

Nur DM
3,99!

PlayStation 2™

PSone™

DVD

PSG

Das PlayStation-Games-Magazin



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

Ausgabe 6/01

 **F1**
Vergleichstest

PS-POWER AUF PS2



Formel Eins 2001

vs.

F1 Racing Championship

vs.

F1 Championship Season

Aufgedeckt: Die Stärken und
Schwächen der Titelaspiranten
von Sony, Ubi und EA

Crazy Taxi

Erster Test der PS2-Version!

Final Fantasy X

Das fantastische PS2-Abenteuer

Gran Turismo 3

PREMIERE

Der Wahnsinn! Wir haben die
fertige Japan-Version durchgespielt!

UNBESTECHLICH ■ UNABHÄNGIG ■ KRITISCH

HITLIST PS2

Das schonungslose Ranking **ALLER** PS2-Spiele
🏆 Welche Spiele lohnen sich? 🗣️ Wovon sollte man die Finger lassen?



visit the planet play zone

Play Zone kommt jetzt jeden Monat mit DVD:

Mit Videos, Reportagen, Tipps & Tricks,
Spielelexikon, Trailern von aktuellen DVD-
und Kino-Film-Neuheiten und und und.

Das alles für kosmische 9,99 DM!

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



Fakten, Fakten, Fakten

Specials ohne Ende

■ Nachdem unser Special „100 Fakten zur PlayStation 2“ in der letzten Ausgabe ein dermaßen positives Echo unter euch ausgelöst hatte, sind wir ermutigt in unser neues Projekt gestartet: die „Hitlist PS2“. Dort findet ihr alle derzeit in Deutschland er-

hältlichen PS2-Titel fein säuberlich aufgelistet nach Qualität und Wichtigkeit. Also ein echter Einkaufsführer für alle, die sich demnächst eine PlayStation 2 zulegen möchten. Wer in diesen Tagen fieberhaft die Formel 1 mitverfolgt, der steht vielleicht auch vor der Entscheidung, welchem F1-

Spiel für die PS2 er den Vorzug geben möchte. Hier hat Swen in einem ausführlichen Sechs-Seiten-Bericht die drei derzeit aktuellen F1-Titel miteinander verglichen und ist zu einem erstaunlichen Ergebnis gekommen. Neben all diesem Spezial-Zeug gibt es natürlich wieder, wie gewohnt, sämtliche Neuigkeiten und Tests aus der PlayStation-Welt. In dieser Sparte tut sich diesen Monat besonders *Crazy Taxi* hervor, das bekanntlich das erste PS2-Spiel von Arcade-Spezialist Sega auf diesem System ist. Schade nur, dass die gute alte PSone immer weiter auf dem Rückzug ist. Daher haben wir in dieser Ausgabe wieder einige Änderungen am Heftlayout vorgenommen. Wir hoffen, sie finden eure Gunst.

Euer **PSG**-Team



Gran Turismo 3: A-spec:
Endlich ist die japanische Vollversion da!

12

Hitlist PS2:
Alle deutschen Spiele im Überblick.

4



Formel Eins 2001:
Die PS2-Version im Vergleich mit der Konkurrenz.

38

Formel Eins 2001:
Zeitgleich kommt die letzte Fortsetzung des F1-Klassikers für die PSone.

59

Titelthema



News	30
Termine	34
Datenbank	34

PS2

Batman Vengeance	32
Cool Boarders	33
Final Fantasy X	22
Gran Turismo 3: A-spec	12
GTA 3	20
Jade Cocoon 2	33
NBA Street	32
Rayman M	30
Robin Hood: Defender of the	31
Rune	24
Shadow Man 2nd Coming	18
The Lost	26
Thunderhawk 3	33

getestet

DVD-Filme	63
So wird getestet	36
Zubehör	62

PSone

Alone in the Dark 4	58
Army Men Omega Soldier	60
Formel Eins 2001	59
Panzer Front	60
Submarine Commander	60
Virtual Kasparov	60

PS2

4x4 Evolution	57
Crazy Taxi	44
ESPN National Hockey Night	54
Extermination	50
Formel Eins 2001	38
Fur Fighters	56
Gauntlet Legends	57
MTV Music Generator 2	57
Operation WinBack	52
Ring of Red	53
Rumble Racing	55
Sky Odyssey	57
Star Wars: Super Bombad Racing	47
The Bouncer	51
Unreal Tournament	48



4x4 Evolution	68
C-12: Final Resistance	68
Crazy Taxi	69
Expandable	65
Galerians	65
Medal of Honor: Underground	68
Rumble Racing	66
Sno Cross Championship Racing	69
Star Wars: Super Bombad Racing	65
Street Sk8ter 2	65
TimeSplitters	66
Warriors of Might and Magic	68



Bilderspaß	74
Charts	73
Comic	70
Most wanted	34
Impressum	72
Inhalt	3
Leserbefragung	71
Leserecke	70
Vorschau	74



Rennspiele

Beat 'em Up

Abenteuer/Rollenspiel

Jump & Run

Strategie/Denkspiele

Action-Adventure

Action

Sportsspiele

Wir haben uns für euch einmal wieder mächtig ins Zeug gelegt und alle bisher erhältlichen PS2-Titel in diesem feinen Special zusammengetragen.

■ Als Ken Kutaragi bei der Einführung der PlayStation 2 eine wahre Flut von Spielehits versprach, war wohl eher der Wunsch der Vater des Gedankens. Na gut, der Sprung ins 128-Bit-Zeitalter zauberte dank Titeln wie SSX und

Tekken Tag Tournament ein Leuchten in die erwartungsvollen Zockeraugen. Die First-Generation-PS2-Spiele machten zugegebenermaßen Spaß, konnten aber dennoch nicht darüber hinwegtäuschen, dass richtige Anfangskracher Fehlanzeigen waren. Inzwischen hat sich das Blatt gewendet und Monat für Monat werden neue Highlights für die PS2 angekündigt. Das Angebot beinhaltet bis dato 65 in Deutschland erhältliche Games.

Da der Kaufpreis von 120 Mark für die meisten User kein Zucker-schlecken ist, wollen wir euch in Form der „Hitlist PS2“ bei euren Neuanschaffungen eine Orientierungshilfe geben. Die PSG-Redaktion hat dabei keine Mühen gescheut und eine repräsentative Umfrage gestartet, ausgewertet und in das Ergebnis noch zusätzlich die eine oder andere Meinung von Prominenten der Videospiel-Branche einfließen lassen. Die Reihenfolge der Spiele ist daher

nicht nur an ihren in der PSG vergebenen Wertungen festgemacht, sondern an den Lieblingstiteln von euch, unseren Lesern. Um euch die Entscheidungen noch ein Stückchen zu erleichtern, haben wir jedes Game kurz beschrieben und das eine oder andere abgefahrene Spielprinzip gesondert vorgestellt. Wir hoffen, dass wir euch bei euren Entscheidungen ein wenig unter die Arme greifen und vermeidbare Fehlkäufe abwenden können.

65 Army Men: Green Rogue

Worum geht's:

Als kleiner Soldat hetzt ihr durch ein von braunen Fieslingen verseuchtes Urwaldgebiet.

Wie gut es ist:

Unterdurchschnittlicher Shooter mit niedriger Dynamik und fehlender Atmosphäre.

Genre:

Action

Hersteller:

Infogrames

☒ Einsteiger☐ Fortgeschrittener☐ Profi

64 WDL: Thunder Tanks

Worum geht's:

Als Führer eines „Donnerpanzer“ malmt ihr alles platt, was euch in die Quere kommt.

Wie gut es ist:

Bereits nach kurzer Zeit wird das sinnlose Geballer langweilig.

Genre:

Action

Hersteller:

Infogrames

☒ Einsteiger☐ Fortgeschrittener☐ Profi

63 Driving Emotion Type-S

Worum es geht:

In begehrten Fahrzeugen namhafter Hersteller zeigt ihr mit gekonnter Fahrweise der Konkurrenz den Auspuff. *Driving Emotion Type-S* hat mit seinem authentischen Fahrgefühl und dem aggressiven gegnerischen Verhalten einen hohen Anspruch.

Wie gut es ist:

Die verhunzte Steuerung und die stark flimmernde Grafik machen *Driving Emotion* zu einem Titel nur für hartgesottene Rennspiel-Freaks. Eine echte Enttäuschung vom namhaften Hersteller Square.

Genre: Rennspiel

Hersteller: Electronic Arts

☐ Einsteiger☒ Fortgeschrittener☐ Profi

62 Surfing H3O

Worum geht's:

Ihr sammelt mit eurem Surfer farbige Bojen ein, um Punkte zu erhalten.

Wie gut es ist:

Eintöniges Wellenabenteuer mit mittelmäßiger Grafik und schlechtem Sound.

Genre:

Surfen

Hersteller:

Take 2

☒ Einsteiger☐ Fortgeschrittener☐ Profi

61 Disneys Dinosaurier

Worum geht's:

Mit den drei aus dem Film bekannten Charakteren müsst ihr zahlreiche Abenteuer meistern.

Wie gut es ist:

Obwohl das Spiel zunächst Spaß macht, bietet es nichts wirklich Neues und wird langweilig.

Genre:

Action-Adventure

Hersteller:

Ubi Soft

☒ Einsteiger☐ Fortgeschrittener☐ Profi

60 Aqua Aqua

Worum geht's:

Hier müsst ihr ein Becken bauen, um Wasser zu sammeln, ohne es überlaufen zu lassen.

Wie gut es ist:

Puzzle-Fans bekommen mit *Aqua Aqua* eine nette Alternative zum altbekannten *Tetris*-Prinzip.

Genre:

Denkspiel

Hersteller:

Hasbro Int.

☒ Einsteiger☐ Fortgeschrittener☐ Profi

59 All Star Baseball 2002

Worum geht's:

Auf ins Baseball-Stadion! Original-Arenen und -Spieler machen jeden Homerun zum Genuss.

Wie gut es ist:

Eine umfangreiche und einfach zu bedienende Simulation des beliebten US-Sports.

Genre:

Baseball

Hersteller:

Acclaim

☐ Einsteiger☒ Fortgeschrittener☐ Profi

58 Army Men: Sarge's Heroes 2

Worum geht's:

Als Anführer der grünen Plastiksoldaten müsst ihr viele Missionen bestehen.

Wie gut es ist:

Amüsantes Spiel, welches durch seinen frischen Humor auffällt.

Genre:

Action

Hersteller:

Infogrames

☐ Einsteiger☒ Fortgeschrittener☐ Profi

57 Warriors of Might and Magic

Worum geht's:

Wer rettet das Land Argon vor schwarzer Magie und Hexenzauber?

Wie gut es ist:

Die einfache Steuerung und die flüssige Grafik machen *WoMaM* zu einem gelungenen Titel.

Genre:

Action-Adventure

Hersteller:

Infogrames

☐ Einsteiger☒ Fortgeschrittener☐ Profi

56 RC Revenge Pro

Worum geht's:

Mit eurem ferngesteuerten Vehikel heizt ihr über die liebevoll gestalteten Rennstrecken.

Wie gut es ist:

Ansprechender Funracer mit viel Action und ständig neuen Überraschungen.

Genre:

Rennspiel

Hersteller:

Acclaim

☐ Einsteiger☒ Fortgeschrittener☐ Profi

55 Pool Master

Worum geht's:

Holt euch die Atmosphäre einer verrauchten Billardkneipe direkt ins Wohnzimmer.

Wie gut es ist:

Zweckmäßige Grafik und exakte Ballphysik machen dieses Spiel zum Billardvergnügen.

Genre:

Billard

Hersteller:

Take 2

☐ Einsteiger☒ Fortgeschrittener☐ Profi

54 Eternal Ring

Worum geht's:

In Ego-Ansicht kämpft und rätselt ihr euch durch fantasievolle Levels.

Wie gut es ist:

Die eintönigen Dungeons und dumme Monster-scharen nerven nach kürzester Zeit.

Genre:

Rollenspiel

Hersteller:

Ubi Soft

☐ Einsteiger☒ Fortgeschrittener☐ Profi

53 Gradius III & IV

Worum geht's:

Gradius versetzt euch in die gute alte Zeit der 2D-Arcade-Shooter.

Wie gut es ist:

Technisch natürlich total veraltet, gefällt *Gradius* dennoch.

Genre:

Shoot'em Up

Hersteller:

Konami

☐ Einsteiger☐ Fortgeschrittener☒ Profi

52 Top Gear Dare Devil

Worum geht's:

Großstadtraserer mit sehr viel Action. Vier Weltmetropolen stehen hierfür zur Auswahl.

Wie gut es ist:

Nach kurzer Zeit bereits langweilig. Die schlechte Steuerung stresst gewaltig.

Genre:

Rennspiel

Hersteller:

Flashpoint

☐ Einsteiger☒ Fortgeschrittener☐ Profi

51 Heroes of Might and Magic

Worum geht's:

Der Action-Strategie-Mix mit Rollenspiel-Elementen entführt euch in 3D in die *HoMaM*-Welt.

Wie gut es ist:

Leider wurde ein nicht annähernd so komplexes Spielsystem wie auf PCs verwendet.

Genre:

Strategie

Hersteller:

Infogrames

☐ Einsteiger☒ Fortgeschrittener☐ Profi

TOP-5-Titel im Bereich

1
2
3
4
5

MDK 2

Hersteller: Virgin Interactive

Star Wars: Starfighter

Hersteller: Electronic Arts

Zone of the Enders

Hersteller: Konami

Unreal Tournament

Hersteller: Infogrames

TimeSplitters

Hersteller: Eidos

ACTION



50 NBA Hoopz

Worum geht's: Hier bekommt ihr Fun-Basketball ohne große Regeln geboten.
Wie gut ist es: Mittelmäßige Grafik und Animationen machen NBA Hoopz zu einem mageren Titel.

Genre: Basketball
 Hersteller: Konami



☒ Einsteiger ☐ Fortgeschrittener ☐ Profi

49 4x4 Evolution

Worum geht's: Mit Jeeps rauscht ihr über Stock und Stein. Ausgefallene Strecken erfreuen Offroad-Freaks.
Wie gut ist es: Unterdurchschnittliche Rennkost mit interessanten Ansätzen.

Genre: Rennspiel
 Hersteller: Take 2



☐ Einsteiger ☒ Fortgeschrittener ☐ Profi

48 Orphen

Worum geht's: Schlüpft in die Rolle des Hexers Orphen und kämpft euch durch die Chaos-Inseln.
Wie gut ist es: Mit schöner Grafik, aber schlechtem Kampfsystem ist Orphen nur bedingt zu empfehlen.

Genre: Action-Adventure
 Hersteller: Activision



☐ Einsteiger ☐ Fortgeschrittener ☒ Profi

47 Midnight Club Street Racing

Worum geht's: Mit illegalen Straßenrennen in den Metropolen verdienen sich die Fahrer viel Geld.
Wie gut ist es: Für Racing-Freaks durchaus empfehlenswerter Titel mit hübscher Grafik.

Genre: Rennspiel
 Hersteller: Take 2



☐ Einsteiger ☒ Fortgeschrittener ☐ Profi

46 Evergrace

Worum geht's: Dieses Rollenspiel schlägt euch in eine riesige Fantasy-Welt voller Magie und Waffen.
Wie gut ist es: Kurzweilige Echtzeit-Kämpfe sowie gute Grafik sprechen auch Rollenspiel-Neulinge an.

Genre: Rollenspiel
 Hersteller: Ubi Soft



☐ Einsteiger ☐ Fortgeschrittener ☒ Profi

45 F1 Championship Season 2000

Worum geht's: Auf den vielen Original-Strecken könnt ihr euch als Formel-1-Pilot beweisen.
Wie gut ist es: Leider besitzt diese Formel-1-Simulation mehrere Schwächen (Steuerung und Grafik).

Genre: Formel 1
 Hersteller: EA Sports



☐ Einsteiger ☒ Fortgeschrittener ☐ Profi

44 Swing Away Golf

Worum geht's: Im Manga-Stil gehaltene Golfsimulation mit nahezu allen Schlagarten.
Wie gut ist es: Trotz Comic-Grafik ein ernst zu nehmender Golf-Titel, der zu viert gespielt werden kann.

Genre: Golf
 Hersteller: EA Sports



☒ Einsteiger ☐ Fortgeschrittener ☐ Profi

42 X-Squad

Worum geht's: Ihr schießt euch mit einem Spezial-Team durch eine von Terroristen eroberte Militärbasis.
Wie gut ist es: Grafisch durchwachsen, aber mit coolen Effekten gespickt, erfreut X-Squad den Action-Fan.

Genre: Action
 Hersteller: Electronic Arts



☐ Einsteiger ☐ Fortgeschrittener ☒ Profi

41 Knockout Kings 2001

Worum geht's: Hier dürft ihr so richtig austeilen und euch einen eigenen Athleten erschaffen.
Wie gut ist es: Oft arten die Matches zu unübersichtlichen Zwei-Runden-Handgemengen aus.

Genre: Boxen
 Hersteller: EA Sports



☒ Einsteiger ☐ Fortgeschrittener ☐ Profi

40 Oni

Worum geht's: In Third-Person-Ansicht geht es mit Fäusten und Wummen gegen ein Verbrechersyndikat.
Wie gut ist es: Gute Ansätze wurden durch eine schlechte Steuerung und triste Grafik zunichte gemacht.

Genre: Action
 Hersteller: Take 2



☐ Einsteiger ☒ Fortgeschrittener ☐ Profi

43 Fantavision

Worum geht's: Farbenprächtiges Pixelfeuerwerk im Missile Command-Stil. Je bunter die Explosionen am Himmel, desto mehr Punkte auf dem Konto des Gamers. Wenn ihr eure bereits gestarteten Raketen trifft, erhaltet ihr Bonuspunkte.

Wie gut ist es: Ein kniffliges Denkspiel mit gelungener Atmosphäre. Im Zweispieler-Modus wird euer Kombinationstalent auf eine harte Probe gestellt. Gerade in den höheren Levels ein schweißtreibende Angelegenheit.

Genre: Denkspiel
 Hersteller: Sony



☐ Einsteiger ☒ Fortgeschrittener ☐ Profi

39 Gungriffon Blaze

Worum geht's: Brachiale Mech-Action mit dem Ziel, die Menschheit von Terrorgruppen zu befreien.
Wie gut ist es: Die sehr flüssige Grafik und der donnernde Sound sorgen für gepflegten Spielspaß.

Genre: Action
 Hersteller: Swing!



☐ Einsteiger ☒ Fortgeschrittener ☐ Profi

38 Super Bust-a-Move

Worum geht's: Ihr müsst drei oder mehr gleichfarbige Symbole zusammenpuzzeln, um sie platzen zu lassen.
Wie gut ist es: Süchtig machendes Spielprinzip, was auch der große Erfolg der Bust-a-Move-Serie belegt.

Genre: Denkspiel
 Hersteller: Acclaim



☒ Einsteiger ☐ Fortgeschrittener ☐ Profi

37 Street Fighter EX3

Worum geht's: Ihr fichtet mit euren Lieblingskämpfern um den Titel des World Champion.
Wie gut ist es: Leider wurde geschlumpt, weshalb ihr auf ältere Ableger der Serie zurückgreifen solltet.

Genre: Beat 'em Up
 Hersteller: Capcom/EA



☐ Einsteiger ☐ Fortgeschrittener ☒ Profi

36 Dynasty Warriors 2

Worum geht's: Massenschlachten mit mehr als 20 Gegnern gleichzeitig auf dem Screen.
Wie gut ist es: Obwohl das Spielprinzip recht simpel ist, macht das Game einen Heidenspaß.

Genre: Action
 Hersteller: Midas Games



☒ Einsteiger ☐ Fortgeschrittener ☐ Profi

TOP-4-Titel im Bereich

BEAT 'EM UP

- Dead or Alive 2**
 Hersteller: Sony
- Tekken Tag Tournament**
 Hersteller: Sony
- Kengo: Master of Bushido**
 Hersteller: Ubi Soft
- Street Fighter EX3**
 Hersteller: Capcom/EA



35 Silent Scope

Worum geht's:

Mit dem Scharfschützengewehr im Anschlag blast ihr üblen Terroristen kräftig den Marsch.

Wie gut ist es:

Gute Grafik sowie prima Spielbarkeit machen *Silent Scope* zu einem Knaller.

Genre:
Action
Hersteller:
Konami



☐ Einsteiger ☒ Fortgeschrittener ☐ Profi

34 Kengo: Master of Bushido

Worum geht's:

Mit abgefahrenen Katanamanövern müsst ihr eure Widersacher kampfunfähig machen.

Wie gut ist es:

Ungewöhnliche, aber clevere Steuerung. Sehr dynamische Kampfabläufe.

Genre:
Beat 'em Up
Hersteller:
Ubi Soft



☐ Einsteiger ☐ Fortgeschrittener ☒ Profi

33 ESPN X-Games Snowboarding

Worum geht's:

Abgefahrte Steilhänge und splitterbruch-trächtige Buckelpisten warten auf euch.

Wie gut ist es:

Sehr realistische Snowboard-Sim mit ansprechender Grafik und großem Spielumfang.

Genre:
Snowboard
Hersteller:
Konami



☐ Einsteiger ☒ Fortgeschrittener ☐ Profi

32 ESPN International Track & Field

Worum geht's:

Joypad-Killer, wie er im Buche steht. Ihr rüttelt euch durch zwölf interessante Disziplinen.

Wie gut ist es:

Wer auf Spiele dieser Art steht, der sollte sich diesen Titel besorgen. Absolutes Party-Game!

Genre:
Leichtathletik
Hersteller:
Konami



☐ Einsteiger ☒ Fortgeschrittener ☐ Profi

31 Tiger Woods PGA Tour 2001

Worum geht's:

Realistisches Simulationsgolfen mit vielen Original-Golfern und -Schauplätzen.

Wie gut ist es:

Die Steuerung macht präzises Schlagen nahezu unmöglich. Die Grafik ist durchschnittlich.

Genre:
Golf
Hersteller:
Electronic Arts



☐ Einsteiger ☒ Fortgeschrittener ☐ Profi

30 Armored Core 2

Worum geht's:

Ihr schwingt euch ins Cockpit eines schweren Mech und müsst 30 Missionen bestehen.

Wie gut ist es:

Mech-Fans können sich über die ausgefeilte Action mit brachialen Waffensystemen freuen.

Genre:
Action
Hersteller:
Ubi Soft



☐ Einsteiger ☒ Fortgeschrittener ☐ Profi

26 Silpheed: The Lost Planet

Worum geht's:

Klassische Baller-Action, in der ihr euren Kampfgleiter von unten nach oben über fantastische Weltraumkulissen steuert und auf alles schießt, was sich bewegt. Der Spielumfang ist gewaltig und wird selbst geübte Zocker eine ganze Weile auf Trab halten.

Wie gut ist es:

Grandiose Effekte, flüssiges Scrolling und ausgefeilte Gegnerformationen erfreuen alle Arcade-Baller-Fans. Dieses Spiel ist für einen Retro-Abend genau das Richtige!

Genre: Action

Hersteller: Swingl



☐ Einsteiger ☐ Fortgeschrittener ☒ Profi

29 Donald Duck Quack Attack

Worum geht's:

Frech und agil rennt und hüpf Donald durch die Levels und löst nebenbei spannende Rätsel.

Wie gut ist es:

Flüssiges Game mit herrlichen Animationen und witzigen Charakteren.

Genre:
Jump & Run
Hersteller:
Ubi Soft



☒ Einsteiger ☐ Fortgeschrittener ☐ Profi

Malte

Moderator der Game On! TV-Show auf NBC (Kabelnetz)

Seine Top-Titel, die er am liebsten zockt:

- | | |
|---|--|
| 1 Star Wars: Starfighter
Action
PlayStation 2 | 6 Tomb Raider - Chronik
Action-Adventure
PlayStation 2 |
| 2 Zone of the Enders
Action
PlayStation 2 | 7 Rayman Revolution
Jump & Run
PlayStation 2 |
| 3 Dead or Alive 2
Beat 'em up | 8 4x4 Evolution
Rennspiel |
| 4 Moto GP
Rennspiel | 9 Shadow of Memories
Action-Adventure |
| 5 F1 Racing Championship
Rennspiel | 10 Tekken Tag Tournament
Beat 'em Up |



Samstag: 19.00 Uhr
Sonntag: 24.00 Uhr

28 ESPN NBA 2Night

Worum geht's:

Originalgetreue Spieler und echte NBA-Moderatoren sorgen für Play-off-Atmosphäre.

Wie gut ist es:

Gute Grafik und flotte Spielbarkeit können nicht über die Mängel hinwegtäuschen.

Genre:
Basketball
Hersteller:
Konami



☐ Einsteiger ☒ Fortgeschrittener ☐ Profi

27 Wild Wild Racing

Worum geht's:

Nehmt Platz in einem PS-strotzenden Buggy und heizt, was die Offroad-Reifen hergeben.

Wie gut ist es:

Die schlichte Grafik wird durch die hohe Bildwiederholrate wettgemacht.

Genre:
Rennspiel
Hersteller:
Ubi Soft



☐ Einsteiger ☒ Fortgeschrittener ☐ Profi

25 Sky Odyssey

Worum geht's:

Elf Flugzeuge (darunter zwei UFOs) warten auf akrobatische Lufteinsätze.

Wie gut ist es:

Intelligentes Luft-Abenteuer ohne Waffen. Die öde Hintergrundgrafik trübt den Spielspaß.

Genre:
Flugsimulation
Hersteller:
Sony



☐ Einsteiger ☒ Fortgeschrittener ☐ Profi

24 NHL 2001

Worum geht's:

Gelungene Mischung aus Actionspiel und Simulation. Alle Daten auf dem neuesten Stand.

Wie gut ist es:

Solides Eishockey-Spiel mit gelegentlichen Ruckelattacken. Der Spielumfang ist immens.

Genre:
Eishockey
Hersteller:
Electronic Arts



☐ Einsteiger ☐ Fortgeschrittener ☒ Profi

23 TimeSplitters

Worum geht's:

In der Ego-Ansicht ballert ihr euch durch verschiedene Zeitzeonen.

Wie gut ist es:

Die flüssige Grafik-Engine und die witzigen Mehrspieler-Modi machen *TS* zur Empfehlung.

Genre:
Ego-Shooter
Hersteller:
Eidos



☐ Einsteiger ☒ Fortgeschrittener ☐ Profi

22 International Superstar Soccer

Worum geht's:

Fußballspiel mit Simulationsansätzen. Leider wurde an der Anzahl der Spielmodi gespart.

Wie gut ist es:

Realistisches Rasenvergnügen mit ansprechender Grafik.

Genre:
Fußball
Hersteller:
Konami



☐ Einsteiger ☐ Fortgeschrittener ☒ Profi

21 Kessen

Worum geht's:

Grafisch aufwendige Schlachtsimulation mit mächtiger Bildschirmpräsentation.

Wie gut ist es:

Die zu gering angesetzte Einflussnahme auf das Spielgeschehen drückt den Spielspaß.

Genre:
Strategie
Hersteller:
Electronic Arts



☒ Einsteiger ☐ Fortgeschrittener ☐ Profi

20 Theme Park World

Genre: Strategie Hersteller: Electronic Arts

Worum geht's:

Umfangreiche Wirtschaftssimulation in sehr liebevollen Arealen. Es gilt, einen eigenen Freizeitpark zu erschaffen und euch finanziell über Wasser zu halten.

Wie gut ist es:

Bietet alles, was ein Wirtschaftsspiel benötigt, und ist aus diesem Grunde sehr zeitaufwendig. Sehr knifflig und deshalb nicht nur für Kinder geeignet!



☐ Einsteiger ☒ Fortgeschrittener ☐ Profi

19 Ready 2 Rumble Boxing 2

Genre: Boxen Hersteller: Konami

Worum geht's:

Verrücktes Boxspiel im Comic-Stil. 24 abgefeuerte Kämpfer, jeder mit Spezialattacken ausgestattet, prügeln sich um die Weltmeisterschaft.

Wie gut ist es:

Den wilden Klopereien mangelt es an Abwechslung. Auch die vielen Mini- und Bonusspiele können diesen Titel nicht auf Dauer interessant machen.



☒ Einsteiger ☐ Fortgeschrittener ☐ Profi

18 NBA Live 2001

Genre: Basketball Hersteller: Electronic Arts

Worum geht's:

Alle Spieler, Teams und Stadien der aktuellen Saison, weiterhin freischaltbare legendäre Teams und viele andere Schmankerl machen NBA Live 2001 aus.

Wie gut ist es:

Ausgefeilte Animationen, realistisches Gameplay und tosende Zuschauermengen erheben das Spektakel auf den PS2-Basketball-Olymp.



☐ Einsteiger ☒ Fortgeschrittener ☐ Profi

17 Madden NFL 2001

Genre: Football Hersteller: Electronic Arts

Worum geht's:

Spannende American-Football-Sim mit vielen Spielmodi. Die vielen Großaufnahmen vermitteln TV-Atmosphäre. Es wurden ausschließlich Original-Lizenzen verwendet.

Wie gut ist es:

Die momentan einzige Football- Umsetzung für die PS2 bietet alles, was der Fan braucht: realistische Spielzüge, authentisches Gameplay und Original-Lizenzen.



☐ Einsteiger ☐ Fortgeschrittener ☒ Profi

16 FIFA 2001

Worum geht's:

Actionreicher Mattscheibenkick mit Original-Lizenzen und nahezu allen interessanten Wettbewerben inklusive UEFA-Cup und Championsleague. Leider kann der WM-Modus nur als Single-Player bestritten werden.

Wie gut ist es:

Ein super Fußballspiel mit flotter Spielgeschwindigkeit und userfreundlicher Steuerung. Sehr arcade-lastig. Aufgrund des sehr großen Spielumfangs besitzt dieser Titel eine außerordentliche Langzeitmotivation.

Genre: Fußball

Hersteller: Electronic Arts



☒ Einsteiger ☐ Fortgeschrittener ☐ Profi

TOP-5-Titel im Bereich

RENNSPIEL

1

Formel Eins 2001

Hersteller: Sony

2

F1 Racing Championship

Hersteller: Ubi Soft

3

Moto GP

Hersteller: Sony

4

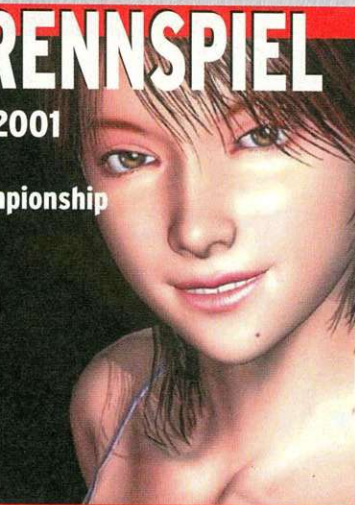
Smuggler's Run

Hersteller: Take 2

5

Ridge Racer V

Hersteller: Sony



15 Ridge Racer V

Genre: Rennspiel Hersteller: Sony

Worum geht's:

Die traditionelle Weiterführung des Ridge Racer-Prinzips, nämlich Vollgas im Techno-Rausch, funktioniert auch auf der PS2. Freut euch auf die vielen Bonusboliden

Wie gut ist es:

Ultraflüssige und preischnelle Grafik, gepaart mit einem Adrenalin fördernden Gameplay machen Ridge Racer V trotz fehlender Innovationen zum Hit.



☐ Einsteiger ☒ Fortgeschrittener ☐ Profi

14 Smuggler's Run

Genre: Rennspiel Hersteller: Take 2

Worum geht's:

Ihr übernehmt die Rolle eines angehenden Schmugglers und transportiert in eurem Vehikel heiße Waren über Landesgrenzen, immer dicht von der Polizei verfolgt.

Wie gut ist es:

Sehr spaßiges Rennspiel mit guter Grafik und motivierenden Missionen, inklusive zahlreicher Offroad-Passagen. Der Multiplayer-Modus eignet sich als Party-Game.



☐ Einsteiger ☒ Fortgeschrittener ☐ Profi

13 Moto GP

Genre: Rennspiel Hersteller: Sony

Worum geht's:

Mit der offiziellen Lizenz der FIM World Motorcycle Championship und authentischem Fahrverhalten kommt Moto GP angereichert. Auffallend ist die Menge an Rennstrecken.

Wie gut ist es:

Eine ausgezeichnete Grafik-Engine und offizielle Bikes machen Moto GP für jeden Motorrad-Fan zu einem Freudenfest. Das sollte man nicht verpassen.



☐ Einsteiger ☒ Fortgeschrittener ☐ Profi

12 F1 Racing Championship

Genre: Rennspiel Hersteller: Ubi Soft

Worum geht's:

Hier könnt ihr nur mit viel Ausdauer und Konzentration bestehen. Das actiongeladene Renngeschehen stellt eure Joypad-Beherrschung auf eine harte Probe.

Wie gut ist es:

Die Steuerung erweist sich als umständlich und das Fehlen der aktuellen Lizenzen wirkt sich negativ auf die Spielmotivation aus. Ansonsten ein guter Formel-1-Titel.



☐ Einsteiger ☐ Fortgeschrittener ☒ Profi

11 Formel Eins 2001

Genre: Formel 1 Hersteller: Sony

Worum geht's:

Schumi zum Greifen nahe. Da heißt es, Visier heruntergeklappt und auf ins Renngetümmel. Besonders erwähnenswert ist die gelungene Cockpit-Perspektive.

Wie gut ist es:

Sehr realistisches Spiel, welches den fehlenden Arcade-Modus nicht vermissen lässt. Viele Details erhalten die Motivation auch auf lange Sicht.



☐ Einsteiger ☐ Fortgeschrittener ☒ Profi

10 Unreal Tournament

Worum geht's:

Klassischer Arena-Ego-Shooter, bei dem es gilt, sich mit zahlreichen Waffen gegen eure Widersacher zu behaupten, um den Wettkampf der Gladiatoren der Zukunft zu gewinnen.

Wie gut ist es:

Technisch eher mittelmäßig, glänzt UT aber trotzdem durch ausgefeilte Arenen und umfangreiche Waffeneinsatzmöglichkeiten. Gerade in den Mehrspieler-Modi weiß UT durch krachige Action zu überzeugen.



Genre: Ego-Shooter
Hersteller: Infogrames

☐ Einsteiger ☒ Fortgeschrittener ☐ Profi

09 Tekken Tag Tournament

Worum geht's:

In bester Tekken-Manier prügelt ihr euch mit altbekannten und auch neuen Kämpfern um den Titel des King of the Iron Fist inklusive dem neuen Tag-Modus. Für besondere Leistungen werdet ihr mit Bonuscharakteren belohnt.

Wie gut ist es:

Für Beat-'em-Up-Fans ist Tekken Tag Tournament auf jeden Fall eine Empfehlung wert. Gute Grafik, coole Kämpfer und donnernder Sound rocken gewaltig. Leider gibt es kaum Neuerungen.



Genre: Beat-'em-Up
Hersteller: Sony

☒ Einsteiger ☐ Fortgeschrittener ☐ Profi

08 Shadow of Memories

Worum geht's:

Hier dreht sich alles um rätselhafte Geschehnisse, verpackt in einem Zeitreise-Abenteuer erster Güte, dessen Handlung in einer deutschen Altstadt spielt. Auf euch wartet eine spannende Zeitreise!

Wie gut ist es:

Mit sehr guter Grafik und einer spannenden Story überzeugt Shadow of Memories trotz fehlender Action. Die Kamera-Einstellung kann jederzeit neu justiert werden und bleibt stets übersichtlich.



Genre: Action-Adventure
Hersteller: Konami

☐ Einsteiger ☒ Fortgeschrittener ☐ Profi

07 Zone of the Enders



Worum geht's:

Ihr nehmt im Cockpit eines riesigen Kampfrobers Platz und rettet den Planeten vor einer tödlichen Invasorenarmee. An Bord des mächtigen Jehuti kämpft ihr nicht nur gegen feindliche Roboter, sondern beschützt auch die Bewohner-eurer Heimatwelt.

Wie gut ist es:

Blitzschnelle Mech-Action mit hervorragender Grafik und einer perfekten Steuerung. Eingestreute Rätselaufgaben bieten Abwechslung im Roboteralltag. Leider ist das von Hideo Kojima produzierte Spektakel nach sechs bis acht Stunden vorbei.

Genre: Action
Hersteller: Konami

☒ Einsteiger ☐ Fortgeschrittener ☐ Profi



☒ Einsteiger ☐ Fortgeschrittener ☐ Profi

Stefan Dettmering

Produkt-Manager bei Sony Deutschland GmbH

Die Top-Titel des Managers:

1 Ridge Racer V

„Ridge Racer ist Kult! Kein anderes Rennspiel löst einen vergleichbaren Adrenalinstoß aus.“

2 Formel Eins 2001

„Hey, was Schumi kann, kann ich doch schon lange! Auf sowas habe ich schon lange gewartet.“

3 Zone of the Enders

„Ich liebe diesen Grafik-Style! WHOW, sieht das cool aus! (...) und 'ne MGS-2-Demo ist auch dabei :)“

4 SSX

„Action total! Endlich mal ein Snowboard-Game, das nicht versucht, real zu sein. So macht das Carven richtig Fun!“

5 Tekken Tag Tournament

„Ich liebe die ganze Serie! Kein anderes Beat-'em-Up beamt mich derartig vor den Screen.“

6 Moto GP

„Dies ist die erste Motorrad-Simulation, die mir wirklich Spaß macht.“

7 Star Wars: Starfighter

„Als Star Wars-Fan ist dieser spektakuläre Action-Shooter absolute Pflicht für mich. Möge die Macht ...“

8 Sky Odyssey

„Endlich eine gewaltfreie Flugsimulation! Was bislang nur dem PC vorbehalten war, ist nun auch auf PlayStation 2 möglich!“

9 Dead or Alive 2

„Kampfsport in einer neuen Oberweite ... Ah, Dimension :)“

10 Shadow of Memories

„Es muss nicht immer nur krachen. Die Story ist richtig spannend!“



06 Summoner

Worum geht's:

In dem Fantasy-Spektakel übernehmt ihr die Rolle des Dämonenbeschwörers Joseph und kämpft gegen den finsternen Herrscher Murod. In bester Rollenspiel-Manier wandert ihr mit eurem Helden durch detaillierte Landschaften und metzelt euch durch Monsterhorden.

Wie gut ist es:

Das wohl derzeit beste Rollenspiel für PS2 bietet alles, was das Herz begehrt: eine epische Geschichte, einen tragischen Hauptcharakter sowie spannende Echtzeit-Kämpfe und jede Menge Magie.



Genre: Rollenspiel
Hersteller: THQ

☐ Einsteiger ☒ Fortgeschrittener ☐ Profi

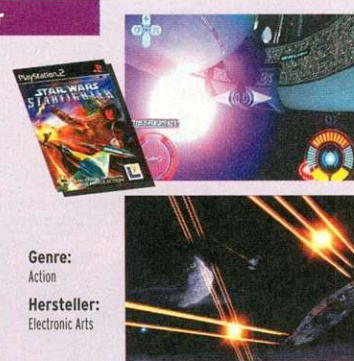
05 Star Wars: Starfighter

Worum geht's:

Möge die Macht mit euch sein! Um den kleinen Planeten Naboo aus den Fängen der gierigen Handelsföderation zu befreien, fliegt und ballert ihr euch durch abwechslungsreiche Missionen.

Wie gut ist es:

Genau das Richtige für alle Nachwuchs-Skywalker! Pixel- und ruckelfreies Baller-Highlight mit mächtiger Mattscheiben-präsenz. Epische Raumschlachten und ein donnernder John-Williams-Soundtrack machen Star Wars: Starfighter zu einem absoluten Weltraumvergnügen.



Genre: Action
Hersteller: Electronic Arts

☒ Einsteiger ☐ Fortgeschrittener ☐ Profi

04 MDK 2: Armageddon

Worum geht's:

Kurt, Max und Dr. Hawkins sind wieder da! Rettet die Welt vor den übel riechenden Invasoren! In zehn abwechslungsreichen Levels wird nicht nur euer Ballerfinger, sondern auch euer Hirnschmalz auf eine harte Probe gestellt.

Wie gut ist es:

Erstklassiger Weltraumspaß. Viele Levels und eine gehörige Portion schwarzen Humors machen diesen Titel äußerst unterhaltsam. Dummerweise ist der Schwierigkeitsgrad an manchen Stellen zu hoch angesetzt, so dass es bei ungeübten Spielern zu Frustanfällen kommen kann.



Genre: Action
Hersteller: Virgin

☐ Einsteiger ☐ Fortgeschrittener ☒ Profi

TOP-5-Titel im Bereich

1
2
3
4
5

SSX

Hersteller: Electronic Arts

FIFA 2001

Hersteller: Electronic Arts

NBA Live 2001

Hersteller: Electronic Arts

Ready 2 Rumble Boxing Rd 2

Hersteller: Konami

NHL 2001

Hersteller: Electronic Arts

SPORT



03 Rayman Revolution

Genre: Jump & Run

Hersteller: Ubi Soft

Worum geht's:

Willkommen im Reich der Kleinlinge! Mit Rayman erforscht ihr umfangreiche Levels, um Raymans Knuddelwelt vom bösen Piraten Klingenbart und seinen finsternen Schergen zu befreien.

Wie gut ist es:

Super Hintergrundtexturen und liebevoll gestaltete Schauplätze machen dieses Spiel zu einem der Spiele-Kracher auf der PS2. Wer auf putzige Spielcharaktere und abwechslungsreiches Gameplay steht, liegt bei *Rayman Revolution* goldrichtig.



☒ Einsteiger ☐ Fortgeschrittener ☐ Profi

02 SSX

Worum geht's:

Während das rasend schnelle Gameplay euch in einen Geschwindigkeitsrausch stürzt, brennen sich die farbenprächtigen Hintergrundtexturen direkt auf eure Netzhaut. Mit *SSX* ist EA ein hervorragendes 128-Bit-Debüt gelungen.

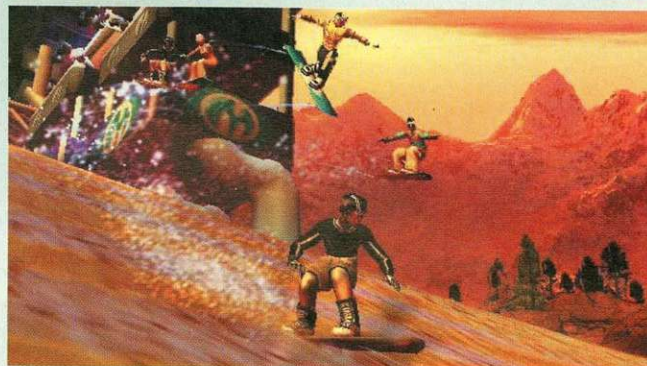
Wie gut ist es:

Die gekonnte Mischung aus *WipEout* und *Extremsport* ist ein absoluter Süchtigmacher mit Schwindelgarantie. Einziger Wermutstropfen ist der etwas zu geringe Spielumfang. Ein Hammerhit!



Genre: Snowboard

Hersteller: Electronic Arts



☒ Einsteiger ☐ Fortgeschrittener ☐ Profi

01 Dead or Alive 2

Worum geht's:

Dead or Alive 2 bietet neben bebenden Brüsten und fliegenden Handkanten zusätzlich ein innovatives Gameplay, welches sich jenseits ausgetretener *Tekken*- und *Street Fighter*-Pfade bewegt. Durch die üppige Anzahl von freispielbaren Kostümen und Artworks bleibt *Dead or Alive 2* auch auf längere Sicht interessant und motivierend. Im Gegensatz zu genreverwandten Prüglern kommt *Dead or Alive 2* völlig ohne den Einsatz von Waffen aus und verliert dabei nicht an Reiz.

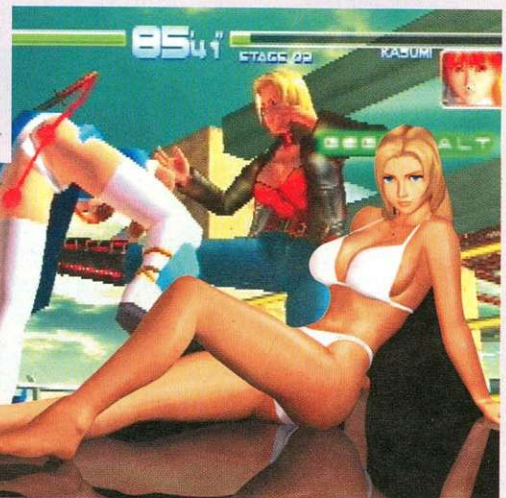
Wie gut ist es:

Hohe Spielgeschwindigkeit, detaillierte Charaktere sowie perfekte Animationen machen *Dead or Alive 2* zu einem absoluten Must-Have-Titel für Beat-'em-Up-Fans. Durch das neuartige Kontersystem ergibt sich vor allem gegen menschliche Gegner eine atemberaubende Spieltiefe. Bis der Spieler alle im Spiel vorkommenden Combos und Schläge beherrscht, können Wochen, wenn nicht sogar Monate, vergehen. Kämpft ihr gegen einen eurer Freunde, so entwickelt *DoA 2* eine Dynamik und strategische Spieltiefe, die auf dem Spielmarkt zurzeit ihresgleichen sucht.



Genre: Beat 'em Up

Hersteller: Sony



☐ Einsteiger ☒ Fortgeschrittener ☐ Profi

's move[®] bewegt



STABILO

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

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

feel it

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

PSG im Abo:

Pünktlich

Keiner kriegt sie früher

Praktisch

Lieferung per Post,
Gebühr bezahlt der Verlag

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; GS 348,-/Jahr)

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

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

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

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

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

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsangabe:
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)



■ Den unglaublichen Pagani Zonda könnt ihr erst steuern, nachdem ihr viele Stunden im GT-Modus verbracht habt. Auch im Arcade-Modus könnt ihr Traumautos erspielen.



■ Schon immer waren die Replays bei Gran Turismo eine Augenweide. Bei dem neuesten Teil der Serie schalteten die Entwickler aber mindestens zwei Gänge hoch.

For all of you car lovers!

Gran Turismo 3: A-spec

Um euch die aktuellsten Fahrerlebnisse aus der *Gran Turismo*-Welt präsentieren zu können, haben wir weder Kosten noch Mühen gescheut und uns pünktlich zum Release in Japan ein Exemplar des begehrten Racers gesichert.

■ In nur zwei Tagen sind von GT 3 im Land des Lächelns genau 468.391 Kopien über die Ladentheken gewandert. Kein Wunder, wurden doch in schöner Regelmäßigkeit seit Erscheinen der PS2 immer wieder sensationelle Fakten über den „Real Driving Simulator“ bekannt. Dementsprechend

gespannt waren auch wir auf die finale Fassung und wurden – um das einmal vorwegzunehmen – nicht im Mindesten enttäuscht.

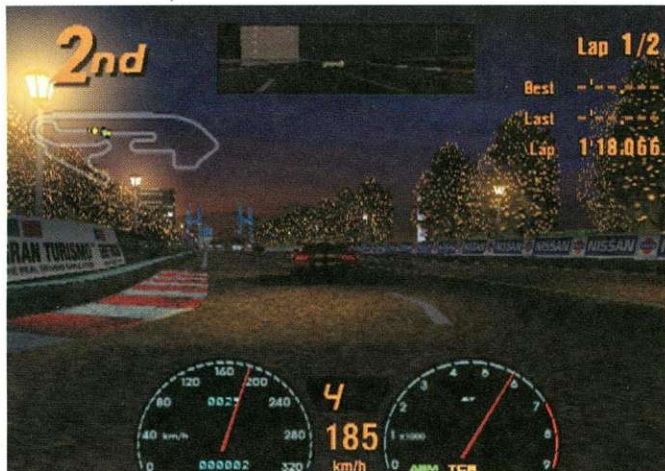
■ Was lange währt, wird endlich gut!

Nach den Querelen um die Veröffentlichung des Spiels und einigen Namensänderungen kommt *Gran Turismo 3: A-spec* als vollwertiger Nachfolger von Teil 2 daher. Ursprünglich war ein Release zum Japanstart der PS2 unter dem Namen „GT2000“ angedacht, wobei es sich dabei nur um ein Update von GT 2 handeln sollte. Wer jetzt meint, dass sich im Vergleich zum

GT-Force

■ Das exklusive Force-Feedback-Lenkrad von Logitech macht *Gran Turismo 3* zu einem echten Fahrerlebnis. Durch den Extra-Stromanschluss verfügt das Wheel über genügend Power, um eure Hände kräftig durchzuschütteln. Mit realistischem Gegendruck und spürbaren Unfällen kommen mit diesem Lenkrad echte Spielhallengefühle auf. Leider sind die Rundenzeiten mit Lenkrad wie auch bei vielen anderen Spielen nicht ganz so gut wie mit Pad. Das liegt schlichtweg daran, dass ihr mit dem Pad geringere Lenkbewegungen machen müsst und dadurch bessere Reaktionszeiten zustande kommen.





■ Die Nachtfahrten können in jeder Hinsicht überzeugen. Sämtliche Umgebungslichteffekte spiegeln sich auf den mit viel Hingabe polierten Autos.

Vorgänger nicht viel geändert hat, ist auf dem Holzweg. Zunächst sticht euch die bombastische Grafik ins Auge. Außerdem werden alte GT-Hasen wieder das perfekte Handling der Boliden bemerken, wobei die Fahrphysik in vielen Belangen stark verbessert worden ist. Mit schöner Eleganz und deutlich bemerkbaren Unterschieden im Fahrverhalten bewegt ihr die Rennkarossen über die Kurse. Realitätsgetreu müsst ihr geschickt anbremsen, die Kurve von außen anfahren

und möglichst bald nach dem Scheitelpunkt das Gaspedal malträtiert. Wie üblich hat danach das Fahrzeug mit dem

„Grand Turismo 3 ist ein würdiger Nachfolger der PSone-Klassiker.“

größten Geschwindigkeitsüberschuss die Nase vorn. Die gegnerischen CPU-Fahrer beherrschen ihre Boliden exzellent und nutzen jeden noch so kleinen Fahrfehler eurerseits. Wie bei *Gran Turismo*

Arcade-Mode

■ Hier könnt ihr unkompliziert und ohne große Tuningarbeiten in den Rennzirkus einsteigen. Ungeduldige Auto-Freaks bekommen dabei auch schon gleich zu Beginn die Möglichkeit, total fette Karren wie die Viper GTS R zu fahren. Sechs Areas mit insgesamt 34 Rennstrecken warten darauf, von euch freigespielt zu werden. Für das erfolgreiche Durchspielen des Easy-Modes werden zunächst alle Kurse freigeschaltet, wobei ihr für fahrerische Glanzleistungen im Normal- und Hard-Mode mit coolen Boliden belohnt werdet. Um diese Goodies zu erhalten, ist aber der erste Platz grundsätzlich Pflicht. Weiterhin könnt ihr im Arcade-Mode auch gegen menschliche Mitspieler im Splitscreen antreten. Besonders der Menü-Punkt i.LINK-Battle verdient besondere Beachtung. Mit viel Aufwand (Fernseher schleppen) und teurem Equipment könnt ihr mithilfe eines Hubs bis zu drei PS2s vernetzen, um dann auf getrennten Bildschirmen die Reifen glühen zu lassen. Maximal sechs Personen können so auf drei TVs mithilfe des Splitscreens auf die Jagd nach Rundenrekorden gehen. *GT 3* ist als Solo-Spiel ja schon nahe der Perfektion, aber mit menschlichen Mitspielern macht es gleich noch mal so viel Spaß! Weiterhin könnt ihr im Arcade-Mode noch Time-Attack und Free-Run anwählen, um eure Fahrleistungen zu trainieren. Mithilfe der „Garagen-Option“ könnt ihr eure schwer erarbeiteten Boliden aus dem GT-Mode auch über die Arcade-Strecken heizen.



■ Gran Turismo 3: A-spec wartet mit fantastischen Fahrzeugen auf, die grafisch perfekt umgesetzt wurden: Genau mein Ding!

Rennstrecken

- Apricot Hill Raceway R
- Complex String R
- Côte d'Azur
- Deep Forest Raceway R
- Grand Valley Speedway R
- Laguna Seca Raceway
- Midfield Raceway R
- Wet Stage Route 5 R
- Rome Circuit R
- Seattle Circuit R
- Smokey Mountain R
- Special Stage Route 11 R
- Special Stage Route 5 R
- Super Speedway
- Swiss Alps R
- Tahiti Circuit R
- Tahiti Maze R
- Test Course
- Tokyo R246 R
- Trial Mountain Circuit R

Von Strecken, die mit einem R versehen sind, existiert auch eine Variante, die rückwärts befahren wird.



■ Die Rallye-Strecken sind mit Liebe zum Detail designt worden. Ebenso sehen die Staubwolken sehr beeindruckend aus.

üblich, wurde auch bei Teil 3 kein Schadensmodell eingeführt. Ihr könnt also bedenkenlos teure Traumkarossen gegen Wände setzen, ohne Angst vor den Konsequenzen haben zu müssen. Die fehlenden Schäden an den Fahrzeugen könnten durchaus als Mangel bezeichnet werden. Aber

eigentlich ist es besser, dass die Autos unzerstörbar sind, da euch sonst die vielen Rangeleien und Blechkontakte mit den Kontrahenten zur Verzweiflung treiben würden. Deshalb kommt auch bei GT 3 das typische Gran Turismo-Feeling auf: Realistische Rennflitzer mit authentischem Fahr-

verhalten faszinieren durch das spaßige, aber fordernde Gameplay.

■ Technik, die begeistert

Aufwendig haben die Entwickler alle Register ihres Könnens gezogen, um GT 3 zum optischen Überflieger zu machen. Auch

wenn die Screenshots schon toll aussehen, übertrifft die ultraflüssige Darstellung mit 60 Bildern in der Sekunde alle Erwartungen. Außerdem wurde nicht mit wunderschönen Lichteffekten geizt, die euch beispielsweise beim Côte-d'Azur-Kurs instinktiv nach einer Sonnenbrille tasten lassen, wenn euch die Sonne direkt ins Gesicht scheint. Die Staubwölk-

Replays

■ Wie bei der Gran Turismo-Serie üblich stellen die Replays mal wieder ein ganz besonderes Schmankerl dar. Was seinerzeit bei Teil 1 und 2 als Beinahe-TV-Qualität beschrieben wurde, spotet heute jeder Beschreibung. In brillanter Weise wirbelt die Gran Turismo 3-Engine euch perfekte Kamerafahrten mit unheimlich detailreich dargestellten Rennboliden auf den Bildschirm. Manche Einstellungen sehen jetzt tatsächlich so aus, als würden sie von einer Fernseh-Übertragung stammen. Weiterhin laufen die Replays

mit einer verbesserten Kantenglättung und natürlich wie die In-Game-Grafik mit butterweichen 60 Bildern in der Sekunde ab. Da stellt sich aber die Frage, warum die Replays doch um einiges besser aussehen als das Spiel selbst. Es gilt zu bedenken, dass die Emotion-Engine (Hauptprozessor) während des Replays von jeglichen KIBerechnungen (künstliche Intelligenz) der Gegner sowie den Fahrphysikberechnungen befreit ist. Die verbleibende Rechenleistung wird somit komplett für die grafische Darstellung



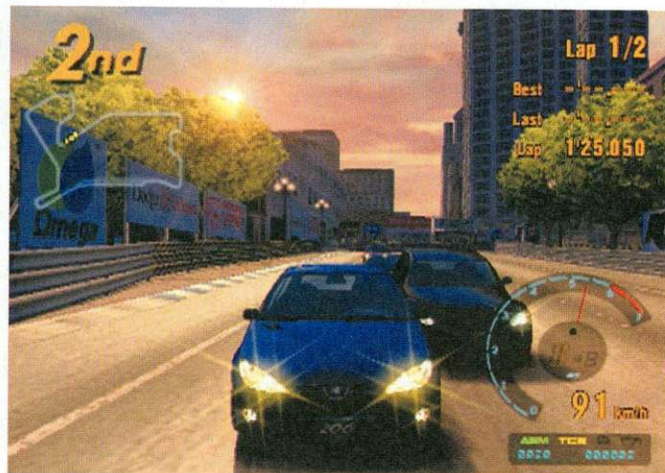
der Renn-Wiederholung genutzt. Bei Entwicklern wird eben jede Möglichkeit zum Tricksen fleißig eingesetzt, was sich in diesem Fall als optische Augenweide darstellt.

„Dieses grandiose Rennspiel wird zum Hardware-Seller!“

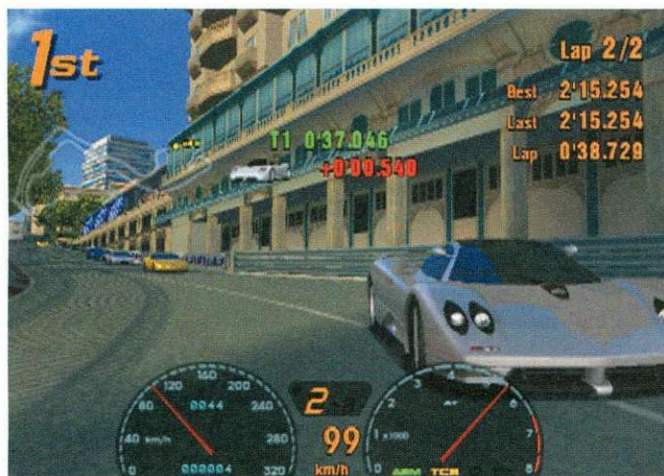
chen hinter den Fahrzeugen untermauern Ausflüge von der Piste und mutieren im Rallye-Mode zu ausgewachsenen Sandstürmen. Dadurch wird euch regelrecht die Sicht behindert, wenn der gegnerische Off-Road-Pilot direkt vor euch dahinfegt. Leider regnet es bei den mit Spannung erwarteten



■ Entgegen den früheren Vermutungen regnet es bei den „Wet-Kursen“ nicht wirklich. Lediglich die Fahrbahn ist nass und die Boliden wirbeln mächtig Gischt auf.



■ Auch in ganz normale Fahrzeuge (allerdings meist die Sport-Versionen mit dickeren Motoren) könnt ihr bei Gran Turismo 3 einsteigen und kräftig Gas geben.



■ Und noch einmal der Paganì Zonda, diesmal in einer Ansicht von vorne. In der Topview bietet euch die Kiste 551 PS. Das „kleine“ Modell verfügt immerhin über 394 PS.

Regenkursen nicht wirklich. Lediglich die Fahrbahn ist nass und sämtliche Umgebungseffekte spiegeln sich auf beeindruckende Weise in den Pfützen. Weiterhin wirbeln die mächtigen Räder der Karossen einiges an Sprühnebel auf, was ebenfalls optisch sehr gut rüberkommt. Besonders cool spiegelt sich das Sonnenlicht auch auf manchen trockenen Asphaltabschnitten. Leider konnten selbst die Top-Programmierer von Polyphony Digital das PS2-typische Kantenflimmern nicht ganz eliminieren. Allerdings kann man mit der gebotenen Qualität sehr gut leben. Verschiedene Tricks waren



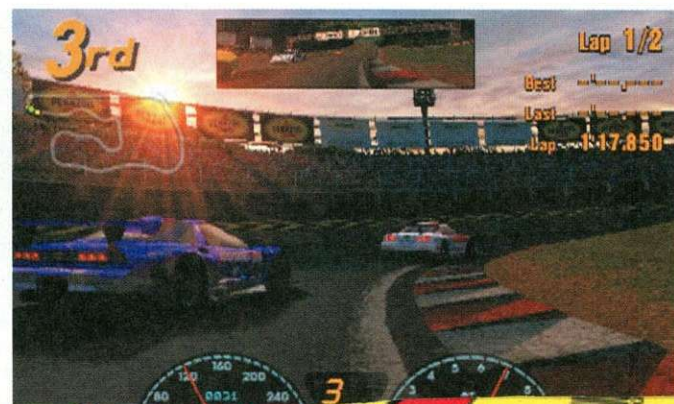
dennoch dargestellt. Durch diese Maßnahmen läuft selbst der Split-Screen-Modus für zwei Spieler gleichzeitig ohne Bildrateneinbrüche. Übrigens sehen die Bepflanzungen wie Bäume oder Palmen neben der Rennstrecke unheimlich gut aus.

■ Spielspaß für Monate

An den fantastischen Fahrzeugmodellen kann man sich nicht satt sehen. Mit viel Liebe zum

GT-Mode

■ Hierbei handelt es sich um einen Karriere-Modus der feinsten Sorte. Beginnt eure Fahrerlaufbahn mit nichts als 1,5 Mio. Credits und einer Menge Motivation im Bauch. Zunächst erscheint euer Startkapital recht hoch, allerdings könnt ihr dafür gerade mal aus drei Autos wählen – und das bei einem Fuhrpark von über 150 Fahrzeugen. Leider schlagen die richtig coolen Boliden auch mit horrenden Preisen zu Buche. Da muss man eben in den sauren Apfel beißen und eine der Anfängerkarren vom Händler erstehen. Die ersten Rennen sollten damit auch nicht sonderlich problematisch vonstatten gehen. Erst im weiteren Verlauf der Karriere bemerkt ihr die Schwierigkeiten, mit denen auch ein reales Fahrerlager zu kämpfen hat: Euer schwer verdientes Geld investiert ihr natürlich in feinstes Tuning-Zubehör, um eurer Karre mehr Leistung zu verpassen. Total abgebrannt heizt ihr auf die Rennstrecke, bemerkt dort aber mit Schrecken, dass euer weiches Originalfahrwerk in Kombination mit der Motormehrleistung leicht überfordert ist. Da hilft nur eines: Zurück zu bereits gewonnenen Rennen pilgern und nochmals antreten, um die bitter nötige



benötigt. Wie schon bei den beiden Vorgängern gibt es einen extra License-Mode, bei dem ihr verschiedene Fahrprüfungen bestehen müsst. Insgesamt gibt es von der niedrigsten bis zur höchsten folgende sechs Lizenzen zu ergattern: B, A, iB, iA, S und R. Freut euch besonders auf die höheren Prüfungen, die euch einiges an Nerven kosten werden. Beispielsweise müsst ihr unter ziemlich harschen Zeitlimits bestimmte Streckenabschnitte absolvieren. Dabei hilft nur eine perfekte Fahrweise, wobei die Prüfung bei Abflügen ins Grün sofort unterbrochen wird. Insgesamt habt ihr die Möglichkeit, an 85 Events teilzunehmen. Diese enthalten je-

prämiert zu erhaschen. Championship-Rennen funktionieren nach den Regeln, die man auch im professionellen Motorsport vorfindet. Ihr bestreitet die Kurse und erhaltet je nach Position Punkte. Nur der Punktesieger nach allen Rennen gewinnt den Event. Gemein ist die Tatsache, dass einmal gewonnene Fahrzeuge nicht nochmals ergattert werden können, indem man einfach den Event wiederholt. Das bedeutet, euch fehlt eine beliebte Methode aus den ersten GTs, um Kohle zu scheffeln, nämlich die Karren mehrmals zu gewinnen und zu verschreiben. Übrigens gibt es keine gebrauchten Autos mehr zu kaufen.

GT2 VS. GT3

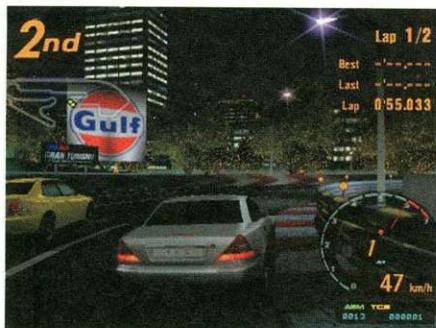
■ Die meisten Strecken aus GT 2 kommen bis auf die Short-Varianten auch bei GT 3 zum Einsatz. Einige Kurse wie Tokyo oder Côte d'Azur (bei dem es sich übrigens um die Original-F1-Monte-Carlo-Strecke handelt) sind bei GT 3 hinzugekommen. Allerdings haben wir folgende Kurse aus GT 2 bisher noch nicht entdeckt: Grindelwald, Autumn Ring, High Speed Ring, Pike's Peak, Red Rock Valley und Green Forest. Die Verringerung der verfügbaren Fahrzeuge auf etwa 160 bei GT 3 liegt schlicht an dem Zeitauf-

wand, der nötig ist, um die Modelle zu erstellen. Die über 600 Autos aus GT 2 konnten jeweils an einem Tag designt werden. Die Detailverliebtheit beim Nachfolger schlägt mit etwa zwei Wochen Arbeitszeit für ein Fahrzeug zu Buche. Bei GT 3 verhalten sich die gegnerischen Fahrer überaus intelligent und machen euch das Leben auf dem Asphalt nicht gerade einfach. Weiterhin sind die grafischen Veränderungen natürlich monströs, was wir euch mit dem Vergleich des Rome-Kurses belegen.

GT-Mode-Fakten: 5 Rennklassen

- **Beginner League**
20 Rennwochenenden
- **Amateur League**
23 Rennwochenenden
- **Professional League**
22 Rennwochenenden
- **Rallye Event**
10 Rennwochenenden
- **Ausdauerrennen**
10 Rennwochenenden

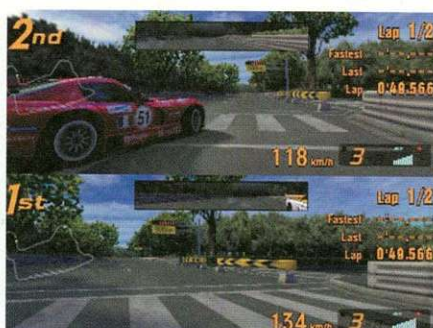




■ Den stylischen Mercedes SLK könnt ihr ebenfalls fahren. Das wird die deutsche Käuferschaft freuen!

- Special Stage Route 11 R
- Special Stage Route 5 R
- Super Speedway
- Swiss Alps R
- Tahiti Circuit R
- Tahiti Maze R
- Test Course
- Tokyo R246 R
- Trial Mountain Circuit R

Von Strecken, die mit einem R versehen sind, existiert auch eine Variante, die rückwärts befahren wird.



■ Selbst der Zweispielermodus ist eine wahre Augenweide, denn auch hier läuft die Engine mit 60 Bildern/Sekunde.



■ Auch physikalische Effekte wie Windschatten werden berücksichtigt! Da machen Verfolgungsjagden Spaß.

üblich, wurde auch bei Teil 3 kein Schadensmodell eingeführt. Ihr könnt also bedenkenlos teure Traumkarossen gegen Wände setzen, ohne Angst vor den Konsequenzen haben zu müssen. Die fehlenden Schäden an den Fahr-

Detail bastelten die Entwickler aus jeweils etwa 5.000 Polygonen absolute Traumautos zusammen. Der Mehraufwand bei der Modellierung erklärt auch die verringerte Fahrzeuganzahl im Vergleich zu GT 2. Trotzdem stehen jedem Autonarr, besonders nach einiger Spielzeit, mehr als genug unglaubliche Rennwagen zur Verfügung. Ausreichend Kurse und eine Tonne Events im GT-Mode unterhalten euch für unbestimmte Zeit. Besonders wenn ihr nach Wochen oder Monaten die wirklichen Topkaren steuern könnt, bietet GT 3

eigentlich ist es besser, dass die Autos unzerstörbar sind, da euch sonst die vielen Rangeleien und Blechkontakte mit den Kontrahenten zur Verzweiflung treiben würden. Deshalb kommt auch bei GT 3 das typische Gran Turismo-

„Unglaublich realistische Motoren Sounds lassen jeden PS-Fetischisten jauchzen.“

recht schnell genervt von den Tracks. Bei stundenlangen Spielersessions besteht aber die Möglichkeit, verschiedene Songs zu einer Playlist zusammenzustellen. Sehr beeindruckend klingen aber

Rallye-Mode

Über Stock und Stein

In bestimmten Rennen des Arcade-Modus stehen euch auf mächtig holperigem Gelände die PS-strotzenden Rallye-Fahrzeuge zur Verfügung. Beim GT-Modus müsst ihr zunächst die R-Lizenz absolvieren, um zu dem Off-Road-Spektakel zugelassen zu werden. Die Software-Götter von Polyphony Digital haben hierbei ebenso viel Sorgfalt wie im ganzen übrigen Spiel walten lassen. Das Ergebnis sind hervorragende Slide-Manöver und eine insgesamt stimmige Umsetzung des Rallye-Fahrgefühls. Allerdings befindet sich außer euch nur ein weiterer Gegner auf dem Kurs, was in Anbetracht der sichtmindernden Staubwolken durchaus in Ordnung geht.

Rallye-Strecken:

- Smokey Mountain R
- Swiss Alps R
- Tahiti Circuit R
- Tahiti Maze R

Von Strecken, die mit einem R versehen sind, existiert auch eine Variante, die rückwärts gefahren wird.



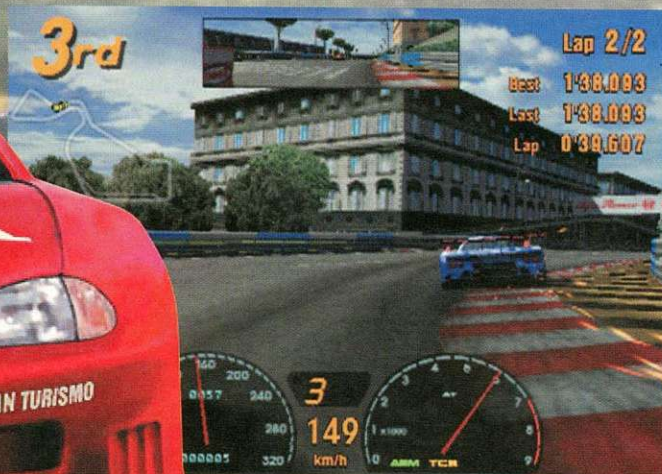
Gesicht scheint. Die Staubwöl-

„Dieses grandiose Rennspiel wird zum Hardware-Seller!“

Genre: Rennspiel
Termin: 11. Juli
Entwickler: Polyphony Digital
Spieleranzahl: 1-6
Besonderheiten: Bis zu drei PS2s linkbar für Mehrspielerduelle



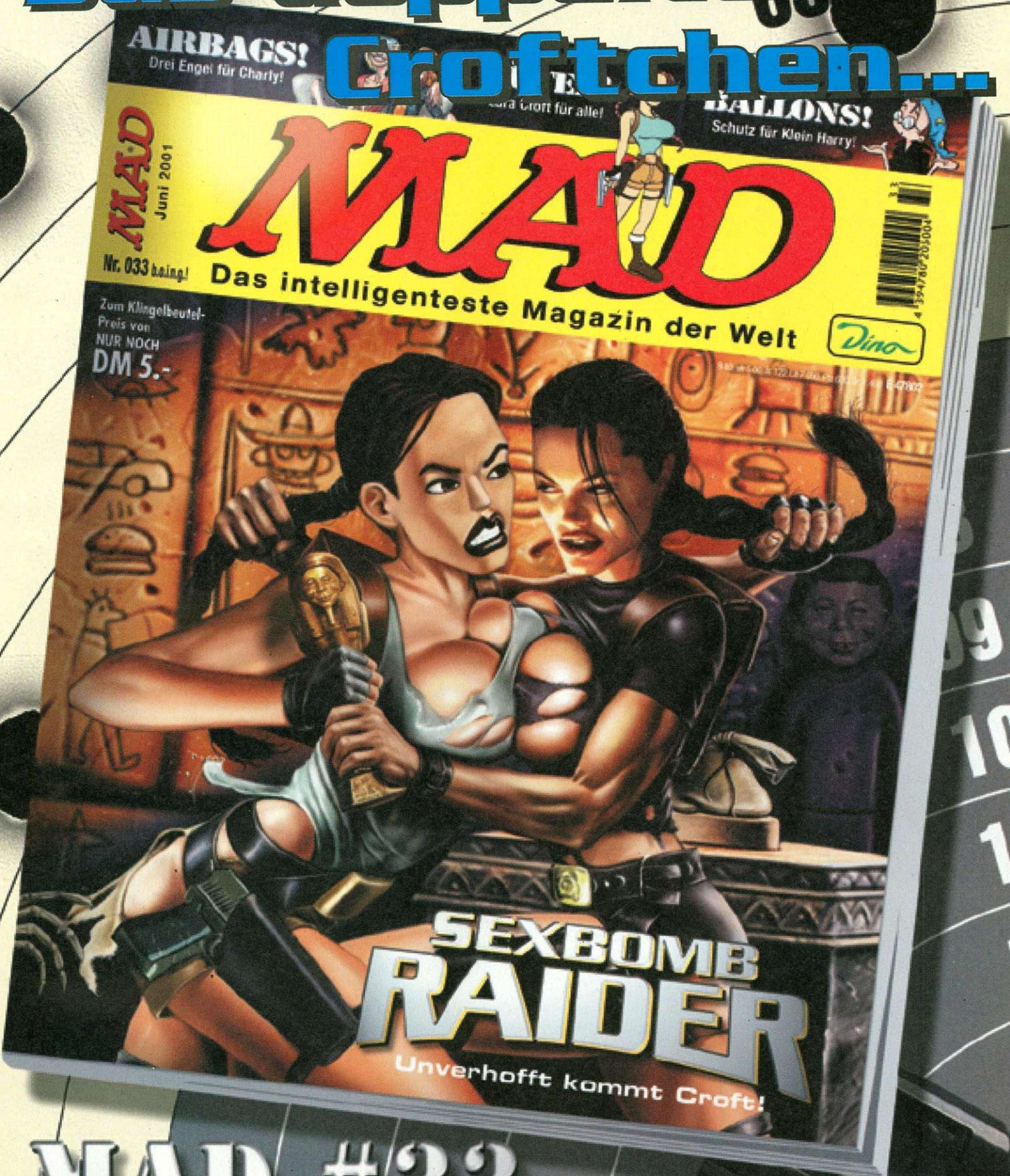
„Das mit Abstand beste Rennspiel auf dem Planeten, bald auch in Deutschland!“



■ Beim Überfahren der Curbs hinterlassen die Vorderräder ab und an sprühende Funken. Gruß an die Bodenplatte!



Das doppelte Croftchen...



MAD #33
AB 30.05. ÜBERALL IM HANDEL!



www.dinocomics.de

www.310k.com

©2001 by E.C. Publications, Inc. all rights reserved

Der Herrscher im Reich der Toten

Shadow Man 2nd Coming

Die Horror-Welle rollt weiter. Nach *Silent Hill 2*, *Devil May Cry* und *Resident Evil* will euch nun auch Mike LeRoi alias **Shadow Man** auf der PS2 das Fürchten lehren.

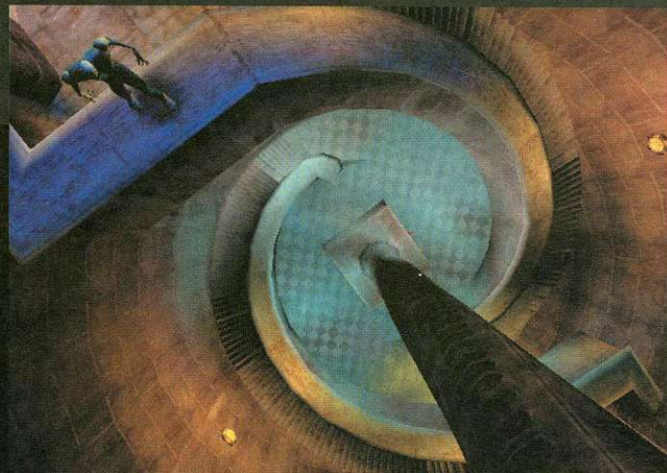
■ Nach dem eher mäßigen PS-one-Debüt kündigen sich mit *Shadow Man 2nd Coming* große Dinge an: Ein komplett überarbeitetes Gameplay, ein neues Design und eine mythologisch angehauchte Story sollen bei Mike LeRois zweitem Konsolenauftritt

„Shadow Man 2nd Coming bietet **Spezial-Effekte**, die einer Next-Generation-Konsole **würdig sind**.“

dafür sorgen, dass euch die Haare zu Berge stehen.

■ Biblische Geschichte

Als das Menschengeschlecht noch jung war, sandte Gott ein paar Engel auf die Erde. Diese geflügelten Wesen sollten die Entwicklung des Homo sapiens



■ Die unterschiedlichen Welten überzeugen durch abwechslungsreiches Design und imposante Polygonegebäude, in denen man sich leicht verlaufen kann.

beobachten und in die richtigen Bahnen lenken. Im Laufe der Zeit vergaßen die Engel ihre eigentliche Mission und begannen, sich mit den Menschenfrauen zu paaren. Als Gott von dieser Schande erfuhr, verfluchte er seine Diener und verurteilte sie dazu, die Ewigkeit unter den Menschen zu ver-

bringen. Selbstverständlich wollen sich die als Grigori bekannten Wesen nicht in ihr Schicksal fügen und versuchen nun, das Ende der Welt herbeizuführen. Es gibt nur einen, der die gefallenen Engel aufhalten kann: der Wanderer zwischen den Welten, genannt Shadow Man.

■ Zwischen den Welten

New Orleans ist nicht nur bei Spare-Ribs-Freunden und Mardi-Gras-Anhängern beliebt. Auch die aus Haiti eingeschleppte Sklavenreligion Voodoo hat sich im Untergrund der Blues-Stadt angesiedelt. Durch einen unglücklichen Zufall geriet auch Mike LeRoi in die Welt aus okkulten Ritualen und kriminellen Machenschaften und wurde so zu einem Sklaven der Voodoo-Priesterin Nettie. Eine in seine Brust implantierte Maske lässt Mike zwischen der Welt der Lebenden und den Gefilden des Todes wandern. Da sich die Grigori als äußerst gerissene Gegenspieler erweisen, muss Mike sowohl im Schattenreich als auch in unserer Welt nach Hinweisen und Waffen suchen, um das Ende aller Zeiten abzuwehren. Seine Reise führt Mike von New Orleans über England und Irland bis in die entlegenen Wälder Russlands. Im Gegensatz zum Vorgänger wird das Spiel wesentlich linearer ablaufen, das heißt,



■ Eine eigens für Shadow Man entwickelte Grafik-Engine lässt den Voodoo-Krieger in neuem Glanz erstrahlen.



■ In der Welt der Lebenden muss sich Mike mit Gangmitgliedern und andern Übeltätern herumprügeln.



■ Einige der dämonischen Widersacher könnten direkt aus einem Horrorfilm entsprungen sein.

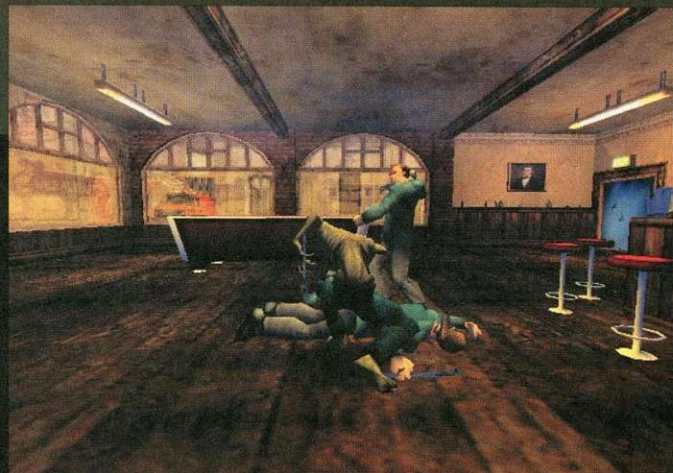


■ Wie es sich für ein zünftiges Horror-Abenteuer gehört, wird mit roter Farbe nicht gerade sparsam umgegangen.



Voodoo: Ursprung eines Mythos

Das in vielen Filmen als Zombie-Religion verschrieene Voodoo hatte seinen Ursprung in der Kolonialzeit. Die von europäischen Kolonialherren nach Amerika entführten Sklaven brachten alle ihre eigenen Religionen und Glaubensrichtungen mit. Um dem Elend der Sklaverei wenigstens kurze Zeit entfliehen zu können, praktizierten Angehörige verschiedener Stämme ihre Stammesreligionen im Verborgenen, wobei es zur Vermischung und Anpassung verschiedener Rituale kam. Hauptbestandteile des Voodoo sind die religiösen Praktiken und Ansichten folgender Stämme: Fon, Nago, Ibo Dohomeer, Sengalesen, Libyer, Hausa, Capalou. Die Geknechteten fanden schließlich so viel Stärke in ihrem Glauben, dass die Praktizierung des Voodoo verboten wurde.



Bei Nacht verwandelt sich Mike LeRoi dank seiner Schattenmaske in den mächtigen Shadow Man. In der Gestalt des Schattenkriegers verfügt er über besondere Kräfte.

Ihr besucht die Levels in einer vorherbestimmten Reihenfolge, wodurch die endlosen Such-Organen des ersten Teils entfallen. Um sich gegen seine dämonischen Widersacher zur Wehr zu setzen, kann der Schattenkrieger auf ein breit gefächertes Waffenarsenal zurückgreifen. Von Macheten über Schrotflinten bis hin

„Die Grafik-Engine verwöhnt eure Augen mit äußerst detaillierten Polygonmodellen.“

zu magischen Schwertern und Sniper-Waffen ist für jeden Geschmack die richtige Waffe dabei. Alle im Spiel auftauchenden Feinde sind an alte Mythen und Legenden angelehnt: Flaschengeister, geflügelte Gargoyles, Zombies und nicht zuletzt die mächtigen Grigori werden euch Schauer des Entsetzens über den Rücken jagen. Um die angesetzten 25 Stunden Spielzeit so angenehm wie möglich zu gestalten, macht *Shadow Man 2nd Coming* auch technisch einiges her. Ein großer Anteil der PS2-Rechenleistung wird für die Intelligenz der Feinde genutzt. Die neu entwickelte Grafik-Engine verwöhnt euch mit äußerst detaillierten Polygonmodellen, smoothen Animationen und wuchtig gestalteten Levels.

Ein fortgeschrittenes Partikel-System sorgt für Explosions- und Magieeffekte, die eines Next-Generation-Abenteuers würdig sind. Um Horror-Movie-Stimmung aufkommen zu lassen, haben die Entwickler prominente Sprecher für die Figuren engagiert; ob deutsche Zocker erneut in den Genuss der Stimmen von Tommy Piper und Co. kommen werden, steht aber leider noch nicht fest. Realistische Wettereinflüsse und eine akkurat simulierte Objektphysik werden ein Übriges tun, um euch in die düsteren Welten von Acclairs neuem Horror-Spektakel eintauchen zu lassen. Damit

ihr euch bei dem ganzen Horror nicht verzettelt, haben die Designer von Acclaim die etwas überladene Steuerung des Vorgängers verworfen und eine DualShock-2-optimierte Steuerungsvariante entwickelt. Obwohl *Shadow Man 2nd Coming* vom Spielablauf sehr an die Abenteuer *Razielis* (*Soul Reaver*) erinnert, scheint Acclaim einen potenziellen Hit in petto zu haben, der wegen seiner düsteren Story vor allem für ältere Spieler interessant sein könnte. (Henry Ernst)



Shadow Mans Körper wird im Laufe des Spiels arg in Mitleidschaft gezogen. Gehen seine Kräfte zu Ende, verweist sein Körper zusehends.



Die Atmosphäre im Reich des Todes ist äußerst bedrückend und braucht sich nicht hinter Schocker-Primus Silent Hill zu verstecken.



Der Schattenkrieger ist in der Lage, einige äußerst verheerende Zauber auf seine Feinde loszulassen.

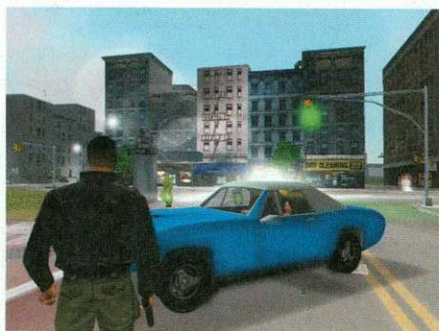
Shadow Man 2nd Coming

PS2

Genre: Action-Adventure
Termin: 3. Quartal 2001
Hersteller: Acclaim
Spieleranzahl: 1
Besonderheiten: Düstere Story



„Shadow Mans zweiter Auftritt könnte die Capcom-Titel das Fürchten lehren.“



■ Um an einen fahrbaren Untersatz zu kommen, genügt es meistens, sich einfach auf die Straße zu stellen.



■ Während der hitzigen Feuergefechte solltet ihr jede sich bietende Deckungsmöglichkeit ausnutzen.



■ Wenn die Polizei eurem virtuellen Gangster auf den Fersen ist, hilft nur noch Rennen.

Fun Lovin' Criminals

Grand Theft Auto 3

„Wegen des hohen Gewaltanteils gehört GTA 3 keinesfalls in die Hände von Kindern.“

DMA's brutales Gangster-Epos geht mit qualmenden Reifen und dicken Knarren auf Sonys 128-Bit-Hardware an den Start.

■ Für alle, die mit einer virtuellen Karriere in Mafia-Kreisen liebäugeln, hat DMA Design ein ganz besonderes Schmankerl parat: GTA 3 lässt euch in die Haut eines ambitionierten Kleinkriminellen schlüpfen, der gar nicht daran denkt, auf anständige Art und Weise sein Geld zu verdienen, und dabei in einen Strudel der Gewalt gerät. Ihr ahnt es schon: Dieser Titel ist für Kinder nicht geeignet.



■ Seid ihr von den übereifrigen Gesetzeshütern angeschossen worden, werdet ihr je nach Trefferzone langsamer.

■ Im Sumpf des Verbrechens

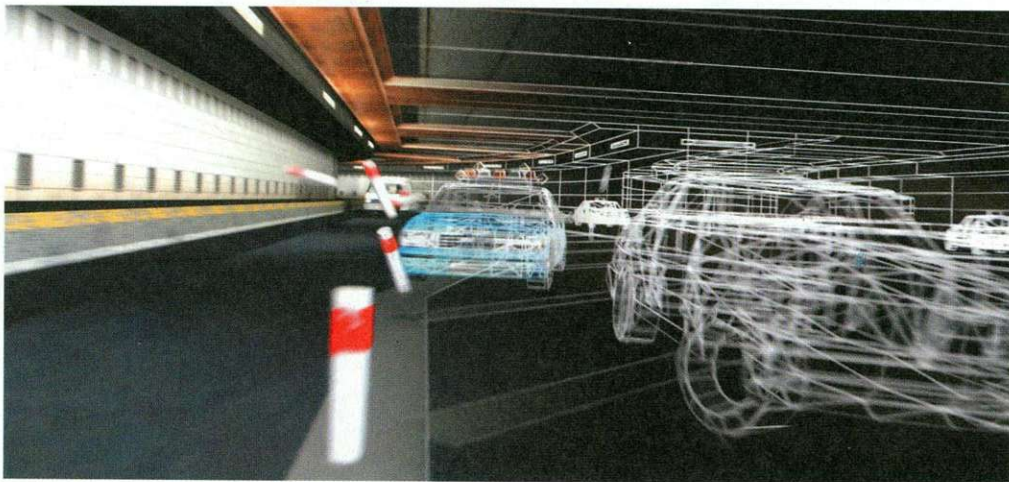
Nach über 4,5 Millionen verkauften PSone-Exemplaren war es nur eine Frage der Zeit, bis sich die Fratze des Verbrechens auch auf Sonys schwarzer Edelkonsole zeigen würde. Wie in den zwei umstrittenen 32-Bit-Vorgängern verkörpert ihr einen kleinen Ganoven, der in der „ehrenwerten Familie“ Karriere machen will.

Um dieses Ziel zu erreichen, bewegt ihr euch zu Fuß oder in einem der über 100 Fahrzeuge durch Liberty City und geht euren illegalen Geschäften in nichtlinearen Missionen nach.

■ Verbrechen zahlt sich aus

Im Gegensatz zur antiquierten Optik der 32-Bit-Vorgänger setzen die Entwickler bei GTA 3 voll

auf die Hardware-Power der PlayStation 2. Wo ihr auf der PSone das Geschehen aus der Vogelperspektive betrachtet habt, dürft ihr eurer illegalen Arbeit nun im feinsten 3D nachgehen (GTA-Puristen können wahlweise auch auf die alte Perspektive umschalten). Während ihr euch zu Fuß oder in einem Fahrzeug durch den Großstadt-



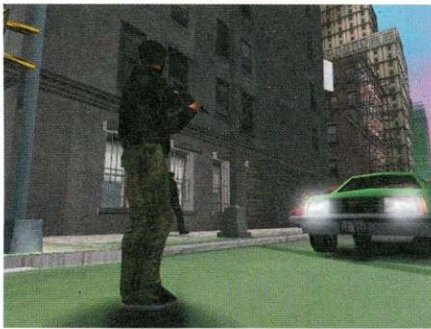
■ Alle Fahrzeuge und Locations bei DMA's neuestem Geniestreich sind detailliert dargestellt und verfügen über ein hervorragendes Schadensmodell. Aufgrund der herben Thematik gehört GTA 3 nicht in die Hände minderjähriger Spieler.



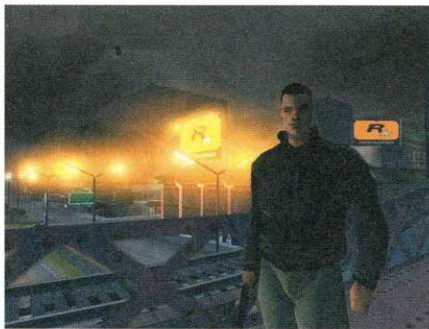
■ Wenn ihr ein Auge auf eines der über hundert Fahrzeuge geworfen habt, dürft ihr nicht zimperlich sein. Zerrt den Fahrer aus dem Wagen und gebt Vollgas.



■ Seid ihr zu lange auf der Flucht oder verletzt zu viele unschuldige Passanten, so heften sich die knallharten Spezialisten vom FBI an eure Fersen.



■ Einige der Autofahrer lassen sich von eurer Waffe nicht einschüchtern und treten aufs Gas, wenn sie euch sehen.



■ Bei Nacht überzeugt die Grafik-Engine von GTA 3 mit vielen gelungenen Lichteffekten.



■ Um die Polizei auf eine falsche Fährte zu locken, lohnt es sich, ab und zu ein kleines Feuer zu legen.

dschungel bewegt, wird euch sehr schnell klar, mit welcher Liebe zum Detail die Programmierer von DMA Design zu Werke gegangen sind: Wechselnde Tageszeiten, hervorragende Wettereffekte und jede Menge nicht jugendfreie Gags wie pöbelnde Bordsteinschwalben sorgen für reichlich Atmosphäre, die jener aus Genre-Filmen wie *Heat* oder *Scarface* in nichts nachsteht. Je nach Tageszeit ändert sich auch das Gesicht der Stadt. Tagsüber wird die Szenerie von respektablen Bürgern beherrscht, nachts hingegen machen Prostituierte, Gangs und Mafiosi die Straßen von Liberty City unsicher. Die Stadt ist in drei Bezirke unterteilt (Industrial, Downtown und Suburbia), die ihr nach und nach freispielt.

■ Schonungslos, moralfrei und gewalttätig

Bei eurem Aufstieg vom kleinen Handlanger zum Mafia-Boss sind Skrupel absolut fehl am Platz, denn die abwechslungsreichen Missionen haben es wirklich in sich: Von Autodiebstahl über Drogenverticken bis hin zur kaltblütigen Ausführung von Mordaufträgen reicht die Palette der Aufträge. Wie es sich für den modernen Underdog gehört, verfügt euer virtuelles Alter Ego über ein beeindruckendes Waffenarsenal, das wirklich keine Wünsche offen lässt. Ob ihr mit einer Uzi die Innenstadt terrorisiert, Passanten mit einer Baseball-



■ Um eure Aufträge zu erfüllen, müsst ihr in den meisten Fällen auf den Einsatz von großkalibrigen Waffen zurückgreifen.

Keule einschüchtert oder dem langen Arm des Gesetzes mit einem Flammenwerfer einheizt, bleibt einzig und allein euch überlassen. Für optimale Fortbewegungsmittel ist ebenfalls gesorgt: Jedes Fahrzeug in Liberty City lässt sich stehlen und steuern. Neben einer guten Fahrphysik zeichnen sich die motorisierten Vehikel vor allem durch ein umfangreiches Schadensmodell aus. Durch bis zu 17 Trefferzonen lässt sich jede Blechkarosse bis zur Unkenntlichkeit verbeulen. Laut den Entwicklern werdet ihr 60 Prozent des Spiels in fahrbaren Untersätzen und den Rest zu Fuß erledigen. Trotz der großen Bewegungsfreiheit solltet ihr

nicht zu auffällig agieren, denn das Auge des Gesetzes schwebt wie ein Damokles-Schwert über eurem Haupt. Sind die Cops auf eure Aktivitäten aufmerksam geworden, verfolgen sie euch mit allem, was sie haben. Und glaubt mir: Mit Helikoptern, Swat-Teams und schwerer Artillerie auf den Fersen wird selbst dem abgebrühtesten Spieler flau im Magen. Damit ihr auch was auf die Ohren bekommt, haben sich die DMA-Leute etwas Besonderes einfallen lassen. In jedem Fahrzeug gibt es, abhängig vom Geschmack des Vorbesitzers, andere Musik zu hören. Selbstverständlich könnt ihr auch zwischen ver-

■ Was einem gestellten Verbrecher bei GTA 3 wirklich passiert, dürfen wir aus Jugendschutzgründen nicht zeigen.



„Bei der Darstellung der Stadt und der Fahrzeuge gingen die Entwickler sehr detailverliebt zu Werke.“

schiedenen Rundfunksendern wählen und euch von abwechslungsreicher Musik und gelungenen Werbespot-Parodien berieseln lassen.

Mit *GTA 3* kündigt sich eines der originellsten PlayStation-2-Spiele überhaupt an. Beinharte Missionen und die enorme Bewegungsfreiheit werden nicht nur auf unseren PlayStations für bleihaltige Luft und qualmende Reifen sorgen.

(Henry Ernst)



Grand Theft Auto 3 PS2

Genre: Action
Termin: 4. Quartal 2001
Hersteller: Take 2
Spieleranzahl: 1
Besonderheiten: Originelles Spielkonzept



„Mit *GTA 3* kommt eines der abgefahrensten PS2-Spiele auf euch zu.“



■ Bei den Rendersequenzen ist es Square erneut gelungen, Maßstäbe zu setzen. Eine derartige Qualität hat es bis heute in keinem Spiel gegeben.

Rollenspiel-Revolution

Final Fantasy X

Nach weltweit über 31 Millionen verkauften Exemplaren macht sich die erfolgreiche Rollenspielserie auf den Weg ins 128-Bit-Zeitalter.

■ Obwohl auf der diesjährigen Tokyo Game Show eine Menge guter Spiele vorgestellt wurden, gab es unter den Messebesuchern eigentlich nur ein großes Thema: *Final Fantasy X*. Jeder, der nach Wartezeiten von bis zu einer Stunde Hand an Squaresofts neues Meisterwerk legen durfte, war restlos begeistert.

■ Eine neue Welt

Die *FF*-Serie hat im Laufe ihrer Geschichte viele Veränderungen durchlaufen. Am dramatischsten waren diese Wechsel jedoch, wenn eine neue Hardware-Generation an den Start ging. Der zehnte Teil des Rollenspiel-Epos bildet hierbei keine Ausnahme. Nachdem es den Designern gelungen ist, mit *FF IX* das Genre der Cinematic-RPGs vor allem optisch bis aufs Letzte auszureizen, wartet *FF X* mit einigen Neuerungen auf, die frischen Wind in verstaubte Dungeons blasen sollen.

■ Neue Helden

1000 Jahre nach einer riesigen Naturkatastrophe ist die Welt zu großen Teilen mit Wasser bedeckt. Die Lebewesen auf dem Planeten haben sich der Situation angepasst und das nasse Element zu einem Teil ihres Lebens gemacht. Unglücklicherweise hat sich Bösewicht Sin die Zerstörung dieser Welt auf die Fahnen geschrieben. Ohne die Hilfe der legendären Ultimate Summon ist der friedliebende Planet verloren. Deshalb macht sich eine kleine Helden-Gruppe auf den

„*FF X* wird im Kampf der Konsolen eine entscheidende Rolle spielen.“

Weg, um die Ultimate Summon zu finden und Sin in seine Schranken zu weisen. Der Hauptcharakter im ersten 128-Bit-*Final Fantasy* ist ein junger Blitzball-Spieler namens Tidus. Ihm zur Seite steht Yuna, eine Zauberin des Ebony Summoner Tribes, die in der Lage ist, mächtige Kreaturen zu beschwören. Im Laufe des Spiels werden noch Schwertkämpfer

i Squaresoft Coming-up

■ Während sich *Final Fantasy X* mit Riesenschritten der Fertigstellung nähert, basteln die fleißigen Japaner bereits an weiteren Fortsetzungen Ihrer Vorzeigeserie. Ebenfalls im Sommer ist der Japan-Release des Online-Spektakels *Final Fantasy XI: Online Another World* (Arbeitstitel) geplant. Ferner dürfen sich Square-Fans auf die anstehende Premiere des *FF*-Films sowie auf eine Fortsetzung der hier zu Lande nicht erschienenen *Final Fantasy Anthology* freuen.



■ Die Zaubersprüche und Beschwörungsformeln werden von einem Effekt-Inferno allererster Güte begleitet.



■ Die farbenprächtigen Echtzeit-Kulissen brauchen sich keinesfalls vor den Hintergründen der 32-Bit-Versionen zu verstecken.



■ Im Laufe der epischen Geschichte erhält Yuna die nützliche Fähigkeit, auf dem Wasser zu wandeln.



■ Bei den Summons, auch Shin genannt, hat sich Designer Tetsuya Nomura wirklich ins Zeug gelegt.



■ Während der Zwischensequenzen wird deutlich wieviel Wert Squaresoft auf eine gute Synchronisation gelegt hat.

FINAL FANTASY X

ファイナルファンタジー X

Auron, Magier Seymour und die mächtige Kampfkatze Kimari die kleine Gruppe verstärken. Insgesamt gesehen trägt das Design von *FF X* deutlich asiatischere Züge als die 32-Bit-Vorgänger. Character Designer Tetsuya Nomura hat nach eigenen Angaben größtenteils auf westliche Stilelemente verzichtet, um die Serie zu ihren Wurzeln zurückzuführen.

■ Neue Technologien

Um der neuen Plattform auch optisch gerecht zu werden, haben sich die Entwickler von den vorgeordneten Hintergründen verabschiedet. *FF X* erfreut euer Auge mit feinsten Echtzeit-3D-Grafik. Ähnlich wie bei *RE Code*:



■ Der zehnte Teil der Rollenspiel-Saga verfügt über ein deutlich japanischeres Design als seine Vorgänger.



■ Bei den eindrucksvollen Zaubersprüchen darf der Graphics-Synthesizer endlich zeigen, was in ihm steckt.

Veronica hat dieser Wechsel zur Echtzeit-Grafik der Optik keinesfalls geschadet. Im Gegenteil: Ohne Übertreibung lässt sich jetzt schon sagen, dass die mit 60 Frames ruckelfrei laufende Grafik zur absoluten Oberklasse gehört. Wunderschöne Lichteffekte und unglaublich detaillierte 3D-Modelle haben nicht nur bei den Tokyo-Game-Show-Besuchern für offene Münder gesorgt. Insgesamt gesehen ist der PS2-Erstling wesentlich farbenprächtiger und differenzierter als seine 32-Bit-Vorgänger. Dank einer neuen, „Facial Motion System“ genannten Technik verfügen alle Charaktere über realistisch animierte Gesichtszüge, an denen sich ihre Stimmungslage ablesen lässt. Obwohl ihr die Kamera nicht selbst kontrollieren könnt, werdet ihr vom virtuellen Glasauge je nach Situation optimal in Szene gesetzt. Um das filmgleiche Spielerlebnis perfekt zu machen, werden die bombastischen Renderzwischensequenzen und Cut-Scenes mit Sprachausgabe unterlegt sein.

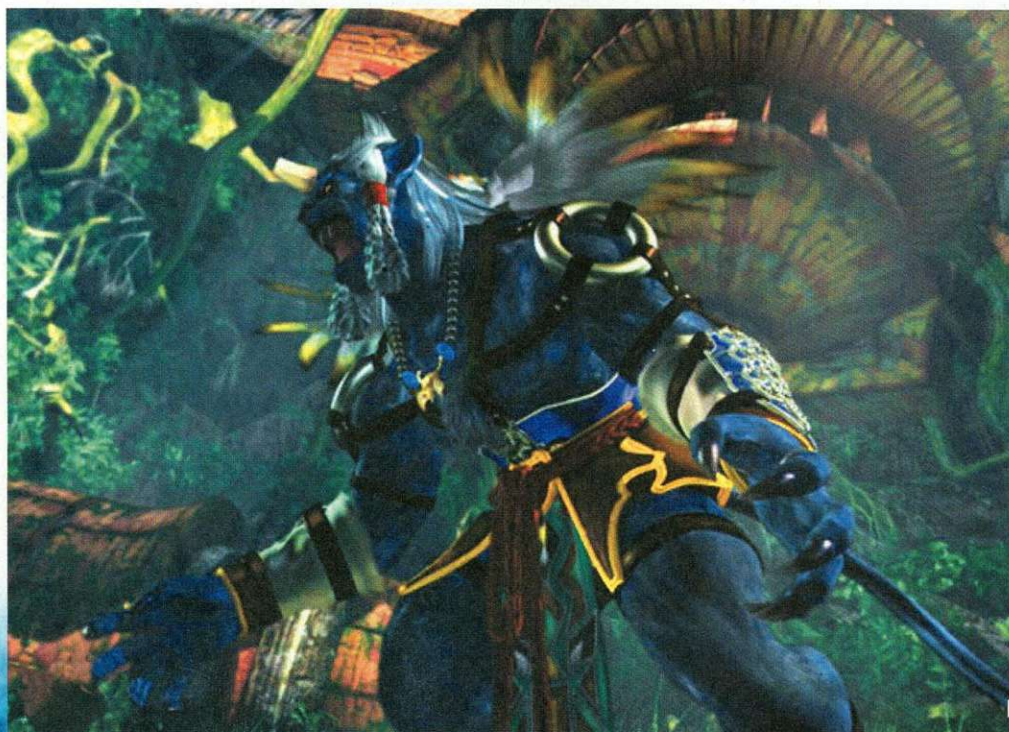


■ Durch ein neuartiges Animationsverfahren ist es Squaresoft gelungen, die Gesichter der Helden fast fotorealistisch zu animieren, inklusive lippensynchroner Sprachausgabe.

■ Neue Ideen

Nicht nur die Grafik, sondern auch das Gameplay wurde bei *FF X* überarbeitet. Im Gegensatz zu den 32-Bit-Episoden laufen die Kämpfe wesentlich schneller und dynamischer ab. Da eure Party dieses Mal nur aus drei Mitgliedern besteht, habt ihr auch während eines Kampfes die Mög-

lichkeit zu tauschen. Dasselbe gilt für Waffen und Rüstungen. Eine besondere Rolle fällt im zehnten Teil der Saga den Summon zu. Diese magischen Kreaturen werden nun nicht mehr als Spezialangriff verbraten, sondern fungieren nach ihrem Erscheinen als vollwertige Party-Mitglieder. *FF X* wird voraussichtlich am 19.7. in Japan erscheinen. Interessanterweise wird das Spiel in zwei Versionen veröffentlicht: einer Standard-Version auf einer Disc und einer so genannten High-Fidelity-Edition, die, auf zwei Discs ausgeliefert, hochauflösende Rendersequenzen bieten und in sattem 5.1-Sound aus euren Boxen tönen wird. Welche der beiden Versionen Anfang nächsten Jahres ihren Weg in PAL-Gefilde finden wird, steht noch nicht fest. (Henry Ernst)



■ Der mächtige Kimari ist einer der stärksten Kämpfer im Spiel. Wo er mit seinem Schwert hinschlägt, wächst sobald kein Gras mehr.

Final Fantasy X PS2

Genre: Rollenspiel
Termin: 1. Quartal 2002
Hersteller: Squaresoft
Spieleranzahl: 1
Besonderheiten: Echtzeit-Grafik



„Der zehnte Teil der Serie wird definitiv ein absoluter Superhit.“



■ Ein niedergestreckter Gegner am frühen Morgen vertreibt Ragnar den Kummer und die Sorgen.



■ Um weiterzukommen, müsst ihr ein Bad in Kauf nehmen, auch wenn dadurch Ragnars Eigengeruch verändert wird.



■ Mit dem Hackebeil geht's auf die Pirsch nach Opfern.



■ Blutige Zweikämpfe mit schmerzhaften Schnitzwerkzeugen machen den Löwenanteil des Games aus. Action-Fans mit dem Hang zu brachialen Mitteln werden äußerst glücklich über die umfangreiche Waffenauswahl sein.

Viking Warrior - Im Bann der Götter

Rune

Action-Adventure-Fans aufgemerkt! Mit *Rune* auf der PlayStation 2 betritt ein waschechter Killer (im wahrsten Sinne des Wortes) die ausgetretenen Pfade des Genres.

■ Nordische Mordwerkzeuge spielen bei diesem Game eine tragende Rolle. Mit denselbigem schlägt ihr nämlich eine Schneise durch die Reihen eurer Angreifer. Abgerundet wird die actionreiche Hatz nach Gnomen, Skeletten oder dunklen Wikingern durch eingestreute Sprungpassagen und kurzweilige Rätseleinlagen.

■ Ragnar, der Wikinger

Zur Zeit der Nordmänner, die in ihren stolzen Wikinger-Schiffen gar schon Amerika besucht haben, waren raue Umgangsformen und heftige Schlachten an der Tagesordnung. Bei *Rune* schlüpft ihr nun in die Rolle eben solch eines tapferen, in seiner Freizeit Met saufenden Hünen, um eure Gegner das Fürchten zu lehren. Ragnar heißt euer Alter Ego, den ihr bei seinen Abenteuern von hinten, ähnlich wie bei *Tomb Raider*, beobachten könnt. Weitere Gemeinsamkeiten finden sich in zahlreichen Schwimm-, Hüpf- und Klettereinlagen, die ihr

überstehen müsst. Doch das Hauptaugenmerk liegt auf dem Einsatz der insgesamt 15 zu ergatternden Waffen, die in drei Kategorien unterteilt sind: Äxte, Schwerter und stumpfe Hieb- waffen. Bevor ihr jedoch in die Schlacht ziehen könnt, müsst ihr eine Einführung der Steuerung über euch ergehen lassen, die mit dem Kampf gegen den Waffenmeister des Dorfes endet. Danach seid ihr fit, um euren eigentlichen Auftrag zu erledigen: Es gilt, dunkle Wikinger an der Zerstörung von Runensteinen zu hindern, was den Untergang der Welt bedeuten würde. Also hüpfen die harten Nordmänner flugs in ihr Schiff, müssen am Ort des Geschehens allerdings feststellen, dass Sie einem übermächtigen Feind gegenüberstehen. Mithilfe dunkler Beschwörungen wird das Schiff des jungen Ragnar

versenkt und alle tapferen Streiter finden ihren Weg nach Walhalla. Ragnar aber wird von dem großen Odin höchstpersönlich wieder zum Leben erweckt, um zur Hauptfigur in dem Kampf gegen die bösen Mächte zu werden.

„Bei *Rune* wartet eine Vielzahl von Kreaturen auf eure scharfen Klingen.“

■ Nordischer Schlagabtausch

Hier steigt ihr nun in das eigentliche Spiel ein und watet erst einmal aus dem Wasser, in dem eure toten Kameraden noch umhertreiben. Von nun an kennt Ragnar keine Gnade mehr. Mit wilder Entschlossenheit geht es gegen die Mächte



■ Auch diverse Rüstungen könnt ihr ergattern.



■ Ein Wikinger kennt keine Frostbeulen, doch bei klirrender Kälte bewährte sich damals der Griff zum guten Honigmet.



■ Grandiose Hintergründe und Furcht einflößende Gegner machen Rune zu einem Augenschmaus.



■ Irgendetwas sehr Unfreundliches treibt sich da im Wasser herum, was Ragnar aber nicht abschreckt.



■ Kleine Rätseleinlagen gehören auch dazu. Findet eine Möglichkeit, ohne Blessuren über den Feuersee zu gelangen!



■ Die blutige Axt lässt deutlich darauf schließen, dass der tapfere Wikinger-Held nicht nur zum Holzhacken sein lauschiges Heim verlassen hat. Vielmehr lässt er den kalten Stahl lieber in seinen Gegnern verschwinden.

des Bösen, angeführt von Loki, dem schwarzen Schaf der nordischen Götterriege. Dieser hat seinerseits den üblen Wikinger Conrack als Werkzeug für seine Schandtaten auf Erden auserkoren. Gegen dessen Schergen kommen nun endlich die Mord- und Hiebwerkzeuge zur Verwendung, deren Wirkung durch Einsatz verschiedener magischer Runensteine verstärkt werden kann. Weiterhin gerät Ragnar bei erhöhtem Gegneraufkommen in einen regelrechten Blut- rausch, bei dem seine Augen zu glühen beginnen und er sich mit gekonnten Schlägen durch die Feinde mäht. Ein Balken am unteren Bildschirmrand zeigt die verbleibende Zeit dieser „Berserker-Phase“ an. Im wei-

teren Verlauf des Abenteuers schlachtet ihr euch durch düstere Goblin-Höhlen, tiefe Gewässer, mächtige Festungen oder verschneite Berge. Hier wartet eine Vielzahl an Kreaturen auf eure scharfen Klingen. Leider bekommt ihr in der Anfangsphase immer wieder die gleichen Gegner präsentiert, was sich im Laufe des Spiels glücklicherweise ändert. Besonders die mächtig großen Leibwächter Conracks sorgen

für den ein oder anderen Angstanfall vor dem Bildschirm. Da die Entwickler noch mehr als genug Zeit haben, könnt ihr eine akkurate Umsetzung der PC-Version erwarten, die mit einer modifizierten Unreal Tournament-Engine überzeugen konnte. Für die PS2 werden eigens einige neue Levels gestrickt, die den grafischen Fähigkeiten des schwarzen Verstärkers voll gerecht werden sollen. (Uwe Hönig)

Rune

PS2

Genre: Action-Adventure
Termin: 3. Quartal 2001
Hersteller: Take 2
Spieleranzahl: 1-4
Besonderheiten: Cooles Setting

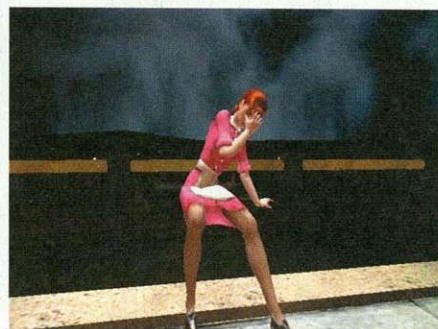
super!
„Freut euch auf tolle Animationen, feine Lichteffekte und fordernde Action!“
Erster Eindruck
PSG



■ Mit ihren ausladenden Formen braucht sich Instinkt nicht hinter Lara Croft und Co. zu verstecken.



■ Um euch in der Heimat des Gehörnten nicht zu verlaufen, braucht ihr einen guten Orientierungssinn.



■ Der verzweifelte Amanda ist jedes Mittel recht, um ihre verlorene Tochter aus dem Reich des Teufels zu befreien.

Verlorene Seelen

The Lost

Was würdet ihr tun, wenn der Wahnsinn euer Leben in einen Albtraum verwandeln würde. Wie weit würdet ihr gehen, um dem Höllenschlund eine geliebte Seele zu entreißen? Die Antwort auf diese Fragen erwartet euch in Irrational Games' neuem Grusel-Schocker *The Lost*.

■ Irrational Games haben sich mit ihrem ersten Konsolentitel einiges vorgenommen. Die Erfinder erfolgreicher PC-Titel wie *Thief* oder *System Shock 2* wollen das stagnierende Horror-Genre mit frischem Blut versorgen. Mit ihrer exklusiv für die PlayStation 2 entwickelten LithTech-3D-Engine soll der Konsolen-Grusel zu schaurigen Höhepunkten geführt werden.

■ **Vertrag mit dem Teufel**
Seitdem ihre ungetaufte Tochter bei einem Au-

tounfall ihr Leben verlor, ist Amanda Wrights Leben zu einem Spielball des Schicksals verkommen. Nacht für Nacht wird die verzweifelte Mutter von schrecklichen Visionen heimgesucht. In düsteren Träumen erfährt sie, welches Schicksal ihrer kleinen Tochter widerfahren ist: Blutige Bilder zeigen die unverdorbene Seele des kleinen Mädchens in den Klauen geifernder Dämonen. Als sie vor Qual dem Wahnsinn nahe ist, erscheint ihr der Fürst der Finsternis und bietet Amanda ein fatales Geschäft an: Wenn es Amanda gelänge, ihre Tochter in den neun Sphären der Hölle zu finden, wäre die unsterbliche Seele des Kindes frei. Andernfalls würden beide bis auf ewig in den schwefeligen Untiefen der Verdammnis gefangen sein. Wie es sich für eine engagierte Mutter gehört, geht Amanda auf den Deal mit dem Gehörnten ein



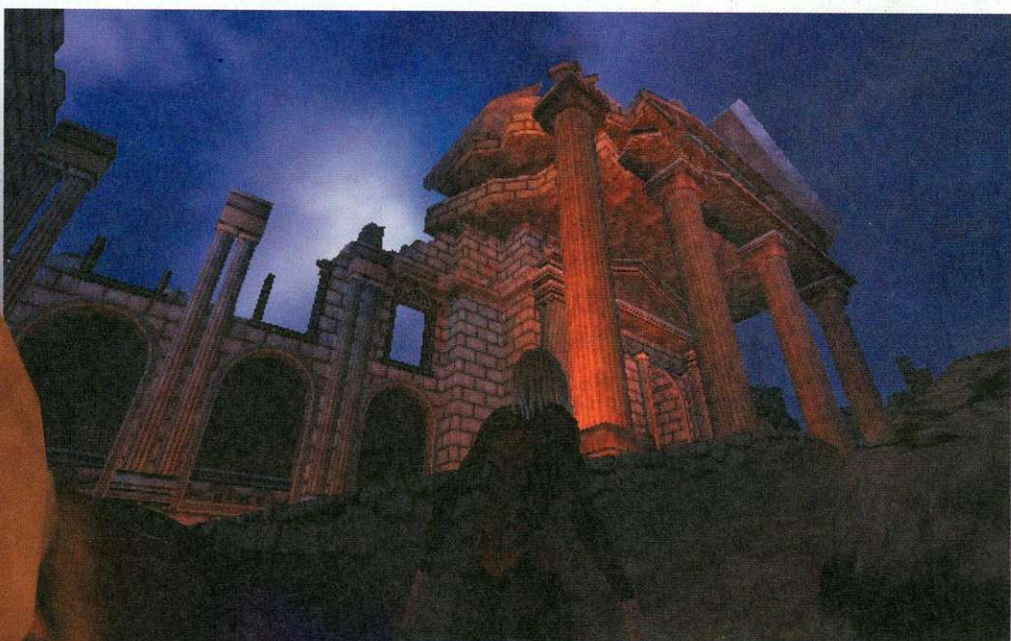
■ Durch seine teuflische Magie ist der schwächliche Corruption in der Lage, die Kontrolle über die dämonischen Bewohner im Reich des Satans zu erlangen.

und begibt sich in das Reich des Bösen.

■ Highway to Hell!

Nachdem Amanda mit dem Zug der gequälten Seelen in Luzifers Refugium eingetroffen ist, wird ihr auf erschreckende Weise klar, worauf sie sich eingelassen hat. Inmitten der pestgeschwängerten Luft treiben zahllose Dämonen ihr Unwesen. Blut läuft von

den Wänden endloser Gänge und von überall gellen die um Erlösung bettelnden Schreie gemarterter Seelen. Nach einigen unangenehmen Begegnungen mit Höllenbewohnern begreift Amanda, dass sie den Mächten des Bösen allein nichts entgegenzusetzen hat. Aus diesem Grunde haben ihr die Programmierer vier Inkarnationen an die Seite gestellt. Je



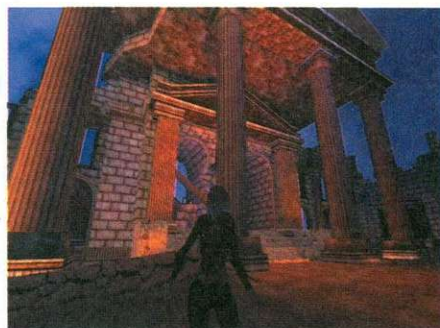
■ Um eine bessere Übersicht zu erhalten, habt ihr die Möglichkeit, den Kamerawinkel euren Wünschen anzupassen.



Der in der Hölle allgegenwärtige Verfall macht auch vor eurem virtuellen Alter-Ego nicht halt.



Kurz nach ihrer Ankunft stellt Amanda fest, dass Luzifer sie über den Tisch gezogen hat.

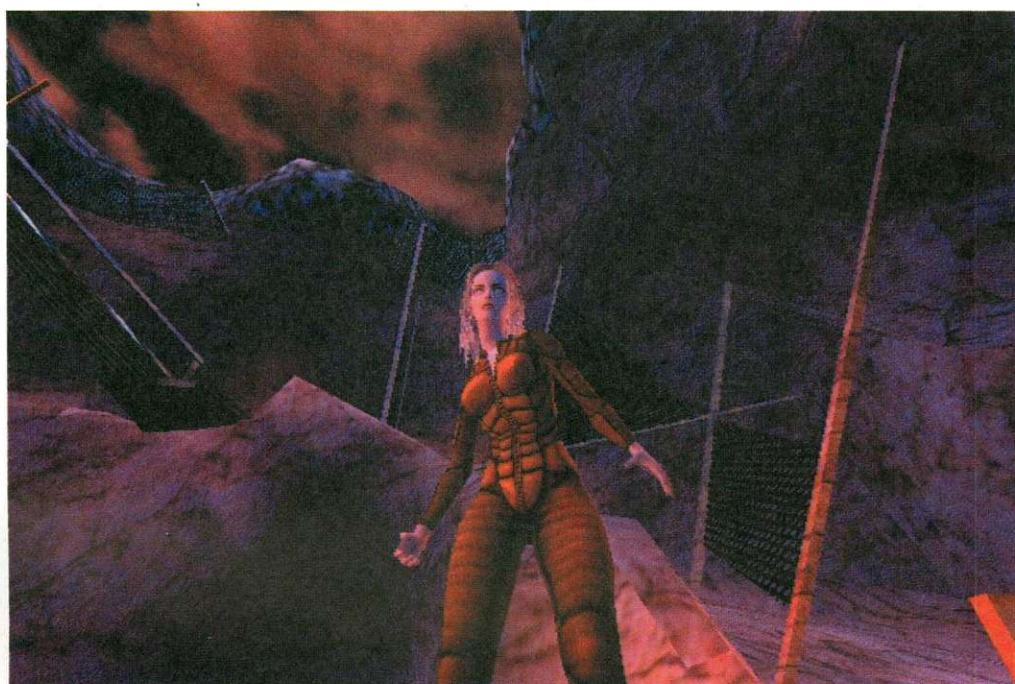


Die brandneue LithTech-Engine bewegt mühelos massive Polygonbauwerke und zaubert dynamische Lichteffekte.

nach Situation kann Amanda sich in Light, Corruption, Instinkt und Shadow verwandeln. Diese Höllenbewohner zeichnen sich durch individuelle Stärken und Schwächen aus. Instinkt repräsentiert Amandas dunkle Seite und ist eine hervorragende Kämpferin, Shadow lebt schon seit Äonen in der Hölle und hat mit Satan noch eine Rechnung offen, Light steht für Amandas gute Seele, während Corruption sein Dasein als verstoßener Sohn des Höllenfürsten fristet. Bei ihrer Suche begegnet Amanda natürlich zahllosen schrecklichen Kreaturen: Schleimige Ghouls, faulige Zombies, vermoordete WK1-Soldaten und jede Menge unheilvolle Mutationen sind nur die Spitze eines dämonischen Eisberges. Um der gottlosen Plage Herr zu werden, könnt ihr auf verschiedene Zaubersprüche oder Waffen zurückzugreifen. Ob ihr dabei den Dämonen per Zauberspruch die Haut vom Fleisch zieht oder mit einer Schrotflinte die fauligen Körper eurer Widersacher perforiert, bleibt eurem Einfallsreichtum überlassen.

■ Höllisch flexibel

Damit eure Höllenhatz nicht zu einem tristen Gemetzel ausartet, haben sich die Programmierer etwas Besonderes einfallen lassen. Ähnlich wie in Rollenspielen erhaltet ihr für jedes gelöste Rätsel und jeden niedergestreckten Feind Erfahrungspunkte. Diese lassen sich dann von euch auf die Fähigkeiten der ein-



Die knackige Instinkt verkörpert den dunklen Teil von Amanda. Ohne Hemmungen macht sie sich daran, die Kreaturen das Fürchten zu lehren.

zelnen Erscheinungsformen verteilen. Hierdurch habt ihr die Möglichkeit, die Charaktere nach euren spielerischen Vorlieben zu gestalten. Agiert ihr zum Beispiel lieber aus dem Verborgenen heraus, solltet ihr euch um Shadows Stealth-Fähigkeiten kümmern, bevorzugt ihr hingegen die direkte Konfrontation, lohnt es sich, Instinkts Combat-Skills zu verbessern. Alle im Game eingebauten Rätsel lassen sich auf unterschiedliche Arten lösen, wodurch dem

Spieler weit mehr Freiheit als in Capcoms linear ablaufenden Horror-Spielen gelassen wird.

■ Teuflische Technik

Obwohl sich die vorliegende Version von *The Lost* noch in einem frühen Entwicklungsstadium befindet, hat uns das

„Irrational Games' neu entwickelte 3D-Engine sorgt für optisch beeindruckende Höllen-Szenarien.“

flexible Gameplay und die gute Grafik der LithTech-3D-Engine sehr beeindruckt. Abwechslungsreiche hochauflösende Texturen, starke Lichteffekte, sowie ruckelfreies Scrolling zeigen deutlich, dass die Programmierer von Irrational Games mit der PS2-Hardware umgehen können. Obwohl die Story eher Geschmackssache ist und sich vorwiegend bei Dantes Inferno bedient, steht uns mit *The Lost* im Herbst sicherlich ein echtes Horror-Highlight ins Haus. (Henry Ernst)



Dieses Schwert ist nicht nur ein exzellenter Argumentationsverstärker, sondern macht auch als Fackel eine gute Figur.



Corruption gleicht seine körperliche Schwäche durch mächtige Zaubersprüche aus, mit denen er seine Feinde einschüchtern kann.

The Lost

PS2

Genre: Action-Adventure,
Termin: 4. Quartal 2001
Hersteller: Crave Entertainment
Spieleranzahl: 1
Besonderheiten: Neuartige 3D-Engine

„The Lost könnte ein heißer Anwärter auf den Horror-Thron werden.“

Summoner

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0044
erhältlich

DM **109.⁹⁵**



Black & White

PSOne
Art.Nr.: SONYD1595
Release: Mai 01

DM **89.⁹⁵**



Soul Reaver 2

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0085
Release: Juni 01

DM **109.⁹⁵**



Alone in the Dark IV

PSOne
SONYD1261
Release: Mai 01

DM **89.⁹⁵**



PlayStation 2

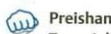
18 Wheeler	Juni 01	DM	99.95
4 X 4 Evolution		DM	89.95
7 Blades	Mai 01	DM	109.95
Age of Empires 2	Sept. 01	DM	99.95
All Star Baseball 2002		DM	99.95
Alone in the Dark IV	Sept. 01	DM	119.95
AM - Air Attack 2 B.Rev.	Juni 01	DM	99.95
Armored Core 2		DM	99.95
Bundesliga Manager X	Aug. 01	DM	109.95
Conflict Zone	Juni 01	DM	99.95
Disney's DB. inkl. Tanzm.		DM	109.95
Ephemeral Fantasia	Juli 01	DM	109.95
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
Evergrace		DM	99.95
Extreme G3	Aug. 01	DM	99.95
F1 Racing Championship		DM	89.95
Flucht von Monkey Island	Juni 01	DM	119.95
Fur Fighters Plus	Mai 01	DM	99.95
Gauntlet Dark Legacy	Juni 01	DM	109.95
Giants	Juni 01	DM	109.95
Gun Griffon Blaze		DM	99.95
Hidden Invasion		DM	99.95
Int. Superstar Soccer 2000		DM	89.95
Knockout Kings 2001		DM	119.95
Le Mans	Juni 01	DM	129.95
MDK 2: Armageddon		DM	109.95
Moto GP		DM	119.95
MTV Music Generator	Juni 01	DM	109.95
NBA Hoopz		DM	109.95
NBA Street	Juli 01	DM	119.95
Onimusha	Sept. 01	DM	119.95
Oni		DM	89.95
Paris Dakar Rally	Juli 01	DM	99.95
Project Eden	Juni 01	DM	109.95
Rayman Revolution		DM	99.95
Rumble Racing	Mai 01	DM	119.95
Shadow Man 2	Aug. 01	DM	99.95
Shadow of Memories		DM	99.95
Silpheed: The Lost Planet		DM	99.95
Sky Odyssey		DM	119.95
Sky Surfer		DM	99.95
Smugglers Run		DM	89.95
SSX		DM	119.95
Star Wars: Starfighter		DM	119.95
Star Wars: S. Bombad R.	Mai 01	DM	119.95
Stunt GP	Juni 01	DM	99.95
Summoner EV		DM	119.95
The Bouncer	Sept. 01	DM	119.95
Tiger W. PGA Tour 2001		DM	119.95
Tokyo Hw Challenge 2	Mai 01	DM	99.95
UEFA Challenge	Juni 01	DM	99.95
Unreal Tournament		DM	129.95
Winback Covert Op.		DM	119.95
World Rally Champ. 2001	Sept. 01	DM	119.95
Zombie Revenge	Aug. 01	DM	99.95
Z. of the Enders inkl. MGS 2 T.		DM	99.95

PSOne

Playstation PSOne		DM	249.00
Graphic Kit - Versch.Mot.		DM	9.95
Angling the Giant 2	Mai 01	DM	29.95
Abe's Escape - Pl.	Mai 01	DM	49.95
Army Men - Omega Sol.		DM	29.95
Asterix Maxi Gaudium	Mai 01	DM	69.95
Batman Gotham Racer	Mai 01	DM	49.95
Bayern Mün. Cl. Squads	Mai 01	DM	49.95
C-12: Final Resistance		DM	89.95
Champions. Motocr.2001		DM	79.95
Championship Surfer		DM	89.95
Danc. Stage-Disney Mix	Mai 01	DM	79.95
Dave Mirra FS - M.Remix	Juni 01	DM	49.95
Der König der Löwen 2		DM	79.95
Der Verkehrsgigant	Juni 01	DM	89.95
Digimon World	Mai 01	DM	79.95
Disney's Goofy's Funhouse	Juni 01	DM	59.95
Dracula 2	Mai 01	DM	79.95
Driver 2 - Lim.Edition		DM	89.95
Dschungelb. Groove Party		DM	39.95
DSF Fußball Manager 2001	Mai 01	DM	49.95
Duke Nukem - L.Price		DM	29.95
Duke Nukem - Land o.t.Ba.		DM	29.95
Egypt 2 - Grab d.Pharaoh 2		DM	59.95
Evil Dead: Hail to.t.King	Mai 01	DM	79.95
Fear Effect 2 - Retro Helix		DM	89.95
Formel Eins 2001	Mai 01	DM	89.95
Formel Eins 2000		DM	39.95
Fussball Live 2		DM	39.95
Grandia - Buget		DM	24.95
Harvest Moon - B.t.Nature	Mai 01	DM	79.95
In einem Land v. u. Zeit	Mai 01	DM	49.95
Inspector Gadget	Mai 01	DM	49.95
ISS Pro Evolution 2		DM	79.95
Kiss Pinball		DM	29.95
Lego Insel 2		DM	79.95
Looney Tunes Racing	Juni 01	DM	64.95
Mat Hoffmans Pro BMX	Mai 01	DM	79.95
Medieval 2 - Pl.	Mai 01	DM	49.95
Monster Force	Juli 01	DM	79.95
MTV Sports: Ultimate BMX		DM	79.95
NBA Hoopz		DM	79.95
Nicktoons Racing		DM	49.95
Odin	Sept. 01	DM	69.95
Panzer Front		DM	79.95
Rainbow Six Rouge Spear	Mai 01	DM	49.95
Roland Garros 2001	Mai 01	DM	59.95
Sheep Dog 'n Wolf	Mai 01	DM	79.95
Sesamstraße	Juni 01	DM	59.95
Syphon Filter 2		DM	49.95
Techno Mage		DM	89.95
Time Crisis: Project Titan		DM	89.95
Time Crisis: P.Titan + Gun		DM	99.95
UEFA Challenge		DM	59.95
UEFA 2000		DM	9.95
Warriors of Might&Magic		DM	44.95
WDL: Warjetz	Mai 01	DM	44.95
You Don't Know Jack		DM	59.95
Werner: Asphaltbrenner	Juni 01	DM	79.95



Topspiel



Preishammer - aktuelle
Topspiele zum Spitzenpreis



Portofreie Sonderlieferung*



Die ersten Besteller
dieses Artikels
erhalten eine
Überraschung!



Neuheiten - ab sofort
erhältlich

Lieferung innerhalb Deutschlands:

Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr.
UPS Nachnahme: 18.00 DM. Vorkasse (nur Eurocheck bis
200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftrags-
volumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung portofrei. Preisän-
derungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten.
Ladenpreise können variieren.

Alle Angebote, solange der Vorrat reicht. * Bei Lieferungen mit
diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nach-
nahmegebühren; Nachnahme-Besteller zahlen lediglich die
Zustellgebühr der Post. (Lieferung portofrei; Nachnahme-Be-
steller zahlen nur DM 3.- Zustellgebühr).



Die 12 besten Gründe für die PlayStation 2

PlayStation 2 in 12 Monatsraten

monatl. DM **70.⁹⁸****

PlayStation 2 in 24 Monatsraten

monatl. DM **37.³¹****

PlayStation 2

ohne Ratenzahlung
Art.Nr.: P2H001



DM **799.⁰⁰**

**Entspannung auf dem Konto

Bei Ihren Finanzen bleibt dagegen fast alles beim Alten. Denn die PS 2 zahlen Sie in 12 oder 24 beque-
men Monatsraten von jeweils DM 70.98 bzw. DM 37.31 und einem gesamten Teilzahlungspreis von DM
851.76 bzw. DM 895.44. 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.



Nur solange der Vorrat reicht!



(0931) 35 45 245

Mo. - Fr. 8:30 - 22:30 Uhr,

Sa. - So. 9:30 - 18:00 Uhr oder 24h unter:

www.gameplay.de

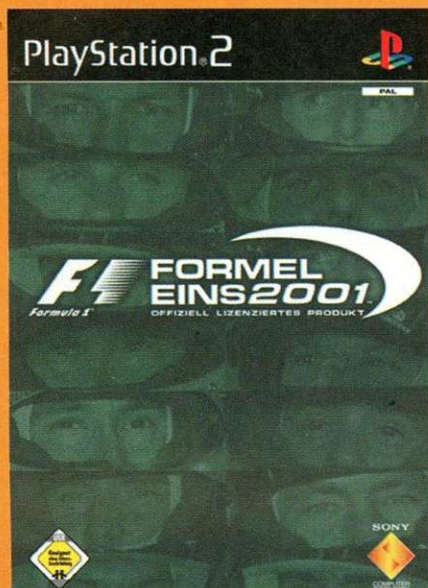


gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

Shoppen ohne Ladenschluss!

Formel Eins 2001



Formel Eins 2001 inkl. F1 DVD

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0010
Release: Mai 01



DM 119.⁹⁵



Flair.



Aufgabe
in drei wei-
ff nehmen,
reitung von
ins Gefan-
zahlung für
e Wieder-
and. Wie
1987 be-
19 Re-
bin Hood

werden wahrscheinlich von
der Firma Rhytm & Hues
übernommen, die bei der
X-Men-Verfilmung bereits
ihr Können unter Beweis
gestellt hat. Als Regisseur
wird Hong-Kong-Altmeister
Sammo Hung fungieren. Über
Drehbuch und Budget ist lei-
der noch nichts bekannt.



■ Videospiel goes Werbung:
Um ihr neues Epos *Final
Fantasy X* zu promoten, hat
Squaresoft eine Allianz mit
Softdrink-Hersteller Coca
Cola geschlossen: Jeder 0,5-

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0065
Release: Sept. 01

DM 119.⁹⁵



Crazy Taxi

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0110
Release: Mai 01

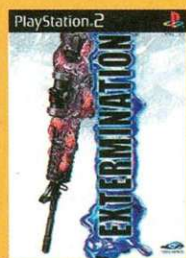
DM 109.⁹⁵



Ring of Red

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0111
Release: Mai 01

DM 109.⁹⁵



Extermination

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0116
Release: Juni 01

DM 119.⁹⁵



Red Faction

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0069
Release: Mai 01

DM 99.⁹⁵

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



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

auf geschannt

Sega wirbelt weiter. Die Liste der Sega-Umsetzungen für die PS2 wird immer länger. Nach *Crazy Taxi* und *Zombie Revenge* gesellen

Black & White

PSOne
Art.Nr.: SONYD1595
Release: Mai 01

DM 89.⁹⁵

Soul Reaver 2

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

DM 109.⁹⁵



Alone in the Dark IV
folgt später.

D'OH

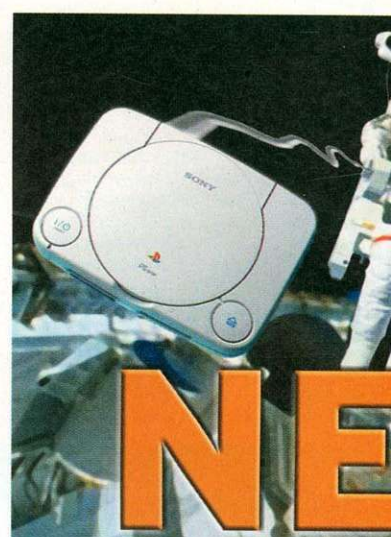
Nach dem Party-Spaß *Simpsons Wrestling* wird sich die gelbe Chaos-Familie demnächst an US-Volkssport Nummer 1 versuchen. Fox Interactive plant eine Umsetzung des gleichnamigen Spielhallen-Automaten für die PSOne. *Simpsons Bowling* dreht sich um die komischen Abenteuer der gelben Familie auf einer Bowlingbahn.

Crash and Burn

Nach einem eher unterdurchschnittlichen Ausflug ins *Star Wars*-Universum kehrt Entwickler Luxoflux nun zu seinen Wurzeln zurück. Der dritte Teil der *Vigilante*-Serie wird noch dieses Jahr für die PS2 erscheinen und verspricht spannende Missionen und jede Menge Autowracks. Durch die technischen Möglichkeiten der PS2 wird sich *Vigilante 3* eher am PC-Vorbild *Interstate 76* orientieren.



Play... stehen gelassen: Gewohnt hervorragende Grafik bringt Ubi Soft mit *Rayman M* auf die PlayStation 2.



Schwierige Geschicklichkeitsaufgaben – wie aus den Jump & Runs bekannt – werden euch auch dieses Mal fordern.

Rayman M

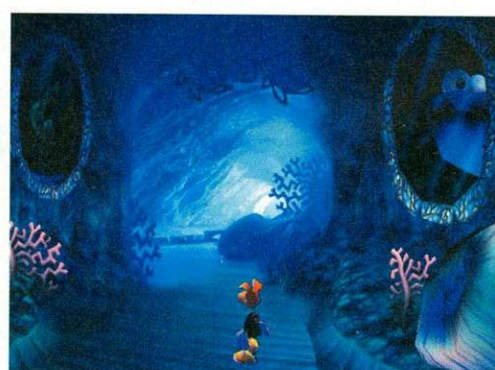
Kaum hat sich der Wirbel um Raymans ersten PlayStation-2-Auftritt, *Rayman Revolution*, gelegt, kündigt Hersteller Ubi Soft den Nachfolger *Rayman M* an. Das „M“ steht dabei für Multiplayer. *Rayman M* wird also nicht eine echte Weiterführung des Jump&Run-Spiels sein, sondern vielmehr eine Mixtur aus vielen einzelnen Mehrspieler-Games. Per Splitscreen und Multitap können bis zu vier Leute gleichzeitig an diversen Geschicklichkeitstests teilnehmen. Dabei stehen euch natürlich die be-

kannten Gesichter aus dem *Rayman*-Universum zur Verfügung. Neben dem gelenkigen Rayman warten noch dessen Feen-Freundin Ly und der tollpatschige Globbox auf ihren Wettstreitsinsatz. Zugegeben, bislang ist die offizielle Starterliste noch nicht allzu lang, doch dürfen wir bis zum Release Ende des Jahres noch weitere Charaktere aus den kultigen Hüpfereien erwarten, wie beispielsweise Piratenanführer Klingenbart oder die ständig um Gleichberechtigung bemühten Kleinlinge. Apropos Gleichbe-

rechtigung: Jeder Charakter wird über dieselben Fähigkeiten wie Rayman in seinem letzten Abenteuer verfügen. Rennen, Springen, Schießen, Klettern und Schlittern dürften jedem *Rayman*-Fan bekannt sein. Weitere Bewegungen sind während des Spielens erlernbar, so dass es immer wieder neue Herausforderungen zu meistern gilt. Leider befindet sich *Rayman M* noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium. Verlässliche Aussagen zur Qualität des Spiels sind daher noch nicht möglich. Wir erwarten zur Fachmesse E3 in Los Angeles erste spielbare Demos. Bis dahin müsst ihr euch eben mit *Rayman Revolution* vergnügen.



Wie flüssig die Multiplayer-Abschnitte laufen werden, ist spätestens auf der E3 in Los Angeles zu sehen.



Kunterbunte Welten erwarten den Spieler natürlich wieder in *Rayman M*. Ubi Soft bleibt dem Konzept treu.



■ Altertümliche Burgen und finstere Gesellen verleihen DotC ein düsteres Flair.

PlayStation 2 Strategie 4. Quartal 2001 Cinemaware

Robin Hood: Defender of the Crown

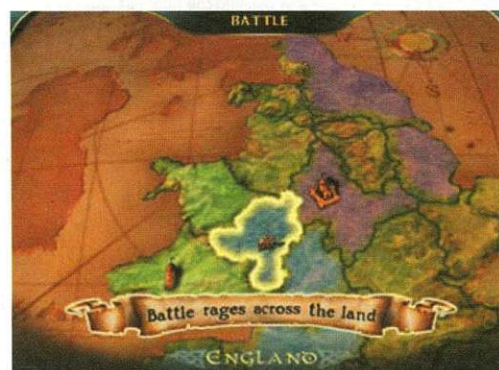
■ Ein echter Klassiker aus alten Comodore-64- und Amiga-Tagen kehrt ins Byte-Leben zurück. Die damalige Herstellerfirma Cinemaware hat sich wieder zusammengefunden, um dem alten Strategiespiel neues Leben einzuha-

chen. Ihr übernehmt die Rolle vom gerechten Freibeuter Robin Hood, dessen Hauptaufgabe es ist, Prinz John vom englischen Thron zu stoßen und diesen bis zur Rückkehr des rechtmäßigen Königs Richard zu verteidigen. Neben

dieser elementaren Aufgabe darf der Spieler noch drei weitere Quests in Angriff nehmen, als da wären die Befreiung von Marion aus Prinz Johns Gefangenschaft, Lösegeldzahlung für König Richard und die Wiedervereinigung von England. Wie aus dem Original von 1987 bekannt, ist das Reich in 19 Regionen unterteilt. Robin Hood und Prinz John kontrollieren jeweils zwei, während die verbleibenden unter rund zehn Herzögen (je nach Schwierigkeitsgrad) aufgeteilt werden. Für jeden kontrollierten Landstrich erhaltet ihr Gold, welches ihr wiederum in bessere Waffen, Truppen oder Verteidigungsanlagen investieren solltet. Das hört sich einfacher an, als es ist. Da alle gegnerischen Figuren mit einer ausgereiften künstlichen Intelligenz aufwarten, wird jedes Spiel zu einer echten Herausforderung und für sich einzigartig sein.



■ Mit brennenden Pfeilen schlägt man Angreifer am schnellsten in die Flucht.



■ England wird von vielen mächtigen Männern regiert. Wer erhält am Ende die Oberhand über das gesplante Reich?



■ Klassische Ritterkämpfe dürfen am Hof des Königs nicht fehlen. Das Lanzenreiten endet für den Verlierer zuweilen tödlich.



■ Welcome back to the stage of history: Namcos Edel-Prügler *Soul Calibur* wird verfilmt. Als Hauptdarsteller wird Jackie Chan gehandelt. Die Spezial-Effekte werden wahrscheinlich von der Firma Rhythm & Hues übernommen, die bei der *X-Men*-Verfilmung bereits ihr Können unter Beweis gestellt hat. Als Regisseur wird Hong-Kong-Altmeister Sammo Hung fungieren. Über Drehbuch und Budget ist leider noch nichts bekannt.



■ Videospiel goes Werbung: Um ihr neues Epos *Final Fantasy X* zu promoten, hat Squaresoft eine Allianz mit Softdrink-Hersteller Coca Cola geschlossen: Jeder 0,5-Liter-Flasche der braunen Brause liegt in Japan eine kleine Figur der Spielcharaktere bei. Insgesamt sind es 32 verschiedene Plastik-Figurchen.

■ Pillen-Fresser: Auch Videospiel-Veteran Pac Man hat seinen Sprung auf eine Limo-Flasche geschafft. Der Softdrink-Hersteller bewirbt einen kalorienreduzierten Softdrink mit dem gelben Pillen-Mampfer.

■ Lift me up: Im Rahmen der *Tomb Raider*-Movie-Soundtrack-Produktion wird Angelina Jolie in einem Video der irischen Mega-Band U2 mitspielen. Als Lara Croft wird die Schauspielerin den irischen Rockern beim Kampf gegen ihre bösen Alter Egos beistehen.





■ **Game Developers Conference:** Die Veranstalter der jährlich stattfindenden Spieleentwickler-Konferenz haben sich dazu entschlossen, zusätzlich zum Branchentreffen in San José auch ein weiteres Meeting der Branchen-Prominenz in Europa abzuhalten. Am 31. August dieses Jahres wird die European Game Developers Conference ihre Pforten in London öffnen.



■ **Edel-Racer:** Am 28. April war es endlich so weit. *Gran Turismo 3* wurde in Japan veröffentlicht. Die kauflustigen Japaner erstanden innerhalb von zwei Tagen rekordverdächtige 468.391 Exemplare des wahrscheinlich besten Rennspiels der Welt.

■ **Cruise goes PlayStation:** Infogrames hat sich nach dem Erwerb der *Terminator*- und *Men in Black 2*-Film-lizenzen die Rechte an einem weiteren Action-Highlight gesichert. Mit *Mission: Impossible 2* werdet ihr die haarsträubenden Abenteuer von Tom Cruise auf eurer PS2 nachspielen können.

■ **Schwarze Zahlen:** Erfreuliches gibt es von Publisher Acclaim zu melden. Nachdem das traditionsreiche Unternehmen im vergangenen Jahr tief in die roten Zahlen gerutscht war, konnten nun wieder schwarze Zahlen gemeldet werden. Das zweite Viertel des Fiskaljahres 2001 konnte mit immerhin 1,1 Millionen Mark Gewinn abgeschlossen werden.

Acclaim



PlayStation 2 Basketball 3. Quartal 2001 Electronic Arts

NBA Street

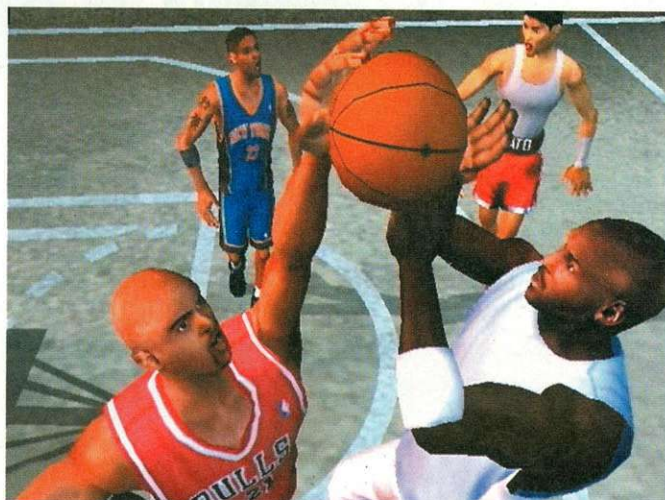
■ Electronic Arts, bekannt für seine guten Basketball-Simulationen auf nahezu allen Systemen (*NBA Live*-Serie), schließt mit *NBA Street* endlich eine klaffende Produktlücke. Wie die Konkurrenz von Konami (*NBA Hoopz*) möchte EA mit ihrem neuen Produkt verstärkt auf den Reiz des Freiplatz-Basketballs eingehen. Pfeilschnelle Dribblings, krachende Dunks und No-Look-Pässe en masse haben zwar nicht mehr viel mit dem eigentlichen Sport zu tun,

bringen aber Spaß ohne Ende. Auffallend ist, dass die technische Umsetzung sogar besser ist als beim PS2-Aushängeschild *NBA Live 2001*. Alle bekannten Spieler aus der

nordamerikanischen Profiliga sowie detaillierte Courts verpassen *NBA Street* die nötige Freiplatz-Atmosphäre. Damit die Korbanlage richtig erzittert, gibt es eine Turbo-Taste, mit deren Hilfe ihr blitzschnell die Richtung ändern oder den Ball mit aller Gewalt durch den Ring stopfen könnt.



■ Krachende Slam Dunks und harte Defense gehören beim Street Ball dazu.



PlayStation 2 Action-Adventure 3. Quartal 2001 Ubi Soft

Batman Vengeance

■ Ubi Soft schlachtet seine *Batman*-Lizenz weiter aus. Als Vorlage dient diesmal die aus dem Fernsehen (ProSieben) bekannte Serie *The new Adventures of Batman*. Dabei gelang es den Entwicklern von Ubi Soft Montreal, dieselbe Atmosphäre zu erzeugen wie in der Zeichentrickvorlage. Gerade die Zwischensequenzen warten mit einem extrem futuristischen Grafikstil auf: Klare Linien und dunkle Farben

machen aus Gotham City die finstere Ganovenabsteige, wie man sie sich immer vorgestellt hat. In seinem neuen Abenteuer muss der Fledermaus-Kämpfer auf seinen alten Kumpel Robin verzichten. Diesmal erhält er Unterstützung vom attraktiven Batgirl. *Batman Vengeance* überzeugt in erster Linie mit durchgestylter Comic-Grafik und der gekonnten Mischung aus Action- und Puzzle-Elementen. Flotte



■ Das dynamische Duo: Batman und Batgirl sorgen für Recht und Ordnung.

Nebenabschnitte erhoffen wir uns vom schnittigen Batmobil, das in keinem *Batman*-Spiel fehlen darf.



PlayStation 2 Snowboard
4. Quartal 2001 Sony

Cool Boarders

■ Einen ähnlich durchschlagenden Erfolg wie bei den jungen PlayStation-Zockern erhofft sich Sony auch von der PS2-Version seines Snowboard-Krachers *Cool Boarders*. Mit dem Titel-Zusatz 2001 will man zeigen, wo's langgeht: *Cool Boarders 2001*, das Snowboard-Spiel der Zukunft! Egal ob allein oder zu zweit per Splitscreen, mit einer schnellen, ruckelfreien Grafik brettert ihr durch verschneite Berglandschaften, enge Tannenwäldchen oder vereiste Pipes. Insgesamt soll



es 20 neue Kurse und neun unterschiedliche Spielmodi geben, darunter Abfahrtslauf mit Checkpoints oder Toren, CBX, Board Park, Big Air, Half Pipe, Vans Triple Crown, Challenge und Trickmaster. Neben den be-

■ Grinden auf dem Spannungsmast. Wo kann man das schon ungestraft machen?

kannten Boarder-Größen Todd Richards, Barrett Christy und Tara Dakides treten sieben weitere Snowboard-Stars mit ihrer Original-Ausrüstung an.



aufgeschnappt

■ Japan - Sony-Land: Das Land der aufgehenden Sonne ist fest in Sonys Hand. Laut aktuellen Zahlen hat sich die PlayStation 2 im Mutterland des Videospieles bereits über 4 Millionen Mal verkauft. Selbstverständlich hat sich Sony auf diesen Boom eingestellt und arbeitet mit Eifer daran, die Monatsproduktion auf 2 Millionen Stück zu erhöhen.

SONY



■ Krabbeltier: Nachdem Neversoft mit *Spider-Man* auf der PSone einen beachtlichen Erfolg erzielen konnte, wird bereits an einem Nachfolgetitel gearbeitet. *Spider-Man 2 Enter: Electro* wird eine aufgebahrte Grafik-Engine bieten und euer Auge mit noch sanfteren Animationen und neuen Moves des Wandkrabblers verwöhnen. Geplanter Release für das PS-one-Spinnen-Spektakel ist der Herbst dieses Jahres.

■ Illegal: Die fleißigen Programmierer von Take 2 arbeiten bereits an einer Fortsetzung des Rennspiel-Hits *Smuggler's Run*. Um der kriminellen Auto-Hatz mehr Würze zu verleihen, arbeitet ihr in *Smuggler's Run 2* auch in Vietnam und Afghanistan.

■ Häuptling: Outrage Entertainment, die kreativen Köpfe hinter der *Descent*-Serie, arbeiten an einem PS2-Action-Adventure. In *Rubu Tribe* übernimmt ihr die Rolle eines Stammesführers, der zusammen mit seinen Untergebenen eine fremdartige Welt erforschen muss. Das Spielprinzip verwendet sowohl Elemente bekannter Aufbau-Spiele und Wirtschaftssimulationen als auch klassische Action-Adventure-Anteile. *Rubu Tribe* soll im Herbst dieses Jahres in den Läden stehen.



PS2 Rollenspiel 4. Quartal 2001 Genki Jade Cocoon 2

■ Gerade ist der erste Teil von *Jade Cocoon* in Deutschland für die PSone als Budget-Spiel erhältlich, sitzt in Japan schon der Nachfolger des Rollenspiels in den Startlöchern. *JC 2* wird nicht mehr viel mit dem Vorgänger gemeinsam haben. Die Story spielt nämlich einige Jahrhunderte nach Teil 1.



■ Jade Cocoon 2 ist ein klassisches japanisches Rollenspiel mit Knuddelcharakteren.

PlayStation 2 Action 4. Quartal 2001 Eidos Thunderhawk Operation Phoenix

■ Eidos hat tief in die Klassiker-Box gegriffen und zog mit *Thunderhawk* eine echte Shoot'em-Up-Perle heraus. Ihr übernehmt die Steuerung eines bis unter die letzte Niete bewaffneten Kampfhubschraubers. Vor jedem Einsatz gibt es eine exakte Besprechung



beim Oberkommando, woraufhin ihr an euren Vogel die nötige Bewaffnung andocken müsst. Dann nimmt die unkomplizierte Action auch schon ihren Lauf.



■ Schwere Bordgeschütze machen aus den Bodentruppen schrottreifes Altmetall.



Hier in der Datenbank erhaltet ihr den Überblick über alle bald erhältlichen PS2-Titel. Die Most-Wanted beinhalten die zehn am meisten erwarteten Spiele der nächsten Monate.

Termine Juni PS2

Bloody Roar 3	Jun
Virgin	Beat 'em Up
Dakar Rally	Jun
Acclaim	Rennspiel
Dropship	Jun
Sony	Action
DSF Fussball Man. 2001	Jun
Ubi Soft	Simulation
Evolva	Jun
Virgin	Strategie
Extermination	Jun
Sony	Action-Adventure
Flucht von Monkey Island	Jun
Lucas Arts/EA	Adventure
Freak Out	Jun
Swing!	Action
Fur Fighters: Viggos ...	Jun
Acclaim	Action-Adventure
Giants	Jun
Virgin	Action-Adventure
Le Mans	22.6.
Infogrames	Rennspiel
Ministry of Sound Int. Ed.	Jun
Ubi Soft	Entertainment
Onimusha	Jun
EA	Action-Adventure
Portal Runner	Jun
Infogrames	Action
Rally Paris Dakar	Jun
Acclaim	Rennspiel
Stunt GP	Jun
Virgin	Rennspiel
The Dukes of Hazzard 2	Jun
Ubi Soft	Rennspiel
Tokyo Xtreme Racer	Jun
Ubi Soft	Rennspiel
UEFA Challenge	21.6.
Infogrames	Fußball
Wacky Races	27.6.
Infogrames	Rennspiel
WDL: Warjetz	29.6.
Infogrames	Action

Termine Juli PS2

Gauntlet Dark Legacy	Jul
Midway	Action
Cueball 3	Jul
Virgin	Action
Ephemeral Fantasia	Jul
Konami	Rollenspiel
NBA Street	Jul
EA Sports	Sport
Viper Heat	Jul
Titus/Virgin	Rennspiel
Gran Turismo 3: A-spec	11.7.
Sony	Rennspiel

Most Wanted - PlayStation 2

1 Metal Gear Solid 2

Hersteller: Konami Genre: Action-Adventure Spieler: 1

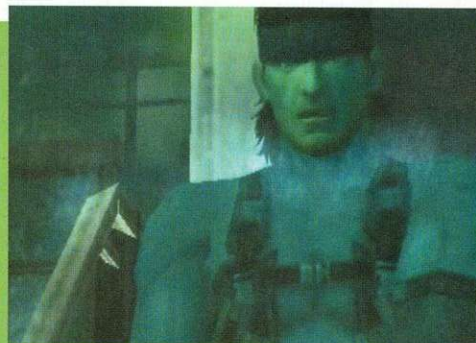
Worum geht es:

Spezialagent Solid Snake muss sich alleine auf einem russischen Schiff durchschlagen, um eine Massenvernichtungswaffe unschädlich zu machen.

Aktueller Entwicklungsstand:

Eine lauffähige Demo-Version ist bereits erhältlich. Technisch scheint Konami neue Maßstäbe im Action-Genre zu setzen.

Einschätzung: SUPER Termin: 4. Q 2001



■ Solid Snake ist auf hoher See auf sich allein gestellt.

2 Gran Turismo 3: A-spec

Hersteller: Sony Genre: Rennspiel Spieler: 1-2

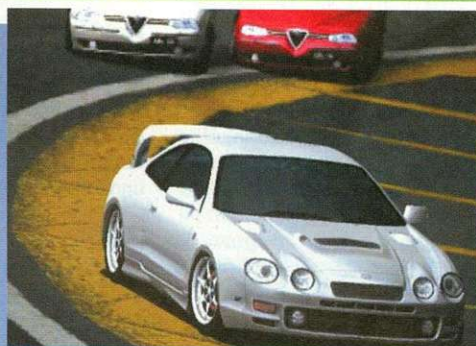
Worum geht es:

Mit über 150 unterschiedlichen Fahrzeugen so schnell wie möglich über 36 Strecken zu brettern. Langzeit-spaß ergibt sich durch zahlreiche Modi.

Aktueller Entwicklungsstand:

In Japan schlägt GT 3 schon alle Verkaufsrekorde für die PS2. Hoffentlich verschont uns Sony mit PAL-Balken in der deutschen Version.

Einschätzung: SUPER Termin: 11.7.2001



■ Bahnbrechende Optik zeichnet Gran Turismo 3 aus.

3 Devil May Cry

Hersteller: Capcom Genre: Action-Adventure Spieler: 1

Worum geht es:

Als unerschrockener und schwer bewaffneter Geisterjäger namens Dante durchstreift ihr ein seltsames Anwesen mit allerlei Monsterhorden.

Aktueller Entwicklungsstand:

Auf dem japanischen Markt ist Devil May Cry bereits als Demo erhältlich. Die beeindruckende Grafik macht diesen Titel sicher zu einer lohnenswerten Neuanschaffung.

Einschätzung: SUPER Termin: 4. Q 2001



■ Dämonenjäger Dante ist ein echter Schwertmeister.

4 Silent Hill 2

Hersteller: Konami Genre: Action-Adventure Spieler: 1

Worum geht es:

James Mason ist auf der Suche nach seiner verstorbenen Frau. Hat die verwunschene Stadt Silent Hill etwas mit ihrem Tod zu tun?

Aktueller Entwicklungsstand:

Bis auf kurze Demos gab es von Silent Hill noch nichts zu sehen. Die gerenderten Zwischensequenzen sehen allerdings sehr viel versprechend aus.

Einschätzung: SUPER Termin: 3. Q 2001



■ Ob er seine Frau jemals wieder lebend wiedersieht?

5 Onimusha Warlords

Hersteller: Capcom Genre: Action-Adventure Spieler: 1

Worum geht es:

Als gestählter Schwertkämpfer Akechi Samanosuke kämpft ihr für Recht und Ordnung im alten Japan. Fiktion und Tradition vermischen sich in Onimusha.

Aktueller Entwicklungsstand:

Die PAL-Version steht kurz vor der Fertigstellung. In der nächsten Ausgabe werden wir bereits einen Test zum Besten geben.

Einschätzung: SUPER Termin: Jun 2001



■ Resident Evil meets Japan: Onimusha birgt Spannung pur.

6 Final Fantasy X

Hersteller: Squaresoft

Genre: Rollenspiel

Spieler: 1

Worum geht es:

Blitzballspieler Tidus und Magierin Yuna wollen dem finsternen Sin mithilfe des „Ultimate Summon“ von der Zerstörung ihrer Welt abhalten.

Aktueller Entwicklungsstand:

In Japan soll *Final Fantasy X* im Sommer erhältlich sein. Eine Lokalisierung für Deutschland wird mindestens bis Weihnachten dauern.

Einschätzung: SUPER Termin: 4. Q 2001



■ Wie von den Vorgängern bekannt, sind die Kämpfe rundenbasiert.

7 Red Faction

Hersteller: THQ

Genre: Action

Spieler: 1-2

Worum geht es:

Klassischer Ego-Shooter mit Sci-Fi-Hintergrund. Der Zweispieler-Splitscreen-Modus sorgt auch für Action unter Freunden.

Aktueller Entwicklungsstand:

Im Sommer kommen die US-Boys in den Genuss von *Red Faction*. Die deutsche Umsetzung des Hitkandidaten ist bereits für September geplant.

Einschätzung: SUPER Termin: Sep 2001



■ Echte Survival-Action erwartet euch in Red Faction.

8 Resident Evil Code: Veronica

Hersteller: Capcom

Genre: Action-Adventure

Spieler: 1

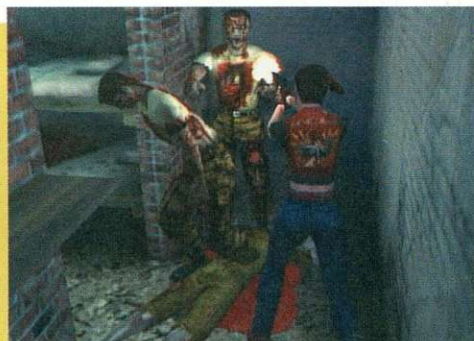
Worum geht es:

Horden von Monstern und Untoten regieren in Raccoon City. Claire Redfield versucht, dem Spuk ein Ende zu bereiten.

Aktueller Entwicklungsstand:

Verkaufte sich bereits hervorragend in Japan. Eine Umsetzung (vielleicht zensiert?) erwartet uns zum Jahreswechsel.

Einschätzung: SUPER Termin: 4. Q 2001



Claire Redfield hat alle Hände voll mit dem untoten Unrat zu tun.

9 GTA 3

Hersteller: Take 2

Genre: Action

Spieler: 1

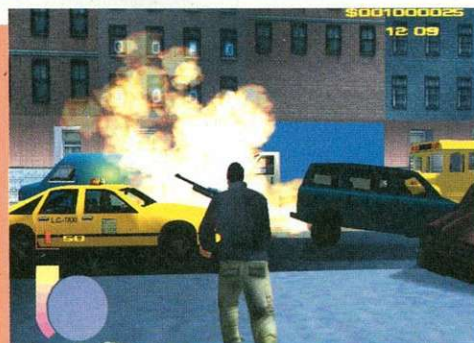
Worum geht es:

Durchstreift als skrupelloser Gauner die Straßen von Liberty City, einer amerikanischen Großstadt, immer auf der Suche nach dem schnellen Geld.

Aktueller Entwicklungsstand:

Bislang gab es nur eine lauffähige Demo zu sehen. Neben dem interessanten Gameplay überzeugt die vielfältige Grafik.

Einschätzung: SUPER Termin: 4. Q 2001



■ In GTA 3 übernehmt ihr ausnahmsweise die Schurken.

10 Project Eden

Hersteller: Eidos

Genre: Action

Spieler: 1-4

Worum geht es:

Auf einem havarierten Raumschiff müssen allerlei Probleme gemeistert werden. Innovatives Action-Spiel, das auf Teamwork baut.

Aktueller Entwicklungsstand:

Seit knapp zwei Jahren in der Entwicklung mauserte sich das ursprüngliche PC-Spiel zu einem echten Hit-Kandidaten.

Einschätzung: SUPER Termin: Sep 2001

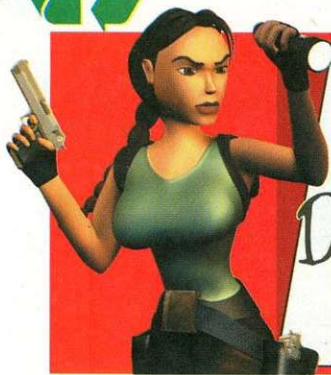


■ Nur im Team lassen sich die Project-Eden-Missionen bewältigen.

Termine Ausblick

PS2

Bundesliga Manager X	Aug
Software 2000	Sport-Simulation
Extreme G 3	Aug
Acclaim	Rennspiel
Fur Fighters Plus	Aug
Acclaim	Action-Adventure
Soul Reaver 2	Aug
Eidos	Action-Adventure
Shadow Man 2	Aug
Acclaim	Action
Surfing: The New Wave	Aug
Acclaim	Sportspiel
Alone in the Dark	21.9.
Infogrames	Action-Adventure
Baldur's Gate: Dark ...	Sep
Virgin	Rollenspiel
Championship Motocross	Sep
THQ	Rennspiel
Conflict Zone	Sep
Ubi Soft	Strategie
Evil Twin	Sep
Ubi Soft	Action-Adventure
Project Eden	Sep
Eidos	Action
Red Faction	Sep
THQ	Ego-Shooter
Commandos 2	3. Q
Eidos	Strategie
Silent Hill 2	3. Q
Konami	Action-Adventure
The Getaway	3. Q
Sony	Action-Adventure
Virtua Fighter 4	3. Q
Sega	Beat 'em Up
WipEout Fusion	3. Q
Sony	Rennspiel
World Rally Champ. 2001	3. Q
Sony	Rennspiel
Batman Vengeance	Nov
Ubi Soft	Action
The Lost	Nov
Crave	Action-Adventure
WWF SmackDown! 3	Nov
THQ	Wrestling
Age of Empires II	4. Q
Konami	Strategie
Cool Boarders: Code Alien 4	Q
UEP Systems	Snowboarding
Fusion GT	4. Q
Crave	Rennspiel
Grand Theft Auto 3	4. Q
Take 2	Action
Thunderhawk III	4. Q
Eidos	Action
Crash Bandicoot	2001
Universal	Action
Devil May Cry	2001
Capcom	Action-Adventure
Final Fantasy X	2001
Squaresoft	Rollenspiel
Kessen II	2001
Koei	Strategie
Legend of Excalibur	2001
Midway	Strategie
Metal Gear Solid 2	2001
Konami	Action-Adventure
RE Code: Veronica	2001
Capcom	Action-Adventure
Syphon Filter 3	2001
Sony	Action



Das haben wir getestet

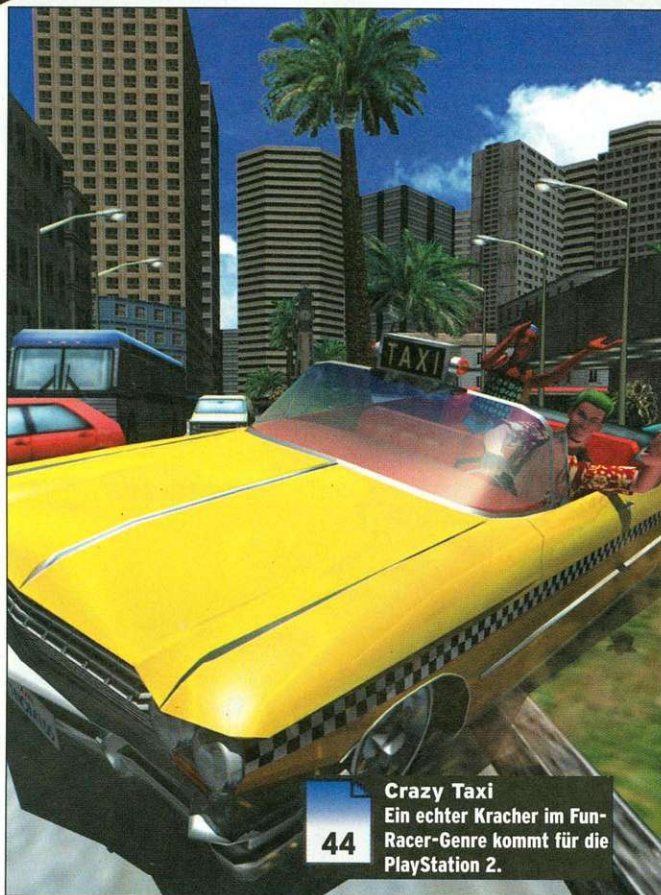
Alle Tests der Ausgabe 6/01

PSone

Titel	Seite	Wertung
Alone in the Dark 4	58	87%
Army Men Omega Soldier	60	34%
Formel Eins 2001	59	80%
Panzer Front	60	33%
Submarine Commander	60	37%
Virtual Kasparov	60	51%

PS2

Titel	Seite	Wertung
4x4 Evolution	57	70%
Crazy Taxi	44	87%
ESPN National Hockey Night	54	74%
Extermination	50	80%
Formel Eins 2001	38	81%
Fur Fighters	56	77%
Gauntlet Legends	57	65%
MTV Music Generator	57	76%
Operation WinBack	52	66%
Ring of Red	53	80%
Rumble Racing	55	77%
Sky Odyssey	57	75%
Star Wars: Super Bombad R.	47	64%
The Bouncer	51	74%
Unreal Tournament	48	74%



44

Crazy Taxi
Ein echter Kracher im Fun-Racer-Genre kommt für die PlayStation 2.

So wird getestet

Symbolerklärung



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



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



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



Mouse: Dieses PC-typische Eingabegerät wird vor allem bei Strategie-spielen 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.



Ausgeplaudert

Sweus Favoriten

Rennspiel, Strategie, American Sports, Action

Spielt zur Zeit

1. Gran Turismo 3 (PS2)
2. Gauntlet Dark Legacy (PS2)
3. Virtual Kasparov (PSone)

Hört zur Zeit

1. Fettes Brot
2. Fanta 4
3. Destiny's Child

Schaut zur Zeit

1. NBA-Play-offs (TV)
2. Eishockey WM (wir machen's)
3. Bundesliga (S05 schafft's)



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. Gran Turismo 3 (PS2)
2. Skies of Arcadia (DC)
3. Parasol Stars (PC-Engine)

Hört zur Zeit

1. Neil Landstrum
2. Rok: Sturm und Drang
3. Jeff Mills Art of Connection

Schaut zur Zeit

1. 2001 Collector's Ed. (DVD)
2. Die Simpsons (TV)
3. Ninja Resurrection (DVD)



Henry Ernst

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

Uwes Favoriten

Rennspiel, Action, Beat 'em Up

Spielt zur Zeit

1. Gran Turismo 3 (PS2)
2. Crazy Taxi (DC, PS2)
3. Unreal Tournament (PC)

Hört zur Zeit

1. www.digital-pirate.de
2. www.philosophatika.com
3. www.neurofunk.com (Ch 2)

Schaut zur Zeit

1. Exit Wounds (Kino)
2. Bube, Dame, König, Gras
3. Nach neuen Alus (VW Golf)



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. Winning Eleven 5 (PS2)
3. The Bouncer (PS2)

Hört zur Zeit

1. Sepultura
2. Supergrass
3. Röznie Spezial

Schaut zur Zeit

1. Championsleague
2. Truthahn Massaker (ab 16)
3. Der schmale Grat (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. Gran Turismo 3 (PS2)
2. Unreal Tournament (PC)
3. Rocket Arena III (PC)

Hört zur Zeit

1. Capone-N-Noreaga
2. Tresor 115
3. Drum & Bass

Schaut zur Zeit

1. Kite Un-cut (DVD)
2. Very Bad Things (DVD)
3. Bully-Parade (Still kult)



Paul Krügel

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



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

800 PS auf der PlayStation 2

Formel Eins 2001

Die Formel-1-Saison ist in vollem Gange und so spannend wie selten zuvor. Besser könnte der Launch von Sonys erstem PS2-F1-Spiel wahrlich nicht getimt sein. Lohnt sich der Kauf des neuen Produktes oder ist die bekannte Konkurrenz vorzuziehen?

■ Endlich ist es so weit. Nach Jahren der Team-Tristesse an der Spitze der Formel 1 kämpft eine weitere Mannschaft neben Ferrari und McLaren Mercedes um den obersten Podestplatz. Ralf Schumacher und Juan Pablo Montoya von BMW Williams sorgten in dieser Saison schon für die eine oder andere Überraschung. Der junge Kerper konnte in seinem 70. Grand Prix auf der Rennstrecke von Imola endlich aus dem langen Schatten seines Bruders Michael heraustreten und zum ersten Mal in seiner F1-Karriere einen Sieg einfahren. Somit gestaltet sich

das ansonsten silber-rote Einerlei der Königsklasse durch das Blau-Weiß des bayrischen Motorenlieferanten BMW ein wenig farbenfroher. Ein ähnliches Szenario zeichnet sich auch am PlayStation-2-Himmel ab. Zwei F1-Titel gibt es bereits seit längerem und mit durchaus respektablem Erfolg auf Sonys neuer Konsole. *F1 Championship Season 2000* von Electronic Arts und *F1 Racing Championship* von Ubi Soft zeigten bereits, dass ein Generationswechsel der Konsolen-Simulationsrennsportspiele stattgefunden hat. Doch auf den bisherigen uneingeschränkten Champion aus alten PSone-Tagen, die *Formel Eins*-Serie von Sony (ehemals Psygnosis), wartete man bislang vergebens. Jetzt ist es so weit und es kommt zum großen Aufeinandertreffen der drei Software-Hersteller und ihrer F1-Produkte. Wir wollen euch bei der Kaufentscheidung unterstützen und vergleichen neben dem aktuellen Test zu *Formel Eins 2001* die drei Titel in allen relevanten Punkten miteinander.

■ **Gleiche Qualität wie von der PSone gewohnt?**

Die *Formel Eins*-Serie gilt seit Jahren auf der PlayStation als



■ Das komplette Fahrerfeld fädelt sich nach dem Start in die erste Curve ein.



■ Vorsicht! Die Curves sind extrem gefährlich und haben schon manches Aus bedeutet.



■ Glühende Bremscheiben gehören mittlerweile zum guten Ton eines jeden Sim-Racers. Die Karbon-Anlagen halten Temperaturen von mehreren Tausend Grad aus.

die Beste des Genres. Da ist es nicht weiter verwunderlich, dass Sony hohe (Verkaufs-)Erwartungen in den PS2-Ableger setzt. Wir hegen ebenfalls die Hoffnung, dass der Titel zu einem echten Kaufargument für die Hardware in Deutschland wird, immerhin ist das Thema Formel 1 in Deutschland prä-senter denn je. Trotz aller Vor-schusslorbeeren haben wir natürlich mit *Formel Eins 2001* ausführliche Testrunden auf allen virtuellen Grand-Prix-Strecken gedreht. Schließlich liegen die Unterschiede zur Konkurrenz wie immer im Detail. Da wäre zunächst die Lizenz-Problematik. Der Motorsport-Weltverband FIA vergibt die Formel-1-Rechte natürlich nur für horrenden Nutzungs-gebühren – je aktueller, desto

teurer. Während Ubi Softs *F1 Racing Championship* mit einer veralteten 99er-Lizenz auskommen muss (BMW noch nicht vertreten), wartet Electronic Arts' *Championship Season 2000* immerhin mit dem letztjährigen Reglement auf und unser Test-Titel *Formel Eins* ist mit der 2001-Lizenz am aktuellsten. Für den Laien oder Neueinsteiger mag dies nicht unbedingt relevant sein, doch ein echter Fan bzw. Racing-Profi bemerkt natürlich die feinen Unterschiede. Neben den zahlreichen neuen Fahrern und Motor-Herstellern wurden selbstverständlich alle Regeländerungen (Rillenreifen, höherer Frontflügel etc.) berücksichtigt. Somit dürfte einem Abtauchen in die diesjährige Meisterschaft nichts im Wege stehen. Leider trüben in diesem

„Eine sehr **flotte** Grafik und viele **Features** lassen kleinere technische **Fehler** verblassen.“



■ Bei der Siegerehrung freuen sich David Coulthard, Mika Häkkinen und Michael Schumacher über die Pokale. An der Animation müsste bis zum nächsten Teil noch gefeilt werden.



■ Durchdrehende Reifen gehören ab dem Spanien-GP dank der wieder zugelassenen Traktionskontrolle der Vergangenheit an. Ärgerlich: Auf „Profi“ lässt sie sich nicht aktivieren.

Zusammenhang auch einige kleinere Fehler den Gesamteindruck. Beispielsweise ist die Traktionskontrolle (ab dem Spanien-GP wieder offiziell erlaubt) im Schwierigkeitsgrad „Profi“ nicht zu aktivieren und das

Team Benetton Renault wurde von den britischen Programmierern eindeutig zu gut eingestuft. Fisichella und Button sind in Wirklichkeit fast am Ende der Startaufstellung zu finden, während sie im virtuellen Wett-

Kribbelt's schon?

Bestellen hilft!

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



■ Nach diesem Crash wird der Ferrari das Rennen wieder aufnehmen, während der Benetton mit gebrochener Achse wohl liegen bleibt.



■ Der Williams ist mit der Motorenunterstützung von BMW zu einem echten Mitkonkurrenten herangereift. Ob Ralf Schumacher die Sensation gelingt?

i Die Zusatz-DVD: Offizieller Saison-Rückblick 2000

■ Eine echtes Highlight hält die Ende Mai erscheinende PlayStation-2-Version von *Formel Eins 2001* für euch parat. Jeder Spiel-DVD wird nämlich noch eine weitere DVD-Scheibe mit allen Rennen der vergangenen 2000er-Saison beiliegen. Erlebt noch einmal die spannendsten Momente, die spektakulärsten Crashes und alle Missgeschicke der F1-Profis. Dabei steht es euch zu Beginn frei, ob ihr euch die normale oder die interaktive Version zu Gemüte führen wollt. Letztere bietet euch die Möglichkeit, alternative Perspektiven zu wählen (Wer wollte nicht schon immer mit Michael Schumacher fahren?) oder die exakten Telemetrie-Daten zu jedem Zeitpunkt des Rennens abzurufen. Kurzum, der Saison-Rückblick ist eine Bereicherung für jeden Formel-1-Fan. Da lässt es sich auch verschmerzen, dass der Kommentar leider nur auf Englisch ist.

Eine Bemerkung noch zum Schluss: Auf den tödlichen Unfall des Streckenpostens Paolo Gislimberti am 10.9.2000 im italienischen Imola geht die DVD nur zum Schluss mit einer kleinen Randnotiz ein. Für unseren Geschmack zu wenig.



kampf durchaus auch in die dritte Reihe vorfahren. Abgesehen davon, kann man den Programmierern ein Realitätszertifikat ausstellen. Animierte Mechaniker sorgen während des Boxenstopps für den nötigen Thrill. Außerdem ist fast jedes Detail der Rennstrecken, seien es nun Werbeschriftzüge, Bauwerke wie das Riesenrad in Suzuka oder der schmale Kopfsteinpflasterstreifen in Indianapolis, anzutreffen.

■ **Arcade-Modus? Nein danke!**
Kaum hat man die *Formel Eins 2001*-DVD ins Laufwerk gelegt, wird schnell klar, dass Sony mit seinem F1-Spiel den Rennpuristen ansprechen will. In den einfachen und übersichtlichen Menüs verzichtet man beispielsweise auf einen Arcade-Modus, den die Konkurrenten von Ubi Soft und EA haben. *Formel Eins*

„Echte Fans kommen an diesem F1-Game nicht vorbei!“

Fest steht, *Formel Eins 2001* ist der ungeschlagene König in puncto Realitätsnähe und Aktualität. Zwei Faktoren, an denen ein Profizocker nicht vorbeikommt – zumal die nervöse (somit realistische) Steuerung und der knackige Schwierigkeitsgrad für dieses Publikum eine Herausforderung darstellen. *Formel Eins 2001* zu meistern, setzt unzählige Testfahrten voraus. Schade nur, dass die Grafik und die künstliche Intelligenz nicht ganz an den Konkurrenten von Ubi Soft herankommen. Somit teilen sich *Formel Eins 2001* und *F1 Racing Championship* für mich die Krone der F1-Spiele. Dennoch sind beide Titel noch weit davon entfernt, perfekt zu sein, geschweige denn die technischen Möglichkeiten der PS2 wirklich auszunutzen, weshalb ihnen eine bessere Wertung verwehrt bleibt.



Swen Harder

2001 hat zwar den Menüpunkt „Schnelles Rennen“, der auf Schadensmodelle und Regelwerk verzichtet, allerdings ist das Fahrverhalten hier fast noch realistischer als beim Simulationsmodus von *F1 Championship Season 2000*. Gesteigert wird der Schwierigkeitsgrad natürlich mit den Modi Einzelrennen und WM. Dort gibt es eine weitere Unterscheidung in Anfänger, Amateur, Fortgeschritten und Profi. Bei der letzten Einstellung dürft ihr euch auf einen wahren Höllenritt vorbereiten. Gebt ihr zu viel Gas, dreht ihr euch, gebt ihr in langsamen Kurven zu wenig Gas, stirbt der Motor ab. Nur wer die Ideallinie findet, hat eine echte Chance auf WM-Punkte. Zu dumm, dass der Grat zwischen perfekter Linie und einem Ritt ins Kiesbett dermaßen schmal ist. Kommt ihr auch nur wenige Zentimeter über den Randstein, ist ein Dreher



■ Im Regen steigt hinter den Wagen ein fast undurchsichtiger Gischtnebel auf. Zum Glück erkennt man die grellen Scheinwerfer der vorausfahrenden Konkurrenz.



■ **Detailvielfalt:** Hier ist der legendäre Kopfsteinpflasterstreifen von Indianapolis zu erkennen. Damit er zu keiner Unfallgefahr wird, ist er mit Kunstharz geglättet.



■ Mit der R1-Taste ist es möglich, einen schnellen Blick nach hinten zu werfen. Gerade bei längeren Verfolgungsjagden gegen Ende des Rennens ist dieses Feature sehr wichtig.



■ Noch nie gab es eine dermaßen übersichtliche und zugleich authentische Cockpit-Perspektive anzuwählen. Selbst in den Rückspiegeln ist genügend zu erkennen.

die Folge. Kurzum, an den Schwierigkeitsgrad Profi sollten sich nur die Hartgesottensten unter euch heranwagen. Neben den Standardmodi bietet *Formel Eins 2001* noch den so genannten Zuschauer-Modus (eine Art TV-Übertragung) mit wechselnder Kameraperspektive und die Möglichkeit, Testfahrten auf allen 17 Rennkursen zu absolvieren. Hier habt ihr genügend Zeit, euch auf die Meisterschaft vorzubereiten, denn es ist bei den hohen Ansprüchen des Profi-Levels unerlässlich, das richtige Setup zu finden. Insgesamt sind es 19 unterschiedliche Einstellungen, die auf euer PS-Monster Einfluss nehmen. Angefangen bei der Reifenmischung (hart oder weich) über die Bodenfrieheit und den Steuerungswinkel bis hin zu Federjustierung und Rennstrategie habt ihr die volle Kontrolle.

■ **Schwer, schwerer, Formel Eins 2001**

Habt ihr genügend Erfahrung gesammelt, steht die komplette Meisterschaft auf dem Programm. In vier freien Trai-

ningssitzungen gilt es, die Rennstrecke zu erlernen, bevor es im Qualifying um Tausendstel und die Pole-Position geht. Abhängig davon, welche Renndistanz ihr zu Anfang eingestellt habt, wird auch die Zeit der Qualifikation entsprechend angepasst. Dennoch ist es möglich, die Zeit schneller ablaufen zu lassen. Das Rennen selbst ist vom Start an eine einzige Herausforderung. Frühstarts, harte Verfolgungsduelle und knifflige Überholmanöver bringen das Blut in Wallung. Dank der feinfühlgigen, aber realistischen Steuerung hat man immer das Gefühl, selbst im Boliden zu sitzen und nicht nur Passagier zu sein. So macht *Formel 1* wirklich Spaß! Leider muss man sagen, dass die künstliche Intelligenz der Mitstreiter nicht perfekt ist. Zu oft kommt es vor, dass ihr ohne eigenes Verschulden vom Hintermann angeschubst und von der Strecke

geschoben werdet. Wenn es ganz hart kommt, endet ein solches unfreiwilliges Manöver im Reifenstapel und das Rennen ist beendet. Glücklicherweise ist es dann möglich, während einer laufenden Saison einen Neustart anzusetzen. Das ist besonders dann ratsam, wenn nach einer Kollision sämtliche Flügel von eurem Boliden davonfliegen. Solche Reparaturen sind wie in Wirklichkeit extrem zeitaufwendig oder gar unmöglich. Dann heißt es, als Zuschauer den Rest des Rennens zu verfolgen.

■ **Lieber alleine im Cockpit Platz nehmen**

Der Zweisspielermodus ist eine Enttäuschung. Eine Meisterschaft ist im Gegensatz zur PSOne-Version nämlich nur alleine möglich, so dass sich nur ein „Schnelles Rennen“ im Duett angehen lässt. Aber selbst dann befinden sich magere acht Boliden mit auf der Strecke. Außerdem muss man auf die geniale Cockpit-Perspektive des Einspielermodus verzichten. Diese Ansicht sucht bisher ihresgleichen und verbindet ein

„Kein Formel-1-Spiel kann derzeit von sich behaupten, perfekt zu sein.“



Darf`s ein bisschen mehr sein?

Kein Problem!

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



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

Vergleich der Formel-1-Spiele auf der PlayStation 2

	F1 Racing Championship	F1 Championship Season 2000	Formel Eins 2001
	 Ubi Softs Formel-1-Titel ist nicht nur eine Augenweide, sondern bietet auch viele durchdachte Features und Extras.	 Electronic Arts versucht mit seinem F1-Produkt, eindeutig die Anfänger unter den Formel-Anhängern anzusprechen.	 Für Profis und Regelfetischisten das beste F1-Spiel. Kleinere technische Patzer verhindern den Referenztitel.
* Das angewandte Punktsystem dient der schnellen Übersicht. Je mehr Punkte desto besser.			
Spieleranzahl	1 - 2 ■■*	1 - 2 (1 - 4 Multitap) ■■■	1 - 2 ■■
Fahrerfeld	22 (22 im Multiplayer) ■■■	22 (nur Spieler im Multiplayer) ■	22 (8 im Multiplayer) ■
Strecken	16 (inkl. Sepang) ■■	17 (inkl. Sepang, Indianapolis) ■■■	17 (inkl. Sepang, Indianapolis) ■■■
Lizenz	1999 ■	2000 ■■	2001 ■■■
Schaltung	Automatik, Manuell ■■	Automatik, Halbautomatik ■■■	Automatik, Manuell ■■
Schwierigkeitsgrad	Leicht bis schwer ■■	Sehr leicht bis mittel ■	Mittel bis sehr schwer ■■■
Ansichten	4 + 1 (Ego-Ansicht als Bonus) ■■■	5 ■■■	3 ■■
Kommentar	Oliver Jörg ■	Kai Ebel ■■	Heiko Waßer, Christian Danner ■■■
Modi	Arcade, Fahrschule, Szenario, Zeitfahren, Grand Prix, Meisterschaft, Duell ■■■	Zeitrennen, Grand Prix, Meisterschaft, Multiplayer, eigene Meisterschaft ■	Schnelles Rennen (1 & 2 Sp.), Testfahrt, Zeitrennen, einzelnes Rennen, WM, TV-Übertragung ■■
Grafik			
Aufbau	Kaum zu erkennen ■■■	Kaum zu erkennen ■■■	Kaum zu erkennen ■■■
Geschwindigkeit	Mittel ■	Hoch ■■	Sehr hoch ■■■
Details	Sehr realistisch ■■■	Weniger realistisch ■	Realistisch ■■
Fahrzeuge	Realistisch ■■	Sehr realistisch ■■■	Realistisch ■■
Ruckeln	Selten, in schnellen Kurven ■■	Oft, bei vielen Fahrzeugen ■	Kaum ■■■
Sound			
Fahrgeräusche	Weniger realistisch ■	Realistisch ■■	Realistisch ■■
Kulisse	Weniger realistisch ■	Sehr realistisch ■■■	Realistisch ■■
Sprachausgabe	Nicht während des Rennens ■■	Nicht während des Rennens ■■	Auch während des Rennens ■■■
Boxenfunk	Realistisch ■■	Keiner	Sehr realistisch ■■■
Sonstige Technik			
Präsentation	Sehr gut ■■■	Mittel ■	Gut ■■
Menüführung	Einfach, intuitiv ■■■	Etwas unübersichtlich ■	Einfach und unkompliziert ■■
Ladezeiten	Lang	Mittel ■	Mittel ■
Features			
Rennneustart bei WM	Ja ■■■	Nein	Ja ■■■
Frühstart möglich	Nein	Nein	Ja ■■■
Schadensmodell	Weniger realistisch ■	Realistisch ■■	Sehr realistisch ■■■
Schadensrealismus	Mittel ■	Mittel ■	Hoch ■■
Qualifikation	Zeitraffer möglich ■■■	Kein Zeitsprung möglich	Wird Renndistanz angepasst ■■
Boxencrew	Animiert ■■	Gut animiert ■■■	Animiert ■■
Fahrverhalten/-einflüsse			
Wageneinstellungen	Detailliert ■■	Weniger detailliert ■	Sehr detailliert ■■■
Renntaktik	Nicht einstellbar	Nicht einstellbar	Anzahl Boxenstopps, Zeitpunkt ■■■
Strecken-Realismus	Mittel ■	Hoch ■■	Sehr hoch ■■■
Fahrerintelligenz	Sehr realistisch ■■■	Weniger realistisch ■	Realistisch ■■
Spins möglich	Nein	Ja ■■■	Ja ■■■
Wettereinflüsse	Sehr realistisch ■■■	Weniger realistisch ■	Sehr realistisch ■■■
Rennwochenende	Training, Qualifikation, Warm-up, Rennen ■	1. & 2. Training, Qualifikation, Warm-up, Rennen ■■	1. & 2. Training (Fr. sowie Sa.), Qualifikation, Warm-up, Rennen ■■■
Regelwerk			
Speed in der Box	Automatisch ■	Automatisch ■	Manuell ■■■
Flaggeneinsatz	Sehr realistisch ■■■	Realistisch ■■	Realistisch ■■
Flaggensignale	Streckenposten an der Strecke ■■■	Über Symbol ■	Über Symbol ■
Besonderheiten			
	Meisterschaft wird erst nach bestandener Fahrschule anwählbar	Sehr schneller Einstieg dank unkomplizierter Steuerung	Extrem herausfordernd und schwierig im Profi-Modus
Punkte	69 von 111	59 von 111	90 von 111
Wertung	80%	76%	81%



■ In dieser Einstellung erkennt man die perfekte Nachbildung der Eau Rouge von Spa. Die Berg- und Talfahrt macht jeden Fahrer schwindelig und gilt als Mutprobe.



■ Leider ist in der Boxengasse erstaunlich wenig los. Hier offenbart Formel Eins 2001 im Vergleich zu Ubi Softs F1 Racing Championship deutliche Schwächen.



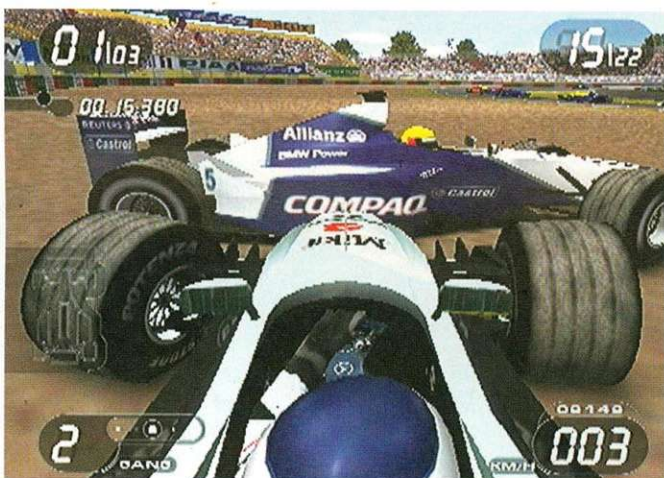
■ Wem der Schwierigkeitsgrad noch nicht herb genug ist, der darf die Wetteroption auf Regen stellen und fortan auf rohen Eiern seine Runden drehen.

sehr gutes Geschwindigkeitsgefühl mit dem authentischen Blick des Piloten. Des Weiteren schaffen die detaillierte Soundkulisse mit realistischen Fahrgeräuschen, wie Fahrtwind und plätscherndem Regen, und ein gelungener Kommentar von den bekannten RTL-Kommentatoren Christian Danner und Heiko Wäßer das bekannte TV-Feeling.

■ Im Vergleich ...

Zieht man die beiden anderen F1-Produkte für die PlayStation 2 zu einem direkten Vergleich heran, wird deutlich, dass alle drei Spiele ihre Vor- und Nachteile haben. Es kommt wohl eher auf den Spieler und seine Wünsche an, für welches er sich letztendlich entscheidet. Stehst du eher auf den heißen Reifen

zwischen durch oder hast vorher noch keinen Kontakt zu F1-Spielen gehabt, dann wäre Electronic Arts' *F1 Championship Season 2000* wahrscheinlich die richtige Wahl. Ist dir hingegen eine hervorragende Grafik wichtig und kannst du auf aktuelle Daten und Verhältnisse der Formel 1 verzichten, dann ist Ubi Softs *F1 Racing Championship* dein Favorit. Wer aber die Herausforderung sucht, sprich die ganze Komplexität und Schwierigkeit der 800-PS-Boliden erfahren möchte, der sollte sich *Formel Eins 2001* zulegen. Ein weiteres Argument für den Sony-Titel ist die Zusatz-DVD mit einem kompletten Saison-Überblick des letzten Jahres (siehe Kasten). Ein Muss für F1-Fans! Unterm Strich bleibt also die Erkenntnis, dass die derzeitige Software-Situation bei den F1-Spielen nahezu identisch mit der laufenden Weltmeisterschaft ist. Irgendwie haben alle drei Kontrahenten etwas auf dem Kasten - eben jeder auf seine Weise. (Sven Harder)



■ Favoriten-Crash: Häkkinen und Ralf Schumacher haben nach diesem Ausritt wohl keine Chance mehr auf den Sieg. Deutlich ist zu erkennen, wie der Kies die Reifen verschmutzt hat.

Formel Eins 2001

PS2


Preis: DM 119,-
Termin: 25. Mai 2001
Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: Mittel bis sehr schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: SCE Studio Liverpool
Hersteller: Sony
Internet: www.scee.com/f1

Grafik Sound

82% 83%

SPIELSPASS

81%

Der direkte Vergleich

80% F1 Racing Championship 4/01

- + Tolle Grafik
- + Sehr gute künstliche Intelligenz
- Veraltete Lizenz

76% F1 Championship S. 2000 1/01

- + Realistisches Streckendesign
- + Schneller Einstieg für F1-Neulinge
- Zu geringer Simulationsanspruch

Hörst Du die Stimmen?

Ruf mich an!

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



■ Auf nur zwei Reifen kratzt Gena samt aufgebrachtem Fahrgast die Kurve. Auch wenn Funken sprühen, brauchen wir um das Taxi keine Angst zu haben.



■ Es bleiben uns noch zwölf Sekunden, um die geschockte Dame zum Zielort zu bringen. Das hellgrüne Feld zeigt diesen Bereich an.

Per Bleifuß zur schnellen Kohle

Crazy Taxi

Das erste Sega-Produkt für die PS2 ist ein alter Bekannter aus der Spielhalle.

■ **Crazy Taxi** ist kein übliches Spiel – es ist noch nicht einmal ein normaler Fun-Racer. Damit ihr versteht, was wir damit meinen, ein paar Worte zum Spielprinzip: Ihr übernehmt die Kontrolle über ein amerikanisches Taxi, ein so genanntes Cab, wobei die Aufgabe natürlich darin besteht, möglichst viele Fahrgäste zum gewünschten Zielort zu bringen. „Und wo ist da jetzt der Spaß?“, werdet ihr euch si-

cher fragen. Nun, wir vergessen einfach alle Verkehrsregeln und ignorieren die Schwerkraft sowie die Zerstörungsenergie von Auffahrunfällen. Heraus kommt einer der besten Fun-Racer der Videospiel- bzw. Spielhallen-Geschichte.

■ **Come on, let's have some fun!**

Zu Beginn des Höllenritts habt ihr die Wahl zwischen vier Cabby-Fahrern: Axel, Gus, Gena und B.D. Joe bringen jeweils ihren eigenen Boliden mit. Auf Hochglanz poliert und mit allerlei





■ Zum Glück ist dieser verkehrsberuhigte Bereich zurzeit menschenleer. Da ist ein solch gelungener Powerslide noch recht ungefährlich.



■ Im finsternen S-Bahn-Tunnel wird es recht eng, wenn die Tram plötzlich aus dem Dunkeln auftaucht. Egal, selbst bei einem Zusammenprall bleibt alles heil.

Schnickschnack ausgestattet, würde der Anblick der edlen Fahrzeuge jeden heimischen Taxifahrer vor Neid erblassen lassen. Aber bis auf eine komplett unterschiedliche Optik verhalten sich die gelben PS-Monster nahezu identisch. Vielmehr liegt der Unterschied in den Konversationen mit den Fahrgästen. Die erweisen sich meistens als sehr erstaunt über die rasante Beförderung. Denn ihr wisst ja: Alles ist erlaubt – und deshalb geht es nicht selten querfeldein. Verkehrsinseln sind ebenso geeignete Abkürzungen wie Fußgängerzonen oder der (befahrene!) S-Bahn-Tunnel. Versperren Autos, Kisten oder Telefonzellen den Weg, dann machen wir sie kurzerhand platt. Schwerere „Gegner“ sind da schon andere Autos, LKWs oder Züge, die sich entweder nur schwer aus dem Weg räumen lassen oder sich überhaupt nicht von der Stelle bewegen. Aber keine Angst, Menschen kommen bei Crazy Taxi niemals zu Schaden. Rechtzeitig springen die geschockten Passanten zur Seite und wettern hinter euch her.

■ Verrückt bis ins letzte Detail

Gleich nachdem ihr einen Fahrgast aufgenommen habt, nennt er seinen Zielort und ein grüner Pfeil zeigt euch den kürzesten Weg dorthin an. Nun solltet ihr das Gaspedal sprechen lassen, denn ein Countdown zählt so lange unaufhaltsam die Sekunden herunter, bis ihr das Ziel erreicht habt. Je schneller ihr euren Job erledigt, desto mehr Geld wird eurem Konto gutgeschrieben. Dabei unterscheidet man vier Kategorien: „Speedy“ – prompte Ablieferung (5 Sekunden Zeitbonus), „Normal“ – 2 Sekunden Bonus, „Slow“ – keine Zeitgutschrift und „Bad“ –

der Passagier steigt aus, ohne zu zahlen. Das Spiel ist dann beendet, wenn entweder euer Zeitkonto auf null gesunken ist oder ihr zuvor eine bestimmte Zeit (3, 5 oder 10 Minuten) eingestellt habt. Um dem Ganzen noch mehr Spieltiefe zu verleihen, hat Sega einige abgefahrene Manöver eingebaut. Mit den vier Grundtasten Gas, Bremse, Vorwärts- und Rückwärtsgang lassen sich nämlich spezielle Tricks abrufen, beispielsweise

„Crazy Taxi macht schlicht und ergreifend einen Heidenspaß!“

der Crazy Dash, der euch aus dem Stand auf Höchstgeschwindigkeit bringt, der Crazy Jump, mit dessen Hilfe ihr über Hindernisse hinwegspringt, oder der Crazy Drift für krasse Richtungsänderungen. Das mag sich

alles einfach anhören, ist es aber nicht. Alleine schon die verwinkelten Straßen der beiden anwählbaren Städte auswendig zu lernen, dauert seine Zeit. Und das ist unerlässlich, um wirklich ganz oben in der Taxiliga mitzufahren. Das Auswendiglernen der Straßenzüge wird im Original-Modus (das ist die zweite Stadt) umso wichtiger, weil der Pfeil zwar den kürzesten Weg anzeigt, allerdings nicht immer eine Garantie dafür ist, dass es auch wirklich eine Verbindung zum Zielpunkt gibt. Hier erweist er sich also eher als verwirrend denn als hilfreich.

■ Weitere Muntermacher

Neben den beiden an San Francisco angelehnten Städten gibt es noch einen Bonus-Modus, die Crazy Box. Hier warten über ein Dutzend verschiedene Aufgaben, die meist mit Zeitlimit absolviert werden müssen, bevor

i Direkt aus der Spielhalle

■ Wie ihr sicher schon mitbekommen habt, ist Crazy Taxi das erste PS2-Spiel von Arcade-Spezialist Sega. Über den Umweg Acclaim, das für die Umsetzung des ursprünglichen Dreamcast-Titels sorgte, halten wir nun ein Stück Software-Geschichte in unseren Händen. Während wir nun also in den Genuss des 1999 entstandenen Automaten auf der heimischen PlayStation 2 kommen, darf sich die Dreamcast-Gemeinde bereits über den Nachfolger Crazy Taxi 2 freuen. Vier neue Fahrer machen in Teil 2 die Straßen von New York unsicher. Dichter Verkehr, mehr Spezial-Moves und noch mehr Action sollen das Ur-Spiel alt aussehen lassen. Obwohl es bislang noch keine offizielle Verlautbarung hinsichtlich einer PS2-Umsetzung gibt, ist es mehr als wahrscheinlich, dass wir in absehbarer Zeit Crazy Taxi 2 auch in unseren Kreisen willkommen heißen dürfen.



■ Die Grafik ist durchweg in einem knallbunten Comic-Stil gehalten. Wie ihr seht, ist viel auf den Straßen los.



■ Nach der prompten Ablieferung (Speedy) gibt es extra viel Geld und einen sattem Zeitbonus von fünf Sekunden.



sich eine weitere auftut. Beispielsweise gilt es, mindestens 150 Meter

per Weitsprung auf einer Ski-schanze zu überwinden oder mit dem Cabby sieben Mal in Folge einen Strike beim Bowling hinzulegen. Diese Mini-Games sind auf Dauer aber zu öde, um wirklich einen Kaufanreiz darzustellen. Crazy Taxi lebt vielmehr von seinem unkomplizierten Spielmechanismus, der rasanten Action und der schnellen Grafik, womit wir bei der Technik wären.

■ Durchgestylt bis ins letzte Byte

Wie gesagt, die Grafik ist ein echtes Highlight, obwohl am Horizont durchaus deutliches Hereinploppen von Häusern, Bäumen etc. zu erkennen ist. Dies wirkt sich jedoch wegen des abschließlichen im Vor-

dergrund stattfindenden Spielgeschehens nicht negativ aus. Bis auf dieses Manko weiß die Engine uneingeschränkt zu gefallen. Ruckelfreier und schneller Ablauf ist ebenso garantiert wie eine absolut realistische Physik bei Crashes mit Autos oder Gegenständen. Objekte bleiben dann auf ihrem neuen Platz liegen und verschwinden nicht einfach spurlos. Trotz der hervorragenden Grafik ist das wirkliche technische Highlight von Crazy Taxi der Sound. Zahlreiche abgefahrene Sprüche der Fahrgäste, dazu eure passenden Kommentare und eine Geräuschkulisse direkt aus der Spielhalle lassen diesen Titel zu Recht die Bezeichnung Fun-Racer tragen. Das i-Tüpfelchen ist jedoch die fetzige Rockmusik der Kultbands Bad Religion und The Offspring. Ihre Stücke passen zu Crazy Taxi wie die Faust aufs Auge. (Sven Harder)

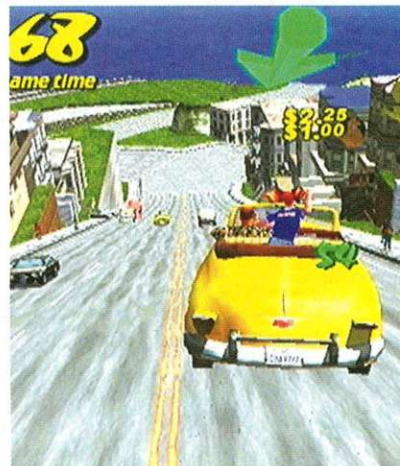


■ Highway to Hell: Wer sich in den U-Bahn-Schächten auskennt, spart wertvolle Zeit durch geschicktes Abkürzen.

„Anschlaffen und durchdrehen! Crazy Taxi geht voll ab!“



Vor rund zwei Jahren hatte ich bereits das Vergnügen, mit Gus, Axel, Gena und B.D. Joe einige Runden zu drehen – damals noch auf dem Sega-Automaten. Danach folgte die Dreamcast-Variante, die mit der Bonus-Stadt, wie sie nun auch in der aktuellen PS2-Version zu finden ist, aufpoliert wurde. Und selbst heute macht Crazy Taxi noch Spaß ohne Ende! Obwohl es keinen Zweisspielermodus bietet, macht es höllisch Laune, Kumpels einzuladen, abwechselnd durch die Straßen zu heizen und Passanten zu scheuchen. Dabei jagt ein Schenkelklopfer den nächsten und man entdeckt immer wieder neue, skurrile Situationen. Der Langzeit-spaß mag vielleicht nicht der beste sein, aber diesen Anspruch hat Crazy Taxi auch nicht. Jeden Tag eine Viertelstunde Vollgas und die tägliche Adrenalindosis wäre gesichert.



■ Wenn ihr ordentlich in die Luft abhebt, zeigen sich die Fahrgäste spendabel.

Crazy Taxi
PS2

Preis: DM 119,-
 Termin: Erhältlich
 Genre: Fun-Racer
 Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
 Bildschirmtex/Sprache: Dt./engl.
 Entwickler: Sega
 Hersteller: Acclaim
 Internet: www.crazytaxi.com

Grafik	Sound
81%	88%

SPIELSPASS
86%

Der direkte Vergleich

77%

+ Abgefahrene Rennstrecken

+ Sehr viele Bonusgefahrte

- Nicht sehr innovativ

64%

+ Witzige Charaktere

- Ruckelige Grafik

- Unterdurchschnittliche Technik

Rumble Racing
6/01

Super Bombad Racing
06/01



■ Die vielen verschiedenen Waffen halten das Renn- geschehen bis zum Überqueren der Ziellinie offen.



■ Auch die kleinen Jaws sind mit von der Partie. So goldig wie sie aussehen, sind diese kleinen Biester leider nicht.



■ Die enorme Geschwindigkeit gepaart mit kurvenreichem Terrain stellt euer Reaktionsvermögen auf eine harte Probe.

Die Star-Wars-Helden einmal ganz anders

Super Bombad Racing

Die Star Wars-Elite versammelt sich zu einem großen Rennen. Schlüpft in die Rolle eures Lieblingscharakters und ab geht die Post.

■ Nach den umwerfenden Erfolgen der Kinofilme ist es nur allzu logisch, dass sich die Leinwandhelden vor Versoffungen kaum noch retten können. Jetzt schwingt sich die Weltraumprominenz ins Cockpit ihrer individuellen, Planetenflitzer und gibt Vollgas.

■ **Autoskooter der Zukunft**
Nach einer schier endlos dauernden Ladezeit werdet ihr mit einer fetzigen Musik begrüßt. Bei den Rennen können bis zu vier menschliche Spieler gleichzeitig antreten und der vom Computer gesteuerten Konkurrenz zeigen, was eine Harke ist. Dummerweise ist dies aber leichter gesagt, als getan, denn die sensible und streckenweise ungenaue Steuerung macht das Unterfangen nicht gerade leicht. Dazu kommen die plötzlich auf-

tretenden Ruckelattacken, welche gerade bei hohem Matscheibentrubel Ausmaße annehmen können, die vernünftiges Spielen unmöglich machen. Insgesamt warten 13 aus den Filmen bekannte Strecken darauf, von euch gemeistert zu werden. Für dieses Unterfangen stehen euch acht *Star Wars*-Persönlichkeiten (darunter Obi-Wan, Darth Maul, Yoda, Jar Jar Binks u. v. a.) zur freien Verfügung. Die im Comicstil gehaltene Grafik verleiht ihnen bei all ihren Aktionen zwar ein putziges Flair, nutzt aber insgesamt in keinsten Weise die Möglichkeiten der PS2 aus. Da können leider auch die lustigen Sprachsamples nicht mehr viel Boden gutmachen. Wenn ihr einen Gegner mit einem Laserschuss ins Nirwana befördert, so schmeißt ihm euer Pilot meist wild gestikulierend noch zusätzlich einen flotten Spruch an die Birne. Nützlich sind die insgesamt 25 Waffen und Power-ups, welche das Renngeschehen in Sekundenschnelle auf den Kopf stellen können. Angeblich verfügt jeder Charakter über seine individuellen Fähigkeiten, was sich im Spiel allerdings nicht bemerkbar macht. Die einzelnen Levels

„Bunte Science-Fiction-Raserei ohne große Höhepunkte“

Dieses Spiel beweist, dass bekannte Etiketten noch kein gutes Spiel machen. *Super Bombad Racing* hinkt grafisch den Möglichkeiten der PS2 weit hinterher. Die „Ruckelgrafik“ kann auch geübte Zocker dermaßen durcheinander bringen, dass sich die Orientierung gänzlich verabschiedet. Allein der Multiplayer-Modus weiß zu gefallen und bringt für eine Weile Spaß. Dank der ausgereiften Waffen und Power-ups bleibt das Renngeschehen bis zuletzt spannend.



Ralph Wollner

sind in knallbunten Farben gehalten und meist recht verwirrend angelegt. Das Einzige, was mich bei *Super Bombad Racing* wirklich vom Hocker gehauen hat, ist die fantastische Musik im Hauptmenü oder im Pausenmode. (Ralph Wollner)



■ Vor bösen Überraschungen ist man bei diesem Game nie gefeit. Ein Volltreffer mit der Laserkanone kostet euch wertvolle Zeit und lässt euch weit zurückfallen.



■ Der Multiplayer-Modus ist das Highlight von *Super Bombad Racing* und überrascht mit seiner Geschwindigkeit.



■ Lästige Störenfriede können mit einem gezielten Energiestrahler eingefangen und bewegungsunfähig gemacht werden.

Super Bombad Racing

PS2



Preis: DM 120,-
Termin: Ende Mai 2001
Genre: Fun-Racer
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./engl.
Entwickler: Lucas Learning
Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.ea.com

Grafik	Sound
61%	72%

SPIELSPASS

64%

Der direkte Vergleich

77%	Rumble Racing 6/01
+ Abgefahrene Rennstrecken + Sehr viele Bonusgefährte - Nicht sehr innovativ	
76%	Smugglers Run 12/00
+ Extreme Weitsicht + Spannender Zweispielermodus - Auf Dauer zu eintönig	
72%	Wild Wild Racing 12/00
+ Gutes Fahrverhalten + Ansprechender Umfang - Durchschnittliche Technik	



■ Dieser fiese Geselle ballert mit dem gefährlichen Klingengerät auf euch. Fatal an dieser Waffe ist, dass Kopftreffer für ein sofortiges Ableben sorgen.



■ Mit den ausgefeilten Waffensystemen stehen euch eine Menge Möglichkeiten zur Verfügung, eure Gegner um die Ecke zu bringen. Hier seht ihr die mächtige Shock-Rifle-Combo.

Stahlharte Söldner, gefährliche Frauen und dicke Wummen

Unreal Tournament

Nach langer Wartezeit steht nun endlich das heiß ersehnte **Unreal Tournament** für die PS2 als PAL-Version in den Regalen des Händlers eures Vertrauens.

■ Mit einer riesigen Fangemeinde rund um den Globus, die sich mit schöner Regelmäßigkeit in den unendlichen Weiten des Internets einfindet, hat **UT** einen beispielhaften Erfolg vorzuweisen. Selbst anderthalb Jahre nach dem Erscheinen der PC-Version ist die Begeisterung für dieses Spiel ungebrochen.

■ Let the Tournament begin!

Bei **UT** handelt es sich um einen Arena-Shooter erster Güte. Das bedeutet, ihr stürzt nicht durch die ausgefeilten Levels, um irgendwelche langwierigen Rätsel zu lösen. Vielmehr

„Bei UT könnt ihr insgesamt zwölf todbringende Waffensysteme nutzen.“

geht es darum, sich mit purer Waffengewalt gegen eine gewisse Anzahl an Opponenten durchzusetzen. Dies geschieht natürlich in bester Ego-Ansicht, nur eure jeweilige Bewaffnung und ein Fadenkreuz sind sichtbar. Das genügt völlig, um euren Gegnern kräftig in den Hintern zu treten. Euren Recken steuert ihr mit dem Pad, wobei erfahrene Ego-Shooter-Zocker für standesgemäße Ballerorgien lieber zu USB-Maus und -Tastatur greifen. Mit dem riesigen Waffenarsenal sollten sich nach kurzer Eingewöhnung auch schon die ersten Erfolgserlebnisse einstellen. Vom Rocket Launcher bis hin zu ungewöhnlichen Wummen wie der Bio Rifle, die grüne toxische Schleimklumpen verschießt, könnt ihr insgesamt zwölf todbringende Waffensysteme sowie deren interessante sekundäre Schussmodi nutzen. Beispielsweise feuert der Raketenwerfer im Normalfall ein Geschoss aus dem Lauf. Parkt ihr euren Finger aber auf dem Feuerknopf, laden sich bis zu fünf Raketen auf, die anschließend aufgefächert durch die Gänge rauschen.



i Man spricht Deutsch!

■ Lokalisierungen sind eigentlich eine feine Sache. Man kann sein Lieblingsspiel ohne Sprachbarriere genießen. Im Fall von **Unreal Tournament** hätten die Entwickler die höchst peinliche deutsche Sprachausgabe aber lieber beiseite lassen sollen. Die sehr coolen Sprüche der Kontrahenten in der englischen Fassung haben bei weitem mehr Pep. Gott sei Dank könnt ihr mit einem Trick eure PAL-Version dazu bekommen, mit euch englisch zu reden. Stellt einfach in den internen PS2-Voreinstellungen eure Konsole auf Englisch um, und schon ertönen die originalen Taunts!





■ Mit der Flagge in der Hand heißt es, schnellstmöglich die eigene Basis zu erreichen. Meist stellt sich, wie in diesem Fall, der ein oder andere Gegner demonstrativ in den Weg.

Benutzt ihr den sekundären Schussmodus, schleudert ihr Granaten durch die Gegend, die bei Gegnerberührung oder nach drei Sekunden detonieren.

■ Wo ist das Internet?

Üblicherweise werden Spiele wie *UT* im Internet oder in lauschigen lokalen Netzwerken gespielt. Wer einmal gegen menschliche Gegner angetreten ist, wird sich zukünftig kaum noch mit den computergesteuerten Bots zufrieden geben, es sei denn, zu Übungszwecken. Auf der PS2 stehen euch verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung, eure Freunde zu einem Match herauszufordern.

Per Splitscreen könnt ihr euch zu zweit ins Gefecht begeben

ben und mit dem extra erhältlichen Multitap sind sogar heiße Bildschirmgefechte mit vier Personen gleichzeitig möglich. Leider geht die Grafik-Engine dabei aber des Öfteren mächtig in die Knie. Durch bis jetzt fehlende Online-Optionen für die PS2 müssen Sony-Freaks leider

„Insgesamt über 50 unterschiedliche Arenen warten auf euch.“

auf das hoch motivierende Internet-Gaming verzichten. Nichtsdestotrotz kommt Freude auf, wenn ihr euch durch die verschiedenen Spielmodi balgert. Auf die PS2 haben es Deathmatch, Capture the Flag, Domination und Assault geschafft. Insgesamt über 50 unterschiedliche Arenen, auch Maps genannt, warten auf euren Triggerfinger. Einige wurden sogar eigens für die Konsolenversion zusammengebastelt, um der Pad-Steuerung gerecht zu werden. Im Übrigen wurde die fantastische Musik der PC-Version auch auf die PS2 herübergerettet.



■ Löst ihr Explosionen aus, fliegen Gegner manchmal sehr beeindruckend quer durch die Gegend. Übrigens lässt sich im Optionsmenü die Gewaltdarstellung zurückschrauben.

■ Technisch durchwachsen

Dank des verwendeten Anti-Aliasing (Kantenglättung) flimmert die Optik nicht wie bei vielen anderen PS2-Spielen. Leider geht dies auf Kosten der Bildwiederholrate, was bei einem Ego-Shooter im wahrsten Sinne des Wortes tödlich sein kann. Die Texturen sehen leicht verwaschen aus, was wegen der zahlreichen Effekte allerdings kaum auffällt. Dennoch ist *UT* technisch sicher nicht der Überflieger. Dafür agieren die computergesteuerten Gegner je nach angewähltem Schwierigkeitsgrad überaus intelligent und treffsicher. Alles in allem sollten PlayStation-Anhänger, die keinen PC zur Verfügung haben, auf jeden Fall einen Blick auf *Unreal Tournament* werfen. (Uwe Hönig)

„*UT* ist ein gutes Spiel, aber es wäre weitaus mehr drin gewesen.“

Seit die erste Demo-Version von *UT* vor beinahe zwei Jahren im Netz herumgeisterte, bin ich begeisterter Anhänger der globalen Internetschlacht. Leider überzeugt die PS2-Version nicht vollends. Das Spielprinzip an sich ist nun mal für Kämpfe gegen Menschen ausgerichtet und das macht auf der PS2 im Splitscreen schlichtweg nicht so viel Spaß. Dazu kommen die technischen Mängel, was Konsolenspieler aber keinesfalls von einem Probespiel abhalten sollte.



Uwe Hönig



■ Beim Flaggenklau ist Teamwork gefragt. Deckt euren Kameraden bei der Flucht.



■ Solche goldschimmernden Gegner tragen den Shield-Belt. Vorsicht ist angebracht.

Unreal Tournament

PS2

1-4

145

GamePad

GamePad

GamePad

GamePad

Preis: DM 129,-

Termin: Erhältlich

Genre: Action

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.

Entwickler: Epic Games

Hersteller: Infogrames

Internet: www.infogrames.de

Grafik	Sound
68%	84%

SPIELSPASS

74%

Der direkte Vergleich

77%

TimeSplitters 1/01

+ Ultraflüssige Grafik

+ Tolle Mehrspielerschlachten

- Lahmer Story-Mode



■ Hier mutiert euer Partner durch Alienbefall gerade zu einem undefinierbaren Fleischberg mit bösen Absichten.



■ Die eisige Kälte in der Antarktis veranlasst Dennis Riley, den Arm zum Schutz vor das Gesicht zu halten.



■ Die meisten Rätsel erfordern ein genaues Erkunden der Areale, wobei natürlich überall diese Kreaturen lauern.

Actionspektakel mit Horroreinschlag

Extermination

Für alle Freunde gepflegter Angsteinlagen steht für den Sommer ein echter Action-Schocker in den Startlöchern.

■ Einige Ex-Resident Evil-Entwickler bildeten ein Team namens Deep Space. Ihr Erstlingswerk *Extermination* erinnert deswegen in einigen – nicht in allen – Belangen an die Survival-Horror-Serie.

■ **Panik, Action und Horror**
Mit Schrecken realisieren die Mitglieder der Regierungs-Spe-

zialeinheit, die sich auf dem Weg in die Antarktis befinden, dass ihr Flugzeug jeden Moment abstürzen wird. Mit dem Auftrag, eine geheime Basis zu untersuchen, wurde das Team in die Kälte des ewigen Eises geschickt. Den Crash überleben nur zwei Agenten, die sich daraufhin mit dem wenigen, übriggebliebenen Equipment auf den Weg in die Forschungsstation machen. Dort angekommen, bietet sich ihnen ein Bild des Schreckens. Eine unbekannte Lebensform hat die

Kontrolle übernommen und durch einen geheimnisvollen Virus beinahe alle Wissenschaftler getötet. Ihr übernehmt nun die Rolle von Dennis Riley, den ihr aus der Third-Person-Perspektive bei seinem Abenteuer beobachtet. Bewaffnet seid ihr mit einem modernen Sturmgewehr, das sich im weiteren Verlauf des Spiels mit zahlreichen Modifikationen aufrüsten lässt. Beispielsweise gibt es einen Flammenwerferaufsatz oder auch Zielfernrohransätze (einen sogar mit Nachsichtfunktion) zu ergattern. Mit zittrigen Knien schleicht und spurtet ihr durch die düsteren Hallen und Einrichtungen der Basis und erfährt erst nach und nach, was tatsächlich passiert ist. Dabei müsst ihr immer auf der Hut vor den schleimigen, sehr wahrscheinlich außerirdischen Monstern sein. Diese stecken euch durch ihre grünen Schleimaussonderungen mit dem verheerenden Virus an. Hat eure Infektion 100 Prozent erreicht, müsst ihr schleunigst für die Einnahme des Gegenmittels sorgen. Anderenfalls heißt es „Game Over“. Spannende Kämpfe mit taktischen Einlagen sowie eingestreute Rätseleinlagen runden die

„Extermination sorgt für nervenzerfetzende Stunden vor dem Bildschirm.“



■ Manchmal passieren unvorhergesehene Dinge: Kurz nachdem ihr in eurer Neugier einen Schalter betätigt habt, rast ein Gleisfahrzeug mit explosiver Ladung die Schienen entlang.



■ Sehr komfortabel könnt ihr eure Ziele anvisieren, um danach ein paar Ladungen Blei in die Aliens zu pumpen.



■ Oftmals finden sich in den Forschungseinrichtungen der Basis nützliche Hilfsmittel, die euren Kampf erleichtern.

„Actionreicher Survival-Horror mit toller Grafik, sorgt für Spannung.“

Extermination bietet euch eine Menge Spielspaß fürs Geld. Besonders die dunklen Passagen, in denen sich mit Vorliebe diese kleine Aliens herumtreiben, haben es in sich. Umsichtiger Gebrauch des Gewehrs sollte aufgrund des akuten Munitionsmangels eure oberste Priorität sein. Gott sei Dank lassen sich die Kreaturen auch bestens mit dem Überlebensmesser metzeln. Die Rätsleinlagen nach Schema F lockern das Gameplay auf, bieten aber nichts wirklich Neues. Tolle Wittereffekte in den Außenarealen sowie Welleneffekte, wenn ihr in eine Pfütze stapft, erfreuten mein Testerauge. Grafisch wurde mit 50 Bildern in der Sekunde und sehr seltenen Rucklern prima Arbeit geleistet. Die PAL-Anpassung mit kleinen Balken überzeugt ebenfalls.



Uwe Hönig

geheimnisvolle Story des Games ab. Sehr schöne Effekte und eine insgesamt sehr ausgereifte grafische Darstellung sorgen in Verbindung mit dem deutlich an Survival-Horror angelehnten Soundtrack für nervenzerfetzende Stunden vor dem Bildschirm. (Uwe Hönig)

Extermination

PS2



Preis: DM 119,-
Termin: 6. Juni 2001
Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./engl.
Entwickler: Deep Space
Hersteller: Sony
Internet: www.scee.com

Grafik	Sound
81%	78%

SPIELSPASS

80%

Der direkte Vergleich

66%

Winback
6/01

- + Überdurchschnittliche Grafik
- Schlechte Steuerung
- Ödes Leveldesign



■ Im Hauptgebäude der Untergrundorganisation Mikado wimmelt es vor genetisch verhunztom Wachpersonal.



■ Im Versus-Modus könnt ihr zu viert gegeneinander antreten und euren Kumpels zeigen, wo der Hammer hängt.



■ Die ein oder andere Tür bleibt dem wissbegierigen Sion verschlossen und er muss erst den passenden Code finden.

Die Liebe ist ein seltsames Spiel ...

The Bouncer

Die Freunde Sion, Volt und Kou haben eines gemeinsam: Sie sind alle drei Türsteher (engl. Bouncer) in einer heruntergekommenen Kaskasche. Selten haben sie etwas zu tun und Langeweile macht sich breit. Das soll sich nun ändern.

■ Die Mikado-Vereinigung hat einen finsternen, neuen Anführer, der Genmanipulationen an Menschen durchführt. Sein Ziel ist

es, eine Horde von unschlagbaren Schattenwesen zu erschaffen und damit die Welt zu beherrschen.

■ **Erst schlagen, dann fragen** Eines schönen Abends wird das Trio von über einem Dutzend Handlangern Dauragons (so der Name des Oberfieslings) überrascht. Bei der folgenden Massenklopperei behalten Sion, Volt und Kou zwar die Oberhand, können es aber nicht

verhindern, dass die süße Dominique gekidnappt wird. Sion, der ein Auge auf die holde Maid geworfen hat, macht sich mit seinen beiden Kumpels natürlich sofort auf den Weg, die Schönheit zu erretten. Die Türsteher geraten in eine Prügelei nach der anderen und haben es meist mit mehr als vier Gegnern zu tun. Anfangs fällt es schwer, die Übersicht zu behalten, und die Kämpfe wirken etwas chaotisch. Dies ändert sich aber nach einem Weilchen, denn die Steuerung erweist sich mit ein wenig Übung als äußerst gelungen. Für jeden gewonnenen Kampf erhält der zuvor von euch ausgewählte Charakter (die anderen werden während des Kampfes vom Computer gesteuert) eine bestimmte Anzahl von Bouncer-Punkten, die sich danach richtet, wie vielen Gegnern ihr in der Schlacht den Garaus gemacht habt. Mit diesen Pünktchen könnt ihr euren emsigen Kampfhelden Extra-Moves bzw. mehr Lebensenergie kaufen. Ab und zu gibt es kleinere Aufgaben, etwa das Finden eines Gegenstandes, zu lösen, aber ansonsten wird nur gepöbeln. Die Gegner mutieren mit fortschreitender Spieldauer zu teilweise grotesk aussehenden Monstern, welche das Können unserer drei Knaben auf eine gehörige Probe stellen. Im Versus-Mode könnt ihr euch zu viert kloppen und beim Survival-

Mode geht es darum, mit einem Energiebalken so viele Feinde wie möglich zu killen. (Ralph Wollner)

„Herrliches Geprügel mit sehr vielen Filmsequenzen“

Besonders *Double Dragon*-Fans werden sich freuen, denn *The Bouncer* ist ein gelungener Arcade-Prügel mit hohem Gegnernaufkommen. Die Hektik während der Kämpfe lässt den Adrenalinpegel in die Höhe schnellen und nach kürzester Zeit wird das Joypad schlüpfrig. Als besonders innovativ kann man diesen Titel natürlich nicht bezeichnen, denn die Spielidee ist doch ein wenig altbacken. Einziger großer Nachteil ist die geringe Spieldauer. Geübte Zocker können den Storymode locker innerhalb von 90 Minuten bewältigen und dann ist eben Schluss. Es existiert zwar die Möglichkeit, mit neuen, freigeschalteten Charakteren das Abenteuer zu wiederholen, aber irgendwie ist dann doch die Luft raus! Um die Charaktere mit allen Moves auszustatten, müsst ihr das Spiel zirka dreimal durchzocken. Insgesamt ein Titel, der eine kurze Zeit richtig viel Spaß bereitet.



Ralph Wollner



■ Bei massiver Überlegenheit der Gegner ist es wichtig, stets die richtige Stellung zu den Feinden zu haben, um nicht von ihnen umzingelt zu werden.



■ Bush ade! Mithilfe der eroberten Superwaffe wollen die Banditen das Weiße Haus dem Erdboden gleichmachen.



■ Hier haben wir die ganze Bande auf einen Blick. Von links nach rechts: Kou, Dominique, Sion und der starke Volt.

The Bouncer

PS2

1-4

62

Preis: DM 120,-

Termin: Juni 2001

Genre: Action

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Bildschirmtexte/Sprache: Dt./engl.

Entwickler: Squaresoft

Hersteller: Sony

Internet: www.squaresoft.com

Grafik	Sound
86%	83%

SPIELSPASS

74%

Der direkte Vergleich

65%

Oni 1/01

+ Gute, neuartige Ansätze

+ Hübsche Hauptfigur

- Technisch nicht PS2-würdig



■ Mittels eines roten Laserpointers könnt ihr eure Gegner genauestens anvisieren und dann bequem abdrücken.



■ Der Team-Modus erlaubt es euch, eine Gruppe von vier Söldnern zu leiten. Wer zuerst vier Kills erreicht, gewinnt.



■ In manchen Missionen ist es vorteilhaft, unnötigen Lärm zu vermeiden und das Wachpersonal sanft einzuschläfern.



■ Solltet ihr getroffen werden, zeigt euch das Programm sofort die lädierte Körperstelle an. In diesem Fall kann man nur sagen: Ein Schuss ins Knie schadet nie!

Terror, so weit das Auge reicht!

Operation WinBack

Bei dem Namen Jean-Luc werden die meisten von euch sofort an eine bekannte Science-Fiction-Serie denken. Nun macht sich ein junger Namensvetter des Captains der Enterprise frisch ans Werk, die PS2-Welt vor Terroristen zu schützen.

■ Kenneth Coleman, der Anführer der sarcozianischen Widerstandsbewegung, hat es mithilfe seiner Männer geschafft, einen geheimen amerikanischen Waffenstützpunkt einzunehmen. Die auf diesem Wege eroberte

Massenvernichtungswaffe stellt nun eine gewaltige Bedrohung für den Weltfrieden dar.

■ Neue Männer braucht das Land

Den Terroristen muss das Handwerk gelegt werden. Ohne mit den Wimpern zu zucken, nimmt der junge Jean-Luc den Auftrag an und macht sich mit seinem Antiterror-Kommando auf den Weg, den US-Stützpunkt zurückzuerobern. Dass dies kein leichtes Unterfangen ist, wird bereits zu Beginn des Spieles deutlich. Die verkorkste Steuerung macht



■ Die Schadensabfrage ist sehr realistisch. Ein gut gezielter Schuss schickt die Feinde sofort ins Nirwana.

die ersten Schritte im feindlichen Areal zu einer schwierigen Aufgabe. Unbeholfen und scheinbar vom letzten Stammstisch noch nicht ganz erholt, eiert Jean-Luc direkt in die Schussbahn der Vermummten und findet sich schnell am Anfang des Levels wieder. Es dauert eine ganze Weile, bis man sich einigermaßen an die Tastenbelegung gewöhnt hat, und selbst dann bleibt die Frage, warum sich das Programmiererteam nicht für eine Steuerung à la *Syphon Filter* oder *Metal Gear Solid* entschieden hat. Die an allen Ecken lauernden Bösewichter haben den IQ einer Stubenfliege (ohne die Viecher beleidigen zu wollen), treten dafür aber auch meist in Horden auf. Nach einigen Levels muss der aufmerksame Zocker feststellen, dass die Schauplätze sich nur wenig voneinander unterscheiden und sich alles zu wiederholen beginnt. Fans von Third-Person-Shootern finden auf dem PS2-Markt wahrlich bessere Titel. (Ralph Wollner)

„Wildes Ballerspiel mit sehr gewöhnungsbedürftiger Steuerung“

Der Name ist bei *WinBack* nicht gerade Programm, denn gewonnen wird mit diesem Titel leider nicht allzu viel. Gut, Baller-Fans, die weder auf Hintergrundstory noch auf intelligente Gegner stehen, können bei diesem Game richtig die Sau rauslassen, denn Waffen und Munition sind (bis auf Nachschub für den Raketenwerfer) im Überfluss vorhanden. Im Multiplayer-Modus könnt ihr mit drei weiteren Mitspielern Gruppengefechte austragen, was aber kaum über die bestehenden Schwächen hinwegtäuschen kann. Bei hohem Feindaufkommen genügt es oftmals, den Raum kurz zu verlassen, um bei Wiedereintreten erfreut festzustellen, dass sich alle Bösewichter in Luft aufgelöst haben. Da hilft nur noch Hirn abgeben und voll draufhalten!



Ralph Wollner



■ Es ist wichtig, sich auf seine Ohren zu verlassen und die Gegner frühzeitig zu orten. Dann gehört das Überraschungsmoment euch.



■ Sprengstoffeinsätze sollten genauestens geplant und nur in äußerst prekären Fällen angewendet werden.

Operation WinBack

PS2



Preis: DM 120,-
Termin: Erhältlich
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: Schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Koei
Hersteller: Midas Interactive
Internet: www.midasinteractive.com

Grafik	Sound
76%	72%

SPIELSPASS

66%

Der direkte Vergleich

80%	Extermination 6/01
+ Action mit Tiefgang + Super Soundkulisse + Neues Panic-Action-System	
72%	X-Squad 2/01
+ Großes Waffenarsenal + Abgefahrenes Leveldesign - Geringer Spielumfang	
65%	Oni 1/01
+ Gute, neuartige Ansätze + Hübsche Hauptfigur - Technisch nicht PS2-würdig	



■ Vor einem Gefecht bringt ihr eure Einheiten auf dieser isometrischen Übersichtskarte in Stellung.

	AFW	Crew	Ground1	Ground2	General
Kinasato	29	0	1	1	27
Action	35	5	0	0	40
Move	10	0	0	0	15
AK Range	---	25	25	20	70
Rev(AFW)	---	25	25	25	75
Scouting	35	0	0	10	45
Load Time	90	7	---	---	7

	C.G.	Short	Medium	Long	Skill
AFW	50	30	45	25	20
AFW Stl	30	15	35	20	35
AFW Sl	25	60	20	55	10
AFW Stl	30	15	35	20	35
AFW Sl	25	60	20	55	10

	AFW	Crew	Ground1	Ground2	General
Kukl	45	85	40	80	30
Kajita	50	30	45	25	20
Nitta	30	15	35	20	35
Miyamoto	25	60	20	55	10

■ In diesen Statistiken erfahrt ihr alles Wissenswerte über die Stärken und Fähigkeiten eurer Soldaten.



■ Alle Mech-Modelle wurden äußerst detailliert in Szene gesetzt und wissen durch gute Animation zu gefallen.

Kampf der Stahlkolosse Ring of Red

Alternative Zeitlinien, haushohe Stahlkolosse und jede Menge Strategie-Action: Das sind die Zutaten für Konamis neues Mech-Epos Ring of Red.

■ Neues Futter für Freizeit-Strategen. Nachdem Squaresoft mit *Front Mission 3* einen ersten Vorstoß auf der PSone gewagt hat, legt Konami nun mit *Ring of Red* einen Strategie-Kracher der Oberklasse nach.

■ History-Fiction

Wir schreiben das Jahr 1964. Nach Beendigung des Zweiten Weltkriegs ist Japan ein geteiltes Land. Die nördliche Hälfte der Inseln steht unter russischer Herrschaft, während sich der südliche Teil für eine kapitalistische Gesinnung entschieden hat. Selbstverständlich ist das Klima zwischen den beiden Machtblöcken alles andere als entspannt. Inmitten dieses kalten Krieges stoßt ihr in der Rolle des Rekruten Weizegger zur Armee des Südens. Nach der Entführung eines geheimen Mech-Prototypen eskaliert die Situation schließlich und ein offener Krieg zwischen Nord- und Süd-Japan bricht aus.

■ Strategie vom Feinsten

Zusammen mit Weizegger und bis zu sieben weiteren Charakteren gilt es nun, Aufträge zu erfüllen und schließlich den Krieg zu beenden. Ihr bewegt eure Einheiten (Mechs und Artillerie) auf einer in Quadrate eingeteilten isometrischen Übersichtskarte. Kommt es zur Begegnung mit feindlichen Kampfgruppen, bringt ihr eure Armored Fighting Walker in Stellung und schickt mit simplen Joypad-Kommandos eure Fußtruppen los. Habt ihr eure Positionen bezogen, blendet das Spiel in den Kampfbildschirm um, wo ihr innerhalb eines Zeitlimits eure Kommandos eingeben könnt.

Während die Kanonen eurer Stahlkolosse erst zeitaufwendig geladen werden müssen, schickt ihr eure Soldaten, um die feindliche Infanterie auszuschalten bzw. die gegnerischen Mechs anzugreifen. Beim Kampf der Mechano-Monster ballert ihr eure Kontrahenten zu Klump, repariert eure Einheiten oder koordiniert einen Großangriff.

■ Bombastische Effekte

Während Menüs und Übersichtskarte eher schlicht dargestellt sind, entfesselt *Ring of Red* bei den atemberaubenden Kampfsequenzen ein echtes Grafik-Feuerwerk. Blitzschnelle Kamerafahrten sowie krachende Explosions- und Wettereffekte lassen *Ring of Red* zu einem wahren Augenschmaus werden. Die ohnehin schon geniale Atmosphäre des Spiels wird zudem noch von wuchtigen Explosionen und treibenden Musikstücken gesteigert. Habt ihr euch erst einmal mit der schnell zugänglichen Steuerung und dem eingängigen Spielprinzip vertraut gemacht, steht wochenlangen Strategie-Sessions nichts mehr im Wege. (Henry Ernst)



■ In den Schlachten entfesselt Ring of Red ein echtes Effekt-Inferno. Mächtige Explosionen und krachige Soundeffekte lassen euch tief in die Welt von *Ring of Red* eintauchen.



■ Mit einem Fernrohr lassen sich feindliche Einheiten gekonnt ausspionieren.

„Grandioses Strategie-Epos mit toller Atmosphäre.“

Ring of Red bietet alles, wonach Bildschirm-Strategen sich sehnen: eine ausgefeilte Story, abwechslungsreiche und vor allem motivierende Missionen, schöne Grafik sowie jede Menge krachige Mech-Action. Dank des sanft ansteigenden Schwierigkeitsgrades und der einfach zugänglichen Steuerung haben auch Strategie-Neulinge eine Chance, sich von diesem Titel fesseln zu lassen. Durch die clever designten Missionen und die verzweigte Handlung werdet ihr lange Spaß an *Ring of Red* haben.



Henry Ernst

Ring of Red

PS2

Preis: DM 119,-
Termin: Juni 2001
Genre: Strategie
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Konami
Hersteller: Konami
Internet: www.konami-europe.com

Grafik	Sound
79%	80%

SPIELSPASS

81%

Der direkte Vergleich

76%

Kessen 02/01

+ Turbulente Massenschlachten

+ Geschichtlicher Hintergrund

- Zu geringe Einflussnahme des Spielers



■ Patrick Roy ist ein wahrer Hexer zwischen den Stangen. Diesen knallharten Schlagsschuss fängt der Goalie mit sicherer Hand ab.



■ Beim Bully ist schnelle Reaktion gefragt, um in Scheibenbesitz zu kommen. Wechselnde Kamera-Einstellungen verstärken den Eindruck einer TV-Übertragung.

Eiskalter Spaß

ESPN National Hockey Night

WM-Gold oder Stanley-Cup? Leider gibt es keine wirkliche Wahl.

■ Während in Deutschland die WM in vollem Gange ist, werden in der nordamerikanischen NHL gerade die Play-offs für den Stanley-Cup ausgefochten. Selbst Marco Sturm, seines Zeichens Center bei den San Jose Sharks und zweifacher Torschütze für Deutschland, räumt der Liga-Trophäe mehr Prestige ein als der WM-Goldmedaille. Das ist wahrscheinlich auch der Grund, warum es seit Jahren nur noch Konsolen-Eishockeyspiele mit NHL-Mannschaften gibt. Konami macht hier keine Ausnahme und bringt mit *ESPN National Hockey Night* einen weiteren Vertreter dieser Spezies auf die PS2.

■ Schnelles, aber zu einfaches Gameplay

Zunächst einmal habt ihr die Wahl zwischen einem Ligaspiel, den Play-offs oder einer kompletten Saison. Weitere Fea-

tures sind ein Spieler-Editor, das Management (Kaufen und Verkaufen von Spielern) und die Anpassung der Teamstrategie. Ebenfalls positiv: Ihr dürft die Spielgeschwindigkeit und den Schwierigkeitsgrad in jeweils fünf Stufen anpassen. In der zweithöchsten Einstellung erzielten wir die besten Ergebnisse. Der Puck flitzt dann in realistischer Geschwindigkeit übers Eis, was man leider von den computergesteuerten Akteuren weniger behaupten kann. Entweder sind sie zu leicht auszuspielen – schnappt euch die Scheibe im eigenen Drittel und kurvt Richtung gegnerisches Tor –, auf Stufe 5 ist hingegen jeder Rempeler und Check gleichbedeutend mit Puckverlust. Ein weiterer Kritikpunkt ist das Verhalten des Spielgerätes in Torsituationen. Goalies lassen die Scheibe grundsätzlich nur nach vorne abprallen (was keinem NHL-Profi passiert) und selbst Pucks, die unaufhaltsam Richtung Tor trudeln, werden vom nach vorne (!) hechtenden

Schlussmann noch gestoppt. Schaut man sich eine solche Szene in Zeitlupe an, wird deutlich, dass die Kollisionsabfrage von *National Hockey Night* eher bescheiden ist. Schlagschüsse von der blauen Linie – eigentlich das A und O des Sports – sind meist zum Scheitern verurteilt, da sie fast immer an einem anderen Spieler hängen bleiben. Somit ergeben sich die meisten Tore nur durch Abpraller.

■ Lange Ladezeiten

Versammeln sich mehrere menschliche Spieler vor dem Fernseher, macht Konamis Eishockey-Spiel Spaß. Hier treten die Schwächen der künstlichen Intelligenz in den Hintergrund. Die fehlerfreie und schnelle Grafik bringt den Sport gut rüber und die Soundkulisse mit dem gelungenen, obgleich sich schnell wiederholenden, englischen Kommentar sorgen für Stadionatmosphäre. Bis auf lange Ladezeiten (sogar wenn die Spieloptionen während eines Spiels aufgerufen werden,

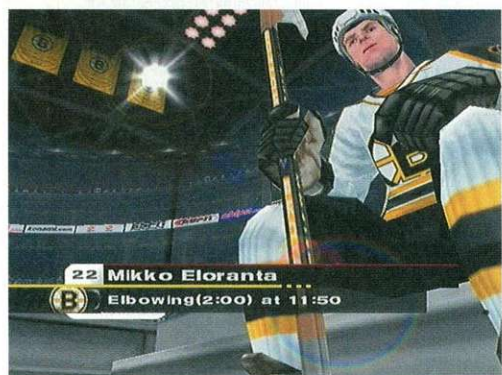
„Unkompliziert und schnell – aber das reicht mir nicht!“

Was hätte es für ein tolles Eishockey-Vergnügen werden können! Auf den ersten Blick ist Konamis erster PS2-Versuch auf dem Eis der wahre Überflieger. Flüssige Grafik, detaillierte Spielermodelle, guter Sound – was will man mehr? Klar, eine spielerische Herausforderung! Und die bietet *ESPN National Hockey Night* leider nicht. Wenn es nämlich nur darum geht, den Puck mit reichlich Dusel hinter die Linie zu stoßern, oder wenn ständige Alleingänge den größten Erfolg versprechen, macht sich schnell Langeweile breit. Könnte man die Technik von Konamis *ESPN*-Titel und die Spielbarkeit von EAs *NHL 2001* in ein Produkt packen, das perfekte Eishockey-Spiel wäre geboren!



Swen Harder

muss die PS2 nachladen) ist *ESPN National Hockey Night* somit technisch absolut in Ordnung. (Swen Harder)



■ Nach einem unfairen Einsatz muss dieser Bruins-Spieler für zwei Minuten zur Strafe in die Kühlbox.



■ Bereits an der roten Linie wird die Angriffsreihe von den Verteidigern in Empfang genommen – typisches Forechecking.

ESPN National Hockey Night

PS2



Preis: DM 119,-
Termin: Erhältlich
Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Hersteller: Konami
Internet: www.konami-europe.com

Grafik	Sound
78%	74%

SPIELSPASS

74%

Der direkte Vergleich

80% NHL 2001 12/00
+ Sehr viele Optionsmöglichkeiten
+ Tolle grafische Details
- KI- und Framerate-Probleme



In den extra Stunt-Areas gibt es ausreichend Möglichkeiten, gewagte Luftakrobatik vorzuführen.



Mit einem zweiten Mitspieler könnt ihr euch packende Verfolgungsjagden via Splitscreen liefern.



Das Raketenauto ist mit einer sehr hohen Endgeschwindigkeit gesegnet, lässt sich dafür aber nur schwer steuern.

Gewagte Stunts bei 250 km/h Rumble Racing

Um aus der inzwischen breiten Masse von Rennspielen für die PS2 herauszustechen, setzt EA (fast) alle physikalischen Gesetze außer Kraft und liefert halsbrecherische Luftmanöver.

Gerade in letzter Zeit sind für Sonys schwarze Powerkonsole etliche Racer erschienen. Mit Rumble Racing präsentiert Electronic Arts einen innovativen Titel mit heftigen Überraschungsmomenten und fantasievollen Kursen.

Mit Bleifuß über Stock und Stein

Nach dem Ladevorgang werdet ihr mit einem prima Intro verwöhnt und bekommt einen ersten Eindruck von dem, was euch erwartet. Die Anzahl der Spielmodi beschränkt sich auf die nötigsten. Dies fällt allerdings nicht negativ ins Gewicht, denn die Abwechslung rührt bei diesem Spiel nicht von der Quantität der Spielmöglichkeiten her, sondern vom Rennverlauf an sich. Jedes Rennen ist ein Unikat. Die computergesteuerten

Mitstreiter brettern jedes Mal aufs Neue über die liebevoll gestalteten Pisten und setzen dabei verschiedene Taktiken ein. Ziel ist es, das Event mit möglichst heilem Boliden als Erster zu beenden.

Völlig gegen die Schwerkraft

Neue Rekorde werden in Form von freigeschalteten Strecken und zusätzlichen PS-Monstern belohnt. Die insgesamt 15 Strecken fordern euer ganzes Können, denn der Schwierigkeitsgrad steigt stetig mit jedem weiteren Durchgang an. Ob in einem stillgelegten Kohlewerk oder auf einer von Passanten bevölkerten Einkaufsmeile, die Rennen finden in den ungewöhnlichsten Umgebungen statt. Genauso üppig wie die Anzahl der Strecken ist auch die Auswahl der Vehikel. Anfangs stehen dem ambitionierten Straßenfeger nur drei Spritschlucker zur Verfügung, was sich aber mit der Zeit ändert. Überall auf den Arealen verteilt befinden sich Rampen und andere Vorrichtungen, die geradezu nach wilden Sprungmanövern schreien. Über einen erfolgreich ausgeführten Stunt freut sich nicht nur das Punktekonto, denn ein gewagtes Kunststück bringt eurer Schüssel auch für kurze Zeit einen extra Geschwindigkeitschub. Viele versteckte Abkürzungen und Power-ups sorgen für lange anhaltenden Spielspaß! (Ralph Wollner)



Auf den Straßen herumliegender Krempel sorgt nicht selten für böse Überraschungen. Oftmals enden solche Flugmanöver im Straßengraben.



Ein gezielter Schubser kann ahnungslose Kollegen gehörig ins Rotieren bringen und einige Plätze nach hinten bugsieren.



Mit einem bestimmten Power-up könnt ihr den besser platzierten Konkurrenten einen Wirbelsturm auf den Hals hetzen.

„Knallbunter Action-racer mit abgefahrenen Rennstrecken“

Rumble Racing macht Spaß! Obwohl dieses Spiel nichts wirklich Neues bietet, so hat es EA dennoch geschafft, altbewährte Elemente wie z. B. kuriose Stunts und hohe Renngeschwindigkeit neu zu kombinieren und ein Spiel entstehen zu lassen, das bis jetzt einzigartig ist. Gerade mit einem zweiten Spieler rockt dieser Titel gewaltig, denn spannende Kopf-an-Kopf-Rennen sind vorprogrammiert. Wird ein Gegner zu lästig, so kann man ihn mit einem geschickten Stoß ins Blechnirwana schicken. Die vielen verschiedenen Power-ups halten das Renngeschehen bis zum Überqueren der Ziellinie offen, denn der gezielte Waffeneinsatz kann das Renngeschehen mit einem Knopfdruck völlig umkrempeln. Für Arcade-Fans genau das Richtige!



Ralph Wollner

Rumble Racing
PS2

1-2
128
Controller

Preis: DM 119,-
 Termin: 31. Mai 2001
 Genre: Rennspiel
 Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
 Bildschirmtex/Sprache: Dt./engl.
 Entwickler: Electronic Arts
 Hersteller: Electronic Arts
 Internet: www.ea.com

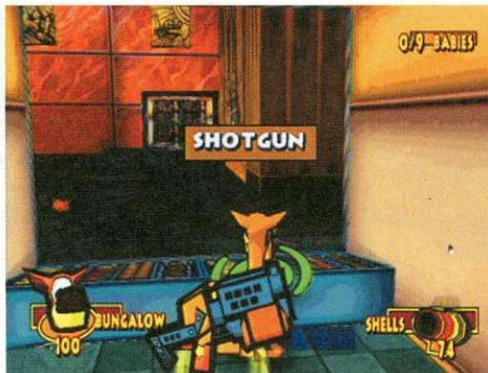
Grafik	Sound
73%	76%

SPIELSPASS
77%

Der direkte Vergleich	
76%	Smugglers Run 12/00
+ Extreme Weitsicht + Spannender Zweispielermodus - Auf Dauer zu eintönig	
72%	Wild Wild Racing 12/00
+ Gutes Fahrverhalten + Ansprechender Umfang - Durchschnittliche Technik	
64%	Super Bombad Racing 06/01
+ Witzige Charaktere - Ruckelige Grafik - Unterdurchschnittliche Technik	



Die fiesen Endgegner sind allesamt nur mit Köpfchen und genügend durchschlagender Munition zu besiegen.



Mit einer Schrotflinte ist es deutlich einfacher, sich Viggos Schergen vom bepelzten Hals zu halten.

Die Knuffel-Krieger kehren zurück

Fur Fighters: Viggo's Revenge

Nachdem die fluffigen Fur Fighters ihn schon einmal an der Eroberung der Welt gehindert haben, sinnt der fiese General Viggo auf Rache.

Damit das pelzige Elite-Team sich ihm nicht noch einmal in den Weg stellt, entführt der boshafte Kater kurzerhand den Nachwuchs der Kuschel-Rambos. Wie so häufig hat der Bösewicht die Rechnung aber ohne den Wirt gemacht. Kurz entschlossen und bis an die Zähne bewaffnet, machen sich die sechs flauschigen Viecher auf

den Weg, um Viggo Einhalt zu gebieten und ihre Sprösslinge zu befreien.

■ Pelz-Power

In sieben Welten, die in einzelne Levels unterteilt sind, heißt es nun ballern und rätseln, bis die Fetzen bzw. die Füllwattestückchen fliegen. Da jeder Fur Fighter über spezielle Talente verfügt, ist es notwendig, zwischen den Figuren hin und her zu wechseln. Des Weiteren müsst ihr fleißig Goldmünzen sammeln, um so Zugang zu weiteren Levels zu erhalten. Ähnlich wie bei *Lost Vikings* lassen sich die knackigen Rätsel nur durch geschicktes Zusammenspiel der ein-

zelnen Charaktere lösen. Habt ihr schließlich genügend Fur-Fighter-Kinder befreit, stellt sich euch ein mächtiger Endgegner in den Weg. Damit es euch während der 60 Stunden, die zur Lösung des Spiels benötigt werden, nicht langweilig wird, haben sich die Entwickler von Bizarre Creations einiges für euch einfallen lassen. Zahlreiche Mini-Games wie Kranfahren oder Tanztraining in einer Barendisco und ein skurriler Humor sorgen dafür, dass die *Fur Fighters*-Disc eure PlayStation 2 nicht so schnell wieder verlässt. Falls ihr Freunde zur Hand habt, könnt ihr euch außerdem in witzigen Multiplayer-Schlachten (Fluffmatches) um die Wette fluffen.

■ Solide Technik

Grafisch bietet *Fur Fighters* gute Durchschnittskosten. Die abwechslungsreich gestalteten Levels laufen mit sauberen 60 Hertz über den Bildschirm. Leider sind die Texturen nicht besonders vielfältig und auch die Bewegungen der im Cell-Shading-Verfahren dargestellten Helden und Gegner hätten noch ein paar zusätzliche Animationsphasen vertragen. Ebenso gelingt es dem virtuellen Kameramann häufig nicht, euren Knuddel-Krieger ins rechte Licht zu rücken. Die anfangs ungewöhnliche Steuerung arbeitet präzise und geht nach kurzer Eingewöhnungszeit locker von der Hand. (Henry Ernst)



Die niedlichen Fur Fighters entpuppen sich erst auf den zweiten Blick als knallharte Elite-Truppe.



Dank Multitap und Vierspieler-Unterstützung könnt ihr es in den witzigen Fur-Fighters-Arenen richtig krachen lassen.



Wo die Fur Fighters auftauchen, brennt die Luft: Solch rabiate Aktionen hätte man einem Eichhörnchen gar nicht zugetraut.

„Actionreiche Ballerorgie mit knuffigen Hauptdarstellern“



Mit *Fur Fighters* zeigen die Entwickler deutlich, dass gute Spiele auch ohne Special-Effect-Overkill funktionieren. Die interessante Mischung aus Shoot 'em Up, Jump & Run und Action-Adventure wird euren grauen Zellen besonders in höheren Levels das Letzte abverlangen. Der skurrile Humor, die gekonnten Parodien bekannter Spiele sowie der wirklich gelungene Multiplayer-Modus bringen *Fur Fighters* das Prädikat „Witzigster PS2-Titel“ ein. Minuspunkte gibt es für die auf Dauer nervigen Soundsamples, die nicht gerade einsteigerfreundliche Steuerung und die stellenweise verwirrende Kameraführung. Alle Freunde der eingangs genannten Genres sollten einen genaueren Blick auf das Spiel werfen.

Fur Fighters

PS2



Preis: DM 119,-
Termin: Juni 2001
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./engl.
Entwickler: Bizarre Creations
Hersteller: Acclaim
Internet: www.acclaim.de

Grafik	Sound
65%	68%

SPIELSPASS

77%

Der direkte Vergleich

84% MDK 2: Armageddon 5/01
+ Edeloptik
+ Abgedrehter Humor
- Zu kurze Spieldauer

Die Luft hat keine Balken

Sky Odyssey

Mit *Sky Odyssey* ist eines dieser seltenen Spiele in unserer Redaktion eingetroffen, die trotz mittelmäßiger Optik großen Spaß machen.

Ihr schlüpft in die Rolle eines Nachwuchspiloten, der in verschiedenen Luftfahrzeugen (Doppeldecker, Wasserflugzeug etc.) sein fliegerisches Können unter Beweis stellen muss. Hierbei geht es nicht etwa um das Abballern irgendwelcher Feinde, sondern um Kunstflug und Landemanöver, die es wirklich in sich haben. Nur wer sein Flugzeug optimal beherrscht, schafft es, bei schlechtem Wetter auf einem

Flugzeugträger zu landen oder in engen Canyons zu manövrieren. Leider wird der Kunstflug-Spaß von der detailarmen Grafik und der mehr als behäbigen Spielgeschwindigkeit getrübt. Trotzdem sollten alle, die etwas für ruhige Spiele, bei denen es vor allem auf Geschicklichkeit ankommt, übrig haben, einen ausgiebigen Blick riskieren. (Ralph Wollner)



Die teilweise sehr engen Passagen können nur mit viel Gefühl gemeistert werden.

Sky Odyssey
PS2

Preis: DM 120,-
Termin: Erhältlich
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Sony
Hersteller: Sony
Internet: www.scee.com

Grafik	Sound
63%	69%

SPIELSPASS
75%

Auf Ralph Siegels Spuren

MTV Music Generator 2

Hier kommt genau das Richtige für alle Home-Musiker, die sich kein eigenes Studio leisten können.

Beim *MTV Music Generator* dreht sich alles um die aktuellen Trendmusikrichtungen. Insgesamt stehen euch über 9.000 Samples zu eurer freien Verfügung. Auf dem Track-Bildschirm könnt ihr die ausgewählten Musikteile beliebig kombinieren und so eine eigene Komposition entstehen lassen. Das Programm ist sehr benutzerfreundlich und schnell zu erlernen. Logischerweise hat der *MTV Music Generator* nicht die Möglichkeiten, die eine professionelle Software bietet. Den-

noch kann dieses Produkt für eine Weile begeistern und kann als Einstieg zu komplizierteren Musikprogrammen gesehen werden. Besonders empfehlenswert ist der Jam-Modus, bei dem ihr zusammen mit acht Freunden (Multitap benötigt) gleichzeitig musizieren könnt. Ein nicht besonders umfangreiches, aber dennoch spaßiges Stück Software. (Ralph Wollner)



Die übersichtliche und benutzerfreundliche Oberfläche macht euch zur Hit-Fabrik.

MTV Music Generator
PS2

Preis: DM 120,-
Termin: Ende Mai
Genre: Denkspiel
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Codemasters
Hersteller: Codemasters
Internet: www.codemasters.com

Grafik	Sound
40%	86%

SPIELSPASS
76%

Aufgepeppte PS-Monster geben alles

4x4 Evolution

Wer schon immer einmal einen Jeep bis zum Maximum tunen wollte, erlebt hier, was man davon hat.

Ohne Rücksicht auf Verluste wird hier durch die Landschaft gebügelt. Für die am Anfang zur Verfügung stehenden 30.000 Dollar hat man sich schnell ein individuelles Offroad-Gefährt zusammengestellt, um es danach auf eine harte Probe zu stellen. Insgesamt warten im Karriere-Modus 15 Strecken darauf, von euch gemeistert zu werden. Eure vom Computer gesteuerten Konkurrenten haben es allerdings faustdick hinter den Ohren, denn sie kennen die Strecken im

Gegensatz zum armen Spieler ganz genau. Für gute Platzierungen bekommt ihr Kohle, um euren Schlitten noch weiter aufzumotzen. Die Strecken könnt ihr in aller Ruhe im Zeitfahrer-Modus kennen lernen und euch mit euch selbst via Ghost-Truck messen. *4x4 Evolution* bietet nichts Neues, sollte von Anhängern dieses Genres aber Probe gespielt werden. (Ralph Wollner)



Vorsicht, denn hinter jedem Hügel kann sich eine 90°-Kurve befinden.

4x4 Evolution
PS2

Preis: DM 120,-
Termin: Erhältlich
Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Take 2
Hersteller: Take 2
Internet: www.take2.de

Grafik	Sound
68%	71%

SPIELSPASS
70%

Die Rückkehr eines Klassikers

Gauntlet Dark Legacy

Mit diesem Titel macht sich einer der großen Klassiker der Videospielgeschichte daran, die PlayStation 2 zu erobern.

Ihr wählt euch einen von acht Charakteren aus und macht euch auf den Weg, ein Fantasy-Reich aus den Händen eines bösen Magiers zu befreien. Auf dem Weg zum Endgegner metzelt ihr euch durch nicht enden wollende Monsterhorden und löst hier und dort ein paar Rätsel. Während das dunkle Vermächtnis allein schnell langweilig wird, entfaltet das Spiel besonders bei vier Mitspielern seine wahren Stärken. Die isometrisch dargestellte Grafik reißt zwar

niemanden mehr vom Hocker, kann aber durchaus mit dem Spielhallenvorbild mithalten. Wer sich mit dem einfachen Spielprinzip abfinden kann und ab und zu ein paar Freunde sowie ein Multitap zur Hand hat, erhält mit *Gauntlet Dark Legacy* eine solide Fantasy-Metzelei ohne Schnörkel. Nicht mehr und nicht weniger. (Ralph Wollner)



In den großen Labyrinthen treiben sich ganze Horden von Monstern herum.

Gauntlet Dark Legacy
PS2

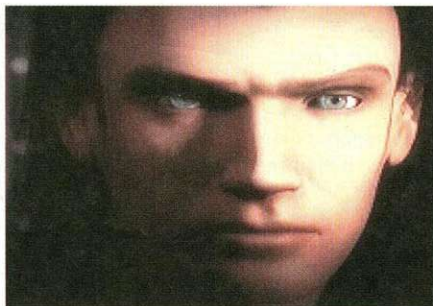
Preis: DM 120,-
Termin: Juni 2001
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Konami
Hersteller: Konami
Internet: www.konami.de

Grafik	Sound
72%	68%

SPIELSPASS
65%



■ Aline und Edward sind sich zu Beginn des Abenteuers noch nicht ganz grün, doch die Angst schweißt sie zusammen.



■ Die zahlreichen Zwischensequenzen können leider nicht mit der Qualität der Resident-Evil-Serie mithalten.



■ Die erste Begegnung mit Obad Morton erweist sich für Aline weniger erfreulich – sie wird betäubt.

Auf sich allein gestellt

Alone in the Dark: The New Nightmare

Edward Carnby ist zusammen mit der Anthropologin Aline Cedrac auf einer mysteriösen Insel per Fallschirm notgelandet.

■ Eigentlich wollten die beiden auf Shadow Island den geheimnisvollen Wissenschaftler Obad Morton ausfindig machen, um ihn zum einen über den Tod von Carnbys Freund Charles Fiske zu befragen und zum anderen, weil Aline Cedrac mit ihm über seine Forschungen sprechen wollte. Doch bevor es zu einem solchen Gespräch kommt, sind die beiden zunächst einmal auf sich allein gestellt. Carnby hat es in die Wildnis verschlagen, während Cedrac auf dem Morton-Anwesen gelandet ist. Durch ein offenes Fenster gelangt sie ins Zimmer von Mortons blinder Mutter. Sie gibt erste Hinweise und berichtet Schreckliches. Auf der Insel hausen Schatten, die bis auf wenige Ausnahmen bereits alle anderen Lebewesen vernichtet haben. Nur Licht kann sie vertreiben ...

■ **Horror-Trip der spannendsten Sorte**

Direkt nachdem die beiden Bruchpiloten mittels ihrer Taschenlampen visuellen Kontakt aufgenommen haben, habt ihr die Wahl, welchen der beiden ihr fortan im

Abenteuer steuern wollt. Ab und an kreuzen sich dann ihre Wege wieder und sie helfen sich gegenseitig. Dank dieses Gameplays könnt ihr *AitD* nach dem ersten Mal beruhigt ein weiteres Mal durchspielen, ohne Gefahr zu laufen, gelangweilt zu werden. Aber davon werdet ihr sowieso weit entfernt sein. Darkworks setzt meisterhaft optische Grusel- und Schockelemente ein und verbindet sie mit einer spartanischen, aber genau platzierten Soundkulisse, so dass einem nicht selten das Blut fast in den Adern gefriert. Im Vergleich zur legen-

dären *Resident Evil*-Serie ist der Horror-Faktor sogar noch höher, da klassische psychologische Tricks angewendet werden. Beispielsweise habt ihr in vielen Momenten keine Chance, bestimmte Abläufe zu ändern, bzw. lauscht oder beobachtet Konversationen im Verborgenen. Besonders zu Beginn der Geschichte habt ihr das Gefühl, vollkommen auf euch allein gestellt zu sein. Während Edward immerhin einen Revolver besitzt, ist Aline unbewaffnet. Allein mit ihrer Taschenlampe vermag sie kleinere Schattenmonster zu verscheuchen. Je weiter ihr in das Morton-Anwesen und später in die Höhlen von Shadow Island vordringt, desto mächtiger werden natürlich auch die übernatürlichen Wesen. Ab und an tauchen eklige, riesige Exemplare auf, wie eine mutierte Spinne, die nur mit viel Blei in Schacht gehalten werden kann. Wenn man

von den zahllosen Waffen (einige können entweder nur von Carnby oder nur von Aline benutzt werden) absieht, gibt es noch Hunderte weiterer Gegenstände zu finden. Entweder müssen mit ihrer Hilfe Rätsel gelüftet oder Hindernisse aus dem Weg geräumt werden. Neben der hervorragenden spielerischen Qualität hat uns die komplett deutsche Sprachausgabe überzeugt. Da ist es kein Wunder, dass *AitD* auf zwei voll gepackten CDs ausgeliefert wird. (Sven Harder)

„Ein Muss für Horror-Fanatiker!“

Lange hat es gedauert, doch das Warten lohnte sich. Darkworks hat sich meiner Meinung nach mit *Alone in the Dark* selbst übertroffen. Eine hervorragende Storyline, gepaart mit einer detaillierten, fehlerfreien Grafik und einem perfekten Klangteppich, macht diesen Titel zu einem beklemmenden Horror-Trip. Schade nur, dass die PSone schon in die Jahre gekommen ist, denn wie würde dieses Spiel erst auf der PS2 aussehen?



Sven Harder



■ Über ein kleines Walkie-Talkie können die beiden Draufgänger in Kontakt bleiben. Eine gelungene Idee von Darkworks, um gleichzeitig Spannung und Hilfestellung miteinander zu verbinden.



■ Mit der voll geladenen Plasmawumme verschafft sich Carnby Respekt unter den Schattenwesen.



■ Der Sockel dieser Statue verbirgt ein Geheimnis: Die erste Waffe für die wehrlose Aline, einen einfachen Revolver.

Alone in the Dark IV

PSone



Preis: DM 89,-
Termin: Erhältlich
Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Darkworks
Vertrieb: Infogrames
Internet: www.infogrames.de

Grafik	Sound
84%	88%

SPIELSPASS

87%

Der direkte Vergleich

85%	Resident Evil: Nemesis	3/00
+ Abwechslungsreiches Gameplay		
+ Viele Waffen und Gegenstände		
- Hintergrundstory bereits verschlissen		
82%	Fear Effect	4/00
+ Gute Optik		
+ Ansprechende Sounduntermalung		
- Zu viele Trial&Error-Passagen		



■ Direkt nach dem Start kann man am einfachsten Plätze gutmachen. Zwar nicht unbedingt authentisch, aber egal ...



■ Nach einem Frühstart wurde Michael Schumacher zu einer 10-Sekunden-Strafe an die Box beordert.



■ In sechs unterschiedlichen Lizenzen heißt es Vollgas geben. Je höher die Lizenz, desto mehr Geld müsst ihr mitbringen.

Gib zum Abschied nochmal leise Gas ...

Formel Eins 2001

Auf der PSone dreht Sonys F1-Serie nun bereits zum sechsten Mal ihre Runden. Sind die Fortschritte bei der 2001-Variante groß genug, um den Kauf zu rechtfertigen?

■ Wer sich bereits das sechsstellige PS2-Formel-1-Special dieser Ausgabe zu Gemüte geführt hat, wird wahrscheinlich wenig Sinn darin sehen, sich überhaupt noch ein PSone-Rennspiel zuzulegen. Immerhin muss man auf der kleinen PlayStation deutliche Abstriche bei nahezu allen wichtigen Faktoren, die eine gute Renn-Sim ausmachen, hinnehmen. Schlechtere Grafik, weniger Details und ein deutlich schwächeres Fahrverhalten der Gegner fallen im direkten Vergleich zur PS2-Version negativ auf. Dass aber *Formel Eins 2001* auch auf der PSone seine Existenzberechtigung hat, liegt nicht nur an der wesentlich breiteren Hardware-Basis.

■ Flotte Grafik und Rennspaß pur

Lässt man einmal den unfairen Vergleich zur PS2 außen vor, ist *Formel Eins 2001* eindeutig eines der grafisch sowie spielerisch besten F1-Spiele. Bis auf wenige Ausnahmen läuft die Grafik flott und detailreich über den Bildschirm. Kleinere optische Spielereien, wie Luftflimmern über

den heißen Motorblöcken oder flatternde Fahnen, sorgen für Atmosphäre. Leider wurde im Gegenzug auf eine animierte Boxencrew und authentische Schadensmodelle verzichtet. Zwar lässt sich die Schadensoption auf „realistisch“ stellen, doch selbst nach zahlreichen Crashes mit Reifenstapeln oder Begrenzungsmauern scheint an eurem Boliden noch alles in Ordnung zu sein. Bis auf diese Mankos überzeugt der Simulationsmodus. Frühstarts, Flaggen und Geschwindigkeitsbegrenzer in der Boxengasse – an alles wurde gedacht. Wer auf den Bleifuß zwischendurch steht, der sollte seine Runden im Arcade-Modus drehen. Dort müsst

ihr euch nacheinander durch sechs Ligen kämpfen. Zu Anfang steht euch nur der Prost-Rennstall zur Verfügung. Später erhaltet ihr durch Erreichen von WM-Punkten Preisgelder, die ihr dann für hochwertigeres Material, einen neuen Wagen oder eine höhere Liga-Lizenz anlegen könnt.

■ Einfache Menüführung

Vorbei der grafische Schnickschnack der Vorgänger-Menüs. All die animierten Grafiken und Symbole kosteten nur unnötig Speicher. *Formel Eins 2001* präsentiert sich in diesem Punkt sehr spartanisch und spart somit Ladezeit. Trotz der schnellen Ladevorgänge haben sich die Entwickler etwas einfallen lassen, um diese noch kurzweiliger zu gestalten. Immer wenn eine neue Strecke nachlädt, wird euch eine Multiple-Choice-Frage zum F1-Zirkus mit vier möglichen Antworten ge-

stellt. In puncto Sprachausgabe liegt die PSone-Fassung wider Erwarten sogar noch vor der PS2-Version. Heiko Waßer und Christian Danner haben einfach mehr Sprüche auf Lager, so dass die Kommentare nicht so schnell langweilig werden, auch wenn die technische Qualität (leichtes Rauschen) nicht auf dem neuesten Stand ist. (Sven Harder)

„Wer noch keine PlayStation 2 hat, sollte zugreifen.“

Formel Eins 2001 für die PSone hinterließ bei mir einen zwiespältigen Eindruck. Geblendet von der PS2-Fassung, fragte ich mich: Was soll denn das? Allerdings muss man fairerweise sagen, dass die Jungs von Studio 33 für PSone-Verhältnisse ganze Arbeit geleistet haben. Ein echter Zweispeler-WM-Modus, sehr detailliert eingefangene Strecken, gute Sprachausgabe und eine saubere Steuerung sollten alle F1-Fans, die noch keine PS2 ihr Eigen nennen, vom Kauf überzeugen.



Sven Harder



■ Die Cockpit-Perspektive ist leider keine echte Alternative zur Außenansicht, da die Übersicht stark unter dem flachen Blickwinkel leidet.



■ Im Regen ist der Ferrari natürlich besonders anfällig für zu schnelle oder ungenaue Lenkbewegungen.



■ Seit wann die Formel 1 ihren Start zur Abenddämmerung abhält, bleibt wohl ein Geheimnis der Programmierer.

Formel Eins 2001

PSone

1-2

2

Controller

Game Boy

Game Boy Advance

Preis: DM 89,-

Termin: Erhältlich

Genre: Rennspiel

Schwierigkeitsgrad: Leicht bis schwer

Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.

Entwickler: Studio 33

Hersteller: Sony

Internet: www.scee.com/f1

Grafik	Sound
81%	85%

SPIELSPASS

80%

Der direkte Vergleich

78%

Formel Eins 99 11/99

+ Saubere Technik

+ Authentisches Fahrverhalten

- Veraltete Lizenz

75%

F1 Racing Championship 9/00

+ Viele Features

+ Gutes Geschwindigkeitsgefühl

- Keine Lizenz

Köpfchen ist gefragt Virtual Kasparov

Der unumstritten beste Schachspieler wurde nun auf eine PlayStation-CD gebannt.

■ Das wohl am häufigsten gespielte Brettspiel der Erde ist Schach. Trotz seines einfachen Spielprinzips bietet es unglaublich viel Strategie und Psychologie. Gerade deshalb gelten Computer-Schachprogramme als Maßstab für den Computer-Fortschritt im Allgemeinen. Und da hängt die PSone natürlich hinterher. Selbst auf der höchsten Schwierigkeitsstufe sollte einem geübten Vereinsspieler der Sieg gehören. Somit ist *Virtual Kasparov* nur Anfängern und Gelegenheitsspielern zu empfehlen. Eine ausführliche



■ Eine gut durchdachte (oder bereits bekannte) Strategie ist im Schach elementar.

Eröffnungsbibliothek und Regelkunde gehen ebenfalls in diese Richtung. Das Brett selbst lässt sich entweder in 2D oder in einer dreidimensionalen Ansicht anzeigen, während eine schwarz-weiße Säule am rechten Bildschirmrand die aktuellen Kräfteverhältnisse auf dem Brett symbolisiert. *Virtual Kasparov* ist ein spartanisches Programm, das zumindest seinen Zweck erfüllt. (Sven Harder)

Virtual Kasparov

PSone



Preis: DM 89,-
Termin: Erhältlich
Genre: Denkspiel
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Titus
Hersteller: Virgin
Internet: www.virgininteractive.de

Grafik	Sound
15%	18%

SPIELSPASS

51%

Ballert euch durchs Spielzeugland Army Men Omega Soldier

Dieser Titel ist nichts anderes als die PSone-Version von Army Men Green Rogue.

■ In einem Geheimlabor der grünen Plastiksoldaten wurden die Gene von Sergeant Hawks Elite-truppe gehörig durcheinandergewürfelt. Herausgekommen ist eine Kampfmaschine par excellence. Dummerweise wird der Transporthelikopter samt der Wunderwaffe von den braunen Kontrahenten vom Himmel geholt. Mitten im Dschungel kommt der als Projekt Omega getarnte Supersoldat wieder zu sich und bahnt sich nun seinen Weg durch die feindlichen Reihen zurück zum heimischen Stützpunkt. Was sich bei diesem Streifzug auf der



■ Unser kleiner, grüner Superheld bläst den bösen Braunen gescheit den Marsch.

Mattscheibe präsentierte, verursachte beim gestressten Spieltester krampfähnliche Zustände. Das stupide Geballer mit übler Steuerung und einer noch üblen Kollisionsabfrage erstickt jedes Aufkommen von Spielspaß im Keim. Die Levels unterscheiden sich weder in der Grafik noch im Gameplay. Für 40 Mark kann ich mir was Besseres vorstellen! (Ralph Wollner)

Army Men Omega Soldier

PSone



Preis: DM 40,-
Termin: Erhältlich
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: 3DO
Hersteller: Infogrames
Internet: www.infogrames.de

Grafik	Sound
37%	30%

SPIELSPASS

34%

Willkommen an der Panzer Front

Dieser Titel soll einige authentische Panzerschlachten genauestens simulieren.

■ Insgesamt warten sechs der berühmten Todesmaschinen auf ihren Einsatz. Zwei Trainingsmissionen und sechs weitere Ernstfälle müssen erfolgreich absolviert werden. Ihr könnt euch euren Blechsarg frei Schnauze auswählen, um euch anschließend inmitten des Schlachtfeldes wiederzufinden. Die trägen Eisenmonster lassen sich mithilfe der Schultertasten steuern. Feindliche Panzer werden mit einem roten Pfeil gekennzeichnet und sollten alsbald ins Visier genommen werden. Mit ein wenig Übung sollte es euch nicht schwer fallen, die



■ Die fahrenden Blechfestungen hinterlassen eine Schneise der Zerstörung.

feindlichen Einheiten mit einem einzigen gezielten Schuss auf die Sondermülldeponie zu befördern. Leider kann euer Ende ebenso schnell kommen, und ehe man sich umgesehen hat, ist alles schon vorbei. Auf die Dauer ein töniges und frustrierendes Geballer mit fraglicher Hintergrundgeschichte. Am besten, ihr macht einen großen Bogen um die *Panzer Front*! (Ralph Wollner)

Panzer Front

PSone



Preis: DM 89,-
Termin: Erhältlich
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Enterbrain
Hersteller: Virgin
Internet: www.virgininteractive.de

Grafik	Sound
37%	34%

SPIELSPASS

33%

Schiff klar zum Gefecht! Submarine Commander

Ein ultramodernes Atom-U-Boot wartet auslaufbereit auf eure Befehle.

■ Die Geschichte spielt in der Zukunft. Eine Klimakatastrophe hat den Meeresspiegel gewaltig ansteigen lassen und die Erde fast vollständig unter Wasser gesetzt. Die wenigen Inseln sind hart umkämpft und auf den Meeren herrschen plündernde Piraten. Ihr seid der Kapitän eines voll bewaffneten U-Bootes und gelangt auf die friedliche Insel Plant 9. Eure Aufgabe ist es nun, dieses letzte friedliche Stückchen Erde vor den vielen Eindringlingen zu schützen und letztendlich den Weltfrieden zu sichern. Bei den taktischen Un-



■ Dieses unbewaffnete Frachtschiff stellt eine äußerst leichte Beute dar.

terwasserkämpfen macht einem die miese Steuerung mehr Probleme als die Gegner. Mehrere Gegner verwandeln das Unterwasserschachtfeld in ein absolutes Chaos. Ab und zu habt ihr es mit unbewaffneten Frachtschiffen zu tun, welche ihr in aller Ruhe versenken könnt. Alles in allem nur für absolute Unterseeboot-Fans geeignet. (Ralph Wollner)

Submarine Commander

PSone



Preis: DM 89,-
Termin: Erhältlich
Genre: Strategie
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Engl./engl.
Entwickler: Victor Interactive Software
Hersteller: Virgin
Internet: www.virgininteractive.de

Grafik	Sound
33%	39%

SPIELSPASS

37%

ES GIBT NUR EINEN DIGI-MANGA:

DIGIMON ADVENTURE



DIGIMON ADVENTURE 1
Der perfekte Trainer
Tenya
Tb., farbig, 144 S.
DM 14,-



DIGIMON ADVENTURE 2
Duell der Trainer
Tenya
Tb., farbig/sw., 164 S.
DM 14,-

MANGA!

www.carlsencomics.de

**CARLSEN
COMICS**

DAS ORIGINAL:
nur bei
CARLSEN COMICS!

ECHT FETT!
Je nur DM 14,-

Cyberbrille für die PS2 Eye-Trek

Der Traum mancher Hardcore-zocker wird wahr! Dieses Edelteil erlaubt es euch, die Umgebung zu vergessen und tief in die PS2-Welt abzutauchen.

■ Nachdem ich das Eye-Trek angeschlossen und es auf meiner Nase platziert hatte, wurde ich erst einmal mit Warnhinweisen überschüttet. Unter dem Alter von 16 Jahren sollte man diese Brille erst gar nicht in Betracht ziehen, was bei dem Preis allerdings auch nicht ge-

rade zu erwarten ist. Dauernutzung kann zu Gesundheitsschäden führen und ist deshalb auch nicht angebracht. Aber dann geht es los! Mit Vollgas rausche ich mitten auf das Spielfeld von *Winning Eleven 5* (so der Name von *ISS Pro Evolution* in Japan) und die Menge jubelt mir dank der vom Walkman bekannten Ohrknöpfe direkt in die Muschel. Das von der Brille erzeugte Bild ist nicht nur gestochen scharf, sondern auch noch riesengroß! Man erreicht einen ähnlichen Effekt,

wenn man sich mit einem Abstand von zwei Metern vor einem 52-Zoll-Monitor platziert. Von der Umwelt bekomme ich nichts mehr mit und mit verstreicher Zeit verliere ich scheinbar die Kontrolle über meine Kopfbewegung (der Rest der Redaktion hat mich nämlich außergewöhnliche Zock-Erlebnis endet genauso schnell, wie es begonnen hat, denn nach einer halben Stunde ist mir dermaßen grottenschlecht, dass ich mich erst einmal mit Kollege Ernst in den Park verkrümmeln muss, um frische Luft zu schnappen. Dieses Produkt ist qualitativ hochwertig und funktioniert einwandfrei, ist aber auf keinen Fall ein Ersatz für einen Fernseher. (Ralph Wollner)



■ Von der PS2 direkt auf die Netzhaut! Das nagelneue Eye-Trek zeigt es euch hart und direkt.

Stilvolles PS2-Tool DVD-Remote-Control

■ Wer eine PlayStation 2 besitzt und damit DVDs gucken will, der benötigt eine Fernbedienung. Die Firma Brooklyn hat ein ganz besonders schönes Exemplar fabriziert und weiß auch mit dem Preis zu überzeugen. Das Gerät ist aus solidem und fein glänzendem Kunststoff gefertigt und liegt dank einer Haltevorrichtung auf der Rückseite sehr gut in der Hand. Die Buttons machen einen stabilen Eindruck. Die Reichweite von zehn Metern ist mehr als genug. Insgesamt eine lohnende Anschaffung! (Ralph Wollner)



■ Die Brooklyn DVD-Remote-Control hat sogar zwei Jahre Garantie!

Eye-Trek

Preis: 899,- DM
Hersteller: Olympus
Termin: Juni 2001
System: PS2
Extras: Keine
Bezugsquelle: Fachhandel

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

DVD-Remote-Control

Preis: 39,95 DM
Hersteller: Brooklyn
Termin: Juni 2001
System: PS2
Extras: Infrarot-Empfängereinheit
Bezugsquelle: Fachhandel

Design	Komfort	Qualität
■ ■ ■	■ ■	■ ■

Völlig losgelöstes Gefühl für eure PSone Free Station

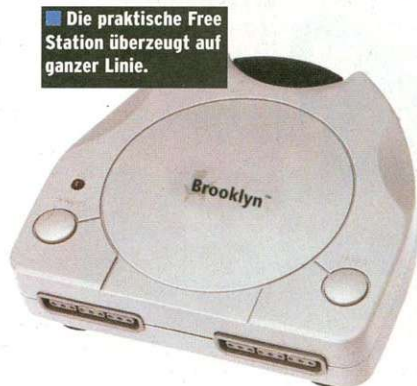
Wer sein Sofa zu weit von der Glotze geparkt hat, bekommt meistens Probleme mit der Länge der Controller-Kabel. Das ist nun vorbei!

■ Die Free Station ist eine Infrarot-Sende- und -Empfängereinheit, um sämtliches (!) Zubehör „kabellos“ benutzen zu können. Die von anderen Produkten bekannte, nervige Übertragungs-

verzögerung ist bei der Free Station auf ein Minimum reduziert und mit dem bloßen Auge nicht wahrzunehmen. Ein weiterer Vorteil ist die Tatsache, dass die Free Station die Vibrationsfunktion des Dual-Shock-Controllers unterstützt. Die auf der Unterseite angebrachten Saugnapfe sorgen auf ebenen Oberflächen für sicheren Halt. Die

Stromversorgung erfolgt entweder über ein separates Netzteil oder über sechs AA-Batterien (nicht ent-

halten). Die Reichweite des Senders beträgt sechs Meter, was selbst in großen Wohnzimmern ausreichen sollte. (Ralph Wollner)



■ Die praktische Free Station überzeugt auf ganzer Linie.

Free Station

Preis: 49,95 DM
Hersteller: Brooklyn
Termin: Erhältlich
System: PSone
Extras: Keine
Bezugsquelle: Fachhandel

Design	Komfort	Qualität
■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■

Schmucker Controller für PSone und PS2 D-Force 2 Pad

Dieses neue Joypad aus dem Hause Brooklyn ist eine echte Konkurrenz für den Dual-Shock-2-Controller.

■ Als ich dieses Produkt das erste Mal in die Hand nahm, fielen mir sofort die gute Verarbeitung und die ergonomische Form auf. Das D-Force 2 Pad liegt hervorragend in der Hand und hat genau das richtige Gewicht. Die Kunststoffknöpfe liegen auffallend hoch, was sich beim Spielen aber als vorteilhaft erweist. Dank dieser Erhöhung kann die Analog-Funktion optimal dosiert werden, ohne die Finger dabei zu belasten. Die Analog-Sticks sind für meinen Geschmack ein wenig zu weich gefedert und hätten eine bessere Antirutschbeschichtung vertragen können. Das digitale Steuerkreuz lässt sich butterweich und sehr präzise bedienen. Ein Riesenspaß sind die zwei extrastarken Vibrationsmotoren, die das Produkt fast schon zum Massagegerät werden lassen. Ein



■ Das D-Force 2 Pad ist ein grundsolider Analog-Controller, der obendrein auch noch schön anzuschauen ist.

Autofeuer- und ein Turbo-Modus sind an gut erreichbaren Stellen am Controller angebracht. Joystick-Akrobatiken sollten dieses Teil unbedingt einmal antesten. (Ralph Wollner)

D-Force 2 Pad

Preis: 59,95 DM
Hersteller: Brooklyn
Termin: Juni 2001
System: PSone und PS2
Extras: Keine
Bezugsquelle: Fachhandel

Design	Komfort	Qualität
■ ■ ■	■ ■	■ ■ ■

Irrungen und Wirrungen

Road Trip

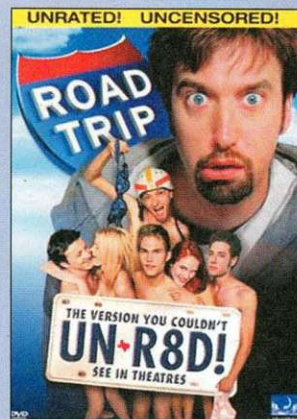
Road Trip erzählt auf humorvolle Art und Weise, welche Folgen ein alkoholgeschwängerter Seitensprung haben kann.

Obwohl er sich in einer festen Beziehung befindet, verführt Josh auf einer College-Party die junge Beth. Die hübsche Blondine hat es faustdick hin-



Das war der vom Vater „geborgte“ Wagen ...

ter den Ohren und filmt die Liebesnacht mit einer Videokamera. Dummerweise schickt Beth die Videokassette an Joshs Freundin, die nichts ahnend im 1.800 Kilometer entfernten Texas lebt. Um seine Beziehung zu retten, hat Josh nur eine Chance: Zusammen mit seinen kaputten Kumpels macht er sich auf die Socken, um die Videokassette abzufangen. Dass auf dieser Reise einiges schief geht, versteht sich fast von selbst. Regisseur Todd Phillips, Gewinner des renommierten Sundance Festivals, ist mit *Road Trip* ein flottes Road Movie gelungen. Der



teilweise recht derbe Humor lässt keinen noch so zotigen Gag aus und passt bestens in die Tradition von Filmen wie *American Pie* oder *Verrückt nach Mary*. Bei der DVD-Version handelt es sich übrigens um eine unzensurierte Variante, die nicht in den Kinos gezeigt werden durfte.

(Henry Ernst/Paul Krügel)

Road Trip

USK: Ab 16
Sprachen: Dt./engl.
Bild: 16x9 Widescreen 1.85:1
Ton: Dolby Digital 5.1
Extras: Cut-Scenes, interaktive Menüs, Szenenauswahl, Trailer, Making-of, etc.

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

i DVD-News

Im Juli wird VCL eine Platinum-Version des David-Fincher-Schockers *Sieben* herausbringen. Neben alternativen Schlussszenen und jeder Menge Zusatzmaterial beinhaltet die DVD auch eine 6.1-Soundcodierung +++ Alle Fans von Special-Editionen werden im Juli von Buena Vista reich beschenkt. Neben Wolfgang Petersens *Air Force One* und der Schulze *Pretty Woman* wird vor allem der John-Woo-Kracher *Im Körper des Feindes* für Verzückerung unter den Fans sorgen.

DVD-Charts

- 3 Engel für Charlie**
Chick-Action-Film, USA 2000
Darsteller: Drew Barrymore, Lucy Liu und Cameron Diaz
Regie: McG
- Nur noch 60 Sekunden**
Action, USA 2000
Darsteller: Nicolas Cage, Angelina Jolie
Regie: Dominic Sena
- Road Trip**
Komödie, USA 2000
Darsteller: Sean William Scott, Amy Smart
Regie: Todd Phillips
- O Brother ...**
Komödie, USA 2000
Darsteller: George Clooney, John Torturro
Regie: Joel Coen
- Space Cowboys**
Science Fiction, USA 2000
Darsteller: Clint Eastwood, Tommy Lee Jones
Regie: Clint Eastwood

Eine Frage der Ehre
Rules

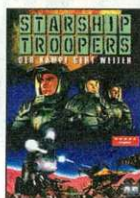
Nach einem Zwischenfall, bei dem Frauen und Kinder ihr Leben lassen mussten, landet Colonel Terry Childers vor dem Kriegs-

gericht. Obwohl alle Indizien gegen ihn sprechen, gibt der Anwalt des Haudegens nicht auf. *Rules* schlägt gekonnt einen Bogen zwischen militärischer Action und spannenden Gerichtsszenen. William Friedkin inszenierte einen sauberen, schnörkellosen Thriller, der durch seine Schauspieler überzeugt.

Rules

USK: Ab 16
Sprachen: Dt./engl.
Bild: 16x9 Widescreen 2.35:1
Ton: Dolby Digital 5.1
Extras: Interaktive Menüs, Szenenauswahl, Trailer, Making-of.

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

Der Kampf geht weiter
Starship Troopers

Kurz bevor Paul Verhoevens zynisches Science-Fiction-Epos auf DVD zu neuen Ehren gelangt, kehren Rico und seine

Ruffnecks als Trickfilmhelden zurück. Die Trickfilme sind selbstverständlich auch für ein jüngeres Publikum geeignet, können aber nicht ganz mit dem Vorbild mithalten. Diese DVD ist eigentlich nur für Leute zu empfehlen, die nicht genug von Brain Bugs und Space Marines bekommen können.

Starship Troopers

USK: Ab 16
Sprachen: Dt./engl.
Bild: 4x3 Vollbild 1.33:1
Ton: Dolby Digital 5.1
Extras: Interaktive Menüs, Szenenauswahl, Fotogalerie

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

„To infinity and beyond!“
Buzz Lightyear: Star Command

Buzz Lightyear kehrt zurück. Nach seinen Toy Story-Abenteuern kämpft der tapfere Plastikmann nun im

Alleingang gegen die Schergen des Imperators Zurg. Zusammen mit seiner Freundin Mira Nova macht sich Buzz auf, um das Universum zu retten. Obwohl die Animationen nicht mit *Toy Story* mithalten können, bietet *Buzz Lightyear* solide Disney-Unterhaltung, die besonders jüngere Zuschauer begeistern wird.

Buzz Lightyear

USK: Ab 6
Sprachen: Dt./engl./span./ital.
Bild: 4x3 Widescreen 1.78:1
Ton: Dolby Digital 5.1
Extras: Interaktive Menüs, Szenenauswahl, Buzz Lightyears Abenteuerbuch

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

Zu schnell für die Polizei
Nur noch 60 Sekunden

Um seinen Bruder zu retten, muss Autodieb Randall Raines innerhalb kürzester Zeit 50 Nobelkarossen stehen-

len. Die neueste Jerry-Bruckheimer-Produktion überzeugt nicht durch eine geistreiche Story oder ausgefeilte Dialoge, sondern durch kompromisslose Action. Alle, die sich nicht an dümmlichen Dialogen, sinnlosen Verfolgungsjagden und einem nervigen Filmschnitt stören, sollten einen Blick riskieren.

Nur noch 60 Sekunden

USK: Ab 16
Sprachen: Dt./engl.
Bild: 16x9 Widescreen 2.35:1
Ton: Dolby Digital 5.1
Extras: Interaktive Menüs, Szenenauswahl, Musikvideos, Audio-Kommentare

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

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.

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



Wenn nichts mehr geht, helfen wir weiter!

Tipps & Tricks

4x4 Evolution	68
C-12: Final Resistance	68
Crazy Taxi	69
Expandable	65
Galerians	65
Medal of Honor: Underground	68

Rumble Racing	66
Snow Cross Championship Racing	69
Star Wars: Super Bombad Racing	65
Street Sk8ter 2	65
TimeSplitters	66
Warriors of Might and Magic	68



Cheats

Star Wars: Super Bombad Racing PS2

Der Fun-Racer bietet mit einigen Tricks noch mehr Fun! Schaut euch einmal folgende Hinweise an ...

■ Befolgt die Anweisungen unter den Tricks-Überschriften.

Galaxy-Circuit freischalten
Um den Galaxy-Kurs zu erhalten, musst du jedes Einzelrennen auf dem Siegerpodest abschließen.

Gespiegelte Tracks freispielen
Um die Option zu erhalten, die Rennen auch in die entgegengesetzte Richtung zu fahren, musst du den Galaxy Kurs mit je-

dem Charakter mit einer Gold-Medaille abschließen.

Darth Vader freischalten
Du kannst mit dem großen Dark Lord der Sith spielen, wenn du mit Anakin Skywalker den Galaxy Kurs mit einer Gold-Medaille gewinnst.

Boba Fett freischalten
Um den geliebten Kopfgeldjäger zu erhalten, drücke □, O, Δ, O,

□ im Hauptmenü. Du erhältst eine Nachricht, dass Boba Fett einen Flitzer übernommen hat. Jetzt startet das Spiel auf Normal, wähle deinen Charakter und du wirst als Boba Fett ins Rennen gehen.

Den Trade-Federation-Battle-Panzer freischalten
Gehe wie bei Boba Fett vor. Drücke O, Δ, □, O, Δ, □ im Hauptmenü.



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

Expandable PSone

■ Extra Continues:
Pausiert ein Spiel und gebt Folgendes ein:
X, ↑, ↓, Δ, O, O, O, L1.

Extra-Leben:
Pausiert ein Spiel und gebt Folgendes ein:
□, ↓, →, O, □, ←, ↑, X.

Ego-Perspektive:
Pausiert ein Spiel und gebt Folgendes ein:
L1, ↑, ←, Δ, X, L2, R1, L2.

God-Mode:
Pausiert ein Spiel und gebt Folgendes ein:
←, →, ←, →, L1, R1, L1, R1.

Level-Select:
Pausiert ein Spiel und gebt Folgendes ein:
↑, ↓, →, ←, X, X, X, Δ.

Cheats-Classics

Street PSone

Sk8ter 2

■ Charakter-Bekleidung verändern:
Während der Charakterauswahl einfach L1, L2, R1 oder R2 drücken.

Maximum Tricklevel:

L1, □, ←, ←, R2, ←, R1, ←.

Alle Boards:

O, O, □, O, □, □, O, R1.

Alle Charaktere:

←, ←, O, O, L2, □, →, R2.

Alle Tracks:

←, →, ←, →, O, O, R1, □.

Movie-Menü:

R2, R2, L1, L2, L1, R1, R1, R1.



Cheats-Classics

Galerians PSone

■ Kurz-Tipps

Seid zu Anfang des Abenteuers sehr sparsam mit den Entmüdungskapseln, da es sehr lange dauert, bis ihr den ersten Speicherpunkt erreicht. Besonders euren AP-Haushalt solltet ihr nur dann bis zum Maximum steigen lassen, wenn ihr wisst, dass euch viele Gegner im Weg stehen. Vorsicht: Euer Medikamentenkoffer ist begrenzt bestückt! Versucht daher, so sparsam wie nur irgend möglich zu sein.

Cheats

Rumble Racing

PS2

Spaßiges Spiel - spaßige Tipps

■ Wagen- und Level-Passwörter:
Damit man die Passwörter eingeben kann, musst du in die Spieloptionen des Hauptmenüs. Dort zu „Laden/Speichern“ und „Passwörter anwählen“. Die folgenden Codes sollten die angegebenen Vehikel und Fahrzeuge aktivieren.



Cataclysm-Wagen, Falls-Down-Strecke und Pro Cup 2

P1PROC1PU

EsCargot-Wagen, The-Gauntlet-Strecke und Pro Cup 3

Q2PROC2YT

Road-Kill-Wagen, Elite-Class-Wagen, Surf- und Turf-Wagen und Elite-Cup

AEPPROPUC

Jolly-Roger-Wagen, Coal-Cuts-Strecke und Elite-Cup 2

ILETEC1MB

Malice-Wagen, Wild-Kingdom-Strecke und Elite-Cup 3

ILCTEC2VB

Championship-Mode:

KOZIEC1PU

OORKIEPUC

KZOIEC2PI

Buckshot-Wagen:

UBTCKSTOH

Gamecus-Wagen:

BSUIGASUM

High-Roller-Wagen:

HGIROLREL

Redneck-Rocket-Wagen:

KCEROTEC

Revolution-Wagen:

PTOATRT01

Road-Trip-Wagen:

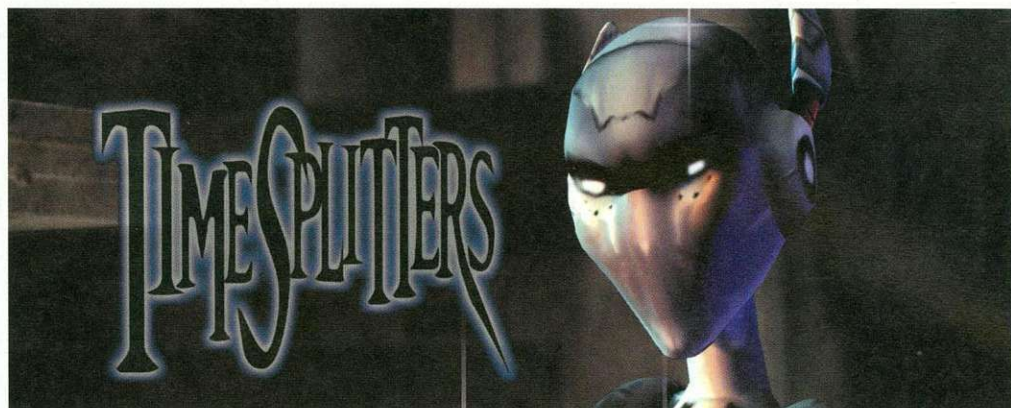
ABOGOBOGA

Sporticus-Wagen:

OPSRISUC

Stinger-Wagen:

AMHBRAAMH



Tipps & Tricks

TimeSplitters

PS2

Ein Ego-Shooter mit vielen versteckten Charakteren.

■ Befolgt einfach die Anweisungen bzw. spielt die angegebenen Missionen entsprechend den Überschriften durch, um den jeweiligen Effekt herbeizuführen.

Challenge-Mode freispielen

Schaffe den Story-Modus auf irgendeiner Schwierigkeitsstufe und öffne somit den Challenge-Modus. Dann absolviere die Herausforderungen nacheinander, um weitere freizuschalten.

Challenge 1-A

Öffnet „The Living Dead“ im Arcade-Mode „Bot“.

Challenge 1-B

Öffnet grüne und braune Zombies im Arcade-Mode unter „Playable Characters“.

Challenge 1-C

Öffnet Police-, Skull- und Jacket-Zombies im Arcade-Mode unter „Playable Characters“.

Challenge 2-A

Öffnet Duckman Drake im Arcade-Mode unter „Bot“.

Challenge 2-B

Öffnet den „All Enemies are Ducks“-Cheat.

Challenge 2-C

Öffnet Duckman Drake im Arcade-Mode unter „Playable Characters“.

Challenge 3-A

Öffnet Robofish im Arcade-Mode unter „Bot“.

Challenge 3-B

Öffnet den „All Enemies are Fish“-Cheat.

Challenge 3-C

Öffnet Robofish im Arcade-Mode unter „Playable Characters“.

Challenge 4-B

Öffnet „Enemy Bricks“-Cheat.

Challenge 4-C

Öffnet Brick im Arcade-Mode unter „Weapon“.

Challenge 5-A

Öffnet „The Impersonator“ im Arcade-Mode unter „Bot“.

Challenge 5-B

Öffnet den „All Enemies are Impersonators“-Cheat.

Challenge 5-C

Öffnet „The Impersonator“ im Arcade-Mode unter „Playable Characters“.

Challenge 6-B

Öffnet „Gasmask SWAT“ im Arcade-Mode unter „Playable Characters“.

Challenge 6-C

Öffnet „Veiled SWAT“ im Arcade-Mode unter „Playable Characters“.

Challenge 7-A

Öffnet „Ginger“ im Arcade-Mode unter „Bot“.

Challenge 7-B

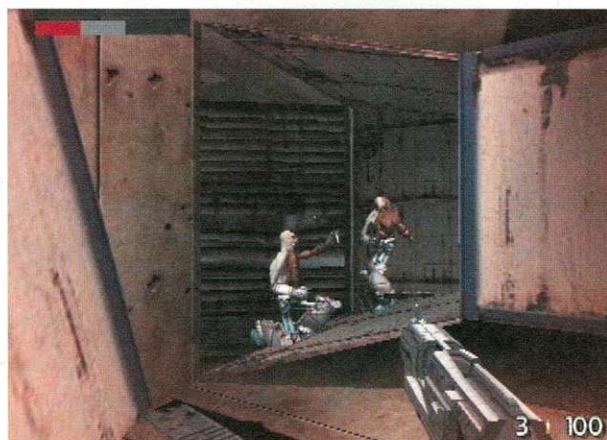
Öffnet den „All Enemies are Gingerbreads“-Cheat.

Challenge 7-C

Öffnet „Gingerbread“ im Arcade-Mode unter „Playable Characters“.

Challenge 8-A

Öffnet „Fun-Bunny“ im Arcade-Mode unter „Bot“.



■ Gut zielen: Mit den ganzen Belohnungen, die Time-Splitters bietet, sollte man den Ego-Shooter vielleicht noch einmal aus dem Regal hervorholen.

Challenge 8-B

Öffnet den „All Enemies are Bunnies“-Cheat.

Challenge 8-C

Öffnet „Farrah Fun-Bunny“ im Arcade-Mode unter „Playable Characters“.

Challenge 9-A

Öffnet „TimeSplitters“ im Arcade-Mode unter „Bot“.

Challenge 9-B

Öffnet „TimeSplitters“ im Arcade-Mode unter „Playable Characters“.

Welche Belohnung gibt es mit den spielbaren Charakteren im Story-Modus?

Den „Cultist“ gibt es im Arcade-Mode, wenn ihr mit einem beliebigen Charakter den 1935-Tomb-Level auf Easy durchspielt.

Die „Eyes Mummy“ gibt es im Arcade-Mode, wenn ihr mit einem beliebigen Charakter den 1935-Tomb-Level auf Hard durchspielt.

Den „Chinese Chef“ gibt es im Arcade-Mode, wenn ihr mit einem beliebigen Charakter den 1970-Chinese-Level auf Easy durchspielt.

„Suit Hoodlum“ gibt es im Arcade-Mode, wenn ihr mit einem beliebigen Charakter den 1970-Chinese-Level auf Hard durchspielt.

„Dr. Seth Graven“, „Dr. Kate Nadir“, „Fingers McKenzie“, „Sebastian Photon“, „Ravelle Velvet“, „Angel Perez“ und „Badass Cyborg“ gibt

es im Arcade-Mode, wenn ihr mit einem beliebigen Charakter weitere Levels auf Easy durchspielt.

„Peekaboo Jones“, „Jacques Misere“, „Olga Strom“, „Gretel“, „Mary-Beth Casey“ und „R108“ gibt es im Arcade-Mode, wenn ihr mit einem beliebigen Charakter den 2020-Planet-X-Level auf Easy durchspielt.



Tipps

Rumble Racing

PS2

So-Refined-Strecke

Hole Gold bei Rookie-Cup 1.

Passing-Through-Strecke

Hole Gold bei Rookie-Cup 2.

Sun-Burn-Strecke

Hole Gold bei EA-Rookie-Cup.

Falls-Down-Strecke

Hole Gold bei Pro Cup 1.

The-Gauntlet-Strecke

Hole Gold bei Pro Cup 2.

Rookie-Cup 2

Hole Gold bei Rookie-Cup 1.

Rookie-Cup 3

Hole Gold bei Rookie-Cup 2.

EA-Rookie-Cup

Hole Gold bei Rookie-Cup 3.

Pro Cup 1

Hole Gold bei Rookie-Cup 3.

Pro Cup 2

Hole Gold bei Pro Cup 1.

Pro Cup 3

Hole Gold bei Rookie-Cup 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



Gamebuster-Codes

C-12

PSone

Final Resitance

Alle Waffen und Gegenstände*

D010 2826 F0FF
(drückt gleichzeitig
L1, L2, R1, R2)
800F 30B4 0001

Alle Waffenfunktionen erlernt

800F 30EE 1000
800F 30B6 1000
800F 30F6 1000
800F 30FA 1000
800F 30F2 1000

Unendlich Gesundheit

800F 3090 03E8

Unendlich Schild

800F 309C 03E8

Unendlich Munition*

5000 0602 0000
800F 30A4 0190

*ROM-Version 2.2 oder höher benötigt

Gamebuster-Codes

MoH

PSone

Underground

Alle Uniformen (nur Multiplayer)

8003 9CC8 FFFF
8003 9CCA FFFF

Alle Levels (nur Multiplayer)

3003 9CCA 003F

Schnellfeuer

D008 D824 0050
3008 D824 0000

Unendlich Munition

D008 D738 FFFF
3008 D73C 0000

Gamebuster-Codes

Warriors

PSone

of Might and Magic

Unendlich Leben

801A DAA8 270F

Unendlich Mana

801B 5814 270F

Beginne mit vielen Orbs

D01B 5878 0001
801B 5878 03E7

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.

Tipps & Tricks

4x4 Evolution

PS2

Der Off-Roader bietet viele versteckte Möglichkeiten, an schnelles Geld zu kommen. Hier erfahrt ihr, wie es geht.

Arctic Wasteland

Nach dem zweiten Checkpoint einfach geradeaus von der Strecke runter. Zwischen den beiden Hangars hindurch weiterfahren bis zum Sternbanner nach einem See. Neben dem dortigen Hangar befinden sich einige Geldkisten.

Arizona

Das Geld versteckt sich hier hinter Checkpoint 6. Am schnellsten geht es, wenn man direkt am Start eine Kehrtwende macht und gegen die Fahrtrichtung heizt. Hinter den Gleisen und dem Hügel befindet sich ein Dorf mit dem Geld.

Black Gold

Zwischen dem sechsten und siebten Checkpoint befindet sich auf der rechten Seite ein Gebiet, das per Metallzaun abgegrenzt ist. Dort findet ihr das versteckte Geld.

Crazy 2000

In der Kurve nach der Start/Ziel-Geraden wieder einfach geradeaus fahren. Hinter dem auftauchenden Teich befindet sich eine Kiste.

Farm Road

\$ 1.500 warten in der Mitte des Teiches, der sich kurz hinter der Eisenbahnbrücke befindet. Leider könnt ihr nur einmal den Bonus abgreifen.

Laguna del Ray

Rechts neben der Strecke befindet sich am Küstenstreifen eine kleine Insel, auf der sich eine Geldkiste befindet.



Motor Cross

Zwischen dem fünften und sechsten Checkpoint gibt es hier das Geld. Halte nach ein paar aufgeschlagenen Zelten Ausschau.

Restricted Area

Nach dem fünften Checkpoint getrost geradeaus fahren. Wenige Augenblicke später solltet ihr einen Hangar mit einem Düsenflugzeug erreicht haben. In einer Ecke der Halle findet ihr das Geld.

Salvage Wasteland:

Nach dem zweiten Checkpoint mit ordentlich Gas über die Kuppe springen. Wenn es nach rechts Richtung Checkpoint Nummer 3 geht, links halten. Dort solltet ihr ein umzäuntes Gelände erreichen. Neben den dortigen Steinhäufen finden sich Geldkisten.

Silverton Pass

Beim siebten Checkpoint nach links fahren und weiter bis zur folgenden Wegabzweigung. Hier wieder links und weiter, bis ihr eine felsige Anlegestelle erreicht. In der Nähe ist ein Teich mit Geld.

Treasure Bay

Gleich nach Beginn des Rennens den Tanker umrunden. Auf seiner rechten Seite hat er eine Öffnung. Im Inneren befindet sich das versteckte Geld.

Allgemeine Tipps

Sehr einfach an \$ 32.000 zu kommen ist kein Problem. Die City-Series hat immer gutes Wetter und die Strecken sind kurz. Für werdende Millionäre gibt es die Endurance-Serie. Für einen Sieg dort gibt es sage und schreibe \$ 1.000.000. Bis auf eine Ausnahme finden alle Rennen dieser Meisterschaft am helllichten Tag statt.



Tipps & Tricks

Crazy Taxi

Die hier abgebildete Karte sollte euch im verwinkelten Original-Modus eine echte Hilfe sein.



Kurztipps

Am meisten Zeit spart man, wenn der Crazy Dash bzw. Crazy Drift eingesetzt wird. Den Crazy Dash macht ihr, wenn ihr steht, in den Rückwärtsgang schaltet und beim Beschleunigen gleichzeitig den Vorwärtsgang betätigt. Der Crazy Drift ist etwas kniffliger. Bei vollem Tempo gleichzeitig das Lenkrad stark einschlagen und im Scheitelpunkt bremsen.

Cheats

Sno Cross PSone Champ. Racing Cheats zum Einstieg

■ Alle Cheats gebt ihr im Hauptmenü mit gedrückter R1-Taste ein.



↑, →, ↓, ↑, →, ↓

Jetzt beginnst du das nächste Rennen nicht mit einem Schneemobil, sondern mit einem ATV.

→, →, ←, ←, →, →

Jetzt ist es kein Schneemobil, sondern ein Go-Kart.

↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓

Schaltet den Demo-Modus frei.

Gewinne die 500cc-Klasse und du erhältst darüber hinaus Zugang zu einem speziellen Bergauf-Modus und weitere Schneemobilmodelle und Kurse.

PSIONIK-VERSTÄRKER? NEURO-CONVERTER? TRANSMISSION-BUG?



NUR DM 5,-

NEU! AB 6. JUNI

IMMER MIT GROSSEM ONLINE-EXTRA!

MIT CD-ROM!

JEDEN MONAT NEU!



PS2 auf dem Vormarsch!



■ PS2 rockt!

Um es einmal klar zu sagen: Ich finde die PS2 perfekt! Sicherlich, anfangs war das Software-Angebot nicht gerade das Gelbe vom Ei, aber ist das nicht bei fast allen anderen Konsolen genauso gewesen? Alle reden von einer Krise auf dem Software-Markt. Kann das der Fall sein, wenn Spiele wie

Gran Turismo 3 und *Onimusha* in den Startlöchern stehen? So wie ich das sehe, wird es gerade in nächster Zeit viele Spielhämmer geben, die kein Freak verpassen sollte. Was gibt es da noch zu meckern?

Olli Rausch aus Kassel

Du sprichst uns aus der Seele! Es stimmt, dass es anfangs etwas schleppend mit der Software-Versorgung voranging, aber zurzeit flattern uns die Hits nur so auf den Schreibtisch. Jede Konsole braucht eine gewisse Zeit, um sich in der Szene zu etablieren, und die PS2 ist auf dem besten Wege dazu.

■ PS2 - Was für ein Spaß!

Ich bin seit rund einer Woche stolzer Besitzer einer PS2. Der Anschaffungspreis plus Ausgaben für Memory Card und zwei Spiele hat mich zwar kurzzeitig an den Rande des finanziellen Zusammenbruchs gebracht, aber es hat sich auf jeden Fall gelohnt. Ich frage mich, warum so viele Leute auf der PS2 he-

rumtrampeln - oder kennen die vielleicht was Besseres? Wohl kaum! Jeder, der diese Konsole nüchtern betrachtet, wird feststellen, dass sie ein absoluter Star am Konsolenhimmel ist!

Matthias Berger aus Wien

Wir sind unter der Woche immer nüchtern! Aber nun Scherz beiseite. Keine andere Konsole konnte im Vorfeld so viel Augenmerk auf sich ziehen, wie es die PS2 tat. Es scheint in der Natur des Menschen zu liegen, dass viele darauf mit erhöhter Skepsis reagieren und die Neuerscheinungen erst einmal madig machen. Das sollte aber kein Problem darstellen, denn die vielen qualitativ wertvollen neuen Titel werden die Miesepeter bestimmt eines Besseren belehren!

■ FIFA-Turnier

Ich finde die Idee mit dem Turnier hervorragend. Ich habe meinen Freunden davon berichtet und sie waren hellauf begeistert! Ich würde acht Leute zu diesem Event mitbringen. Falls nötig, würden wir euch bei der Organisation auch gerne unter die Arme greifen. Wann soll es denn losgehen?

Flohe Reimann aus Lohr



■ Nachträglich schöne Ostern! Das Bild des Monats kommt von Sabrina Mastaj.

Wahnsinn! Wir hätten nie erwartet, dass ein FIFA-Turnier so großen Anklang finden würde. Wie das in Spieleredaktionen so üblich ist, leiden wir unter chronischem Zeitmangel und kommen im Augenblick nicht dazu, einen solchen Event zu planen. Aufgeschoben heißt aber bekanntlich nicht aufgehoben!

■ Einmal Special, immer Special?

Diesmal habt ihr es wirklich geschafft! Die Ausgabe 5/01 übertrifft alle Erwartungen, vor allem das Special ist super gelungen. Die „blutigen Scheiben“ sind einfach genial. Können wir jetzt immer mit solchen abgefahrenen Spezialartikeln rechnen oder war das diesmal nur eine einmalige Angelegenheit?

Shifty aus Augsburg



Schönen Dank für dein üppiges Lob. Henry und Uwe haben sich da wirklich nicht lumpen lassen. So wie es aussieht, war das der Startschuss in die neue, monatliche PSG-Special-Ära. Über euer Feedback freuen wir uns natürlich sehr.

■ Aprilscherz

Euer Aprilscherz ist euch echt gelungen. Ich wurde erst misstrauisch, als ich las, dass es keine weiteren Anschlüsse für die neuen Memory Cards gibt! Und der Name des Entwicklerteams bestätigte dann meinen Verdacht. Ihr Bengell!

Peter Gundermann aus Halle

Selber Bengell! Du solltest zur Polizei gehen, die brauchen solche aufmerksamen Leute wie dich. Noch heute erreichen uns fast täglich Briefe über dieses Thema. Nun nochmal für alle: Das Upgrade-Kit war ein Aprilscherz und ist demnach auch nicht im Handel erhältlich! Also bitte, bitte nicht mehr diesbezüglich schreiben, mailen, anrufen oder sonst irgendetwas!



■ Dieses Bild verdeutlicht Werner Haidenhöfers Meinung über die PS2!

■ Reine Männerwirtschaft

Wieso habt ihr in eurer Redaktion keine Frauen mehr? Mit einer reinen Männerwirtschaft kommt ihr doch echt nicht weit. Nehmt mich! Außerdem wollte ich gerne wissen, welche Rollenspiele Henry noch so mag.

Kerstin Krüger aus Demmin

Wir haben Frauen! Leider nicht direkt in unserer Redaktion, sondern in unserem (zauberhaften) Lektorat. Nehmen würden wir dich natürlich trotzdem gerne! Henry spielt außer *Final Fantasy IX* auch noch gern *Xenogears*, *Secret of Mana* und den Saturn-Klassiker *Panzer Dragoon Saga*.

■ Langhaarige Zeckenzüchter

Das mit dem Zeckenzüchter hätte Holger Bärens sich sparen können. Sehr wahrscheinlich hat er eine Glatze und ist

nur neidisch. Deshalb hat er auch den Spruch losgelassen. Ich fühle mich in meinem Stolz als Langhaarträger verletzt und er kann sich als moralisch geohrfeigt betrachten!

Martin Hara aus Salzwedel

Ganz genau! In der Zeit von Spliss und Haarausfall kann man sich schließlich glücklich schätzen, wenn einem überhaupt noch irgendetwas wächst.

■ Fachgeplänkel

Was bedeutet Video-RAM bzw. Videospeicher? Bei der PS2 hat er nur vier Megabyte und beim Dreamcast ganze acht. Bedeutet dies, dass die Sega-Kiste eine bessere Grafik bietet als die PS2?

Baran Arslan aus Enningen

Die Größe des Video-RAM (Random Access Memory) ist nicht gleichbedeutend mit der möglichen Qualität der Grafik. Ein größerer Videospeicher macht es den Programmierern bei ihrer Arbeit leichter. Bei einem großen Videospeicher können mehr Daten konstant genutzt werden, während sie bei kleinerer Leistung per Ping-Pong-Verfahren hin und her geschoben werden müssen, was nicht selten Zornesröte auf die Gesichter der Spielermacher zaubert.

■ PSG-Autogramme

Ich bin ein echter PSG-Fan! Könnte ich bitte von euch allen ein Autogramm haben? Am besten wäre es, wenn euer Kultzeichner Ente auch gleich seinen Servus darunter setzen könnte. Dies ist mein voller Ernst (wir haben auch einen vollen Ernst! Anm. d. Red.), denn an meiner Wand würde sich ein solches Dokument gut machen. Also bitte, lasst euch was einfallen!

Jochen Döller aus Köln

Wir fühlen uns geschmeichelt und geehrt zugleich! Alle, die ein oben angeführtes Dokument gerne ihr Eigen nennen würden, sollen uns eine Postkarte mit dem Stichwort „PSG-Autogramme“ an unsere Redaktionsadresse schicken. Wird umgehend bearbeitet.

■ Redaktionshund vermisst

Was ist eigentlich mit eurem Redaktionshund Lycos passiert? Ist er überfahren worden? Ihr könntet ruhig öfter schreiben, was er so treibt. Das Ganze könnte man doch witzig

in eigener Sache

Die PSG ist jetzt auch im Internet präsent! Auf unserer neuen, informativen Webpage könnt ihr alle Neuigkeiten rund um die PSG nachlesen. Es gibt ein Forum, in dem ihr eure Meinung zu einem beliebigen Thema abgeben (posten) könnt. Wir verfolgen die Aktivitäten auf dieser Page regelmäßig und freuen uns über eure geschätzte Meinung und Verbesserungsvorschläge. Des Weiteren habt ihr nun die Möglichkeit, uns im PSG-Chat zu treffen und mit uns zu kommunizieren, denn wir halten uns ziemlich oft im Chat auf. Würdet ihr es gut finden, einen festen Chat-Termin einzuführen? Schreibt uns doch einfach eure Meinung zu diesem Thema, damit wir entsprechend reagieren können. Auf bald!



Ralph Wollner



■ Redaktionshund Lycos bei seiner Lieblingsbeschäftigung: Fressen

„Die PlayStation 2 ist wie ein Fluss aus Lava, der sich langsam, aber unaufhaltsam an die Spitze des Konsolenmarktes vorkämpft.“

Rainer Arendt aus Traunstein

aufbereiten und in der Rubrik „Lycos' World“ abdrucken.

Bettina Fichtel aus Ulm

Da wir ein Spielmagazin sind und keine Zeit für ein zusätzliches Haustier-Mag haben, kommt unser pelziger Liebling leider zu kurz. Aber wir können dich beruhigen. Lycos geht es prächtig, er wird jeden Tag einen halben Meter größer und frisst stündlich eine Packung Pal, denn von Frolic bekommt er Nierenkolik.

■ PSone im Todeskampf?

Mir ist aufgefallen, dass ihr immer weniger über Neuerscheinungen für die gute, alte PSone berichtet. Seid ihr nun endgültig zum PS2-Mag mutiert? Ich weiß, dass sehr viele Leute eine PSone haben und sich bestimmt euer Heft kaufen würden, wenn ihr wieder mehr über Sonys Kultkonsole berichten würdet.

Martin Frisch aus Essen

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 Note: _____ Layout Note: _____

Titelseite Note: _____ Gesamt Note: _____

8. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte?

	Note	Mehr	Genauso viel	Weniger
Hittist PS2	_____	☐	☐	☐
Gran Turismo 3	_____	☐	☐	☐
Datenbank	_____	☐	☐	☐
Vergleich: F1-Spiele	_____	☐	☐	☐
Crazy Taxi	_____	☐	☐	☐

9. Folgende Rubriken interessieren mich:

- ☐ News ☐ Tipps ☐ Reportagen
☐ Zubehör ☐ Brandneu ☐ DVD
☐ Tests ☐ Internet

10. Seit welcher Ausgabe liest du die PSG?

(Aktuelle Ausgabe: 6/2001)

Angabe: _____ / _____

11. Wirst du die nächste Ausgabe von PSG kaufen? ☐ Ja ☐ Nein

12. Ich kaufe die PSG etwa _____ Mal pro Jahr.

13. 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

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: compute.abo@dsb.net

Internet:
www.playstationgames.de
E-Mail: psg@computeec.de

Impressum

VORSTAND
Christian Geiltenpoh (Vorsitzender),
Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION
Redaktionsdirektor: Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)
E-Mail: hans.ippisch@computeec.de
Leitender Redakteur: Swen Harder
Redaktion: Henry Ernst, Uwe Hönig, Ralph Wollner
Tipps & Tricks: Stefan Weiß
Layout & Bildredaktion: Paul Krügel, Hans Strobel,
Simon Schmid
Art-Director: Andreas Schulz
Textredaktion: Michael Ploog
Lektorat/Schlussredaktion: Margit Koch,
Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose
Comic: Ente
Japan-Korrespondent: Warren Harrod
Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
Urheberrecht: Alle in PSG veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.
Beilagen: Einer 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.computeec.de
Website: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.) Thorsten Szameitat (-141)	Anzeigendisposition Andreas Klopfer (-140) Anca Stef (-345) Jasmin Zemsch (-341)
Anzeigenberatung Wolfgang Menne (-144) Michael Wamser (-245) Ina Schubert (-346)	Anzeigenassistentz Annett Heinz (-340)

Es gelten die Mediadaten Nr. 14 vom 01.10.2000

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen.
Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, 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
Burda Medien Vertrieb

Abonnement
PSG kostet im Abonnement jährlich
DM 46,- für 12 Ausgaben
(Ausland: DM 70,-).

Abonnementsbestellung Österreich
Leserservice GmbH, Niederalm 300, 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 schloß sebaldis Gruppe.
ISSN/Pressepost
PSG wurden folgende Vertriebskennzeichen zugeteilt:
VKZ B 45754, ISSN: 1435-8328

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 1. Quartal 2001 27.666 Exemplare

PSG ist im Internet!

■ Ab sofort findet ihr unter <http://www.playstationgames.de> die neueste Errungenschaft eurer 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



Wenn es mehr Neuerscheinungen für die PSone geben würde, dann würden wir selbstverständlich auch mehr über sie berichten. Leider sinkt die Anzahl der PSone-Releases von Monat zu Monat weiter. Alle neuen bzw. relevanten PSone-Titel werden nach wie vor in der PSG besprochen.

■ Eingeschworenes Team

Seid ihr PSG-Redakteure eigentlich nur Kollegen und seht euch ausschließlich am Arbeitsplatz oder macht ihr auch privat etwas zusammen?

Susanne Dibken aus Bergen

Wenn nicht gerade der Abgabetermin vor der Tür steht, sehen wir uns privat relativ oft. Meistens hängen wir bei Henry rum, spielen *Dead or Alive 2* und lassen es uns so richtig gut gehen.

■ Sorge um PSG

Mir ist aufgefallen, dass immer mehr Spielezeitschriften vom Markt genommen werden. Ich mache mir nun Sorgen, dass bald auch meine Lieblingszeit-

schrift PSG das Zeitliche segnet. Ist da was dran?

Jens Wilkens aus Grenzdorf

Mach dir mal keine Sorgen, wir halten die Stellung. Solange ihr schön fleißig die PSG kauft, bleiben wir euch auch erhalten.

■ PAL oder NTSC?

Worin besteht eigentlich der Unterschied zwischen einer PAL-Version und der NTSC-Version eines PlayStation-Titels?

Viktor Boos aus Koblenz

Eine gute Frage! NTSC ist die amerikanische TV- und Videonorm, die vom National Television Standards Committee (NTSC) entwickelt wurde. NTSC arbeitet mit der Bildwechselfrequenz von 60 Hertz, 525 Zeilen (480 sichtbar) und dem Farbträger bei 3,58 MHz. PAL ist das europäische Pendant (außer Frankreich: Secam) und bedeutet „Phase Alternating Line“, womit das Verfahren der Farbübertragung gemeint ist. Die Bildwechselfrequenz liegt bei

KURZ & BÜNDIG

Was sind Texturen?
Texturen kannst du dir als eine Art Tapete vorstellen, die auf die Polygone aufgetragen wird und ihnen ein realistisches Aussehen verleiht.

Wird es auch einen Sims-Teil für die PS2 geben?
Sims ist leider (noch) nicht für die PS2 geplant.

Wie hoch ist euer Kaffeeverschleiß?
Bis auf Commander Swen lassen wir pro Tag je ca. einen halben Liter des Muntermachers durch unsere Kehlen fließen.

Lest ihr wirklich alle Leserbriefe und E-Mails durch?
Ja, ohne Ausnahme.

Kann ich Flip-DVDs auf der PS2 abspielen?
Ohne Probleme. Umdrehen nicht vergessen!

Kennt Henry wirklich alle DVDs?
Er kennt sie nicht nur alle, er besitzt sie auch alle!

Kommt *The Bouncer* auch für die PSone?
Leider nicht. Technisch ist dies völlig unmöglich.

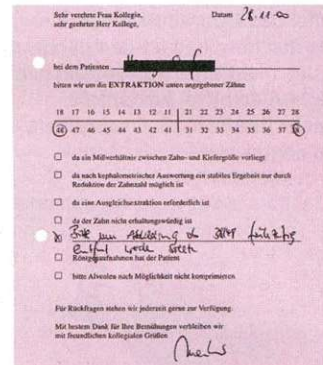
50 Hertz und die Zeilenzahl bei 625, wovon 576 sichtbar sind. Alles klar?

■ PSG-Konkurrenz

Kennt ihr eigentlich die Redakteure der anderen Spielzeitschriften oder habt ihr auf Konkurrenten keinen Bock?

Thorsten Völz aus Friesen

Wir haben mit unseren Kollegen keine Probleme. Oft kommt es vor, dass wir zu Spielepräsentationen geschickt werden, um Neuigkeiten zu erhaschen. Bei diesen Events treiben sich Abgesandte einer jeden Spielzeitschrift herum. Irgendwie haben wir eben alle eine große Gemeinsamkeit: Wir stehen auf Zocken. Auf diesen Events können wir Erfahrungen austauschen und uns mit unseren Lieblingsredakteuren privat unterhalten.



■ Dieses nette Dokument wurde einem Leserbrief beigelegt. Diesem armen Tropf können wir auch nicht mehr helfen.

Folgende Adresse gilt für eure Fragen, Anregungen und Kritik:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion **PSG**
Kennwort: Leserecke
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
psg@computeec.de

Warum nennt ihr Swen eigentlich „Commander“?
Sven ist der dienstälteste Redakteur bei der PSG. Wir profitieren von seiner Weisheit und haben ihn deshalb zum „Commander“ ernannt.

Ist *Gran Turismo 3* auch für die PSone geplant?
Nein. Wie wäre es mit *GT 2*?
Wenn du *GT 3* spielen willst, dann kommst du um den Kauf einer PS2 nicht herum.

Was ist das beste Joypad?
Das Original-Sony-Dualshock-2-Pad ist mit Abstand das beste.

PSG CHARTS

präsentiert von **gameplay**

THE GATEWAY TO GAMES

Leser-Charts

Sendet eure Lieblingstitel an: psg@computec.de

PSone

- 1 **Driver 2**
▲ Rennspiel Infogrames
- 2 **Final Fantasy IX**
▼ Rollenspiel Squaresoft
- 3 **FIFA 2001**
▲ Fußball Electronic Arts
- 4 **Metal Gear Solid**
▲ Action-Adventure Konami
- 5 **Gran Turismo 2**
▲ Rennspiel Sony

PS2

- 1 **Shadow of Memories**
▲ Adventure Konami
- 2 **Z.O.E. - Zone of the Enders**
▲ Beat 'em Up Konami
- 3 **Dead or Alive 2**
● Beat 'em Up Tecmo
- 4 **ISS**
▲ Fußball Konami
- 5 **Formel Eins 2001**
▲ Rennspiel Sony

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

Nach dem ausführlichen Preview in dieser Ausgabe sollte der Edel-Racer sogar noch einen Platz nach oben klettern.



- 3 **Devil May Cry** PS2
● Action-Adventure Capcom

Schluss mit vorberechneten Hintergründen! Capcom zeigt zum ersten Mal ansatzweise die echte Power der PS2.



- 4 **Final Fantasy X** PS2
▲ Rollenspiel Squaresoft

Na endlich taucht das Squaresoft-Rollenspiel dort auf, wo es hingehört. Ob FF X eure Erwartungen übertreffen kann?

- 5 **Onimusha** PS2
▲ Action-Adventure Capcom
- 6 **Black & White** PSone
▲ Simulation Electronic Arts
- 7 **RE Code: Veronica Com.** PS2
● Action-Adventure Capcom

- 8 **Alone in the Dark IV** PSone
▲ Action-Adventure Infogrames
- 9 **Silent Hill 2** PS2
▲ Action-Adventure Konami
- 10 **Soul Reaver 2** PS2
▼ Action-Adventure Eidos

Verkaufs-Charts

Welche Spiele gingen am häufigsten über den Ladentisch?

PSone

- 1 **Duke Nukem: Land of the ...**
▲ Shoot 'em Up Take 2

Ob da nicht die knackigen Mädels den eigentlichen Kaufanreiz darstellen?



- 2 **C-12: Final Resistance** Sony
▲ Action

Ein sehr gutes Action-Spiel mit ausladenden Ballerorgien. Die gute Grafik rundet den Titel ab.



- 3 **Panzer Front** Virgin
▲ Action

Eine echte Materialschlacht auf der PS. Schwere Panzer rollen durch sechs authentische Missionen.



- 4 **Time Crisis: Project Titan** Sony
▲ Gun-Shooter

Nach zahlreichen Indizierungen der Vorgänger kommt *Project Titan* endlich an die Öffentlichkeit.



- 5 **Final Fantasy IX** Sony
▼ Rollenspiel

Das RPG-Epos findet kein Ende! Teil 9 knüpft nahtlos an die hervorragende Qualität der Vorgänger an.



PS2

- 1 **Unreal Tournament** Infogrames
▲ Ego-Shooter

Mit Spannung erwartet und daher ganz oben in den Charts. Leider nicht absolut überzeugend.



- 2 **Shadow of Memories** Konami
▲ Adventure

Eine tolle Grafik und ein etwas anderes Spielprinzip machen *Shadow of Memories* zu etwas Besonderem.



- 3 **Gun Griffon Blaze** Swing
▲ Action

Mit schweren Kampfrobotern ballert ihr euch durch ein halbes Dutzend Missionen.



- 4 **Sky Odyssey** Sony
▼ Simulation

Als Pilot eines Doppeldeckers (und anderen Flugzeugmodellen) fliegt ihr über den Wolken.



- 5 **Z.O.E. - Zone of the Enders** Konami
▲ Action

Grafisch beeindruckendes Mech-Action-Spiel für die PS2. Auf Dauer leider etwas trist.



USA-Charts

Die Verkaufsschlager in Amerika

PSone

- 1 **Digimon World** Sony
▲ Rollenspiel
- 2 **Blast LaCross** Acclaim
▲ Sport
- 3 **Chrono Cross** Squaresoft
▲ Rollenspiel
- 4 **Final Fantasy IX** Squaresoft
▲ Rollenspiel
- 5 **Tony Hawk's Pro Skater 2** Activision
▲ Skateboard

PS2

- 1 **Gauntlet: Dark Legacy** Midway
▲ Action
- 2 **SSX** EA
▲ Snowboard
- 3 **Gran Turismo 3: A-spec** Sony
▲ Rennspiel
- 4 **The Bouncer** Squaresoft
▲ Beat 'em Up
- 5 **Onimusha: Warlords** Capcom
▲ Action-Adventure



Japan-Charts

Die Verkaufsschlager in Japan

PSone

- 1 **From TVanimation One Piece** Bandai
▲ Action
- 2 **Love Songs 2** Konami
▲ Adventure
- 3 **Pandora Max Series Vol. 6** Enix
▲ Rollenspiel
- 4 **Genso Suiko Gaiden Vol. 2** Konami
▼ Adventure
- 5 **Monster Farm Jump** Tecmo
▼ Action

PS2

- 1 **Gran Turismo 3: A-spec** Sony
▲ Rennspiel
- 2 **Armored Core 2** From Software
▲ Action
- 3 **Bio Hazard Code: Veronica** Capcom
▼ Action-Adventure
- 4 **Klonoa 2** Namco
▼ Jump & Run
- 5 **Winning Eleven 5** Konami
▼ Fußball

Bilderspaß Shadow Man 2nd Coming



■ Auch in diesem Monat sind bei unserem Bilderspaß am Ende eurer PSG zehn Fehler im rechten Bild versteckt. Wer findet sie auf Anhieb?



■ Mike LeRoi alias Shadow Man heizt diesem finsternen Kumpanen mächtig ein. Die neue Grafik-Engine des zweiten Teils sieht sehr beeindruckend aus.



■ Die Fehler des Bildes in Heft 5/01.

■ Der Gewinner unseres Wettbewerbes aus Ausgabe 5/01 ist **Guido Felix** mit dieser Bildunterschrift zum humorvollen Adventure *Flucht von Monkey Island*: „Bist du allein im Orte, besteig sofort die nächste Torte!“ Noch bekackter (und passender) kann eine BU nicht sein!

Um an unserem Bildunterschrift-Wettbewerb teilzunehmen, findet eine passende Bildunterschrift zu obigem Bild aus *Shadow Man 2nd Coming*. 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 7/01

Onimusha Warlords

■ Ob die Mischung aus *Resident Evil* und japanischer Mythologie auch in den westlichen Gefilden ankommen wird, zeigt unser ausführlicher Test in der nächsten Ausgabe. Wir waren ja bereits von der NTSC-Fassung schlichtweg begeistert, aber wie muss *Onimusha Warlords* erst Spaß machen, wenn es verständlich ohne japanische Schriftzeichen daherkommt.



Thunderhawk: Operation Phoenix

■ Wer die beiden Vorgänger aus vergangenen 16- und 32-Bit-Tagen noch kennt, der weiß, dass *Thunderhawk* mehr als nur eine Hubschrauber-Simulation ist. In erster Linie steht nämlich die Action im Vordergrund. Bis an die Zähne bewaffnet, stemmt ihr euch in dutzenden Missionen gegen sämtliches militärisches Unheil auf diesem Planeten. Trotz Doppelmoral ein wahres Highlight in unserer Juli-Ausgabe.



Medal of Honor auf PS2

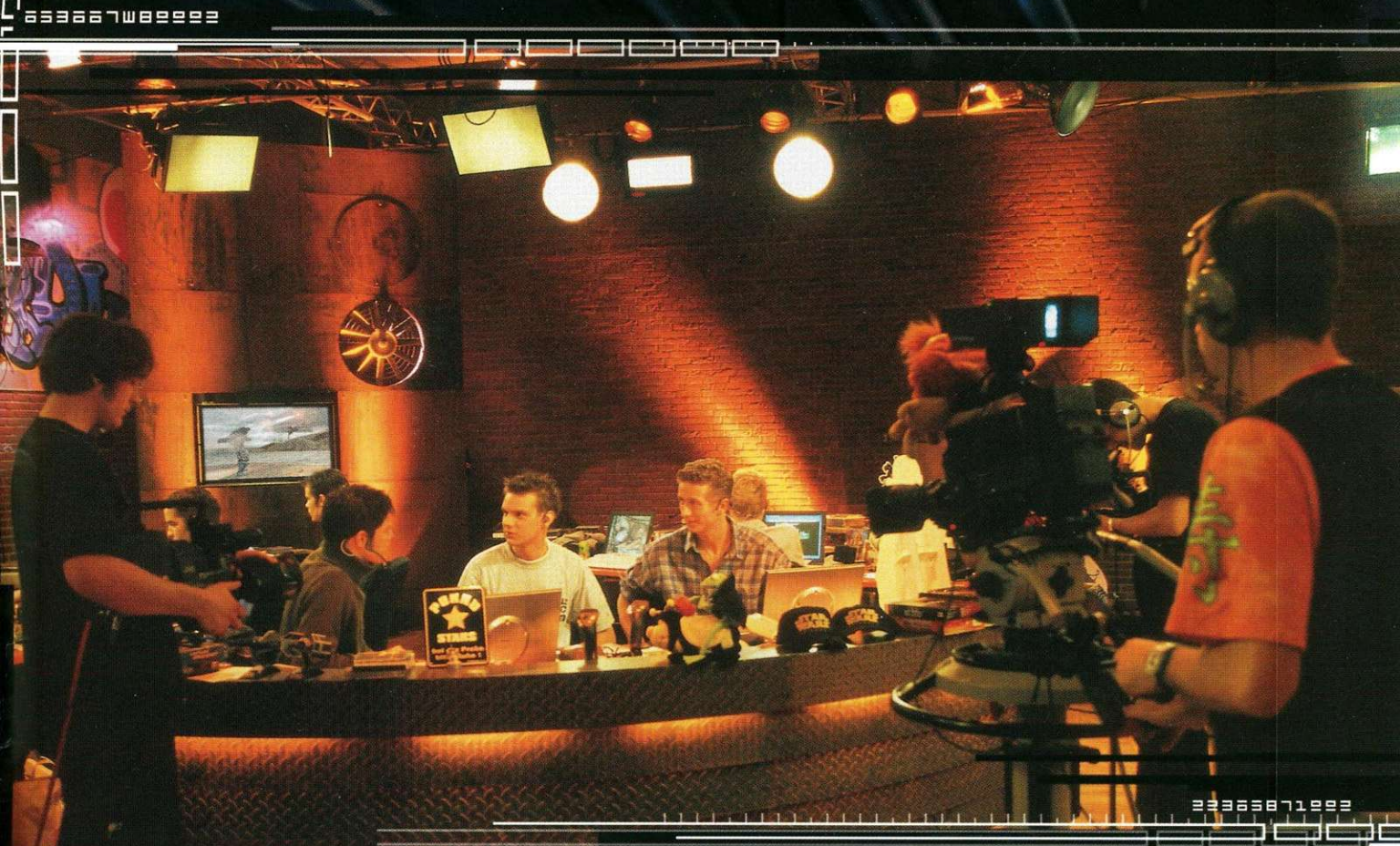
■ Nachdem *Medal of Honor Underground* ein echter Verkaufsschlager auf der PSone geworden ist, war es wenig verwunderlich, dass es auf der großen Konsolenschwester ebenfalls zu einem militärischen Konflikt kommen würde. Mit *MoH Frontline* und *MoH Fighter Commander* kommen sogar gleich zwei Titel parallel auf den Markt. Wir sind gespannt, ob sie an den Erfolg des Vorgängers anknüpfen können.



Ausgabe
7/01
erscheint
am
20. Juni

POWERGAMER

THE FUTURE IS YOU → on tv



GIGA GAMES

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



22:00 Uhr
MONTAG - FREITAG





IN EINEM LAND VOR UNSERER ZEIT™

DAS GROßE DINO RENNEN

Littlefoot™ ist wieder da!



**Allein oder zu zweit!
Mach dich bereit
für ein aufregendes Rennen!**

**Wer ist am schnellsten? Littlefoot™,
Ducky, Cera oder Spike?**

Schon gehört? 'Der geheimnisvolle Zauberstein', das neue Abenteuer von Littlefoot™
gibt's jetzt auf Video.

www.tdk-mediactive.com



In einem Land vor unserer Zeit und die darin vorkommenden Figuren bzw. Das große Dino Rennen sind eingetragene Warenzeichen der Universal Studios und U-Drive Productions.
lizenziert von Universal Studios Licensing, bzw. von TDK Mediactive und unterliegen deren Copyright, alle Rechte vorbehalten.
PlayStation und PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment.