

Nur DM
3,99!

PlayStation 2™

PSone™

DVD

PSG

Das PlayStation-Games-Magazin



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

Ausgabe 7/01

**TIPPS
ZU
ÜBER 30
PLAYSTATION 2
PIELEN IM HEFT!**



**Gran
Turismo3**

Riesentest auf 5 Seiten
& GT3-Fahrschule
So schafft ihr den Einstieg

Onimusha

Megatest von Capcoms Horrorhit

NBA Street

Erster Test des SSX-Bruders

Deus Ex

Der PC-Superhit bald auf PS2



Metal Gear Solid 2

**Wahnsinn: Neue Bilder und
Infos direkt vom Entwickler!**

E3 2001: Die größte Spielemesse der Welt

50

**Tops &
Flops**

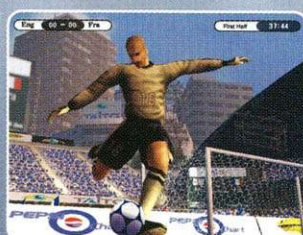
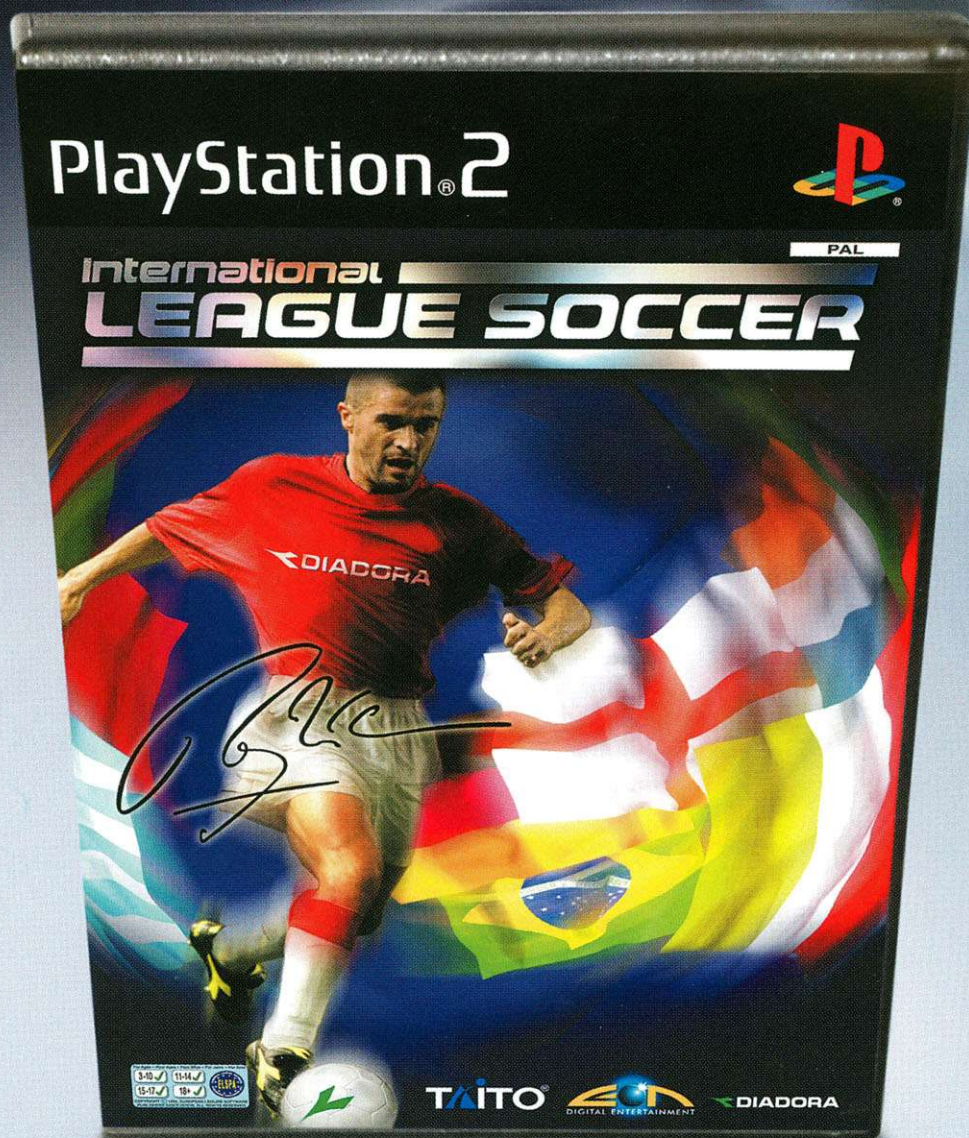
Live aus Los Angeles:
Der etwas andere Messebericht!

ALLE PS2-HITS ENTHÜLLT!

- ▶ **SSX Tricky**
- ▶ **Stuntman**
- ▶ **Tony Hawk 3**
- ▶ **Virtua Fighter 4**
- ▶ **Jak and Daxter**

International League Soccer — Eine Liga für sich —

Roy Keane



TAITO®

GAME
NETWORK

PEPSI
Chart

DIADORA

EON
DIGITAL ENTERTAINMENT

PS2
PlayStation 2

bigben
interactive

Pepsi Chart and the Pepsi Globe Design are trademarks of PepsiCo Inc. All trademarks and logos are protected. Licensed from TAITO CORP. © 2001 EON Digital Entertainment. All Rights Reserved. Diadora ®-All Rights Reserved.
"PS" and PlayStation are registered trademarks and "TITO" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

Im sonnigen Kalifornien

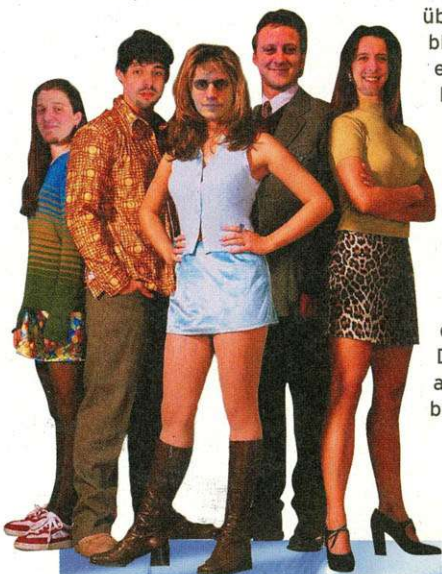
Tops und Flops der E3

■ Vom 16. bis 19. Mai herrschte in der US-Metropole Los Angeles der Ausnahmezustand. Aus aller Welt strömten die Vertreter der Spiele-Industrie ins sonnenüberflutete Kalifornien. War es letztes Jahr fast eine Ein-Mann-Show der PlayStation 2, wurde dieses Jahr die Luft in den oberen Gefilden der Videospiel-Branche dünner.

Neben der PS2 und dem Dreamcast (der sich ja bekanntlich auf dem absteigenden Ast befindet) machen fortan Microsofts Xbox und Nintendos Gamecube ordentlich Druck. Mit den großen Ankündigungen wie *Tekken 4* oder *Soul Calibur 2* hält die PlayStation 2 allerdings gut dagegen. Um unter all den Spiele-Hunderterten überhaupt noch den Überblick zu bewahren, brauchte es schon einige Tage. Ralph hat es sich daher nicht nehmen lassen, die E3 noch einmal in aller Ruhe Revue passieren zu lassen, und klärt uns in einem kurz und bündigen E3-Tops&Flops-Special über alles Wissenswerte auf. Neben all dem Trubel auf der E3 frönten natürlich die Daheimgebliebenen ihrem alltäglichen Redakteursleben. Ganz so beschaulich,

wie sich das vielleicht anhört, war es aber wiederum nicht. Uwe drehte beispielsweise mit *Gran Turismo 3: A-spec* unzählige Testrunden, und wer *GT* kennt, der weiß, dass das kein Pappenstil ist, während Henry mit Samurai Samanosuke Akechi in *Onimusha* auf echten Konfrontationskurs mit Untoten ging. Wie ihr seht, sollte in dieser Ausgabe genügend Stoff für euch drin sein, um die kommenden vier Wochen bis zur nächsten PSG zu überstehen. Falls ihr doch nicht so lange warten wollt, habt ihr die Möglichkeit, uns unter www.playstationgames.de im Chat zu treffen. Immer donnerstags ab 16 Uhr stehen wir euch dort für alle Anfragen zur Verfügung. Im Forum könnt ihr euch außerdem mit anderen Zockern austauschen.

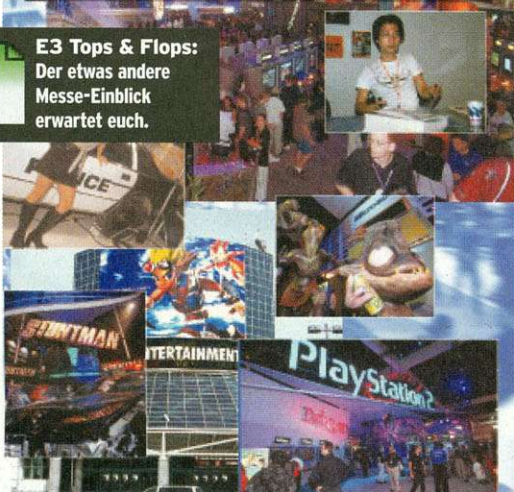
Euer **PSG**-Team



E3 Die 50 Tops & Flops

E3 Tops & Flops:
Der etwas andere
Messe-Einblick
erwartet euch.

4



Metal Gear Solid 2 - Sons of liberty:
Die letzten Infos zu Konamis Agententhriller

22

Onimusha Warlords:
Endlich im Test! Wird Capcoms Samurai-Metzelei den hohen Ansprüchen gerecht?

48

Titelthema



News	34
Termine	34
Datenbank	38

PS2

007 - Agent im Kreuzfeuer	34
Baldur's Gate: Dark Alliance	19
Deus Ex	26
Jak and Daxter	10
Jurassic Park Survivor	32
Maximo	35
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	16
Run Like Hell	37
Sledstorm 2	37
SOCOM	36
Soul Calibur 2	37
Soul Reaver 2	28
SSX Tricky	12
Star Wars Racer Revenge: Racer II	20
Stuntman	8
Tekken 4	37
Tenchu 3	37
The Getaway	36
Time Crisis 2	34
Tony Hawk's Pro Skater 3	30
Virtua Fighter 4	22
World Rally Championship	14

getestet

DVD-Filme	59
So wird getestet	40
Zubehör	58

PSone

Asterix Maximum Gaudium	56
Dave Mirra Freestyle BMX	56
KISS Pinball	56
Mat Hoffman's Pro BMX	56

PS2

Army Men Blade's Revenge	55
Feuersteins: Viva Rock Vegas	55
Gifty	55
Gran Turismo 3: A-spec	42
International League Soccer	54
Kuri Kuri Mix	54
NBA Street	52
Onimusha Warlords	48
Sky Surfer	54
WDL Warjetz	55



Top-Tipps PS2	61
Gran Turismo 3: A-spec	67



E3 - Die 50 Tops & Flops	4
Bilderspaß	74
Charts	73
Comic	70
Most wanted	38
Impressum	72
Inhalt	3
Leserbefragung	71
Leserecke	70
Vorschau	74

E3 Die 50 Tops & Flops



E3 2001 - Sony, Nintendo & Microsoft eröffnen die Schlacht!

E3 - schreibt Videospiegelgeschichte

E3 - das wichtigste Event der Videospielebranche

E3 - bedeutet unsagbare Lautstärke

E3 - da tummelt sich die Prominenz

Ungefiltert, hautnah, umfassend:
Wir haben für euch die Top-Ge-
sprächsthemen der Branchenpro-
minenz auf der E3 in 50 Tops &
Flops zusammengefasst! Direkt
im Anschluss stellen wir euch die
Spieleneuheiten ausführlich vor!



E3-Die Tops

1. Spieleflut für die PS2

Sony profitiert von größten Third-Party-Spiele-Line-up der Branche. Insgesamt wurden rund 100 neue Games vorgestellt, bei denen massenweise Knaller dabei sind. Der Nachschub dürfte damit als gesichert bezeichnet werden.

2. Berühmter Metal-Gear-Solid-Bote

Bei der mit Sehnsucht erwarteten und völlig überfüllten Sony-Pressekonferenz wurde natürlich auch *MGS2* vorgestellt. Niemand geringerer als Hideo Kojima höchstpersönlich brachte den neuen Trailer direkt aus Japan mit, und zwar in letzter Sekunde, bevor die Pressekonferenz begann.

3. Let's party

Die Sony-Party war ein voller Erfolg. Ungefähr 6.200 Publisher, Händler und Presseleute erfreuten sich an leckeren Speisen und Getränken und schwangen die beanspruchten Tanzbeine. Nebenbei konnten sich die Besucher an verschiedenen Spielautomatenklassikern wie z. B. *Asteroids* versuchen.

4. Versorgung der gestressten Presse

Das so genannte Media-Hospitality-Center wurde extra für die gestressten Presseleute eingerichtet. Hier konnte man bei Kaffee und Donuts neue Kräfte sammeln.

5. PS2-Lightgun-Shooter-Ära beginnt

Mit *Time Crisis 2*, *Vampire Nights* und *Endgame* wurden gleich drei Lightgun-Titel angekündigt.

6. Electronic Arts goes big!

Die EA-Sports-Big-Reihe scheint ein voller Erfolg zu werden. Die auf der Messe vorgestellten Titel *Sled Storm II*, *SSX Tricky* und *NBA Street* bringen frischen Wind in die Welt der NBA- & FIFA-Spiele.

7. Nachfolger des PS2-Bestsellers

Mit *Madden 2001* erwartet uns ein Meilenstein der American-Football-Spiele. Obwohl dieser

Titel erst für Ende des Jahres angekündigt ist, machte er schon zu diesem frühen Zeitpunkt der Produktion einen ganz hervorragenden Eindruck.

8. Gruselspaß auf der PS2

Auf der Sony-Konferenz stellte das Erfinder-Trio höchstpersönlich das neue Horrorspektakel *Silent Hill 2* vor. Einer der drei Entwickler wagte es sogar, Englisch zu sprechen, der Rest ließ die Dolmetscherin übersetzen.

9. Old-school rules

Der neue „Brettbock-Titel“ *Tony Hawk's Pro Skater 3* beinhaltet einige neue Kurse sowie einen brandneuen Skater. Eine gesteigerte KI der Passanten und der anderen Verkehrsteilnehmer, sowie die Einführung von Wettereffekten sind die entscheidenden Neuerungen.

10. Versteckte Preissenkung?

Eine absolute Neuheit war das *GT-3-Racing-Pack*, welches eine PS2 und ein *GT3*-Spiel beinhaltet. Kosten wird der Spaß 329 Dollar.

11. Good vibrations

Auf der E3 wurde bekannt gegeben, dass das begehrte *GT-Force*-Lenkrad entgegen allen Gerüchten auch in Europa erhältlich sein wird. Wann die zappelige Lenkvorrichtung auf dem europäischen Markt erscheinen wird, ist allerdings noch unklar.

12. Soul Reaver 2

Eidos' neuer Gruseltitel steht kurz vor der Fertigstellung. Die Version, die auf der E3 vorgestellt wurde, ließ einem buchstäblich das Blut in den Adern gefrieren.

13. Isch kuck dich

Eine der interessantesten Innovationen der Messe war sicherlich die PS2-Cam. Mithilfe dieses nützlichen Gerätes sind Spiele in der Lage, euch zu beobachten. Einer der ersten Titel, der von dieser Technologie Gebrauch macht, ist Konamis *Police 911*.



■ An vielen Messeständen warteten holde Schönheiten auf unseren Besuch.

Um in Deckung zu gehen, müsst ihr euch einfach nur ducken.

14. Sega unleashed

Obwohl Segas stacheliges Maskottchen den E3-Eingang in Überlebensgröße zierte, hielten sich die Multiplatform-Neulinge mit großen Titeln zurück. Nur *Virtua Fighter 4* wurde als PS2-Exklusiv-Titel ausgesuchten Presseleuten hinter verschlossenen Türen präsentiert.

15. Klassiker-Revival

Der bekannte *Thunderhawk* fliegt wieder. PS2-Besitzer werden im Spätherbst die Rotoren in verschiedenen Kampagnen kreisen lassen können.

16. Rothaut

Nach Jahren der Nintendo-Monokultur wird Acclaims Vorzeige-Rothaut Turok nun seinen ersten Sony-Auftritt bekommen.

PS2-Highlights

Metal Gear Solid 2

Genre: Action-Adventure
Publisher: Konami
Release: Februar 2002



Final Fantasy X

Genre: Rollenspiel
Publisher: Squaresoft
Release: 2. Quartal 2002



Devil May Cry

Genre: Action-Adventure
Publisher: Electronic Arts
Release: 4. Quartal



RE Code: Veronica

Genre: Action-Adventure
Publisher: Electronic Arts
Release: September



Jak and Daxter

Genre: Jump & Run
Publisher: Sony
Release: 4. Quartal



Soul Reaver 2

Genre: Action-Adventure
Publisher: Eidos
Release: 3. Quartal



Silent Hill 2

Genre: Action-Adventure
Publisher: Konami
Release: Oktober



Tony Hawk's Pro Skater 3

Genre: Sportspiel
Publisher: Activision
Release: 1. Quartal 2002



GTA 3

Genre: Action
Publisher: Take 2
Release: Oktober



■ Hideo Kojima glänzt durch hervorragendes Timing. Gerade noch rechtzeitig stürmte er in die Halle der Sony-Pressekonferenz.



■ Lorne Lannings Kultfigur Ape sorgte für große Aufmerksamkeit. Das neueste Oddworld-Abenteuer kommt exklusiv für die Xbox.

PS2-Highlights

Baldur's Gate: Dark Alliance

Genre:
Rollenspiel
Publisher:
Interplay
Release:
September



Stuntman

Genre:
Action
Publisher:
Infogrames
Release:
3. Quartal 2002



SSX Tricky

Genre:
Sportspiel
Publisher:
Electronic Arts
Release:
3. Quartal



Agent im Kreuzfeuer

Genre:
Action
Publisher:
Electronic Arts
Release:
Herbst



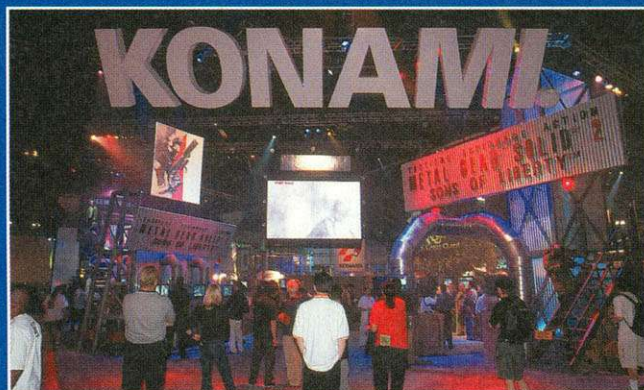
Crash Bandicoot 4

Genre:
Jump & Run
Publisher:
Vivendi UIP
Release:
3. Quartal



WWF SmackDown! 3

Genre:
Beat 'em Up
Publisher:
THQ
Release:
4. Quartal



■ Konamis Messestand stand ganz im Zeichen von Metal Gear Solid 2.

17. Dein Reich komme

Die gute Nachricht: Konami hat die Produktion von *Age of Empires II* endlich abgeschlossen. Die schlechte Nachricht: Siehe Flop Nr. 10!

18. Komm mit ins Abenteuerland

Es war natürlich nur eine Frage der Zeit, bis sich der Erfolgsroman von J. K. Rowling auch im Konsolengewand zeigt. *Harry Potter und der Stein der Weisen* ist als Umsetzung für PSone, GBC, GBA und PC geplant. Auf der E3 nahm die Harry-Potter-Promotion rund ein Viertel des gesamten EA-Standes ein. Eine PS2-Version folgt später!

19. 007-Metamorphose

Aufgrund von Aktualitätsproblemen wurde die Handlung von *The World Is Not Enough* kurzerhand zu einer neuen Story umgewandelt und mit einigen Rennelementen von *007 Racing* versehen. Das Ergebnis: Der Action-Knüller *Agent im Kreuzfeuer*!

20. Giganten-Duo

Nach stundenlanger Spannung am Squaresoft-Stand wird die Katze aus dem Sack gelassen. Squaresoft entwickelt mit Dis-

neys Einwilligung den Titel *Kingdom Hearts*, bei dem bekannte Disney-Charaktere wie Goofy und Donald Seite an Seite mit den *Final Fantasy*-Helden Sora, Riku und Kairi gegen ebenfalls bekannte Bösewichter antreten.

21. Jak and Daxter

Die durch die *Crash Bandicoot*-Serie bekannten Programmierer von Naughty Dog haben ein heißes Eisen im Feuer. *Jak and Daxter* wird ein Action-Adventure mit Jump&Run-Einlagen. Die beiden Hauptcharaktere könnten Kultstatus erreichen.

22. Frischer Wind in alten Dungeons

Einer der Höhepunkte der E3 war die Vorstellung von *Baldur's Gate*, einem grafisch schwer beeindruckenden Rollenspiel, bei dem ihr mit dem Helden eurer Wahl gegen das Böse antretet.

23. Held in Unterhosen

Auf der Megamesse wurde der Titel *Maximo - Ghosts to Glory* vorgestellt. Dieser Titel ist sehr an den Oldie *Ghosts & Goblins* angelehnt, spielt allerdings in einer 3D-Welt. Traditionell verliert der knuffige Held bei Feindkontakt seine Hosen.

24. Final Fantasy X

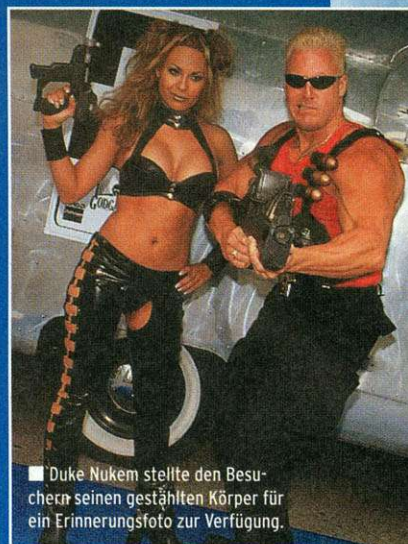
Mit dem zehnten Teil der Rollenspiel-Saga beschreitet Square sowohl optisch als auch spielerisch neue Wege. Hervorragende Echtzeitgrafiken, tolle Musik und ein verbessertes Kampfsystem Henry meint: Endphatt!

25. Gabe is God

Alle PSone-User dürfen sich glücklich schätzen, denn *Syphon Filter 3* wird wohl nur auf dem guten, alten 32-Bitter erscheinen. Neu sind das noch größer angelegte Leveldesign und ein geheimer Charakter.

26. Duke für das Familienalbum

Auf dem vom texanischen Entwickler Gathering of Developers gemieteten Parkplatz konnten sich alle Duke-Fans mit ihrem Idol und einer halb nackten Schönheit ablichten lassen.



■ Duke Nukem stellte den Besuchern seinen gestählten Körper für ein Erinnerungsfoto zur Verfügung.

27. Griff nach der Rallye-Krone?

Das auf der E3 vorgestellte *World Rally Championship* sieht grafisch fast genauso gut aus wie *GT 3*. Das Flimmern wird hoffentlich noch beseitigt.

28. I'm the unknown stuntman

Reflections-Boss Martin Edmondson arbeitet mit seinem Team am *Driver 2*-Nachfolger *Stuntman*. Es handelt es sich natürlich um ein Spiel mit viel Raserei, Blechschäden und Megahit-Potential.

29. Die Tränen des Teufels

Devil May Cry sorgte für großes Aufsehen auf der Sony-Pressekonferenz. RE-Erfinder Shinji Mikami erklärte das Design-Prinzip von *Devil May Cry* mit wenigen Worten: Alles was ins Spiel rein soll, muss einfach cool sein. Besonders bejubelt wurde er, als er in bester Phantomimen-Manier einen neuen Special Move demonstrierte, bei dem der Spielheld Dante einen Dämon in die Luft befördert und ihn mit zwei Maschinenpistolen sekundenlang in der Luft festnagelt.

30. Pump it up!

Wow! Eigentlich wollten die Programmierer nur eine Spe-



■ Wie immer wurde auf der E3 viel nackte Haut gezeigt. Wer kann sich da noch auf die Videospiele konzentrieren?



■ Reflections neuestes Projekt Stuntman wirkte als Zuschauer magnet.

cial Edition machen, nun entpuppt sich *SSX Tricky* als eigenständiges Spiel, in dem die Framerate laut den Entwicklern angeblich stets konstant bleiben soll.

31. PS2-Preissenkung

Nachdem seit Ostern bei vielen Händlern ohnehin ein niedrigerer PS2-Preis üblich war, wurde nun endlich am 1.6. der Preis der PS2 offiziell auf 799,- DM herabgesetzt.

32. Gelungener Tapout

Die *WWF SmackDown!*-Reihe scheint einen würdigen Nachfolger zu finden. THQ hat noch mehr Moves und Muskelberge in das Spiel eingebaut.

33. Sonys Entwickler-Treff

Auf der Bühne der Sony-Pressekonferenz durften unter anderem die Macher von *Crash Bandicoot*, *Metal Gear Solid*, *Resident Evil* und *Silent Hill* ihre neuen Projekte der Weltöffentlichkeit vorstellen.



■ Sonys Marketing-Chef Ron Lakos läutet die neue Vermarktungsphase für die PS2 ein.

34. PS2 goes online

Vorraussichtlich Ende des Jahres können europäische PlayStation-2-User das Internet unsicher machen. Die passende Hardware wie 56k-Modem, Netscape-Browser, Tastatur und andere Peripherieteile stehen in den Startlöchern, der Preis

des Zubehörs ist allerdings noch nicht bekannt!

35. Halbes Leben

Ego-Shooter-Fans dürfen sich freuen, denn auf der E3 wurde endgültig bestätigt, dass *Half-Life* für die PlayStation 2 erscheint.

E3-Die Flops

1. PS2-Preissenkung

Die von Sony vorgenommene Preissenkung der PS2 von 869,- auf 799,- DM ist lange nicht so deutlich ausgefallen, wie es viele erwartet haben. Folgt diese Ende September/Anfang Oktober?

2. Getaway away?

Nur auf Sonys Euro-Pressekonferenz gab es ein kurzes Video zu bestaunen, am E3-Stand fehlte der angebliche Megahit *The Getaway* komplett. Phil Harrison meinte: „Der Grund ist ganz einfach: Es ist noch nicht so weit!“ Das Spiel wurde auf das erste Quartal 2002 verschoben ...

3. Konami hält dicht

Die Vorstellung des neuen Trailers dürfte das Letzte sein, was Konami über den herbeigesetzten Titel verrät, denn ab sofort gibt es einen *MGS2*-Infostopp.

4. No hit lives forever

Die von Fox Interactive entwickelte PC-Umsetzung *No One Lives Forever* kann weder grafisch noch vom Spielablauf her überzeugen und lässt den beliebten Geheimagenten ganz schön alt aussehen.

5. FIFA 2002: Neues Pass-System!

Das neue Pass-System wurde von den Entwicklern mächtig in den Vordergrund gedrängt. Kein Wunder, denn die spielbare E3-Version von *FIFA 2002* besaß noch die alte Grafik-Engine.

6. Eine Herde Schafe?

Herdy Gerdy von Core Design (*Tomb Raider*) ist wirklich innovativ, allerdings glich das Spielprinzip des auf der E3 spielbaren Demo-Levels leider dem von *Sheep* wie ein Schaf dem anderen.

7. Zahlen ohne Ende

Stundenlang wurden die Gäste der Sony-Euro-Pressekonferenz mit Zahlenkolonnen bombardiert. Und wen interessiert es schon, dass in Zypern 5.000 PS2 verkauft worden sind?

8. Crazy Simpsons

Obwohl der neue Simpsons-Racer anfangs für ein Lächeln sorgt, kann er nicht verbergen, dass der Spielablauf quasi 1:1 von Segas *Crazy Taxi* übernommen wurde.

9. Sony-Arrest

Um auf die Veranstaltung von Sony CE Europe zu kommen, mussten die Besucher eine Busfahrt von über einer Stunde in Kauf nehmen, wodurch das vorzeitige Verlassen der Veranstaltung unmöglich gemacht wurde.

10. Age of Empires 2

Das bereits fertig gestellte Spiel wird so lange zurückgehalten, bis die PS2 online-fähig ist.

11. Samanosuke muss warten

Leider hat Capcom den *Onimusha*-Nachfolger nicht gezeigt.



■ Final-Fantasy-Fans wurden enttäuscht, Teil XI wurde nicht gezeigt!

12. Final Fantasy

Die Hoffnungen der *Final Fantasy*-Fans, erste Bilder oder Filmsequenzen von *Final Fantasy XI* zu Gesicht zu bekommen, erfüllten sich leider nicht.

13. Resident-Evil-Stopp

Nach *Resident Evil Code: Veronica* werden sich die Anhänger der Gruselserie erst einmal gedulden müssen, denn ein Nachfolger wurde nicht gezeigt.

14. Geizige Aussteller

Auffällig war, dass in diesem Jahr wesentlich weniger Merchandise-Artikel von den Ausstellern unter das Volk gebracht wurde.

15. E3-Zwangsdiet

Verärgert reagierten viele Besucher auf die Qualität und den Preis des Messe-Essens. Wenn eine kleine Cola umgerechnet 6 DM und ein Sandwich 10 DM kostet, ist das auch nicht weiter verwunderlich.



■ Jugendidol und Skaterlegende Tony Hawk präsentierte seinen Pro Skater 3.

■ Extremsport total! Tony Hawk, Matt Hoffman und Mat Mike Jones zeigten sich äußerst publikumsnah und beantworteten geduldig alle Fragen.

■ Cryo will ins Zubehörgeschäft einsteigen. Noch im zweiten Halbjahr sollen erste Peripherieteile für PS2 auf den Markt kommen.

■ Die musikalische Unterhaltung der E3 war wieder einmal erstklassig. Bands wie Third Eye Blind und Blink 182 sorgten für ausgelassene Stimmung.

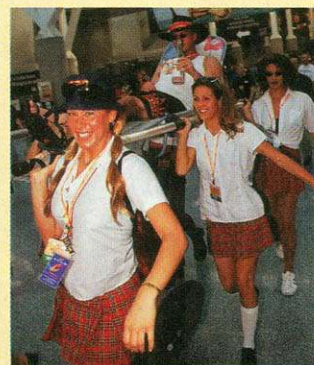


■ Blink 182 heizten der Menge mit ihrem frischen Punk-Rock gehörig ein.

■ Der erhoffte Auftritt von Popstar Britney Spears blieb aus, was bei einigen Besuchern angeblich für Erleichterung sorgte.

■ Acclaim kündigt eine breite Software-Offensive für alle Konsolenplattformen an. Das angegebene Budget beträgt 100 Millionen US-Dollar.

■ Ex-Crave- und Virgin-Chef Gloe ist bei Infogrames als Managing Director eingestiegen.



■ Mit ein bisschen Glück konnte man eine Süßtentour durch die Hallen genießen.

Kein Spiel für Weicheier

Stuntman

Rund ein Dreivierteljahr nach dem Erscheinen von *Driver 2* plant Action-Guru Martin Edmondson seinen nächsten Coup in Form eines krachigen Hollywood-Spektakels.

Der Name Reflections steht für satte Blebschäden und kuriose Verfolgungsjagden. Bei *Stuntman* wird beides wieder präsent sein und sich in einer wahren Action-Lawine auf eurer PS2 entladen. Anstatt finsterner Seitengassen und voller Ein-

kaufsstraßen erwartet euch diesmal die Glamourwelt von Hollywood.

■ Daredevil gesucht

Stuntman ist eine Hommage an die Hollywood-Filme beziehungsweise TV-Serien der letzten 20 Jahre, denn viele Schauplätze und andere Kleinigkeiten sind im entsprechenden Stil gehalten. In der Haut eines am Anfang noch unbekannten Stuntman müsst ihr viele heiße Manöver überstehen, um bessere Angebote

zu bekommen. Die Mühe sollte sich lohnen, denn mit ein wenig Glück winkt ein Vertrag mit Hollywood, welcher unserem Helden zu einem süßen Leben verhelfen könnte.

■ Ein Leben in ständiger Gefahr

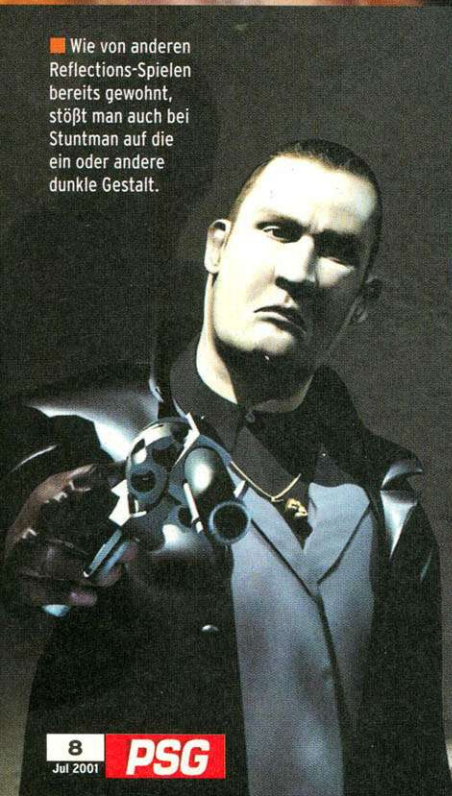
Als *Stuntman* hat man es nicht leicht. Die immer präsente Gefahr einer schweren oder gar tödlichen Verletzung stellt die Nerven auf eine harte Zerreibungsprobe. Anfangs sind die Jobs noch relativ einfach. Die Filmgesellschaften gehören zu den kleineren ihrer Zunft und das Budget ist entsprechend gering. Das ändert sich jedoch schnell. Sollte euer Chef mit euch zufrieden sein, dann hat er bald andere Aufgaben für euch parat, die das bis dahin Geleistete als Kinderspiel erscheinen lassen.



■ Mit dem Kopf durch die Wand

Im Augenblick verfügt das Spiel über zwei Spielmodi. Im Arcade-Mode könnt ihr frei von jedem Druck einen heißen Reifen fahren. Die Location und das Gefährt dürft ihr frei wählen. Dieser Modus ist vor allem für Neulinge gedacht, die sich erst noch mit der Steuerung vertraut machen müssen. Auffällig ist, dass die Steuerung exakt von *Driver 2* übernommen worden ist. Der Story-Modus bildet das Herzstück des Produktes. Hier könnt ihr die gesamte Karriere eines Stuntman nachspielen und sogar einen eigenen Film kreieren. Der Spielverlauf führt euch an sechs verschiedene Drehorte: London, die Schweiz, Monaco, Louisiana, Bangkok und einen

Wie von anderen Reflections-Spielen bereits gewohnt, stößt man auch bei *Stuntman* auf die ein oder andere dunkle Gestalt.





■ Wird die Szene vom Hubschrauber aus gefilmt, ist der Einsatz für den Stuntman besonders schwierig, denn er muss seine Geschwindigkeit genauestens anpassen.



■ Ein Traum wird wahr. Jeder, der schon immer einmal einen Polizeiwagen steuern wollte, kommt bei diesem Game voll auf seine Kosten.

Bonus-Arenalevel. An jedem Schauplatz müssen zwei bis vier Stunts gemeistert werden. Vor jedem Einsatz erhaltet ihr genaue Instruktionen von eurem Chefregisseur. Solltet ihr mindestens zu 75 % erfolgreich sein, geht es ab in den nächsten Level. Die zu vollführenden Kunststücke reichen von gefährlichen Überschlagen bis hin zu halsbrecherischen Unfallszenen. Am Ende eines jeden Drehs setzt das Programm eure Vorführungen zu einem gerenderten Kurzfilm zusammen und präsentiert das jeweilige Ergebnis in Form eines im Hollywood-Stil gehaltenen Movie-Trailers, den ihr auch speichern könnt, um ihn später erneut anzusehen.

■ Über 20 Boliden

Das Spiel ist zurzeit erst zu 20 Prozent komplett, deshalb fehlen noch einige grafischen Details. Die Autos sind bereits fertig gestellt, aber die Gebäude im Hintergrund und die Straßen sind noch recht minimalistisch. Nach der Fertigstellung soll es für jeden der 20 Drehorte einen eigenen Wagen



■ Bei vielen Drehs müsst ihr mit einer Polizeikarre knapp an der Kamera vorbeisausen.

geben – allesamt Originalmodellen nachempfunden. Die Fahrphysik ist ähnlich wie bei den *Driver*-Titeln sehr realistisch

„Ohne Rücksicht auf Verluste donnert *Reflections'* Stuntman mit Vollgas in das 128-Bit-Zeitalter.“

ausgefallen, was das Spiel super dynamisch macht. Natürlich neigt *Reflections* nach wie vor zu Übertreibungen. Bei den Stunts

fliegen die Autoteile, Gartentürchen und Verkehrsschilder kilometerweit durch die Luft und oftmals geht die gesamte Kulisse in Flammen auf. Die Filmszenen spielen übrigens nicht nur auf der Straße. Bei manchen Einsätzen müsst ihr durch Eingangstüren preschen, um danach euren zerstörerischen Weg weiter durch das Innere eines Gebäudes fortzusetzen. Mit *Stuntman* kündigt sich ein weiterer Erfolgstitel der bekannten Spieleschmiede *Reflections* an. Wir bleiben dran! (Ralph Wollner)



■ Bei der Auswahl der Autos hat *Reflections* einige Gags eingebaut, was den Spielverlauf ungemein auflockert.



■ Dieses eigenartige Gefährt hat zwar keine Pferdestärken, dafür aber einen umso größeren Unterhaltungswert.

i Original-Vorbild

■ *Reflections* hat es sich zum Ziel gemacht, die in dem Spiel vorkommenden Stunts möglichst originalgetreu nachzustellen. Aus diesem Grunde hat man sich mit dem hollywooderprobten Profi-Stuntman Vic Armstrong zusammengetan. Vic Armstrong gehört zu den erfolgreichsten Stuntmen der Welt. In über 250 Filmen hat er bei waghalsigen Kunststücken Kopf und Kragen riskiert. Seine größten Einsätze hatte er in *Terminator 2*, *Blade Runner* und *Starship Troopers*, um nur einige zu nennen.



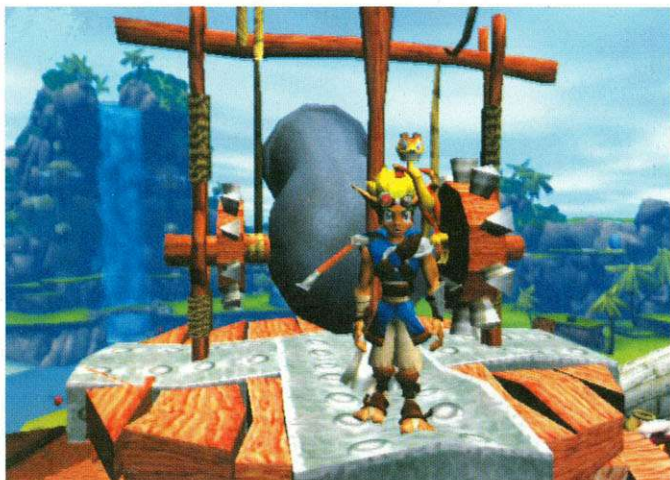
Stuntman

PS2

Genre: Action
Termin: 2. Quartal 2002
Hersteller: Infogrames
Spieleranzahl: 1
Besonderheiten: -



„Der neue *Reflections*-Titel verspricht viel Bleichschaden und fette Action.“



■ Normalerweise sitzt Daxter auf Jaks Schulter und harrt der Dinge, die da kommen werden. Nur wenn er selbst etwas zu tun bekommt, verlässt er den sicheren Sitzplatz.



■ Selbst Bösewichter sehen bei diesem Spiel nicht unbedingt sehr böse aus. Allerdings zählen die miesen Absichten mehr als das Aussehen.

Schräge Charaktere und eine dicke Portion Spielspaß

Jak and Daxter

Nach der äußerst erfolgreichen *Crash Bandicoot*-Serie auf PSone versuchen sich die Entwickler von Naughty Dog Software nun an einem Titel für die PS2.

■ Jak und Daxter heißen die beiden Knuddelcharaktere, die Kultstatus auf der PS2 erreichen sollen. Geht es nach den Entwick-

lern, möchten sie die beiden möglichst bald in ähnlich prominenter Position sehen wie Mario oder Sonic auf den Konkurrenz-Konsolen.

■ Putzige Kameraden und dunkle Mächte

Um diese hoch gesteckten Ziele zu realisieren, sind drei Dinge vonnöten. Perfekte Spielbarkeit,

cooles Leveldesign und natürlich nicht zuletzt beeindruckende Grafiken. Um das gleich vorwegzunehmen: Die Jungs von Naughty Dog haben ihr Projekt offensichtlich bestens im Griff. Entscheidend für den Spielspaß sind schon mal die beiden niedlichen Helden. Der witzige Daxter-Charakter hat durch einen Sturz in geheimnisvollen Schleim seine

„Jak and Daxter wird neben eurer Geschicklichkeit auch das Zwerchfell fordern!“

menschliche Form verloren. Seine aktuelle Erscheinung erinnert an eine Mischung aus einem Wiesel und dem flinken Helden aus *Gex 3D*. Ihr könnt euch bestimmt denken, worin nun eure Aufgabe besteht. Natürlich müsst ihr in der Rolle des fidelen Jak mit allen Mitteln versuchen, euren Freund Daxter von seiner unfreiwilligen, tierischen Existenz zu erlösen. Möglich wird dies durch den weisen Gol Acheron, der angeblich die Macht über die mysteriösen Eco-Kräfte besitzen soll. Mithilfe derselbigen soll Daxter seine menschliche Form wiedererlangen. Aber so einfach wird eure Mission nicht vonstatten gehen. Es stellt sich nämlich heraus, dass Gol und seine Schwester Maya die anderen vier Weisen des Landes kidnappen wollen, um dadurch die ultimative Macht des dunklen Eco zu beschwören. Somit können sie die Kontrolle über die Welt erlangen. Jak und Dax-



■ In den farbenfrohen Arealen von Jak and Daxter trifft ihr die ein oder andere Person, die euch hilfreich mit Tipps zur Seite steht.



■ Leider bringt die Flucht vor Monstern nicht das gewünschte Ergebnis, da ihr grundsätzlich weiterverfolgt werdet.



■ Hier wird gerade die Riesenkanone justiert, um den feindlichen Schergen mit gigantischen Kugeln kräftig eins auf die Mütze zu geben.



■ Die komplette Welt von Jak and Daxter könnt ihr auf euren Streifzügen erkunden. Weit entfernte Objekte wirken mitunter etwas verschwommen.



■ Neben einer Menge Hüpfelagen habt ihr auch zahlreiche Rätsel zu lösen. Beispielsweise müsst ihr verschiedene Artefaktbruchstücke suchen und zu einem Ganzen zusammenfügen.



■ Hier hilft Daxter seinem Freund Jak aus einer sehr misslichen Lage. Solche Team-moves werdet ihr im Laufe des Spiels öfter erleben.

ter wollen dies logischerweise verhindern.

■ Technischer Überflieger

Was bis jetzt von Jak and Daxter zu sehen war, macht gewaltigen Appetit auf mehr. Ausgefeilte und herzallerliebste Animationen der Helden, die sich jeweils aus etwa 3.000 Polygonen zusammensetzen, lassen das Spielerauge leuchten. Zum Vergleich: *Crash* auf der guten alten PSone bestand aus ungefähr 500 Polygonen. Übrigens sind die Lippenbewegungen der Protagonisten synchron zur Sprachausgabe animiert. Alle Hintergründe sind echtzeitberechnet und überaus hübsch anzusehen. Besonders bemerkenswert ist die Tatsache, dass *J&D* nicht aus einzelnen Levels besteht, sondern die ganze Welt von einem Ende bis zum anderen erkundet werden kann. Steht ihr beispielsweise auf erhöhten Aussichtspunkten, lassen sich am Horizont auch weit ent-

fernte Locations ausmachen. Selbst verschiedene Wettereffekte werden die Programmierer realisieren.

■ Abwechslung ohne Ende

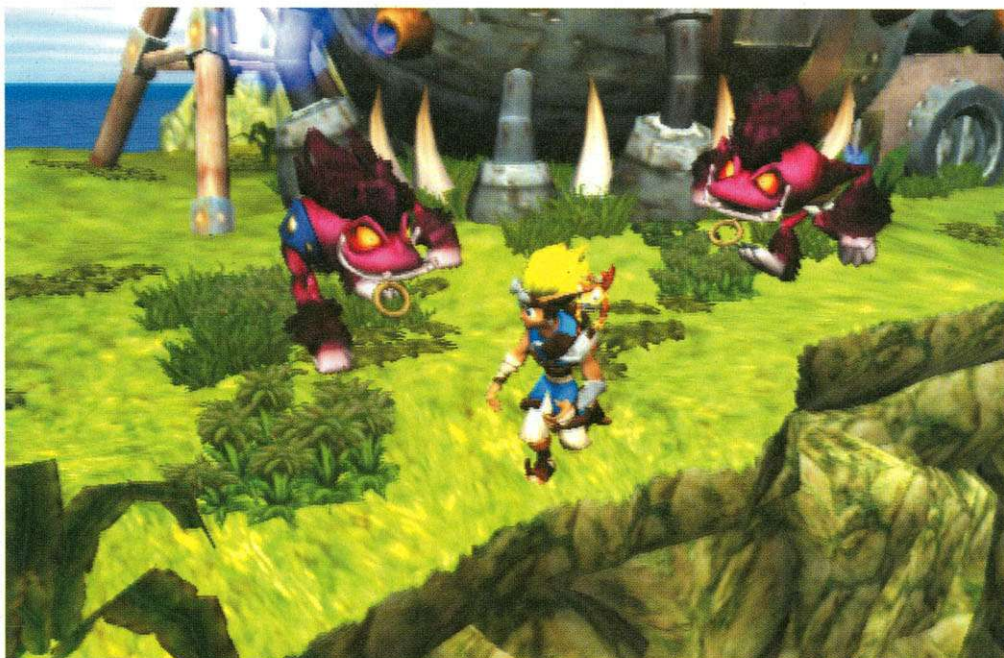
Insgesamt gibt es in der recht großen Welt von *Jak and Daxter* 15 Areale zu erkunden, in denen ihr jeweils sieben Aufgaben zu erledigen habt. Interessant ist in diesem Zusammenhang die Tatsache, dass gemeisterte Missionen den Ablauf der folgenden beeinflussen. Teilweise wird Teamwork zwischen den beiden Charakteren ganz groß geschrieben. Beispielsweise weist Daxter euch den Weg, wenn ihr nicht mehr weiter wisst. Ebenso, kann er euch mit geschickten Moves aus brenzligen Situationen heraushelfen. Hüpfend und mit verschiedenen Punch-Varianten ausgestattet, kämpft ihr euch durch die weiträumigen Areale. Dabei seid ihr immer auf der Suche nach Power-Symbolen,



■ Hier seht ihr die beiden Helden des Abenteuers in Großaufnahme. Die sagenhaften Animationen der beiden können wir euch im Standbild leider nicht rüberbringen.

von denen ihr eine gewisse Anzahl erhaschen müsst, um zum nächsten Level zu gelangen. Damit keine Langeweile aufkommt, werden euch zusätzlich einige Mini-Spiele präsentiert.

Obligatorische Rennsequenzen, die sogar mit einer umschaltbaren, zweiten Kameraperspektive aufwarten können, oder auch das entspannende Fischen lockern das Spielgeschehen angenehm auf. Die herrlich animierten Gegner, die euch das Leben schwer machen, sind in jedem Fall für den ein oder anderen Lacher gut. Mit *Jak and Daxter* hat Sony diesen Winter ein ganz heißes Eisen im Feuer und wir in der PSG-Redaktion sind schon sehr gespannt auf die fertige Version des Games. (Uwe Hönig)



■ Diese Situation könnte ziemlich brenzlig werden. Jak wurde von Feinden umzingelt und die Flucht nach vorne wird durch eine Klippe gestoppt.

Jak and Daxter

PS2

Genre: Action-Adventure

Termin: 4. Quartal

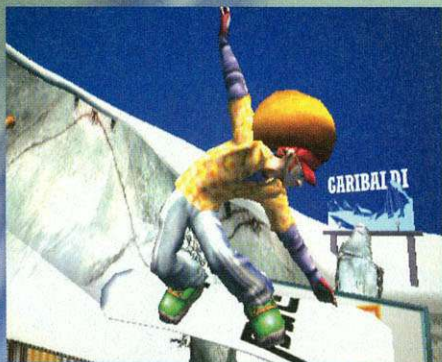
Hersteller: Sony

Spieleranzahl: 1

Besonderheiten: Kult-Charaktere



„Eine erfrischende Mixtur aus Action-Adventure und Jump & Run“



■ Eddi Wachowski, einer der neuen Boarder, fällt durch seinen individuellen Fahrstil positiv auf.



■ Dank der rasiermesserscharfen Snowboardkanten könnt ihr auch in Steilhängen Halt finden.



■ Sollte euch beim Ausführen eines Tricks ein Konkurrent in die Quere kommen, dann kann es brenzlig werden.

Keine Angst vor nichts

SSX Tricky

SSX gehörte unumstritten zu den Highlights des PS2-Starts und wird von vielen Insidern sogar als das erste Mega-Game für Sonys 128-Bit-Konsole angesehen. Kann der Nachfolger die hohen Erwartungen erfüllen?

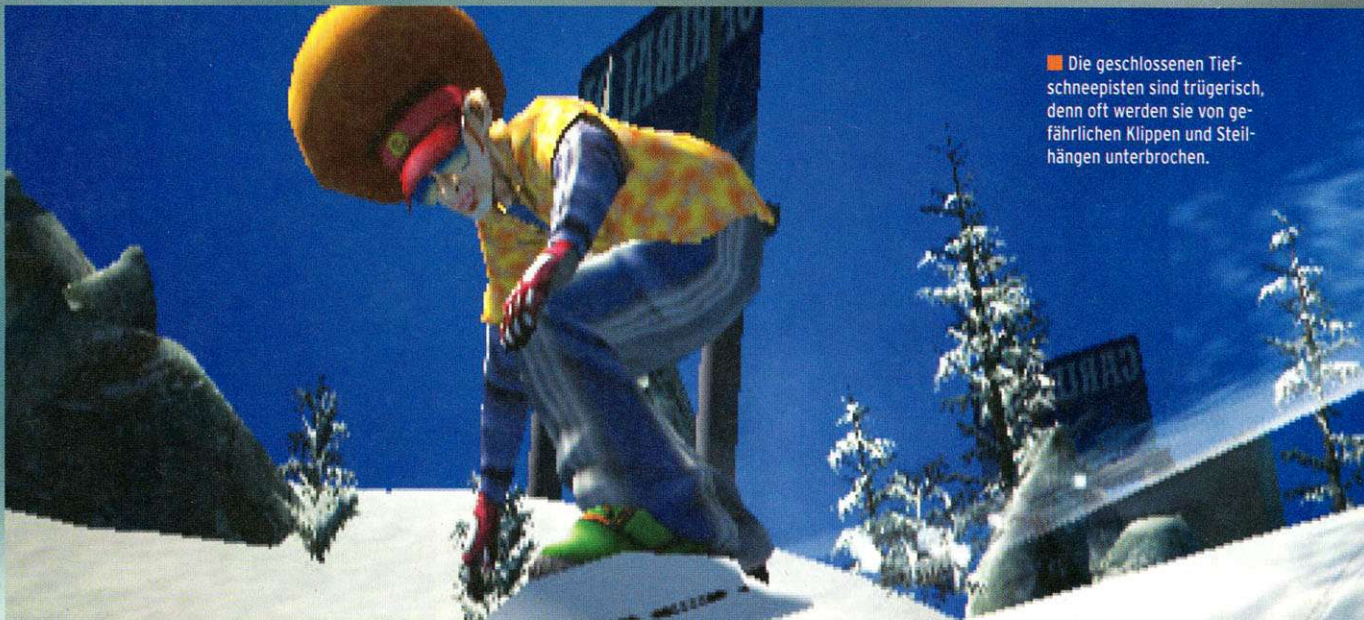
■ Obwohl das kanadische EA-Team nicht mit Namen wie *Madmen*, *Tekken* oder *Ridge Racer* hausieren gehen konnte, schafften sie es dennoch, *SSX* zu einem der am meisten verkauften PS2-Spiele zu machen. Auf der E3 besaß der neue Extremsport-Titel eine riesige Anziehungskraft auf die Besucher, was den EA-Stand in einer einzigen großen Menschentraube verschwinden ließ.

■ **Mehr als nur ein Upgrade ...** Jeder, der einmal mehr mit einem Upgrade oder einer erweiterten Version gerechnet hat, lag glücklicherweise falsch, denn *SSX Tricky* ist aufgrund gravierender Änderungen und der Einführung vieler neuer Spiel-Elemente ein absolut eigenständiges neues Game. Erneut hat es EA

geschafft, eine nahezu perfekte Mischung aus Freestyle-Action und Geschwindigkeitsrausch zu kreieren. Die Storyline spielt bei *SSX Tricky* eine tragendere Rolle und findet zeitlich ein Jahr nach dem Vorgänger statt. Der Verlauf der Story hängt natürlich davon ab, welchen Charakter ihr gewählt habt. Insgesamt gibt es zwölf Snowboard-Helden. Jürgen und Hiro fallen raus, dafür geben sich der wilde BMX-Fan Eddi Wachowski und eine noch nicht weiter bekannte Figur die Ehre. Bei den restlichen Akteuren bleibt alles beim Alten. Neue, feinere Gesichtsanimationen und die überarbeitete Sprachausgabe lassen die Sportler noch lebensechter erscheinen. Witzigerweise gibt es bei den Charakteren bestimmte Sym- und Antipathien, die im Rennen große Auswirkungen haben. Solltet ihr mit eurem Sportler einem ungeliebten Gegenspieler zu nahe kommen, reagiert dieser wesentlich entschlossener und aggressiver, als dies bei befreundeten Fahrern der Fall wäre. Diese Rivalitäten wirken sich auf den Spielverlauf aus und verändern die Storyline.



■ Viele Passagen, zum Beispiel dieser zugefrorene Fluss, stellen eine potenzielle Gefahr dar, welche nur mit einem gezielten Sprung gemeistert werden kann.



Die geschlossenen Tiefschneepisten sind trügerisch, denn oft werden sie von gefährlichen Klippen und Steilhängen unterbrochen.

Alte Tracks und neue Herausforderungen

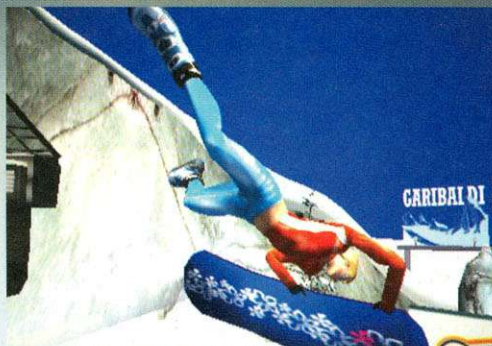
Die aus dem ersten Teil bekannten acht Strecken wurden grafisch überarbeitet und stark modifiziert. Die völlig neuen Streckenverläufe und die vielen neuen Abkürzungen stellen den Spieler vor neue Herausforderungen. Ferner hält EA zwei völlig neue Strecken parat. Eine davon ist „Garibaldi“, ein Kurs, der euch aufgrund zahlreicher Klippen und Schanzen ständig in die Luft schleudert. Der andere Neuling ist „Alaska“, ein Tiefschneekurs mit autobahngleichen Abfahrten, der urplötzlich von Felsen und Steilhängen unterbrochen wird und eure ständige Konzentration fordert. Die Kurse könnt ihr zusätzlich im Trick-Mode genießen, der ebenfalls tüchtig aufgebohrt

„SSX Tricky bedeutet Geschwindigkeitsrausch mit Schwindelgarantie.“

worden ist. Neue hochauflösende Backgrounds und mehr interaktive Elemente machen diesen Modus zum absoluten Freestyle-Hammer.

Cooler Jungs und fette Beats

Eine ganze Reihe von neuen Tricks macht das Gameplay noch abwechslungsreicher als das des Vorgängers. Diese Tricks benötigen sehr viel Speed und gutes Timing, sehen dafür aber auch äußerst spektakulär aus. Bei der musikalischen Untermalung bläst ebenfalls ein frisches Lüftchen. Sollten der Rennverlauf oder die versuchten Tricks nicht von Erfolg gekrönt sein, gleicht sich der Sound entsprechend an und einschläfernde Klänge sind das Ergebnis. Bei meisterlichen Fahrtechniken wird euer Ohr hinge-



Um die Punkterichter vollends zu überzeugen, könnt ihr mit etwas Übung einen Handstand auf dem Board absolvieren.



Bei den knackigen weiblichen Teilnehmern sehen gewagte Tricks besonders animierend aus.

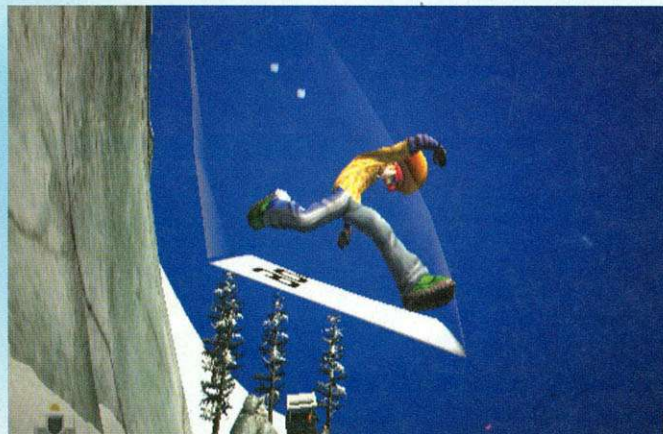
gen mit fetten Beats verwöhnt, für die unter anderem Mix Master Mike von den Beastie Boys, Aphrodite oder The Plump DJs verantwortlich sind.

Würdiger Nachfolger

Die vielen Verbesserungen wie neue Tricks, realistischere Fahrphysik, konstante Bilderwiederholungsrate von 60 fps, mehr Charaktere, klasse Musik und Dolby-Digital-Unterstützung machen SSX Tricky zu einem sehr interessanten Titel, der uns ungeduldig auf den Herbst warten lässt. (Ralph Wollner)



Die extremen Geschwindigkeiten können dazu führen, dass der Fahrer die Kontrolle über sein Board verliert und theatralisch über die Piste fliegt.



Bei tiefen Stürzen geben die Sportler teilweise eine sehr witzige Figur ab.

SSX Tricky

PS2

Genre: Snowboard
Termin: Herbst
Hersteller: Electronic Arts
Spieleranzahl: 1-2
Besonderheiten: -



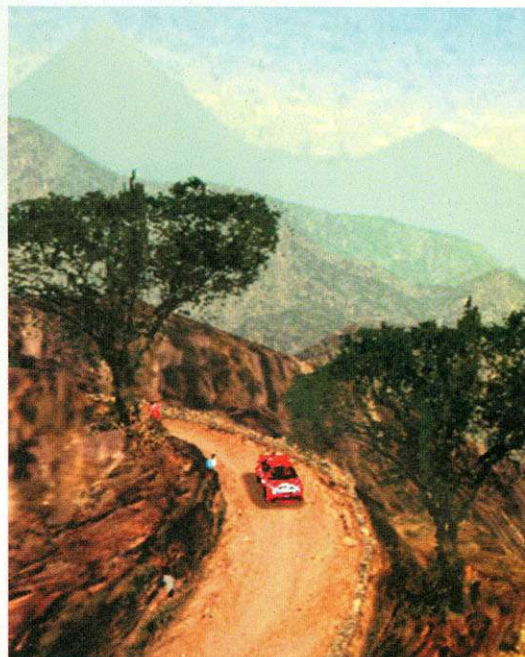
„SSX Tricky mausert sich zum Snowboard-Kracher des Jahres.“



■ Auch Wettereinflüsse werdet ihr bei WRC 2001 zu sehen und vor allem zu spüren bekommen.



■ Ohne einen guten Copiloten geht im Rallye-Sport überhaupt nichts, da die Strecken naturgemäß verwinkelt sind.



■ Beeindruckende Landschaften und eine fabelhafte Fernsicht machen WRC 2001 zu einem echten Hingucker!

Heiße Reifen auf staubigen Pisten

World Rally Championship 2001

Mit dem mächtigen *Gran Turismo 3* im Nacken werkeln in diesem Moment einige Programmierer unermüdlich an einem neuen Rallye-Spiel.

■ Gewiss deckt *GT 3* die allermeisten Bedürfnisse des Racing-Freaks ab. Trotzdem bleibt aber noch Platz für Nischenprodukte. *World Rally Championship* zielt nun genau auf die Bleifußfahrer unter euch ab, die ihre Vehikel am liebsten durch Matsch, Schotter und Geröll jagen.

■ In den Staub mit dir!

Ähnlich wie die FIA bei der Formel 1 ist die WRC für alle Belange der Weltmeisterschaft im Rallye-Sport zuständig. Seit diesem Jahr unter neuem Management, wird zurzeit alles unternommen, um die Serie massenkompatibel zu machen. Besonders in Amerika fristet diese Art des Motorsports ein eher unbeachtetes Dasein. Nichtsdestotrotz erwartet euch mit *World Rally Championship*

„Freunde der staubigen Hatz durch die Landschaft werden bei WRC 2001 fündig!“

2001 ein astreiner Vertreter der Querfeldeinrennen. Dank der offiziellen Lizenz dürft ihr in den Originalwagen dieser Saison Platz nehmen. Natürlich stehen auch alle bekannten und beliebten Locations rund um den Globus zur Verfügung. Freunde der staubigen Hatz durch die Landschaft dürfen sich unter anderem auf die malerischen Korsika-Etappen freuen.

Auf der E3 sorgte die

erste spielbare Version für Freude. Leider hat das Entwicklungsteam Evolution Studios das altbekannte Flimmerproblem noch nicht ganz in den Griff bekommen.

■ Mit Volldampf voraus!

Sicher ist aber, dass eine neuartige Grafik-Engine zum Einsatz kommt, die mit realistischen Partikel- und Wettereffekten aufwartet. Die bisherigen Ergebnisse sehen auch schon recht viel versprechend aus. Wunderschöne Landschaften, die in der Endfassung ohne erkennbare Aufbau Probleme ruckelfrei vorbeisrollen sollen, sind nur einer der Pluspunkte. Die Rallye-Geschosse sehen ebenfalls sehr ausgefeilt und detailliert aus. Die toll dargestellten Schlamm-

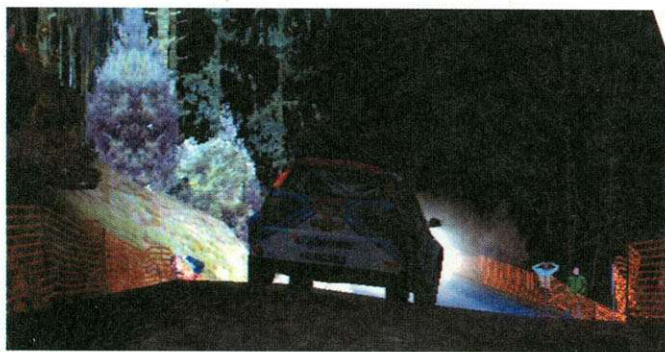


■ Die speziellen Rallye-Fahrzeuge sind ähnlich wie bei *GT 3* mit viel Liebe zum Detail modelliert worden.



■ Hier seht ihr die leistungsfähige Grafik-Engine in Aktion. Nicht zu knapp wird Schlamm und Geröll von den Spezial-Rallye-Reifen durch die Landschaft gewirbelt. Der Schlamm bleibt sogar am Lack hängen und „verschönert“ euren Boliden im Laufe des Rennens.

spritzen und Staubfontänen hinterlassen auf eurem Fahrzeug deutliche Spuren, so dass nach einem heißen Rennen eine Grundreinigung vonnöten ist. Besonders wenn ihr in einen Regenschauer geratet, wird's schmutzig. Wie bei einer echten Rallye bekommt ihr vor jeder Kurve von eurem Copiloten genaue Angaben über den Verlauf und die Gefährlichkeit der Krümmung. Darüber hinaus wird es auch Replays mit unterschiedlichen anwählbaren Kameraperspektiven zu bewundern geben. Natürlich könnt ihr auch während des Rennens zwischen den obligatorischen Innen- und Außenperspektiven umschalten. Baut ihr einen Crash, was durchaus vorkommen kann, zersplittert die Frontschei-



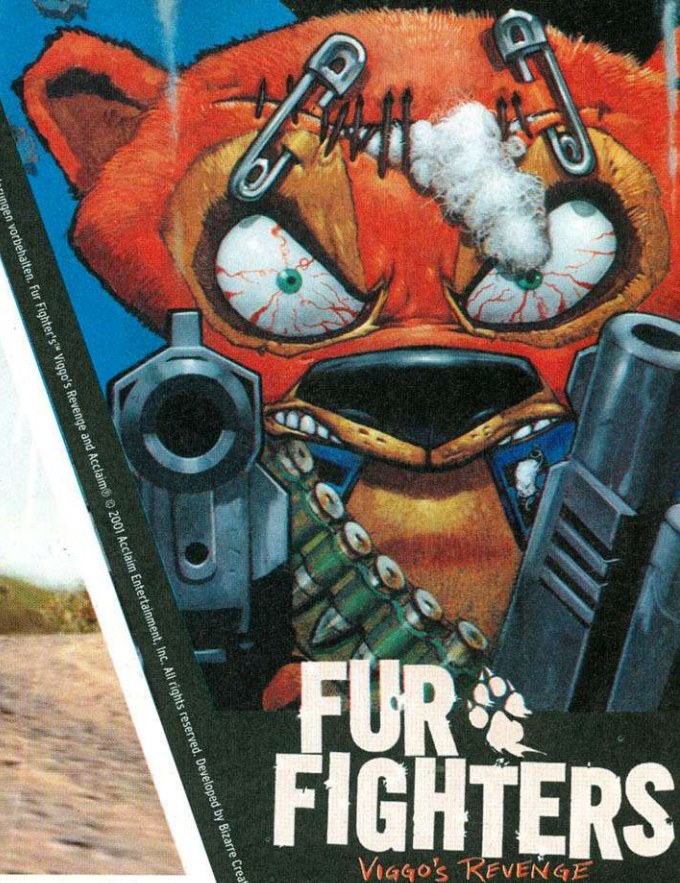
■ Nachtfahrten im Schein der echtzeitberechneten Lichtkegel eures Fahrzeuges machen eine Menge Spaß. Allerdings steigt durch die eingeschränkte Sicht auch die Crash-Gefahr!

be und behindert eure Sicht. Deshalb solltet ihr nicht nachtsam mit eurem fahrbaren Untersatz umgehen. Da der Erscheinungstermin von WRC 2001 für Herbst angedacht ist, haben die Pro-

grammierer genügend Zeit, das Spiel zu perfektionieren. Auf jeden Fall sollten sich Fans den Titel schon mal vormerken, da hier ein potenzieller Hit auf uns zu braust. (Uwe Hönig)



■ Wie beim Rallye-Sport üblich, säumen die Fans die Rennstrecken, um die Action hautnah mitzerleben.



FUR FIGHTERS
VIGGO'S REVENGE

Acclaim

PlayStation 2



„Besonders wenn ihr in einen **Regenschauer** geratet, wird's **schmutzig!**“

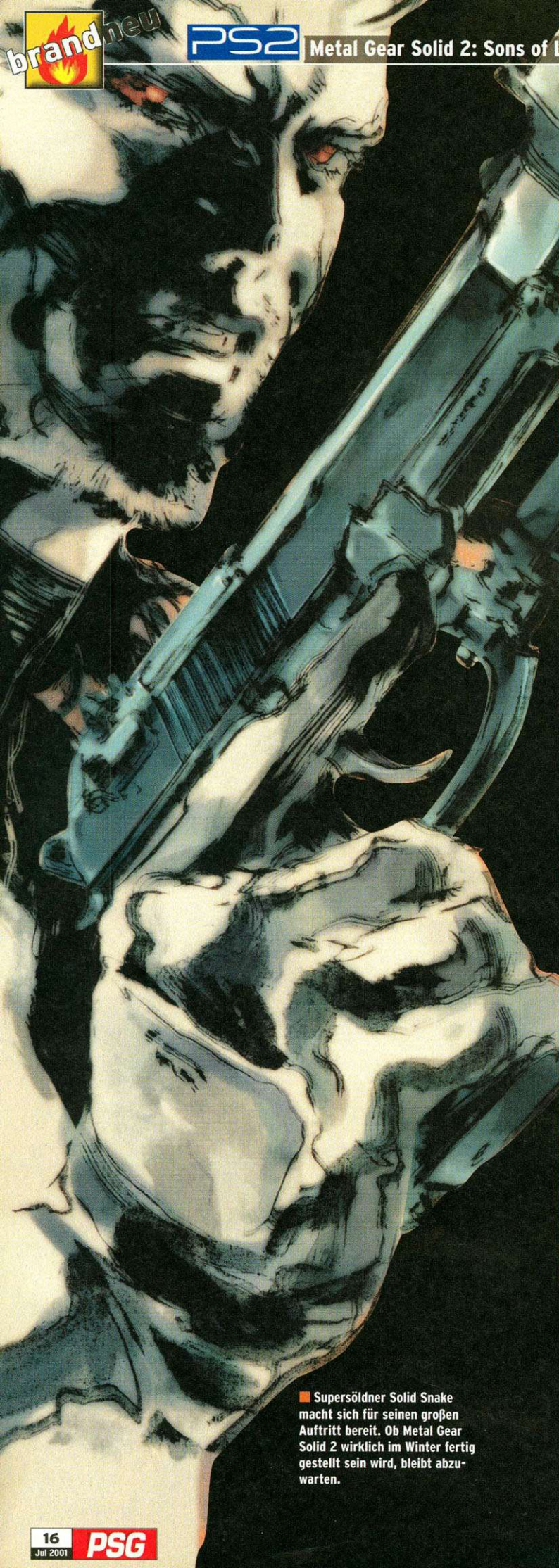
World Rally Champ. 2001

PS2

Genre: Rennspiel
Termin: 3. Quartal
Hersteller: Sony
Spieleranzahl: 1-2
Besonderheiten: -



„Rallye-Fans bekommen mit WRC 2001 einen Grund zum Frohlocken.“



■ Durch die hohe Rechenleistung der PlayStation 2 ist es Hideo Kojima und seinem Team gelungen, den feindlichen Truppen eine unglaubliche Intelligenz zu verleihen.

Solid Snake goes Underground

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Solid Snake kehrt zurück. Mit vorgehaltener Waffe, eiskaltem Blick und einem beeindruckenden Trailer überzeugte der schweigsame Einzelkämpfer auch den letzten E3-Besucher von der Qualität seines neuen Abenteuers.

■ Obwohl die diesjährige E3 wahrlich ein Event mit vielen Höhepunkten war, stahl ein Mann allen anderen die Show. Mehr als eine Videokassette, eine Leinwand und ein Mikrofon benötigte

Hideo Kojima nicht, um die volle Aufmerksamkeit des Messepublikums auf sich zu ziehen. Nachdem die Begeisterung für den Trailer etwas abgeflaut war, machte sich Verwirrung unter den anwesenden Pressevertretern breit. Mit seiner Ankündigung, sich bis zur Fertigstellung seines neuen Meisterwerks zurückzuziehen und bis dahin keine weiteren Informationen mehr zu veröffentlichen, setzte Hideo Kojima eine Flut von Spekulationen und Gerüchten in Gang, wie sie selbst die E3 selten erlebt hat.

■ Supersöldner Solid Snake macht sich für seinen großen Auftritt bereit. Ob Metal Gear Solid 2 wirklich im Winter fertig gestellt sein wird, bleibt abzuwarten.



■ Diese leicht bekleidete Schönheit steht auf große Kaliber. Ob Snake ihr mit seiner 9-mm-Socom-Knarre Paroli bieten kann, wird im Trailer leider nicht gezeigt.



Die Hauptdarsteller:



Solid Snake:

Der Hauptdarsteller und ehemalige Fox Hound arbeitet nun für eine Organisation zur Überwachung der weltweiten Metal-Gear-Aktivitäten und wurde auf den Frachter geschickt, um Fotos von der neuesten Version der Wunderwaffe zu machen.



Solidus Snake:

Obwohl bis jetzt noch nicht bekannt ist, ob Solidus Snake wirklich im Spiel auftauchen wird, handelt es sich bei Solidus Snake um den dritten Klon des verbliebenen Big Boss. Solidus war während des Shadow-Moses-Vorfalles Präsident der USA.



Otacon:

Ein alter Kampfgefährte Solid Snakes, der jetzt ebenfalls bei der UNO arbeitet und Snakes Aufträge via Computer überwacht und unterstützt. Otacon war maßgeblich am Design des Metal Gear Rex beteiligt und hat Snakes Stealth-Anzug entwickelt.



Revolver Ocelot:

Einziger Überlebender der Fox-Hound-Terror-Gruppe. Am Ende von *Metal Gear Solid* stahl er die Testdaten des Rex und verkaufte seine Beute auf dem Schwarzmarkt. Der eiskalte Meisterschütze steht in enger Verbindung zu Solidus Snake.



Olga Gurlukovich:

Die junge Frau hat ihr gesamtes Leben in einer Spetsnaz-Einheit verbracht und kennt nichts anderes als das Schlachtfeld. Sie stellt sich Snake als erster Zwischengegner in den Weg und fällt im Kugelhagel über Bord. Ob die blonde Schönheit zurückkehren wird?



Ninja:

Der Cyborg-Ninja ist einer der geheimnisvollsten Charaktere. Wer sich wirklich hinter der kalten Stahlrüstung verbirgt, ist ungewiss. Gerüchteweise könnte es sich um illustre Kandidaten wie Meryl Silverburgh oder Big Boss handeln.



Der große Unbekannte:

Der Dracula-ähnliche Finsterling mit den schnellen Messern und dem diabolischen Lächeln war eine der größten Überraschungen im aktuellen Trailer. Von ihm ist weder seine Motivation noch seine Zugehörigkeit zu irgendwelchen Parteien bekannt.



Die Technik:

Um *Metal Gear* seinen einzigartigen Look zu verleihen, griffen Kojima und sein Team nach eigenen Angaben auf folgende Strategie zurück: „Wir haben für die Charaktere die Medium-Polygon-Technik eingesetzt. Wir benutzen nicht übermäßig viele Polygone, um genug Rechenleistung für andere, wichtigere Elemente des Spiels zu haben. Die Rechenleistung wird benötigt, um die Luft, Feuchtigkeit, die Bewegungen und jede Menge Spezialeffekte darzustellen. Aus diesem Grunde unterscheidet sich *Metal Gear* von den Produkten anderer Hersteller. Die anderen konzentrieren sich darauf, großartige Grafiken zu produzieren, aber sie vernachlässigen dabei wichtige Dinge wie die realistische Gestaltung der Umweltverhältnisse etc.“



Anfang und Ende

Der letzte Trailer vor der *Metal Gear*-Veröffentlichung beginnt mit einem echten Schock für Snake-Fans: Solid Snake ist tot! Während Bilder aus dem 32-Bit-Vorgänger gezeigt werden, rät selbst eine unbekannte Stimme

„Metal Gear Solid 2 wird ohne Zweifel Videospielgeschichte schreiben.“

über die wahre Identität des Elite-Kämpfers. Angeblich ist der Supersoldat während des Shadow-Moses-Island-Zwischenfalls ums Leben gekommen, was die geheimnisvolle Stimme zu

der Annahme führt, dass es zwei Snakes geben muss ...

Alte Feinde

Obwohl der Trailer mehr Fragen aufwirft als beantwortet, gelingt es dem 9-Minuten-Film dennoch, einiges Licht ins Dunkel des MGS2-Universums zu bringen. Nach einem harten Schnitt findet sich der Zuschauer in einer bekannten Umgebung wieder. Die Geschehnisse an Bord des Frachters Liberty spitzen sich dramatisch zu. Drei Fraktionen kämpfen um die furchterregendste Waffe aller Zeiten, Metal Gear Ray. Mit Atomraketen bestückt und universell einsetzbar, könnte dieses todbringende Stück Technik das weltweite Gleichgewicht der Kräfte entscheidend verändern. Ob-

wohl Solid Snake unentdeckt geblieben ist, konnte er nicht verhindern, dass der Prototyp des Kampfrobers in die Hände einer Spetsnaz-Einheit unter der Führung seines alten Rivalen Revolver Ocelot gefallen ist. Der grauhaarige Meisterschütze ist das letzte lebende Mitglied der Fox-Hound-Einheit. Da ihm im Kampf mit dem Ninja Grey Fox die linke Hand abgeschlagen worden ist, ließ sich der grausame Söldner die Hand seines toten Teamgefährten Liquid Snake transplantieren. Mithilfe dieser Hand gelingt es Revolver

■ Solid Snake und sein Schöpfer Hideo Kojima verabschieden sich bis zur Veröffentlichung des Spiels.



■ Alle im Spiel gezeigten Uniformen und Waffen sind ihren realen Vorbildern bis ins kleinste Detail nachempfunden und wirken fast schon beängstigend realistisch.



Wie im berühmten Vorgänger müsst ihr auch bei Snakes neuen Abenteuern auf eure Schrittgeräusche achten. Tut ihr dies nicht, werdet ihr gnadenlos unter Beschuss genommen.



Auch ein Supersoldat vom Range eines Solid Snake tritt bisweilen auf eine Mine. Glücklicherweise gibt es genügend Medi-Packs, um solche Fehler auszubügeln.

Ocelot schließlich, die Kontrolle über den Ray zu erlangen und die zerstörerische Kraft des mechanischen Alptrums zu entfesseln. Während die mechanischen Krallen des Metal Gear klaffende Wunden in die eiserne Haut des Frachters reißen, kämpft Snake ums nackte Überleben. Durch den enormen Wassereinbruch droht

der Frachter zu sinken und den schweigsamen Söldner in die eisigen Tiefen des Meeres zu ziehen.

Neue Schauplätze

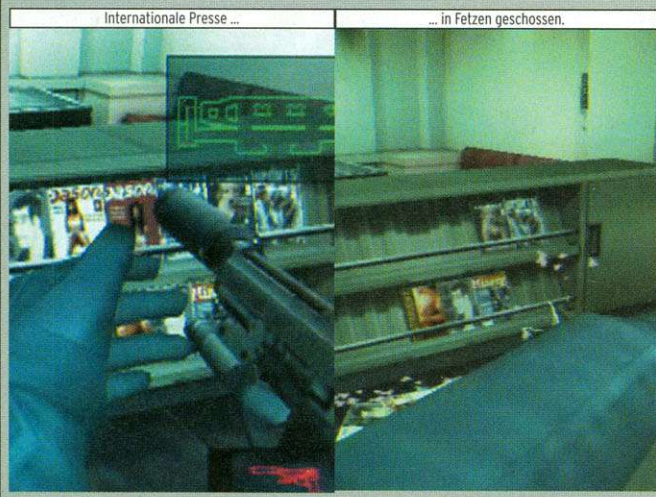
Kaum hat er sich aus den kalten Fluten des Meeres gerettet, sieht sich Snake schon einer neuen Gefahr gegenüber. Gerade als er die George Washington Brücke über-

quert, wird er von einem Harrier angegriffen. Am Steuerknüppel des Senkrechtstarters sitzt niemand anderes als Revolver Ocelot, der sich um jeden Preis an dem Einzelkämpfer rächen will. Glücklicherweise verlässt ein Kämpfer vom Range eines Solid Snake das Haus niemals ohne die passende Bewaffnung: Während Ocelot die George Washington Bridge in ein flammendes Inferno hüllt, nimmt Snake ihn mit einer Stinger-Missile ins Visier und drückt ab. Natürlich ist Revolver Ocelot längst nicht der einzige Bösewicht, der sich Kojimas Helden in den Weg stellt. In einem Lagerhaus trifft Snake auf die leicht bekleidete Fortune, die ihm mit einer Energiewaffe einheizt. Fortune wünscht sich nichts sehnlicher als den Tod. Ob Snake ihr diesen Wunsch erfüllt, wird sich erst im Winter dieses Jahres herausstellen. Ein weiterer Finsterling lauert in den endlosen Gängen des Frachters auf seine Opfer. Ausgestattet mit der Fähigkeit, sich übermenschlich schnell zu bewegen, nähert sich der dämonische Unbekannte seinen Opfern von hinten, um ihnen mit seinen Messern die Kehle durchzuschneiden. Weitaus rätselhafter ist aber die Rolle des geheimnisvollen Solidus. Als ehemaliger Präsident der USA führt das dritte Mitglied der Snake-Familie sicherlich

nichts Gutes im Schilde. Welche Schauplätze Snake und die anderen Metal-Gear-Charaktere in New York besuchen und ob die Stadt mit dem Besuch eines riesigen Kampfbots fertig wird, erfahren wir leider erst bei der Veröffentlichung des Spiels. (Henry Ernst)

i Die Physik:

Während Snake gegen die leicht bekleidete Fortune antritt, zeigt sich deutlich, mit welcher Akribie Kojima und seine Mannen bei der Simulation einer akkuraten Objektphysik zu Werke gegangen sind. Die Flugbahn der abgefeuerten Geschosse wird ebenso atemberaubend realistisch berechnet und dargestellt wie herumfliegende Trümmerteilchen oder zerberstende Kisten. Das Ergebnis sucht in der gesamten Videospielwelt seinesgleichen und wird auch noch lange Zeit nach der Veröffentlichung von Metal Gear 2 unerreichbar bleiben.



Während Metal Gear Ray auf dem Oberdeck des Frachters wütet, kämpft Snake gegen die eindringenden Wassermassen. Ob es dem Helden gelingt, aus dem sinkenden Schiff zu entkommen, werden wir leider erst im Winter dieses Jahres erfahren.

i Spetsnaz:

Einige von Snakes Gegnern an Bord des Frachters gehören einer Einheit der russischen Spetsnaz an. Dieser ausschließlich aus Elitesoldaten bestehende Kader wurde nach den Vorbildern der britischen SAS und der amerikanischen Delta-Force gestaltet. Die Spetsnaz unterteilt sich in drei Untergruppen. Alfa, Vityaz und Vypel. Jede dieser Gruppen hat ihre speziellen Aufgabengebiete, die von Terrorismusbekämpfung und Sabotage bis hin zur Geiselbefreiung reichen. Nach dem Zerfall der Sowjetunion 1991 gingen viele Spetsnaz-Mitglieder in den Untergrund oder wurden Söldner.

MGS2: Sons of Liberty

PS2

Genre: Action-Adventure

Termin: 4. Quartal

Hersteller: Konami

Spieleranzahl: 1

Besonderheiten: Anwärter auf das beste Spiel aller Zeiten

super! „Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty wird einschlagen wie eine Bombe!“

Erster Eindruck
PSG



■ Wie bei actionorientierten Rollenspielen üblich, lassen sich alle Zaubersprüche per simplem Knopfdruck auslösen.



■ In Baldur's Gate müsst ihr nicht nur Monster verprügeln, sondern auch haarige Jump&Run-Sequenzen bestehen.



■ Einige der im Spiel erhältlichen Waffen haben Zauberkraft, mit denen ihr Spezialangriffe ausführen könnt.

Tolle Technik und finstere Dungeons

Baldur's Gate: Dark Alliance

Nachdem *Baldur's Gate* auf dem PC unglaubliche Erfolge feiern konnte, schickt sich das beliebte Fantasy-Epos an, auch auf Konsolen für Furore zu sorgen.

■ Einer der größten Überraschungshits für die PS2 war auf der E3 zum ersten Mal spielbar. Exklusiv für euch haben wir uns – mit Fackel und Schwert bewaffnet – in die Höhlen und Kerker von *Baldur's Gate* begeben.

■ **Die vergessenen Welten**
Die Forgotten Realms sind ein märchenhaftes Land voller Fabelwesen und düsterer Geheimnisse. Leider wird diese magische Welt von einem machtgerigen Zauberer bedroht. In Gestalt eines Zwergenkriegers, einer Elfenzauberin oder eines Waldläufers ist es eure Aufgabe, den Bösewicht in seine Schranken zu weisen. Im Gegensatz zur eher klassischen Geschichte haben sich die Entwickler von *Snowblind* bei der grafischen Gestaltung der Fantasy-Welt einiges einfallen lassen. Anders als bei den PC-

Spiele wird die Grafik der Konsolenversion komplett in Echtzeit berechnet. Durch den Einsatz von Polygongrafik war es den Programmierern möglich, feinste Lichtspielereien sowie ein echtes Feuerwerk an Partikel- und Explosionseffekten einzubauen. Das im Spiel gezeigte Wasser gehört ohne Übertreibung zum Allerbesten, was aktuelle Konsolen und PCs zu bieten haben. Detaillierte Charaktere und Feinde lassen euch komplett in der Welt von *Baldur's Gate* versinken. Die umfangreiche Story wird in Zwischensequenzen mit lippensynchroner Sprachausgabe weitererzählt. Damit neben der grafischen Gestaltung auch der Rollenspielspaß nicht zu kurz kommt, orientierten sich die Programmierer am Regelwerk des berühmten Pen&Paper-Rollenspiels *Dungeons & Dragons*. Metzelt ihr genügend Monster nieder, erhaltet ihr Erfahrungspunkte, mit denen ihr euren Helden ganz nach euren Vorstellungen weiterentwickeln könnt. Dies ist auch dringend nötig, denn in den über 30 Levels bekommt ihr es mit rund 60 ver-



■ Bei der Grafik von *Baldur's Gate* ist den Entwicklern ein kleines Meisterwerk gelungen. Dynamische Lichteffekte und messerscharfe Texturen erfreuen das Auge des Spielers.

schiedenen Monstern zu tun, die eurem Helden alles abverlangen. Riesige Ratten, Zombies, Orks und jede Menge anderes Fantasy-Gezücht warten darauf, den kalten Stahl eures Schwertes zu kosten. Solltet ihr einmal mit einer der unzähligen Waffen nicht auskommen, helfen euch die 40 eingebauten Zaubersprüche sicherlich weiter. Die auf der E3

vorgestellte Version war bereits zu 80 Prozent fertig und konnte die gesamte PSG-Redaktion voll überzeugen. Bis zum geplanten Veröffentlichungstermin im September wird sich am eigentlichen Spiel nicht mehr allzu viel ändern, weshalb sich Rollenspiel-freunde auf einen echten Superhit gefasst machen können. (Henry Ernst)



■ Einige der im Spiel auftauchenden Rätsel lassen sich durch den geschickten Einsatz von Zaubersprüchen relativ einfach lösen.



■ In den ausladend gestalteten Levels von *Baldur's Gate* stoßt ihr auf viele Hindernisse, die nur mit Köpfchen zu beseitigen sind.

BG: Dark Alliance

PS2

Genre: Rollenspiel
Termin: September
Hersteller: Virgin
Spieleranzahl: 1
Besonderheiten: Beeindruckende Grafik-Engine

super!
„Baldur's Gate wird nicht nur wegen der unglaublichen Grafik für Furore sorgen!“
Erster Eindruck
PSG



■ Die Rennserie führt euch in die entlegensten Winkel der Galaxis. Selbst auf dem Todesstern soll eine Rennstrecke existieren.



■ Kurz vor dem Zieleinlauf werden eure Konkurrenten zu wirklichen Pistenrambos. Wer hier nicht aufpasst, verschenkt den Sieg.



■ Anakin Skywalkers Heimatplanet Tatooine bietet einen der umfangreicheren Kurse im Spiel.

Voll Speed und keine Bodenhaftung

Star Wars Racer Revenge: Racer II

Mit halsbrecherischer Geschwindigkeit und der Macht im Rücken kehrt Anakin Skywalker zurück, um seinem Podracer-Konkurrenten Sebulba zu zeigen, wer der Schnellste im Universum ist.

■ Die PS2 scheint sich langsam, aber sicher zu der Konsole für

Star Wars-Fans zu entwickeln. Nach *Starfighter* und *Bombad Racing* beglückt uns LucasArts mit einer weiteren Umsetzung des beliebten Science-Fiction-Themas. Wie der Titel bereits errahnen lässt, handelt es sich bei *Star Wars Racer II* nicht um donnernde Raumschlachten und kunstvolle Flugmanöver, sondern

um die gefährlichen Podrennen, die vorwiegend auf den Planeten des Outer Rim ausgetragen werden. Basierend auf der beeindruckenden Rennsequenz in *Episode I* klemmt ihr euch hinter den Steuerknüppel eines der pfeilschnellen Fluggeräte und lasst die Konkurrenz in eurem Abgasstrahl verglühen.

■ Episode 1,5

Die Handlung des Spiels beginnt acht Jahre nach den Ereignissen aus *Episode I*. Seitdem er das Boonta-Eve-Classic-Rennen gegen den jungen Anakin Skywalker verloren hat, sinnt der schleimige Sebulba auf Rache. Selbstverständlich nehmt ihr als echter Nachwuchs-Jedi solch eine He-



■ Das klassische Boonta-Eve-Rennen auf Tatooine ist dem Kurs des Filmvorbildes bis ins kleinste Detail nachempfunden und gehört zu den Höhepunkten des Spiels.



■ Wer unvorsichtig fährt oder von seinen Konkurrenten zu häufig in die Aufbauten gedrängt wird, verglüht in einem schönen Feuerball.



■ Die halsbrecherischen Kurse haben alle ihre speziellen Tücken. Wer bei einer Steilkurve nicht rechtzeitig reagiert, findet sich schnell am Ende des Teilnehmerfeldes wieder.

erausforderung an und befindet euch im Handumdrehen inmitten des blitzschnellen Renngeschehens. 18 halsbrecherische Kurse warten darauf, von euch mit 600 mph gemeistert zu werden. 16 Gegner aus allen Ecken der Star

Wars-Galaxie hängen sich an den Nachbrenner eures Flitzers und warten nur darauf, eurer Karriere ein explosives Ende zu bereiten. Laut Tom Byron, Director of Produkt Marketing bei LucasArts, wird der neue Podracer



■ Wenn ihr eure Siegprämien sinnvoll einsetzt, könnt ihr euch im Laufe der Rennserie einen echten Monster-Podracer zusammenbasteln. Trotz aller Turbinen-Power solltet ihr aber darauf achten, dass ihr auch eure Bremsen und Lenkdüsen stetig verbessert.



Anakins Erzfeind: Sebulba

Der aus *Episode I* bekannte Sebulba gehört zu den gefährlichsten Kreaturen im Outer Rim. Wie alle Mitglieder der aggressiven Dug-Rasse vom Planeten Malastare verfügt auch Sebulba über ausgezeichnete Reflexe und ein übermäßig großes Ego. Fairness oder Regeln sind Fremdwörter für den ehemaligen Podrace-Champion. Sein Fahrstil ist hart und kompromisslos, wobei Sebulba auch vor Sabotageakten und dem Einsatz versteckter Waffen nicht zurückschreckt. Seit er auf Tatooine das Boonta-Eve-Rennen gegen den jungen Skywalker verloren hat, sucht er nach einer Gelegenheit, um sich an dem Nachwuchs-Jedi zu rächen.



nicht nur höhere Geschwindigkeit, sondern auch eine geballte Gegnerintelligenz bieten, so dass dramatischen Positionskämpfen und Ramm-Manövern nichts mehr im Wege stehen wird. Gerade euer Erzrivale Sebulba kann durch seine gesteigerte Intelligenz zu einer echten Plage werden. Solltet ihr trotz aller Widrigkeiten als Erster durchs Ziel gehen, erhaltet ihr eine Belohnung in Form von Credits. Von den Siegprämien könnt ihr euren Flitzer upgraden oder euch gleich einen neuen Podracer kaufen. Um das typische *Star Wars*-Feeling zu erzeugen, ertönen jede Menge Soundsamples und teilweise neu arrangierte Teile des Film-Soundtracks aus euren Boxen. Programmiert wird das neue Hochgeschwindig-

„Star Wars Racer II lässt alle bisher erschienenen Podracer-Spiele ziemlich alt aussehen.“

keitsspektakel von Rainbow Studios, die bereits mit den Titeln *Motocross Madness* und *ATV Offroad Fury* Erfahrungen im Rennspiel-Genre sammeln konnten. Die auf der E3 gezeigte Version war zwar erst zu 25 Prozent fertig gestellt, zeigte aber deutlich, dass LucasArts mit ihrem neuen Titel an einem echten Kracher arbeiten. Umfangreiche Levels, hohe Spielgeschwindigkeit und abwechslungsreiche Texturen machten Appetit auf mehr. Obwohl das fertige Spiel nicht vor 2002 in unserer Galaxis landen wird, lassen vier unterschiedliche Kameraperspektiven, ein Multiplayer- sowie drei Einzelspieler-Modi darauf hoffen, dass die Macht mit LucasArts' neuem Produkt sein wird. Die uns vorliegende Version hinterließ – abgesehen von einigen Slowdowns – einen guten Eindruck und wird auf jeden Fall alle bereits erschienenen Podracer-Spiele alt aussehen lassen. (Henry Ernst)

Star Wars Racer II

PS2

Genre: Rennspiel
Termin: 1. Quartal 2002
Hersteller: LucasArts
Spieleranzahl: 1
Besonderheiten: Starke Lizenz



„Star Wars Racer II wird ein Freudenfest für Speed-Junkies und Star-Wars-Fans.“



■ Nach einem schweren Treffer wird Wrestler Wolf Hawkfield im hohen Bogen in den Sand geschleudert.



■ Alle Animationen in Yu Suzukis neuem Edelprügler wurden durch Motion Capturing aufwendig in Szene gesetzt.



■ Voller Konzentration ist die fernöstliche Schönheit Aoi. Wie bereits in Teil 3 fühlt sie sich im kalten Schnee zuhause.

Krachende Fäuste und brechende Knochen

Virtua Fighter 4

Auf der E3 in Los Angeles löf-tete Sega-Guru Yu Suzuki eini-gere weitere Geheimnisse rund um seinen Edelprügler *Virtua Fighter 4*.

■ Kaum hatten sich die Tore der großen Videospiel-Messe E3 geöffnet, wurden die Stän-de der großen vier (Sony, Nintendo, Sega und Micro-soft) gestürmt. Während Nintendo und Sony natür-lich in erster Linie um die Gunst für ihre Hardware-plattformen warben, setzte Sega scheinbar keinen Pfifferling mehr auf seine aktuelle Konsole, den Dreamcast. Vielmehr zeigten die Japaner erstmals Games für andere Systeme, darunter nat-ürlich auch für die PlayStati-on 2. An vorderster Front

wäre hier *Virtua Fighter 4* von Star-Entwickler Yu Suzuki zu nennen. Der kleine, introvertierte Sega-Frontmann ließ es sich natürlich nicht nehmen, sein neuestes Projekt aus-führlich der Öffentlichkeit vor-zustellen.

„Laut Designerlegende Yu Suzuki steht einer Eins-zu-eins-Umsetzung des Automaten nichts im Wege.“

■ Umsetzung im Anmarsch

Auf der Pressekonferenz wurde leider nur die Arcade-Version gezeigt, die bereits seit Mai in japanischen Spielhallen getestet wird. Nichtsdestotrotz wollen wir

euch die neuesten Eindrücke und Infos nicht vorenthalten, denn wer Sega kennt, der weiß, dass die Programmierer vom AM2-Team alles daransetzen werden, ihren guten Ruf zu erhalten und das Optimum aus der PlayStation 2 herauszuholen. Immerhin ist *Virtua Fighter* ein Stück Video-spielgeschichte. 1993 löste Teil 1 mit der ersten 3D-Engine bei ei-nem Beat 'em Up eine echte Re-volution aus. Die klassischen Bit-map-Prügler wie *Street Fighter* gehörten ab sofort zum alten Ei-sen. Jeder weitere Teil setzte je-weils Maßstäbe in puncto Technik und Gameplay. Spiele wie *Tekken* und *Dead or Alive* konnten das Aushängeschild nur mehr oder weniger gut imitieren. Dummer-weise ging Teil 3 als Launch-Titel für den Dreamcast unter, da das System in Japan floppte. Bereits damals bewies Sega jedoch, dass sie durchaus in der Lage sind, ei-ne nahezu 1:1-Umsetzung von der Spielhalle ins Wohnzimmer zu zaubern. Yu Suzuki gab in diesem Zusammenhang vollmundig zu Protokoll, dass dies auch im Fall



■ Die Arenen in VF4 sind erstaunlich interaktiv, die Kämpfer hinterlassen sogar Fußspuren im Schnee.



■ Von den alten Charakteren wurde Ninja Kage-Maru am auffälligsten überarbeitet. Seine einst blaue Schattenkämpferkluft wich einer monströsen Rüstung.



■ Die Grafik von VF4 profitiert deutlich von der Hardwarepower der 128-Bit-Generation. Noch nie zuvor konnte man derart realistisch gestaltete Kämpfer bewundern.

der PlayStation 2 kein Problem darstellen sollte und seine Programmierer bereits weit mit der Umsetzung fortgeschritten seien.

■ A new challenger!

Am Spielprinzip wird sich selbstverständlich auch bei der vierten Auflage nichts ändern. Aus einem Kämpferpool von voraussichtlich 14 Charakteren dürft ihr euren Favoriten wählen und entweder nacheinander gegen immer fähigere computergesteuerte Recken antreten oder euch mit einem Freund messen. Zu den bekannten Gesichtern aus den vorangegangenen Teilen werden sich noch zwei wei-

tere gesellen. Charakter Nummer 1 wird ein chinesischer Shaolin-Mönch namens Lei-Fei sein. Seine geschmeidigen, aber dennoch dynamischen Bewegungen verzauberten jeden Anwesenden und machten klar: VF4 ist die neue

„Virtua Fighter 4 wird das beliebte Genre der Konsolenprügler revolutionieren!“

Animationsreferenz! Charakter Nummer 2 lässt die Frauenquote weiter steigen. Die attraktive Brasilianerin Vanessa Louis besticht in erster Linie mit ihrem austrainierten Körper und schnellen Schlagkombinationen.



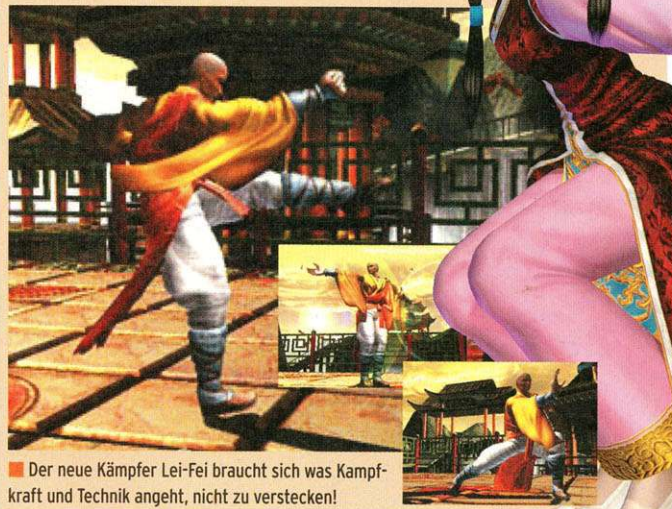
■ Karate-Spezialist Lau ist fies wie eh und je. Seine schnellen Schlag-Tritt-Kombinationen sind gefürchtet.



■ Deutlich reifer wirkt Laus Tochter Pai. Obwohl ihr der Baby-speck im Gesicht noch anzusehen ist.

i Der neue Charakter

■ Eine in Echtzeit berechnete Demo vom neuen Shaolin-Mönch Lei-Fei überzeugte jeden Skeptiker. Angesichts der perfekten Animation mit authentischer Mimik, anatomisch korrektem Muskelspiel und flatternder Kleidung stand den Pressevertretern während der Vorstellung der Mund offen. Lei-Fei wirkte schlicht und ergreifend dermaßen real, als würde eine Aufnahme von einem echten Kampf-Mönch abgespielt werden.



■ Der neue Kämpfer Lei-Fei braucht sich was Kampfkraft und Technik angeht, nicht zu verstecken!

Übrigens wird Sumo-Berg Taka (Charakter aus VF3) nicht mehr mit von der Partie sein. Sein monströser Kampfstil wollte einfach nicht mehr ins Konzept passen.

■ Astreine Spielmechanik

Neben der unglaublichen Grafik und den neuen Kämpfern verspricht Yu Suzuki ein vollkommen überarbeitetes Gameplay. VF4 wird mit nur drei Tasten (Kick, Punch, Guard) auskommen. Dadurch soll eine intuitivere Bedienung ermöglicht werden. Besonders Augenmerk legt Sega auf das Kontersystem. Schnelle Schlag-Block-Kombinationen wie in einem Martial-Arts-Film sollen dann kein Problem mehr sein. Um jede Ungereimtheit bei der Kollisionsabfrage zu eliminieren, verzichtet das AM2-Team auf extreme Höhenunterschiede durch Treppen, Sandbänke oder Mauern wie in VF3. (Sven Harder)

i Arcade-Prototyp

■ In Japan rinnen bereits zahllose 100-Yen-Stücke in die VF4-Automaten. In ausgesuchten Spielhallen dürfen sich die wenigen Glücklichen an jeweils zwei miteinander verbundenen Automaten im Rahmen eines Beta-Tests messen. Zum ersten Mal setzt Sega die so genannte Data-Card ein (Speicher in Scheckkartenformat), die eure Kampfdaten speichert und es ermöglicht, über das eigens eingerichtete VF-Net andere Spieler zu lokalisieren und sich mit ihnen zu verabreden.



■ Hier seht ihr japanische Hardcore-zocker bei der Arbeit.

Virtua Fighter 4

PS2

Genre: Beat 'em Up
Termin: 4. Quartal 2001
Hersteller: Sega
Spieleranzahl: 1-2
Besonderheiten: Unglaublich realistische Kämpfer



„Yu Suzuki setzt seinen Siegeszug auf der PlayStation 2 fort.“



Fur Fighter - Viggo's Revenge

PLAYSTATION 2

P2S0131
erhältlich

DM **99.⁹⁵**



Soul Reaver 2

PLAYSTATION 2

P2S0085
Juli 01

DM **109.⁹⁵**



18 Wheeler

PLAYSTATION 2

P2S0125
Juni 01

DM **109.⁹⁵**

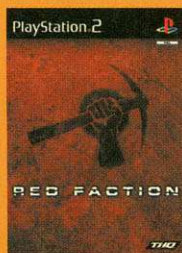


Europa Raser

PSOne

SONYD1611
Juni 01

DM **69.⁹⁵**



Red Faction

PLAYSTATION 2

P2S0069
Juni 01

DM **99.⁹⁵**

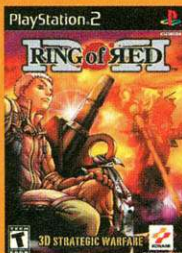


Mat Hoffmans Pro BMX

PSOne

SONYD1293
Juni 01

DM **79.⁹⁵**



Ring of Red

PLAYSTATION 2

P2S0111
Juni 01

DM **109.⁹⁵**

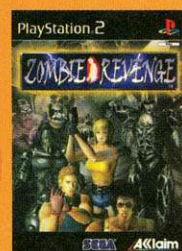


UEFA Challenge

PSOne

SONYD1222
Juni 01

DM **59.⁹⁵**



Zombie Revenge

PLAYSTATION 2

P2S0141
Aug. 01

DM **109.⁹⁵**



Sheep Dog n Wolf

PSOne

SONYD1523
Sept. 01

DM **79.⁹⁵**

PSOne

Asterix Maxi Gaudium	DM	69.95
Batman Gotham Racer	DM	59.95
Bayern M. Cl. Squads	Juni 01	DM 49.95
C-12: Final Resistance	DM	89.95
Championship Surfer	DM	49.95
Dave Mirra Freestyle	DM	59.95
Der Verkehrsgigant	Juni 01	DM 89.95
Disney's Goofy's Funhouse	Juni 01	DM 59.95
DSF Fußball Manager 2001	DM	49.95
Formel Eins 2001	DM	89.95
Fussball Live 2	DM	39.95
In Cold Blood - Pl.	Juli 01	DM 49.95
In einem Land v. u. Zeit	DM	59.95
Inspector Gadget	Juni 01	DM 49.95
Looney Tunes Racing	Juni 01	DM 64.95
Micro Maniacs	DM	14.95
Monster Force	Juli 01	DM 89.95
Necronomicon	Aug. 01	DM 79.95
Nicktoons Racing	Juni 01	DM 59.95
Odin	Sept. 01	DM 69.95
Rainbow Six Rogue Spear	DM	49.95
Roswell Conspiracies	Juni 01	DM 49.95
Sesamstraße	Sept. 01	DM 49.95
Syphon Filter 2 - Pl.	Juli 01	DM 49.95
WDL: Warjetz	DM	44.95
You Don't Know Jack	DM	59.95

PlayStation 2

18 Wheeler	Juni 01	DM 109.95
7 Blades	Juni 01	DM 109.95
Alone in the Dark	Sept. 01	DM 119.95
Bundesliga Manager X	Aug. 01	DM 109.95
Conflict Zone	Sept. 01	DM 109.95
Ephemeral Fantasia	Juli 01	DM 109.95
Extreme G3	Aug. 01	DM 99.95
Flucht von Monkey Island	Juli 01	DM 119.95
Fur Fighters - Viggo's R.	DM	99.95
Gauntlet Dark Legacy	Juni 01	DM 109.95
Giants	Juni 01	DM 109.95
Hidden Invasion	DM	109.95
Le Mans	Juni 01	DM 129.95
MDK 2: Armageddon	DM	99.95
MTV Music Generator 2	Juni 01	DM 109.95
NBA Street	Juli 01	DM 119.95
Operation: Winback	Juni 01	DM 119.95
Paris Dakar Rally	Juli 01	DM 99.95
Rumble Racing	DM	119.95
Shadow Man 2	Aug. 01	DM 109.95
Soul Reaver 2	Juli 01	DM 109.95
Star Wars: Super Bom. R.	DM	119.95
Summoner	DM	109.95
UEFA Challenge	Juni 01	DM 99.95
World Rally Champ. 2001	Sept. 01	DM 119.95
Zombie Revenge	Aug. 01	DM 109.95

Lieferung innerhalb Deutschlands:

Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr.
 UPS Nachnahme: 18.00 DM. Vorkasse (nur Eurocheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren.
 Alle Angebote, solange der Vorrat reicht. * Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; Nachnahme-Besteller zahlen lediglich die Zustellgebühr der Post. (Lieferung portofrei; Nachnahme-Besteller zahlen nur DM 3,- Zustellgebühr).

Topspiel

Preishammer – aktuelle Topspiele zum Spitzenpreis

Portofreie Sonderlieferung*

Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine Überraschung!

Neuheiten – ab sofort erhältlich



(0931) 35 45 245

Mo. - Fr. 8:30-20:00 Uhr,

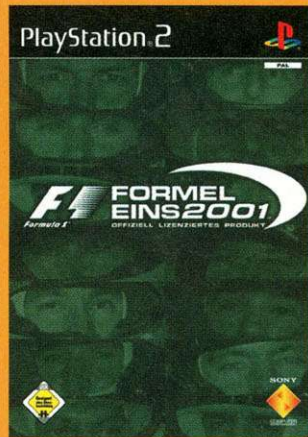
Sa. 9:30-17:30 Uhr oder 24h unter: **www.gameplay.de**



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

Shoppen ohne Ladenschluss!



Formel Eins 2001

PLAYSTATION 2
P2S0010
Release: Juli 01

DM **119.95**

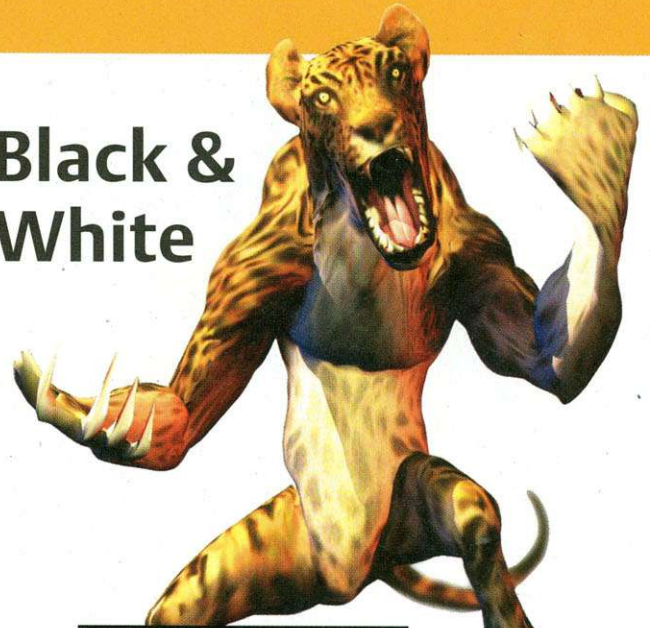


Alone in the Dark IV

PSOne
SONYD1261
erhältlich

DM **89.95**

Black & White



Black & White

PSOne
SONYD1595
erhältlich

DM **89.95**



Harvest Moon

PSOne
Art.Nr.: SONYD1187
erhältlich

DM **79.95**



Digimon World

PSOne
Art.Nr.: SONYD1352
erhältlich

DM **79.95**



Crazy Taxi

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0110
erhältlich

DM **109.95**



Gran Turismo 3 A-spec

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

DM **119.95**

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



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES



■ Um die komplexe Hintergrundgeschichte des Agenten-Thrillers voranzutreiben, müsst ihr euch mit bestimmten Personen unterhalten.

Im Netz der Verschwörung

Deus Ex

Auf der diesjährigen E3 haben die Entwickler von Ion Storm endlich die Bombe platzen lassen. Nach zahllosen Gerüchten und ebenso vielen Dementis steht es nun endgültig fest: *Deus Ex* kommt für die PlayStation 2.

■ Design-Guru Warren Spector war schon immer für innovative Spielideen bekannt. Seine Mischungen aus Rollenspiel und gnadenloser Echtzeit-Action haben unter PC-Spielern eine riesige Fangemeinde. Ob Sectors jünger

Kind seinen Erfolg wiederholen kann, zeigt sich Ende 2001, wenn *Deus Ex* veröffentlicht wird.

■ Dark Future

Irgendwo in der nahen Zukunft. Obwohl das schwache Fleisch des Homo sapiens durch den kalten Stahl bionischer Implantate und Mikrochips leistungs- und widerstandsfähiger geworden ist, herrscht Chaos auf unserem Planeten. Eine geheimnisvolle Seuche wütet unter den Menschen und droht, die Welt in



■ Damit er sich seiner Feinde entledigen kann, darf Superagent Denton auf eine stattliche Anzahl von durchschlagenden Waffen zurückgreifen.

einen Abgrund von Zerstörung und Anarchie zu stürzen. Mitten in diesen unruhigen Zeiten übernimmt ihr die Rolle des Spezialagenten J.C. Denton. Im Auftrag der United Nations Anti Terrorist Coalition (UNATCO) kämpft ihr gegen das Verbrechen in dieser zukünftigen Welt und kommt dabei einer Verschwörung biblischen Ausmaßes auf die Spur. Bei einem Standardeinsatz stößt Denton auf einen unglaublichen

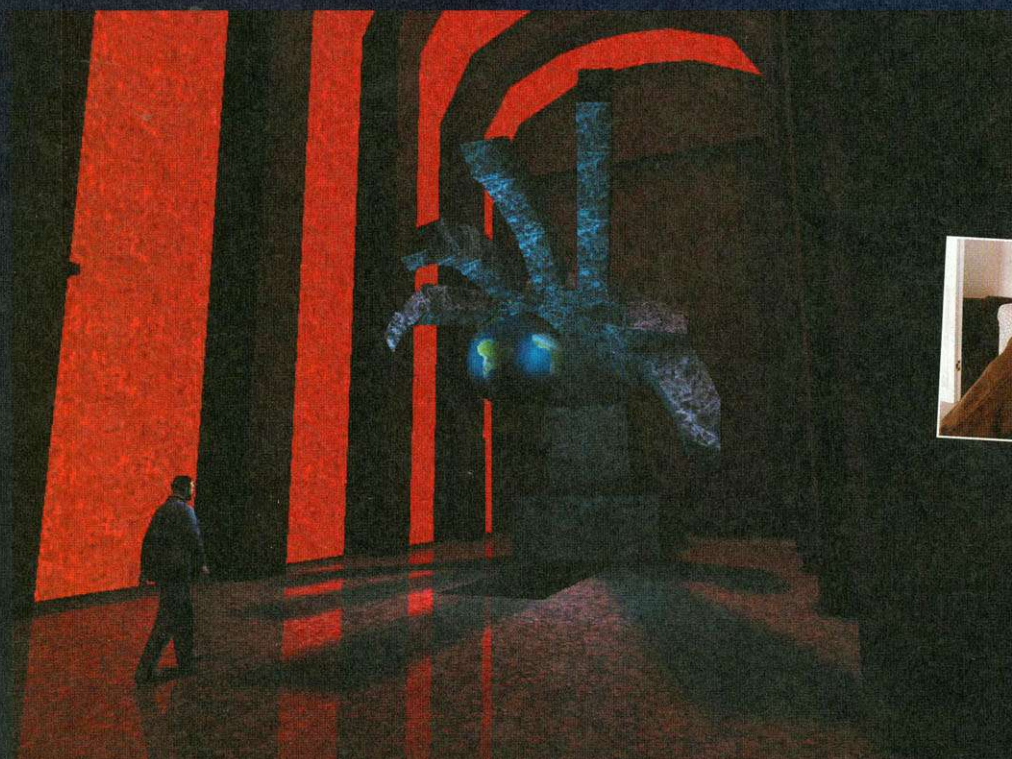
„Deus Ex verknüpft gekonnt Rollenspiel und Action-Elemente.“

Hinweis: Ein Gegenmittel für die schreckliche Krankheit existiert bereits, wird aber der breiten Öffentlichkeit vorenthalten und nur an Schlüsselfiguren der Politik

ausgegeben. Wie es sich für einen echten Helden gehört, versucht der bionische Bond, dieser Sache auf den Grund zu gehen, und verstrickt sich dabei so tief in ein Netz aus Korruption, Verschwörung und Terror, dass er am Ende niemandem mehr trauen kann.

■ Mehr Freiheit

Die kreativen Köpfe um Warren Spector und John Romero waren schon immer für innovative Spielkonzepte bekannt. *Deus Ex* bildet hierbei keine Ausnahme. Gekonnt verknüpft Ion Storms Konsolen-Erstling Elemente aus Action, Ego-Shooter und Rollenspiel. In den ca. 20 Missionen habt ihr rund um den Erdball einiges zu tun. In feinsten 3D-Grafik pirscht ihr euch durch die düstere Zukunft. Bewaffnet mit jeder Menge durchschlagkräftigen Argumen-



■ Im Hauptquartier der Verschwörer wird sogar durch die Architektur deutlich, welche finsternen Pläne Dentons Feinde wirklich haben.

i Cyberpunk

■ Die Geschichte von *Deus Ex* spielt in einem so genannten Cyberpunk-Universum. Cyberpunk wurde Mitte der 80er-Jahre von dem Autor William Gibson und seiner *Neuromancer*-Trilogie ins Leben gerufen. In den Büchern *Neuromancer*, *Biochips* und *Mona Lisa Overdrive* legte der Autor die Grundbegriffe (z. B. Cyberspace)



einer düsteren computerisierten Welt fest, ohne die es Filme wie *Matrix*, *Hackers* oder *Virtuosity* heute nicht geben würde. Auch populäre Rollen- und Computerspiele wie *Shadowrun* oder eben *Deus Ex* greifen auf Williams Utopien zurück. Empfehlenswert sind neben der *Neuromancer*-Trilogie auch Titel wie *Fragments of a Hologram Rose* und *Virtuelles Licht*. Film-Fans sollten mal einen Blick auf *Vernetzt* werfen, dessen Drehbuch auf einer Gibson-Kurzgeschichte basiert.



■ In der Welt von Deus Ex sind skurrile Gestalten an der Tagesordnung. Auf welcher Seite diese geschminkte Schönheit wirklich steht, offenbart sich erst zum Ende der Geschichte.

tationsverstärkern kämpft ihr euch den Drahtziehern der Verschwörung entgegen. Bei der Ausführung eurer Aufträge lässt euch *Deus Ex* eine auf Konsolen bisher nicht gekannte Handlungsfreiheit: Ob ihr nun in einen Industriekomplex eindringt, indem ihr euch durch die Wachmannschaft metzelt, per Computer die Sicherheitselektronik außer Kraft setzt oder euch auf Solid Snakes Spuren in das Gebäude schleicht, liegt ganz allein bei euch. Im Laufe des Spiels erhaltet ihr Erfahrungspunkte, die ihr auf die Fähigkeiten und Nano-Implantate eures Helden verteilen könnt. Je nachdem, ob ihr offen und rustikal zur Sache geht oder lieber per Computer bzw. Sniper-Waffe aus dem Hinterhalt agiert, lässt sich der Charakter euren

spielerischen Vorlieben anpassen. Abhängig von Dentons Entwicklung ändert sich auch die Story-

„Technisch wird Deus Ex gegenüber dem PC-Vorbild mächtig aufgebohrt.“

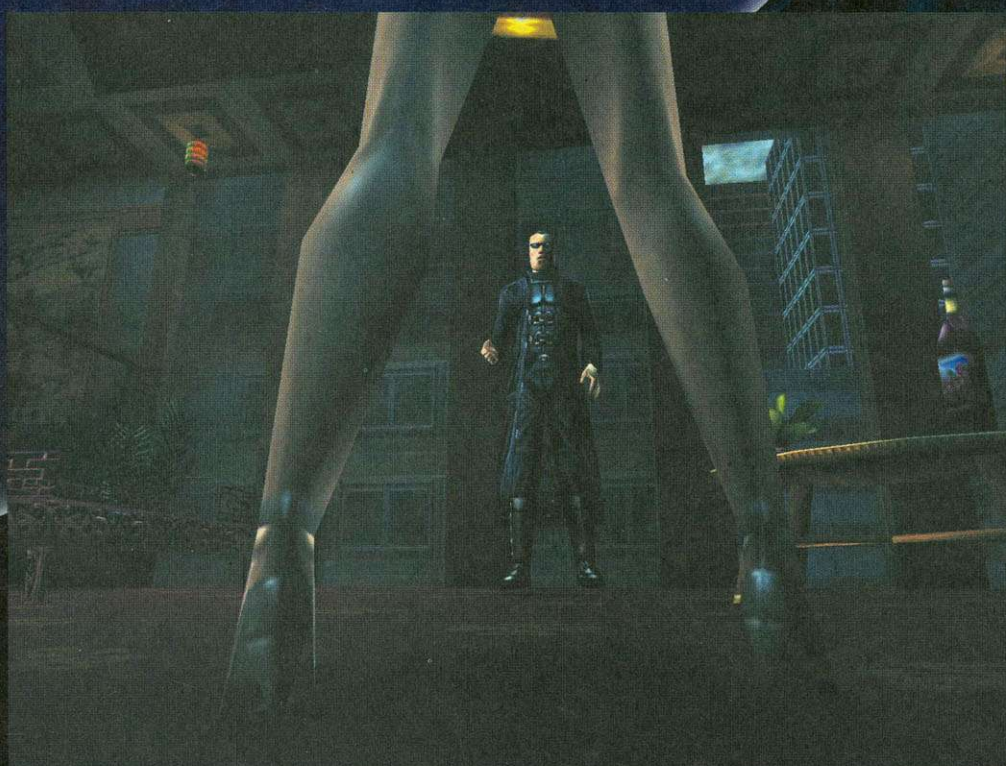
line des Spiels. Mindestens drei verschiedene Endsequenzen sollen zum wiederholten Durchspielen animieren. Inwiefern die auf 50 Stunden Spielzeit angelegte Geschichte für die PS2 verändert wird, steht leider noch nicht fest.

■ Technisch aufgewertet

Gegenüber der mittlerweile schon etwas älteren PC-Version wird das Konsolen-*Deus Ex* technisch enorm aufgebohrt. Alle Animationen werden mithilfe des Motion-Capturing-Verfahrens erstellt,

wodurch äußerst realistische Bewegungsabläufe gewährleistet sind. Alle Levels werden komplett neu texturiert und mit Lichteffekten versehen. Das auf dem PC doch recht umständliche Benutzer-Interface wird ebenso einer Frischzellenkur unterzogen wie der im Original nicht gerade einsteigerfreundliche Schwierig-

keitsgrad. Sollte es den Jungs von Ion Storm Austin gelingen, die perfekte Atmosphäre und Spielbarkeit des großen PC-Bruders auf Sonys Flaggsschiff zu übertragen, steht uns allen ein heißes Agenten-Abenteuer ins Haus, für das sich Gabe Logan und Solid Snake warm anziehen müssen. (Henry Ernst)



■ Einzigartige Perspektiven und die düstere Hintergrundgeschichte sorgen dafür, dass ihr in der finsternen Welt von Deus Ex versinkt.



■ In diesem Bildschirm könnt ihr eure Erfahrungspunkte verteilen.

Deus Ex PS2

Genre: Action-Adventure
Termin: 4. Quartal
Hersteller: Eidos
Spieleranzahl: 1
Besonderheiten: Intensive Atmosphäre

super! Für alle Freunde düsterer Science-Fiction kündigt sich ein echter Hammer an.
Erster Eindruck **PSG**



■ Hier bekommt es Raziel mit alten Bekannten zu tun, die aber kein Problem für den Soul Reaver darstellen.



■ Wie schon im 32-Bit-Vorgänger kommen auch in Soul Reaver 2 Jump&Run-Sequenzen nicht zu kurz.



■ Nosgoths düstere Sümpfe halten so manche unangenehme Überraschung für den Ex-Vampir bereit.

Die Rückkehr des Seelenräubers

Legacy of Kain: Soul Reaver 2

Raziels Jagd geht weiter. Nachdem ihm Vampirfürst Kain einmal entkommen ist, rüstet sich der dunkle Rächer nun für seinen zweiten Kampf mit dem mächtigeren Blutsauger.

■ Zwei Jahre nach seinen ersten Streifzügen auf Sony-Hardware kehrt der Mann ohne Unterkiefer zurück. Erweitertes Gameplay, eine neue Grafik-Engine sowie jede Menge brutale Finishing-Moves sollen euch erneut in den

Bann des untoten Racheengels schlagen.

■ Ende und Anfang

Am Ende des ersten Teils schien Kains Schicksal besiegelt. Seiner Kräfte beraubt, wartete der einstige Herrscher Nosgoths auf sein Ende. Gerade als Raziel den Soul Reaver in die Brust seines alten Meisters rammen wollte, öffnete der listige Kain mit letzter Kraft ein Zeitportal, durch das er seiner Nemesis entkommen konnte.

„Raziels neue Abenteuer profitieren vor allem grafisch von Sonys 128-Bit-Hardware.“



■ Die Jagd nach dem finsternen Kain führt Raziel bis in die entlegensten Winkel seines Heimatlandes.



■ An diesen Monumenten könnt ihr abspeichern und die Energie des Soul Reaver aufladen.



■ In den Städten der Menschen muss der dunkle Rächer sich vorsehen. Hinter jeder Ecke der imposanten Bauwerke könnte ein Vampirjäger lauern.

Von unbändigem Rachedurst getrieben, warf sich der um seinen Sieg betrogene Raziel in den schwarzen Schlund der Zeit und folgte dem rot gewandeten Blut-sauger in die Vergangenheit Nosgoths.

■ Die Ströme der Zeit

Um seine Jagd erfolgreich zu Ende zu bringen, muss sich Raziel durch verschiedene Epochen Nosgoths bewegen. Jede der Zeitzonen stellt unterschiedliche Herausforderungen an den Seelenräuber. Dunkle Verschwörungen wollen dabei ebenso ans Licht gebracht werden wie die Gründe für die gnadenlose Ausrottung der Vampire. Um die zahlreichen Rätsel in *Soul Reaver* zu lösen, greift Raziel nicht nur auf seine mehr als 30 Talente zurück, vielmehr kann er auch – wie schon im ersten Teil – per Knopfdruck in die Geisterwelt

wechseln. Nur durch den geschickten Einsatz seiner Fähigkeiten und den Wechsel zwischen den Welten lassen sich die vielfältigen Aufgaben lösen.

■ Neue Fähigkeiten

Im Gegensatz zum Vorgänger verfügt der dunkle Rächer von Beginn des Spiels an über sein mächtiges Zauberschwert, den

„Die neuen Abenteuer des düsteren Rächers werden auch unter PS2-Spielern für Furore sorgen.“

Soul Reaver. Kommt es zum Kampf mit seinen dämonischen Widersachern, zeigt Raziel, was in ihm steckt. Mithilfe des überarbeiteten Kampfsystems habt ihr die Möglichkeit, Kombos und Special-Moves auszuführen. Durch die hohe Intelligenz eurer Feinde kommt es zu packenden



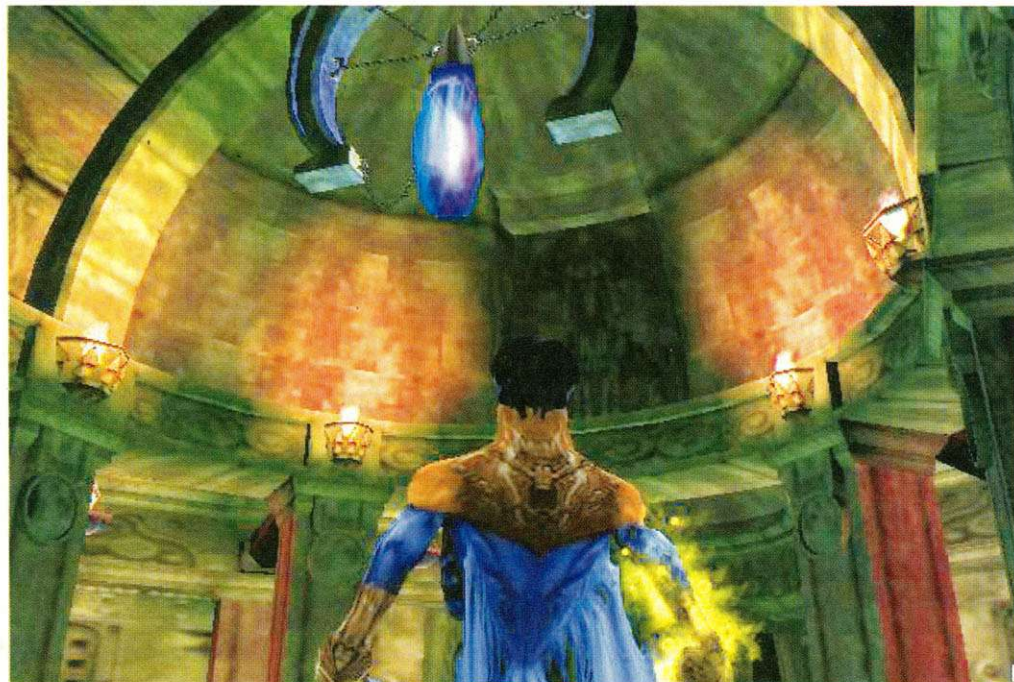
■ Seid auf der Hut! Überall in den düsteren Welten Nosgoths warten dämonische Kreaturen darauf, Raziel die Seele aus dem Leib zu reißen.

Fights, die sich keinesfalls hinter Titeln wie *The Bouncer* zu verstecken brauchen. Habt ihr einen Gegner bewusstlos geschlagen, setzt Raziel zu vernichtenden Finishing-Moves an, bei denen es im wahrsten Sinne des Wortes Blut und Körperteile regnet. Im Laufe der nicht linear erzählten Geschichte hat Raziel die Möglichkeit, sein Zauberschwert aufzurüsten. Darüber hinaus kann er auf bis zu 14 andere Waffen zurückzugreifen. Während sich der aus 3.000 Polygonen bestehende Hauptdarsteller geschmeidig durch das mit 60 fps laufende Spiel bewegt, wird deutlich, welche Mühe sich die Entwickler bei der Gestaltung dieses Titels gegeben haben. Raziel durchschreitet abwechslungsreiche Welten, die vor imposanten grafischen Effekten nur so strotzen. Knackscharfe Texturen, elegante Farbwahl und jede Menge Special-Effects las-

sen Grafik-Freunden das Wasser im Munde zusammenlaufen. Die verschiedenen Welten sind äußerst lebendig gestaltet und überzeugen durch mächtige Polygonbauten und faszinierende Farbspiele. Obwohl bis zur Veröffentlichung noch einige Zeit vergeht, sollten *Soul Reaver*-Fans langsam zu sparen anfangen, vor allem weil Obervampir Kain ebenfalls seine Klauen für einen PS2-Auftritt wetzt. (Henry Ernst)

i Blood Omen 2

■ Neben den neuen Abenteuern von Raziel entwickeln die Programmierer von Crystal Dynamics bereits fleißig an einem weiteren Vampir-Titel, diesmal mit Erz-Bösewicht Kain in der Hauptrolle. Zeitlich vor den *Soul Reaver*-Spielen angesiedelt, habt ihr in *Legacy of Kain: Blood Omen 2* die Möglichkeit, den Aufstieg und Fall des Vampirfürsten nachzuspielen. Da *Blood Omen 2* frühestens im Winter 2001 erscheinen wird, halten wir euch selbstverständlich über die neuesten Ereignisse aus dem Land der Untoten auf dem Laufenden.



■ Um die Rätsel der unterschiedlichen Zeitebenen zu lösen, kann Raziel diesmal auf bis zu 30 Spezialfähigkeiten zurückgreifen.

Soul Reaver 2

PS2

Genre: Action-Adventure

Termin: September

Hersteller: Eidos

Spieleranzahl: 1

Besonderheiten: Charismatischer Hauptcharakter



„Viel versprechende Fortsetzung des 32-Bit-Klassikers“

My God is a skateboard!

Tony Hawk's Pro Skater 3



■ Wenn Tony den Drop-in in die Halfpipe macht, dann stockt den Zuschauern der Atem. Trotz zahlreicher Verletzungen hat er immer neue Herausforderungen gesucht und gemeistert.

Ein Traum ist wahr geworden! Auf der E3 kamen wir in den Genuss, das Skater-Highlight des Jahres von Tony Hawk persönlich präsentiert zu bekommen. Das Jugendidol zeigte sich hierbei wie gewohnt cool und souverän.

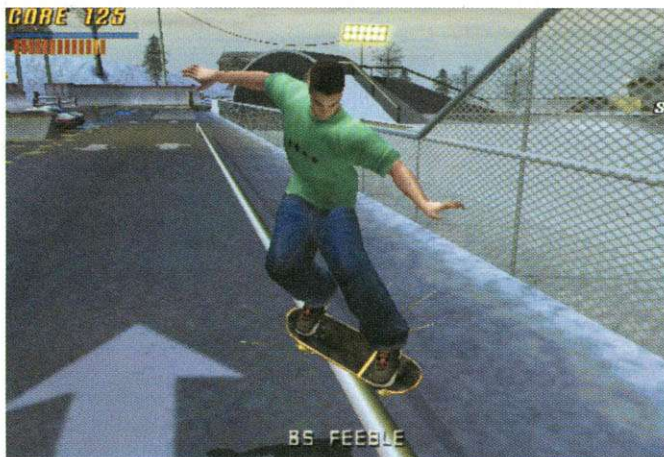
■ In den Augen vieler PSone-Fans, war bereits der Vorgänger THPS2 einfach perfekt. Was also kann dieser Titel noch bringen? Wird es Activision beziehungsweise Neversoft gelingen, das Flair der PSone-Version auf Sonys 128-Bitter zu übertragen und dabei die Möglichkeiten der PS2 auch noch voll auszunutzen? Die Antwort lautet „ja“

■ Goofy oder Regular?

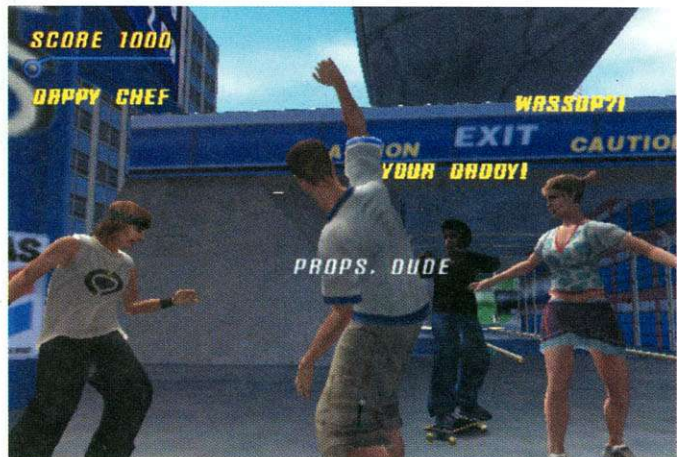
Der größte Unterschied zur PSone-Version ist natürlich die Grafik. Die Skater sind blitzsauber umgesetzt worden und sehen endlich ihren Originalen zum Verwechseln ähnlich. Die Umgebungen sind wesentlich detaillierter und spielen eine sehr wichtige Rolle. Nahezu jede Kleinigkeit kann für einen Trick verwendet werden und manche Kunststücken funktionieren nur an bestimmten Stellen. Wollt ihr alle Tricks herausfinden, dann wird euer Sitzfleisch auf eine harte Probe gestellt, denn das Fahrverhalten und die Tricks der einzelnen Charaktere unterscheiden sich wesentlich mehr voneinander, als es in den ersten beiden Teilen der *Tony Hawk*-Reihe der Fall war. Wer die Hintergründe im Auge behält, wird die ein oder andere Überraschung erleben, so kommt es z. B. vor, dass, während ihr durch Los Angeles skatet, ein Erdbeben losbricht, was natürlich eine Vielzahl an (nicht ungefähr-



■ Hier kann man gut erkennen, wie detailliert die Board-Texturen sind. Bei dieser bunten Ausführung handelt es sich übrigens um Bucky Laseks Original-Brett.



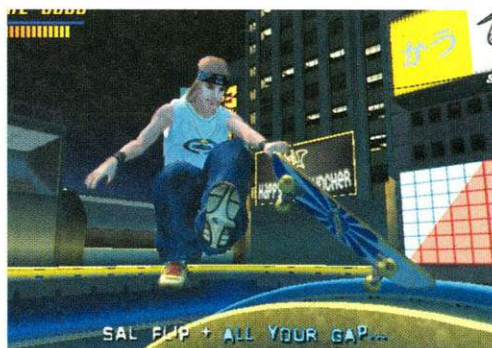
Für einen hitverdächtigen Rail-Slide braucht ihr viel Fingerspitzengefühl, denn umso länger der Slide, desto größer die Gefahr, vom Board zu purzeln.



Sollte euch die Nase eines Skaterkollegen nicht passen, dann könnt ihr ihn mit einem gezielten Stoß in große Schwierigkeiten bringen.



Hier vollführt Tony einen mustergültigen Nose-Grind.



Die Füße vom Brett zu nehmen, bringt besonders viele Punkte.

Skate-Pionier und Idol

Tony Hawk ist der bekannteste Skateboarder der Welt. Er ist 32 Jahre alt und bereits seit 17 Jahren im Profibusiness tätig. Den Durchbruch schaffte Hawk mit dem ominösen „900 Trick“ den vor ihm noch keiner geschafft hat. Dieser Trick besteht aus zwei Über-schlägen und einer halben Schraube.



lichen) Tricks ermöglicht. Eine tolle Neuerung ist der „Revert“. Er verhilft euch dazu, eure Combos zu verbinden und das Punktekonto richtig anschwellen zu lassen. Wenn ihr kurz vor dem Ende einer Combo seid, dann benutzt ihr den „Revert“, und euer Brettbock-Held führt eine gewagte Landung aus. Solltet ihr auf dem Board bleiben, dann könnt ihr gleich die nächste Combo einläuten, ohne dass dabei der Flow unterbrochen wird. Des Weiteren könnt ihr endlich denn Lead-Foot wählen. Genau wie beim Snowboarden, gibt es auch beim Skaten zwei mögliche Fahrweisen. Zum einen den Regular-, bei dem

ihr mit dem Sprungbein hinten steht und mit ihm die Führung übernimmt oder den so genannten Goofy-Stil, den „Linkshänder“ unter den Skatern, bei dem es genau umgekehrt ist. Bei THPS3 könnt ihr die Vorteile von beiden genießen, denn für einen Regular-Fahrer ergeben sich in der Goofy-Haltung natürlich völlig neue Möglichkeiten. Durch häufiges Wechseln des Lead-Foots eröffnet sich euch eine immense Vielzahl an Kombinationsmöglichkeiten.

Hang loose!

Die Umstellung auf den dritten Teil sollte für Eingeweihte kein Problem darstellen, ist doch die

Steuerung genau die gleiche geblieben, die wir von den ersten beiden Teilen her kennen und schätzen. Die Bilderwiederholungsrate liegt konstant bei 60 fps, was den Animationen der Akteure sehr zugute kommt. Absolut geschmeidig brettern sie durch die Areas und selbst das Griptape auf den Boards wirkt detailliert und farbenfroh. Das Bestehen eines Levels hängt (genau wie bei den beiden Vorgängern auch) mit dem Erreichen verschiedener Teilziele und anderen Aufgaben zusammen. Aber auch hier gibt es tolle Neuheiten: Mit Aufgaben wie „Beeindrucke die anderen Skater“ oder „Lass den Schnee im Baum auf den Jungen darunter rieseln“ beweist Neversoft Einfallsreichtum und viel Humor. Bei erfolgreichem Bestehen winkt euch eines der vielen, freispielbaren Extrem-Videos, die man sich immer wieder ansehen wird.

Bastelt euren eigenen Skater

THPS3 ist benutzerfreundlich. Habt ihr keine Lust mehr, einen der vorgegebenen Pro-Skater zu steuern, dann könnt ihr im Create-a-skater-Mode einen eigenen zusammenschustern und ihn mit individuellen Merkmalen wie Haarfarbe, Tattoos und Schmuck versehen.

Internetskating?

Yeah! THPS3 ist online-fähig und nicht nur das: Die i-Link-Option bietet euch die Möglichkeit, mehrere PS2 zusammenzuschließen und dann gegeneinander anzutreten. Es bleibt natürlich nur zu hoffen, dass zum Erscheinungstermin im Herbst auch

„Tony Hawk's Pro Skater 3 bietet alles, was das Boarderherz begehrt.“

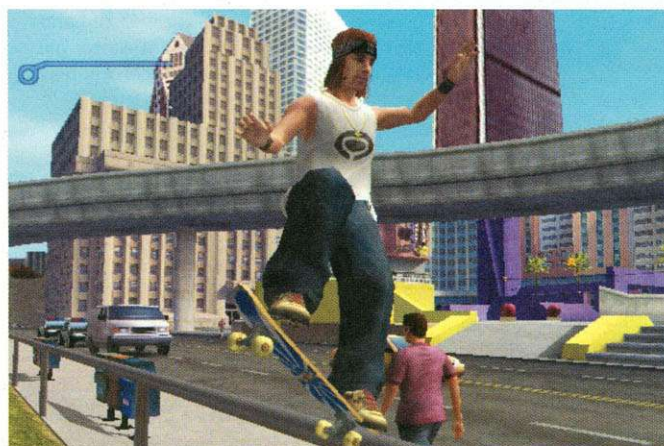
schon entsprechende Online-Hardware zur Verfügung steht. Der Multiplayer-Modus funktioniert via Splitscreen, wobei die Entwickler sich bislang noch nicht im Klaren darüber sind, wie viele Spieler gleichzeitig spielen können. (Ralph Wollner)

Tony Hawk's Pro Skater 3 PS2

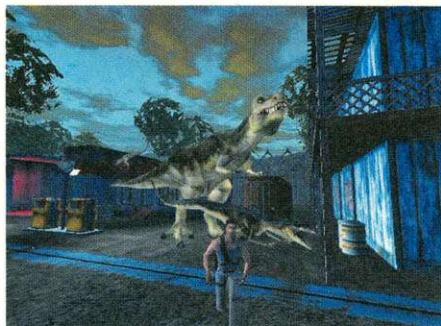
Genre: Rennspiel
Termin: Herbst 2001
Hersteller: Activision
Spieleranzahl: 1-2
Besonderheiten: -



„Der Lifestyle der Skatergeneration wird bestens auf die PS2 übertragen.“



Bei einem Tail-Grind verliert ihr sehr schnell an Geschwindigkeit und müsst aufpassen, nicht nach hinten überzukippen. Bei Gelingen winken Bonuspunkte.



■ Auch bewaffnet erweist sich die Situation als ziemlich heikel. Die Dinos sind nämlich verdammt schnell.



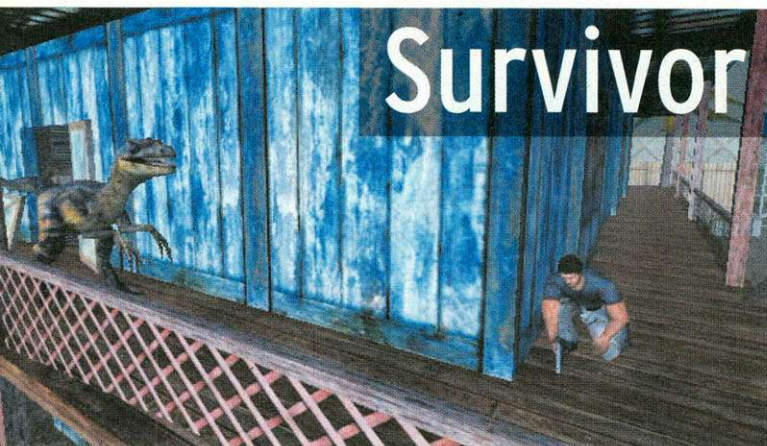
■ Nicht selten seid ihr auf der Flucht vor den launischen Dinos. Besonders, wenn die Munition alle ist, heißt es laufen!



■ Mit Liebe zum Detail dargestellt und beeindruckend animiert, streifen die Raptoren meist im Team durch die Wälder.

Dinosaurierterror auf der PlayStation 2

Jurassic Park: Survivor



■ Mithilfe der ausgefeilten Steuerung könnt ihr euch auch in eine relativ sichere Warteposition begeben, um eurem Schicksal als Saurierfutter zu entgehen.

Nach diversen Auftritten auf der PSone flietschen die gars-tigen Dinosaurier nun auch auf Sonys 128-Bit-Konsole ihre spitzen Zähne.

■ Die meisten Spiele, in denen es sich um die Urzeitviecher dreht, konnten – mit Ausnahme des coolen *Dino Crisis 2* – nicht

so ganz überzeugen. Das Entwicklerteam Savage Entertainment will nun mit der mächtigen *Jurassic Park*-Lizenz in der Hinterhand für einen Hit sorgen.

■ **Im Park nichts Neues**
Angelehnt an die erfolgreichen Kinofilme, jedoch mit einer neuen Hintergrundgeschichte ver-

sehen, spielt die Handlung von *JPS* auf einer geheimen dritten Insel. Auch hier wurden wieder mithilfe von Dino-Erbgutinformationen Klone der ausgestorbenen Kolosse fabriziert. Wie wir alle ja schon von der Filmvorlage gelernt haben, gibt es immer verdorbene Subjekte, die wissenschaftliche Meisterleistungen für ihre üblen Machenschaften missbrauchen wollen. Somit ist es nur eine Frage der Zeit, bis sich der ins Team eingeschleuste Terrorist bemerkbar macht. Der Sicherheitstechniker David Vaughn, in dessen Rolle ihr schlüpft, kann bei der feindlichen Übernahme der gesamten Anlage als Einziger entkommen. Leider seht ihr euch deswegen einer recht delikaten Situation gegenüber:

Zunächst nur mit einem Elektroschocker bewaffnet, müsst ihr euch durch verschiedene Abschnitte der Insel schlagen. Natürlich nicht, ohne in Kontakt mit den nach Fleisch lechzenden Dinosauriern zu kommen. Glücklicherweise könnt ihr im späteren Verlauf einige nützliche Waffen wie Pistolen oder Granatwerfer ergattern. Spätestens bei einem großen und aggressiven T-Rex werdet ihr diese auch bitter nötig haben.

■ Die Mischung macht's

Scheinbar haben die Entwickler einen goldenen Mittelweg zwischen *Tomb Raider*-Elementen und actionorientiertem Gameplay à la *Metal Gear Solid* gefunden. Eurem Alter Ego schaut ihr bei seinem Abenteuer über die Schulter, wobei die Kamera nach Belieben justiert werden kann. Insgesamt zwölf Levels könnt ihr durchstreifen, die mit abwechslungsreichen Szenarien aufwarten. Komplexe Höhlen, Dschungelabschnitte und sogar das Terroristencamp in der Nähe des Strandes werdet ihr erkunden.

„Auch bewaffnet erweist sich die Situation als ziemlich heikel.“

Dabei müsst ihr immer auf der Hut vor den feindlichen Militäreinheiten sowie den hungrigen Sauriern sein. Die ehemaligen PC-Coder des Savage-Teams scheinen die PS2 recht gut im Griff zu haben. Die Dinos bestehen jeweils aus mindestens 1.500 Polygonen und wurden kinoreif animiert. Ebenso sehen die Hintergrundgrafiken schon in diesem frühen Entwicklungsstadium ziemlich gut aus. Besonders gelungen sind die teils gigantischen Ausmaße mancher Areale wie z. B. der Sümpfe und dichten Wälder. Für weitere spielspaßfördernde Goodies haben die Entwickler aber noch genügend Zeit, da wir hier zu Lande wohl frühestens im Winter mit der Dinojagd rechnen können. (Uwe Hönig)



■ Nach der Übernahme des Komplexes durch die Terroristen lauern überall größere und kleinere Urzeitgeschöpfe mit mächtigem Blutdurst.

Jurassic Park: Survivor

PS2

Genre: Action-Adventure
Termin: 4. Quartal
Hersteller: Universal Interactive
Spieleranzahl: 1
Besonderheiten: Starke Lizenz



„Aggressive Lebewesen einer vergangenen Zeit sorgen für Spannung.“



13,87%* aller Taxifahrer
halten sich an die Verkehrsregeln.

Der Rest spielt Crazy Taxi!



Play Zone
Ausgabe 7/2001
88%



play the
PlayStation
Ausgabe 6/2001
85%



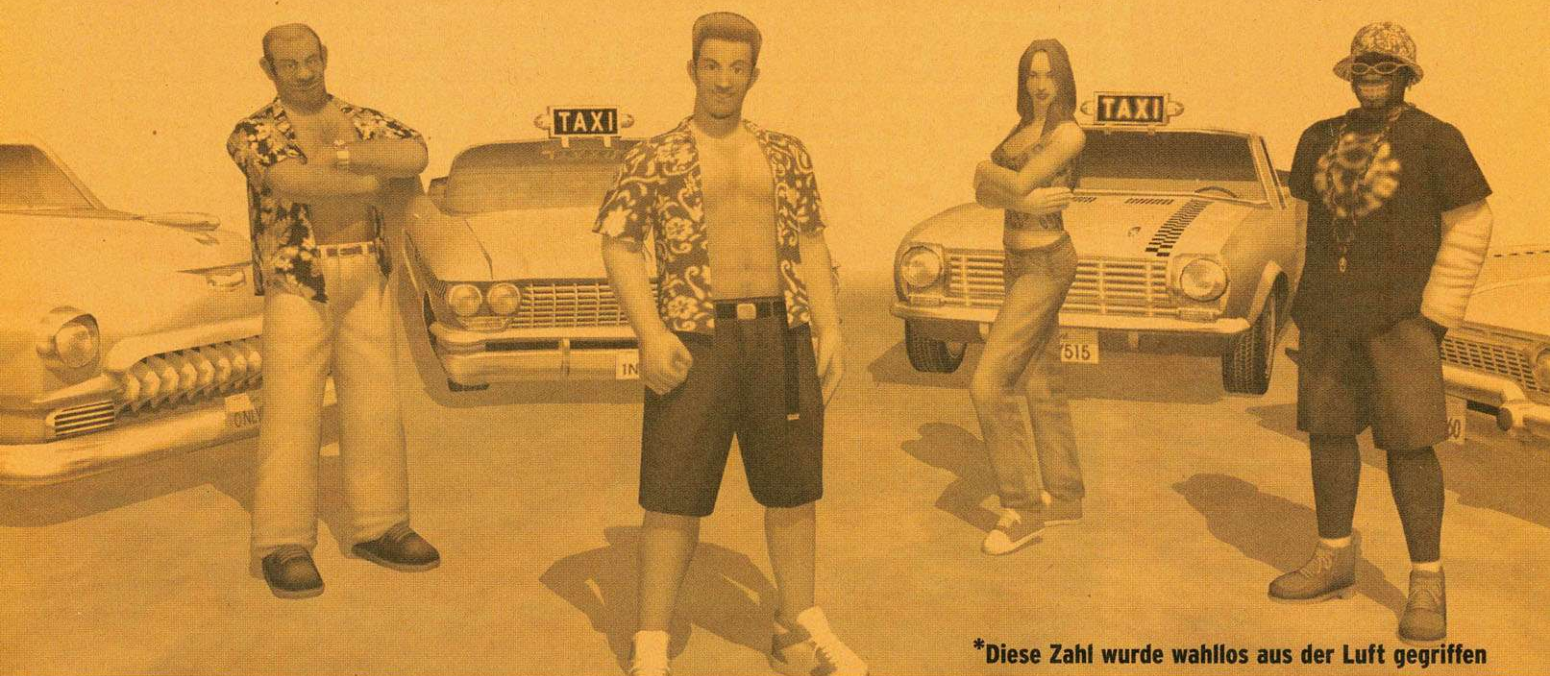
Maniac
Ausgabe 7/2001
85%



Players
Ausgabe 7/2001
85%



PSG
Ausgabe 6/2001
86%



*Diese Zahl wurde wahllos aus der Luft gegriffen

Acclaim

www.ACCLAIM.de

CRAZY TAXI™ Created by and produced by SEGA. Converted, published and distributed by Acclaim.
©SEGA 1999, 2000. SEGA and CRAZY TAXI are registered trademarks or trademarks of Sega Corporation.
Acclaim ® & © 2000 Acclaim Entertainment. All rights reserved. PlayStation is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

PlayStation 2



■ **Abgefroren:** Die Firma Cryo Interactive schließt ihre Niederlassung in England. Nach einem miserablen Ergebnis von nur 42.000 verkauften Einheiten ihrer Spiele beschlossen die findigen Franzosen, die Segel zu streichen.

TV goes Game: Nachdem sich Activision die Rechte an der britischen Fernsehshow *The Weakest Link* gesichert hat, schlug die Firma vor kurzem erneut auf dem Lizenzmarkt zu. Die US-TV-Show *Survivor* wird demnächst auf Sony-Konsolen um ihr Überleben kämpfen.



Samanosuke strikes back: Auf einer für den Titel *Clock Tower 3* anberaumten Pressekonferenz bestätigten die Entwickler die Gerüchte um die Entwicklung einer *Onimusha*-Fortsetzung.

Ein Millionentreffer: Sonys Edel-Racer *Gran Turismo 3* bricht im Land der aufgehenden Sonne sämtliche Verkaufsrekorde. Innerhalb der ersten Wochen wurden nahezu eine Million Exemplare des Ausnahme-spiels an den Mann bzw. die Frau gebracht. Das extra für *GT 3* entwickelte Force-Feedback-Lenkrad *GT-Force* wanderte gut 300.000 Mal über die Ladentheken.

Geräuschquelle: Der für Edutainment-Titel bekannte Hersteller Sound Source



wurde vom Elektronik-Riesen TDK übernommen. Erste Früchte der neuen Zusammenarbeit sind die Spiele *Casper Spirit Dimensions* sowie *Pryzm*.



■ **Bekannte Ballerkost** auf der PlayStation 2: Mit einer Lightgun bewaffnet, sorgt ihr für Recht und Ordnung auf urbanen Straßen.

PlayStation 2 Shoot 'em Up 4. Quartal 2001 Sony

Time Crisis 2

■ Um die PlayStation 2 weiter nach vorne zu bringen, ist Namco derzeit damit beschäftigt, eine 128-Bit-Version von seinem erfolgreichen Gun-Shooter *Time Crisis 2* zu programmieren. Obwohl es vom zweiten Teil bereits 1998 eine

Spielhallenversion gab (nicht zu verwechseln mit *Project Titan* auf der PSone) kommt nun endlich der PS2-Ableger. Wie das Arcade-Vorbild wird *Time Crisis 2* zwei unterschiedliche Zweispieler-Modi bieten. Zum einen per Splitscreen und zum



■ Mit der grafischen Power der PlayStation 2 kann Entwickler Namco endlich aus den Vollen schöpfen.



■ Ein wahres Action-Feuerwerk ist die waghalsige Verfolgungsjagd durch die engen Kanäle. Hier ist eine ruhige Hand gefragt.

anderen soll es möglich sein, mit dem i.LINK-Kabel zwei PlayStations miteinander zu verbinden. Natürlich wird es auch eine überarbeitete Lightgun namens *GunCon 2* geben, die via USB an der PS2 Anschluss findet. Besitzer der Original-GunCon brauchen aber nicht zu schimpfen, da Namco die volle Abwärtskompatibilität garantiert.

PlayStation 2 Action 4. Quartal 2001 Electronic Arts

007 - Agent im Kreuzfeuer

■ Eine echte Überraschung auf der E3 war *007 - Agent im Kreuzfeuer*. Das neue Bond-Abenteuer besticht nicht nur

mit einer detailreichen und flüssigen Grafik, sondern auch durch sein mannigfaltiges Gameplay. Viele unterschiedliche Missio-

nen, ob nun hinter dem Steuer des Spezial-„Q“-Wagens oder mit einer Knarre auf sich allein gestellt, gilt es zu überstehen.



■ „0“ sei Dank: Wer hat schon einen komplett funktionsfähigen Wurfhaken in seiner Armbanduhr versteckt?



■ Satte Explosionen gehören in jeden Agenten-Thriller. Da macht Agent im Kreuzfeuer keine Ausnahme.



■ Kunterbunt aber stilvoll präsentiert sich die Grafik von Maximo.



■ Vor solch einem übergroßen Gegner hat selbst ein gestandener Held wie Maximo gehörigen Respekt.



■ Riesige Krokodile verstecken sich im knietiefen Sumpf. Spätestens wenn sie nach euch schnappen, solltet ihr zurückschlagen.

PlayStation 2 Action-Adventure 4. Quartal 2001 Capcom

Maximo

■ Vor langer, langer Zeit verschleppte ein mächtiger Dämon alle Prinzessinnen des Landes, um ihre Kräfte zu nutzen und damit ein Portal zur Dämonenwelt zu öffnen. Das Reich wurde überschwemmt von Monstern und die überlebenden Menschen flohen in Angst. Höchste Zeit für einen gestandenen Helden, mit dem Terror Schluss zu machen und die Mädel aus den Dämonenklauen zu befreien. Ihr übernehmt in Capcoms neuestem Action-Adventure *Maximo* die Kontrolle über den gleichnamigen Charakter. Er hat sich auf die Fahnen geschrieben, alle sechs Türme des Landes zu finden und die dort festgehaltenen Damen zu befreien. *Maximo* gilt als inoffizieller Nachfolger des Klassikers *Ghosts and Goblins*, denn auch hier vollzieht der Hauptcharakter mehrere Verwandlungen. Produzent Yoshiki Okamoto bezeichnet *Maximo* selbst als *Ghosts and Goblins* in 3D. Allerdings legt er Wert darauf, dass der neue Ableger einen wesentlich akkurateren Schwierigkeitsgrad als das

höllisch schwere Ur-Spiel haben wird. Die ersten Demos auf der E3 zeigten bereits eine durchaus ansprechende technische Umsetzung des Prinzips auf der PlayStation 2. Charakter-Schöpfer Susumu Matsuhita, übrigens Illustrator beim japanischen Fachmagazin *Famitsu*, sorgt dafür, dass alle Wesen in *Maximo* als dreidimensionale

Polygon-Gestalten eingebaut werden. Held Maximo wird mit Schwert und Schild bewaffnet sein. Neben der Möglichkeit, mit dem Schild feindliche Schläge zu blocken, könnt ihr es auch auf entfernte Gegner schleudern. Weitere Infos zu *Maximo* wird es sicher in einer der nächsten Ausgaben der PSG geben.



■ Im Laufe des Abenteuers erlernt Maximo zahlreiche Zaubersprüche, die er im Kampf gegen Dämonen-Monster geschickt einzusetzen vermag.

aufgeschnappt



■ Die Odyssee geht weiter: Japanische Freunde des eher durchschnittlichen Titels *Sky Odyssey* haben Grund zum Jubeln. Der inoffizielle Nachfolger *Air Ranger* ist vor kurzem in Japan veröffentlicht worden. Obwohl grafisch mal wieder keine Bäume ausgerissen werden, macht die „Luftrettungssimulation“ durchaus Spaß.

Der Teufel weint: Kurz nach der E3 gab Capcom einige Änderungen an seinem neuesten Horror-Streich *Devil May Cry* bekannt. Anders als in der spielbaren Demo-Version wird sich Dante nun durch einzelne Aufträge prügeln. Für erledigte Gegner wird der erste Held des Stylish-Hard-Action-Genres nun Erfahrungspunkte erhalten, mit denen er seine Fähigkeiten verbessern kann.



Oldschool-Prügler: Nach einer spektakulären Dreamcast-Variante wird auch die PlayStation 2 mit einer neuen Version der in Japan sehr populären *Guilty Gear*-Reihe. Freunde klassischer Bitmap-Keilereien erwartet ein hochauflösender 2D-Prügler mit bombastischen Effekten und jeder Menge halsbrecherischer Moves.

Der Horror: Nach der Umsetzung eines indizierten Arena-Shooters liebäugelt Electronic Arts nun mit einem weiteren Ego-Shooter für die PlayStation 2. Im Gespräch ist eine Umsetzung der Grusel-Ballerei *Clive Barker's Undying*. Wir bleiben dran!





auf geschannt

■ Nach Hause telefonieren: Der seit dem großen Videospiel-Crash in den 80er-Jahren abgetauchte E.T. lässt sich in naher Zukunft wieder auf einer Konsole blicken. Der in Manchester ansässige Zed Two wird eine ganze Reihe von Spielen rund um den knuffigen Weltraum-Gnom herausbringen.

Warteschlange: Am 19. Juli ist es für die rollenspielverrückten Japaner wieder so weit: *Final Fantasy X* wird erscheinen. Um dem üblichen Warteschlangen-



Stress zu entgehen, bieten einige japanische Händler die Möglichkeit, das Hammerspiel im Internet vorzubestellen.

Enix goes Horror: Die für die *Dragon Quest*-Reihe bekannten Entwickler Enix wollen sich auch ein Stück vom Horror-Kuchen abschneiden. Ihre Splatter-Orgie *The Fear* soll im Sommer erscheinen, und was Blutgehalt und Atmosphäre angeht, alle anderen Horror-Titel in den Schatten stellen.

Die lebenden Toten: Im Tokioer Vergnügungspark Toshima-en ist am 25. April die *Resident Evil*-Attraktion eröffnet worden. Zur Eröffnung ließ sich die gesamte Capcom-Prominenz sowie Flagship-Gründer Yoshiki Okamoto Schauer über den Rücken jagen. Ob es eine Videospiel-Umsetzung von *Biohazard 4D* geben wird, ist noch nicht bekannt.

In letzter Sekunde: Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns das erste Bild der neuen *Virtua Fighter 4*-Schönheit Vanessa Lewis. Dunkler Teint und weiße Haare – welch Kombination!



■ Eure Kameraden warten geduldig auf eure Befehle. Nur mit taktischem Geschick bewältigt ihr die SOCOM-Missionen.



■ Waffe im Anschlag: Ein authentisches Mündungsfeuer gehört mittlerweile zu jedem guten Shooter.

PlayStation 2 Action 2002 Sony

SOCOM: U.S. Navy Seals

■ Eine kleine Überraschung auf der E3 war *SOCOM: U.S. Navy Seals* von Sony. Dabei war die eigentliche Überraschung allerdings nicht das Spielprinzip, sondern eher der Aspekt, dass *SOCOM* eines der ersten onlinefähigen PS2-Spiele sein wird. Ähnlich wie in *Commandos* übernimmt ihr die Geschicke einer militärischen Spezialeinheit. Mit Geschick

und Taktik gilt es, diverse Missionen zur Eliminierung von Terroristen zu erfüllen. Über das Sony-eigene Breitbandnetz (zumindest in Amerika und Japan) oder geteilten Bildschirm wird es aber auch Mehrspieler-Modi geben. Sogar ein echter Deathmatch-Modus à la *Unreal* soll anwählbar sein. Erste Demos lassen auf eine Mischung aus Strategie und viel Action

schließen. Beispielsweise macht ihr in einem echten Sniper-Mode (*Rainbow Six* lässt grüßen) per Zielfernrohr Jagd auf verschanzte Gesetzlose. Sony plant die Veröffentlichung des Militär-Spektakels Ende des Jahres in Japan. Wir müssen mindestens bis zum Frühling nächsten Jahres warten, zumal ein PS2-Netz in Europa noch in weiter Ferne ist.

PlayStation 2 Action-Adventure 1. Quartal 2002 Sony

The Getaway

■ Warum zeigte das Sony-Programmier-Studio Soho nicht seine neueste Version von *The Getaway* auf der E3? Entweder ist der Fortschritt zur letzten (grafisch noch fehlerhaften) Version zu gering oder man möchte die Spannung bis zum Release des „etwas anderen“ Rennspiels noch weiter steigern. Wir hoffen freilich das Letztere, schließlich konnten wir hinter verschlossenen Türen einen weiteren Blick auf die neueste Demo werfen. Leider hinterlässt *The Getaway* noch immer einen zwiespältigen Eindruck. Einerseits sind Auto-Modelle und Städtedesign sehr detailliert und authentisch (Soho überarbeitete noch einmal 70 Kilometer Londoner Straßenzüge), andererseits ruckelt die Grafik während der Action noch gewaltig, so dass es für die Technikabteilung noch viel zu tun gibt. Trotzdem sollten alle *Driver*-Fans schon einmal anfangen zu sparen. Denn nichtsdestotrotz scheint *The Getaway* eine echte Bereicherung in diesem noch dünn besetzten Genre zu werden.



■ Ähnlichkeiten zu echten Straßen sind nicht zufällig, sondern beabsichtigt! Wie in Segas MSR hat das Entwicklerteam Soho die englische Metropole London nachgeahmt.



PlayStation 2 Rennspiel 4. Quartal 2001 Electronic Arts

Sled Storm 2

■ Ein weiterer Nachfolger zu einem (mehr oder weniger) erfolgreichen PSone-Titel erwartet uns mit *Sled Storm 2*. Hier brettert ihr mit PS-starken Skeedo-Vehikeln durch schneeeverwehte Landschaften. Electronic Arts verspricht zwölf unterschiedliche Strecken, wobei jede einzelne absolut offen ist, sprich es keine Begrenzungen geben soll. Hindernisse wie Häuser müsst ihr nicht zwangsläufig umgehen, es steht euch nämlich frei, ob ihr mit einem gewagten Sprung über das Dach fliegt oder mit Brachialgewalt die Eingangstür durchbrecht und es wieder per Hinterausgang verlasst. Neben den zahlreichen Möglichkeiten der riesigen Areale kann jeder

Fahrer bis zu 30 Tricks erlernen. Je spektakulärer euer Ritt durch Schnee und Eis, desto mehr Punkte (bzw. Geld) erhaltet ihr,

■ Skeedo (Schneemobile) ist im kalten Kanada ein echter Volkssport.

um zwischen den Rennen euren Flitzer aufzurüsten. Ähnlichkeiten zum Genre-Primus *SSX* sind nicht von der Hand zu weisen, jedoch bietet *Sled Storm 2* genügend Innovation, um sich abzuheben.



PS2 Action 2002 Activision

Tenchu 3

■ Hoffentlich vermag der dritte Teil des Ninja-Abenteuers wieder zu überzeugen. Nach dem enttäuschenden Teil 2 auf der PSone soll es die PS2-Power nun richten. Natürlich sind die beiden Akteure Ayame und Rikimaru erneut mit von der Partie. Am Spielprinzip soll sich wenig ändern: *MGS* meets fernöstliche Kampfkunst.



■ Rikimaru verschmilzt nahezu perfekt mit der dunklen Umgebung.



PS2 Beat 'em Up 2002 Namco

Tekken 4 & Soul Calibur 2

■ Auf der E3 wurden zwei echte Beat-'em-Up-Highlights vorgestellt. *Tekken 4* und *Soul Calibur 2* von Spezialist Namco. Leider gab der Entwickler bislang nur grünes Licht für die Arcade-Versionen. Die PS2-Varianten werden aber sicherlich folgen!



■ Oben: Erste Artworks zu *Tekken 4*. Unten: Eindrücke aus dem *Soul-Calibur-2*-Trailer.



PS2 Action-Adventure 3. Quartal 2001 Virgin

Run Like Hell

■ Mit *Run Like Hell* möchte Virgin das alte *Resident Evil*-Thema wieder aufleben lassen. An Bord eines Raumfrachters müsst ihr euch als gut bewaffneter Commander gegen allerlei außerirdisches Getier wehren. Dank guter Animation und viel Action kommt wahre Freude auf!



■ Alien 5: Fette Wummen und außerirdische Ziele kommen uns irgendwie bekannt vor.

aufgeschnappt



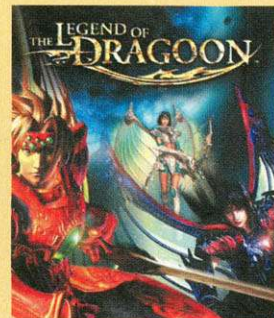
■ Dreamcast-Umsetzung: Ein weiterer Dreamcast-Hammer kommt für die PlayStation 2. Mit *Grandia X* erwartet euch

ein erstklassiges Rollenspiel, das wegen seines augenzwinkernden Humors und des strategischen Kampfsystems auf dem Dreamcast für Furore sorgen und bestimmt auch seine PS2-Fans finden wird.



Alles beim Alten: Ab sofort wird Sony Computer Entertainment Deutschland den Vertrieb einiger Squaresoft-Titel übernehmen. Der erste Titel der Sony/Squaresoft-Allianz ist *The Bouncer*. Selbstverständlich werden auch alle in Zukunft erscheinenden *Final Fantasy*-Teile von Sony in den Handel gebracht.

Fortsetzungswahn: Sony plant eine Fortsetzung seines RPG-Schinkens *Legend of Dragoon*. Obwohl sich das Spiel bereits in der Entwicklung befindet, ist noch nichts über einen genauen Veröffentlichungstermin bekannt.



Mehr Output: In Nagasaki wurde vor kurzem eine weitere PlayStation-2-Fabrik in Betrieb genommen. Die Anlage wurde innerhalb eines Jahres aus dem Boden gestampft. Sony will mit dieser Maßnahme die gestiegene PS2-Nachfrage stillen.

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

Termine Juli PS2

Cart Fury Konami	Juli Rennspiel
Cueball 3 Virgin	Juli Action
Dukes of Hazzard 2 Ubi Soft	Juli Rennspiel
Ephemeral Fantasia Konami	Juli Rollenspiel
Flucht von Monkey Island LucasArts/EA	Juli Adventure
Gran Turismo 3: A-spec Sony	20. 7. Rennspiel
Ministry of Sound Int. Ed. Ubi Soft	Juli Entertainment
NBA Street EA Sports	5. 7. Sport
Tokyo Xtreme Racer Ubi Soft	Juli Rennspiel

Termine August PS2

Bundesliga Manager X Software 2000	Aug Sport-Simulation
Extreme G 3 Acclaim	Aug Rennspiel
Fur Fighters Plus Acclaim	Aug Action-Adventure
Legacy of Kain: Soul R. 2 Eidos	Aug Action-Adventure
Shadowman: 2nd coming Acclaim	Aug Action
Surfing: The New Wave Acclaim	Aug Sportspiel

Termine Ausblick PS2

Alone in the Dark Infogrames	21. 9. Action-Adventure
Baldur's Gate: Dark Alliance Virgin	Sep Rollenspiel
Champ. Motocross 01/02 THQ	Sep Rennspiel
Conflict Zone Ubi Soft	Sep Strategie
DSF Fußball Manager 2001 Ubi Soft	Sep Simulation
Evil Twin Ubi Soft	Sep Action-Adventure

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:

Nach der E3 möchte Hideo Kojima kein Wort mehr über sein Projekt verlieren. Dennoch wird fieberhaft an *MGS 2* weitergearbeitet.

Einschätzung: SUPER Termin: 4. Q. 2001



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

2 Final Fantasy X

Hersteller: Squaresoft Genre: Rollenspiel Spieler: 1

Worum geht es:

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

Aktueller Entwicklungsstand:

In Japan soll *Final Fantasy X* im Sommer erhältlich sein. Squaresoft rührt bereits mächtig die Werbetrommel. Wir sind erst ein Jahr später dran!

Einschätzung: SUPER Termin: 2. Q. 2002



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

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:

„Hauptsache, das Spiel sieht cool aus“ ist die Devise von Shinji Mikami. Und wenn es so weitergeht, dann wird *Devil May Cry* eines der coolsten Spiele überhaupt.

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:

Sowohl Zwischensequenzen als auch das übrige Spiel sind bereits sehr weit fortgeschritten. Ab Herbst beginnt der Horror von neuem!

Einschätzung: SUPER Termin: Okt 2001



■ Ob er seine Frau jemals lebend wiedersieht?

5 Stuntman

Hersteller: Infogrames Genre: Action Spieler: 1

Worum geht es:

Als echter Draufgänger verdient ihr euer Geld. Versucht, aus den billigen Produktionen herauszukommen und es nach Hollywood zu schaffen.

Aktueller Entwicklungsstand:

Die Grafikengine sieht bereits hervorragend aus. Dennoch wird es mindesten bis Jahresfrist dauern, bis *Stuntman* die Testfähigkeit erreicht.

Einschätzung: SUPER Termin: 4. Q. 2001



■ Eine rasante Verfolgungsjagd gehört in jeden B-Road-Movie.

6 **SSX Tricky**

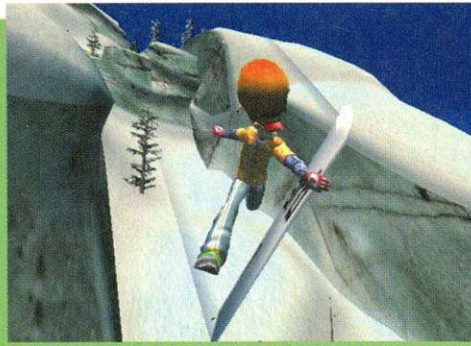
Hersteller: Electronic Arts Genre: Snowboard Spieler: 1-2

Worum geht es:

Neuaufgabe des erfolgreichen Snowboardspiels *SSX*. Neue Kurse und Tricks im überarbeiteten Gewand machen *Tricky* zu einem heißen Ritt.

Aktueller Entwicklungsstand:

Da EA von der alten Grafikeinheit profitieren konnte, dürfte die Entwicklung recht schnell gehen. Dennoch gibt es noch keine Termine.

Einschätzung: SUPER Termin: 2001■ Waghalsige Manöver im Tiefschnee: So lieben wir *SSX*.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 **Tony Hawk's Pro Skater 3**

Hersteller: Activision Genre: Skateboard Spieler: 1-2

Worum geht es:

Zeigt waghalsige Tricks auf dem Brett, das die Welt bedeutet. Riesige authentische Areale machen dieses Skateboard-Spiel zu einem Heidenspaß.

Aktueller Entwicklungsstand:

Auf der E3 machte das neue *Tony Hawk* bereits einen hervorragenden Eindruck. Einen genauen Termin für Deutschland gibt es leider noch nicht.

Einschätzung: SUPER Termin: 4. Q. 2001

■ Auf Punktejagd: Je waghalsiger die Tricks, desto besser.

10 **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.

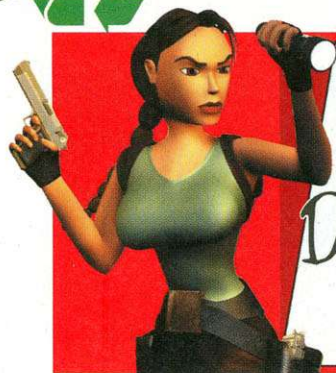
Aktueller Entwicklungsstand:

Auf der E3 überzeugte *GTA 3* durchaus. Zwar noch mit einigen Problemen bei der flüssigen Darstellung der Engine, dennoch sehr vielversprechend.

Einschätzung: SUPER Termin: 4. Q. 2001■ In *GTA 3* übernimmt ihr ausnahmsweise die Schurken.Termine
Ausblick

PS2

Force of One Virgin	Sep Action
Giants Virgin	Sep Action-Adventure
Herdy Gerdy Eidos	Sep Geschicklichkeit
Lotus Challenge Virgin	Sep Rennspiel
BMX 2002 feat. R. Carmichael THQ	Sep Rennspiel
Project Eden Eidos	Sep Action
Run Like Hell Virgin	Sep Action-Adventure
Commandos 2 Eidos	3. Q. Strategie
The Getaway Sony	3. Q. Action-Adventure
Virtua Fighter 4 Sega	3. Q. Beat 'em Up
WinBack Midas	3. Q. Action
WipEout Fusion Sony	3. Q. Rennspiel
World Rally Champ. 2001 Sony	3. Q. Rennspiel
Silent Hill 2 Konami	Okt Action-Adventure
X-Games Skateboarding Konami	Nov Skateboard
The Lost Crave	Nov Action-Adventure
Rayman M Ubi Soft	Nov Jump & Run
WWF SmackDown! Just ... THQ	Nov Wrestling
Ace Combat 4 Sony	4. Q. Action
Age of Empires II Konami	4. Q. Strategie
Cool Boarders: Code Alien UEP Systems	4. Q. Snowboarding
Deus Ex Eidos	4. Q. Action-Adventure
Grand Theft Auto 3 Take 2	4. Q. Action
Legacy of Kain: Blood Omen Eidos	4. Q. Action-Adventure
Thunderhawk III Eidos	4. Q. Action
Wave Rally Eidos	4. Q. Rennspiel
Crash Bandicoot Universal	2001 Action
Devil May Cry Capcom	2001 Action-Adventure
Final Fantasy X Squaresoft	2. Q 2002 Rollenspiel
Metal Gear Solid 2 Konami	2001 Action-Adventure
RE Code: Veronica Capcom	2001 Action-Adventure
Stuntman Infogrames	2001 Action
Syphon Filter 3 Sony	2001 Action
Tony Hawk's Pro Skater 3 Activision	2001 Skateboard
Twisted Metal: Black Sony	2001 Action



Das haben wir getestet

Alle Tests der Ausgabe 7/01

PSone

Titel	Seite	Wertung
Asterix Maximum Gaudium	56	68%
Dave Mirrar BMX	56	73%
Kiss Pinball	56	37%
Matt Hoffman's Pro BMX	56	75%

PS2

Titel	Seite	Wertung
Army Men Blades Revenge	55	73%
Feuersteins: Viva Rock Vegas	55	58%
Dschungelbuch Groove Party	54	73%
Giftig	55	68%
Gran Turismo 3: A-spec	42	93%
International League Soccer	54	68%
Kuri Kuri Mix	54	74%
NBA Street	52	76%
Onimusha Warlords	48	85%
Sky Surfer	54	35%
WDL Warjetz	55	50%

44 Gran Turismo 3: A-spec
Endlich im ultimativen PSG-Test!



Ausgeplaudert

Sweus Favoriten

Rennspiel, Strategie, American Sports, Action

Spielt zur Zeit

1. Gran Turismo 3 (PS2)
2. NBA Street (PS2)
3. Mr. Driller (PSone)

Hört zur Zeit

1. Dire Straits
2. U2
3. Genesis

Schaut zur Zeit

1. NBA-Finals (TV - Go, 76ers!)
2. Ninja Scroll (DVD)
3. Dragon Half (VHS)



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. Conker (N64)
3. Langrisser (Mega Drive)

Hört zur Zeit

1. Richie Hawtin
2. Gayle San
3. Audiophone 3

Schaut zur Zeit

1. Sieben - Platinum Ed. (DVD)
2. Seinfeld (TV)
3. Snatch (DVD)



Henry Ernst

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

Uwes Favoriten

Rennspiel, Action, Beat 'em Up

Spielt zur Zeit

1. Gran Turismo 3 (PS2)
2. Onimusha Warlords (PS2)
3. Unreal Tournament (PC)

Hört zur Zeit

1. Jeff Mills
2. Toni Rios-Danza Electronica
3. Richie Hawtin

Schaut zur Zeit

1. Pearl Harbor (Kino)
2. Sieben - Platinum Ed. (DVD)
3. Seinfeld (TV)



Uwe Hönig

Alter: 27
Hobbys: Abfeiern, Filme, Autos
Top-Games: Metal Gear Solid, Ridge-Racer-Serie, Street Fighter

Ralphs Favoriten

Sport, Jump & Run, Geschicklichkeit, Action

Spielt zur Zeit

1. Gran Turismo 3 (PS2)
2. Winning Eleven 5 (PS2)
3. Crazy Taxi 2 (DC)

Hört zur Zeit

1. Slayer
2. Tool
3. Suicidal Tendencies

Schaut zur Zeit

1. True Romance (ab 16)
2. Vivid (ab 16)
3. Black Sabbath (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. Rocket Arena II (PC)
3. Counter-Strike (PC)

Hört zur Zeit

1. Toni Rios
2. Johannes Heil
3. Tresor 115 (Still cult!)

Schaut zur Zeit

1. Chinese Ghost Story (VHS)
2. Hard Boiled (DVD)
3. Max Payne Trailer (E3)



Paul Krügel

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

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: Funktionierte 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.



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

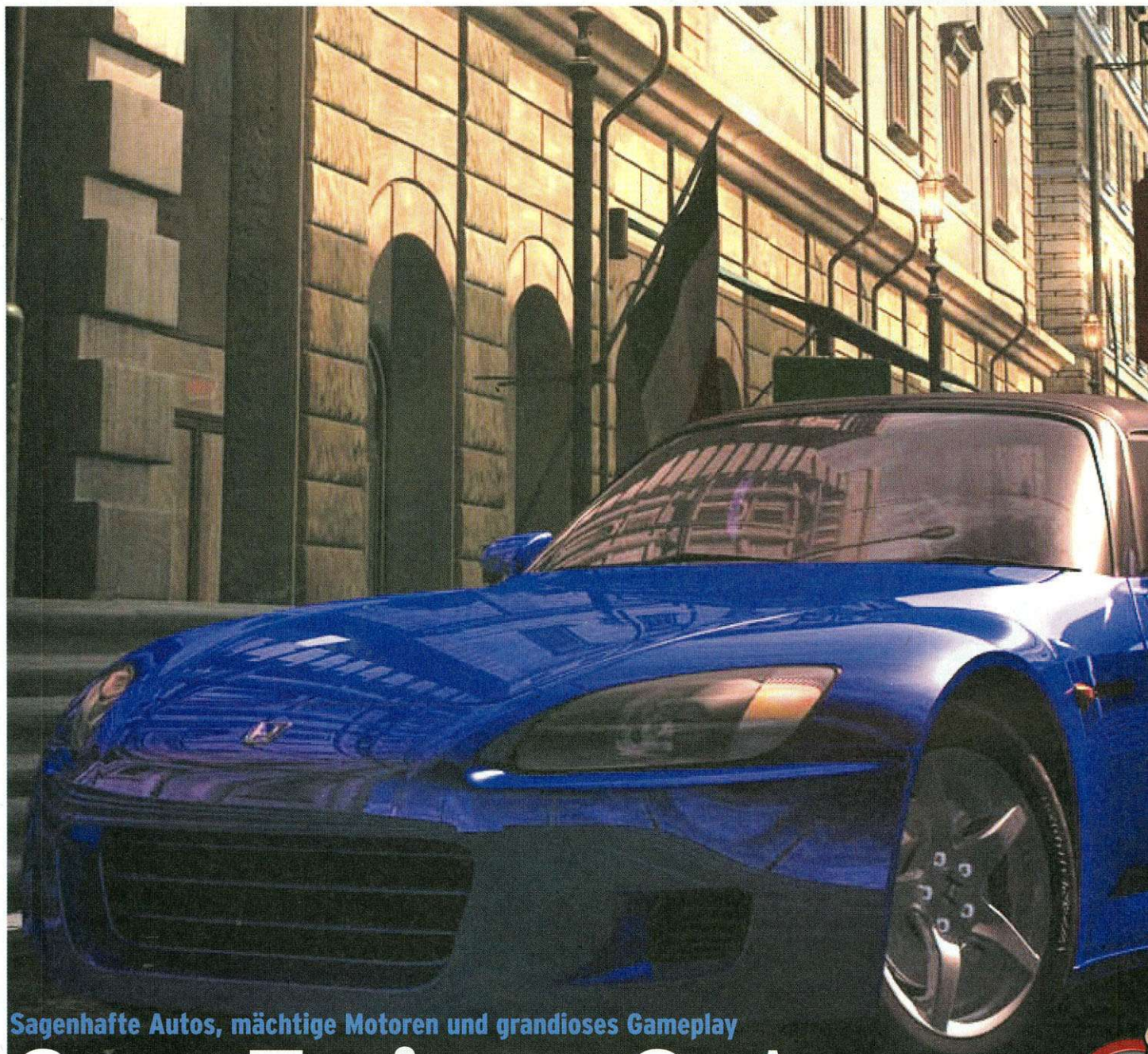
0,24 DM/Min.

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.

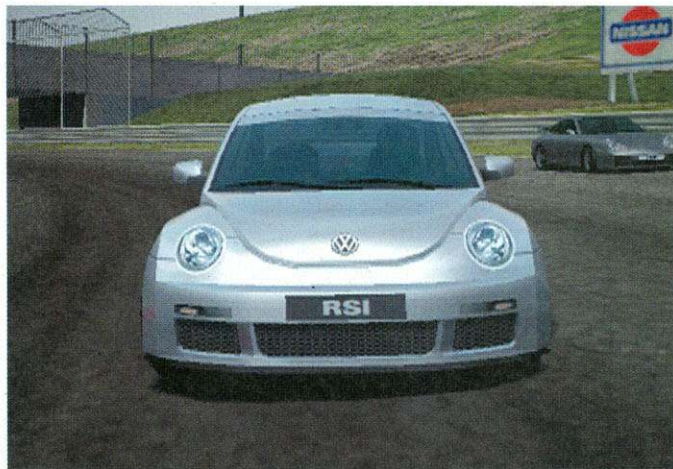
Eine Übersicht über alle Aboangebote finden Sie im Internet unter: <http://abo.computec.de>





Sagenhafte Autos, mächtige Motoren und grandioses Gameplay

Gran Turismo 3: A-spec



Der bullige RSI-Umbau des New Beetle mit Turbo-Motor hat es wie so einige weitere westliche Sportwagen ebenfalls in das fertige Spiel geschafft.

Automobil-Liebhaber, Tuningfans, Bleifußfanatiker und überhaupt alle, die sich auch nur ein wenig für Motorsport interessieren, bekommen mit Gran Turismo 3 die ultimative Spaßgranate geliefert.

■ Nach dem überwältigenden Erfolg des Titels in Japan werden beinahe zeitgleich mit Amerika auch wir in Europa mit dem grandiosen Rennspiel beglückt. Sicher ist, dass GT 3 auch hier bei uns in Deutschland einschlagen wird wie eine Bombe! Und das liegt nicht zuletzt daran, dass wir Deutschen eine Nation von Autonarren sind, die mit Freude ihre Samstage für die

Verschönerung des fahrbaren Untersatzes opfern.

■ Never-ending Story

Mit Gran Turismo erschufen die Programmier-Gurus des Polyphony-Digital-Teams zu seligen PSOne-Zeiten einen Millionenhit. Dem Nachfolger GT 2 blieb mit einer bisher unerreichten Fahrzeugauswahl von 500+ ein Mega-Erfolg ebenfalls nicht verwehrt. Besonders die vielen westlichen Karossen und der ab Teil 2 eingeführte Rallye-Mode brachten die Fans hier zu Lande zum Ausflippen. Für die PS2 wollten sich die Topprogrammierer ebenfalls nicht lumpen lassen und verschoben den Erschei-



Um dem Spiel einen möglichst realistischen Look zu verpassen, haben sich die Programmierer viel Mühe gegeben. Die Glasfassade spiegelt sogar die umstehenden Bäume wieder.

i Import-hinweis:

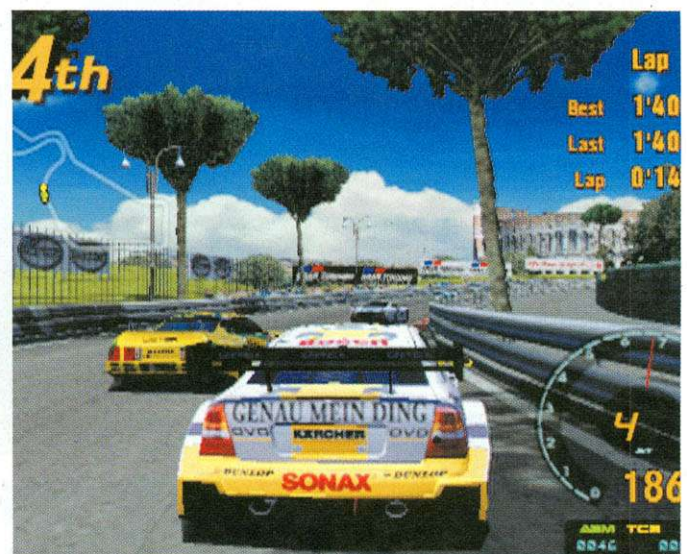
Für diesen Test haben wir die japanische Version des Meilensteins auseinander genommen. Grundlegend wird sich an der bald erscheinenden PAL-Version nichts ändern. Lediglich am Soundtrack wird ebenso wie bei der amerikanischen Version noch etwas gefeilt. Sollten sich aber wider Erwarten noch mehr Änderungen einschleichen, erfahrt ihr das natürlich in der nächsten brandaktuellen PSG.

„GT 3 wird für lange Zeit die Referenz im Rennspiel-Genre bleiben.“

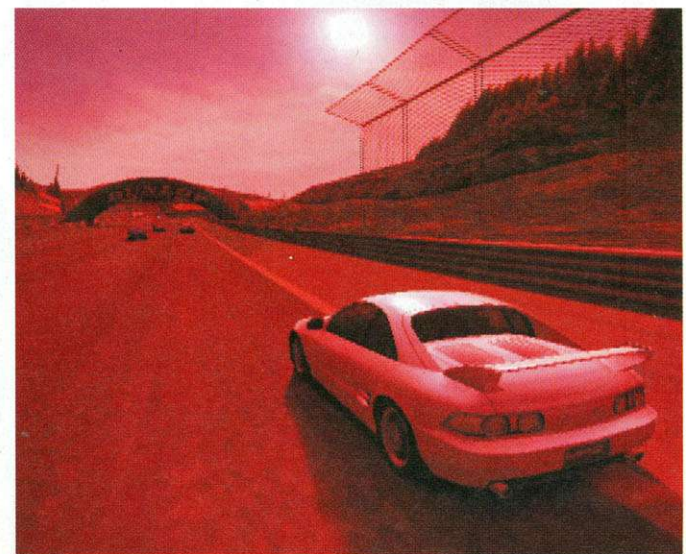
Fuhrpark von rund 160 Fahrzeugen bei GT 3 erklären lässt. Dennoch wurden sämtliche Automobilhersteller aus GT 2 beibehalten, wobei lediglich die wichtigsten Modelle Einzug in das Spiel hielten. Auf jeden Fall sind die umgesetzten Fahrzeuge von berauschender Qualität und machen einiges her.

■ Start your engines!

Nach dem tollen Intro fühlen sich alte GT-Hasen sofort heimisch. Wunderbar eingestimmt, begeben ihr euch zunächst auf direktem Weg in den Arcade-Mode, um gleich ins Rennen einzusteigen. Hier stehen euch mehrere Rennklassen mit zum Teil schon sehr schnellen Autos zur Verfügung. Anfänger sollten zunächst aber in den unteren Klassen verweilen, um erst mal ein Gefühl für die Steuerung und die Kurse zu bekommen. Erfahrene GT-Profis werden sich wegen des sagenhaften Fahrgefühls gleich an die



Malerische Rennstrecken sind ein Markenzeichen von Gran Turismo 3. Hier breitet ihr gerade über den Rom-Kurs, der schon aus Teil 2 der GT-Saga bekannt ist.



Bei den sensationellen Replays könnt ihr verschiedene Optionen aktivieren. Hier läuft gerade eine Wiederholung mit schnellen Schnitten und stylischen Falschfarben ab.

nungstermin immer wieder, um ein Spitzenprodukt herauszubringen. Zunächst sollte das PS2-Sequel lediglich eine aufgebohrte GT 2-Version werden. Doch im Laufe der Entwicklung packte die Coder der Ehrgeiz und sie wollten einen vollständigen Nachfolger programmieren. Einen weiteren Grund für die Verzögerungen stellen die ausgefeilten Fahrzeugmodelle dar. Die Vehikel bestehen aus jeweils 5.000 Polygonen, wobei sämtliche Details wie Scheibenwischer oder spezielle Lufteinlässe authentisch umgesetzt wurden. Jedes Modell schlägt mit etwa zwei Wochen Arbeitszeit zu Buche, wodurch sich der abgespeckte

i Das bieten euch Arcade-, GT- und Rallye-Modus



Der Suzuki Escudo mit beinahe 1.000 PS frisst sich geradezu über den Asphalt. Nur Kurven schmecken ihm nicht!



Solch beeindruckende Flugeinlagen könnt ihr nur mit echten PS-Monstern hinlegen.



Viele Details, etwa die glühenden Bremsscheiben bei harschen Verzögerungen, fallen erst nach einiger Spielzeit auf.

Gran Turismo 3 wartet mit 20 Rennstrecken auf, von denen 16 auch eine rückwärts zu befahrende Variante aufweisen. Insgesamt bekommt der Racing-Fan dadurch 36 Pisten präsentiert, von denen aber einige wie der Rome Circuit schon vom Vorgänger bekannt sind. Begebt ihr euch in den Arcade-Mode, könnt ihr unter verschiedenen Schwierigkeitsstufen wählen, wobei das erfolgreiche Durchspielen mit diversen Goodies belohnt wird. Auf Easy schaltet ihr zunächst nur den Abspann frei, während bei den härteren Modes weitere Traumautos erspielt werden können. Darüber hinaus könnt ihr beim Arcade-Mode im Splitscreen gegen eure Freunde antreten und sogar bis zu drei PS2 per i.LINK vernetzen. Daraufhin lassen sich mit drei Fernsehern bis zu sechs Leute zu einer zünftigen Zock-Session versammeln. Die üblichen Trainings-Möglichkeiten wie Time-Attack und Free-Run stehen euch ebenfalls zur Verfügung, während ihr mit der Garagen-Option eure

Geschosse aus dem GT-Mode auch im Arcade-Mode nutzen könnt. Das Hauptaugenmerk der Entwickler liegt aber standesgemäß beim Gran-Turismo-Mode. Insgesamt 85 Events warten auf euch, wobei es mit guten Platzierungen Geld zu verdienen gibt. Gewonnene Kohle wandert in neue Tuningteile oder gleich in brandneue Karossen. Manche Rennen halten noch einen besonderen Anreiz parat, da es für den Gewinner als Prämie einen weiteren Boliden für den persönlichen Fuhrpark zu erhaschen gibt. Um an allen Events teilnehmen zu können, müsst ihr die obligatorischen Lizenzen erspielen, was sich als gar nicht so einfach herausstellt. Am Rallye-Event könnt ihr demnach erst teilnehmen, wenn ihr die erforderliche R-Lizenz ergattert habt. Allerdings habt ihr auch schon im Arcade-Mode Zugriff auf diverse Rallye-Strecken. Cool ist die Tatsache, dass die Designer Rallye- und Straßenrennen in einem Spiel verwirklicht haben.



Dieser RUF-Porsche wurde bis zum Gehnachtsmehr getunt. Mit über 1.000 PS kommen echte Glücksgefühle auf.



Die Regenstrecke ist ein besonderes optisches Schmankerl. Feinste Lichteffekte spiegeln sich in den zahlreichen Pfützen.

ersten beiden Teile erinnern. Nur die Münder bleiben wegen der aufgemotzten Grafik eine ganze Weile offen. Butterweich scrollen die Hintergründe an euch vorbei, wobei ihr selbst bei größtem Gegneraufkommen vor Ruckeleinlagen bewahrt werdet. Besonders technisch zeigt GT 3 endlich auf, wozu die PS2 in der Lage ist. Mit haufenweise programmiererischen Kniffen und Tricks werden euch einige der schönsten Effekte der Videospielgeschichte präsentiert. Spätestens wenn euch zum ersten Mal die tief stehende Sonne durch das Blattwerk der atemberaubend dargestellten Bäume entgegenblitzt, werdet ihr bemerken, dass sich Polyphony hier größte Mühe gegeben hat.

Effekte en masse

Mit vielen kleinen Details, die teils erst nach längerer Spieldauer auffallen, wird GT 3 alle Grafikfetischisten zu Begeisterungstürmen hinreißen. Bei-

RWARS II-GON BI-WAN OMIC



spielsweise werden die Umgebungslichteffekte und sogar die Hintergrundgrafik auf dem glänzenden Lack der Supersportwagen widergespiegelt. Dieser Effekt fällt zunächst nicht direkt auf, sorgt jedoch für eine absolut reale Darstellung der Szenerie. Auch der Asphalt wurde mit verschiedenen „Glanzeffekten“ versehen. Besonders in den Abendstunden wird die Piste von der Sonne in bisher nie gesehener Qualität zum Schimmern gebracht. Wenn ihr schließlich zum ersten Mal die Regenstrecke in Augenschein nehmt, werden auch die letzten Ungläubigen verstummen. Leider prasseln keine Tropfen vom Himmel, aber ihr erlebt den Kurs direkt nach einem Regenguss. In beeindruckender Weise spiegeln sich Lichter, Autos und Umgebungsgrafik in den Pfützen wider. Zusätzlich wirbeln die Räder der Boliden mächtig viel Gischt auf, was ebenfalls sehr real dargestellt wird. Übrigens wurde mit Absicht auf die typischen Lens-Flare-Effekte verzichtet, da ihr in der Realität eure Umgebung auch nicht durch eine Kameralinse betrachtet. Vielmehr erscheinen Lichtquellen eher strahlend und können euch je nach Situation regelrecht blenden. Einige Zugeständnisse mussten allerdings eingegangen werden, um das Spiel zu jedem

Zeitpunkt flüssig zu halten. Manche Texturen wirken etwas eintönig und ein leichtes Kantenfimmern könnt ihr ebenfalls wahrnehmen. Dafür wurde viel Arbeit in die homogene und insgesamt realistische Darstellung der Umgebung investiert, wodurch man über die kleinen Macken locker hinwegsehen kann.

■ Perfektes Fahrgefühl

Nachdem ihr euch im Arcade-Modus einige Zeit von den grafischen Vorzügen überzeugt habt, treibt es die wahren Fans zum Gran-Turismo-Modus. Wie schon bei den Vorgängern, geht es hier um zahlreiche Events und unüberschaubare Tuning-Möglichkeiten. Motorsportfreunde finden ein Eldorado an nützlichen Modifikationen für die Fahrzeuge. Besonders PS-steigernde Maßnahmen erfreuen sich nach wie vor größter Beliebtheit. Leider gestaltet sich der Einstieg in den GT-Mode als nicht so einfach, da die Geldmittel zu Beginn sehr begrenzt sind. Erst mit erfolgreichen Rennabschlüssen kommt die dringend erforderliche Kohle für monströse Tuning-Aktionen auf euer Konto. Auf der Rennstrecke sind sämtliche Veränderungen an dem Vehikel auch deutlich spürbar. Sogar der Motorenklang verändert sich von einem leisen Schnurren zum fauchenden Gebrüll nach erfolg-

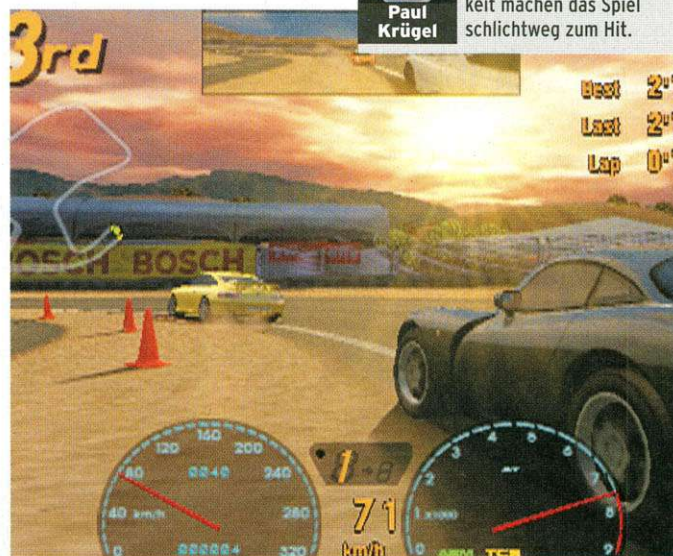


kein Rennspiel-Fan, aber *Gran Turismo 3* könnte einen aus mir machen. Die Motorensounds, die Autos und die Rennstrecken: alles erste Sahne.



Obwohl ich eher fürs Layout zuständig bin, komme ich um *GT 3* nicht herum. Geniale Autos und perfekte Spielbarkeit machen das Spiel schlichtweg zum Hit.

■ Beachtung verdienen die Rallye-Boliden in *Gran Turismo 3*. Vor allem Rennspielmuffel begeistert das Offroad-Spektakel.



■ Zahlreiche Details machen die Szenerie bei *GT 3* perfekt. Rauschen die Vordermänner über unbefestigte Streckenabschnitte, bilden sich kleine Staubwölkchen.



■ Bei den Rallye-Kursen sind nur zwei Autos gleichzeitig unterwegs. Besonders gelungen sind dabei die sichtmindernden Staubwolken.



Optik-Tuning

■ Im Leichtmetallfelgen-Shop bekommen die wahren Autofetischisten die passenden Räder für ihre Boliden. Denn nichts ist edler, als einem Wahnsinnsauto mit elegantem Aluminium das letzte Finish zu verpassen. Als kleines Schmandel könnt ihr euren Liebling sogar waschen lassen, was sich aber nicht wirklich auf den Glanzfaktor des Lacks auswirkt. Diese Option stellt lediglich einen Gag der Entwickler dar. Wesentlich wichtiger ist die Anlaufstelle, bei der ihr euer Motoröl wechseln könnt. Allerdings werden nur Profis den etwas besseren Durchzug und die leicht höhere Endgeschwindigkeit nach einem Ölwechsel bemerken.



Das bieten euch Arcade-, GT- und R



Der Suzuki Escudo mit beinahe 1.000 PS frisst sich geradezu über den Asphalt. Nur Kurven schmecken ihm nicht!

Hier seht ihr eine Dodge Viper. Es handelt sich dabei allerdings nicht um das stinknormale Modell, sondern um einen im GT-Mode erspielbaren Concept-Car.

reichen Motor-Modifikationen. Steuerungstechnisch könnt ihr im Optionsmenü die Pad-Belegung nach Belieben verändern. Ob ihr euch nun für eine voll-digitale Steuerung entscheidet oder lieber analog mit dem rechten Stick Gas gebt und bremst, liegt in eurem eigenen Ermessen. Jede Kombination der Steuerungsoptionen macht Sinn und ihr erhaltet – je nach euren Vorlieben – beste Ergebnisse im Handling und Fahrverhalten. Auch mit dem extra erhältlichen Force-

Feedback-Wheel von Logitech macht *GT 3* mörderisch Laune, wobei ihr aber etwas bessere Rundenzeiten mit dem Pad fahren könnt. Dafür bekommt ihr mit dem Lenkrad, ähnlich wie in der Spielhalle, realistische Rüttel-effekte bei Unfällen oder Gegenlenkeffekte zu spüren. Übrigens ist das Handling der Rallye-Fahrzeuge auf den speziellen Rallye-Strecken unglaublich cool umgesetzt worden. Mit viel Schmackes könnt ihr eure Boliden um die Kurven driften

Gran Turismo 3 wartet mit von denen 16 auch eine rüchriante aufweisen. Insgesamt Fan dadurch 36 Pisten präsent einige wie der Rome Circuit bekannt sind. Begebt ihr euch könnt ihr unter verschiedene wählen, wobei das erfolgreichste diverse Goodies belohnt zunächst nur den Abspann härteren Modes weitere T den können. Darüber hinaus Mode im Split-Screen gegen und sogar bis zu drei PS2-raufhin lassen sich mit den Leute zu einer zünftigen

lassen und wirbelt dabei mächtig viel Staub auf. Befindet ihr euch während einer Offroad-Session hinter eurem Gegner, werdet ihr so übel in der Sicht behindert.

Gegnerintelligenz etwas lau
Insgesamt hat sich spielerisch im Vergleich zu *GT 2* nicht allzu viel getan. Die Steuerung ist etwas direkter und straffer, was nicht zuletzt an der ultraflüssigen Grafik-Engine liegt, die logischerweise mehr Steuerungsimpulse pro Sekunde auf die Strecke bringt. Die künstliche Intelligenz der Gegner ist nicht gerade berauschend, was vor allem bei Überholmanövern auffällt. Meist fahren die Gegner Ideallinie und scheren sich nicht darum, ob ihr mit viel Geschwindigkeitsüberschuss auf den Pulk aufahrt. Besonders, wenn ihr die wirklichen Geschosse mit Topspeed bis zu unglaublichen 400 km/h erspielt habt, verliert *GT 3* den Anspruch auf den „Real Driving Simulator“. Ab diesem Zeitpunkt werden Erinnerungen an *Ridge Racer V* wach, wenn ihr nur noch mit Vollgas von einer Bande zur

„Kein anderes Konsolen-Rennspiel kann derzeit mehr begeistern!“

nächsten schießt. Um das Spiel für den Massenmarkt kompatibel zu machen, wurde ganz bewusst ein Schadensmodell weggelassen. So kann jeder seine Lust auf Geschwindigkeit ohne Angst vor Konsequenzen ausleben. Alles in allem ist *Gran Turismo 3* der totale Überhit und wird sich in den kommenden Monaten locker auf Platz 1 der Spiele-Charts festfahren. (Uwe Hönig)

„Für mich als alter Auto-Narr und Tuning-Fan ist *GT 3* die Offenbarung!“



Um solch eine Traumwertung rechtfertigen zu können, muss ein Spiel sehr viel bieten. Und glaubt mir, *Gran Turismo 3* bietet einfach alles, wovon Auto-Freaks träumen, und noch jede Menge mehr. Grafik, Sound, Spielbarkeit, Langzeitmotivation – alles Kriterien, die sich nahe der Perfektion bewegen. Selbst Rennspielgegner dürften sich der Faszination des Titels kaum entziehen können. Außerdem gehört *GT 3* allein schon aus dem einen Grund in die Spielesammlung: nämlich um euren Kumpels mal zu zeigen, was die PS2 technisch drauf hat. Einzig das fehlende Schadensmodell könnte für den ein oder anderen Grund zur Kritik sein, wobei der Spaßfaktor dadurch in keinsten Weise gemindert wird. Weiterhin agieren die Computerfahrer oft stur und fahren Ideallinie, was aber nicht wirklich stört. Insgesamt ist *GT 3* schlichtweg das zurzeit beste Konsolen-Rennspiel und kann wohl nur durch *GT 4* in ein paar Jahren abgelöst werden.

Vergleich der wichtigsten Rennspiele auf der PlayStation 2

	Ridge Racer V	Driving Emotion Type-S	Gran Turismo 3
	 Für Arcade-Freaks eine gute Wahl, da ihr bei diesem Spiel im Techno-Rausch mit Vollgas durch die schönen Stadtkurse fetzen dürft. Leider lässt die Langzeitmotivation etwas zu wünschen übrig, weil es insgesamt zu wenig Strecken und Autos zu erspielen gibt. Dafür macht es einfach tierischen Spaß, mit der altbewährten <i>RR</i>-Steuerung richtig Stoff zu geben. Der Realismus kommt dennoch etwas zu kurz, mit Vollgas und einem geschickten Drift könnt ihr nämlich beinahe alle Kurven hinter euch bringen.	 Mit diesem Spiel wollte Squaresoft noch vor <i>Gran Turismo 3</i> die Rennfahrergemeinde begeistern. Hauptkritikpunkt ist die übel flimmernde Grafik, die zu allem Unglück auch noch recht unspektakulär wirkt. Der Anspruch auf Realismus wurde bei den Programmierern groß geschrieben. Leider kommt durch die sehr schwer zu beherrschenden Boliden kein richtiger Spaß auf, was nicht zuletzt an der verkorksten Steuerung liegt. Auto-Freaks lassen sich aber durch schöne Fahrzeuge zu einem Testlauf überreden.	 Was kann zu diesem Titel noch großartig gesagt werden? Beinahe alle Belange, die für ein vernünftiges Rennspiel wichtig sind, wurden umgesetzt. Nörgler bemängeln das fehlende Schadensmodell, wobei der Spielspaß für den Mainstream-Zocker gerade durch die glimpflich verlaufenden Unfälle in die Höhe getrieben wird. Lediglich Zeit verliert ihr bei unfreiwilligen Ausflügen in die Absperren oder bei Drehern. Dafür hat die geradezu perfekte Steuerung einen Preis verdient und die über 160 zum Teil echten Traumkarossen sind sowieso die Wucht.
Grafik	■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■
Motorensound	■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■
Realismus	■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■
Fahrverhalten	■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■
Gegnerintelligenz	■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■
Spielspaß	■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■
Umfang	■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■
Steuerung	■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■
Automodelle	■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■

■ = mies ■ ■ ■ ■ ■ = super

Gran Turismo 3: A-spec

PS2



Preis: DM 119,-
Termin: 20. Juli
Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./engl.
Entwickler: Polyphony Digital
Hersteller: Sony
Internet: www.scee.com

Grafik	Sound
91%	88%

SPIELSPASS

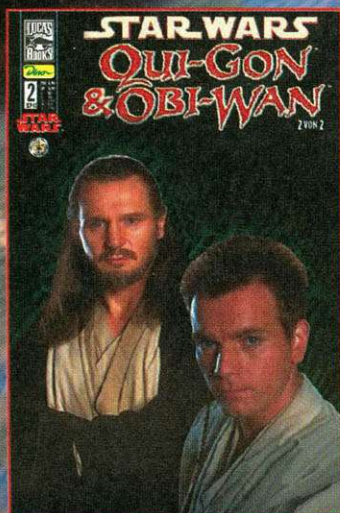
93%

Der direkte Vergleich

85%	Ridge Racer V 12/00
+ Tolles Geschwindigkeitsgefühl + Super Soundtrack - Zu wenig Strecken	
56%	Driving Emotion Type-S 3/01
+ Schöne Lizenz-Fahrzeuge - Übel flimmernde Grafik - Unausgereifte Steuerung	

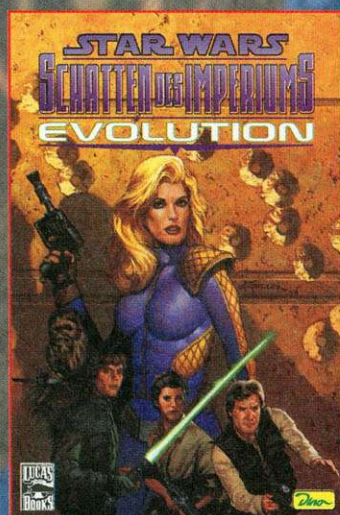


**Star Wars #24:
Qui-Gon & Obi-Wan #1**
Ab 20.6. erhältlich · DM 5,95



**Star Wars #25:
Qui-Gon & Obi-Wan #2**
Ab 22.8. erhältlich · DM 5,95

Außerdem neu aus dem
Star Wars Universum:



Star Wars Sonderband #7
**Schatten des
Imperiums: Evolution**

124 Seiten · DM 19,90
Ab 4.7. erhältlich
ISBN 3-89748-418-8

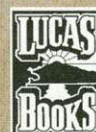
STAR WARSTM

QUI-GONTM & OBI-WANTM

DER COMIC



Überall wo es gute Comics gibt oder
direkt unter www.dinocomics.de



© 2001 Lucasfilm Ltd. & ™. All rights reserved. Used under authorization.



■ Lasst euch von der Idylle nicht täuschen. Überall in der Welt von Onimusha lauern finstere Dämonen darauf, Samanosuke das Fleisch von den Knochen zu reißen.



■ In brenzligen Situationen und bei besonders hartnäckigen Gegnern empfiehlt es sich, auf einen der bombastischen Spezialangriffe zurückzugreifen.

Der Weg des Samurai

Onimusha Warlords

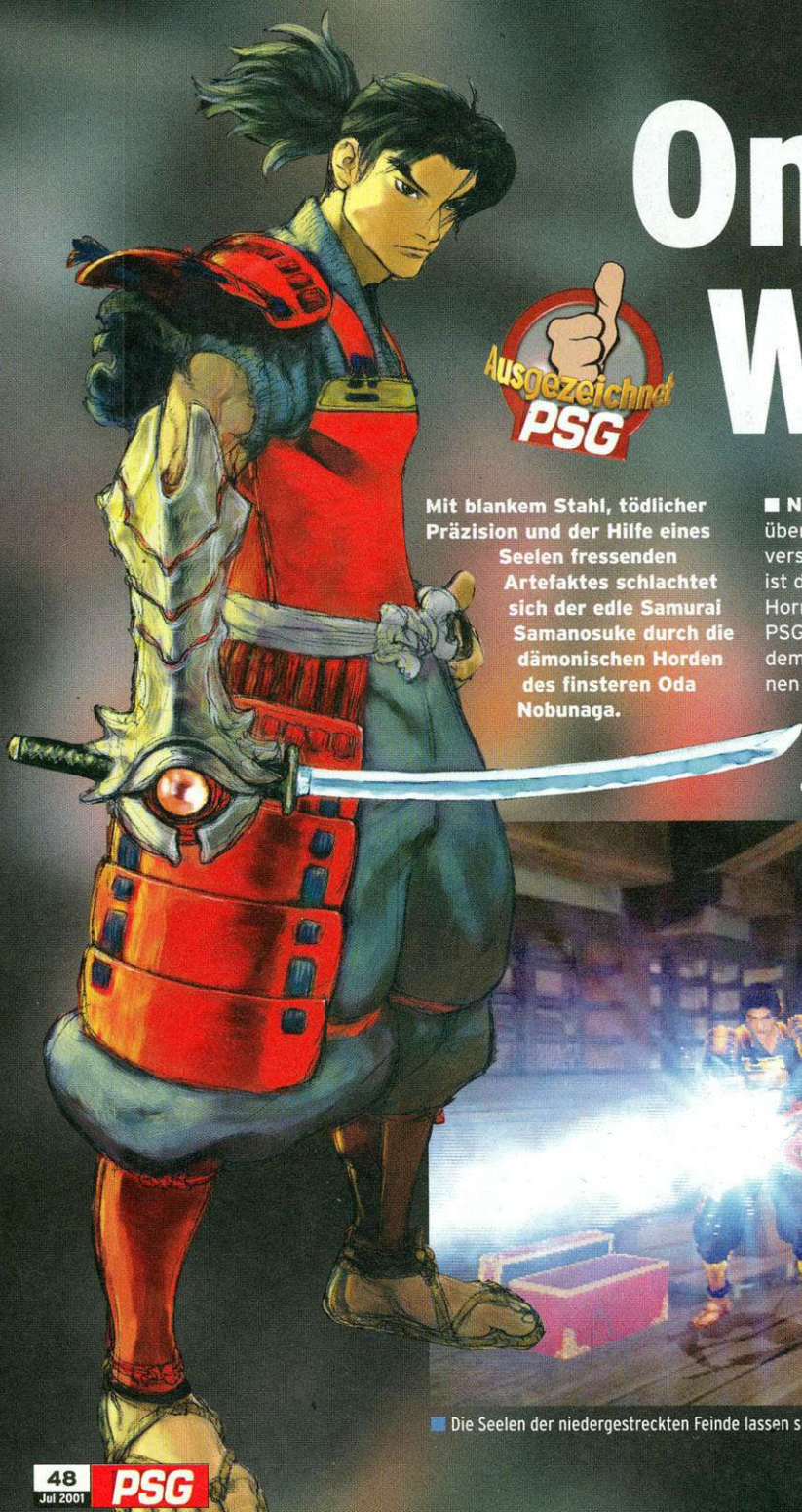


Mit blankem Stahl, tödlicher Präzision und der Hilfe eines Seelen fressenden Artefaktes schlachtet sich der edle Samurai Samanosuke durch die dämonischen Horden des finsternen Oda Nobunaga.

■ **Nach einer wilden Odyssee** über mehrere Systeme und diversen Terminverschiebungen ist die PAL-Version des Samurai-Horror-Spektakels endlich im PSG-Dojo eingetroffen. Nachdem die Japan- und US-Versionen für Aufsehen gesorgt haben, können nun auch deutsche Konsolensamurai im feudalen Japan ihrem blutigen Handwerk nachgehen.

Als tapferer Schwertkämpfer rammt ihr eure Klinge ins modrige Fleisch geifernder Dämonen und rettet eine Prinzessin vor der ewigen Verdammnis.

■ **History meets Fiction**
Um Samanosukes erstem PS2-Auftritt einen würdigen Rahmen zu verleihen, haben die Programmierer um Mastermind Keiji Inafune (*Mega Man*, *Resident*



■ Die Seelen der niedergestreckten Feinde lassen sich mithilfe von Ackechis Panzerhandschuh in nützliche Zauberenergie umwandeln.

Evil, Breath of Fire) besonderen Wert auf eine gute Hintergrundgeschichte gelegt. Als bekennender Kurosawa-Fan hat Inafune dafür gesorgt, dass sich bei dem düsteren Abenteuer Realität und Fiktion auf elegante Art miteinander verbinden. *Onimusha* entführt euch ins finstere japanische Mittelalter. Das Land der aufgehenden Sonne befindet sich in den Wirren eines brutalen Bürgerkriegs. Feldherr Oda Nobunaga und seine Soldaten haben eine blutige Schneise der Zerstörung durch das in unzählige Provinzen zersplitterte Land geschlagen. Ohne Rücksicht auf das Leben Unschuldiger zertrat der Fürst die Armeen des Yoshimato Imagawa wie Ameisen unter seinen Füßen. Während einer epischen Schlacht mit den Soldaten des Fürsten Yoshitatsu Saito bohrte sich der Pfeil eines unbekannten Schützen durch die Kehle Nobunagas und setzte der Machtgier des Feldherren ein bluttriefendes Ende. Kurze Zeit später bahnt sich das Entsetzen seinen Weg in die Herzen der Bewohner von Inabayama Castle. Seltsame Kreaturen huschen nachts im Schatten der Burgmauer herum, dämonisches

„Onimusha ist der erste Titel, der Sonys 128-Bit-Konsole wirklich gerecht wird.“

Heulen erklingt aus den Tiefen der Katakomben, zu allem Übel wird auch noch Prinzessin Yuki von untoten Kriegern entführt. Schließlich wird das, was die verängstigten Menschen bisher nur hinter vorgehaltener Hand zu flüstern gewagt hatten, grausame Realität: Nobunaga ist zurückgekehrt. Mit seiner Ar-

„Onimusha ist das Spiel, auf das PlayStation-2-Fans gewartet haben.“

Onimusha rockt! Endlich mal ein Spiel, bei dem die PS2 zeigen kann, was wirklich in ihr steckt. Der enorme finanzielle Aufwand, der hinter der Entwicklung von *Onimusha* steckt, hat sich wirklich gelohnt. Beindruckende Grafik, bombastischer Sound und jede Menge Splatter- und Gore-Effekte sorgen für gute Stimmung im Horror-Lager. Durch die eingestreuten Rätsel ist außerdem für genug Abwechslung im Metzel-Alltag gesorgt. Wer mit dem geringen Umfang und den stellenweise ungünstigen Kameraperspektiven leben kann, erhält mit *Onimusha* das beste Action-Adventure für die PlayStation 2. Jeder, der sich auch nur im entferntesten für Survival-Horror oder Action-Adventures begeistern kann, sollte also zuschlagen.

Henry Ernst



In den verwinkelten Gebäuden und Höhlen wartet so manche böse Überraschung auf Samanosuke und seine Kampfgefährtin Kaede.

mee der Untoten schickt sich der grausame Feldherr erneut an, Japan mit Angst und Schrecken zu überziehen.

■ Resident Samurai

In Gestalt des edlen Schwertkämpfers Akechi Samanosuke begeben ihr euch auf einen Feldzug, um die Prinzessin zu befreien und den Anführer der modrigen Legionen zurück in die Hölle zu schicken. Neben einem Katana verfügt der Samurai über einen magischen Gauntlet, der ihm hilft, die Seelen niedergestreckter Dämonen einzufangen. Mit einfachsten Joypad-Kommandos bewegt ihr den agilen Schwertkämpfer durch vorgeordnete Hintergründe und kämpft euch mit mächtigen Kombos durch die Horden der Untoten. Damit ihr bei mehreren Gegnern nicht die Übersicht verliert, greift Samanosuke automatisch den ihm am nächsten stehenden Gegner an. Falls ihr dennoch von Nobunagas Häschern eingekreist werden solltet, habt ihr außerdem noch die Möglichkeit, eine schnelle Drehung per Schultertastendruck auszuführen bzw. euch blitzschnell zurückzuziehen. Jeder niedergestreckte Feind hinterlässt seine Seele auf dem Schlachtfeld. Fangt ihr diese mit Samanosukes Handschuh ein, bekommt ihr die Möglichkeit, eure Waffen und Ausrüstungsgegenstände zu verstärken. In den umfangreichen Arealen benötigt ihr aber nicht nur einen ausdauernden Schwertarm, sondern auch einen guten Orientierungssinn. Jede der Locations will genauestens nach Gegenständen und Hinweisen durchsucht werden. Durch die in Trick-

i Samurai

Das Wort „Samurai“ kommt aus dem Japanischen und bedeutet so viel wie „Diensttuender“. Die Samurai waren im Allgemeinen schwertragende Dienstleute des japanischen Hofadels. Während der Feudalzeit (in der auch *Onimusha* spielt) wurden die japanischen Ritter allgemein als Samurai bezeichnet. Später wurde dieser Titel nur noch an privilegierte Vasallen des Shogun oder des Daimo (Regionalfürsten) verliehen. Allen, die sich für dieses Thema interessieren, seien die Filme Akira Kurosawas, insbesondere *Die sieben Samurai* und *Yojimbo*, ans Herz gelegt.



boxen und Schatztruhen versteckten Waffen und Items verwandelt sich der anfangs schwächliche Samurai nach und nach in einen echten Dämonen-Killer. Mithilfe verborgener Elementar-Steine (Orbs) könnt ihr eure Waffen schließlich in mächtige Zauberschwerter verwan-

deln. Seid ihr mit einem der Orbs (Wind, Feuer, Donner) ausgerüstet, lassen sich nicht nur versiegelte Türen öffnen, sondern auch eure Widersacher mit verheerenden Spezialangriffen niederstrecken. Je nach Situation schlüpft ihr auch in die Rolle von Samanosukes Partnerin Kaede.



Mit seinem mächtigen Windzauber kann der tapfere Samurai seine Feinde im wahrsten Sinne des Wortes vom Bildschirm blasen.

Die filigrane Ninja-Kämpferin ist mit zwei Messern bewaffnet und braucht sich, was Kampfkraft und Entschlossenheit angeht, keinesfalls hinter ihrem Samurai-Counterpart zu verstecken. Im Gegensatz zur behäbigen *Resident Evil*-Serie spielen sich Samanosukes Abenteuer wesentlich dynamischer. Das gesamte Spiel läuft in einer Geschwindigkeit ab, von der Raccoon-City-Veteranen bis jetzt nur träumen konnten.

■ Messerscharfe Technik

In technischer Hinsicht hat *Onimusha* bereits lange vor seiner Veröffentlichung für reichlich Gesprächsstoff gesorgt. Auf der Computergrafikmesse SIGGRAPH konnte das *Onimusha*-Intro Special-Effects-Orgien wie Wolfgang Petersens *Der Sturm* und *MI2* auf die hinteren Plätze verweisen. Der aus 10.000 Polygonen modellierte Hauptdarsteller wurde dem in Japan sehr

Die Könige des Survival-Horrors

Hier seht ihr die Könige des Survival-Horrors in einem messerscharfen Vergleich. Anhand dieser Tabelle könnt ihr erkennen, welches Grusel-Spektakel das Richtige für euch ist.



Spiel	Onimusha	Devil May Cry	RE Code: Veronica
Spalter	★★★★★	★★★★★	★★★★
Umfang	★★★★	Wertung nicht möglich	★★★★★
Geschwindigkeit	★★★★★	★★★★★	★★★★
Rätsel	★★	★★	★★★★★
Action	★★★★★	★★★★★	★★★★
Grafik	Vorgerendert	Echtzeit	Echtzeit



In den hitzigen Gefechten kommt es teilweise zu Szenen, die es an Dramatik mit jedem besseren Kampfsportfilm aufnehmen können. Dank der PS2-Hardware entsteht meist ein echtes Effekt-Gewitter auf dem Bildschirm.

beliebten Schauspieler und Sänger Takeshi Kaneshiro (*Fallen Angels*, *The Odd One Dies*) bis ins Detail nachempfunden. Mithilfe des aufwendigen Motion-Capturing-Verfahrens wurden Gesichtszüge und Bewegungen des Stars gescannt und auf sein virtuelles Alter Ego übertragen. Aufgrund der atemberaubenden Animationen und des edlen Designs ist Akechi Samanosuke der wohl zurzeit bestaussehende 128-Bit-Videospiel-Held. Glücklicherweise haben die Programmierer ihre Mühen nicht nur auf den Protagonisten konzentriert, sondern dem gesamten Spiel eine wirklich atemberaubende Optik verpasst. Alle Gegner sind bis ins kleinste Detail ausgearbeitet und bewegen sich mit einer Geschmeidigkeit, die gerade bei

i Nobunaga, Oda

Der Aufstieg des legendären Feldherrn Nobunaga Odas (1534-1582) begann während des fast 100 Jahre andauernden Bürgerkrieges. Als Nobunaga im Jahre 1573 den Ashikaga-Shogun Yoshiaki aus der Stadt Kyoto vertrieben hatte, wurde aus dem ehemaligen Daiymo der Machthaber Japans. Als Erster der drei „Einiger“ Japans hatte Nobunaga einen wesentlichen Anteil an der Einigung des in unzählige Provinzen zersplitterten Landes. Nobunaga führte den Masseneinsatz von Feuerwaffen und weitere militärische Reformen ein. Der Kriegsfürst wurde auf dem Höhepunkt seiner Macht in Kyoto während eines Feldzuges ermordet.





■ Aufgrund der teilweise ungünstig gewählten Kameraperspektive bleibt euch manchmal nichts anderes übrig, als auf euer Glück zu vertrauen.

den dynamischen Kämpfen Erinnerungen an Kampfsportfilme wachruft. Die vorgereinigten Hintergründe stehen dieser Pracht in keinsten Weise nach. Um einen möglichst hohen Detailgrad aus der PS2 herauszukitzeln, setzte Capcom bei *Onimusha* eine Auflösung von 640x448 bei 16,7 Millionen Farben ein. Zahlreiche Spezialeffekte, wie sie sonst nur in Filmen verwendet werden, er-

füllen die Render-Kulissen mit Leben. Glühwürmchen tanzen im Licht flackernder Kerzen, sogar Wind, der sich im Geäst der Bäume verfängt und Falten in Samanosukes Kleidung weht, ist erkennbar. Zusammen mit den abwechslungsreichen Kameraperspektiven sorgt die bombastische Grafik für eine Atmosphäre, die den Spieler förmlich in das Geschehen hineinsaugt. Damit bei einem

solchen Augenschmaus auch die Ohren nicht zu kurz kommen, haben die Produzenten weder Kosten noch Mühen gescheut und das New Japan Philharmonic Orchestra engagiert. Das 200 Mann starke Orchester sorgt mit seinen klassischen Arrangements für einen Soundtrack, der es an Wucht und Dramatik mit jedem Filmsoundtrack aufnehmen kann.

■ Samurai Shodown

Onimusha bietet eine gute Mischung aus altbewährten und neuen Zutaten. Die Kampf-Animationen mit ihren geschmeidigen Bewegungen, den blitzschnellen Schwerthieben und den bombastischen Effekten lassen jedem Zuschauer den Atem stocken. Die gute digitale Steuerung tut ihr Übriges, um euch den stressigen Heldenjob in Capcoms Horror-Welt so angenehm wie möglich zu machen. Aber wo Licht ist, muss es auch Schatten geben. Obwohl die stimmungsvollen Render-Landschaften optisch ihresgleichen suchen, sorgen die starren Kameraperspektiven häufig für Verwirrung. Prügelt ihr eure Widersacher von einem Bild ins nächste, müsst ihr euch neu

orientieren, was im Zusammenhang mit dem hohen Gegnaraufkommen zu unfairen Situationen führt. Ein weiteres großes Manko ist der zu geringe Umfang. Joypad-Profis stehen bereits nach sechs bis acht Stunden dem finalen Obermütz gegenüber. (Henry Ernst)

Onimusha Warlords

PS2



Preis: DM 119,-
Termin: Juni 2001
Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./engl.
Entwickler: Capcom
Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.capcom.com

Grafik	Sound
80%	85%

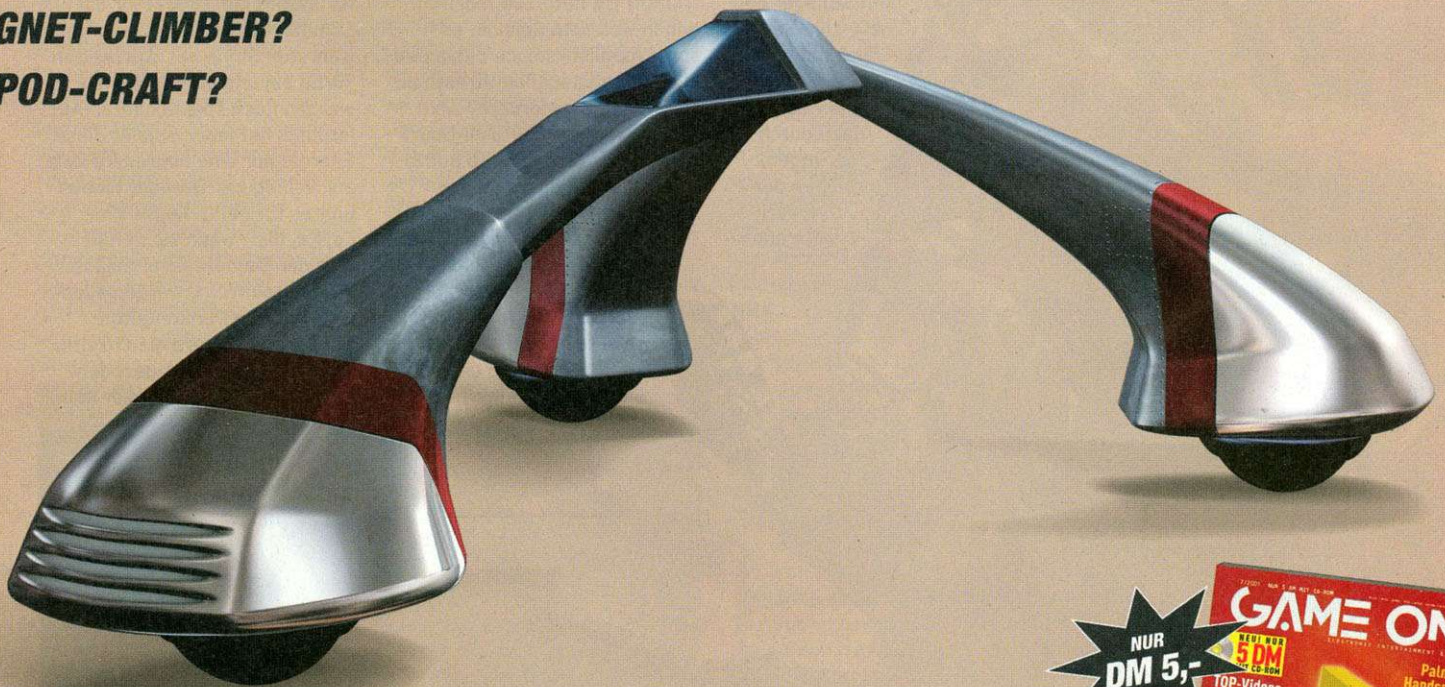
SPIELSPASS

85%

Der direkte Vergleich

80% Extermination 6/01
+ Gute Technik
+ Spannungsgeladenes Gameplay
+ Gute Atmosphäre

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



NEU! AB 4. JULI

IMMER MIT GROSSEM
ONLINE-EXTRA!

MIT CD-ROM!

JEDEN MONAT NEU!





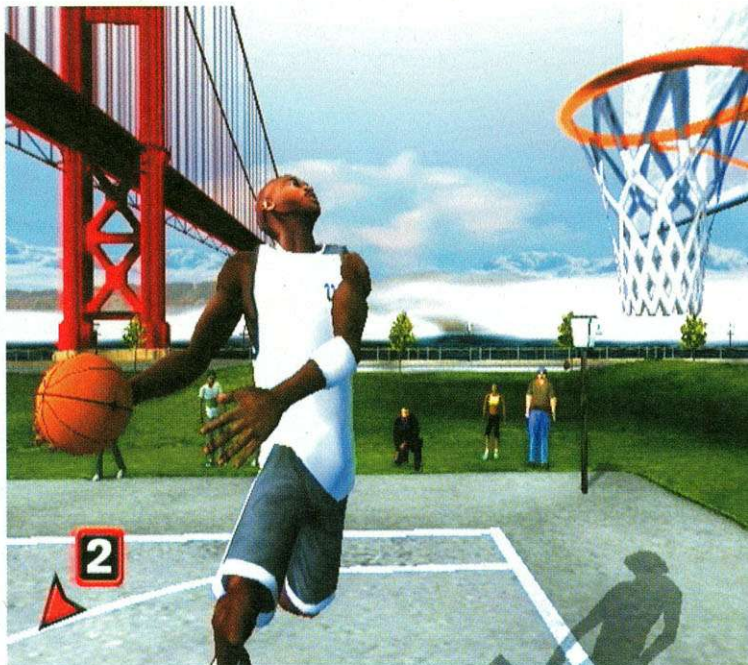
■ Viade Divac von den Sacramento Kings versucht, sich im letzten Moment gegen Stretch von den Street Legends in Verteidigungsposition zu bringen.

Bei Wind und Wetter

NBA Street

Electronic Arts versucht sich zum ersten Mal an einer etwas spaßigeren Umsetzung des körperlosen Spiels.

■ Electronic Arts ist berühmt für seine bis ins kleinste Detail durchgestylten Sportsimulationen. Seit Jahren kommen zu Beginn jeder NBA-Saison neue Ableger der *NBA Live*-Serie. Jetzt hat sich der amerikanische Publisher dazu durchgerungen, neben der Sim-Variante auch



■ His Airness himself: Michael Jordan zeigt auch in NBA Street, welche Extraklasse er in diesem Sport besaß. Die Dunk-Animationen wurden sehr gut nachgeahmt.

die Streetball-Gemeinde mit einem PS2-Titel zu beglücken. *NBA Street* spricht also all diejenigen unter euch an, die nicht auf taktisches Geplänkel oder komplizierte Spielzüge stehen.

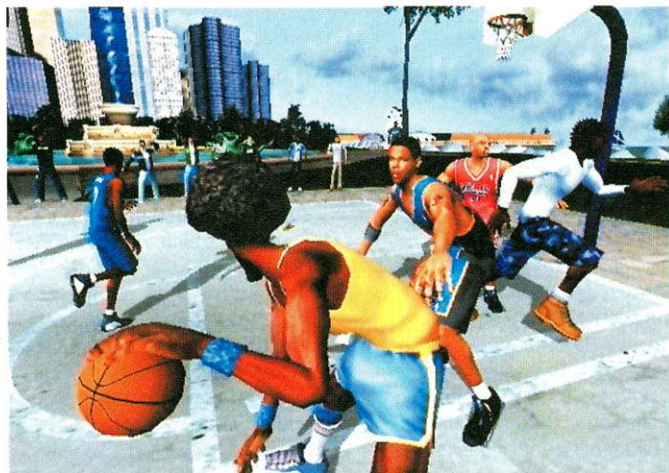
■ Streetball - 3 gegen 3

Als Lizenznehmer der NBA, aller aktiven Free Agents und zahlreicher „alter“ Recken wie Michael Jordan oder Charles Barkley trumpft EA natürlich mächtig auf. In welchem Spiel ist es sonst möglich, solche Legenden in einem gediegenen Streetball-Match herauszufordern? Als Regel-Grundlage gilt Full-Court 3-gegen-3. Gespielt wird auf 21 Punkte, wobei ein regulärer Korb einen Punkt zählt und ein Treffer hinter der Dreierlinie mit zwei Punkten zu Buche schlägt. Regelüberschreitungen wie Rückspiel oder Fouls gibt es nicht. Nur die so genannte Shoot-Clock (innerhalb

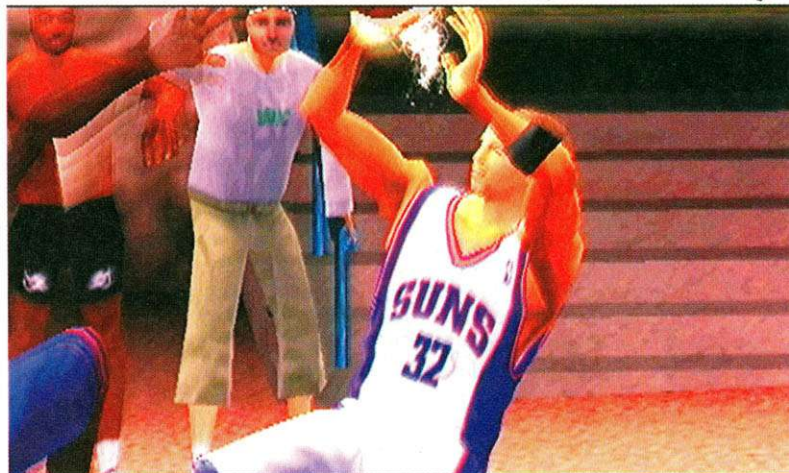
von 24 Sekunden den Angriff abschließen) ist aktiv. Wie ihr seht, ist *NBA Street* ein echter Fun-Sports-Vertreter. Nicht nur, dass die Regeln in den Hintergrund treten, auch die Art und Weise, wie sich die Spieler auf dem Feld bewegen, zeigt, in welche Richtung es geht. Schnelle Cross-over-Dribblings, berstende Dunks und zahllose Tricks à la Harlem-Globe-Trotters sorgen für Stimmung. Drückt ihr die Schultertasten, schaltet ihr im wahrsten Sinne des Wortes den Turbo ein und eure Aktionen werden noch spektakulärer. Allerdings hat jeder Spieler diese Energie nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung. Darüber hinaus gibt es für beide Teams eine Leiste, die – wenn sie gefüllt ist – den Gamebreaker zulässt. Trifft so ein Wurf, werden euch nicht nur die Punkte gutgeschrieben, sondern gleichzeitig auch dem Gegner abgezogen. Nur wer den Gamebreaker kon-



■ Wer wollte noch nicht an der legendären Route 66 in Arizona einen flotten Ball spielen?



■ Stretch versucht sich durch geschicktes Dribbeln in den Low-Post und somit in eine gute Wurfposition zu bringen. Mit einigen Tricks und Finten sollte dies kein Problem sein.



■ Suns Guard Jason Kidd versucht sich an einem wichtigen Gamebreaker aus der Distanz. Ein Erfolg würde quasi vier Punkte mehr bedeuten.



■ Charles Oakley lässt sogar Basketball-Legende Michael Jordan keine Chance zur Abwehr seines Dunkings.



■ Diese beiden Teams stehen sich in einem 3-gegen-3-Match gegenüber. Bei Michael und Shaq spielt eine selbst erstellte Zockerin mit.

sequent einsetzt, wird in den höheren Schwierigkeitsstufen erfolgreich sein. Ist es zu Beginn des City-Circuit-Modes noch recht einfach, als Sieger vom Platz zu gehen, stellen sich euch mit fortschreitender Spielzeit immer stärkere Teams in den Weg. Die ultimative Herausforderung sind die „Street Legends“, eine ungemein spielstarke Truppe aus den Slums. Für jede überstandene Runde erhaltet ihr Belohnungen, etwa Zugang zu neuen Plätzen, weitere Spieler oder gar weitere Features (Tattoos, Stirnbänder), um selbst kreierte Spieler zu verschönern.

■ Stars und Nobodys

Gerade die unbeschriebenen Blätter der Streetball-Szene spielen in *NBA Street* eine entscheidende Rolle. Sie haben Tricks auf Lager, die die regelverwöhnten Profis nicht kennen. Und nur, wer diese hinterlistigen Moves beherrscht, wird ganz oben mitspielen können. Im Prinzip ist die Steuerung simpel gestrickt: Passen, Tricks, Wurf – mehr gilt es eigentlich nicht zu wissen. Allerdings kommt ihr nur mit dem richtigen Einsatz der Turbo-Taste an euren Gegenspielern vorbei. Aber selbst wenn euch dies gelungen ist,

könnte ein Monsterblock den Korb verhindern. Besonders schöne Aktionen zeigt eine cineastische Kamera noch einmal in der Wiederholung. Eigene Replays können nicht aktiviert werden.

■ Technisch das beste Hoop-Game für PS2

Die technische Qualität von *NBA Street* ist nicht zu verachten. Vergleicht man die Spieler-Modelle von *NBA Street* mit *NBA Live 2001*, muss man eindeutig sagen, dass die Streetball-Variante die detailreicheren und authentischeren Spieler vorzuweisen hat. Dafür sind es nur sechs anstelle von normalerweise zehn Akteuren und Schiedsrichter sucht man vergebens. Die Spieler-Animationen wirken nicht 100%ig flüssig, wohingegen Ballphysik und -handling sehr realistisch sind. Der Sound seinerseits bringt mit seinen Hip-Hop-Beats recht gut das Streetball-Feeling rüber und der farbige Kommentator verschafft seinen funky Sprüchen per Flüstertüte Gehör. Ein echter Minuspunkt ist die Tatsache, dass nur zwei Spieler gleichzeitig im zweiten und letzten Modus „Hold the court“ an die Pads dürfen. (Sven Harder)

„Keine astreine Vorstellung, aber empfehlenswert“

Mir fällt der abschließende Kommentar zu *NBA Street* nicht leicht. Einerseits überzeugt EA mit realistischen Spielern, unkompliziertem Spielprinzip und flotter Mucke, aber irgendwie fehlt nach ein paar Stunden Spielzeit die Herausforderung, weiterzumachen. Zwar gibt es für jeden Sieg eine Belohnung, aber spätestens nach dem 100. Dunk verliert *NBA Street* langsam seinen Reiz, zumal man den Eindruck hat, die Mitspieler verhalten sich nicht unbedingt sehr intelligent. In der Abwehr setzen sie kaum Blocks oder Rebounds, so dass einem nur der schnelle Wechsel zwischen den Kameraden übrig bleibt. Alles in allem ein fetziges Streetball-Vergnügen, das besonders unter dem Fehlen einer Multitap-Unterstützung leidet.

Sven Harder



■ Ein Gamebreaker sieht nicht nur spektakulär aus, sondern zählt quasi doppelt, indem er dem Gegner wertvolle Punkte abzieht und euch Technik-Punkte einbringt.

NBA Street
PS2

Preis: DM 119,-
 Termin: Erhältlich
 Genre: Basketball
 Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
 Bildschirmtexte/Sprache: Engl./engl.
 Entwickler: EA Big
 Hersteller: Electronic Arts
 Internet: www.ea.com

Grafik	Sound
81%	74%

SPIELSPASS
76%

Der direkte Vergleich

79%
 + Viele Modi und Einstellmöglichkeiten
 + Ausgereiftes Gameplay
 - Stockendes Scrolling

NBA Live 2001
 4/01

74%
 + Unkomplizierte Steuerung
 + Gute Grafik-Engine
 - Schmäler Umfang

ESPN NBA 2Night
 5/01

Bolzen, was das Zeug hält

International League Soccer

Aus dem Hause BigBen weht ein neuer Fußballwind. Kann der Titel mit der großen Konkurrenz mithalten?

■ *International League Soccer* verfügt über sehr viele Spielmodi, die keine Wünsche offen lassen. Egal, ob internationale Liegen oder Pokalspiele, an alles wurde gedacht. Leider wurden keine Original-Lizenzen verwendet, weshalb die Spielernamen leicht modifiziert vorliegen. Das Spiel selbst ist ein flotter Fußball-Titel mit ansprechender Grafik. Die Animationen der 22 Akteure sehen sehr realistisch aus und die Wiederholungen der packendsten Szenen sind ein optischer Leckerbissen. Leider



■ Die Standardsituationen sind sehr realistisch umgesetzt worden.

wurde an der KI der Mit- und Gegenspieler gespart, was den Spielverlauf teilweise unrealistisch wirken lässt. Während der manchmal chaotisch wirkenden Torraumszenen fällt es selbst geübten Zockern schwer, die Übersicht zu behalten. Insgesamt bietet *International League Soccer* spannende Arcade-Unterhaltung mit kleineren Schwächen. (Ralph Wollner)

International League Soccer

PS2



Preis: DM 119,-
Termin: Erhältlich
Genre: Fußball
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis Schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Taito
Hersteller: BigBen Interactive
Internet: www.taito.com

Grafik	Sound
73%	74%

SPIELSPASS

68%

Move your ass!

Dschungelbuch Groove Party

Alle Pizza mampfenden Videospieler aufgepasst! Jetzt könnt ihr euer liebste Hobby mit dringend notwendigem Sport verbinden.

■ Nach der PSone wird nun auch der 128-Bit-Tower mit der *Groove Party* beglückt. Mit den bekannten Darstellern aus dem *Dschungelbuch* könnt ihr nun locker euer Hinterteil zur Musik bewegen. Genauer gesagt müsst ihr auf der extra erhältlichen Tanzmatte die auf dem Bildschirm vorgegebenen Schritte möglichst exakt nachsteppen. Besonders in der höchsten Schwierigkeitsstufe können wir euch garantieren, dass euch dabei der Schweiß in Bächen vom



■ Alle bekannten und beliebten Charaktere aus dem *Dschungelbuch* laden zum Tanz.

Körper rinnt. Natürlich lässt sich *Groove Party* auch mit dem Pad spielen, was aber nicht ansatzweise so viel Spaß bringt. Deshalb lohnt es sich, für die nächste Party die 30 Mark für die Matte lockerzumachen, denn besonders mit mehreren Personen kommt richtig Freude auf. Leider ist die Auswahl an Songs mit insgesamt neun Tracks etwas mickrig geraten. (Uwe Hönig)

Dschungelbuch Groove Party

PS2



Preis: DM 99,-
Termin: Erhältlich
Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Disney Interactive
Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de

Grafik	Sound
75%	81%

SPIELSPASS

73%

Niedliche Charaktere und kniffliges Gameplay

Kuri Kuri Mix

Wer schon immer mal zwei Spielfiguren gleichzeitig auf dem Bildschirm steuern wollte, liegt bei *Kuri Kuri Mix* genau richtig.

■ Endlich wird das „Knuddel-Genre“ mit einer neuen Innovation beglückt. Bei *KKM* lauft ihr nämlich mit zwei Charakteren mithilfe der beiden Analogsticks gleichzeitig durch die farbenfrohen Welten. Dabei müsst ihr durch gute Koordination verschiedene Schalter betätigen, um der Figur auf der gegenüberliegenden Seite das Weiterkommen zu ermöglichen. Beispielsweise müsst ihr an einem Seil ziehen, um an anderer Stelle ein Tor zu öffnen. Hier



■ Rechts müsst ihr am Rad drehen, um dem Charakter links den Weg zu bahnen.

könnt ihr dann mit eurem zweiten Schützling durchlaufen. Dies geschieht natürlich nicht ohne Zeitdruck, wobei verschiedene Items die gnadenlose Uhr beeinflussen. Neun Welten mit über 35 Levels warten darauf, von euch erkundet zu werden. Außerdem stehen euch witzige Mehrspielermodi für bis zu vier Spieler gleichzeitig zur Verfügung. (Uwe Hönig)

Kuri Kuri Mix

PS2



Preis: DM 119,-
Termin: Erhältlich
Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: From Software
Hersteller: Empire Interactive
Internet: www.kurikurimix.com

Grafik	Sound
70%	68%

SPIELSPASS

74%

Himmlischer Extremsport?

Sky Surfer

Wem Buckelpisten und Steilhänge zum Halse heraushängen, der sollte es einmal mit *Sky-Surfen* versuchen.

■ Nach einer schier endlos dauernden Wartezeit werdet ihr mit einem schrecklichen Intro belohnt. Die Hoffnung, dass der Spielverlauf Besserung beschert, wird nach einigen Sekunden im Keim erstickt. Einer von vier anwählbaren Sportlern wirft sich todesmutig aus einem flimmern den Flugzeug und stürzt dem Spielspaßminimum entgegen. Während des Fluges müsst ihr versuchen, die Balance zu behalten, und wilde Luftmanöver ausführen. Aufgrund der katastrophalen Steuerung ist beides



■ In schwindelnder Höhe müsst ihr versuchen, verschiedene Tricks zu meistern.

nahezu unmöglich. Etwas lustiger erweist sich der Ausklang eures Sprunges, bei dem ihr mit ausgebreitetem Fallschirm einen vorgegebenen Landeplatz erreichen müsst. Grafisch und soundtechnisch ist dieses Game unter aller Kanone, was den Spielspaß endgültig in den Keller befördert. Daran kann auch der Zweispielermodus nichts mehr ändern. (Ralph Wollner)

Sky Surfer

PS2



Preis: DM 119,-
Termin: Erhältlich
Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Swing!
Hersteller: Swing!
Internet: www.swing-games.de

Grafik	Sound
37%	35%

SPIELSPASS

35%

Im Garten ist die Hölle los!

Army Men: Blade's Revenge

Der Krieg zwischen den grünen und den braunen Plastiksoldaten nimmt und nimmt kein Ende.

■ Der fiese Anführer der braunen Armee, General Plastro, bläst erneut zur Attacke. Mit seinen Spielzeugstreitkräften treibt er sich an ungewöhnlichen Schauplätzen herum, immer auf der Suche nach neuen Plastik-Ressourcen. Um den Rüststreit nicht zu verlieren, schicken die Grünen ihren alten Veteranen Blade ins Rennen, der mittels gewaltiger Luftangriffe die braune Bedrohung auslöschen soll. Mit einem voll bewaffneten Kampfhubschrauber jagt ihr über das feindliche Fußvolk und versucht



■ Mit einem weiteren Mitspieler könnt ihr euch explosive Luftkämpfe liefern.

dabei, möglichst viel Rohplastik zu stibitzen. Da es sich bekanntlich um Miniaturstreitkräfte handelt, stellen Hunde und Ameisen eine permanente Bedrohung dar. Die Auseinandersetzungen mit den Gegnern sind sehr actionreich und dank der guten Steuerung hervorragend zu kontrollieren. Der Multiplayer-Modus macht trotz Splitscreen einen Heidenspaß. (Ralph Wollner)

Army Men: Blade's Revenge**PS2**

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

Grafik	Sound
69%	66%

SPIELSPASS**73%**

Antiheld auf Freiersfüßen

Gifty

Die schöne Prinzessin Lolita Globo wartet auf einen Märchenprinzen, der sie befreit.

■ Als der kleine Gifty von der Gefangennahme der holden Schönheit erfährt, macht er sich, nur mit einem magischen Stock bewaffnet, auf den Weg. Das Abenteuer führt durch ein schräges Fantasie-Universum, das von gefährlichen Schattenwesen bevölkert ist. Im klassischen Jump&Run-Stil rennt und hüpfert der kleine Wicht durch grafisch ansprechende 3D-Welten und löst hier und da kleine Aufgaben. Die hervorragende Steuerung macht das Orientieren in den einzelnen Levels zum Kinderspiel. Cryo ist es gelungen, eine angenehme



■ Mit seiner Zauberlatte ist Gifty gegen alle Bedrohungen gut gewappnet.

me und dennoch spannende Atmosphäre zu erzeugen. Auf einen Multiplayer-Modus wurde leider verzichtet. Alles in allem fehlt es *Gifty* ein wenig an neuen Ideen, denn alles, was hier geboten wird, hat man bei anderen Titeln bereits bewundern dürfen. Fans dieses Spiel-Genres sollten sich *Gifty* dennoch auf jeden Fall einmal ansehen. (Ralph Wollner)

Gifty**PS2**

Preis: DM 99,-
Termin: Erhältlich
Genre: Jump & Run
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Cryo
Hersteller: Cryo
Internet: www.modern-games.com

Grafik	Sound
67%	72%

SPIELSPASS**68%**

Steinzeitliches Rennvergnügen

Feuersteins: Viva Rock Vegas

Die kultigen Zeichentrickfiguren feiern ihren Einstand auf der PS2.

■ Mit von der Partie sind Fred Feuerstein, Barney Geröllheimer und ihre beiden angetrauten Urzeit-Mädels Wilma und Betty. Die zehn prähistorischen Vehikel sowie die insgesamt sechs Rennpiloten verfügen über ein unterschiedliches Fahr- bzw. Steuerverhalten. Die 24 Strecken sind alles andere als ein optischer Augenschmaus und auch die Steuerung ist nicht preisverdächtig. Der Rennverlauf gestaltet sich äußerst turbulent und abwechslungsreich. Besonders im Multiplayer-Modus könnt ihr euch auf deftige

Kopf-an-Kopf-Rennen mit euren Kumpels freuen. Die 17 verschiedenen Waffen und Boni sind zwar in Ordnung, können aber nicht mit denen von genreverwandten Games konkurrieren. Feuerstein-Fans werden mit diesem Titel ihren Spaß haben, alle anderen sollten vor dem Kauf unbedingt ein paar Proberunden drehen. (Ralph Wollner)

Flintstones: Viva Rock Vegas**PS2**

Preis: DM 120,-
Termin: Erhältlich
Genre: Fun-Racer
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Swing!
Hersteller: Swing!
Internet: www.swing-games.de

Grafik	Sound
48%	54%

SPIELSPASS**58%**

■ Die wilden Duelle um die Pole-Position bringen Fred an die Belastungsgrenze.

Gladiatoren der Lüfte

WDL Warjetz

Nach dem verpatzten PSone-Start versucht die World Destruction League (WDL) ihr Glück auf der PS2.

■ Das als Fernsehsendung getarnte Kriegsspiel versetzt euch in eine prall gefüllte Arena der Zerstörung. Je nachdem, in welchem Level ihr euch gerade aufhaltet, können die zu bewältigenden Aufgaben leicht variieren. Meistens befindet ihr euch mit drei weiteren Konkurrenten in einem öde dargestellten Kampfareal wieder und es geht darum, möglichst viel in kurzer Zeit vom Erdboden verschwinden zu lassen. Für jedes pulverisierte Zielobjekt erhaltet ihr Punkte. Solltet ihr gar einen Mitstreiter vom Himmel donnern, so hagelt es Bonus-points. Abgesehen davon, dass ihr mal auf größere, kleinere, bewegte oder unbewegte Ziele ballert, ändert sich am Spielverlauf überhaupt nichts. Im Multiplayer-Modus könnt ihr zu viert gegeneinander antreten. Hier die Übersicht zu behalten, ist wegen der ständi-



■ Ob Freund oder Feind, bei WDL Warjetz wird alles geplättet, was sich bewegt.

gen Explosionen fast unmöglich. (Ralph Wollner)

WDL Warjetz**PS2**

Preis: DM 110,-
Termin: 29. Juni 2001
Genre: Shoot 'em Up
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: 3DO
Hersteller: Infogrames
Internet: www.infogrames.de

Grafik	Sound
66%	54%

SPIELSPASS**50%**

Die spinnen, die Römer...

Asterix Maximum Gaudium

Das bekannte gallische Dörfchen lädt zu einer riesigen Party ein und lockt mit abgefahrenen, barbarischen Spielen.

Nach einem feinen Intro werdet ihr direkt in das gallische Revoluzzerkaff versetzt. Als Spielfiguren stehen euch Asterix, Obelix, Troubadix und Frau Methusalix zur freien Auswahl. Im Maximum-Gaudium-Modus könnt ihr den ersten Tag mit drei Wettkämpfen beginnen. Die anderen drei Wettkampftage bekommt ihr nur dann zu Gesicht, wenn ihr den aktuellen als Erster beendet habt. Dieser Modus ist sehr wichtig, denn nur hier können Disziplinen freigespielt werden, die ihr im Team-Modus



Schnappt euch einen der frei herumlaufenden Römer und benutzt ihn als Knüppel.

gegeneinander zocken dürft. Die einzelnen Mini-Games sind grafisch gut dargestellt und meist recht einfach zu handhaben. Egal ob Wettessen, Römerkatschen oder Katapultrennen, das Gameplay bleibt auf das Nötigste reduziert. Alleine geht diesem Titel schnell die Luft aus, mit drei weiteren Mitspielern ist er aber für ein Weilchen ganz unterhaltsam. (Ralph Wollner)

Asterix	
PSone	
Preis: DM 69,- Termin: Erhältlich Genre: Geschicklichkeit Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt. Entwickler: Infogrames Hersteller: Infogrames Internet: www.infogrames.com	
Grafik	Sound
70%	71%
SPIELSPASS	
68%	

God gave Rock 'n' Roll to you

KISS Pinball

Die bekannte Rocktruppe KISS verweigert sich nun auch auf der PSone.

Haben Paul Stanley und Gene Simons das nötig? Bei ihrem Flipper-Auftritt sehen die Schwermetallbrüder auf jeden Fall ziemlich alt aus. Gerade einmal zwei Automaten warten darauf, von euch gerockt zu werden. Bumper und andere Hindernisse sind zwar vorhanden, bieten aber aufgrund der mäßigen Grafik keinen Grund zur Freude. Auch wenn der Punktestand in die Höhe schießt, so ist der Spielspaß recht bald im Keller. Heftige Ruckelattacken dürften es selbst den hartnäckigsten



Trotz Heavy-Metal-Prominenz kann die Flippersimulation nicht überzeugen.

KISS-Fans schwer machen, diesem Spiel etwas abzugewinnen. Einziger Pluspunkt sind die vielen rockigen Samples aus der glorreichen KISS-Vergangenheit. Insgesamt ist *KISS Pinball* ein Game, das in keinsten Weise 30 Mark wert ist. Wenn ihr flippeln wollt, dann geht lieber in die Spielhalle! (Ralph Wollner)

KISS Pinball	
PSone	
Preis: DM 29,- Termin: Erhältlich Genre: Geschicklichkeit Schwierigkeitsgrad: Mittel Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt. Entwickler: Wildfire Studios Hersteller: Take 2 Internet: www.take2.de	
Grafik	Sound
39%	70%
SPIELSPASS	
37%	

Lasst es krachen!

Dave Mirra Freestyle BMX

Mit diesem neuen Extremsport-Titel will Acclaim die Konkurrenz in ihre Schranken weisen.

Diese spektakuläre Trendsport-Simulation bietet insgesamt 20 Strecken und zehn furchtlose BMX-Fahrer. Die Orte, an denen die Rennen beziehungsweise Trick-Events stattfinden, sind meist recht ungewöhnlich gewählt. Unter anderem warten ein Zirkus, ein alpines Skigebiet und ein Einkaufszentrum auf eure wilden BMX-Vorfürhrungen. Egal ob Wallrides, Tailwhips, Grinds oder Barspins, bei *Dave Mirra Freestyle BMX* könnt ihr tief in die Trickkiste greifen und nahezu



Wer die Sache zu locker angeht, muss mit bösen Überraschungen rechnen.

jedes Manöver des gefährlichen Sports nachmachen. Die einzelnen Levels sind sehr großräumig angelegt und mit vielen geheimen Abschnitten versehen, die zu finden einiges an Zeit erfordert. Beim Multiplayer-Modus können die Polygon-Helden leider nur nacheinander antreten und sich nicht gleichzeitig auf der Rennstrecke tummeln. (Ralph Wollner)

Dave Mirra Freestyle BMX	
PSone	
Preis: DM 59,- Termin: Erhältlich Genre: Fun-Sports Schwierigkeitsgrad: Mittel Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt. Entwickler: Acclaim Hersteller: Acclaim Internet: www.acclaim.de	
Grafik	Sound
72%	75%
SPIELSPASS	
73%	

Tausche Skateboard gegen BMX-Rad

Mat Hoffman's Pro BMX

Nach zahlreichen Terminverschiebungen ist es endlich so weit und Mat Hoffman steht in den Startlöchern.

Der große Vorteil dieses Games liegt in der Verwendung der *Tony Hawk's Pro Skater 2*-Grafik-Engine. Mit der gewohnt guten Grafik macht das BMX-Fahren gleich richtig Spaß, auch wenn der Titel in puncto Vielfalt und Action nicht mit *THPS 2* mithalten kann. Die 20-Zoll-Fahrräder brettern durch die ausladenden Levels und zeigen bei euren Tricks hervorragende Animationen. Insgesamt gibt es acht verschiedene Locations, die euch an abgefahrene Orte wie U-



Tollkühne Tricks werden von der Jury mit hohen Wertungen belohnt.

Bahn-Stationen, Mats eigenem Indoor-Skatepark und sogar auf eine Baustelle versetzen. Die Steuerung wurde 1:1 vom großen Vorbild übernommen und ist dementsprechend gut. Im Multiplayer-Modus kann mittels Splitscreen gleichzeitig gegeneinander gespielt werden, was für den ein oder anderen geselligen Abend sorgen dürfte. (Ralph Wollner)

Mat Hoffman's Pro BMX	
PSone	
Preis: DM 89,- Termin: Erhältlich Genre: Fun-Sports Schwierigkeitsgrad: Mittel Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt. Entwickler: Rune Craft Hersteller: Activision Internet: www.activision.de	
Grafik	Sound
78%	79%
SPIELSPASS	
75%	

DRAGON BALL Z

Das offizielle Magazin zur Serie!



**Jeden Monat
neu am Kiosk!**

Dragon Ball Z

Das Magazin

farbig, je 52 Seiten

Je DM 4,90

Sieben Kugeln - ein Wunsch!
Bist Du bereit?



www.carlsencomics.de

**CARLSEN
COMICS**

- ★ **Neue Abenteuer von Son-Goku und seinen Freunden!**
- ★ **News und Infos aus dem Dragon Ball Z-Universum!**
- ★ **Mit ultimativem Serien-Guide!**
- ★ **Alle Turniere!**
- ★ **Alle Kampftechniken!**

Erhältlich im Buchhandel, Bahnhof, Kiosk und in Comicshops.

Kabelsalat ausgeschlossen

Infrarot Due Shock Controller

Marktneuling MCM Medien beschert den PlayStation-Usern einen kabellosen Infrarot-Controller zum kleinen Preis.

■ Dass es bei Infrarot-Produkten oftmals Probleme gab, dürfte kein Geheimnis sein. Vor allem die Übertragungsverzögerung machte vielen Zockern zu schaffen. Beim neuen Infrarot Due Shock Controller soll damit Schluss sein. Tatsächlich arbeitet auch

dieses Joypad mit einer gewissen Verzögerung, welche allerdings dermaßen gering ist, dass sie mit dem bloßen Auge nicht bemerkt werden kann. Ob dieser winzige Bruchteil einer Sekunde stört, sollte jeder Interessent bei einem Probespiel selber testen. Der Controller ist aus solidem, schwarzem Kunststoff gefertigt und liegt dank seines ergonomischen Designs gut in der Hand. Aufgrund der überdurchschnittlichen Größe und des im Vergleich zu anderen

Controllern hohen Gewichtes ist der Infrarot Due Shock nicht gerade für Kinderhände geeignet. Die vier Action-Buttons auf der rechten Seite besitzen einen guten Druckpunkt und machen einen stabilen Eindruck. Das digitale Steuerkreuz lässt sich mühelos bedienen und reagiert auch in den Diagonalen sehr exakt. Gleiches gilt für die beiden Analogsticks, die denen von Sonys Original-DualShock2 sehr ähnlich sind. Die Anti-rutschbeschichtung der Sticks ist etwas zu hart gewählt und daher gewöhnungsbedürftig. Großer Vorteil des Infrarot Due Shock Controllers ist die Möglichkeit, ihn auch als DVD-Fernbedienung zu nutzen, was einwandfrei funktioniert. (Ralph Wollner)



■ Der neue Infrarot Due Shock ist ein echter Brocken, der mit einigen Extras ausgerüstet ist.

PS2-Peripherieteil Multitap

Das neue Produkt aus dem Hause MCM Medien ist zurzeit das günstigste seiner Art.

■ Der niedrige Preis wirkt sich nicht im Geringsten auf die Qualität des Multitaps aus, denn sowohl das verwendete Material (schwarzer Kunststoff) als auch die Verarbeitung sind sehr gut. Der Multitap verfügt wie üblich über vier Controller- sowie Memory-Card-Anschlüsse, die beim Testen keine Probleme bereiteten. (Ralph Wollner)



■ Der neue Multitap ist ein massives und preiswertes Stück Technik.

Infrarot Due Controller

Preis: 70,- DM
Hersteller: MCM Medien
Termin: Erhältlich
System: PSone und PS2
Extras: Infrarot-Empfangeinheit
Bezugsquelle: Fachhandel

Design	Komfort	Qualität
■ ■	■ ■ ■	■ ■

Multitap

Preis: 50,- DM
Hersteller: MCM Medien
Termin: Erhältlich
System: PS2
Extras: Keine
Bezugsquelle: Fachhandel

Design	Komfort	Qualität
■ ■	■ ■	■ ■

Pump it up!

Speicherkartenerweiterung

Dieser neue Artikel macht aus euren PS2-Memory-Cards wahre Speichermonster.

■ Ab sofort hat die Firma MCM Medien zwei Erweiterungen für die PS2-Memory-Cards im Angebot. Die eine Karte verfügt über ein zusätzli-

ches Speichervermögen von 16, die andere von 32 Megabyte. Damit eine Nutzung überhaupt erst möglich wird, müsst ihr im Besitz einer originalen Sony-Memory-Card sein. Die Speichererweiterung kommt dann additiv zu den acht Megabyte hinzu (also 24 MB bzw. 40 MB). Laut

Hersteller ist dieser Schritt nötig, um das von Sony verwendete Kompressionsverfahren zu benutzen. Die beiden Karten bieten mit 110,- DM für die 16 und 160,- DM für die 32 Megabyte-Version eine günstige Alternative zu mehreren Original-Speicherkarten. (Ralph Wollner)



■ Die Speicherkartenerweiterung löst das Memory-Card-Problem.

Speicherkartenerweiterung

Preis: 110,- bzw. 160,- DM
Hersteller: MCM Medien
Termin: Erhältlich
System: PS2
Extras: -
Bezugsquelle: Fachhandel

Design	Komfort	Qualität
■ ■	■ ■ ■	■ ■

Luxus für PS2-User

Multi AV-Selector

Wem das ständige Umstecken der Anschlusskabel zum Halbes heraushängt, für den hat die Firma Brooklyn das richtige Utensil.

■ Dieses praktische Gerät macht es möglich, drei Geräte (z. B. PS2, DVD-Player, Videorecorder oder eine weitere Spielekonsole) an euer Fernsehgerät anzuschließen, ohne die Übersicht zu verlieren. Lästiges Kabelumstöpseln gehört der Vergangenheit an, denn das Umschalten zwischen den einzelnen Geräten erfolgt bequem per Knopfdruck. Der Multi AV-Selector ist universell einsetzbar, denn der Anschluss der Geräte kann sowohl über Euro-AV- (Scart-) als auch über AV-Chinch-Buchsen erfolgen. Die Oberfläche des Produktes wurde mit zwölf Mulden versehen, in die ihr eure Lieblings-PS2-Spiele oder DVDs stellen könnt. Das schwarze Kunststoffgehäuse macht einen robusten Eindruck und ist obendrein ganz im PS2-Stil gehalten. Der Preis von



■ Der Multi AV-Selector der Firma Brooklyn besticht nicht nur durch Design, sondern zusätzlich durch Funktionalität.

50,- DM ist, meiner Meinung nach, überraschend niedrig ausgefallen, was den Multi AV-Selector zum Kauf Tipp macht. Eine absolut lohnenswerte Anschaffung. (Ralph Wollner)

Multi AV-Selector

Preis: 50,- DM
Hersteller: Brooklyn
Termin: Erhältlich
System: PS2
Extras: -
Bezugsquelle: Fachhandel

Design	Komfort	Qualität
■ ■	■ ■ ■	■ ■

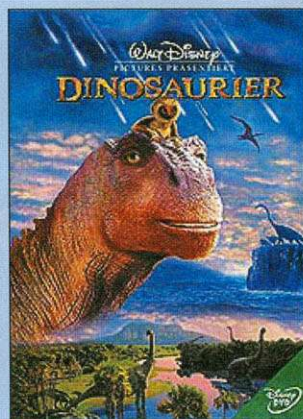
Und es dreht sich doch nur um das Ei

Disneys Dinosaurier

Mit **Dinosaurier** ist den Spezialisten von Disney die perfekte Verschmelzung von Computeranimation und Realfilm gelungen.

Disneys neues Meisterwerk entführt euch in eine längst vergangene Zeit. Der junge Pflanzenfresser Aladar ist weitab von seinen Artgenossen auf einer Insel voller Lemuren aufgewachsen. Als seine Heimat eines Tages von einem Meteoritenschauer zerstört wird, machen sich Aladar und seine pel-

zigen Freunde auf die Suche nach einem neuen Zuhause. Während ihrer gefährlichen Reise schließt sich die kleine Truppe einem Dinosaurier-Treck unter der Führung des bärbeißigen Kron an. Natürlich lauern jede Menge Gefahren am Wegesrand, die von der bunt gemischten Truppe aber mit Teamwork und Cleverness gemeistert werden. Die Geschichte bietet zwar nicht allzu viel Neues, dafür schlägt die Optik von **Disneys Dinosaurier** alle bisher erschienenen Animationsfilme um Längen. Die unglaublich realistisch wirkende Mischung aus Computeranimation und Realfilm wird jeden Zuschauer in ihren Bann schlagen. Zusammen mit dem perfekt abgemischten DTS- bzw. 5.1-Sound sorgt **Dinosaurier** für eine Atmosphäre, der sich auch ältere



Zuschauer kaum entziehen können. Zusätzlich zum genialen Film erhält ihr außerdem noch eine Zusatzdisc, auf der ihr mit allen Informationen rund um die Welt der Dinosaurier versorgt werdet. Einblicke in den Produktionsablauf des Filmes sowie zwei Spiele runden das Dinosaurier-Vergnügen ab. (Henry Ernst/Paul Krügel)

Disneys Dinosaurier

USK: Ab 6
Sprachen: Dt./engl.
Bild: 16x9 Widescreen 1.85:1
Ton: Dolby Digital 5.1
Extras: Trailer, interaktive Spiele, Musikvideo, Audiokommentare u. v. m.

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



Was war zuerst da?
Der Dino oder das Ei?

Über sieben Brücken ... Sieben - Platinum Ed.

Nachdem er bereits in zwei Versionen auf DVD erhältlich ist, veröffentlicht VCL nun eine spezielle Edition von David Finchers Psycho-Schocker. **Sieben** erzählt die Geschichte zweier Polizisten, die einen Serienkiller jagen. Neben dem Film befindet sich in der edlen Verpackung noch eine Zusatzdisc, die euch mit reichlich Zusatzinformationen, geschnittenen Szenen und Interviews versorgt. Ein Fest für David-Fincher-Fans.

Sieben - Platinum Edition

USK: Ab 16
Sprachen: Dt./engl.
Bild: Widescreen 2.35:1
Ton: Dolby Digital EX 6.1
Extras: Trailer, Interviews, 20 Minuten Extra-Bonus-Material, Making-of u. v. m.

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

Like Ice in the Sunshine Vertical Limit

Vertical Limit erzählt die Geschichte einer dramatischen Rettungsaktion in den verschneiten Rocky Mountains. Wer nicht allzu viel Wert auf eine logische Handlung oder Realismus legt, wird bei diesem Action-Kracher wirklich gut unterhalten. Herausragende Special-Effects und eine rasante Inszenierung machen **Vertical Limit** zu einem echten Top-Tipp für Freunde actionlastiger Katastrophenfilme.

Vertical Limit

USK: Ab 12
Sprachen: Dt./engl.
Bild: 16x9 Widescreen 1.85:1
Ton: Dolby Digital 5.1
Extras: Interaktive Menüs, Audiokommentare, Film- und Biografien u. v. m.

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

Action-Maskerade Face Off - Special Edition

Nach langer Wartezeit liegt der John-Woo-Klassiker nun endlich in einer überarbeiteten Fassung vor. Die Geschichte zweier Todfeinde besticht nicht nur durch die herausragenden Stunts, sondern auch durch eine äußerst feinfühligste Psychologisierung der beiden Hauptcharaktere. Bild und Ton der ursprünglichen Fassung wurden digital nachbearbeitet, so dass einem actionreichen Abend im Heimkino nichts im Wege steht.

Face Off - Special Edition

USK: Ab 16
Sprachen: Dt./engl./span./rus.
Bild: 16x9 Widescreen 1.85:1
Ton: Dolby Digital 5.1
Extras: Interaktive Menüs, Szenenwahl, Action Overload (58 Min) u. v. m.

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

Sci-Fi 08/15 Wing Commander

Zehn Jahre nach dem PC-Debüt der erfolgreichen Space-Opera hat Chris Roberts seinen Traum wahr gemacht und den Kampf zwischen Menschen und Kiltrathi auf die Kinoleinwand gebracht. Der Kampf zwischen den Menschen und den Katzenwesen Kiltrathi erschreckt durch dümmliche Dialoge, hölzerne Mienen und Special-Effects, die man kaum als solche bezeichnen kann. Wäre Chris doch lieber bei PC-Spielen geblieben ...

Wing Commander

USK: Ab 12
Sprachen: Dt./engl.
Bild: 16x9 Widescreen 2.35:1
Ton: Dolby Digital 5.1
Extras: Interaktive Menüs, Szenenauswahl, Kino-Trailer

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

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**
Autoklau-Aktion, USA 2000
Darsteller: Nicolas Cage, Angelina Jolie
Regie: Dominic Sena
- Hollow Man**
Sci-Fi-Thriller, USA 2000
Darsteller: Kevin Bacon, Elisabeth Shue
Regie: Paul Verhoeven
- Shaft - Noch Fragen?**
Action, USA 2000
Darsteller: Samuel L. Jackson, Busta Rhymes
Regie: John Singleton
- Gladiator**
Sandalenfilm, USA 2000
Darsteller: Russel Crowe, Ralph Moeller
Regie: Ridley Scott

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!



Wenn nichts mehr geht, helfen wir weiter!

Tipps & Tricks

Top-Tipps PS2

34 Tricks für die neue Sony-Konsole

Auf den folgenden Seiten präsentieren wir euch interessante Tipps zu PlayStation-2-Spielen.

Cheats

Super Bust-A-Move

■ Für alle, die den kugelrunden Puzzlespaß von Acclaim schon von A bis Z durchgezockt haben, gibt es jetzt Nachschub. Mit diesem Trick erhaltet ihr zusätzliche Charaktere und mehr Puzzles. Um die Bonus-Charak-

tere freizuschalten, drückt ihr auf dem Startbildschirm:
Δ, →, ←, Δ.

Bei korrekter Eingabe erscheint in der rechten oberen Ecke des Bildschirms ein Symbol. Jetzt besteht die Möglichkeit, unter einer größeren Zahl von Charakteren auszuwählen. Die zusätzlichen Puzzles schaltet ihr auf dem gleichen Bildschirm durch die Eingabe folgender Tastenkombination frei:
Δ, ←, →, Δ.

Erneut wird die Eingabe bestätigt, diesmal in der linken oberen Ecke des Bildschirms. Die neuen Puzzles könnt ihr im Einspieler-Modus anwählen.

Cheats

RC Revenge Pro

■ Einfach im Hauptmenü die folgenden Tastenkombinationen eingeben. Um alle Kurse in den einzelnen Abschnitten frei anwählen zu können, muss man **L1, R1, R2, □** und **○** drücken. Damit die vielen Kurse auch mit allen verfügbaren Fahrzeugen genießbar sind, drückt man einfach **L1, L2, R1, R2, ○** und **□**.

Die größte Herausforderung im Spiel sind jedoch die verschiedenen Meisterschaften. Wer in einem dieser Wettbewerbe festhängt, kann durch Drücken von **L1, R1, R2** und **L2** den nächsten Grand Prix freischalten. Ganz schlaue Füchse können sich so auch gleich alle Cup-Wettbewerbe aktivieren.

Cheats

Ready 2 Rumble: Round 2

■ Das Spiel bietet noch ein paar interessante Möglichkeiten, die sowieso schon abgedrehten Boxer noch unwirklicher erscheinen zu lassen. Geht dazu auf den Charakterauswahl-Bildschirm des Arcade-Modus. Dort könnt ihr mit der Eingabe folgender Tastenkombinationen folgende Änderungen herbeiführen:

Fette Boxer

○, ○, ○, ○, ○, R1, R1 und R2

Dünne Boxer

○, ○, ○, ○, ○, R1 und R2

Untote Boxer

○, ○, ○, ○, R1, R1 und R2

Große Boxhandschuhe

○, ○, ○, ○, R1 und R2

Cheats

Smuggler's Run

■ Gebt die Cheats während des Spiels ein.

Schnelleres Spiel (öfters eingeben)
R1, L1, L2, R2, →, →, →

Langsameres Spiel (öfters eingeben)
R2, L2, L1, R1, ←, ←, ←

Unsichtbarkeit

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

Leichtere Wagen

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

Keine Schwerkraft

Spiel pausieren, R1, R2, R1, R2, ↑, ↑, ↑

Cheats

Army Men: Sarge's Heroes 2

■ Gebt die Cheats während des Spiels ein.

Levelauswahl

Freeplay

Unbesiegbarkeit

Nodie

Alle Waffen

Gimme

Unsichtbarkeit

Noseum

Mini-Modus

Shorty

Riesen-Modus

Imhuge

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

Wild Wild Racing

■ Um in das „Geheim“-Menü zu kommen, gehe in das Optionsmenü, halte

□ und drücke dann: ↑, O, ↓, O, ←, →, ←, → und O.

Jetzt kannst du diesen Bildschirm verlassen und ein neues Spiel beginnen. Gebe dort als Namen

NORTHEND

ein. Als Bestätigung hörst du jetzt einen *Wild Wild Racing*-Jingle. Dadurch schaltet sich das „Streng Geheim“-Menü frei, in dem unter anderem alle Fahrzeuge freizuschalten sind.

Cheats

Dead or Alive 2



■ Bayman – den es übrigens in der japanischen Version nicht gab – erhaltet ihr, wenn ihr *Dead or Alive 2* mit jedem Standard-Charakter einmal erfolgreich beendet habt. Ihr könnt das Spiel aber auch wahlweise 30 Mal mit einer beliebigen Kombination aus Spielfiguren durchspielen. Tengu ist der Endgegner und gleichzeitig auch der zweite Bonus-Charakter. Entweder ihr spielt *Dead or Alive 2* ganze 200 Mal mit einer beliebigen Kombination von Spielfiguren durch oder ihr sammelt zehn Sterne im Überlebensmodus.

Cheats

Swing Away Golf

■ Es gibt drei geheime Charaktere, die sich mit folgendem Cheat ganz einfach freischalten lassen.

Geht ins Hauptmenü und drückt dort L2, R2, L2, R2, ↑, →, ↓, ←, L1 und □.

Jetzt könnt ihr im Stroke-Modus alle drei geheimen Charaktere anwählen.

Cheats

X-Squad

■ Alle Cheats müssen im Hauptmenü eingegeben werden. Mit ihnen kannst du den Umfang deiner Ausrüstung und Waffen-

fähigkeiten selbst bestimmen. Bei allen Cheats werden die erreichten Bonuspunkte angezeigt und du erhältst darüber

hinaus 99 Magazin-Clips für jede freigeschaltene Waffe. Nach der Eingabe muss nur ein neues Spiel gestartet werden.

Rang	Ausrüstung	Tastenfolge
Private	Michaels 9mmS	□, O und Δ
Sergeant	Keine Beschränkung des maximal tragbaren Gewichts, Taylor M82 und Michaels 9mmS	Δ, O und □
Leutnant	Level 2 Schild, keine Beschränkung des maximal tragbaren Gewichts, Taylor M82, Michaels 9mmS und 10.000 Bonuspunkte für jeden geschafften Level	R1, L2, L1 und R2
Captain	Radar, keine Beschränkung des maximal tragbaren Gewichts, Taylor M82 und Michaels 9mmS	O, R1, O, L1, Δ und R2
Major	Level 3 Schild, Level 3 Sensor, Radar, keine Beschränkung des maximal tragbaren Gewichts, Taylor M82 und Michaels 9mmS	L2, □, R2, Δ, L1, O und R1
Colonel	Level 3 Schild, Level 3 Sensor, Radar, keine Beschränkung des maximal tragbaren Gewichts und Anfängerstufe für alle Waffen	Δ, □, O, □, Δ und O
General	Level 3 Schild, Level 3 Sensor, Radar, keine Beschränkung des maximal tragbaren Gewichts und Fortgeschrittenenstufe für alle Waffen	L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2 und R2
Master	Level 3 Schild, Level 3 Sensor, Radar, keine Beschränkung des maximal tragbaren Gewichts und Meisterstufe für alle Waffen	O, O, O, O, Δ, □, □, □ und □

Cheats

Rumble Racing

■ Wagen- und Level-Passwörter: Damit du die Passwörter eingeben kannst, musst du in die Spieloptionen des Hauptmenüs gehen, 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: PIPROC1PU

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
KZOIEC2P1

Buckshot-Wagen: UBTCKSTOH

Gamecus-Wagen: BSUIGASUM

High-Roller-Wagen: HGIROLREL

Redneck-Rocket-Wagen: KCEROC TEC

Revolution-Wagen: PTOATRT01

Road-Trip-Wagen: ABOGOBOGA

Sporticus-Wagen: OPSRTISUC

Stinger-Wagen: AMHBRAAMH

Cheats

Summoner

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

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

AP-Kosten von Ketten-Spells reduzieren Zaubert eine 4er-Kette oder höher und drückt dann schnell R2+L2 (oder L2+R2), um einen anderen Charakter anzuwählen und wieder zum eigenen zurückzukehren. Jetzt sollte die Kette wieder bei „1“ stehen.

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

Zwei Beschwörungen Beschwöre einen Dämonen, benutze den „Schnelle Magie“-Trick und beschwöre gleich darauf noch einen Dämonen.

Cheats

Unreal Tournament



■ Um die folgenden Mutatoren freizuschalten, musst du die folgenden Tastenkombinationen auf dem Titelschirm eingeben:

Fatboy-Mutator

O, O, O, ↓, ↑, ↑, ↓, O, O und O

Stealth-Mutator

□, □, O, O, □, □, O und O

Big-Head-Mutator

→, ←, →, ←, →, ←, O, O und O

Um die folgenden Cheats zu aktivieren, musst du ein neues Spiel starten, es dann pausieren und die Tastenfolgen während des Pause-Bildschirms eingeben:

God-Mode

□, O, →, ←, O und □

Maximale Munition

→, ←, O, O, O, ← und →

Level überspringen

↓, ↑, →, ←, ←, → und O

Alle Charaktere freischalten

→, →, O, O, ←, → und O

Wem es nicht genug ist, Levels einfach überspringen zu können oder das Spiel mit den obigen Cheats zu lösen, der kann wohl auch alle Levels öffnen. Geht folgendermaßen vor: Startet ein Spiel, speichert es an einem beliebigen Punkt und kehrt zum Hauptmenü zurück. Geht jetzt auf den „Spiel fortsetzen“-Bildschirm und wählt euren Spielstand an (nicht bestätigen).

Drückt jetzt ↓, ↑, ↑, ↓, →, ↓, ← und ↑. Alle Levels des Spiels sollten jetzt frei anwählbar sein.

Cheats

Oni

■ Die Eingabe der Cheats erfolgt während eines laufenden Spiels. Pausiere dazu in einem beliebigen Level und wähle den Punkt „Hilfe“ an (nicht aktivieren). Jetzt kannst du die unten stehenden Cheats eingeben. Bei erfolgreicher Eingabe ertönt eine akustische Bestätigung. Wenn die gleiche Tastenfolge ein zweites Mal eingegeben wird, deaktiviert sich der Cheat wieder.

Effekt	Tastenfolge
Unendlich Gesundheit	L2, L1, L2, □, O, □, R3, L3, R3 und O
Ein Treffer reicht zum Sieg	L2, L1, L2, □, O, □, R3, O und □
Winzige Charaktere	L2, L1, L2, □, O, □, L3, R3, □ und O
Gatling-Gun-Modus	L2, L1, L2, □, O, □, L2, L2, L1 und L3
Fists-of-Legend-Modus	L2, L1, L2, □, O, □, R3, L3, O und □
Große Charaktere	L2, L1, L2, □, O, □, R3, □, O und L3
Riesige Köpfe	L2, L1, L2, □, O, □, Start, □, O und Start
Unendlicher Phase Cloak	L2, L1, L2, □, O, □, L1, R3, L2 und L3
Level überspringen	L2, L1, L2, □, O, □, L3, R3, L2 und L1
Charakterauswahl	L2, L1, L2, □, O, □, L2, L2, L2 und L2

Mit der L2-Taste kannst du alle im jeweiligen Level verfügbaren Charaktere anwählen. Diese Charaktere verfügen selbstverständlich über andere Special-moves als Konoko selbst. Dies

ist ein Programm-Überbleibsel aus dem Deathmatch-Modus, den das Spiel ursprünglich besitzen sollte. Beachte bitte auch, dass mehr als ein Cheat gleichzeitig benutzbar ist.

Cheats

Ready 2 Rumble Boxing

■ Gebt die Cheats während des Spiels ein:

Meister-Outfits freischalten

Gewinnt das Spiel im Championship-Modus.

Outfits wechseln

Boxer markieren und □

Alle Boxer und Outfits freischalten
Bei Spielerauswahl folgende Kombination eingeben:

←, ←, →, R2, ←, →, →, R1, R1, R2

Megaschlag mit Afro Thunder

Bevor der Kampf beginnt:

X, □, X, X, O, Δ

Cheats

Operation Winback

■ Damit ihr bei eurem Job als Geheimagent nicht auf verlorenem Posten steht, haben wir hier einige hilfreiche Codes für euch.

Maximal-Power-Mode

Im Startscreen gebt ihr zügig folgende Tastenkombination ein:

L1, R2, L2, R2, L2, Δ, O, Δ, O dann die L1-Taste gedrückt halten und die Start-Taste drücken. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, sollte euer Supersoldat von Anfang an mit allen Waffen ausgerüstet sein.

Sudden-Death-Mode

Um eure Feinde mit einem Schuss zu neutralisieren, benötigt ihr den Sudden-Death-Mode. Im Startscreen gebt ihr folgende Kombinati-

on ein: L2, R2, L2, R2, O, Δ, O, Δ ... danach wie gewohnt die L1-Taste gedrückt halten und Start drücken.

Charaktere im Zweikampf-Mode freischalten

Um alle 28 anwählbaren Figuren freizuschalten, gebt ihr im Start-Menü Folgendes ein: ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←. Danach O-Taste gedrückt halten und auf Start drücken. Nun solltet ihr alle Figuren für den Zweikampf-Modus anwählen können. Damit ihr euren Anfangspunkt selbst wählen könnt, solltet ihr auf den Rallye-Mode zurückgreifen. Um diesen verfügbar zu machen, gebt ihr im Start-Screen folgende Kombinationen ein: ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←.

Cheats

Madden NFL 2001

■ Cheats im Code-Eingabe-Bildschirm eingeben.



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

Cheats

F1 Racing Championship

■ Um alle Menüs und Untermenüs freizuschalten, gebe während des Startbildschirms O, X, □, △, ↑, ↓, ← und → ein. Die

übrigen Cheats werden direkt im Spiel eingegeben. Eine nochmalige Eingabe deaktiviert den jeweiligen Cheat wieder.

Effekt	Tastenfolge
Musik im Pause-Menü ändern	O, X, □, △, L1, L2, R2 und R1
Außergewöhnliche Soundeffekte	O, X, □, △, ↑, R1, X und X
Superschneller Formel-1-Wagen	O, X, □, △, R1, R2, L2 und L1
Piloten-Kameraperspektive	O, X, □, △, →, ↓, ← und ↑
Fahrschulübung bestehen	R2, L2, X, R2 und L2
Weibliche Boxencrew	O, X, □, △, □, ←, ↑ und ←

Nachdem die Kombination für die weibliche Boxencrew eingegeben wurde, muss das Spiel beendet werden (ohne Neu-

start). Wenn jetzt ein neues Rennen gestartet wird, sollten die Damen der Schöpfung ihre Arbeit an der Box verrichten.

Cheats

Star Wars: Super Bombad Racing

Galaxy-Circuit freischalten

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

Gespiegelte Tracks freispielen

Um die Option zu erhalten, die Rennen auch in die entgegengesetzte Richtung zu fahren, müsst du den Galaxy-Kurs mit jedem Charakter mit einer Gold-Medaille abschließen.

Darth Vader freischalten

Du kannst mit Darth Vader, 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, △, 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, △, □, O, △, □ im Hauptmenü.

Cheats

Street Fighter Ex 3

Versteckte Kämpfer

Wer es schafft, den Original-Modus, ohne ein Continue zu verbrauchen, durchzuspielen, erhält einen Bonusfighter. Weitere Charaktere bekommt ihr jedes Mal, wenn ihr das Spiel erfolgreich ohne Continue durchgezockt habt. Alle diese Kämpfer könnt ihr freischalten: Garuda, Shadow Geist, Sagat, Vega, Kairi, Pullum, Area, Darun und Vulcano.

Bonusfights

Im Original-Modus müsst ihr jedes Match mit einem Meteo-Combo, Meteo-Tag-Combo oder Character-Parade beenden. Um gegen Kairi zu kämpfen, müsst ihr dies mit den Figuren Hokuto oder Nanase schaffen. Um gegen Shadow Geist anzutreten, müsst ihr dies mit den Figuren Skullomania oder Sharon hinkommen. Um gegen Evil Ryu anzutreten,

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

Medaillen-Extras

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

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

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

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

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

Cheats

Silent Scope

■ Die Eingaben müssen auf dem Auswahlbildschirm des Arcade-Modus erfolgen. Als Bestätigung erhältst du ein akustisches Signal.

Effekt	Tastenfolge
Unsichtbare Gegner	→, ↓, →, □, ↑, □, □, △, ↓, →, ↓, →, □ und △
Gespiegelte Levels	←, ←, →, □, ↓, ↓, ↑, △, ↑, →, ↓, ↑, ←, ↓ und □
Ego-Perspektive	↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓ und ↓
Turbo-Modus	↓, △, ↑, □, △, ↓, →, ↓, →, □ und △
Love-Modus	←, →, →, □ und △
Nacht-Modus	↑, →, ↓, ←, ↑, □ und △



Cheats

Tekken Tag Tournament

Als Angel kämpfen

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

Als Tiger kämpfen

Im Charakterauswahlmenü Eddy markieren und START drücken.

Gallerie

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

Jukebox

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

Dr. B umhauen

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

Versteckte Charaktere

Beendet das Spiel öfters und ihr erhaltet folgende Charaktere in der angegebenen Reihenfolge: Kunimitsu, Bruce Irvin, Jack-2, Lee Chaolan, Wang Jinrey, Roger & Alex, Kuma & Panda, Kazuya Mishima, Ogre, True Ogre, Prototype Jack, Mokujin & Tetsujin, Devil and Angel, Unknown

Kampf mit zweitem Charakter beginnen

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

Tekken-Bowl-Modus

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

Theater-Modus

Einfach einmal das Game durchzocken!

Armor Kings verstecktes Kostüm

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

Lings Filmsequenz freispielen

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

Cheats

Star Wars: Starfighter

■ Alle Schummelwörter werden unter dem Menüpunkt „Codes“ in den Optionen eingegeben

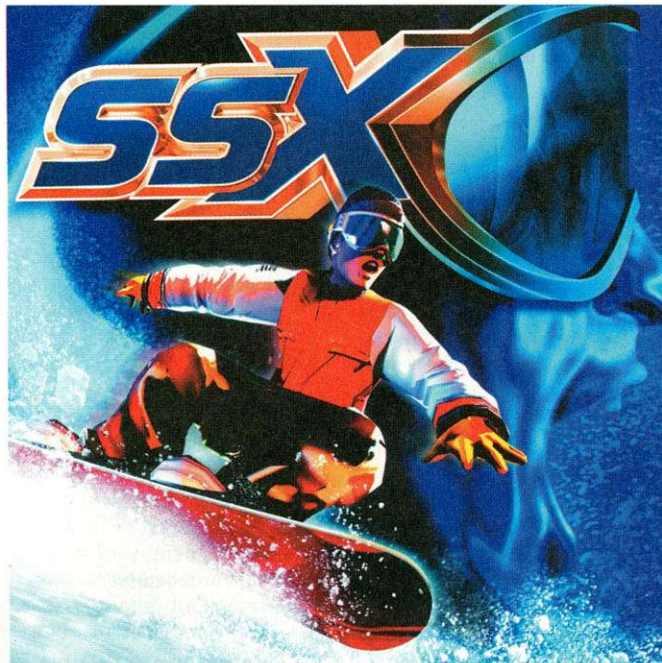
Effekt	Tastenfolge
JAMEZ	Verfolge den Arbeitstag eines Zeichners von LucasArts.
WOZ	Verstecktes Weihnachtvideo freischalten, in dem Nym vorkommt
JARJAR	Jar-Jar-Modus freischalten. Damit werden die Kontrollen der Raumschiffe umgekehrt.
SIMON	Bild des Entwicklerteams freischalten
OVERSEER	Alles bis auf die Bonus-Multiplayer-Missionen freischalten
BLUENSF	Experimentelles Raumschiff für Bonus-Missionen freischalten. Um dieses Schiff nutzen zu können, müsst ihr zuerst eine Goldmedaille in jeder normalen Mission des Spiels erreichen oder den „OVERSEER“-Code eingeben.
ANDREW	Bonus-Multiplayer-Missionen freischalten
MINIME	Unbesiegbarkeit freischalten
NOHUD	Cockpit-Display ausschalten
HEROES	Raumschiff- und Besetzungsgalerie freischalten
SHIPS	Galerie mit gegnerischen Raumschiffen freischalten
PLANETS	Planetengalerie freischalten
TEAM	Weiteres Bild des Entwicklerteams freischalten
CREDITS	Credits des Spiels freischalten
LTDJGD	Nachricht eines Programmierers an seine Söhne freischalten
SHOTS,	„Default“-Bildschirm freischalten
SIZZLE, HOTEL	

Cheats

SSX

■ Der Snowboard-Spaß von EA bietet neben einem hohen Schwierigkeitsgrad auch viele Extras und Goodies, die aber größtenteils erst freigespielt werden müssen. Die Möglichkeit, per Cheat-Eingabe die Statuswerte auf den maximal erreichbaren Wert hochzuschrauben, ist daher für viele Spieler sehr wertvoll. Um diesen Cheat zu aktivieren, haltet ihr **L1, L2, R1** und **R2** gedrückt und drückt dann **X, X, X, X, X, X, X** und **□**. Um alle Hinweise und Tipps zu sehen, die vor den Rennen eingeblendet werden, haltet ihr wiederum **L1, L2, R1** und **R2** gedrückt und gebt dann **O, X, O, X, O, X, O** und **X** ein. Wenn ihr euren Spielcharakter über die Pisten laufen anstatt flitzen sehen wollt, haltet ihr auch die **L**- und **R**-Tasten gedrückt und drückt dann **□, Δ, O, X, □, Δ, O** und **X**. Diese Cheats müssen auf dem Optionsbildschirm eingegeben werden und können durch dieselbe Tastenkombination wieder deaktiviert werden.

Um alle Kurse freizuschalten, müsst ihr in den Finals der einzelnen Kurse im Meisterschaftsmodus zumindest den dritten Rang erreichen. Dadurch erhaltet ihr Zugriff auf folgende Kurse: Mercury City Meltdown, Mesablanca, Tokyo Megaplex, Aloha Ice Jam,



Pipedream und einen nicht abgesteckten Kurs. Die vier Bonus-Charaktere erhaltet ihr, wenn ihr in einem beliebigen Wettbewerb Goldmedaillen holt. Die Reihenfolge ist Jurgen (1x Gold), JP (2x Gold), Zoe (3x Gold) und Hiro (4x Gold). Das dritte Kostüm jeder Spielfigur erhaltet ihr, wenn ihr alle im Trick-Book durch einen grünen [gekennzeichneten Tricks einmal während eines Rennens vollführt habt. Schafft ihr alle durch ein blaues Viereck gekennzeichneten Tricks, dann gehört das vierte Kostüm euch. Um alle elf Snowboards jedes Boarders

benutzen zu dürfen, müsst ihr höhere Bewertungsränge erreichen. Die Reihenfolge ist Rookie (3. Board), Sensei (4. Board), Contender (5. Board), Natural (6. Board), Star (7. Board), Veteran (8. Board), Champ (9. Board), Superstar (10. Board) und Master (11. Board). Alle, die nicht vorhaben, sich ausreichend mit dem Fun-Racer zu beschäftigen, können alle Kurse, Charaktere, Boards und Kostüme mit einem Master-Cheat freischalten. Dazu haltet ihr wiederum im Optionsmenü die beiden **L**- und **R**-Tasten und drückt dann **↓, ←, ↑, →, X, O**, und **□**.

Cheats

ESPN Intern. Track & Field

■ Die folgenden Begriffe müssen als Spielernamen im Trial-Modus unter Beachtung der Groß- und Kleinschreibung eingegeben werden. Wenn ihr die Namen richtig eingegeben habt, erhaltet ihr eine akustische Bestätigung und könnt dann mit einem metallisch aussehenden Athleten in verschiedenen Farben an den Wettkämpfen teilnehmen.

Name	Farbe
Gold	Montreal
Silber	Sydney
Bronze	Helsinki
Braun	Roma
Weiß	Moscow
Blau	L.A.
Hellblau	Munich
Grün	Mexico
Rot	Tokyo
Silbergrau	Athens
Orange	Atlanta
Lila	Seoul

Cheats

Z.O.E. - Zone of the Enders

Versus-Modus freischalten

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

Alle Charaktere und Levels im Versus-Modus

Beende das Spiel auf „Leicht“ mit mindestens einem D-Rating.

Alternatives Ending

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

Cheats

Silpheed: The Lost Planet

Alle Waffen

Wenn du ein neues Spiel startest, gebe einfach den Codenamen **GLOIRE** ein. Jetzt sollten von Beginn an alle Waffensysteme zur Verfügung stehen.

Cheats

Shadow of Memories

Wiederholungs-Modus

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

Zeit-Kapseln erneuern

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

Cheats

MDK2 Armageddon

Kurt in Boxershorts

Halte im Hauptmenü **L2 + R2** und drücke **□, □, △, □**.

Crazy Camera

Pausiere das Spiel und halte **L2 + R2** und drücke **X, O, X, O**.

Slow-Motion-Modus

Spiele mit Max, halte **R2** und drücke **↑, ↑, ↑, ↑**.

Fürze von Doctor Hawkins

Spiele mit Doktor Hawkins und drücke **L2 + R2 + ← + X**.

Cheats

Army Men Air Attack 2

Um ohne große Umschweife als Sieger aus den einzelnen Levels hervorzugehen, solltest du unsere Level-Anwahl-Codes benutzen.

- 2 ↑, X, △, →, □, O, X
- 3 △, O, ↓, ←, □, □, ↑, ↑
- 4 X, →, ←, X, O, □, □
- 5 ↓, ↓, O, □, O, □, →, X
- 6 △, X, ↑, ←, →, ←, O, △
- 7 →, □, →, ↓, O, X, X, →
- 8 △, →, □, □, O, ↓, ↓, X
- 9 ↑, X, □, →, →, O, ←, ←
- 10 △, ↑, O, X, □, ↓, ↓, ↓
- 11 O, O, ↑, ←, →, X, △, O
- 12 →, ↑, X, →, O, □, △, O
- 13 ←, ←, △, O, X, X, ↓, →
- 14 □, →, O, ↑, ↓, □, ↓, ↑
- 15 ←, →, O, X, □, ↓, ↓, O
- 16 △, O, X, →, →, O, ↓, ↓
- 17 □, ↑, ↑, →, ←, □, ↓, X
- 18 O, X, →, △, □, ↑, X, X
- 19 ↓, →, X, □, →, ↑, O, O
- 20 ↑, X, O, ↑, ←, □, O, X

Cheats

Rayman Revolution

■ Führt den agilen Rayman auf seinem PS2-Debüt zum Sieg. Um dem kleinen Rayman ein wenig auf die Sprünge zu helfen, geben wir euch zwei Möglichkeiten an die Hand:

Mehrspieler-Maps freischalten

1. Wählt im Hauptmenü „Optionen“
2. Geht zweimal hintereinander auf „Sprache“ und bestätigt

- jeweils mit der X-Taste.
3. Markiert (ohne zu bestätigen) im nun erscheinenden Menü die Sprache RAYMANIAN.
 4. Jetzt gleichzeitig **L1 + L2** drücken und halten.
 5. Dann gebt ihr die Kombi **L2, R2, L2, R2, L2, R2** ein.
 6. Im Untermenü erscheinen drei Mehrspieler-Maps.

Cheats im Spiel

1. Legt im Spiel eine Pause ein.
2. Wählt „Sound“ und markiert dann „alles Aus“.
3. **L1 + L2** gleichzeitig drücken und halten.
4. Dann gebt ihr die Kombination **L2, R2, L2, R2, L2, R2** ein.
5. Jetzt sollte ein Untermenü mit Cheat-Optionen erscheinen.



Cheats

Gauntlet: Dark Legacy

■ Alle Cheats musst du als Name bei der Charakter-Erstellung angeben. Daher lassen sich die Codes auch nicht kombinieren.

\$ 10,000 Gold für jeden Level

10000K

9 Zaubertränke und Schlüssel jeden Level:

ALLFUL

Unverwundbarkeit

INVULN

Unsichtbarkeit

000000

Schwebender Charakter:

1ANGLI

Großer Charakter:

DELTA1

3-Way-Shot-Charakter

MENAGE

Turbo-Charakter

PURPLE

Extra schneller Charakter

XSPEED

X-Ray-Charakter

PEEKIN

Supershot-Charakter

SSHOTS

Rapid-Fire-Charakter

QCKSHT

Versteckte Kostüme

Jede Klasse hat einige versteckte Kostüme. Um an diese heranzukommen, die Passwörter als Namen eingeben.

Zwerg

NUD069

ICE600

DIB626

KA0292

TAK118

Magier

DES700

GARM00

GARM99

SUM224

SKY100

Walküre

AYA555

CEL721

TWN300

Krieger

MTN200

RAT333

CAS400

Ritter

CSS222

STG333

RIZ721

ARV984

SJB694

BAT900

Jester

STX222

PNK666

KJH105

Automatische Namensgebung

Wenn du **X** drückst bei der Eingabe des Namens, wird automatisch ein vorgegebener Name eingesetzt. Entweder Larry, Chip oder Chuck.

Cheats

Rogue Spear

■ Die folgenden Cheats müssen während des Spiels eingegeben werden. Bei erfolgreicher

Eingabe hörst du das Schlagen einer Tür. Die gleiche Kombination schaltet den Cheat wieder

Cheat	Tastenfolge
Unsichtbarkeit	L1, L1, L2, L2, □, □, O, O.
Unendlich Munition	L1, R2, L1, R2, O, O, □, □, △, △
Kugelsichere Weste	←, →, □, O, O, □, →, ←
Gummigeschosse	L2, R2, R2, L2, ↑, ↑, △, △
Scharfschütze	L2, L1, ↑, ←, ↓, →, L1, L2
Sofortiger Sieg	R2, R2, ←, →, ←, →, L2, L2
Splitterkanone	←, □, ←, □, →, O, →, O.
Mr. Big Head	↑, △, ↑, ↑, △, △, L2, R2.

Cheats

TimeSplitters

Challenge-Mode freispielen

Schafft den Story-Modus auf irgendeiner Schwierigkeitsstufe und öffnet somit den Challenge-Modus. Dann absolvierst du die Herausforderungen nacheinander, um weitere freizuschalten.

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 Nardir“, „Fingers McKenzie“, „Sebastian Photon“, „Ravelle Velvet“, „Angel Perez“ und „Bardass 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.



Ein Blick nach hinten gibt Aufschluss über den Vorsprung zum Gegnerpulk. Allerdings solltet ihr nicht zu lange über eure Schulter schauen, denn die nächste Kurve kommt bestimmt.



Auf den Highspeed-Strecken herrscht meistens großes Gedränge. Versucht deshalb, schnellstmöglich die ehrgeizige Meute hinter euch zu lassen.

Kleine Fahrschule und Karriere-Ratgeber für Gran Turismo 3

Gran Turismo 3: A-spec

Um euch den Einstieg in das Mammutwerk zu erleichtern, haben wir euch die Erfahrungen aus über 600 Rennen und etwa 8.000 gefahrenen Kilometern zu einem praktischen Ratgeber zusammengefasst.

Wie sollte ich meine Steuerung einstellen?

Spielt zunächst einige Runden im Arcade-Modus, um in Ruhe die verschiedenen Steuerungstypen auszuprobieren. Ihr könnt einerseits mit den Buttons beschleunigen und bremsen, andererseits könnt ihr dies auch mit dem rechten Analogstick tun. Die Steuerung mit dem Analogstick hat einen wesentlichen Vorteil: Ihr könnt viel gefühlvoller Gas geben und abbremsen als mit den Buttons (auch wenn diese mittlerweile analog sind). Beschleunigt und bremsst ihr hingegen mit den Buttons, wird eure Reaktionszeit beim Wechsel von Gas und Bremse minimal schneller sein.

Handschaltung oder Automatik?

Die Handschaltung erweist sich gegenüber der Automatikschaltung als vorteilhaft. Zum einen wird euer Wagen schneller beschleunigt, weil ihr die Gänge höher ausfahren könnt. Die Automatik schaltet bei vorgegebenen Drehzahlen, auch wenn noch etwas Spielraum nach oben vorhanden ist. Zum anderen könntet ihr mit der Handschaltung auch wesentlich schneller durch Kurven fahren.

Legt dabei vor der Kurve einen niedrigen Gang ein. Hierbei gilt: Je enger die Kurve, desto niedriger müsst ihr den Gang wählen. So könnt ihr den Motor eures Wagens immer im optimalen Drehzahlbereich halten. Trotz all der Vorteile der Handschaltung gegenüber der automatischen Übersetzung solltet ihr nicht vergessen, dass es gegenüber der Automatikschaltung weitaus anspruchsvoller ist, euren Wagen mit Handschaltung zu fahren. Anfänger sollten daher zunächst das automatische Getriebe vorziehen. Sobald ihr mit den Strecken und Wagen vertraut seid, könnt ihr zur Handschaltung übergehen.

Drift- oder Racing-Modus?

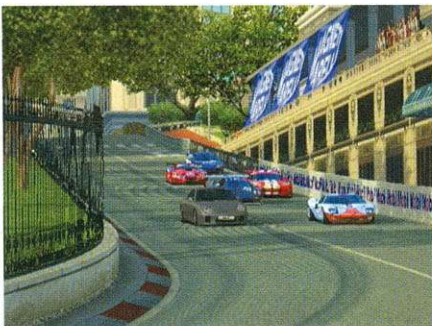
Im Drift-Modus fährt sich euer Wagen stark hecklastig. Das Auto neigt eher dazu, in Kurven mit dem Heck auszubrechen, als im Racing-Modus. Macht euch diesen Effekt dadurch zu Nutze, indem ihr in der Kurve kurz vom Gas geht und dann sofort wieder Vollgas gebt. Jetzt müsst ihr nur noch im richtigen Maß gegenlenken. Können sich dadurch in der Lage, ihren Wagen schnell und präzise durch Kurven driften zu lassen. Droht euer Wagen sich zu drehen, müsst ihr sofort vom Gas gehen und stark gegenlenken. Besonders auf unbefestigtem Untergrund, zum Beispiel Gras, bricht euer Wagen leicht aus. Also: Vorsicht mit dem Gaspedal in den Kurven, damit ihr nur driftet, wenn ihr es auch wirklich wollt. Ein Dreher während eines Rennens hat meist fatale Folgen für eure Platzierung.

Gibt es Tricks beim Fahren?

Kaum. Da es sich bei GT 3 bis auf das fehlende Schadensmodell um eine Simulation handelt, sind das Fahrverhalten der Boliden und der Spielablauf voll auf Realität getrimmt. Dennoch gibt es einen nützlichen Tipp, um mit Maximalgeschwindigkeit durch enge Kurven zu kommen. Dazu benötigt ihr aber Kurven, bei denen die Fahrbahnbegrenzung direkt an der Strecke liegt. Solche Kurven könnt ihr unbremst anfahren. Kurz vor dem Beginn der Kurve solltet ihr dann euren Wagen möglichst parallel an der äußeren Streckenbegrenzung entlangfahren. Schlittert an der Bande entlang durch die Kurve, gebt dabei Vollgas und lenkt leicht mit! Findet heraus, bei welchen Kurven dieser Trick möglich ist, und ihr werdet fortan bessere Chancen bei Rennen auf solchen Strecken haben.

Gibt es Abkürzungen?

Hin und wieder könnt ihr euch ein oder zwei Kurven sparen, indem ihr die Strecke verlasst und geradeaus durch den Schotter oder das Gras brettet. Je nach Untergrundbeschaffenheit wird euer Wagen dabei gebremst. Achtet darauf, keine vermeintlichen Abkürzungen durchs Grüne zu nehmen, die euch mehr Zeit und Geschwindigkeit kosten, als wenn ihr auf der Strecke geblieben wärt. Geheime Abzweigungen gibt es aber nicht zu entdecken.



Mit einem auf Maximalbeschleunigung abgestimmten Tuning wird die kurvige Monaco-Strecke zum Kinderspiel.



Vergesst nicht eure Sonnenbrille einzupacken, wenn ihr die sonnige Côte d'Azur besucht.



Ohne Traktionskontrolle ist es schwer, ein PS-Monster bei Vollgas gerade auf der Strecke zu halten.

Aller Anfang ist schwer

Groß ist eure Auswahl an Wagen nicht gerade, wenn ihr im GT-Modus durchstarten wollt. Mit dem Toyota Vitz oder dem Toyota Tureno seid ihr am besten beraten, auch wenn die beiden kaum den Vorstellungen von einem Traum- oder Sportwagen entsprechen.



■ Soll ich mich fair verhalten?

Niemand wird es euch danken! Also setzt euch über alle Regeln hinweg und lasst es auf den Strecken richtig krachen. Nutzt das Heck eures Vordermanns vor Kurven zum Bremsen. Das hat den positiven Effekt, dass euer Wagen stark abgebremst wird und der Gegner dadurch so viel Schwung bekommt, dass er einen Abflug an die Bande oder ins Kiesbett macht. Scheut nicht davor zurück, beim Durchfahren von Kurven seitlich in eure Kontrahenten zu fahren, wenn euer Wagen sich zu sehr dem äußeren Kurvenrand nähert. Ein kontrollierter Crash kann euren Wagen wieder richtig ausrichten und euren Gegnern Probleme bereiten.

■ Welchen Wagen sollte ich zuerst wählen?

Sobald ihre eure Lizenz in der Tasche habt, geht es zum Autohändler. Leider reicht euer knappes Budget nur für einen Kleinwagen oder einen veralteten Sportwagen. Entscheidet euch entweder für den Toyota Vitz oder für den Toyota Tureno aus den



Deutsche Wertarbeit im sonnigen Rom. Dieser RSI New Beetle sorgt mit Leistung und einem flippigen Aussehen für Aufregung rund um das Kolosseum.

80er-Jahren. Somit habt ihr von Anfang an die Möglichkeit, an Spezialrennen teilzunehmen, entweder am Toyota-Vitz-Cup oder am 80er-Jahre-Rennen. Ihr spart dadurch spätere Anschaffungskosten für diese Wagen ein. Investiert Gewinne in das Tuning eures Boliden. Konzentriert euch vorerst voll auf das leistungssteigernde Motor-Tuning.

■ Was ist beim Bremsen zu beachten?

Der richtige Anbremspunkt und der richtige Bremszeitpunkt sind das A und O, wenn ihr Kurven mit maximaler Geschwindigkeit durchfahren wollt. Da die verschiedenen Wagen in ihren Fahreigenschaften stark variieren, kann man keine allgemeingültigen Hinweise über den Anbremspunkt und den Bremszeitpunkt geben. Die Lizenzprüfungen sind eine ideale Übung, um zu erlernen, wie man vor und in den verschiedenen Kurventypen zu bremsen hat. Prägt euch die Ideallinien der verschiedenen Kurven ein und versucht, diese auf Kurven während der Rennen zu übertragen.

■ Gibt es Orientierungshilfen?

Die Beschilderung der Strecke gibt euch Hinweise auf kommende Kurven und deren Intensität. Darüber hinaus solltet ihr Markierungen und Schilder auf der Strecke und am Streckenrand dazu nutzen, um den idealen Anbremspunkt zu finden. Wenn ihr den Eindruck habt, dass ihr eine Kurve schneller fahren könnt, müsst ihr in der nächsten Runde etwas später hinter eurer Orientierungshilfe bremsen. So könnt ihr euch Stück für Stück an die Grenzen eures Wagens tasten.

■ Benötige ich die Handbremse?

Selten. Sie kommt nur in sehr engen Kurven zum Einsatz, in denen eure normale Lenkung nicht ausreicht. Darüber hinaus könnt ihr die Handbremse dazu nutzen, um euren Wagen wieder auf die Strecke auszurichten, wenn er außer Kontrollen geraten ist.

■ Worin liegen die Unterschiede zwischen dem GT- und dem Arcade-Modus?

Vorab solltet ihr wissen, worin die Besonderheiten der beiden Spielmodi liegen. Im Arcade-Modus stehen von Beginn an einige Strecken und viele Wagen zu Verfügung. Im GT-Modus startet ihr eure Rennfahrerkarriere nur mit ein paar Kröten in der Tasche, die gerade mal für einen Kleinwagen reichen. Des Weiteren könnt ihr nur an wenigen Rennen in vorgegebenen Klassen teilnehmen. Wenn ihr später eure eigenen Wagen zum Spielen im Arcade-Modus nutzt, sind alle Modifikationen an eurem Wagen, zum Beispiel Motor-Tuning, deaktiviert.

■ Soll ich mich gleich an den GT-Mode wagen?

Es nutzt euch wenig, wenn ihr euch als Gran-Turismo-Frischling sofort auf den GT-Modus stürzt. Bis ihr im GT-Modus einen Wagen fahren könnt, der nur annähernd sportliche Fahreigenschaften hat, vergehen Stunden. Dreht deswegen eure ersten Runden im Arcade-Modus und macht euch mit den verschiedenen Fahrzeugklassen und Rennstrecken vertraut. Nachdem ihr erste Erfahrungen auf der Piste gesammelt habt, solltet ihr euch an den Lizenzprüfungen versuchen. Dabei erhaltet ihr Fahrhinweise und Fahr Tipps, die euch erklären, wie ihr zum Beispiel bestimmte Kurventypen durchfahren müsst. Setzt die gezeigten Anweisungen bei den Tests in die Tat um und ihr werdet eure erste Lizenz erhalten. Beginnt mit der B-Lizenz und arbeitet euch im Lauf des Spiels bis zu der unmenschlich schweren S-Lizenz vor. Mit der ersten Lizenz in der Tasche könnt ihr euch an die vielen Rennen im Gran-Turismo-Modus wagen.

■ Was kann ich im Arcade-Mode erreichen?

Im Arcade-Modus könnt ihr Strecken und Wagen freifahren. Der Arcade-Modus ist in drei Schwierigkeitsstufen spielbar. Bereits beim leichtesten Schwierigkeitsgrad



Wie im Tourenwagen-Motorsport üblich, bewegen sich die Boliden eng aufeinander gedrängt im Pulk. Tunt euer Auto, um mit Leichtigkeit aus der Formation ausbrechen zu können.



■ Bislang wurde noch kein Sonnenuntergang bei einem Rennspiel so realistisch dargestellt.



■ Nur mit einem guten Tuning könnt ihr die Viper am Auspuff eures Mustangs schnuppern lassen.



■ Spannende Kopf-an-Kopf-Rennen stehen bei Gran Turismo 3: A-spec an der Tagesordnung.

könnet ihr alle Strecken des Arcade-Modus freischalten. Spielt ihr den Arcade-Mode auf Normal und Hard, winkt nach jeder der sechs zu beendenden Etappen jeweils ein neues Auto, mit dem ihr zukünftig antreten könnt. Ab Etappe 4 sind es sogar jeweils zwei neue Fahrzeuge, die ihr ergattern könnt. Natürlich ist erster Platz Pflicht, um die Extras freizuschalten. Unter „Goodies“ könnt ihr eure Fortschritte abrufen und überprüfen, wie viele Rennen euch noch fehlen. Des Weiteren findet ihr im Arcade-Modus die Möglichkeiten Zeitrennen, Testrennen und Rennen gegen menschliche Kontrahenten zu fahren.

■ Lohnt es sich, für jedes Spezialrennen einen passenden Wagen zu kaufen?

Vorab solltet ihr überprüfen, ob ihr keinen Wagen in eurer Garage habt, der den Anforderungen für das Rennen entspricht. Mit den Schultertasten des Gamepads könnt ihr Eigenschaften wie die PS-Zahl, Motorenart (Turbo oder Saugmotor), Antriebsart (Front-, Heck- oder Allradantrieb) der Fahrzeuge vergleichen. Falls ihr keinen geeigneten Wagen findet, solltet ihr zuerst überprüfen, welche Rennen, für die ihr ein passendes Vehikel besitzt, ihr noch nicht gewonnen habt. Als Siegpriämie für eine komplette Rennserie winkt nicht selten ein Wagen, den ihr für die nächsten Rennen gut gebrauchen könnt.

■ Wie komme ich ans schnelle Geld?

Manche Rennen werden euch schwerer fallen als andere. Genauso gibt es für bestimmte Rennen höhere Siegpriämien als für andere. Solange ihr keine Lizenz habt, empfiehlt sich das Rennen auf dem Super Speedway im Lightweight-Cup. Der Speedway ist eine relativ anspruchslose Strecke, auf der ihr mit einem auf Geschwindigkeit getunten Wagen mit Leichtigkeit Siege erringen werdet. Ihr könnt so hohe Siegpriämien erhalten, ohne viel fahrerisches Können zum Einsatz zu bringen. Die NA-Meisterschaft, für die ihr eine Lizenz benötigt, bringt euch wie die Turbo-Meisterschaft ebenfalls hohe Siegpriämien ein. Die Teilnahme an der Turbo-Meisterschaft empfiehlt sich deswegen, weil ihr dort wiederum an Rennen auf dem einfachen Super Speedway teilnehmen könnt. Sobald ihr einen geeigneten Wagen habt, solltet ihr das Rennen auf der Test-Strecke bei der Gran-Turismo-Weltmeisterschaft wählen. Dort erhalten ihr die höchsten Siegpriämien in der Anfänger-Liga.

■ Eignet sich der Verkauf von Autos, um an Geld zu kommen?

Kaum, da ihr nur einen Bruchteil des Neupreises des Wagens erhaltet. Selbst wenn euer Wagen für Unsummen getunt wurde, wirkt sich dies nicht positiv auf den Erlös aus. Daher solltet ihr eure Wagen behalten, außer ihr bekommt ein Auto, wie in der Tourist-Trophy den Audi TT, doppelt. Im Gegensatz zum Vorgänger *Gran Turismo 2* könnt ihr im aktuellen *Gran Turismo*-Titel jeden Wagen nur einmal gewinnen.



■ Der exotische Pagani Zonda besticht selbst auf regennasser Fahrbahn mit seiner hervorragenden Beschleunigung. Nur übertreiben solltet ihr es nicht.

Dadurch ging die Möglichkeit, durch mehrfachen Wagenverkauf den großen Reibach zu machen, verloren. Lasst eure Wagen in der Garage und verdient euer Geld auf ehrliche Art und Weise: durch Rennerfolge.

■ Worauf sollte ich bei jedem Autokauf achten?

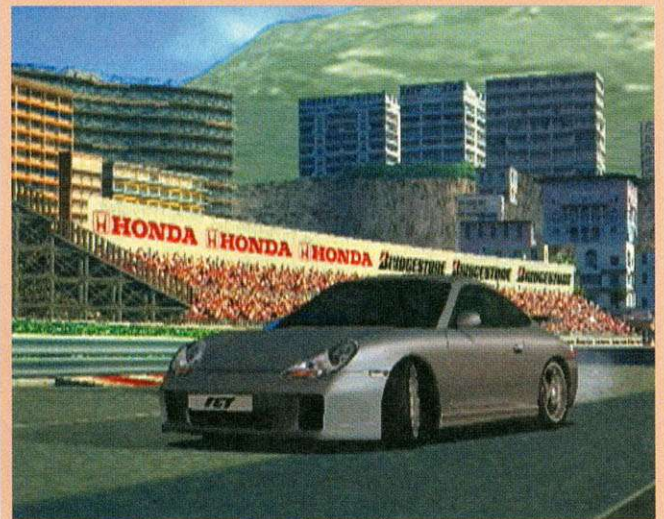
Überlegt lange und sorgfältig, bis ihr mühsam erkämpftes Kleingeld wieder an den Mann bringt. Überprüft vor einem Wagenkauf zuerst, ob ihr nicht einen geeigneten Wagen in einem Rennen gewinnen könnt. Ist dies nicht der Fall, wird euch der Gang zum Autohändler nicht erspart bleiben. Sucht nach einem Fahrzeug, das sowohl passend für ein Spezialrennen als auch für weitere Rennen ist. Achtet auch darauf, dass der Wagen noch ausreichend getunt werden und somit eventuell auch in einer höheren Rennliga zum Einsatz kommen kann. Als Beispiel hierfür sei die USA-Meisterschaft genannt. Mit eurem in der Beginner-Liga gekauften Mustang habt ihr in der Amateur-Liga trotz Maximaltuning kaum eine Chance gegen die Corvette, die Viper oder die Shelby Cobra. Investiert daher von Anfang an etwas mehr Geld und leistet euch eine Corvette. Mit dieser könnt ihr auch noch Rennen in der Amateur-Liga gewinnen. Extratipp: Speichert vor dem Wagenkauf ab und testet danach den neu erworbenen Wagen zuerst auf dessen Fahreigenschaften und Tuningmöglichkeiten. Seid ihr mit dem Wagen nicht zufrieden, könnt ihr euren alten Spielstand laden und den nächsten Wagen ausprobieren.

■ Was sollte ich beim Tunen beachten?

Achtet auf ein ausgewogenes Tuning. Es macht wenig Sinn, den Motor eines Wagens bis auf Maximalleistung zu tunen, wenn das Fahrwerk, die Bremsen und der Antrieb nicht daran angepasst sind. Nur wenn die Tuning-Komponenten untereinander harmonisieren, weißt euer Wagen optimale Fahreigenschaften auf. Was hilft ein PS-Monster mit einer Wahnsinnsbeschleunigung, wenn man wegen eines schlechten Fahrwerks und nicht angepassten Bremsen aus jeder Kurve fliegt? Ferner ist zu beachten, dass das Tuning sich nicht erhöhend auf den Verkaufspreis des Wagens auswirkt.

Ruf RGT Highend-Tuning

Dieser auf über 1.000 PS getunte Ruf zeigt, wie extrem ihr euren Wagen abstimmen könnt. Mit einer auf Höchstgeschwindigkeit ausgelegten Wageneinstellung könnt ihr auf der Teststrecke Geschwindigkeiten über 410 km/h erreichen. Ist der Wagen auf Maximalbeschleunigung abgestimmt, packt das edle Stück gerade mal 200 Sachen, wofür er aber nur wenige Sekunden benötigt.



Der Krieg der Konsolen hat begonnen!



dem GameCube und Microsoft mit der Xbox nachziehen wollen. Kann das bedeuten, dass die PS2 dann schon wieder Schnee von gestern ist und sich alle auf die neuen Konsolen konzentrieren? Ich mache mir echt Sorgen, dass ich eine Fehl-investition gemacht habe.

Dani Bluhm aus Augsburg

Wir können dich beruhigen: Du hast keine Fehl-investition getätigt. Sicherlich sind Game-Cube und Xbox eine ernst zu nehmende Konkurrenz, auf dem Konsolenmarkt ist dies jedoch nichts Neues. Des Weiteren ist es für neue Konsolen immer schwierig, auf dem Markt Fuß zu fassen und die Käufer frühzeitig mit Spiel-krachern zu versorgen. Game-Cube und Xbox müssen sich diesbezüglich erst noch beweisen. Für die PS2 steht dagegen bereits eine wahre Flut von Neu-erscheinungen an.

Zukunftsangst

In den letzten Wochen habe ich im Internet immer mehr über den

GameCube und die Xbox erfahren und mir viele Trailer der zu er-wartenden Software angesehen. Kann es sein, dass Nintendo hauptsächlich eine Konsole für Japan plant und die Xbox das amerikanische Gegenstück be-deutet? Falls ja, wo bleibt dann noch Platz für die PS2?

Gregor Meichelbeck aus Ulm

Deine Sorgen sind unnötig! Si-cherlich wird der GameCube in Japan reißenden Absatz finden, was allerdings nicht bedeuten soll, dass sich Nintendo auf den japanischen Markt konzentrieren will. Ähnlich verhält sich das mit der Xbox. Weder Microsoft noch Nintendo noch Sony wollen sich an einen bestimmten Markt bin-den, sondern sich einen mög-lichst großen Anteil am Welt-markt sichern. Wie bekannt, belebt auch hier Konkurrenz das Geschäft und die User kön-nen davon nur profitieren.

Öde Leere im Chat

Was ist denn mit den PSG-Fans los? Jetzt gibt es endlich den lange erwarteten PSG-Internet-Auftritt und kaum einer lässt sich blicken. Das finde ich nicht in Ordnung! Erst meckern und dann sich nicht einmal die Mühe machen, sich die neue(n) Sei-te(n) einmal anzuschauen. Ich



■ Wegen der Leere im PSG-Chat hat sich Henry sein Schmusseissen mitgebracht.

hoffe, das wird sich demnächst ändern!

Pia Lösitze aus Feucht

Das hoffen wir allerdings auch. Es ist bei Neuerungen normal, dass es ein Weilchen dauern kann, bis die Leser diese anneh-men und auch nutzen. Sicherlich, oftmals waren wir ein bisschen enttäuscht, wenn uns im Chat wieder einmal gähnende Leere erwartete, hatten wir doch mit einer regen Beteiligung eurer-seits gehofft. Wir hoffen jedoch, dass sich dies in naher Zukunft ändert und unser Chat so richtig aufblüht. Nicht zu vergessen auch die Foren, in denen ihr eure Meinungen sagen und auf andere Postings (Einträge) reagieren könnt.

PSG im Special-Rausch?

Die letzten zwei Ausgaben waren der absolute Hammer. Die beiden Specials sind mehr als nur gelun-

Konkurrenzdenken!

Die Situation auf dem Konsolen-markt macht mir Angst! Vor kurzem habe ich mir für viel Geld eine PlayStation 2 und ei-nige Spiele gekauft. Bis jetzt bin ich super zufrieden mit dem Gerät. Nun musste ich jedoch erfahren, dass Nintendo mit



gen und sollten eure Leserschaft hoffentlich mehr als verdoppelt haben. Man merkt deutlich, dass bei der PSG ein frisches Special-Lüftchen weht, was sich hoffentlich noch zum Sturm mausern wird. Die Wiedereinführung der Specials ist eine weise Entscheidung (war's der Commander?), die euren Lesern bestimmt viel Freude bereitet.

Dieter Lins aus Berlin

Es freut uns, dass dir die PSG-Specials gefallen, und wir hoffen, dass dies auch für die meisten unserer Leser gilt. Eure Meinungen sind uns sehr wichtig, weshalb ihr uns gerne ein paar Zeilen bezüglich der Specials schreiben könnt. Vielleicht habt ihr ja sogar einen besonderen Special-Wunsch oder andere Anregungen. Schreibt uns einfach! Für die Wiedereinführung ist natürlich der Commander verantwortlich.

■ Seid ihr krank?

Als ich das Redaktionsbild auf der ersten Seite der Juni-Ausgabe sah, bekam ich einen Riesen-schreck! Was ist denn mit euch passiert? Bekommt ihr nichts mehr zu futtern oder hat sich ein fieser Virus in eure Redaktion geschlichen? Falls ja, dann wünsche ich euch gute Besserung!

Heike Peller aus Hassfurt

Wir dachten uns schon, dass so ein Brief kommen würde. In der Tat sehen wir auf dem Foto aus wie Gespenster. Zum einen liegt das an den Specials, die uns die eine oder andere Nachtschicht kosten, zum anderen sind es die vielen neuen Spiele für die PS2,

„Ich denke, dass die Konkurrenz durch Nintendo und Microsoft der PS2 nicht schaden kann und Sony jetzt erst recht Vollgas gibt!“

Ulf Hurlinger aus Aachen

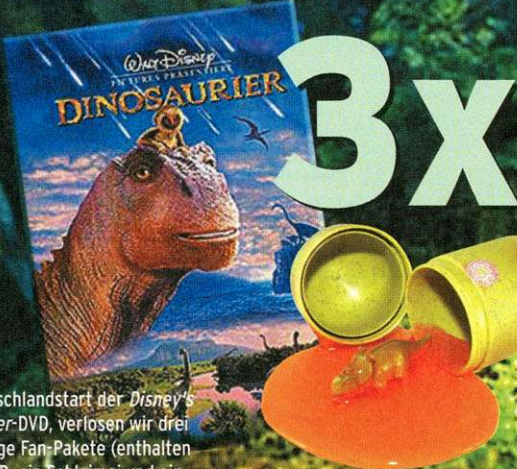
welche uns den Schlaf rauben und uns leckere Augenringe ins Gesicht zaubern. Ganz besonders möchten wir auf die gelungene Matte von Commander Swen hinweisen.

■ Wo ist Paul?

Mit Schrecken musste ich feststellen, dass sich euer Layouter Paul schon wieder aus dem Staub gemacht hat. Dabei hat er mit seinem Stil für mehr Abwechslung in der PSG gesorgt! Wer soll den nun das Layout übernehmen?

Bettina Sauer aus Drörsdorf

Disney's-Dinosaurier-Preisausschreiben



Zum Deutschlandstart der Disney's Dinosaurier-DVD, verlosen wir drei erstklassige Fan-Pakete (enthalten je eine DVD, ein Schleimei und ein Filmplakat).

Wer in den Besitz dieser Dino-Dröhnung kommen will, soll uns eine Postkarte mit dem Stichwort: **Dino-Dröhnung** zukommen lassen. Viel Glück!

Computec Media AG
Redaktion PSG
Stichwort: Dino-Dröhnung
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Ja, ja, der Paul. Unser Teenie-Liebling und Hobby-Bademeister ist natürlich immer noch bei uns. Dummerweise bemerkten wir erst einen Tag vor der Abgabe, dass wir noch kein Bild für die erste Seite geschossen hatten, und mussten daher leider auf Paule „the face“ verzichten.

■ GT3-Abhängig

Ich habe von Anfang an eine PS2 und bin mit ihr mehr als nur zufrieden. Meiner Meinung nach ist es die beste Konsole, die es je gab. Seit ich euren Bericht über Gran Turismo 3 gelesen habe, sitze ich jedoch wie auf Kohlen! Was bringt mir meine Konsole denn noch, wenn ich das beste Spiel für sie nicht in meinen Händen halten kann? Ich habe mir schon ernsthaft überlegt, mir diesen Traumtitel direkt aus Japan zu bestellen. Das ist aber sehr teuer, außerdem habe ich gehört, dass ich diese Version eh nicht abspielen könnte, da ich eine europäische PS2 habe. Gibt es nicht irgendeine Möglichkeit, dass ich GT 3 schon jetzt spielen kann?

Ingo Wöller aus Fulda

Da können wir dich bestens verstehen. Da du eine PAL-PS2 hast und dir das Abspielen von japanischen und daher NTSC-co-dierte Spielen versagt bleibt, musst du dich bis zum europä-



■ Hier sehen wir Alienschlächter-Paulchen bei seinem alltäglichem Training.

in eigener Sache



Ralph Wollner

Wir bekommen gerade in den letzten Monaten vermehrt Leserbriefe, in denen ihr euch darüber beklagt, dass wir heimlich, still und leise zum PlayStation-2-Magazin mutieren würden. Das stimmt so jedoch nicht, denn wir haben weder Einfluss auf die Entwickler noch auf die Marktsituation. Fakt ist, dass die PSone mittlerweile technisch überholt ist und die Entwicklerteams ihre ehrgeizigen Spielpläne nicht mehr auf der PSone umsetzen können. Außerdem hat auch das Raubkopierproblem dazu beigetragen, dass kaum noch ein Entwickler viel Geld in einen PSone-Spielertitel stecken will. Selbstverständlich halten wir euch über die leider nur noch wenigen PSone-Neuerscheinungen auf dem Laufenden.

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
Metal Gear Solid 2	_____	☐	☐	☐
E3: Tops und Flops	_____	☐	☐	☐
Test: GT 3	_____	☐	☐	☐
Fahrschule GT 3	_____	☐	☐	☐
Most wanted: PS2	_____	☐	☐	☐

9. Folgende Rubriken interessieren mich:

☐ News	☐ Tipps	☐ Reportagen
☐ Zubehör	☐ Brandneu	☐ DVD
☐ Tests	☐ Internet	

10. Seit welcher Ausgabe liest du die PSG?

(Aktuelle Ausgabe: 7/2001)

Ausgabe: _____ / _____

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: computec.abo@dsb.net

Internet:
www.playstationgames.de
E-Mail: psg@computec.de

Impressum

VORSTAND

Christian Gelpenpoh (Vorsitzender),
Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION

Redaktionsdirektor: Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)

E-Mail: hans.ippisch@computec.de

Leitender Redakteur: Swen Harder

Redaktion: Henry Ernst, Uwe Hönig, Ralph Wollner

Tipps & Tricks: Stefan Weiß

Layout & Bildredaktion: Paul Krügel, Hans Strobel,

Simon Schmid

Art-Director: Andreas Schulz

Textredaktion: Michael Ploog

Lektorat/Schlussredaktion: Margit Koch,

Birgit Bauer, Nicole Schütz, Claudia Brose

Comic: Ente

Japan-Korrespondent: Warren Harrod
Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht: Alle in der PSG veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens. Beilagen: Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Telefon: +49-911-2872-345
Fax: +49-911-2872-241
E-Mail: info@cms.computec.de
Website: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)	Anzeigendisposition	
Thorsten Szameitat (-141)	Andreas Klopfer (-140)	
	Anca Stef (-345)	
	Jasmin Zemsch (-341)	
Anzeigenberatung		
Wolfgang Menne (-144)		
Michael Wamser (-245)	Anzeigenassistentz	
Ina Schubert (-346)	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): 65 348,-

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.

Ganz besonderes Augenmerk solltet ihr allerdings auf die Foren richten. Hier könnt ihr mit PSG-Fans sowie Redakteuren direkt in Kontakt treten! Eine Chance, die ihr euch nicht entgehen lassen solltet.

Wir sehen uns!



schen Erscheinungstermin (11. Juli) gedulden.

■ Highscore-Wettbewerb

Was ist denn jetzt eigentlich mit dem Highscore-Wettbewerb los? Ich finde es sehr spannend, mich mit anderen Spielern zu verglei-

den an die PSG-Redaktion, damit wir bald wieder einen Highscore-Wettbewerb in der PSG begrüßen dürfen!

Pascal Luppa aus Moers

Hey Pascal, ein solcher Brief schreit geradezu danach, abgedruckt zu werden. Wir finden es vorbildlich, wie sich Pascal einsetzt und in die Highscore-Wettbewerbs-Offensive geht. Er hat vollkommen Recht, denn schließlich ist die PSG in erster Linie euer Heft und wir können nicht immer erraten, was unsere Leser wünschen. Wir sind froh, dass wir so engagierte Leser wie Pascal haben, und können seine Aufforderung nur weitergeben. Jeder, der für die Wiedereinführung des Highscore-Wettbewerbs ist, möge uns eine Postkarte oder E-Mail schicken oder seine Meinung dazu in unserem Forum abgeben.

■ Alte Redaktionskollegen

Wie sieht es denn mit euren alten Würzburger Kumpels aus? Seht ihr die noch ab und an wieder oder haben die sich gänzlich aus eurem Leben verabschiedet?

Judith Förse aus Delmhorst

KURZ & BÜNDIG

Gibt es ein Schummelmodul für die PS2? Wenn ja, welches ist empfehlenswert?

Wir empfehlen dir das Action Replay 2 von BigBen! Funktioniert einwandfrei.

War das mit dem „Autogramm-dokument“ von euch ernst gemeint.

Ja, absolut. Schickt uns einfach eine Postkarte mit dem Stichwort „PSG-Autogramme“.

Welcher ist der bessere PS2-Fußball-Titel? *Winning Eleven 5* oder *FIFA 2001*?

Winning Eleven 5 ist unserer

Meinung nach um Längen besser!

Wird das in der letzten Ausgabe besprochene Produkt „Eye-Trek“ demnächst billiger werden?

Da das Produkt nagelneu ist, rechnen wir frühestens Anfang nächsten Jahres mit einer Preissenkung.

Ich besitze eine ältere PlayStation. Funktioniert die Xploder CD 9000 auch auf meiner alten Dame?

Leider müssen wir dir mitteilen, dass es bei den älteren Fabrika-



■ Immer noch ein Star in der Redaktion: Ex-Layout-Azubi Björn beim PSG-Besuch.

Unsere Würzburger Kollegen haben ebenfalls alle Hände voll zu tun und leiden folglich an chronischem Zeitmangel. Manchmal kommt es allerdings vor, dass uns ein alter Hase besucht. Neu-lich durften wir unseren ehemaligen Layouter Björn in unserer Redaktion begrüßen und zusammen mit ihm haben wir in alten Erinnerungen geschwelgt.

■ Padman und die PSG

Ich bin ein großer Padman- und PSG-Fan. Aus diesem Grunde wollte ich euch einen tollen Vorschlag unterbreiten, wie ihr beides, d. h. Padman und die PSG-Redakteure, verbinden könntet. Wie wäre es, wenn ihr als Nebenfiguren in eurem monatlichen Padman-Comic auftauchen würdet. Für mich würde dann ein Traum in Erfüllung gehen!

Inge Kussbeck aus Bonn

Das ist eine wirklich hervorragende Idee und wir werden diese gleich an unseren Zeichner Ente weiterreichen. Wir fänden es sehr witzig, unsere Nasen in einem Comic verewigt zu sehen.

Folgende Adresse gilt für eure Fragen, Anregungen und Kritik:

**COMPUTEC MEDIA
Redaktion **PSG**
Kennwort: Leserecke
Roonstraße 21
90429 Nürnberg**

psg@computec.de

ten Probleme gibt und die Cheat-CD nur teilweise funktioniert.

Ich habe gelesen, dass *Black & White* für die PS2 herauskommt. Stimmt das?
Das stimmt. Ein genaues Datum, wann dieser Titel erscheint, ist allerdings noch nicht bekannt.

Kommt bei all dem Redaktionsstress euer Privatleben nicht ein wenig zu kurz?

Ja, und ob. Henry hat für alle Fälle sogar sein Kissen mit in die Red geschleppt.

PSG CHARTS

präsentiert von **gameplay**

THE GATEWAY TO GAMES

Leser-Charts

Sendet eure Lieblingstitel an: psg@compu-tec.de

PSone

- 1 **Final Fantasy IX**
▲ Rollenspiel Squaresoft
- 2 **Alone in the Dark 4**
▲ Action-Adventure Infogrames
- 3 **Driver 2**
▼ Rennspiel Infogrames
- 4 **FIFA 2001**
▼ Fußball Electronic Arts
- 5 **Metal Gear Solid**
▼ Action-Adventure Konami

PS2

- 1 **Dead or Alive 2**
▲ Beat 'em Up Tecmo
- 2 **Z.O.E. - Zone of the Enders**
● Beat 'em Up Konami
- 3 **Unreal Tournament**
▲ Ego-Shooter Infogrames
- 4 **Shadow of Memories**
▼ Adventure 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@compu-tec.de



- 1 **Gran Turismo 3: A-spec** PS2
▲ Rennspiel Polyphony Digital

Das war ja zu erwarten! Dieses unglaubliche Rennspiel hat es verdient, ganz oben zu stehen!



- 2 **Final Fantasy X** PS2
▲ Rollenspiel Squaresoft

Hoffentlich kommt FF X noch rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft. Es wäre auf jeden Fall das richtige Geschenk!



- 3 **Devil May Cry** PS2
● Action-Adventure Capcom

Schluss mit vorberechneten Hintergründen! Capcom zeigt zum ersten Mal ansatzweise die echte Power der PS2.



- 4 **Metal Gear Solid 2** PS2
▼ Action-Adventure Konami

Hoffentlich werden wir die langen Monate bis zum Start von MGS 2 ohne Kojima-san überstehen.

- | | |
|--|---|
| 5 Onimusha PS2
● Action-Adventure Capcom | 8 Silent Hill 2 PS2
▲ Action-Adventure Konami |
| 6 Silent Hill 2 PS2
▲ Action-Adventure Konami | 9 Soul Reaver 2 PS2
▲ Action-Adventure Eidos |
| 7 RE Code: Veronica Com. PS2
● Action-Adventure Capcom | 10 Black & White PSone
▼ Simulation Electronic Arts |

Verkaufs-Charts

Welche Spiele gingen am häufigsten über den Ladentisch?

PSone

- 1 **Alone in the Dark 4**
▲ Action-Adventure Infogrames
Merkwürdiges geht auf Shadow Island vor! Habe den Mut und untersuche die Umstände.



- 2 **Wer wird Millionär?**
▲ Denkspiel Eidos
Für alle, die von der Fernsehsendung nicht genug bekommen können, genau das Richtige!



- 3 **Duke Nukem: Land of the ...**
▼ Shoot 'em Up Take 2
Ob da nicht die knackigen Mädels den eigentlichen Kaufanreiz darstellen?



- 4 **Final Fantasy IX**
▲ Rollenspiel Sony
Das RPG-Epos findet kein Ende! Teil 9 knüpft nahtlos an die hervorragende Qualität der Vorgänger an.



- 5 **Panzer Front**
▼ Action Virgin
Eine echte Materialschlacht auf der PS. Schwere Panzer rollen durch sechs authentische Missionen.



PS2

- 1 **Summoner**
▲ Rollenspiel THQ
Die Geschichte eines Dämonenbeschwörers, dessen Kräfte für ihn mehr Fluch als Segen sind.



- 2 **Formel Eins 2001**
▲ Rennspiel Sony
Ein hervorragendes Formel-1-Spiel, das nur unter dem ein oder anderen Designfehler leidet.



- 3 **Unreal Tournament**
▼ Ego-Shooter Infogrames
Mit Spannung erwartet und daher ganz oben in den Charts. Leider nicht absolut überzeugend.



- 4 **Shadow of Memories**
▼ Adventure Konami
Eine tolle Grafik und ein etwas anderes Spielprinzip machen Shadow of Memories zu etwas Besonderem.



- 5 **Sky Odyssey**
▼ Simulation Sony
Als Pilot eines Doppeldeckers (und anderer Flugzeugmodelle) fliegt ihr über den Wolken.



USA-Charts

Die Verkaufsschlager in Amerika

PSone

- 1 **Blast LaCross**
▲ Sport Acclaim
- 2 **Dance Dance Revolution**
▲ Musik Konami
- 3 **Final Fantasy IX**
▲ Rollenspiel Squaresoft
- 4 **Mat Hoffman's Pro BMX**
▲ Trendsport Activision
- 5 **Chrono Cross**
▼ Rollenspiel Squaresoft

PS2

- 1 **Gran Turismo 3: A-spec**
▲ Rennspiel Sony
- 2 **Red Faction**
▲ Action THQ
- 3 **Dark Cloud**
▲ Rollenspiel Sony
- 4 **Crazy Taxi**
▲ Rennspiel Acclaim
- 5 **Onimusha Warlords**
● Action-Adventure Capcom

Japan-Charts

Die Verkaufsschlager in Japan

PSone

- 1 **From TV Animation One Piece**
▲ Action Konami
- 2 **Digi Casino**
▲ Entertainment Yamasa
- 3 **SD Generation - F.I.F.**
▲ Rollenspiel Bandai
- 4 **Pandora Max Series Vol. 6**
▼ Rollenspiel Pandora
- 5 **Monster Farm Jump**
● Action Tecmo

PS2

- 1 **Gran Turismo 3: A-spec**
● Rennspiel Sony
- 2 **Knockout Kings 2001**
▲ Boxen Electronic Arts
- 3 **Phase Paradox**
▲ Action-Adventure Sony
- 4 **Winning Eleven 5**
▲ Fußball Konami
- 5 **Armored Core 2**
▼ Action From Software

Bilderspaß Wacky Races



■ Auch in diesem Monat sind bei unserem Bilderspaß zehn Fehler im rechten Bild versteckt. Diesmal ist das Bild auch ein wenig heller ...



■ Bildunterschrift-Beispiel: Mit quietschenden Reifen driftet dieser verrückte Rennfahrer durch die Kurven.



■ Die Fehler des Bildes in Heft 6/01.

■ Der Gewinner unseres Wettbewerbes aus Ausgabe 6/01 ist **Dominik Weinbrenner** mit dieser Bildunterschrift zu Shadow Mans Wiederkehr auf der PlayStation 2: „Ist die Energie auch knapp, fackel ich noch Gegner ab!“ Ganz genauso muss das sein!

Um an unserem Bildunterschrift-Wettbewerb teilzunehmen, findet eine passende Bildunterschrift zu obigem Bild (ihr braucht keine Fehler finden)! 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 8/01

Flucht von Monkey Island

■ Gybrush Threepwood und Frau Elaine sind gerade wieder nach einer ausgedehnten Hochzeitsreise auf ihrer geliebten Insel angekommen, als sie voller Verwunderung feststellen müssen, dass sich ein skrupelloser, australischer Geschäftsmann in ihrer Heimat breit gemacht hat. Witze und Gags in alter Lucas-Arts-Tradition sind natürlich auch in der Test-Version von *Flucht von Monkey Island* garantiert.



Tokyo Xtreme Racer

■ Da freuen sich Prolo und Bleifuß gleichermaßen: Mit *Tokyo Xtreme Racer* erwartet uns ein weiteres Racer-Highlight. Vielleicht nicht mit so viel Tiefgang wie *Gran Turismo*, allerdings mit genügend Action, um die Fans von unkompliziertem Gameplay zu begeistern. Wenn alles glatt geht, gibt es einen ausführlichen Test bereits in der nächsten Ausgabe eurer PSG.



Extreme G3

■ Acclaim arbeitet noch immer mit Hochdruck an der Fertigstellung seines *Future-Racers Extreme G3*, dessen Vorgänger bereits auf dem Nintendo 64 zu begeistern wussten. Mit PS2-Grafik-Power erwartet uns ein Schwindel erregender Ritt durch Raum und Zeit.



Ausgabe
8/01
erscheint
am
18. Juli

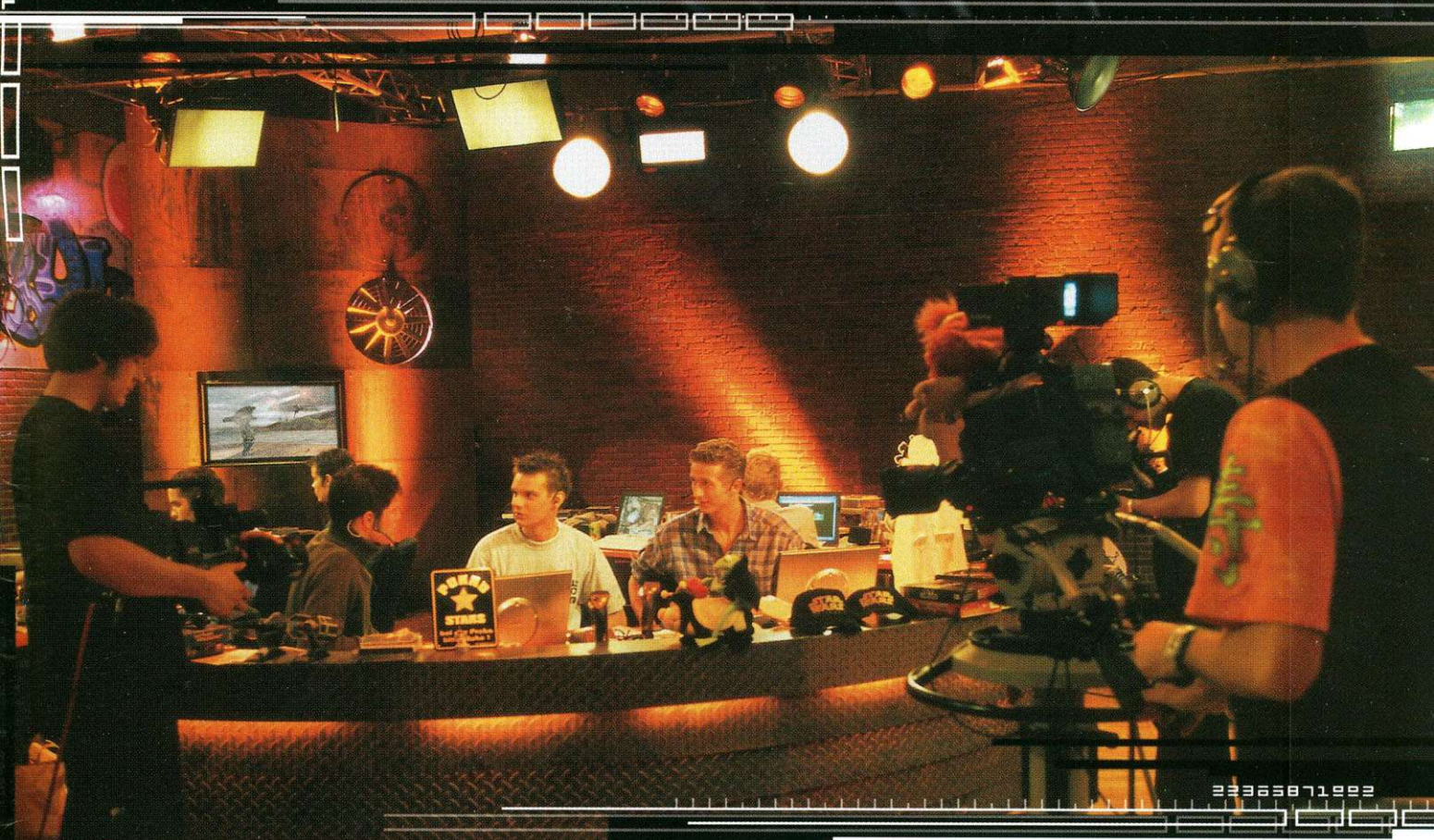


POWERGAMER

→ on tv

THE FUTURE IS YOU

233667082222



23365871222

GIGA GAMES

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



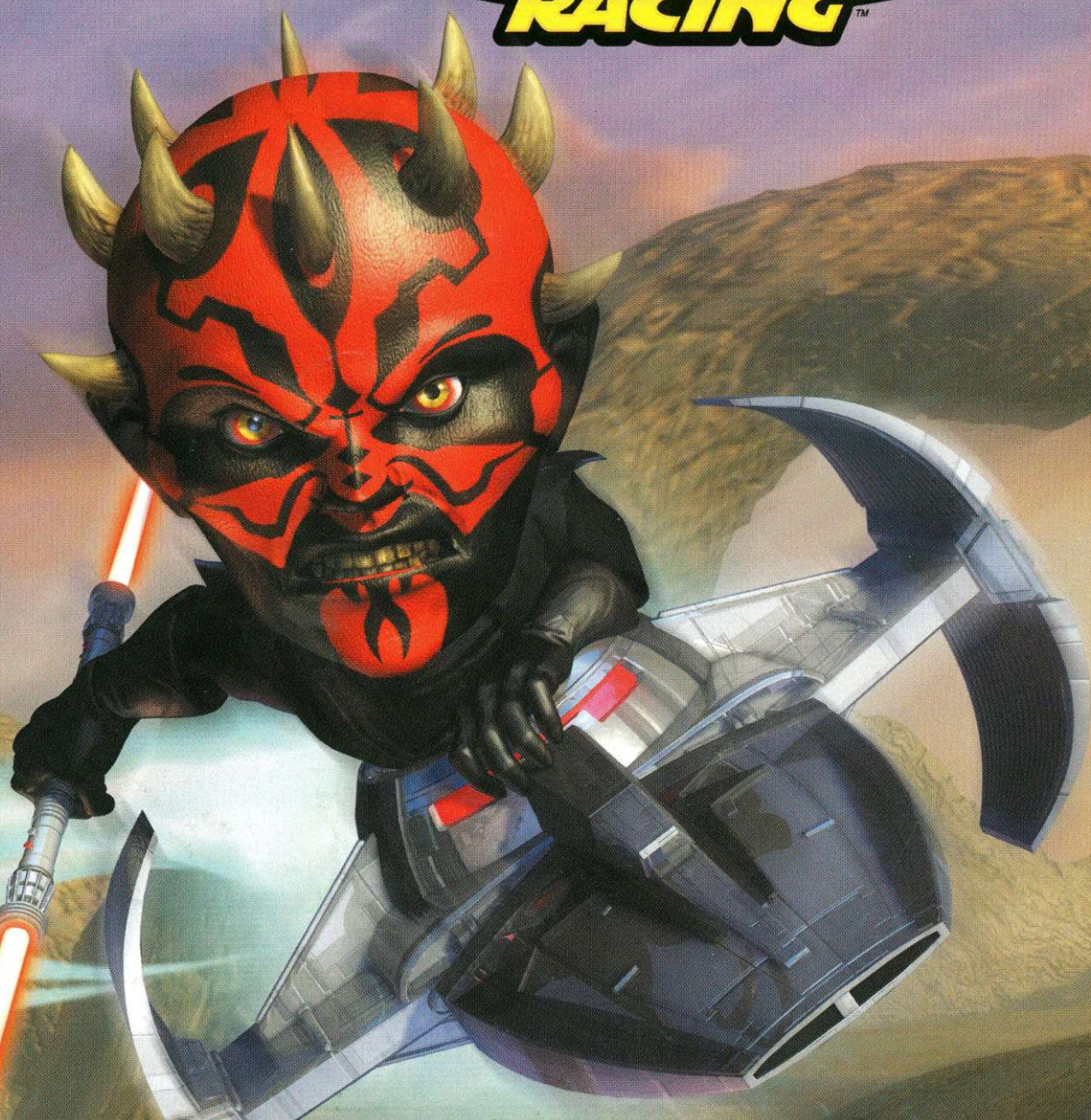
22:00 Uhr
MONTAG - FREITAG



GIGA.DE

PlayStation®2

STAR WARS™ **SUPERBOMBAD** RACING™



SO HAST DU STAR WARS NOCH NIE ERLEBT!



www.starwars.com • www.superbombad.com

© 2001 Lucas Learning Ltd. und Lizenzgeber. © 2001 Lucasfilm Ltd. & TM. Alle Rechte vorbehalten. Mit Genehmigung verwendet. Lucas Learning, das Lucas Learning Logo, LucasArts und das LucasArts Logo, sind eingetragene Marken von Lucasfilm Ltd. "PlayStation" und das "PS" Family logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc.

Developed by



Published by

