rechts oberhalb in der dunklen Ecke eine weitere Stellatia-Münze (Leo). Bei dem Gittertor im Turm liegt rechts eine weitere Phönixdaune. Betretet dann das Schloss, um die Prinzessin zu treffen.

Fundorte in Alexandria

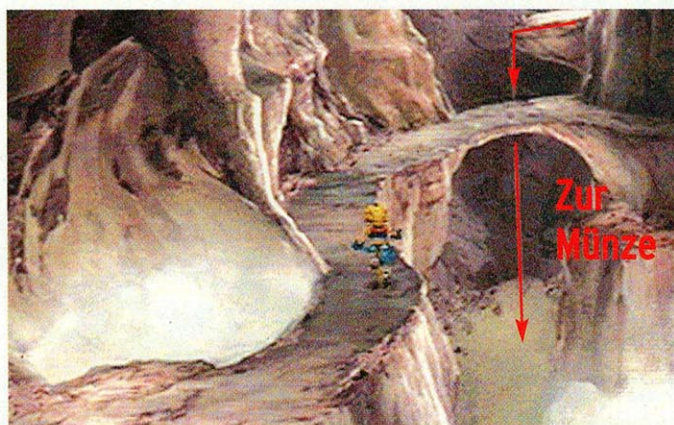
In Alexandria lohnt sich ein ausgiebiges Absuchen der verschiedenen Bildschirme. So könnt ihr eure Reisekasse aufbessern und einige Gegenstände erbeuten.



Treno

■ Wie gehe ich mit den ATEs in Treno um?

Verpasst nicht die ATEs in Treno. Entscheidet euch bei „Es war eine lange Reise“ für die Option „... mal wieder zu Hause zu sein wäre schön“. Zidane kann später in Quans Höhle (nordöstlich von Treno) Vivi treffen und ihn wieder in die Gruppe aufnehmen. Klettert in dieser Höhle auch zu dem Nebel herunter. Dort befindet sich in der Nähe der Truhe die Scorpius-Stellatia.



Kaffee-Suche

Nutzt den Aufenthalt in Treno, um nach Dali zu reisen. Betretet das Haus des Dorfschulzen. Geht bei der Durchsuchung wie folgt vor:

Suchort	Fund
1 x Tisch	Mini-Brane
2 x Tisch	Nichts
1 x Ofen	Schlüssel

Verlasst nun das Haus und öffnet mit dem Schlüssel die Tür in der Windmühle. Rechts neben dem Chocobo ist eine Truhe mit 30.000 Gil. Beim zweiten Anwählen der Truhe entdeckt Zidane etwas darunter – die dritte Kaffeesorte. Damit dürft ihr alle drei Sorten besitzen und könnt jetzt Großvater Josefs Wunsch erfüllen. Nun könnt ihr in der Windmühle in Dali auch die oberen Truhen erreichen – sie enthalten ein Elixier und ein Katyusha-Stirnband.

■ Welche Orte sind in Treno einen Besuch wert?

Falls ihr noch Stellatia-Münzen besitzen solltet, könnt ihr diese wieder bei der Baroness eintauschen. Im Waffengeschäft könnt ihr wieder gegen ein Monster antreten. Solltet ihr gewinnen, erhaltet ihr satte 15.000 Gil. Im Auktionshaus solltet ihr euer Augenmerk auf den Dunkelkristall richten – mit diesem Artefakt kann die Prinzessin die Bestia Odin beschwören. Objekte wie zum Beispiel den Rattenschwanz oder Unes Spiegel könnt ihr mit Gewinn an die Abenteurer beim Treno-Café verkaufen. Lehnt immer das erste Angebot ab und willigt beim höheren, zweiten ein. Für den Rattenschwanz könnt ihr auf diese Weise 25.000 Gil, für Unes Spiegel 15.000 Gil einheimsen. Bevor ihr an dem Kartenturnier teilnehmt, solltet ihr zur Sicherheit bei dem Mogry vor dem Waffenladen speichern.



Das Kartenturnier

■ Wie läuft das Kartenturnier ab?

Ihr müsst drei Runden siegreich beenden, um als Sieger hervorzugehen. Auf jeden Fall solltet ihr zur Sicherheit nach jeder Runde den Mogry vor dem Waffengeschäft aufsuchen, um abzuspeichern. Nachdem ihr die erste Runde des Turniers hinter euch gebracht habt, wird das ATE „In Gedanken an alte Zeiten“ aktiviert. Wenn ihr Freia mit „Das würde mich wirklich interessieren“ antwortet und dann mit Zidane einen neuen Bildschirm betretet, führt dies direkt zum nächsten ATE – „Nur des Lebens wegen“. So erfahrt ihr etwas über Mahagons Vergangenheit. Wenn ihr das Turnier gewonnen habt, erhaltet ihr als Siegesprämie den wertvollen Reinkarnatring.

Tetra-Master

Allgemeine Tipps:

Zum besseren Verständnis des nicht ganz einfach zu durchschauenden Tetra-Master-Spiels verschaffen wir euch einen kurzen Einblick über den Aufbau der Karten und die richtige Spielweise.

Jede Tetra-Master-Karte besitzt einen vierstelligen Code, mit dem die Parameter für Angriff, Typ und Verteidigung definiert werden. Bei der gezeigten Troll-Karte seht ihr die Werte 4, P, 2 und 1. Die erste Ziffer steht für die Angriffsstärke der Karte. Die zweite Angabe bezeichnet den Kartentyp.

Die dritte Ziffer bezeichnet den Verteidigungswert gegen physische Angriffe. Die letzte Ziffer bezeichnet den Verteidigungswert gegen magische Angriffe.



Wie gut der jeweilige Wert ist, macht das Zahlensystem der Karten deutlich. Die Reihenfolge ist: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F. Richtig, dies entspricht dem Hexadezimal-System. Diese Wertreihenfolge gilt für die Kartenparameter Angriffsstärke, physische Verteidigung und magische Verteidigung. Für den zweiten Parameter, den Kartentyp, gibt es vier Werte:

A = Eine solche Karte greift immer den niedrigsten Wert der gegnerischen Karte an und verwendet als Angriffswert den höchsten eigenen Parameter.

M = Die Karte greift magisch an und die gegnerische Karte muss sich daher mit dem Magiewert verteidigen.

P = Die Karte greift physisch an und die gegnerische Karte muss sich daher mit dem entsprechenden Verteidigungswert wehren.

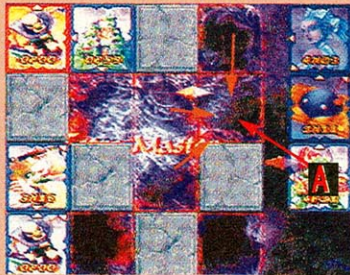
X = Dieser Typ greift stets den niedrigsten Verteidigungswert der gegnerischen Karte an (magisch oder physisch).

Zum besseren Verständnis der Spielweise zeigen wir euch noch zwei typische Beispiele:

Ihr seid am Zug und wollt gern den Isegrim (A) angreifen. Eine Möglichkeit wäre, die Alexandrikon-Karte (B) auf die gezeigte Position zu spielen. Damit würde eure Karte den Gegner in einen Kampf verwickeln, da zwei Pfeile aufeinander zeigen würden. Eure Karte ist vom Typ M, daher muss sich der Gegner magisch verteidigen. Dieser Wert ist 0, ihr gewinnt also. Trotzdem ist die zweite Variante, den Troll (C) auf die Eckposition zu spielen, besser. Dieser kann sich dann nämlich nach links verteidigen. Die Alexandrikon-Karte könnte sich in dem gezeigten Fall jedoch nicht verteidigen.



Taktische Überlegungen sind auf jeden Fall wichtig für das Spiel. Ihr führt mit 3 zu 1 und seid am Zug. Wenn ihr eure verbleibenden drei Karten anschaut, ist der Troll (A) an der gezeigten Stelle am besten aufgehoben, da er sich in alle drei möglichen Angriffsrichtungen (rote Pfeile) verteidigen kann.



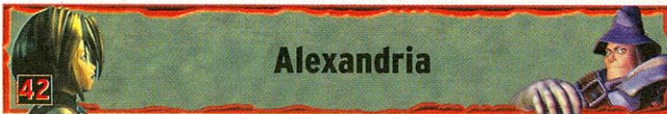
■ Wo muss ich mit Garnet hinlaufen?

Ihr könnt euch gar nicht verlaufen, da jeder falsche Ausgang im Schloss durch eine unsichtbare Energiebarriere versperrt ist, so dass ihr zwangsweise den richtigen Weg finden werdet. Ihr müsst lediglich den Turm bis ganz nach oben laufen und kommt dann in den Genuss weiterer Rendersequenzen.



■ Wie gehe ich mit Zidane im Schloss vor?

Ihr müsst im Schloss einige Kämpfe hinter euch bringen. Geht als Erstes in die Wachstube, in der ihr bei dem Mogry Moschu abspeichern könnt. Lauft dann nach unten zurück und betretet die linke Bibliothek. Eure Gruppe sollte jetzt stark genug sein, um das Alexandrikon-Monster besiegen zu können.



Alexandria

■ Wie teile ich die Pluto-Soldaten ein?

Eure erste Aufgabe mit der neuen Königin ist die korrekte Zuweisung der Befehle an die Soldaten der Pluto-Truppe. erinnert ihr euch daran, wie ihr mit Steiner diese Truppe zusammengesucht habt? Jetzt zählt sich das Wissen über die Spezialgebiete der Soldaten aus. Ihr erhaltet nach der Befehlszuweisung einen Gegenstand. Welcher das ist, hängt von der Anzahl der richtig zugeordneten Teams ab. Am wertvollsten ist der Engelsohring, für den alle vier Teams richtig zugeordnet sein müssen.

Befehlsausgabe

Falls ihr nicht mehr wissen solltet, welcher Soldat für welche Aufgabe am besten geeignet ist, hilft euch unsere Liste weiter.

Befehl	Team
„Erst mal Informationen sammeln.“	Markwart & Kochel
„Die Zivilbevölkerung evakuieren.“	Weimar & Hagen
„Ein Verstärkungsgesuch ...“	Bayreuth & Lauda
„Die Kanonen zum Feuergefecht ...“	Shanel & Märchenheim

■ Wie verteidige ich Alexandria?

Bevor ihr mit Beatrix und Steiner losstürmt, solltet ihr deren Ausrüstung erst einmal wieder optimieren und die HP- und MP-Werte wieder auffüllen. Setzt gegen die Nebelmonster am besten Beatrix' Schwertmagie „Schocker“ ein. In der Regel sind damit die Monster schon nach einem Hieb beseitigt. Wenn ihr im Bildschirm vor der Kneipe seid, solltet ihr noch einmal die Statuswerte der Helden kontrollieren, da ihr im nächsten Bildschirm gleich vier Mal in Folge angegriffen werdet.



BOSS

Alexandrikon

An dieser Stelle könnt ihr das Buchmonster Alexandrikon aufstöbern. Vorsicht, dieser Kampf ist alles andere als leicht.

HP: 21.997

Ihr müsst bei diesem Gegner eine pfiffige Taktik anwenden. Lasst eure Gruppe unbedingt die Abilities „Auto-Potion“ und „Gift und Galle“ anlegen (falls verfügbar). Ihr müsst nun dem Monster zunächst zwischen 150 und 200 Punkte physischen Schaden zufügen. Jeder Schaden entspricht einer Seitenzahl in dem Buch und addiert sich auf. Sobald ihr die 150 erreicht, wird die verwundbare Stelle des Buches (der blaue Dämon) aufgeklappt. Ab jetzt dürft ihr keinen physischen Schaden mehr verursachen, sonst klappt das Buch wieder zu. Vivis Feura-Zauber ist sehr effektiv gegen das Monster. Zidane sollte einige Diebstahlversuche machen, da der Gegner einige wertvolle Gegenstände bei sich trägt. Wenn ihr schließlich das Monster besiegt habt, erhaltet ihr die Hermesstiefel mit der nützlichen Ability „Immer Hast“.



„Schwachstelle“ des Buches





Lindblum

■ Was mache ich, nachdem Zidane erwacht ist?

Schaut euch zunächst etwas im Gästezimmer um. Die beiden Truhen sind wieder gefüllt – ihr findet einen Egoistenreif und ein Elixier darinnen. Bevor ihr das Zimmer verlasst, könnt ihr noch bei dem Mogry Mock einen Brief in Empfang nehmen und abspeichern. Fragt nun Blank, wo die Prinzessin ist, und geht zu ihr. Dazu müsst ihr zum Fahrstuhl gehen und in den zweiten Stock fahren. Ihr müsst wieder auf den Turm hinauf, auf dem die Prinzessin bei eurem letzten Aufenthalt in Lindblum gesungen hat. Begeht euch anschließend in den Thronsaal, der sich ebenfalls im zweiten Stock befindet. Nach der Nachricht von Eiko, dass die Prinzessin ihre Stimme verloren habe, kehrt ihr wieder ins Gästezimmer im ersten Stock zurück.

■ Wo finde ich das Wundermittel?

Fahrt ins Theaterviertel und geht zum Tantalus-Quartier. Nachdem ihr die Medizin von Cinna erhalten habt, solltet ihr das Quartier noch einmal betreten. Die Kisten sind wieder mit Gil gefüllt.

■ Wo finde ich die nächste Medizin?

Geht in das Künstleratelier von Michael, das bei der Bahnstation gegenüber liegt. Sucht unten an der Treppe in der Nähe des Rohrs. Dort findet ihr die verdächtige Medizin. In der Truhe ist ein Lapislazuli.



■ Was ist mit der letzten Medizin?

Begeht euch ins Einkaufsviertel und geht zum Marktplatz mit dem Haus des Kartenfreaks Gon (die Truhen sind auch wieder gefüllt). Am linken Bildschirmrand des Marktplatzes findet ihr dort die Stellatia-Münze Sagittarius. Sucht danach Alice bei dem Brunnen im Nordosten des Viertels auf. Sprecht Alice einfach an – sie wird euch dann die Herrliche Medizin aushändigen. Bevor ihr den Bildschirm verlasst, solltet ihr auf jeden Fall den Waffenladen aufsuchen, der wieder einige bessere Waffen im Angebot hat. Wenn ihr möchtet, könnt ihr noch den Mogry im Gasthaus besuchen und dort speichern. Kehrt nun ins Schloss zurück.



■ Wo hält sich der Herzog auf?

Nachdem ihr alle drei Medizinsorten im Gepäck habt, sucht ihr im Schloss wieder den Thronsaal im zweiten Stock auf.

■ Soll ich Quina im Einkaufsviertel aufsuchen?

Wenn ihr wollt, könnt ihr Quina aus einer Misere helfen. Bezahlst einfach die 100 Gil und Quina kann sich euch sofort wieder anschließen. Ihr könnt aber auch einfach gleich vom Schloss aus zum Hafen gehen – Quina wird trotzdem dort erscheinen und sich der Gruppe anschließen.



■ Soll ich gleich zum Wasserdrachen fahren?

Bevor ihr den Hafen aufsucht, solltet ihr die versteckte Kiste beim Erddrachen aufstöbern, die ein Allheilmittel enthält. Am Wasserdrachentor ist ein Chimärenreif im hinteren Bildteil versteckt. Wenn ihr diese Gegenstände aufgenommen habt, könnt ihr euch auf das Schiff des Herzogs begeben.



■ Wo soll ich mit der „Blauen Narzisse“ denn nun hinfahren?

Ihr habt zu diesem Zeitpunkt im Spiel sehr viele Möglichkeiten. Wenn ihr einfach schnell mit der Story vorankommen wollt, solltet ihr gleich zum Äußeren Kontinent fahren und das Dorf der Schwarzmagier aufsuchen. Ihr könnt aber auch erst einmal eine regelrechte Kreuzfahrt durch die Welt machen.

Kreuzfahrt

Nehmt euch mit der „Blauen Narzisse“ die Zeit, folgende Orte aufzusuchen, um Abilities zu lernen und euch wertvolle Ausrüstung anzueignen.

Ort	Aktion
Alexandria	Es sind wieder viele Gegenstände in den Stadtteilen versteckt.
Gizarmalukes Grotte	Kuponüsse zu den Mogrys bringen
Chocobos Wald	Schätze und Choco-Karten ausbuddeln
Esto Gaza	Mithrilgegenstände kaufen
(Nordwestkontinent)	Zombiewal bekämpfen und Quina die Ability „Lv. 5 Tod“ lernen lassen
Verschiedene Strände	
Qus Morast	Quina Frösche fangen lassen
(Insel im Südwesten)	
Südentor	Hier sind einige Gegenstände versteckt,

Fundorte im zerstörten Alexandria

Damit ihr nicht endlos in Alexandria herumlauft, zeigen wir euch die Fundorte der verschiedenen Gegenstände.



Dorf der Schwarzmagier

Falls ihr noch nicht im Besitz des Schwarzgurtes seid, könnt ihr diesen jetzt aus dem Obergeschoss des Itemladens mitnehmen. Begeht euch dann zum Friedhof im westlichen Teil des Dorfes. Folgt nach dem Gespräch Vivi zur Chocobo-Hütte in den Ostteil des Dorfes. Kehrt zum Schiff zurück und fahrt in den Ostteil des Äußeren Kontinents.



Im Osten befindet sich eine große Bucht mit flachem Sandstrand. Dort solltet ihr landen und geradewegs nach Norden laufen. Kujas Versteck befindet sich im Innere eines Sandstrudels. Sucht den nordwestlichen Strudel auf - ihr erkennt ihn daran, dass aus ihm keine Wolken aufsteigen.



Geht auf Kujas Angebot ein und stellt euch anschließend mit Zidane zwischen die beiden Schwarzmagier. Nachdem ihr teleportiert worden seid, müsst ihr euch zur „Hildegard 1“ durchkämpfen.

Wie soll ich meine Charaktere aufteilen?

Kuja gibt euch den Hinweis, dass Magie in Oeil Vert nicht viel helfen wird. Stellt euch daher eine schlagkräftige Truppe aus Zidane, Freia und Steiner zusammen. Um die Gruppe heilen zu können, sollte entweder die Prinzessin oder Eiko mit im Team sein.



Soll ich gleich nach Oeil Vert reisen?

Bevor ihr euch nach Süden nach Oeil Vert aufmacht, könnt ihr im nördlichen Teil des Kontinents nach Herzenslust mit den Monstern „trainieren“. Aber Vorsicht, die Monster auf diesem Kontinent haben es in sich. Die gefährlichen Kaktus-Wesen tauchen zum Beispiel gleich in Vierergruppen auf und sind deshalb nicht leicht zu besiegen. Ihr könnt euch das Reisen erleichtern - im Norden befinden sich Chocobo-Spuren, so dass ihr mithilfe des Gizarkrautes zu einer Reitgelegenheit kommen könnt. Ebenfalls im Norden befindet sich auch noch ein Morast der Ous. Sollte Quina in der Gruppe sein, könnt ihr wieder einige Frösche fangen, um Quina zu trainieren.

Wo finde ich Oeil Vert?

Der gesuchte Ort ist zwar auf der Weltkarte vermerkt, aber dennoch schwer zu finden, da die Canyonlandschaft verwinkelt und verwirrend ist. Am besten benutzt ihr einen Chocobo (im Norden zu finden). Damit spart ihr euch die nervigen Zufallskämpfe und gelangt außerdem schneller ans Ziel.

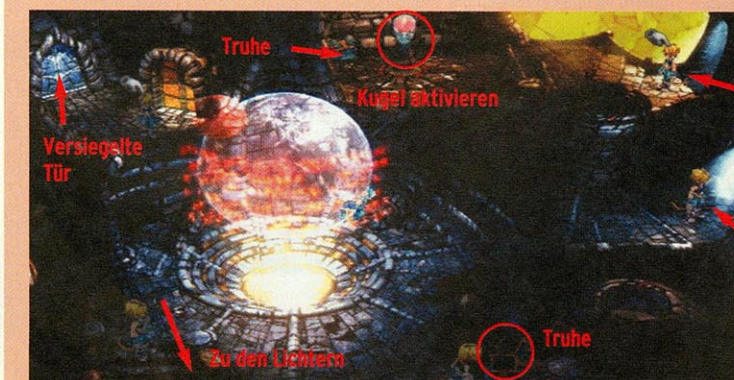
Wie bekämpfe ich die Epitaph-Monster?

Es gibt einen einfachen Trick, mit diesen Monstern fertig zu werden. Lasst den erstbesten Charakter eine Goldnadel gegen den Gegner anwenden. Der Epitaph ist damit sofort besiegt.



Oeil Vert

Nutzt die Möglichkeit, bei Mogry Mimosa einzukaufen und abzuspeichern. Betretet die Anlage und haltet euch zuerst rechts. Bei Moel könnt ihr Mimosas Brief abgeben. Unter Umständen hält sich dort auch Stilzkin auf, von dem ihr wieder ein Gegenstands-Sortiment kaufen könnt. Im gleichen Raum ist im hinteren Bildteil eine Truhe mit einem Gaiakittel. Kehrt danach in die Eingangshalle zurück. Wenn ihr die Treppe hochgeht, findet ihr in der Truhe rechts die Wurf- waffe Morgenschein. Lauft nach links und aktiviert die blaue Kugel. Links davon ist eine Truhe mit einem Elixier. Geht danach in der Eingangshalle unten nach links weiter. Im nächsten Raum findet ihr in der oberen Truhe eine Stahlrüstung. Marschier die Treppe links unten hinab, um zu vier merkwürdigen Lichtern zu gelangen. Beginnt mit deren Untersuchung oben links und geht dann im Uhrzeigersinn weiter (1 bis 4). Verlasst die Kammer durch den oberen Ausgang und aktiviert die große Kugel. Danach ist die versiegelte Tür in der Eingangshalle offen. Marschier nach der Unterhaltung mit den Masken zur Kammer mit dem Mogry zurück und speichert ab. Von da geht es weiter nach rechts zur Fahrstuhlplattform. Stellt euch auf einen harten Kampf mit dem Boss „Arche“ ein.



Oeil Vert



BOSS

Arche

HP: 20.0002

Wenn möglich, lasst eure Charaktere die Ability „Felsenfest“ anlegen, um sich vor dem Konfus-Zauber des Gegners zu schützen. Ebenso sind „Konter“ und „Tontauben“ hilfreich gegen diesen mächtigen Gegner. Wenn Zidane in Trance gerät, lasst ihr ihn seine mächtigsten Tricks („Plan 9“ oder „Ah Puch“) anwenden.



Die Sanduhr



Flitzt mit Cid nach rechts. Bei dem Monster dürft ihr euch immer nur bewegen, wenn euch das Untier nicht anschaut. Spart euch die Zeit, Waage und Gewichte zu untersuchen. Die richtige Kombination lautet „Lehm - Stein - Eisen“.



Wüsten-Palais

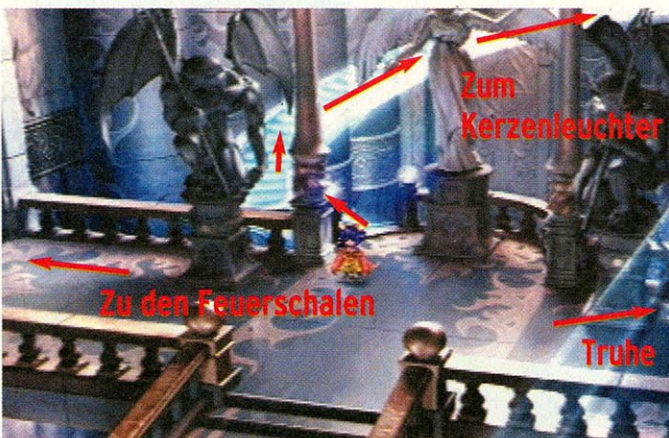


■ Was mache ich zuerst mit Eiko?

Führt Eiko zunächst nach rechts - dort könnt ihr bei einem Mogry abspeichern. Nutzt die Gelegenheit, die Abilities und die Ausrüstung eurer Gruppe zu optimieren. Die Gegner im Palast wenden „Gift“, „Konfus“, „Schlaf“ und „Stop“ an - schützt euch nach Möglichkeit davor. Wenn ihr bereit seid, marschiert nach links und die Treppe hoch.

■ Was hat es mit den Statuen auf sich?

Zündet bei der linken Engelsstatue den Leuchter an, nachdem das Wüsten-Palais-Logo verschwunden ist. Daraufhin erscheint eine leuchtende Perle, die ihr untersuchen solltet (Schwurring). Lauft im nächsten Bildschirm zunächst ganz nach rechts und dann nach links. Die Köpfe der Dämonenstatuen folgen euch - dadurch wird eine magische Treppe aktiviert, die ihr hochlaufen solltet. Oben entzündet ihr die nächsten Kerzen. Bei der rechten Dämonenstatue erscheint daraufhin eine Truhe (Elfenohrring). Lauft dann nach links weiter.



Gegner-Infos

Im Palais werdet ihr des Öfteren auf die m&m's treffen. Ist deren oberster Kopf rot, sind Zaubersprüche sehr effektiv - ist der Kopf blau, solltet ihr physisch angreifen.

■ Wie gehe ich in der Halle mit den Leuchtern vor?

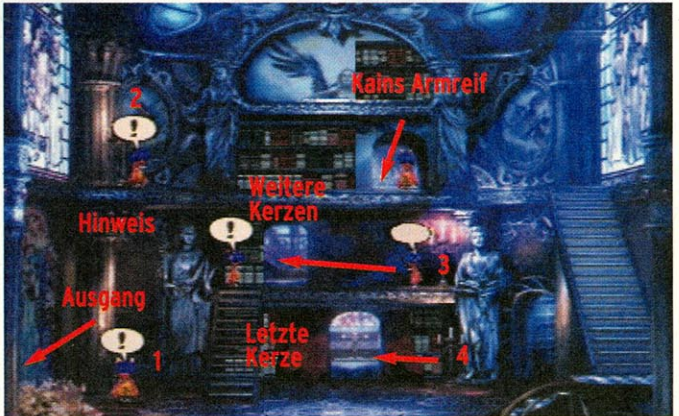
Schaut euch den Screenshot an - Ihr müsst die Feuerschalen in einer bestimmten Reihenfolge (1 bis 9) öffnen. Danach könnt ihr euch die Fußkette holen und durch den Durchgang rechts weiter zur Bibliothek gehen. Im Durchgang könnt ihr eine weitere Kerze vor einer Statue anzünden und eine weitere Perle durchsuchen (Stahlrüstung). Vergesst nicht, oben bei der Treppe den Kerzenleuchter anzuzünden.



Bibliothek



Entzündet zuerst die Kerze unten links. Geht dann die Treppe rechts hoch, um oben links die zweite Kerze zu entzünden. Der Gang führt zu einer Perle mit Kains Armreif. Zurück in der Bibliothek, findet ihr auf der mittleren Empore links einen Rätselhinweis und rechts einen weiteren Kerzenständer. Folgt dem neuen Gang und zündet zwei weitere Kerzenleuchter an. Kehrt nun wieder zu den Büchern zurück und zündet die Kerze unten rechts und danach die letzte auf dem unteren Geheimbalkon an. Danach ist links beim Fenster der Ausgang frei. Speichert auf jeden Fall bei dem Mogry ab.



Schattenspiele



Wenn ihr in die Halle mit den Wandskulpturen kommt, entzündet ihr nach und nach alle fünf Kerzen. Somit könnt ihr zwei weitere Perlen untersuchen und erhaltet eine Kapuze und einen Eisenhandschuh. Löscht danach die Kerzen 2 und 4 wieder aus - dadurch erscheint eine magische Treppe, an deren Ende ihr einen weiteren Leuchter entzünden müsst. Bevor ihr dies tut, solltet ihr noch einmal bei dem Mogry abspeichern, da das Entzünden der letzten Kerze den nächsten Boss herbeiruft.



Teil 3 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.



Gejammer um Sega!



■ PS2 ist das Beste!

Ich habe es satt! Ich kann das Gejammer um Sega nicht mehr hören. Sie sind doch selber schuld. (...) Mit ihrem blöden Dreamcast konnten die doch echt nix reißen! (...) Sony wusste ja schon bei der PSone, wie der Hase läuft und jetzt haben sie die Hammer-Konsole auf den Markt gebracht. Endlich ist das

DC-Geplapper vorbei und die Leute kaufen die richtige Konsole – die PS2.

Achim Döhling aus Köln

Natürlich hast du damit Recht, dass Sony mit der PS2 eine echte Hammer-Konsole am Start hat. Die letzten Veröffentlichungen haben gezeigt, dass einiges an Power in ihr steckt und noch einiges von ihr zu erwarten ist. Dennoch muss man fairerweise zugeben, dass es auch für den DC einige wirklich gute Titel gab (und gibt!), die leider nicht viele Leute erreichten. Wenn Sega nun auch für die PS2 Spiele produzieren wird, dann kann davon jeder Zocker nur profitieren und sich auf einige Knaller einstellen.

■ Sega ade!

Neben meiner neuen PS2 habe ich auch noch andere Konsolen daheim. Darunter ist auch der DC. Ich muss sagen, dass ich mit diesem Gerät eine wirklich schöne Zeit hatte. Gerade als Überbrückung der Zeit zwischen der PSone und der PS2 gab es keine

bessere Lösung als den DC. Schade, dass nun wieder ein Stück Videospiegelgeschichte zu Ende geht.

Stefan Kremer aus Ulm

Da sind wir ganz deiner Meinung. Es gehört zu unserem Job, uns auch über den PS2-Horizont hinaus zu informieren und den gesamten Videospiegelmarkt im Auge zu haben. Im Zuge dessen haben wir auch den DC lieb gewonnen.

■ Verleihverbot von PS2-Spielen?

Ich habe gehört, dass alle Spielehersteller (abgesehen von EA) es bisher nicht erlaubt haben, ihre PS2-Spiele in den Videotheken zu verleihen. Daher gerate ich mittlerweile in Panik, da ich glaube, dass aus diesem Grund die PS2 floppen könnte. Ich bin nicht dazu bereit (und kann es auch finanziell nicht), mir jedes Spiel, das ich spielen möchte, auch gleich zu kaufen. Außerdem müssen die Hersteller doch einsehen, dass der Verleih in den Videotheken auch eine sehr große Werbung bedeutet, welche den Verlust durch die Raubkopien wieder ausgleicht. Und kommt mir bitte nicht mit dem Argument, ich solle sparen.

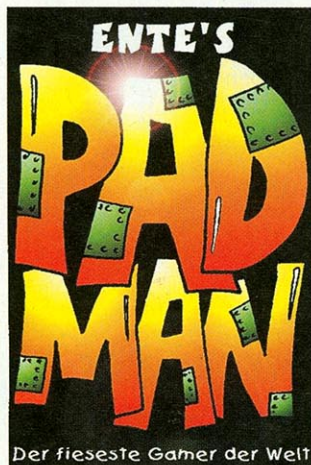
Gerd aus Großheide

in eigener Sache



An dieser Stelle möchte ich euch einmal ein dickes Lob aussprechen. In den letzten Monaten habt ihr unaufgefordert immer aufs Neue schöne Bilder für unsere Leserecke geschickt. Wir freuen uns über jede Einsendung, auch wenn wir nicht alle in unserem Heft abdrucken können. Dank eurer Gemälde sieht unsere Redaktion wesentlich freundlicher und farbenfroher aus als zu Beginn des Jahres. Als kleinen Ansporn für alle Hobbykünstler wollen wir uns nun erkenntlich zeigen. Für jedes besonders hervorragende Machwerk werden wir euch ein kleines Dankeschön zukommen lassen. Diesen Monat wart ihr anscheinend malfaul und wir haben kein geeignetes Objekt gefunden. Ein besonderes Lob geht an unsere Lieblingskünstlerin Sabrina Mastay.

Die Pläne der Industrie sind nicht immer leicht zu durchschauen. In der Tat gibt es einige Probleme mit den Verleihlizenzen – und das nicht nur im Spielbereich, sondern auch im gesamten Audiobereich. Der Grund dafür ist tatsächlich der CD-Brenner. Die Verkaufszahlen der Musik-CDs sind z.B. im Vergleich zu 1997 um mehr als 25% gefallen und Sony will nicht, dass ihnen Ähnliches passiert.



SIE KOMMT!!!

Falscher Film?

Als ich den Brief von Magdalena Meyka gelesen habe (Leserbrief aus Ausgabe 3/01), dachte ich, ich bin auf dem falschen Planeten! Unwissenheit ist ja nichts Schlimmes, aber wer jetzt noch nicht weiß, dass die PS2 voll abwärtskompatibel ist, der sollte sich doch mal stark überlegen, ob er sich vor dem Kauf auch genügend informiert hat.

Sebastian Rosner aus Braunschweig

Du wirst vielleicht lachen, aber Fragen wie diese sind durchaus kein Einzelfall. Obwohl wir dein Unverständnis einerseits nachvollziehen können, ist es doch unsere Pflicht, auch auf der Hand liegende Sachverhalte öfters zu wiederholen. Ich hoffe, du und alle anderen gut informierten Leser haben dafür Verständnis.



Schon jetzt hoch im Kurs der PSG-Leser: Resident Evil Code Veronica: X

Veronica go!

Kommt ein weiterer Teil meines Lieblingsspiels heraus? Diese Frage ist mir sehr wichtig, denn ich bin ein großer Resident-Fan. Ich wollte wissen, ob es nur ein Gerücht oder ob es wahr ist, dass für die PlayStation 2 ein weiterer Teil kommen soll.

Thomas Feldmeier aus Velbert

Da können wir dich zum Glück beruhigen, denn es handelt sich nicht um ein Gerücht. Pressemitteilungen zufolge soll der erwartete Nachfolger *Resident Evil Code: Veronica X* Ende des Jahres auf den Markt kommen. Wir rechnen allerdings nicht vor 2002 mit diesem Titel.

PS2-Spiele auf dem PC

Wenn ich mir ein PS2-Spiel kaufe, das auf einem DVD-Datenträger liegt, ist es dann möglich, das Spiel mit dem PC-internen DVD-Laufwerk zum Laufen zu bekommen?

Absender anonym

Ohne einen geeigneten Spiele-Emulator geht in dieser Hinsicht überhaupt nichts. Für die PSone gibt es bereits welche, für die PS2 ist uns bis jetzt nichts bekannt. Außerdem weisen wir

dich darauf hin, dass der Gebrauch von Emulatoren in Verbindung mit heruntergeladenen Spielen strafbar ist.

Leser-Laser-

Justierung der PSone

In Heft 3/01 las ich den Leserbrief von Henrik, der über Probleme mit seiner alten PSone klagt. Das beschriebene Problem [gemeint ist das fehlerhafte Einlesen von Daten, Anm. d. Red.] kommt häufig (besonders bei der ersten 1002er-Serie) vor und lässt sich relativ leicht beheben. Meistens liegt dies an der Laser-Justierung, die aber mit ein wenig Fingerspitzengefühl leicht selbst durchgeführt werden kann. Oft genügt eine kleine Rechtsdrehung (1/8 ist bereits zu viel) an der Stellschraube und schon werden alle Spiele wieder sauber eingelesen. Ich bin übrigens Inhaber eines PC- und Game-Shops und benutze euer Superheft als Nachschlagewerk und auch für unsere Kunden. Die PSG ist das beste aller Mags.

Jochen aus Roding

Danke, Jochen! Das ist ein echter Profi-Tipp für Hendrik und alle, die dasselbe Problemchen haben. Nehmt allerdings zur Kenntnis, dass wir für eventuelle Schäden aufgrund selbst durchgeführter Einstellungen keine Haftung übernehmen. Und was den letzten Satz anbelangt: Bei einem solchen Lob bleibt uns übrigens echt die Spucke weg. Dankeschön!

Keine A-spec-Crashes!

Ich hätte da mal eine Frage zu *Gran Turismo 3*. Ich finde das Autorennen gar nicht so realistisch, wie es ja angeblich sein soll. Wenn ich mit 200 km/h gegen eine Wand rase, passiert meinem Auto fast gar nichts.



Hier sehen wir Kollege Hönig bei seinen freizeitlichen Aktivitäten. Neben den ganzen Bildschirm-Shootern braucht Freizeit-Macho Uwe eben doch ein paar Streicheleinheiten.

„Ich habe mich für die PSG entschieden, da ich Inhaber eines PC- und Games-Shops bin und euer Superheft als Nachschlagewerk benutze.“

Jochen aus Roding

Normalerweise würde sich mein Auto sofort überschlagen, was es aber nicht tut. Warum kann ich keine spektakulären Crashes bewundern? Die Rechenleistung der PS2 ist ja wohl hoch genug. Auf Wiederhören!

Daniel Gutjahr aus Moers

Aufgrund der verwendeten Originallizenzen sind Schadensmodelle vonseiten der Hersteller nicht gestattet. Kazunori Yamouchi, Produzent der GT-Serie und Präsident von Polyphony Digital antwortete, dass man sich entweder für sichtbare Crashes oder für die Lizenzen entscheiden musste. Selbstverständlich wählte der Software-Hersteller Letzteres. Die Rechenleistung der PS2 hat also nichts mit diesem Manko zu tun.

Bei FIFA nur Weltklassemodus!

In eurer Ausgabe 2/01 las ich den Brief von Christian Röhr und konnte mir ein Lachen nicht verkneifen. Vom Amateur- zum Profimodus zu krass? Er scheint ja das erste Mal eine PlayStation (2), geschweige denn einen FIFA-Teil in den Händen zu haben. Ich habe im Weltklassemodus (*FIFA 2001*) gerade eine Saison hinter mir, in der ich mit 20 Punkten Abstand zum Zweiten und mit 183 erzielten Toren Erster wurde. Wird es eigentlich für *FIFA 2001* eine Meisterschaft geben? Wenn ja, wann und wo?

D. Störbeck aus Berlin

Du scheinst ja ein echter Meister zu sein. Ein solch fulminanter Saisonabschluss in diesem

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
☐ Angespielt ☐ DVD
☐ Tests ☐ Internet

9. Seit welcher Ausgabe liest du die PSG?

(Aktuelle Ausgabe: 4/2001)

Abgabe: _____ / _____

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:
E-Mail: psg@computec.de

Anschrift des Abo-Service:



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. **Beilagen:** Einer Teilausgabe 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)

Anzeigenposition

Andreas Klopfer (-140)

Anca Stef (-345)

Jasmin Zemsch (-341)

Anzeigenberatung

Wolfgang Menne (-144)

Michael Wamser (-245)

Ina Schubert (-346)

Anzeigenassistentz

Annett Heinz (-340)

Es gelten die Mediadaten Nr. 14 vom 01.10.2000

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

Leserservice GmbH, St. Leonharder Straße 10, A-5081 Atzfeld

Telefon: 06246/882-882, Fax: -5277,

E-Mail: bgenser@leserservice.at

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



Die Redaktion kurz vor dem Abgabetermin. Die emsigen PSG-Redakteure sind voll konzentriert bei ihrer Arbeit.

Schwierigkeitsgrad ist selbst uns neu. Da bekommen wir wirklich Lust auf ein Turnier. Leider wissen wir nichts von einer derartigen Veranstaltung. Also: Jeder, der Lust auf ein FIFA 2001-Turnier hat, soll sich schriftlich bei uns melden, vielleicht können wir das organisieren.

■ Leserforum erwünscht

Ich weiß, dass ihr ein Spielemagazin seid, aber vielleicht könntet ihr ja so ein kleines Forum bei euch einrichten, in dem immer über aktuelle Themen gesprochen werden kann. Das fände ich (und bestimmt auch zahlreiche andere Leser) sehr gut.

S. Rosner aus Braunschweig

Die Einführung eines Leserforums ist mit Sicherheit eigentlich keine schlechte Idee. Das Dumme ist nur, dass dies aus Zeitgründen unpraktikabel ist. Eine gestellte Frage oder Thematik braucht mindestens zwei Ausgaben, um auf sie einzugehen.

■ Highscore-Wettbewerb

Ich will euch ja nicht nerven, aber was ist denn nun mit eurem Highscore-Wettbewerb geschehen. Habt ihr ihn ausgewertet oder dauert es noch ein Weilchen?

Bernd Klotz aus Wangen

Es ist unglaublich, aber wir haben es geschafft. Der Highscore-Wettbewerb ist ausgewertet und die Gewinner sind bereits schriftlich benachrichtigt worden. Glückwunsch an alle, die unter den Glücklichen sind! Und bitte nicht mehr wegen des Wettbewerbs anrufen.

■ Startseite

Ich habe mich sehr gefreut, dass ihr eure glorreiche Startseite wieder eingeführt habt. Eure Fotos finde ich immer super witzig und originell. Beim Durchlesen lache ich mich jedesmal kaputt. Jetzt müsst ihr nur noch eure Poster wieder einführen und alles wäre perfekt.

Anja Riedle aus Münster

Es freut uns, dass dir unsere Startseite gefällt. Gerade zu diesem Thema haben wir viele aufmunternde Einsendungen bekommen. Mit ihr fühlen wir uns auch wohler, denn schließlich gibt sie dem Heft einen Teil seines Charakters. Die Sache mit den Postern steht noch in den Sternen - aber ausgeschlossen ist nichts.

■ Wie funktioniert eine Videospiele-Redaktion?

Sagt mal, wie macht ihr das eigentlich? Lebt ihr wirklich im Spiele-Schlaraffenland? Wie viele Spiele bekommt ihr denn

monatlich ca. zugeschickt? Testet jeder von euch ein bestimmtes Spielgenre oder knobelt ihr jeden Monat aufs Neue? Ich kann mir vorstellen, dass ihr neben dem „beruflichen“ Zocken kaum noch Zeit für privaten Konsolenspaß habt.

Thorsten Weth aus Ansbach

Hoppala! Fragen über Fragen. Also nun einmal der Reihe nach. Wenn es so etwas wie ein Spiele-Schlaraffenland gibt, dann sitzen wir mitten drin. Die Anzahl der monatlich eingegangenen Spiele kannst du ungefähr dem aktuellen Heft entnehmen. Jeder von uns hat seine favorisierten Spielgenres. Swen liebt US-Sports-Titel und Rennspiele. Uwe bevorzugt Actiongames und Shooter (wie gesehen). Henry ist Rollenspiel- und Metal Gear-Experte (Metal Ernst Solid) und Ralph ist für Fußball- und andere Sportspiele verantwortlich. Privat wird natürlich erst recht gezockt.

Folgende Adresse gilt für eure Fragen, Anregungen und Kritik:

**COMPUTEC MEDIA
Redaktion **PSG**
Kennwort: Leserecke
Roonstraße 21
90429 Nürnberg**

psg@computec.de

KURZ & BÜNDIG

Wird es ein *Tony Hawk 3* für die PS2 geben?

Es ist darüber zwar noch nichts bekannt, aber wir gehen davon aus, dass Acclaim einen neuen *Tony Hawk*-Titel für die PS2 plant.

Funktioniert der DVD-Player der PS2 wirklich richtig? Mit dem DVD-Player der PS2 kannst du alle DVDs abspielen, die das PAL-Format bzw. den Ländercode 2 besitzen.

Gibt es überhaupt noch Entwickler, die PSone-Spiele machen?

Bis dato programmieren fast alle bekannten Teams weiterhin auch für die PSone. Dies wird allerdings langsam, aber sicher abflauen.

Wird es für die PS2 in naher Zukunft auch so eine Art von Platinum-Spielen geben? Nein, dazu ist die PS2 noch viel zu frisch. Eine Billig-Reihe wird, wenn überhaupt, dann erst in ca. einem Jahr erscheinen.

Wie oft hat Henry *Final Fantasy IX* bereits durchgespielt? Unser Rollenspiel-König Henry

hat *Final Fantasy IX* drei Mal durchgezockt und hat noch lange nicht genug.

Wird es ein offizielles Lösungsbuch zu *Final Fantasy IX* geben und wenn ja, wann erscheint es und wie teuer ist es? Es gibt bereits ein offizielles Lösungsbuch zu *Final Fantasy IX*. Es beinhaltet 180 farbige Seiten und kostet 25 DM. Erschienen ist es im Piggyback-Verlag. Die ISBN-Nummer ist 1 903511 11 9. Unsere Self-made-Komplettlösung ist aber auch nicht zu verachten! Es lohnt sich!

PSG CHARTS

präsentiert von
gameplay

THE GATEWAY TO GAMES

Leser-Charts

Sendet eure Lieblingstitel an: psg@compu-tec.de

PSone

- 1 **Final Fantasy IX**
● Rollenspiel Squaresoft
- 2 **Driver 2**
▲ Rennspiel Infogrames
- 3 **Resident Evil 3: Nemesis**
▲ Action-Adventure Capcom
- 4 **Medal of Honor: Underground**
▲ Action Electronic Arts
- 5 **Tony Hawk's Pro Skater 2**
▼ Fun-Sports Activision

PS2

- 1 **Ridge Racer V**
▲ Rennspiel Namco
- 2 **Tekken Tag Tournament**
● Beat 'em Up Namco
- 3 **Moto GP**
▲ Rennspiel Namco
- 4 **Dead or Alive 2**
▼ Beat 'em Up Tecmo
- 5 **X-Squad**
▲ Action Electronic Arts

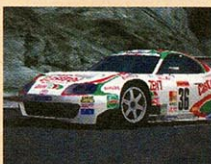
Most Wanted

Welche Spiele stehen bei euch ganz oben auf der Wunschliste?
Schreibt uns eure Favoriten per Post oder E-Mail: psg@compu-tec.de



- 1 **Metal Gear Solid 2** PS2
▲ Action-Adventure Konami

Gerüchten zufolge sollte sich Hideo Kojima's Meisterwerk verschieben. Das Dementi von Konami folgte auf dem Fuß.



- 2 **Gran Turismo 3: A-spec** PS2
▼ Rennspiel Polyphony Digital

Leider müssen wir auf den ersten PS2-Ableger der GT-Serie noch zwei Monate länger warten. Ab Juni in Japan!



- 3 **RE Code: Veronica X** PS2
● Action-Adventure Capcom

Nach der kleinen Namensänderung dürfen sich die Resi-Fans auf rund 10 Minuten mehr Filmmaterial als beim Dreamcast freuen.



- 4 **Wipeout Fusion** PS2
▲ Rennspiel Sony

Sony lässt sich verdammt viel Zeit mit der Fertigstellung seines Future-Racers. Erste Demos machen bereits Lust auf mehr.

- 5 **Devil May Cry** PS2
▲ Action-Adventure Capcom
- 6 **The Bouncer** PS2
▼ Beat 'em Up Square
- 7 **Final Fantasy X** PS2
▲ Rollenspiel Square

- 8 **Formel Eins 2001** PSone/PS2
▲ Rennspiel Sony
- 9 **Soul Reaver 2** PS2
▼ Action-Adventure Eidos
- 10 **Alone in the Dark IV** PSone
▼ Action-Adventure Infogrames

Verkaufs-Charts

Welche Spiele gingen am häufigsten über den Ladentisch?

PSone

- 1 **Wer wird Millionär** Eidos
▲ Denkspiel
Für alle, die von der Fernsehsendung nicht genug bekommen können, genau das Richtige!



- 2 **Driver 2** Infogrames
▲ Rennspiel
Der Racer mit Krimi-Touch kehrt in die Bestenliste zurück. Ein Spitzenspiel trotz Grafikpatern.



- 3 **Tony Hawk's Pro Skater 2** Activision
● Fun-Sports
Mit Pro Skater 2 liefert Activision endlich den Nachfolger zu Tony Hawk's Skateboarding.



- 4 **FIFA 2001** Electronic Arts
▲ Sport
Die neueste Auflage des Fußballspektakels setzt spielerisch und technisch noch eins drauf.



- 5 **Medal of Honor: Underground** Electronic Arts
▼ Action
Electronic Arts versetzt den Spieler in MoH: Underground in die Zeit des Zweiten Weltkrieges.



PS2

- 1 **SSX** Electronic Arts
▲ Fun-Sports
Snowboard-Fans kommen mit SSX voll auf ihre Kosten. Die abgedrehten Strecken bieten Tiefschnee pur.



- 2 **Dead or Alive 2** Tecmo
▼ Beat 'em Up
Eine brutale DoA-Meisterschaft begeistert Ende des 20. Jahrhunderts die Massen.



- 3 **Tekken Tag Tournament** Namco
▲ Beat 'em Up
Die Tekken-Serie findet mit Tag Tournament eine würdige Fortsetzung. Ein Must-have!



- 4 **FIFA 2001** Electronic Arts
▲ Sport
Zahlreiche Neuerungen und Verbesserungen machen FIFA 2001 zum Pflichtkauf für jeden Fan.



- 5 **F1 Championship S. 2000** Electronic Arts
● Rennspiel
Quietschende Reifen, Brems Spuren auf dem Asphalt, der Geruch von Öl und Benzin in der Luft ...



USA-Charts

Die Verkaufsschlager in Amerika

PSone

- 1 **Final Fantasy Anthology** Squaresoft
▲ Rollenspiel
- 2 **Final Fantasy IX** Squaresoft
▲ Rollenspiel
- 3 **Tony Hawk's Pro Skater 2** Activision
▲ Fun-Sports
- 4 **NASCAR 2001** EA
▲ Rennspiel
- 5 **Driver 2** Infogrames
● Rennspiel

PS2

- 1 **Star Wars Starfighter** Lucas Arts
▲ Action
- 2 **Knockout Kings 2001** EA
▲ Sport
- 3 **SSX** EA
▲ Fun-Sports
- 4 **Madden NFL 2001** EA
▲ American Sports
- 5 **NHL 2001** EA
▲ American Sports



Japan-Charts

Die Verkaufsschlager in Japan

PSone

- 1 **Eithea** Atlus
▲ Rollenspiel
- 2 **Simple 1500 Series Vol. 53** D3 Publisher
▲ Sport
- 3 **Simple 1500 Series Vol. 54** D3 Publisher
▲ Sport
- 4 **Sangokushi 7** KOEI
▲ Adventure
- 5 **Dragon Quest 7** Enix
▲ Rollenspiel

PS2

- 1 **Onimusha** Capcom
● Action-Adventure
- 2 **Kuusen** Kadokawa Shouten
▲ Adventure
- 3 **First Step: Victorious Boxers** ESP
▲ Sport
- 4 **NBA Live 2001** EA
▲ American Sports
- 5 **Shadow of Memories** Konami
▲ Adventure

Bilderspaß Devil May Cry



Original

Auch in diesem Monat sind auf unserer Bilderspaß-Seite zehn Fehler versteckt. Keine leichte Aufgabe, sie binnen drei Minuten zu finden.



Fälschung

Devil-May-Cry-Held Dante hat alle Hände voll zu tun, sich seiner Haut zu wehren. Dennoch hat er dabei „jede Menge Spröß“!



Die Fehler des Bildes in Heft 3/01.

Der Gewinner unseres Wettbewerbes aus Ausgabe 3/01 ist: **Uwe Weber** mit folgender Bildunterschrift:

„Siehst du, dass ein Einhorn daherläuft, wird's Zeit, dass du keinen Korn mehr säufst!“

Eine Bildunterschrift genau nach unserem Geschmack: Nämlich unter aller Kanone!

Auch in diesem Monat könnt ihr natürlich an unserem Bildunterschrift-Wettbewerb teilnehmen. Schickt eure geistigen Ergüsse per Postkarte oder E-Mail an uns. Dem Schöpfer vermachen wir ein aktuelles PlayStation-Spiel (bitte unbedingt System angeben).

Computec Media AG
Redaktion **PSG**
Kennwort: **Bilderspaß**
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

E-Mail:
psg@computec.de

Viel Glück!

Vorschau Ausgabe 5/01

Extermination

Action-Titel wie *Resident* oder *Onimusha* brechen in Japan alle Verkaufsrekorde. Kein Wunder also, wenn andere Firmen ein Stück vom Kuchen abhaben wollen und ihrerseits ähnliche Spiele in der Entwicklung haben. Ebenfalls in die Sparte blutig und triefend einzuordnen ist *Extermination* von Sony, das wir euch in der nächsten PSG genauer vorstellen möchten. In naher Zukunft werden drei amerikanische Marines zu einem Sonderauftrag an den Südpol geschickt. Der Kontakt zur dortigen Station ist seit Wochen abgerissen – oh, oh!



100 Fakten zur PS2

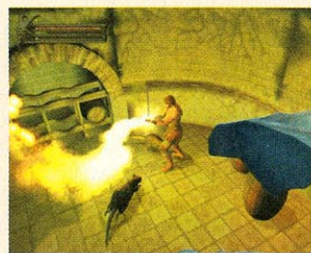
In der nächsten Ausgabe erwartet euch ein fettes Special über Sonys neue 128-Bit-Konsole. Erfahrt alles Wissenswerte über die Hardware, die Spiele und die Geschichte



der PlayStation 2. Aber auch Kurioses und Witziges ist bei Henrys Recherche zu Tage getreten. Wer also sein Wissen über die PS2 auffrischen oder auf Vordermann bringen möchte, der sollte sich das Mai-Heft nicht entgehen lassen!

Baldur's Gate: Dark Alliance

Wer nicht nur mit seiner PlayStation herum-daddelt, sondern auch ab und an mit dem heimischen PC auf Monsterjagd geht, dem wird sicherlich *Baldur's Gate* ein Begriff sein. Die Black Isle Studios sorgen jetzt dafür, dass alle anderen auch in den Genuss des Rollenspiel-Krachers kommen. *Dark Alliance* soll eine eigenständige Story bieten. Mehr Infos im Mail!



Ausgabe
5/01
erscheint
am
18. April



new highscore!

status: beginner

Wirklich gute Spiele gibt's bei gameplay
www.gameplay.de

Willkommen bei gameplay, Europas größtem Spieleanbieter für PC, PlayStation 2, PlayStation, Dreamcast, N64, Gameboy, DVD und Zubehör. **Gleich reinklicken und kostenlosen Katalog bestellen.** Oder anrufen: **(0931) 35 45 222**



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

MUT

GESCHICK

EHRE

The background of the cover is a dynamic, painterly illustration of a space battle. In the foreground, a sleek, yellow and blue starfighter is shown from a low angle, angled upwards. In the background, a large, orange and black Imperial Star Destroyer is visible, along with several smaller starfighters. The sky is filled with bright orange and yellow light, suggesting a battle or explosion. On the right side, there are portraits of three characters: a man in a helmet, a woman, and a young girl. The title 'STAR WARS STARFIGHTER' is prominently displayed in the center, with 'STAR WARS' in a smaller font above 'STARFIGHTER'.

STAR WARS STARFIGHTER

DREI HELDEN. EIN GEGNER. JEDE MENGE ACTION.

starfighter.lucasarts.com
starwars.com

PlayStation®2



© 2001 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2001 Lucasfilm Ltd. & TM oder © wie angegeben. Alle Rechte vorbehalten.
Mit Genehmigung verwendet. LucasArts und das LucasArts-Logo sind eingetragene Marken von Lucasfilm Ltd.
PlayStation und das PlayStation-Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc.

