

Nur DM
3,99!

PlayStation 2™



PSone™

DVD

bfr 94,- dkr 17,50 lit 4.500 lfr 94,- hfl 5,10 s 30,-
sfr 3,90 dr 750,- ptas 390,-

Ausgabe 5/01

PSG

Das PlayStation-G



HORROR AUF DER PS2



Resident Evil

Code: Veronica Complete
Durchgespielt: die PS2-Version



Silent Hill 2

Der Hit der Tokyo Game Show

Alone in the Dark IV

Gruselreferenz auf der PSone

ISS Pro Evolution

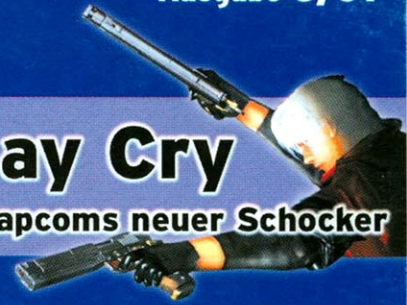
Die Fußball-Referenz f r die PS2

**Hintergründe,
Geheimnisse,
Infos & Storys**

PS2: Zukunft & Vergangenheit

Devil May Cry

Im Vorabtest: Capcoms neuer Schocker



PlayStation 2

100 Fakten

Das sollte jeder
PS2-Fan wissen!



visit the planet play zone

Play Zone kommt jetzt jeden Monat mit DVD:
Mit Videos, Reportagen, Tipps & Tricks,
Spielexikon, Trailern von aktuellen DVD-
und Kino-Film-Neuheiten und und und.
Das alles für kosmische 9,99 DM!

**Play Zone, das PlayStation-
Magazin mit DVD!**



Abgesang und Lobeshymnen

PSone-Krise = PS2-Brise

■ Das Ende der PSone-Ära rückt immer näher! Und nur wenige Hersteller stellen sich dieser Entwicklung entgegen.



Infogrames beispielsweise versucht mit seinem letzten großen PSone-Projekt *Alone in the Dark: The New Nightmare* noch einmal kräftig abzuräumen. Swen „Ich liebe es, wenn eine Abgabe funktioniert“ Harder hat sich diesem nervenaufreibenden Adventure gewidmet und schildert euch seine Eindrücke im Rahmen unseres Horror-Specials „Blutige Scheiben“. Dort findet ihr auch die mit Sehnsucht erwarteten PS2-Kracher *Silent Hill 2*, *Devil May Cry* und *Resident Evil Code: Veronica Complete*. Außerdem sind ins PSG-Testlabor diesen Monat wieder viele weitere Games eingetrudelt, darunter das abgedrehte Action-Adventure *MDK2: Armageddon* und das Star-Wars-Fest *Starfighter*. Allen PS2-Fans (oder solchen, die es werden wollen) möchten wir unser

achtseitiges Special ans Herz legen. Henry Murdoch und B. A. Höning haben in einem schweißtreibenden Monat exakt 100 Fakten zur neuen Sony-Konsole zusammengetragen. Ans Tageslicht kam Wissenswertes, Interessantes, aber auch Merkwürdiges. Recht seltsam war auch Ralph „Amy“ Wollners Verwandlung, nachdem er die japanische PS2-Version von *ISS Pro Evolution 2*, *Winning Eleven 5*, in die Finger bekam und sich so schnell nicht wieder ins reale Leben zurückholen ließ.

Euer A- bzw. **PSG**-Team

PS: Übrigens haben wir wieder ein neues „Face“. Paul Krügel übernimmt ab sofort das Layout.



26 Devil May Cry: Dämonen-Jäger Dante läßt ordentlich durch.



4 PlayStation 2 100 Fakten: Das sollte jeder PS2-Fan wissen!



62 Final Fantasy IX: Unsere Komplettlösung zeigt den letzten Kampf!



22 RE Code: Veronica Complete: Die Zombie-Hatz kommt endlich auf PS2!

Titelthema



Bilder-Update	30
Favoriten	30
Termine	34
Weltweit	36

PSone

Alone in the Dark 4	28
Mat Hoffman's Pro BMX	35

PS2

4x4 Evolution	35
Ace Combat 4	33
Armored Core 2	32
Baldur's Gate: Dark Alliance	14
Blood Omen 2	31
Commandos 2	34
Crazy Taxi	16
Devil May Cry	26
ESPN National Hockey Night	18
Evergrace 2	32
Extermination	20
Extreme G 3	30
Gran Turismo 3: A-spec	31
Kessen 2	32
Klonoa 2	35
Resident Evil Code: Veronica Compl.	22
Silent Hill 2	24
Supercar Street Challenge	34
Tokyo Extreme Racer	33
ISS 2 - Winning Eleven 5	12
Wizardry	32

getestet

Budget-Spiele	56
DVD-Filme	58
So wird getestet	38
Zubehör	57

PSone

Army Men Lock 'n Load	54
BDFL Manager 2001	52
Freestyle Scooter	54
Harvest Moon	54
König der Löwen 2	52
NBA Hoopz	52
Time Crisis: Project Titan	50
WDL WarJetz	54
You don't know Jack	52

PS2

All-Star Baseball 2002	47
Army Men Green Rouge	47
Army Men Sarge's Heroes 2	46
ESPN NBA 2Night	44
Heroes of Might & Magic	46
MDK 2: Armageddon	40
NBA Hoopz	47
Shadow of Memories	46
Silpheed - The Lost Planet	47
Star Wars Starfighter	42
Warriors of Might & Magic	46



Army Men Sarge's Heroes	59
Duke Nukem: Land of the Babes	60
Fear Effect 2: Retro Helix	61
Final Fantasy IX - Komplett Teil 3	62
Final Fantasy IX	60
Jet Moto 3	59
Rollcage 2	59
Shadow of Memories	61
Summoner	60
TechnoMage	61
Tekken Tag Tournament	61
Time Crisis 2: Project Titan	61
Z.O.E. - Zone of the Enders	59



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

100 Fakten zur PS2!



Alles, was man wissen muss

Vor sechs Jahren ist Sony mit der Einführung der PSone etwas Unglaubliches gelungen. Seit dieser Zeit mauserte sich der Konsolen-Nobody zum unumstrittenen Marktführer. Durch umfangreiches Sponsoring bekannter Events hat es die PlayStation schließlich geschafft, nach Coca-Cola und Levis zur drittbekanntesten Jugendmarke der Welt aufzusteigen.

■ Nach unglaublichen Vorschusslorbeeren aus allen Bereichen der Unterhaltungsindustrie und einem Werbebombardement, dem niemand aus dem Weg gehen konnte, war es am 24. November 2000 endlich so weit: Die PlayStation 2 wurde in Deutschland veröffentlicht. Viele von euch haben ihre Sparschweine geschlachtet, um beim größten Konsolenlaunch der Geschichte dabei zu sein. Obwohl andernorts lange Warteschlangen größtenteils ausblieben, war der Andrang im neu gebauten Sony

Center in Berlin wirklich immens. Hunderte von PlayStation-Freaks drängelten sich um Mitternacht an den Türen der imposanten Glas-Metall-Konstruktion, um an eines der begehrten Geräte zu kommen. Nach der anfänglichen Euphorie machte sich unter den meisten frisch gebackenen PS2-Besitzern allerdings Ernüchterung breit. Schlechte PAL-Anpassungen der Release-Titel und allgemein eher durchschnittliche Software wollten nicht so recht zu den großen Worten über die PS2-Leistungsfähigkeit passen. Nach einigen Anlaufschwierigkeiten steht nun die zweite Spielgeneration in den Startlöchern. Kommende Hits wie *Metal Gear Solid 2*, *Onimusha*, *RE Code: Veronica Complete*, *Gran Turismo 3* und nicht zuletzt *Final Fantasy X* lassen auf einen heißen Somersommer hoffen. Um euch die Zeit bis dahin etwas zu verkürzen, haben wir weder Mühen noch Überstunden gescheut, um 100 Fakten über Sonys schwarzen Boliden zusammenzutragen.

Viel Spaß beim Schmökern!



Mit auf den Weg gegeben ...

■ **Vater der PS2:** Ken Kutaragi gilt allgemein als der Vater der PlayStation und war auch an der Entwicklung der PS2 maßgeblich beteiligt. Während ihr euch mit seiner neuesten Kreation beschäftigt, bastelt der Kutaragi-San schon an seinem neuesten Geniestreich, der PS3. Neben seiner Tätigkeit als Konsolen-Visionär ist Ken Kutaragi gleichzeitig noch Präsident und Geschäftsführer von SCEI:



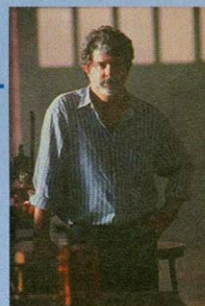
Ken Kutaragi, Sony Computer Ent.

„Mit der PlayStation 2 werden wir nicht nur den Videospielemarkt, sondern auch den gesamten Home-Entertainment-Bereich revolutionieren ... mit der PS2 werden Spiele von ungeahntem Realismus möglich sein.“

■ **Vorschusslorbeeren:** Wenn sich eine neue Konsolengeneration am Horizont abzeichnet, gehört es fast schon zum guten Ton, dass sich Hersteller und Entwickler mit vollmundigen (meist unrealistischen) Aussagen überschlagen. Ob George Lucas, Schöpfer der *Star Wars*-Filme, mit seinem Statement aus dem Jahre 1999 den Mund zu voll genommen hat, überlassen wir gerne eurer Beurteilung:

George Lucas, Lucasfilm Ltd.

„Ich hatte gerade erst *Episode I* beendet, in dem ja auch modernste Technologie verwendet wird ... Wir saßen da und waren fürchterlich stolz auf uns und dann legt uns doch jemand dieses kleine Ding (PS2) auf den Schreibtisch, das noch viel mehr zu bieten hat ... Wir haben Jahre gebraucht, um dahin zu kommen, wo wir jetzt sind, und in einem Jahr kann das jeder haben. Das ist schon verblüffend!“



History

In unserer History zeigen wir euch die wichtigsten Stationen des Weges der schwarzen Powerkiste von der ersten Pressekonferenz bis zur Auslieferung.

001 - Danke, Mario!

1988 schlossen Sony und Nintendo einen Vertrag über die Herstellung eines CD-ROM-Laufwerkes für das erfolgreiche Super Nintendo. Im Zuge dieser Entwicklung plante Sony ein Nintendo-kompatibles Gerät, das gleichzeitig Nintendo-Module und ein spezielles Sony-CD-Format verarbeiten sollte. Da sich Nintendo von Sonys Plänen bedroht fühlte, stieg man aus dem Vertrag aus, woraufhin Sony das Projekt allein weiterführte. Nach über 690 Millionen Dollar Entwicklungskosten war die erste PlayStation geboren.

001



... da sich Nintendo von Sony bedroht fühlte ...

002 - Geheimniskrämerei

Nachdem monatelang Gerüchte durch die Szene geisternten, stellte Sony am 2. März 1999 auf der „A Glimpse of the Future“-Pressekonferenz erste Demos und technische Spezifikationen der zu diesem Zeitpunkt noch namenlosen PS2 vor. Die Fachpresse war schwer beeindruckt.

003 - PlayStation im Web

Am 3. Februar 2000 ging Sonys Website „playstation.com“ online. Im Moment nur eine Möglichkeit, PlayStation-2-Geräte und -Spiele vorzubestellen, soll die Website im Zuge von Sonys Online-Plänen multimediale Inhalte (Filme, Spiele zum Download etc.) anbieten.

004 - Kaufrausch, Teil I

Am 4. März 2000 war es in Japan so weit: Die PS2 wurde zum Preis von 39.800 Yen veröffentlicht und setzte zu einem beispiellosen Triumphzug an. Tausende Japaner campierten vor den Geschäften, um eines der begehrten Geräte zu erhalten. In der ersten Woche nach Verkaufsstart wurden mehr als eine Million der schwarzen Wunderkisten verkauft.

005 - Import-Querelen

Trotz des weltweiten Importverbots wurden auch in Deutschland PS2-Geräte zu horrenden Preisen von bis zu 3.000 DM angeboten und verkauft.

006 - PS2-Upgrades

Am 10. Mai 2000 gab Sony Computer Entertainment Europe bekannt, dass die PS2 Platz für ein 3,5-Zoll-HD-Laufwerk bieten und eine Erweiterung für Breitband-Anwendungen bereithalten werde.

007 - Investment-Power

Um eine ausreichende Versorgung mit PlayStation-2-Hardware zu gewährleisten, investierte Sony im Juni 2000 ca. 125 Milliarden Yen in neue Produktionsanlagen.

008 - Kurseinbruch

Kurz nachdem Sony offiziell bekannt gab, dass in den USA statt der angekündigten Million Grundgeräte am Erstverkaufstag nur 500.000 Stück bereitstehen sollten, sank der Kurs der Sony-Aktie um satte 7 Prozent.

009 - Pay-Station

Im September 2000 gab Sony den offiziellen Verkaufspreis (DM 869,-) bekannt und sorgte damit für deutschlandweite Entrüstung unter den Fans.

010 - Termindebakel

Im September gab Sony-Deutschland bekannt, dass sich der Veröffentlichungstermin der PlayStation 2 aufgrund von Chip-Engpässen um einen Monat, auf den 24. November, verschieben würde.

011 - USA-/Kanada-Start

Die PlayStation 2 erschien am 26. Oktober 2000 in den USA und Kanada zum Preis von knapp 300 Dollar.

012 - Kaufrausch, Teil II

Am 24. November 2000 erschien die PlayStation 2 dann auch offiziell in Deutschland. Trotz des wirklich sehr hohen Preises von DM 869,- waren die 100.000 zur Markteinführung bereitgestellten PS2-Geräte innerhalb kürzester Zeit ausverkauft.

Hardware

Mit hochintegrierten Chips stellt die PlayStation 2 alle bisher erschienenen Spielkonsolen technisch weit in den Schatten.

013 - Speicherknappheit

Leider hat sich der im Vorfeld als knapp bemessene Videospeicher (4 MB) tatsächlich als Flaschenhals des Systems herausgestellt.

014 - Programmierphilosophie

Die Programmierer konnten dem „Grafik Synthesizer“, der übrigens mit 150 MHz getaktet ist, noch nicht die Leistungen entlocken, zu denen er theoretisch fähig wäre. Spielentwickler müssen erst die komplizierte Architektur des Systems verinnerlichen, um die Hardware akkurat ausnützen zu können.

015 - Umdenken nötig

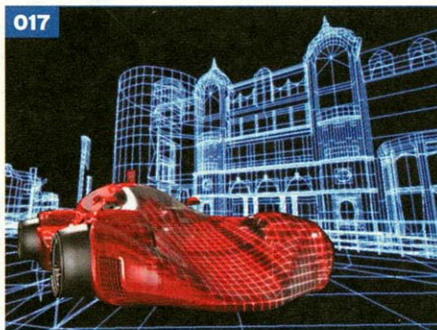
Eigentlich sollte der Videospeicher lediglich als Puffer fungieren und der Grafik-Chip sämtliche relevanten Funktionen in Echtzeit ausführen. Unterstützt wird er von den Co-Prozessoren und einem neuartigen Bus-System, das im „Graphics Synthesizer“ intern mit gigantischen 48 GB/Sek. die RAM-Daten umherschauelt (Hauptspeicher: 3,2 GB/Sek./PSone: 132 MB/Sek.).

016 - Technik-Dinosaurier?

Während der Entwicklungsphase hatte die PS2 den Codenamen „T-REX“. Allerdings blieb dieser Name nicht im Gedächtnis der Freaks - ganz im Gegensatz zur Vorgängerkonsole, deren Arbeitstitel PSX noch heute oft benutzt wird.

017 - Polygon-Power

Ohne Effekte kann die PS2 bis zu 75 Millionen Polygone umherwirbeln. Kommen Texturen, Filter, Licht- und Nebeneffekte hinzu, reduziert sich die Polygon-Power auf immer noch sehr ansehnliche 20 Millionen. Diese Werte sind theoretischer Natur und konnten leider bisher noch bei keinem Spiel umgesetzt werden.



... kann die PS2 bis zu 75 Millionen Polygone umherwirbeln.

018 - Emotionen für Millionen

Die „Emotion Engine“, das Herz der PS2, schlägt mit 296 MHz und ist damit Rekordhalter unter den derzeit erhältlichen Heimkonsolen.

019 - Hilfszwerge

Mehrere Zusatzprozessoren (zuständig für Vektor- und Fließkomma-Operationen) unterstützen die „Emotion Engine“ in ihrem Bestreben nach Perfektion. Die Bezeichnungen lauten FPU (Fließkomma), VU0 und VU1 (Vektor-Units).

020 - TEST the best

Habt ihr gewusst, dass es von der PS2 auch eine TEST-Version gibt? Auf ihr laufen sämtliche Spiele, die rund um den Erdball erhältlich sind. Leider ist sie sehr teuer und wird auch nur an Redaktionen oder Entwickler ausgeliefert.

021 - Print Station

Um die Multifunktionalität der PlayStation 2 ausnützen zu können, hat Sony in Japan den Popteg-Tintenstrahldrucker veröffentlicht. Fremdhersteller wie Idea Factory arbeiten bereits an Programmen zum Drucken von Aufklebern und auch das Knips-Spielchen *Primal Image* wird mit dem Popteg zu neuen Ehren kommen.



... hat Sony den Popteg-Tintenstrahldrucker veröffentlicht ...

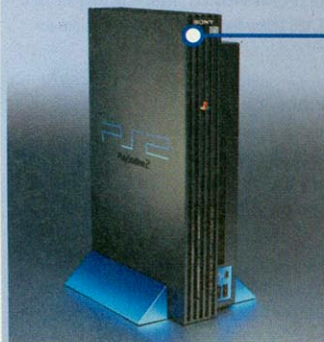
022 - Wunderschwan

In Japan wird auch mit einer USB-Verbindung zu Bandais WonderSwan experimentiert. Erste linkfähige Spiele sollen Mitte 2001 in Fernost erscheinen.

023 - PS2-Allroundtalent

Mit zahlreichen Verbindungsmöglichkeiten zur Außenwelt trumpft die PS2 als bisher anpassungsfähigste Konsole auf (USB, Firewire, Digitalausgang).

Design-Objekt PS2



Mehr als nur Spielzeug

Durch die klare Linienführung und die kantige Erscheinung erinnert die schwarze Kraftmaschine eher an ein teures Hi-Fi-Gerät als an eine Spielekonsole. Hierdurch lässt sich die PS2 optimal in eure Stereoanlage integrieren oder bietet aufrecht stehend einen echten Blickfang in eurem Wohnzimmer. Das Farbdesign der PlayStation 2 basiert laut Teeyu Goto (Designer) auf folgenden Fakten: „Die Echtzeitgrafikfähigkeiten der PlayStation 2 sind unendlich und kennen keine Grenzen. Deshalb habe ich die Farbe Schwarz gewählt, denn sie steht für die Unendlichkeit des Universums. Das Blau des PS2-Schriftzuges steht für Intelligenz und Leben.“



035 - Modem oder was?

Die Firma Sun Electronics entwickelt ein inoffizielles USB-Modem für die PS2. Der Nutzen bleibt vorerst dahingestellt, da wohl kaum ein Spielhersteller Online-Funktionen ohne offiziellen Sony-Support einbringen wird.

036 - Hauptspeicher

32 MByte spendierte Sony seinem Flaggschiff. Die PS2 ist damit ausreichend groß bestückt, um sämtlichen spielrelevanten Daten Platz zu bieten.

037 - Bilineares Filtering

Um grobkörnige Texturen zu vermeiden, wird ein bilinearer Filter eingesetzt. Die Texturen verschwimmen leicht und wirken dadurch weicher. Im Übrigen kann dieser Effekt auch eure PSone-Spiele aufwerten, da auf Wunsch das Filtering auch beim Spielen der alten Hits eingeschaltet werden kann.

038 - PSone-Prozessor inklusive

Der I/O-Chip der PS2 regelt nicht nur interne und externe Datenflüsse. Da er den kompletten Chipsatz der PSone beinhaltet, könnt ihr problemlos eure alten Spiele weiterverwenden. Der Chip kann mit der PSone-Originalgeschwindigkeit von 33,8 MHz betrieben werden oder aber auch mit 37,5 MHz, wenn die Konsole sich im „PS2-Modus“ befindet.

039 - Z-Buffering

Mithilfe eines Zwischenspeichers wird auf der Z-Achse bestimmt, welche Polygone für den Betrachter sichtbar sind und welche nicht. Dadurch kann die Hardware Rechenleistung sparen, indem nicht sichtbare Polygone einfach erst gar nicht berechnet werden.

040 - Musikus

Der Soundchip verfügt über 48 Kanäle, kann aber durch „Emotion Engine“-Unterstützung auch wesentlich mehr Stimmen erzeugen. Die Sampling-Rate kann wahlweise 44,1 kHz (CD-Qualität) oder sogar 48 kHz betragen.

041 - Warum Interlace?

Viele Spiele laufen auf der PS2 im Interlace-Modus. Das bedeutet, zwei Halbbilder mit geringer vertikaler Auflösung (640x240 Pixel) werden schnell hintereinander zeilenversetzt angezeigt. Durch dieses Verfahren wird Rechenzeit und Videospeicher gespart. Leider entsteht dadurch auch ein Flimmern an schrägen Linien.

042 - Anti-Aliasing

Bedingt durch die geringe Bildschirmauflösung eines TVs entstehen an schrägen Linien hässliche Kanten, die durch Anti-Aliasing ausgeglichen werden können. Dabei wird zwischen den entstandenen Treppchen ein Bildpunkt in einer leicht abgestuften Farbe gelegt. Optisch wirken die Kanten dadurch geglättet.

043 - Import-Probleme

Die PAL-Konsole enthält im Gegensatz zum NTSC-Gerät eine weiterentwickelte Platine, die den Einbau eines 100%ig funktionierenden Mod-Chips bis jetzt erfolgreich verhindert hat.

044 - Mip-Mapping

Vom Spielerauge unbemerkt, wird bei näher kommenden Objekten auf eine höher aufgelöste Textur geblendet.

045 - Spin the Disk

Das Laufwerk der PS2 ist in der Lage, CDs mit 24-facher Geschwindigkeit zu lesen, während DVDs immerhin mit vierfacher Geschwindigkeit abgetastet werden.

024 - Grafiksyntaxe

Die PS2 verfügt mithilfe des „Graphics Synthesizers“ über alle zurzeit wichtigen Verfahren, um Polygone und darauf pappende Texturen zu beeinflussen oder mit schmucken Effekten zu versehen.

025 - Schnell wie die Feuerwehr

Der i.Link Firewire Port (genaue Bezeichnung: IEEE1394) ist eine genormte digitale Schnittstelle, die euch mit dem separat erhältlichen Hub ein Netzwerk mit bis zu vier PS2s aufbauen lässt. Außerdem ermöglicht Firewire den problemlosen Anschluss von modernen Digicams.

026 - Digitale Zukunft

Für eine glasklare Verbindung zu eurem Dolby-Digital-Verstärker sorgt der optische digitale Ausgang.

027 - PC-kompatibel?

PC-Hardware kann durch den PCMCIA-Steckkarten-Ein Schub ebenfalls für die PS2 „missbraucht“ werden. Der gleiche Slot wird in Notebooks benutzt, um beispielsweise Modems aufzunehmen. Bei der deutschen und der amerikanischen PlayStation 2 ist dieser Slot übrigens einem Festplattenein Schub gewichen.

028 - Völlig durchgeschüttelt

Logitech bringt extra für den Straßenfeger *Gran Turismo 3* ein cooles Force-Feedback-Lenkrad an den Start. Die Technologie ist aus der Spielhalle oder von teuren PC-Lenkrädern bekannt. Dabei rüttelt ein starker Motor eure Arme durch und bei eventuellen Crashes zieht das Rad mit aller Macht in die entgegengesetzte Richtung. Lenkrad-Fans genießen das realistische Gefühl, obwohl Muskelkater nicht ausgeschlossen werden kann.

029 - Ghost Buster

Game Buster und Konsorten funktionieren auf der PS2 nicht, da schlichtweg der parallele Port fehlt. Selbst auf neueren PSone-Modellen verweigern die praktischen Module ihren Dienst, da Sony aus Kostengründen die parallele Schnittstelle wegrationalisierte.

030 - Multiplayer-Spaß

Ebenso funktionieren PSone-Multitaps nur mit PSone-Spielen, während das PS2-Multitap lediglich PS2-Spiele verarbeitet. Leider hat Sony der PS2 nur zwei Controller-Anschlüsse spendiert, weshalb dieses praktische Zubehör für Mehrspielerschlächten nötig wird.

031 - Schocker

Controller laufen auf beiden Konsolen-Generationen, wobei die PSone-Pads natürlich über keine analogen Buttons verfügen. Das PS2-Pad ist außerdem mit einem höheren Gegendruck der Analogsticks ausgestattet, was ein präziseres Manövrieren ermöglicht.

032 - Altes Zubehör mit neuer Konsole?

Im Prinzip sollte Zubehör für PSone auch mit Soneys neuem Flaggschiff zurecht kommen. Ausnahmen bestätigen die Regel: Durch Formatunterschiede zwischen PSone und PS2 sind Memory Cards nicht kompatibel. Die PS2-Speicherkarten sind mit 8 MB zwar gut bestückt, schlagen aber auch mit DM 89,95 zu Buche.



... PSone-MCs funktionieren nicht auf eurer PlayStation 2 ...

033 - Arcade-Plattform

Japanische Hersteller planen PS2-kompatible Hardware für die Spielhalle. Ähnlich wie bei der Dreamcast-Verwandtschaft zu Segas Naomi-Board erleichtert dies Spielhallenumsetzungen und drückt die horrenden Preise für Automatenplatinen.

034 - Anschlussfreudig

Zwei USB-Schnittstellen stehen zum Anschluss bekannter PC-Peripherie wie Mäuse und Tastaturen bereit. USB steht für „Universeller Serialer Bus“.



... zum Anschluss bekannter PC-Peripherie, wie z. B. Mäuse ...

Skurriles

Hier haben wir euch einige ungewöhnliche und auch lustige Fakten rund um die PS2 zusammengetragen.

046 - Zerstörungskraft

Zum Start der PS2 geisterte eine Meldung durch die Presse, die hochintegrierten Chips seien in der Lage, Raketen zu steuern. Grund für diese Behauptung liegt in einem Import-Embargo für Highend-Technologie in Länder, die nicht in der Lage sind, solche Bauteile herzustellen. (Uns sind gute Spiele allerdings lieber als Raketen.)

047 - Formel-1-Training

Zu Beginn der neuen Saison trainierten doch tatsächlich einige Teams ihre neuen, unerfahrenen Piloten vorab an der PlayStation 2, um den neuen Kurs kennen zu lernen. Dazu können wir nur sagen: Spielend gewinnen in Malaysia!

048 - Tödliche Rauchzeichen

Durch den hohen Stromverbrauch hatten so manche Import-Fans ihre „helle Freude“: Angeschlossen an einen Standard-Spannungskonverter, raucht das Netzteil der PS2 im Handumdrehen ab.

049 - Kein Leichtgewicht

Die PS2 bringt stolze 2,4 Kilo auf die Waage und ist damit deutlich schwerer als ihre kleine Schwester, die PSone.

050 - Neues Konzept

Die Einführungskampagne stütze sich in Deutschland auf das recht unbekannte Third-Place-Konzept. Third Place kommt aus dem Amerikanischen und bedeutet so viel wie „ganz privater Lieblingsort“. Die von der PS2 erschaffenen virtuellen Welten sollen für den Spieler einen Ort darstellen, in dem er sich gerne aufhält.

051 - Hresvelgr???

So heißt tatsächlich ein *WipeOut*-Klon für die PS2 aus Fernost. Wie der Name genau ausgesprochen wird, entzieht sich leider unserer Kenntnis. Ihr braucht euch den Titel aber nicht merken, da das Game sowieso nicht besonders gut ist.

052 - Man lebt nur zweimal

Sollte das Netzteil-Malheur tatsächlich eintreten, kann die PS2 genau einmal durch Wechseln der kaputten Komponenten wiederbelebt werden. Mit den neuen Bauteilen wirkt sich eine weitere Überspannung sehr fatal aus und die Konsole stirbt für immer.

053 - Regie-Genie

Die innovative Werbe-Kampagne wurde vom englischen Regie-Visionär David Lynch, der mit kontroversen Filmen wie *Blue Velvet* oder *Lost Highway* für Aufsehen gesorgt hat, in Szene gesetzt.

054 - PlayStation kommerziell

Sony versteht es wie keine andere Firma, dem Volk den Produktnamen näher zu bringen. Durch ständige Präsenz des PlayStation-Logos auf Großveranstal-

tungen (The Dome oder Champions League) erreichte Sony landesweite Beachtung.

055 - Skurriler Controller-Aufsatz

Beim Surfspektakel *Surfoids* wird ein Aufsatz in Form eines kleinen Surfbrettes mitgeliefert. Dieser wird auf den beiden Analogsticks befestigt und stellt damit ein witziges Schmankerl dar.

056 - Stromfresser

Die PS2 verbraucht bis zu 50 Watt, was für eine Videospielekonsole nicht gerade wenig ist. Vergleich gefällig? Die PSone frisst rund 10 Watt. (Energie sparende Gamer können den Mehrverbrauch natürlich durch das Rausschrauben einer 40-Watt-Birne kompensieren ;-))

057 - Popo-Logo

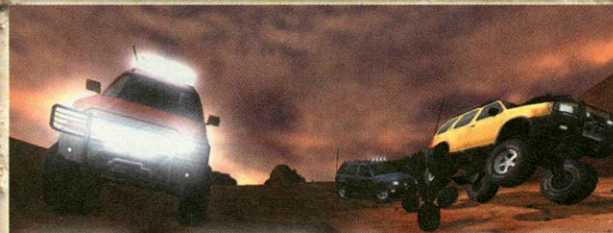
Zur Deutschland-Einführung der PS2 war eine Berliner bereit, sich für einen Radiosender das PlayStation-Logo live auf den Hintern tätowieren zu lassen. Als Belohnung gab es eine begehrte PS2 gratis.

057



... das PlayStation-Logo live auf den Hintern tätowieren ...

Extrem unwegsam.



4x4 EVOLUTION



Du machst das Rennen – der ultimative Offroad-Kick in bester fotorealistischer Grafik, mit den coolsten Geländewagen: von Chevrolet®, GMC®, Dodge®, Jeep®, Ford, Toyota, Lexus, Nissan und Mitsubishi; die exakte Fahrphysik des Originals.

PlayStation®2



Software

Eine Menge Games standen zum PS2-Launch bereit. Kurz darauf sah die Software-Situation nicht so rosig aus, doch die nächsten Kracher stehen in den Startlöchern.

058 - Zugpferd Marketing

Sonys kometenhafter Einstieg ins Konsolengeschäft lockte zahlreiche große Spielhersteller an. Natürlich entwickeln diese nun auch für die PS2, womit für ausreichende Software-Unterstützung gesorgt sein dürfte, unter anderem Squaresoft, Konami, Capcom, Electronic Arts, Acclaim, bald sogar Erzfeind Sega ...



... lockte zahlreiche große Spielehersteller an ...

059 - Sega forever

Wir in der PSG-Redaktion begrüßen als alteingesessene Sega-Fans die Entscheidung des Konzerns, nach der Dreamcast-Pleite für andere Systeme Software herzustellen. Sega produziert geniale und innovative Automaten-Spiele, deren Heimumsetzungen wir nun bald auf der PS2 genießen dürfen.

060 - Polyphony Digital

Die Programmierer von Polyphony hacken exklusiv für Sony in ihre Tastaturen. Deshalb solltet ihr euch besonders auf *Gran Turismo 3: A-spec* freuen, das technisch Maßstäbe setzen wird, genauso wie die beiden Vorgänger, die zu ihrer Zeit die PSone kompromisslos ausgenutzt haben.

061 - Neue Hardware - neue Probleme

Wie bei jeder neuen Konsole haben die Programmierer zu Beginn doch so ihre Probleme! Zumal noch nicht für alle Zusatzchips der PS2 vernünftige Libraries (Entwickler-Programme) von Sony vorliegen. Das bedeutet, die Entwickler experimentieren auf eigene Faust mit den Vektor-Units.

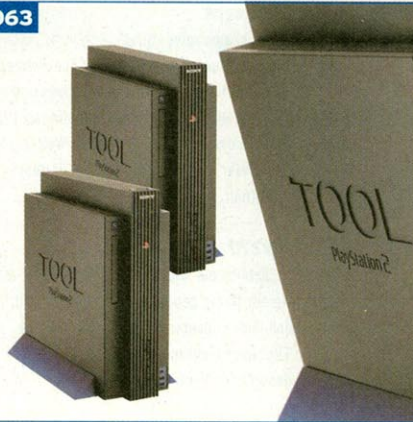
062 - Next Generation

Aber grämt euch nicht: *Gran Turismo 3* und *Metal Gear Solid 2* zeigen auf, was der schwarze Verstärker wirklich zu leisten imstande ist. Und da Spielprogrammierer intelligente Menschen sind, die mit sehr viel Sitzfleisch ausgestattet wurden, könnt ihr in Zukunft mit immer ausgereifteren Titeln rechnen.

063 - Teures Tool

Das Entwickler-Kit für die PS2 kostet rund 40.000 Mark und wird als PC/PS2-Kombination ausgeliefert. Das bedeutet, Programmierer brauchen keine extra Workstation, um mit der Spielentwicklung für die PlayStation 2 loszulegen.

063



... teures Entwickler-Kit inklusive Pentium-Prozessor ...

064 - Updates

Viele lieb gewonnene Spielserien werden auf der PS2 fortgesetzt. Rechnet mit *Resident Evil*, *WipEout*, *Final Fantasy*, *Syphon Filter*, *Tony Hawk* ...

065 - PAL-Anpassungen

Leider bieten die meisten PAL-Anpassungen bei PS2-Spielen bis jetzt noch keinen anwählbaren 60-Hz-Modus. Rühmliche Ausnahme: *Dead or Alive 2*. Viele Games sind aber angepasst, wobei wir Zocker in der PSG-Red die Spiele in ihrer ursprünglichen Form bevorzugen.

066 - Metal-Gear-Hammer

Das weltweit wohl am meisten erwartete Spiel für die PS2 - *Metal Gear Solid 2* - wird in puncto kino-reifes Gameplay die Spielergemeinde entzücken. Alle Visionen konnte Mastermind Hideo Kojima auch beim zweiten Teil nicht verwirklichen, doch bestimmt werden wir in Zukunft noch von Solid Snake hören.



... das wohl am meisten erwartete Spiel für die PS2 ...

067 - Programmier-Baukasten

Für private Spielentwickler erscheint in Japan demnächst ein Game-Development-Kit, mit dem sich durch mitgelieferte Tools und Anwendungen die Power der PS2 auch für Normalsterbliche erschließen lässt. Natürlich ist dieses „Light-Kit“ nicht mit professionellen Entwicklersystemen zu vergleichen, für Freaks aber sicher interessant.

068 - Diskjockey

Die PS2 ist in der Lage, folgende Softwareformate zu lesen: PS2-CD-ROM (blau beschichtet), DVD-ROM

(silbern beschichtet), PSone-CD-ROM (schwarz beschichtet), DVD-Video (silbern beschichtet) und Audio-CD (silbern beschichtet).

069 - Zeitdruck

Die meisten Softwarehersteller hielten neun Monate vor dem Japan-Start der PS2 das erste Entwickler-Kit in den Händen. Nur wenige Auserwählte wie Hideo Kojima (Konami) erhielten die genauen Spezifikationen früher.

070 - 60 Hz?

In Japan und den USA regiert die NTSC-Fernsehnorm. Die Bildwiederholrate liegt bei 60 Hz und die Auflösung ist geringer als bei PAL-Systemen. Nicht angepasste Spiele haben dadurch oben und unten einen schwarzen Balken und laufen etwas langsamer als das NTSC-Original.

071 - Emulation

Aus Mangel an frühzeitig erhältlichen Entwickler-Kits griffen manche programmierteams auf Software zurück, mit der sich auf Workstations die „Emotion Engine“ emulieren ließ.

072 - Kompatibilität

Grundsätzlich sollten alle PSone-Spiele auch auf der neuen Hardware laufen. Ausnahmen bestätigen wie immer die Regel (siehe Kasten).

073 - Massig Games

Die PS2 startete mit einem doch recht umfangreichen Kontingent an Launchtiteln! Leider ließ die Qualität einiger Spiele etwas zu wünschen übrig.

074 - Effekthascherei

Spiele wie *Fantavision* oder auch das brandneue *Silpheed* zeigen die genialen Effektmöglichkeiten der PS2 auf. Echtzeit-Partikeleffekte sind die Stärke von Sonys Flaggschiff.

075 - Updates

Mit *Ridge Racer V*, *Tekken Tag Tournament* und *SSX* hielten zum PS2-Launch drei Top-Titel Einzug in die heimischen Wohnzimmer.

076 - In-house-Entwickler?

Sony selbst hat zwar im Laufe des PSone-Aufstiegs ebenfalls Erfahrung mit der Entwicklung von Spielen gemacht, allerdings kann der Konzern nicht auf ein derartiges Kaliber wie Shigeru Miyamoto (Schöpfer der legendären *Mario*-Reihe sowie *Zelda* und vielen weiteren Top-Titeln) wie Nintendo zurückgreifen.

Nicht kompatibel!



Folgende PSone-Spiele laufen nicht einwandfrei auf eurer PlayStation 2:

Metal Gear Solid VR Missions
Syphon Filter 2 (bei schneller CD-ROM-Geschwindigkeit)
Castlevania X
Oddworld: Abe's Exoddus (Störstreifen)
Final Fantasy IX (bei schneller CD-ROM-Geschw.)
International Track & Field
Suikoden 1
Rising Zan: The Samurai Gunman

Habt ihr auch Probleme mit PSone-Games auf der PS2? Wir freuen uns über euer Feedback!



DVD

Im Gegensatz zu den wenig erfolgreichen Bemühungen anderer Konsolenhersteller (Philips, 3DO, Amiga CD32), aus einer Konsole ein multimediales Gerät zu zaubern, hatte Sony mit dem DVD-Laufwerk der PS2 den richtigen Riecher. Durch die Möglichkeit, DVDs abzuspielen, verwandelt ihr eure Videospiel-Konsole in ein vollwertiges Heimkino-Gerät.

077 - Digitale Zukunft

Die Zukunft des Home Entertainment heißt Digital Versatile Disc (DVD), was auf Deutsch so viel wie „Digitale Vielschichtige Scheibe“ bedeutet.

078 - Definition

Die DVD ist ein optisches, digitales Speichermedium, das in Form einer mit Aluminium beschichteten runden Scheibe mit 12 cm Durchmesser und einer Dicke von 1,2 mm in euer Laufwerk wandert.

079 - Zwillinge?

Obwohl sie äußerlich fast identisch sind, handelt es sich bei der DVD um eine Weiterentwicklung der herkömmlichen CD. Durch andere Fertigungstechniken, engere Datenstrukturen und den Einsatz von Laserdioden mit kürzeren Wellenlängen verfügt die DVD über eine wesentlich höhere Speicherdichte als die CD, die maximal ca. 700 MB an Daten aufnehmen kann.

080 - Überträger

Die kommenden Spiele-Generationen profitieren aber nicht nur vom gigantischen Speicherplatz der DVD, sondern auch von ihrer hohen Übertragungsrate und der im Vergleich zu herkömmlichen CD-ROMs deutlich geringeren Zugriffszeit. Das PS2-Laufwerk ist in der Lage, bis zu 10 Megabyte pro Sekunde in den Speicher der schwarzen Wunderkiste zu schaufeln.

081 - Speicher-Gigant

Durch die Möglichkeit, Daten in zwei Schichten aufzubringen und DVDs beidseitig zu beschreiben, lassen sich bis zu 17 Gigabyte auf einem Silberling unterbringen. Durch diese enorme Speichermenge ist es möglich, Filme, Musik oder Spiele in bestechender Qualität auf den Silberling zu bannen.

082 - Lese-Laser

Im PlayStation-2-Laufwerk wird die DVD durch den gebündelten Strahl einer Laserdioden abgetastet. Dieser Laserstrahl erfasst die Informationen der Silberscheibe und reflektiert diese auf Fotodioden, von denen aus die Daten elektronisch weiterverarbeitet werden.

083 - Kompressor

Um Spielfilme oder Videos sonstiger Art auf einer DVD zu speichern, wird auf verschiedene Datenkompressionsverfahren (zum Beispiel MPEG-2) zurückgegriffen. Hierdurch wird neben der brillanten Bildqualität auch der Sound in digitaler Qualität auf die Scheibe gebannt, ohne dabei aber Unmengen von Platz zu verbrauchen.

084 - Kinosound zu Hause

Durch DVD habt ihr zum ersten Mal die Möglichkeit, digitalen Kinosound in euren vier Wänden ertönen zu lassen. Hierbei lautet das Zauberwort: Mehrkanalton. Statt der herkömmlichen zwei Tonspuren versorgt die DVD bis zu sechs Lautsprecher mit Signalen. In Verbindung mit einem Dolby-Digital- oder DTS-tauglichen Verstärker erzeugt ihr eine Soundkulisse, die euch mitten in die Film- bzw. Spiele-Action hineinversetzt (siehe Kasten S. 10).

085 - Kabelsalat

Aus Kopierschutzgründen ist es auf der PS2 leider nicht möglich, DVD-Filme über ein RGB-Kabel zu genießen. Um dennoch eine annähernd gute Qualität zu erreichen, sollten Cineasten auf ein S-Video-Kabel zurückgreifen. Lästiger Nachteil: Wenn ihr für Spiele ein RGB-Kabel verwendet, müsst ihr für optimalen Filmgenuss jedes Mal umstöpseln.

086 - Fest für die Augen

Gerade für Film-Freaks ist die DVD das Medium schlechthin. Durch die höhere Bildauflösung habt ihr deutlich mehr von euren Lieblingsfilmen, außerdem leiden DVDs im Gegensatz zu Videotapes nicht an Abnutzungserscheinungen. Des Weiteren verfügen die meisten DVD-Filme über nützliche Zusatzfeatures wie mehrere Tonspuren für Sprache, Making-of, herausgeschnittene Szenen, Interviews etc.

087 - Das Ende der CD?

Obwohl in nächster Zeit noch eine Menge Spiele auf herkömmlichen CDs erscheinen werden, geht auch bei der PS2 die Tendenz ganz klar in Richtung DVD. →

Völlig illegal.



SMUGGLER'S RUN

Absolut brandheiße Ware - als Profi-Schmuggler erledigst du die gefährlichsten Aufträge: durch riesengroßes Gelände, über die Staatsgrenze, vorbei an den Bullen. Kein Problem mit der Wahnsinns-Steuerung von Smuggler's Run.

PlayStation 2



Aufwendige Spiele wären, nicht zuletzt wegen der hohen CD-Zugriffszeit, deutlich umständlicher zu realisieren. Da DVD-Brenner ebenfalls sehr kostspielig sind, schiebt Sony damit der Software-Piraterie fürs Erste einen Riegel vor.

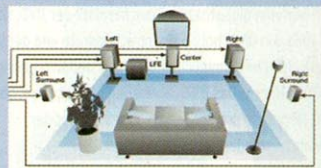
088 - Durchverkauf

Im Jahr 2000 hat sich der DVD-Absatz in Deutschland verdreifacht. Zu den erfolgreichsten Titeln zählt *Matrix* mit über 400.000 verkauften Exemplaren.

089 - Codefree

Im Gegensatz zur japanischen PS2 (Treiber auf der Memory Card) muss beim PAL-Gerät der DVD-Treiber nicht auf die Memory Card geladen werden, er befindet sich nämlich direkt auf den Chips. Vorteil: Kein ungewolltes Löschen des wichtigen Programmes. Nachteil: Der berühmte „Knopfdruck-Codefree-Trick“ der japanischen Konsolen funktioniert nicht mehr.

Die schwarze Krachmacher-Kiste



■ Surround-Sound:

Um die Dolby-Digital-Fähigkeiten der PS2 richtig nutzen zu können, benötigt ihr einen Dolby-Digital-fähigen Verstärker und fünf Boxen (einen Center-, zwei Rear- und zwei Frontlautsprecher).

■ Dolby Digital 5.1:

Dolby Digital ist ein digital komprimiertes Audioformat, das sechs Kanäle für dreidimensionalen Raumklang beinhaltet (5.1).

■ DTS:

DTS (Digital Theater System) ist eine Dolby-Digital-Weiterentwicklung, die für bessere Dynamik und noch reineren Klang in eurem Heimkino sorgt.

Future

Obwohl Sony mit der PlayStation-Familie derzeit unumstrittener Herrscher im Konsolenland ist, ruhen sich die fleißigen Japaner um Ken Kutaragi nicht auf ihren Lorbeeren aus. Um auch weiterhin an der Spitze des Marktes zu bleiben, tüfteln Sonys Entwickler mit Hochdruck an neuen innovativen Projekten, bei denen die PlayStation 2 nicht nur als Spielmaschine im Vordergrund steht.

090 - Sensor-Station

Dr. Richard Marks, seines Zeichens Chef der Entwicklungsabteilung von Sony, arbeitet an einer Möglichkeit, die Interaktivität bei Videospielen deutlich zu steigern: Mithilfe einer USB-Webcam soll die PlayStation 2 in der Lage sein, eure Bewegungen zu erfassen und diese dann ins Spiel zu übertragen – interessante Aussichten für Tennis- und Golfspieler.

090



... Bewegungen erfassen und in das Spiel übertragen ...

091 - PS3-Zukunftsmusik

Sony veranschlagt für die PS2 eine Lebensdauer von etwa drei bis vier Jahren. Das Herz der PS3 befindet sich bereits im Entwicklungsstadium. Die Hardware-Zauberer rund um Ken Kutaragi sprechen hinter vorgelagerter Hand von einer neuen „Emotion Engine“ mit sagenhafter Leistung.

092 - Drive me harder

Um die PlayStation 2 möglichst bald ins Internet schicken zu können, hat Sony eine Allianz mit dem renommierten Festplattenhersteller Seagate geschlossen. Seagate wird die Entwicklung und das

Design der zwei geplanten PlayStation-2-Festplattenmodelle übernehmen.

093 - Browse

Nach einem Zusammenschluss entwickeln die Firmen Planetweb und Ergosoft gemeinsam einen Web-Browser für die PS2. Bei den Online-Plänen der Firmen Squaresoft und Koei wird dieses nützliche Programm nach seiner Fertigstellung eine entscheidende Rolle spielen.

094 - PSwap

Handy-Hersteller Nokia und Sony erforschen momentan die Möglichkeiten für drahtloses Spielen auf PSone und PS2. Weltweit laufen mehrere Projekte mit dem Ziel, Verbindungsmöglichkeiten zwischen Mobiltelefonen und den Sony-Konsolen herzustellen. Außerdem wird an speziellen Wap-Diensten für PlayStation-Zocker und der Möglichkeit, Spielstände und Add-ons via Handy aus dem Netz zu ziehen, gearbeitet.

094



... um der Menschheit das Spielen unterwegs zu ermöglichen ...

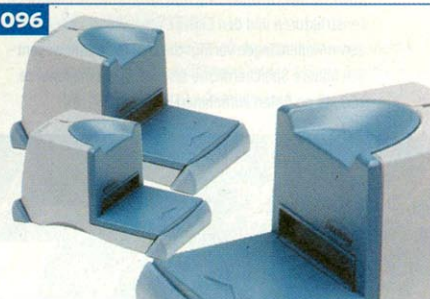
095 - Selbstläufer

Insgesamt sind weltweit mittlerweile über 10 Millionen PlayStation-2-Geräte verkauft worden. In Japan sind seit dem Launch 4,65 Millionen schwarze Wunderkisten an den Mann bzw. die Frau gebracht worden, gefolgt von Amerika mit 2,76 Millionen Einheiten. Schlusslicht ist Europa mit 2,63 Millionen Grundgeräten. Zum Vergleich: Die PSone hat für die 10-Millionen-Marke knapp drei Jahre gebraucht. Sony plant, diese Zahl innerhalb des kommenden Jahres zu verdoppeln.

096 - Cheat Me

InterAct Accessoires bereiten in Zusammenarbeit mit GameShark.com eine PS2-Version ihres Dex Drive vor. Mit diesem Utensil lassen sich PS2-Spielstände auf PCs verwalten oder von der GameShark-Website heruntergeladene Spielstände auf Memory Cards transferieren.

096



... PS2-Spielstände am PC verwalten und bearbeiten ...

097 - EQ goes Console

Im Zuge der geplanten Internet-Offensive hat sich Sony den *Everquest*-Erfinder Verant Interactive unter den Nagel gerissen. Die Rollenspiel-Experten werkeln nun an einer PS2-Version des Online-Dauerbrenners *Everquest* sowie *Star Trek: Conquest Online*.

098 - Analog?

Sonys Online-Pläne für die PS2 werden sich ausschließlich auf die in Japan weit verbreitete Breitband-Technologie stützen. Hierdurch wird es in Zukunft möglich sein, höhere Datenübertragungsraten zu erreichen und somit sehr große Speichermengen in kürzester Zeit herunterzuladen.

099 - All inclusive

In Japan laufen bereits Breitband-Experimente mit der PS2. In einer Kleinstadt sind 10.000 Haushalte verkabelt worden und können mithilfe ihrer PS2 Filme, Fernseh- und Radioprogramme und selbstverständlich Spiele ins heimische Wohnzimmer holen.

100 - Kamera-Spielereien

Durch den problemlosen Anschluss einer Digital-Kamera an das PS2-Gerät wird es euch künftig möglich sein, Aufnahmen eurer eigenen Gesichter auf Spielcharaktere zu kleben.

Ende gut, alles gut ...

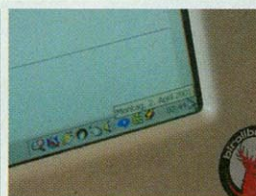
Nach mittlerweile über 10 Millionen verkauften Exemplaren zeichnet sich deutlich ab, dass Sony mit der PlayStation 2 einen Treffer gelandet hat. Trotz kleinerer Startschwierigkeiten befinden sich Konsole und Software auf dem Weg zum Erfolg: Multimediale Anwendungsmöglichkeiten, jede Menge Hammerspiele und nicht zuletzt die fähigen Entwickler von Sony werden auch weiterhin dafür sorgen, dass euch mit der PlayStation 2 eine rosige Spiele-Zukunft bevorsteht. Interessante Projekte wie die *Final Fantasy*-Movie-DVD, der Popegg-Drucker oder die geplanten Breitband-Anwendungen lassen euch mit der PS2 in neue Unterhaltungsdimensionen vorstoßen. Selbstverständlich werden wir auch weiterhin Augen und Ohren offen halten und euch mit allen wichtigen Informationen aus der PlayStation-Welt versorgen.

Henry Ernst & Uwe Hönig

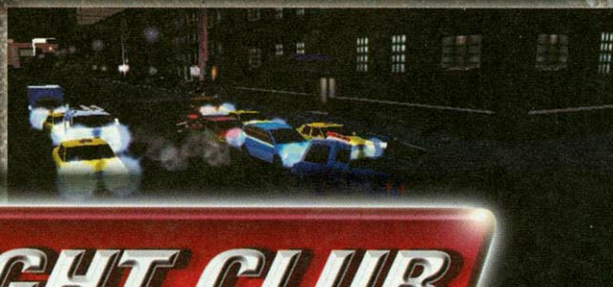
In eigener Sache



■ Während der Herstellung dieses Specials flossen über 40 Liter Lift/Cola light durch die Kehlen der durstigen Redakteure. Mehrere Wochenenden wurden drangegeben und Verabredungen abgesagt. Redaktionspechvogel Ralph zerstörte einen Heizungsthermostat, brach sich fast seine Nase, als er mit einem CD-Ständer kollidierte, verschüttete Milch in der Kantine und brachte durch einen Kabelbruch die Verlags elektronik gehörig durcheinander. Paul hatte mit einem komplett abgerauchten Rechner zu kämpfen, während „Commander“ Swen mehrmals einem Nervenzusammenbruch nahe war. Um die Lektoratsflüche wiederzugeben, reicht der Platz leider nicht aus. Während der Entstehung des 100-Fakten-Specials wurden allerdings keine Tiere verletzt oder gefährdet ... hoffen wir.



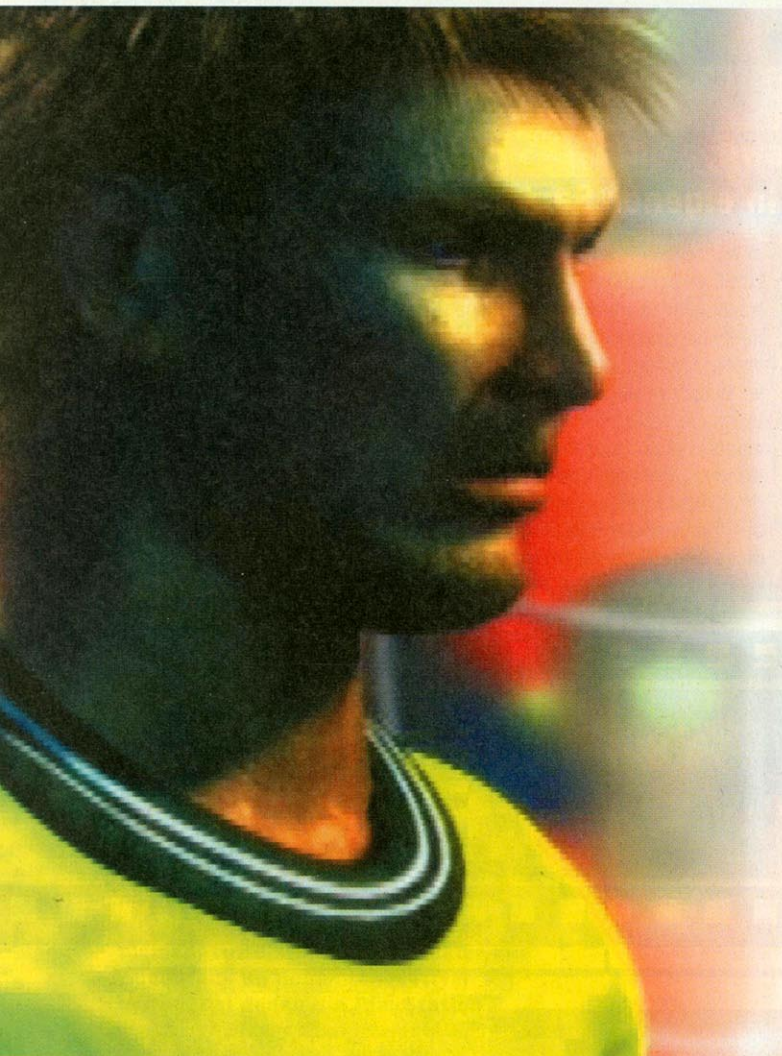
Absolut unaufhaltsam.



PlayStation 2

Nachts gehört die Straße dir – in den exakt nachgebildeten Welt-Metropolen New York und London gibt es für dich keine Regeln: Geschwindigkeit, Nervenkitzel und Straßenschlachten im Dschungel der Großstadt.





■ Je länger ihr den Kreis-Button gedrückt haltet, umso weiter wird der Ball in den Strafraum geschlagen. Mit dem Analogstick könnt ihr zusätzlich den Effekt des Balls bestimmen.

ISS Pro Evolution heißt in Japan:

Winning Eleven 5

Nach Konamis furiosem Kicker-Knaller ISS 2 für die PSone konnten wir uns nun einen ersten Eindruck von dem potenziellen Wundertitel für die PS2 verschaffen!

■ Es stellt sich natürlich die Frage, was an diesem Titel noch verbessert werden kann, ohne ihn in seiner Spieldynamik zu beschneiden. Kann der 128-Bitter den PSone-Spitzentitel überflügeln oder verrennt sich das Erfolgsteam von KCET (Konami Computer Entertainment Tokyo) in unnötigen Details?

■ Viele Spielmodi

Unter welchem Namen das Spiel in Deutschland herauskommen wird, ist noch unklar. Sicher ist nur, dass es nicht *ISS Pro Evolution* heißen wird. *Winning Eleven 5*, so der japanische Titel des Spiels, kommt für Konami

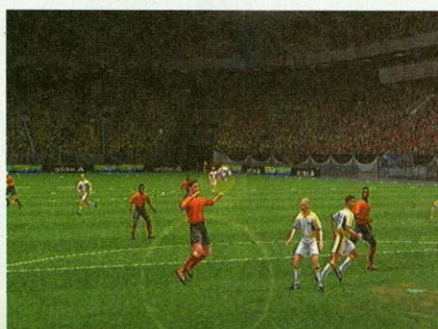
allerdings auch nicht in Frage. Abwarten! Nach dem Laden präsentiert sich derselbe Vorspann, den wir bereits von der PSone-Version gewohnt sind. Das Menü wurde ebenfalls 1:1 übernommen, soll aber bis zum Erscheinungstermin Ende dieses Jahres noch um einige interessante Features erweitert werden. Ihr habt die Möglichkeit, euer Können in verschiedenen Pokalkämpfen, darunter WM, EM, Afrika- und Ozeanien-Cup, unter Beweis zu stellen. Als Ligamodus wurde die Masterleague gewählt, welche einen gelungenen Querschnitt durch die europäischen Ligen bietet. Zuerst müsst ihr in der 2. Liga beginnen und in die höchste Spielklasse aufsteigen. Hierbei erweist sich die Transfermöglichkeit als interessante Option. Für Siege oder Unentschieden erhaltet ihr Punkte, mit denen ihr die Stars von anderen Mannschaften



■ Oliver Kahn, wie wir ihn kennen. Den fast schon sicher geglaubten Schuss von Overmars lenkt Olli mit seinen Zauberhänden gerade noch über den Kasten.



■ Die Anzahl der Jubelszenen ist riesig. Bei besonders schönen Treffern zelebrieren die Spieler sie ausgiebig.



■ Für einen sauberen Kopfball bedarf es viel Fingerspitzengefühls und sehr guten Timings.



■ Den besten Überblick über das Spielgeschehen erhaltet ihr mit einer weit vom Ball entfernten Kamera-Einstellung.



■ Mit kurzen, schnellen Pässen kann man die gegnerische Verteidigung schwindlig spielen und ganz locker einschießen.



■ Edgar Davids nach dem entscheidenden Tor im Halbfinale. Ob er das auch ohne seine Brille geschafft hätte?



■ Foul! Bei besonders derben Aktionen kann es passieren, dass der attackierte Spieler ausgewechselt werden muss.

„Winning Eleven 5 wird das PS2-Fußball-Highlight des Jahres werden.“

kaufen könnt, um euer eigenes Team zu verstärken. Für ganz Eilige eignet sich der Schnellstartmodus. Hier begeben ihr euch in ein Freundschaftsspiel oder ins Elfmeterschießen, ohne euch erst länger in Untermenüs herumzutreiben. Solltet ihr eure Elf nicht finden, dann dürft ihr euch im Editormodus mit etwas Zeitaufwand eine eigene Mannschaft zusammenstellen. Im Galeriemodus dürft ihr eure schönsten Treffer, sofern ihr sie abgespeichert habt, noch einmal bewundern.

■ Optischer Augenschmaus

Auf dem Spielfeld zeigt sich die Simulation von ihrer Schokoladenseite. In gewohnter Manier wuseln die 22 Akteure emsig über die Mattscheibe und bieten dank der mächtigen Rechenpower der PS2 einen leckeren Anblick. Selbst bei einer weit vom Ball entfernten Kameraperspektive lassen sich noch alle Details der Spieler erkennen. An der grandiosen und sehr präzisen Steuerung wurde glücklicherweise nichts verändert. Doppelpässe können allerdings nicht mehr willkürlich gespielt werden, sondern funktionieren nur noch in geeigneten Situationen. Für den europäischen Markt wird die japanische

Version noch gründlich überarbeitet werden müssen, denn es wurde – den Vorlieben der asiatischen Kicker-Fans Rechnung tragend – mehr Wert auf spektakuläre Torraumszenen gelegt als auf realistischen Simulationsfußball. Dementsprechend sind viele Aktionen, beispielsweise Kopfbälle, Volleyschüsse oder Fallrückzieher, wesentlich einfacher anzubringen, als dies beim fertigen Produkt der Fall sein wird. Die Spielgeschwindigkeit ist ein wenig zu hoch angesetzt, kann aber im Optionsmenü herabgesetzt werden. Aus genannten Gründen konnte der Zauber der PSone-Version noch nicht vollständig auf den großen Bruder übertragen wer-

den. Bleibt abzuwarten, ob sich dieser Titel zu einem ähnlich realistischen Fußballkracher mausern wird wie ISS 2 für die PSone. (Ralph Wollner)

Winning Eleven 5

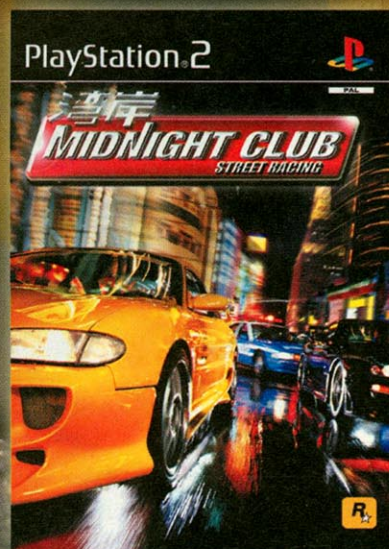
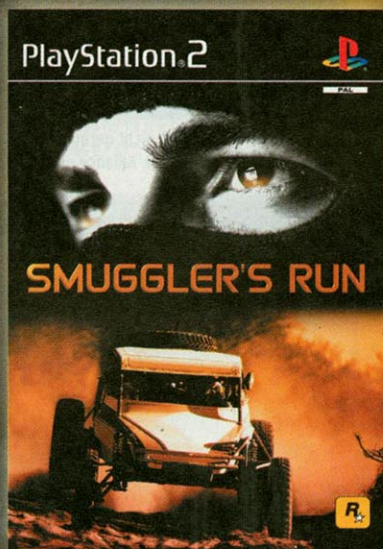
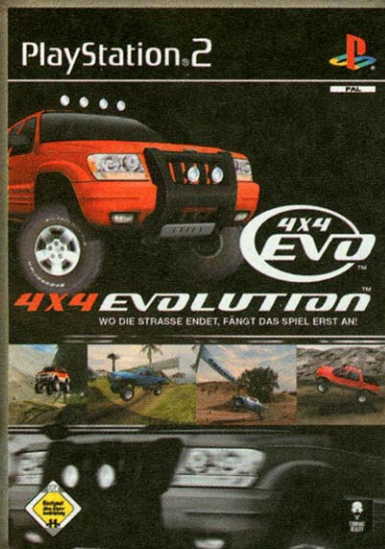
PS2

Genre: Sport
Termin: 4. Quartal 2001
Hersteller: Konami
Spieleranzahl: 1-4
Besonderheiten: -



„Konami wird Ende des Jahres die Fußballkonkurrenz der PS2 anführen.“

Und immer verdammt schnell!



Drei ultimative Renner: extremer Speed, rasante Action und genialer Spiel-Spaß.

PlayStation 2

www.take2.de





„Nach zwei erfolgreichen PC-Spielen macht sich **Baldur's Gate** auf, die Konsolenwelt zu erobern.“

Schwerter und Magie auf Sonys Flaggschiff

Baldur's Gate Dark Alliance

Nachdem die Baldur's Gate-Saga auf PCs unglaubliche Erfolge feierte, bereiten die Abenteurer von der Schwertküste nun ihren Konsolenauftritt vor.

■ Ihr habt genug vom knuddeligen Kulleraugen-Charme japanischer Rollenspiele? Ihr wollt lieber altmodischen Drachen eins auf die Schuppen geben, als euch mit Manga-Monstern herumzuprügeln? Dann könnte *Baldur's Gate* genau das Richtige für euch sein.

■ Helden wider Willen

Angesiedelt in der Welt der Dungeons & Dragons entführt euch *Baldur's Gate* auf eine epische Reise voller Magie und Zauberei. Die einstmals blühenden Ländereien der Schwertküste liegen zerschmettert unter den Füßen finsterner Diebesbanden, die das Land mit ihrem Terror und Schrecken überziehen. Egal, ob es sich um Dörfer, Karawanen oder Bauernhöfe handelt, die berittenen Finsterlinge kennen kein Erbarmen. Verängstigt von dieser Entwicklung, macht sich

euer virtuelles Alter Ego mit seiner Schwester auf den Weg, um in der Stadt Baldur's Gate Schutz zu suchen. Unglücklicherweise schlägt das Schicksal auf dem Weg in euer Refugium erbarmungslos zu. Bevor ihr die Stadt erreicht, wird die kleine Truppe Opfer eines Angriffs. Während dem Hauptcharakter die Flucht gelingt, fällt seine Schwester in die Hände der Bösewichter.

■ Choose your warrior

Bevor ihr euch ins Abenteuer stürzt, habt ihr erst einmal die Qual der Wahl. Drei Charakterklassen warten darauf, von euch in den Stand des Helden erhoben zu werden: Ein Ranger, eine Elfen-Priesterin oder ein kriegerischer Zwerg buhlen mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen um eure Gunst. Habt ihr euch für eine der Figuren entschieden, beginnt für euch das Abenteuer. Im Gegensatz zu den meisten reinrassigen Rollenspielen seid ihr in *Baldur's Gate* nicht mit einer Party, sondern allein unterwegs.

■ Diabolisches Spielprinzip

Obwohl es zu Beginn in erster Linie um die Suche nach eurer entführten Schwester geht, wird im Verlauf des Spiels klar, dass euch vom Schicksal eine ganz besondere Aufgabe zugedacht worden ist. Euer Held ist der Einzige, der die Forgotten Realms (Nebenszenario im Advanced Dungeons & Dragons-Universum) vor einem drohenden Bürgerkrieg retten kann. Bei euren Streifzügen durch die Welt von *Baldur's Gate* wird die Grafik aus einer isometrischen Ansicht



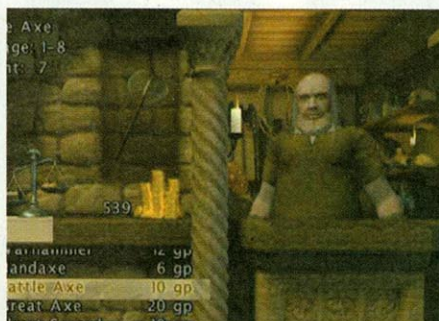
■ Ganz im Stil des Dungeons & Dragons-Regelwerkes verleihen euch magische Waffen Zusatzattribute wie Blitzmagie.



■ Da es im Fantasy-Reich nicht gerade zimmerlich zugeht, wird auch bei *Baldur's Gate: Dark Alliance* nicht mit roter Farbe gespart.



■ Damit ihr den feindlichen Horden nicht chancenlos gegenübersteht, könnt ihr magische Angriffe einsetzen.



■ In den Städten habt ihr die Möglichkeit, eure Ausrüstung aufzubessern und nach Herzenslust zu shoppen.



■ Wie alle Lichteffekte bei *Baldur's Gate* sind auch Zaubersprüche sehr ansprechend in Szene gesetzt worden.



Großvater des Rollenspiels

■ Zweifelslos lassen sich die Abenteuer im Dungeons&Dragons-Universum als das weltweit erfolgreichste Pen&Paper-Rollenspiel bezeichnen. Die Erfolgsgeschichte des D&D-Rollenspiels fand 1975 in den USA ihren Anfang. Obwohl es Proteste wegen der Möglichkeit, böse oder gar psychopathische Charaktere zu generieren, hagelte, wurde aus Dungeons & Dragons ein beispielloser Erfolg, der 1979 mit der Veröffentlichung des Advanced-Dungeons&Dragons-Regelwerkes in die zweite Runde ging. Zehn Jahre später wurde schließlich ein weiteres Regelbuch veröffentlicht, welches die etwas komplizierten Regeln der 1979er-Ausgabe vereinfachen sollte. Leider blieb der erwartete Erfolg aus, so dass es mit der Zeit etwas still um den Großvater aller Rollenspiele geworden ist. Durch Fantasy-Zyklen wie die Drachenlanze oder Forgotten Realms am Leben gehalten, könnte 2001 das Jahr des großen Comebacks werden. Neben einem Film mit Jeremy Irons sind neue Regelbücher und zahlreiche PC-Spiele geplant.



von oben dargestellt. Obwohl die Entwickler viel Wert auf eine faszinierende Geschichte gelegt haben, unterscheidet sich das eigentliche Spiel, dem die neueste Version des AD&D-Regelwerkes zugrunde liegt, nicht besonders vom Action-RPG-Genre-Primus *Diablo*. Mit dem Schwert in der Hand metzelt sich euer Charakter durch nicht enden wollende Monsterhorden, löst Rätsel und kassiert Erfahrungspunkte. Im Gegensatz zu den PC-Versionen verläuft die Geschichte recht linear, so dass ihr nicht Gefahr lauft, euch in endlosen Nebenquests zu verstricken.

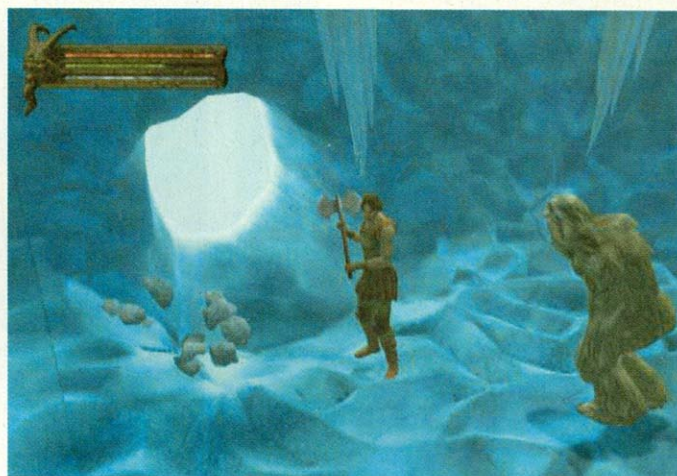
Fantasy-Grafik

Grafisch gehört *Baldur's Gate* schon jetzt zum Besten, was aktuelle Konsolen zu bieten haben. Bei den Effekten zeigt die PlayStation 2 endlich einmal, welche Rechenpower sich in ihrem schwarzen Gehäuse verbirgt. Brennende Fackeln, explodierende Magie-Geschosse oder Schatten werden in Echtzeit berechnet und sehen einfach hervorragend aus. Bewegt sich euer

Held durch einen See oder einen Fluss, wird die Wellenbrechung abhängig von der Geschwindigkeit und der Strömungsrichtung des Wassers berechnet. Aber nicht nur bei der grafischen Darstellung gehen die Entwickler von Snowblind Studios mit viel Liebe zum Detail zu Werke, sondern auch bei der musikalischen Untermalung. Der gesamte Soundtrack wird von einem Orchester eingespielt und zusammen mit den Hintergrundgeräuschen und der lippensynchronen Sprachausgabe in feinstem 5.1-Sound aus euren Boxen tönen. Da es sich bei *Baldur's Gate* nicht um eine PC-Umsetzung, sondern um eine Konsolen-



■ Der *Baldur's Gate*-Held hat es nicht leicht. Als ob die ständigen Monster-Attacken nicht schon genug wären, muss er sich zusätzlich noch mit Fallen herumärgern.



■ Eure Mission führt euch in die entferntesten Winkel der Forgotten Realms. Selbst in abgelegenen Gletscherspalten seid ihr nicht vor Angriffen sicher.

only-Produktion handelt, haben es sich die Coder von Snowblind Studios zum Ziel gemacht, leicht zugängliches Gameplay mit der genialen Atmosphäre der PC-Titel zu verbinden. Auf diesem Wege soll, laut Entwickler-Angaben, ein Rollenspiel-erlebnis geschaffen werden, dass auf Konsolen neue Maßstäbe setzen wird. "Wir sind auf jeden Fall gespannt und werden euch selbstverständlich über die neuesten Entwicklungen aus den Forgotten Realms auf dem Laufenden halten. (Henry Ernst)



„Grafisch gehört *Baldur's Gate* schon jetzt zum Besten, was aktuelle Konsolen zu bieten haben.“



■ Zwischen euren Kampfeinsätzen habt ihr die Möglichkeit, euch in den unzähligen Städten des Schwertküsten-Reiches zu erholen.



■ Diese Riesenspinne freut sich schon mächtig darauf, euren kampferprobten Recken zum Abendessen zu begrüßen.

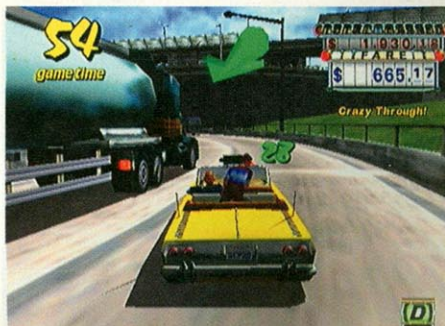
Baldur's Gate: Dark Alliance

PS2

Genre: Rollenspiel
Termin: 4. Quartal 2001
Hersteller: Snowblind Studios/Virgin
Spieleranzahl: 1
Besonderheiten: AD&D-Lizenz



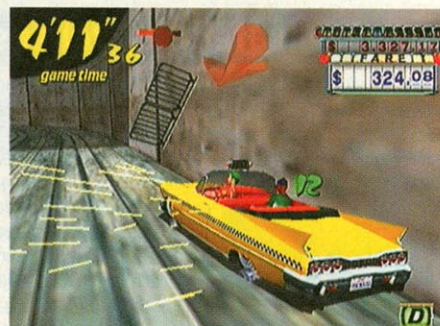
„Baldur's Gate wird ein Fest für Rollenspieler.“



■ Auf dem Highway ist die Hölle los! Dieser fette Tanklastzug muss erst einmal überholt werden.



■ Glücklicherweise nimmt euer Taxi keinen Schaden, egal wie hoch oder weit eure Sprünge gehen.



■ Mit dem Crazy Drift, einem von vielen Spezialmanövern, bringt ihr die Kundschaft punktgenau ans Ziel.

Let's make some crazy money!

Crazy Taxi

Segas erfolgreicher Fun-Racer-Automat räumte auf dem Dreamcast bereits mächtig ab. Jetzt kommt er auf der PS2 zum Zuge.

■ Dass die findigen Köpfe von Sega immer wieder eine neue Spielidee aus dem Hut zaubern, ist bemerkenswert. Was mag wohl in ihnen vorgegangen sein, als sie *Crazy Taxi* erfanden? Denn was ist schon Spaßig daran, genervte Fahrgäste von Punkt A nach B zu bringen? Ganz einfach: Wir vergessen die Verkehrsregeln, spendieren den Taxis fette PS-Monster und setzen die Physik teilweise außer Kraft. Heraus kommt dabei einer der besten Fun-Racer, die wir jemals spielen durften.

■ **Anarchie auf den Straßen**
Ihr habt die Wahl zwischen den vier Taxifahrern Gus, Axel, Gena und B.D. Joe (v.



■ Nach schneller Ablieferung meint der Pastor nur lapidar: „You are a Hell of a driver!“

l. n. r.). Jedes ihrer Taxis hat andere Eigenschaften, wobei sie eines gemeinsam haben: Sie überstehen jeden Crash ohne einen einzigen Kratzer. Und das ist genau der Reiz. Fahrt, wie ihr gerade Lust habt! Heizt gegen die Fahrtrichtung, pflügt die Grünanlage des Parks um, durchbrecht Straßensperren oder holt wartende Kundschaft direkt am Strand ab. Natürlich kommt bei all der rasanten Action niemand zu Schaden. Ahnungslose Passanten springen noch



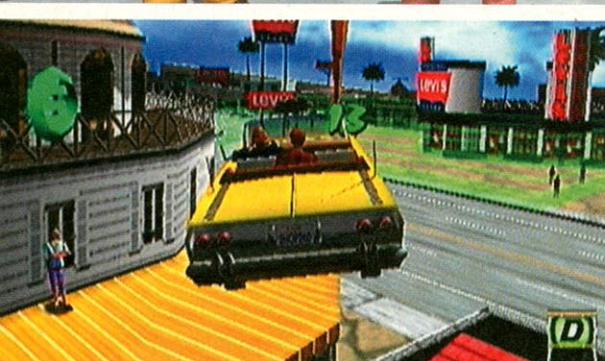
■ Der große, grüne Pfeil zeigt immer zum Zielpunkt. Versperrt euch ein anderer Wagen den Weg, wie hier der Pick-up, schiebt ihr ihn kurzerhand zur Seite.

rechtzeitig zur Seite, wenn euer gelbes Geschoss um die Ecke rast. Spielprinzip: Je schneller die Ablieferung erfolgt und je spektakulärer euer Fahrstil, desto mehr Kohle gibt es.

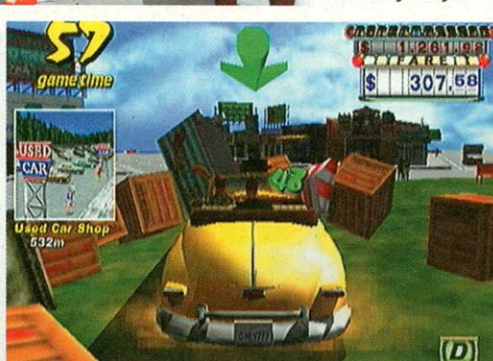
■ **Technik aus der Spielhalle**
Crazy Taxi vollführt eine perfekte Gratwanderung zwischen comicartigem und realistischem Grafikstil. Die beiden Städte (an San Francisco angelehnt) sind äußerst detailliert und liebevoll in Szene gesetzt. Zahlreiche kleinere Objekte, wie Kisten, Laternen oder Telefonzellen (alle erstklassig schrottbar!), stehen am Wegesrand. Ferner sorgt reger

„Crazy Taxi ist der echte Wahnsinn! Anschnallen nicht vergessen!“

Verkehr auf den Straßen für ständige Crashes. Kurzum, optisch macht *Crazy Taxi* einiges her. Aber auch die hervorragende Musikuntermalung der beiden Cross-Over-Bands Bad Religion und Offspring passen genau zur nervenaufreibenden Hetzjagd durch die Stadt. Es gibt kaum ein Spiel, bei dem die Mischung aus pfeilschneller Grafik und fetzigem Sound dermaßen gelungen ist wie bei *Crazy Taxi*. Hinzu kommt eine simple Steuerung, die sich nur auf das Wesentliche (Gas, Bremse, Rückwärtsgang) beschränkt. Besser könnten die Rahmenbedingungen für einen kommenden Hit nicht sein, oder? (Sven Harder)



■ Während des Sprunges aus dem Parkhaus (!) sehen wir links eine wartende Dame auf ihrem Balkon. Bei der nächsten Fuhre vielleicht!



■ Störende Kisten fahren wir einfach platt! Bemerkenswert ist übrigens das sehr realistische Verhalten der Gegenstände bei Crashes.

Crazy Taxi

PS2

Genre: Rennspiel
Termin: 2. Quartal 2001
Hersteller: Sega/Acclaim
Spieleranzahl: 1
Besonderheiten: Rasantes Gameplay, Automaten-Umsetzung



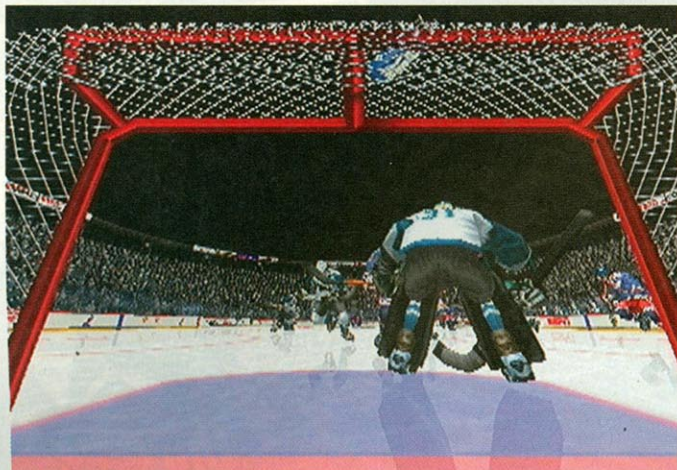
„Der wohl schnellste Fun-Racer aller Zeiten jetzt endlich für PS2“

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

Ab 16. Mai neu am Kiosk.



PC Action – hart, aber gerecht



■ Nach einem Torerfolg wird der erfolgreiche Angriff noch einmal aus der Torkamera-Perspektive gezeigt. Leider läuft das Ganze viel zu schnell ab.



■ Dieser harte Schlagschuss geht leider weit rechts am Tor vorbei. Fernschüsse sind generell bei *National Hockey Night* sehr schwer im Gehäuse zu versenken.

Marco Sturm und Jochen Hecht kehren heim!

ESPN National Hockey Night

Langsam beginnt das Eis zu schmelzen. Nach EAs NHL 2001 ist jetzt Konami an der Reihe, die amerikanische Eishockey-Profiliga auf die PS2 zu bringen.

■ Passend zum Start der Eishockey-WM in Deutschland (28. April bis 13. Mai in Hannover, Köln und Nürnberg) kommt Konamis erstes PS2-Hockey-Spiel auf den Markt. Allerdings gibt es bei *ESPN National Hockey Night* keine Nationalmannschaften, sondern die harten Profi-Teams der NHL.

■ Schnell, schneller, Hockey Night!

Das größte Manko von EAs *NHL 2001* war eindeutig die ruckelnde Grafik. Zwar war der Spielablauf schnell, jedoch konnte man dem rasanten Puck kaum folgen. Konami zeigt, wie es geht. Die Spielgeschwindigkeit lässt sich in fünf Stufen einstellen, wobei die Stufen 4 und 5 für ordentlich Action bei sauberen 60 Bildern pro Sekunde sorgen. Schade nur, dass *National Hockey Night* nicht allzu komplex in der Steuerung ist, so dass sich echte Profis schnell unterfordert fühlen.

Ebenfalls verbesserungswürdig ist die künstliche Intelligenz von Mannschaftskollegen und Gegnern. Zu leicht gelingen schnelle Soli durch die Mitte. Habt ihr euch die Scheibe geschnappt, könnt ihr ohne Probleme quer über das Feld laufen. Wohl um das ein wenig auszugleichen, wurden die Torhüter besonders reaktions-schnell gemacht. Kurzum, hier gibt es noch Handlungsbedarf für die Programmierer.

■ Tolle Atmosphäre, aber langweilige Kommentatoren
Kämpfen mehrere menschliche

Puck-Jäger gleichzeitig, kennt der Spielspaß keine Grenzen. Schnelle Passkombinationen, Schlagschüsse aus allen Lagen und schlagkräftige Auseinandersetzungen bringen euch echtes Eishockey-Feeling nach Hause. Neben den sehr guten Animationen hinterließ in erster Linie die Stadionkulisse einen positiven Eindruck. Trifft die Heimmannschaft, ist der Teufel los, während nach einem Gasttor geschockte Stille einkehrt. Schade nur, dass das bei der *ESPN*-Reihe übliche englische Kommentatoren-Duo zu wenig auf Lager hat. Sehr schnell wiederholen sich ihre Sprüche. Trotz kleiner Schönheitsfehler scheint Konami die neue Eishockey-Referenz auf der PS2 in der Mache zu haben. (Sven Harder)



■ Zu Beginn eines jeden Spiels werden standesgemäß die Akteure vorgestellt und die Nationalhymne zelebriert.



■ Beim Eröffnungsbully steigt die Anspannung. Ständig wechselnde Kameraperspektiven vermitteln TV-Feeling.



■ Nach einer verhängten Strafe signalisiert der Hauptschiedsrichter, um welches Vergehen es sich handelte.



■ Freude bricht aus! Die New Jersey Devils haben nach dem klassischen Abstaubertreffer wieder die Nase vorne.



■ Die besten Erfolgsaussichten habt ihr, wenn es über die Flügel geht und der Pass nach innen per One-Timer abgeschlossen wird.

ESPN National Hockey Night

PS2

Genre: Eishockey
Termin: Mai 2001
Hersteller: Konami
Spieleranzahl: 1-5
Besonderheiten: Einstellbare Spielgeschwindigkeit

super! „Das wahrscheinlich beste PS2-Eishockey-Spiel. Schnell und unkompliziert.“
Erster Eindruck
PSG



new highscore!

status: beginner

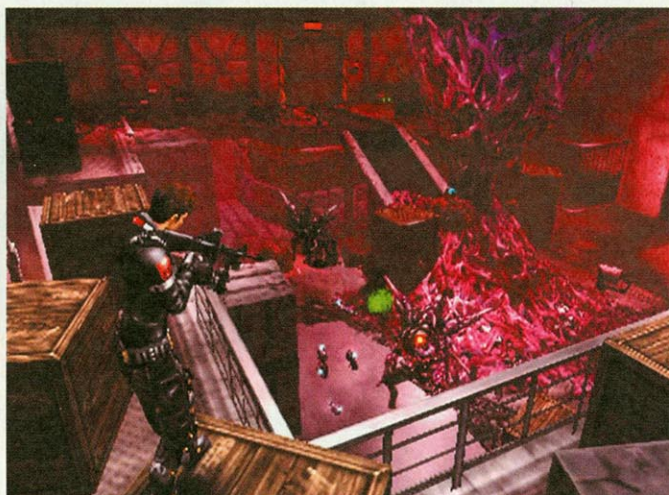
Wirklich gute Spiele gibt's bei gameplay
www.gameplay.de

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



■ Durch die manuell justierbare Kamera behaltet ihr auch in brenzligen Situationen immer den perfekten Überblick und die Gegner im Visier.

Zerstörungswut und Alienbrut Extermination

Im Sommer dieses Jahres erwartet uns mit *Extermination* ein Action-Feuerwerk der Sonderklasse.

■ Deep Space, ein Entwickler-Team, bei dem einige Programmierer und Grafiker der *Resident Evil*-Serie ihr neues Zuhause gefunden haben, heizt euch demnächst mächtig ein. Das Stichwort lautet „Panic-Action-Game“ und verspricht Adrenalin förderndes Geballer,

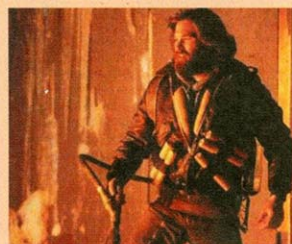
allerdings ohne große Rätselinlagen.

■ Warum „Panic Action“?

Stellt euch die Schockerszenen aus *RE* vor, dazu mächtige Waffen und schnelle Action. Das Resultat nennt sich dann „Panic Action“ und verspricht für Shooter-Fans Spaß ohne Ende. Mit einer Story, die an John Carpenters *Das Ding aus einer anderen Welt* erinnert, bietet *Extermination* den idealen Hintergrund für zahlreiche Schockmomente. Als Elite-Mitglied des Marine-Korps nehmt ihr einen Geheimauftrag an, der

i John Carpenters The Thing

■ 1982 erschien Carpenters Remake eines seiner Lieblingsfilme (Hawks/Nybys *Das Ding aus einer anderen Welt*). Leider blieb dem Film der kommerzielle Erfolg verwehrt, hauptsächlich, weil zu dieser Zeit auch *E.T.* in den Kinos lief. Trotzdem handelt es sich um ein Meisterwerk, das selbst nach heutigen Maßstäben effektechnisch überzeugen kann. Ein außerirdisches Wesen infiltriert eine Polarstation. Dabei handelt es sich um eine tödliche Spezies, die in die Körper anderer Wesen eindringt und diese zu Monstren mutieren lässt. Der Horror entsteht allerdings nicht aus dessen Angriffen, sondern aus der Paranoia der schweigsamen Gruppe, die nicht weiß, wer von ihnen infiziert ist. Vor allem aufgrund des tragischen Endes, bei dem der Hauptdarsteller Kurt Russell und ein weiterer Mitstreiter zwar überleben, aber ihrem sicheren Erfrierungstod entgegensehen, konnten viele mit dem Werk nichts anfangen.



„Besonders gut gelungen sind die überragenden Explosionseffekte.“

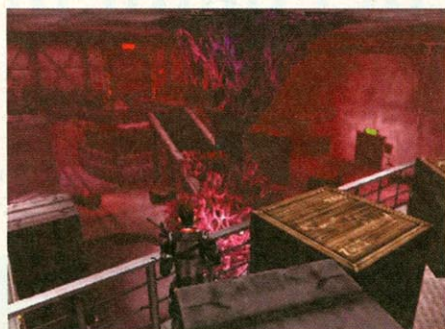
euch mitten in die unwirtliche Antarktis befördert. Auf dem Weg zur geheimen Regierungsbasis, die aus unbekannten Gründen nicht mehr auf Funkprüche antwortet und von eurem Team gecheckt werden soll, passieren natürlich unvorhergesehene Dinge. Das Flugzeug der Spezialeinheit stürzt ab und geht mit beinahe dem gesamten Equipment in Flammen auf. Zu allem Unglück überleben nur zwei Teammitglieder den Crash, was storymäßig die ideale Konstellation für die „Panic Action“ darstellt. Ohne Teamunterstützung und ohne mächtige



■ Mit einem beherzten Sprung erreicht ihr die linke Metallkonstruktion, um euch daran weiterzuhangeln.



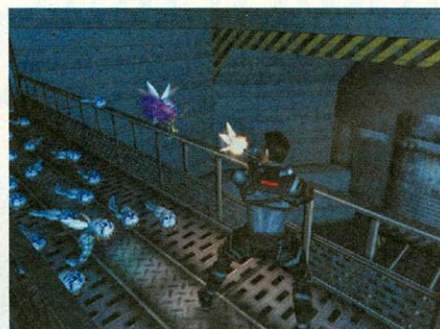
■ Die Außenabschnitte beeindruckt mit realistischen Schneestürmen und unangenehmen Überraschungen.



■ Lagerhallen bieten ideale Verstecke für die üblen Mutanten, doch Dennis Riley zeigt so schnell keine Angst.



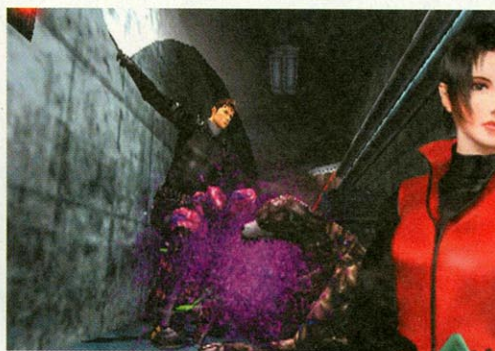
■ Während des Spiels werdet ihr auch Gelegenheit haben, eure Gegner aus sicherer Entfernung zu erledigen.



■ Über sieben Brücken musst du gehn ... auf jeden Fall ist dieser Steg schon mal total verseucht von Schleimmonstern.



■ Greifen mehrere Monster gleichzeitig an, heißt es ballern, bis der Lauf glüht, und die Laservisierung nutzen.



■ Ist das letzte Schießisen leer, hilft nur noch der Griff zum Überlebensmesser!

Sonderkommando-Ausrüstung gestaltet sich die Erkundung der Basis natürlich nochmal so spannend.

■ Spiel, Spaß und Spannung

Euren Helden seht ihr in bester *Syphon Filter*-Manier aus der Third-Person-Perspektive, wobei die Kamera auch nachjustiert werden kann. Auf der Suche nach durchschlagender Bewaffnung durchstreift ihr die Basis im ewigen Eis und auch Außenabschnitte werdet ihr erkunden. Diese warten mit fantastischen Wettereffekten auf. Das Schneetreiben ist manchmal so dicht, dass man die eigene Hand nicht mehr vor Augen sieht. Erfahrungsgemäß sind dies die besten Voraussetzungen, um euch von plötzlich auftauchenden Mutationen gehörig erschrecken zu lassen. Mit viel Liebe zum „ekelhaften“ Detail haben die Grafiker die Monster gestaltet. Aber woher die schleimigen Kreaturen ursprünglich kommen und wie sie in die Station gelangten, erfahrt ihr erst im Laufe des Abenteuers.

■ Technisch mehr als solide!

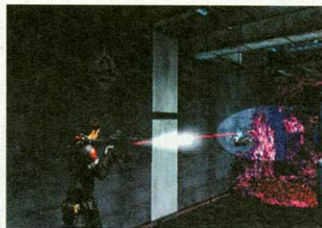
In manchen Levelabschnitten habt ihr die Möglichkeit, besondere Aktionen lediglich mit einem Tastendruck auszuführen (eine weitere Besonderheit der „Panic Action“). Im Klartext heißt das, ihr könnt beispielsweise mit einem gewagten Sprung an ein Geländer hechten, um der Monsterbrut auszu-



■ Aus erhöhten Positionen feuert es sich besonders angenehm. Der Radarschirm am linken Bildschirmrand gibt dabei Auskunft über die Gegnerschar.

weichen. Bewegt ihr daraufhin den Analogstick, könnt ihr euch aus dem Gefahrenbereich hangeln. Ein weiterer Pluspunkt ist die gerade durch das „Panic“-Element erreichte Spannung, die mitunter sogar in Angst umschlagen kann. Besonders gelungen sind die überragenden Explosionseffekte. Euer Charakter wird absolut realistisch von der Druckwelle erfasst und aufs Derbste nach hinten geschleudert, wenn ihr zu unvorsichtig eine Explosion auslöst. Das kann schon mal passieren, wenn ihr auf herumstehende Fässer oder instabiles Material schießt. Die schöne Hintergrundgrafik scrollt flüssig über den Bildschirm und wirkt nur selten eintönig. Auch die Charakteranimationen sind

hervorragend gelungen. Mit beeindruckender Wendigkeit stürmt euer Held die Levels und ballert dabei auf alles, was sich bewegt. Insgesamt sieht *Extermination* schon sehr ausgereift aus und auch die PlayStation 2 lässt deutlich ihre Technik-Muskeln spielen. (Uwe Hönig)



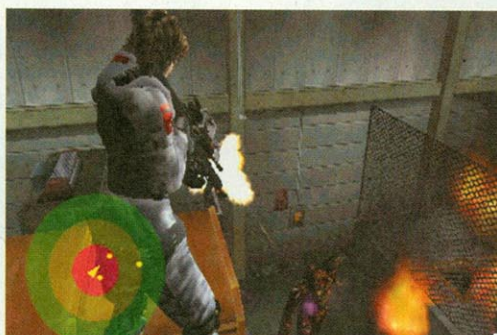
■ Auch sehr dunkle Passagen müsst ihr durchqueren, wobei plötzliche Monsterattacken vorprogrammiert sind.



■ Manchmal ist es besser für die Gesundheit, wenn ihr euer Heil in der Flucht sucht.



■ Durch das „Panic Action“-Element könnt ihr euch per Tastendruck vor den fiesen Mutationen in Sicherheit bringen.



■ In manchen Levels müsst ihr auch kleine Hüpfenlagen meistern und nebenbei die Gegner in Schach halten.

Extermination

PS2

Genre: Action
Termin: 3. Quartal 2001
Hersteller: Sony
Spieleranzahl: 1
Besonderheiten: Panic Action



„Heftige Action, gepaart mit Schockeffekten – eine leckere Mischung“

Blutige Scheiben

Die Insel der lebenden Toten

Resident Evil Code: Veronica Complete

Pünktlich zum 5. Geburtstag der Horror-Serie lässt Capcom die Zombie-Horden auf die PlayStation 2 los.

■ Seit *Street Fighter*-Erfinder Capcom 1995 den ersten Teil der Survival-Horror-Mär veröffentlichte, kann die *Resident Evil*-Serie auf eine fast beispiellose Erfolgsgeschichte zurückblicken. Der T-Virus breitete sich über alle gängigen Konsolenformate aus, selbst Segas Saturn war nicht vor den Zombie-Attacken sicher. Pünktlich zum fünften Jahrestag des ersten Raccoon-City-Massakers hat der teuflische Virus seinen Weg auf die PlayStation 2 gefunden.

■ Ein neuer Anfang

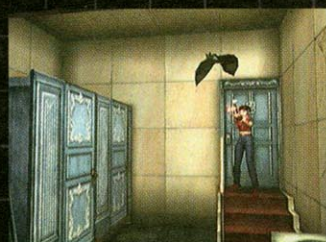
Die Handlung von *Resident Evil Code: Veronica Complete* schließt direkt an die Abenteuer von Claire Redfield und Leon Kennedy aus dem indizierten zweiten Teil der Serie an. Die

junge Studentin war auf der Suche nach ihrem verschwundenen Bruder ins zombieverseuchte Raccoon-City zurückgekehrt. Wie sich im Laufe des Spiels herausstellte, hat sich Chris Redfield zur Umbrella-Konzern-Zentrale nach Deutschland begeben, um den üblen Machenschaften des internationalen Unternehmens ein Ende zu machen.

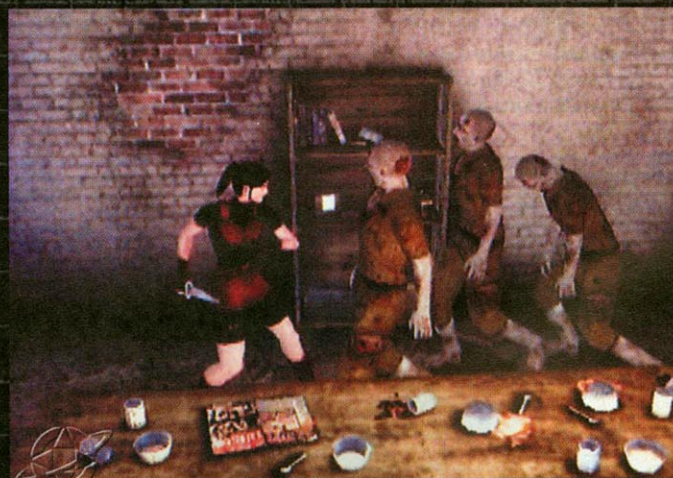
■ Render-Power

Die *Resident Evil*-Reihe war schon immer für ihre Intros berühmt und berüchtigt. Während im Anfangsfilm des ersten Teils noch B-Movie-Flair versprüht wurde, setzte das com-

putergenerierte Intro des zweiten Teils von Horror-Altmeister George A. Romero Maßstäbe. Diese Tradition wird nun von *Resident Evil Code: Veronica Complete* fortgesetzt. Der atemberaubend realistisch in Szene gesetzte Film zeigt deutlich, zu welcher Renderqualität die PS2 fähig ist: Auf der Jagd nach Informationen gelingt es der taffen jungen Frau, bis in die Konzernzentrale vorzudringen. Leider wird sie von Überwachungskameras aufgespürt und sofort von der konzerneigenen Sicherheitsmannschaft unter Beschuss genommen. Nach einer spannenden Verfolgungsjagd fällt Claire



■ Da auch die Insekten auf der Insel mutiert sind, ist überall Vorsicht geboten.



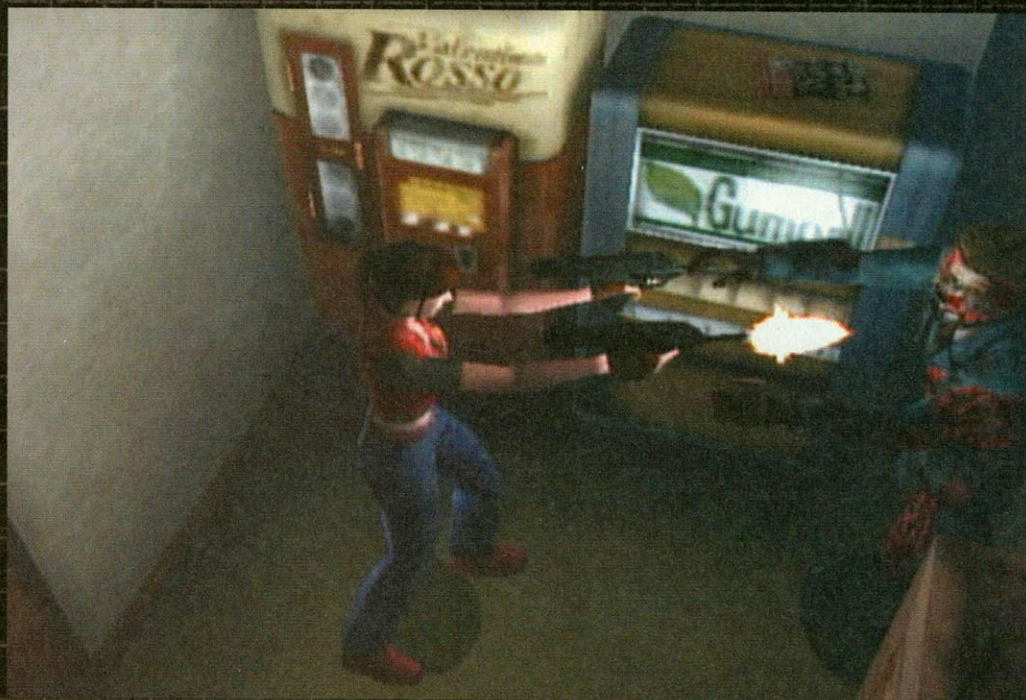
■ Die verstorbenen Bewohner der Gefängnis-Insel freuen sich auf ein leckeres Abendessen mit der niedlichen Claire. Welche Rolle sie bei diesem Essen einnehmen wird, ist ungewiss.



■ Steve fühlt sich in seiner Rolle als Action-Held sichtlich wohl und hilft Claire dabei, ihr Abenteuer zu bestehen.



■ Um zwischen den einzelnen Spiel-Locations hin und her zu reisen, greift Claire auf ein Mini-U-Boot zurück.



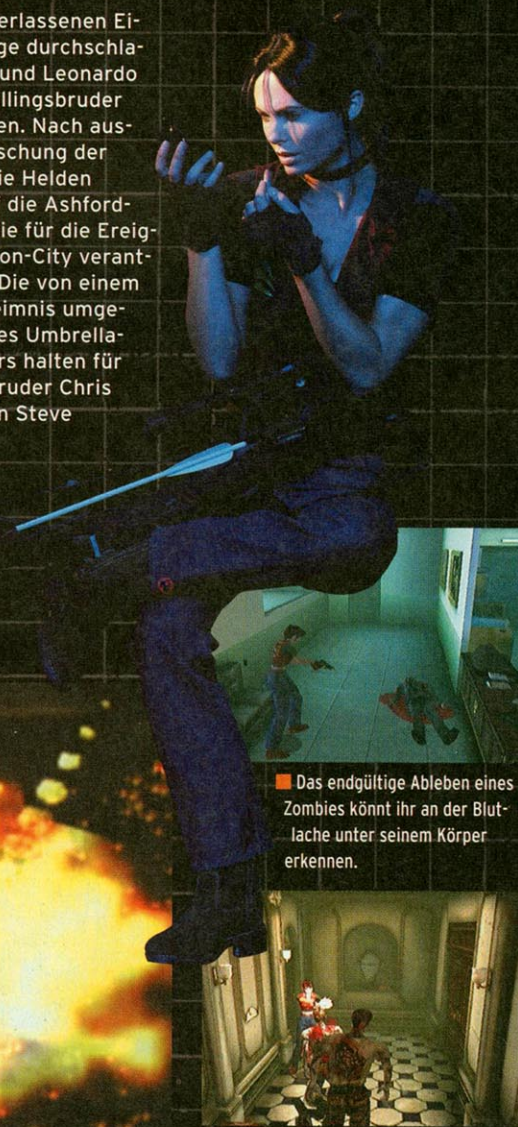
■ Um mit den Zombies fertig zu werden, braucht Claire neben Hirnschmalz jede Menge fetter Waffen.

schließlich in die Hände von Umbrellas Schergen und wird auf eine entlegene Insel verfrachtet.

■ Echtzeit-Action

Kurz danach findet sich die junge Heldin in einem Verlies wieder. Nachdem ihr ein schwer verletzter Wärter einen Schlüssel in die Hand gedrückt hat, macht sich Claire sofort auf den Weg, um die Insel des Schreckens zu erkunden. Zwischen den Trümmern der ehemaligen Strafgefangenen-Siedlung bietet sich ein Bild des Schreckens. Halbverbrannte Zombies schlurften zwischen modrigen Grabsteinen herum, riesige Würmer durchpflügen den morastigen Boden der Insel und zu allem Überfluss hat sich auch noch ein mächtiger Tyrant an ihre Fersen geheftet. Glücklicherweise findet Claire

auf dem gottverlassenen Eiland jede Menge durchschlagende Waffen und Leonardo Di Caprios Zwillingbruder als Verbündeten. Nach ausgiebiger Erforschung der Insel treffen die Helden schließlich auf die Ashford-Geschwister, die für die Ereignisse in Raccoon-City verantwortlich sind. Die von einem düsteren Geheimnis umgebenen Enkel des Umbrella-Firmengründers halten für Claire, ihren Bruder Chris und den jungen Steve



■ Nachdem Claire den ersten Teil des Spiels hinter sich gelassen hat, dürft ihr beobachten, wie die Insel samt ihrer unheimlichen Bewohner in die Luft fliegt.

■ Das endgültige Ableben eines Zombies könnt ihr an der Blutlache unter seinem Körper erkennen.



■ Resident-Evil-Veteranen werden sich im unheimlichen Herrenhaus der Familie Ashford sofort heimisch fühlen.



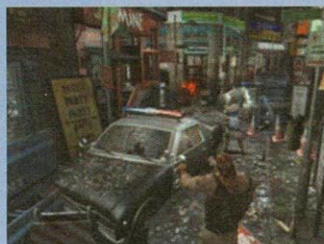
Im Intro werdet ihr Zeuge von Claires Gefangennahme.

Intro



Game-Flashback: Resident Evil 3: Nemesis (2000)

■ Im zombieverseuchten Raccoon-City ist die Hölle los. Alle Einwohner der verschlafenen Kleinstadt sind mittlerweile Opfer des T-Virus geworden. Mitten in diesem Inferno des Grauens kämpft eine junge Frau ums Überleben. In der verwüsteten Stadt begegnet Jill Valentine nicht nur zahlreichen Untoten, sondern wird auch von einer rätselhaften Kreatur namens Nemesis verfolgt. Obwohl Grafik und Sound bei *Nemesis* auf Top-Niveau



■ Die Zombies haben ganze Arbeit geleistet. Raccoon-City liegt in Trümmern.

sind, konnte der dritte Teil der Zombie-Saga nicht ganz an die Erfolge der Vorgänger anknüpfen. Wer sich von der rigoros



■ Abwechslungsreiche Kameraperspektiven sorgen für Gruselstimmung pur.

geschnittenen PAL-Version nicht abschrecken lässt, erhält 32-Bit-Grusel in Perfektion. (Henry Ernst)

PSone



Genre: Action-Adventure
Preis: DM 89,-
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./engl.
Entwickler: Capcom
Hersteller: Eidos
Internet: www.capcom.com

Grafik

86%

Sound

76%

SPIELSPASS

85%

i Zwillings-Horror

■ Für Dreamcast-Jünger ist die neueste *Resident Evil*-Episode bereits ein alter Hut. Bereits vor einem Jahr durften tapfere Sega-Fans auf die Jagd nach den Zombie-Horden gehen. Inhaltlich und grafisch sind beide Versionen übrigens fast identisch. Einziger Unterschied: Die *Complete*-Version bietet rund acht Minuten mehr Zwischensequenzen und Video-Clips. Ob die PlayStation-2-Version ebenso ungeschnitten wie die Sega-Variante auf dem deutschen Markt erscheinen wird, ist noch ungewiss.

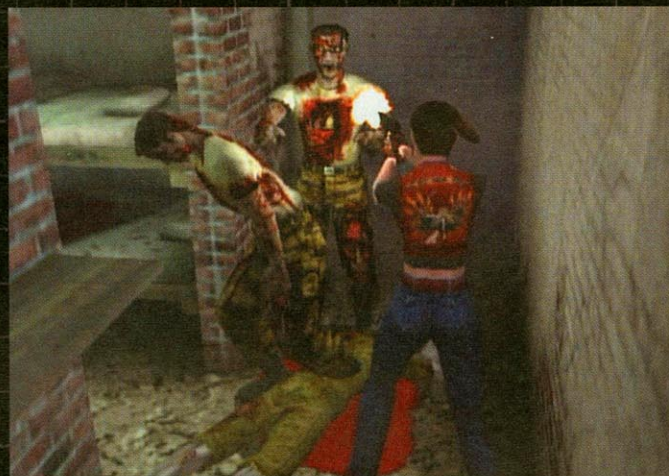


■ Die Echtzeit-Hintergründe lassen in punkto Detailreichtum keine Wünsche offen.

eine ganz besondere Überraschung parat: Das schlimmste Virus aller *Resident Evil*-Teile: den T-Veronica.

■ Altes Spiel in neuem Gewand

Genau wie die Dreamcast-Version wird auch bei der PlayStation-2-Variante die gesamte Grafik in Echtzeit berechnet. Hierdurch wurden den Programmierern einige dramaturgische Kniffe ermöglicht, die mit dem starren Render-Skelett der 32-Bit-Vorgänger nicht möglich gewesen wären. Schnelle Kamerafahrten, abwechslungsreiche Darstellungswinkel, düsterer Sound und vor allem die scrollenden Locations lassen euch komplett in der schaurigen Atmosphäre des Spiels versinken. Mithilfe der Emotion-Engine wirken Zombies, Bandersnatches und Riesenspinnen grausamer als alles, was die Survival-Horror-Liga bis jetzt zu bieten hatte. Verwesendes Fleisch, kranke Mutationen und gruselige Locations wie das mit Blutspritzern übersäte Versuchslabor eines wahnsinnigen Arztes lassen euren Magen nicht zur Ruhe kommen. Obwohl sich die Grafik durch die scharfen, abwechslungsreichen Texturen auf höchstem Niveau befindet, hat



■ Durch die Grafik-Power der PlayStation 2 wirken die faulenden Untoten noch gruseliger und detaillierter als zu seligen PSone-Zeiten.

„Code: Veronica bietet tolle Grafik und super Atmosphäre.“

sich am eigentlichen Spielablauf nicht viel geändert. Wie anno 1995 durchstreift ihr die Insel nach nützlichen Gegenständen, sammelt Schlüssel mit merkwürdigen Symbolen, metzelt allerlei untotes Gezücht nieder und heilt euch mit grünen Kräutern. Abgesehen von der Möglichkeit, eine schnelle 180-Grad-Drehung auszuführen, hat sich auch an der Survival-Horror-typischen Steuerung nichts geändert. Um den

Spielspaß etwas aufzupeppen, habt ihr auch bei *Code: Veronica* die Möglichkeit, verschiedene Boni zu erspielen. Habt ihr den Zombie-Horror innerhalb einer bestimmten Zeit absolviert, könnt ihr euch an einem knallharten Ego-Shooter-Modus versuchen oder die gute Claire neu einkleiden. Wer mit dem bewährten Spielprinzip leben kann, darf sich auf ein äußerst spannendes Horror-Adventure freuen, das aufgrund des hohen Blutanteils nichts für schwache Nerven ist und auf keinen Fall in Kinderhände gehört. (Henry Ernst)



悪いな また化け物が出たかと

■ Sämtliche Zwischensequenzen wurden in englischer Sprache synchronisiert und verfügen über japanische Untertitel.



■ Um sich auch in brenzigen Situationen ihrer Haut zu erwehren, beherrscht Claire eine blitzschnelle 180-Grad-Drehung.

RE Code: Veronica Complete

PS2

Genre: Action-Adventure
Termin: 4. Quartal 2001
Hersteller: Capcom
Spieleranzahl: 1
Besonderheiten: Grafik komplett in Echtzeit

super! „Konsolen-Horror der nächsten Generation“
Erster Eindruck
PSG



■ Diese Krankenschwester hat ihre besten Zeiten schon lange hinter sich gelassen.

Rückkehr in die Stadt des Todes

Silent Hill 2

Nachdem es längere Zeit still um die Fortsetzung des Horror-Schockers gewesen ist, durften wir einen Blick hinter den Nebel des Grauens werfen

■ Mit *Silent Hill 2* kehrt eines der gruseligsten Spiele der Videospiegelgeschichte zurück. Wo Capcoms Zombie-Metzeleien auf vordergründige Schockeffekte setzten, war der Horror auf dem stillen Hügel eher psy-

chologischer Natur. Konamis Grusel-Thriller verstand es wie kein anderes Spiel, den Zocker atmosphärisch so stark unter Druck zu setzen, dass ihm buchstäblich die Haare zu Berge standen.

■ **Nebel des Grauens**
Seitdem seine Frau vor drei Jahren verstorben ist, hat James Mason jeglichen Lebensmut verloren. Kraftlos wie ein Blatt im Wind quält er sich durch das endlose Grau seines Lebens, bis er eines Tages einen seltsamen Brief erhält, in dem seine verstorbene Gattin ihn bittet, nach Silent Hill zu kommen. Obwohl er weiß, dass

sein geliebtes Weib mittlerweile Generationen von Maden als Nahrungsquelle gedient hat, macht sich James auf den Weg in die verschlafene Kleinstadt. Unglücklicherweise ist von seiner Frau weit und breit nichts zu sehen, weshalb der von Zweifeln geplagte James sich auf die Suche nach dem Schreiber des rätselhaften Briefes macht. Sofort heften sich scheußliche Gestalten an seine Fersen. Monster, die aus einem Stephen-King-Albtraum entsprungen sein könnten, trachten James nach dem Leben. Wer hinter allem steckt und vor allem ob James' Frau vielleicht doch noch am Leben ist, erfahren wir spätestens im Herbst,

wenn Konami *Silent Hill 2* veröffentlicht.

■ **Tragischer Held**
Obwohl inhaltlich keine Verbindung zum Vorgänger besteht, werden euch sicherlich einige Locations wie das Krankenhaus oder die Kirche bekannt vorkommen. Der von David-Lynch-Filmen inspirierte Horror profitiert von der Grafik-Power der PS2 und lässt die verschlafene Stadt realistischer denn je erscheinen. Mutationen, wie sie eklig kaum sein könnten, gruseliger Sound und schräge Kameraperspektiven sorgen dafür, dass euer Adrenalinpegel immer wieder in die Höhe schnellt. (Henry Ernst)

„Silent Hill 2 wird ganz sicher für **Alpträume** unter den Zockern sorgen.“



■ Das gesamte Spiel ist in einem Grafikstil gehalten, bei dem Schmutz und Verfall an der Tagesordnung sind.



■ Welche Rolle das mysteriöse kleine Mädchen spielt, bleibt bis zum Ende des Horror-Spektakels verborgen.

Silent Hill 2 PS2

Genre: Action-Adventure
Termin: 4. Quartal 2001
Hersteller: Konami
Spieleranzahl: 1
Besonderheiten: Geniale Atmosphäre



„Silent Hill 2 wird alle Zocker das Fürchten lehren.“

Devil May Cry

Die Brut des Teufels

Devil May Cry

Capcoms Marketing-Experten sind nie um Tricks verlegen, wenn es darum geht, den Zockern einen zusätzlichen Kaufanreiz zu bieten. Deshalb wurde der japanischen Version von *RE Code: Veronica Complete* eine Demo des Horror-Spektakels beigelegt.

■ Vor zwei Jahrtausenden kämpfte eine Kreatur aus den tiefen der Finsternis auf Seiten des Lichts. Mit der Macht eines legendären Schwertes und dämonischen Kräften schlug er die dunklen Horden zurück in das dornige Rektum der Hölle. Heute, an der Schwelle der Zu-

kunft erheben sich die geifernen Dämonen erneut und wie in der Vergangenheit wird sich ihnen auch dieses Mal ein Ausgewählter in den Weg stellen.

■ Schweres Erbe

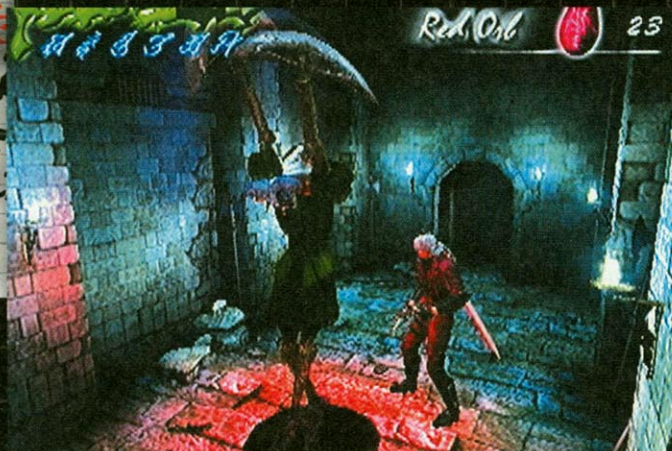
Als Sohn des legendären Kriegers fällt diese Rolle dem jungen Dante zu. Bewaffnet mit dem Zweihänder seines Vaters und zwei großkalibrigen Schießseisen setzt er alles daran, das Vermächtnis seiner Blutlinie zu erfüllen. Durch das dämonische Erbe in seinen Zellen ist Dante körperlich jedem

„Devil May Cry ist das erste Spiel einer neuen Generation von Actiontiteln.“

anderen Lebewesen weit überlegen. Übermenschliche Kräfte, unglaubliche Widerstandskraft und die Fähigkeit, verheerende Zaubersprüche auf seine Feinde loszulassen, machen ihn zum ultimativen Kämpfer für das Gute.

■ Stylish hard action

Die erste Konfrontation mit den Mächten des Bösen findet in einem verwunschenen Burgenmüer statt. Auf der Suche nach Verbündeten wird Dante sofort von seinen dämonischen Widersachern angegriffen. Teufliche Marionetten und unheimliche Geisterwesen trachten dem weißhaarigen Kämpfer nach dem Leben. Um sich seiner Haut zu erwehren, greift der Kämpfer des Lichts auf das einzig probate Mittel zurück: brutale Gewalt. Begleitet von hervorragenden Lichteffekten ballert und schlachtet sich Dante wie in einem John-Woo-Film durch die nicht enden wol-



■ Die dämonischen Marionetten warten nur darauf, euch mit ihren langen Messern in einen blutigen Klumpen Hackfleisch zu verwandeln.



■ Um Türen zu öffnen, greift Dante auf erbeutete Orbs zurück.



■ Diese riesige Lava-Spinne erwartet euch am Ende der spielbaren Devil-May-Cry-Demoversion.



■ Vernichtete Gegner hinterlassen nützliche Orbs, mit denen ihr eure Lebensenergie auffüllen könnt.



■ Obwohl die Grafik komplett in Echtzeit berechnet wird, lässt die Texturvvielfalt keine Wünsche offen.



■ Saving the World with style: Dante verfügt nicht nur über große Feuerkraft, sondern auch über eine eigenwillige Gaderobe.

lenden Gegnerhorden. Gemeuchelte Feinde hinterlassen verschiedenfarbige Orbs, die unter anderem zur Wiederherstellung von Dantes Lebensenergie eingesetzt werden können. Bei besonders hartnäckigen Gegnern hat der rotgewandete Recke außerdem die Möglichkeit, seine dämonischen Kräfte einzusetzen. Während sein Körper von Blitzen durchzuckt wird, schleudert der Racheengel Energieentladungen und magische Geschosse auf seine Feinde

■ **Resident-Evolution**
Horror-Guru Shinji Mikami hat es endlich geschafft, sich aus der Umklammerung der star-



■ Der clevere Dante weiß, dass der moderne Action-Held manchmal sein Heil in der Flucht suchen muss.



■ Wo Stylish-hard-action-Held Dante mit seinem Argumentationsverstärker hinfeuert, wächst so schnell kein Gras mehr.



■ Die bösen Scherengeister sind hart im Nehmen – nur gut, dass Dante unendlich Munition im Gepäck hat.

ren *Resident Evil*-Spielmechanik zu befreien und sowohl spielerisch als auch technisch neue Wege zu beschreiten. Dante agiert mit einer Geschmeidigkeit, die bis jetzt nur wenigen Videospielhelden zuteil geworden ist. Sämtliche Bewegungsabläufe gehen butterweich ineinander über und verleihen den Animationen ein realistisches Aussehen. Alle Hintergründe werden absolut

flüssig in Echtzeit berechnet und bewegen sich mit sauberen 60 Frames über den Bildschirm. Gestochen scharfe Texturen und schöne Lichteffekte runden die beeindruckende Optik ab. Darüber hinaus wurde auch das Gameplay einer Frischzellenkur unterzogen. Im Gegensatz zum indirekten Vorgänger *Onimusha* ist es jetzt endlich möglich, den blitzschnellen Helden analog

zu steuern. Doppelsprünge, Sidesteps und knifflige Kletteraktionen gehen genauso locker von der Hand wie dramatische Feuergefechte oder mächtige Specialmoves. Mit dem ersten Titel des von Capcom eigens aus der Taufe gehobenen Stylish-Hard-Action-Genres kann die PlayStation2 äußerst eindrucksvoll zeigen, was wirklich in ihr steckt. (Henry Ernst)



■ Die blitzschnelle Action in Devil May Cry erinnert stellenweise mehr an einen John-Woo-Film als an ein Videospiel.



■ Die Effekte bei Devil May Cry sind einfach brilliant. Endlich zeigt die PlayStation 2 eindrucksvoll, was in ihr steckt.

Devil May Cry

PS2

Genre: Action-Adventure
Termin: 4. Quartal 2001
Hersteller: Capcom
Spieleranzahl: 1
Besonderheiten: Echtzeit-Hintergründe

super!
Erster Eindruck
PSG
„Devil May Cry brennt ein Action-Feuerwerk der Superlative ab.“

Einsam zweisam auf Shadow Island

Alone in the Dark

The New Nightmare

Eine der bahnbrechendsten Action-Adventure-Serien kehrt zurück! Infogrames bringt in Zusammenarbeit mit Darkworks den vierten Teil von *Alone in the Dark*.

■ 1993 revolutionierte ein kleiner Softwarehersteller namens Infogrames das Action-Adventure-Genre. *Alone in the Dark* war das erste Spiel seiner Art in 3D – damals natürlich mit wenigen Polygonen und einfachen Texturen. Doch der Trend war nicht aufzuhalten. Jeweils ein Jahr später erschienen Nachfolger (1994 Teil 2 *Hell's Kitchen* und 1995 *Slaughter Gulch*). Nach über sechs Jahren Abstinenz ist es also wieder so weit, Geisterjäger Edward Carnby kehrt zurück!

Mystisches Abenteuer

Wie in allen anderen Teilen der *Alone in the Dark*-Serie ist der zentrale Punkt der Story Detektiv Edward Carnby, seines Zeichens Erforscher des Unergründlichen und Übernatürlichen. Diesmal jedoch treibt

ihn nicht sein unersättlicher Wissensdurst, sondern Rache. Carnbys bester Freund Charles Fiske wurde auf Shadow Island, einem kleinen Eiland vor der Küste von Maine, ermordet aufgefunden. Seine Investigationen führen ihn zu Fred Johnson, der Carnby von Fiskes Nachforschungen erzählt. Angeblich

war Carnbys Freund auf der Suche nach drei altertümlichen Platten, die unvorstellbare Kräfte besitzen sollen. Auf Johnsons Bitte macht sich Carnby auf, Fiskes Nachforschungen wieder aufzunehmen und die drei Platten sicherzustellen, schließlich dürfte sich kaum eine bessere Gelegenheit

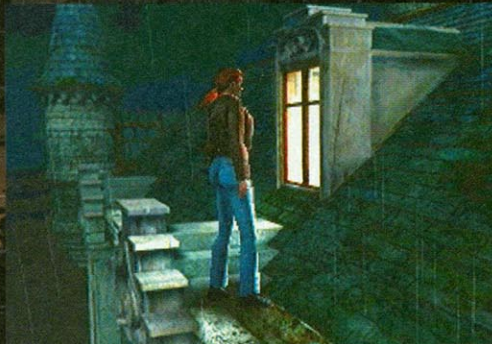
bieten, den Tod seines Kameraden zu vergelten.

Carnby ist nicht allein im Dunkeln!

Um dem Ganzen noch ein wenig mehr Pep zu verleihen, stellte Entwickler Darkworks dem Ur-Helden Edward Carnby eine attraktive Begleiterin zur Seite. Aline Cedrac, eine junge, aber fähige Anthropologin, ist ebenfalls auf der Suche nach den mysteriösen Artefakten. Gerüchten zufolge sind sie vom weltberühmten Archäologen Obed Morton gestohlen worden, der sich auf Shadow Island versteckt halten soll. Kurz bevor unsere Helden auf der Insel eintreffen, gerät ihr Privatflugzeug außer Kontrolle und sie müssen per Fallschirm abspringen. Edward landet inmitten der Wildnis, während Aline auf dem Dach des Morton-Anwesens



■ Mit der Taschenlampe im Anschlag untersucht Aline den Eingang. Dieser Lichteffekt sorgt für angespannte Atmosphäre.



■ Fräulein Cedrac beginnt das Spiel auf dem Dach der Morton-Villa. Was sich wohl hinter dem Fenster verbergen mag?



■ Nach langer Zeit treffen sich Edward und Aline wieder. Doch es bleiben ihnen nur wenige Augenblicke.



■ Die wenigen Überlebenden auf Shadow Island sind allesamt verstört. Dieser Mann hat sogar Angst vor euch.



■ Nachdem ihr ein Monster ordentlich mit Blei gefüttert habt, verabschiedet es sich mit tollen Lichteffekten.



■ Bevor Carnby ins Morton-Anwesen kommt, untersucht er zunächst die Abwasserkanäle.



■ Von Untoten lässt sich Carnby nicht gerne anmachen. Per gut gezieltem Schuss erledigt er dieses Problem.



■ Im Kampf gegen besessene Dobermänner muss Edward schwereres Geschütz auffahren.



■ Im Inventar-Menü müssen ab und an Waffenteile miteinander kombiniert werden.

aufsetzt. Jetzt habt ihr die Wahl, welchen der beiden Handlungsstränge ihr verfolgen wollt, wobei sich im Laufe des Abenteuers ab und an die Wege von Carnby und Cedrac kreuzen. In solchen Momenten greifen sie sich gegenseitig unter die Arme. Und das ist auch bitter nötig, schließlich geht auf Shadow Island

Merkwürdiges vor! Blutrünstige Monster bevölkern die scheinbar menschenleere Insel. Was ist geschehen? Erste Antworten erhält Aline von Mortons Mutter, die sich in ihrem Zimmer verschanzt hält. Schattenwesen treiben auf der Insel ihr Unwesen. Scheinbar hatten Mortons Platten-Experimente unerwartete Nebeneffekte ... In solchen Fällen ist es gut, auf eine gut sortierte Waffenkammer zurückgreifen zu können. Angefangen bei mickrigen Pistolen über hypermoderne Strahlenwaffen bis hin zum zerstörerischen Raketenwerfer habt ihr freie Auswahl - mit der Einschränkung, dass bestimmte Waffen nur von einem der beiden Hauptcharaktere eingesetzt werden dürfen. Beispielsweise ist der Disklauncher nur von Aline zu bedienen. UT-Zocker dürften ihn als Ripper kennen. Sinnloses Herumballern im Ego-Shooter-Stil sollte man tunlichst vermeiden, da der Munitionsnachschub spärlich gesät ist (entweder gut versteckt oder bewacht). Habt ihr schmerzhaft Bekanntschaft mit einem der Schattenwesen gemacht, ist der Einsatz von Medikits dringend zu empfehlen (RE lässt grüßen).

Die beiden Hauptcharaktere

ALINE

HEIGHT: 1.72 m - 5' 4"
WEIGHT: 54 kg - 108 lbs
EYES: GREEN
HAIR: SANDY BLOND
IDENTIFYING MARKS: NONE
BIRTH DATE: JUNE 30, 1974
BIRTH PLACE: LEXINGTON, BOSTON, USA
FATHER: UNKNOWN
MOTHER: MARIE CEDRAC

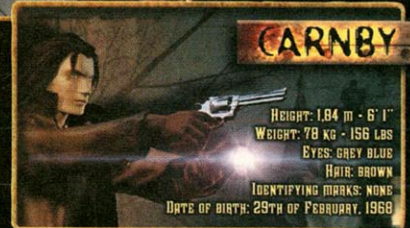


Aline Cedrac

■ Die amerikanische Schönheit französischer Abstammung besticht durch Kombinationsgabe und ihr hervorragendes Gedächtnis.

Edward Carnby

■ Der Detektiv des Unergründlichen lässt sich nicht so schnell aus der Ruhe bringen. Seine Erfahrung mit Übernatürlichem zeichnet den Draufgänger aus.



CARNBY

HEIGHT: 1.84 m - 6' 1"
WEIGHT: 78 kg - 156 lbs
EYES: GREY BLUE
HAIR: BROWN
IDENTIFYING MARKS: NONE
DATE OF BIRTH: 29TH OF FEBRUARY, 1968

Klassisches Resident-Spielprinzip

Wer *Res Evil-Zocker* ist, der wird sich bei *Alone in the Dark* sehr schnell heimisch fühlen. Alle Locations bestehen aus vorberechneten Hintergründen. Ständig wechselnde Kameraperspektiven und skurrile Einstellungen sorgen für beklemmende Spannung. Hinzu kommt eine hervorragende Geräuschkulisse. Darkworks beweist eindrucksvoll, dass in diesem Bereich manchmal weniger mehr sein kann,

„Am Ende der PSone-Ära bahnt sich mit *Alone in the Dark 4* ein echter Resident-Killer an.“

indem es atmosphärische Stille und aufbrausende Klassikerelemente in die düstere Gothik-Musik einfließen lässt. Leider war die uns vorliegende Vorabversion noch nicht lokalisiert, so dass wir über die Qualität der deutschen Fassung noch keine verlässlichen Aussagen machen können. Trotz dieser Einschränkung hinterließ *Alone in the Dark* bei uns einen überaus positiven Eindruck und könnte sogar zu einem echten RE-Killer avancieren. (Sven Harder)

Alone in the Dark 4

PS2

Genre: Action-Adventure
Termin: Juni 2001
Hersteller: Darkworks/Infogrames
Spieleranzahl: 1
Besonderheiten: 2 CDs



„Ein außerordentlich spannendes Survival-Game mit Hit-Potenzial“

■ Leider bekommt man Aline Cedrac nur selten in dieser entspannten Position zu sehen. Meistens ist sie damit beschäftigt, Monsterhorden zu entsorgen.



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

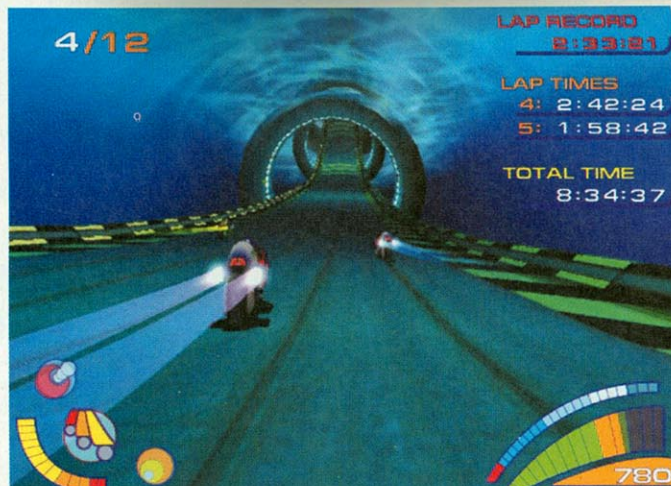


PSone

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%



Der typische Extreme-G-Look wird natürlich im dritten Teil auf der PlayStation 2 erhalten bleiben. Bei einer solch rasanten Tunnelfahrt kann einem schon schwindelig werden.

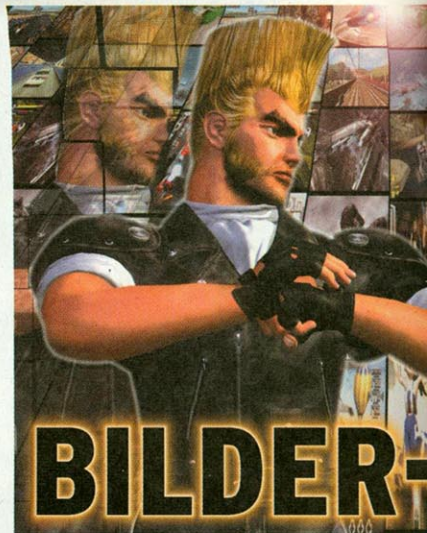
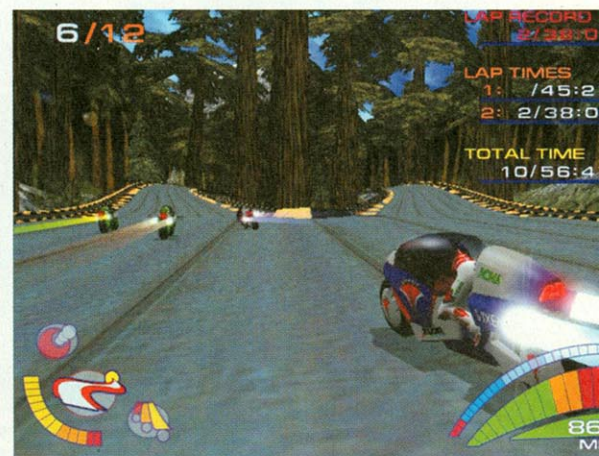


PlayStation 2 Rennspiel August 2001 Acclaim

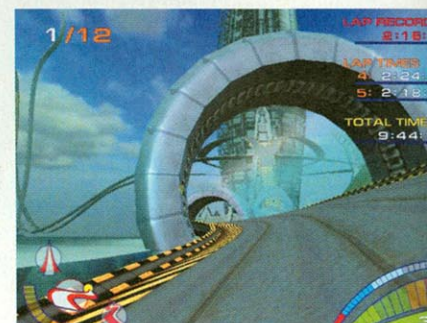
Extreme G 3

■ All diejenigen unter euch, die ein Nintendo 64 ihr Eigen nennen, werden sicher die Racing-Serie *Extreme G* von Acclaim kennen. In typischer *WipeOut*-Manier brettet ihr mit hypermodernen Motorrädern über skurrile Strecken mit Loopings, Tunneln, Rampen, etc. Dabei werden die Bikes sogar über die Schallgrenze hinaus beschleunigt, so dass ihr einen wahren Geschwindigkeitsrausch erlebt. Auf der PS2 kommt nun der dritte Teil der Serie. Die englischen Entwickler Probe Entertainment wollen alles daran setzen, die Vorzüge der PlayStation 2 zu nutzen. Zumal die Anforderungen an die Hardware

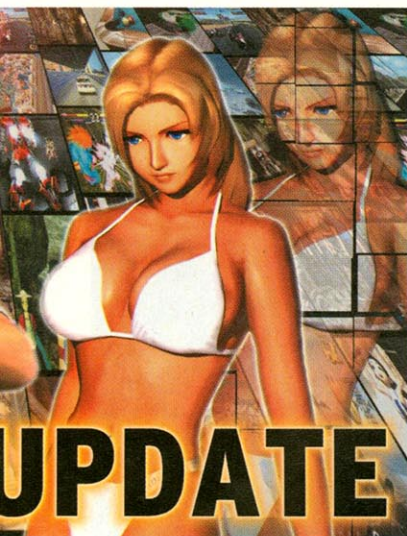
sehr hoch ausfallen dürften. Extreme Sichtweite bei gleichzeitig sehr hoher Geschwindigkeit fordern den Prozessoren viel ab. Ob *Extreme G 3* wie die Vorgänger einen Mehrspielermodus (bis zu vier Spieler gleichzeitig) haben wird, steht noch nicht fest. Fest steht jedoch, dass zu den bekannten 13 Fahrern des zweiten Teils neue Gesichter hinzukommen werden. Jeder Biker bringt selbstverständlich sein eigenes PS-Monster mit. Sie unterscheiden sich in den Punkten Beschleunigung, Endgeschwindigkeit, Handling und Power voneinander. Gerade



BILDER-



der letztere Punkt ist entscheidend, da es bei *Extreme G* nicht nur um Tempo, sondern auch um den gezielten Einsatz von diversen Power-ups geht: Lenk-raketen, Boosts, Minen, um nur einige Waffensysteme zu nennen. Mehr dazu in einer der nächsten Ausgaben.



PlayStation 2 Action-Adventure 3. Quartal 2001 Eidos

Blood Omen 2

■ Neben *Soul Reaver 2* kommt mit *Blood Omen 2* ein weiterer Vertreter der *Legacy of Kain*-Serie für die PS2. Wie aus dem Vorgänger bekannt, läuft ihr durch gotische Landschaften und metzelt mit euren übermenschlichen Vampirfähigkeiten unzählige Monster nieder. Beispielsweise springt ihr mit geschmeidigen Sprüngen über Dächer oder kon-

trolliert mit Kains mentalen Fähigkeiten die Gegner. Entwicklerteam Crystal Dynamics verspricht eine einzigartige künstliche Intelligenz von Gegnern und Passanten, die beispielsweise schreiend davonlaufen, wenn sie Kain in voller Bewaffnung sehen. *Blood Omen 2* wird voraussichtlich im Herbst Kains Abenteuer auf der PS2 fortsetzen.



■ Im direkten Kampf mit seinen untoten Gegnern kennt Kain keine Gnade. Ihm stehen multiple Techniken zur Verfügung.



PlayStation 2 Rennspiel 3. Quartal 2001 Polyphony Digital/Sony

Gran Turismo 3: A-spec

■ Und auch in diesem Monat gibt es wieder neue Fakten und optische Eindrücke zum wohl am meisten erwarteten PS2-Rennspiel. In *GT3: A-spec* wird auf jeden Fall ein Diablo GT mit über 600 PS zur Verfügung stehen! Zurzeit verhandelt Sony noch mit Hersteller Lamborghini darüber, ob das Firmenlogo im Spiel verwendet werden darf oder nicht. Nichts-

destotrotz müsst ihr zunächst einmal die entsprechende Lizenz-Freigabe erspielen, bevor ihr mit diesem Monster über einen der 36 Kurse (17 davon sind gespiegelt) brettern könnt. Neben dem Fuhrpark-Neuzugang enthüllt Produzent Kazunori Yamauchi, dass es einen neuartigen Vertikal-Split-screen geben wird. Somit dürft ihr zwischen der klassischen

■ Der vertikale Splitscreen gibt euch ein vollkommen neues Fahrgefühl.



horizontalen Bildteilung und der neuen Variante wählen. Bleibt zu hoffen, dass Polyphony es endlich schafft, das Spiel auf den Markt zu bringen.



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	81%
Orphen - Scion of Sorcery	Activision	1/01	65%
Evergrace	Ubi Soft	4/01	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%
Heroes of Might & Magic	Infogrames	5/01	64%
Fantavision	SCED	12/00	63%



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

MDK 2: Armageddon Virgin	5/01	84%
Shadow of Memories Konami	5/01	75%
Warriors of Might & Magic Infogrames	5/01	70%
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%
Time Crisis: Project Titan Sony	5/01	79%

PS2

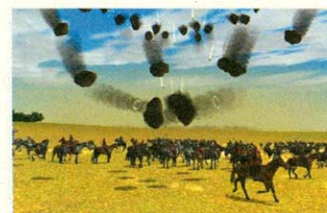
Armored Core 2 Ubi Soft	2/01	79%
Star Wars Starfighter LucasArts	5/01	78%
Zone of the Enders Konami	4/01	78%
Gungriffon Blaze Swing	4/01	77%
TimeSplitters Eidos	1/01	77%

PlayStation 2 Strategie 4. Quartal 2001 Koei

Kessen 2

■ Kaum steht der erste Teil in Deutschland in den Regalen, geht das japanische Strategie-Epos *Kessen* schon in die zweite Runde. In Japan hingegen ist *Kessen* bereits seit über einem Jahr auf dem Markt und verkaufte sich bislang hervorragend. Grund genug, für eine Neuauflage zu sorgen, die den ersten Teil deutlich in den Schatten stellen soll. *Kessen 2*

bietet neben einer enorm verbesserten Grafik (ausgefeiltere Animationen, Spezialeffekte, mehr Figuren), neue spielerische Ansätze. Neben den klassischen Nahkämpfen, darf der Spieler nun aus einer Reihe von Zaubersprüchen wählen. Am beeindruckendsten ist ein verheerender Tornado, der alles in die Luft reißt, was sich ihm in den Weg stellt.

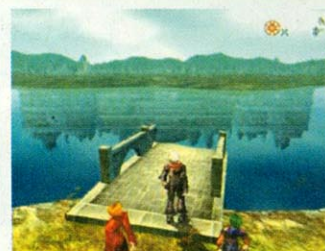


■ Ein fähiger Magier passt immer hervorragend in eine gestandene Party.

PlayStation 2 Rollenspiel 4. Quartal 2001 Atlus

Wizardry

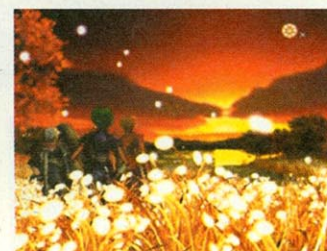
■ Ein echter Rollenspiel-Klassiker aus alten PC-Tagen kehrt dank des japanischen Entwicklers Atlus auf die PlayStation 2 zurück. *Wizardry*, ein berühmter Vertreter des rundenbasierten Rollenspiels, wird aller Voraussicht nach auf Sonys Next-Gen-Konsole nichts von seinem Charme verlieren. Noch immer werden die Kämpfe mit einfachen Bitmap-Charakteren und wenigen Animationen präsentiert. Trotz der technischen Minimalpracht könnte *Wizardry* Hardcore-RPG-Fans aufgrund seiner intensiven Story überzeugen.



PlayStation 2 Rollenspiel 3. Quartal 2001 Ubi Soft

Evergrace 2

■ Ebenfalls in die zweite Runde geht das Japano-RPG *Evergrace*. Allerdings handelt es sich eigentlich nicht um einen echten Nachfolger, vielmehr erzählt Teil 2 die Geschichte des Helden Yuterald, bevor er in eine andere Dimension gesaugt wurde (wie



■ Knallbunte Landschaften und finstere Monster – die Welt von *Evergrace*.

im Ur-*Evergrace* erzählt). Yuterald geht diesmal auch nicht alleine auf große Abenteuerreise. Zwei Freunde begleiten ihn, um in die 3D-Echtzeitkämpfe helfend einzugreifen. Trotz dieses Features wird *Evergrace 2* keine Multiplayer-Funktion oder Ähnliches unterstützen. Für Fans des Vorgängers dennoch Grund zum Sparen.

PlayStation 2 Action 3. Quartal 2001 Crave

Armored Core 2

■ Weiter geht's mit Nachfolgern! Der Robo-Kracher *Armored Core* kommt zum zweiten Mal mit dem Untertitel „A new age“ auf die PS2. 100 neue Missionen und viele überarbeitete Add-ons für eure Roboter sorgen für Spannung und nahezu unbegrenzte Bastelmöglichkeiten. Immerhin werden rund 10 Milliarden Kombinationen der Bauteile möglich sein. Ein echtes Fest für Mech-Fans also!

■ Ein riesiger Amored-Core-2-Kampfboter.





PlayStation 2 Action 3. Quartal 2001 Namco

Ace Combat 4

■ Weltweit konnte die berühmte PlayStation-Serie *Ace Combat* schon weit über 1 Million Exemplare verkaufen. Jetzt donnern die Kampffjets auch über den PS2-Horizont. In der Zukunft herrscht Frieden auf Basis militärischer Abschre-

ckung. Doch nach einem Meteoriteneinschlag ändert sich schlagartig das Machtgefüge und es kommt zum Krieg. Ihr übernehmt als junger Pilot das Cockpit diverser Kampffjets. Darunter so namhaftes Kriegsgesetz wie F-14 Tomcat, F-15



■ Weniger wendig, dafür aber hervorragend für Tiefflüge und Aufklärungen geeignet: Der Tornado.

Eagle, und der F-117 Stealth-Fighter. Alle Jets sind bis zur kleinsten Schraube den realen Vorbildern nachempfunden. Mit ihnen gilt es, 24 Missionen zu bestehen, um den Weltfrieden wiederherzustellen. Wenn man einmal von der etwas hirnrissigen Story absieht, ist *Ace Combat 4* eine hervorragende Simulation. Die Hintergründe sind fast fotorealistisch. Kommt es zum Duell, zündet die PS2 ein Effektf Feuerwerk, wie man es noch nie in diesem Genre gesehen hat. Hinzu kommt noch eine unerreichte realistische Flugphysik, die euch quasi direkt hinter den Kampffjet-Knüppel setzt.



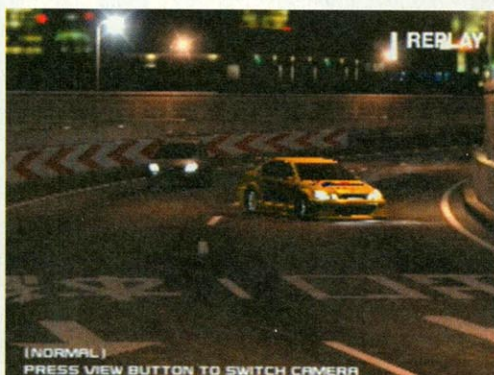
PlayStation 2 Rennspiel Juni 2001 Ubi Soft

Tokyo Xtreme Racer

■ Direkt vom Sega Dreamcast kommt eine weitere Umsetzung: Das Prolo-Rennspiel *Xtreme Racer* spielt in der japanischen Millionen-Metropole Tokio. Ihr

übernehmt das Steuer eines PS-Boliden und durchstreift die nächtlichen Straßen, immer auf der Suche nach einem flotten Rennen gegen Gleichgesinnte. Dabei liegt die Schwierigkeit nicht unbe-

dingt darin, den Gegner abzuhängen, sondern vielmehr dem regen Verkehr auszuweichen, der sich naturgemäß wesentlich langsamer bewegt als ihr selbst. Die Grafik macht bereits jetzt einen sehr guten Eindruck. Viele Lichtquellen, wie Straßenlaternen, Leuchtreklamen und nicht zuletzt eure Scheinwerfer erhellen die finsternen Straßen und spiegeln sich auf den hochglanzpolierten Karosserien.



Sport PSone

ISS Pro Evolution 2 Konami	4/01	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	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	79%
All-Star Baseball 2002 Acclaim	5/01	75%
ESPN NBA 2Night Konami	5/01	74%

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 Mai PSone

Alone in the Dark 4	16.5.
Infogrames	Action-Adventure
Asterix Maxi Gaudium	30.5.
Infogrames	Jump&Run
Bayern Classic Squads	Mai
Virgin	Sport
Black & White	Mai
Electronic Arts	Simulation
Dancing Stage - Disney	Mai
Konami	Entertainment
In einem Land vor...	Mai
THQ	Rennspiel
Motocross Mania	Mai
Take 2	Rennspiel
Power Diggerz	Mai
JVC/Virgin	Action
Roswell Conspiracies	Mai
Ubi Soft	Action
Sheep, Dog & Wolf	23.5.
Infogrames	Action

Termine Ausblick PSone

Battleship!	2001
Hasbro Interactive	Action
Buffy - Im Bann der...	2001
Fox Interactive	Action
Chelsea Classic Squads	Jun
Virgin	Action
Der Verkehrsgigant	18.6.
Infogrames	Simulation
Ford Racing	2001
Empire	Rennspiel
Goofy's Fun House	Jun
Ubi Soft	Action
Hidden & Dangerous	2.0
Take 2	Strategie
Lemmings	2.0
Take 2	Geschicklichkeit
Looney Tunes Racing	Jun
Infogrames	Rennspiel
Magical Stones	2001
Konami	Puzzle
Mat Hoffman's Pro BMX	7.6.
Activision	Fun-Sports
Monster Force	Jul
Universal	Action
Planet of the Apes	2001
Electronic Arts	Action
Power Rangers Time Force	4.0
THQ	Action
Rocket Power	Okt
THQ	Action
Samurai Showdown	Jun
JVC/Virgin	Beat 'em Up
Scooby-Doo! Night of...	Nov
THQ	Adventure
Sesame Street Sports	Jun
Ubi Soft	Action
SpongeBob Square Pants	Nov
THQ	Geschicklichkeit
V.I.P.	Sep
Ubi Soft	Action-Adventure

* Budget-Spiele



PlayStation 2 Eidos 2. Quartal 2001 Simulation

Commandos 2

■ Nicht nur von anderen Konsolen erwartet die PlayStation-2-Gemeinde einiges an Umsetzungen, auch der große PC-Sektor wird nun für solche Zwecke herangezogen. Ein solcher Titel ist *Commandos 2*. Als Anführer einer militärischen Spezialeinheit müsst ihr verzwickte Missionen erfüllen. Teil 1 machte seinerzeit aufgrund des knackigen Schwierigkeitsgrades von sich reden. Es bleibt abzuwarten, ob die PlayStation-2-Version ähnlich heftig wird, schließlich ist das Konsolen-Publikum eher an unkomplizierten

zierten Titel gewöhnt. Dennoch wird sich am Prinzip nichts ändern. In jeder Mission müsst ihr auf die Fähigkeiten eures Teams zurückgreifen. Beispielsweise sorgt der Sprengstoffexperte für freie Wege, der Scharfschütze für die unbemerkte Wachen-Be-

seitigung und eine junge Dame für die todsichere Ablenkung. Jeder Level ist so aufgebaut, dass ihr nach und nach lautlos die feindlichen Linien durchbrecht und dabei immer mehr aufeinander angewiesen seid. Meistens agiert eure Gruppe getrennt voneinander, so dass ihr ständig zwischen den einzelnen Team-Mitgliedern hin und herschalten müsst. Auf Dauer eine sehr aufregende Sache!



■ Selbst im hohen Norden sind eure einzigartigen Dienste von Nöten.



PlayStation 2 Rennspiel 3. Quartal 2001 Activision

Supercar Street Challenge

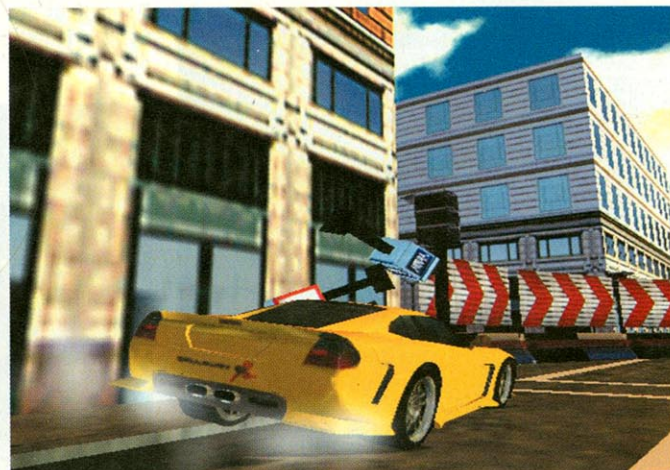
■ Das ehemalige Square-Team Exact aus Los Angeles hat ein einfaches, aber Erfolg versprechendes Rennspielkonzept in der Mache. *Supercar Street Challenge* dürfte mit extrem teuren Boliden besonders die Sportauto-Anhänger begeistern. Mit den unglaublichen Autos von Lotus, Callaway, Fioravanti, Pagani, Vision CTEK K/2 oder dem Pontiac Concept

GTO macht ihr die Straßen unsicher. In erster Linie ist Activision bestrebt, einen reinrassigen Arcade-Racer mit unkomplizierter Steuerung und

ohne Schadensmodelle der insgesamt elf Fahrzeuge zu entwickeln. Die spielbare Demo zeigt bereits, dass wir uns zwar nicht unbedingt auf einen GT-Killer einzustellen haben, *Supercar Street Challenge* aber sehr wohl in der oberen Racer-Liga mitspielen wird.



■ Durch große europäische und amerikanische Städte wird geheizt.



PlayStation 2 Jump & Run
3. Quartal 2001 Namco

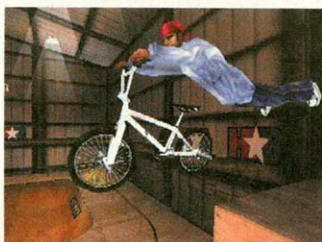
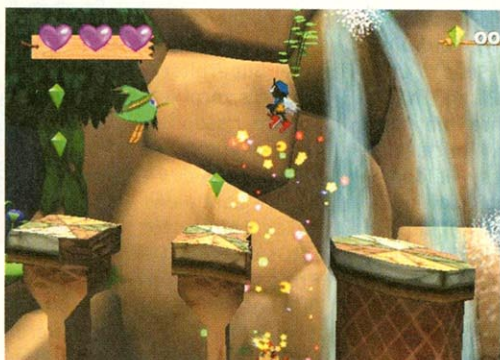
Klonoa 2

■ Nach dem ersten Blick auf Klonoa steht fest: Wir dürfen uns auf ein außergewöhnliches Jump & Run für die PlayStation 2 freuen. Nicht nur, dass die Grafik hervorragend an den Comic-Stil angepasst wurde, auch die Animationen sind nahezu perfekt aufeinander abgestimmt. Held Klonoa ist wie im ersten Teil mit einem magischen Ring ausgestattet. Dieses Schmuckstück befähigt den kleinen Kappenträger, sich an herumstreunenden Monstern festzuhalten, an ihnen abzuspringen und so entlegene Plattformen zu erreichen. Ein wenig Abwechslung darf bei einem modernen Jump & Run natürlich nicht



fehlen. Hier bietet *Klonoa 2* Kurzweil durch zahlreiche Minigames bzw. Sonderabschnitte, wie Surf-Einlagen oder einen originen 2D-Level. Außerdem ist das Game mit vielen cineastischen

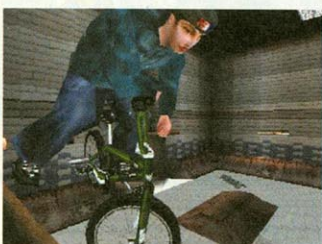
Zwischensequenzen gespickt. Somit könnte Namco (in Deutschland wird *Klonoa 2* sicher von Sony vertrieben werden) vielleicht sogar Genre-Primus *Rayman* den Rang ablaufen.



PSone Fun-Sports
7. Juni 2001 Activision

Mat Hoffman's Pro BMX

■ Leider die einzige nennenswerte PSone-Neuerscheinung in diesem Monat. Basierend auf der Tony-Hawk-Engine präsentiert sich *Mat Hoffman's Pro BMX* mit ausgefeilten Stuntanimationen und vielen unterschiedlichen Modi.



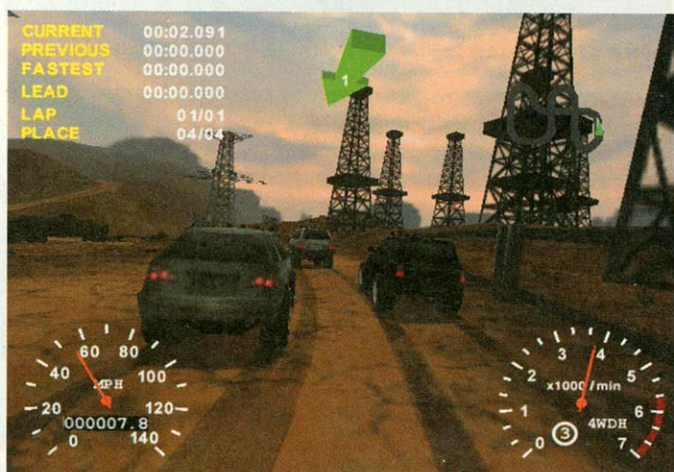
PlayStation 2 Rennspiel
Mai 2001 Take 2

4x4 Evolution

■ Offroad-Spiele erfreuen sich unter den PS2-Entwicklern scheinbar großer Beliebtheit. Ähnlich wie *Smuggler's Run* dürft ihr euch in *4x4 Evolution* frei durch die Landschaft bewegen. Steile Hänge, tiefender Matsch und tiefe Spurrillen bringen euch echtes Offroad-Feeling



nach Hause. Dieses Gefühl verstärkt sich sogar noch durch eine realistische Fahrphysik. Ohne Frage ein interessanter SUV/Truck-Titel.



■ Mit breiten Stollenreifen durchpflügt ihr mit schweren SUVs die Landschaft.

Termine Mai

PS2

7 Blades Konami	Mai Action
Army Men Air Attack Infogrames	11.5. Action
Crazy Taxi Acclaim	Mai Action
ESPN Nat. Hockey Night Konami	Mai Eishockey
Feuerstein: Viva Rock Vegas Swing	Mai Rennspiel
Formel Eins 2001 Sony	23.5. Rennspiel
Heroes of Might & Magic Infogrames	11.5. Strategie
Hidden Invasion Swing	Mai Action
Red Faction THQ	Mai Shooter
Ring of Red Konami	Mai Strategie
Rumble Racing Electronic Arts	17.5. Rennspiel
Sky Surfer Swing	Mai Sport
Star Wars: Super Bombad Electronic Arts	Mai Rennspiel
Tokyo Highway Challenge Ubi Soft	Mai Rennspiel

Termine Ausblick

PS2

Bloody Roar 3 Virgin	Jun Beat 'em Up
Cool Boarders: Code Alien UEP Systems	4.Q Snowboarding
Crash Bandicoot Universal	4.Q Action
Devil May Cry Capcom	4.Q Action-Adventure
Evil Twin Ubi Soft	Jun Action-Adventure
Extermination Sony	3.Q Action-Adventure
Extreme G 3 Acclaim	Aug Rennspiel
Final Fantasy X Squaresoft	4.Q Rollenspiel
Gran Turismo 3: A-spec Sony	3.Q Rennspiel
Soul Reaver 2 Eidos	Jun Action-Adventure
Metal Gear Solid 2 Konami	4.Q Action-Adventure
Onimusha Electronic Arts	Jun Action-Adventure
Resident Evil Code: V. C. Capcom	4.Q Action-Adventure
Shadowman 2 Acclaim	Aug Action
Silent Hill 2 Konami	3.Q Action-Adventure
Virtua Fighter 4 Sega	3.Q Beat 'em Up



■ Mit *Dredd versus Dead* kündigen die Ego-Shooter-Profis von Rebellion (*Aliens vs. Predator*-PC) eine Umsetzung der gleichnamigen 2000AD-Comics für die PS2 an. Obwohl sich das Spiel noch in einer frühen Phase befindet, lässt sich jetzt schon sagen, dass die BPJS an diesem Werk ihre helle Freude haben wird.

■ BPJS die Zweite. In Amerika ist vor kurzem die PS2-Version eines hier zu Lande indizierten Arena-Shooters erschienen. Das Spiel mit dem Beinamen *Revolution* liegt beim Importhändler eures Vertrauens bereit und bietet neben hervorragender Grafik einen Vierspielermodus und jede Menge Frag-Action.

■ Core schiebt ab. Die von vielen PlayStation-2-Besitzern sehnsüchtig erwarteten Core-Titel *Herdy Gerdy* und *Project Eden* verschieben sich auf Oktober. Gegenüber dem Branchenblatt CTW gab Core bekannt, dass die Spiele erst dann veröffentlicht würden, wenn genug PlayStation-Grundgeräte (ca. 12 bis 14 Millionen) in Europa und USA verkauft sind.

■ Rechtzeitig zum Start der neuen Formel-1-Saison legt Sony dem Rennspiel *Formel Eins 2001* eine DVD bei, auf der ihr Interviews mit Fahrern und unveröffentlichtes Bildmaterial bestaunen könnt.

■ Unbestätigten Gerüchten zufolge soll die neue Animations-Referenz *Virtua Fighter 4* bereits im Herbst für die PS2 erschienen.



■ Gitaroo Man vom Strategie-Experten Koei verspricht eine interessante Mischung aus Parrapa the Rapper und Guitar Freaks zu werden. Die Bemani-Welle hält weiter an.

Alle Wege führen nach Tokio

Tokyo Game Show 2001 Spring

■ Während fleißige PSG-Redakteure im verregneten Nürnberg arbeiten mussten, traf sich der Rest der Spielewelt Ende März auf der Tokyo Game Show. Alles, was im internationalen Spielebusiness Rang und Namen hat, war vertreten und präsentierte die kommenden Hits für Sonys schwarze Traumkonsole. Neben vielen für den westlichen Markt weniger interessanten Spielen erwiesen

sich vor allem die spielbaren Demo-Versionen von *Metal Gear Solid 2: The Sons of Liberty*, *Silent Hill 2* und *Final Fantasy X* als wahre Publikumsmagneten. Wer sich mit den neuen *Final Fantasy*-Helden durch einen der spielbaren Levels kämpfen wollte, musste Wartezeiten von bis zu zwei Stunden auf sich nehmen. Wie auf Messen üblich, kochte die Gerüchteküche fast über: Nach-

dem Namco den Produzenten des Rollenspiel-Superhits *Xenogears* verpflichten konnte, rissen Spekulationen um eine Fortsetzung des hier zu Lande unbekannten Mech-RPGs nicht ab. Der Preis für das skurrilste TGS-Spiel geht an den *Happy Diet Simulator*. Mit dieser Software und dem mitgelieferten Stepper können sich übergewichtige PlayStation-Besitzer ihre Pfunde vor dem Fernseher abstrampeln. Dass diese eigentlich sinnvolle Software außerhalb Japans erscheinen wird, ist allerdings unwahrscheinlich.



■ Der brandneue Namco-Automat *Vampire Night* ist ein ganz heißer Umsetzungsanwärter.



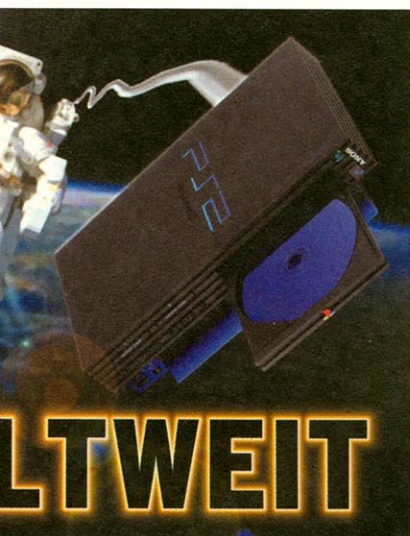
■ Die Messe der Superlative bot nicht nur Spiele, sondern auch Showeinlagen.



■ Das Geschicklichkeitsspiel *Ynaya Caballista* lässt euch mit einem aufgemotzten Skateboard die verrücktesten Abenteuer bestehen.



■ *GI Jockey 2001* von Koei bietet neben der Wett-Möglichkeit auch die Chance, einen eigenen Rennstall zu eröffnen.



Ab ins Netz

Buffalo-Modem für PS2

■ Während sich Sony bezüglich eigener Internet-Pläne in Schweigen hüllt, schießen Drittanbieter-Geräte wie Pilze aus dem Boden. Neuester Spross im Bunde ist ein USB-Modem mit dem schönen Namen Buffalo. Das von der Firma Melco hergestellte Gerät wird mit einer recht üppigen Ausstattung geliefert: Das in schlichtem Schwarz gehaltene 56K-Modem kommt im Paket mit dem von Ergosoft programmierten EGBROWSER. Ein weiteres Schmankerl wird mit Conexants Smart-SCM-Software geliefert. In Zusammenhang mit in Kürze erscheinenden Titeln wie *Armored Core 2: Another Age* werdet ihr mit diesem nützlichen Programm hitzige Online-Gefechte austragen können. In Japan wird das Buffalo-Modem für ca. 6.000 Yen an den Mann bzw. die Frau gebracht. Wann der nützliche schwarze Kasten in Deutschland erscheint und welche Spiele in Zukunft unterstützt werden, war leider bisher noch nicht herauszubekommen.

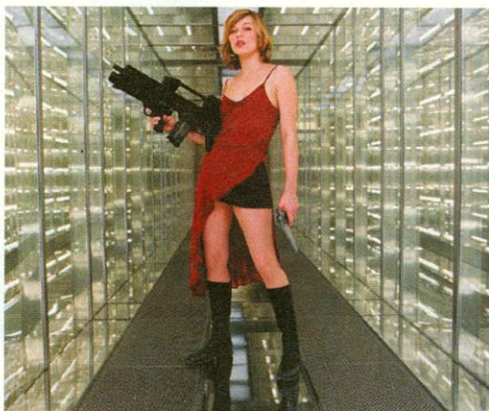


■ Mit diesem kleinen Wunderkästchen werden zumindest japanische PS2-Besitzer das Internet unsicher machen.

Zombies auf der Leinwand

Resident-Evil-Film: Ground Zero

■ Nach Auftritten auf allen bekannten Konsolen-Systemen suchen die garstigen Untoten nun auch die Kinoleinwände heim. Interessanterweise wird der Film zu Capcoms Survival-Horror-Dauerbrenner unter anderem vom deutschen Produzenten Bernd Eichinger finanziert. Das mit 40 Millionen Dollar veranschlagte Projekt wird derzeit unter der Regie von Paul Anderson in Berlin produziert. Soweit bekannt, geht es in dem Film um einen Supercomputer, der in einem Chemie-Labor für einen folgenschweren Zwischenfall gesorgt hat. Durch ausströmende Gase sind Hun-



■ Milla Jovovich wird im Horror-Thriller Resident Evil: Ground Zero die Hauptrolle spielen.

derte von Wissenschaftlern mit einem Virus infiziert worden, der sie postwendend in Zombies verwandelt hat. In den Hauptrollen werden die aus *Das fünfte Element* bekannte Milla Jovovich, James Purefoy und das deutsche Ex-Vorzeigegirlie Heike Makatsch zu sehen sein.

Peripherie-Inflation

PlayStation-2-Zip

■ Auf der diesjährigen Game Developers Conference überraschte die Firma Iomega die gesamte Branche mit der Ankündigung eines Zip-Laufwerks für die PlayStation 2. Das Laufwerk wird über den USB-Port eurer PS2 angeschlossen und ermöglicht es euch, Zusatzlevels oder andere Downloads in bestehende PS2-Spiele zu integrieren. Welche Spiele das Gerät unterstützen werden, steht noch nicht fest.



■ Das Zip-Laufwerk ist rechts zu sehen.

Schlechte Marktsituation

Namco im Minus

■ Nachdem Squaresoft letzten Monat rote Zahlen bekannt gab, musste auch Pac-Man-Erfinder Namco vor kurzen Farbe bekennen. Wegen der weit hinter den Erwartungen liegenden PlayStation-2-Verkaufszahlen in Japan entließ das Videospiel-Unternehmen 250 Ange-

stellte. Außerdem wurde das Unternehmen umstrukturiert. Trotz dieser Misere kündigten die fleißigen Japaner elf neue Spiele für die PlayStation 2 an. Unter anderem könnt ihr euch auf *Tales of X*, einen *Ridge Racer*-Nachfolger und den Prügel-Superhit *Tekken 4* freuen.

namco®

■ Obwohl der Pac-Man-Erfinder finanziell in unruhiges Fahrwasser geraten ist, müsst ihr euch keine Sorgen um kommende Spiele-Hits machen.



■ Die Prügel-Spezialisten von Tecmo haben mit der Entwicklung von *Dead or Alive 3* begonnen. Mindestens vier neue Kämpfer werden ihren Weg in das fertige Spiel finden. Selbstverständlich wird es wieder jede Menge sexy Kostüme und andere Hingucker geben.

■ Segas Vorzeige-Flitzer Sonic the Hedgehog wird höchstwahrscheinlich in Kürze einen PSone-Auftritt auf den stacheligen Leib programmiert bekommen.



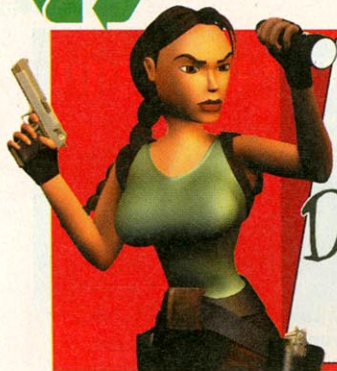
■ Ralphs Rock-Guru Ozzie Osborne wird bald die PlayStation 2 unsicher machen. Ob das skandalumwitterte Rock-Urgestein im fertigen Spiel von iRock Interactive unschuldigen Fledermäusen den Kopf abbeißen wird, war nicht herauszubekommen.

■ Die Spielzeug-Experten von McFarlane Toys arbeiten bereits an Action-Figuren zu *Metal Gear Solid 2*.

■ Duke Nukem kommt ins Kino. Unter der Regie von Larry Kasanoff, der bereits mit den *Mortal Kombat*-Filmen erste Erfahrungen sammeln konnte, wird der Duke sein erstes Leinwandabenteuer bestehen.

■ Ameise Z und ihre Freunde aus dem Film *Antz* bekommen ihr eigenes Spiel. In *Antz Racing* habt ihr die Möglichkeit, Kart-Rennen aus der Ameisenperspektive zu bestreiten.

■ Die rabiaten Knetgummi-Figuren aus MTV's *Celebrity Deathmatch* bereiten sich auf ihren ersten Konsolenauftritt vor. Welche Stars bei der mehr als wahrscheinlichen PS2-Version in den Ring steigen werden, ist jedoch leider noch nicht bekannt.



PSG

Alle Tests der Ausgabe 5/01

PSone

Titel	Seite	Wertung
Army Men Lock 'n' Load	54	21%
BDFL Manager 2001	52	82%
Freestyle Scooter	54	63%
Harvest Moon	54	78%
König der Löwen 2	52	74%
NBA Hoopz	52	40%
Time Crisis: Project Titan	50	79%
WDL WarJetz	54	19%
You don't know Jack	52	80%

PS2

Titel	Seite	Wertung
All-Star Baseball 2002	47	75%
Army Men Green Rouge	47	41%
Army Men Sarge's Heroes 2	46	71%
ESPN NBA 2Night	44	74%
Heroes of Might & Magic	46	64%
MDK 2: Armageddon	40	84%
NBA Hoopz	47	42%
Shadow of Memories	46	75%
Silpheed - The Lost Planet	47	76%
Star Wars Starfighter	42	78%
Warriors of Might & Magic	46	70%



40

MDK 2: Armageddon:
Spannendes Weltraum-
abenteuer mit viel
schwarzem Humor.

Ausgeplaudert

Sweus Favoriten

**Rennspiel, Strategie,
American Sports, Action**

Spielt zur Zeit

1. Silpheed (PS2)
2. Devil May Cry jp. (PS2)
3. You don't know Jack (PSone)

Hört zur Zeit

1. Dire Straits
2. Manowar
3. Pauls flotte PC-Mucke

Schaut zur Zeit

1. NBA (TV)
2. TV Total (wird wieder besser)
3. Ninja Scroll (DVD)



**Swen
Harder**

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

Heurys Favoriten

**Rollenspiel, Beat 'em Up,
Action-Adventure**

Spielt zur Zeit

1. Devil May Cry (PS2)
2. Phantasy Star Online (DC)
3. Gunhed (PC-Engine)

Hört zur Zeit

1. Carl Craig
2. Godhead
3. Tresor IV

Schaut zur Zeit

1. The Convent (DVD)
2. Snatch (Kino)
3. American History X (DVD)



**Henry
Ernst**

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

Uwes Favoriten

**Rennspiel, Action,
Beat 'em Up**

Spielt zur Zeit

1. Unreal Tournament (PC/PS2)
2. Devil May Cry (PS2)
3. Dead or Alive 2 (DC)

Hört zur Zeit

1. Pirate Radio (digital-pirate.de)
2. Richie Hawtin Mixes
3. Jasmin (Handy)

Schaut zur Zeit

1. Snatch (Kino)
2. Ein Königreich ... Ab 6 (Kino)
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. BDFL Manager (PSone)
3. Unreal Tournament (DC)

Hört zur Zeit

1. Peter Tosh
2. Slipknot
3. Coal Chamber

Schaut zur Zeit

1. TV Total (wird schlechter)
2. A Bug's Life (DVD)
3. X-Men (DVD)



**Ralph
Wollner**

Alter: 29
Hobbys:
Gitarre,
Rock 'n' Roll,
Motorräder
Top-Games:
UFC, MSR,
Rayman 2,
Beben 3

Pauls Favoriten

**Ego-Shooter, Action,
Rollenspiele, Beat 'em Up**

Spielt zur Zeit

1. Dead Or Alive 2 (PS2)
2. Black & White (PC)
3. Final Fantasy IX (PSone)

Hört zur Zeit

1. Jeff Mills
2. Drum & Bass
3. Ralphs Gebrüll bei ISS (ätz!)

Schaut zur Zeit

1. Kampf Club (DVD)
2. Crying Freeman (DVD)
3. Centauri (BR3-Alpha)



**Paul
Krügel**

Alter: 19
Hobbys:
Leben,
Feiern, Musik,
DVD, Design
Top-Games:
Neocron,
DoA 2, Beben
2 & 3, FF IX



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. Funktionierte 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 könnt ihr mit Leuten in aller Welt 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.

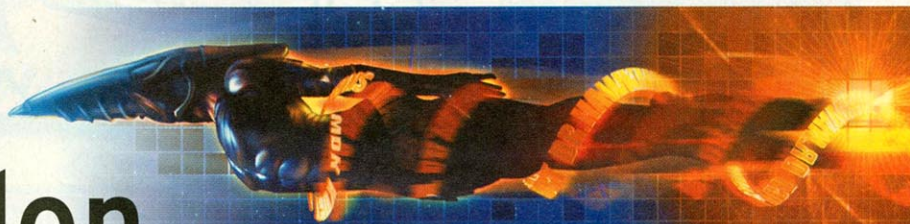
76%-100% Spiele dieser Wertung gehören in jede Spielesammlung. Vor allem ab der 80er-Region setzen die Produkte oftmals neue Maßstäbe im technischen sowie spielerischen Bereich.

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.



Trio mit acht Fäusten

MDK 2 Armageddon



Unser friedlicher (?) blauer Planet wird von einer furchenden Alienschar attackiert. Nun ist es an euch, die übelriechenden Invasoren zu vertreiben.

■ **MDK**, der erste Teil des Action-Spektakels, erschien 1997 auf der PSone und sorgte bereits damals für reichlich Aufsehen. Der Nachfolger **MDK 2** erfreut seit letztem Jahr die Dreamcast- und PC-User. Und nachdem etliche Probleme gemeistert wurden, reckeln sich die fiesen Aliens nun auch auf der PS2.

■ Plötzliche Invasion

Gerade als Kurt den letzten Eindringling beseitigt hat und mit seinen beiden Leidensgenossen auf den Sieg anstoßen will, klingeln erneut die Alarmglocken. Ein riesiger Minecrawler (Invasionsfahrzeug) der außerirdischen Macht landet in Berlin und erfordert sofortiges Handeln. Also steigt Kurt Hectic erneut in den von Professor Hawkins entwickelten Kampfanzug und macht sich daran, den Minecrawler zu stoppen. Der besagte Kampfanzug verfügt über

ein am rechten Arm angebrachtes MG mit unendlich Munition und einem integrierten Scharfschützengewehr. Die Aggressoren können stufenlos herange-

„Bioware ist es gelungen, der PS2 blitzsaubere Hintergrundtexturen zu entlocken.“

zoomt und elegant beseitigt werden. Außerdem besitzt Kurt einen Fallschirm, welcher per Druck auf die Viereckstaste aktiviert werden kann. Die in den Levels verstreuten Ventilatoren

bieten genügend Aufwind, um Kurt mit seinem ausgebreitetem Fallschirm in die Höhe zu hieven, wodurch anmutige Flugmanöver möglich werden. Verschiedene Items wie zum Beispiel Granaten können aufgesammelt und gegen die Bösewichter verwendet werden. Leider wird Kurts Vorhaben von Obermotz Shwing Shwang, einem riesigen Kampfkoloss, gestoppt und unser Held gerät in Gefangenschaft. Kurz entschlossen schickt Hawkins den von ihm entwickelten Kampfköder Max ins Gefecht. Max ist halb Maschine und halb



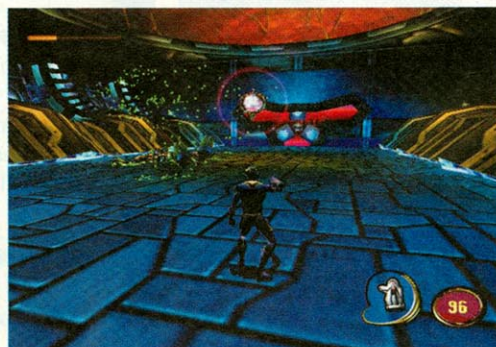
■ Oftmals sind die Aliens in der Überzahl und versuchen, Kurt einzukreisen. Hier kommt ihm die direkte Steuerung zugute!



■ Die Endgegner sind selbst für den ballerwütigen Kampfköder Max kein Pappenstein.



■ Mit dem Fallschirm kann Kurt Hectic auch größere Distanzen überwinden.



■ Die am rechten Arm angebrachte Schnellfeuerwunde lässt das grüne Matscheblut in Strömen fließen.

Chappi-Fresser. Er besitzt gleich sechs Pfoten, wobei er zwei zum Laufen und die restlichen vier zum Ballern benutzt. Leger eine Zigarre im Mundwinkel schmauchend, legt dieser Revolverheld ganze Horden auf einmal flach. Da er ohne Fallschirm unterwegs ist, kommt es gelegentlich zu klassischen Jump&Run-Einlagen. Findet ihr jedoch einen Jet-Pack, so kann sich die taffe Töle zumindest einige Sekunden lang in der Luft halten, bevor sie an einer Zapfsäule neuen Spirit nachtanken muss. Doch auch Max scheitert und wird von Shwing Shwang gekidnappt. Nun bleibt dem zerstreuten Professor nichts anderes übrig, als sich der Sache selber anzunehmen. Da er weder über harte Fäuste noch über sonstige Waffen verfügt, muss er die Angreifer mit blauer Geisteskraft in ihre Schranken verweisen. Mithilfe eines benutzerfreundlichen Menüs helfe ihr dem Genie, verschiedene Gegenstände so miteinander zu kombinieren, dass ebenso ungewöhnliche wie wirkungsvolle Waffen entstehen, was jedoch ei-



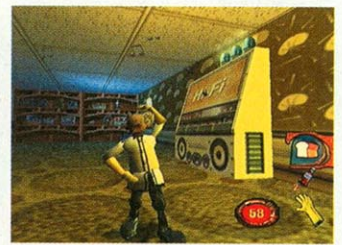
■ Im Snipermodus könnt ihr eure Gegner aus großer Entfernung anvisieren und sie mit einem gezielten Schuss elegant über den Jordan befördern.

niges an Hirnschmalzkosten kann. Wenn der Weißkittel nicht gerade tüfelt, muss er sich in schwierigen Jump&Run-Passagen beweisen.

■ **Training für die Lachmuskeln**
An allen Ecken und Enden sind kleine Gags und Zwischensequenzen eingebaut. Wenn Hawkins beispielsweise ein Klo findet, so verschwindet er in der

„Trotz viel Geballer bietet MDK 2 Armageddon sehr viel Abwechslung.“

Kabine und vollführt laut knatternd sein Geschäft. Auf diese Weise gelingt es dem Team von Bioware immer wieder, die vorhandene Gewalt zu relativieren. Das Leveldesign ist liebevoll gestaltet und gespickt mit kleinen Features, welche euch die Lachtränen in die Augen treiben. Die Steuerung benötigt zwar eine gewisse Eingewöhnungszeit, erweist sich dann aber im weiteren Spielverlauf als sehr durchdacht und präzise. Die Hintergrundtexturen zeigen endlich einmal, welche Leistungskraft in der schwarzen Konsole steckt. (Ralph Wollner)



■ Meisterhahn Hawkins leidet unter gelegentlich auftretenden Tanzanfällen, bei denen er sich geschmeidig windet.

„Klasse Actionspiel mit witzigen Einlagen und kniffligen Rätseln“

Vorsicht! MDK 2 Armageddon macht hochgradig süchtig. Wenn ihr euch erst einmal an die schwierige Steuerung gewöhnt habt, dann könnt ihr euch geschmeidig durch die Levels bewegen und die Zeit vergeht wie im Flug. Bioware hat die Zockergemeinde mit einem grafisch hochklassigen Spiel beglückt, welches vor Abwechslung nur so strotzt. Immer wieder passieren unvorhergesehene Dinge, welche das Spielgeschehen permanent auffrischen. Leider ist der Spielumfang etwas zu gering und dafür der Schwierigkeitsgrad zu hoch ausgefallen.



Ralph Wollner



■ Auch in brenzligen Situationen behält Max stets einen kühlen Kopf und verlässt sich auf seine Feuerkraft und Zielgenauigkeit. Nebenbei raucht er lässig Zigarre.



■ In manchen Levels findet Max einen Jet-Pack und muss sein Geschick in oftmals Schwindel erregenden Höhen beweisen.



■ Für diese Aliens hat die letzte Stunde geschlagen: Max wird sie gleich mit mehreren Salven in das Pixelnirwana befördern.

MDK 2 Armageddon

PS2



Preis: DM 119,-

Termin: Erhältlich

Genre: Action

Schwierigkeitsgrad: Schwer

Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.

Entwickler: Bioware

Hersteller: Virgin Interactive

Internet: www.virgininteractive.de

Grafik

83%

Sound

86%

SPIELSPASS

84%

Der direkte Vergleich

72%

X-Squad
2/01

+ Kurzweiliger Ballerspaß

+ Gute, intuitive Steuerung

- Technisch nicht PS2-würdig

Klingt ganz schön schwer?

Einfach bestellen:

web: www.gameplay.de fon: (0931) 35 45 222 Mo.-Fr. 8.30-22.30 Uhr (Sa.-So. 9.30-18 Uhr)

Spüre die Macht!

Star Wars Starfighter

Der Weltraum, unendliche Weiten. Dies sind die Abenteuer eines Helden-Trios, das mit verschiedenen Raumschiffen in Galaxien vordringt, die noch kein Konsolero zuvor gesehen hat.

■ Nach eher mittelmäßigen Umsetzungen der *Episode 1*-Thematik kehrt LucasArts mit *Starfighter* endlich zu dem zurück, was sich beinhardt Science-Fiction-Fans wünschen:



■ Eure Feinde von der Handelsföderation verfügen über Raumschiffe, die mit der neuesten Waffentechnologie bestückt sind.

blitzschnelle Raumschlachten, gigantische Explosionen und vor allem die Möglichkeit, die habgierige Handelsföderation aus dem Weltraum zu blasen.

■ Alle für einen

Starfighter erzählt die Geschichte dreier Helden, die mehr oder weniger freiwillig in den Krieg der Sterne verwickelt werden. Rhys Dallows, ein frisch gebackenes Mitglied der Naboo-Bravo-Staffel, ist ebenso mit von der Partie wie die Abenteurerin Vana Sage und der finstere Raumpirat Nym. Im Laufe des linear ablaufenden Abenteuers übernimmt ihr abwechselnd die Kontrolle über einen der drei Sternenkrieger und sein Raumschiff. Während Rhys Dallows für die Freiheit seines Heimatplaneten kämpft, haben Vana Sage und Nym eine alte Rechnung mit den Schergen der Handelsföderation offen.



■ Im Inneren des Droidenkontrollschiffes bekommt ihr es mit der Artillerie der Föderation zu tun.



■ In Darth Mauls Sith Infiltrator geht es dem finalen Kampf um die Freiheit Naboo entgegen.



■ Die Explosionseffekte bei *Starfighter* sind allererste Sahne. Beachtet die wegfliegenden Trümmer!



Game-Flashback: Star Wars Demolition (2000)

■ Bei *Star Wars Demolition* geht es nur um eins: Action. In Gestalt eines *Krieg der Sterne*-Charakters klemmt ihr euch hinter den Steuerknüppel eines Raumschiffes und habt nichts anderes zu tun, als alles zu zerbomben, was euch vor die Flinte kommt. Die aus allen *Star Wars*-Teilen entnommenen Fahrzeuge unterscheiden sich in puncto Bewaffnung, Schnelligkeit und Wendigkeit. In den verschiedenen Locations gilt es nun innerhalb eines Zeitlimits möglichst



■ *Star Wars Demolition* bietet euch jede Menge Film-Locations zum Zerbomben.

viele Gegner platt zu machen. Was recht Spaßig klingt, wird durch die hakelige Steuerung, ruckelnde Grafik und fehlende



■ Luke Skywalkers alter Landspeeder verfügt über hervorragende Bewaffnung.

Dauermotivation zu einem echten Debakel. Wer sich diese Gurke zulegt, ist selber schuld. (Henry Ernst)

PSone



Genre: Action
Preis: DM 89,-
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./engl.
Entwickler: LucasArts
Hersteller: Activision
Internet: www.lucasarts.com

Grafik

50%

Sound

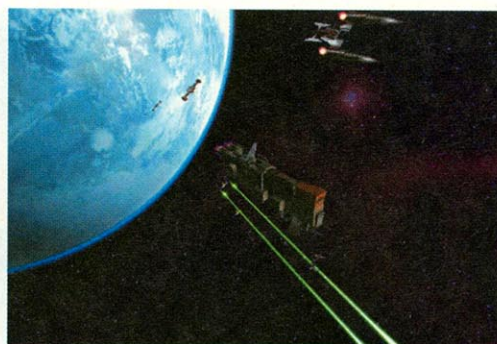
67%

SPIELSPASS

35%



■ Dieser schwere Lasertreffer am Heck bedeutet das vorzeitige Ende eurer Pilotenkarriere.



■ Die Raumschiffe in Star Wars Starfighter wurden allesamt aus dem Blockbuster Episode I entnommen.

■ Weltraum-Action ohne Ende

Auf dem Weg zum finalen Show-down mit der Handelsföderation haben die ungleichen Helden insgesamt 14 abwechslungsreiche Missionen zu erfüllen. Die Bandbreite der Aufgaben reicht hierbei von einfachen Eskortflügen über Kämpfe mit Bodentruppen bis hin zum letzten Gefecht gegen das aus *Episode I* bekannte Droidenkontrollschiff. Damit sich der Spieler auf die brachiale Action konzentrieren kann, hat LucasArts auf jeden überflüssigen Simulations-schnickschnack verzichtet und die Steuerung dementsprechend einfach gehalten. Euer Raumschiff lässt sich mit den beiden Analogsticks des Dual-Shock-Pads hervorragend manövrieren, während ihr mit den

Schultertasten die Geschwindigkeit beziehungsweise den Snipermodus (zum Heranzoomen feindlicher Schiffe) kontrolliert. Waffen werden wie gewohnt mit der X-Taste abgefeuert.

■ Die dunkle Seite

Während ihr durch den Weltraum und über Planetenoberflächen düst, wird euch die gelungene *Starfighter*-Grafik sicherlich in ihren Bann ziehen. Atemberaubende Weitsicht sowie coole Explosions- und Partikeleffekte lassen echtes Weltraum-Feeling aufkommen. Zusammen mit dem Bombast-Sound von John Williams und den hektischen Funksprüchen (auf Deutsch!) fühlt ihr euch wie im siebten Skywalker-Himmel. Leider ist auch der neue



■ Wer ins Kreuzfeuer von Nym's schwerem Bomber gerät, hat ausgespielt.

Star Wars-Titel nicht ganz von der dunklen Seite der Macht verschont geblieben. Unglücklicherweise gelingt es der Grafiken-Engine nicht, eine konstante Bildwiederholungsrate aufrechtzuerhalten, wodurch es stellenweise zu recht heftigen Ruckel-anfällen kommt. Trotz der Bonus-Missionen und der Möglichkeit, neue Raumschiffe freizuspielen, ist *Starfighter* recht kurz geraten. Ein weiteres Manko: FMV-Sequenzen, die so übel aussehen, dass sich selbst Jabba the Hut mit Grausen abwenden würde. (Henry Ernst)



■ Nachdem sie dem Planeten Naboo die Freiheit wiedergegeben haben, verabschieden sich die Helden voneinander.

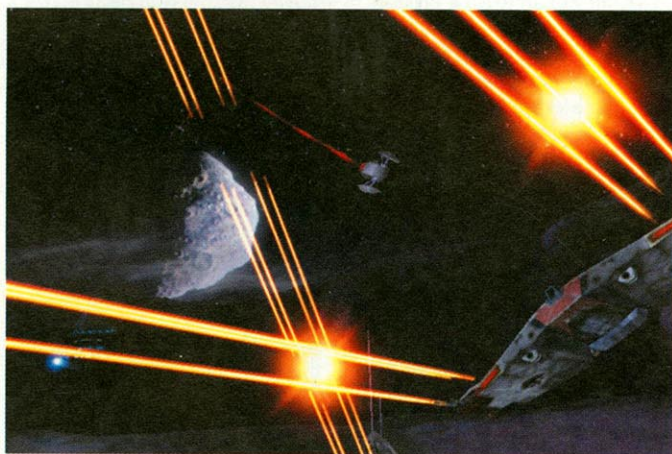


■ Der Droidenfabrik ist nur mit schweren Geschützen beizukommen.

„Geradlinige Weltraum-Action mit Star-Wars-Lizenz“



Auf den ersten Blick wirkt *Star Wars Starfighter* wie der Traum aller *Star Wars*-Fans: Krachige Action, schöne Special Effects und die starke Lizenz sorgen für Skywalker-Stimmung pur. Nach einigen Stunden Baller-Action machen sich aber deutliche Mängel bemerkbar: Die Grafik ruckelt bei starkem Gegnaraufkommen, die verwaschenen Texturen sind auf Dauer recht eintönig und eure Feinde verhalten sich alles andere als clever. Selbst auf dem härtesten Schwierigkeitsgrad solltet ihr keine Probleme haben, *Starfighter* innerhalb eines Tages durchzuzocken. Inwiefern euch die vier Bonusmissionen und der Zweispielersmodus für die kurze Spieldauer entschädigen, sei dahingestellt. Wer über diese Mängel hinwegsehen kann, erhält mit *Starfighter* einen soliden Weltraum-Shooter ohne Schnörkel.



■ Wer schon immer mal wie Han Solo durch ein Asteroidenfeld navigieren wollte, bekommt bei LucasArts' neuem Star-Wars-Spiel die Gelegenheit dazu.

Star Wars Starfighter

PS2



Preis: DM 119,-
Termin: Erhältlich
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: Leicht
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: LucasArts
Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.ea.com

Grafik	Sound
77%	80%

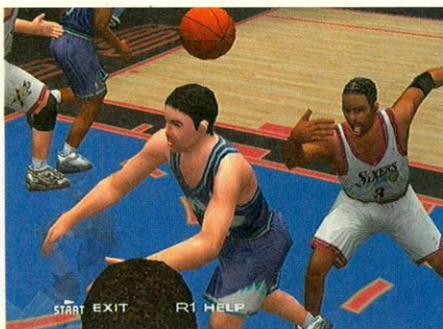
SPIELSPASS

78%

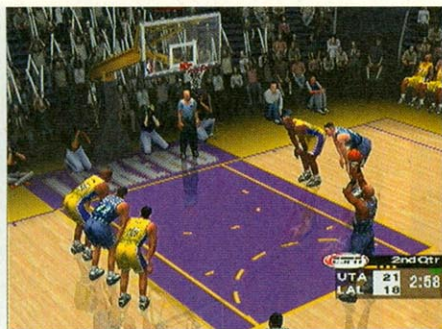
Hört sich abgefahren an?

Fährt auch gleich ab:

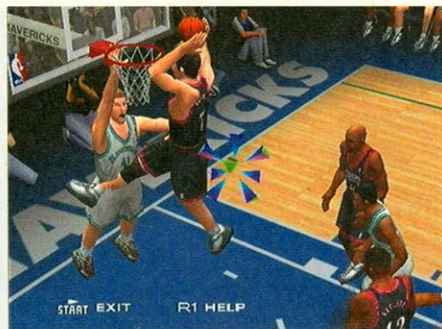
web: www.gameplay.de fon: (0931) 35 45 222 Mo.-Fr. 8.30-22.30 Uhr (Sa.-So. 9.30-18 Uhr)



■ John Stockton wird im Moment der Ballannahme von Allan Iverson gefoult. Steals sind generell sehr schwer.



■ Leider verhalten sich eure Kollegen beim Ausblocken zum Rebound nicht besonders intelligent.



■ Der deutsche Newcomer Dirk Nowitzki versucht noch zu retten, was zu retten ist. Allerdings ist sein Block erfolglos.

In der Nacht sind alle Bälle grau ESPN NBA 2Night

Konami geht mit seiner ESPN-Reihe nun in direkten Wettstreit zu Electronic Arts. Kann das 2Night-Basketball das NBA-Flair besser einfangen?

■ In der letzten Ausgabe testeten wir *NBA Live 2001* vom Software-Riesen Electronic Arts. Unterm Strich kein schlechtes Hoop-Game, aber irgendwie wollte der Funke nicht überspringen. Konami geht nun als zweiter Hersteller den Simulations-Weg und versucht, seine ESPN-Reihe auf der PS2 zu etablieren.

■ Zu wenig Dynamik

Auf den ersten Blick sieht *NBA 2Night* wirklich gut aus. Die

Spieler bewegen sich realistisch, das Scrolling ist weich und kleine Details wie aufgebrauchte Trainer und konsequente Schiedsrichter machen den Unterschied zu *EAS NBA*-Titel. Schaut man sich das Geschehen auf dem Bildschirm allerdings etwas genauer an, fallen Kleinigkeiten auf, die den Spielfluss und -spaß erheblich mindern. Beispielsweise verhalten sich die Computergegner und -mitspieler nicht besonders intelligent. Selten unternehmen sie eigenständig einen Drive oder versuchen, sich freizuspielen. Außerdem gibt es sehr oft wilde Würfe und die merkwürdigen Korbleger der Guards (abruptes Abbremsen aus vollem

Lauf mit anschließendem Fade-Away) sind nicht sehr realistisch. Ebenfalls sehr ärgerlich ist das automatische Coaching. So kommt es schon mal vor, dass ein Timeout von eurem Trainer genommen wird, während ihr auf freiem Weg zum Korb seid. Abgesehen von den spielerischen Mängeln kann zumindest die unkomplizierte Steuerung überzeugen. Beispielsweise lassen sich in Kombination mit der R1-Taste wunderbare Wurf- und Pass-Finten durchführen. Hingegen gibt es klare Patzer bei der Regelauslegung. So werden Dreier gewertet, obwohl der Werfer eindeutig auf der Linie gestanden hat.

■ Schwacher Umfang

Vergleicht man *EAs NBA Live 2001* mit Konamis *NBA 2Night* in Sachen Umfang, einstellbare Features und Modi-Anzahl, zieht *2Night* eindeutig den Kürzeren. Bis auf die aktuellen NBA-Teams gibt es keine weiteren Mannschaften. Weder All-Stars noch historische Teams sind anwählbar. Zudem vermisst man einen Streetball- oder 1-gegen-1-Modus schmerzlich. Technisch geht *NBA 2Night* in Ordnung. Zwar entsprechen die Spieler optisch nicht hundertprozentig ihren realen Vorbildern, allerdings ist dies bei der Standard-Kamera-Einstellung nicht weiter tragisch. Sehr gut hingegen ist der englische Kommentator, dessen Sprüche immer zum aktuellen Geschehen auf dem Court passen. (Sven Harder)



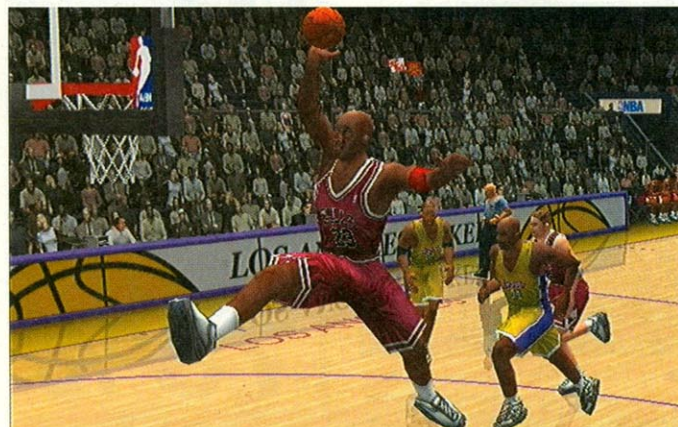
■ Allan Iverson führt seine 76ers dieses Jahr vielleicht zu NBA-Meister-Ehren.

„Es fehlt dem ESPN-Basketball am entscheidenden Flair.“

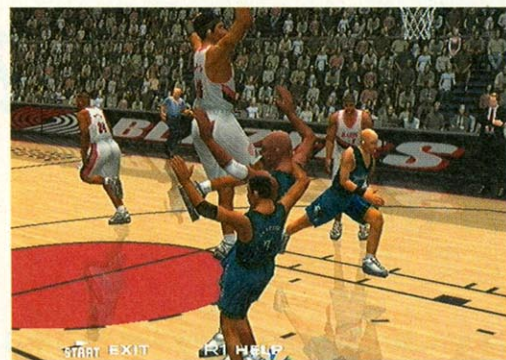
Die Präsentation von *ESPN NBA 2Night* ist über jeden Zweifel erhaben. Schnelle Ladezeiten, knackige Spielerintros, passende Sprachausgabe. Aber wenn es um das eigentliche Gameplay geht, werden die spielerischen Unzulänglichkeiten offenbar. Es tut mir Leid, aber ich bekomme die Krise, wenn mein Team hinten liegt, der Gegner zwei Freiwürfe verballert und keiner von meinen großen Jungs zum Rebound geht! Die künstliche Intelligenz und die Regelauslegung wurde schlichtweg verhunzt, da kann selbst die gute Steuerung nichts mehr reißen. Für NBA-Fans, die den EA-Schnickschnack nicht brauchen, durchaus eine Überlegung wert, alle anderen sollten auf Besseres warten.



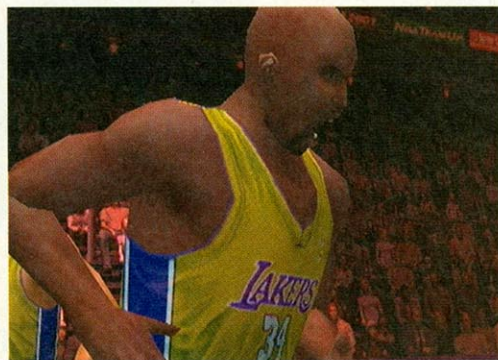
Sven Harder



■ Rücktritt vom Rücktritt: Dank des einfachen Spieler-Editors ist es kein Problem, Basketball-Legenden wie Michael Jordan in der NBA zu reaktivieren.



■ Scottie Pippen versucht es mit der Brechstange, allerdings erkennen die Refs diese Aktion nicht an: Offensiv-Foul!



■ Vor der Partie wird die Starting-Line-up der Heimmannschaft vorgestellt. Shaquille O'Neal ist voll aufgeladen.

ESPN NBA 2Night

PS2



Preis: DM 109,-
Termin: Erhältlich
Genre: Basketball
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./engl.
Entwickler: Konami
Hersteller: Konami
Internet: www.konami-europe.com

Grafik	Sound
78%	72%

SPIELSPASS

74%

Der direkte Vergleich

79%	NBA Live 2001 4/01
+ Großer Umfang	
+ Realistische Animation	
- Ruckelndes Scrolling	

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.



Tod und Teufel

Warriors of Might & Magic

Rettet das Land Argon aus den Fängen von schwarzer Magie und Hexenzauber.

Ihr schlüpft in die Rolle eines zum Tode verurteilten Wachmannes und werdet in ein unterirdisches Labyrinth gesperrt, aus dem noch kein Sterblicher jemals entkommen konnte. Nur mit einem Knochen bewaffnet, schlagt ihr euch durch dunkle Gänge und trifft immer wieder auf halb vermoderte Schattenwesen, welche euch langsam aber sicher den Lebenssaft entziehen. Auf eurer Odyssee findet ihr neue, schlagkräftige Waffen und andere nützliche Dinge. Die Steuerung erweist

sich als präzise und schnell bedienbar. Manchmal geht allerdings durch plötzliche Perspektivenwechsel die Orientierung flöten, so dass man in die falsche Richtung läuft. Die Grafik unterstreicht die beklemmende Atmosphäre des Titels und geht auf jeden Fall in Ordnung. Leider fehlt es *Warriors of Might & Magic* an Abwechslung. (Ralph Wollner)

Warriors of Might & Magic

PS2



Preis: DM 109,-
Termin: Ende April 2001
Genre: Action Adventure
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: 3DO
Hersteller: Infogrames
Internet: www.infogrames.de

Grafik Sound

74% 72%

SPIELSPASS

70%



In den tief unter der Erde verborgenen Gängen lauern gefährliche Monster.

Adventure im Wandel der Zeit

Shadow of Memories

Wenn einige der *Silent-Hill*-Macher sich an einem neuen Spiel versuchen, kann nichts Schlechteres dabei herauskommen.

Eike Kusch hat ein Problem: Er wurde auf mysteriöse Art und Weise ermordet. Zu seinem Glück bietet ihm ein sonderbarer Geselle namens Homunculus die Möglichkeit an, durch die Zeit zu reisen. Ihr übernehmt die Rolle Eikes und versucht nun mit eben diesem Zeitreise-Tool die seltsamen Umstände eures eigenen Todes zu ergründen. Das Spielgeschehen seht ihr aus der Third-Person-Perspektive, wobei die Kamera jederzeit nachjustiert werden kann. Eure Aufgaben gestalten sich meist recht



Mit vielen Zwischensequenzen wird die spannende Geschichte weitergestrickt.

simpel. Oft gilt es, nur ein bestimmtes Objekt zu finden oder mit einer bestimmten Person zu kommunizieren. Action-Elemente oder großartige Rätseleinlagen sucht ihr vergeblich. Vielmehr spielt sich *Shadow of Memories* eher wie ein interaktiver Film. Durch die tolle Grafik und die spannende Story wird eine ganz hervorragende Atmosphäre geschaffen. (Uwe Hönig)

Shadow of Memories

PS2



Preis: DM 119,-
Termin: Erhältlich
Genre: Adventure
Schwierigkeitsgrad: Leicht
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./engl.
Entwickler: Konami
Hersteller: Konami
Internet: www.konami-europe.com

Grafik Sound

80% 78%

SPIELSPASS

75%

Heroes of Might and Magic

Quest for the DragonBone ...

Der PC-Strategie-Hit *Heroes of Might & Magic* erscheint nun in abgewandelter Form auf PS2.

Miese Attentäter haben den König vergiftet und die einzige Chance, ihn zu retten, besteht darin, den mächtigen DragonBone Staff zu finden. Neben den sagenhaften, heilenden Fähigkeiten des Artefakts können böse gesinnte Menschen auch dessen zerstörerische Mächte heraufbeschwören. Deshalb seid ihr nicht allein auf der Suche ... Das vom PC gewohnte strategische Aufbauen von Armeen und das Verwalten der Städte ist einem eher auf kurzweilige Action-Strategie ausgelegten Spielprinzip gewi-

chen. Ihr reitet also etwas unmotiviert durch die Landschaft, rekrutiert Truppen und trägt auf 3D-Schlachtfeldern rundenbasierte Kämpfe aus. Offensichtlich haben sich die Designer nicht getraut, die komplexen Möglichkeiten der PC-Vorbilder auch dem Konsolenspieler zu eröffnen. Für eine kleine Session zwischendurch macht *Heroes* aber trotzdem Spaß. (Uwe Hönig)

Quest for the DragonBone ...

PS2



Preis: DM 99,-
Termin: 11. Mai 2001
Genre: Strategie
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: 3DO
Hersteller: Infogrames
Internet: www.infogrames.de

Grafik Sound

68% 71%

SPIELSPASS

64%



Nachdem ihr eure Truppen formiert habt, kommt es zum Schlagabtausch.

Krieg der Zwerge

Army Men: Sarge's Heros 2

Zum Glück geben die grünen Plastiksoldaten auf der PS2 ein besseres Bild ab als auf der PSone.

Erneut blasen die braunen Truppen zum Angriff. Sergeant Hawk und seine Paniktruppe machen sich sofort ans Werk, die Gefahr einzudämmen und den Konflikt ein für alle Mal zu beenden. Egal ob Schreibtisch oder Kühlschrank, überall kann ein plötzliches Gefecht zwischen den verfeindeten Lagern entstehen. Die attraktive Reporterin Vikki steht dem Sarge mit Rat und Tat zur Seite und setzt neben ihrer Intelligenz auch noch einige ihrer weiblichen Qualitäten ein. Die Steuerung ist ge-

genüber der Vorabversion verbessert worden. Einige neue Features wie z. B. plötzlich auftauchende Panzer machen den Spielverlauf unberechenbar. Neben der ständigen Ballerei gibt es allerdings recht wenig Abwechslung. Die Grafik und der Sound sind überdurchschnittlich. Vor allem im Zweispielermodus macht dieses Game Laune. (Ralph Wollner)

Army Men: Sarge's Heros 2

PS2



Preis: DM 99,-
Termin: Erhältlich
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: 3DO
Hersteller: Infogrames
Internet: www.infogrames.de

Grafik Sound

72% 70%

SPIELSPASS

71%



Mit seiner dicken Bazooka muss der Sarge vor Panzern keine Angst haben.

Nervenaufreibende Weltraumschlacht Silpheed: The Lost Planet

Die Erde steht kurz vor dem Untergang! Biomechanische Wesen haben nämlich das Sonnensystem im Visier!

Zu 16-Bit-Zeiten brachte der japanische Hersteller Game Arts *Silpheed* für das Sega Mega CD. Ein klassischer Vertikal-Scroller mit Weltraum-Setting. Im Gegensatz zu *Gradius*, das ja auch für die PS2 wiederbelebt wurde, ist *Silpheed* den technischen Möglichkeiten angepasst. Allein schon die cineastischen Zwischensequenzen werden jedem Weltraum-Freak das Herz aufgehen lassen. Die acht regulären Levels sind gespickt mit zahllosen Alien-Schiffen, die teils in Formation, teils in

wilden Attacken auf euch stürzen. Jeder Abschnitt bietet mindestens einen Mittel- bzw. Endgegner und zur Hälfte des Levels wird euer Schild wieder aufgeladen. Vor jedem Level dürft ihr zwei aus neun Waffensystemen wählen, wobei erst nach und nach alle zugänglich werden. Nette Synthi-Musik und Standard-Geräuscheffekte unterstützen den flotten Ballerspaß. (Sven Harder)

Silpheed: The Lost Planet

PS2



Preis: DM 119,-
Termin: Erhältlich
Genre: Shoot 'em Up
Schwierigkeitsgrad: Mittel bis schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Engl./engl.
Entwickler: Game Arts
Hersteller: Swing
Internet: www.swing-games.de

Grafik	Sound
77%	64%

SPIELSPASS

76%



Ein typischer Mittelgegner macht euch mit seinen Laserattacken das Leben schwer.

Auf zu ungeahnten Höhen NBA Hoopz

Der größte Feind des gemeinen Basketballers ist besiegt: Die Schwerkraft!

Neben *NBA Live* von Electronic Arts vermochte Midway mit seiner *NBA Jam*-Serie dauerhaften Erfolg einzufahren. Jetzt heißt das Game zwar nicht mehr so, aber das Prinzip ist dasselbe: Zwei NBA-Teams treffen in einem 3-gegen-3-Wettstreit ohne irgendwelche Regeln aufeinander. Abgefahrene Dunkings, unmögliche Würfe und LA-Hoops ohne Ende sind bei diesem Game nichts Ungewöhnliches. Gelingt es euch, mit einem Spieler drei Korberfolge in Folge zu erzielen, läuft er heiß und seine Würfe hinterlassen eine spektakuläre



Dunkings ohne Ende: Bei NBA Hoopz sind die Slams schon fast inflationär.

Feuerspur. Neben den üblichen Modi (Freundschaftsspiel, Saison und Play-offs) gibt es noch Mini-games wie 3-Punkte-Wettbewerb oder 2-on-2. Aus technischer Sicht ist NBA Hoopz eine absolute Enttäuschung. Animationen und Spielermodelle sind auf gerade noch erträglichem Niveau und minimalistischer Sound und eintöniger Kommentator nerven auf Dauer. (Sven Harder)

NBA Hoopz

PS2



Preis: DM 119,-
Termin: Erhältlich
Genre: Basketball
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Engl./engl.
Entwickler: Midway
Hersteller: Konami
Internet: www.konami-europe.com

Grafik	Sound
39%	59%

SPIELSPASS

42%

Next-Generation-Hardball All-Star Baseball 2002

Acclaim versucht sich am beliebten Ami-Sport.

Die Grundlage für Acclaims *All-Star Baseball 2002* bildet natürlich die amerikanische Profiligen MLB. Alle 30 Profiteams und die beiden All-Star-Mannschaften der National- und American-League sind anwählbar. Wie für Baseball-Titel typisch, ist auch bei *ASB 2002* die Dynamik eher mäßig. Ihr benötigt viel Übung und Geduld, um ein Spiel über die komplette Distanz von neun Innings zu bringen. Ein einziger Fehler des Pitchers und schon setzt es einen Homerun. Habt ihr irgendwann den Bogen raus, über-

zeugt *ASB 2002* mit guter Animation, authentischer Sprachausgabe und einfacher Steuerung. Die einzelnen Bases lassen sich ohne Probleme mit einer einzigen Taste anwerfen. Mit den Modi Exhibition, Season, World Series, Home Run Derby und Schlagtraining sollten sowohl Baseball-Profis als auch -Neulinge einen passenden Einstieg finden. (Sven Harder)

All-Star Baseball 2002

PS2

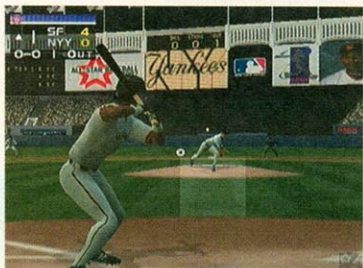


Preis: DM 99,-
Termin: 23. April 2001
Genre: Baseball
Schwierigkeitsgrad: Mittel bis schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Engl./engl.
Entwickler: Acclaim
Hersteller: Acclaim
Internet: www.acclaim.net

Grafik	Sound
72%	75%

SPIELSPASS

75%



Ein knallharter Fastball und der gefrustete Batter hat das Nachsehen.

Invasion der kleinen grünen Männchen Army Men: Green Rogue

In einem Gen-Labor wurde aus den Erbanlagen von Sergeant Hawk und seiner Crew ein Killer erschaffen: der Green Rogue.

Die grüne Plastiksoldatenarmee hat einen neuen Helden. Als Geheimprojekt Omega getarnt, haben die Forscher der Grünen eine Kampfmaschine entwickelt, die den Konflikt mit der braunen Armee ein für alle Mal beenden soll. Leider hat man die Rechnung ohne den Wirt gemacht und die bösen Brownies schießen den Transporthubschrauber samt Projekt Omega vom Himmel. Völlig auf sich alleine gestellt, ballert sich Sergeant Hawks Nachfolger seinen Weg von der Absturzstelle in das hei-

mische Lager. Die ungewöhnliche Steuerung (beide Analogsticks werden benötigt) macht das Unterfangen nicht gerade leichter. Die Grafik bleibt deutlich unter den Möglichkeiten der PS 2. Am schlimmsten ist jedoch die Monotonie des Games, denn es gibt wirklich nichts anderes zu tun, als zu ballern. Gute Ansätze, aber in der Ausführung eher mäßig. (Ralph Wollner)

Army Men: Green Rogue

PS2



Preis: DM 99,-
Termin: 12. April 2001
Genre: Shoot 'em Up
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: 3DO
Hersteller: Infogrames
Internet: www.infogrames.com

Grafik	Sound
46%	61%

SPIELSPASS

41%



Bei diesem Spiel bekommt ihr mächtig viel Bums für euer Geld.

Crazy Taxi

PLAYSTATION 2

Art.Nr.: P2S0110

Release: April 01

DM 99.⁹⁵



Alone in the Dark IV

PSOne

Art.Nr.: SONYD1261

Release: Mai 01

DM 89.⁹⁵



Sheep Dog 'n Wolf

PSOne

Art.Nr.: SONYD1523

Release: Mai 01

DM 79.⁹⁵



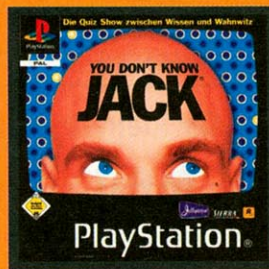
You Don't Know Jack

PSOne

Art.Nr.: SONYD1534

Release: April 01

DM 59.⁹⁵



PlayStation 2

18 Wheeler	Juni 01	DM	99.95
4 X 4 Evolution	April 01	DM	89.95
Age of Empires 2	Juni 01	DM	99.95
All Star Baseball 2002	April 01	DM	99.95
Aqua Aqua	DM	59.95	
Armored Core 2	DM	99.95	
Army Men - Air Attack 2	Mai 01	DM	99.95
Army Men-Sarges H. 2	April 01	DM	99.95
Crazy Taxi	April 01	DM	99.95
Disney's Dinosaurier	DM	89.95	
Disney's DB. m.T.	April 01	DM	109.95
ESPN Intern. Track & Field	DM	89.95	
ESPN National Hockey N.	Mai 01	DM	99.95
ESPN NBA 2Night	DM	99.95	
ESPN X-Games Snowb.	DM	99.95	
Eternal Ring	DM	89.95	
Exhibition of Speed	April 01	DM	99.95
Extermination	Juni 01	DM	119.95
F1 Racing Championship	DM	89.95	
Flucht von Monkey Island	Juni 01	DM	119.95
Formel Eins 2001	Mai 01	DM	119.95
Fur Fighters Plus	Juni 01	DM	99.95
Giants	Juni 01	DM	109.95
Gradius III & IV	DM	89.95	
Gran Turismo 3 - A-spec	Juni 01	DM	119.95
Gun Griffon Blaze	April 01	DM	99.95
Heroes of Might and Mag.	Mai 01	DM	109.95
Int. Superstar Soccer 2000	DM	89.95	
Kengo: Master of Bushido	DM	99.95	
Knockout Kings 2001	DM	119.95	
Le Mans	Juni 01	DM	129.95
MDK 2: Armageddon	April 01	DM	99.95
Moto GP	DM	119.95	
MTV Music Generator	Juni 01	DM	109.95
NBA Hoopz	April 01	DM	99.95
Oni	DM	69.95	
Paris Dakar Rally	Juni 01	DM	99.95
Red Faction	April 01	DM	99.95
Ring of Red	Mai 01	DM	109.95
Rumble Racing	Mai 01	DM	119.95
Shadow of Memories	DM	99.95	
Silent Scope	DM	89.95	
Silphheed: The Lost Planet	April 01	DM	99.95
Sky Odyssey	April 01	DM	119.95
Sky Surfer	April 01	DM	99.95
Soul Reaver 2	Mai 01	DM	109.95
SSX	DM	119.95	
Star Wars: Starfighter	DM	119.95	
Street Fighter 3 EX	DM	119.95	
Summoner	Mai 01	DM	109.95
Super bust-a-move	DM	69.95	
Tiger Woods PGA T. 2001	April 01	DM	119.95
Tokyo HW Challenge 2	Mai 01	DM	99.95
UEFA Challenge	Juni 01	DM	99.95
Unreal Tournament	April 01	DM	129.95
Warriors of Might & Magic	April 01	DM	109.95
WDL: Thunder Tanks	April 01	DM	109.95
Winback Covert O.	April 01	DM	119.95
Z.O.E. Zone of the Enders	DM	99.95	

PSOne

Alone in the Dark IV	Mai 01	DM	89.95
Asterix Maxi Gaudium	Mai 01	DM	69.95
Batman Gotham Racer	April 01	DM	49.95
Bayern M. Cl. Squads	Mai 01	DM	49.95
BDFL Manager 2001	DM	89.95	
C-12: Final Resistance	April 01	DM	89.95
Champ. Motocr. 2001	DM	79.95	
Danger Girl	DM	49.95	
Darkstone	DM	89.95	
Dave Mirra FS- M.Remix	Juni 01	DM	59.95
Der König der Löwen 2	DM	79.95	
Der Verkehrsgigant	Juni 01	DM	89.95
Digimon World	April 01	DM	79.95
Disney's Goofy's Funhouse	Juni 01	DM	59.95
Driver 2 Lim. Edition	April 01	DM	89.95
Duke Nukem: L. of Babes	April 01	DM	49.95
Dukes of Hazzard 2	DM	49.95	
Ein Königreich f. e. Lama	DM	89.95	
Euro 2000	DM	49.95	
Evil Dead: Hail to the King	April 01	DM	79.95
Fear Effect 2 - Retro Helix	DM	89.95	
Formel 1 2001	Mai 01	DM	89.95
Formel Eins 2000	DM	39.95	
Freestyle Scooter	April 01	DM	49.95
Fussball Live 2	DM	39.95	
Fußball Manager 2001	Mai 01	DM	49.95
Harvest Moon: Back to N.	April 01	DM	79.95
Inspector Gadget	Mai 01	DM	49.95
ISS Pro Evolution 2	DM	79.95	
Lego Insel 2: Steinbr. k.z.	DM	79.95	
Looney Tunes Racing	Juni 01	DM	64.95
Mat Hoffmans Pro BMX	Mai 01	DM	79.95
Micro Maniacs	DM	14.95	
MTV Sports: Ulti. BMX	DM	79.95	
NBA Hoopz	April 01	DM	79.95
Nicktoons Racing	April 01	DM	49.95
Panzer Front	April 01	DM	79.95
Point Blank 3	DM	89.95	
Rainbow Six Rouge Spear	Mai 01	DM	49.95
Sesam Straße - Street Sp.	Juni 01	DM	59.95
Sheep Dog 'n Wolf	Mai 01	DM	79.95
Simpsons Wrestling	DM	49.95	
Street Scooters	DM	19.95	
Submarine Commander	April 01	DM	79.95
Syphon Filter 2	DM	49.95	
Techno Mage	DM	89.95	
Time Crisis: P.T. Incl. G-Con	April 01	DM	99.95
Time Crisis: Project Titan	April 01	DM	89.95
Toy Story Racer	DM	79.95	
UEFA 2000	DM	9.95	
UEFA Challenge	April 01	DM	59.95
Ultimate Fighting: Cham.	DM	59.95	
Vanishing Point	DM	79.95	
Warriors of Might & Magic	April 01	DM	44.95
WDL: Warjetz	Mai 01	DM	44.95
Werner: Asphaltbrenner	Juni 01	DM	79.95
Wild Rapids	DM	19.95	
WWF Smackdown - Plati.	DM	44.95	
You Don't Know Jack	April 01	DM	59.95

TopSpiel

Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine Überraschung!

Portofreie Sonderlieferung*

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.



Die 12 besten Gründe für die PlayStation 2

Playstation 2 in 12 Monatsraten

monatl. DM 77.¹⁹**

Playstation 2 in 24 Monatsraten

monatl. DM 41.⁰⁴**

Playstation 2 oder PS2 ohne Ratenzahlung

Art.Nr.: P2H001

DM 869.⁰⁰

**Entspannung auf dem Konto

Bei Ihren Finanzen bleibt dagegen fast 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: Rufen Sie unsere Finanzkauf-Hotline 09 31/35 45 245 an, die Sie über das weitere Vorgehen informieren wird.



(0931) 35 45 255

Mo. - Fr. 8.30-22.30 Uhr,

Sa. - So. 9.30-18.00 Uhr oder 24h unter: www.gameplay.de

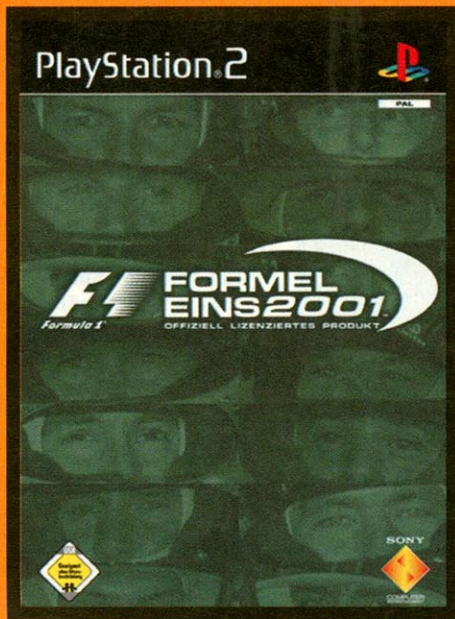


gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

Spiel rein, Alltag raus!

Formel Eins 2001

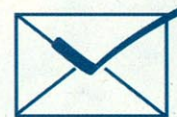


Formel Eins 2001

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P250010
Release: Mai 01



DM 119.⁹⁵



Gran Turismo 3 - A-spec

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P250065
Release: Juni 01

DM 119.⁹⁵



Red Faction

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P250069
Release: Mai 01

DM 99.⁹⁵



Ring of Red

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P250111
Release: Mai 01

DM 109.⁹⁵



Soul Reaver 2

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P250085
Release: Mai 01

DM 109.⁹⁵



MDK 2: Armageddon

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P250120
Release: April 01

DM 99.⁹⁵

Wirklich gute Spiele
gibt's bei gameplay



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES



■ Die meisten Gegner wenden eine ganz ähnliche Taktik wie ihr an und nutzen auch alle möglichen Deckungen.



■ Dieser nette Geselle feuert mit schwerem Geschütz auf euch. Deckung wäre angebracht.



■ Bei so nahe stehenden Gegnern lässt sich ein Energieverlust fast unmöglich vermeiden.

Terroristenjagd auf die feine englische Art

Time Crisis: Project Titan



Endlich gibt es wieder vernünftigen Nachschub für eure G-Con-Knarre. Mit *Projekt Titan* geht der Spaß da weiter, wo er beim indizierten Vorgänger aufgehört hatte.

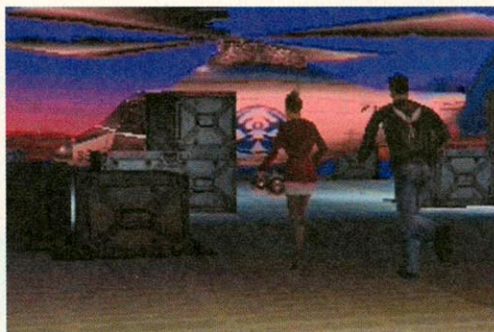
■ Die üblichen Lightgun-Shooter haben es in Deutschland aufgrund der durchaus angebrachten Jugendschutzgesetze nicht so leicht. Deshalb konzentrierte sich Namco auch vermehrt auf seine Schießbudenknallereien der *Point Blank*-Serie. Für ältere Baller-Fans entwickelte Namco nun einen exklusiven *Time Crisis*-Ableger für die PSone, der sich aber an den Automaten-Vorbildern orientiert.

■ **Und wieder 48 Stunden**
Spezialagent Richard Miller hat ein Problem: Normalerweise gehört er zu den Guten, wird allerdings aufgrund von Fehlinformationen als Hauptverdächtiger für das Attentat auf den Präsidenten Carubas gehandelt. Um seine Unschuld zu beweisen, bleiben ihm genau 48 Stunden. Durch einen mysteriösen Informanten namens Abacus führt Millers Weg auf die Yacht der Schmugglerorganisation „Kantaris“. Weitere Gerüchte besagen, dass sein Erzfeind Wild Dog ebenfalls etwas mit dem Attentat zu tun hat. Jedenfalls hat Miller eine gesunde Wut im Bauch und macht sich mit genügend Munition auf, sein Ansehen wiederzuerlangen.

■ **Präzise Action**
Project Titan funktioniert tadellos mit Namcos Vorzeigepistole G-Con45 und den inzwischen zahlreichen Nachbauten. Durch den extra Anschluss an den Videoausgang erreicht die G-Con45 nach wie vor die beste Zielgenauigkeit aller Lightgun-Systeme. Traditionell lebt *Time*



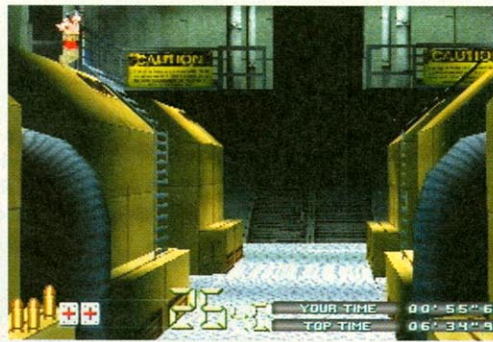
■ Leider spielt sich *Time Crisis* mit dem Pad eher durchschnittlich. Mit der Lichtpistole seid ihr wesentlich schneller.



■ Die spannende Hintergrundgeschichte wird mit Echtzeit-Sequenzen in Spielgrafik weitergesponnen.



Die Action spielt sich in verschiedenen Locations ab. Neben der Yacht warten Lagerhallen oder auch ein Flughafen auf euch.



Dies ist eine der Szenen, bei der ihr die Auswahl habt, ob ihr euch rechts oder links verschanzen wollt.

Crisis eben von dieser exakten Abfrage der Knarre, da ihr oftmals wenige Pixel große Gegner vom Bildschirm pusten müsst. Insgesamt vier Levels warten auf euren Abzugsfinger, die jeweils in vier Abschnitte unterteilt sind. Zum Ende eines Levels steht jeweils ein fetter Endgegner bereit, der eine ordentliche Portion Blei verträgt.



Die Gefährlichkeit der Gegner kann anhand ihrer Farbe eingeschätzt werden. Die roten Schergen sind besonders aggressiv.



Schwer bewachte Schönheiten gehören auch bei Time Crisis dazu. Leichtes Bond-Flair lässt sich nicht abstreiten.

Taktik inklusive

Wie beim Vorgänger funktioniert die Action abschnittsweise. Das bedeutet, ihr stürmt einen Raum und erledigt alle Gegner, um danach von der automatischen Kamera zum nächsten Haltepunkt weiterbefördert zu werden. Das Geschehen seht ihr natürlich aus der Ego-Perspektive. Per Knopfdruck könnt ihr in jedem Abschnitt hinter Kisten, Pfosten oder sonstigen Objekten Schutz suchen, was auch ein wichtiges taktisches Element darstellt. Manche Gegner ballern mit schweren Geschützen auf euch,

„Time Crisis: Project Titan bietet wilde Baller-Action für Konsolenpistoleros.“

doch mithilfe der Deckungsmöglichkeiten könnt ihr den Projektilen geschickt ausweichen. Außerdem wird auch das Magazin nachgeladen, sobald ihr euch in die sichere Position begeben. Eine Neuerung stellt in manchen Abschnitten die multiple Auswahl der Deckungen dar. Durch Schüsse auf gelegentlich auftauchende Pfeile könnt ihr bestimm-



Bei einer solchen Übermacht an Gangstern hilft nur ein perfekt trainierter und schneller Abzugsfinger. Trotzdem sitzt auch der eine oder andere gegnerische Treffer.

„Endlich neues und richtig anständiges Futter für die G-Con45!“



Mit Begeisterung habe ich die beiden Spielhallenvorbilder gezoxt und bin nun recht glücklich mit dem exklusiv für PSone entwickelten *Project Titan*. Gut, grafisch wäre bestimmt mehr drin gewesen, aber das coole Spielgefühl gleicht dieses kleine Manko locker aus. Außerdem sorgen die langen und abwechslungsreichen Levels für viel Spaß, auch beim wiederholten Durchspielen.

men, in welche Richtung ihr ausweichen möchtet. Technisch wurde solide Arbeit geleistet. Trotz leichter grafischer Verbesserungen im Vergleich zum Vorgänger wirkt die Optik allerdings des Öfteren noch etwas grobkörnig. Insgesamt wird Lichtknarren-Fans ganz hervorragende Action mit kleinen taktischen Einlagen geboten. (Uwe Hönig)

Time Crisis: Project Titan PSone



Preis: DM 89,-
Termin: Erhältlich
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./engl.
Entwickler: Namco
Hersteller: Sony
Internet: www.scee.com

Grafik	Sound
72%	76%

SPIELSPASS
79%

Der direkte Vergleich
71% Point Blank 3 3/01
+ Harmloser Lightgun-Spaß
+ Viele unterschiedliche Mini-Games
- Etwas altbackene Grafik

Genau Dein Ding?

Genau Deine Nummer:

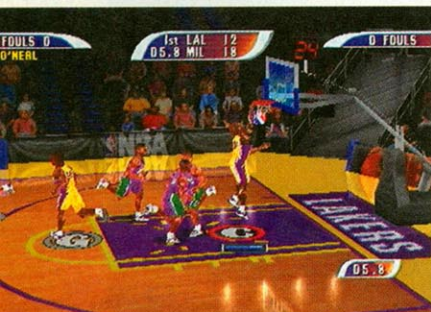
web: www.gameplay.de fon: (0931) 35 45 255 Mo.-Fr. 8.30-20 Uhr (Sa.-So. 9.30-18 Uhr)

Technisches Foul NBA Hoopz

Nicht nur für die große PlayStation kommt Midways Basketball-Vergnügen.

■ Wer sich den Testbericht zur PS2-Version zu Gemüte geführt hat, der weiß eigentlich schon alles über *NBA Hoopz* auf der PSone. Simples, auf reinen Spaß ausgelegtes 3-gegen-3. Wählt zu Beginn eines Matches eure drei Favoriten aus einem NBA-Team und stopft den Ball, so oft ihr könnt, mit spektakulären Dunkings oder unmöglichen Dreiern durch den Ring. Dummerweise hat man sich nach einigen Partien an den Animationen satt

gesehen und es stellt sich schnell Langeweile ein. Da können selbst die Zusatzmodi wie der 3-Punkte-Wettbewerb nichts retten. Zumal die Technik auch nicht gerade das Gelbe vom Ei ist. Die Grafik geht zwar für PSone-Verhältnisse in Ordnung, kommt allerdings bei Korb-Aktionen arg ins Stocken. Für Fans des Klassikers *NBA Jam* vielleicht eine Überlegung wert. (Sven Harder)



■ Kampfkoloss Shaquille O'Neal räumt unter dem Korb wieder kräftig auf.

NBA Hoopz	
PSone	
Preis: DM 89,- Termin: Erhältlich Genre: Basketball Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel Bildschirmtexte/Sprache: Dt./engl. Entwickler: Midway Hersteller: Konami Internet: www.konami-europe.de	
Grafik	Sound
61%	56%
SPIELSPASS	
40%	

Paule vor! Noch ein Tor! BDFL Manager 2001

Bis dato waren sämtliche Fußballmanagerspiele für die PSone nicht der Rede wert. Codemasters will dies nun ändern.

■ Nach längerer Konsolenabstinenz meldet sich Codemasters mit *BDFL (Bundesliga-Fußball-Lehrer) Manager 2001* für die PSone zurück. Und wie! Dieses Game besitzt nahezu alles, was die bisherigen Managerspiele vermissen ließen. Die Menüführung ist vorbildlich, weil übersichtlich, einfach zu verstehen und bietet dennoch alle Features, die ein solcher Titel braucht. *BDFL Manager 2001* spiegelt die harte Realität der beliebten Profiligen hervorragend wieder. Alle Spielernamen, Stadien und

Vereinsnamen wurden originalgetreu übernommen. Während der Spiele werden, wie bei Konferenzschaltung üblich, die aktuellen Spielstände am unteren Bildschirmrand angezeigt. Die Spielszenen sind mannigfaltig und äußerst spannend, wobei der spielbegleitende Kommentar von „uns“ Paule“ Breitner schlichtweg der Beste ist, den ich je gehört habe. (Ralph Wollner)



■ Nach dem Spiel könnt ihr in aller Ruhe die Highlights der Partie genießen.

BDFL Manager 2001	
PSone	
Preis: DM 89,- Termin: Erhältlich Genre: Strategie Schwierigkeitsgrad: Mittel bis schwer Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt. Entwickler: Codemasters Hersteller: Codemasters Internet: www.codemasters.com	
Grafik	Sound
70%	85%
SPIELSPASS	
82%	

Glatzkopf fragt Eierköpfe You don't know Jack

Eine echte Alternative zum alltäglichen Fernsehquiz kommt von Take 2.

■ Im Fahrwasser des allgemeinen Quizrausches um „Wer wird Millionär?“ bringt Hersteller Take 2 einen wahren PC-Klassiker für die PlayStation. *You don't know Jack* ist jedoch kein normales Quiz – im Gegenteil. Hier ist Umde-Ecke-denken angesagt. Allein schon die Kategoriebezeichnungen „Langweilige Talkshows & Neurotische Tiere“ oder „Wirkt Gott auch Busenwunder?“ zeigen die Richtung an: frivoles Querdenken und kein Respekt vor irgendwas. Sicher mag das nicht jedermanns Geschmack treffen, doch wurde *YdkJ* mit viel Liebe zum Detail designt. Sämtliche

500 Fragen werden vom Quizmaster Jack in seiner unnachahmlichen nervig-sympathischen Art vorgetragen. Wählt man die falsche von möglichen vier Antworten aus, lässt es sich Jack natürlich nicht nehmen, einen hämischen Kommentar loszuwerfen. Trotz allem (teils hervorragendem) Humor ist *YdkJ* ein sehr kniffliges Rätselvergnügen für bis zu drei Spieler. (Sven Harder)



■ Eine knifflige Frage! Wer's weiß, darf sich über 4.000 Euro freuen.

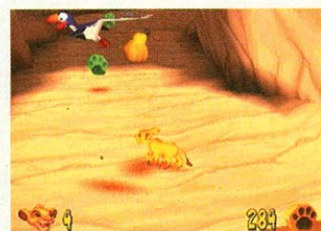
You don't know Jack	
PSone	
Preis: DM 89,- Termin: Erhältlich Genre: Denkspiel Schwierigkeitsgrad: Mittel bis schwer Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt. Entwickler: Take 2 Hersteller: Take 2 Internet: www.jack.de	
Grafik	Sound
15%	70%
SPIELSPASS	
80%	

Knuddelstimmung auf der PSone Der König der Löwen 2

Activision liefert eine weitere Videospielumsetzung eines Disney-Abenteuers.

■ *Der König der Löwen: Simbas großes Abenteuer* orientiert sich eng an der Originalstory des Filmes. Ihr schlüpft in die Rolle des jungen Löwen Simba und müsst zahlreiche Abenteuer mit heiler Haut überstehen. Die Grafik ist für PSone-Verhältnisse sehr gut und bietet dank der optimalen Farbgebung einiges fürs Auge. Der kleine Held hüpfet und purzelt durch eine herrlich animierte Spielwelt und trifft dabei viele der aus dem Film bekannten Charaktere, welche ihm hilfreiche Tipps mit auf seinen Weg geben. Das Game ist im klassischen

Jump&Run-Stil gehalten. Wie gewohnt, müsst ihr verschiedene Items aufsammeln, um Punkte oder kleine Bonusspiele zu erhalten. Die Steuerung ist erstklassig und schnell zu erlernen. Insgesamt ein witziger Vertreter seines Genres, welcher allerdings nichts wirklich Neues bringt. Aufgrund des einfachen Gameplays ist dieser Titel wohl eher für Kinder geeignet. (Ralph Wollner)



■ In der bunten Disney-Welt gibt es für den kleinen Simba viel zu entdecken.

Der König der Löwen 2	
PSone	
Preis: DM 89,- Termin: Erhältlich Genre: Jump & Run Schwierigkeitsgrad: Mittel Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt. Entwickler: Disney Interactive Hersteller: Activision Internet: www.activision.de	
Grafik	Sound
77%	76%
SPIELSPASS	
74%	

'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**

**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

Eine Übersicht über alle Aboangebote finden
Sie im Internet unter: <http://abo.computec.de>

☐ **JA, ich möchte das PSG-Abo**
(DM 46,-/Jahr [= DM 3,83/Ausg.]; Ausland: DM 70,-/Jahr; 65 348,-/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

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

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)



Virtueller Bauernhof Harvest Moon

Hier kommt das ideale Spiel für alle Hobbylandwirte und Naturfreunde.

Ein Spielprinzip, das von Anfang an begeistert. Blut und Gewalt werden durch friedliche Idylle ersetzt. *Harvest Moon* befördert den pazifistischen Zocker mitten hinein in eine unverdorbene und farbenfrohe Spielwelt. Euer Großvater ist in die Jahre gekommen und schafft es nicht mehr, seine Farm in Ordnung zu halten. Laut Dorfbeschluss habt ihr drei Jahre, um die vergammelte Farm wieder in Schuss zu bringen. Viel Arbeit steht an. Hühner müssen gefüttert, Werkzeug repariert und neue Plantagen kultiviert werden.



Auf der Snoedy-Farm gibt es für Besitzer Ralph alle Hände voll zu tun.

den. Das Ganze läuft dermaßen flüssig ab und ist so einfach zu bedienen, dass die Spielstunden wie im Fluge vergehen. Schnell hat man die Farm, den Hund und die freundlichen Dorfbewohner ins Herz geschlossen und erfreut sich ihrer Sitten und Feste. Hat man das Spielchen aber erst einmal durchgezockt, verliert es sehr viel von seinem Zauber. (Ralph Wollner)

Harvest Moon

PSone



Preis: DM 89,-
Termin: Ende April
Genre: Denkspiel
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Natsume
Hersteller: Crave
Internet: www.ubisoft.de

Grafik	Sound
66%	62%

SPIELSPASS

78%

Tony Hawk lässt grüßen DSF Freestyle Scooter

Nach dem umwerfenden Erfolg der Kickboards lässt die PSone-Umsetzung natürlich nicht lange auf sich warten.

Sucht euch einen der insgesamt neun Kickboarder aus und begeben euch in das erste Skate-Areal. Die Steuerung wurde vollständig vom großen Vorbild *Tony Hawk's Skateboarding* übernommen. Leider kann die Grafik dem angestrebten Standard nicht folgen und kommt sehr klobig rüber. Die Levels sind großräumig angelegt und mit Halfpipes und Rails vollgestopft. Um einen dieser Parcours voll und ganz auszuschöpfen, haben die Trendsportler eine ganze Weile zu tun. Anfangs bietet dieses Game



Mit seinem Kickboard kann dieser Lausebengel sehr gut umgehen.

trotz der mittelmäßigen Grafik spaßige Unterhaltung, bereits nach kurzer Zeit wird es jedoch eintönig. Dem Spiel fehlt es einfach an Highlights und der für Titel dieser Art nötigen Frische. Der große Bruder *Tony Hawk's Skateboarding* ist in allen Belangen ausgereifter und wesentlich dynamischer als *DSF Freestyle Scooter*. Der Preis ist auf jeden Fall fair. (Ralph Wollner)

DSF Freestyle Scooter

PSone



Preis: DM 59,-
Termin: Erhältlich
Genre: Sport
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Engl./engl.
Entwickler: Shaba Soft
Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de

Grafik	Sound
62%	73%

SPIELSPASS

63%

Als Grüner hat man's schon schwer ...

Army Men Lock 'n Load

Nach zahlreichen mäßigen *Army Men*-Titeln für die PSone schickt 3DO die grünen PVC-Soldaten erneut ins Gefecht.

Wie bei *Army Men*-Spielen üblich, schlüpft ihr in die Rolle eines kleinen, grünen Plastiksoldaten und begleitet ihn aus der Third-Person-Perspektive durch verschiedene Kriessareale. Anfangs ist es ratsam, sich auf dem Übungsplatz mit den verschiedenen Waffen vertraut zu machen. Habt ihr den Parcours in Schutt und Asche gelegt, dann habt ihr das zweifelhafte Vergnügen, in die Schlacht gegen die braune Armee zu ziehen. In einer lieblos dargestellten Landschaft versuchen euch die scheinbar unter

epileptischen Anfällen leidenden braunen Soldaten über den Haufen zu schießen. Die Steuerung ist bei diesem Unterfangen dermaßen ungenau, dass nicht einmal der Ansatz von Spielspaß aufkommen will. Auch die Motorrad- und Panzermissionen können diese Videospielkatastrophe nicht mehr retten. Vielleicht sollte 3DO sich lieber auf Titel für die PS2 beschränken! (Ralph Wollner)

Army Men Lock 'n Load

PSone



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

Grafik	Sound
22%	28%

SPIELSPASS

21%



Mit dem grünen Plastikmoped könnt ihr die bösen Braunen platt walzen!

Alles Gute kommt nicht von oben!

WDL WarJetz

Bis jetzt konnte die *WDL*-Reihe nicht überzeugen. *WarJetz* setzt die Misere fort.

WarJetz versetzt euch direkt hinter den Steuerknüppel eines völlig verpixelten Düsenflugzeuges. Mit diesem Flugobjekt müsst ihr versuchen, in den öde dargestellten Kampfplätzen bestimmte Aufgaben, wie zum Beispiel das Zerstören von Kriegsschiffen oder anderen Flugzeugen, zu meistern. Trotz großer Konzentration konnte ich in den einzelnen Levels so gut wie nichts erkennen, was nicht an meiner Augenschwäche, sondern an der Unfähigkeit der Programmierer liegt. Die Steuerung ist schlichtweg eine Ka-

tastrophe und macht die Flugmanöver zu Kamikazeunternehmen. Ohne ein Fünkchen Sinn wird alles, was sich bewegt, von den verschiedenen Waffensystemen platt gemäht. Ich habe keine Ahnung, was 3DO mit diesem Titel erreichen will. Sollte es sich um einen schlechten Aprilscherz handeln? Für 50 DM wohl eher nicht! (Ralph Wollner)

WDL WarJetz

PSone



Preis: DM 49,-
Termin: Erhältlich
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Engl./engl.
Entwickler: 3DO
Hersteller: Infogrames
Internet: www.infogrames.com

Grafik	Sound
19%	28%

SPIELSPASS

19%



Bei der peinlichen Spielgrafik von *WarJetz* wird einem wirklich schlecht!

ISS-2-Gewinnspiel

Gewinnfrage:
Wer schoss das entscheidende
Tor im Finale der EM 2000?

Gewinnhotline:
0190 - 08 58 66*

Teilnahmeschluss ist der 30. April 2001. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Konami und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Teilnehmer aus dem Ausland können aus technischen Gründen leider nicht per Telefon teilnehmen. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel gibst du dein Einverständnis zur Veröffentlichung deines Namens im Gewinnfalle.

*Dieser Service der Computec Media AG kostet Sie 24 Pfennig pro Minute und einmalig DM 1,50

Computec Media AG
Redaktion PSG
Stichwort: Fußballspaß
Roonstraße 21
90429 Nürnberg



Super-Fußball-Paket

**UMBRO-Trikot + Hose + Stutzen + das Fußballspiel
des Jahres - ISS Pro Evolution 2 !**

DIE PRIME TIME FÜR GAMER **GAME TV ON!**



Game On! TV - Das erste Reportage-Magazin für Gamer im deutschen Fernsehen.
Ab sofort jede Woche auf NBC Europe.

**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 wird produziert von



Neue Budget-Spiele



PSone

Ballistic Denkspiel	2/01	76%
Bloody Roar 2 Beat 'em Up	5/01	NEU! 76%
Colin McRae Rally Rennspiel	3/01	78%
Grandia Rollenspiel	3/01	84%
Moto Racer 2 Rennspiel	5/01	NEU! 80%
NBA Live 2000 Basketball	3/01	75%
Pipe Mania 3D Denkspiel	4/01	64%
Pop 'n Pop Denkspiel	5/01	NEU! 75%
Resident Evil Action-Adventure	1/01	78%
Silent Hill Action-Adventure	1/01	80%
Spyro 2 Jump & Run	1/01	79%
Tekken Beat 'em Up	2/01	70%
WWF SmackDown! Wrestling	4/01	79%

Bringer of the new Age Bloody Roar 2

Prügfans mit Hang zu außergewöhnlichen Fightern freuen sich auf dieses Schnäppchen.

■ Schon der erste Teil der *Bloody Roar*-Saga konnte mit innovativen Ideen überzeugen. Der zweite Teil führte diese Tradition fort. Ihr habt nämlich die Möglichkeit, euren Kämpfer per Knopfdruck in ein Biest zu verwandeln. In einer kurzen Sequenz

wird die Metamorphose vollzogen und anschließend stehen euch durchschlagende Extra-moves zur Verfügung. Jeder Charakter verbirgt eine bestimmte Biestform wie beispielsweise einen Wolf oder einen Tiger in seinem Inneren. Nach einigen gegnerischen Treffern verwandelt sich euer Recke aber wieder in seinen Normalzustand. Die Steuerung ist eingängig und



■ Mit grandiosen Effekten wird die Metamorphose zum Biest zelebriert. Erst im mutierten Zustand stehen euch die richtig schmerzhaften Moves zur Verfügung.



■ Biest gegen Mensch, ein ungleicher Kampf, aber nicht aussichtslos.

schon nach kurzer Zeit könnt ihr euch erfolgreich durch die mit 50 Bildern pro Sekunde ablaufenden Fights kämpfen. Im Übrigen ist der dritte Teil für PS2 in Japan bereits erhältlich. (Uwe Hönig)

Bloody Roar 2

PSone



Preis: DM 29,-
Termin: Erhältlich
Genre: Beat 'em Up
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Engl./engl.
Hersteller: Virgin Interactive
Internet: www.vie.com

Grafik 79% Sound 73%

SPIELSPASS

76%

Motorradfreaks aufgemerkt!

Moto Racer 2

Ob Cross- oder Straßenrennen, bei *Moto Racer* bekommt ihr alles auf einmal.

■ Mit schnellen Bikes über den Asphalt brettern: Dieser Traum eines jeden Motorradfans wird Wirklichkeit. Und nicht nur das, wahlweise besteigt ihr auch eine Crossmaschine, um mit atemberaubenden Sprüngen über Stock und Stein zu heizen. Insgesamt könnt ihr euch an 32 verschiedenen Strecken versuchen, die in fünf exotischen Locations angesiedelt sind. Habt ihr alle Kurse ausgereizt, greift ihr auf den komfortablen Streckeneditor zurück. Sogar verschiedene Wetterverhältnisse wurden bei *Moto*

Racer implementiert. Mit dem Arcade-Mode steigt ihr schnell und unkompliziert in das Renn-geschehen ein, während sich der Simulations-Modus als umfangreich und zeitintensiv entpuppt. Grafisch wurde solide Arbeit geleistet, obwohl die Optik etwas grobkörnig aussieht. Die coolen Motorensounds und der Langzeitspielspaß gleichen dieses Manko jedoch aus. (Uwe Hönig)

Moto Racer 2

PSone



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

Grafik 74% Sound 85%

SPIELSPASS

80%



■ Mit Volldampf braust ihr durch den Wald, während hinten der Auspuff knallt.

Platzende Luftballons und alte Bekannte

Pop 'n Pop

Taito schlägt wieder mit einem günstigen Puzzle-Kracher zu.

■ Wer kennt sie nicht, die Niedlich-Charaktere aus der Taito-Knuddelschmiede. Die wichtigsten, beispielsweise aus *Rainbow Island* (1987), *New Zealand Story* (1988) oder auch *Puzzle Bobble* (1994), wurden bei *Pop 'n Pop* versammelt. In deren Rolle geschlüpft, müsst ihr knifflige Puzzles unter Zeitdruck lösen. Nachdem ihr euch für den Story-Mode entschieden und euren Favoriten ausgewählt habt, geht es direkt auf das Puzzle-Schlachtfeld. Eure Mission besteht in der Zerstörung von Luftballons. Ihr müsst, wie könnte es anders sein, drei oder mehr davon in der gleichen Farbe zusammenbrin-

gen, um sie zum Platzen zu bringen. Erschwert wird die Aufgabe durch das stetige Absinken der Ballonkette Richtung Erdboden. Verschiedene Spezialballons, die beispielsweise das Bildschirm-geschehen einfrieren, erleichtern euch eure Mission. Zu zweit kommt durch schöne Combos, die dem Gegner noch mehr Ballons beschern, richtig Freude auf. (Uwe Hönig)

Pop 'n Pop

PSone



Preis: DM 29,-
Termin: Erhältlich
Genre: Denkspiel
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Engl./engl.
Hersteller: Virgin Interactive
Internet: www.vie.com

Grafik 52% Sound 66%

SPIELSPASS

75%



■ Die Luftballons stapeln sich unter der Wolke, die sich stetig nach unten bewegt.

PlayStation-2-Fernbedienung DVD-Remote-Control

■ Wer keine Lust auf eine klobige DVD-Fernbedienung hat, sollte sich das neue Produkt aus dem Hause Dimian einmal etwas genauer anschauen. Die handliche Kontrolleinheit ist auffällig klein und bietet dennoch alle Features, welche ihr für ein problemloses Bedienen des DVD-Laufwerks benötigt. In der Mitte des Geräts wurde ein digitales Steuerkreuz platziert, mit dem ihr Games kontrollieren könnt. Für den Preis geht dieses Produkt voll in Ordnung! (Ralph Wollner)



■ Der Controller liegt aufgrund seines Designs hervorragend in der Hand.

DVD-Remote-Control

Preis: DM 39,-
Hersteller: Dimian AG
Termin: Erhältlich
System: PlayStation 2
Extras: Integriertes Joypad
Bezugsquelle: Fachhandel

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

Extravagantes Joypad für PSone und PS2 Racing Controller

Das speziell für Rennspiele entwickelte Joypad bietet eine völlig neue Steuervariante.

■ Die in Österreich ansässige Firma Electronic Land präsentiert ein qualitativ hochwertiges Produkt der Extraklasse. Der Controller ist aus solidem Kunststoff gefertigt und besitzt ein ansprechendes Design. Dort, wo normalerweise der linke Analogstick sein Dasein fristet, ist beim Racing Controller eine analoge Lenkvorrichtung eingebaut. Sie ist mit einer Antirutschbeschichtung überzogen

und bietet auch bei verschwitzten Griffeln sicheren Halt. Nach einer kurzen Eingewöhnungszeit lassen sich Rennspiele mit diesem Pad sehr exakt kontrollieren. Außerdem sorgt diese neue Art der Steuerung für frischen Wind im Zockerzimmer denn das Spielen mit diesem Gerät macht einfach richtig Spaß. Rechts neben dem „Minilenkrad“ befinden sich zwei Analog-Buttons. Sie weisen einen weiten, für Rennspiele äußerst praktischen Federweg auf und sind mit der rechten Hand



■ Für alle Rennspielfans bietet der Racing Controller eine gute Alternative zum herkömmlichen Lenkrad und ein völlig neues Steuererlebnis.

sehr gut zu erreichen. Auch bei langen Zockabenden bleibt ihr von Krämpfen verschont, denn die Handmuskulatur wird aufgrund der ergonomischen Form des Controllers nicht überstrapaziert. Die restlichen Buttons sind von durchschnittlicher Qualität, werden aber wegen der Spezialisierung des Produktes auf Rennspiele auch nicht sonderlich oft benötigt. Insgesamt ist der Racing Controller eine prima Sache. Für den Preis von nur knapp 50 Mücken liefert Electronic Land ein ebenso günstiges wie gutes Produkt. Rennspielfans sollten ihren Negcon einmal beiseite legen und sich das Teil auf jeden Fall anschauen. Ob der Racing Controller ein Ersatz für das Lenkrad ist, muss jeder für sich selbst entscheiden. Ich denke schon! (Ralph Wollner)

Racing Controller

Preis: DM 49,-
Hersteller: Electronic Land
Termin: Erhältlich
System: PSone und PlayStation 2
Extras: Eingebautes Steuerad
Bezugsquelle: www.electronicland.at

Design	Komfort	Qualität
■ ■	■ ■ ■ ■	■ ■

Mini-Lenkrad für PSone und PS2 Shock Racer 2

Mit dem Shock Racer 2 bietet die Firma Dimian ein platzsparendes und günstiges Lenkrad.

■ Auf den ersten Blick erscheint das Shock Racer 2 fast schon zu klein. Auf ein Footboard wurde gänzlich verzichtet und Gas und Bremse wurden in Form von Analog-Buttons am Lenkrad angebracht. Das Produkt ist aus stabilem Kunststoff gefertigt und macht einen sportlichen Eindruck. Der Lenkradausschlag ist mit nicht einmal 40 Grad sehr niedrig, was

während des Spieles allerdings kein Problem darstellt. Die am oberen Teil des Lenkrads angebrachten Gas- und Brems-Knöpfe sind mit den Daumen mühelos zu erreichen und garantieren eine kontrollierte Fahrt. Unter dem Standsockel sorgen vier Saugknöpfe für den optimalen Halt auf glatten Oberflächen. Ein großer Vorteil des Shock Racer 2: Man kann es bequem mit den in der Mitte des Lenkrads vorhandenen Knöpfen justieren, ohne das Spiel dabei unterbrechen zu müssen. Mit einem Preis von 89 DM ist es eines der günstigsten Lenkräder, die es derzeit gibt. (Ralph Wollner)

■ Das Shock Racer 2 ist ein kleines, aber dennoch komfortables Lenkrad.



Shock Racer 2

Preis: DM 89,-
Hersteller: Dimian AG
Termin: Erhältlich
System: PSone und PlayStation 2
Extras: Vibrationsmotor
Bezugsquelle: Fachhandel

Design	Komfort	Qualität
■ ■	■ ■ ■	■ ■

Cheat-CD für die PSone Xploder CD9000

Für alle Spieler, die ein paar Cheats vertragen können, ist diese CD genau das Richtige.

■ Die Xploder CD9000 eignet sich ausschließlich für PSone-Spiele, kann aber auch zum Spielen derselben auf der PS2 verwendet werden. Auf der CD befinden sich über 10.000 (!) hilfreiche Cheats für diverse PlayStation-Spiele. Sucht euch ein Spiel aus der Liste aus und ladet danach die von euch gewünschten Codes. Nun kann das Spiel gestartet werden. Das Virtual-Memory-System ermöglicht es euch, Spielstände auf einer herkömmlichen Memory-Card zu speichern – mit dem Unterschied, dass ihr nun fast achtmal so viele Savegames auf der Card unterbringen könnt. Diese Speichereinheit funktioniert nun allerdings nur noch in Verbindung mit der Xploder-CD. Neue Codes, die noch nicht auf der Xploder-CD vorhanden sind, können ergänzt und archiviert werden. Im Gegensatz zu vielen anderen Cheat-CDs bzw. Modulen funktioniert die



Xploder CD9000 tadellos. Alles in allem ist die Xploder CD9000 für 39 DM eine lohnende Anschaffung für all jene, die hin und wieder Hintertürchen beim Spielen von Games benutzen. (Ralph Wollner)

Xploder CD9000

Preis: DM 39,-
Hersteller: Blaze
Termin: Erhältlich
System: PSone
Extras: -
Bezugsquelle: Fachhandel

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

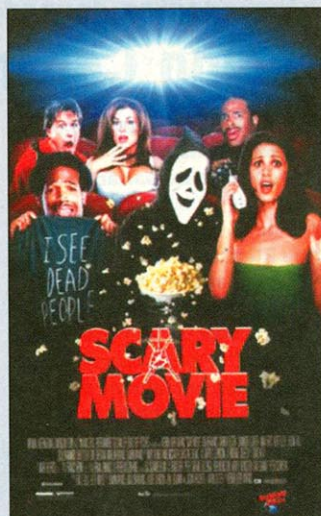
Scream für Arme

Scary Movie

Für alle, denen Slasher-Movies wie *Scream* oder *Düsteren Legenden* zu gruselig sind, kommt nun mit *Scary Movie* eine DVD auf den Markt, die den Horror von der spaßigen Seite nimmt.

■ Während in den USA schon an einer Fortsetzung der zwerchfellerschütternden Horror-Mär gearbeitet wird, dürfen sich deutsche Film-Fans nun auf die DVD des ersten Teiles freuen. *Scary Movie* parodiert gekonnt die erfolgreichsten Gruselfilme der letzten Jahre. Angefangen bei *The Sixth Sense* über die *Scream*-Trilogie bis hin zu den *Düsteren Legenden* wird alles gnadenlos durch den Kakao gezogen. Die eigentlich banale Hintergrundgeschichte des Films bietet ein hervorragendes Vehikel für die zahlreichen slap-

stickhaften Gags und jede Menge Situationskomik. Auftritte bekannter Horror-Figuren wie dem *Scream*-Bösewicht zeigen deutlich, dass in jedem Bösewicht auch das Talent zum Komödianten schlummert. Ein besonderes Highlight für Fans des schlechten Geschmacks: die explodierenden Brüste von *Baywatch*-Sternchen Carmen Electra. Um die Fans des Films, der immerhin drei Millionen Zuschauer in deutsche Kinos lockte, zum Kauf zu bewegen, wurde die DVD mit jeder Menge Features ausgestattet: Zahlreiche Trailer, herausgeschnittene Szenen, Storyboards und Unmengen Hintergrundinformationen lassen keine Wünsche offen. Um auch akustisch für die richtige Stimmung zu sorgen, spendierte der Hersteller der DVD nicht nur Dolby-Digital,



sondern auch hervorragend abgemischten DTS-Sound. Allen, die nichts gegen den klaukigen Humor von Filmen wie *Little Nicky* einzuwenden haben, sei die *Scary Movie*-DVD wärmstens empfohlen. (Henry Ernst/Paul Krügel)

Scary Movie

USK: Ab 12 Jahren
Sprachen: Dt./engl.
Bild: 2.35:1 (anamorph)
Ton: Dolby Digital 5.1
Extras: Deleted Scenes, Interviews, Art Gallery, Trailer, Storyboards u. v. m.

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



DVD-News

■ Die in Deutschland am 12. Juli dieses Jahres erscheinende *Disneys Dinosaurier*-DVD wird nach langen Quereilen nun doch jede Menge Zusatzmaterial enthalten. Neben den üblichen Kommentaren und Trailern sollen sich viele versteckte Features auf der Scheibe befinden. +++ Die Veröffentlichung des Bond-Films *Sag Niemals Nie* verschiebt sich auf den 10. Mai. +++ Die Zeichentrick-Fortsetzung des Sci-Fi-Krachers *Starship Troopers* erscheint unter dem Namen *Der Kampf geht weiter* am 3. Mai auf DVD. +++

DVD-Charts

- 1 X-Men**
Action, USA 2000
Darsteller: Patrick Stewart, Hugh Jackman
Regie: Bryan Singer
- 2 Mission: Impossible 2**
Agenten-Action, USA 2000
Darsteller: Tom Cruise
Regie: John Woo
- 3 Gladiator**
Sandalenfilm, USA 2000
Darsteller: Russell Crowe, Joaquin Phoenix
Regie: Ridley Scott
- 4 Der Patriot**
Action, USA 2000
Darsteller: Mel Gibson
Regie: Roland Emmerich
- 5 Galaxy Quest**
Weltraum-Comedy, USA 1999
Darsteller: Tim Allen, Sigourney Weaver
Regie: Dean Parisot

Arnie schlägt zurück

The 6th Day



■ Adam Gibson wurde von einem Klon ersetzt. Natürlich lässt sich der Familienvater das nicht gefallen und kämpft

sich mit jeder Menge Action in sein altes Leben zurück. Roger Spottiswoode inszenierte einen routinierten Action-Reißer, der vor allem durch seine spektakulären Effekte und die straffe Inszenierung gefällt. Die gelungenen Zusatz-Features machen diesen Film zu einem echten Action-Highlight.

The 6th Day

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
■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■

„Altes Eisen im All“

Space Cowboys



■ Mit *Space Cowboys* beweist Allround-Talent Clint Eastwood erneut seine Fähigkeiten als Regisseur und

Darsteller. Um einen defekten Satelliten zu reparieren, trommelt der pensionierte Ex-Astronaut Clint seine alten Raumfahrt-Kumpels zusammen und zeigt der NASA, wozu ein paar alte Haudegen fähig sind. Der Titel bietet gelungene Unterhaltung für alle Freunde gut gemachter Science-Fiction.

Space Cowboys

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
■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■

Mars macht mobil

Red Planet



■ Um den Mars zu erforschen, schickt die NASA im Jahr 2050 ein Astronauten-Team zum Roten Planeten. Im Laufe

der Expedition hat die Crew mit Komplikationen wie Sauerstoffmangel und ausgeflippten Robotern zu kämpfen. Der von Anthony Hoffman mäßig spannend inszenierte, nur für beinhardt Science-Fiction-Fans interessante Sci-Fi-Thriller fiel bei den Kritikern und an den Kinokassen gnadenlos durch.

Red Planet

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
■ ■	■ ■	■

Eisiges Abenteuer!

Der Chill Faktor



■ *Chill Faktor* erzählt die Geschichte zweier Freunde, die unabsichtlich in den Besitz einer gefährlichen Bio-Waffe ge-

langen. Für alle Action-Fans ist der Buddy-Movie *Chill Faktor* genau das Richtige: Spektakuläre Stunts, coole Sprüche und die rasante Handlung sorgen für einen unterhaltsamen DVD-Abend. Wer nicht zu viel Wert auf Logik und ausgefeilte Dialoge legt, wird am *Chill Faktor* seine Freude haben.

Der Chill Faktor

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

Army Men: Sarge's Heroes	59
Duke Nukem: Land of the Babes	60
Fear Effect 2: Retro Helix	61
Final Fantasy IX - Komplettlösung Teil 3	62
Final Fantasy IX	60
Jet Moto 3	59
Rollcage 2	59

Shadow of Memories	61
Summoner	60
TechnoMage	61
Tekken Tag Tournament	61
Time Crisis 2: Project Titan	61
Z.O.E. - Zone of the Enders	59



Final Fantasy IX Komplettlösung Teil 3

62

Cheats

Z.O.E. - Zone of the Enders

Seid ihr es leid, ständig Roboter zu zerkleinern? Dann versucht einmal folgende Tricks zu Konamis Future-Beat-'em-Up:

■ Befolgt die Anweisungen unter den Tricks-Überschriften.

Versus-Modus freischalten
Beende erfolgreich den Einzelspieler-Modus auf einer beliebigen Schwierigkeitsstufe. Jetzt das Spiel ein weiteres Mal auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad durchspielen, damit zwei weitere Levels hinzukommen.

Alle Charaktere und Levels im Versus-Modus
Beende das Spiel auf „Leicht“ mit mindestens einem D-Rating.

Alternatives Ending
Ergattere eine „A“-Bewertung in allen S.O.S.-Abschnitten. Eine neue Musik wird während des Abspanns gespielt.



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 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute DM 3,63.

Cheats-Classics

Jet Moto 3 PSone

■ **Höchstgeschwindigkeitsrennen:**
Drückt Folgendes während einer Fahrt:
L1 + →, R1 + ↓, □, L1 + Δ, R1 + ↓, L1 + ←, Select.

TV-Kamera:
Drückt Folgendes während einer Fahrt:
O, L1 +, L1 + X, Δ, R1 + ↑.

Stunt-Mode:
Sammelt alle zehn Track-Coins, um den Stunt-Mode zu aktivieren.
Als Granny fahren:
Beendet das Spiel auf der Schwierigkeitsstufe Professional.

Cheats-Classics

Army Men: PSone

Sarge's Heroes

■ Pausiert ein Spiel und gebt zügig Folgendes ein:
□, O, R1, L1.

Daraufhin steht euch unendlich Munition für eure Waffe zur Verfügung. Wurde die Tastenkombination richtig eingegeben, ertönt ein Jingle und es erscheint eine Meldung auf dem Screen. Angeblich soll per L1, L2, R1, R2 zusammen mit Δ ein verstecktes Debug-Menü aufrufbar sein. Leider konnten wir dieses nicht aus der Reserve locken. Übrigens, den Level-Select aktiviert man im Hauptmenü. Haltet folgende Tasten gedrückt:

L1 + R1 + □

Gebt dann Folgendes ein:

↑, ↓, ←, →



Cheats-Classics

Rollcage 2 PSone

■ Gebt die folgenden Passwörter ein, um den angegebenen Effekt zu erzielen.
ATD-Ghost-Cars

WILL.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS

Demolition-Modes

IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?

Mega-Speed

LOOK.OUT!.ITS.ANDY.GREEN

Mirror-Mode

I.AM.THE.MIRROR.MAN.,0000000000!

Pursuit-Mode

PURSUIT.,A.SUIT.MADE.FROM.CATS

Rubble-Soccer-Mode

IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT

Survivor-Mode

HERE.TODAY.,GONE.,LATE.AFTERNOON

Combat-Tracks

YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO

Alle Tracks

NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147

Alle Fahrzeuge

WHEELS.,METAL.,ITS.....THE.BIN!

Alles

I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!

Makes Masters Very Hard

MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!

Cheats

Final Fantasy IX

PSone

9. Teil - Neue Tipps!

■ Viele kleine Tricks zum Rollenspiel-Epos von Square.



Reset

Halte **L1 + L2 + R1 + SELECT + START** während des Spiels.

„17+4“-Minigame

Beende das Spiel und drücke nach dem Abspann, wenn „The End“ erscheint: **R2, L1, R2, R2, ↑, X, →, O, ↓, Δ, L2, R1, R2, L1, □, □**.

Ein Geräusch ertönt und nach **START** erreicht ihr das Black-Jack-Spiel.

Seilspring-Minigame

Finde mit Vivi den Karten-Verkaufsstand in Alexandria. In der Nähe spielen Mädchen Springseil. Sprecht zu ihnen und sie lassen euch mitspielen. Mit **X** springt Vivi. Bei 20, 50, 100, 200, 300 und 1.000 erfolgreichen Sprüngen gibt es Gil und Spielkarten und Items.

Zweisspieler-Kampf

Im Hauptmenü „Battle Control“ auswählen, „Custom“ anwählen und mit **X** bestätigen. Jetzt erscheint ein Bildschirm mit all deinen Charakteren und angeschlossenen Controllern.

Alternative Abspanne

Beende das Spiel entweder mit dem Zeus-Hammer und/oder dem „Rette die Königin“-Item in deinem Besitz, um weitere Abspanne zu sehen.

Unendlich MP

Lasse Amarant den Chakra-Zauber lernen und verfüge über mindestens 4 MP. Im Kampf muss er nun den Zauber auf sich selbst sprechen. Wiederhole dies, bis die MP auf Maximum ist.

Einfache AP

Wenn ihr in den Wäldern auf Geister oder den „Ladybug“ trifft, gebt ihnen Ore und sie schenken euch 10 bzw. 30 AP.



Tipps & Tricks

Summoner

PS2

Die Last auf deinen heroischen Schultern wiegt schwer. Warum sich also nicht ein wenig unter die Arme greifen lassen?

■ Befolgt einfach die Anweisungen, um den entsprechenden Effekt herbeizuführen.

Versteckte Filmsequenzen

Wähle die „Credits“-Option im Hauptmenü, dann **X** drücken, während die Namen erscheinen.

Schnelle Magie

Zaubert, drückt **Δ**, um den Pausen-Bildschirm aufzurufen, und wählt „Skills“. Geht wieder ins Spiel und euer Zauber wird sofort gesprochen.

AP-Kosten von Ketten-Sprüchen reduzieren

Zaubert eine 4er-Kette oder höher und drückt dann schnell **R2+L2 (oder L2+R2)**, um einen anderen Charakter anzuwählen und wieder zum eigenen zu-

rückzukehren. Jetzt sollte die Kette wieder bei „1“ stehen.

Einfaches Geld

Geht zum Kanalsystem und besiegt über 30 Bacites, um an ihre Schwänze zu gelangen. Dann besucht Merden, er wird sich sehr spendabel erweisen.

Einfacher Weg nach Lenelle

Wenn du Richtung Lenelle unterwegs bist, dann speichere deinen Spielstand etwa auf halbem Weg oder etwas später. Wenn jetzt der Reiter auftaucht, schnell ins Menü und die Lade-Option aufrufen. So hältst du dir den Reiter bis Lenelle vom Hals.

Den Reiter besiegen

Wenn du wieder auf dem Festland bist, gehe nach Lenelle. Auf dem Weg dorthin solltest du den schwarzen Reiter treffen. Kaufe dir zuvor drei Meteor- oder Inferno-Sprüche. Mit ihnen sollte der Reiter kein Problem sein.

Zwei Beschwörungen

Beschwöre einen Dämonen, benutze den „schnelle Magie“-Trick und beschwöre gleich darauf noch einen weiteren Dämonen. Von Zeit zu Zeit sollte dieser Trick funktionieren.

Cheats

Duke Nukem: Land of the Babes

PSone

Dicke Wummen und scharfe Miezen - Hilfe gefällig?

■ Mit diesen Cheats könnt ihr den König der Knarren auf lustige Art und Weise zum Sieg gegen die üblen Schweine-Aliens führen. Gebt die Codes im Cheat-Menü ein.

Alle Waffen

R2, X, L1, □, R1, O, L2

Ego-Perspektive

L2, R1, L1, R2, O, X, □

Endsequenz

O, R2, L1, □, L2, X, R2

Doppelter Schaden

□, □, □, O, O, O, X

Duke Bighead

□, □, X, O, O, X, □

Duke Smallhead

□, X, O, O, X, □, □

Feinde Bighead

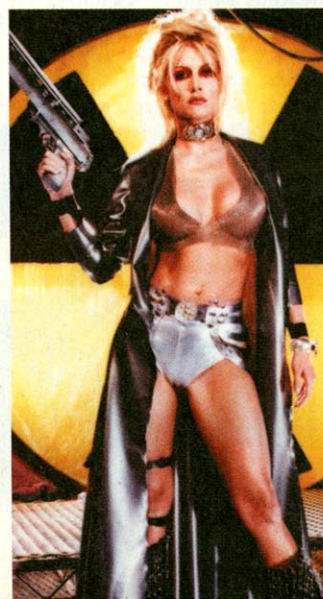
X, X, R1, X, L1, X

Feinde Smallhead

X, L1, X, R1, X, X

Freie Levelauswahl

O, X, □, □, X, □, O



Geheime Zwischensequenzen

L1, L2, R1, R2, □, □, O, O

Groteske Zwischensequenzen

L1, L2, R1, R2, O, O, □, □

Unbesiegbareit

L1, □, O, O, □, L1, L2

Unendlich Munition

L2, O, R2, □, O, L2, L1

Unsichtbarkeit

□, X, O, □, X, O, □

Volle Rüstung

L1, L1, R1, R1, X, X, O, O

Volles Ego

R1, R1, O, O, L1, L1, R2

Zeitlich begrenzte Unbesiegbareit

L1, L1, L1, L1, L1, R2

Cheats

Shadow of Memories

Durchstreift die Zeit mit Eike Kusch ein wenig einfacher.

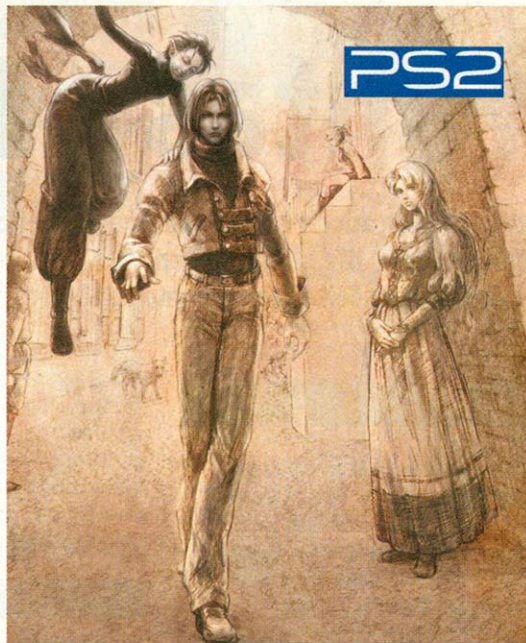
■ Befolgt einfach die Anweisungen!

Wiederholungs-Modus

Wenn du das Spiel durchgespielt hast, erscheint eines der fünf Endings. Jetzt sollte beim Titelschirm ein weiteres Menü zugänglich sein, das über deine Erfolgsquote für jeden Level Auskunft gibt.

Zeit-Kapseln erneuern

Wenn du keine Zeitkapseln mehr hast, stirb einfach! Immer wenn du wieder zum Leben erweckt wirst, erhältst du automatisch eine Kapsel dazu! Mach dies einige Male zu Beginn des Spiels und du solltest keine Probleme mehr haben.



PS2

Gamebuster-Codes

TechnoMage PSone

Beginne mit viel Gold
D009 1E2C 0000
8009 1E2C 8760
D009 1E2E 0000
3009 1E2E 0003

Unendlich HP
800A B632 03E7

Unendlich Mana
800A B638 03E7

Maximale Stärke (STR)
300A AB64 50028

Maximale Intelligenz (INT)
300A AB64 60028

Maximale Konstitution (KON)
300A AB64 70028

Maximaler Mytik-Wert (MYS)
300A AB64 80028

Cheats

Tekken Tag Tournament

Tipps & Tricks für den beliebtesten PS-Prügler.

■ Da es immer wieder TTT-Neueinsteiger gibt, nochmal alle Tipps zum PS2-Prügler.

Als Angel kämpfen

Schaffst den Arcade-Modus, bis Devil anwählbar ist. Markiert ihn im Charakter-Auswahlmenü und drückt **START**.

Als Tiger kämpfen

Im Charakterauswahlmenü Eddy markieren und **START** drücken.

Galerie

Spieler Devil frei, um den Gallery-Mode zu aktivieren.

Jukebox

Die Musikbox schaltet sich frei, wenn du 200 Punkte oder mehr beim Bowling erreichst. Hast du es hinbekommen, einfach **START** drücken und im Bowling-Optionsmenü das Musikstück auswählen.

Dr. B umhauen

Im Tekken-Bowl-Modus auf Dr. B im Hintergrund zielen und ihn ausknocken.

Versteckte Charaktere

Beendet das Spiel öfters und ihr erhaltet folgende Charaktere in der angegebenen Reihenfolge:

Kunimitsu
Bruce Irvin
Jack-2
Lee Chaolan
Wang Jinrey
Roger & Alex
Kuma & Panda
Kazuya Mishima
Ogre
True Ogre
Prototype Jack
Mokujin & Tetsujin
Devil and Angel
Unknown

Kampf mit zweitem Charakter beginnen

Halte den „Tag“-Knopf (bis der Kampf beginnt) und drücke **START**.

Tekken-Bowl-Modus

Spieler Ogre frei, um an den Tekken-Bowl-Modus im Startmenü zu gelangen.

Theater-Modus

Einfach einmal das Game durchzocken!

Armor Kings verstecktes Kostüm

Wähle ihn als ersten Charakter und spiele das Game im Arcade-Modus durch. Jetzt kannst du sein neues Kostüm mit **START** anwählen.

Lings Filmsequenz freispielen
Spiele das Spiel mit Ling zunächst durch. Dann wählst du Ling in ihrem Schul-Outfit an und spielst es noch einmal komplett durch.



PS2

Gamebuster-Codes

Time Crisis PSone
2: Project Titan

Ohne Nachladen
8007 6760 0006

Unendlich Zeit
8007 66F4 171C

Unendlich Leben
8007 6768 0005

Unendlich Credits
8007 66F0 0009

Gamebuster-Codes

Fear Effect PSone
2: Retro Helix

Unendlich Munition
D003 FFC0 0004
3003 FFC0 0000

Unendlich Magazine
D004 0A8C 00F0
3004 0A8C 0000

PSG-Gamebuster-Codes

Beim Gamebuster und dem Xploder handelt es sich um Schummelmodule, die den Kontakt zu eurer PSone über den Expansion-Port 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.

Weiter geht's mit dem dritten 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 dritten Teil unserer Komplettlösung.



BOSS

Mechalith

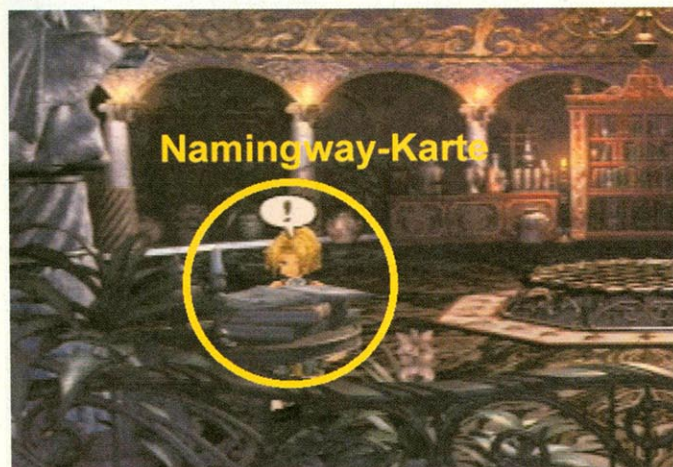
HP: 12.119

Beim Kampf gegen dieses Monster zählt sich das Untersuchen der Perlen aus. Wenn ihr zuvor alle sechs Perlen untersucht habt, schlägt der Versuch des Mechaliths, seine Kräfte zu steigern, fehl. Legt vor dem Kampf Eiko einen Rubin an, damit Sie „Karfunkel“ rufen kann. Der Reflek-Schutz ist für diesen Kampf sehr wichtig. Sprecht eure Angriffszauber immer auf eure geschützten Charaktere aus – so durchdringt ihr den Reflek-Schutz des Gegners.



Wieder im Palais

Bevor ihr die Verfolgung Kujas aufnehmt, solltet ihr bei dem Tisch links etwas stöbern – dort verbirgt sich die spielstarke Namingway-Karte für das Tetra-Master. Benutzt dann den Teleporter, der zum Dock führt. Legt an der Ablegestelle den kleinen Hebel rechts um und klettert die Strickleiter hinunter.



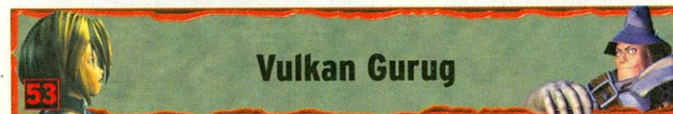
Namingway-Karte



Esto Gaza

■ Soll ich gleich ins Gurug-Gebirge aufbrechen?

Macht auf jeden Fall erst mal einen Einkaufsbummel im Geschäft rechts. Dort könnt ihr einige sehr gute Waffen (zum Beispiel den Achtkant für Vivi) erwerben.



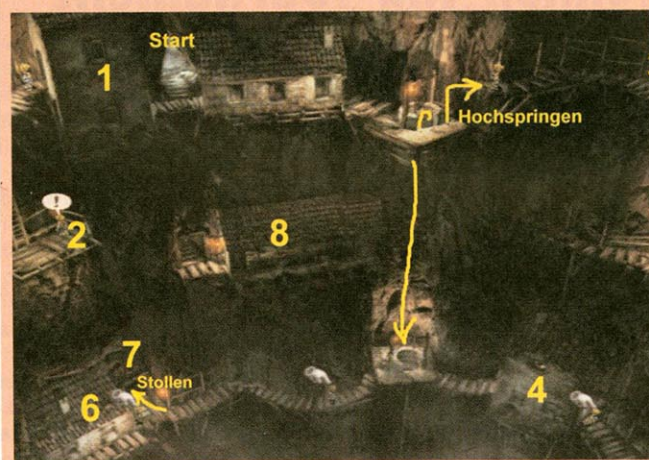
Vulkan Gurug

Geht zunächst in das linke Haus. Dort findet ihr 9.693 Gil, Äther, einen Rätselhinweis und ein Rotkäppchen. Geht nach rechts weiter, bis ihr die Holzplattform erreicht. Klettert nicht gleich das Seil hinunter, sondern holt euch zuerst weiter rechts ein Goldkäppchen aus einer Truhe. Kehrt nun zum Seil zurück und rutscht nach unten. Im Raum rechts könnt ihr sichern und einen Dunkelschweif finden. Lauft weiter nach rechts und die Treppen hoch, um einen Gaiakittel und einen weiteren Rätselhinweis zu finden. Achtung, auf dem Rückweg werdet ihr von zwei Feuerdrachen angegriffen. Eiszauber wirken gut dagegen. Ihr könnt sogar ein Zelt gegen die Monster anwenden, dadurch werden sie mit „Blind“, „Fluch“ und „Gift“ belegt. Geht am Brun-

nen links vorbei zur nächsten Hütte. Ein Dämonenharnisch und ein dritter Rätselhinweis erwarten euch dort. Der Stollen vor der Hütte führt zu einem Mogry. Nutzt die Gelegenheit zum Speichern und Einkaufen. Die Treppe nach oben führt zu einem Elixier, aber auch zu einem Feuerdrachen. Beim Brunnen müsst ihr den Hebel dreimal nach unten bewegen, um weiterzukommen. Unten müsst ihr zwei weitere Feuerdrachen besiegen. Bevor ihr von dannen geht, solltet ihr eure Gruppe Abilites gegen Gift oder „Reflek“ anlegen lassen – der nächste Endgegner wartet schon im nächsten Bildschirm.

GURUG

1. 9.693 Gil, Rätselhinweis, Äther
2. Rotkäppchen
3. Goldkäppchen
4. Mogry, Dunkelschweif
5. Rätselhinweis, Gaiakittel
6. Dämonenharnisch, Rätselhinweis
7. Mogry
8. Elixier



BOSS

Kongemini

HP: 24.348

Lasst Eiko schnell die Bestia Karfunkel rufen, um Reflek-Schutz für die Gruppe zu erhalten. Sobald Zidane Trance erreicht, sollte er unbedingt „Ah Puch“ anwenden – dieser Trick verursacht 9.999 Schadenspunkte beim Gegner. Ansonsten ist das Monster anfällig gegen Feuerzauber.



Lindblum/Hildegard 3

■ Wo muss ich mit Zidane hingehen?

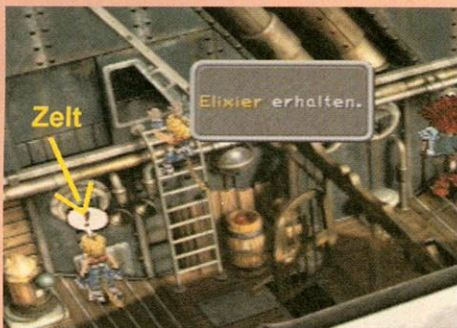
Marschiert mit Zidane einfach zum Konferenzraum im zweiten Stock. Verfolgt einfach alle Dialoge genau.

■ Soll ich direkt zur Hochburg Ipsen fliegen?

Ihr habt mit eurem neuen Transportmittel wieder etliche Möglichkeiten, im Spiel voranzukommen. Näheres dazu findet ihr im Kasten Hildegard 3.

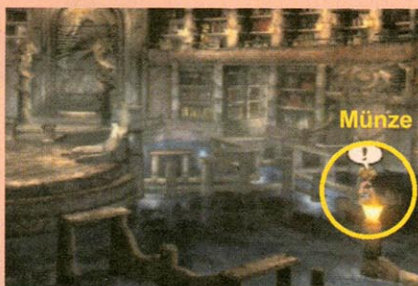
Hildegard 3

1. Nutzt die Chance, mit dem Schiff schnell zu den Chocobo-Spuren auf der Welt zu gelangen. Versucht, möglichst viele Schätze mit dem Chocobo zu bergen. So gelangt ihr in den Besitz wertvoller Waffen und Gegenstände, die euch später im Spiel weiterhelfen.
2. Geht einmal in den Bord-Modus (Dreieck-Knopf drücken) und schaut euch auf dem Schiff um. Im Bildschirm mit Mahagon befinden sich ein Elixier und ein Zelt bei der Leiter.
3. Wenn ihr einen Abstecher nach Treno macht, könnt ihr dort im Waffengeschäft ein neues Monster bekämpfen. Als Prämie erhaltet ihr ein Paar Hermesstiefel. Solltet ihr noch Stellatia-Münzen besitzen, könnt ihr diese wieder bei der Baroness eintauschen.
4. Ihr könnt jetzt auch einen weiteren Teil des Südentors erreichen. Neben zwei Elixieren und 3.206 Gil befindet sich dort auch ein weiterer Mogry.
5. Für Kartensammler lohnt sich ein Besuch am Südentor. Diesmal könnt ihr die Leiter auf den Planwagen hochklettern. In der Truhe befindet sich eine Elixier-Karte.
6. Fliegt nach Südwesten – auf einer Insel findet ihr den Zugang zur Stadt Daguerreo. Was ihr dort alles machen könnt, erfahrt ihr im Kasten Daguerreo.

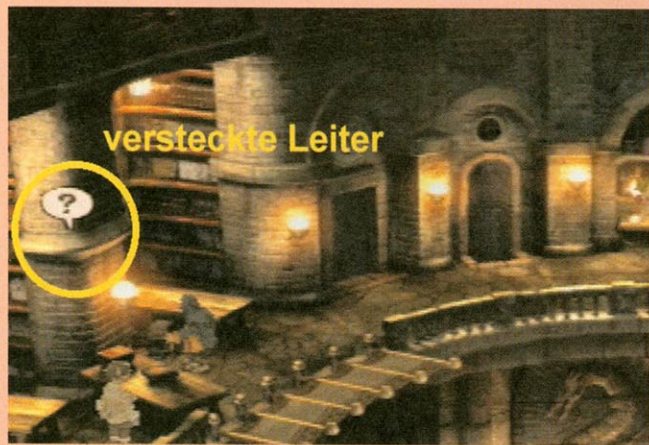


Daguerreo

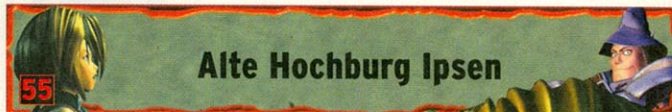
Sammelt zuerst die Münze Capricornus im Wasser auf und wandert rechts weiter. Dort trifft ihr einen Mogry. Gebt dem Jüngling immer Recht – daraufhin erhaltet ihr eine Flare-Karte für eure Tetra-Master-Sammlung. Schaut euch den Bücherstapel rechts von dem Jüngling an. Dort könnt ihr dann dem Gelehrten auf der linken Seite helfen und gelangt so zu einer versteckten Leiter. Drückt auch den Schalter an der Wand. Wenn ihr die Namingway-Karte besitzt könnt ihr bei dem wissensdurstigen Mann die Namen eurer Charaktere ändern. Außerdem befinden sich zwei Elixiere in diesem Stockwerk (ganz nach links und rechts gehen).



Redet mit dem Waffenhändler und begeben euch danach zu den drei Hebeln. Als Erstes müsst den linken Hebel zweimal betätigen und das Loch untersuchen, das freigelegt worden ist. Schnappt euch dann den Stab, der rechts von den Hebeln am Regal lehnt. Nachdem der Stab im Loch steckt, müsst ihr den rechten Hebel zweimal betätigen. Der Lift ist jetzt repariert und ihr könnt einige sehr gute Waffen und Ausrüstung beim Händler erwerben.



Alte Hochburg Ipsen



■ Soll ich Mahagon gehen lassen?

Nehmt Mahagons Herausforderung ruhig an. Ihr solltet aber vorher wertvolle Ausrüstung abnehmen, um damit lieber andere Charaktere auszustatten. In der Eingangshalle sind zwischen den Pfeilern zwei Truhen, die einen Dolch und eine Aquarius-Münze enthalten. Da in der Burg schwache Waffen sehr viel effektiver sind, solltet ihr eure Gruppe damit ausrüsten. Dies gilt jedoch nicht für Rüstungen. Lauft im nächsten Bildschirm nicht an der Truhe mit der Katzenkrallen vorbei. Speichert bei dem Mogry ab und rutscht an der Stange hinunter.

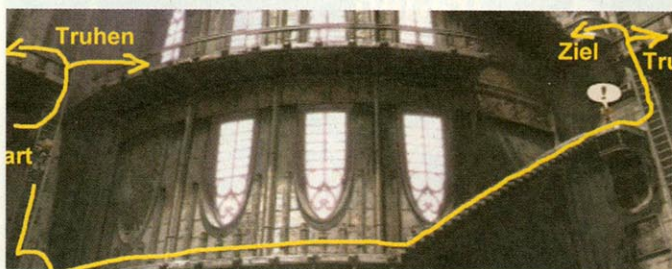
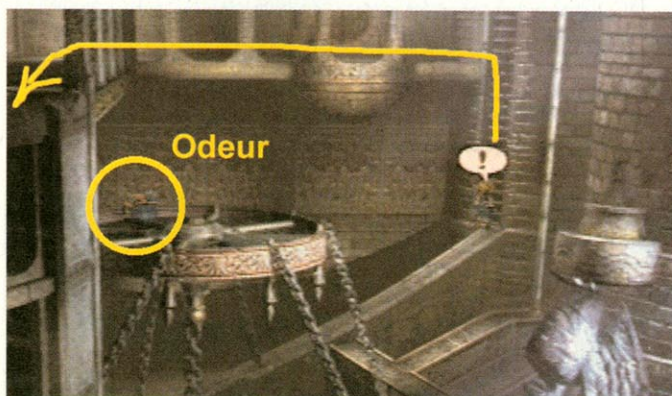


Orientierung in Ipsen



■ Wie komme ich durch das Labyrinth?

Ab jetzt wird es knifflig – unsere Screenshots sollten euch weiterhelfen, euch zurechtzufinden.



Wenn ihr den Raum mit dem roten Teppich erreicht, müsst ihr an dem Wandfresko folgende Reihenfolge wählen, um an das Barrett zu gelangen:

- Untersuchen
- Dagegedrücken
- Dagegeschlagen
- Mal in Ruhe nachdenken
- Dagegedrücken
- Ganz andere Saiten aufziehen
- Ich brauch' erst mal 'ne Pause



■ Was mache ich, wenn ich Mahagon getroffen habe?

Geht zur Wand und nehmt die vier Spiegel mit. Danach müsst ihr euch dem nächsten Boss entgegenstellen. Kehrt nach dem Kampf zum Mogry zurück. Wenn ihr auf die Falltür unterhalb der Truhe tretet, gelangt ihr an die Truhe mit dem Odeur.

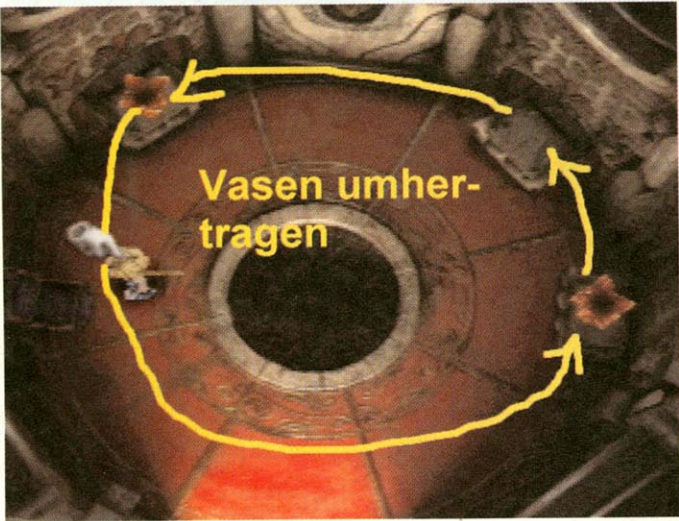
BOSS
Lamantinaut

HP: 29.186

Setzt keine Eiszauber ein und vermeidet erdelementaren Schaden. Damit richtet ihr nicht viel aus. Wirksam sind feurelementarer Schaden und Feuerzauber. Von den Bestias ist Bahamut eine der effektivsten gegen dieses Monster.

■ Soll ich Ipsen sofort wieder verlassen?

Nein – wenn ihr wieder in der Eingangshalle seid, solltet ihr den Treppenaufgang in der Mitte betreten. Der Gang führt zu einer Truhe mit einem Druidenstab. Fahrt dann mit dem Fahrstuhl runter. Tragt die Vasen entgegen dem Uhrzeigersinn im Raum herum und stellt sie auf die Steinplatten. Wenn ihr dies ein paarmal gemacht habt, erhaltet ihr den „Duft der Weisen“. Die Prinzessin kann damit die Bestia Walküre rufen. Kehrt noch einmal zum Mogry zurück und klettert diesmal an der Stange nach oben. So gelangt ihr auf den Kronleuchter mit zwei Truhen.



■ Wo ist Mahagon?

Rutscht mit Zidane wieder die Stange hinunter. Mahagon liegt im unteren Bildschirmteil verletzt am Boden. Verlasst nun Ipsen.



Die vier Schreine

■ Wohin fliege ich als Erstes?

Reist mit dem Schiff nach Süden, um den Wasserschrein zu erreichen. Fliegt danach zum Feuerschrein. Er befindet sich nordöstlich von Esto Giza. Als Nächstes folgt der Windschrein, der südöstlich von Oeil Vert versteckt ist. Bevor ihr mit Zidane und Quina den Erdschrein südwestlich vom Wüsten-Palais betretet, solltet ihr in dessen Nähe landen und abspeichern.

Die vier Schreine

Damit ihr die vier Schreine nicht lange suchen müsst, seht ihr die vier Standorte der Schreine auf den Screenshots mit gelben Kreisen markiert.





Erdschrein

Rüstet Zidane und Quina mit Feder- oder Wüstenstiefeln aus, um den Schaden des nächsten Gegners abzuschwächen. Sehr hilfreich sind auch die Abilities „Immer Reflek“, „Immer Hast“, „Immer Regena“ und „Immer Levitas“.

BOSS

Erdtempelwächter

HP: 20.756

Versucht, den Kampf so lange hinauszuzögern, bis Zidane in Trance verfällt. Mit „Ah Puch“ habt ihr dann leichtes Spiel mit dem Gegner. Quinas „Himmelswind“ leistet für die Heilung hervorragende Dienste. Hat das Monster etwa 15.000 Schadenspunkte erlitten, kann Quina sogar den Gegner „auffressen“.



Insel des Lichts

■ Wie bereite ich mich auf die Reise nach Terra vor?

Achtung – nachdem ihr die Insel betreten habt, wird sich die alte Welt gehörig verändern. Falls ihr vorher also noch etwas erledigen wollt, solltet ihr dies vorher tun. Wenn ihr eure Gruppe zusammenstellt, solltet ihr bedenken, dass die Abilities „Exorzismus“ und „Tontauben“ sehr hilfreich sind. Stellt euch darauf ein, dass die Monster in Terra bevorzugt „Blind“, „Schlaf“ und „Schweigen“ anwenden – legt also entsprechende Schutzabilities an.

■ Soll ich sofort dem Mädchen folgen?

Wenn ihr die Stufen nach links runtergeht, könnt ihr aus zwei Truhen eine Hypnosemütze und einen Drachenreif entnehmen. Auf dem Weg nach unten sind noch weitere Truhen versteckt, die ein Elixier, ein Allheilmittel, einen Zauberstab und einen Dämonpanzer enthalten. Im Treppenraum ist links ein versteckter Durchgang, der sich spiralförmig nach unten windet und zu einer Hexenrobe führt.



Drachenreif,
Hypnosemütze



Bran Barlu



■ Wie gehe ich in Bran Barlu vor?

Erkundet als Erstes den rechten Teil des Ortes. Ihr findet so zu einem Dunkelschweif. Im gleichen Raum ist ein Mogry in der blauen Vase gefangen. Befreit ihn – er hat einige interessante Waffen und Ausrüstung anzubieten. Wenn ihr den Raum ein zweites Mal betretet, ist Stilzkin darinnen. Er verkauft euch wieder ein Dreierpaket (Diamant, Elixier, Äther) für 2.222 Gil. Gegenüber vom Raum, in dem sich die Prinzessin erholen kann, führt ein versteckter Weg zu einer Blitzkappe.

■ Wohin soll ich mit Eiko gehen?

Macht mit dem blauhaarigen Esper-Mädel eine Tour durch Bran Barlu, um einige ATEs aufzurufen. Speichert noch einmal bei dem Mogry ab und begeben euch dann zu dem Mädchen auf den leuchtenden Weg, den Zidane entlanggelaufen ist.



Pandämonium

■ Was muss ich im Pandämonium tun?

Folgt einfach Garlandt tiefer in den Komplex. Ihr müsst drei recht schwere Kämpfe hinter euch bringen, auf die ihr euch leider nicht vorbereiten könnt. Als Gegner erwartet euch ein Amdusias, ein Abaddon und ein Komodostodon. Versucht, bei den Kämpfen immer einen Charakter ausschließlich zur Heilung einzusetzen. Nachdem sich die Gruppe wieder vereinigt hat, solltet ihr auf jeden Fall bei dem Mogry abspeichern. Im Raum rechts davon findet ihr ein Birett. Wenn ihr euch gut vorbereitet habt, geht nach links, bis zu einem Schalterraum. Drückt den Schalter und rennt zum Ausgang, ohne dabei eins der blauen Lichter zu berühren. Ihr müsst sonst einen Kampf absolvieren, während der Countdown weiterläuft.

■ Wie gehe ich mit der merkwürdigen Vorrichtung im Kontrollraum um?

Stellt zuerst den Wert 3 ein. Linkerhand geht es zu den Fahrstuhlplattformen. Mit dem eingestellten Wert 3 gelangt ihr zu einer Kiste mit 20.007 Gil. Zurück beim Kontrollmechanismus stellt ihr den Wert 4 ein und fahrt wieder nach oben. Von der obersten Plattform gelangt ihr zu zwei Teleportfeldern. Wenn ihr das rechte benutzt, könnt ihr euch die Waffe und ein Elixier aus den Truhen holen. Der zweite Teleporter bei der Fahrstuhlplattform führt euch zu einer Truhe mit Springerstiefeln und zu Mogryzuma. Speichert dort unbedingt ab, bevor ihr nach rechts weitergeht. Ihr müsst drei Bossgegner in Folge bekämpfen und habt keine Möglichkeit, in der Zwischenzeit Abilities oder Charaktere zu wechseln.

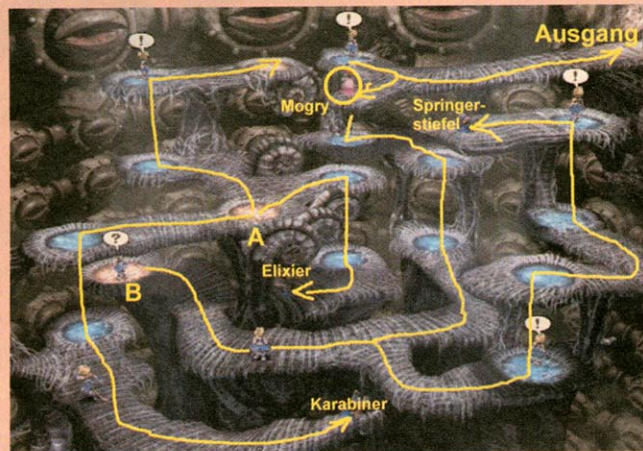


Pandämonium

Die Orientierung ist ziemlich schwierig in diesem Abschnitt. Mit den beiden Mega-Screenshots dürft ihr euch allerdings problemlos zurechtfinden.

Ihr müsst im Kontrollraum lediglich die Werte 3 und später 4 einstellen. So gelangt ihr zu der Truhe mit Gil und danach zum Teleportfeld.

Von der oberen Fahrstuhlplattform gibt es zwei Teleportfelder, die zu den markierten Stellen (A und B) führen. Wenn ihr schnell zum Ausgang kommen wollt, müsst ihr bei B erscheinen.



BOSS

Silberdrache

HP: 24.055

Setzt auf die Abilities „Tontauben“ und „Drachentöter“. Wenn ihr in der Lage seid, Shiva zu rufen oder „Eisga“ zu zaubern, habt ihr leichtes Spiel mit dem Drachen.

BOSS

Garlant

HP: 40.728

Freia „Drakomegäre“ ist sehr effektiv gegen Garlant – sie sollte daher unbedingt in der Gruppe sein. Auch die Bestiazauber der Prinzessin fügen Garlant erheblichen Schaden zu. Wenn Sie Vivi in der Gruppe haben, sollte er ausschließlich „Eisga“ zaubern.

BOSS

Kuja

HP: 42.382

Wenn Zidane in Trance verfällt, habt ihr die beste Chance, Kuja enorm viel Schaden zuzufügen. Der Trick „Ah Puch“ zieht dem Gegner satte 9.999 HP ab. Vivi „Eisga“ verursacht etwa 3.000 Schadenspunkte pro Angriff.

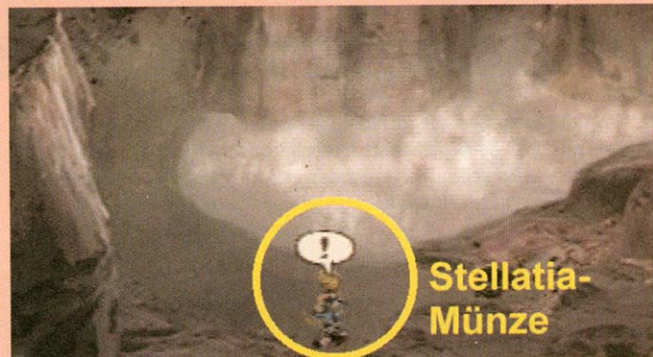


CD 4 - Invincible

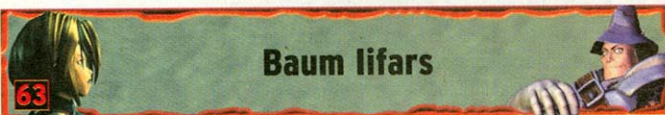
Bevor ihr zur entscheidenden Schlacht fliegt, solltet ihr euch im Inneren des Schiffs umsehen. Wenn ihr die Brücke verlassen habt und nach links geht, findet ihr in der Truhe eine weitere Stellatia-Münze (Pisces). Macht ruhig noch einen Abstecher nach Treno, um die Münzen eintauschen und einkaufen zu gehen. In Alexandria könnt ihr im Glockenturm noch einmal auf Stilzkin treffen und euch in der Schmiede noch einmal mit neuen Waffen und Ausrüstung eindecken. Auch im Dorf der Schwarzmagier und in Daguerreo solltet ihr euch noch einmal in den Läden umsehen.

Die 13. Stellatia-Münze

Wenn ihr der Baroness zwölf Münzen gebracht habt, antwortet sie, dass immer noch eine fehlt. Reist daraufhin mit den zwölf Münzen noch einmal zu Quans Höhle und geht zu der Stelle, an der ihr die Scorpius-Münze gefunden habt. Dort ist jetzt die Ophiuchus-Münze zu finden. Kehrt damit nach Treno zur Baroness zurück. Als Belohnung erhaltet ihr Cinnas Hammer, wodurch ihr am Ende in den Genuss einer versteckten Szene kommt.



Stellatia-Münze



Baum lifars

Wie besiege ich den Kaiserdrachen?

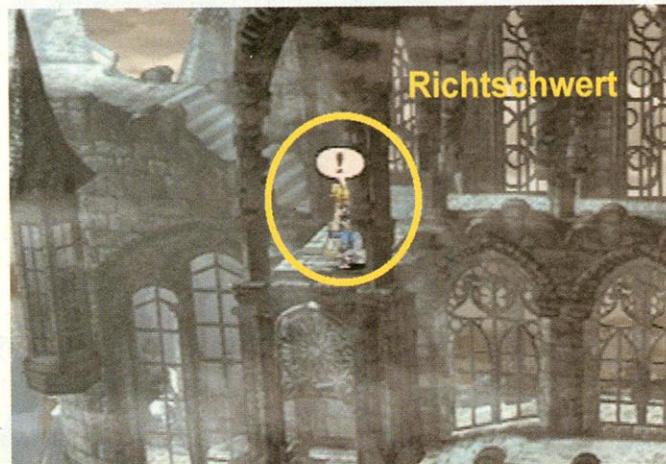
Atmet tief durch, dieser Bursche verfügt über 54.940 HP. Eure Gruppe sollte aus Zidane, Prinzessin Garnet, Vivi und Freia bestehen. Schützt eure Charaktere möglichst effektiv gegen die Elemente Wind und Wasser. Legt auch nach Möglichkeit die Abilities „Drachentöter“, „Tontauben“ und „Immer Regen“ an. Vivi „Eisga“ kann gegen das riesige Monster etwa bis zu 6.000 Schadenspunkte verursachen. Freias „Drakomegäre“ ist ebenfalls sehr effektiv in diesem Kampf. Wenn ihr genügend Zelte habt, benutzt diese gegen das Monster, um es zu blenden.



Ort der Erinnerung

Was finde ich am Ort der Erinnerung?

Die farbige Kugel am Eingang ersetzt die Funktion eines Mogry – Hier könnt ihr zelten, die Gruppenmitglieder austauschen und speichern. An der rechten Wand führt eine Nische zur Kainslanze, die Freia gut gebrauchen kann. Im nächsten Bildschirm könnt ihr gleich links ein Phantom zum Tetra-Master herausfordern. Wenn ihr die Treppe der Erinnerung hochgeht, achtet auf die Empore – dort liegt das mächtige Richtschwert, mit dem ihr Zidane ausrüsten solltet. Danach müsst ihr euch dem nächsten Boss, Kali stellen.



Richtschwert

BOSS**Kali**

HP: 59.497

Legt euren Charakteren nach Möglichkeit die Abilities „Stärkebonus“, „Exorzismus“ und „Thermometer“ an. Zaubert „Reflek“ auf einen eurer Charaktere und sprecht Angriffszauber auf den so geschützten Helden, um den „Reflek“ von Kali zu durchbrechen. Wie zuvor, sind Eiszauber und Kälte-Schaden sehr effektiv.

■ **Was mache ich in der Halle mit dem rosafarbenen Himmel?**

Nachdem die kurze Sequenz mit der Prinzessin vorüber ist, könnt ihr an der linken Schale eine Engelsflöte und an der rechten Schale einen Speicherpunkt finden.

■ **Gibt es an der Treppe mit dem Auge etwas zu entdecken?**

Ja, wenn ihr bei den Säulen nach links geht, findet ihr dort eine Runenkralle versteckt. Sobald ihr die Treppe hochlauft, müsst ihr euch Tiamat stellen.

BOSS**Tiamat**

HP: 59.494

Im Prinzip ist dieser Gegner wie Kali zu behandeln. Setzt die gleichen Abilities ein. Achtung: Wenn Tiamat seinen Zauber „Levitas“ einsetzt, darf der verzauberte Charakter nicht mehr direkt angreifen, da er sonst hinweggeweht wird.

**Speicherpunkt**■ **Gibt es bei der Ruine der Erinnerung etwas zu entdecken?**

Wenn ihr die Treppe hochlauft, findet ihr rechts einen Durchgang, der zu einem Speicherpunkt führt.

■ **Was erwartet mich am Portal in die Urzeit?**

Zunächst solltet ihr die farbige Speicherkugel nutzen. Im nächsten Bildschirm habt ihr nach dem kurzen Intermezzo mit Quina die Möglichkeit, im rechten Bildteil in einer Nische durch Drücken der X-Taste auf die Option „Nix wie weg hier“/„Bleiben“ zu stoßen. Wenn ihr euch entschließt, zu bleiben, müsst ihr euch dem optionalen Boss Hades stellen. Diese Kampf ist äußerst schwer – dafür könnt ihr nach dem Sieg eine neue Schmiede betreten, die einzigartige Waffen und Ausrüstung enthält. Wenn ihr lieber dem Spielende näher kommen wollt, verlasst den Bildschirm, um euch Aquadon zu stellen.

BOSS**Kali**

HP: 55.535

Tretet nur gegen diesen Gegner an, wenn eure Charaktere etwa 4.000 HP besitz. Durch den Zauber „Fluch“ ist Hades in der Lage, euren Helden mehrere Statusveränderungen gleichzeitig zu verpassen. Gegen Erdschaden ist er immun. Schatten-Attacken werden absorbiert. Stattet eure Gruppe nach Möglichkeit mit „Tontauben“, „Exorzismus“, „Immer Hast“, „Immer Regen“ und „Reflek“ aus, um überhaupt eine Chance gegen diesen Gegner zu haben.

BOSS**Aquadon**

HP: 59.496

Auch wenn dieser Gegner aus drei Teilen besteht, solltet ihr euch auf den mittleren Körperteil konzentrieren. „Exorzismus“ und „Stärkebonus“ sind nützliche Abilities in diesem Kampf, ebenso „Thermometer“. Setzt bevorzugt Blitzzauber beziehungsweise die Bestia Ramuh gegen Aquadon ein.

■ **Was mache ich bei der großen Uhr?**

Ganz rechts ist wieder ein Speicherpunkt versteckt. Der Balkon bietet für eingefleischte Tetra-Master-Spieler wieder eine Möglichkeit, gegen ein Phantom zu spielen. Geht dann nach links durch die Tür weiter und klettert die Leiter hoch. Auf dem Balkon ist links der Kronostock versteckt, den Vivi sehr gut gebrauchen kann. Auf der rechten Seite ist ein weiteres Karten-Phantom zu finden. Klettert weiter nach oben, um euch dem Boss Todbringer entgegenzustellen.

BOSS**Todbringer**

HP: 58.554

Schützt euch gegen Erdschaden durch entsprechende Rüstungen oder Abilities, wie zum Beispiel „Immer Levitas“. „Exorzismus“ sollte ebenfalls angelegt werden. Der Todbringer ist besonders anfällig gegen Feuerzauber.

**Kristallwelt**■ **Wie gehe ich in der Kristallwelt vor?**

Halte euch nicht lange auf, sondern folgt dem Pfad bis zur nächsten Speicherkugel. Wenn ihr hier „Teleportieren“ wählt, werdet ihr zum Eingang des Levels transportiert. Ihr könnt aber nicht mehr zum Kristall zurückteleportieren, sondern müsst alles wieder zu Fuß laufen. Diese Option empfiehlt sich nur, wenn ihr noch nicht genügend Erfahrung habt und die folgenden Endkämpfe chancenlos verlieren würdet. Wenn ihr euch bereit fühlt, geht dem Finale mit Thanatos, Trance-Kuja und Ewiges Dunkel entgegen. Achtung, nach dem Kampf mit Thanatos können ihr noch einmal zum letzten Speicherpunkt zurückkehren. Nutzt diese Gelegenheit aus.

BOSS**Thanatos**

HP: 55.535

Setzt „Segen“ ein und heilt immer sofort eure Gruppe, da der Meteorzauber des Gegners sehr mächtig ist. Attackiert mit Eiszaubern oder mit der Bestia „Shiva“ und setzt wieder auf die Abilities „Exorzismus“ und „Tontauben“.

BOSS**Trance-Kuja**

HP: 55.535

Behaltet euch einen Charakter ausschließlich zum Heilen vor. Kujas „Flare“ und „Flarestar“ sind äußerst schmerzliche Zauber. Wenn Kuja sich mit „Reflek“ schützt, könnt ihr Angriffszauber nur anwenden, wenn diese auf einen mit „Reflek“ verzauberten Charakter eurer Gruppe gesprochen werden. Die Bestia Odin in Verbindung mit der Ability „Walküre“ ist sehr effektiv, ebenso Zidanes physische Angriffe. „Tontauben“ und „Kannibale“ sollten auch von euren Angreifern angelegt sein.

BOSS**Ewiges Dunkel**

HP: 54.100

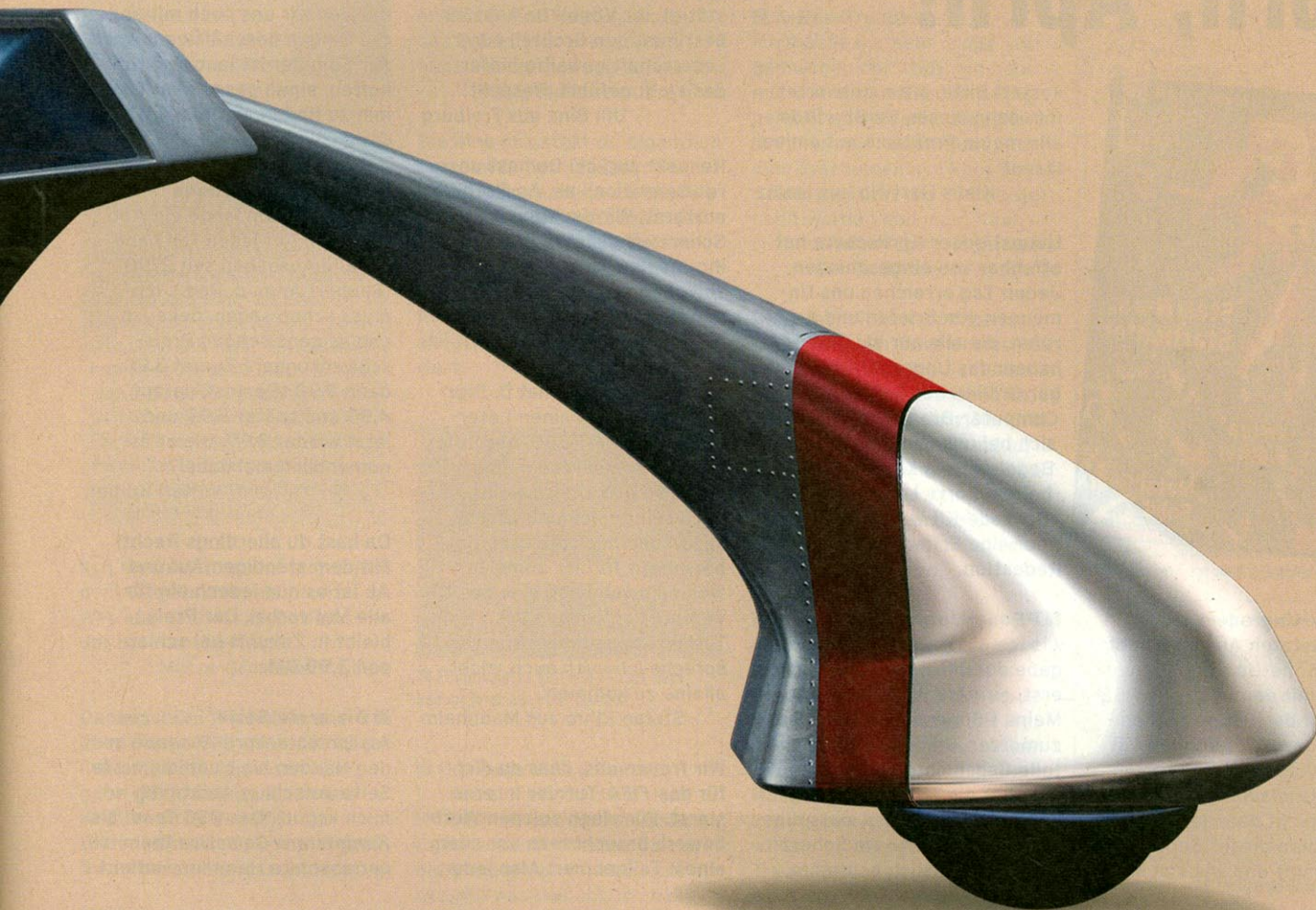
Ihr bekommt noch einmal die Chance, eure Gruppe anzupassen. Wählt am besten die Charaktere mit den höchsten HP-Werten. Sehr wichtig sind in diesem Kampf die Abilities „Auto-Potion“, „Tontauben“, „Vollmond“, „Immer Hast“, „Immer Regena“. Am gefährlichsten ist die „Supernova“ und die „Neutronsynapse“ des Gegners. Ihr solltet für alle erdenklichen Statusveränderungen entweder genügend Abilities anlegen können oder auf die Wirkung eurer Tränke setzen. Zidanes Trance-Trick „Ah Puch“ ist die wirksamste Waffe gegen den Endgegner. – Konzentriert euch also darauf, ihn bestmöglichst zu schützen.

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“



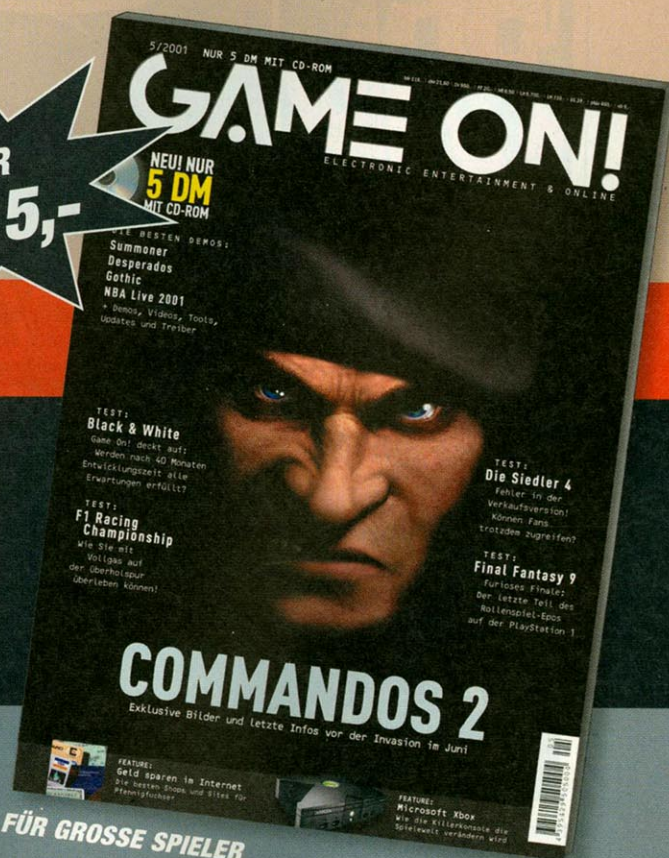
**NUR
DM 5,-**

NEU! AB 2. MAI

**IMMER MIT GROSSEM
ONLINE-EXTRA!**

MIT CD-ROM!

JEDEN MONAT NEU!



FÜR GROSSE SPIELER

April, April!



■ PSone-Upgrade-Kit I

In eurer letzten Ausgabe habt ihr ein PSone-Upgrade-Kit vorgestellt, mit dem man alle PS2-Spiele auf der PSone zocken kann. Sogar DVDs können mit diesem Wunderteil abgespielt werden. Unglaublich! Leider habt ihr nicht dazugeschrieben, wo man dieses Superding herbekommt und wie viel es

kostet! Bitte, bitte, antwortet mir, denn dieses Gerät würde alle meine Probleme auf einmal lösen!

Klaus Hartwig aus Mainz

Uuuus! Unser Aprilscherz hat offenbar voll eingeschlagen. Jeden Tag erreichen uns Unmengen von Briefen und Anrufen, die alle nur ein Thema haben: das Upgrade-Kit. Sogar Größen der Software- und Computer-Branche meldeten sich bei uns und konnten ihre Begeisterung kaum im Zaum halten. Sorry Leute, dieses Upgrade-Kit war natürlich nur eine Erfindung der PSG-Redaktion.

■ PSone-Upgrade-Kit II

Als ich die neueste PSG-Ausgabe durchlas, dachte ich zuerst, es wäre Weihnachten! Meine PSone zu einer PS2 aufzumotzen, wäre eine wirklich tolle Geschichte. Später dachte ich über die Sache nach und kam zu dem Schluss, dass dies unmöglich ist und ein Scherz sein muss. Als ich bemerkte,

dass der Firmenname rückwärts gelesen das Wort „April“ ergibt, war mein Verdacht bestätigt. Ihr Vögel! Da habt ihr bestimmt den Großteil eurer Leserschaft gewaltig hinter das Licht geführt. Respekt!

Ulli Binz aus Freiburg

Respekt zurück! Du hast unsere „Sensation“ als Aprilscherz enttarnt. Wir dachten, dass der Scherz offensichtlich ist und ihr ihn als Witz erkennt. Man soll eben nicht alles glauben, vor allem nicht im April!

■ FIFA-Turnier

Im PSG-Heft 4/01 hat D. Storbeck aus Berlin einen Leserbrief über FIFA 2001 geschrieben. Ich spiele regelmäßig FIFA 1997-2001. Ich wollte mich seiner Meinung anschließen und mich gleichzeitig bei eurem Turnier anmelden. Wenn ich von euch eine positive Nachricht wegen des FIFA-Turniers bekomme, dann verspreche ich euch auch, nicht alleine zu kommen.

Stefan Rihm aus Mannheim

Wir freuen uns, dass du dich für das FIFA-Turnier interessierst. Für einen solchen Wettbewerb braucht man vor allem eines: Teilnehmer! Also jeder,

der Lust auf ein Turnier hat, soll sich mit Namen und Adresse bei uns melden. Derzeit müssen wir uns noch mit anderen Dingen beschäftigen. Aber der Sommer ist lang und wir hoffen, einen passenden Termin zu finden. Wir bleiben dran!

■ Preisschwankungen

Ich habe schon lange ein Abo bei euch. Auf jeden Fall habe ich alle Ausgaben seit 2/98 (Saubere! Anm. d. Red.). Ich muss schon sagen, bei euch gab es ganz schöne Preisschwankungen! Zuerst 3,90, dann 9,90 (Demos), darauf 4,90 und später 5,99 und jetzt wieder 3,99. Bleibt es nun endlich mal dabei?

Karl Kuhlen

Da hast du allerdings Recht! Mit dem ständigen Auf und Ab ist es nun jedoch ein für alle Mal vorbei. Der Preis bleibt in Zukunft bei schlappen 3,99 DM.

■ Die erste Seite

Als ich eure April-Ausgabe in den Händen hielt und die erste Seite aufschlug, lachte ich mich kaputt. Das PSG-Team als Kampfstern Galactica-Team ist der absolute Hammer. Hoffent-



in eigener Sache

Es war ein Scherz! Das PSone-Upgrade-Kit gibt es nicht und wird es auch nie geben. Wir hätten niemals gedacht, dass wir mit unserem Aprilscherz eine solche Lawine losstreuen würden. Unmengen von E-Mails, Briefen und Telefonanrufen waren die Folge des in Ausgabe 4/01 auf Seite 33 beschriebenen PSone-Upgrade-Kits. Sogar Radiostationen haben sich bei uns gemeldet und baten um Auskunft über den Aufrüstsatz. Technisch ist das Aufrüsten einer PSone auf PS2-Niveau unmöglich. Ein CD-ROM-Laufwerk kann keine DVD-Daten auslesen, ferner müsste die Hardware der PSone komplett umgangen werden, da diese für PS2-Software untauglich ist. Zusätzlich würden die Kosten eines solchen Aufrüst-Kits den Anschaffungspreis der PS2 deutlich übersteigen.



Ralph Wollner

lich macht ihr solche (gelungenen) Gags in Zukunft öfters! Wer von euch ist eigentlich dafür verantwortlich?

Matze Groh aus Weiden

Dankeschön! Wir haben uns über dieses Bild ebenfalls köstlich amüsiert. In dieser Ausgabe gibt es einen ähnlichen Knüller zu bewundern. Die Bilder hat unser „Commander“ Swen zusammengeschustert.

■ Übersichtlich

Ich finde, die PSG ist die beste Zeitschrift auf dem Softwaremarkt, denn kein anderes Mag schafft es, den Leser so umfassend und günstig zu informieren. Das Einzige, was mir fehlt, sind eure legendären Poster!

Monika Dietz aus Plauen

Unsere Poster fehlen uns ebenfalls. Da wir allerdings nur zu fünf sind und auch nur eine begrenzte Seitenzahl zur Verfügung haben, müssen wir uns eben auf das Wichtigste konzentrieren. Vielleicht können wir unseren „Commander“ ja überreden, wer weiß?

■ Interesse an den Redakteuren

Eines würde ich gerne wissen. Wie lange zockt ihr eigentlich schon? Habt ihr immer noch denselben Spaß wie am Anfang oder ist inzwischen der Alltag eingekehrt?

Jochen aus Roding

Wir zocken alle (bis auf Paul) schon seit über 20 Jahren. Sicherlich hat sich bei unserem Job eine gewisse Routine breit gemacht, aber die Faszination und der Spaß sind geblieben.

■ Hübsche Frauen

Wer sind denn die beiden attraktiven Damen auf eurer ersten Seite? Habt ihr etwa das Glück, immer in solch hübscher Begleitung zu sein?

Phillip Meiler aus Dresden

Die eine müsstest du eigentlich von den Bildern unserer PSG-Hefte kennen, denn es handelt sich um unsere bezaubernde Lektorin Claudia. Die andere Lady ist eine gute Freundin der Redaktion (Frauchen von Redaktionshund Lycos) und allemal einen Schnappschuss wert.



■ Ein absolutes Kultspiel: Crazy Taxi kommt jetzt auch auf der PS2.

■ Gib Sega eine Chance

Ich habe *Crazy Taxi* auf dem DC gespielt und bin begeistert. Es ist eines der besten Spiele, die ich je gespielt habe (und das will was heißen). Ich habe gehört, dass dieses Supergame für die PS2 erscheinen soll. Für mich ist das ein fetter Grund, sich eine PS2 zu kaufen, und des Weiteren ist es ein Beweis für die Größe Segas, die nach dem Ableben ihrer geilen Konsole die Flinte nicht ins Korn werfen. Sony kann froh sein, dass eine dermaßen abgefahrene Firma wie Sega nun für ihre schwarze Konsole programmiert. Außerdem sollten sich alle Zocker darüber freuen und Sega nicht schlecht machen, nur weil sie eine PlayStation haben und sehr wahrscheinlich den DC nicht einmal kennen, geschweige denn ihm eine Chance geben.

Stefan Kranz aus Essen

Die gesamte Redaktion stimmt dir zu, denn du sprichst uns quasi aus der Seele. Es ist immer wichtig, allem gegenüber offen zu sein und sich nicht zu verschließen. Wir glauben, dass die aufgeweckten Zocker begriffen haben, dass Sega ein absoluter Gewinn für die PS2 ist und aus diesem Grunde Spieleklassiker wie das von dir angeführte *Crazy Taxi* oder das atemberaubende *Virtua Fighter*

4 ihren Weg auf die PlayStation 2 finden werden.

■ X-Box-Trouble

Ich mache mir sehr große Sorgen wegen der Xbox. Ich habe mir erst vor kurzem eine PS2 gekauft und bin voll begeistert. Ich habe nur Angst, dass nach dem Erscheinen der Xbox keine Spiele mehr für die PS2 hergestellt werden und mein Kauf sich deshalb nicht gelohnt hat.

Heike Nußbaumer aus Wien

Du musst dir keine Sorgen machen, denn der Kauf deiner PS2 lohnt sich auf jeden Fall. Auch wenn die Xbox erschienen ist, wird es nach wie vor viele Titel für die PS2 geben. Wir gehen sogar davon aus, dass die PS2 zu diesem Zeitpunkt sehr wahrscheinlich gerade ihren Höhepunkt in Sachen Spiele-Release haben wird.

■ Final Fantasy IX

Auf eure Empfehlung hin habe ich mir neulich *Final Fantasy IX* gekauft. Ich bin restlos begeistert. Ich bin allerdings der Meinung, dass man einem solchen perfekten Spiel auch mal die Höchstwertung von 100 Prozent geben könnte, denn ich wüsste nicht, was an diesem Traumspiel noch verbessert werden sollte!

Gunther Jekel aus Amberg

Es freut uns, dass du dein Traumspiel gefunden hast. Dennoch kannst du davon ausgehen, dass die Software-Firmen (und erst recht Square-soft) stets etwas finden, was es doch noch zu verbessern gibt. Wie oft ist es schon vorgekommen, dass ein perfekt geglaubter Titel von seinem Nachfolger noch überflügelt wurde. Mit 100-Prozent-Wer-

„Wer eine PlayStation besitzt und immer auf dem neuesten Stand sein möchte, kommt an der PSG nicht vorbei!“

Werner Haidenhofer aus Österreich

tungen vergibt man die Möglichkeit, einen würdigen Nachfolger entsprechend höher zu bewerten.

■ Mega Fun

Stimmt es, dass ihr früher außer der PSG auch noch die *Mega Fun* gemacht habt? Warum wurde dieses Superheft eingestellt? Hat es etwas mit eurem Umzug von Würzburg nach Nürnberg zu tun?

Michael Arendt aus Nagel

PSG Zeugnis

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 zurzeit?

Spiel: _____

DVD: _____

5. Welche Software möchtest du dir demnächst kaufen bzw. auf welche Software freust du dich?

Spiel: _____

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: 5/2001)

Ausgabe: _____ / _____

10. Wirst du die nächste Ausgabe von PSG kaufen?

☐ Ja ☐ Nein

11. Ich kaufe die PSG etwa _____ Mal pro Jahr.

12. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

Name, Vorname _____

Straße _____

Wohnort _____

Telefonnummer _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PSG
Kennwort: PSG-Zeugnis
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.

So erreichst du uns:

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion **PSG**
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Fax: 0911 - 2872-235

Internet:
www.playstationgames.de
E-Mail: psg@computec.de

Anschrift des Abo-Service:

PSG
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm
Zentrale Abo-Nummer:
Tel.: 01805/959506 (0,24 DM/Min.)
Fax: 01805/959513 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Impressum

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne
Redaktion
Redaktionsdirektor: Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)
E-Mail: hans.ippisch@computec.de
Leitender Redakteur: Swen Harder
Redaktion: Henry Ernst, Uwe Hönig, Ralph Wollner
Tipps & Tricks: Stefan Weiß
Layout & Bildredaktion: P. Krügel, H. Strobel, S. Schmid
Art-Director: Andreas Schulz
Textredaktion: Michael Ploog
Lektorat/Schlussredaktion: Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schütz, 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 der 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 Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Telefon: +49-911-2872-345
Fax: +49-911-2872-241
E-Mail: info@cms.computec.de
Website: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.) Thorsten Szameitat (-141)	Anzeigenendisposition Andreas Klopfer (-140) Anca Stef (-345) Jasmin Zemsch (-341)
Anzeigenberatung Wolfgang Menne (-144) Michael Wamsler (-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, 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 Anif
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 schlott 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

PSG ist im Internet!

■ Ab sofort findet ihr unter <http://www.playstationgames.de> die neueste Errungenschaft euer PSG. Wir haben auch schon einiges zu bieten: Foren, Online-Abo-Bestellmöglichkeiten und vieles mehr.

Ein ganz besonderes Augenmerk sollte allerdings auf die Foren gerichtet werden. Hier könnt ihr mit PSG-Fans sowie Redakteuren direkt in Kontakt treten! Eine Chance, die ihr euch nicht entgehen lassen solltet. Wir sehen uns!

PSG
Chat
Foren
Organizer
kostenlos



Richtig! Ein Teil von uns hat früher bei der **Mega Fun** gearbeitet. In unserer Branche ist Flexibilität sehr wichtig. Wir haben beschlossen, uns nur noch dem PlayStation-Markt zu widmen, und zogen aus diesem Grunde in das Verlags-haus nach Nürnberg. Um die **Mega Fun** tut es uns wirklich Leid, aber man muss eben Prioritäten setzen.

■ **Arme Redakteure**
Ihr scheint ja wirklich sehr viel Stress zu haben. Jeden Monat liest man etwas über das turbulente Leben eines Spieletes-ters bzw. sieht Bilder mit rau-chenden Uwe-Köpfen. Kommt ihr privat eigentlich noch zu irgendetwas oder lebt ihr ausschließ-lich in eurer Redaktion?
Tanja Stumpf aus Coburg

Danke der Nachfrage! Sicher-lich haben wir viel Stress, vor allem dann, wenn es auf die Heftabgabe zugeht. Zum Glück gibt es ja noch die Wochen-enden und die gehören uns. Stenz Uwe geht auf die Pirsch, Henry geht auf Feten, Ralph

spielt Gitarre, Paul malt und Swen erholt sich von uns.

■ **Björni**
Mir ist aufgefallen, dass einer der langhaarigen Zeckenzüch-ter nicht mehr mit auf eurem Foto ist. Was ist mit ihm ge-schehen? Hat er euer Team etwa verlassen?
Holger Bärens aus Köln

Zweifellos meinst du Björn. Er hat seine Ausbildung zum Mediengestalter erfolgreich absolviert und hat uns leider verlassen. Vielleicht kommt er ja wieder (gelle Björn?) und beglückt uns mit seinen mar-kigen Sprüchen. Das mit dem Zeckenzüchter haben wir ausnahmsweise mal überhört. (Nicht nur) unsere Langhaar-redakteure sind sehr reinlich!

■ **Geizhalse**
Meiner Ansicht nach könntet ihr ruhig etwas mehr verlosen! In anderen Magazinen wimmelt es nur so von Verlosungen, nur die PSG hält sich zurück. Ich finde das nicht fair! Ihr solltet euren Lesern ein Chance geben

und mehr PS2-Spiele verlosen.
Florian Kurz aus Dachau

Wir haben doch Verlosungen! Erwinnere dich doch nur mal an die fünf PS2, mit denen wir wenigstens ein paar Leser glücklich machen konnten. Außerdem nehmen alle einge-gangenen Zeugnisse an einer Verlosung für ein PSone- bzw. PS2-Spiel teil. Des Weiteren gibt es noch unseren beliebten Bildunterschriftswettbewerb, bei dem ihr ebenfalls ein Spiel gewinnen könnt. Außerdem findest du gerade in dieser Ausgabe ein tolles Preisaus-schreiben, bei dem ihr eines von insgesamt fünf Original-Umbro-Trikots + -Hose + -Stutzen + ISS2-Spiel ge-winnen könnt. Das ist doch mehr als genug, oder?



Wie heißt das beste Magazin für PlayStation Besitzer?
A: PSG B: MFG
C: DSE D: SGP

■ Unser Bild des Monats kommt aus Österreich. Werner Haidenhofer erhält zur Belohnung ein kleines Präsent!

Folgende Adresse gilt für eure Fragen, Anregungen und Kritik:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion **PSG**
Kennwort: Leserecke
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
psg@computec.de

KURZ & BÜNDIG

Ist der DVD-Player der PS2 codefree?
Nein, immer noch nicht!

Welche Konsole bietet die bessere Grafik: der Dreamcast oder die PS2?
Beide Konsolen bieten Super-Grafik!

Muss ich die PS2 immer aus-schalten oder genügt der Standby-Modus?
Aus Sicherheitsgründen soll-test du die Konsole nach dem Spielen abschalten. Bei Pau-sen genügt jedoch der Stand-by-Modus vollkommen!

Schadet es der PS2, wenn ich sie aufrecht hinstelle?
Nein, die PlayStation 2 ist so-gar dafür gedacht!

Macht ihr neben der PSG noch andere Mags?
Nein, die PSG verlangt unse-ren vollen Einsatz.

Kommt *Silent Hill 2* auch noch für die PSone heraus?
Wir müssen dich leider ent-täuschen. *Silent Hill 2* wird nur auf der PS2 erscheinen.

Gibt es für die PS2 eine Boot-CD, mit der ich gebrannte

Spiele benutzen kann?
Gebrannte Spiele sind illegal! Von einer derartigen CD ha-ben wir noch nichts gehört.

Wie viel Stunden braucht man, um *Final Fantasy IX* durchzu-zocken?
Laut Rollenspiel-Experte Hen-ry benötigt der direkte Weg rund 40 Stunden. Mit allen Sidequests wird es allerdings zwischen 60 und 70 Stunden dauern.

Kann man per E-Mail bei euren Gewinnspielen mitmachen?
Aber selbstverständlich!

PSG CHARTS

präsentiert von
gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

Leser-Charts

Sendet eure Lieblingstitel an: psg@computec.de

PSone

- 1 **Final Fantasy IX**
● Rollenspiel Squaresoft
- 2 **Driver 2**
● Rennspiel Infogrames
- 3 **Medal of Honor: Underground**
▲ Action Electronic Arts
- 4 **Tony Hawk's Pro Skater 2**
▲ Fun-Sports Activision
- 5 **Colin McRae Rally 2**
▲ Rennspiel Codemasters

PS2

- 1 **Moto GP**
▲ Rennspiel Namco
- 2 **Tekken Tag Tournament**
● Beat 'em Up Namco
- 3 **Dead or Alive 2**
▲ Beat 'em Up Tecmo
- 4 **Ridge Racer V**
▼ Rennspiel Namco
- 5 **NHL 2001**
▲ Eishockey Electronic Arts

Most Wanted

Welche Spiele stehen bei euch ganz oben auf der Wunschliste?
Schreibt uns eure Favoriten per Post oder E-Mail: psg@computec.de



- 1 **Metal Gear Solid 2** PS2
● Action-Adventure Konami

Immer noch ganz oben auf eurer Wunschliste ist Konamis Most-Wanted-Titel. Wird er den Anforderungen gerecht?



- 2 **Gran Turismo 3: A-spec** PS2
● Rennspiel Polyphony Digital

Das von Verschiebungen geplagte Sony-Aushängeschild kommt hoffentlich noch vor Jahresfrist zu uns.



- 3 **Devil May Cry** PS2
▲ Action-Adventure Capcom

Schluss mit vorberechneten Hintergründen! Capcom zeigt zum ersten Mal ansatzweise die echte Power der PS2!



- 4 **RE Code: Veronica Com.** PS2
▼ Action-Adventure Capcom

Bei *Veronica* scheint es sich um eine perfekte Umsetzung des Dreamcast-Originals mit einigen neuen Sequenzen zu handeln.

5 The Bouncer

▲ Beat 'em Up PS2 Square

6 Formel Eins 2001

▲ Rennspiel PSone/PS2 Sony

7 Final Fantasy X

● Rollenspiel PS2 Square

8 Soul Reaver 2

▲ Action-Adventure PS2 Eidos

9 Unreal Tournament

▲ Action PS2 Infogrames

10 Alone in the Dark IV

● Action-Adventure PSone Infogrames

Verkaufs-Charts

Welche Spiele gingen am häufigsten über den Ladentisch?

PSone

- 1 **Final Fantasy IX** Square/Sony
▲ Rollenspiel

Das RPG-Epos findet kein Ende! Teil 9 knüpft nahtlos an die hervorragende Qualität der Vorgänger an.



- 2 **Wer wird Millionär** Eidos
▼ Denkspiel

Für alle, die von der Fernsehshow nicht genug bekommen können, genau das Richtige!



- 3 **Legend of Dragoon** Sony
▲ Action-Adventure

Legend of Dragoon ist ein wunderschön erzähltes Fantasy-Abenteuer auf vier CDs.



- 4 **Medal of Honor: Underground** Electronic Arts
▲ Action

Electronic Arts versetzt den Spieler in *MoH: Underground* in die Zeit des Zweiten Weltkrieges.



- 5 **Vanishing Point** Acclaim
▲ Rennspiel

Der pfeilschnelle Arcade-Racer sorgt mit seinen schweren Straßenboliden für heißen Gummi!



PS2

- 1 **Moto GP** Namco/Sony
▲ Rennspiel

Wohl die zurzeit beste Motorrad-Sim auf einer Konsole. Namco setzt mal wieder neue Maßstäbe.



- 2 **Oni** Take 2
▲ Action

Mit dem Anime-Titel scheint Take 2 genau den Geschmack der PS2-Zocker getroffen zu haben.



- 3 **F1 Racing Championship** Ubi Soft
▲ Rennspiel

Passend zum Start der neuen Formel-1-Saison verkauft sich Ubis F1-Spiel erwartungsgemäß gut.



- 4 **Dead or Alive 2** Tecmo
▼ Beat 'em Up

Eine brutale *DoA*-Meisterschaft begeistert Ende des 20. Jahrhunderts die Massen.



- 5 **Driving Emotion Type-S** Electronic Arts
▲ Rennspiel

Erschreckend, aber wahr! Dieses schwache Rennspiel kommt diesen Monat auf Platz 5 ...



USA-Charts

Die Verkaufsschlager in Amerika

PSone

- 1 **MTV-Sports: Ultimate BMX** THQ
▲ Fun-Sports
- 2 **Spider-Man** Activision
▲ Action
- 3 **Tony Hawk's Pro Skater 2** Activision
● Fun-Sports
- 4 **Driver 2** Infogrames
▲ Rennspiel
- 5 **Colin McRae Rally 2** Codemasters
▲ Rennspiel

PS2

- 1 **All-Star Baseball 2002** Acclaim
▲ Baseball
- 2 **Dynasty Warriors 2** KOEI
▲ Strategie
- 3 **Army Men Sarge's Heroes 2** 3DO
▲ Action
- 4 **Madden NFL 2001** EA
● American Football
- 5 **Warriors of Might & Magic** 3DO
▲ Action-Adventure



Japan-Charts

Die Verkaufsschlager in Japan

PSone

- 1 **Pandora Max Series Vol. 6** Pandora Box
▲ Rollenspiel
- 2 **One Piece - Grand Battle!** Bandai
▲ Action
- 3 **Genso Suiko Gaiden Vol. 2** Konami
▲ Adventure
- 4 **Monster Farm Jump** Tecmo
▲ Action
- 5 **Eithea** Atlus
▼ Rollenspiel

PS2

- 1 **Biohazard - Code: Veronica** Capcom
▲ Action-Adventure
- 2 **Monster Farm** Tecmo
▲ Simulation
- 3 **Winning Eleven 5** Konami
▲ Fußball
- 4 **Klonoa 2** Namco
▲ Jump & Run
- 5 **Shutoko Battle 0** Genki
▲ Rennspiel

Bilderspaß Flucht von Monkey Island



Original

■ Und wieder sind bei unserem Bilderspaß am Ende eurer PSG zehn Fehler im rechten Bild versteckt. Wer findet sie auf Anhieb?



Fälschung

■ Guybrush Threepwood, der Held des Spiels und Hobby-Pirat, versucht wieder einmal, ohne größere Aufregung von der Affeninsel zu verschwinden.



■ Die Fehler des Bildes in Heft 4/01.

■ Der Gewinner unseres Wettbewerbs aus Ausgabe 4/01 ist **Heinz Marksam** mit dieser Bildunterschrift zu Capcoms Horror-Action *Devil May Cry*:

„Spüret die dämonische Macht von Dante!“ So muss das sein – kurz und knackig!

Um an unserem Bildunterschrift-Wettbewerb teilzunehmen, findet eine passende Bildunterschrift zu obigem Bild aus „Flucht von Monkey Island“. Zu gewinnen gibt es ein PlayStation-Spiel (bitte System angeben). Schickt eure Einfälle einfach per Postkarte oder E-Mail an:

Computec Media AG
Redaktion **PSG**
Kennwort: Bildunterschrift
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

E-Mail:
psg@computec.de

Viel Glück!

Vorschau Ausgabe 6/01

Shadow Man 2nd Coming

■ Endlich kehrt der Mann zwischen den Welten auf die PlayStation 2 zurück. Nachdem Mike LeRoi bereits die Erde vor den wiederauferstandenen Massenmördern gerettet hat, muss er in der Neuauflage gegen biblische Dämonen antreten. Diesmal wird der Shadow Man aber weitaus Furcht erregender aussehen als noch zu PSone-Zeiten – muskelbepackt in der unsrigen Welt und abgemagert bis auf die Knochen in der Unterwelt! Wir dürfen also gespannt sein, wie das Grusel-Game rüberkommt!



Final Fantasy X

■ Square hat es definitiv geschafft, *Final Fantasy* wie keine andere Serie mit dem Brand PlayStation zu verbinden. Teil 10 (der erste PS2-Ableger) wurde offiziell auf der großen



Konsolenmesse Tokyo Game Show vorgestellt. Wir ließen es uns natürlich nicht nehmen, mit den beiden jungen Helden Tidus und Yuna einige Monster zu plätten und wollen euch in der nächsten Ausgabe von unseren ersten Eindrücke erzählen.

Unreal Tournament

■ Bald erscheint das fantastische *Unreal Tournament* für die PS2. In unserem ausführlichen Test erfahrt ihr alles über die Stärken und Schwächen und vor allem, was sich im Vergleich zur PC-Version alles geändert hat. Freunde der gepflegten Headshots und Monster Kills wetzen schon mal ihre USB-Mäuse und kramen nach einem passenden Keyboard um *UT* ab nächstem Monat standesgemäß zu zocken.



Ausgabe
6/01
erscheint
am
23. Mai



POWERGAMER

→ on tv

THE FUTURE IS YOU

633667W82222



23366871992

GIGA GAMES

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



22:00 Uhr
MONTAG - FREITAG



GIGA.DE

ONE MAN, ONE MISSION, ONE MILLION BABES

DUKE NUKEM LAND OF THE BABES



NUR
DM 29,95
UVP*



DAS NEUESTE ABENTEUER
VON DUKE NUKEM
JETZT FÜR PLAYSTATION®



www.take2.de



*unverbindliche Preisempfehlung