

Nur DM
3,99!

PlayStation 2™

PSone™

DVD



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

Ausgabe 8/01

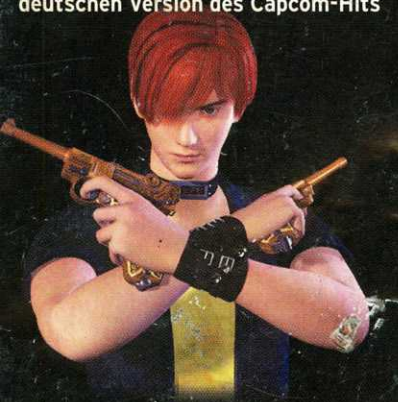
PS2

Das PlayStation-2-G

**ERSTER
TEST!**

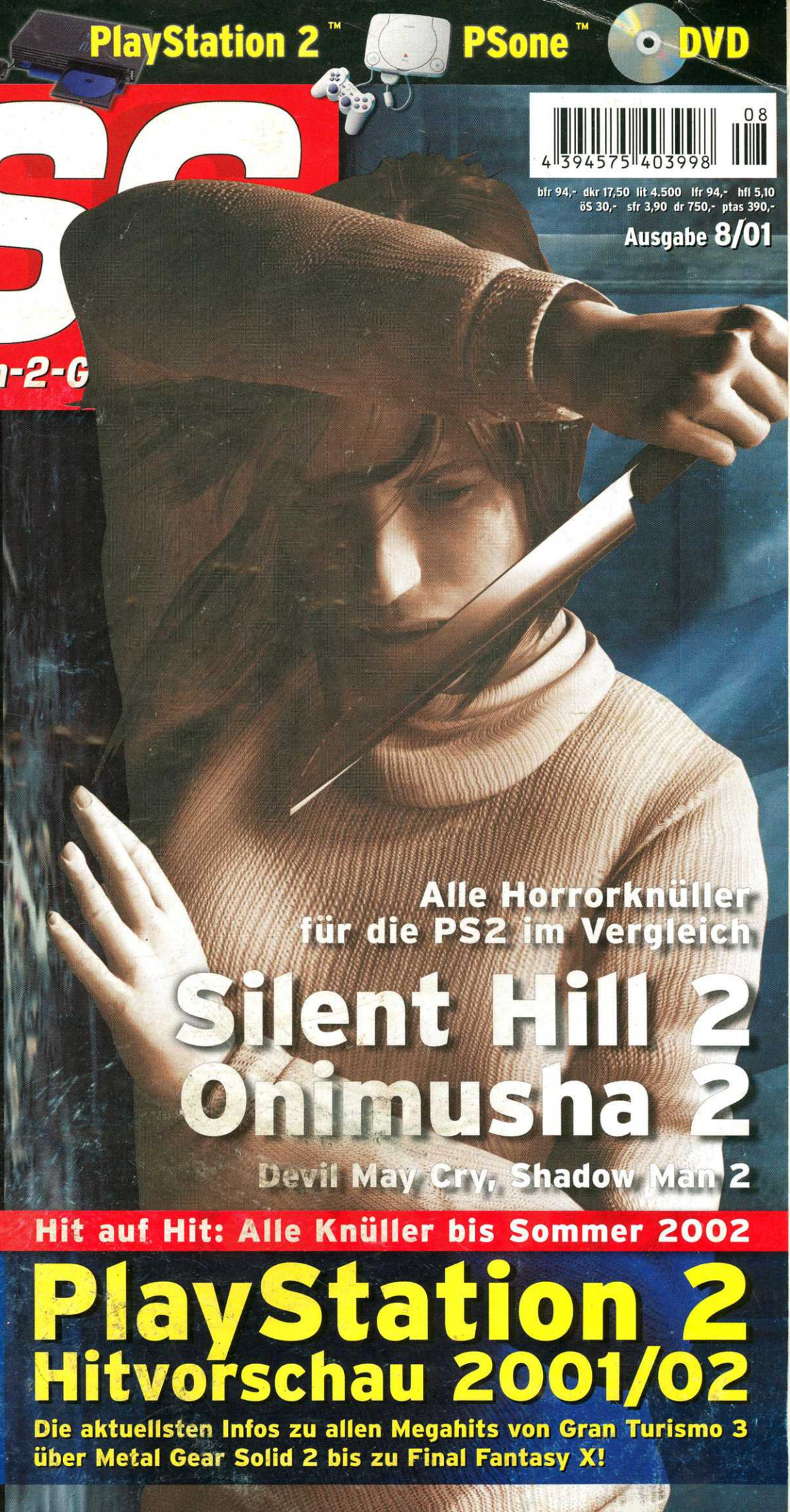
**Resident Evil
Code: Veronica X**

ENDLICH: Der erste Test der deutschen Version des Capcom-Hits



Gran Turismo 3
Teil 1: Exklusives Fahrtenbuch

Time Crisis 2
Feuer frei: Namcos Lightgun-Hit



Alle Horrorknüller
für die PS2 im Vergleich

Silent Hill 2 Onimusha 2

Devil May Cry, Shadow Man 2

Hit auf Hit: Alle Knüller bis Sommer 2002

PlayStation 2 Hitvorschau 2001/02

Die aktuellsten Infos zu allen Megahits von Gran Turismo 3
über Metal Gear Solid 2 bis zu Final Fantasy X!



*Eine Legende verlangt es. Ein Königreich braucht es.
Ein Held wird ihn finden: den Drachenstab.
Befreie das Königreich vom dunklen Panzerdrachen Malazak!
Heroes of Might and Magic:
Fantasy-Strategie in ihrer packendsten Form.*

HEROES

OF MIGHT AND MAGIC



www.de.infogrames.com



PlayStation 2

3DO

NEW WORLD COMPUTING

PSG-Redakteure ahmen Verhalten der Schumacher-Brüder nach:

Doppelte Pole-Position!

■ Topaktuell präsentieren wir in dieser Ausgabe die bundesweit ersten Tests zu den beiden PAL-Titeln *Gran Turismo 3* und *Resident Evil Code: Veronica X*. Somit geht ihr mit der PSG als Erstes ins Rennen um die begehrten Plätze an den Verkaufsregalen. Außerdem haben unsere Specials von euch ein so gutes Feedback bekommen, dass wir in ein regelrech-

tes Special-Fieber verfallen sind und uns erneut mächtig ins Zeug gelegt haben. Henry und Uwe haben genauestens recherchiert und einen feinen Sechser über die zu erwartenden Spielehits zusammengetragen. Während Freizeit-Rambo Uwe sich bei *Red Faction* durch die düsteren Höhlen des Mars ballerte, hatte der Rest der PSG-Crew mit weitaus irdischen Problemen zu kämpfen. Widerspenstige Testmuster, tödliche Temperaturen und eigenwillige Rechner raubten den letzten Nerv. Um den Sommer nicht ganz so wonnig vorüberziehen zu lassen, sorgen wir mit unserem „Zeit der Angst“-Special für Gruselatmosphäre. Während das Horror-Team Monster vermöbelte, trieb Commander Swen sich wie immer auf etlichen Rennstrecken herum und zeigte sein Geschick unter

anderem bei *Le Mans 24* und *ATV Off Road*. Da Ralph diesen Monat das kritische Alter von 30 Jahren erreicht, machte sich der Rest der Truppe heftige Sorgen um seine Gesundheit und schickte ihn auf eine dreitägige Erholungsreise nach Barcelona zu den X-Games. Der schwer heuschnupfengeplagte Paul hingegen verbringt seine freien Stunden nicht in freier Wildbahn, sondern in seiner hermetisch abgeriegelten, pollensicheren Bude, wo er sich die Zeit mit *Gran Turismo 3* vertreibt. Wie jeden Monat haben wir genug Neuheiten in unser aktuelles Heft gepackt, um euch die heißen Nachmittage in den Freibädern und an den Badesseen mit ausreichend Lesestoff zu versüßen. Einen schönen Sommer wünscht

euer

PSG-Team



50 Resident Evil Code: Veronica X
Claire Redfield hat die Knarren wieder im Anschlag.

14 Onimusha 2:
Der zweite Teil wurde in Japan vorgestellt. Wir waren dabei!

30 Time Crisis 2:
Der beliebte Gun-Shooter kommt für die PS2!

Titelthema



News	34
Termine	36
Most Wanted	36

PS2

Dark Angel: Vampire Apocalypse	35
Drakan II	22
Eve of Extinction	34
Extreme-G 3	28
F1 2001	26
Madden 2002	35
MX 2002 featuring Ricky Carmichael	35
NHL 2002	35
Onimusha 2	14
Silent Hill 2	10
Spiderman	35
Splashdown	33
Tekken 4	32
Time Crisis 2	30
WWF SmackDown! Just Bring It!	20

getestet

DVD-Filme	61
So wird getestet	38
Zubehör	60

PSone

Breath of Fire 4	58
DSF Fußball Manager 2001	59
Evil Dead	59
Megaman Legends 2	59
Megaman X5	59

PS2

7 Blades	56
ATV Off Road	48
Bloody Roar 3	54
Cart Fury	57
City Crisis	40
Flucht von Monkey Island	44
Freak Out	56
Gran Turismo 3: A-spec (PAL-Update)	53
Le Mans 24 Stunden	46
Red Faction	42
Resident Evil Code: Veronica X	50
Robot Warlords	56
Tokyo Xtreme Racer	52
UEFA Challenge	56
Wacky Races	57



24 Stunden von Le Mans	65
4x4 World Trophy	64
All-Star Baseball 2002	65
ATV Off Road	67
Battle Tanx: Global Assault	63
Bloody Roar 3	64
Cart Fury	64
Crazy Taxi	63
Dark Cloud	64
Dave Mirrar Freestyle BMX	66
Gran Turismo 3: A-spec	68
Grind Session	63
Medi Evil 2	63
Micro Machines	65
NBA Street	66
N-Gen Racing	63
Onimusha Warlords	65
Silent Bomber	63
Spec Ops 3	67
Spyro 2	65
Star Wars: Jedi Power Battles	64
Tomorrow Never Dies	64



PlayStation-2-Hitvorschau 2001/02	4
Zeit der Angst	17
Bilderspaß	74
Charts	73
Comic	70
Most wanted	36
Impressum	72
Inhalt	3
Leserbefragung	71
Leserecke	70
Vorschau	74

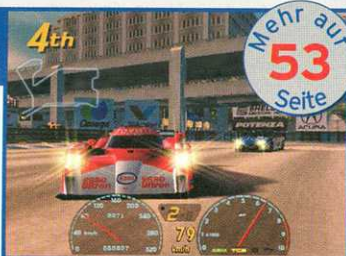


■ Sparen! Sparen! Sparen!
Diesen Tipp möchten wir allen PS2-Usern geben, denn nach dem *Gran Turismo 3* nun den lange herbeigesehnten PS2-Hitreigen eröffnete, befinden

sich bis zum Sommer 2002 eine ganze Reihe weiterer Knüller im Anmarsch, die man nicht versäumen sollte. Auf sechs Seiten liefern wir eine exklusive Hitvorschau!

20. Juli 2001 Gran Turismo 3: A-spec

Gran Turismo 3: A-spec bietet eine unglaublich gute Spielbarkeit, wobei die wichtigen technischen Aspekte mit sehr viel Sorgfalt bedacht wurden. So dürfte der Titel durch seine beinahe perfekte Grafikengine auch die letzten Nörgler davon überzeugen, dass erfahrene Programmierer auch mit dem begrenzten Grafikspeicher der PS2 glänzende Ergebnisse erzielen können. Autofreaks werden von den sagenhaften Modellen begeistert sein. Darüber



hinaus wird euch mit dem GT-Mode und den tollen Mehrspieler-Modi Spielspaß für Monate garantiert.

Hersteller: Sony
Genre: Rennspiel
Kategorie: Anfänger/Fortgeschrittene

September 2001 Baldur's Gate



Nach zwei erfolgreichen PC-Versionen bereiten sich die zauberhaften Wesen der Schwertküste auf ihren ersten Konsolenauftritt vor. Als einsamer Held habt ihr die Aufgabe, das Fantasy-Land vor einem großen Unheil zu bewahren. Neben dem bei Rollenspiellern beliebten *Dungeons & Dragons*-Regelwerk sorgt *Baldur's Gate* vor allem durch seine spektakuläre Echtzeit-Grafik und tolle Spezial-Effekte für Aufsehen.

Hersteller: Virgin
Genre: Rollenspiel
Kategorie: Fortgeschrittene/Profis

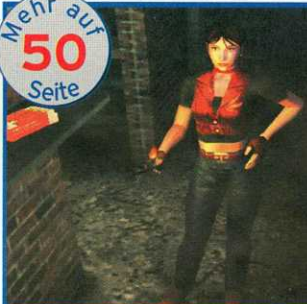
3. Quartal 2001 Soul Reaver 2



Im Herbst dieses Jahres kehren der Seelenräuber Raziel und sein magisches Schwert zurück. Um seinem alten Widersacher Kain endgültig die spitzen Zähne zu ziehen, begibt sich der dunkle Rächer auf eine atemberaubende Reise durch die Zeit. Damit er allen Gefahren des verwunschenen Landes Nosgoth trotzen kann, verfügt Raziel über 15 verschiedene Waffen und ist in der Lage, mehr als 30 Spezialfähigkeiten einzusetzen.

Hersteller: Eidos
Genre: Action-Adventure
Kategorie: Profis

Mehr auf
50
Seite



6. September 2001 RE Code: Veronica X

Während sich Capcom bei der Spielmechanik auf keine Experimente eingelassen hat, erwartet euch bei der grafischen Darstellung eine echte Überraschung. Im Gegensatz zu den PSone-Vorgängern präsentiert sich

Code Veronica X in feinsten Echtzeit-3D-Grafik, die den Renderhintergründen vergangener Tage qualitativ in nichts nachsteht. Dramatische Kamerafahrten und gut getimte Schockeffekte lassen euch vollends in der gruseligen Welt von *RE Code: Veronica X* versinken.

Hersteller: Capcom
Genre: Action-Adventure
Kategorie: Fortgeschrittene/Profis

Jahr 2001 ⇒

Juni

Juli

August

September

3. Quartal 2001 - Soul Reaver 2



September 2001 - Baldur's Gate



20. Juli 2001 - Gran Turismo 3



6. September 2001

Resident Evil Code: Veronica X



Oktober 2001
Commandos 2

Ein weiterer Hit aus dem PC-Lager gräbt sich seinen Weg an die PS2-Front. Ihr übernehmt die Kontrolle über ein Team aus Spezialisten, das Geheimaufträge in Echtzeit hinter den feindlichen Linien zu erfüllen hat. Das Gameplay besteht dabei aus strategischen Elementen, wobei das oberste Gebot darin besteht, unentdeckt zu bleiben.



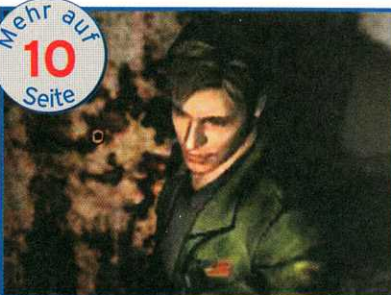
Hersteller: Eidos
Genre: Strategie
Kategorie: Profis



Mehr auf
10
Seite

Oktober 2001
Silent Hill 2

es für den unbescholtenen Witwer, nicht nur jede Menge knackiger Rätsel zu lösen, sondern auch eine dämonische Macht in ihre Schranken zu weisen. *Silent Hill* besticht vor allem durch



Horror-Primus *Silent Hill* wird euch bereits ab Oktober dieses Jahres den Schlaf rauben. In der Rolle des James Sunderland durchstreift ihr die geheimnisumwitterte Kleinstadt Silent Hill. Auf der Suche nach seiner verstorbenen Frau gilt

die hervorragende Echtzeit-Grafik sowie durch eine Atmosphäre, die denen der Filme von David Lynch und John Carpenter in nichts nachsteht.

Hersteller: Konami
Genre: Action-Adventure
Kategorie: Fortgeschrittene

Oktober 2001
WipEout Fusion

Der unbeschreibliche Erfolg der *WipEout*-Serie auf PSone soll sich mit einem 128-Bit-Update nun auch auf der PlayStation 2 fortsetzen. Mit futuristischen Gleitern geht es dabei darum, auf abgefahrenen Strecken mit allen Mitteln vor euren hartnäckigen Konkurrenten die Ziellinie zu überqueren. Hierbei kommen auch die *WipEout*-typischen Waffen zum Einsatz, die euch helfen, eure Gegner hinter euch zu halten. Zielsuchende Raketen, Minen oder auch Power-Boost-Extras warten darauf, von euch aufgesammelt zu werden, um sie in einem günstigen Moment per Knopfdruck aus-

zulösen. Die Steuerung wurde entscheidend modifiziert, um ein perfektes Flugverhalten der blitzschnellen Gleiter zu simulieren. Grafisch wurde standesgemäß ein kräftiger Satz nach vorne gemacht. An der flüssigen Darstellung der Szenerie arbeiten die Programmierer momentan aber noch fieberhaft. Derzeit sind nämlich bei allen Gegnern gleichzeitig auf dem Screen und zusätzlichem Waffeneinsatz noch kleine Ruckler beim Grafik-

Hersteller: Sony
Genre: Rennspiel
Kategorie: Fortgeschrittene

Oktober 2001
GTA 3

Mit *GTA 3* steht eines der ungewöhnlichsten PS2-Spiele in den Startlöchern. In der Rolle eines kleinen Gauners mit großen Ambitionen müsst ihr euch die Mafia-Karriereleiter hocharbeiten. Um dieses Ziel zu erreichen, nehmt ihr moralisch fragwürdige Aufträge an und sorgt in eurer Heimatstadt für jede Menge Randalen. Da im kriminellen Unter-

grund schnelle Fortbewegungsmittel sehr wichtig sind, bietet euch *GTA 3* die Möglichkeit, über 100 Fahrzeuge zu stehlen und zu steuern. Wie ihr euch sicher denken könnt, geht es bei diesem Spiel nicht gerade gewaltfrei zu, weswegen das fertige Produkt in zwei Varianten veröffentlicht werden soll.

Hersteller: Take 2
Genre: Action
Kategorie: Fortgeschrittene



Jahr 2001 ⇒

Oktober

Oktober 2001 - Commandos 2



Oktober 2001 - Silent Hill 2



Oktober 2001 - GTA 3



Oktober 2001 - WipEout Fusion



Mehr auf
17
Seite

Oktober 2001
Shadow Man 2



In der Rolle des Voodoo-Zombies Mike LeRoi kämpft ihr gegen die bössartigen Grigori und ihre finsternen Handlanger. Damit das Ende der Welt verhindert werden kann, durchsucht ihr umfangreiche 3D-Welten und dringt bis ins Reich der Toten vor. Viele der zahlreichen Rätsel lassen sich nur durch geschicktes Wandern zwischen den Welten lösen. Um der Hintergrundgeschichte die nötige Würze zu verleihen, greift der Schat-

tenmann auf ein umfangreiches Arsenal durchschlagskräftiger Waffen und fieser Zaubersprüche zurück. Die extra für die PlayStation 2 entwickelte Grafik-Engine sorgt nicht nur für beeindruckende Partikel- und Wettereffekte, sondern auch für äußerst realistische Splattereinlagen.

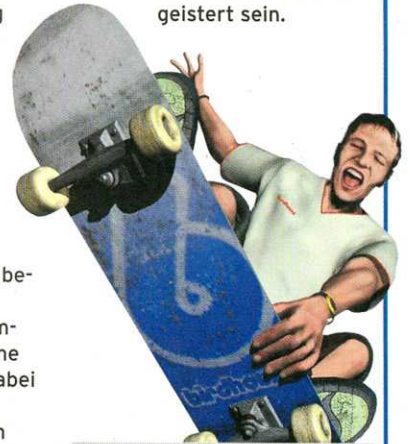
Hersteller: Acclaim
Genre: Action-Adventure
Kategorie: Fortgeschrittene



Oktober 2001
Tony Hawk's Pro Skater 3

Für viele stellten die beiden Vorgänger auf PSOne einen Quantensprung in Richtung perfektes Skatespiel dar. Nun werden die PS2-Fans mit einem neuen Teil der Serie beglückt, der besonders in Anbetracht der technischen Möglichkeiten für Aufsehen sorgen wird. Schließlich geht es bei Tony Hawk traditionell um unglaubliche Tricks, die ihr beherrschen müsst. Dazu benötigt man natürlich Rampen, Geländer und zahlreiche andere Schanzen. Genau dabei kommt Tony-Fans die neue Grafikengine mit 60 Bildern pro Sekunde zugute, weil sämtliche Tricks nun wesentlich flüssiger und realistischer

von der Hand gehen. Nicht nur Skateboard-Freaks werden begeistert sein.

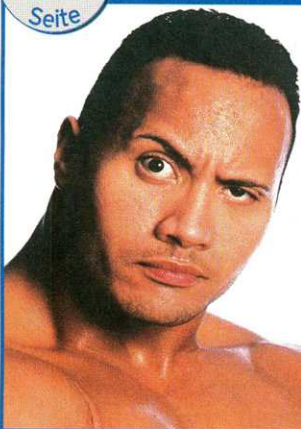


Hersteller: Activision
Genre: Skateboard
Kategorie: Fortgeschrittene

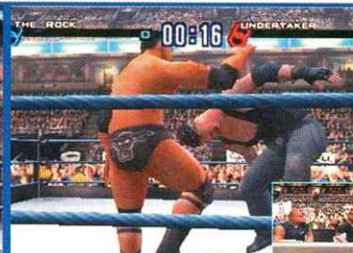


Mehr auf
20
Seite

November 2001
WWF SmackDown! 3



Die bisher etwas vernachlässigten Wrestling-Fans bekommen mit *WWF SmackDown! Just Bring It* endlich wieder vernünftiges Konsolenfutter geliefert. Besonders die Freunde der ersten beiden Teile für die PSOne werden die neue Grafik-engine zu schätzen



wissen, die ohne Probleme euren Lieblingswrestler mit 60 Bildern pro Sekunde durch die detaillierten Arenen bewegt. Besonders interessant ist dabei die Tatsache, dass bei manchen Matches wie dem Royal Rumble oder bei Run-In-Matches bis zu neun (!) Fleischberge gleichzeitig im Ring

umherwuseln. Dies ohne Ruckler hinzubekommen, erfordert einiges an programmiertechnischen Kniffen. Weiterhin wird euch eine unüberschaubare Flut an Moves geboten, eingebettet in bisher 67 unterschiedlichen Match-Varianten und garniert mit voraussichtlich 35 Helden aus dem WWF-Zirkus. Wrestling-Fans werden ausflippen!

Hersteller: THQ
Genre: Wrestling
Kategorie: Anfänger/Fortgeschrittene

Jahr 2001 =>



Oktober 2001
Tony Hawk's Pro Skater 3

November



November 2001
WWF SmackDown! Just Bring It

Dezember



Oktober 2001
Shadow Man 2: Second Coming

Dezember 2001
Age of Empires II

Konamis Allianz mit Microsoft trägt erste Früchte. Mit dem Aufbau-Strategie-Klassiker *Age of Empires 2* erwartet euch die Umsetzung eines PC-Superhits. In der Rolle eines Fürsten ist es eure Aufgabe, eine Zivilisation von den Anfängen bis zu ihrer Blütezeit zu führen. Ob das Spiel die geplante Internet-Unterstützung erhält, ist noch nicht bekannt.

Hersteller: Konami
Genre: Strategie
Kategorie: Anfänger/Profis

Dezember 2001
007 - Agent im Kreuzfeuer

Ego-Shooter und Rennspiele: Beide Genres erfreuen sich höchster Beliebtheit, besonders in den westlichen Märkten. Warum also nicht beide Genres mixen, dachte sich EA, um mit *Agent im Kreuzfeuer* eine Spielspaß-Granate sondergleichen hervorzuzaubern. Die Ego-Shooter-Levels bieten bekannte Action-Kost während die Fahrsequenzen von den *Need for Speed*-Machern stammen.

Hersteller: Electronic Arts
Genre: Action
Kategorie: Fortgeschrittene

Dezember 2001
SSX Tricky

Nach dem äußerst erfolgreichen SSX, das bereits zum Launch der PS2 erhältlich war, steht nun der Nachfolger *SSX Tricky* in den Startlöchern. Glücklicherweise werden wir kein Update, sondern einen durch zahlreiche neue Änderungen aufgewerteten Titel erwarten dürfen. Beispielsweise gibt es nun einen Story-Mode, der euch je nach gewähltem Boarder oder erreichter Position auf unterschiedlichen Wegen durch das Spiel führt. Besonders interessant sind in diesem Zusammenhang die Rivalitäten oder auch Freundschaften zwischen den insgesamt zwölf Snowboard-Akteuren. Begegnen sich nämlich zwei verfeindete Sportler auf der Piste, geht es mit wesentlich brachialeren Mitteln zur Sache als bei Berührungen mit Freunden. Grafisch wird mit ausgefeilten Sportler-Animationen bei den beeindruckenden Trickeinlagen und grandiosen 60 Bildern/Sekunde einiges fürs Auge geboten. Auch die Strecken warten mit neuen Details auf, wobei besonders die alten Pisten durch unbekannte Abkürzungen frische Anreize bieten.

Hersteller: Electronic Arts
Genre: Snowboard
Kategorie: Fortgeschrittene

Dezember 2001
Half-Life

geschlagenes Experiment, bei dem Gordon natürlich seine Finger im Spiel hat, wird ein Dimensionstor geöffnet, durch das eine miese außerirdische Spezies Zugang zur Erde findet. Im weiteren Verlauf liegt es nun an

PC-Fans bekommen beim Namen *Half-Life* feuchte Augen. Handelt es sich dabei doch um einen der besten Ego-Shooter, den die Spielwelt bisher gesehen hat. Das besondere Merkmal dabei ist der unheimlich spannende und mit vielen überraschenden Wendungen versehene Story-Mode. Ihr übernehmt die Rolle von Gordon Freeman, einem typischen Anti-Helden, der sein Leben als Wissenschaftsassistent in der Black-Mesa-Forschungsstation fristet. Durch ein fehl-

euch, dieses Dilemma wieder in Ordnung zu bringen, was nicht ohne Unterstützung von durchschlagenden Waffen funktioniert. Für die PS2-Version sind verbesserte Hintergrundgrafiken, Charaktere mit höherer Polygonzahl und ausgefeilte Partikeleffekte geplant. Das PC-Vorbild ist nämlich mit seinen drei Jahren auf dem Buckel nicht mehr State of the Art.

Hersteller: Vivendi
Genre: Action
Kategorie: Fortgeschrittene

Dezember 2001
Devil May Cry

fetten Bewaffnung, die aus einem mächtigen Schwert und zwei großkalibrigen Argumentationsverstärkern besteht, räumt der Halbdämon unter seinen Feinden kräftig auf. Im Gegensatz zu *Onimusha* wird die

Für Shinji Mikamis neuesten Geniestreich haben die fleißigen PR-Leute von Capcom eigens ein neues Genre aus der Taufe gehoben: Stylish Hard Action. Der Name ist Programm. Damit der Teufel daran gehindert werden kann, die Welt zu unterjochen, ballert und metzelt ihr euch in Gestalt des coolen Dante durch endlose Gegnerhorden. Mit seiner

Grafik von *Devil May Cry* in Echtzeit berechnet. Hervorragende Texturen und blitzschnelle Kamerafahrten machen das mit butterweichen 60 fps laufende Spiel zu einem echten Augenschmaus. Um dem Spiel ein cooles Flair zu verleihen, verfügt Dante über beeindruckende Combo-Moves. Diese abgefahrenen Manöver erlauben es ihm, seine Gegner mit dem Schwert zu durchbohren und in die Luft zu schleudern, um ihnen dann mit einer Schrotflinte den Rest zu geben.

Hersteller: Capcom
Genre: Action-Adventure
Kategorie: Anfänger

Jahr 2001 ⇒

Jahr 2002 ⇒

Dezember



Januar

Februar

Dezember 2001
007 - Agent im Kreuzfeuer

Dezember 2001 - SSX Tricky



Dezember 2001 - Devil May Cry





1. Quartal 2002 Stuntman

sige Hollywood-Leben und macht aus ihm einen Stunt-Gott. Zunächst stehen Aufgaben für relativ unbekannte Produktionen an, bevor ihr bessere Angebote an Land ziehen könnt. Im weiteren Verlauf werdet ihr dann allerdings euer

Leben für spektakuläre Stunts riskieren, wobei durch die *Driver 2*-Steuerung und coole Grafik einiges an Spaß aufkommen wird.

Hersteller: Infogrames
Genre: Action
Kategorie: Anfänger/Fortgeschrittene

Wer schon immer mal die Rolle eines unerschrockenen Stuntman übernehmen wollte, liegt hier genau richtig. Im Story-Mode geht es bei *Stuntman* nur um eines: Führt einen aufstrebenden Jüngling durch das stres-

1. Quartal 2002 Virtua Fighter 4

Das erste *Virtua Fighter* auf einer Sony-Konsole wird die Prügelspiel-Konkurrenz das Fürchten lehren. Traditionell wartet auch der vierte Teil mit realistischen Kampfstilen auf. Voraussichtlich 14 Charaktere stehen zur Auswahl bereit, wobei auch die obligatorischen weiblichen Schönheiten nicht außer Acht gelassen wurden. Allerdings solltet ihr euch nicht von den graziösen Bewegungen der Mädels ablenken lassen, denn deren Kampftechniken sind nicht minder gefährlich. *VF 4* stellt in jedem Fall die neue Animationsreferenz dar und wird durch seine intuitive Steuerung alle Beat-'em-Up-Fans in seinen Bann ziehen.

Hersteller: Sega
Genre: Beat 'em Up
Kategorie: Anfänger/Fortgeschrittene



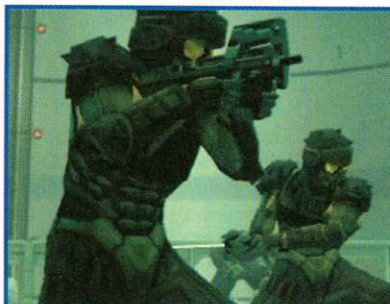
Mehr auf
32
Seite

2. Quartal 2002 Tekken 4



Die unheimlich erfolgreiche *Tekken*-Serie geht in die nächste Runde. Mit grandios aufgemotzter Grafik und einigen Änderungen im Spieldesign werden sich Prügelfans nächstes Jahr die Finger nach dem Titel lecken. Endlich gibt es abgegrenzte Areale sowie Wände, gegen die ihr eure Widersacher schleudern könnt. Ein aufgestocktes Move-Repertoire sowie zwei neue Kämpfer runden den positiven Eindruck ab. Weiterhin wurden die Konter-Angriffe verfeinert. Mit einer eleganten Bewegung könnt ihr euch um den angreifenden Kontrahenten drehen und ihm von hinten kräftig einschenken.

Hersteller: Namco
Genre: Beat 'em Up
Kategorie: Anfänger/Fortgeschrittene



1. Quartal 2002 Metal Gear Solid 2

bisch Hideo Kojima zu Werke gegangen ist, um seiner düsteren Zukunftsvision Leben einzuhauhen. Durchgestylte Grafik mit hervorragenden Spezialeffekten und die realistische Darstellung diverser Umwelteinflüsse

Nach seinem unglaublich erfolgreichen PSone-Einsatz macht sich der schweigsame Einzelkämpfer Solid Snake nun daran, die PS2-Fanggemeinde im Sturm zu erobern. In seinem neuesten Konsolenauftritt bekommt es Snake nicht nur mit dem Furcht erregenden Metal Gear Ray zu tun, sondern muss sich zusätzlich noch mit einer internationalen Verschwörung herumschlagen. Während Snake durch die Gänge der *Metal Gear*-Level pirscht, wird deutlich, wie akri-

sorgen dafür, dass ihr tief in der Welt von *Metal Gear* versinkt. Neben vielen neuen Gesichtern trifft Solid Snake auch auf einige alte Bekannte. Der Fiesling Revolver Ocelot wird ebenso mit von der Partie sein wie der Cyborg Ninja und der Techno-Tüftler Otacon. Ob sich *Metal Gear Solid 2* wirklich als das beste Spiel aller Zeiten erweisen wird, erfahren wir Anfang 2002.

Hersteller: Konami
Genre: Action-Adventure
Kategorie: Anfänger/Profis



2. Quartal 2002 Max Payne

lich machen. Natürlich hilft die geglückte Rache nicht über den Verlust der Familie hinweg und so verändert sich Max zu einem eiskalten, psychotischen Waffenfreak. Bis an die Zähne bewaffnet, macht er Jagd auf ein Drogensyndikat, das laut Gerüchten für das eingangs erwähnte Massaker verantwortlich ist. Grafisch werden euch spektakuläres Mündungsfeuer und grandiose Lichteffekte geboten. Außerdem wird die Umgebung durch eure Geschosse in Mitleidenschaft gezogen. Besondere Erwähnung verdienen die Zeitlupensequenzen, bei denen Max sich in *Matrix*-Manier ballend abrollt.

Für PCs steht dieser Shooter nach fast dreijähriger Entwicklungszeit kurz vor der Fertigstellung. Mit einer wegweisenden Grafik-Engine und brachialer Action à la John Woo werden im nächsten Jahr auch die PS2-Jünger im Waffenrausch schwelgen dürfen. Ihr übernehmt dabei die Rolle des Ex-Bullen Max Payne, dessen Frau und Kind auf bestialische Weise in der eigenen Wohnung ermordet wurden. Max kann nur noch die Killer in seinem Haus stellen und mit einigen Salven Blei unschäd-

Hersteller: Take 2
Genre: Action
Kategorie: Fortgeschrittene

Jahr 2002 ➔



März



1. Quartal 2002 - Virtua Fighter 4



April



1. Quartal 2001
Metal Gear Solid 2 - Sons of Liberty



Mai



2. Quartal 2002 Final Fantasy X

machen. Mit euren Gefährten erkundet ihr eine Welt, wie sie fantastischer und abwechslungsreicher kaum sein kann. In feinsten Echtzeit-Gravik bewegt ihr euch über verschneite Berghänge, taucht in kristallblauem

Mit dem zehnten Teil der Rollenspiel-Saga kündigt sich ein echter Kracher für Sonys 128-Bitter an. Um den Oberfiesling Sin besiegen zu können, müsst ihr

euch in Gestalt des jungen Blitzballspielers Tidus auf die Suche nach der Ultimate Summon

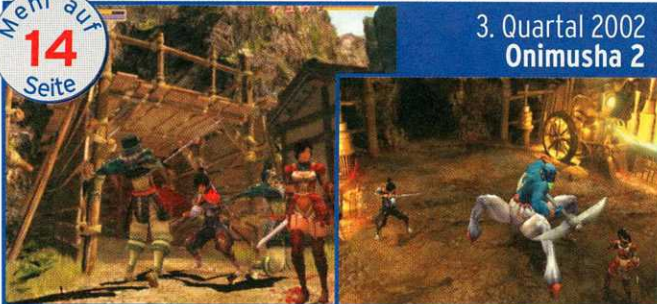


Wasser und stellt euch der Bedrohung durch zahlreiche Feinde. Neben der Grafik wurde auch das Kampfsystem einer Frischzellenkur unterzogen. Im Gegensatz zu anderen FF-Spielen habt ihr die Möglichkeit, Guardian Forces als aktive Mitglieder in eure Party aufzunehmen. Des Weiteren werden alle Zwischensequenzen von einer lippensynchronen Sprachausgabe unterlegt sein. Obwohl *Final Fantasy X* bereits im Juli in Japan erscheint, rechnen wir wegen der aufwendigen Lokalisierungsarbeiten nicht vor Sommer 2002 mit einer deutschen Version.

Hersteller: Squaresoft
Genre: Rollenspiel
Kategorie: Anfänger/Profis

Mehr auf
Seite
14

3. Quartal 2002 Onimusha 2



Wie bei Capcom üblich, bleibt kein gutes Spiel von einer Fortsetzung verschont. Der finstere Feldherr Oda Nobunga und seine untoten Spießgesellen werden leider erst im Sommer kommenden Jahres erneut ihr Unwesen auf deutschen Konsolen treiben. Im neuen *Onimusha* wird es vor allem spielerische Änderungen

geben. Neben einer ausgefeilten Hintergrundgeschichte und deutlich mehr Interaktionsmöglichkeiten bietet euch *Onimusha 2* auch einen sehr interessanten Hauptdarsteller.

Hersteller: Squaresoft
Genre: Rollenspiel
Kategorie: Fortgeschrittene

Weitere Hits 2002

Medal of Honor: Frontline

Beide bisher erschienenen *MoH*-Teile auf der PS2 waren – nicht zuletzt wegen actiongeladener Feuergefechte und taktischer Einlagen – absolute Hits. Auf der PS2 kommen nun zahlreiche neue Spielelemente sowie Bewährtes aus *Medal of Honor: Underground* in einen großen Schmelztiegel. Dazu gehörig aufpolierte Grafik inklusive grandioser Effekte und heraus kommt eine Actiongranate wie aus einem Guss. Fans und Actionspieler wünschen sich nur

eines: Möge der Titel doch nur bald erscheinen!



Hersteller: Electronic Arts
Genre: Action
Kategorie: Fortgeschrittene/Profis

Medal of Honor: Fighter Commander

Neben *MoHF* ist für nächstes Jahr ein weiterer Knaller aus dem *MoH*-Universum geplant. Im Gegensatz zu den anderen Teilen erhebt ihr euch dabei aber mit den Kampfflugzeugen des Zweiten Weltkriegs in die Lüfte, um den Japanern kräftig einzuheizen. Ihr befindet euch im Pazifik, kurz nach der Bombardierung Pearl Harbors. Dabei spielt ihr reale Missionen nach, die von der Aufgabenstellung höchst unterschiedlich aufgebaut sind. Eskortieren fliegen, Rettungsmissionen oder Dogfights gegen japanische Flieger-

asse gehören zu euren Aufgaben. Leider ist die Veröffentlichung weit nach *MoHF* im Spätsommer 2002 geplant.



Hersteller: Electronic Arts
Genre: Action
Kategorie: Fortgeschrittene

Tomb Raider: Next Generation

Viele Lara-Fans waren über ihr Ableben am Ende des vierten Teils der Saga sehr erschüttert. Aber eigentlich war klar, dass spätestens auf einer neuen Konsole auch ein neues *TR* entwickelt wird. Die Designer haben sich aber zum Ziel gesetzt, gänzlich neue Elemente in das angestaubte Spielprinzip einfließen zu lassen. Zum Beispiel könnt ihr zeitweise in die Rolle von Curtis schlüpfen, einem Mitstreiter, der in Laras neuestem Abenteuer ganz ähnliche Ziele wie die Heldin verfolgt. Aus diesem Grund werden sich ihre Wege auf der Suche nach

den obligatorischen Artefakten des Öfteren kreuzen. Die spielerischen Neuerungen sowie aufpolierte Grafik werden nicht nur Lara-Fans erfreuen.



Hersteller: Eidos
Genre: Action-Adventure
Kategorie: Anfänger/Fortgeschrittene

Juni

Juli

August

September

2. Quartal 2002 - Final Fantasy X

2002
Medal of Honor: Frontline

3. Quartal 2002 - Onimusha 2





■ Kurz nach seiner Ankunft in Silent Hill macht James erste Bekanntschaft mit den dämonischen Bewohnern der verwunschenen Kleinstadt.



■ Falls James einmal die Munition ausgehen sollte, muss er sich mit einem Stock zur Wehr setzen. Ob ihm das auf Dauer nutzt, darf bezweifelt werden.

Horror in Perfektion

Silent Hill 2

„**Silent Hill 2** wird euch mehr als einmal den **Angstschweiß** auf die Stirn treiben.“

Rechtzeitig zu Beginn der dunklen Jahreszeit kehrt der König der Psycho-Schocker zurück, um euer Nervenkostüm in Fetzen zu reißen.

■ Das Grauen ist in uns. Es lauert in den dunklen Untiefen der menschlichen Seele darauf, auszubrechen und seine Krallen in unsere geistige Gesundheit zu schlagen ... Na ja, ganz so weit wollen es die Entwickler von *Silent Hill 2* natürlich nicht treiben, aber seid versichert, das 128-Bit-Debüt des Grusel-Krachers wird die Schraube des Terrors noch einmal gehörig anziehen.

■ Tragische Geschichte

Der neue Konami-Horror-Titel erzählt die tragische Geschichte eines ganz normalen Mannes, der durch einen Brief in einen Albtraum aus Angst und Schrecken hineingezogen wird. Seit seine Frau nach langem Siechtum an einer unheilbaren Krankheit verstarb, hat James Sunderlands Leben jeden Sinn verloren. Drei Jahre nach ihrem Tod findet er einen eigenartigen Brief vor seiner Haustür. Was in der Handschrift der Verstorbenen auf dem Papier geschrieben steht, trifft ihn wie ein Hammer Schlag: „Meet me at my favourite place, meet me in Silent Hill.“ Vom Gift trügerischer Hoffnung getrieben, macht sich der verzweifelte James auf den Weg in die verschlafene Kleinstadt.

■ Menschenleere Straßen

Als er am vereinbarten Treffpunkt ankommt, bietet sich un-

serem Helden ein Bild des Grauens. Alle Wände des Krankenhauses sind mit Blut beschmiert, überall liegen Leichen herum. Das Schlimmste aber sind groteske Gestalten, die in der fast greifbaren Dunkelheit ihr Unwesen treiben: grausam mutierte Krankenschwestern, die aus unzähligen Wunden bluten, bizarre Wesen ohne Gesicht und schließlich eine riesige Gestalt, die mit einem unförmigen Schwert kreischende Geräusche auf dem Kran-

kenhausboden verursacht. Aber nicht nur das Krankenhaus stellt den verzweifelten James vor ein Rätsel, sondern auch die wenigen in Silent Hill verbliebenen Menschen werfen mehr Fragen auf, als sie beantworten können. Was macht ein kleines Mädchen an diesem von Gott verlassenen Ort? Wer ist die rätselhafte Frau, die zwar aussieht wie James' verstorbene Ehegattin, aber offensichtlich unter einer Geisteskrankheit zu leiden scheint? Und schließlich die drängendste Frage von allen: Warum hat sich Silent Hill auf so erschreckende Weise verändert. Die Antworten auf

■ Auf der Suche nach seiner verstorbenen Frau begegnet James Sunderland der rätselhaften Anjera. Die schwarzhäarige Frau scheint die Einzige zu sein, die wirklich etwas über die mysteriösen Geschehnisse in Silent Hill weiß.



■ Wer sich von dieser arg ramponierten Krankenschwester verarztet lässt, braucht sich um seine Zukunft wirklich keine Sorgen mehr zu machen.



■ Die geringe Sichtweite eures Alter Ego zwingt euch zu äußerster Konzentration, wodurch ihr noch intensiver auf Schockeffekte reagiert.

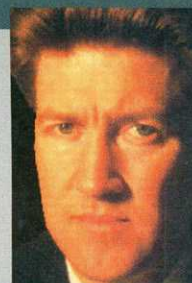
diese und noch viele andere Fragen erhaltet ihr im Oktober, wenn Konami *Silent Hill 2* auf dem deutschen Markt veröffentlicht.

■ **Die Angst sitzt neben dir**
Um den Horror auf Sonys 128-Bit-Konsole auf die Spitze zu treiben, haben sich die Programmierer um Akihiro Imamura einiges einfallen lassen. Mit der Hardware-Power der Play-

Station 2 im Rücken ist es dem aus über 50 kreativen Köpfen bestehenden *Silent Hill 2*-Team gelungen, einen fast schon beängstigenden Realismus zu erzeugen. Während ihr mit eurem virtuellen Alter Ego durch die Straßen der verfluchten Kleinstadt wandert, nähert sich der Horror auf leisen Sohlen. Durch das geschickte Zusammenspiel von Grafik, Sound und gut getimten Schockeffekten werden euch bereits nach wenigen Spielminuten die Haare zu

i David Lynch

■ Laut Akihiro Imamura stellt das filmische Werk des britischen Regisseurs David Lynch eine der Hauptinspirationsquellen für *Silent Hill* dar. Der umstrittene Regisseur wurde am 20. Januar 1946 in Montana geboren. Vielen von euch ist sicher die Fernsehserie *Twin Peaks* ein Begriff. David Lynch gilt als einer der innovativsten Filmemacher unserer Zeit. Obwohl Werken wie *Wild at Heart*, *Blue Velvet* oder *Eraserhead* der kommerzielle Erfolg versagt geblieben ist, ebnete Lynch seinerzeit den Weg für junge Nachwuchstalente wie Quentin Tarantino oder Robert Rodriguez. Neben einem neuen Film arbeitet das Multitalent derzeit weiterhin an der innovativen PlayStation-2-Werbekampagne, die auch im deutschen Fernsehen zu bewundern ist.





Das kleine blonde Mädchen versorgt euch mit Hinweisen und fungiert als Wegweiser durch Silent Hill 2.



Der einfältige Eddie wird von den Ereignissen um ihn herum langsam, aber sicher in den Wahnsinn getrieben.



Geheimnisvoll und etwas exzentrisch präsentiert sich Mary, die James' Frau zum Verwechseln ähnlich sieht.



In der verfluchten Stadt Silent Hill sind Tod und Verfall allgegenwärtig und nichts ist, wie es scheint.

zeigen deutlich, dass das häufig kritisierte Texturproblem der PlayStation 2 der Vergangenheit angehört. Die flexible Kameraführung setzt das Geschehen stets in den richtigen Winkel und treibt durch abgefahrene Perspektiven die Spannung weiter in die Höhe. Bei der Darstellung der Grafik griffen die Entwickler auf einen Filter zurück, der die gesamte Optik in einem 8-mm-Film-Stil (ähnlich dem beim *Blair Witch Projekt*) zeigt. Hinter dieser Pracht brauchen sich auch die im typischen *Silent Hill*-Stil gehaltenen Hauptakteure nicht zu verstecken. Alle Charaktere wirken äußerst lebensecht und verfügen – ähnlich wie die Helden aus *Metal Gear Solid 2* – über sehr realistisch gestaltete Bewegungen und Gesichtszüge. Die Monster könnten kaum eklig-ger sein. Krankhafte Mutationen, deren schimmelig wirkende Haut von einem dünnen Schleimfilm überzogen ist, warten ebenso darauf, die Bekanntheit eurer spärlichen Bewaffnung zu machen, wie dämonische Wesen, die direkt aus dem Schlund der Hölle gekrochen zu sein scheinen. Für eine optimale Soundkulisse griffen die Pro-

i Interview

Auf der diesjährigen E3 hatten wir Gelegenheit, mit Akihiro Imamura, dem Produzenten von *Silent Hill 2*, zu sprechen.

PSG: Gibt es eine inhaltliche Verbindung zwischen den beiden *Silent Hill*-Titeln?

Imamura: Es gibt definitiv keine Verbindung zwischen den Handlungen der Spiele. *Silent Hill 2* erzählt eine komplett andere Geschichte als sein Vorgänger.

PSG: Wie linear wird die Geschichte ablaufen und wird es unterschiedliche Endsequenzen geben?

Imamura: Die Geschichte von *Silent Hill* wird sich an verschiedenen Stellen je nach Leistung des Spielers verzweigen, wodurch es zu unterschiedlichen Endsequenzen kommt.

PSG: Gab es Probleme bei der Programmierung der Hardware?

Imamura: Probleme hängen immer von der Sichtweise des Einzelnen ab. Wir haben 15 Programmierer in unserem Team, die uns aufgrund ihres Talents und harter Arbeit größere Hardwareschwierigkeiten erspart haben.

PSG: Wer ist das kleine blonde Mädchen, das immer wieder in Presse-



berichten und Videos auftaucht? Ist sie James' Tochter?

Imamura: James hat keine Kinder. Das kleine Mädchen heißt Laura und war eine Freundin seiner verstorbenen Frau. Ihre Aufgabe im Spiel ist es, als eine Art Helfer für James zu fungieren. Sie taucht an entscheidenden Punkten der Geschichte auf und gibt James versteckte Hinweise. Wie und wann Laura auftauchen wird, hängt vom Spieler und seiner Art, *Silent Hill* zu spielen, ab.

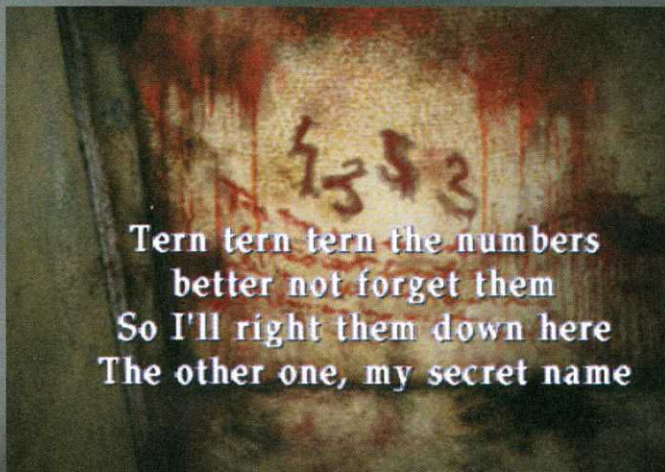
PSG: Ist *Silent Hill 2* umfangreicher als sein PSone-Vorgänger?

Imamura: Beide Spiele haben in etwa den gleichen Umfang.

Berge stehen. Während der beeindruckend dargestellte Schein von James' Taschenlampe die Umgebung erleuchtet, wird deutlich, mit wie viel Liebe zum Detail die Entwickler zu Werke gegangen sind. Bizarre Details wie Blutspuren auf dem Boden werden von der Grafik-Engine mühelos bewältigt. Die abwechslungsreichen, sehr plastisch wirkenden Texturen



James' gefährliche Reise führt ihn unter anderem auch auf die unappetitlichste Toilette der Videospielgeschichte. Nur gut, dass es noch keine Spiele mit Geruch gibt.



Um in Silent Hill 2 zu überleben, benötigt ihr nicht nur durchschlagkräftige Waffen, sondern auch jede Menge Hirnschmalz, denn die Rätsel haben es wirklich in sich.



Da Silent Hill in erster Linie für erwachsene Spieler konzipiert wurde, wird mit grausamen Szenen und roter Farbe nicht gerade sparsam umgegangen.

grammierer auf eine neuartige Form der Soundcodierung zurück. Da *Silent Hill 2* trotz DVD nicht über eine 5.1-Tonspur verfügt, werden die ohrenbetäubenden Sounds mithilfe der neu entwickelten S-Force 3D Sound Library berechnet. Als Sound Director fungierte der aus dem weltweit 1,5 Millio-

„Konamis neuer Schocker bietet Horror pur und ist nichts für schwache Nerven.“

nen mal verkauften Vorgänger bekannte Akira Yamaoka, dessen Kreativität ihr die schrägen Musikstücke und unmenschlichen Geräusche in Konamis neuem Horror-Schocker verdankt.

Bekanntes Gameplay

Im Gegensatz zu den technischen Neuerungen ließen sich Imamura und sein Team beim Spieldesign auf keinerlei Experimente ein. Wie beim Vorgänger bewegt ihr euch in gemächlichem Tempo durch die Echtzeit-Locations und legt euch mit euren höllischen Widersachern an. Ständiger Munitionsmangel und schwierige Rätsel

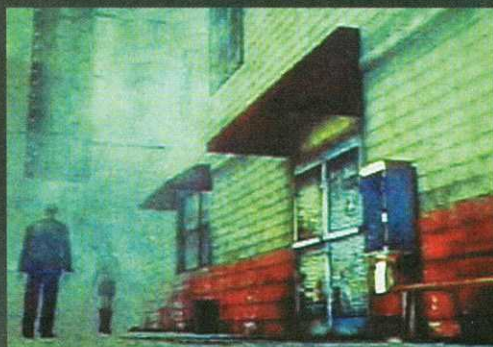


Nach seiner Ankunft in der verschlafenen Kleinstadt muss James feststellen, dass der gesamte Ort völlig menschenleer ist.

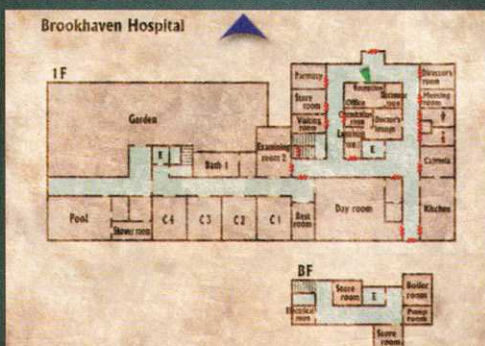
lassen eure grauen Zellen rauchen. Hervorragende Render- und Echtzeitsequenzen treiben die finstere Handlung voran. Ob sich die Gewaltmärsche des Vorgängers auch im zweiten Teil der Grusel-Mär wieder-

finden, ließ sich aufgrund der uns vorliegenden Version nicht feststellen. Fest steht aber, dass *Silent Hill 2* wegen der gruseligen Thematik und der derben Gewaltdarstellung nicht in die Hände von minderjähri-

gen Zockern gehört. Laut Wolfgang Ebert, PR-Manager von Konami, wird die PAL-Version des Schockers nicht entschärft, weshalb die Firma eine USK-Freigabe ab 18 beantragen wird. (Henry Ernst)



Im Nebel der einst so malerischen Kleinstadt treiben sich jede Menge zwielichte Gestalten herum!



Damit ihr in den weitläufigen Locations nicht die Übersicht verliert, könnt ihr jederzeit auf eine praktische Karte zurückgreifen.

Silent Hill 2

PS2

Genre: Action-Adventure

Termin: Oktober

Hersteller: Konami

Spieleranzahl: 1

Besonderheiten: Unglaublich dichte Atmosphäre



„Für Horror-Freaks wird ein (Alb-)Traum wahr.“



Kurosawa

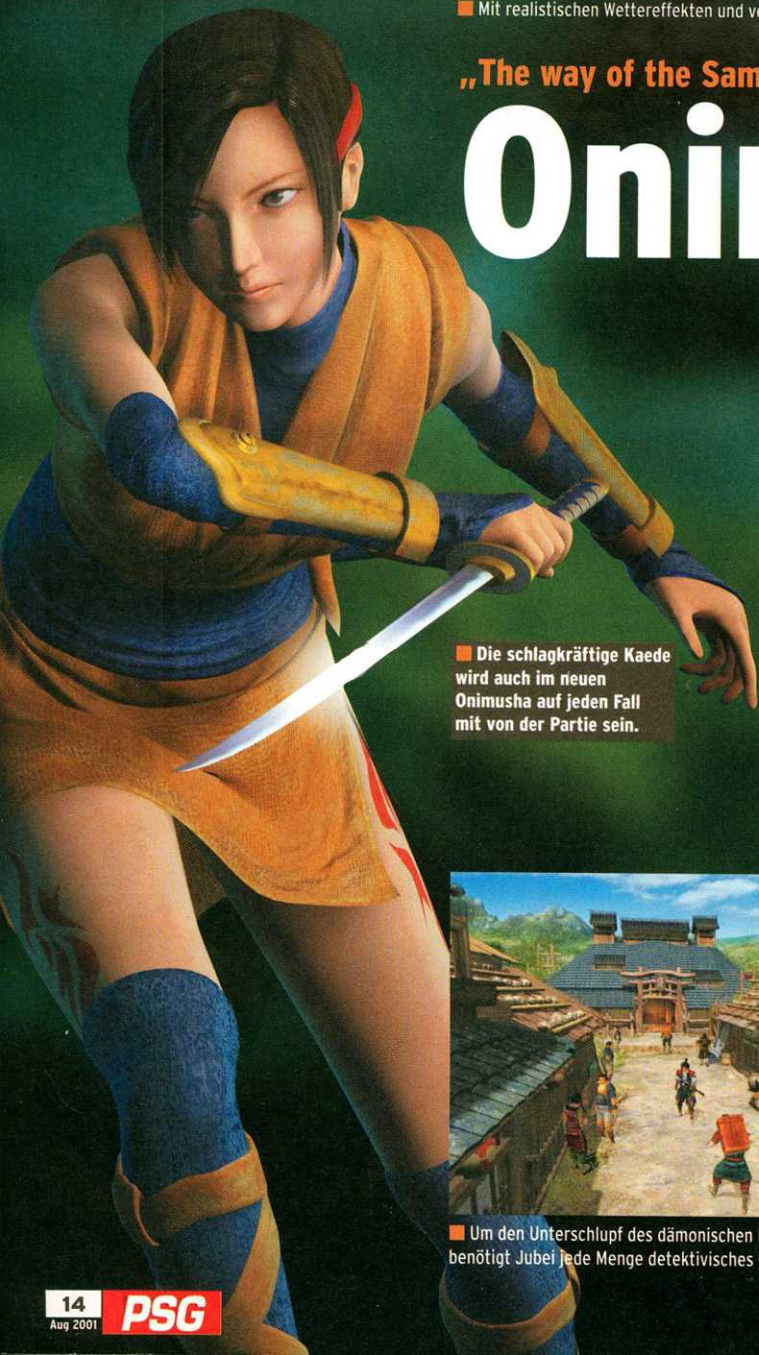
Der weltberühmte Regisseur und Oscar-Gewinner Akira Kurosawa hat mit seinem filmischen Werk nicht nur unzählige Filmmacher (Francis Ford Coppola, Sergio Leone, Quentin Tarantino) beeinflusst, sondern gilt auch als Inspirationsquelle für viele Videospieldesigner. Besonders die Filme *The Seven Samurai* (1954) und *Yojimbo* (1961) werden oft und gerne in Videospielen zitiert. Kurosawa hat in seinem Leben mehr als 30 Filme gedreht und gilt noch heute als einer der besten und einflussreichsten Filmmacher der Welt. Als Abschiedsgeschenk hinterließ der Meister seinen Fans unter anderem den Episoden-Film *Kurosawas Dreams*, in dem er mit anderen Regisseuren die Grenzen des filmisch Machbaren auslotet.



■ Mit realistischen Wettereffekten und verfeinerten Animationen erweckt Onimusha 2 das japanische Mittelalter zum Leben.

„The way of the Samurai is death.“ (Yamamoto)

Onimusha 2



■ Die schlagkräftige Kaede wird auch im neuen Onimusha auf jeden Fall mit von der Partie sein.

Kaum haben die ersten PAL-Samurai den untoten Fürsten Oda Nobunaga vernichtet, kündigt sich weiteres Unheil an. Mit glühenden Augen und gezogenem Schwert setzt der Feldherr erneut alles daran, das mittelalterliche Japan zu unterwerfen.

■ Zehn Jahre, nachdem der blutrünstige Feldherr Oda Nobunaga vom tapferen Schwertkämpfer Ackechi Samanosuke zur Hölle geschickt worden ist, machen unheimliche Gerüchte die Runde. Hinter vorgehaltener Hand erzählt man sich von monströsen Kreaturen, die in den dunklen

Schatten der Wälder auf arglose Wanderer lauern, selbst Tote sollen sich aus ihren Gräbern erhoben haben, um ihren Opfern das Fleisch von den Knochen zu reißen. Für Yagyu Jubei, den Helden in Capcoms neuem Horror-Epos, sind diese Geschichten nichts weiter als Märchen, die man Kindern erzählt, um ihnen Angst einzujagen. Als er jedoch eines Tages von einer langen Reise zurückkehrt, ist der legendäre Samurai gezwungen, der grausamen Wahrheit ins Gesicht zu sehen.

■ **Schreckliche Ereignisse**
Sein einst idyllisches Heimatdorf liegt in Trümmern. Wo früher Kin-



■ Um den Unterschlupf des dämonischen Feldherrn aufzuspüren, benötigt Jubei jede Menge detektivisches Geschick.



■ Seit seinem ersten Konsolenauftritt hat sich Oda Nobunaga stark verändert. Die Tätowierungen verleihen ihm zusätzliche Macht.



■ Durch die bewährte Steuerung werdet ihr auch in Capcoms neuem Horror-Titel keine Probleme mit überlegenen Feinden bekommen.

„Onimusha 2 wird euch noch tiefer in das mittelalterliche Japan hineinziehen.“

der spielten, liegen jetzt die gemeuchelten Körper seiner Familie. Als er schließlich die Leichen seiner Angehörigen zur letzten Ruhe bettet, wird Yagyu plötzlich von einer Vision heimgesucht. Das Klirren von Stahl vermischt sich mit Entsetzensschreien, sirrende Pfeile bohren sich ins Fleisch fliehender Menschen, während ein apokalyptischer Reiter seine blutige Ernte unter den Freunden und Nachbarn Jubeis einfährt. Es ist Oda Nobunaga, der sich erneut aus der Hölle erhoben hat, um Japan unter den Stiefeln seiner Zombie-Armeen zu zertreten. Am Grabe

seiner Frau schwört Jubei Rache und beginnt einen blutigen Feldzug gegen den untoten Fürsten und seine Vasallen.

■ Neue Wege

Im Gegensatz zum action-orientierten Vorgänger, wird der Schwerpunkt bei *Onimusha 2* eher auf Rätseln und einer ausgefeilten Hintergrundgeschichte liegen. Um für eine höhere Dauer motivation zu sorgen, wird sich die Handlung je nach Vorgehensweise des Spielers verzweigen, wodurch mehrere Erzählstränge entstehen. Außerdem wird den Nebencharakteren eine größere Bedeutung zuteil. Mit der ebenso aufreizenden wie geheimnisvollen Kriegerin Oyuu und dem Feuerwaffenexperten Magoichi stehen dem Helden zwei neue Charaktere zur Seite. Nur wer mit seinen

Partnern interagiert, hat eine Chance, Nobunaga zu bezwingen. Um wirklich alle Schauplätze, Gegner und Endsequenzen in *Onimusha 2* kennen zu lernen, ist mehrmaliges Durchspielen Pflicht. Wie bei Survival-Horror-Titeln üblich, wird aber nicht nur die Geschichte, sondern auch die Technik einer gründlichen Überarbeitung unterzogen. Obwohl sich Capcom auch bei *Onimusha 2* an das altbewährte Konzept aus vorgerenderten Hintergründen und gut getimten Schockeffekten halten wird, versprochen die Entwickler gerade bei der grafischen Darstellung einige Überraschungen. Durch zusätzliche Hintergrundanimationen soll den starren Ren-

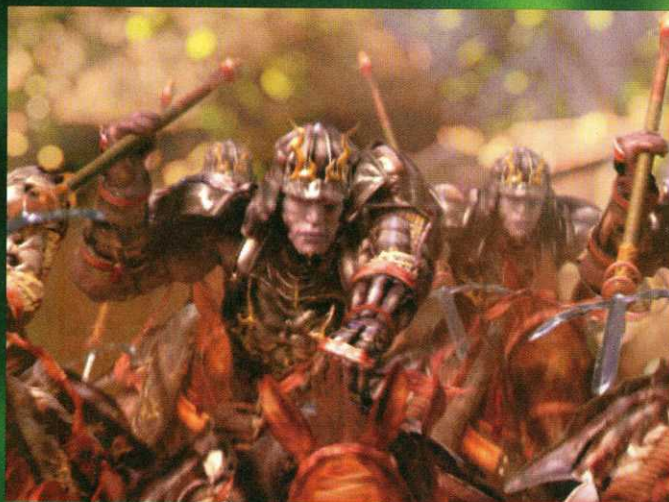
■ Samanosuke wird voraussichtlich nur einen kurzen Gastauftritt in *Onimusha 2* haben.



■ Im Gegensatz zum Vorgänger habt ihr im neuen Samurai-Abenteuer die Chance, garstigen Endgegnern zu zweit auf den Pelz zu rücken.



■ Dass alle weiblichen Kämpfer im feudalen Japan so sexy gekleidet waren wie Jubeis Kampfgefährtin Oyuu, darf bezweifelt werden.



■ Das beeindruckende Intro des neuen Survival-Horror-Titels steht dem aufwendigen Eröffnungsfilm seines Vorgängers in keinsten Weise nach.

der-Kulissen mehr Leben eingehaucht werden. Besonderes Augenmerk gilt hierbei den Wettereffekten: Um eine möglichst dichte Atmosphäre zu schaffen, arbeiten die Programmierer mit Hochdruck an der realistischen Darstellung von Regen und anderen Umwelteinflüssen. Eine neue Grafik-Engine wird außerdem für einen wesentlich höheren Detailgrad bei den Animationen und Hintergründen sorgen, so dass endlose Schatten und dunkle Locations der Vergangenheit angehören.

■ Lebende Legende

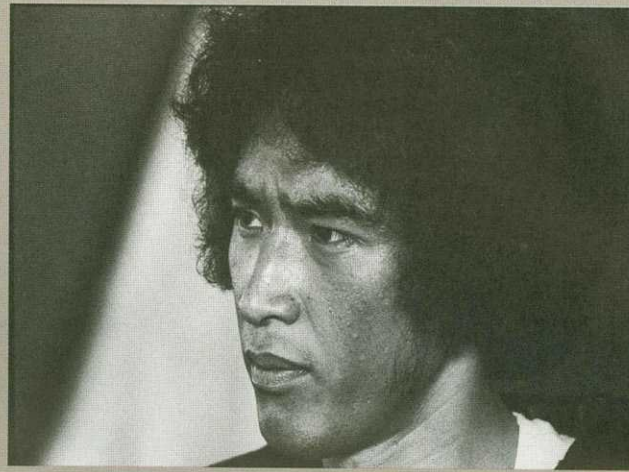
Für den Hauptdarsteller ihres neuen Horror-Spektakels haben sich die Designer etwas Besonderes einfallen lassen. Wurde der Held

„Der tote Hauptdarsteller macht Onimusha 2 schon vor seiner Veröffentlichung zu einem Mythos.“

des ersten Teils per Face Scanning und Motion Capturing dem Schauspieler und Sänger Takeshi Kanehiro nachempfunden, gingen die Programmierer bei *Onimusha 2* noch einen ganzen Schritt weiter und erweckten einen Toten zum Leben. Aussehen und Bewegungen des Yagyu Jubei werden auf jenen des 1989 verstorbenen Schauspielers Yusaku Matsuda basieren. Der Schauspieler mit der markanten Afro-Frisur wird durch modernste Scan- und Animationstechniken „wieder zum Leben erweckt“. Wie Capcom auf einer am

i Yusaku Matsuda (1950-1989)

■ Der Ende der 80-Jahre verstorbene Schauspieler ist auch heute noch einer der beliebtesten Darsteller Japans. Durch sein charismatisches Auftreten und seine Afro-Frisur wurde der 1,85 m große Japaner schnell zum Vorbild für eine ganze Generation. Neben zahlreichen TV-Filmen und Serien versuchte er sich auch als Sänger. Ältere Filmfans dürften sich vor allem an seine Rolle in dem Michael-Douglas-Film *Black Rain* erinnern. Matsuda verstarb 1989 an einem Krebsleiden und hinterließ neben zahlreichen trauernden Fans auch eine Tochter, die sich ebenfalls als Schauspielerin versucht.



6. März abgehaltenen Pressekonferenz bekannt gab, entschloss man sich zu diesem Schritt, um dem beliebten japanischen TV-Helden einen weiteren Auftritt zu ermöglichen. Wie die Programmierer dem toten Helden eine Stimme verleihen und ob Ackechi Samanosuke einen Gastauftritt haben wird, ist zum jetzigen Zeitpunkt noch unbekannt. *Onimusha 2* befindet sich seit März in der Entwicklung und soll Anfang März 2002 in Japan veröffentlicht werden, die PAL-Version folgt ein paar Monate später. (Henry Ernst)

i Grusel-Details

■ Yusaku Matsuda ist nicht der erste Tote, der in einem Grusel-Titel von Capcom zu neuen Ehren gelangt. Bereits beim Urahn aller Survival-Horror-Titel wurden Fotos Verstorbener verwendet. Um den Zombies im ersten Raccoon-City-Abenteuer ein möglichst realistisches Aussehen zu geben, griffen die Programmierer auf die Leichenfotos sämtlicher Krankenhäuser in Tokio zurück. Die Aufnahmen aus der Pathologie wurden gesichtet und in einem Auswahlverfahren bewertet. Geeignete Abbildungen wurden gescannt und sind unter anderem für das ungesunde Aussehen des unten abgebildeten Zombies verantwortlich.



■ Auch der neue Held Yagyu Jubei verfügt über das nützliche Talent, die Seelen besiegtter Feinde in Energie und Zauberkraft umzuwandeln.

Onimusha 2 PS2

Genre: Action-Adventure
Termin: März 2002 (Japan)
Hersteller: Capcom
Spieleranzahl: 1
Besonderheiten: Toter Hauptdarsteller

super! „Die Legende geht weiter. Auch Onimusha 2 wird ein todsicherer Hit!“
Erster Eindruck
PSG

Zeit der Angst

Trotz der in Deutschland herrschenden Zensur-Problematik scheint sich Sonys 128-Bit-Konsole zu einem Refugium für Horror-Freunde zu entwickeln. In den kommenden Monaten werden alle wichtigen Entwickler ihren Beitrag zur Horror-Welle leisten. Egal, ob es sich dabei um Fort-

setzungen oder Neuentwicklungen handelt, dem geeigneten PS2-Besitzer stehen haarsträubende Zeiten bevor. Um euch einen Überblick über die Grusel-Hits der nächsten Zeit zu geben, haben wir weder Zombie noch Vampir gescheut und eine wahrhaft schaurige Übersicht zusammengestellt.

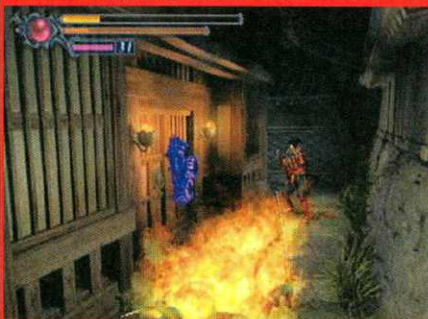
Onimusha Warlords

Entwickler: Capcom

Schwierigkeit: Leicht

Hersteller: Electronic Arts

Termin: Erhältlich



Das Spielkonzept

In der Rolle des Schwertkämpfers Samanosuke rettet ihr eine Prinzessin aus den Klauen des untoten Feldherren Oda Nobunaga. In typischer Resident Evil-Manier erkundet ihr eine verwunschene Burg und legt euch mit den Häschern des Fürsten an. Blitzschnelles, actionorientiertes Gameplay sowie die hervorragende Grafik machen Onimusha zu einem echten Hit.

Die Macher

Für Onimusha hat Capcom keine Kosten gescheut. Unter der Leitung des Produzenten Keiji Inafume arbeitete ein aus über 90 Mitgliedern bestehendes Team an der Fertigstellung des Titels. Die Hintergrundgeschichte wurde von den kreativen Köpfen der Flagship-Company erdacht, welche bereits für die Resident Evil-Drehbücher verantwortlich zeichnet.

Die Grafik

Vorgerendert, feste Kamerapositionen

Der Sound

An der Entstehung des bombastischen Klassik-Soundtracks waren über 200 Leute beteiligt. Obwohl keine genauen Zahlen bekannt sind, ist es sehr wahrscheinlich, dass Onimusha Capcoms bis heute teuerstes Projekt ist.

Der Hauptdarsteller

Capcom verpflichtete den berühmten Schauspieler Takeshi Kaneshiro als Hauptdarsteller. Mithilfe des Motion-Capturing-Verfahrens wurden seine Bewegungen aufgezeichnet und auf sein virtuelles Alter Ego übertragen. Unter Fans gilt Samanosuke als der optisch beeindruckendste 128-Bit-Held.

Der Ursprung

Ursprünglich als N64-Titel geplant, brachte Onimusha nach einem kurzen PSone-Zwischenstopp eine wahre Systemodyssee hinter sich. Nach über drei Jahren Gesamtentwicklungszeit konnte sich das Abenteuer dann in seiner vollen Pracht auf der PS2 entfalten.

Umfang

Einziger wirklicher Kritikpunkt: Onimusha ist einfach zu kurz. Profis sehen das Ende bereits nach 6-8 Stunden.

Waffen

Neben seiner Standardwaffe kämpft Samanosuke mit vier magischen Schwertern sowie einem Bogen und einer Feuerwaffe.

Feinde

Ihr prügelt euch mit Dämonen, Ninjas und mutierten Insekten.

Besonderheiten

Bis dato teuerstes Capcom-Projekt. Preisgekröntes Intro.

Resident Evil Code: Veronica X

Entwickler: Capcom

Schwierigkeit: Schwer

Hersteller: Electronic Arts

Termin: 6. September



Das Spielkonzept

Claire Redfield macht sich auf die Suche nach ihrem verschollenen Bruder und wird dabei vom Umbrella-Konzern gefangen genommen. Wie in den bekannten 32-Bit-Prequels kämpft ihr in gemächlichem Tempo gegen Zombie-Horden, heilt euch mit Kräutern und löst knackige Rätsel.

Die Macher

Für den ersten 128-Bit-Auftritt des Horror-Urgesteins griff Capcom auf das bewährte Horror-Team um Shinji Mikami zurück.

Die Grafik

Das erste 128-Bit-Resident Evil geht grafisch neue Wege. Durch die Rechenleistung der PS2 war es den Programmierern endlich möglich, die gesamte Spielgrafik in Echtzeit zu berechnen. Dramatische Kamerafahrten und verfaulte Zombies sorgen für Stimmung.

Der Sound

Hier verließen sich die Programmierer auf eine gute Mischung aus düsterer Klassik und dramatischen Klängen.

Der Hauptdarsteller

Die 22-jährige Claire Redfield zeigt gestandenen Action-Helden, was eine Harke ist. Auf der Suche nach ihrem vermissten Bruder bringt sie Licht in die düstere Firmengeschichte und legt sich mit der neuesten Version des T-Virus an.

Der Ursprung

Die epische Geschichte um modrige Zombies und aggressive Viren hatte ihren Ursprung auf der PSone. Mit Resident Evil erschuf Capcom eines der bestverkauften Spiele für die PSone. Nach insgesamt vier Titeln und einem Lightgun-Shooter wird sogar ein Film über Umbrella & Co. gedreht.

Umfang

Durch die knackigen Rätsel seid ihr mindestens 20 Stunden beschäftigt.

Waffen

Neun handliche Waffen – von der Maschinenpistole bis zum Granatwerfer – warten darauf, gefunden und eingesetzt zu werden.

Feinde

Resident Evil-typisch habt ihr es hauptsächlich mit Zombies und T-Virus-Mutationen zu tun. Von den neuen Bandersnatches, mutierten Motten sowie einem neuen Tyrann abgesehen, ist alles beim Alten geblieben.

Besonderheiten

Im Gegensatz zum schwachen Resident Evil: Nemesis treibt Code: Veronica X die Geschichte um Zombies und Biowaffen weiter voran.

Shadow Man: 2nd Coming

Entwickler: Acclaim

Schwierigkeit: Mittel

Hersteller: Acclaim

Termin: Oktober



Das Spielkonzept

Als Voodoo-Superheld Mike LeRoi alias Shadow Man kämpft ihr gegen die geheimnisvollen Grigori und versucht, das Ende der Welt zu verhindern. Um dieses Ziel zu erreichen, besucht ihr nicht nur zahlreiche Levels, sondern begeben euch auch in das Reich der Toten. Der actionorientierte Spielablauf und die knackigen Rätsel sorgen dafür, dass euch nicht so schnell langweilig wird.

Die Macher

Die gruseligen Abenteuer des Shadow Man entstehen in den Teeside-Studios von Acclaim.

Die Grafik

Dank einer neuen Grafik-Engine erstrahlt der Schattenmann in neuer Echtzeit-Pracht.

Der Sound

Düstere, stimmungsvolle Musik

Der Hauptdarsteller

Mike LeRoi ist der Träger einer magischen Totenmaske, die es ihm ermöglicht, zwischen den Welten zu wandern. Als Sklave der Voodoo-Priesterin Nettie hat er sich ihren Befehlen zu unterwerfen und muss tun, was die vollbusige Schönheit verlangt.

Der Ursprung

Zu Anfang seiner Karriere machte Mike LeRoi noch die Seiten einer gleichnamigen Comic-Serie unsicher. Nach guten Umsetzungen für das N64 und Segas Dreamcast enttäuschte die PSone-Version auf ganzer Linie. Der enorme Hardwarehunger der umfangreichen Levels sowie die exzellenten Spezial-Effekte der anderen Versionen ließen sich auf einer 32-Bit-Hardware einfach nicht realisieren. Neben der wirklich üblen Grafik schaukelte vor allem die völlig missratene Steuerung das Wertungsgrab für den ersten Shadow Man.

Umfang

25 Stunden gruseliger Spielspaß erwarten euch.

Waffen

Obwohl er über magische Kräfte verfügt, verlässt sich Shadow Man lieber auf irdisches Handwerkszeug: großkalibrige Waffen aller Arten sowie jede Menge Hieb- und Stichwaffen laden zur fröhlichen Monsterjagd ein.

Feinde

Zahlreiche aus Mythen und Legenden bekannte Wesen stellen sich dem Schattenkämpfer in den Weg. Vom halbverfaulten Zombie über grimmige Gargoyles bis hin zum gefallenen Engel bekommt der Fan alles geboten, was die Horror-Welt hergibt.

Besonderheiten

Interessantes Wechseln zwischen den Welten, makabere Gags

Silent Hill 2

Entwickler: Konami
Hersteller: Konami

Schwierigkeit: Mittel
Termin: Oktober



Das Spielkonzept

In der Rolle des unbescholtenen Witwers James Sunderland begeben sich euch in die verfluchte Kleinstadt Silent Hill, um nach dessen verstorbener Frau zu suchen. Selbstverständlich erschweren Dämonen und knackige Rätsel dieses Vorhaben. Im Gegensatz zu Spielen wie *Resident Evil* wird bei dem in behäbigem Tempo ablaufenden *Silent Hill 2* der Horror nicht durch Schockeffekte, sondern durch die düstere Atmosphäre erzeugt.

Die Macher

Das 50 Mann starke Team Silent um Producer Akihiro Imamura besteht fast ausschließlich aus alten Videospiel-Hasen. Das gesamte Kernteam des ersten Teils arbeitet auch an der Fortsetzung des PSone-Gruselschockers.

Die Grafik

Wird komplett in Echtzeit berechnet

Der Sound

Mit einem Wort: nervenzerfetzend. Sound Director Akira Yamaoka versteht es wirklich, durch Musik und Geräusche eine beklemmende Stimmung aufzubauen: Düstere Industrial-Klänge und ohrenbetäubende Geräusche steigern den Horror um die verfluchte Kleinstadt ins Unermessliche.

Der Hauptdarsteller

James Sunderland ist ein Durchschnittstyp, der über keinerlei besondere Fähigkeiten verfügt.

Der Ursprung

Bei *Silent Hill 2* handelt es sich um eine Fortsetzung des über 1,5 Millionen Mal verkauften PSone-Erstlings. Aufgrund des eher psychologisch angesetzten Horrors und der deutlich erwachseneren Thematik wurde *Silent Hill* von vielen Fachmagazinen als „*Resident Evil* für Erwachsene“ bezeichnet. Durch die in Deutschland herrschende Indizierungspolitik blieben PAL-Spielern grobe Geschmacklosigkeiten erspart.

Umfang

Silent Hill 2 wird vom Umfang her identisch mit dem Vorgänger sein.

Waffen

Zahlreiche Feuer- und Schlagwaffen lassen sich im Laufe des Spiels aufsammeln. Magische Argumentationsverstärker gibt es nicht.

Feinde

James Sunderland kämpft gegen Zombie-Krankenschwestern, fiese Dämonen und garstige Endgegner.

Besonderheiten

Auf der PlayStation 2 verwirklichen die Entwickler ihre Vorstellungen von einem Horror-Thriller.

Devil May Cry

Entwickler: Capcom
Hersteller: Electronic Arts

Schwierigkeit: Mittel
Termin: Dezember



Das Spielkonzept

Mit einem riesigen Schwert und zwei dicken Knarren bewaffnet, versucht der Halbdämon Dante, den Teufel zu besiegen. In missionsbasierten Levels löst ihr kleinere Rätsel und sammelt Erfahrungspunkte. Der erste Titel des neuen Stylish-Hard-Action-Genres zeichnet sich durch hohe Geschwindigkeit, coole Moves und die wirklich hervorragende Grafik aus.

Die Macher

Devil May Cry entsteht unter der Federführung von Horror-Guru Shinji Mikami, der sich bereits mit *Dino Crisis* und *Resident Evil* in der Videospielgeschichte verewigt hat.

Die Grafik

Bei *Devil May Cry* wird die gesamte Grafik in Echtzeit berechnet. Bombastische Effekte, knackige Texturen und eine stabile Bildwiederholungsrate zeigen deutlich, wozu die PS2 in der Lage ist.

Der Sound

Bombastische Gothic-Klänge mit knallharten Gitarrenriffs sorgen für richtige Metzelstimmung.

Der Hauptdarsteller

Der eigenwillig gekleidete Dante ist der Sohn eines legendären Dämonenkriegers. Mit übermenschlichen Kräften ausgestattet, ist Dante der ideale Kämpfer gegen das Böse.

Der Ursprung

Devil May Cry stellt die konsequente Weiterentwicklung des bei *Dino Crisis 2* eingeschlagenen Weges dar. Weg von der starren *Resident Evil*-Spielmechanik, hin zu einem deutlich actionreicheren Gameplay.

Umfang

Über den Umfang ist leider noch nichts bekannt.

Waffen

Neben seiner Standardausrüstung (Schwert und zwei Pistolen) kann Dante eine noch unbestimmte Zahl weiterer Waffen wie Schrotflinte oder Maschinengewehr aufsammeln.

Feinde

Dantes Gegenspieler sind allesamt dämonischen Ursprungs, wobei riesige Spinnen, monströse Marionetten und kreischende Hexen nur die Spitze eines wahrhaft unheiligen Eisbergs darstellen. Eine weitere Besonderheit ist die Tatsache, dass *Devil May Cry* als erster Mikami Titel eine Analogsteuerung besitzt.

Besonderheiten

Wie Shinji Mikami auf der diesjährigen E3 verkündete, geht es bei *Devil May Cry* darum, ein möglichst cooles Spiel zu erschaffen. Dazu braucht es laut Mikami nicht mehr als einen eiskalten Helden, mit dem sich jeder identifizieren kann und jede Menge gnadenloser Action.

Animusha 2

Entwickler: Capcom
Hersteller: Electronic Arts

Schwierigkeit: Mittel
Termin: 3. März 2002 (jp)



Das Spielkonzept

Zehn Jahre nach den Ereignissen des ersten Teils beginnt die Geschichte von *Animusha 2*. In der Rolle des legendären Samurai Yagyu Jubei gilt es, den wiederauferstandenen Nobunaga zurück in die Hölle zu schicken. Am eigentlichen Spielablauf wird sich nicht allzu viel ändern, bis auf die Tatsache, dass die Entwickler nun mehr Wert auf Nebenfiguren und eine ausgefeiltere Hintergrundgeschichte legen werden.

Die Macher

Ab März dieses Jahres wurden *Animusha Warlords* und *Animusha 2* parallel entwickelt. Laut Capcom soll der Nachfolger bereits ab dem 3. März 2002 in den japanischen Läden stehen. Entwickelt wird *Animusha 2* vom selben Team wie der imposante Vorgänger.

Die Grafik

Wie bei *Animusha Warlords* wird euch auch der zweite Teil der Saga mit vorgerenderten Hintergründen verwöhnen.

Der Sound

Klassischer Soundtrack; ob erneut so ein Aufwand betrieben wird wie beim Vorgänger, ist noch nicht bekannt.

Der Hauptdarsteller

Das Vorbild für den Helden aus *Animusha 2* ist ein in Japan fast schon kultisch verehrter Schauspieler mit einem kleinen Fehler: Er ist bereits seit 12 Jahren tot. Capcom entschied sich für den toten Yusaku Matsuda als Hauptdarsteller, um dem beliebten Leinwandidol einen weiteren Auftritt zu ermöglichen.

Der Ursprung

Direkte Fortsetzung von *Animusha Warlords*.

Umfang

Da der geringe Umfang einer der größten Kritikpunkte des Vorgängers war, wird *Animusha 2* wahrscheinlich deutlich umfangreicher sein.

Waffen

Klassische Hieb-, Stich- und Feuerwaffen.

Feinde

Das Spektrum der Feinde wird um einige Bösewichter erweitert.

Besonderheiten

Bei *Animusha 2* wird ein bereits verstorbener, japanischer Filmstar durch aufwendige Technik zum Leben erweckt. Motion Capturing und diverse Scan-Verfahren ermöglichen es der Leinwand-Legende Yusaku-Matsuda, auf der PlayStation 2 sein Unwesen zu treiben.

FLUCHT VON
**MONKEY
ISLAND**

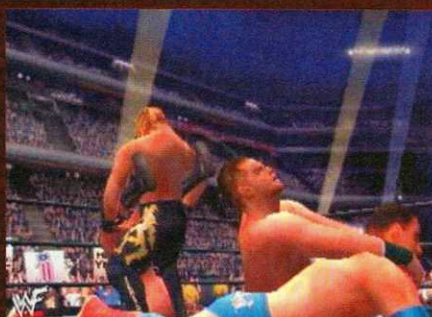
PlayStation 2

www.electronicarts.de/monkey





■ Der obligatorische Einmarsch in die Arena wird im Wrestlingssport immer besonders zelebriert.



■ Die Tag-Team-Moves sind ein interessantes Schmankerl. Vor allem die gegnerische Energieleiste hat dabei zu leiden.



■ Einer der Standard-Moves, nämlich ein Side-Suplex, wird hier gerade vom Undertaker ausgeführt.

If you smell, what the Rock is cookin'!

WWF SmackDown! Just Bring It

World-Wrestling-Federation-Fans aufgepasst, die wohl bisher beste Wrestling-Serie erfährt eine Fortsetzung auf Sonys 128-Bit-Konsole.

■ Beide Vorgänger für die PSone verkauften sich millionenfach und besonders in den wrestlingbegeisterten USA waren die Titel absolute Megahits. Kein Wunder, da die Kids sich mit beinahe allen Idolen

der WWF und Hunderten von Moves weich klopfen konnten.

■ Know your role!

Beinharte *SmackDown!*-Fans werden sich zunächst fragen, ob es entscheidende Neuerungen gibt. Um diese Frage zu beantworten, müssen wir zunächst etwas ausholen. Natürlich fallen als Erstes die grafischen Veränderungen ins Auge. Wunderbar animiert und mit reißerischen Posen betreten die Athleten die Arena. Die japanischen Entwickler Yukes arbeiten dabei mit einem Mix aus FMVs und echtzeitberechneter Grafik. Dieses schmückende Beiwerk werdet ihr aber bald unbeachtet lassen – spätestens dann, wenn sich bei den unzähligen Match-Varianten zum ersten Mal sechs oder mehr Giganten gleichzeitig im Ring tummeln. Hier haben die Programmierer tief in die Trickkiste gegriffen und die Körper der Sportler aus relativ



■ Action zu viert ist angesagt. So richtig interessant werden aber erst die Matches vom Schlage eines Royal Rumble.



■ Würfe müssen erst angesetzt werden. Das bedeutet, ihr nehmt euren Gegner in die Mangel und führt den Move per Tastendruck aus.

„Stone Cold Steve Austin ist neben The Rock einer der größten Superstars der WWF.“



■ Oft genug verlagert sich die Action nach draußen. Dabei müsst ihr aber auf die Zehn-Sekunden-Regel achten und euch rechtzeitig wieder in den Ring begeben.



■ Einen Tag-Team-Move abzubekommen, ist kein Zuckerschlecken. Nach offiziellen Regeln ist eine Aktion zu zweit legitim. Danach muss einer der Gegner den Ring verlassen.

wenigen Polygonen zusammengebastelt. Etwa 800 Dreiecke wurden mit feinsten dreidimensional gezeichneten Texturen beappt, um die Wrestler lebensecht rüberkommen zu lassen. Bei den Köpfen haben die Designer aber besondere Sorgfalt walten lassen. Diese bestehen nochmals aus etwa 500 Polygonen und bekamen unglaublich realistische Animationen spendiert. Beispielsweise könnt ihr bei The Rock sogar seine obligatorisch hochgezogene Augenbraue erkennen. Auch Grimassen und Wutausbrüche wurden perfekt in Szene gesetzt. Gerade durch diese Medium-Polygon-Technik ist die Grafik-Engine jederzeit in der

Lage, das Geschehen mit flüssigen 60 Bildern pro Sekunde darzustellen. Die Arenen haben ebenfalls eine Frischzellenkur verpasst bekommen und wirken sehr ausgefeilt. Besonders wenn ihr euch auch außerhalb des Rings kloppt, kommen die schönen interaktiven Elemente zum Einsatz. Wie im Wrestling-sport üblich, könnt ihr euren

„Unüberschaubar viele Match-Varianten, starke Grafik und alle Helden der WWF bringen mächtig Laune.“

Kontrahenten auf den Tisch der Kommentatoren schleudern. Ob sich die Tische auch zerstören lassen, steht bis jetzt leider noch nicht fest.

■ Spielmodi ohne Ende

Um euch bei Laune zu halten, wurden insgesamt 67 Match-Varianten eingebaut. Diese reichen vom obligatorischen Royal Rumble bis zu den äußerst beliebten und brutalen Käfig-Matches. Spielerisch hat sich im Vergleich zu den Vorgängern nicht allzu viel verändert. Das bedeutet, ihr bekommt die gewohnt gute Steuerung und so ziemlich alle Moves geboten, die im modernen Wrestling benutzt werden. Die Bewegungen der Fleischberge wurden dabei durch Motion-Capturing perfekt in Szene gesetzt. Eine weitere Besonderheit stellen die Play-by-Play-Kommentare dar. Im Klartext heißt das, die Kommentatoren reagieren auf eure Spielweise und geben

entsprechend ihren Senf dazu. Ob die Sprachausgabe ins Deutsche übersetzt wird, ist leider noch nicht sicher. Auf jeden Fall hinterließen die ersten Einblicke in das neue SmackDown! einen hervorragenden Eindruck und weisen stark auf eine Weiterführung der Erfolgsserie hin. Alle Wrestlingfans unter euch sollten deswegen schon einmal anfangen zu sparen! (Uwe Hönig)

i Filmstar: The Rock

■ Wie schon einige Wrestlingstars vor ihm versucht The Rock nun ebenfalls, im Filmgeschäft Fuß zu fassen. Im aktuellen Effektfeuerwerk *Die Mumie kehrt zurück* spielt er den legendären Scorpion King. Durch die Rolle in diesem Kassenknüller hat „Der Felsen“ seinen sowieso schon hohen Bekanntheitsgrad in den Vereinigten Staaten noch weiter ausgebaut. Wegen seines „schauspielerischen“ Wrestler-Berufs fiel ihm der Sprung ins Kino nicht einmal schwer. Deshalb sind wir schon auf weitere Filme mit dem Muskelberg gespannt.



■ Nach den offiziellen Regeln muss der Sleeper-Hold gelöst werden, sobald der gepeinigte Gegner das Seil berührt. Ob die Regeln auch bei SmackDown! Just Bring It dermaßen genau eingehalten werden, steht allerdings noch in den Sternen.

WWF SmackDown! J. B. I.

PS2

Genre: Beat 'em Up
Termin: November
Hersteller: THQ
Spieleranzahl: 1-4
Besonderheiten: Starke Lizenz



„Mit toller Grafik und unglaublichen Moves wird SmackDown! ein Hit.“



■ Während der Luftkämpfe könnt ihr viele schöne Effekte wie Arokhs Flammenatem bewundern.

Nachdem sie auf dem PC erste Flugerfahrungen sammeln konnten, nähern sich Kriegerin Rynn und ihr Drache Arokhs nun mit mächtigen Flügelschlägen ihrem ersten Konsolenauftritt.

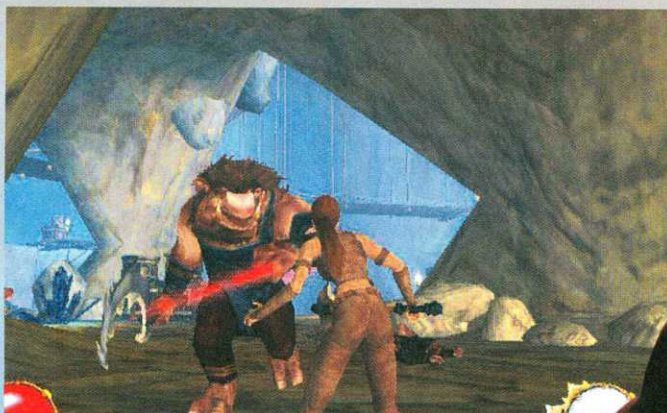
■ In einer längst vergessenen Welt voller fantastischer Bewohner und düsterer Geheimnisse führte das Schicksal vor langer Zeit zwei ungleiche Helden zusammen. Durch einen Fluch wurden die Seelen der Kriegerin Rynn und des mächtigen Drachen Arokhs auf ewig miteinander verbunden. Wohl wissend, dass der Tod des einen auch das Lebenslicht des anderen auslöschen würde, wurden sie nicht nur Kampfgefährten, sondern auch zu Hütern ihrer beider Leben.

■ Feuer und Schwert

Zu jener Zeit hatte sich eine schreckliche Bedrohung wie ein düsterer Schatten über die Kontinente der Welt gelegt. Rätselhafte Wesen, die aus dem unendlichen Raum jenseits der Sterne gekommen waren, trachteten danach, alles Leben aus-

Auf den Schwingen des Drachen

Drakan 2



■ Dieser riesige Troll ist trotz seiner imposanten Bewaffnung einer der leichteren Gegner in der gefährlichen Welt von Drakan 2.



■ Bei ihrer ersten Begegnung wissen die zwei ungleichen Helden noch nichts von ihrem gemeinsamen Schicksal.



zulöschen und den Planeten mit ihrer eigenen, unheiligen Brut zu bevölkern. Der einzige Weg, dieses Schicksal abzuwenden, wurde in einer alten Prophezeiung geweissagt: Der heiße Atem eines Drachen und der kalte Stahl eines Schwertes würden die unsterblichen Seelen der heiligen Drachen beschwören und die Desert Lords zurück in die kalte Schwärze des Weltraumes schicken.

Fantastische Welten

Surreal Softwares ambitioniertes Projekt lässt euch in die Haut der jungen Schwertkämpferin Rynn schlüpfen.

„Drakan 2 entführt euch in eine mystische Welt voller Magie und Fabelwesen.“

ferin Rynn schlüpfen. Um die Prophezeiung zu erfüllen und der gepeinigten Welt ihre Freiheit wiederzugeben, hat die smaragdäugige Schönheit einiges zu tun. Acht umfangreiche 3D-Welten warten darauf, von euch erforscht zu werden. Zu diesem Zweck bewegt ihr euch in nichtlinearen Missionen entweder mit der aus 4.400 Polygonen zusammengesetzten Rynn zu Fuß durch die Schauplätze oder erhebt euch auf dem Rücken des Drachen in die Lüfte. Wie es sich für ein zünftiges Fantasy-Abenteuer gehört, machen euch zahllose Finsternisse das Leben schwer. In dramatischen Echtzeitkämpfen tretet ihr gegen Orks, Ghoule, Werwölfe oder gar die Desert Lords selbst an. Sollte es bei einem Bodenkampf zu gefährlich werden, habt ihr die Möglichkeit, Arokh per Knopfdruck um Luftunterstützung zu bitten. Für jeden besiegten Feind erhält Rynn Erfahrungspunkte, die ihr auf eines von drei Attributen (Zauberei, Nahkampf, Fernkampf) verteilen könnt. Selbst auf dem Rücken eures 4.200 Polygone starken Drachen seid ihr nicht vor Angriffen sicher. Während ihr mit 60 Frames pro Sekunde



Rynn und ihr schuppiger Gefährte bilden eines der schlagkräftigsten Teams der Videospielgeschichte.

über schneebedeckte Gipfel und endlose Wälder gleitet, versuchen nicht nur übellaunige Drachen, euch die Flügel zu versengen. Sowohl die Boden- als auch die Luftkämpfe sind optisch sehr eindrucksvoll und werden durch die clever designte Steuerung auch spielerisch zu einem echten Erlebnis. Mit Hilfe einer aus *Zone of the Enders* bekannten Lock-on-Funktion habt ihr das Kampfgeschehen immer im Griff und könnt mit dem hervorragend animierten Heldenpaar die Bösewichter im wahrsten Sinne des Wortes Feuer unter dem Hintern machen. Seid ihr des Kämpfens müde, könnt ihr euch in einer der belebten Städte ausruhen, eine der über 80 Waffen und Rüstungen erwerben oder nach neuen Aufträgen Ausschau halten. Der Plan des bereits an der PC-Version beteiligten Designers Alan Patmore, „eine wahrhaft epische Geschichte zu er-



Mutter der Drachen

Viele der im Spiel verwendeten Ideen kennen Fantasy-Freunde bereits aus den Büchern von Anne McCaffrey.



1926 in Massachusetts geborene Autorin studierte Literatur und Opernregie. Anfang der 50er-Jahre begann McCaffrey damit, Science-Fiction-Romane zu schreiben. Der internationale Durchbruch gelang ihr mit dem Zyklus *Drachenreiter von Pern*. Für die epische Geschichte von Menschen und Drachen wurde ihr der renommierte Nebula- sowie der Hugo Gernsback Award verliehen. Der zwölf Bände umfassende Zyklus wurde in viele Sprachen übersetzt und gilt noch heute als eines der fundamentalen Werke moderner Fantasy-Literatur.



zählen“, scheint aufzugehen. Da die PlayStation 2 ihm „alle technischen Möglichkeiten bietet, seine Ideen zu verwirklichen“, könnte sich mit *Drakan 2* ein echter Knüller anbahnen. Die uns vorliegende Version machte spielerisch und tech-

nisch jedenfalls einen sehr guten Eindruck. Eindrucksvolle Polygonlandschaften, schöne Spezial-Effekte und das ausgewogene Spieldesign machen Appetit auf das ca. 40 Stunden Spielzeit umfassende Produkt. (Henry Ernst)



Dank einer durchdachten Steuerung und der flüssigen Grafik lässt euch Drakan 2 tief in fantastische Welten eintauchen.



Rynn und ihr schuppiger Kampfgefährte sind hervorragend animiert und aus über 4.000 Polygonen modelliert.

Drakan 2

PS2

Genre: Action-Adventure

Termin: 4. Quartal

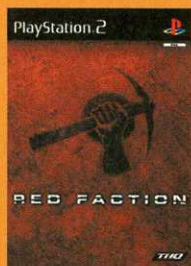
Hersteller: Sony

Spieleranzahl: 1-2

Besonderheiten: Beeindruckende Hauptdarsteller



„Endlich neues Futter für Drachenfreunde und Fantasy-Freaks“



Red Faction

PLAYSTATION 2
P2S0069
erhältlich

DM 99.⁹⁵



Black & White

PSOne
SONYD1595
erhältlich

DM 89.⁹⁵



18 Wheeler

PLAYSTATION 2
P2S0125
September 01

DM 109.⁹⁵

Disney's Goofy's Funhouse

PSOne
SONYD1398
August 01

DM 59.⁹⁵



7 Blades

PLAYSTATION 2
P2S0112
erhältlich

DM 109.⁹⁵

Harvest Moon

PSOne
SONYD1187
erhältlich

DM 79.⁹⁵



Conflict Zone

PLAYSTATION 2
P2S0114
September 01

DM 109.⁹⁵

Digimon World

PSOne
SONYD1352
erhältlich

DM 79.⁹⁵



Zombie Revenge

PLAYSTATION 2
P2S0141
September 01

DM 109.⁹⁵

Sheep Dog 'n Wolf

PSOne
SONYD1523
September 01

DM 79.⁹⁵



PSOne

Asterix Maxi Gaudium	DM	69.95
Batman Gotham Racer	DM	59.95
Bayern M.C. Squads	DM	49.95
C-12: Final Resistance	DM	89.95
Championship Surfer	DM	49.95
Dave Mirra Freestyle	DM	59.95
Der Verkehrsgigant	DM	89.95
Disney's Goofy's Funh.	Aug. 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.	DM	49.95
In einem Land v. u. Zeit	DM	59.95
Inspector Gadget	DM	49.95
Looney Tunes Racing	DM	64.95
Micro Maniacs	DM	14.95
Monster Force	DM	89.95
Necronomicon	Aug. 01	DM 79.95
Nicktoons Racing	Aug. 01	DM 59.95
Odin	Sept. 01	DM 69.95
Rainbow Six Rouge Spear	DM	49.95
Roswell Conspiracies	DM	49.95
Sesam Straße	Sept. 01	DM 49.95
Syphon Filter 2 - Pl.	DM	49.95
WDL: Warjetz	DM	44.95
You Don't Know Jack	DM	59.95

PlayStation 2

18 Wheeler	Sept. 01	DM 109.95
7 Blades	DM	109.95
Alone in the Dark	Sept. 01	DM 119.95
Bundesliga Manager X	Aug. 01	DM 109.95
Baldur's Gate Dark Alli.	Sept. 01	DM 109.95
Ephemeral Fantasia	DM	109.95
Extreme G3	Aug. 01	DM 99.95
Ephemeral Fantasia	Aug. 01	DM 109.95
Fur Fighters - Viggo's R.	DM	99.95
Gauntlet Dark Legacy	DM	109.95
Giants	DM	109.95
Hidden Invasion	DM	109.95
Le Mans	DM	129.95
MDK 2: Armageddon	DM	99.95
MTV Music Generator 2	DM	109.95
NBA Street	DM	119.95
Operation: Winback	DM	119.95
Paris Dakar Rally	Aug. 01	DM 99.95
Rumble Racing	DM	119.95
Shadow Man 2	Aug. 01	DM 109.95
Soul Reaver 2	DM	109.95
Star Wars: Super Bom. R.	DM	119.95
Summoner	DM	109.95
UEFA Challenge	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!



Soul Reaver 2

PLAYSTATION 2
P2S0085
erhältlich

DM **109.⁹⁵**



Gran Turismo 3 A-Spec

PLAYSTATION 2
P2S0065
erhältlich

DM **119.⁹⁵**

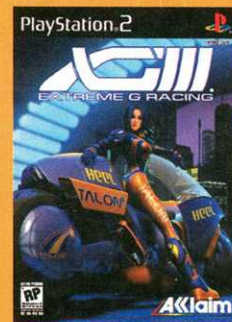


Extreme G3

LAP RECORD
2:48:3

LAP TIMES
4: 3:10:215
5: 3:16:814

TOTAL TIME
8:15:2



Extreme G3

PLAYSTATION 2
P2S0139
August 01

DM **99.⁹⁵**



Onimusha Warlords

PLAYSTATION 2
P2S0136
erhältlich

DM **119.⁹⁵**



Flucht von Monkey Island

PLAYSTATION 2
P2S0132
erhältlich

DM **119.⁹⁵**



Tokyo Xtreme Racer

PLAYSTATION 2
P2S0074
erhältlich

DM **99.⁹⁵**



DSF Fußball Manager 2001

PSOne
SONYD1528
erhältlich

DM **49.⁹⁵**

Wirklich gute Spiele
gibt's bei gameplay



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES



F1 2001

„Noch befindet sich F1 2001 auf einem frühen Entwicklungsstand.“

die derzeitige Konkurrenz aus dem Hause Sony und Ubi Soft ansieht, dann muss sich EA ordentlich ins Zeug legen, um die Pole-Position zu ergattern.

■ Neues F1-Highlight?

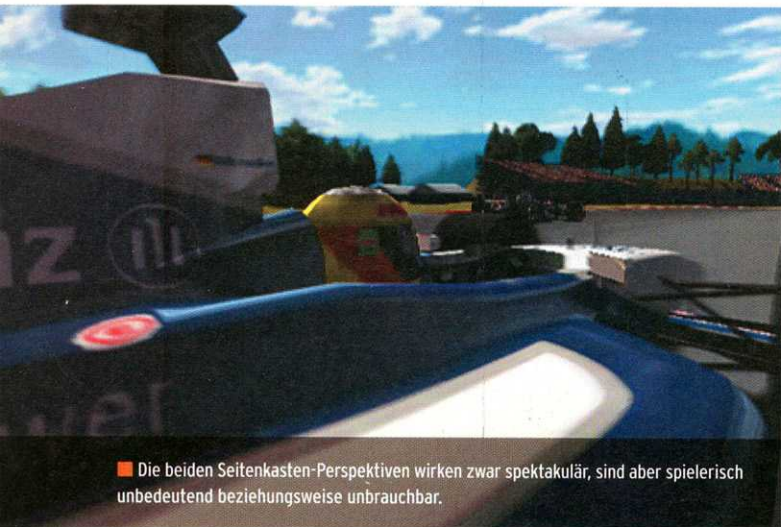
Zumindest stimmen die Rahmenbedingungen. Aktuelle Lizenz, realistisches Konzept und ein motiviertes Programmiererteam machen Hoffnung. EAs PR-Frontmann Bernd Reinartz und sein eingeflogener englischer Kollege James Deverill zeigten uns die erste Alpha-Version von *F1 2001*. Eines kristallisierte sich schon nach wenigen Testrunden heraus: Der Realitätsanspruch wird in der neuen Version weit aus höher sein. Besonders auffallend ist dies bei nassen Verhältnissen. Dicke Regentropfen und die schäumende Gischt des Vordermanns behindern euren Blick erheblich. Sogar Ölspritzer nach einem kapitalen Motorplatzer soll es geben. Um die freie Sicht dann wieder herzustellen, könnt ihr eine eurer Abreißfolien am Helm entsorgen. Solche Kleinigkeiten verstärken den Eindruck, selbst im Cockpit zu sitzen, ungemein. Weitere echte Innovationen sind die animierten Streckenposten. Endlich kommen die Flaggensignale nicht einfach als Bildschirmblendung zum Einsatz, sondern als wild geschwenkte Stofffetzen am Fahrbahnrand. Laut Deverill soll es sogar ein Safety Car geben, das das Rennen bei einer zu gefährlichen Rennsituation neutralisiert. Auf die Spitze treibt EA den Realismus schließlich mit den Boxenstopps. Sage und schreibe 22 Mechaniker sind damit beschäftigt, euren



■ Mika Häkkinen muss nach diesem Dreher dem Feld hinterherfahren.

Nachdem in Deutschland die Formel 1 zu den wichtigsten Sport-Events zählt, ist der Spielmarkt in diesem Segment härter umkämpft als jemals zuvor.

■ Dass sich Electronic Arts nicht nur in Sachen Ballsportarten auskennt, bewies es bereits 2000 mit *F1 Championship Season* für beide PlayStation-Systeme. Die damaligen Design-Fehler möchte man auf jeden Fall ausmerzen. Und das ist auch bitter nötig, wenn man sich nämlich



■ Die beiden Seitenkasten-Perspektiven wirken zwar spektakulär, sind aber spielerisch unbedeutend beziehungsweise unbrauchbar.



■ Deutlich ist der grafische Fortschritt in puncto Detailfülle im Vergleich zu *Championship Season 2000* zu erkennen.



■ Noch wirken die Fahrzeugmodelle etwas schlicht und undetailliert. EA verspricht bis zum Release Besserung.



■ Da hat es wohl einen Jaguar an der Begrenzungsmauer ausgehoben ... Guten Flug!

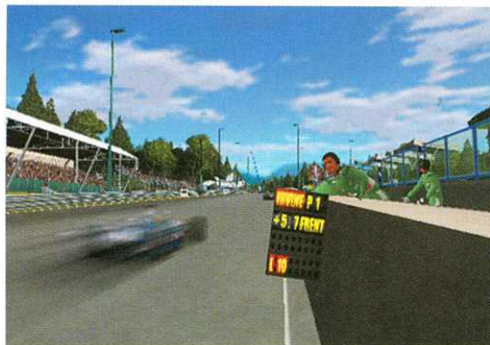


■ Harte Duelle Reifen an Reifen bei knapp 300 km/h gehören zum Alltag eines jeden Rennfahrers.

Wagen wieder in Schuss zu bringen. Ganz wichtig für eine schnelle Abwicklung ist allerdings, dass ihr selbst blitzartig reagiert. Die Boxenstops sind nämlich interaktiv. Soll heißen, ihr bestimmt mit einem gut getimten Tastendruck den Bremspunkt, das Einscheren und den Ablauf von Reifenwechsel und Nachtanken. Je nachdem, wie gut ihr dies erledigt, ist euer Stopp kürzer oder länger.

■ EA hat sich Realismus auf die Fahnen geschrieben

Neben dem ganzen realistischen Drumherum bietet *F1 2001* auch eine überarbeitete künstliche Intelligenz. „Endlich“, möchte man sagen, denn die 2000er-Version überzeugte nicht gerade mit diesem Qualitätskriterium. Dieses Jahr jedoch scheint EA seine Hausaufgaben gemacht zu haben. In der derzeitigen Version gab es zwar noch den einen oder anderen Fehler, aber dies sollte man beim derzeitigen frühen Entwicklungsstand nicht über-



■ Der Kommandostand gibt euch sogar während des Rennens mit der berühmten Tafel Auskunft über eure aktuellen Zeitabstände.



■ Diese wunderschöne Aussicht mit Blick aufs Meer und sündhaft teure Yachten präsentiert sich nur in Monte Carlo.

bewerten. Die Grafik-Engine selbst ist auch noch nicht 100%ig aussagekräftig. Derzeit läuft sie mit 20 Bildern pro Sekunde. Dies soll sich bis zum Release im September ändern. Electronic Arts strebt für die PAL-Version eine optimale Bildwiederholungsrate von 50 Bildern pro Sekunde an. Dass das Programmiererteam diese Herausforderung meistern kann, zeigt bereits der horizontal geteilte Zweispieler-Splitscreen, der uns ohne deut-

liche Detaileinbußen und mit einem kompletten 22er-Fahrerfeld restlos überzeugte. Viele Multiplayer-Modi soll es geben: schnellste Runde, Zeitabstand und eben ein komplettes Rennen gegen 20 Computerfahrer. Sogar eine komplette WM-Saison darf man zu zweit bestreiten. Somit ist *F1 2001* ein echter Anwärter auf einen oberen Podestplatz. Ob es für die Spitze reicht, wird die Testversion im Herbst zeigen. (Sven Harder)

F1 2001

PS2

Genre: Rennspiel

Termin: September

Entwickler: Electronic Arts

Spieleranzahl: 1-2

Besonderheiten: Zweispieler-WM-Modus



„Am Ende der Saison dürfen wir uns auf einen möglichen F1-Hit freuen.“

„Nach der enttäuschenden Vorstellung im letzten Jahr verspricht EA Besserung.“



■ Obwohl die Traktionskontrolle aktiviert ist, drehen die Reifen noch immer leicht durch. Sieben Prozent Schlupf ist theoretisch der optimale Wert.



■ Mit einem Druck auf die Dreieckstaste könnt ihr das Geschehen hinter euch genauestens verfolgen.



■ Das hintere Motorrad trifft mit einem Schuss das Heck des Konkurrenten. Der Treffer ist deutlich zu erkennen.



■ Auf diesem Bild wird die kuriose Streckenführung besonders hervorgehoben. Hier geht es richtig rund!

Taucht in den Geschwindigkeitsrausch ein!

Extreme-G 3

Nach drei Jahren Konsolenabstinenz meldet sich Acclaim mit **Extreme-G 3** für die PlayStation 2 zurück.

■ Ende 1998 erschien das sehr erfolgreiche *Extreme-G 2* für das N64 und ließ PlayStation-User in die Röhre kucken. Natürlich sind wir sehr gespannt, inwieweit der futuristische Motorrad-Racer vom 128-Bit-Horizont profitieren kann.

■ Schnell und grell

Peter Weiß, PR-Manager von Acclaim stattete der PSG-Redaktion einen Besuch ab, um *Extreme-G 3* vorzustellen. Bereits die ersten Bilder des Vorspanns lassen die lockeren Plaudereien verstummen und fixieren die Blicke fest auf der Mattscheibe. Nach einem kernigen Intro

zeigt sich ein farbenfrohes Menü, bei dem ihr die für Rennspiele üblichen Optionen aufrufen könnt. Da die uns vorliegende Version noch nicht ganz fertig gestellt ist, konzentrieren wir uns auf den bereits vollständigen Karriere-Modus. Hier habt ihr die Auswahl zwischen sechs Rennställen mit jeweils zwei Fahrern. Danach geht es ab in den Ex-

„Wenn euch dieses Spiel gepackt hat, dann gibt es kein Entrinnen mehr.“

treme-Shop, wo ihr sämtliche Utensilien erwerben könnt, die in *Extreme-G*-Rennen erst für die richtige Action sorgen. Euer Anfangsbudget reicht allerdings gerade einmal für ein paar MG-Salven. Der erfolgreiche Rennfahrer

■ Bei den schnellen und sehr gefährlichen *Extreme-G*-Rennen nehmen nur abgehartete Fahrer teil. Überraschend ist der unerwartet hohe Anteil an weiblichen Teilnehmern.



■ Die Ego-Perspektive steigert nicht nur den Actiongehalt, sondern auch den Schwierigkeitsgrad. Schwindelgefühle und flauer Magen sind hier natürlich vorprogrammiert.

kann sich im Laufe seiner Karriere wesentlich effektvolleres Zubehör leisten, von der Infrarot-Rakete bis hin zum Megamotor. Insgesamt warten zehn Strecken (plus Bonusstrecken) auf eure Rennkünste. Ein kurzes Intro aus der Helikopter-Perspektive verschafft euch einen ersten Überblick über das Rennareal und setzt euch direkt an der Startlinie ab. Und dann geht's rund. Kurz nach dem Startsignal zeigt dieses Spiel, was in ihm steckt: Die Beschleunigung lässt euch keine Zeit für Atempausen und die Hintergrundtexturen verschwimmen zu einem an euch vorbeirasenden Farbenspektakel. Jetzt kommen auch noch die achterbahnähnlichen Kurven, die euch steil in die Höhe katapultieren, um euch im nächsten Moment wieder Hunderte von Metern dem Erdboden entgegenrauschen zu lassen. Es dauert bestimmt eine halbe Stunde, bis sich eure Äuglein einigermaßen an die immense Geschwin-

digkeit gewöhnt haben und das flauere Gefühl im Magen wieder schwindet.

■ Achterbahn für zuhause

Trotz der extremen Spielgeschwindigkeit bleibt das Game zu jedem Zeitpunkt kontrollierbar. Die hervorragende Steuerung reagiert exakt und ist logisch auf das Pad verteilt worden. Die gelegentlichen Slowdowns der Grafiken werden, laut PR-Manager Peter Weiß, bis zum Release beseitigt sein. (Ralph Wollner)

Extreme-G 3

PS2

Genre: Rennspiel

Termin: August

Hersteller: Acclaim

Spieleranzahl: 1-2

Besonderheiten: Ultraschnelle Rennaction



„Dieses Spiel brennt sich direkt auf eure Netzhaut!“

PSIONIK-VERSTÄRKER? NEURO-CONVERTER? TRANSMISSION-BUG?



NUR
DM 3,90

NEU! AB 1. AUGUST

IMMER MIT VIELEN
SPECIALS, TESTS, NEWS
UND PREVIEWS RUND UM
DAS THEMA ELECTRONIC
ENTERTAINMENT



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

*Psionik-Verstärker aus „System Shock 2“



■ Im Gegensatz zu den eher konventionellen Gegnern der Vorgänger bekommt ihr es bei TC 2 auch mit Schwertkämpfern zu tun.



■ Nach wie vor gibt es kurze Zwischensequenzen zu bewundern, bei denen die spannende Story weitergestrickt wird.

i GunCon 2

■ Die neu entwickelte Lichtpistole sieht um einiges besser aus als der Vorgänger. In schwarz gehalten kommt beim zünftigen Ballern noch mehr Freude auf als mit der grauen G-Con 1. Außerdem wurde ein Steuerkreuz integriert, damit ihr euch leichter durch die Menüs bewegen könnt. Weiterhin sind an beiden Seiten die A- und B-Buttons untergebracht, damit sowohl Rechts- als auch Linkshänder bestens mit der Knarre zurechtkommen.



mera auf eine andere Ansicht, wodurch eurem Mitspieler die Sicht ebenfalls versperrt wäre. Aus diesem Grund gibt es einen Splitscreen-Mode oder ihr linkt zwei PS2s per i.LINK und spielt das Game wie in der Spielhalle auf zwei Bildschirmen. In manchen Szenen steht ihr euch sogar gegenüber und nehmt die Gegnerhorden regelrecht ins Kreuzfeuer. Wenn nicht alle Stricke reißen, können sich Ballerfreaks schon mal auf einen heißen Herbst mit *Time Crisis 2* freuen. (Uwe Hönig)

Neues Futter für alle Wohnzimmerdesperados

Time Crisis 2

Jetzt ist die Katze aus dem Sack: Alle Freunde der munteren Lichtknarrenballerei bekommen bald auch auf der PS2 einiges zu tun.

■ Mit *Time Crisis 2* steht uns eine Spielhallenumsetzung ins Haus, die es bisher noch auf keinem Heimsystem zu bewundern gab. Obwohl der Titel schon seit Ende 1998 in japanischen Arcades steht, hat sich Namco nie dazu durchringen

können, das Game auf der PS-one zu veröffentlichen.

■ Spielhallenfeeling zu Hause!

Die augenscheinlichste Veränderung im Vergleich zum Vorgänger ist die stark aufgemotzte Grafik. Die PS2-Version soll sogar besser als das Spielhallenvorbild aussehen, was in Anbetracht des gesetzten Alters des Automaten durchaus machbar ist. Wie üblich begeht ihr euch mit einer Lightgun vor euren Fernseher und ballert auf alles, was sich bewegt. Interessant ist dabei die Tatsache, dass Namco für die PS2 eine neue Lichtpistole entwi-

ckelt, nämlich die G-Con 2. Im Gegensatz zur G-Con 1 wird der Ballermann über den USB-Port an die PS2 angeschlossen. Besitzer des Vorgängermodells brauchen jetzt aber keinen Trübsaal zu blasen, denn Namco hat zugesichert, dass *Time Crisis 2* auch mit der alten Pistole tadellos funktioniert. Eine weitere Besonderheit stellt der Zweispieler-Mode dar, da dieser im Vergleich zu anderen Lightshootern etwas anders funktioniert. Ein wichtiges Element bei *TC 2* ist nämlich traditionell das „In Deckung gehen“. Dabei schaltet die Ka-

„Mit ruhiger Hand und Zielwasser macht ihr euren Gegnern den Garaus.“



■ Lasst euch von dem schweren Maschinengewehr nicht erwischen, da hier nur wenige Treffer genügen.



■ Erfasst von der heftigen Explosion werden die Gegner euch bestimmt keinen Ärger mehr machen.



■ Solltet ihr das Panzerfahrzeug nicht rechtzeitig zum Stehen bringen, wird wohl nicht viel von euch übrig bleiben.



■ Nicht selten lauern euch mehrere Gegner gleichzeitig auf und ballern aus allen Rohren. Nur wer die Deckungsfunktion nutzt, überlebt.



■ Kreuzfeuer: Am Ende des Durchgangs seht ihr gerade den zweiten Spieler, der hier vom Computer gesteuert wird.

Time Crisis 2

PS2

Genre: Action
Termin: 4. Quartal
Hersteller: Sony
Spieleranzahl: 1-2
Besonderheiten: Mehrspielergefechte per i.LINK



„Für Lichtpistolenliebhaber kommt *Time Crisis 2* genau richtig!“

Meilenstein der Renngeschichte!

Erhältlich ab 01.08.01

Setpreis

869,-



PLAYSTATION 2

Die weltweit erste und einzige 128 - Bit - CPU ihrer Art, Video-DVDs und Audio-CDs in perfekter Qualität abspielen, Hyperrealistische 3-D-Grafik, Dolby Digital, DTS, i-Link™, USB und PCMCIA, Abwärtskompatibilität mit Software im Playstation,- und PSone™-Format. Inkl. Gran Turismo 3.

Erhältlich ab 17.08.01

Setpreis

333,-



Force Feedback Lenkrad
Inkl. Gran Turismo 3.



119,-

GRAN TURISMO 3

Die Offenbarung für alle Motorsport-Fans. Spannende Temposchlachten auf 15 Fahrstrecken. Starke Gegner - Klare und überarbeitete Fahrphysik mit über 150 verschiedenen Wagen. Die Superlative im Rennspielspass.

65 x in Deutschland. Der Saturn in Ihrer Nähe

01805-172000

Saturn-Standort-Hotline. 24 Pf pro Min.



SATURN



■ Offen: Die Tokyo Game-show wird in diesem Herbst erneut ihre Pforten öffnen. Die Veranstalter dieser öffentlichen Messe rechnen, gerade wegen des Game-Cube- und Xbox-Debüts, mit über 100.000 Besuchern.

SQUARE

Square online: Im Juni startet die erste Testphase des Squaresoft-OnlineDienstes Play-Online. Laut Plan soll im September die zweite und voraussichtlich letzte Testphase starten. Wenn alles glatt läuft, soll das Online-Portal PlayStation-2- und PC-Besitzern ab April nächsten Jahres kostenpflichtig zur Verfügung stehen.

Fantasy online: Neben PlayOnline geht auch *Final Fantasy XI* in die heiße Phase. Die Alpha-Version des Rollenspiel-Krachers wird bereits getestet. Die Beta-Testphase wird im November beginnen. Als Veröffentlichungsmonat peilen die umtriebigen Japaner März 2002 an. Wie jetzt bekannt wurde, sollen Japaner, die das 56k-Modem für die PS2 besitzen, ebenfalls die Möglichkeit bekommen, *FF XI* zu spielen. Der Breitbandadapter wird nicht zwingend benötigt.

Preissenkung: Sony hat in Japan den Preis der PlayStation 2 um rund 1.000 Yen (ca. 20 Mark) gesenkt.



Positive Bilanz: Infogrames hat das Geschäftsjahr 2001 mit einer hervorragenden Bilanz abgeschlossen und kapultierte sich auf Platz 2 der Third-Party-Entwickler. Beste PS2-Titel: *Driver 2* und *Unreal*. Nur Electronic Arts konnte eine bessere Statistik vorweisen.



■ Dieser typische Doppeltreffer lässt beide Kontrahenten in die Knie gehen.

PlayStation 2 Beat 'em Up 2002 Namco

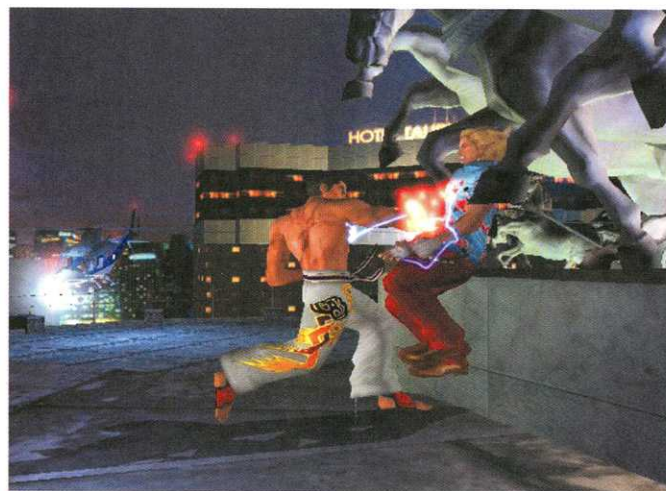
Tekken 4

■ Direkt von unserem Japan-Korrespondenten erreichte uns die Meldung vom Summer-Jam-Event, dass *Tekken 4* nach anfänglichem Zögern nun sicher für die PlayStation 2 kommen wird. Welche Abstriche es in der grafischen Qualität, sprich Animation und Detailvielfalt, im Vergleich zur Automaten-Version gibt, ist noch offen, denn alle Bilder, die ihr auf dieser Seite seht, stammen ausnahmslos von dem in Japan bereits in der Beta-Phase befindlichen Spielhallengerät. Ähnlich wie Segas *Virtua Fighter 4* überzeugt *Tekken 4* mit wesentlich detaillierteren Charakter-Modellen als sein Vorgänger. Dennoch scheint grafisch *VF 4* noch die Nase vorne zu haben. Ob die PS 2 diesen hohen grafischen Anspruch erfüllen kann? Glaubt man allerdings den Worten von Sega-Produzent Yu Suzuki, dann ist die PlayStation 2 durchaus in der Lage, die optische Qualität der aktuellen Automaten zu erreichen, was somit ebenfalls für *Tekken 4* gilt. Schließlich sind die Namco-Programmierer mit genügend Talent gesegnet. Am Spielprinzip

wird natürlich weiter gefeilt. Teil 4 muss diesmal ohne einen Tag-Team-Modus auskommen und besinnt sich auf alte Tage. Dafür wird es neue Angriffs- und Verteidigungstechniken geben. Seitwärtsbewegungen, Seitenwechsel und Wände sind ebenso neu wie die beiden neuen Kämpfer Christie Montiero und Craig Marduk. Somit erhöht sich die vorläufige Kämpferzahl auf zehn. Allerdings gehen wir von mindestens 18 Recken aus.



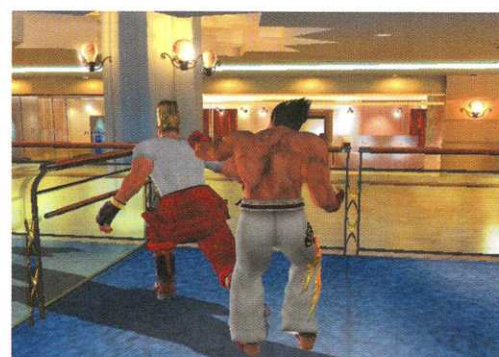
■ Die beiden neuen Gesichter in Tekken 4: Christie Montiero und Craig Marduk.



■ Wie gewohnt entstehen bei den Schlägen und Tritten Energieentladungen.



■ Jetzt können die Kämpfer auch seitlich ausweichen – ein Feature, wie man es aus *Virtua Fighter* kennt.



■ Endlich darf man Gegner mit einer neuen Verteidigungstechnik ins Leere laufen lassen und sofort zum Gegenangriff blasen.



■ Aufgepasst: Kommt mit eurem Jet-Ski dem Strand bloß nicht zu nahe.

PlayStation 2 Rennspiel 4. Quartal 2001 Infogrames

Splashdown

■ Ein echtes Jet-Ski-Spiel in Wave Race-Manier fehlt auf der PlayStation 2 noch. Infogrames möchte diese Lücke nun adäquat mit *Splashdown* stopfen – obwohl die Bezeichnung Jet-Ski auf die in *Splashdown* verwendeten Vehikel nicht ganz zutrifft. Auf den von Yamaha produzierten Jet-Skis steht man, während die Sitzmodelle als SeaDoo bezeichnet werden – das aber nur am Rande. Die 18 bereits zu Beginn anwählbaren Strecken sind über die ganze Welt verteilt, von Venedig bis nach Hawaii ist kein

Strand vor euch sicher. Angeblich planen die Programmierer von den Rainbow Studios weitere Kurse als Belohnung, wenn ihr den Karriere-Modus erfolgreich bestreitet. Natürlich heißt es nicht nur, schnell über Wellen und Gischt zu brettern, sondern auch mit coolen und halsbrecherischen Tricks die Zuschauer zu begeistern. Rampen, Bojen oder Kanalmauern bieten genügend Möglichkeiten, euer Können zu beweisen. Je besser ihr dies macht, desto größer wird euer Performance-Wert, was sich

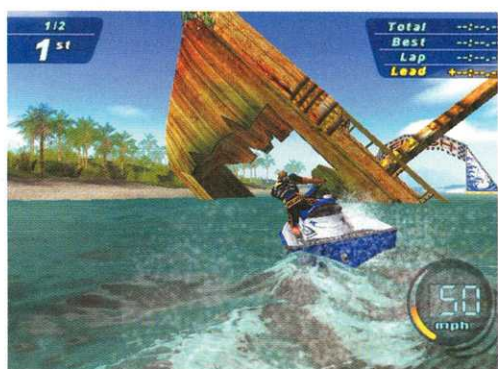
automatisch in einer höheren Geschwindigkeit niederschlägt. Einfache Tricks werden mit einzelnen Tasten ausgelöst, während die echten Highlights nur durch Eingabe komplizierter Kommandos ausgeführt werden. Die derzeitige Version sieht bereits sehr vielversprechend aus. Selten gab es ein Spiel mit dermaßen realistischen Wassereffekten und -spiegelungen. Zwar stockt ab und an die Bildwiederholungsrate, allerdings sollte dieser Makel bis zum Release behoben sein.



■ Schnelle, harte Turns sind mit den instabilen SeaDoods nicht ungefährlich. Die Brandung tut ein Übriges.



■ Trotz aller Trickeinlagen ist der Thrill beim Verfolgen des Gegners das Größte. Vorteile gibt es in der Bugwelle.



■ Die Entwickler haben sich einiges einfallen lassen, um die Hindernisse so abwechslungsreich wie nur möglich zu gestalten.



■ Solche Tricks heben die Stimmung und den Performance-Balken. Je besser dieser Wert ist, desto schneller seid ihr unterwegs.

aufgeschnappt

■ Zeitsplitter: Nach dem Überraschungserfolg des Vorgängers basteln die Mannen von Free Radical Design bereits an einer Fortsetzung des Ego-Shooters *TimeSplitters*. Nachdem Teil 1 den Schwerpunkt auf Multiplayer-Gemetzel gelegt hat, stehen bei *TimeSplitters 2* vor allem Solo-Spieler und i.Link-Besitzer im Vordergrund.

Sega macht in Sport: Sega veröffentlicht unter dem Sports-Label im Oktober den Titel *NFL 2K2* für die PlayStation 2. Im November folgt dann das Basketballspiel *NBA 2K2*.



Piraten des Alls: Virgin Interactive arbeitet zurzeit an einer viel versprechenden Space-Opera namens *Maelstrom*. Für das ambitionierte Projekt konnte man Jim Murray (*Judge Dredd*) sowie den Comic-Autor Robbie Morrison gewinnen. Im Spiel geht es darum, Schiffe zu kapern und als Weltraumpirat die Milchstraße unsicher zu machen.

Ozzfest: Um das Online-Addon zum in den USA bereits erschienenen *Twisted Metal: Black* zu promoten, sponsert Sony das diesjährige Ozzfest. Zahlreiche Bands wie Black Sabbath, Slipknot und Marilyn Manson werden auf dieser Tour rocken, was das Zeug hält.

Crazy Movie: Segas Spielhallenhit und PS2-Erfolg *Crazy Taxi* kommt in die Kinos! Kein Geringerer als Richard Donner (*Superman*, *Lethal Weapon*) wird als Regisseur und Produzent am *Crazy Taxi*-Film beteiligt sein. Sega plant seinerseits, mit dem dritten Teil des Spiels die Promotion anzuheizen.



■ Squaresoft meets Disney. Die Anfang 2001 geschlossene Allianz von Squaresoft und Disney trägt bereits erste Früchte. In dem PS2-Rollenspiel *Kingdom Hearts* werdet ihr neben Figuren des *Final Fantasy VII*-Designers auch Disney-Charaktere steuern können. Während die Japaner bereits Ende 2001 mit



Donald und Co. auf Monsterjagd gehen können, werden PAL-User frühestens im Herbst 2002 mit einer Umsetzung rechnen können.

Post mortem: Leider kam der kurz vor der E3 verstorbene Douglas Adams nicht mehr dazu, das Action-Adventure *Hitchhiker's Guide to the Galaxy* selbst vorzustellen. Das *Tomb Raider*-ähnliche Spiel orientiert sich an der Handlung des Buches und soll auch den skurrilen Humor des Werkes nicht zu kurz kommen lassen.

Barbarisch: Mit *Barbarian* entsteht ein wahrhaft barbarischer Titel für die PS2. Bis zu acht muskelbepackte Krieger treten in einer Arena zum fröhlichen Prügeln an. Interaktive Hintergründe sowie diverse Rollenspielelemente sollen in jedem Spieler den Conan wachrufen.

Sony hat es geschafft: In Japan hat sich *Gran Turismo 3: A-spec* eine Million Mal verkauft. Am 17. Juni waren es exakt

1.024.929 Exemplare. Es bleibt abzuwarten, wann FF X diese Marke überspringt.



■ Halsbrecherische Stunts stehen bei MX 2002 auf der Tagesordnung. Während eines Rennens, so wie hier, sind solche Einlagen nicht sinnvoll.



PlayStation 2 Rennspiel
September 2001 THQ

MX 2002

■ THQ setzt mit *MX 2002 Featuring Ricky Carmichael* eine alte PlayStation-Tradition fort. Alle Strecken stammen von realistischen Vorbildern und wurden teilweise sogar mithilfe von Satellitentechnik analysiert und digitalisiert. Damit möchten die Entwickler von PCPAL einen neuen technischen Standard in puncto Realitätsnähe setzen. Um dies auch nicht durch Altlasten der Vorgänger zu gefährden, entschloss man sich, *MX 2002* komplett von Grund auf zu programmieren. Herausgekommen ist ein Motocross-Titel mit einer nahezu perfekten Fahrphysik. Endlich hat man das Gefühl, dass Fahrer und Motorrad zwei unterschiedliche Elemente sind und jeder für sich Berücksichtigung findet. Dieser Realitätswahn schlägt sich auch bei den Maschinen und ihrer Bereifung nieder. Neben den obligatorischen Unterschieden in Sachen Geschwindigkeit, Bodenhaftung etc. sind auch Werte wie Luftdruck oder Federweg entscheidend.

PlayStation 2 Action
4. Quartal 2001 Eidos

Eve of Extinction

■ Yukes, die Macher hinter *WWF SmackDown!* und dem Dreamcast-Gore-Fest *Berserk* bringen mit *Eve of Extinction* ein weiteres, nicht gerade zimperliches PS2-Abenteuer. Mit einer magischen Waffe ausgerüstet, die sich in diverse Formen verwandeln kann, macht sich der genetisch manipulierte Josh Calloway auf, Angst und Schrecken zu verbreiten.



■ Josh Calloway nimmt es sogar mit mehreren Gegnern gleichzeitig auf. Im Nahkampf sind seine pfeilschnellen Rammattaken gefürchtet.



■ Natürlich gehören effektvolle Angriffe zum Arsenal des Gen-Ritters. Je nach Waffentyp ändern sich die Effekte.



■ *Eve of Extinction* bietet ähnlich harte Action-Kost wie das Fantasy-Beat-'em-Up *Berserk* für den Dreamcast.



PlayStation 2 Action-Adventure 4. Quartal 2001 Metropolis Digital

Dark Angel: Vampire Apocalypse

■ *Vampire Apocalypse* kommt als direkte Umsetzung des gleichnamigen Dreamcast-

Spiels, das allerdings niemals den Weg nach Deutschland fand. Zurzeit steht auch noch

nicht fest, wer den BRD-Vertrieb übernimmt. Dennoch gehen wir fest davon aus, dass das *Diablo*-ähnliche Spiel nach seinem Amerika-Start Ende Juli bald auf den PAL-Konsolen laufen wird. Gezeigt wird das Spielgeschehen aus einer isometrischen Draufsicht. Im Mittelpunkt steht die junge Kämpferin Anna, deren Dorf von Monsterhorden dem Erdboden gleichgemacht wurde. Wie bei einem Action-RPG üblich, geht es darum, schnellstmöglich aufzusteigen, bessere Waffen zu finden und die magischen Fähigkeiten zu steigern.

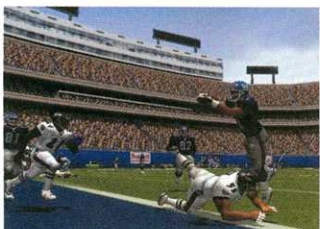


■ Selbst wenn Anna von Monstern umzingelt ist, schreckt sie nicht zurück!



PS2 American Football
3. Quartal Electronic Arts
Madden 2002

■ *Madden*, die berühmte Football-Sim, deren Vorgänger bereits als eines der besten Sport-Spiele überhaupt gilt, verspricht nun mit Version 2002 weitere Fortschritte zu machen. Mankos wie die schlechte Passverteidigung und etwas zu häufig auftauchende Big-Plays sollen in *Madden 2002* der Vergangenheit angehören.



■ Mit einem beherzten Sprung in die Endzone kommen sechs Punkte auf die Anzeige.



PS2 Eishockey
1. Quartal 2002 Electronic Arts
NHL 2002

■ Zugegebenermaßen konnte der erste PS2-Ableger der *NHL*-Serie 2001 nicht die Erwartungen erfüllen. Ruckelnde Grafik und vereinzelt Polygonblitzer trübten den Spielspaß. Das soll sich jetzt mit *NHL 2002* ändern. Erste Demos zeigen eine überarbeitete Engine mit wesentlich detaillierteren Spieler-Modellen.



■ Schade, dass die Qualität der Spielermodelle aus der Ferne nicht zu erkennen ist.



PS2 Action-Adventure
2. Quartal 2002 Activision
Spiderman

■ Noch fern in der Zukunft liegt ein echter Hitkandidat für alle Marvel-Fans. Spiderman, der Held mit den klebrigen Extremitäten, sorgt im offiziellen PSone-Nachfolger auf der neuen Sony-Konsole für Recht und Ordnung. Bislang gab es nur ein wenig aussagekräftiges Filmchen zu bewundern.



■ Erste Artworks von Spiderman auf der PS2 erreichen bessere Comic-Qualität.



■ Alte Feinde, neue Freunde: Interessanterweise werden die ersten PS2-Titel von Sega in Europa von Ex-Konkurrent Sony vertrieben. Neben *Space Channel 5* und *Virtua Fighter 4* sind vor kurzem drei weitere Titel bestätigt worden: die ultra-realistische Rennsimulation *F355 Challenge*, das Action-Adventure *Ecco*



the Dolphin sowie der potenzielle *Metal Gear Solid*-Konkurrent *Headhunter*. *Space Channel 5* und *F355* werden voraussichtlich noch dieses Jahr erscheinen.

Alte Büchse: Der längst vergessene Actionheld *Robocop* wird von Titus aus der Versenkung geholt. Im gleichnamigen PlayStation-2-Spiel ballert ihr euch durch 15 an den Film angelehnte Missionen. Der vorläufige Erscheinungstermin liegt im Frühjahr 2002.

Festplatte: Die 40 Gigabyte große Festplatte für die PS2 soll nun endgültig Ende Juli in Japan erscheinen. Das erste Spiel, das von dem schmucken Teil Gebrauch machen wird, ist Squaresofts *Final Fantasy X*. Durch die Festplatte sollen vor allem die Ladezeiten beim Betreten neuer Abschnitte auf unter eine Sekunde minimiert werden.



Nochmal neu: Sony plant eine Neuauflage des PS2-Linux-Kits. 300 Stück sollen zum Preis von 200 Dollar ausgeliefert werden.

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 August

PS2

Dark Cloud	29.8.
Sony	Adventure
Extreme G 3	Aug
Acclaim	Rennspiel
Lakemasters EX	31.8.
Midas	Sport
Soul Reaver 2	Aug
Eidos	Action-Adventure
Penny Racers	3.8.
Midas	Rennspiel
Shadowman 2	Aug
Acclaim	Action-Adventure
Surfing: The New Wave	Aug
Acclaim	Surfsport

Termine September

PS2

Alone in the Dark 4	21.9.
Infogrames	Action-Adventure
Baldur's Gate: Dark Alliance	Sep
Virgin	Rollenspiel
Champ. Motocross 2001/02	Sep
THQ	Rennspiel
DSF Fußball Manager 2001	Sep
Ubi Soft	Simulation
Ephemeral Fantasia	Sep
Konami	Rollenspiel
Evil Twin	Sep
Ubi Soft	Action-Adventure
Force of One	Sep
Virgin	Action
Giants: Citizen Kabuto	Sep
Virgin	Action
Herdy Gerdy	Sep
Eidos	Geschicklichkeit
Hype The Time Quest	Sep
Ubi Soft	Adventure
Lotus Challenge	Sep
Virgin	Rennspiel
MX 2002 feat. R. Carmichael	Sep
THQ	Rennspiel
Project Eden	Sep
Eidos	Action
Resident Evil Code: Veronica	6.9.
Capcom	Action-Adventure
Rune	Sep
Take 2	Action
Run Like Hell	Sep
Virgin	Action-Adventure
TIF 2002	Sep
Sony	American Sports
Twisted Metal: Black	Sep
Sony	Action
Victorious Boxers	7.9.
Empire Interactive	Boxen
World Rally Champ. 2001	Sep
Sony	Rennspiel

Most Wanted - PlayStation 2

1 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:

Am 19. Juli war es so weit: Die japanischen PS2-Besitzer stürmten die Läden und rissen FF X aus den Regalen. Wir müssen uns noch etwa ein Jahr gedulden.

Einschätzung: **SUPER** Termin: **2. Q. 2002**



■ Fantastische Wesen und Schönheiten erwarten euch in FF X.

2 Metal Gear Solid 2

Hersteller: Konami Genre: Action-Adventure Spieler: 1

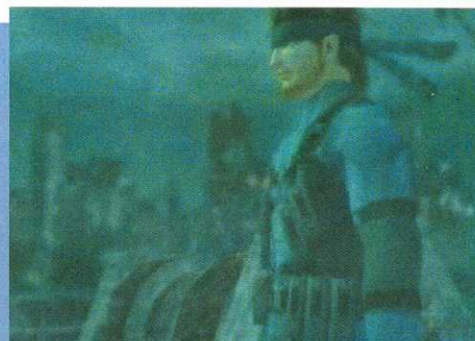
Worum geht es:

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

Aktueller Entwicklungsstand:

In den letzten Wochen ist es erstaunlich ruhig geworden um euren PS2-Favoriten - wahrscheinlich die Ruhe vor dem Sturm.

Einschätzung: **SUPER** Termin: **4. Q. 2001**



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

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:

Im Land der aufgehenden Sonne wird vermutlich am 23. August die Sonne aufgehen. Dann erwarten wir Devil May Cry als Verkaufsversion.

Einschätzung: **SUPER** Termin: **4. Q. 2001**



■ Dämonenjäger Dante lässt blaue Bohnen sprechen.

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:

Nachdem wir uns ausgiebig an der Demo-Version sattspielen durften, richten wir unser Augenmerk auf den 27. September, den Japan-Start von Silent Hill 2.

Einschätzung: **SUPER** Termin: **Okt 2001**



■ In Silent Hill geht Merkwürdiges vor.

5 Onimusha 2

Hersteller: Capcom Genre: Action-Adventure Spieler: 1

Worum geht es:

Übernimmt die Geschehnisse des legendären Samurai Yagyu Jubei und versucht, den finsternen Feldherren Oda Nobunaga aufzuhalten.

Aktueller Entwicklungsstand:

In Japan ist Onimusha 2 für den 3. März des kommenden Jahres angekündigt. Vermutlich wird Capcom alles daransetzen, diesen Termin zu halten.

Einschätzung: **SUPER** Termin: **3. Mär (jp)**



■ Yagyu Jubei ist der neue Held in Onimusha 2.

6 Stuntman

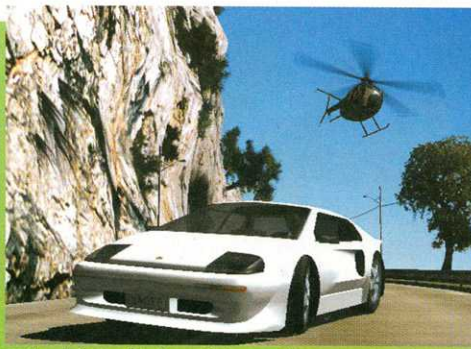
Hersteller: Infogrames Genre: Action Spieler: 1

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 Grafik-Engine sieht bereits hervorragend aus. Dennoch wird es mindestens bis Jahresfrist dauern, bis *Stuntman* die Testfähigkeit erreicht.

Einschätzung: SUPER Termin: 4. Q. 2001

■ Neue Infos zu Stuntman sind rar gesät.

7 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 Grafik-Engine profitieren konnte, dürfte die Entwicklung recht schnell gehen. Einen Termin gibt es dennoch noch nicht.

Einschätzung: SUPER Termin: 2001

■ Waghalsige Manöver im Tiefschnee: So lieben wir SSX.

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:

An sich dürfte einer schnellen Umsetzung für den deutschen Markt nichts im Wege stehen, schließlich gab es bereits eine lokalisierte Dreamcast-Fassung.

Einschätzung: SUPER Termin: 6. Sep

■ Nicht nur gegen Untote muss sich Claire Redfield erwähren.

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:

Tony Hawk 3 schickt sich an, die PSone-Vorgänger vergessen zu lassen. Tolle Animationen und ein fetziger Soundtrack sind selbstverständlich.

Einschätzung: SUPER Termin: 3. Q. 2001

■ Bei so hohen Sprüngen ist eine Piloten-Ausbildung erforderlich.

10 Virtua Fighter 4

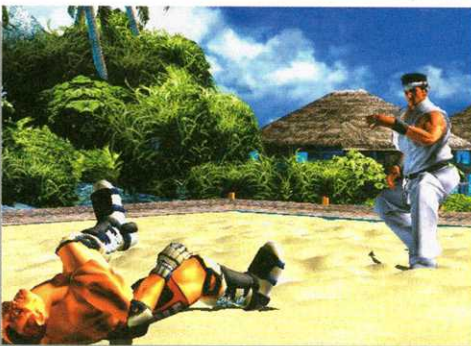
Hersteller: Sega Genre: Beat 'em Up Spieler: 1-2

Worum geht es:

Beat 'em-Up-Klassiker mit realistischen Kampfstile. Überzeugt durch ausgereiftes Gameplay und Wahnsinnsgrafik.

Aktueller Entwicklungsstand:

Die Arcade-Version steht bereits in den Spielhallen. Jetzt wird fieberhaft an der PS2-Umsetzung gefeilt. Angeblich schon weit fortgeschritten.

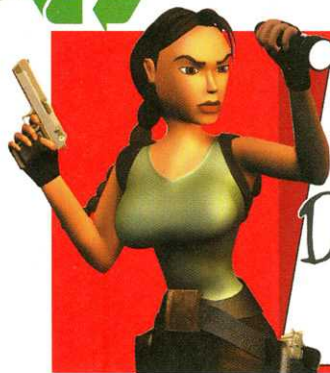
Einschätzung: SUPER Termin: 1. Q. 2002

■ Unglaublich realistische Kämpfer bietet Segas Virtua Fighter 4.

Termine
Ausblick

PS2

Time Crisis 2 Sony	Okt Action
WipEout Fusion Sony	Okt Rennspiel
Silent Hill 2 Konami	Okt Action-Adventure
WWF SmackDown! Just ... THQ	Nov Wrestling
The Lost Crave	Nov Action-Adventure
Rayman M Ubi Soft	Nov Jump & Run
Commandos 2 Eidos	3. Q Strategie
Project Eden Eidos	3. Q Action-Adventure
The Getaway Sony	3. Q Action-Adventure
Tony Hawk's Pro Skater 3 Activision	3. Q Trendsport
Hidden & Dangerous II Take 2	3. Q Strategie
Age of Empires II Konami	4. Q Strategie
Cool Boarders: Code Alien Sony	4. Q Snowboarding
Crash Bandicoot: Wrath ... Sony	4. Q Action
Deus Ex Eidos	4. Q Action-Adventure
Devil May Cry Capcom	4. Q Action-Adventure
Final Fantasy X Squaresoft	2. Q. 2002 Rollenspiel
Grand Theft Auto 3 Take 2	4. Q Action
Half-Life Vivendi	4. Q Action
Jak & Daxter Sony	4. Q Action-Adventure
007 - Agent im Kreuzfeuer Electronic Arts	4. Q Action
Klonoa 2: Lunateas's Veil Sony	4. Q Jump & Run
Blood Omen 2 Eidos	4. Q Action-Adventure
Mat Hoffman's Pro BMX 2 Activision	4. Q Trendsport
Maximo: Ghosts to Glory Capcom	4. Q Jump & Run
Metal Gear Solid 2 Konami	4. Q Action-Adventure
Moto GP 2 Sony	4. Q Rennspiel
No One Lives Forever Electronic Arts	4. Q Action
Silent Scope 2: Dark ... Konami	4. Q Action
SSX Tricky Electronic Arts	4. Q Snowboarding
Star Trek Voyager: Elite ... Majesco Sales Inc.	4. Q Action
Stuntman Infogrames	4. Q Action
Thunderhawk 3 Eidos	4. Q Action
Vampire Night Namco	4. Q Action
Virtua Fighter 4 Capcom	1. Q 2002 Action-Adventure



Das haben wir getestet

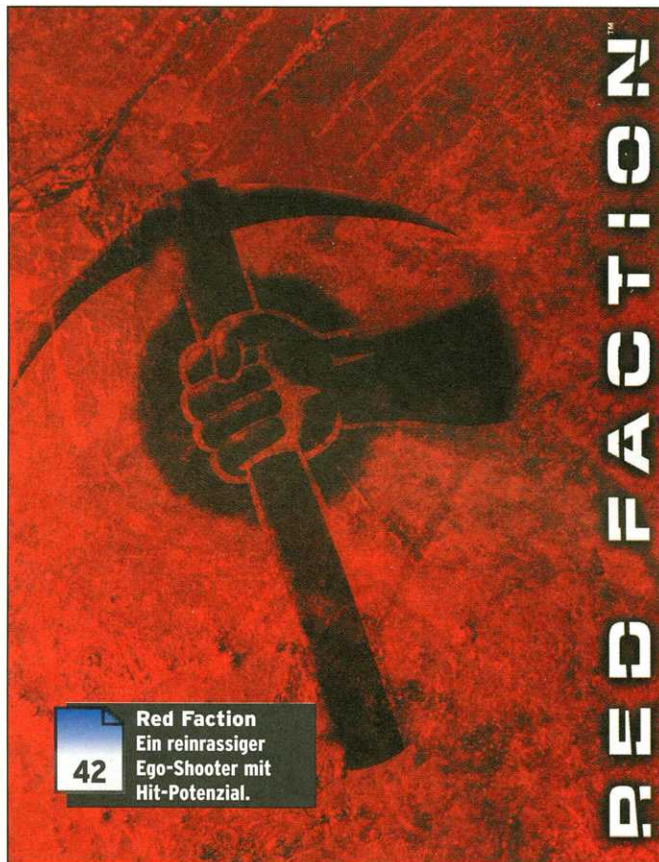
Alle Tests der Ausgabe 8/01

PSone

Titel	Seite	Wertung
Breath of Fire 4	58	77%
DSF Fußball Manager 2001	59	64%
Evil Dead	59	48%
Mega Man Legends 2	59	64%
Mega Man X5	59	65%

PS2

Titel	Seite	Wertung
7 Blades	56	52%
ATV Off Road	48	83%
Bloody Roar 3	54	71%
C.A.R.T. Fury	57	53%
City Crisis	40	75%
Flucht von Monkey Island	44	85%
Freak Out	56	58%
Le Mans 24 Stunden	46	78%
Red Faction	42	83%
Robot Warlords	56	32%
Tokyo Extreme Racer	52	74%
UEFA Challenge	56	69%
Wacky Races	57	77%



42 Red Faction
Ein reinrassiger
Ego-Shooter mit
Hit-Potenzial.

Ausgeplaudert

Sweus Favoriten

Rennspiel, Strategie, American Sports, Action

Spielt zur Zeit

1. Gran Turismo 3 (PS2)
2. ATV Off Road (PS2)
3. City Crisis (PS2)

Hört zur Zeit

1. Rammstein
2. Fanta 4 - unplugged
3. Genesis

Schaut zur Zeit

1. Armageddon (DVD)
2. Neun Pforten (DVD)
3. Sleepy Hollow (DVD)



Swen Harder

Alter: 27
Hobbys: Animés, Basketball
Top-Games: Thunder-Force-Serie, Metal Gear Solid

Henrys Favoriten

Rollenspiel, Beat 'em Up, Action-Adventure

Spielt zur Zeit

1. FF-Tactics (PSone)
2. Sonic Adventure 2 (DC)
3. Silent Hill 2 (PS2)

Hört zur Zeit

1. Chris Liebing
2. Jeff Mills
3. Claude Young

Schaut zur Zeit

1. Tiger & Dragon (DVD)
2. Hellraiser Box (DVD)
3. Hirntod, ab 18 (DVD)



Henry Ernst

Alter: 28
Hobbys: Comics, Bücher
Top-Games: Final Fantasy, Metal Gear Solid, Ministock

Uwes Favoriten

Rennspiel, Action, Beat 'em Up

Spielt zur Zeit

1. Red Faction (PS2)
2. Gran Turismo 3 (PS2)
3. Sonic Adventure 2 (DC)

Hört zur Zeit

1. U60311 Compilation Vol. 1
2. Monika Kruse - On the Road
3. Monika Kruse - DJ Mix Vol. 1

Schaut zur Zeit

1. Tomb Raider (Kino)
2. Tiger & Dragon (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. Flucht von Monkey ... (PS2)
2. ISS Pro Ev. 2 (PSone)
3. Unreal Tournament (PC)

Hört zur Zeit

1. Ramones
2. Pantera
3. Surfers with Attitude

Schaut zur Zeit

1. U-571 (DVD)
2. Celebrity Deathmatch (TV)
3. Tiger & Dragon (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. Breath of Fire (PSone)
2. Everquest (PC)
3. Red Faction (PS2)

Hört zur Zeit

1. Chris Liebing - Bossi
2. Monika Kruse ♥
3. Saber Rider - Theme

Schaut zur Zeit

1. Tiger & Dragon (DVD)
2. Payback (DVD)
3. (indiziert) Trailer (E3)



Paul Krügel

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



Symbolerklärung



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



Internet: Durch die Internetschnittstelle könnt ihr mit Leuten in aller Welt spielen.



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

Das Wertungssystem

0%-25% Das Grauen eines jeden Videospieles! Bei Spielen dieser Wertungsklasse ist jede ausgegebene Mark eine herausgeworfene Mark!

26%-50% Ein solches Spiel erreicht nur bedingt den Standard heutiger Videospiele. Es liegen Mängel in spielerischer sowie technischer Hinsicht vor.

51%-75% Videospiele dieser Klasse sind solide Produkte mit kleinen Fehlern. Genre-Fans dürfen bei Titeln dieser Wertungsklasse jedoch ruhigen Gewissens zuschlagen.

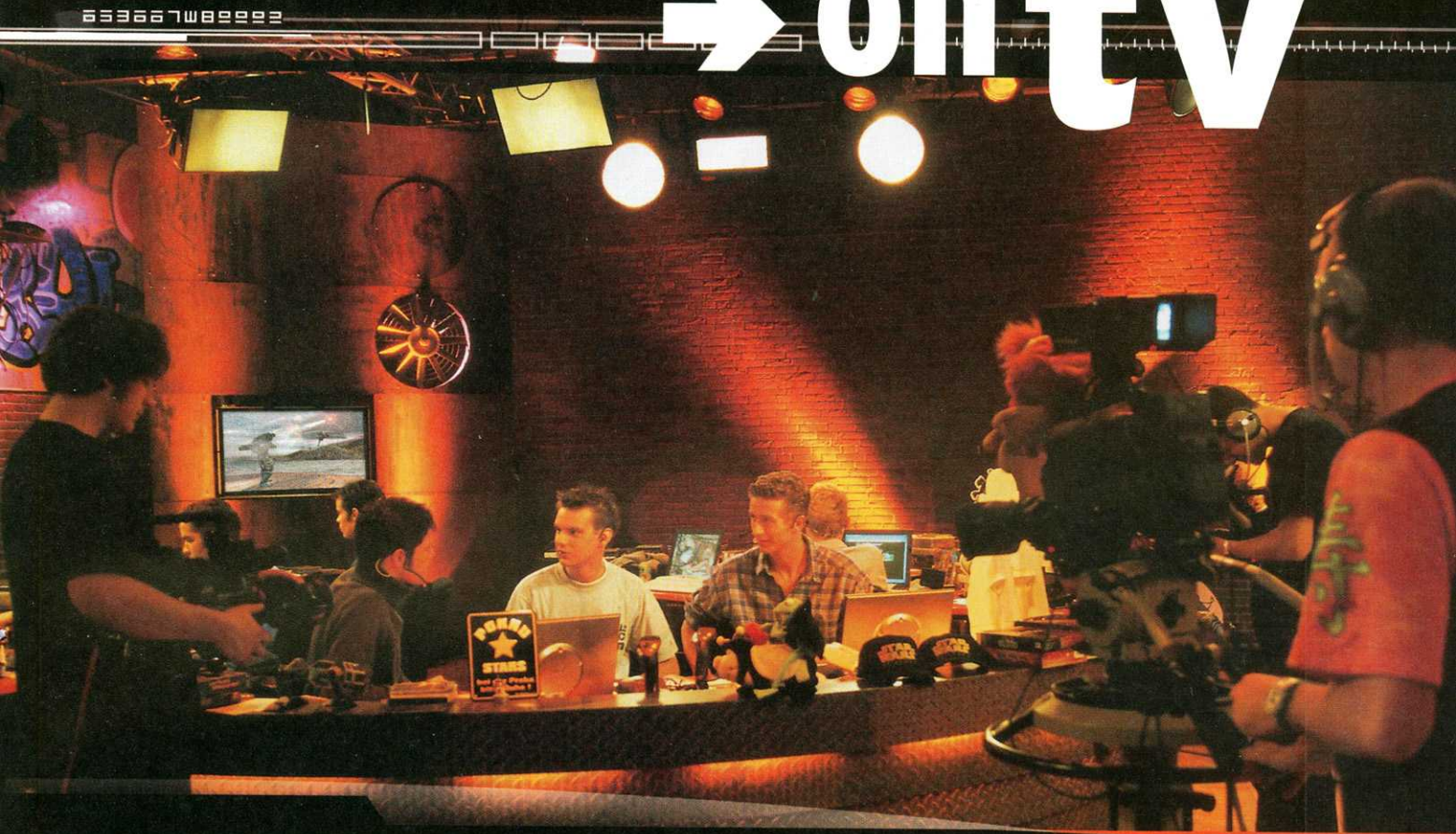
76%-100% Spiele dieser Wertung gehören in jede Spielesammlung. Vor allem ab der 80er-Region setzen die Produkte oftmals neue Maßstäbe im technischen sowie spielerischen Bereich.

Ab 85% vergeben wir unsere PSG-Auszeichnung für besonders gelungene Titel. Diese Auszeichnung ist somit gleichzeitig eine uneingeschränkte Kaufempfehlung, die nicht nur für Genre-Fans gilt.



POWERGAMER

→ on tv



●●→ CHALLENGE

Jeden Abend messen die Netzreporter ihr Können in der Challenge. Welcher Powergamer hat mehr drauf? Ihr entscheidet, wer von den Jungs in den virtuellen Ring steigt und sich im Nahkampf, z.B. beim Skaten oder Boxen beweisen muss. Setzt auf den richtigen Netzreporter und räumt unsere Preise ab!

→●●● DOWNLOAD

Ihr braucht die neuesten Demos, die besten Patches und erstklassige Movies? Kein Problem! Kommt in unseren Download-Bereich und zieht Euch alles von unserem Download-Server. Kein hektisches Surfen auf x-verschiedene Seiten mehr. Bei uns gibt es die topaktuellen Sachen auf einen Klick – kostenlos versteht sich!

→● ZIGGY SPACERAT

Ziggy ist Kult! Seit Jahren ist sie DAS Symbol der Games-Szene und jetzt auch das offizielle GIGA GAMES-Maskottchen. Erlebt mit Ihr jede Woche neue skurrile Weltraum-Abenteuer – aber Vorsicht: Sie ist klein, haarig, ein bisschen hinterhältig und macht von der Schusswaffe Gebrauch!

→ LAN PLAN

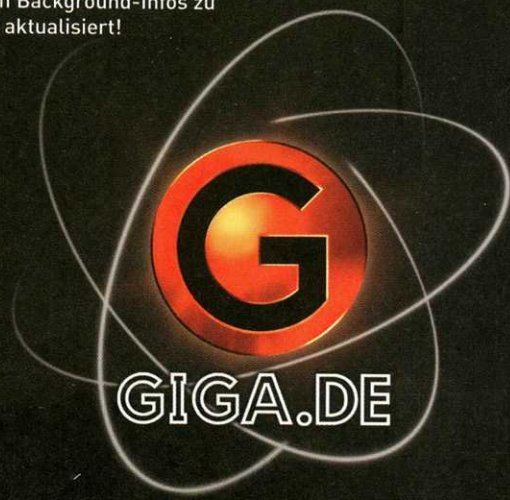
Die wichtigsten LAN-Parties im Überblick. Was geht ab in Deutschland, Schweiz oder Österreich? Sucht Ihr eine Party im kleinen Kreis oder das Mega-Event mit mindestens 1.000 Zockern? Bei uns ist alles dabei mit vielen Background-Infos zu jeder Party – täglich aktualisiert!

GIGA GAMES

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



22:00 Uhr
MONTAG - FREITAG





■ Selbst in einem Vergnügungspark gibt es genügend Arbeit für euch. Immer wieder warten hilflose Menschen darauf, von euch an Bord gezogen zu werden.

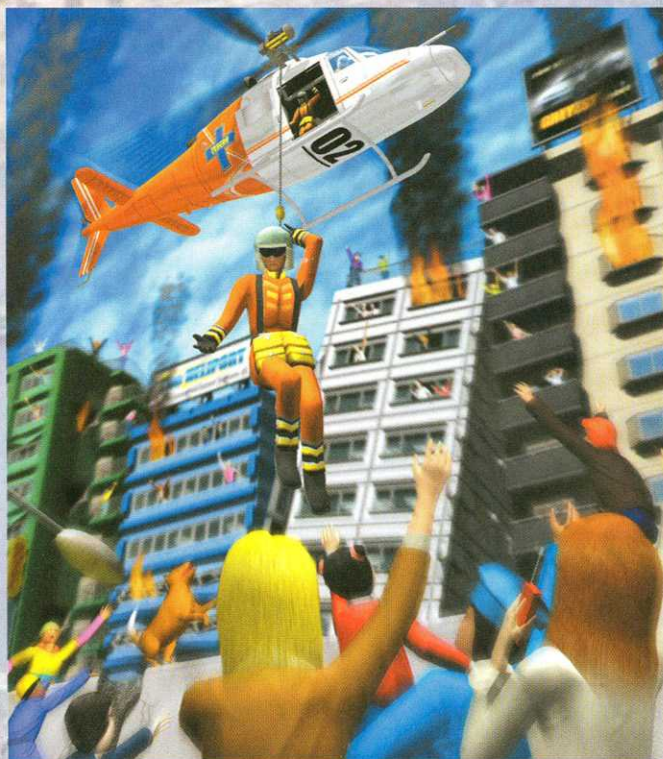
Hoch über der Stadt

City Crisis

Als Unfall-Pilot ist es eure Aufgabe, Menschen in Not zu helfen. Egal, ob ihr Verbrechen oder Feuer bekämpft, immer müsst ihr an eure Leistungsgrenze gehen. Denn nur mit einem fehlerfreien Helikopter-Einsatz rettet ihr Leben.

■ Drei Aufgaben fallen euch zu: Brände bekämpfen, Menschen aus aussichtslosen Situationen retten und Verkehrssünder beziehungsweise Verbrecher dingfest machen. Hierfür stehen euch drei Helikopter zur Verfügung. Der Goldfisch ist ein klei-

ner, wendiger Hopper, während der Hummer eine echte Macht am Himmel ist. Schwere Panzerung und eine große Besatzungskapazität zeichnen ihn aus. Dafür lässt er sich nur sehr träge manövrieren. Der Delfin hingegen ist eine Mischung aus Goldfisch und Hummer. Seine Geschwindigkeits- und Wendigkeitswerte sind also eher durchschnittlich. Zwei weitere militärische Hubschrauber gibt es später freizuspielen. An Bord eurer Flieger befinden sich neben einem Rettungsseil (samt Ranger) zwei Vorrichtungen zur Brandbe-



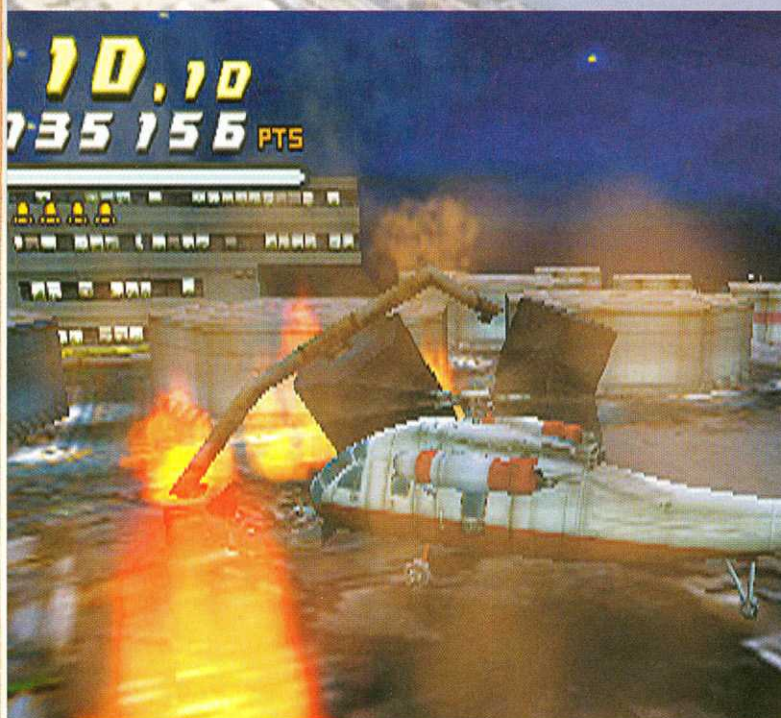
kämpfung: Wasserraketen und eine Löschdüse. Während sich die Löschdüse nach und nach wieder auflädt, ist die Raketenanzahl begrenzt. Durch die erfolgreiche Rettung von Menschenleben erhöht sich ihre Zahl allerdings wieder.

■ Lodernde Flammen - schreiende Menschen

Vor jedem Einsatz erhaltet ihr ein Briefing, welches Gebäude betroffen ist und was euch sonst noch erwartet. So kommt es in einer Großstadt schon mal vor, dass die Schule brennt oder ein kompletter Wolkenkratzer in Flammen aufgeht. Kaum seid ihr

über den Unfall informiert, geht es auch schon los. Ihr startet von der Basis und folgt dem roten Pfeil auf eurem Radar. An der Unglücksstelle angekommen, ist das Geschrei nach Rettung groß. Menschen haben sich auf die Dächer der brennenden Gebäude geflüchtet. Eingeschlossen von Flammen, bleibt nur noch die Rettung aus der Luft. Mit der Kreis-Taste lasst ihr euren Kollegen am Rettungsseil hinunter und bugsirt den Helikopter direkt über das Opfer. Habt ihr alle Menschen geborgen, solltet ihr euch um das Feuer kümmern. Aber Vorsicht! Wenn ihr zu lange wartet, kann es zu gefährlichen Explosionen kommen und die eingeschlossenen Menschen sterben. Dass sich dies negativ auf euer Punktekonto auswirkt, brauche ich wohl nicht weiter erläutern ...

„Das Fliegende Auge einmal anders - jetzt sitzt ihr hinterm Steuerknüppel.“



■ Es ist gefährlich, im Unfallgebiet zu landen. Eine Explosion und euer Heli ist Geschichte.



■ Mit dem Hummer sind großflächige Brände kein Problem. Hauptsache, ihr habt genügend Platz, um den Koloss in Position zu bringen.



■ Mit dem grellen Suchscheinwerfer versucht ihr hier einen entführten Linienbus zu lokalisieren.



■ Dauert eure Löschaktion zu lange, dann zerstören mächtige Explosionen das Gebäude.



■ Je niedriger die Flughöhe, desto schwieriger das Fliegen. Jede Laterne und jeder Baum könnte das Ende bedeuten.

Schwerer Einstieg

Die komplexe Steuerung des Rettungshelikopters ist nicht leicht zu erlernen. Dies ist aber kein Kritikpunkt am Spiel. Die Programmierer haben diesen Punkt sehr gut mit den beiden Analogsticks gelöst. Der linke ist für das Vor- und Zurückfliegen zuständig, während der rechte zur Ausrichtung und Höhenkontrolle dient. Mit R1 und R2 werden die Löschmittel eingesetzt. Es dauert schon seine Zeit, bis man den Bogen heraus hat. Besonders mit dem großen Hummer sind Kollisionen mit Gebäuden anfangs kaum zu vermeiden. Übrigens sind die Helis nicht unzerstörbar. Irgendwann verweigern sie den Dienst in einem Feuerball – Mission gescheitert. Zur Abwechslung (Wer möchte denn andauernd Rauch einatmen?) gilt es im Chase-Modus, Fahrzeuge mit dem Suchscheinwerfer zu finden und mithilfe von Bodeneinsatzkräften dingfest zu machen. Dabei sind schnelle, präzise Lenkmanöver gefragt.



■ Eine gezielte Wasserrakete ist die beste Wahl gegen riesige Brände. Mit der Löschdüse geht ihr dann gegen die kleineren Brandherde vor.

Detailreich, aber kantig

Technisch ist *City Crisis* leider keine Offenbarung. Die Grafik flimmert dermaßen, dass sich eine sehr grobe Darstellung ergibt. Man könnte meinen, es mit einem PSone-Spiel zu tun zu haben. Ebenfalls negativ sind die deutlichen PAL-Balken. Schade, denn ansonsten bietet die Grafik-Engine viel Abwechslung und ei-

ne ausreichende Bildwiederholungsrate. Ebenfalls nicht mit Ruhm bekleckert hat sich Take 2 bei der Programmierung der Geräuschkulisse. Die Hilfeschreie (deutsche Sprachausgabe) sind eintönig und werden recht schnell nervig. Alle anderen Sounds, wie Rotoren-Surren und Explosionen, sind ebenso unspektakulär. (Sven Harder)



■ Eine brennende Tankstelle gehört wohl zu den gefährlichsten Einsatzorten.

„Interessanter Titel mit viel Action, aber technischen Mängeln“

City Crisis verbindet geschickt die Vorzüge einer Flugsimulation und eines Action-Spiels. Um das zu erkennen, muss man zwar einige Zeit mit dem Titel verbringen, aber dann möchte man sich kaum mehr davon trennen. Es macht einfach Spaß, immer geschickter durch die Häuserschluchten zu manövrieren und sich zeitlich weiter zu verbessern. Wäre die technische Umsetzung besser ausgefallen, hätte *City Crisis* echtes Hitpotenzial. Somit liegt es an euch, ob ihr euch trotz der grafischen Mängel hinter den Steuerknüppel klemmen wollt.



Sven Harder



■ Nur wenn ihr euren Vogel in ruhiger Lage haltet, kann der Mann am Rettungsseil die Verwundeten aufnehmen.

City Crisis

PS2



Preis: DM 119,-
Termin: Erhältlich
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: Mittel bis schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Engl./dt.
Entwickler: Syscom Entertainment
Hersteller: Take 2
Internet: www.take2.cd

Grafik	Sound
69%	64%

SPIELSPASS

75%



■ Der Rocketlauncher besitzt ein Display auf der linken Seite, auf dem wichtige Informationen über den Standort von Gegnern angezeigt werden.



■ Die Ultor-Schinder muss man nicht unbedingt mit einem direkten Treffer erledigen. Eine kräftige Druckwelle kann auch schon ihren Zweck erfüllen.

Die Mars-Chroniken

Red Faction

„Red Faction unterhält euch mit einer **spannenden Story** und **heißen Feuergefechten** auf dem Mars!“



■ Oftmals tauchen die Gegner im Pulk auf. Besonders gegen Ende des Spiels werden sie sehr hart und agieren unheimlich flink.



■ Feuert ihr auf die zahlreichen Rohre, kommt ein Effekt der Geo-Mod-Engine zum Tragen: Der austretende Dampf verletzt eure Widersacher.

Die Minengesellschaft Ultor hat es sich nämlich zum Ziel gesetzt, die Rohstoffe des erdähnlichsten Planeten unseres Sonnensystems komplett auszubeuten. Um dies zu bewerkstelligen, ist dem Konzern jedes Mittel recht. Besonders für die Arbeiter ist das Leben auf dem Roten Planeten kein Zuckerschlecken. Auf den Mars gelockt, sehen sie nun einer ungewissen Zukunft entgegen. Von einer Seuche und unmenschlichen Schindern geplagt, sehen die Minenarbeiter nur noch eine Chance: Revolution. Ihr übernehmt die Rolle des Antihelden Parker, der natürlich mitten in den ersten Aufstand gerät und daraufhin mit Waffengewalt gegen Ultors Truppen vorgeht.

■ Egomania!

Die Action funktioniert bei *Red Faction* in der bewährten Ego-Perspektive. Das bedeutet, ihr seht lediglich eure aktuelle Bewaffnung und ein Zielkreuz auf dem Screen. Gesteuert wird das Spektakel, wie bei PS2-Ego-Shootern üblich,

Ego-Shooter mausern sich auch auf der PS2 langsam, aber sicher zu einem ernst zu nehmenden Spielgenre.

■ *Red Faction* schlägt genau in diese Kerbe, wobei ganz im Gegensatz zu der Arena-Shooter-Euphorie der letzten Zeit das Hauptaugenmerk auf den ausgefeilten Story-Mode gelegt wurde.

■ Urlaubsziel Mars?

Weit gefehlt: In naher Zukunft regieren Angst und Schrecken auf dem Mars.



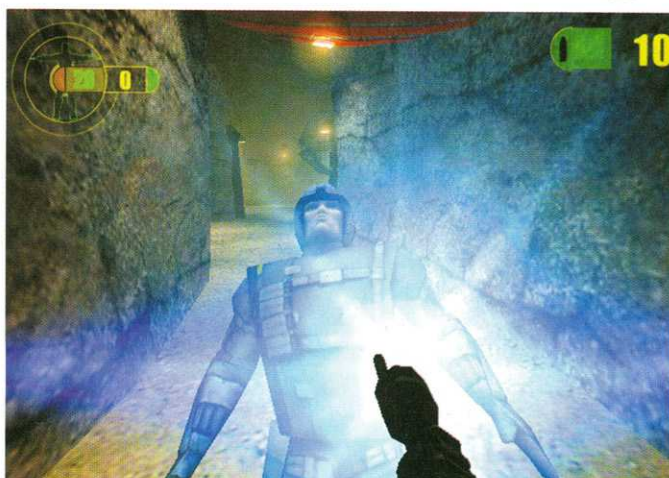
■ Im Inneren des Ultor-Komplexes warten besonders knifflige Gegner. Schnelles Reaktionsvermögen und ausreichend Munitionsvorräte sind vonnöten.



■ Mit dieser Knarre lässt sich auch der hartnäckigste Gegner ins Jenseits befördern.



■ Hier wurde gerade eine Trennwand gesprengt und dahinter wartet schon einer der Ultor-Schergen, um selbst eine Rakete abzubekommen.



■ Mit dem Elektroschocker könnt ihr eure Gegner rösten, wobei diese Waffe bei Baller-freaks wohl nur im äußersten Notfall, nämlich bei Munitionsmangel, zum Einsatz kommt.

mit den beiden Analogsticks, wobei die Feuerbuttons für Waffenauswahl und Abschuss der Projektile zuständig sind. Gerade mit den Ballermännern gingen die Programmierer nicht gerade sparsam um. Insgesamt 15 todbringende Werkzeuge warten im Laufe des Spiels auf euch, wobei besonders die Railgun interessant ist. Deren magnetische Geschosse gehen nämlich locker durch Wände. Apropos Wände: Mithilfe der neuartigen Geo-Mod-Engine lassen sich so ziemlich alle Barrieren zerstören. Bei einigen Missionen ist es sogar lebenswichtig, sich an bestimmten Stellen durch die Levels zu bomben. Leider wurde diesem coolen Spielelement vor allem im späteren Verlauf des Games nicht mehr so viel Beachtung geschenkt. Durch die ausgefeilte Story, die euch durch die insgesamt 20 Levels führt, kommt dennoch sehr viel Atmosphäre



■ Besonders schön werden zerspringende Glasscheiben dargestellt. Netter Nebeneffekt: Die Splitter können eure Widersacher verletzen.

auf. Grafisch haut einen *Red Faction* auf den ersten Blick nicht aus den Socken, dafür läuft die Engine zu jedem Zeitpunkt ruckel- und flimmerfrei mit 30 Bildern pro Sekunde!

Actionfans können wegen des coolen Story-Modes getrost zugreifen, auch wenn die mitgelieferten obligatorischen Multiplayer-Schlachten nicht ganz so ausgefeilt sind. (Uwe Hönig)

„Ein Pflichtkauf für Freunde von gepflegten Ballersessions mit Tiefgang“



Eine ausgefeilte Story, harte Gegner, massig Waffensysteme und eine stabile Grafik-Engine – das sind die hervorstechendsten Eigenschaften von *Red Faction*. In Anbetracht des momentanen Engpasses im Bereich der storybasierenden Ego-Shooter kommt das Spiel genau richtig. Da *Half-Life* noch eine ganze Weile auf sich warten lassen wird, könnt ihr euch die Zeit bis dahin exzellent mit Volitions Shooter vetreiben! Schade, dass die Geo-Mod-Engine nicht den Einsatz bekommt, den sie verdient hat. Gegen Ende des Spiels werden die Möglichkeiten einer zerstörbaren Umgebung deutlich weniger genutzt. Dafür kommt ihr durch die abwechslungsreichen Levels ganz schön auf dem Mars herum.

i Interview

■ Bettina Nonn (Product Marketing Manager) und Rüdiger Moersch (Project Manager Communication) von THQ standen uns Rede und Antwort zu *Red Faction*.

PSG: Gab es Probleme bei der Umsetzung der Geo-Mod-Engine auf die PS2?

RM: Probleme in diesem Sinne nicht, da das Spiel nicht einfach vom PC konvertiert wurde, sondern die Entwicklung beider Versionen parallel und getrennt vonstattenging.

PSG: Gibt es Änderungen bei der deutschen Version?

RM: Blutige Szenen wurden im Vergleich zur US- und der UK-PAL-Version weggelassen. Der Flammenwerfer wurde ebenfalls entschärft: Die angekorkelten Gegner brennen nicht mehr so intensiv. Ebenso wurden ein paar Schreie und Effekte wie knirschende Knochen, wenn ein Gegner überfahren wird, entschärft. Außerdem bleiben erledigte Feinde nicht liegen, sondern lösen sich nach ihrem Ableben in Luft auf. Weiterhin wurde das Spiel komplett lokalisiert und bietet (gute, Anm. d. Red.) deutsche Sprachausgabe, sogar verschiedene Grafikelemente im Spiel wurden ins Deutsche übersetzt. Rein vom spielerischen Aspekt sind aber alle Versionen identisch.



PSG: Was gibt es zum Multiplayer-Mode zu sagen?

BN: Verschiedene Modes stehen zur Verfügung, wobei höchstens zwei Spieler gleichzeitig zocken können. i.LINK-Vernetzung wird aber leider nicht möglich sein.

PSG: Wo liegen die Unterschiede zu üblichen Ego-Shootern wie UT?

BN: Natürlich erst einmal in dem ausgefeilten Story-Mode und dem Augenmerk auf die Charaktere des Spiels. Außerdem können Fahrzeuge, wie Jeeps oder auch ein U-Boot, benutzt werden. Der Jeep verfügt sogar über ein fest installiertes Maschinengewehr, das ausgiebig verwendet werden kann.

Red Faction

PS2



Preis: DM 129,-
Termin: Erhältlich
Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Volition
Hersteller: THQ
Internet: www.thq.de

Grafik	Sound
79%	78%

SPIELSPASS

83%

Der direkte Vergleich

77%	TimeSplitters 1/01
+ Ultraflüssige Grafik + Tolle Mehrspielerschlachten - Lahmer Story-Mode	
74%	Unreal Tournament 6/01
+ Ausgefeilte Arenen + Tolle Waffenauswahl - Technische Mängel	



■ In den vielen Städtchen könnt ihr nach Lust und Laune bummeln gehen und neuen Reiseproviant erwerben.



■ Der Sumpf des Schweigens ist ein mystischer Ort, der viele Geheimnisse und Gefahren in sich birgt.



■ Turbulente Seeschlachten gehören genauso zum Freibeuteralltag wie der allabendliche Grog.



Und 'ne Buddel voll Rum ...

Flucht von Monkey Island

Endlich dürfen alle Play-Station-2-Besitzer an dem großen Erfolg der kultigen PC-Piraten saga teilhaben und mit Guybrush Threepwood in See stechen.

■ Jener gewitzte Bengel treibt seit nunmehr über zehn Jahren sein Unwesen auf den heimischen Computern. Angefangen hat alles im Jahre 1990, als mit

The Secret of Monkey Island der erste Teil des Freibeuterspekakels erschien.

■ Vom Regen in die Traufe

Der vierte Teil der Saga fängt für den mächtigen Piraten Guybrush Threepwood nicht gerade gut an. Kaum ist er aus den verdienten, dreimonatigen Flitterwochen zurückgekehrt, schlittert der arme Tropf

schon wieder von einem Problem ins andere. Seine Gemahlin Elaine Marley, die Gouverneurin von Melee Island wurde ob ihres langen Aufenthaltes auf See vom Rivalen Charles L. Charles kurzerhand für tot erklärt und des Amtes enthoben. Damit jedoch nicht genug. Mit fieseln Tricks hat Charles den Bürgern ihren Besitz stibitzt und versucht nun, die gesamte Karibik in ein friedliches



■ Guybrush sollte stets auf der Hut vor den überall lauernden Gefahren sein. Kann man dieser Brücke wirklich trauen?



■ Mit Einbruch der Dunkelheit werden die Bars zum Dreh- und Angelpunkt der Piratenszene. Ein Besuch lohnt sich immer!



■ Vor dem Erreichen einer neuen Insel erhaltet ihr eine detaillierte Landkarte mit wichtigen Hinweisen.





■ Es ist wichtig, mit vielen Piraten zu reden, um möglichst viele Neuigkeiten zu erfahren.



■ In dieser seltsamen Behausung wohnt eine äußerst hilfsbereite Voodoo-Priesterin.

Naherholungsgebiet zu verwandeln. Völlig erschlagen von den vielen schrecklichen Neuheiten kommen die beiden Turteltäubchen am Elternhaus der Marleys an und müssen zu allem Übel feststellen, dass ein Abrissbefehl erlassen wurde und ein unfreundlicher Pirat im Auftrag von Charles seit Tagen versucht, das Anwesen mit einem Katapult dem Erdboden gleichzumachen, was natürlich auf der Stelle verhindert werden muss.

■ Nicht locker lassen!

Trotz dieser geballten Ladung von Hiobsbotschaften lässt sich unser junges Paar nicht entmutigen und stellt sich mutig allen Gefahren. Während Elaine auf der Insel Melee die Stellung hält, zieht Guybrush los, um die Anwälte von Elaine zu Rate zu ziehen. Letztere haben ihre Kanzlei auf der Nachbarinsel Lucre Island, weshalb es Guybrush vorerst in die übelsten Spelunken verschlägt, in denen er sich nach

einer geeigneten Crew umschaute. Mit einer mehr oder weniger ehrenhaften Truppe verlässt Guybrush die Insel. Doch statt der erhofften Hilfe sorgen die drei Anwälte für noch mehr Ärger: Sie konfrontieren ihn mit dem Erbe von Elaines Großvater und belasten ihn mit noch mehr Aufgaben, die alle miteinander verstrickt sind. Eines der Hauptziele

„Guybrush sorgt mit Witz und Charme für anhaltende gute Laune.“

ist es, hinter das Geheimnis der „ultimativen Beleidigung“ zu kommen, die auf keinen Fall in falsche Hände gelangen darf.

■ Einfallsreich und voller Atmosphäre

Im Gegensatz zu den Vorgängern lockt *Flucht von Monkey Island* nicht mit Bitmap-Grafiken, sondern mit einer komplett dreidimen-

sionalen Spielwelt. Der Sprung von 2D auf 3D wurde von Electronic Arts mühelos gemeistert, ohne dabei den Charme der alten Tage zu verlieren. Die verschiedenen Akteure bezaubern durch ihre lustigen Animationen, während im Hintergrund Rendergrafiken das Zockerauge ergötzen. Ab und an leistet sich die Grafiken kleine Zuckungen die das Gesamtbild ein wenig trüben. Während des gesamten Abenteuers streicheln sanfte, karibische Klänge eure Gehörnerven, die die Stimmung des Spiels perfekt stützen. Gesteuert wird Guybrush mit dem linken Analogstick beziehungsweise mit dem digitalen Steuerkreuz. Trefft ihr bei euren Streifzügen auf eine andere Person, so werden am unteren Bildschirmrand eine Reihe von möglichen Fragen und Bemerkungen eingeblendet, die mit dem rechten Stick ausgesucht und mit dem X-Button bestätigt werden. Auf diese Weise kommt es zu flotten Dialogen,

die vor Anspielungen und Witz nur so strotzen. Euer Hirnschmalz wird von den teilweise deftigen, in Point-and-Click-Methode gehaltenen Rätseln auf eine harte Probe gestellt, was für gelegentliche Frustanfälle sorgen kann. Hobby-Freiberuter mit zähem Sitzfleisch werden für ihre Geduld jedoch mehr als entschädigt! (Ralph Wollner)

„Wenn es eines bei diesem Spiel nicht gibt, dann ist es Langeweile!“

Wenn ihr euch auf *Flucht von Monkey Island* einlassen wollt, dann benötigt ihr vor allem eines: Sehr, sehr viel Zeit. Während ihr in dem farbenfrohen, karibischen Piratenparadies herumschlendert, vergeht die Zeit wie im Fluge. Die ständigen neuen Aufgaben wie z. B. Reaktionsproben und zahlreiche Minispiele lockern den Spielverlauf ungemein auf, was eventuelle Monotonie im Keim erstickt. Auseinandersetzungen werden nach wie vor verbal ausgetragen. Wer die peppigsten Verhöhnungen und Beleidigungen auf den Gegner abschießt, verlässt den „Kampfplatz“ als Sieger. Insgesamt ist dieses Spiel eine traumhafte Fortsetzung der Kultserie, die den Anschaffungspreis allemal wert sein sollte.



Ralph Wollner



■ Wenn LeChuck richtig sauer wird, dann trägt er gerne einen flambierten Bart und spielt seine übermenschlichen Kräfte aus.

Flucht von Monkey Island

PS2



Preis: DM 119,-
Termin: Juli
Genre: Adventure
Schwierigkeitsgrad: Schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Lucas Arts
Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.ea.de

Grafik	Sound
80%	83%

SPIELSPASS

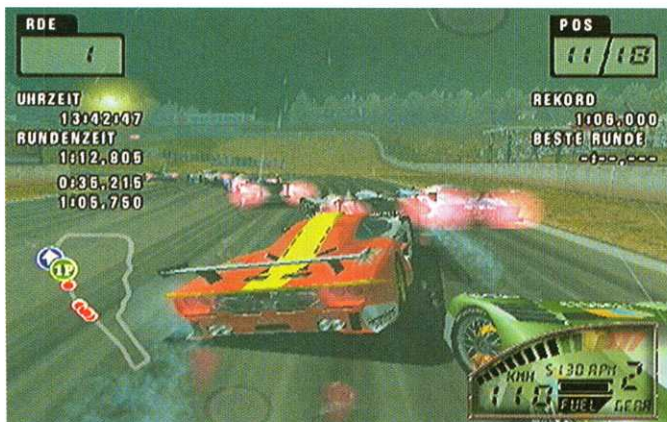
85%



■ Nach dem Rennen wird in einer filmreifen Wiederholung noch einmal das komplette Rennen gezeigt.



■ In der Einführungsrunde fahren noch alle Wagen wie an der Perlenkette aufgezogen.



■ Bei Wind und Wetter ist es sehr schwer, die Boliden auf der Strecke zu halten. Ohne Regenreifen hat man keine Chance, diese PS-Monster zu kontrollieren.

„Endlich darf man die Prototypen der großen Hersteller selbst fahren.“



Rasender Puls, Konzentration und der Geruch von Benzin

Le Mans 24 Stunden

Die 24 Stunden von Le Mans – die wahrscheinlich bekannteste Motorsportveranstaltung neben dem traditionsreichen Formel-1-Grand-Prix in Monte Carlo. 24 Stunden auf der Piste – das bedeutet: höchste Beanspruchung für Fahrer und Material.

Rennställe mit der höchsten Ausdauer und Kontinuität werden nach einem vollen Tag als Erste die Zielflagge sehen.

■ Schwere Boliden im Dauertest

Wer jetzt glaubt, Infogrames hätte sich nur auf die Umsetzung der französischen Rennstrecke konzentriert, liegt glücklicherweise falsch. Neben dem legendären Kurs in Le Mans stehen weitere sechs Austragungsorte wie Atlanta, Donington oder Suzuka zur Auswahl. Die meisten von ihnen bieten sogar unterschiedliche Streckendesigns, so dass insgesamt zwölf Kursprofile anwählbar sind. Im Vergleich zu anderen Rennspielen ist das relativ wenig, doch dafür punktet *Le Mans* in Sachen Fahrzeugvielfalt. Immerhin 70 Fahrzeuge bieten in drei unterschiedlichen Klassen – beginnend bei GT (für Anfänger) bis hin zu den beiden Prototyp-Kategorien (offenes und geschlossenes Chassis) – reichlich Fahrspaß. Vier Balkendiagramme geben die Performance des Rennwagens in den Kategorien Geschwindigkeit, Bremsen, Handlung und Beschleunigung an. Erst mit erfolgreichem Ab-

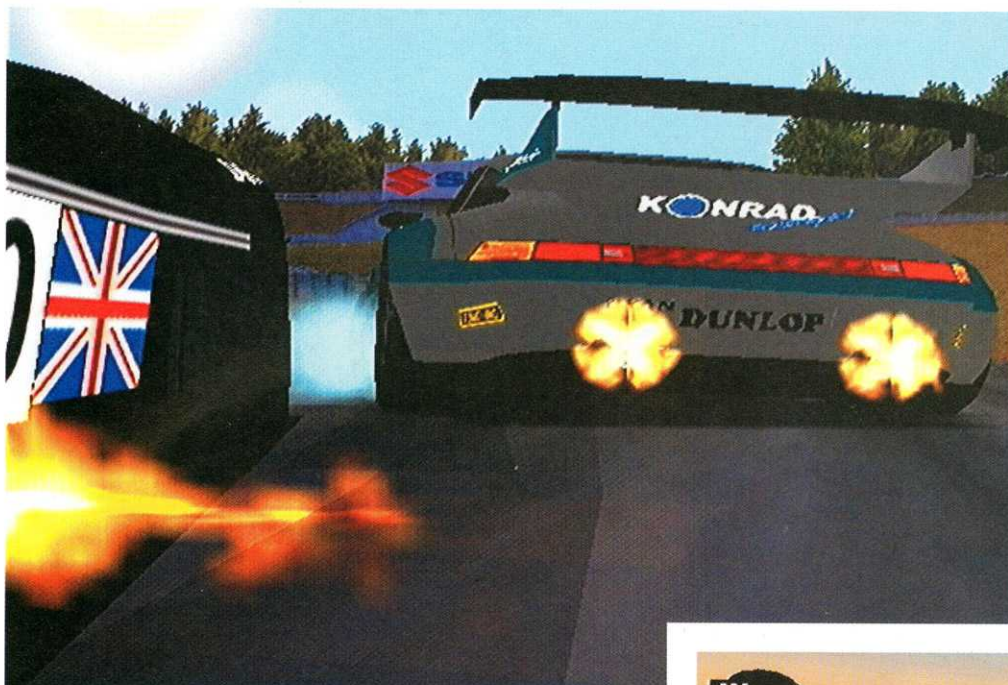
■ Nicht die Boliden mit dem dicksten Motor, sondern die

i Doppelter Audi-Triumph in der Regenhölle

■ Zum zweiten Mal in Folge hat Audi das härteste Autorennen der Welt gewonnen: die 24 Stunden von Le Mans. Auf Platz 3 landete ein Bentley und Platz 4 ging an das Chrysler-Team von Karl Wendlinger. Nach der großen Hitze des Vorjahres mussten die beiden Audi-Rennsportwagen ihre Qualitäten dieses Mal bei sintflutartigem Regen unter Beweis stellen. Die 69. Auflage des französischen Langstrecken-

Klassikers ähnelte phasenweise einem Motorboot-Rennen und wird als große Regenschlacht in die Geschichte eingehen. „Während des gesamten Rennens war von den Fahrern höchste Konzentration gefordert“, sagte Audi-Sportchef Dr. Wolfgang Ullrich. Audi-Werksfahrer Tom Kristensen sprach stellvertretend für seine Fahrerkollegen vom „härtesten Rennen, das ich je gefahren bin“.





■ Alle Effekte auf einen Blick: Backfire, Funken von der Bodenplatte und rauchende Reifen.

schluss der einzelnen Meisterschaften erhaltet ihr als Belohnung die ganz schweren Autos, deren Balken bis zum Anschlag reichen.

■ Ein ganzer Tag Vollgas

Die Steuerung ist sensibel, aber nicht überempfindlich. Trotz Geschwindigkeiten von weit über 300 km/h hat man immer das Gefühl, den Wagen zu beherrschen. Was aber nicht heißen soll, dass *Le Mans* leicht ist. Ihr müsst die Strecken schon sehr gut kennen, um in den Schwierigkeitsstufen Normal oder Experte (keine Fahrhilfen wie ABS oder Traktion) zu bestehen. Wem das nicht Herausforderung genug ist, der darf die Stärke der Computer-Fahrer ebenfalls in den drei Stufen Leicht, Normal und Experte anpassen. Im Übrigen leisten sich die CPU-Fahrer auch Fahrfehler. Ab und an landen sie im Kies oder drehen sich. Schade nur, dass es keine Schadensmodelle oder mechanischen Probleme gibt. Eigentlich unverzeihlich bei einem Spiel, das als

Renn-Simulation in den Regalen steht. Trotzdem trägt dieses Infogrames-Spiel seinen Namen zu Recht. Das merkt man spätestens dann, wenn es auf die rund 13,6 km lange Strecke von Le Mans geht. Hier dürft ihr nämlich eine komplette Distanz, sprich ein 24-Stunden-Rennen, in den Asphalt brennen. Natürlich ist es auch möglich, das Ganze im Zeitraffer zu spielen. Wer sich jetzt schon 24 Stunden am Stück auf die X-Taste drücken sieht, darf sich wieder beruhigen. *Le Mans* bietet nach Einfahren in die Boxengasse eine Speicheroption, die den aktuellen Rennstand sichert und

„24 Stunden am Stück – ihr solltet einen langen Atem haben.“

es erlaubt, später wieder einzusteigen. Übrigens gehört die achtköpfige Boxencrew zu den am besten animierten auf der PS2. Womit wir bei der technischen Qualität des Spiels wären. Grafisch ist *Le Mans* ein guter



■ In der Le-Mans-Serie gibt es keinen Rolling Start, sondern die klassische Variante der Startaufstellung mit Poleposition.



■ Nach jedem errungenen Sieg wird ein weiterer Rennwagen oder eine weitere Strecke freigeschaltet.

„Simulationsfans werden einige Features schmerzlich vermissen.“



Swen Harder

Es ist schon ärgerlich: *Le Mans* bietet eine gute, pfeilschnelle Grafik, die sogar im Zweispieler-Splitscreen-Modus kaum nachlässt, eine unkomplizierte Steuerung, herausfordernde Strecken und viele authentische Fahrzeuge. Also eigentlich alles, was das Rennspieler-Herz begehrt. Dennoch will der Funke nicht ganz überspringen. *Le Mans 24 Stunden* ist weder Fisch noch Fleisch. Für eine Simulation bietet es zu wenig Realismus: keine Beulen, keine Motorplatzer, keine Probleme. Und für einen Arcade-Racer ist es schlichtweg zu schwierig und langatmig. Da auch der Sound nur Durchschnittskost ist und es weder Boxenfunk noch einen Kommentar gibt, bleibt *Le Mans 24 Stunden* ein guter Platz im Mittelfeld. Schade!



■ Die Boxencrew von *Le Mans 24 Stunden* gehört mit zum Besten, was die PlayStation 2 zu bieten hat. Realistische Bewegungen und detaillierte Modelle zeichnen sie aus.

Vertreter seiner Zunft (vor dem Erscheinen von *GT 3* hätte man wahrscheinlich von einem hervorragenden Vertreter gesprochen). Eine konstante Bildwiederholrate von 60 Bildern pro Sekunde bei einem 24er-Fahrerfeld und detaillierten Fahrzeugmodellen ist schon beachtlich, zumal das vermittelte Geschwindigkeitsgefühl extrem real ist. Ebenfalls positiv: *Le Mans* bietet als eines der wenigen PS2-Spiele die Möglichkeit einer 50/60-Hz-Umschaltung. (Swen Harder)

Le Mans 24 Stunden

PS2



Preis: DM 109,-
Termin: Erhältlich
Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./-
Entwickler: Melbourne House
Hersteller: Infogrames
Internet: www.lemans-game.com

Grafik	Sound
81%	71%

SPIELSPASS

78%

Der direkte Vergleich

93%	Gran Turismo 3: A-spec 7/01
+ Riesiger Umfang	
+ Edeloptik	
+ Rallye-Modus	
85%	Ridge Racer V 12/00
+ Tolles Geschwindigkeitsgefühl	
+ Super Soundtrack	
- Zu wenig Strecken	



■ Bei solchen Crashes zieht es einem die Hosen aus. Jetzt dauert es erst wieder einige Sekunde bis es weiter geht.



■ Bei besonders engen Auseinandersetzungen in der Luft zieht ihr meistens den Kürzeren.



■ Durch den eingebauten Looser-Boost sind alle Kontrahenten immer eng beieinander.

Über Stock und Stein

ATV Off Road

Querfeldein durch Staub und Dreck – endlich dürfen wir auch auf der PlayStation 2 mal richtig die Sau rauslassen.

■ ATVs beziehungsweise Quads sind kompakte, vier-rädrige Fahrzeuge mit einem etwa 25 PS starken 4-Takt-Motor. Bei einem Gewicht von nur

rund 180 kg haben sie trotz der geringen Leistung einen ordentlichen Durchzug. Eigentlich hinkt der Vergleich mit einer Enduro etwas, jedoch bewegen sich beide auf demselben Terrain: hügelige Mondlandschaften, steinige Kurven und steile Rampen.

■ Harte Rennen und schwere Tricks

Nach Erscheinen des Hauptmenüs habt ihr die Wahl zwischen fünf Modi. Maxxis National entspricht dem bekannten Single Race. Elf unterschiedliche Kurse, von der staubigen Schotterpiste über eine nächtliche Schneelandschaft bis hin zur flimmernden Wüstenstrecke, stehen zur Auswahl. Allerdings werden die Strecken 5 bis 11 erst nach erfolgreicher Fahrt im Profi-Karriere-Modus freigeschaltet. Dort gilt es, nacheinander gegen vier computergesteuerte ATVs zu bestehen und je nach Vorgabe mindestens den dritten Rang zu belegen. Darüber hinaus bietet ATV Off Road drei weitere Modi: Querfeldein-Enduro, Freestyle-Wettkampf und

Stadion-Supercross. Beim Freistil-Test geht es nicht um die schnellste Runde, sondern um spektakuläre Stunts. Je höher eure Sprünge und je spektakulärer die Tricks, desto mehr Punkte wandern aufs Konto. Einen recht schnellen Einstieg ins Off-Road-Getümmel verschafft die unkomplizierte Steuerung. Neben Gas und Bremse müsst ihr nur auf den richtigen Absprung achten. Je nachdem, wie stark ihr vor dem Scheitelpunkt die Federung eintauchen lasst (Analogstick nach hinten drücken, springt ihr weiter als normal. Auf späteren Profikursen ist ein perfekter Einsatz dieses Quad-Features unerlässlich, denn einige Hügel-Passagen sind dermaßen knapp bemessen, dass

„Eine verblüffend realistische Fahrphysik verhilft ATV auf einen der vorderen Plätze.“



■ Extrem weite Sprünge bergen die Gefahr, dass ihr beim Aufsetzen die Kontrolle über euer ATV verliert.



■ Während des Rennens sind zwar Tricks und Stunts möglich, bringen jedoch weder Punkte noch zeitliche Vorteile.



Der richtige Absprung ist entscheidend. Nur wenn ihr wieder auf dem abschüssigen Teil der Rampe aufkommt, schafft ihr schnelle Rundenzeiten.

man nur gewinnen kann, wenn man auf dem abschüssigen Teil der Rampen aufkommt. Unsaubere oder zu weite Sätze enden meist mit einem kapitalen Crash.

Sehr reales Fahrgefühl
ATV Off Road bietet eine erstaunlich genaue Kollisionsabfrage. Jeder auf der Strecke liegende Baum, Ast oder Stein wirkt sich direkt auf das Fahrverhalten eures Quads aus. Es handelt sich um eine der besten Kollisionsabfragen auf der PS2. Der einzige Kritikpunkt beim ansonsten perfekten Gameplay ist die ungerechte Behandlung bei Kollisionen unter den Fahrern. Immer wenn es zu einer Berührung kommt, dann ist es in der Regel der vom Menschen gesteuerte ATV,

„Dank der exakten Kollisionsabfrage fühlt man sich direkt hinter das Quad-Steuer versetzt.“

der darunter zu leiden hat. Nach einem Crash (die übrigens alle sehr spektakulär aussehen) dauert es ungefähr drei Sekunden, bis ihr wieder auf die Strecke zurückgesetzt werdet. Um die Rennen möglichst spannend zu halten, haben die Programmierer einen Looser-Boost eingebaut, das heißt, zurückliegende Quads fahren schneller als der Spitzenreiter. Somit entscheidet sich das Rennen meistens erst in der letzten Runde. Fehler sind dann automatisch gleichbedeutend mit dem Verlust des Wettstreits.



Durch all den aufgewirbelten Dreck der Vordermänner kann man nur schwer die nächste Kurve erkennen. Realistischer könnte es kaum sein.

Überraschend gute Technik
Die musikalische Untermalung wird von diversen weltbekannten Gruppen beige-steuert. Mit von der Partie sind beispielsweise Alice in Chains mit „Them Bones“, Soundgarden mit „Spoon Man“ und Primus mit „Jerry Was A Race Car Driver“. Ihr könnt euch also auf eine sehr rockige Musik während der Action gefasst machen. Mit 16 unterschiedlichen Stücken ist die Auswahl sogar recht üppig. Hinzu kommt ein passender Motorensound und gellende Schmerzensschreie, wenn man vom Bock fliegt. Grafisch ist ATV ebenfalls eine Überraschung: Gestochen scharfe Texturen, gepaart mit einer absolut ruckelfreien Engine bei 60 Bildern/Sekunde sind über jeden Zweifel erhaben. Auch die abso-

lut authentischen Animationen der Fahrer und der Quads passen in das positive Gesamtbild. Einzig der Umstand, dass es nur wenige Details am Streckenrand gibt, verhindert eine höhere Wertung. (Sven Harder)

„Verblüffend, dass ein Off-Roader so viel Spaß machen kann!“

Hat man die langatmige Trainingsrunde hinter sich gebracht, ist fortan gute Laune angesagt. Sprünge bis zu 100 Metern und weiter, harte Kopf-an-Kopf-Rennen, nervenaufreibende Stunts und aufgeschleudertes Dreck sollten jeden Off-Road-Fan in Verzückung versetzen. Immerhin bietet ATV Off Road für jeden Geschmack etwas. Knifflige Rennen mit einem hervorragenden Streckendesign und Trick-Areale, wo man nach Herzenslust seine Körperbeherrschung zur Schau stellt, sorgen für genügend Abwechslung. Ebenfalls bemerkenswert sind der einfache Streckeneditor und der technisch saubere Zweispielermodus. Gäbe es nicht die unfairen Unfälle mit den CPU-Fahrern und hätte Sony die eine oder andere Strecke mehr spendiert, dann wäre ATV Off Road uneingeschränkt zu empfehlen.

Sven Harder



Die Quad- und Fahrer-Modelle überzeugen durchweg mit Detail-Fülle und dynamischen Animationen.

ATV Off Road

PS2

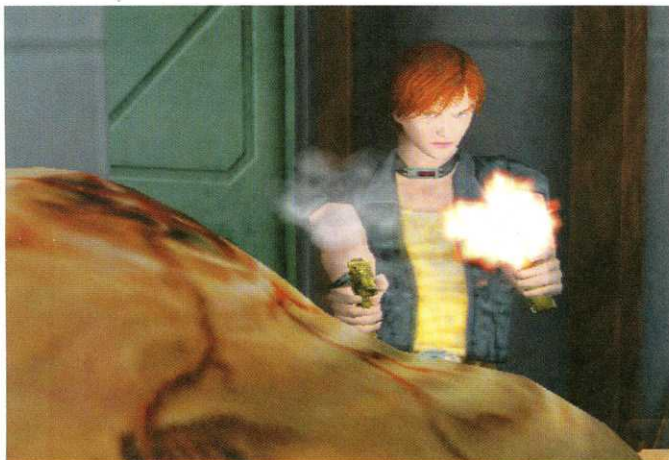


Preis: DM 119,-
Termin: Erhältlich
Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: Mittel bis schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./-
Entwickler: Sony
Hersteller: Sony
Internet: www.scee.com/atvoffroad

Grafik	Sound
82%	75%

SPIELSPASS

83%



■ Steve lässt nur ungerne totes Fleisch allzu nahe an sich herankommen. Mit schnell abgefeuerten Salven zerlegt er diesen hilflosen Zombie.



Ich kann die Tür nicht öffnen!!!

■ Hervorragend gemachte Renderfilmchen und Echtzeitzwischensequenzen erzählen die grausige Geschichte des ersten 128-Bit-Resident-Evil.

Game of the Living Dead

Resident Evil Code: Veronica X



Was ist ein Zombie?

■ Zombie [kreolisch-englisch]

Der Begriff Zombie bedeutet so viel wie „Lebender Toter“ und kommt aus dem in Haiti angesiedelten Voodoo-Kult. Nach dem Kult ist ein Zombie jenem zu Willen, der ihn zum Leben erweckt hat. Zombies sind aber nicht nur Horror-Film-Motive, sondern haben sich in den 80er-Jahren auch in der Jugendsprache breit gemacht. In den Zeiten der unmöglichen Frisuren und der Neo-Klamotten war „Zombie“ ein Synonym für einen schlaffen, willenlosen Menschen.

Nach Ausbrüchen auf allen Systemen hat der unheimliche T-Virus nun auch Sonys 128-Bit-Konsole erreicht.

■ Die Handlung des neuesten Ablegers der Horror-Serie schließt direkt an die Story des in Deutschland indizierten zweiten Teils an. Die 22-jährige Studentin Claire Redfield

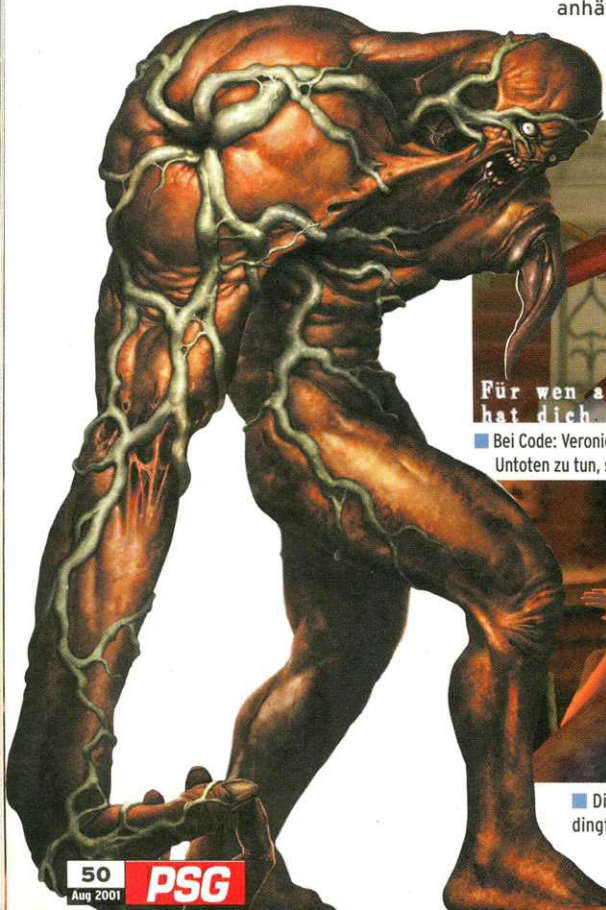
macht sich auf die Suche nach ihrem in Raccoon City verschwundenen Bruder. Während ihrer Nachforschungen gerät die junge Schönheit in die Fänge des Umbrella-Konzerns und wird auf eine abgeschiedene Insel verschleppt. Nachdem ihr die Flucht aus dem Inselgefängnis gelungen ist, muss sich die Heroine nicht nur mit anhänglichen Zombies und riesigen Würmern herumschlagen,

sondern sieht sich auch mit der gefährlichsten Version des T-Virus konfrontiert: dem T-Veronica.

■ Deutlich fortschrittliche Technik

Auffälligste Neuerung beim ersten PlayStation-2-Resident Evil ist die Grafik. Das gesamte Spiel wird nun komplett in Echtzeit berechnet, wodurch der Horror, zumindest optisch, in neue Dimensionen vordringt. Alle Hintergründe und

Locations erstrahlen nun in feinsten 3D-Grafik. Aber nicht nur die Hintergründe, sondern auch eure Gegner profitieren von der neuen Grafikdarstellung und erreichen neue Ekel-Dimensionen. Noch nie gab es faulende Zombies, haarige Riesenspinnen und mutierte Pflanzen in einer derart



Für wen arbeitest du? Wer hat dich hergebracht?

■ Bei Code: Veronica X bekommt ihr es nicht nur mit virusverseuchten Untoten zu tun, sondern auch mit den Umbrella-Gründern.



■ Die erste Begegnung mit Steve steht nicht unbedingt unter einem guten Stern.



■ Wie für die Resident-Evil-Serie typisch, verlangen die zahlreichen Rätsel euch einiges an Cleverness ab.



■ Je länger das Abenteuer dauert, desto durchschlagender werden eure Waffen. Hier hantiert Steve mit automatischen Pistolen.

„Fans der Resident-Evil-Serie werden vom PlayStation-2-Debüt begeistert sein.“



Aus dem dramatischen Render-Intro: Claire Redfield muss sich mit allen Tricks gegen die skrupellosen Umbrella-Schergen verteidigen.

schaurig-schönen Pracht zu bewundern. Durch die Echtzeit-Optik war es den Programmierern außerdem möglich, dramatische Kamerafahrten und Schnitte einzubauen, die euch teilweise wirklich das Herz in die Hose rutschen lassen. Abwechslungsreiche Texturen und völlig ruckelfreies Scrolling runden den sehr guten technischen Eindruck ab. Aber was nützt die schönste Optik, wenn der dazugehörige Sound nicht stimmt? Keine Sorge – auch in diesem Bereich punktet die Zombie-Hatz durch düstere Klänge, die es mit jedem Horrorfilm-Soundtrack aufnehmen können.

Altbackenes Spielprinzip

Jeder, der schon mal einen der Vorgänger gespielt hat, wird sich beim neuesten Teil der Grusel-Mär sofort zurechtfinden. Bis auf eine schnelle Drehung per Schultertastendruck hat sich an der Resident Evil-typischen Steuerung nichts verändert. Beim Spielprinzip ist ebenfalls alles beim Alten geblieben. Ständig auf der Hut vor angreifenden Zombies und

mit Munitionsmangel kämpfend, durchsucht ihr die schaurigen Örtlichkeiten nach Gegenständen und Hinweisen. Sollten euch die lebenden Leichen einmal zu dicht auf die Pelle rücken, könnt ihr sie mit einer der neun Waffen davon abhalten, ihre Zähne in euer Fleisch zu schlagen. Um euch das Überleben zu erleichtern, verfügt das Spiel über eine komfortable Zielfunktion, die euch beim Kampf gegen das untote Gezücht von großem Nutzen ist. Obwohl in Claires Abenteuer nicht mit roter Farbe gespart wird, bleibt die Brutalität deutlich hinter jener der Vorgänger zurück. Selbst mit einer Schrotflinte ist es nicht möglich, den Zombies den Kopf von den modrigen Schultern zu schießen. Im Gegensatz zum 32-Bit-Prequel-Nemesis (deutsche Version) hat der Schwierigkeitsgrad dafür deutlich angezogen. Einige der Rätsel erfordern neben langen Fußmärschen auch eine hervorragende Kombinationsgabe. Falls eure Lebensenergie knapp werden sollte,



In Code: Veronica X rollen diesmal keine Köpfe. Dennoch ist der Gruselfaktor wegen der stark verbesserten Grafik um einiges höher als bei den PSone-Vorgängern.

heilt ihr euch mit den Medipaks oder frischt eure Lebensgeister mit den beliebten grünen Kräutern wieder auf. Am Ende eines jeden Teilabschnitts wartet ein besonders fieser Endgegner darauf, euren Überlebenswillen zu testen. Wer nicht aufmerksam beobachtet und sich die richtige Taktik zurechtlegt, hat keine Chance, die teilweise wirklich schweren Bosskämpfe zu überstehen. Für alle, die vom Zombiemetzeln nicht genug bekommen können, bietet Code: Veronica X noch ein Bonus-Spiel, bei dem es darum geht, innerhalb eines

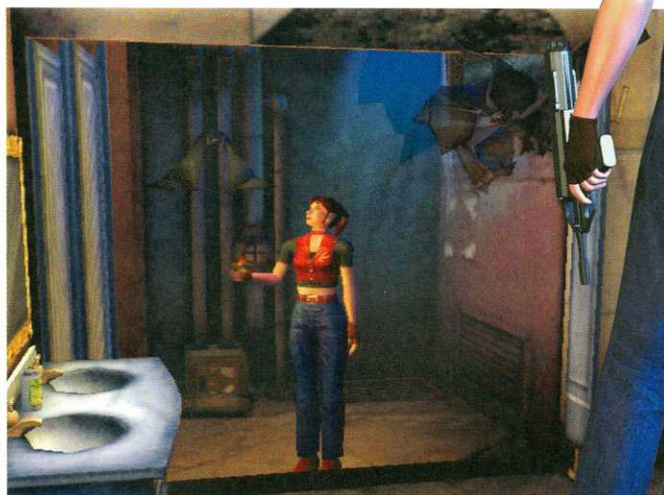
Zeitlimits möglichst viele Zombies zur Hölle zu schicken. (Henry Ernst)

„Typische Resident-Evil-Kost ohne große Überraschungen“

Zugegeben, Resident Evil sieht wirklich stark aus. Ein beeindruckendes Intro, die detaillierte Grusel-Grafik und die bedrohliche Atmosphäre des Spiels lassen euch des Öfteren erschrecken nach Luft schnappen. Aber abgesehen von der grafischen Generalüberholung macht sich besonders bei Survival-Horror-Veteranen schnell Ernüchterung breit, denn spielerische Innovationen sind so gut wie nicht vorhanden. Lange Gewaltmärsche und die Suche nach Items zerren an euren Nerven. Versteht das nicht falsch: Code Veronica ist definitiv das beste Spiel der Serie, aber auf Dauer hätte ich mir doch etwas mehr Abwechslung gewünscht.



Henry Ernst



Mit dem Feuerzeug könnt ihr besser dunkle Winkel untersuchen, allerdings lockt das Licht auch mutierte Motten an.



Resident Evil Code: Veronica X

PS2



Preis: DM 119,-
Termin: 6. September
Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./engl.
Entwickler: Capcom
Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.capcom.com

Grafik	Sound
83%	80%

SPIELSPASS

87%

Der direkte Vergleich

85% Onimusha Warlords 7/01
+ Bombastische Präsentation
+ Beinharte Action
- Zu kurze Spieldauer

80% Extermination 6/01
+ Gute Technik
+ Spannungsgeladenes Gameplay
- Spielerische Längen



■ Die obligatorischen Replays dürfen natürlich auch bei Tokyo Xtreme Racer nicht fehlen.



■ Vor Kreuzungen bekommt ihr auf dem unteren Bildschirmrand angezeigt, welche Abzweigung ihr nehmen müsst.



■ Bei Tokyo XR fährt ihr ausschließlich nachts, aber gerade dadurch kommt dieses spezielle Straßenrennenflair auf.

Nachtschwärmer mit Mut sind gefragt

Tokyo Xtreme Racer

Nach diversen Auftritten auf Segas Dreamcast könnt ihr nun auch auf der PS2 die wilden Rennen auf Tokios nächtlichen Highways bestreiten.

■ Ganz im Gegensatz zu normalen Rennspielen kann Tokyo Xtreme Racer mit einer Besonderheit aufwarten. Ihr fahrt nämlich One-on-One-Rennen gegen zufällige Gegner, wobei eine Energieleiste, ganz ähnlich wie bei Prügelspielen, über Sieg oder Niederlage entscheidet.

■ Die Sache mit der Energie Begegnet ihr im Quest-Modus einem Kontrahenten, wird durch kurzes Lichtzeichen Rennbereitschaft signalisiert. Danach geht es ohne Rücksicht auf Leib und Leben über detailgetreu nachempfundene Highways im fernen Tokio. Sobald der Startschuss gefallen ist, könnt ihr am oberen Bildschirmrand zwei Energieleisten ausmachen. Um den gegnerischen Balken schrumpfen zu lassen, müsst ihr euren Widersacher nur an eurem Auspuff schnuppern lassen.

Aber wehe, ihr werdet überholt: Ruck, zuck leert sich eure eigene Energieleiste und schon heißt es „Game Over“. Kollisionen mit Mauern oder unbeteiligten Fahrzeugen nagen ebenfalls am Balken. Allerdings könnt ihr durch perfekte Fahrweise auch Energie zurückgewinnen. 400 Mitstreiter warten auf eure Herausforderung zum Straßenrennen, wobei sich in bestimmten Bezirken Tokios sogar ganze Banden herumtreiben. Um solche harten Gegner zu besiegen, solltet ihr ruhig auch ein wenig an eurem Fahrzeug herum-schrauben. Im Tuning-Shop könnt ihr nämlich leistungsfördernde Goodies oder auch bessere Fahrwerke einkaufen.

Tuning und Ruhm

Denn mit einem Standardfahrzeug habt ihr kaum eine Chance gegen die hochgezüchteten Boliden der Profi-Gegner. Mit erfolgreich absolvierten Rennen flattert auch die dringend benötigte Kohle für die Modifikationen ins Portemonnaie. Leider wurden für die über 125 Fahrzeuge keine Lizenzen eingekauft, trotzdem sehen die Modelle zahlreichen japanischen Sportwagen zum Verwechseln ähnlich. Grafisch

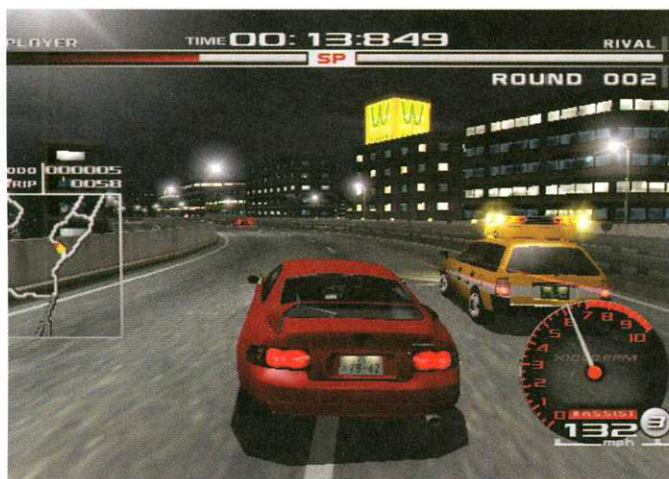
„Rennfahrer mit starkem Profilierungsbedürfnis liegen hier richtig!“



Uwe Hönig

Auch wenn das mächtige GT 3 über Tokyo Xtreme Racer schwebt, können Genre-Fans bei den ausschließlich nächtlichen Rennen auf Tokios Highways sehr viel Spaß haben. Leider flimmert die Grafik an manchen Stellen für meinen Geschmack etwas zu stark und die deutsche Version hätte man sicher auch mit kleineren PAL-Balken zustande bringen können. Nichtsdestotrotz wird euch der Titel so einige vergnügliche Stunden auf der Jagd nach Ruhm und Geld beschern.

könnt ihr nicht die Perfektion eines GT 3 erwarten, aber dennoch werden eure Zockeraugen von einer sehr flüssig laufenden Grafik-Engine und tollen Lichteffekten verwöhnt. Alles in allem kommt trotz des etwas gewöhnungsbedürftigen Slide-Verhalten bei der nächtlichen Hatz durch Tokio richtig Spaß auf. (Uwe Hönig)



■ Auf den nächtlichen Highways herrscht nicht viel Verkehr. Trotzdem solltet ihr auf die am Rennen unbeteiligten Fahrzeuge besonders Acht geben.



■ Bei dem mit R gekennzeichneten Boliden handelt es sich um euren Rivalen, der natürlich mit allen Mitteln versucht, vorbeizukommen.



■ Auf dem Standbild nicht zu erkennen: Gerade solche Bauwerke flimmern ziemlich stark. Die Grafik-Engine läuft dafür schön flüssig.

Tokyo Xtreme Racer

PS2



Preis: DM 119,-
Termin: Erhältlich
Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Engl./engl.
Entwickler: Genki
Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de

Grafik Sound

72% 64%

SPIELSPASS

74%

Der direkte Vergleich

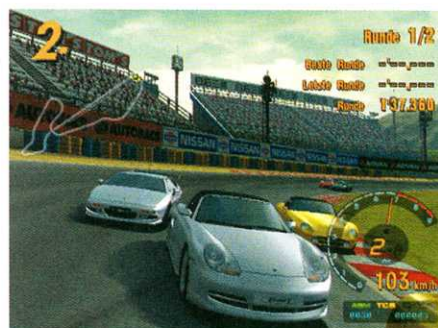
93% Gran Turismo 3: A-spec 8/01
+ Hervorragende Technik
+ Unglaublich detaillierte Boliden
+ Extremer Umfang
56% Driving Emotion Type-S 3/01
+ Schöne Lizenz-Fahrzeuge
- Übel flimmernde Grafik
- Unausgereifte Steuerung



■ Eine Menge PS-strotzender Boliden aus realen GT-Serien stehen euch bei Gran Turismo 3 zur Verfügung.



■ Die Lichteffekte bei Gran Turismo 3 sind eine echte Augenweide. Mit Absicht wurde auf Lens-Flare-Effekte verzichtet.



■ Deutsche Autonarren freuen sich über die Karossen von Porsche (RUF), VW, Audi, BMW oder Mercedes.

Raserherz, was willst du mehr!

Gran Turismo 3: A-spec

Kurz vor Redaktionsschluss trudelte die lang erwartete PAL-Version des Edlerracers bei uns ein.

■ Wie es sich für beinharte Redakteure gehört, haben wir weder Überstunden noch Nachschichten gescheut, um euch als erstes deutsches Magazin über unsere Eindrücke zu berichten.

Worldwide GT-Mania

Kein Zweifel, auch Deutschland wird, wie zuerst Japan und danach die USA, dem GT-Rausch verfallen. Kein anderes Rennspiel bietet zurzeit mehr Spieltiefe und ist dabei auch noch so beeindruckend durchgestylt. Sobald ihr euch im Arcade-Mode von der Qualität der Grafik und des Fahrverhaltens überzeugt habt, geht es direkt in den GT-Mode. Hier startet ihr eine Rennfahrerkarriere der motivierenden Art. Mit dem lächerlichen Startkapital besorgt ihr euch im Autoshop ein zugegebenermaßen läppisches Fahrzeug und versucht, eure ersten Erfolge zu erringen. Aber halt, zunächst müsst ihr noch diverse Fahrprüfungen hinter euch bringen, um zu beweisen, dass ihr auf die Rennstrecke gehört. Vom Schwierigkeitsgrad reichen diese – je nach angewählter Lizenz – von kinderleicht bis beinahe unmenschlich schwer.

i PAL-Anpassung

■ Der Soundtrack entspricht im Wesentlichen der japanischen Version. Lediglich der Song von Lenny Kravitz hat aus lizenzrechtlichen Gründen bei der PAL-Version weichen müssen. Ansonsten haben die Programmierer bei der Anpassung sehr gute Arbeit geleistet. Die PAL-Balken sind verschwindend klein ausgefallen und die Geschwindigkeit des Spiels ist exakt dieselbe wie bei den Versionen aus Übersee.

Habt ihr die B-Lizenz in der Tasche, geht's auf zum Geldverdienen. Je nach Platzierung erhaltet ihr nämlich Kohle, die daraufhin sofort in monströse Tuningteile beim netten Autobastler nebenan oder gleich in neue Rennserien investiert wird. Insgesamt 85 Events und über 150 berauschende Boliden von namhaften Herstellern warten im Laufe des Games auf euch.

Die Technik ist das Geiste!

GT 3 müsst ihr in Bewegung sehen. Unglaublich realistische Lichteffekte verwöhnen eure Augen und Autofans sind ob der bestechenden Qualität der Modelle

hin und weg. Darüber hinaus läuft die Grafikengine in jeder Situation ultraflüssig, wobei sich die Steuerung komplett euren Vorlieben anpassen lässt. Das Fahrverhalten der Boliden ist höchst authentisch. Alle Modifikationen an Motor, Getriebe und Fahrwerk sind deutlich zu bemerken. Um den Rennspaß noch realistischer zu machen, wird ab dem 17.08. auch das GT Force zum Preis von 249,- DM in Deutschland erhältlich sein. Dabei handelt es sich um ein Force-Feedback-Lenkrad von Logitech, das euch während der Rennen gehörig durchschüttelt. Ein Bundle aus GT Force und



■ Der beliebte Rallye-Mode aus Gran Turismo 2 wurde bei GT 3 mit dem sagenhaften Drift-Verhalten der Boliden zur spielerischen Perfektion geführt.



■ Obwohl die Programmierer mit vielen Tricks gearbeitet haben, um Polygone zu sparen, sieht das Endergebnis mit der absolut real anmutenden Szenerie fantastisch aus.



„Eigentlich gibt es nur eines zu sagen: kaufen, kaufen, kaufen!“

Bereits nach wenigen Minuten hat mich die PAL-Version von GT 3 voll in ihren Bann gezogen. Fans greifen bedenkenlos zu, auch wenn es mit der Intelligenz der Computerfahrer manchmal etwas hapert. Die Technik und das Gameplay sind nahezu perfekt und durch die zahllosen Events ist monatelanger Rennspielspaß garantiert. Wer hier nicht zugreift, ist selbst schuld.



Uwe Hönig

dem Spiel GT 3 wird es schon ab dem 20.07. zum Preis von 333,- DM geben. Alle, die noch keine PlayStation 2 besitzen, freuen sich auf das „GT 3 Racing Pack“ (PS2 + GT 3), das es ab 01.08. zum Preis von 869,- DM zu erwerben gibt. Alles in allem müssen Rennspielfans einfach zugreifen und auch Genre-Hasser werden sich nach einem Probeispiel eines Besseren belehren lassen müssen. (Uwe Hönig)

0,24 DM/Min.



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%

85% Ridge Racer V
12/00
+ Tolles Geschwindigkeitsgefühl
+ Super Soundtrack
- Zu wenig Strecken

74% Tokyo Xtreme Racer
8/01
+ Motivierende Highwaybattles
+ Schöne Tuningmöglichkeiten
- Grafisch nicht ganz auf der Höhe



■ Männliche Spieler freuen sich über die teils sehr freizügigen Kostüme der weiblichen Charaktere.



■ Besonders gelungen sind die Effekte bei der Verwandlung – ebenso wie bei speziellen Moves der Biester.



■ Combos stellen wie bei jedem modernen Prügelspiel eine wichtige Möglichkeit zur Kontrolle des Kampfes dar.

Beastwars, die Dritte

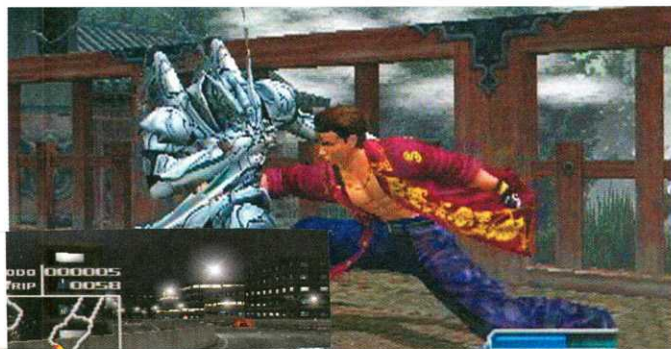
Bloody Roar 3

Neue Konsole, neues Update: Wie viele andere Spielserien erlebt nun auch **Bloody Roar** seine Renaissance auf Sonys schwarzer 128-Bit-Konsole.

■ Prügelspiele stellen nach wie vor ein sehr beliebtes Genre dar. *Bloody Roar* konnte sich seinerzeit auf der PSone ein wenig von der Konkurrenz abheben. Ihr hattet nämlich die Möglichkeit,

euch nach dem Aufladen einer Energieleiste in ein grauesiges Biest zu verwandeln.

■ **Nichts Neues an der Front!** *Bloody Roar 3* führt diese Tradition natürlich fort. Fans der ersten beiden Teile werden sich des wegen sofort heimisch fühlen. Prinzipiell hat sich an Steuerung und Spielprinzip nichts Großartiges verändert.



■ Die Charaktermodelle der Fighter sehen sehr detailliert aus. Leider sind sich die Kämpfer spielerisch recht ähnlich, was aber besonders für Anfänger interessant ist.



■ Mit gleißenden Lichteffekten wird die Verwandlung zum Biest vollzogen. Zu nahe stehende Gegner bekommen dabei ebenfalls ihr Fett weg.

Die Charaktere sind einem Re-design unterzogen worden und sehen nun besonders im Beastmode sehr bizarr aus. Apropos Beastmode: Im Vergleich zu anderen Beat 'em Ups kommt dadurch eine taktische Note ins Spiel. Während ihr eurem Gegner kräftig einschenkt, lädt sich eine Energieleiste am unteren Bildschirmrand auf. Sobald diese komplett gefüllt ist, weist euch ein Schriftzug darauf hin, dass ihr in den Beastmode wechseln könnt. Mit beeindruckenden Lichteffekten untermauert, vollzieht ihr danach auf Knopfdruck die Metamorphose zum Tier, das in jedem Kämpfer steckt. Habt ihr euch erst einmal verwandelt, stehen euch zahlreiche zusätzliche Moves zur Verfügung. Außerdem wird euer Gegner schwer getroffen, wenn er im heiklen Moment der Umwandlung zu nahe bei euch steht.

■ Technisches Update

Optisch ist *Bloody Roar 3* seinen Vorgängern natürlich überlegen. Die Grafik-Engine läuft flüssig und die Animationen der Kämpfer kommen auch relativ sauber rüber. Die tierischen Alter Ego der Fighter beeindrucken durch schmerzhaft und toll dargestellte

„Solide Hausmannskost mit interessanten Ansätzen“

Vor Jahren war *Bloody Roar* ein Hitkandidat, nicht zuletzt wegen des innovativen Beastmodes. Inzwischen hat sich das Beat 'em-Up-Genre aber weiterentwickelt und *Bloody Roar 3* kann da mit seinen dezenten Verbesserungen nicht mehr mithalten. Alle, die sich inzwischen an *DoA 2* satt gespielt haben (was eigentlich fast nicht möglich ist) und auf neues Prügelfutter scharf sind, sollten aber doch ein Probespiel wagen.



Uwe Hönig

te Attacken. Angesichts der übermächtigen Konkurrenz in Form von *Dead or Alive 2* fällt die grafische Qualität von *BR 3* aber doch ziemlich ab. Leider ist das Combo-System auch nicht so ausgefeilt wie bei *DoA 2* und die Defensiv-Moves haben nicht den Tiefgang des Prügel-Königs. Beinharte Fighting-Fans dürften bei *Bloody Roar 3* aber auf ihre Kosten kommen. (Uwe Hönig)

Bloody Roar 3

PS2



Preis: DM 119,-
Termin: Erhältlich
Genre: Beat 'em Up
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Hudson Soft
Hersteller: Virgin
Internet: www.bloody-roar.com

Grafik	Sound
73%	65%

SPIELSPASS

71%

Der direkte Vergleich

90%	Dead or Alive 2 1/01
+ Fantastische Technik + Riesige Auswahl an Attacken + Einfache und wirkungsvolle Steuerung	
84%	Tekken Tag Tournament 12/00
+ Viele Kämpfer + Schönes Bonus-Spiel - Nichts wirklich Neues	

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 Abangebote finden Sie im Internet unter: <http://abo.computec.de>



Der Wahnsinn kommt aus Japan!

Freak Out

Bei diesem Spiel ist der Name Programm. Aufgrund des bizarren Spielaufbaues sollte es besser Freak Show heißen.

Die Heldin dieses Spieles ist die kleine Linda, die mit ihren zwölf Schwestern in einer kleinen Stadt in Japan lebt. Eines schönen Tages wird das ganze Pack von 13 Dämonen heimgesucht und entführt. Linda, die während der Entführung gerade beim Einkaufen ist, wird verschont. Erst als sie zu Hause ankommt, bemerkt sie die Untat und macht sich sofort auf den Weg, ihre zwölf Schwestern zu befreien. Was nun geschieht, ist der helle Wahnsinn: Linda wird in eine knallbunte Fantasiewelt



Mit ihrem Monsterschal kann die kleine Linda Hand an die Frauen legen.

katapultiert, die den Verdacht aufkommen lässt, dass die Programmierer bei ihrer Arbeit high waren. Linda trägt einen Schal, an dessen Ende sich eine Hand befindet. Mit dieser Hand müsst ihr an Frauen und kleinen Kindern herumzerren, bis sie platzen. Insgesamt warten zwölf Endgegner in 15 Levels auf die kleine Schalschwingerin. (Ralph Wollner)

Freak Out

PS2



Preis: DM 119,-
Termin: Erhältlich
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Treasure
Hersteller: Swing!
Internet: www.swing-games.com

Grafik Sound

50% 44%

SPIELSPASS

58%

Metzelei im Mittelalter!

7 Blades

Mit 7 Blades begeben ihr euch auf eine gefährliche Reise ins mittelalterliche Japan.

In 7 Blades habt ihr die Aufgabe, rätselhafte Vorkommnisse auf einer japanischen Insel zu erforschen. Zu diesem Zweck wählt ihr einen von zwei Helden aus und stürzt euch ins Getümmel. Mit Schwert oder Pistole bewaffnet, tretet ihr gegen nicht enden wollende Gegnerhorden an. Was sich nach einem spaßigen Hack'n'Slay-Abenteuer anhört, entpuppt sich nach kurzer Spielzeit als langweiliger Knopfdruck-Marathon ohne Überraschungen. Spätestens nachdem ihr zum hundertsten Mal denselben Ninja platt ge-



Wo der Samurai mit seinem Schwert hinschlägt, wächst kein Gras mehr.

macht habt, verschwindet das Spiel für immer im Regal. Grobkörnige Texturen, Kameraprobleme sowie die grottenschlechte deutsche Übersetzung tun ein Übriges, um 7 Blades in untere Wertungsregionen zu drücken. Wer Lust auf anspruchsloses Gemetzel hat, sollte einen Blick riskieren, alle anderen lassen die Finger von den sieben Klingen. (Henry Ernst)

7 Blades

PS2



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

Grafik Sound

67% 70%

SPIELSPASS

52%

Starttreff auf der PS2

UEFA Challenge

Mit diesem Spiel könnt ihr den fulminanten CL-Sieg der Bayern zu Hause nachspielen.

Nach einer schier endlos dauernden Ladezeit gelangt ihr in das Hauptmenü, welches keine Wünsche offen lässt. Egal ob Champions League, selbst erstellte Turniere oder Saisonmodus – bei UEFA Challenge ist alles möglich. Für die Bastler unter euch gibt es den Spielereitor, mit dem ihr mühelos Spieler und sogar eigene Clubs kreieren könnt. Dank der Verwendung der UEFA-Lizenzen nehmen alle europäischen Spitzenclubs in ihrer Originalbe-

setzung teil. Nachdem ihr euch für einen Spielmodus entschieden habt, dauert es erneut eine ganze Weile, bis das Spiel geladen hat. Die Grafik ist ganz annehmbar, schöpft aber die Möglichkeiten der PS2 in keinsten Weise aus. Der Spielverlauf ist teilweise sehr chaotisch und manchmal unrealistisch. Im Vergleich mit FIFA und ISS zieht UEFA Challenge klar den Kürzeren. (Ralph Wollner)

UEFA Challenge

PS2



Preis: DM 119,-
Termin: Erhältlich
Genre: Fußball
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Infogrames
Hersteller: Infogrames
Internet: www.infogrames.com

Grafik Sound

68% 74%

SPIELSPASS

69%

Rettet Tokio vor den ...

Robot Warlords

In der japanischen Hauptstadt herrscht der Ausnahmezustand: Riesige Roboter bedrohen die Einwohner.

Was Midas Interactive hier bietet, grenzt fast schon an Frechheit. Nach einer Ladedauer, die an Datensettzeiten erinnert, gelangt ihr in ein unübersichtliches Hauptmenü, in dem ihr verschiedene Optionen abfragen könnt. Nachdem ihr euch über euren Einsatz informiert habt, werdet ihr an die Front versetzt. Im Herzen Tokios seid ihr und drei weitere Kollegen die Steuermänner von riesigen Mechs, die sich einer Horde von feindlichen Kriegsmaschinen gegenüber sehen. Die eigenarti-

ge Controllerbelegung und die katastrophale Menüsteuerung machen jeden Spielzug zu einem zeitaufwendigen und nervigen Unterfangen. Die insgesamt elf Missionen gleichen sich wie ein Ei dem anderen und auch der karge Multiplayermodus kann dieses schwache Spiel nicht mehr retten. Für 120 Mark ein echter Reinfall! (Ralph Wollner)

Robot Warlords

PS2



Preis: DM 119,95
Termin: Erhältlich
Genre: Strategie
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Midas Interactive
Hersteller: Midas Interactive
Internet: www.midasinteractive.de

Grafik Sound

41% 29%

SPIELSPASS

32%



Die traurigen Straßenschlachten locken keinen Hund hinter den Ofen hervor.



Die sehr übersichtliche Kameraführung lässt herrliche Kombinationen zu.

Bahn frei! Hier kommen die ...

Wacky Races

Infogrames versucht, mit einem flotten Fun-Racer die momentan schwache Konkurrenz zu beeindrucken.

■ Gleich zu Beginn werdet ihr mit einem witzigen Intro auf die kommenden Ereignisse eingestimmt. In bester Comic-Manier werden die einzelnen Fahrer und ihre teilweise abstrusen Vehikel vorgestellt. Ihr habt die Auswahl zwischen Arcade- und Abenteuermodus. Während ihr im Ersten verschiedene Wettkämpfe und Pokale gewinnen müsst, könnt ihr im Abenteuermodus eine eigene Rennkarriere starten und neue Strecken herausfahren. Der Rennverkauf ist ausgesprochen schnell und strotzt



■ Bei Wacky Races könnt ihr eure Gegner rücksichtslos von der Bahn schubsen.

vor turbulenten Überholmanövern und Crashes. Die Steuerung ist kinderleicht und sehr komfortabel. Etliche Waffen und Verteidigungssysteme halten das Rennen bis zuletzt offen und sorgen für eine Überraschung nach der anderen. Obwohl Wacky Races nichts Neues bieten kann, ist dieser Titel bis jetzt mit Abstand der beste Vertreter seines Genres. (Ralph Wollner)

Wacky Races

PS2

Preis: DM 119,-
Termin: Ende Juli
Genre: Fun-Racer
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Infogrames
Hersteller: Infogrames
Internet: www.infogrames.de

Grafik	Sound
74%	80%

SPIELSPASS

77%

Typisch Midway

C.A.R.T. Fury

Ob das Spielhallen-Konzept auch zu Hause zündet?

■ Die amerikanische Cart-Rennserie hat weniger mit den kleinen, fahrbaren Rasenmähern zu tun als vielmehr mit Rennwagen der Formel-Klasse. Midway hat sich die Lizenz für 15 berühmte Fahrer wie Michael Andretti geschnappt und einen Fun-Racer ohne Schnörkel programmiert. In fünf unterschiedlichen Modi (Simulation, Arcade, Season, Driving 101 und diverse Mini-Games) gilt es, exzessiv den Bleifuß zu benutzen. In jeder Runde habt ihr einen Boost-Vorrat, der euch, richtig eingesetzt, geradezu an den Gegnern vorbeischießen lässt. Bleibt ihr unter einer vorgegebenen



■ Direkt vor euch gab es einen der zahlreichen Crashes während eines Rennens.

Rundenzeit, erhaltet ihr sogar einen Monster-Boost, mit dem der erste Platz gesichert sein sollte. Berührungen mit anderen Fahrzeugen oder der Begrenzungsmauer enden mit Crashes. In den ersten Minuten macht C.A.R.T. Fury noch Spaß, doch spätestens nach drei Rennen macht sich die große Langeweile breit. Die schlechte technische Umsetzung tut ein Übriges. (Sven Harder)

C.A.R.T. Fury

PS2

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

Grafik	Sound
49%	62%

SPIELSPASS

53%

DIE PRIME TIME FÜR GAMER **GAME ON!**



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

Ab sofort jede Woche auf NBC Europe.

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

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

Game On! TV wird produziert von





■ Durch ein erweitertes Kampfsystem ist es bei Breath of Fire IV möglich, Zaubersprüche in mächtige Kombos zu verwandeln.



■ Die düsteren Lavahöhlen halten so manche unangenehme Überraschung für die kleine Heldentruppe bereit.

Der Zorn des Drachen

Breath of Fire IV

Die auf 16-Bittern enorm erfolgreiche Drachensaga geht nach einem mäßigen PSone-Debüt nun in ihre letzte Runde.

■ Begleitet den Drachenjungen Ryu und seine Freunde auf einer gefährlichen Reise durch das Drachenland.

■ Unendliche Geschichte

Der kleine Ryu hat es wirklich nicht leicht: Seit Beginn der Rollenspiel-Serie verliert er zu Beginn eines jeden Abenteuers

sein Gedächtnis und muss durch mühevollen Arbeit die Geheimnisse seiner Vergangenheit lüften. Splitterfasernackt wird Ryu in der Wüste von seiner Freundin Nina gefunden. Natürlich kann sich der kurzbeinige Held weder an seinen Namen noch an den Verbleib seiner Kleidung erinnern. Um diese Rätsel zu lösen, machen sich Nina und Ryu auf den Weg in die nächstgelegene Stadt, wobei sie einer uralten Bedrohung auf die Schliche kommen. Im Laufe des Spiels stoßen neue Charaktere zu

eurer Party, die euch im Kampf unterstützen. Während des umfangreichen Abenteuers lauft ihr durch idyllische Polygonlandschaften, erfüllt Sidequests oder legt euch mit garstigen Monstern an. Alle Schlachten in *Breath of Fire* laufen rundenbasiert ab. Ihr habt also genügend Zeit, euch zu überlegen, mit welcher Waffe oder Zauberei ihr euren Feinden einheizen wollt. Sollte die Übermacht einmal zu stark sein, verfügt Ryu über die nützliche Fähigkeit, sich in unterschiedliche Drachen zu verwandeln und die Feinde buchstäblich vom Bildschirm zu brutzeln.

■ Solide Technik

Die gesamte Grafik in Capcoms neuem Rollenspiel wird in Echtzeit berechnet. Die aus Polygonen bestehenden Gebäude und Landschaften glänzen durch abwechslungsreiche Texturen und eine ansprechende Farbwahl. Während der Kämpfe zaubert die betagte PSone ansehnliche Spezialeffekte auf den Bildschirm, die aber weit hinter Genre-Primus *Final Fantasy* zurückbleiben. Der Sound hingegen ist eine Klasse für sich und besitzt echte Ohrwurmqualitäten. (Henry Ernst)

„Charmantes Oldschool-Rollenspiel ohne große Überraschungen“

Breath of Fire IV bietet gute Unterhaltung für ausgehungerte PSone-RPG-Fans. Gerade kleine spielerische Verbesserungen wie das neue Magic-Combo-System und die dynamischen Kämpfe lassen das Rollenspielerherz höher schlagen. Obwohl die Hintergrundgeschichte kein Klischee auslöst, schlägt sie euch bereits nach kurzer Spielzeit in ihren Bann. Von technischer Seite gibt es außer ein paar krümeligen Texturen und stellenweise recht heftigen Kameraproblemen nicht viel zu bemängeln. Verwöhnte Zocker, die mit *Final Fantasy*-Bombast rechnen, seien gewarnt. Insgesamt gesehen kann das etwas biedere Rollenspiel dem Genre-Primus nicht das Wasser reichen. Fans schlagen trotzdem zu.



Henry Ernst



■ Bei starken Zaubersprüchen zeigt die PSone, was in ihr steckt.



■ Verschiedene Fahrzeuge helfen euch dabei, die Breath-of-Fire-Welt zu erforschen.



■ Am Ende eines Rollenspieltages ruhen sich die drei Helden an einem gemütlichen Lagerfeuer aus, um neue Energie zu tanken.



■ Zwischen den Kämpfen habt ihr die Möglichkeit, in idyllischen Dörfern neue Waffen und Vorräte zu erwerben.

Breath of Fire IV

PSone



Preis: DM 49,-
Termin: 19. Juli
Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Engl./-
Entwickler: Capcom
Vertrieb: Electronic Arts
Internet: www.capcom.com

Grafik	Sound
77%	78%

SPIELSPASS

77%

Der direkte Vergleich

92% Final Fantasy IX 2/01
+ Bombastische Grafik
+ Liebevoller Design
- Zu niedriger Schwierigkeitsgrad

84% Grandia 4/00
+ Innovatives Kampfsystem
+ Großer Umfang
- Technisch überholt

Mittendrin statt nur dabei!

DSF Fußball Manager 2001

Ihr seid mit dem Ausgang der Fußballsaison nicht zufrieden? Kein Problem, jetzt könnt ihr selber Hand anlegen!

Zu Beginn eurer Trainerkarriere müsst ihr euch überlegen, für welchen Verein ihr arbeiten wollt. Zur Auswahl stehen sämtliche Ligen, angefangen von der Regionalliga bis hin zur 1. Bundesliga. Bedauerlicherweise werden keine Originallizenzen verwendet, was zur Folge hat, dass die Namen der Spieler leicht abgewandelt wurden und die Partien in frei erfundenen Stadien ausgetragen werden. Das Spiel ist, wie für ein Managerspiel üblich, sehr komplex und berücksichtigt nahezu alle

Aufgaben eines Trainers. Leider hat die unübersichtliche Menüführung gerade für Neulinge eine lange Eingewöhnungsphase zur Folge. Das Match kann entweder in einem Schnelldurchlauf oder in einer Zusammenfassung verfolgt werden. Alles in allem ein Titel mit guten Ansätzen, dem ein wenig mehr Entwicklungszeit sehr gut bekommen wäre. (Ralph Wollner)

DSF Fußball Manager 2001
PSone


Preis: DM 59,-
Termin: Erhältlich
Genre: Strategie
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Anco
Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.com

Grafik	Sound
55%	58%

SPIELSPASS
64%

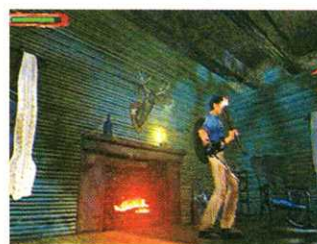

Aus der Vogelperspektive könnt ihr das Spielgeschehen genauestens analysieren.

Hail to the King!

Evil Dead

Für alle Freunde missratener Filmumsetzungen hat THQ eine neue Perle an den Start gebracht.

Evil Dead führt die Geschichte der berühmten Horror-Trilogie fort. Als unerschrockener Held ist es eure Aufgabe, die Seiten eines verfluchten Buches zu finden. In der Rolle des etwas unterbelichteten Ashs kämpft ihr in vorgerenderten Hintergründen nicht nur mit den hässlichen Gegnern, sondern in erster Linie gegen eine völlig verunglückte Steuerung. Es ist fast unmöglich, in den blutigen Kämpfen auch nur einen vernünftigen Treffer zu landen, wodurch *Evil*



Der wahre Horror bei *Evil Dead* liegt in der miserablen Qualität des Spiels.

Dead schnell zu einer frustigen Angelegenheit werden kann. Einziger Pluspunkt neben dem wirklich gelungenen Sound sind die gut gemachten Videosequenzen. Abschließend kann ich *Evil Dead* nur echten Ash-Fans oder Sammlern thrashiger Produkte empfehlen. Allen anderen Horror-Junkies rate ich zu einem weiteren Besuch in Raccoon-City. (Henry Ernst)

Evil Dead
PSone


Preis: DM 89,-
Termin: Erhältlich
Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Engl./engl.
Entwickler: Heavy Iron Studios
Hersteller: THQ
Internet: www.thq.de

Grafik	Sound
60%	70%

SPIELSPASS
48%

Alter Hüpf- und Ballerspaß

Mega Man X5

Der blaue Held kehrt dank Sequel-Spezialist Capcom auf die PSone zurück.

Im 22. Jahrhundert hat die Mondzivilisation ihren Höhepunkt erreicht. Die größte Kolonie, Eurasia, wird von einer unbekannten Terrorgruppe kontrolliert. Zu allem Überflus befindet sich dort eine Gravitationswaffe, die die Erde in Schutt und Asche legen könnte. Du übernimmst die Kontrolle von Mega Man X oder Zero, die beide nur 24 Stunden Zeit haben, die Welt zu retten. Alle Levels präsentieren sich nach alter Mega-Man-Tradition: Zweidimensional und horizontal scrollend. Auftauchenden Gegnern weicht ihr durch Ducken oder Springen aus und

vernichtet sie entweder mit gezielten Schüssen oder im Nahkampf. Am Ende jedes Abschnitts wartet ein Endgegner auf euch, der nach seinem Ableben ein Waffen-Upgrade hinterlässt. Trotz des in die Jahre gekommenen Spielprinzips und der veralteten Bitmap-Grafik macht *MMX5* Spaß. Wegen des hohen Schwierigkeitsgrads ist es aber nur Fans der Serie zu empfehlen. (Sven Harder)

Mega Man X5
PSone


Preis: DM 49,-
Termin: Juli
Genre: Jump & Run
Schwierigkeitsgrad: Schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Engl./-
Entwickler: Capcom
Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.capcom.com

Grafik	Sound
57%	61%

SPIELSPASS
64%


Mega Man X5 bietet schnörkellose Jump&Run-Action im 2D-Bitmap-Stil.

Die Legende geht weiter

Mega Man Legends 2

Wieder einmal muss Mega Man mithilfe seiner Freunde die Welt retten.

Weit entfernt in der Einöde entdeckte man ein mysteriöses Mädchen und den „Sealed Key“. Dieser legendäre Schlüssel soll die Pforten zum größten aller Schätze öffnen. Ein Abenteuer wie geschaffen für Mega Man und seine Kumpane. Im Gegensatz zu *Mega Man X5* spielt *Legends 2* in einer dreidimensionalen Welt voller Städte, Katakomben und fliegender Schiffe. Aber nicht nur pure Waffengewalt wie bei den Jump&Run-Klassikern steht auf dem Plan, vielmehr lockern zahlreiche RPG- und Adventure-Elemente das actionlastige Spielprinzip

auf. Beispielsweise könnt ihr euch durch ein Gespräch mit einem Stadtbewohner Unterstützung beim nächsten Endgegner beschaffen oder im Laden um die Ecke eure Ausrüstung verbessern. *Legends 2* ist ein solides Abenteuer-Spiel mit bewährten Zutaten und durchschnittlicher Grafik. Genre-Anhänger werden sicher nicht enttäuscht sein. (Sven Harder)

Mega Man Legends 2
PSone


Preis: DM 49,-
Termin: Juli
Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Engl./-
Entwickler: Capcom
Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.capcom.com

Grafik	Sound
69%	63%

SPIELSPASS
65%


Die erste Station auf der Suche nach dem großen Schatz: euer Flugschiff Flutter.

Multifunktionseller Qualitätsartikel Multiplayer Adapter

Das neue Produkt aus dem Hause Brooklyn ist weit mehr als nur ein Multiplayer-Adapter und hält einige Überraschungen parat.

■ Der Hersteller nennt diese Neuheit Stealth Bomber! – und das zu Recht. Das mächtige Design und der geschmeidige Kunststoff stechen sofort ins Auge. Viele nützliche

Kleinigkeiten bleiben auf den ersten Blick verborgen und offenbaren sich erst bei der Nutzung. An der linken und rechten Seite des futuristisch anmutenden Gerätes befinden sich jeweils zwei Vorrichtungen für einen Controller und eine

Memory Card, wie man es auch schon von anderen Multi-



■ Der neue Multiplayer Adapter von Brooklyn macht eure PS2 zum Blickfang.

taps her kennt. Bereits hier wurde vorausgedacht, denn die beiden am häufigsten genutzten Joypoints A und B wurden gegenüber den Ports C und D deutlich nach vorne versetzt. In der Mitte des Multiplayer Adapters befindet sich eine Vertiefung, in der eine PS2 sicheren Stand findet. Im vorderen Teil der Mulde wird die DVD-Fernbedienung gelagert, die aufgrund einer Schiebevorrückung mühelos entnommen werden kann. Die Fernbedienung ist zwar dementsprechend klein ausgefallen, verfügt aber dennoch über alle nötigen Funktionen, die ein solches Teil besitzen sollte. Der Stealth Bomber ist ein echter Hingucker und sorgte dementsprechend in der Redaktion für reichlich Aufsehen. Der Preis von knapp hundert Mark macht das Teil zum absoluten Schnäppchen.

(Ralph Wollner)

Multiplayer Adapter

Preis: DM 99,-
Hersteller: Brooklyn
Termin: Erhältlich
System: PS2
Extras: DVD-Fernbedienung
Bezugsquelle: Fachhandel

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

Der heiße Draht PS2-S-AV-Kabel

■ Wer mit seiner PS2 gerne DVD-Sessions abhält, sieht sich leider oft gezwungen, vor dem Vergnügen hinter den Fernseher zu kriechen und geduldig die Anschlüsse zu wechseln. Das hat nun ein Ende. Das PS2-S-AV-Kabel von Mad Catz besitzt drei Cinch-Anschlüsse für AV- sowie einen S-Video-Anschluss. Besonders positiv ist der sehr günstige Anschaffungspreis von 20 Mark.

(Ralph Wollner)



■ Das PS2-S-AV-Kabel gibt es im coolen, durchsichtigen Design.

PS2-S-AV-Kabel

Preis: DM 20,-
Hersteller: Mad Catz
Termin: Erhältlich
System: PS2
Extras: Verchromte Anschlüsse
Bezugsquelle: Fachhandel

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

Häuschen für die PS2 Software Storage & V-Stand

Mit wild in der Bude herumfliegenden DVDs und Memory Cards ist nun endgültig Schluss.

■ In der PSG-Redaktion herrschte wildes Chaos. Uns erreichte ein ganzes Paket voller Kunststoffteile zum Selberzusammenbauen. Trotz einer Anleitung dauerte es ein ganzes Weilchen, bis unsere schwer beanspruchten Redakteurs-

finger das Kunstwerk zusammengehuschert hatten. Was dabei herauskam, kann sich allerdings wirklich sehen lassen. Das robuste und schnörkellose Software Storage bietet 24 DVDs sicheren Unterschlupf, wobei die beiden Regale entweder nebeneinander gestellt oder gestapelt werden können. Der V-Stand besitzt neben einer Haltevorrichtung für die PS2 sechs Fächer für DVDs ohne Hüllen. Mit kleinen Gummisteckern kann das System fest miteinander verbunden werden. Die Kombination aus beidem sieht gut aus und macht einen kompakten Eindruck. Einziger Wermutstropfen ist der meiner Meinung nach zu hohe Preis von knapp 40 Mark. Ansonsten eine sehr lohnende Investition. (Ralph Wollner)

■ Das 4-Gamers-Produkt sorgt für mehr Ordnung im Zockerzimmer.



Software Storage & V-Stand

Preis: DM 39,95
Hersteller: 4 Gamers
Termin: Erhältlich
System: PS2
Extras: -
Bezugsquelle: Fachhandel

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

Get ready to rumble X-Shock Controller

Bei dem neuen Joypad der Firma Madrics ist der Name spektakulärer als das Produkt selbst.

■ Leider kann der X-Shock Controller dem Original-DualShock in keinsten Weise das Wasser reichen. Als ich ihn das erste Mal in die Hand nahm, fiel mir sofort die rutschige Oberfläche auf, die keinen ordentlichen Grip bietet. Außerdem liegt der Controller nicht optimal in der Hand und sorgt bei längerem Spielen für schmerzende Griffel. Die Analogsticks sind viel zu weich gefedert und bieten wegen schlechter Gummierung nicht immer ausreichend Halt. Die Actionbuttons und das digitale Steuerkreuz gehen allerdings in Ordnung. Trotz des vergleichsweise niedrigen Preises können wir den X-Shock Controller nicht empfehlen. (Ralph Wollner)



■ Läuft dem Original deutlich hinterher: der X-Shock Controller.

X-Shock Controller

Preis: DM 35,-
Hersteller: Madrics
Termin: Erhältlich
System: PSone
Extras: -
Bezugsquelle: Fachhandel

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

U-Boot-Action im Zweiten Weltkrieg

U-571

Mit einem enormen Star-aufgebot und aufwendiger Technik lässt U-571 die Schrecken des U-Boot-Krieges wieder aufleben.

Nach einem Kampf mit der US-Navy läuft das deutsche U-Boot 571 auf Grund. Um an die wertvolle Fracht des Tauchbootes zu kommen, schickt die US-Regierung ein als Nazi-U-Boot getarntes Suchschiff auf den Weg. Nach anfänglichen Irrungen gelingt es der amerikanischen Crew, an Bord des deutschen Tauchbootes zu



kommen. Doch der Schwindel fliegt auf, woraufhin es zu einem Handgemenge kommt, in dessen Verlauf das amerikanische U-Boot von einem deutschen Torpedo zerstört wird. Nun sitzen Freund und Feind im wahrsten Sinne des Wortes in einem Boot. Das Überleben beider Crews hängt nun vom Teamwork ab.

U-571 bietet solide Unterwasser-Action mit guten Effekten, die besonders in Verbindung mit der DTS-Sound-Codierung für ordentliches Gepolter in eurem Heimkino sorgen.



Das U-571 auf Tauchstation



Zusätzlich bietet die DVD zahlreiche Hintergrundinformationen und Features wie Making-of-Beiträge und Biografien. Besonders interessant sind hierbei die Interviews mit Überlebenden des Zweiten Weltkriegs und spektakuläre Dokumentaraufnahmen des U-Boot-Krieges. (Henry Ernst/Paul Krügel)

U-571

USK: Ab 16 Jahren
Sprachen: Dt./engl.
Bild: 16x9 Widescreen 2.35:1
Ton: Dolby Digital 5.1
Extras: Trailer, Making-of, Behind the Scenes, U-Boot-History, Trailer u. v. m.

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



DVD-News

Aufgrund einer Sortimentsreduzierung nimmt Warner ab Juli folgende DVDs aus dem Programm: *Deep Blue Sea*, *E-Mail für Dich*, *Stadt der Engel* und *Payback*. Ob die Filme noch einmal erscheinen werden, ist nicht bekannt. +++ Frohe Kunde für alle *Star Wars*-Fans. Am 25. Oktober wird *Star Wars Episode I* in Deutschland auf DVD veröffentlicht. Der Film wird für eine optimale Bild und Klangqualität digital nachbearbeitet. Auf einer zweiten Scheibe erhalten ihr 480 Minuten Zusatzmaterial.

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-Action, 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

Ehre der Special-Edition!

Eine Frage der Ehre



Die Bestra-
fungsaktion an
einem Rekruten
bei den berüch-
tigten Marines
auf Kuba endet
tödlich. Der Fall
wird von der US-

Army zunächst vertuscht. Milde Strafen sollen die Angeklagten geständig machen. Doch der junge Verteidiger Lieutenant Kaffee (Cruise) lehnt den faulen Straf-Deal nach anfänglichen Zweifeln ab. Gemeinsam mit der Anwältin Galloway (Moore) rollt Kaffee den Fall neu auf. Genialer Hochspannungs-Gerichtssaal-Thriller.

Eine Frage der Ehre - Special

USK: Ab 12 Jahren
Sprachen: Dt./engl.
Bild: Widescreen 2.35:1
Ton: Dolby Digital 5.1
Extras: Interaktive Menüs, Szenenanwahl, „Code of Conduct“, Trailer u. v. m.

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

Untouchable

Die Unbestechlichen



Der Gangster-
boss Al Capone
macht im Chicago
der 30er florierende
Umsätze mit illegalem
Alkohol. Ge-
deckt wird er

hierbei von der korrupten Polizei. Eliot Ness stellt zusammen mit Polizist Malone (Costner) eine kleine Truppe unbestechlicher Mitstreiter zusammen, um den Gangsterboss in einem ausgeklügelten Feldzug dingfest zu machen. Ein furioser Action-Krimi, raffiniert erzählt und schlichtweg begeisternd.

Die Unbestechlichen

USK: Ab 16 Jahren
Sprachen: Dt./engl.
Bild: 16x9 Widescreen 2.35:1
Ton: Dolby Digital 5.1
Extras: Interaktive Menüs, Szenenanwahl, Original-Kinotrailer

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

Sie sind unter uns

Unheimliche Begegnung ...



... der dritten
Art - Collector's
Edition zeigt auf
kultigste Weise
die cineastische
Rarität eines
Alien-Besuchs
in der amerika-

nischen Provinz. Spielberg lässt mit dieser DVD den Sci-Fi-Kult von 1977 in völlig neuem Glanz erscheinen. Durch die neue Sound-Codierung und das Hinzufügen entfallener Szenen erhält diese Neuauflage noch mehr Tiefgang als das Original. Die gut ausgestattete Special-Edition ist ein Fest für Sci-Fi-Fans.

Unheimliche Begegnung ...

USK: Ab 12 Jahren
Sprachen: Dt./engl.
Bild: 16x9 Widescreen 2.35:1
Ton: DTS 5.1
Extras: Interaktive Menüs, Szenenanwahl, Making-of, Deleted Scenes u. v. m.

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

Würfelspiele

Cube



Eine Gruppe
Menschen findet
sich plötzlich in
mitten eines bi-
zaren Komplexes
von schier end-
losen, würfel-
artigen Kam-

mern wieder. Kein Ausgang, Fallen und das gegenseitige Misstrauen untereinander bedrohen bald das Leben der Personen. Der Paranoia-Albtraum wird in diesem Low-Budget-Erstlingswerk von Vincenzo Natali durch sehr intensiv wirkende Splatter- und Effekt-Szenen auf extrem beklemmende Weise verarbeitet.

Cube

USK: Ab 16 Jahren
Sprachen: Dt./engl.
Bild: 16x9 Widescreen 1.85:1
Ton: Dolby Digital 5.1
Extras: Deleted Scenes, Storyboards, Special-Effects-Area, Set-Skizzen u. v. m.

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

visit the planet play zone

Play Zone kommt jetzt jeden Monat mit DVD:

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

Das alles für kosmische 9,99 DM!

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

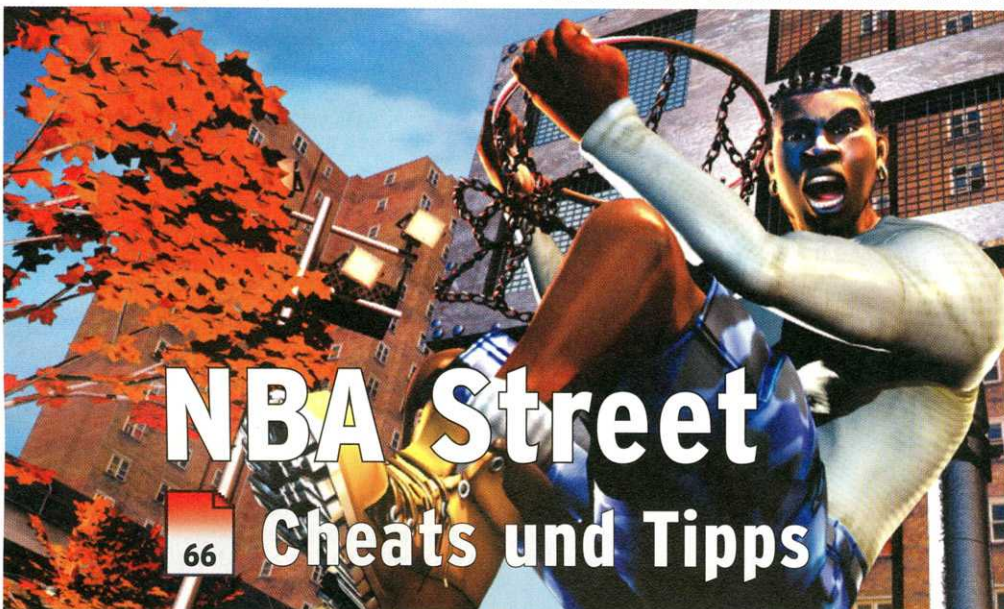


Wenn nichts mehr geht, helfen wir weiter!

Tipps & Tricks

24 Stunden von Le Mans	65
4x4 World Trophy	64
All-Star Baseball 2002	65
ATV Off Road	67
Battle Tanx: Global Assault	63
Bloody Roar 3	64
Cart Fury	64
Crazy Taxi	63
Dark Cloud	64
Dave Mirrar Freestyle BMX	66
Gran Turismo 3: A-spec	68

Grind Session	63
Medi Evil 2	63
Micro Machines	65
NBA Street	66
N-Gen Racing	63
Onimusha Warlords	65
Silent Bomber	63
Spec Ops 3	67
Spyro 2	65
Star Wars: Jedi Power Battles	64
Tomorrow Never Dies	64



Cheats

Crazy Taxi

Der Fun-Racer für Hartgesottene birgt einige gut versteckte Features.

Pfeil ausschalten

Um den grünen Pfeil zu deaktivieren, haltet R1 und drückt START, bevor der Charakter-Bildschirm erscheint. Eine Nachricht erscheint auf dem Bildschirm, wenn der Cheat korrekt eingegeben wurde.

Ziel-Bild ausschalten

Um die Zielangabe zu deaktivieren, haltet L1 und drückt START, bevor der Charakter-

Bildschirm erscheint. Eine Nachricht erscheint auf dem Bildschirm, wenn der Cheat korrekt eingegeben wurde.

„Ein anderer Tag“ einschalten
Damit sich die Verhältnisse in der Stadt ändern, drückt und haltet R1, um „Ein anderer Tag“ zu aktivieren. Haltet R1, bis ihr euren Fahrer gewählt habt. Eine Nachricht erscheint auf dem Bildschirm, wenn der

Cheat korrekt eingegeben wurde.

Expert Modus freischalten
Der Expert-Modus wird aktiviert, wenn man L1 + R1 drückt und hält. Dann START drücken, bevor der Charakter-Bildschirm erscheint. Eine Nachricht erscheint auf dem Bildschirm, wenn der Cheat korrekt eingegeben wurde.



PSG-Helpline

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

0190 - 82 46 58

Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute DM 3,63.

Cheats-Classics

Silent Bomber

PSone

■ Benoit Manderubrot im VR-Mode:
Beendet das Spiel, wobei ihr alle As (oder höher) verdienen müsst.

Mercury im VR-Mode:

Beendet das Spiel, wobei ihr alle Bs (oder höher) verdienen müsst.

Neko Tank im VR-Mode:

Beendet das Spiel, wobei ihr alle Ss (oder höher) verdienen müsst.

Advanced Mode:

Spielt das Spiel einmal komplett durch. Hierdurch wird der Advanced Mode freigeschaltet. Dieser ermöglicht es, in vorherige Missionen zurückzugelangen, um Dinge, die übersehen wurden, einzusammeln.

Cheats-Classics

Grind Session

PSone

■ Pausiert ein Spiel im Tournament-Mode und gebt Folgendes ein, um die ganzen Tricks freizuschalten:
↓, ←, ↑, →, ↓.

Cheats-Classics

Battle Tanx PSone Global Assault

PSone

■ Level-Select: BCKDR

Munition: BLTFD

Waffen: SRTHMB

Panzer: THRTN

Kohle: DPPCKTS

Nix: NICHTS

Mehr Gegner im Multiplayer:
NSTYGR/L/SMSLGN

Cheats-Classics

N-Gen Racing

PSone

■ Schon gewonnen: Gebt Folgendes vor einem Rennen ein:
R1, L1, R1, R2, L2, R2, L2, L1.

Geld: Gebt den folgenden Code im Hauptmenü ein:
R2, L2, R2, L1, R2, R1, R2, L1.

Versteckte Flieger: Gebt folgenden Code ein:
R1, R2, L1, L2, L2, L1, R2, R1.

Cheats-Classics

Medi Evil 2

PSone

■ Pausiert ein Spiel und gebt Folgendes ein, um das Cheat-Menü zu aktivieren:
Δ, O, Δ, O, O, Δ, ←, O, ↑, ↓, →, O, ←, ←, Δ, →, O, ←, ←.

Cheats-Classics

4x4

PSone

World Trophy

■ Gebt die entsprechenden Wörter als Namen ein, um den Cheat zu aktivieren.

Upgrades:

MAD HOOKUP

Strecken:

LEAD TO ROME

Divisions:

SAD CLOWN

Stunt-Modus:

TURN TRICKS

Sumo-Modus:

YOKOZUNA

Alle Cheats:

ZAKARY X



Cheats-Classics

Star Wars: Jedi Power Battles

Cheat-Menü:

Im Main-Menü markiert ihr die Option „New Game“. Haltet dann die L1-Taste gedrückt. Gebt nun Folgendes ein:
X, O, Δ, O, O, X, X, Δ.
Startet dann ein neues Spiel, sucht irgendeinen Charakter aus und betätigt die Schultertasten. Lasst euch überraschen!

Cheats-Classics

Tomorrow Never Dies

■ Pausiert das Spiel und gebt die entsprechenden Kombinationen ein.

Medical Kits:

SELECT, SELECT, O, O, Δ, SELECT.

Alle Waffen:

SELECT, SELECT, O, O, L1, L1, R1, R1.

Debug-Mode:

SELECT, SELECT, O, O, L2, R2, L2.

Debug-Mode deaktivieren:

SELECT, SELECT, O, O, R2, L2, R2.

Energie auffüllen:

SELECT, SELECT, O, O, ↑, ↑, ↓.

Ghost-Mode:

SELECT, SELECT, O, O, Δ, Δ, Δ, Δ.

Level-Select:

SELECT, SELECT, O, O, L1, L1, O, L1, L1.

Toggle-Spy-Camera:

SELECT, SELECT, O, O, R2, R2.

Mission erfolgreich beenden:

SELECT, SELECT, O, O, SELECT, O.

Tipps & Tricks

Cart Fury

Jetzt macht's hoffentlich mehr Laune ...

Nebel einschalten

Geht zum Optionsmenü und dann ins Cheatsmenü. Drückt dort R2, R1, X, □, □, O. Am unteren Bildschirmrand könnt ihr die Option ein- und ausschalten.

Große Köpfe einschalten

Geht zum Optionsmenü und dann ins Cheatsmenü. Drückt dort Δ, □, □, L2, L1, R2. Am unteren Bildschirmrand könnt ihr die Option ein- und ausschalten.



Tipps & Tricks

Bloody Roar 3

Das biestige Prügelspiel macht mit unseren Tipps noch eine Ecke mehr Spaß.



Cheat-Modus

Geht ins Optionsmenü, haltet L2 und drückt O.

Als Kohryu kämpfen

Kämpft euch durch den Arcade-Modus, bis ihr auf Kohryu trefft. Schlagt ihn, um ihn als anwählbaren Charakter zu erhalten.

Als Uranus kämpfen

Spielt den Arcade-Modus und bezwingt Xion ohne Nutzung eines Continues. Schlagt nun Uranus, um sie als spielbaren Charakter freizuschalten.

Versteckte Modi

Schlagt mehr als zehn Kämpfer in Folge, um weitere Modi zu aktivieren. Je mehr Siege ihr nacheinander schafft, desto mehr Modi werden geöffnet.

Tipps & Tricks

Dark Cloud

Die Tipps beruhen zwar auf der Import-Version, sollten aber dennoch funktionieren.

■ Die folgende Liste zeigt die Veränderungen der Waffen durch die Edelsteine.

Amethyst: +10 Eis, +10 Echten, +10 magische Wesen
Aquamarin: +10 Eis, +10 Flugwesen, +10 Wasserwesen
Diamant: +10 Metall, +5 zu allen anderen Werten
Smaragd: +10 Magie, +10 Echten, +10 Pflanzen
Granat: +5 Angriff, +10 Feuer, +10 Stein, +10 Flugwesen
Opal: +10 Zielsicherheit, +10 Metall, +10 magische Wesen
Perle: +10 Zielsicherheit, +10 Blitz, +10 Untote
Peridot: +5 Angriff, +10 heilige Angriffe, +10 Pflanzen, +10 Monster
Rubin: +10 Schnelligkeit, +10 Feuer, +10 Mimics
Saphir: +10 Magie, +10 Wind, +10 Flugwesen
Topas: +5 Angriff, +10 Untote, +10 Flugwesen
Türkis: +10 Eis, +10 Stein, +10 Mimics

Tipp zum Besiegen der Eiskönigin

Um die Eiskönigin sehr leicht in die Knie zu zwingen, besorgt euch zunächst 15 Feuer-Gems. Werft sie alle auf einmal und die Endgegnerin sollte das Zeitliche gesegnet haben.

Dämonen-Dungeon freischalten

Um diesen riesigen Level freizuschalten (100 Stockwerke groß) muss man zunächst Dark Cloud kom-

plett durchgespielt haben. Ihr erhaltet Zugang zum Dämonen-Level durch die Landkarte.

Waffen-Tipp

Damit ihr schnell an Waffen des 5. Grades gelangt, braucht ihr nur den folgenden Tipp zu beherzigen. Kämpft gegen stärkere Gegner mit eurer besten Waffe. Nachdem ihr sie getötet habt, wechselt schnell zu einer schwachen Waffe, noch bevor der Gegner sich in Luft auflöst. Jetzt werden die Erfahrungspunkte dieser Waffe zugeschrieben. Jetzt einfach die Waffe in eine Sphäre verwandeln und sie eurem Favoriten hinzufügen.



Tipps & Tricks

Onimusha Warlords

Alternative Kostüme

Beendet das Spiel mit mindestens zehn gefundenen Flourite-Steinen und ver-
gesst nicht, zu speichern. Startet jetzt
ein neues Spiel und die „Samanosuke
Normal/Special“-Option ist zugänglich.
Die spezielle Version von Samanosuke
zeigt ihn in einem Panda-Kostüm. Die-
ses Kostüm wird sogar in den meisten
Zwischensequenzen gezeigt. Mit L2
lässt sich der Panda-Kopf ein- und ab-
schalten.

Neues Outfit für Kaede

Beendet das Spiel mit einer S-Bewertung
durch Sammeln von möglichst vielen
Flourite-Steinen. Startet ein weiteres
Spiel und Kaedes neues Drachenkostüm ist
zugänglich. Sie trägt einen roten Rock, kleine
Flügel und einen kurzen Schwanz.

Onimusha zweite Zwischensequenz

Beendet das Spiel und speichert. Startet ein neu-
es Spiel und die Special-Report-Option wird zu-
gänglich. Dahinter verbirgt sich ein kleiner Film
über den Nachfolger von Onimusha.

Mini-Game freischalten

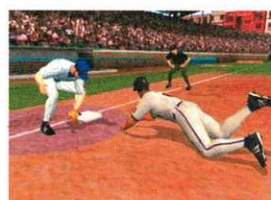
Findet alle 20 blauen Flourite-Steine während
des regulären Spiels. Beendet und speichert das



Spiel. Jetzt sollte ein Mini-Game verfügbar sein.
Beendet auch dieses erfolgreich und ihr erhaltet
als Belohnung die Möglichkeit Onimusha ein wei-
teres Mal mit dem Bishamon-Schwert, unbe-
schränkter Munition, 99 Soul Absorbers und
automatischer Magie-Regeneration zu spielen.

Leichter Schwierigkeitsgrad

Startet das Spiel und stirbt absichtlich 10 bis 15
Mal. Danach sollte eine Nachricht erscheinen,
dass der Easy-Mode zugänglich ist. Wichtig: Man
kann nicht mit einer S-Bewertung im Easy-Modus
abschließen.



Cheat

All-Star Baseball 2002 PS2

■ Geht zum Freundschaftsspiel-Modus und drückt L2 + R2 oft hinterein-
ander. Bei richtiger Eingabe hört ihr ein Klingeln. Jetzt sollten zwei neue
Teams anwählbar sein: Dingers und Islanders.

Tipps & Tricks

Aqua Aqua

In den heißen Sommermonaten macht das virtuelle Plantschen umso mehr Spaß.

Mesozoic Era in Story-Modus freischalten

Beendet erfolgreich die Paleozoic Era im
Puzzle-Modus.

Cenozoic Era in Story-Modus freischalten

Beendet die Mesozoic Era im Story-
Modus.

Ancient Civilization in Story-Modus freischalten

Beendet die Cenozoic Era im Story-
Modus.

„Story Puzzle“ und „vs. Puzzle“ freischalten

Beendet alle Lektionen im Trainings-
modus.

Versteckter Zukunfts-Level

Beendet alle vier Levels mit dem Rang eines
Meisters, um einen versteckten Abschnitt im
Story-Modus zu aktivieren.



Cheats-Classics

Spyro 2 PSone

■ Spyros Farbe verändern:

Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt
Folgendes ein:

Blau: ↑, →, ↓, ←, ↑, L1, L2, R1,
R2, ↑, ←, ↓, →, ↑.

Rot: ↑, →, ↓, ←, ↑, L1, L2, R1,
R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, O.

Grün: ↑, →, ↓, ←, ↑, L1, L2, R1,
R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, Δ.

Gelb: ↑, →, ↓, ←, ↑, L1, L2, R1,
R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑.

Schwarz: ↑, →, ↓, ←, ↑, L1, L2,
R1, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓.

Pink: ↑, →, ↓, ←, ↑, L1, L2, R1,
R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, □.

Big-Head-Mode:

Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt
Folgendes ein:

↑, ↑, ↑, ↑, R1, R1, R1, R1, O.

Gems:

Haltet alle vier Schultertasten
gleichzeitig gedrückt. Ihr bekommt
dann die Position des nächsten Gem
angezeigt.

Crash-Team-Racing-Demo:

Haltet im Titel-Screen L1 + R2
gedrückt, gebt dann □ ein.

Cheats-Classics

24 Stunden PSone von Le Mans

■ Fahrzeuge und Strecken:

Gibt Folgendes als Passwort ein:
TATOO

1999 Toyota:

Gibt Folgendes als Passwort ein:
PINOU

1999 BMW:

Gibt Folgendes als Passwort ein:
POHLIN

1999 Audi Prototyp:

Gibt Folgendes als Passwort ein:
MAYOU

Cheats-Classics

Micro PSone Maniacs

■ Die Specials auf Maximum setzen:

Geht in den Option Screen und selek-
tiert Secret Options. Haltet die Select-
Taste gedrückt und gebt Folgendes ein:
□, X, R1, O, ↑, □, ↓, ↑, ↓, X, □.

Motion-Blur-Mode:

Geht in den Option Screen und selek-
tiert Secret Options. Haltet die Select-
Taste gedrückt und gebt Folgendes ein:
Δ, O, →, Δ, ↑, →, O, ↑, □.

Gegnerische AI verstärken:

Geht in den Option Screen und selek-
tiert Secret Options. Haltet die Select-
Taste gedrückt und gebt Folgendes ein:
O, ↑, Δ, O, ←, Δ, □, □, X, ↓.

Gamebuster-Codes

Dave Mirrar PSone Freestyle BMX Maximum Remix



Jede Strecke bringt 10.000 Punkte

7428 614D 3778

5428 614B 0397

1402 B9D1 5E7C

Aktiviere alle Cheats

342D C84A A6ED

Aktiviere alle Charaktere

342D C84D A71B

Zeit anhalten

L1 + L2 drücken

742E 2D1B A708

0428 B45C F830

742E 2D1B A708

8428 B450 07CA

Zeit überspringen

R1 + R2 drücken

742E 2D1B A708

5428 B45C E844

0C25 F97D 245C

742E 2D1B A807

8428 B450 F825

Zeit zurücksetzen

L1 + L2 + R1 + R2 drücken

742E 2D1B AD08

5428 B45C E844

0C25 F97D 245C

742E 2D1B AD08

8428 B450 07CA

Durch Wände gehen einschalten

Drücke SELECT + ↑

742E 2D1B A216

8426 F7B7 8FB9

Durch Wände gehen ausschalten

Drücke SELECT + ↓

742E 2D1B A246

8426 F7B7 8FD9

PSG-Gamebuster-Codes

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

Tipps & Tricks

NBA Street

PS2

Geht mit unseren Tipps jetzt noch leichter auf Korbjagd.

Kurztipps

Gebt alle Cheats während des Ladevorgangs ein.

Unendlich Turbo

Basketball, Brett, Basketball, ↑

Kein Turbo

Plattenspieler, Mikrofon, Mikrofon, Brett, ↑

Authentische Trikots

Basketball, Basketball, Plattenspieler, Plattenspieler, ↑

Weitere Trikots

Plattenspieler, Plattenspieler, Basketball, Basketball, ↑

Keine automatischen Replays

Plattenspieler, Schuh, Plattenspieler, Plattenspieler, ↑

WNBA-Ball

Basketball, Plattenspieler, Schuh, Basketball, ↑

EA-Big-Ball

Basketball, Plattenspieler, Mikrofon, Basketball, ↑

Beach-Ball

Basketball, Plattenspieler, Plattenspieler, Schuh, ↑

Fußball:

Basketball, Schuh, Plattenspieler, Basketball, ↑

ABA-Ball

Basketball, Plattenspieler, Plattenspieler, Basketball, ↑

Medizinball:

Basketball, Plattenspieler, Plattenspieler, Brett, ↑

NuFX-Ball

Basketball, Plattenspieler, Brett, Basketball, ↑

Volleyball

Basketball, Plattenspieler, Plattenspieler, Mikrofon, ↑

Mega-Dunks

Brett, Basketball, Plattenspieler, Basketball, ↑



Keine Dunks

Brett, Basketball, Plattenspieler, Schuh, ↑

Mehr Gamebreakers

Plattenspieler, Mikrofon, Brett, Schuh, ↑

Weniger Gamebreakers

Plattenspieler, Brett, Mikrofon, Schuh, ↑

Keine Gamebreakers

Plattenspieler, Mikrofon, Mikrofon, Schuh, ↑

Spring-Joe „The Show“

Plattenspieler, Plattenspieler, Basketball, Plattenspieler, ↑

Summer-Joe „The Show“

Plattenspieler, Basketball, Basketball, Plattenspieler, ↑

Athletischer Joe „The Show“

Plattenspieler, Schuh, Basketball, Plattenspieler, ↑

Captain Quicks

Brett, Basketball, Schuh, Plattenspieler, ↑

Explosive Ringe

Plattenspieler, Schuh, Mikrofon, Basketball, ↑

Schwerer auszuführende Distanzwürfe

Schuh, Schuh, Brett, Basketball, ↑

Spielernamen

Basketball, Plattenspieler, Schuh, Brett, ↑

Keine HUD-Anzeige

Plattenspieler, Mikrofon, Plattenspieler, Schuh, ↑

Alle Cheats deaktivieren

Plattenspieler, Plattenspieler, Plattenspieler, Plattenspieler, ↑

NBA-Stars

Spielt die Stadtherausforderung und schlägt die NBA-Teams, um Spieler aus ihrer Aufstellung zu erhalten.

Biggs und Beacon-Hill-Spielfeld freischalten

Spielt die Stadtmeisterschaft und erreicht die Region-1-Herausforderung. Schlägt das Biggs-Team, um ihn selbst zu erhalten und das Beacon-Hill-Spielfeld.

Bonafide und Broad-Street-Platz freischalten

Erreicht die Region-2-Herausforderung. Schlägt Bonafides Team, um ihn selbst und den Broad-Street-Freiplatz zu erhalten.

Drake und The Yard freischalten

Erreicht die Region-3-Herausforderung. Schlägt Drakes Team, um ihn selbst und den The-Yard-Freiplatz zu erhalten.

DJ und Venice Beach freischalten

Erreicht die Region-4-Herausforderung. Schlägt DJs Team, um ihn selbst und den Venice-Beach-Freiplatz zu erhalten.

Takashi und Yakatomi Plaza freischalten

Erreicht die Region-5-Herausforderung. Schlägt Takashis Team, um ihn selbst und den Yakatomi-Plaza-Freiplatz zu erhalten.

Stretch und Rucker-Park freischalten

Erreicht die Region-6-Herausforderung. Schlägt Stretches Team, um ihn selbst und den Rucker-Park-Freiplatz zu erhalten.

Bessere Trick-Bewegungen

Es gibt noch weitere vier Trick-Moves, die

nicht in der unteren Liste aufgeführt sind. Um sie zu starten, müsst ihr einen der Turbo-Knöpfe und $\square$ betätigen.

Backtrack: Halte $L2 + R2$, dann drückt $\square$.
Breaking You Off: Halte $R1 + R2 + L2$, dann drückt $\square$.
Change Up: Halte $L1 + R2$, dann drückt $\square$.
Cyclone: Halte $L1 + L2 + R1$, dann drückt $\square$.
Double Cross: Halte $L1 + L2 + R1$, dann drückt $\square$.
Downshift: Halte $L2 + R1$, dann drückt $\square$.
Off the Chain: Halte $L1 + R1$, dann drückt $\square$.
Slip 'n' Slide: Halte $L2 + R1 + R2$, dann drückt $\square$ wenn ihr nicht unterm Korb steht.
Streetwise: Halte $L1 + L2$, dann drückt $\square$.

Verbesserte Dunks

Auch hier gibt es vier grundlegende Dunks, die nicht unten aufgeführt sind. Sie werden mit den vier Turbo-Knöpfen und $\circ$ ausgelöst.

Around The World: Halte $R1 + R2 + L1$, dann drückt $\circ$.
Backbreaker: Halte $L2 + R2$, dann drückt $\circ$.
Dinner's Served: Halte $L1 + L2 + R1 + R2$, dann drückt $\circ$ wenn ihr Richtung Korb geht und in der Zone seid.
Dominator: Halte $L1 + L2$, dann drückt $\circ$.
Dunkalicious: Halte $L2 + L1 + R2$, dann drückt $\circ$.

Groundshaker: Halte $R1 + R2$, dann drückt $\circ$.
Hammerdown: Halte $R1 + L1$, dann drückt $\circ$.
Highrise: Halte $R2 + L1$, dann drückt $\circ$.
Special Delivery: Halte $L2 + L1 + R1$, dann drückt $\circ$.
Superfly: Halte $L2 + R1 + R2$, dann drückt $\circ$.
Wake Up Call: Halte $L2 + R1$, dann drückt $\circ$.
Put It Home: Halte $L1 + L2 + R1 + R2$, dann drückt $\circ$ wenn ihr nicht in der Nähe des Korbes seid.

Einfacher Korb

Um problemlos einen Korb zu erzielen, macht einen Pump-Fake und im Moment, wenn der CPU-Gegner hochsteigt, schneidet ihr zum Dunking.

Weitere Features zur Charakter-Erstellung freischalten

Beendet die „Hold the Court“-Herausforderungen, um weitere Möglichkeiten zur Charakter-Editierung und mehr Steigerungspunkte zu erhalten.

Versteckte Spieler

Schlagt Michael Jordan am Ende des Spiels, um folgende Akteure zu erhalten:
 Magma Man, Grayalien Alien, Yeti Snowman, Moby Jones, Zoe Payne, Tracy Maretti, Kiely, Natori, Adrienne, Skip to My Lou, The Goods, Starbury



Tipps & Tricks

ATV Off Road

Kaum haben wir den Off-Road-Spaß für euch getestet, gibt es die ersten Tricks.

Expert-Modus aktivieren

Um das schwierige *ATV Off Road* noch schwieriger zu machen, könnt ihr den Profi-Schwierigkeitsgrad einstellen. Gebt einfach **ALLOUTAI** als Namen ein. Jetzt springt das Spiel zum Hauptbildschirm zurück. Wenn ihr nun das Spiel beginnt, wird jeder Fehler den Verlust des Rennens bedeuten.

Ravage 1000cc Quad-ATV freischalten

Beendet erfolgreich dem Profi-Karriere-Modus.

Weitere Sprünge

Drückt vor einem Sprung den Analogstick nach hinten und bevor ihr den Boden verlasst, schnell nach vorne. Je geschickter ihr dies macht, desto weiter werden eure Sprünge.

Tricks:

Um Tricks zu machen, haltet $\circ$ und bewegt den linken Analogstick oder das Steuerkreuz in eine beliebige Richtung.

Schnell weiterfahren

Nach einem Crash, drückt $L1 + R1$ und ihr werdet sofort wieder auf die Strecke zurückgesetzt.

Versteckter Streckenbereich

Um einen schönen Ausblick zu genießen, wählt „Querfeldein Enduro“-Modus und die „Fort Roberts“-Strecke. Des Weiteren stellt „Zeitrennen“ und „langes Rennen“ ein. Nachdem ihr das Rennen aufgenommen und den vierten Checkpoint passiert habt, sollte ein Gebäude vor euch liegen. Fahrt durch das offene Tor und haltet euch rechts. Dort einfach immer höher die Stufen hochfahren, bis ihr die Aussichtsplattform erreicht.

Beste Quad-Abstimmung für Enduro- und Freistil-Wettbewerb
 Nachdem ihr euer ATV ausgewählt habt, solltet ihr es in der Werkstatt für die bevorstehende Aufgabe anpassen.

Gamebuster-Codes

Spec Ops 3 PSone



Unendlich Leben

7427 2BDF 4157
 0427 2BA1 434B

Zeit anhalten

L1 + L2 drücken
 7423 E70B 69AA
 0424 559F 3B33

Zeit zurücksetzen

R1 + R2 drücken
 7423 E70B 66A9
 5424 559F 2B47
 C4AB 78F3 364E

Statistik

Schüsse abgegeben = 100
 9420 813B FB73
 3420 813B FB17

Schüsse im Ziel = 100

9420 8107 EB97
 3420 8107 EBF3

Feinde getötet = 100

9420 8107 EB97
 3420 8107 EBF3

Waffen

Unendlich Munition
 7427 458D D289
 0427 4591 3D49

Munition ergänzen

7427 458D D289
 8427 458D 2D64

Unendliche Runden

7427 3BC1 9C03
 0427 3BC5 63EF

Rundenanzahl erhöhen

7427 3BC1 9C03
 8427 3BC1 63EA

Unendlich Granaten

7424 CB37 4ED1
 0424 CB3B B121

Granaten aufstocken

7424 CB37 4ED1
 8424 CB37 B11C

Unendlich M-18 (Claymores)

7424 CAC8 5D58
 0424 CAD4 B27A

M-18 aufstocken

7424 CAC8 5D58
 8424 CAC8 A297

Unendlich M-203

7424 CA3C 4DCC
 0424 CA38 B226

M-203 aufstocken

7424 CA3C 4DCC
 8424 CA3C B223

GT 3: Fahrtenbuch

TEIL 1

„Erste Schritte“

Endlich war es soweit. Nach nahezu endlosem Warten konnte ich ein Exemplar von Sonys Edelraserei in den Händen halten. Gespannt, ob das fertige Spiel meine, dank den Videos und Demos, hohen Erwartungen erfüllen konnte, verschwendete ich keine Sekunde mit der Anleitung und legte sofort mit dem Spiel los. Als GT-Fan der ersten Stunde musste ich sofort mit dem Gran-Turismo-Modus durchstarten, ohne dem Arcade-Modus auch nur Beachtung zu schenken.

Doch bevor der Spaß losgehen konnte, mussten zuerst die B-Lizenz-Fahrttests bestanden werden. Überzeugt von meinen - in den ersten beiden GT-Teilen erlangten - Fahrkenntnissen, war ich mir sicher, dass es sich bei den Lizenztests nur um eine Sache von wenigen Minuten handeln würde. Doch es kam ganz anders. Bei manchen Aufgaben fehlten sogar mehrere Sekunden auf die Bronzemedaille. Also entschloss ich mich, die Demonstration vor jedem Test anzusehen, um genau zu wissen, was von mir gefordert wird. In den Replay-Optionen stellte ich die Anzeige für Lenkbewegungen und die Anzeige für Gas und Bremse ein. So konnte ich erkennen, wann und wie stark gebremst oder gelenkt wurde. Fortan fielen mir die Lizenzprüfungen wesentlich leichter und ich konnte bereits nach kurzer Zeit an den ersten Rennen teilnehmen.



„Die Qual der Wahl“

Stolz auf meine erste Rennlizenz ging es nun zum Wagenhändler. Doch alles, was mein knappes Budget zuließ, waren entweder 60-PS-Kleinwagen oder ein Toyota Trueno aus den 80er Jahren mit über 100 PS. Natürlich entschied ich mich für den etwas angestaubten, aber leistungsstärkeren Toyota.

Einige Stunden später, als mein Trueno bereits die 200-PS-Grenze überschritten hatte, fasste ich den Entschluss, meinen Fuhrpark zu erweitern. Doch für einen Wagen nach Wunsch reichte mein mühsam erspartes Kleingeld nicht. Wenn ich mir schon keinen Wagen leisten konnte, dann musste ich eben einen gewinnen. Also ging ich mit dem Trueno an den Start des 80er-Jahre-Rennens. Nach mühsamen drei Rennen stand er dann endlich in der Garage: ein Mazda RX7-Savanna, den ich mit meinen eingefahrenen Gewinnprämien aufmöbeln konnte.

„Das Tuning-Problem“

Nachdem ich den Motor des Mazda auf über 300 PS getunt hatte, war ich der Herr aller Hochgeschwindigkeitsstrecken. Doch leider sah es auf den übrigen Kursen ganz anders aus. Das Handling des Mazda war dem der neueren Wagen der Gegner unterlegen, was sich darin zeigte, dass ich kaum ein Rennen für mich entscheiden konnte. Also beschloss ich, in Reifen, Fahrwerk und Antrieb zu investieren. Die größte Überraschung erlebte ich mit den Sportreifen. Der Mazda hatte viel mehr Grip (Bodenhaftung) in Kurven, was sich sofort auf meine Zeiten und Platzierungen auswirkte. Und das zu einem verhältnismäßig günstigen Preis. Auch das einstellbare Differenzial und Getriebe hatten es mir angetan. Fortan konnte ich den Antrieb des Mazda für jede Strecke individuell einstellen. Auf engen Kursen wie dem Trial-Mountain-Kurs machte sich eine enge Getriebeabstimmung bezahlt, die auf Beschleunigung ausgelegt war. Für den Test-Course stellte ich das Getriebe auf Höchstgeschwindigkeit ein. Dank meiner den Gegnern überlegenen Motorleistung konnte ich jetzt nahezu alle Rennen der Anfängerliga für mich entscheiden und bereits meine Gewinne für den nächsten Wagen sparen.



„Der Wagen des Monats“ Mine's Lancer Evolution VI GSR

■ Dieser Wagen hat es mir besonders angetan, da er vielseitig einsetzbar ist. Nachdem ich ihn im Mitsubishi-Evolution-Meeting gewonnen hatte, kam ich auf die Idee, den Lancer zum Rallye-Wagen umzufunktionieren, indem ich ihm Rallye-Reifen verpasste. Dank seiner stattlichen Motorleistung von 400 PS war er den anderen Gegnern im Rallye-Modus überlegen und ich konnte leicht Siege einfahren. Auch bei Straßenrennen machte der Mine's eine gute Figur, zumindest bei den Rennen der Anfängerliga.



„Oh Schreck - Mein Heck!“

Obwohl ich mein Vehikel auf der Straße gut im Griff hatte, gab es nahezu in jedem Rennen Dreher meinerseits. Sobald die Hinterachse meines Boliden auf unbefestigten Untergrund geriet, brach der Wagen aus und ich stand entgegen der Fahrtrichtung auf der Strecke. Um diese lästigen und zeitraubenden Fehler zu vermeiden, reichte es, in kritischen Situationen vom Gas zu gehen oder ausnahmsweise einmal nicht Vollgas zu geben. Durch vorsichtiges Gegenlenken konnte ich den Wagen wieder kontrolliert in Fahrtrichtung bringen. Langsam begann ich, ein Gefühl für Gas und Bremse zu entwickeln, so dass es mir nach einiger Zeit regelrecht Freude bereitete, meinen Wagen kontrolliert durch enge Kurven driften zu lassen.



„Die Sache mit den Spezialrennen“

Glücklicherweise wählte ich mit dem Toyota Trueno als ersten Wagen auch gleich einen Wagen, den ich für ein Spezialrennen, nämlich den 80er-Jahre-Cup einsetzen konnte. Dennoch benötigte ich für die anderen Spezialrennen auch spezielle Wagen, die ich mir für hart erkämpftes Geld kaufen musste. Bei den Legend-of-the-Silver-Arrow-Rennen war ein Stuttgarter Wagen mit Stern vonnöten, bei der Tourist-Trophy ein Audi TT. Um diese Investitionen kam ich nicht herum, wenn ich alle Rennen der Anfängerliga gewinnen wollte. Anstatt den günstigeren SLK zu kaufen, entschied ich mich für das AMG-CLK-Coupe, da ich auch für die Mercedes-Rennen in der Amateurliga ausreichend gerüstet sein wollte. Das Gleiche galt dann auch noch für die Stars&Stripes-Rennen. Hier bekam die teure Corvette gegenüber dem Mustang den Vorzug. Wie sich später in der Amateurliga herausstellte, hatten sich meine Mehrinvestitionen gelohnt.

„Eine Frage des Setups“

An Rennen, wie dem Toyota-Vitz-Cup oder der Tourist-Trophy kann nur ein bestimmter Wagentyp teilnehmen. Um meinen Gegnern überlegen zu sein, investierte ich Unmengen in ein Rundumtuning meines Audi TT. Doch bald musste ich feststellen, dass meine Kontrahenten wohl auch die Leistung ihrer Wagen erhöht hatten. Besonders auf dem engen Monaco-Kurs war es ein Kunststück, unter die ersten drei zu kommen. Womit konnte ich mir den entscheidenden Vorteil verschaffen, der mich dieses Rennen in gewohnter Souveränität gewinnen ließ? Die einzige Möglichkeit lag noch im Setup. Da die Cote-d'Azur-Strecke kaum hohe Geschwindigkeiten zulässt, entschied ich mich, den Wagen auf Kosten der Höchstgeschwindigkeit anders einzustellen: Zuerst wurde der Winkel für den Heckspoiler um ein paar Grad erhöht, damit der Anpressdruck auf die Hinterachse stieg. Dadurch „klebte“ der TT förmlich auf der Straße. Mit demselben Ziel legte ich das Fahrwerk tiefer und stellte die Federung härter ein. Den Antrieb habe ich dank des verstellbaren Differenzialgetriebes auf maximale Beschleunigung ausgelegt. Jetzt konnte es losgehen. Bereits nach wenigen Metern merkte ich, dass ich mit meinem Setup auf dem richtigen Weg war, auch wenn der TT keine 200 km/h mehr schaffte. Meine Gegner verschwanden im Rückspiegel und außer den gelben Punkten auf der Karte war von ihnen während des ganzen Rennens nichts mehr zu sehen. Dies zeigt, wie wichtig ein an die Strecke angepasstes Setup ist, vor allem bei Rennen, in denen man gegen gleichstarke Wagen antreten muss.



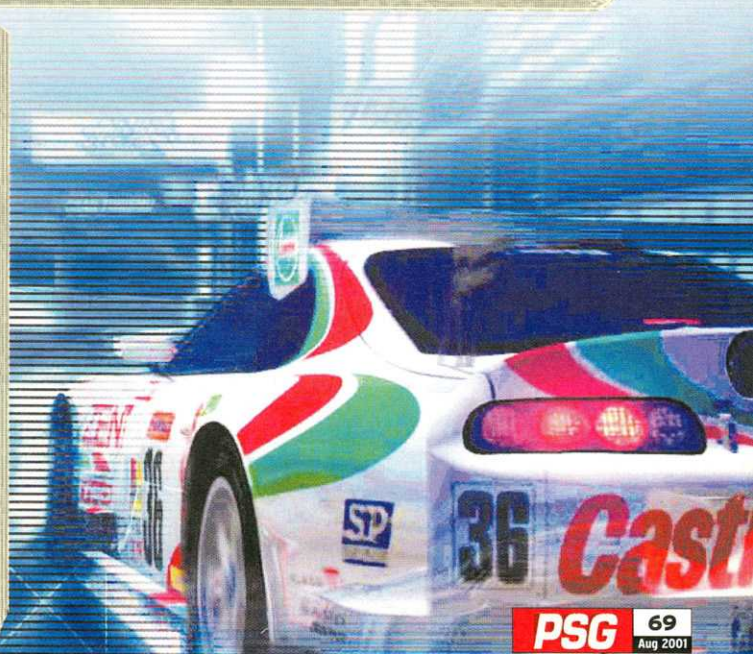
Dank des manuell einstellbaren Getriebes konnte ich meinen Wagen optimal an jede Strecke anpassen. Je geringer der Level-Wert ist, desto besser beschleunigt der Wagen. Bei einem höheren Level verliert der Wagen an Beschleunigung, erreicht aber eine höhere Endgeschwindigkeit.



Bonuswagen der Anfängerliga

Wagen	Anforderung
Toyota Sprinter Trueno APEX	Sunday Cup
Mazda Eunos Roadster	Cupman Cup
Toyota Vitz RS 1.5	FF-Challenge
Nissan Silvia K's 1800	FR-Challenge
Toyota MR Spider	MR-Challenge
Suzuki Altoworks Sports Limited	4WD-Challenge
Mini Cooper 1.3 I	Lightweight K-Cup
Chevrolet Camaro SS	Stars&Stripes Grand Championship
Mazda Roadster RS	Spider and Roadster
Mazda Savanna RX-7	80's Sports Car Cup
Honda CRX Del Sol	Race of NA Sports
Daihatsu Mira TruXX Avantzo R	Turbo Race of Turbo Sports
Audi TT Quattro	Tourist Trophy
Mercedes SLK 230 Kompressor	Legend of the Silver Arrow
Toyota Celica SS-II	New Generation Sports Altezza Race
Toyota Vitz 1.5 RS	Vitz Race
Honda Civic SiR	Honda Type-R Racing
Mine's Lancer Evolution VI GSR	Mitsubishi Evolution Meeting
VW Beetle RSI	Beetle Cup
Toyota Celica GT-Four	Gran Turismo World Championship
Mitsubishi Lancer Evolution VI	Gran Turismo World Championship
Nissan Skyline GT-R V-Spec 2	Gran Turismo World Championship
Mazda Miata	Gran Turismo World Championship

■ alle Goldmedaillen in der Beginner-Liga: Mitsubishi Lancer Evolution V GSR



Zu verwöhnte Zockergeneration?



■ Kritische Videospieler

Ich habe immer gedacht, die Angewohnheit, über alles zu meckern, was einem vor die Nase kommt, wäre hauptsächlich bei unseren älteren Mitbürgern zu beobachten. Falsch gedacht! Ich kann dieses Geschimpfe über fehlende Software-High-

lights nicht mehr hören. Das kommt alles nur daher, weil viele verwöhnte Bengel den Hals einfach nicht voll bekommen können. Bei einem zu 99 % gelungenen Spiel freut man sich nicht, sondern motzt lieber über die kleinen Fehler, die das fehlende Prozent in sich birgt. Für mich ist das ein Zeichen, dass die Leute in nichts mehr das Positive sehen und sehr negativ ausgerichtet sind - und das ist bestimmt nicht die Schuld von Sony.

Caroline Heiler aus Halle

Du hast vollkommen Recht! Die Ansprüche der Videospieler scheinen ins Unermessliche zu steigen. Verwundert lesen wir jeden Monat etliche Mails, die an allen Neuerscheinungen etwas auszusetzen haben. Wer auf Teufel komm raus nach Fehlern sucht, wird in jedem Spiel auch welche finden, denn das perfekte Spiel wurde noch nicht entwickelt. Wer allerdings an allem etwas auszusetzen hat, der wird sich an nichts mehr freuen können und die Fol-

gen seiner Einstellung auch im privaten Umfeld zu spüren bekommen.

■ Appell an die Entwickler

Ich habe mir nach langem Überlegen eine PlayStation 2 gekauft und bin hellauf begeistert. Ich habe viele negative Stimmen zu den Spielen der PS2 gehört, was ich überhaupt nicht verstehen kann. Als ich 15 Jahre alt war, habe ich mir für über 2.000 DM einen C-64 gekauft. Auf der Mattscheibe konnte man damals nur ein paar abstrakte Symbole und Muster erkennen - und dennoch: Die Begeisterung der Spieler kannte keine Grenzen. Man sollte nicht vergessen, dass es sich bei Videospielen um die Umsetzung fiktiver Ideen handelt, die nicht mit der Realität übereinstimmen müssen. Vielleicht ist das der Fehler der Programmierer. Grafik und Sound tragen zum Spielspaß bei, machen ihn aber keinesfalls aus. Die Hersteller sollten weniger darauf achten, die Möglichkeiten eines Gerätes voll auszunutzen, sondern sich lieber neue Spielideen einfallen lassen.

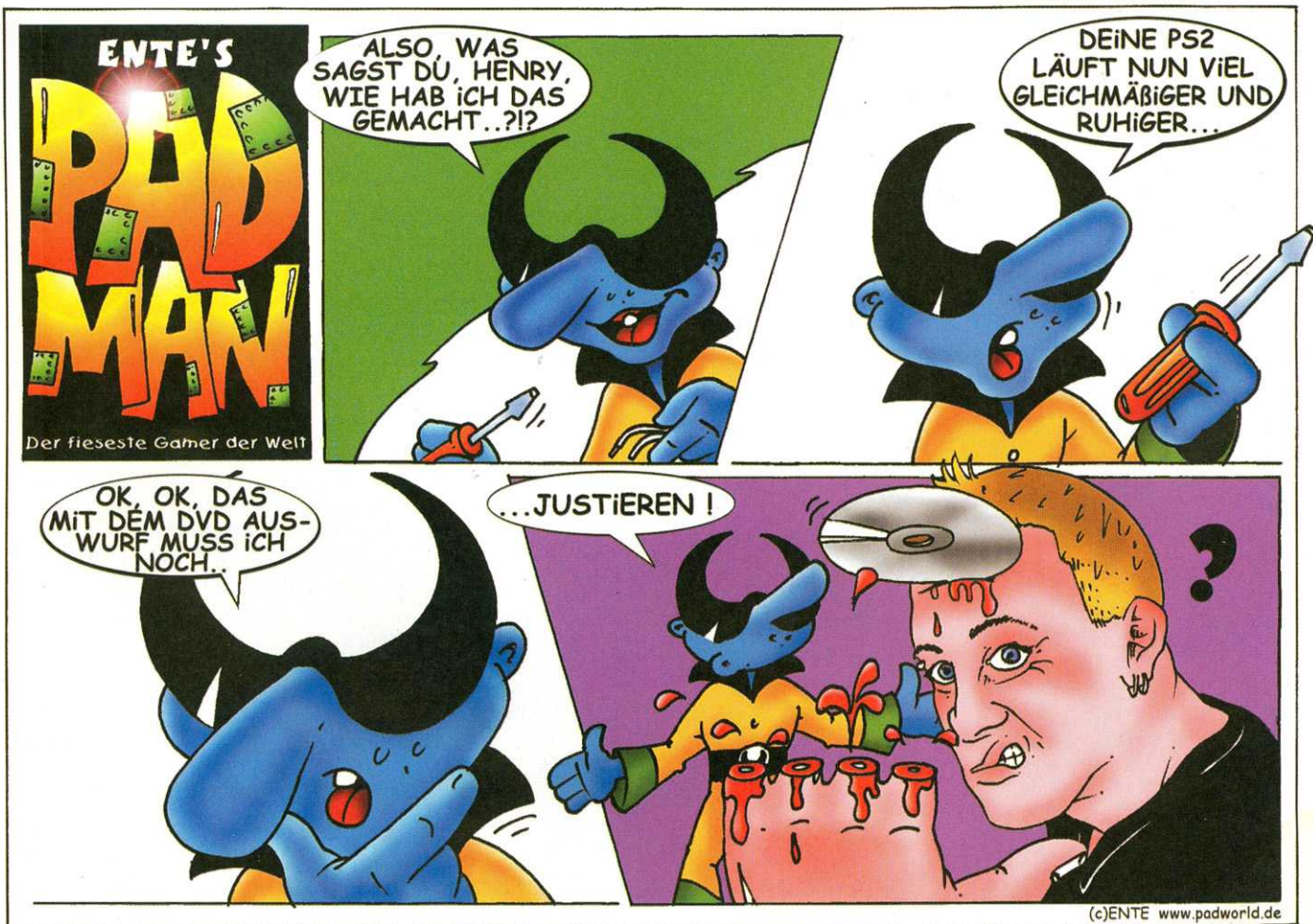
Jörg Humbert aus Freiburg

Mit deiner Einschätzung sprichst du uns aus der Seele. Wir können diese ständigen Sequels auch



■ Können die ständigen Sequels nicht mehr sehen: Ralph und Uwe von der PSG.

nicht mehr sehen. Ideen werden höchstens aufgewärmt und Spiele mit echten Innovationen lassen sich pro Jahr an einer Hand abzählen. Ähnliche Tendenzen haben mittlerweile auch das Film-Geschäft erfasst. Das mag zwei Gründe haben: Zum einen ist es einfach günstiger, Spiele bzw. Filme an den Mann zu bringen, wenn die Konsumenten den Namen bereits kennen (erhebliche Marketing-Ersparnis), und zum anderen können bereits vorhandene Ressourcen wie Grafik-Engine, Charaktermodelle etc. wiederverwendet werden. Sicher, es gibt viele Serien und Neuauflagen, auf die man sich freut, da sie eine hervorragende Qualität versprechen (beispielsweise *Resident Evil*, *Tekken* oder *Gran Turismo*), aber leider ist der größte Teil der Sequels schlicht und er-



greifend schlecht oder nur geringfügig verbessert. Manchmal hat man das Gefühl, es soll lediglich mit einem bekannten Namen eine schnelle Mark gemacht werden. Bleibt zu hoffen, dass den Herstellern bald ein Licht aufgeht und sie dem Trend entgegenwirken.

■ PSG endlich online

Super! Endlich habt ihr es geschafft, eine eigene Website zu kreieren. Die meisten von euch habe ich bereits persönlich im Chat angetroffen und konnte die Redakteure meines Lieblingsmags endlich näher kennen lernen. Schade nur, dass sich außer den fleißigen PSG-Machern kaum jemand im Chat aufhält.

Obi Wan aus dem Internet

Wir freuen uns, dass dir unsere Website gefällt. Nur hier können wir direkt auf eure Fragen und Anmerkungen reagieren. Wir hoffen, dass ihr in Zukunft mehr Gebrauch von dieser Möglichkeit macht.

■ Leserbrief des Monats

Ihr als bekannte Spieleredaktion bekommt doch bestimmt jeden Monat allerlei seltsame Briefe. Wie wäre es denn, wenn ihr den eigenartigsten Schrieb in der PSG abdrucken würdet. Das wäre dann der Leserbrief des Monats. Ein kleiner Preis zur Belohnung wäre allerdings fair.

Omar Iztürk aus Meiler

Vielen Dank für deine Anregung. Wenn ein besonders lustiger Leserbrief unsere Redaktion er-

„Trotz des geringen Heftumfanges ist die PSG das einzige PlayStation-Magazin, das mich derart umfassend und kompetent informiert.“

Gabi Kohler aus Kitzingen

reicht, dann drucken wir diesen selbstverständlich auch ab. Die vielen wirklich seltsamen Zuschriften wollen wir allerdings nicht preisgeben, da ansonsten der eine oder andere Verfasser eventuell beleidigt sein könnte. Über die Idee mit dem Leserbrief des Monats werden wir nachdenken.

■ Padman ist der Größte!

Ein dreifaches Hoch auf Padman! Ich bin schon von Anfang an ein großer Padman-Fan. In letzter Zeit machte ich mir ein wenig Sorgen um den kleinen Spaß-

Red-Faction-Preisausschreiben

5x



Gewinnhotline:
0190 - 08 58 66*

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

Computec Media AG
Redaktion PSG
Stichwort: Red Faction
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Die PSG-Redaktion verlost fünf *Red Faction*-Fan-Pakete, die jeweils ein Spiel, ein T-Shirt und eine Wasserwumme beinhalten. Wer in den Besitz eines dieser Pakete kommen will, braucht einfach das Stichwort

Red Faction

unter 0190 / 595851 zu nennen oder schreibt uns eine Postkarte.

Einsendeschluss ist der 17. August 2001.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Leser aus dem Ausland können telefonisch leider nicht teilnehmen, uns das Stichwort aber natürlich per Postkarte schicken.

vogel, denn in den vergangenen Ausgaben fehlte es am nötigen Pepp. Der neue Comic konnte mich jedoch wieder voll und ganz überzeugen und ich habe mich halb totgelacht.

Lars Höller aus Tännig

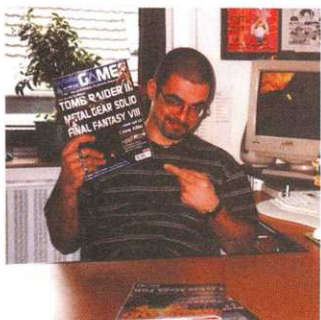
Yeah, Padman legt sich mächtig ins Zeug. Unser Kultzeichner Endres alias Ente überrascht immer wieder aufs Neue.

■ PSG vs. Padman?

Beim Studieren der PSG-Juliausgabe begeisterte mich vor allem der neue Padman. Was für eine herrliche Idee, euch in die Comics mit einzubeziehen. Seid ihr jetzt immer dabei?

Patrizia Wendel aus Gieblingen

Schön, dass es vielen Lesern gefallen hat, unsere Nasen im Comic zu sehen. Ob ihr auch in Zu-



■ Unser sympathischer Zeichner Ente (Andreas Endres) strahlt vor neuen Ideen.

kunft die PSG-Redakteure im Padman-Comic bewundert könnt, wird nicht verraten. Lasst euch überraschen!

■ Fußballverrückt

Ich bin ein sehr großer Fußballfan und habe mir letzte Woche eine PlayStation 2 gekauft. Jetzt musste ich entsetzt feststellen, dass es mein Lieblingsspiel *ISS Pro Evolution 2* noch gar nicht für die PS2 gibt. Gibt es eine Alternative zu diesem Traumspiel? Bitte helft mir!

Martin Topp aus Gündorf

in eigener Sache



Henry Ernst

Nach unzähligen E-Mails und Leserbriefen, in denen ihr uns gefragt habt, wann wir endlich eine eigene Internet-Präsenz bekommen, war es vor zwei Monaten so weit. Die PSG bekam ihre eigene Website. Wir Redakteure haben uns natürlich ganz besonders darauf gefreut, im Chat mit unseren Lesern in Kontakt treten zu können und zu plauschen. Doch leider lassen sich bis auf ein paar unverzagte PSG-Enthusiasten (Hallo, Bayman!) nur wenige PSG-Fans im Chat blicken. Was ist los mit euch? Das Angebot ist speziell für euch gemacht. Also - kommt in den Chat. Jeden Donnerstag ab 16 Uhr könnt ihr uns mit Fragen löchern. Wir freuen uns auf euch!

PSG Zeugnis

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche System-Hardware besitzt du?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
PSone (PAL)	☐	☐	☐
PSone (NTSC)	☐	☐	☐
PSone Multinorm	☐	☐	☐
PS2 (PAL)	☐	☐	☐
PS2 (NTSC)	☐	☐	☐
DVD-Player	☐	☐	☐
Nintendo 64	☐	☐	☐
PC	☐	☐	☐
Dreamcast	☐	☐	☐
Nintendo GameCube	☐	☐	☐
Xbox	☐	☐	☐
Game Boy	☐	☐	☐
Dual-Shock-Controller	☐	☐	☐
Memory Cards	☐	☐	☐
Game Buster/Xploder	☐	☐	☐
Maus	☐	☐	☐
Lightgun	☐	☐	☐

3. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang? ☐ Ja ☐ Nein

4. Welche Software begeistert dich zurzeit?

Spiel: _____
DVD: _____

5. Welche Software möchtest du dir demnächst kaufen bzw. auf welche Software freust du dich?

Spiel: _____
DVD: _____

6. Welche Eigenschaften treffen auf die PSG zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐	☐

7. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text Note: _____ Layout Note: _____
Titelseite Note: _____ Gesamt Note: _____

8. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte?

	Note	Mehr	Genauso viel	Weniger
PS2-Hitvorschau	_____	☐	☐	☐
Zeit der Angst	_____	☐	☐	☐
WWF Just bring it!	_____	☐	☐	☐
Red Faction	_____	☐	☐	☐
GT3-Fahrtenbuch	_____	☐	☐	☐

9. Folgende Rubriken interessieren mich:

☐ News ☐ Tipps ☐ Reportagen
☐ Zubehör ☐ Brandneu ☐ DVD
☐ Tests ☐ Internet

10. Seit welcher Ausgabe liest du die PSG?

(Aktuelle Ausgabe: 8/2001)
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 dem Datenschutz 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

Internet:
www.playstationgames.de
E-Mail: psg@computec.de

Zentrale Abo-Nummer:
Tel.: 01805/959506 (0,24 DM/Min.)
Fax: 01805/959513 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Impressum

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION

Redaktionsdirektor: Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)

E-Mail: hans.ippisch@computec.de

Leitender Redakteur: Swen Harder

Redaktion: Henry Ernst, Uwe Hönig, Ralph Wollner

Tipps & Tricks: Stefan Weiß

Layout & Bildredaktion: Paul Krügel, Hans Strobel,
Simon Schmid

Art-Director: Andreas Schulz

Textredaktion: Michael Ploog

Lektorat/Schlussredaktion: Margit Koch,
Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose

Comic: Ente

Japan-Korrespondent: Warren Harrod

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art
gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe
herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentli-
chung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht: Alle in PSG veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich
geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schrift-
lichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus
Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.
Beilagen: Einer Teilausgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma
COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Telefon: +49-911-2872-345

Fax: +49-911-2872-241

E-Mail: info@cms.computec.de

Website: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)

Thorsten Szameitat (-141)

Anzeigenberatung

Wolfgang Menne (-144)

Michael Wamser (-245)

Ina Schubert (-346)

Anzeigendisposition

Andreas Klopfer (-140)

Anca Stef (-345)

Janina Zemsch (-341)

Anzeigenassistentz

Annett Heinz (-340)

Es gelten die Mediadaten Nr. 14 vom 01.10.2000

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit
der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen
dargestellte Produkte und Dienstleistungen.

Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der ange-
botenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA
voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden,
seiner Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten,
uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Maga-
zins inklusive der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige
erschienen ist, an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Anschrift siehe oben.

VERLAG

Verlags- und Geschäftsleitung

Rainer Kube

Produktionsleitung

Martin Clossmann

Vertriebsleitung

Klaus-Peter Ritter

Werbeabteilung

Martin Reimann (Leitung),

Jeanette Haag,

Sandra Wendorf, Hans Fauth

Vertrieb

Burda Medien Vertrieb

Abonnement

PSG kostet im Abonnement jährlich

DM 46,- für 12 Ausgaben

(Ausland: DM 70,-).

Abonnementsbestellung Österreich

Leserservice GmbH, Niederalm 300, A-5081 Anif

Telefon: 06246/882-882, Fax: 5277,

E-Mail: bgenser@leserservice.at

Abonnementspreis für Jahres-Abo (12 Ausgaben): ös 348,-

Druck

heckel GmbH. Ein Unternehmen der schloß sebaldis

Gruppe.

ISSN/Pressepost

PSG wurden folgende Vertriebskennzeichen zugeteilt:

VKZ B 45754, ISSN: 1435-8328

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der
Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 1. Quartal 2001 27.666 Exemplare

PSG ist im Internet!

■ Ab sofort findet ihr unter <http://www.playstationgames.de> die neueste
Errungenschaft eurer PSG. Wir haben auch schon einiges zu bieten: Foren,
Online-Abo-Bestellmöglichkeiten und vieles mehr.

**Ganz besonderes Augen-
merk 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!



Leider müssen wir dich enttäu-
schen. Für einen richtigen ISS-
Profi gibt es keine Alternative!
Du kannst dir selbstverständlich
einmal FIFA 2001 anschauen,
das allerdings lange nicht die
Spieltiefe von ISS Pro Evolution
hat. Eine gute Nachricht gibt es
aber: Ende des Jahres wird ISS
Pro Evolution endlich für die
PlayStation 2 erscheinen.



■ ISS Pro Evolution gehört zu den am
meisten erwarteten PS2-Titeln.

■ Brooklyn-Trouble

Hallo liebes PSG-Team!

Ich bin seit über einem Jahr ein
treuer Leser eures hervorragenden
Magazins. Ganz besonders
freue ich mich jeden Monat auf
die Zubehörseite, welche mich
aufgrund ihrer Aktualität immer

wieder begeistert. Mein erstklas-
siges Zubehörsortiment habe ich
euren guten Ratschlägen zu ver-
danken. In letzter Zeit interes-
sierten mich viele Produkte aus
dem Hause Brooklyn, die aller-
dings sehr schwierig zu beschaf-
fen sind. Kaum ein Videospiele-
geschäft hat die Brooklyn-Artikel
vorrätig. Habt ihr eine Adresse
für mich, an die ich mich wenden
könnte?

Helmut Meizer aus Dettelbach

Vielen Dank für dein Lob, wir
freuen uns sehr, dass wir dir bei
der Auswahl deines Zubehörs
helfen konnten. Die Firma
Brooklyn ist eine relativ junge
Firma, deren Artikel nicht in je-
dem Fachhandel erhältlich sind.
Die Internetseite www.vidis.com
sollte dein Problem lösen.

■ PSone-Mangelercheinungen

Ich habe jetzt seit 1998 ein Abo
von euch und konnte es nie er-
warten, bis die neue Ausgabe
endlich da ist. Leider hat sich viel
geändert. Ich habe noch die ganz
alte PlayStation. Vergesst ihr uns
jetzt ganz? Von Monat zu Monat
weniger über die PSone. Ich finde
es sehr schade, dass über drei

Viertel des Heftes der PlaySta-
tion 2 gehören. Wahrscheinlich
denken sehr viele PlayStation-
User genauso!

Florian S. aus Weilheim

Wir alle hatten sehr viel Spaß mit
der PSone und können dich da-
her sehr gut verstehen. Von Mo-
nat zu Monat kommen jedoch
weniger PSone-Spiele auf den
Markt, was ein deutliches Zei-
chen dafür ist, dass die Tage der
PSone gezählt sind. Wenn es
mehr über die PSone zu berich-
ten gäbe, so würden wir dies
auch tun, aber es ist wohl lang-
sam an der Zeit, sich von der
grauen Kiste zu verabschieden.
Der Fortschritt lässt sich eben
nicht aufhalten.

www.playstationgames.de



Werner Haidenhofer verdeutlicht seine
Meinung zum PSG-Online-Auftritt.

**Folgende Adresse gilt für eure
Fragen, Anregungen und Kritik:**

COMPUTEC MEDIA
Redaktion **PSG**
Kennwort: Leserecke
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

psg@computec.de

tosh-Computer und für den
Rest nehmen wir PCs.

Sitzt der Padman-Zeichner
Ente eigentlich auch in eurer
Redaktion?

Nein, leider nicht. Ente erledigt
seinen Job bequem von zu
Hause aus und informiert uns
per Telefon über seine neuen
Ergüsse.

Was bitte ist mit R3 gemeint?
R3 bedeutet nichts anderes,
als dass du den rechten Ana-
logstick drücken sollst. L3
bedeutet das Gleiche, nur
für den linken Stick.

KURZ & BÜNDIG

Was ist eigentlich eine Flip-
DVD?

Als Flip-DVD bezeichnet man
eine DVD, die auf beiden Sei-
ten bespielt ist und genauso
wie eine Schallplatte umge-
dreht werden muss.

Habt ihr mal wieder was von
Peter gehört?
Aber natürlich! Peter hat eine
lange Wanderung durch Span-
ien gemacht und ist dabei
knackig braun geworden.

Lohnt es sich, die Import-
version von GT 3 zu kaufen.
Das lohnt sich nur dann, wenn

du eine japanische PS2 be-
sitzt, ansonsten musst du
dich noch bis zum 20. Juli
gedulden.

Gibt es für die PS2 einen
Adapter, der es mir erlaubt,
andere Controller (z. B. DC)
zu benutzen?
Davon haben wir noch nichts
gehört. Wir finden den Dual-
Shock 2 allerdings deutlich
besser als die DC-Controller.

Arbeitet ihr mit Macintosh-
Rechnern oder mit PCs?
Wir arbeiten mit beidem. Für
Bilder benutzen wir Macin-

PSG CHARTS

präsentiert von
gameplay

THE GATEWAY TO GAMES

Leser-Charts

Sendet eure Lieblingstitel an: psg@computec.de

PSone

- 1 **Final Fantasy IX**
▲ Rollenspiel Squaresoft
- 2 **Driver 2**
▲ Rennspiel Infogrames
- 3 **Alone in the Dark 4**
▼ Action-Adventure Infogrames
- 4 **Formel Eins 2001**
▲ Rennspiel Sony
- 5 **FIFA 2001**
▼ Fußball Electronic Arts

PS2

- 1 **Dead or Alive 2**
● Beat 'em Up Tecmo
- 2 **Formel Eins 2001**
▲ Rennspiel Sony
- 3 **Unreal Tournament**
▲ Ego-Shooter Infogrames
- 4 **Z.O.E. - Zone of the Enders**
▼ Beat 'em Up Konami
- 5 **Shadow of Memories**
▼ Adventure Konami

Most Wanted

Welche Spiele stehen bei euch ganz oben auf der Wunschliste?
Schreibt uns eure Favoriten per Post oder E-Mail: psg@computec.de



- 1 **Final Fantasy X** PS2
▲ Rollenspiel Squaresoft

In Japan wird FF X einschlagen wie eine Bombe. In Deutschland wahrscheinlich auch – aber leider erst nächstes Jahr.



- 2 **Gran Turismo 3: A-spec** PS2
▼ Rennspiel Sony

Der Rennspiel-Kracher steht noch immer unangefochten auf einem Spitzenplatz eurer Wunschlisten.



- 3 **Metal Gear Solid 2** PS2
▲ Action-Adventure Konami

Hoffentlich werden wir die langen Monate bis zum Start von MGS 2 ohne Kojima-san überstehen.



- 4 **Devil May Cry** PS2
▼ Action-Adventure Capcom

Eine neue Trial-Version lässt demnächst in Japan die PS2-Zocker frohlocken. Wir werfen dann natürlich einen Blick darauf.

- 5 **Silent Hill 2** PS2
▲ Action-Adventure Konami
- 6 **Onimusha 2** PS2
▲ Action-Adventure Capcom
- 7 **RE Code: Veronica** PS2
● Action-Adventure Capcom

- 8 **Virtua Fighter 4** PS2
▲ Beat 'em Up Sega
- 9 **Black & White** PSone
▲ Simulation Electronic Arts
- 10 **Soul Reaver 2** PS2
▼ Action-Adventure Eidos

Verkaufs-Charts

Welche Spiele gingen am häufigsten über den Ladentisch?

PSone

- 1 **Formel Eins 2001** Sony
▲ Rennspiel
Wohl das beste F1-Spiel für die PSone. Viele Details und Features sorgen für Langzeitspaß.



- 2 **Alone in the Dark** Infogrames
▲ Action-Adventure
Aline Cedrac und Edward Carnby wollen hinter das Geheimnis von Shadow Island kommen.



- 3 **Frontschweine** Infogrames
▲ Strategie
Worms in 3D – Wortwitz und hinterhältige Angriffe auf gegnerische Haxen. Spaß garantiert.



- 4 **Formel Eins 2000** Sony
▲ Rennspiel
Der optimale und günstige Einstieg ins große Formel-1-Geschäft. Technisch solide.



- 5 **Gran Turismo 2** Sony
▲ Rennspiel
Der PSone-Rennspiel-Klassiker schlechthin. Profitiert natürlich vom Hype des PS2-Nachfolgers.



PS2

- 1 **Red Faction** THQ
▲ Ego-Shooter
Ego-Shooter-Experte Uwe war zwar nicht restlos überzeugt, zückte aber eine 80er-Wertung.



- 2 **Formel Eins 2001** Sony
▲ Rennspiel
Ein hervorragendes Formel-1-Spiel, das nur unter dem einen oder anderen Designfehler leidet.



- 3 **Le Mans 24 Stunden** Infogrames
▲ Rennspiel
24 Stunden am Stück Vollgas. Eine echte Herausforderung für Mensch und Material. Jetzt auch für dich!



- 4 **Extermination** Sony
▲ Action
Ein Action-Spiel im Fahrwasser von Resident Evil. Dennis Riley wehrt sich gegen Monster und Mutationen.



- 5 **Ring of Red** Konami
▲ Strategie
Eigentlich ein typisches Japano-Strategie-Spiel, das sich erstaunlicherweise in Deutschland gut verkauft.



USA-Charts

Die Verkaufsschlager in Amerika

PSone

- 1 **Alone in the Dark 4** Infogrames
▲ Action-Adventure
- 2 **Blast Lacrosse** Acclaim
▼ Sport
- 3 **Time Crisis: Project Titan** Namco
▲ Shoot 'em Up
- 4 **World's Scariest Police ...** Activision
▲ Rennspiel
- 5 **Final Fantasy IX** Squaresoft
▼ Rollenspiel

PS2

- 1 **Twisted Metal: Black** Sony
▲ Action
- 2 **NBA Street** Electronic Arts
▲ Basketball
- 3 **Red Faction** THQ
▼ Action
- 4 **Gran Turismo 3: A-spec** Sony
▼ Rennspiel
- 5 **Escape from Monkey Island** LucasArts
● Adventure



Japan-Charts

Die Verkaufsschlager in Japan

PSone

- 1 **j-League Winning Eleven** Konami
▲ Fußball
- 2 **Powerful Pro Baseball** Konami
▲ Baseball
- 3 **Tear Ring Saga** Enterbrain
▲ Rollenspiel
- 4 **One Piece Ground Battle** Bandai
▲ Beat 'em Up
- 5 **Shin Megami Tensei** Atlus
▲ Rollenspiel

PS2

- 1 **Gran Turismo 3: A-spec** Sony
● Rennspiel
- 2 **Alchemy III: Atelier Lilli** Gust
▲ Rollenspiel
- 3 **Ka** Sony
▲ Action
- 4 **Tetsuya The Legend of ...** Atena
▲ Action-Adventure
- 5 **Evergrace II** From Software
▲ Action-Adventure

Bilderspaß Tekken 4



■ Auf los geht's los: Zehn Fehler gilt es wie in jedem Monat im rechten Bild zu entdecken. Wo haben wir sie diesmal versteckt?



■ Bildunterschrift-Beispiel: Tekken 4 wird nach Namco-Versprechungen Tekken Tag Tournament in allen Punkten überlegen sein.



■ Die Fehler des Bildes in Heft 7/01.

■ Der Gewinner unseres Wettbewerbes aus Ausgabe 7/01 ist Stefan Henke mit seiner Bildunterschrift zu Wacky Races: „Im Drift biegt das Concept-Car vom Kirchturm-Racing-Team in die Zielgerade ein.“ Das hätte selbst Kai Ebel nicht schlechter formulieren

können. Um an unserem Bildunterschrift-Wettbewerb teilzunehmen, findet eine passende Bildunterschrift zu obigem Bild (Ihr braucht keine Fehler zu 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 9/01

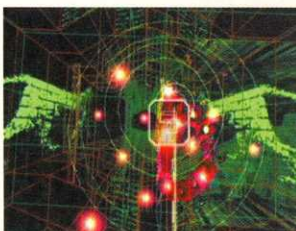
Tekken 4 vs. Virtua Fighter 4

■ Während Segas *Virtua Fighter 4* bereits fest für die PS2 eingeplant werden durfte, mussten wir auf die Bestätigung für *Tekken 4* noch warten. Aber auf einem Sony-Event ließ Namco die Katze aus dem Sack. Namco gab grünes Licht für die Umsetzung. Daher wollen wir uns in der nächsten Ausgabe beiden Spielen in einem direkten Vergleich widmen. Welche Änderungen, welche neuen Kämpfer gibt es und wo liegen die Unterschiede?



Rez

■ Das Sega-Entwicklungsstudio United Game Artist hat vor wenigen Tagen sein neuestes PlayStation-2-Projekt vorgestellt. *Rez* (zuvor unter dem Namen „K-Project“ geführt) ist ein Shooter mit einem orchestralen Soundtrack. Man könnte es schon fast als Musical-Spiel bezeichnen. In der nächsten Ausgabe werden wir einen genaueren Blick auf den abgefahrenen Titel werfen.



Final Fantasy X

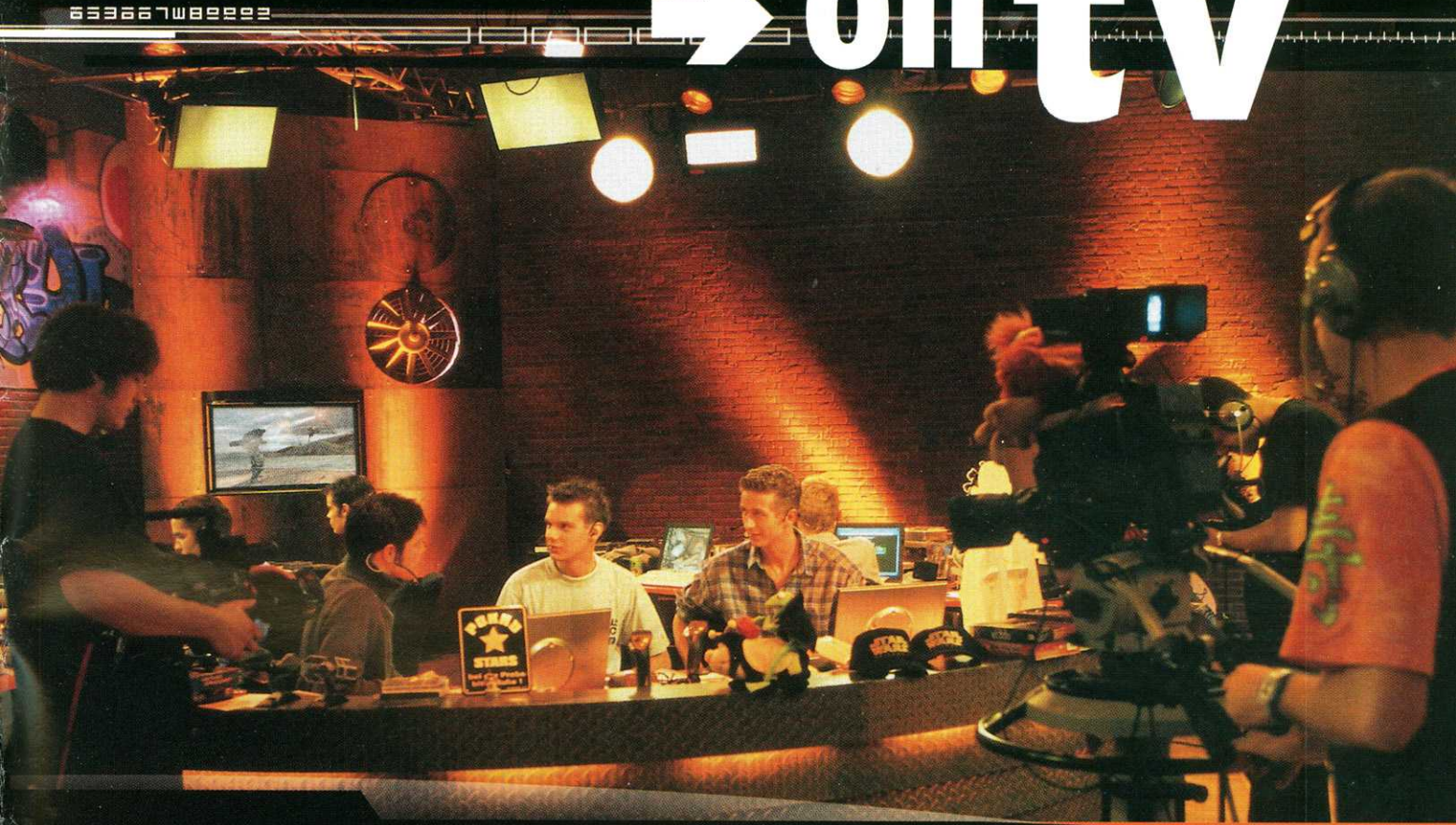
■ In Japan ist es endlich so weit! Der Rollenspielknüller wird dort am 19. Juli auf sage und schreibe zwei DVDs ausgeliefert! Wir sind natürlich vor Ort, um uns ein Exemplar zu sichern, und werden euch davon so ausführlich wie möglich berichten.



Ausgabe
9/01
erscheint
am
15. August

POWERGAMER

→ on tv



●●→ CHALLENGE

Jeden Abend messen die Netzreporter ihr Können in der Challenge. Welcher Powergamer hat mehr drauf? Ihr entscheidet, wer von den Jungs in den virtuellen Ring steigt und sich im Nahkampf, z.B. beim Skaten oder Boxen beweisen muss. Setzt auf den richtigen Netzreporter und räumt unsere Preise ab!

→●●● DOWNLOAD

Ihr braucht die neuesten Demos, die besten Patches und erstklassige Movies? Kein Problem! Kommt in unseren Download-Bereich und zieht Euch alles von unserem Download-Server. Kein hektisches Surfen auf x-verschiedene Seiten mehr. Bei uns gibt es die topaktuellen Sachen auf einen Klick – kostenlos versteht sich!

→→ ZIGGY SPACERAT

Ziggy ist Kult! Seit Jahren ist sie DAS Symbol der Games-Szene und jetzt auch das offizielle GIGA GAMES-Maskottchen. Erlebt mit ihr jede Woche neue skurrile Weltraum-Abenteuer – aber Vorsicht: Sie ist klein, haarig, ein bisschen hinterhältig und macht von der Schusswaffe Gebrauch!

→ LAN PLAN

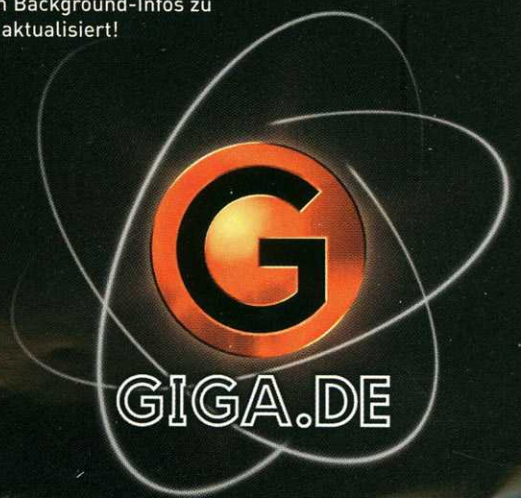
Die wichtigsten LAN-Parties im Überblick. Was geht ab in Deutschland, Schweiz oder Österreich? Sucht ihr eine Party im kleinen Kreis oder das Mega-Event mit mindestens 1.000 Zockern? Bei uns ist alles dabei mit vielen Background-Infos zu jeder Party – täglich aktualisiert!

GIGA GAMES

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



22:00 Uhr
MONTAG - FREITAG



Can you save the city?

CITY CRISIS



City Crisis - rasante Hubschrauber-Action im gnadenlosen Großstadtdschungel. Du fliegst waghalsige Einsätze in einer Stadt, in der Recht und Ordnung nichts mehr gelten. Deine Aufgabe ist es, hilflose Menschen vor rücksichtslosen Verbrechern und unberechenbaren Katastrophen zu schützen. Das Schicksal der Einwohner und die Zukunft dieser Stadt liegen in Deinen Händen... bist du der Aufgabe gewachsen?

- Detaillierte Darstellung der Stadt in faszinierender 3D-Grafik
- Viele verschiedene Missionen - von riskanten Rettungsaktionen bis hin zu Hochgeschwindigkeits-Verfolgungsjagden
- Wähle aus fünf originalgetreu nachgebildeten Helikoptern mit individuellen Stärken und Eigenschaften
- Fliege actionreiche Einsätze - tagsüber, nachts oder auch unmittelbar nach gewaltigen Erdbeben



PlayStation 2

SYSKOM
ENTERTAINMENT

