

Nur DM
3,99!

PlayStation 2™

PSone™

DVD

PSG

Das PlayStation-2-Games-Magazin

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

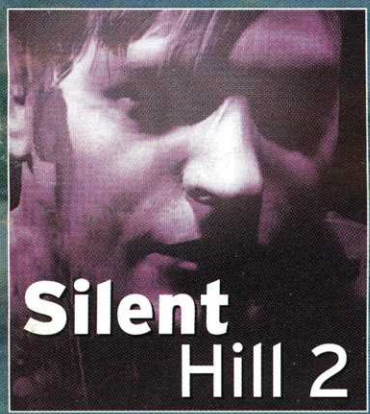
Ausgabe 9/01



**ERSTMALS
GETESTET!**

**Extreme-G3
Dark Cloud
Rune u.v. a.**

TOP ODER FLOP: Die neuen PS2-Highlights im Test!



**Silent
Hill 2**

GENIAL: Die neuesten Infos!

TimeSplitters 2

HEISS: Eidos lädt nach!

FIFA 2002

ANPFIFF: EAs neuer PS2-Streich



**Tekken 4
vs.
Virtua Fighter 4**

DUELL: Die Prügelgiganten im großen Vergleich

ZUM KINOSTART!



Fantastische Bilder aus dem Final-Fantasy-Film



**Wir haben es
gezockt!**

Final Fantasy X

Das Traumspiel auf fünf Seiten: Die fertige japanische Version des PS2-Knüllers bis ins kleinste Detail vorgestellt!

Meilenstein der Rennengeschichte!

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.

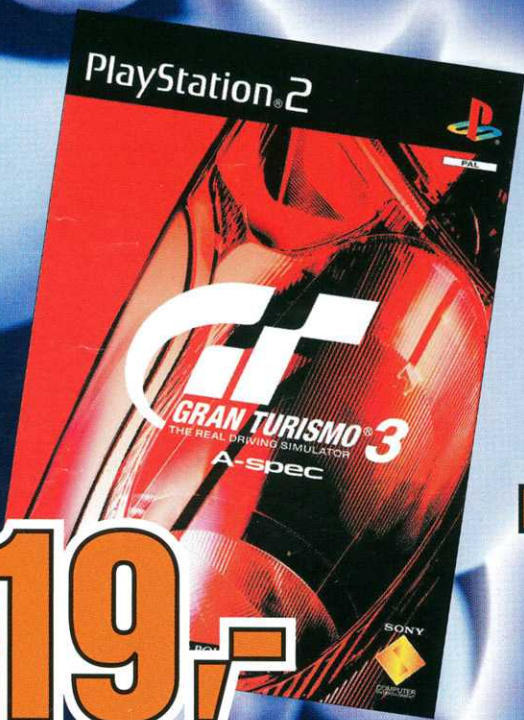
Erhältlich ab 17.08.01

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

Trotz Rekordtemperaturen und Naturkatastrophen:

Die PSG schreibt tapfer weiter!

■ Am 19. Juli dieses Jahres erschien in Japan das heiß begehrte *Final Fantasy X*. Mit über 2 Millionen verkauften Exemplaren in den ersten Tagen legt der Squaresoft-Kracher die Messlatte für einen erfolgreichen Videospiel-Start eine ganze Ecke höher. Kurz nachdem wir unser Exemplar des Rollenspiels

in Händen hielten, schnappte sich Henry das begehrte Teil und verschwand für einige Tage im redaktionsinternen Test-Dungeon. Das Ergebnis seiner intensiven Spiele-Session könnt ihr in unserem großen Vorabtest nachlesen. Aber auch die anderen Crewmitglieder waren alles andere als faul. Nach einem Besuch bei Acclaim konnte sich Ralph ein Testmuster der futuristischen Raserei *Extreme-G 3* unter den Nagel reißen. In nervenaufreibenden Hochgeschwindigkeitsrennen

holte sich unser langhaariger Heizer nicht nur so manchen Pokal, sondern auch den unter Redakteuren heiß begehrten Titel „Augenringträger des Monats“. Uwe „Wicki“ Hönig tobte unterdessen, mit Streitaxt und Lendenschurz ausgestattet, durch das PS2-Actionspiel *Rune*. Für die Prügelfans unter euch hat Swen „Handkante“ Harder die kommenden PS2-Hits *Tekken 4* und *Virtua Fighter 4* unter die Lupe genommen und präsentiert euch einen ausführlichen Vergleich der beiden Spiele. Last but not least berichten wir als erstes deutsches Magazin über Acclaims neuen Edel-Racer *Burnout*. Einen sonnigen Monat wünscht

euer

PSG-Team



Final Fantasy X
Wir haben die brandneue japanische Version gespielt!

6

Virtua Fighter 4 vs. Tekken 4
Die beiden Referenz-Beat-'em-Ups im Vergleich!

12

Rune: Viking Warlord
Götterdämmerung im fernen Nordland.

50

Titelthema



News	38
Termine	42
Most Wanted	42

PS2

Burnout	24
FIFA 2002	34
Final Fantasy X	6
Half-Life	20
Klonoa 2	30
Silent Hill 2	16
Silent Scope 2	36
Spy Hunter	32
Tekken 4 vs. Virtua Fighter 4	12
This is Football 2002	35
TimeSplitters 2	22
Twisted Metal Black	37
X Games Skateboarding	28

getestet

DVD-Filme	61
So wird getestet	44
Zubehör	60

PSone

Bomberman	59
Dancing Stage DisneyMix	59
Digimon World	58
Dracula 2: Die letzte Zuflucht	59
Roswell Conspiracies	59
Sheep Dog'n Wolf	56

PS2

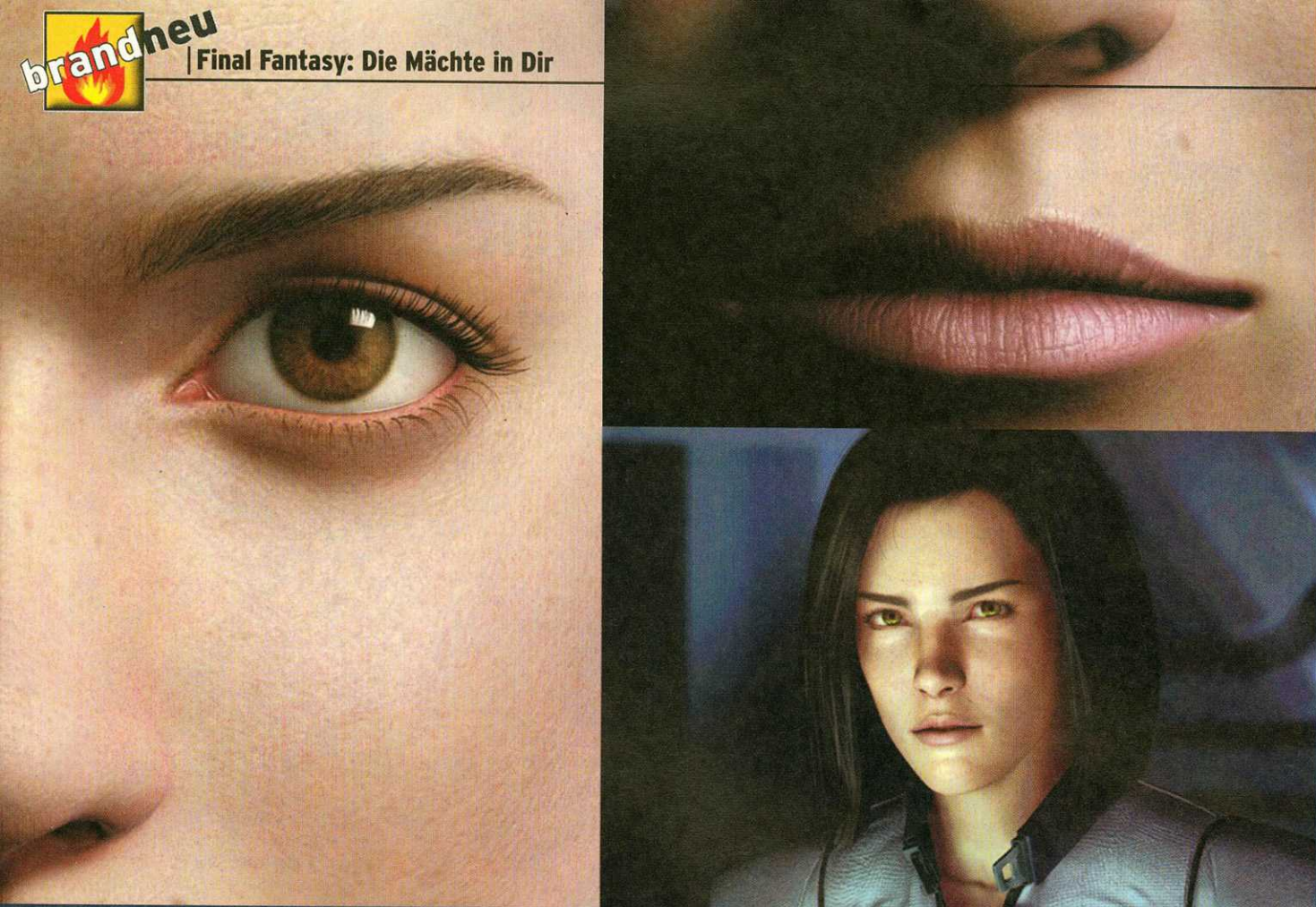
Dark Cloud	52
Hype - The Time Quest	55
Ministry of Sound	54
Rune: Viking Warlord	50
World Championship Snooker	55
XG3: Extreme-G Racing	46



Alone in the Dark 4	66
Armorines	63
Gauntlet Legends	65
Gran Turismo 3: A-spec	65
GT 3: A-spec - Fahrtenbuch Teil 2	65
Jackie Chan: Stuntmaster	63
MoHo	65
Muppet Race Mania	63
NHL 2001	67
Orphen	63
Rayman 2: Revolution	64
Resident Evil Code: Veronica X	66
Roswell Conspiracies	67
Sky Surfer	64
Surfing H30	67
Tokyo Xtreme Racer Zero	64
WDL: War Jetz	65
WinBack: Covert Operations	65
X-Men Mutant Academy	64



Final Fantasy - Die Mächte in Dir	4
Bilderspaß	74
Charts	73
Comic	70
Most wanted	42
Impressum	72
Inhalt	3
Leserbefragung	71
Leserecke	70
Vorschau	74



■ Für ein möglichst realistisches Aussehen programmierten die Computerkünstler von Square ihrem Star Unreinheiten und Pickel auf die Haut

Kino der nächsten Generation

Final Fantasy

Die Mächte in Dir

Die erfolgreichste Rollenspielerserie der Welt macht sich daran, die große Leinwand zu erobern. Nach vierjähriger Entwicklungszeit und einem enormen technischen Aufwand ist mit *Final Fantasy: Die Mächte in Dir*

ein Film entstanden, der die Grenze zwischen Computeranimation und Realität verschwimmen lässt.

■ Wir schreiben das Jahr 2065. Ein Kometeneinschlag hat unsere Welt verwüstet, alle großen Städ-

te liegen in Trümmern. Während die letzten Reste der Menschheit vor sich hinvegetieren, bereiten garstige Aliens eine Invasion des blauen Planeten vor, mit der jegliches Leben vom Antlitz der Erde gefegt werden soll. Damit die letzten Menschen gerettet werden

„Squaresofts erster Spielfilm ist eine optische Revolution.“

können, begibt sich die Wissenschaftlerin Dr. Aki Ross auf eine gefährvolle Reise, bei der sie erkennen muss, dass Freundschaft und Glaube stärker sind als Strahlenwaffen und außerirdische Wesen.

■ Enormer Aufwand

Die Namen bisher erschienener Videospielverfilmungen lesen sich wie eine cineastische Katastrophenliste: Filmische Rohrkrepierer wie *Double Dragon* oder *Super*



■ Wie es sich für eine Frau gehört, nimmt sich Aki Ross auch im härtesten Gefecht die Zeit, um kleine Alltäglichkeiten gebührend zu bestaunen.



■ Um die Welt vor ihrer endgültigen Zerstörung zu retten, schreckt Aki auch nicht vor dem Einsatz großkalibriger Waffen zurück.



■ Selbstverständlich kommt im Final-Fantasy-Film auch die Romantik nicht zu kurz.

Mario Bros. sorgten eher durch ihren Thrash-Appeal als durch eine gelungene filmische Umsetzung der Spielthematik für Aufsehen. Um sein Projekt vor einem solchen Schicksal zu bewahren, engagierte Regisseur Sakaguchi den Hollywood-Veteranen Al Reinarts für das Drehbuch, Elliot Goldenthal (*Heat*, *Alien 3*) für den Soundtrack sowie Andy Jones (*Titanic*, *Godzilla*) als Animationsregisseur. *Final Fantasy: Die Mächte in Dir* ist das Ergebnis einer Entwicklung, die laut Hironobu Sakaguchi mit dem siebten Teil der Serie ihren Anfang nahm. Be-



■ Zum Ende des Films erkennt Aki, dass sie mehr mit den außerirdischen Wesen gemein hat, als ihr lieb sein kann.

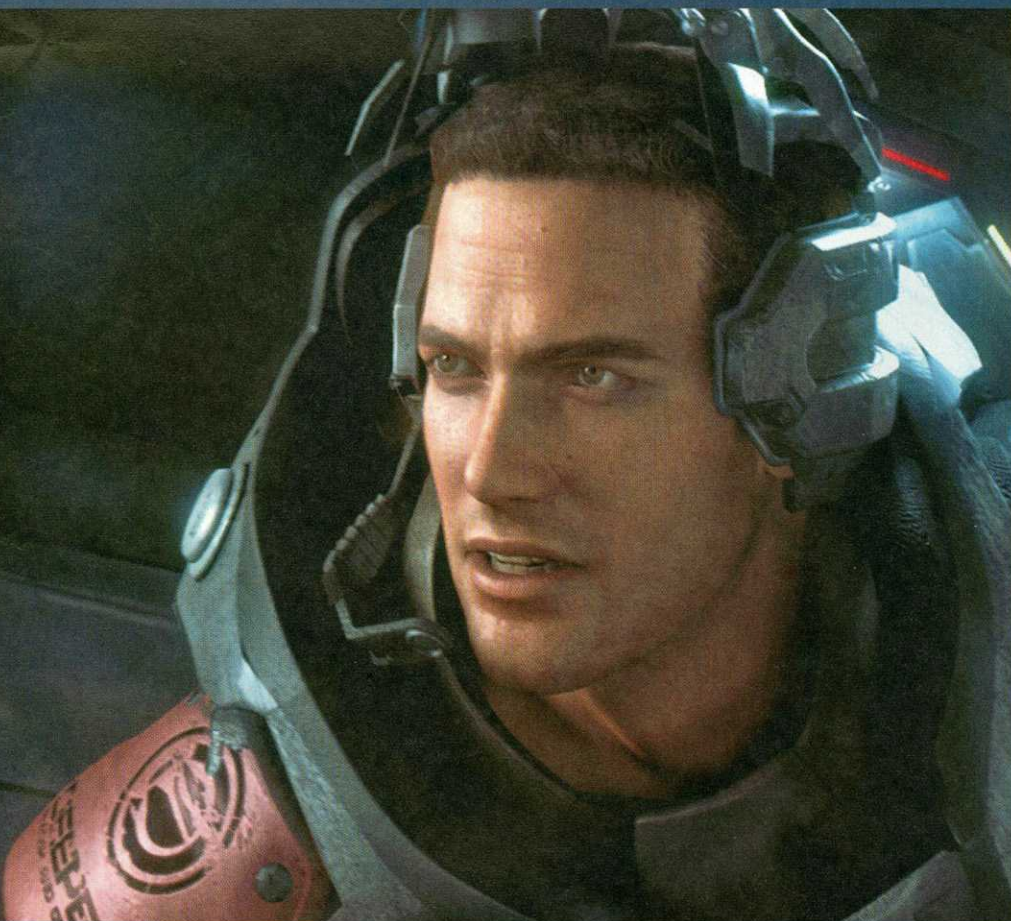
reits nach der Fertigstellung von *Final Fantasy VII* plante Hironobu einen computergenerierten Film, der im Gegensatz zu *Toy Story* und *Antz* von wirklichen Menschen handeln sollte. Mit der Power der schnellsten Silicon-Graphic-Rechner und dem Vertrauen der Firmenleitung von Square

ließen Sakaguchi und seine Crew einen Film entstehen, der im wahrsten Sinne des Wortes einzigartig ist.

■ Technik vom Feinsten

Damit die ehrgeizige Vision des *Final Fantasy*-Erfinders realisiert werden konnte, musste nicht nur

die Firma Square Pictures gegründet, sondern auch ein völlig neuartiges Filmstudio aufgebaut werden. Für stolze 45 Millionen Dollar entstand auf Hawaii eine Produktionsstätte, die weltweit ihresgleichen sucht. 200 der weltbesten Grafiker, Animatoren und Designer waren nötig, damit den kalten Drahtgittermodellen der *Final Fantasy*-Protagonisten Leben eingehaucht werden konnte. Etwa die Hälfte aller am Film beteiligten Personen stammt aus Japan, der Rest aus den Vereinigten Staaten und Europa. Obwohl *Final Fantasy* als waschechter Computerfilm gilt, griffen die Hersteller für die Animationen der Gesichter und Bewegungen auf das Motion-Capturing-Verfahren zurück, bei dem menschliche Bewegungen gescannt und aufgezeichnet werden. Anschließend wurden die Daten auf die virtuellen Schauspieler übertragen und in den Film eingefügt. Die Tatsache, dass Aki Ross über 60.000 Haare verfügt, die alle einzeln berechnet werden mussten, belegt, mit welcher Akribie das Animationsteam zu Werke gegangen ist, um den computergenerierten Figuren ein realistisches Aussehen zu verschaffen. Für einen möglichst lebendigen Look der Protagonisten programmierte man ihnen sogar Pickel und Akne-Narben auf die Pixelhaut. Das Endergebnis kann sich wirklich sehen lassen. Mit *Final Fantasy* erwartet euch ein Science-Fiction-Spektakel der Oberklasse, das jeden Zuschauer unweigerlich in seinen Bann ziehen wird. Mein Tipp: Ansehen! (Henry Ernst)



■ Captain Grey Edwards steht der schnuckligen Aki mit Rat, Tat und Feuerkraft zur Seite.

Spielen in einer neuen Dimension

Final Fantasy X

Nach über zwei Jahren Entwicklungszeit steht das erste 128-Bit-Final Fantasy in den Startlöchern.

■ Im Laufe der mittlerweile 14 Jahre andauernden *Final Fantasy*-Geschichte hat die Serie viele Veränderungen durchlebt. Am dramatischsten waren diese Wechsel jedoch, wenn eine neue Konsolengeneration an den Start ging. Der zehnte Teil der Saga bildet hierbei keine Ausnahme. Um die tech-

nischen Möglichkeiten der Sony-Hardware optimal zu nutzen, beschritt Squaresoft nicht nur optisch, sondern auch spielerisch neue Wege. Ein verbessertes Kampfsystem sowie die Abkehr von vorgeordneten Hintergründen sollen hierbei frischen Wind in die Dungeons blasen.

■ Neue Helden

Die Geschichte von *Final Fantasy X* spielt in einer Welt, die unserer nicht unähnlich ist. 1.000 Jahre nach einer riesigen Naturkatastrophe ist der Planet Spira zu großen Teilen von Wasser bedeckt.

Die Menschen haben sich den Gegebenheiten angepasst und das Wasser zu einem Teil ihrer Kultur und ihres Lebens gemacht. Ihr schlüpft in die Haut eines siebzehnjährigen Blitzballspielers namens Tidus. Der blonde Heißsporn ist ein Star und wird von Blitzball-Fans fast schon kultisch verehrt. Während eines Meisterschaftsspiels hält das Grauen plötzlich Einzug in das Leben des jungen Helden: Gerade als Tidus und sein Team sich anschicken, die Blitzball-Partie für sich zu entscheiden, materialisiert sich

das Böse in Form des mächtigen Sin über der Stadt. Wie eine Naturgewalt zerstört der gestaltlose Finsterling alles, was sich ihm in den Weg stellt, selbst Tidus und der ehemalige Leibwächter Auron werden von Sins unbändiger Kraft verschluckt. Nach diesem furiosen Auftakt findet sich Tidus in einer fremden Umgebung wieder. Doch auch hier ist die Bedrohung durch Sin allgegenwärtig. Kurz nachdem Tidus die Bekanntschaft von Yuna, einer jungen Summonerin des Ebony-Tribes, gemacht hat, wird die Insel Besaid von Sin



■ Die gefährvolle Reise führt eure verwegenen Helden bis in die entlegensten Winkel der riesigen Final-Fantasy-Welt. Insgesamt dürft ihr mit 50 bis 60 Stunden Spielzeit rechnen.



■ Die Auftritte der mächtigen Aeons werden von einer Effekt-Orgie sondergleichen begleitet, bei der die PS2 zeigt, was in ihr steckt.



■ Kurz bevor ihre Heimat zerstört wird, erhält Yuna den Auftrag, nach der Ultimate Summon zu suchen.



■ Während der Overdrive-Attacke gilt es, innerhalb kurzer Zeit bestimmte Joypad-Kommandos auszuführen.



■ Durch das neue Kampfsystem gestalten sich die Fights wesentlich strategischer als zu 32-Bit-Zeiten.

in Schutt und Asche gelegt. Zusammen mit seinen neuen Gefährten Yuna, dem mit einem Blitzball bewaffneten Wakka, Lulu, einer Magierin, und Kimahri, einem katzenhaften Krieger, begibt sich Tidus auf eine gefährliche Reise, um die Ultimate Summon zu finden. Damit die mächtige Kreatur beschworen werden kann, gilt es für Yuna und Tidus, alle auf der Welt verteilten Ebon-Tempel aufzusuchen und die dortigen Wächter-Aeons herbeizurufen. Selbstverständlich ist die finstere Sin nicht mit euren Plänen einverstanden und hetzt euch seine Monster auf den Hals.

■ Gigantische Technik

Die auffälligste Neuerung an *Final Fantasy X* ist die Abkehr von den vorgerenderten Hintergründen der 32-Bit-Vorgänger. Die gesamte Spielwelt wird euch in feinstem Echtzeit-3D präsentiert. Vorbei sind die Zeiten, als ihr mit verpixelten Charakteren durch starre Bitmap-Kulissen marschiert seid. *Final Fantasy X*

angestauten Active-Time-Battle-

Die Hauptdarsteller



Tidus:

Der siebzehnjährige Hauptdarsteller verfügt über ausgezeichnete sportliche Talente und wird durch Zufall in das Abenteuer seines Lebens verstrickt. Seine bevorzugten Waffen sind Schwerter.



Yuna:

Die niedliche Yuna ist die Tochter des mächtigen Summoners Braska und versucht, aus dem Schatten ihres Vaters herauszutreten. Yuna setzt im Kampf am liebsten Magie und mächtige Kampfcreaturen (Aeons) ein.



Lulu:

Mit schwarzmagischen Kräften und einer üppigen Oberweite ausgestattet, kämpft Yunas ältere Schwester am liebsten mit schwarzmagischen Angriffsaubern und einer verzauberten Puppe.



Rikku:

Die flinke Diebin ist die Tochter von *Final Fantasy*-Dauercharakter Cid. Sie ist 15 Jahre alt und benutzt am liebsten Schlagwaffen und Messer. Neben Yuna hat auch Rikku ihr Herz für Tidus entdeckt.



Kimahri:

Der katzenhafte Krieger ist Yunas Bodyguard und verlässt sich im Kampf auf Speere, Lanzen und blaue Magie. Kimahri ist einer der stärksten Kämpfer im Spiel und wird eurer Party gute Dienste leisten.



Auron:

Der schweigsame Schwertkämpfer ist 35 Jahre alt und diente Yunas Vater als Leibwächter. Seine Kämpfe bestreitet er am liebsten mit seinen Schwertern. Da einer seiner Arme verletzt ist, kämpft er einhändig.

bietet euch zum ersten Mal die Möglichkeit, eure Abenteuer in einer 3D-Welt zu bestehen. Dieser von vielen Spielern sehnlichst er-

wartete Schritt ist aber nicht allein aus optischen Gründen vollzogen worden. Die Echtzeit-Grafik ermöglichte es den Programmie-

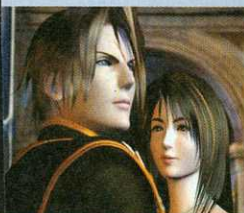
rern auch, dramaturgische Feinheiten wie Kamerafahrten und -schwenks einzubauen, die mit den vorberechneten Hintergründen nicht möglich gewesen wären. Unterschiedliche Kamerapositionen und blitzschnelle Zooms sorgen dafür, dass der Spieler förmlich in die fantastischen Welten von Squaresofts neuestem Hammer-Titel hineingesaugt wird. Die detailliert dargestellte Umwelt bewegt sich sau-

Final Fantasy VII

Nach Querelen mit Nintendo entschied sich Squaresoft, den sieb-

Final Fantasy VIII

Am achten *Final Fantasy* scheiden sich bis heute die Geister. Trotz der Science-Fiction-Thematik erzeugt *FF VIII* durch ein ausklügeltes Menüsystem und eine bombastische Optik.



1999

Final Fantasy IX

Der letzte 32-Bit-Teil des ein würdiges Abschied an alle Fans. Knuffige H eine tolle Optik ließen eines jeden echten RPG höher schlagen.



2000



Final Fantasy gehört, kommt auch die Romantik nicht zu kurz.



INFOGRAMES

www.de.infogrames.com

PSG

7
Sep 2001



■ Selbst bei kleinen Angriffszaubern lässt Sonys schwarze Konsole es richtig auf dem Bildschirm krachen.



■ Lulu ist nicht nur eine starke Kämpferin, sondern auch eine echte Augenweide.

Hauptdarstellern wirklich lebens-
echte Animationen auf den Poly-
gonleib zu schneiden. Durch
Squaresofts neuartiges Facial-
Motion-System lassen sich die
Emotionen eurer Helden an ihren
Gesichtern ablesen. Für die Ge-
staltung der Charaktere ist übr-
igens kein Geringerer als *Final
Fantasy*-Altmeister Tetsuya No-
mura verantwortlich, dem schon
Squall Lionheart, Xell Dincht und
Rinoa Heartilly ihr Aussehen ver-
danken. Wie bei allen *FF*-Teilen üb-
lich, wird die Story in kurzen Echt-
zeit-Sequenzen oder mit bomba-
stischen FMV-Filmchen vorange-
trieben, die allesamt mit japani-
scher Sprachausgabe unterlegt
sind. Gerade bei den Renderfil-
men legt Squaresoft die Messlat-
te für kommende Spiele ein gutes
Stück nach oben und demon-
striert eindrucksvoll die Vorteile
der DVD-Technologie. Eine un-
glaubliche Bildschärfe sowie die
kinoreife Inszenierung sorgen
für eine riesigen *Final-Fantasy*-Welt. Insgesamt dürft ihr mit 50 bis 60 Stunden Spielzeit rechnen.

i Festplattenunterstützung von FF X

■ *Final Fantasy X* ist das erste Spiel, das Sonys
Festplatte für die PS2 unterstützt. Von den 10.000 an
den Handel ausgelieferten Exemplaren wurden alle
Einheiten innerhalb einer Stunde verkauft. Nach der
zwölf Minuten dauernden Installation von *Final Fan-
tasy* auf die 40-GB-Festplatte, während der rund
1,2 GB auf das Speichermedium übertragen werden,
kommt ihr bei Kämpfen und Zwischensequenzen in
den Genuss deutlich verkürzter Ladezeiten. An der
Grafik oder der Spielgeschwindigkeit ändert sich hin-
gegen nichts. Folgende in naher Zukunft erschein-
enden Spiele werden die Festplatte ebenfalls unterstüt-
zen: *Jade Cocoon 2*, *Beatmania II DX 5th Style*, *Cap-
com vs. SNK 2: Millionaire Fighting 2001*, *Guitadora:
Guitar Freaks 4th Mix* und *Drum Mania 3rd Mix*.



ber über den Bildschirm und be-
sticht vor allem durch die ab-
wechslungsreichen Texturen und
beeindruckende Effekte. Sämtli-
che Gebäude, Pflanzen und Geg-
ner wurden liebevoll in Szene ge-
setzt und geizen nicht mit netten
Grafikspielereien, etwa sich im
Wind wiegendes Gras, flatternde
Vorhänge oder Spiegelungen auf
der Wasseroberfläche. Aber nicht
nur die Landschaften, sondern
auch die einzelnen Charaktere
sind eine echte Augenweide. Mit-
hilfe des aufwendigen Motion-
Capturing-Verfahrens ist es den

Final Fantasy - Ein B

Final Fantasy I-III

Von den ersten drei Teilen der
Final Fantasy-Reihe erschien nur
der erste außerhalb Japans. Ge-
boten wurde solide Fantasy-Kost
mit vielen frischen Ideen und neu-
en Helden.



1987-1990

Final

Der vierte Teil
Europa und
tasy II verka
auch auf der
setzte eine
Lawine in Ga



■ Die Auftritte der mächtigen Acons werden von einer Effekt-Organie
sondergleichen begleitet, bei der die PS2 zeigt, was in ihr steckt.

i Vergessen Fantasy

Alle, die schon immer wissen wollten, was sich vor der 32-Bit-Ära im *Final Fantasy*-Universum getan hat, sollten einen Blick auf zwei seltene Compilations werfen. Das kürzlich in den USA erschienene *Final Fantasy Chronicles* enthält neben dem SNES-Klassiker *FF IV* auch eine aufgebohrte Umsetzung des Superhits *Chrono Trigger*. Wer noch tiefer in die Welt von *Final Fantasy* eintauchen möchte, erhält mit *Final Fantasy Anthology* die Teile V und VI in leicht verbesserten Versionen. Da diese RPG-Perlen nicht in PAL-Gefilden erschienen sind, benötigt ihr eine importfähige PSone sowie einen guten Importhändler. Ein weiterer Geheimtipp ist *Final Fantasy Tactics*, in dem ihr euch in rundenbasierten Kämpfen durch eine typische FF-Welt kämpft.



Münder. Um das cineastische Vergnügen noch abzurunden, tönt *Final Fantasy X* in sattem 5.1 Dolby Digital aus den Boxen eurer Heimkino-Anlage. Insgesamt wirkt das Design von *FF X* wesentlich asiatischer als bei den 32-Bit-Prequels. Kommt es zu einem der vielen Random-Encounters (Zufallsbegegnungen), zeigt die PlayStation 2, was wirklich in ihr steckt. Sämtliche Feinde sind hervorragend animiert und versuchen alles, um euch von der Erfüllung eurer Aufgabe abzuhalten. Während die PlayStation 2 bei den Fights ein wahres Spezial-Effekt-Inferno vom Stapel lässt, könnt ihr euch von der Qualität des überarbeiteten Kampfsystems überzeugen.

■ Verbessertes Kampfsystem

Für das Kampfsystem des neuen *FF* verpflichtete Squaresoft den für die *Front Mission*-Serie bekannten Designer Toshirou Tsuchida. Seinem kreativen Einfluss sind einige interessante Veränderungen in dem mittlerweile etwas angestaubten Active-Time-Battle-

System zu verdanken. Das neue Kampfprinzip trägt den schönen Namen Count Time Battle und verleiht den Fights eine deutlich strategischere Note. Wenn eure aus drei Mitgliedern bestehende Party auf einen Gegner trifft, habt ihr verschiedene Angriffsmöglichkeiten. Ob ihr euren Feinden eins mit dem Schwert auf die Mütze gebt oder euch lieber auf Magie verlasst, bleibt euch überlassen. Das Magiesystem unterteilt sich in weiße Magie für Heilung und Verteidigung und schwarze Magie für Offensivzauber. Ein Balken mit Charakter-Porträts gibt Aufschluss über die Angriffsreihenfolge und hilft euch dabei, eure Aktionen strategisch zu planen. Solltet ihr einem besonders hartnäckigen Gegner begegnen, habt ihr mit Yuna



■ Um zwischen den Kontinenten reisen zu können, stehen euch vom Segelboot bis zum mächtigen Luftschiff allerlei Fahrzeuge zur Verfügung.



■ In der ungleichen Heldentruppe kommt es des Öfteren zu kleinen Streitereien und Wortgefechten.

i Rekordverdächtig

Was europäische Zocker nur aus Filmen oder Zeitungen kennen, wurde am 19. Juli dieses Jahres in Nippon erneut zur Realität: Menschen-schlangen bildeten sich vor den Elektronikgeschäften, einige Unverzagte übernachteten sogar vor den Kaufhäusern. Als sich morgens schließlich die Türen der Konsumtempel öffneten, gab es kein Halten mehr. Die Menschen strömten in die Gänge der Warenhäuser, um sich eines der begehrten *Final Fantasy X*-Exemplare unter den Nagel zu reißen. Damit diese Kauflust befriedigt werden konnte, versorgte Squaresoft den Handel mit 2,4 Millionen Exemplaren, von denen innerhalb der ersten vier Tage knapp zwei Millionen Einheiten über den Ladentisch wanderten. Selbstverständlich haben wir weder Kosten noch blaue Flecken gescheut und eines der begehrten Spiele ergattert.

Final Fantasy VII

Nach Querelen mit Nintendo entschied sich Squaresoft, den siebten Teil für die PlayStation 2 zu entwickeln.

Final Fantasy VIII

Am achten *Final Fantasy* scheiden sich bis heute die Geister. Trotz der Science-Fiction-Thematik erzeugt *FF VIII* durch ein ausgereiftes Menüsystem und eine atmosphärische Optik.



1999

Final Fantasy IX

Der letzte 32-Bit-Teil der Serie war ein würdiges Abschiedsgeschenk an alle Fans. Knuffige Helden und eine tolle Optik ließen das Herz eines jeden echten RPG-Fans höher schlagen.



2000



www.de.infogrames.com



■ Zwischen Uwe und Henry entbrannte ein gnadenloser Kampf um das Spiel:-)



Die hervorragend animierten Unterwasserkämpfe lassen euch mehr als einmal den Atem stocken.

die Möglichkeit, mächtige Kampf-
kreaturen wie Shiva oder Ifrit zu
beschwören. Begleitet von ein-
drucksvollen Grafikeffekten, zei-
gen diese Monster jedem Feind,
was eine Harke ist. Im Gegensatz
zu den älteren *Final Fantasy*-
Episoden verschwinden die Sum-
mons aber nicht nach einem An-
griff, sondern kämpfen so lange
an eurer Seite, bis ihre Hitpoints
aufgebraucht sind. Jedes dieser
Wesen verfügt über verschiedene
Angriffe und Zaubersprüche. Alle
Hauptdarsteller und Summons
besitzen eine mächtige Spezial-
attacke, den so genannten Over-
drive. Ähnlich wie bei den Limit
Breaks aus *FF VIII* könnt ihr mit
einfachen Joypad-Kommandos zu
einer verheerenden Attacke star-
ten, bei der kein Stein auf dem

anderen bleibt. Sollte eines eurer
Partymitglieder seine Energie
verbraucht haben oder für einen
bestimmten Feind ungeeignet
sein, habt ihr jederzeit die Mög-
lichkeit, diese Figur auszutau-
schen. Habt ihr eure Widersacher
besiegt, erhaltet ihr so genannte
Ability Points. Durch diese Ability
Points lassen sich die Charaktere
mithilfe eines Diagramms, des so
genannten Sphere Boards, weiter-
entwickeln. Um neue Fähigkeiten
zu erwerben, benötigt ihr be-
stimmte, als „Spheres“ bezeich-
nete Kristalle. Diese Kristalle plat-
ziert ihr auf dem Sphere-Board
und schaltet neue Fähigkeiten für
eure Party frei. Insgesamt laufen
die Kämpfe wesentlich schneller
ab als bei den Vorgängern. Sollte
euch das Monsternetzeln zu

langweilig werden, könnt ihr euch
jederzeit an einer Partie Blitzball
oder an einem der anderen Mini-
Games versuchen.

■ Erster Eindruck: Wow!

Obwohl wir aufgrund mangelnder
Japanischkenntnisse nicht allzu
viel von der Hintergrundgeschich-
te mitbekommen haben, lässt
sich jetzt schon sagen, dass *Final
Fantasy X* ein echter Superhit ist.
Der enorme produktionstechni-
sche Aufwand hat sich wirklich
gelohnt. Über 300 Leute haben

i Final Fantasy XI

Während *Final Fantasy X* in
Japan sämtliche Verkaufsrekorde
bricht, basteln die fleißigen Program-
mierer von Square bereits an der Fort-
setzung. Um den armen Rollenspieler
aus seiner selbst gewählten Isolation
zu befreien, wird *Final Fantasy XI* ein
reines Online-Spiel, das über Square-
softs Play-Online-Service laufen wird.
Grafisch unterscheidet sich das Multi-
player-RPG deutlich von allen bishe-
rigen Episoden. Charaktere, Welten
und Gegner erinnern vom Design her
eher an klassische Fantasy wie *Dun-
geons & Dragons* oder *Ultima*. Wann
Final Fantasy XI für deutsche Spieler
zugänglich sein wird, steht noch in
den Sternen. Erste Bilder gibt es in
den News.

fast vier Jahre an der neuesten
FF-Episode gearbeitet. Was dabei
herausgekommen ist, lässt sich
mit Worten kaum beschreiben.
Ein traumhaftes Rollenspiel, das
in jeder Hinsicht neue Maßstäbe
setzt und Squares Position als
Rollenspielhersteller Nr. 1 festigt.
Das erste 128-Bit-*Final Fantasy*
spielt sich genauso genial wie
seine Vorgänger und ist eine
echte technische Sensation. Ob-
wohl bis zur Veröffentlichung
in Deutschland noch einige Zeit
ins Land gehen wird, können sich
Rollenspiel-Fans auf einen wirkli-
chen Oberkracher mit ca. 50 bis
60 Stunden Gesamtspielzeit ge-
fasst machen. (Henry Ernst)



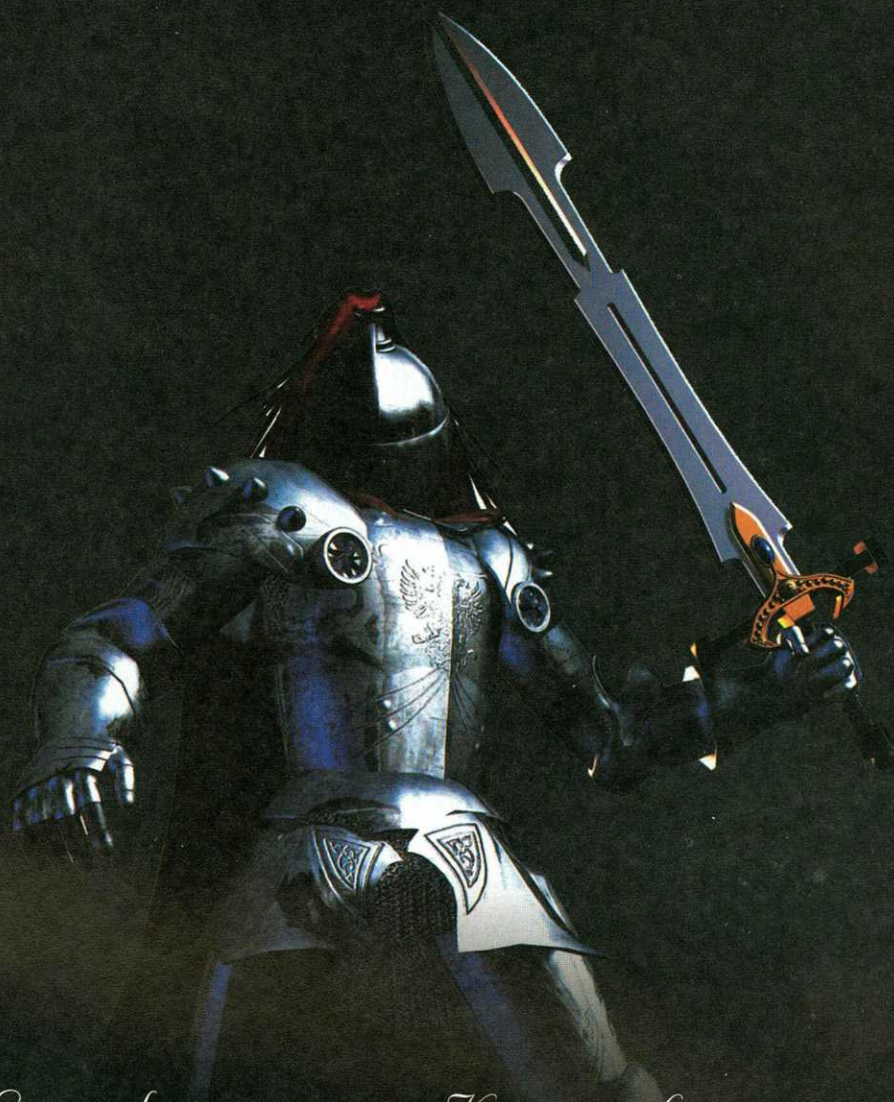
Durch die DVD-Technologie von Sonys schwarzem Tower of Power erlebt ihr Zwischensequenzen, die alles bisher Gesehene locker in
den Schatten stellen. Noch nie zuvor ließen sich Chocobos in einer solchen Pracht bewundern.



Sämtliche Zwischensequenzen sind mit
Untertiteln und Sprachausgabe versehen.



gen Aeons werden von einer Effekt-Orgie
tet, bei der die PS2 zeigt, was in ihr steckt.



*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



■ Geschwisterduell: Sarah und Jacky Bryant machen es mal wieder unter sich aus. (VF 4)

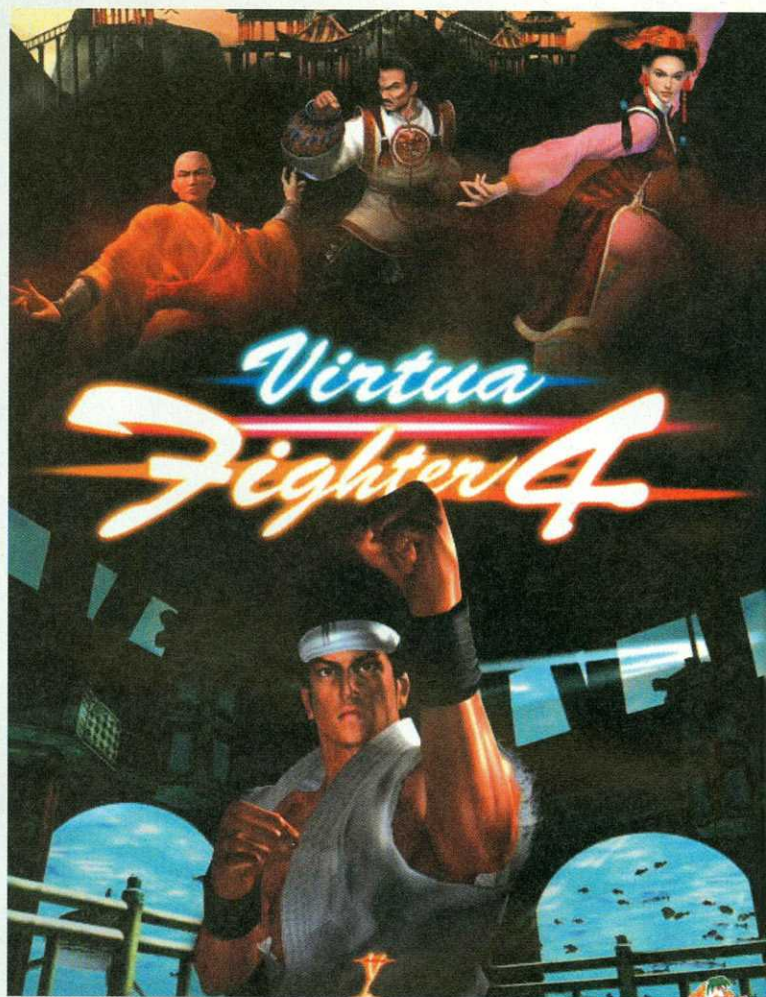


■ Muskelberge unter sich: Nachdem Sumo Taka nicht mehr mit von der Partie ist, sind Wolf und Jeffry die schwersten Kämpfer in Virtua Fighter 4. (VF 4)

Es scheint, als wollten Sega und Namco ihren Kampf um das beste 3D-Beat-'em-Up von der Spielhalle auf die PlayStation 2 verlegen. Uns soll's recht sein.

■ Am 1. August fällt der lang erwartete

Startschuss: Sega bringt sein Ausnahme-Franchise *Virtua Fighter* mit Version Nummer 4 in die japanischen Spielhallen. Nach ausführlichen Beta-Tests in den letzten Wochen steht somit einem weiteren Siegeszug des Edelpfunders nichts mehr im Wege. Konkurrent Namco, der ebenfalls verstärkt in den Arcade-Hallen der Welt zu finden ist, möchte seinerseits mit *Tekken 4* die Gunst der Beat-'em-Up-Begeisterten für sich gewinnen. Schaut man sich die Entwicklung beider Titel an, wird deutlich, dass sie sich in puncto Gameplay immer mehr angleichen. Dennoch gibt es signifikante Unterschiede - welche, zeigen wir euch in diesem Vergleich.



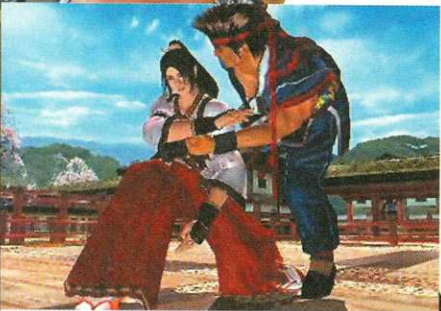
The First Fight of the 21st Century

Virtua Fighter 4

■ Purismus kontra Vielfalt

Das Wichtigste bei einem Prüfler sind zweifellos die Kämpfer und deren Kampfstile. Viele Beat-'em-Ups verzichten auf authentische Recken oder Stile und greifen auf skurrile Waffen oder fantastische Effekte zurück. Nicht so unsere beiden Vergleichstitel. *Tekken* ist berühmt für den leichten Einstieg und die Kämpfervielfalt, *Virtua Fighter* hingegen wird in erster Linie von Genre-Puristen bevorzugt. Sega setzt deshalb nicht auf eine breite Kämpfer-Riege. Nur 13 Recken

sollen es sein, immerhin einer mehr als noch bei Teil 3. Vanessa Lewis, die schön-starke Brasilianerin, und der Shaolin-Mönch Lei-Fei sind neu hinzugekommen, während Sumo-Berg Taka-Arashi nicht mehr dabei ist. Somit wird das Spiel dynamischer und schneller. Produzent Yu Suzuki möchte VF 4 nämlich mehr an Teil 2 anlehnen. Arenabegrenzungen für schnelle Ring-outs und der Verzicht auf Höhenunterschiede bei den Kampfflächen sind dabei nur der Anfang. So soll es einen All Range Move



■ Die japanische Ju-Jutsu-Spezialistin Aoi ist zwar erst seit VF 3 dabei, kämpft aber wie ein alter Hase. (VF 4)



■ Heiße Körper im Schnee: Vanessa und Sarah kämpfen nicht nur mit den Waffen der Frauen ... (VF 4)



■ Man darf gespannt sein, wie gut sich Neuzugang Lei-Fei steuern lässt. Sein Shaolin-Kampfstil ist weltberühmt. (VF 4)



FLUCHT VON MONKEY ISLAND

PlayStation 2

www.electronicarts.de/monkey





■ Gruselige Details wie plötzlich klingelnde Telefone oder blutverschmierte Wände sorgen dafür, dass euch das Herz bisweilen bis zum Hals schlägt.

Der Horror kehrt zurück

Silent Hill 2

Die Horror-Welle rollt weiter. Nachdem letzten Monat die Zombies auf der PlayStation 2 eingefallen sind, versucht nun eine ganze Kleinstadt, euch in ihren unheiligen Bann zu schlagen.

■ Der Anwärter auf den Titel „Gruseligstes Konsolenspiel aller Zeiten“ nähert sich mit Riesen-

schritten seiner Fertigstellung. Um euch einen exklusiven Einblick in die aktuellen Geschehnisse zu geben, haben wir weder Zombie-Krankenschwestern noch mutierte Kakerlaken gescheut und uns ein weiteres Mal in die verfluchte Kleinstadt Silent Hill begeben.

■ Horror-Story

Wie so manche Blaseninfektion beginnt auch James Sunderland's Horror-Abenteuer auf einer öffentlichen Toilette. Umgeben von hygienischen Verhältnissen, die jeder Beschreibung spotten, macht sich der Witwer bereit für seine Reise in die Abgründe menschlicher Vorstellungskraft. Von einem seltsamen Brief an den verwunschenen Ort

gelockt, sieht sich James mit Dingen konfrontiert, die bestenfalls aus den Albträumen eines Wahnsinnigen entsprungen sein können. Der Horrortrip beginnt auf einem Parkplatz in der Nähe der einst malerischen Kleinstadt. Da alle Zufahrtsstraßen versperrt sind, muss sich der tapfere Witwer zu Fuß auf den Weg nach Silent Hill machen. Während ihr euren Helden wider Willen durch die gruselige Wälder um den Erholungsort steuert, wird deutlich, wie viel Wert die Programmierer auf die Atmosphäre dieses Titels gelegt haben. Dichte Nebelschwaden, die euch die Feuchtig-

keit des Waldes förmlich spüren lassen, wabern um den Hauptdarsteller herum und erschweren die Sicht. Schemenhafte Objekte tauchen aus dem Dunst auf, bis ihr schließlich vor verrotteten Grabsteinen steht, die sich wie faulige Zähne aus der morastigen Erde erheben. Auf dem Gottesacker begegnet ihr einer jungen Frau, die einen mehr als verwirrten Eindruck macht und James eindringlich vor einem Besuch in Silent Hill warnt. Selbstverständlich lässt sich ein beinhardter Held nicht von solchen Kleinigkeiten abschrecken und setzt seinen Weg fort. An einer Baustelle erwartet euch die erste Begegnung mit den unheiligen Einwohnern der Kleinstadt; vom

i Banned in Japan

■ Die ansonsten nicht für Zimmerlichkeit bekannten Japaner zeigten sich bisweilen empfindlicher als erwartet. Das unten gezeigte Plakat war den japanischen Ordnungshütern zu heftig und musste vom Markt genommen werden. Damit die auf diesem Wege zu Sammlerstücken gewordenen Plakate dennoch unters Volk gebracht werden können, legt Konami jedem im Internet vorbestellten *Silent Hill 2*-Exemplar eines der Plakate bei.



■ Auf diesem einsamen Parkplatz beginnt eines der schaurigsten Abenteuer der Videospieldgeschichte.



■ James' erste Begegnung mit den neuen Einwohnern der Kleinstadt verläuft alles andere als erfreulich.

i Soundwunder

Um euch trotz Stereo-Sound eine vollwertige 3D-Sound-Landschaft bieten zu können, arbeiteten die Programmierer bei *Silent Hill 2* mit der neuen S-Force 3D-Sound Library von Sony. Dieses nützliche Werkzeug simuliert 3D-Sound auf der Basis eines Stereo-Signals. Durch genau berechnete Soundverzerrungen werdet ihr in der Lage sein, Monster und die Richtung, aus der sie sich nähern, zu hören, bevor ihr sie sehen könnt. In der uns vorliegenden Version leistete das Sound-Tool gute Arbeit, wenn auch die Intensität der Effekte deutlich hinter echtem 5.1-Sound zurückbleibt.

statischen Rauschen eines Radios angelockt, wird Mr. Sunderland Zeuge, wie sich eine abscheuliche Kreatur mit schmatzenden Geräuschen über die sterblichen Überreste eines Obdachlosen hermacht. Nachdem er das Radio eingesackt und die Kreatur mit einer Holzlatte niedergestreckt hat, setzt James seinen Weg fort, bis er schließlich die neblige Hauptstraße des Ortes erreicht. Unzählige Leichen später durchsucht James ein verfallenes Apartmenthaus. Vermordete Wohnungen sowie schlechte Lichtverhältnisse und ständiger Munitionsmangel lassen diesen Teil des Abenteuers zu einer echten Tour de Force werden, bei der euch mehr als einmal der Angstschweiß auf der Stirn stehen wird. Bizarre Gestalten bevölkern die endlosen Flure und warten nur darauf, James in



■ In dem düsteren Apartmentkomplex findet James erste Hinweise auf die schrecklichen Vorgänge in *Silent Hill*.



■ Für alle Rätsel-Hasser lässt sich der Schwierigkeitsgrad der zu lösenden Aufgaben einstellen.

ihre glitschigen Arme zu schließen. Glücklicherweise lassen sich neben zahlreichen Gesundheitsdrinks auch Feuerwaffen in den verwinkelten Gängen der Beton-Katakomben finden, so dass sämtliche Bedrohungen mit ein paar gezielten Schüssen aus dem Weg geräumt werden können.

■ Unglaubliche Technik

Was sich durch mehrere Preview-Versionen und Messeauftritte von *Silent Hill 2* abzeichnete, wird nach der uns vorliegenden Version zur Gewissheit. Mit *Silent Hill 2* wird Konami definitiv Videospielgeschichte schreiben. *Silent Hill* überzeugt nicht nur durch eine Horror-Atmosphäre, die ihresgleichen sucht, sondern auch durch die hervorragende technische Umsetzung. Sämtliche Lichtquellen werden in Echtzeit berechnet, wodurch es zu einem äußerst realistischen Schattenwurf kommt, der sich auch hinter Grafik-Hämmern wie

Metal Gear nicht verstecken muss. Die Monster und eckigen Details der Hintergrundgrafik wirken fast schon zu realistisch und würden jedem Horrorfilm Ehre machen. Abwechslungsreiche Texturen sowie die wirklich gelungene Kameraführung sorgen dafür, dass ihr fast schon zu tief in die alpträumhaften Dimensionen von *Silent Hill 2* eintauchen könnt. Der mithilfe einer neuen Sound-Library erstellte Hintergrund-Sound erzeugt trotz eines simplen Stereo-Signals eine erstaunlich plastische Soundkulisse. Alle Freunde erwachsener Horror-Spiele jenseits ausgetretener Capcom-Pfade sollten schon mal mit dem Sparen anfangen, denn im Oktober wird's gruselig. (Henry Ernst)



■ Der in *Silent Hill* allgegenwärtige Nebel ist eine technische Meisterleistung und dient dazu die ohnehin schon gruselige Atmosphäre zu intensivieren...



Silent Hill 2
PS2

Genre: Action-Adventure
Termin: Oktober
Hersteller: Konami
Spieleranzahl: 1
Besonderheiten: Perfekte Atmosphäre, klasse Grafik



„Atmosphärisch dichter Horror, an dem kein Grusel-Freak vorbeikommt.“



Der finstere Raziel ist aus 3.000 Polygonen modelliert und wurde hervorragend animiert.



Für eine optimale Übersicht könnt ihr per Tastendruck eure Blicke über die Landschaft schweifen lassen.



Wer sich mit Raziel anlegt, hat nichts zu lachen. Hier seht ihr einen der neuen Finishing-Moves.

Der Seelenräuber schlägt zurück

Legacy of Kain: Soul Reaver 2

„Die neuen Abenteuer des Seelenräubers werden **technisch** für Furore sorgen.“

Es herrscht Unruhe im verzauerten Land von Nosgoth.

Nachdem ihm sein ehemaliger Meister einmal entkommen konnte, begibt sich der vom Schicksal gebeutelte Raziel auf eine Reise durch die Zeit, um seine Rache zu vollenden.

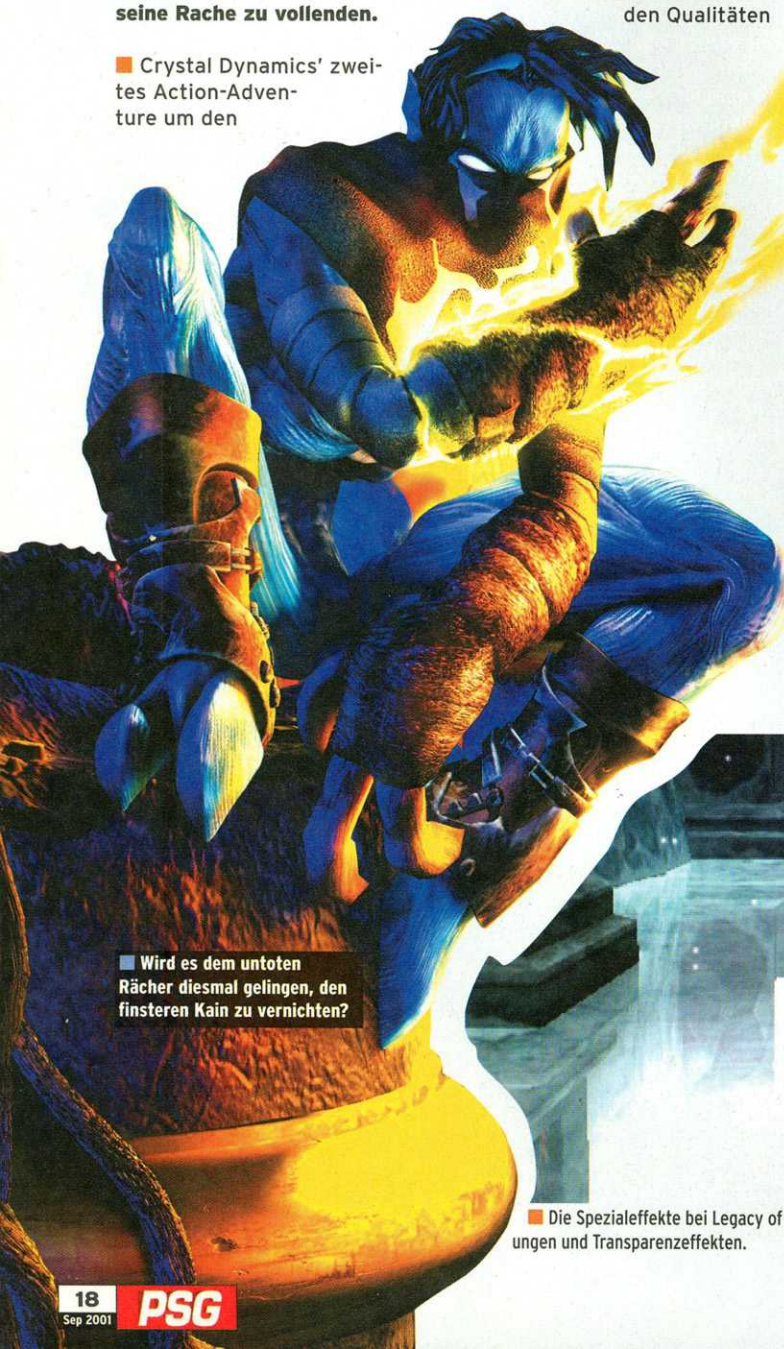
Crystal Dynamics' zweites Action-Adventure um den

Seelenräuber Raziel und sein magisches Schwert erzählt eine düstere Geschichte von finsternen Intrigen, dunkler Magie und blutiger Rache. Anhand einer spielbaren Demo-Version konnten wir uns von den Qualitäten

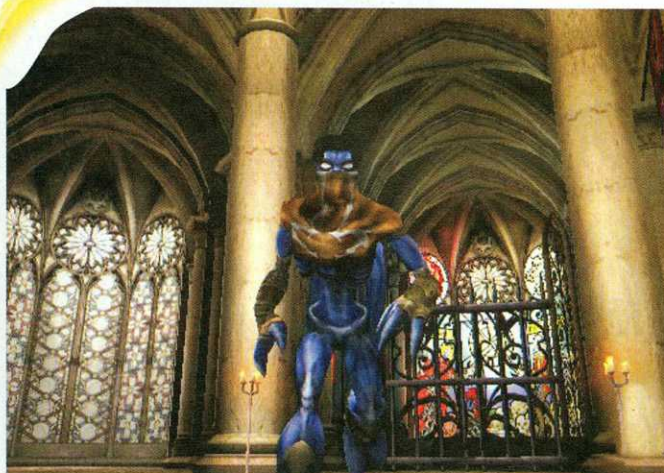
der Blutsauger-Mär überzeugen.

■ Willkommen in Nosgoth

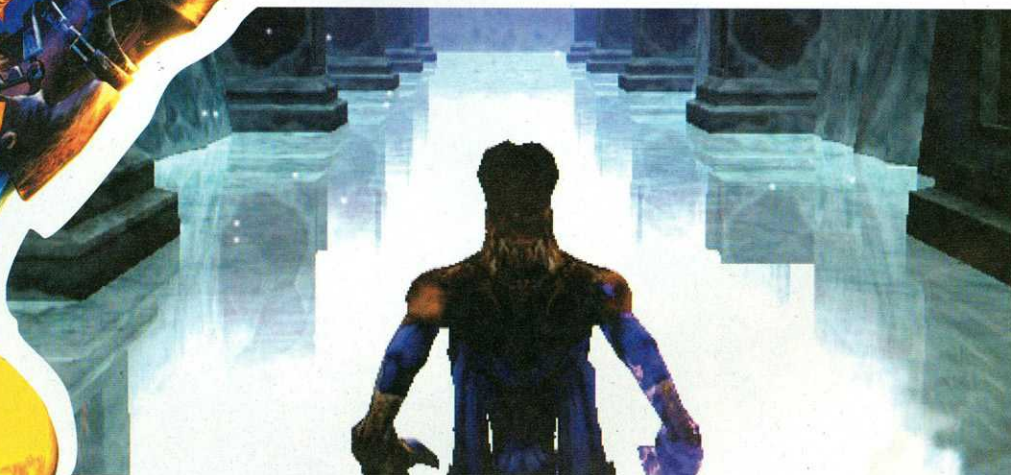
In der Rolle von Raziel, der einst von seinem Meister verraten und in den Abgrund des Todes gestoßen wurde, jagt ihr dem finsternen Obervampir Kain hinterher. Die Jagd führt euch durch verschiedene Epochen des Landes Nosgoth, von denen sich einige sogar mit früheren Teilen der Serie überschneiden. Bewaffnet mit einem mächtigen Zauberschwert und der Fähig-



■ Wird es dem untoten Rächer diesmal gelingen, den finsternen Kain zu vernichten?



Während ihr durch die umfangreichen Welten wandert, habt ihr kaum Zeit, die liebevoll inszenierten Bauwerke in all ihrer Pracht zu bewundern.



Die Spezialeffekte bei Legacy of Kain: Soul Reaver 2 sind allererste Sahne und verblüffen den Spieler mit schönen Spiegelungen und Transparenzeffekten.



■ An bestimmten Punkten im Spiel könnt ihr eure Energie mithilfe der Seelenquellen aufladen.



■ Durch das überarbeitete Kampfsystem bereiten euch auch mehrere Gegner gleichzeitig keine Probleme.



■ Wie es sich für einen Horror-Titel gehört, sparten die Programmierer nicht gerade mit makabren Details.

keit, zwischen den Welten der Lebenden und der Toten zu wandern, macht sich Raziel daran, Rätsel zu lösen, grausige Kreaturen auszulöschen und schließlich Kain selbst seiner gerechten Strafe zuzuführen. Im Gegensatz zum berühmten PSone-Vorgänger dient das Schwert im neuen *Soul Reaver* nicht nur als Waffe. Die magische Klinge ist ein vielseitig einsetzbarer Schlüssel, mit dem sich neben Türen öffnen und Feinde beschießen auch einige Rätsel lösen lassen. Selbstverständlich hat der laut Entwickler-Angaben aus 3.000 Polygonen modellierte Raziel einiges dazugelernt. Über 30 neue Fähigkeiten wie Schwimmen, Fliegen und Tarnen warten darauf, gemeistert zu werden. Neben den neuen Talenten und Zaubersprüchen verdient hierbei besonders das komplett überarbeitete Kampfsystem Aufmerksamkeit. Durch eine komfortable Lock-on-Funktion ist der Seelenräuber in der Lage, seine Feinde aus jeder Position heraus anzugreifen. Abwechslungsreiche Kombos und zahlreiche Finishing-Moves lassen hierbei die auf simples Knöpfchendrücken beschränkten Fights des Prequels ganz schön alt aussehen. Unglücklicherweise hat auch die Intelligenz eurer Feinde stark zuge-

legt, wodurch sie ihre Seelen mit einer Hartnäckigkeit verteidigen, die besonders in späteren Levels zu spektakulären Kämpfen führt, die sich keinesfalls hinter Titeln wie *The Bourcer* oder *Fighting Force* verstecken müssen.

■ Technischer Fortschritt

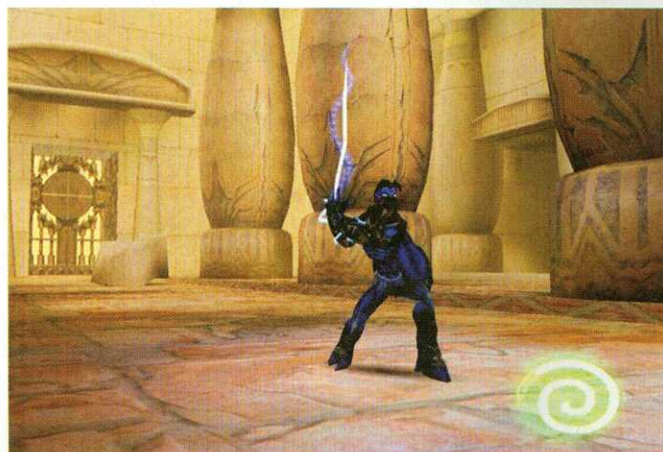
Während wir uns mit dem Mann ohne Unterkiefer durch die abwechslungsreichen Welten geprügelt, gehüpft und gerätselt haben, wurde vor allem eines deutlich: Technisch wird *Soul Reaver 2* auf jeden Fall für Furore sorgen. Sämtliche Welten und Levels wurden mit fast schon akribischer Freude am Detail in Szene gesetzt. Schleicht ihr euch durch einen Sumpf, könnt ihr Gasblasen aufsteigen sehen, kleine Insekten schwirren im geisterhaften

Schein eures Zauberschwertes umher, sogar Irrlichter tanzen vereinzelt auf der sumpfigen Oberfläche des Moores. Wie es sich für einen echten *Soul Reaver* gehört, wird auch beim 128-Bit-Debüt der Saga nicht mit Effekten geizt. Feine Partikel- und Explosionseffekte sowie die gelungenen Lichtquellen und Schattenberechnungen lassen euch die düstere Atmosphäre des verzauberten Landes hautnah spüren. Der automatischen Kamera gelingt es zu jedem Zeitpunkt, den modrigen Helden und die imposanten Polygon-Bauwerke ins rechte Licht zu rücken. Plastisch wirkende, abwechslungsreiche Texturen lassen den häufig kritisierten Videospeicher der PS2 vergessen und zeigen deutlich, wozu Sonys schwarzer Bolide bei entsprechender Pro-

grammierung in der Lage ist. Zusätzlich bewegen sich die komplett in Echtzeit dargestellten Areale mit sauberen 60 fps über den Bildschirm. Wie schon bei Raziels erstem Abenteuer wird auch die PS2-Variante fast gänzlich ohne Ladezeiten auskommen. Mithilfe eines Streaming-Verfahrens ist es möglich, während des Spiels alle relevanten Daten in den Speicher der PS2 zu schaufeln, ohne dass es zu störenden Ladepausen kommt. (Henry Ernst)

i Vampire

■ Die Legende von Blut saugenden Untoten hat ihren Ursprung im slawischen beziehungsweise ostdeutschen Volksglauben. Den Legenden zufolge handelt es sich um einen fledermausähnlichen Wiedergänger, der nachts aus seinem Grab steigt und Schlafenden das Blut aussaugt. Vampire dienten von jeher als Schauerfiguren und wurden in unzähligen Filmen thematisiert. Einer der herausragendsten Vampir-Darsteller war sicherlich Max Schreck in dem 1922 von Friedrich Wilhelm Murnau gedrehten Streifen *Nosferatu - Eine Symphonie des Grauens*.



■ Das Zauberschwert lässt sich nicht nur als Waffe, sondern auch als Schlüssel für Türen und zum Lösen der häufig auftretenden Rätsel verwenden.

„Grandiose Atmosphäre und tolle Grafik lassen euch im Vampir-Land versinken.“



■ Die düsteren Kathedralen und Polygon-Bauwerke bewegen sich ruckelfrei und mit sauberen 60 fps über den Bildschirm.



■ Während Raziels PS2-Rachefeldzuges wird mit roter Farbe alles andere als zimperlich umgegangen.

Soul Reaver 2

PS2

Genre: Action-Adventure

Termin: 3. Quartal

Hersteller: Eidos

Spieleranzahl: 1

Besonderheiten: Hohe Rätseldichte, gute Grafik-Engine

super! „Soul Reaver 2 wird definitiv an den Erfolg des PSone-Vorgängers anknüpfen.“
Erster Eindruck
PSG



■ Ob Freund oder Feind, die Charaktere sehen auf der PS2 sehr detailliert aus und warten mit schönen Animationen auf. Die seltenen Slapstick-Einlagen gefallen besonders.



■ Schöne Licht- und Partikeleffekte sind ein Markenzeichen der PlayStation-2-Version. Leider läuft die Grafik-Engine stellenweise noch etwas ruckelig.

In der Black-Mesa-Station hört dich niemand schreien!

Half-Life

■ Gordon Freeman, ein typischer Antiheld und Verlierer, soll nun die Kastanien aus dem Feuer holen. Na, Prost Mahlzeit!

Der preisgekrönte PC-Klassiker Half-Life erlebt nun seine Wiedergeburt auf der PlayStation 2.

■ Eine wegweisend gute Story im Ego-Shooter-Gewand suchte Ende 1998 ihresgleichen. Nicht nur stumpfsinniges Geballer, sondern auch eine nervenzettende Geschichte begeisterte seinerzeit die PC-Freaks.

■ **Spannung pur**
Helle Aufregung herrschte in der PSG-Redaktion, als die erste spielbare Version von Half-Life endlich eintraf. Obwohl diese noch mit einigen Bugs behaftet war, konnten wir uns schon ein ausführliches Bild von dem kommenden Hit machen. Ihr übernehmt die Rolle des Wissenschaftsassistenten Gordon Free-

man, der sein Dasein in der Black-Mesa-Forschungsstation fristet. Hier erfüllt er „spannende“ Assistentenaufgaben und „gefährliche“ Kopieraufträge, bis eines Tages alles anders wird. Ein Experiment, bei dem Gordon maßgeblich beteiligt ist, gerät komplett außer Kontrolle und öffnet mit einer Explosion ein Dimensionstor zu einer außerirdischen Welt. Gänzlichliches Chaos herrscht nach dem missglückten Versuch, woraufhin mutierte Wissenschaftler in der Station herumrennen. Miese, kleine, außer-



■ Mit der Brechstange könnt ihr den Aliens prächtig eins auf die Mütze geben. Insbesondere bei Munitionsmangel ist dieses Werkzeug zu empfehlen.



■ Besonders zu Beginn des Spiels entsteht in der Black-Mesa-Station eine bedrohliche, geradezu klaustrophobische Stimmung, die später in actionorientiertes Gameplay umschwenkt.

irdische Facehugger machen die Gänge unsicher und springen allen menschenähnlichen Wesen ins Gesicht. Nicht zuletzt wurden durch die Explosion auch einige Abschnitte des Gebäudes in Mitleidenschaft gezogen, was genügend Spielraum für einige Rätsel einlagen zu Beginn schafft. Wie ihr euch denken könnt, müsst ihr nun als Gordon Freeman durch die Gänge wandeln, um eine Lösung für das gesamte Dilemma zu finden. Zu allem Übel stürmt bald nach dem Unfall ein Sonderkommando der Regierung die Station, das auf alles feuert, was sich bewegt, und somit auch für euch gefährlich wird. Weiterhin treiben sich ekelhafte Monster im Komplex herum, die euch mit schnellen Reflexen oder Energieabsonderungen das Leben schwer machen.

■ Es ist Half-Life

Die Umsetzung ist insgesamt gut gelungen. Alle Merkmale von HL wurden akribisch in die PS2-Version eingebaut. PC-Spieler können auf eine Steuerung per USB-Maus und -Tastatur zurückgreifen, obwohl ihr euch auch mit dem Joypad (inklusive aktivem Zielsystem) sehr elegant durch die finsternen Gänge von Black Mesa bewegen könnt. Größtes Manko der Vorabversion war die sehr instabile Bildwiederholungsrate. Allerdings wurde uns versichert, dass an dem Problem mit Hochdruck gearbeitet wird. Dafür sehen die Charaktere detaillierter aus als bei dem PC-Vorbild, obwohl die PS2-Version mit einer geringeren Bildschirmauflösung läuft. Ab der ersten Sekunde kommt

dieses typische, beklemmende Half-Life-Gefühl auf, das euch den Schlaf rauben wird. Exklusiv für die PS2-Version haben sich die Entwickler noch ein besonderes Schmankerl einfallen lassen: Nach erfolgreichem Durch-

„Obwohl Half-Life schon einige Jahre auf dem Buckel hat, schockt es immer noch!“

i Interview

■ Jens Schäfer, PR-Manager bei Vivendi Universal, stand uns Rede und Antwort zu Half-Life:

PSG: Half-Life ruckelt stellenweise noch ziemlich heftig. Wird an der Grafik-Engine noch gearbeitet?

JS: Momentan werden am Programmcode noch diverse Optimierungen vorgenommen. Bis zum Release sollten die Probleme behoben sein.

PSG: Mit was für einer USK können wir bei Half-Life rechnen und wird die deutsche Version in irgendeiner Form geschnitten?

JS: Eine USK wurde bis jetzt noch nicht beantragt. Half-Life-Fans können sich aber auf ein weitgehend ungeschnittenes Baller-Spektakel auf der PS2 freuen. Eventuell werden aber allzu brutale Blutszenen entschärft.

spielen könnt ihr euch nochmals in die Forschungsstation wagen, diesmal allerdings als Alien-Drohne ... Weiterhin gibt es eine Kampagne namens Decay, die ihr sogar zu zweit gleichzeitig



PSG: Welche entscheidenden Veränderungen gibt es im Vergleich zur PC-Version?

JS: Die Charaktere wurden detaillierter dargestellt. Weiterhin sind mit der Decay-Kampagne und dem exklusiven Kooperationsmode Elemente im Spiel, die auch PC-Spieler zum erneuten Durchzocken animieren werden.

in einem coolen Kooperationsmode bestreiten könnt. Insgesamt erwartet euch mit Half-Life extrem spannende Ego-Shooter-Kost mit einer grandiosen Atmosphäre. (Uwe Hönig)



■ Viele der miesen Außerirdischen wehren sich mit schmerzhaften Energiestößen, denen ihr tunlichst ausweichen solltet.



■ Im späteren Verlauf des Spiels werdet ihr sogar einen kurzen Abstecher auf den Heimatplaneten der Alienbrut machen. Spätestens hier braucht ihr gute Bewaffnung ...

Half-Life

PS2

Genre: Ego-Shooter
Termin: 16. November
Hersteller: Vivendi Universal
Spieleranzahl: 1-4
Besonderheiten: Genialer Kooperationsmodus



„Ein Fest für alle Ego-Shooter-Fans, die auch auf eine Story Wert legen“



■ Die Areale haben – im Vergleich zum Vorgänger – an Brillanz deutlich sichtbar zugelegt. Außerdem verwöhnen zahlreiche Partikel- und Lichteffekte eure Augen, wobei noch nicht feststeht, ob die geplanten Wettereffekte Einzug in das Spiel halten.

Aber wir haben doch keine Zeit!

TimeSplitters 2

Nachdem das erste *TimeSplitters* pünktlich zum Start der PS2 erhältlich war, erwarten wir nun mit Spannung die Fertigstellung des zweiten Teils der Ego-Shooter-Saga.

■ Größter Kritikpunkt am Vorgänger war die Tatsache,

dass der Solo-Spieler-Mode sehr unausgereift daherkam und man den Zeitdruck der Programmierer erkennen konnte, die das Spiel auf Biegen und Brechen zum PS2-Launch fertig stellen wollten. Beim zweiten Teil soll nun alles besser gemacht werden.

■ Spannendere Einzelspieler-Missionen

Das Team Free Radical besteht aus einigen Programmierern, die sich seinerzeit ihre Lorbeeren mit einem indizierten Bond-Shooter für das N64 verdient haben. Das erste *TimeSplitters* erinnerte im Multiplayer-Mode



■ Um frühes Ableben zu vermeiden, empfiehlt sich eine vorsichtige Vorgehensweise.

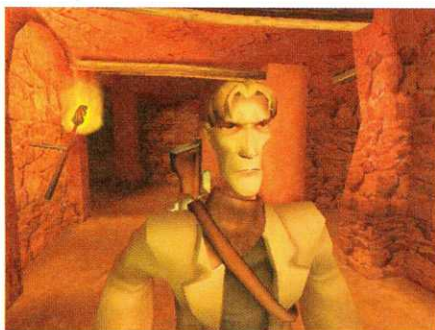
durch ausgefeilte Spielbarkeit deutlich an den Nintendo-Hit. Lediglich die geplanten, superben Solo-Missionen mussten weichen. Genau darum geht es nun bei *TS 2*: sauber ausbalancierte Levels mit motivierenden Aufgaben und nervenzerfetzenden Feuergefechten. Der Multiplayer-Mode wird im gewohnten Glanz erscheinen und bietet euch grandiose Ballersessions mit bis zu vier Spielern auf einem Bildschirm. Wenn die Programmierer tatsächlich alle ihre Vorhaben verwirklichen können, wird der Mehrspielermodus mit einer i-Link-Funktion veredelt werden. Modifikationen gibt es bei den Charakteren, die um satte 90 neue, skurrile Gestalten aufgestockt wurden.

■ Grafische Offenbarung

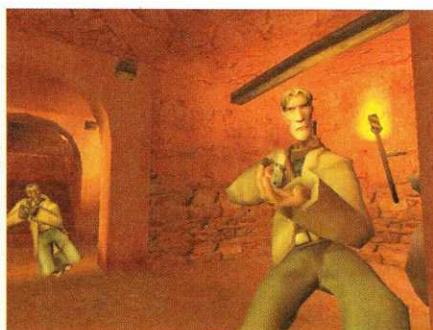
Gerade bei den Animationen, ob bei spielbaren Charakteren oder Gegnern, wurde viel Liebe ins Detail gesteckt. Realistische Gesichtsbewegungen und tolle Bewegungsabläufe, beispielsweise beim Waffeneinsatz, gehören



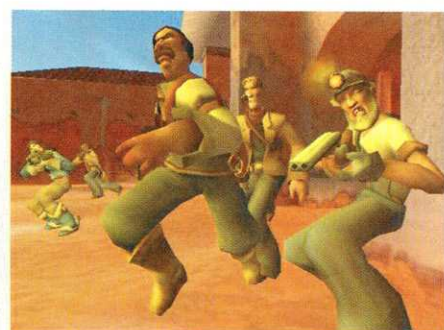
■ Haben euch die fixen Jungs der Special-Forces erst einmal im Visier, hilft nur noch rabiatere Waffeneinsatz, um die Situation zu entschärfen.



Die Charaktere wurden von den Entwicklern detailliert in Szene gesetzt, ohne den Stil des ersten Teils zu vergessen.



TS 2 führt euch in die unterschiedlichsten Zeit-Epochen, was am jeweiligen Grafikstyle deutlich zu erkennen ist.



Wenn ihr in solch einer brenzligen Situation keine durchschlagenden Waffen dabei habt, ist guter Rat teuer.

i Level-Editor

Bereits beim ersten Teil gab es einen genialen Editor zur Erstellung eigener Maps. Auch bei TS 2 bekommt ihr dieses mächtige Tool zur Verfügung gestellt. Nur ist der Editor diesmal noch flexibler und die Optionen zur Modifikation der Levels sind ellenlang. Dennoch könnt ihr in Rekordzeit coole Areale basteln und auf der Memory-Card ablegen – ohne viel Speicherplatz zu belegen. Besonders Multiplayer-Fans werden den Editor lieben.



Realistische Lichteffekte sowie tolle Spiegeffekte werdet ihr des Öfteren zu Gesicht bekommen, ohne dass die Grafik ruckelt.



Die weiträumigen Außenareale zeigen nicht mit üppiger Vegetation und bieten euch auch zahlreiche Deckungsmöglichkeiten.

„TimeSplitters 2 wirkt wesentlich ausgereifter als der erste Teil!“

zum Standardrepertoire. Wie schon beim Vorgänger liefert die Grafik-Engine fantastische 60 Bilder pro Sekunde, ohne in die Knie zu gehen, obwohl weitaus größere und detailliertere Areale euer Zockerherz erfreuen. Die aufgemotzte Engine zeigt weiterhin mit grandiosen Partikel- und Lichteffekten, was in ihr steckt. Feuer, Rauch und Nebel stellen kein großes Problem dar. Noch nicht ganz sicher ist es

aber, ob die geplanten Schnee- und Regeneffekte in das fertige Spiel Einzug halten werden. Um nicht nur grafisch für Furore zu sorgen, werden den Gegnern sogar verschiedene Persönlichkeiten zugeordnet. In Verbindung mit der verbesserten künstlichen Intelligenz werdet ihr deswegen auf die unterschiedlichsten Verhaltensweisen treffen. Manche Gegner verhalten sich aggressiv und überraschen euch mit schnellen Ausweichmanövern, bevor sie euch gezielt attackieren. TimeSplitters 2 führt euch – wie schon Teil 1 – durch die unterschiedlichsten Zeit-Epochen.

Einer der ersten Levels erinnert beispielsweise stark an die typische Location eines Spaghetti-Westerns. Im weiteren Verlauf werdet ihr in die Zeit des Kalten Krieges reisen und finsternen Agenten mächtig eins vor den Latz ballern. Sogar der Zukunft werdet ihr einen Besuch abstatten,

wo es auch einige futuristische Waffen zu ergattern gibt. Ego-Shooter-Freunde behalten aufgrund der (sehr guten) an den Vorgänger angelehnten Steuerung auch in brenzligen Situationen die Kontrolle und freuen sich auf deftige Balleraction Anfang nächsten Jahres. (Uwe Hönig)



Manchen wird dieses Szenario gewiss bekannt vorkommen. Es erinnert an den Staudamm-Level des indizierten Bond-Shooters für das N64.

TimeSplitters 2

PS2

Genre: Ego-Shooter

Termin: 1. Quartal 2002

Hersteller: Eidos

Spieleranzahl: 1-4

Besonderheiten: Sehr guter Level-Editor



„Spannender Ego-Shooter mit flüssiger Grafik und coolen Effekten.“

Durch Einbindung von verummten Spezialeinheiten wirkt TimeSplitters 2 wesentlich erwachsener als der Vorgänger. Allerdings werdet ihr auch einige der skurrilen Figuren aus dem Vorgänger zu Gesicht bekommen.



■ Bei den Unfällen kommt das geniale Partikelsystem zum Einsatz, das für wegfliegende Trümmer und Splitter sorgt.



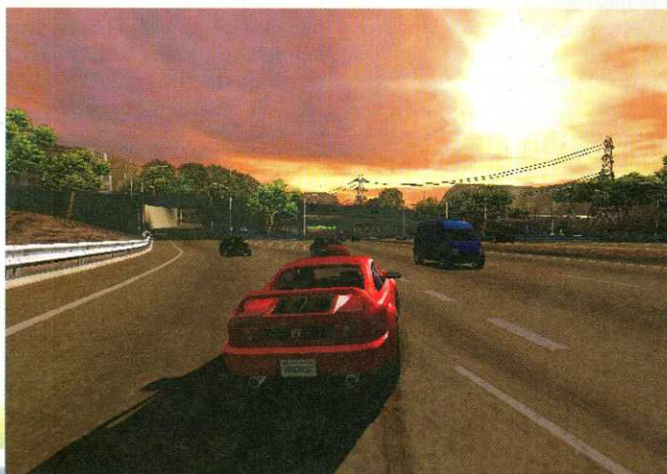
■ Die Checkpoints gilt es rechtzeitig zu durchfahren, um eurem Zeitcounter ein paar Extrasekunden zu spendieren.



■ Wer in den starken Gegenverkehr schlittert, hat meist nicht mehr viel zu lachen.



■ Bei der Jagd durch die Großstadt kommt richtig Freude auf, besonders wenn ihr euch mit geschickten Manövern durch den Verkehr schlängelt.



■ Ähnlich wie bei Gran Turismo 3 erwarten euch wunderbare Sonneneffekte. Besondere Beachtung verdient dabei der realistische Schattenwurf des Boliden.

Qualmende Reifen und krasse Crashes

Burnout

Selbst für uns in der PSG-Redaktion kamen die Neuigkeiten über den Rennspielkracher *Burnout* relativ überraschend.

■ Deshalb sind wir aber nicht minder froh, als erstes deutsches Magazin über den kommenden Hit berichten zu können. Besonders weil der Titel die technischen Möglichkeiten der PS2 voll ausreizt, werden euch unsere ersten Eindrücke den Mund ganz schön wässrig machen.

■ Rennspiel mit Pfiff

Die Wogen der Begeisterung um *Gran Turismo* haben sich noch nicht geglättet, da zeichnet sich schon ein neuer Stern am Rennspielhimmel ab. Bei *Burnout* handelt es sich aber nicht um einen Racer im Stil von *GT*, vielmehr heizt ihr mit euren Boliden über sehr belebte Straßen und müsst euch mehr als einmal geschickt durch den Verkehr schlängeln. Prinzipiell steht euch dafür ein Netzwerk an Wegen zur Ver-

fügung, wobei euer Kurs durch Pfeile vorgegeben wird. Solltet ihr von der vorgegebenen Richtung abweichen, dürfte euch das gnadenlose Zeitlimit einen Strich durch die Rechnung machen. Ihr müsst nämlich die Checkpoints rechtzeitig durchfahren, um wertvolle Sekunden gutgeschrieben zu bekommen. Ihr braust dabei gegen drei weitere Computergegner, die sich nicht gerade zimperlich verhalten. Nicht selten ereignen sich spektakuläre Unfälle, die durch ein realistisches Schadensmodell dargestellt werden (siehe Kasten). Die Konsole verwaltet bei manchen Strecken bis zu 300 (!) am Rennen unbeteiligte Fahrzeuge, womit Crashes beinahe unvermeidlich sind. Die Kurse splitten sich in drei Hauptlocations auf, nämlich USA, Europa und Orient, was genügend Spielraum für abwechslungsreiche Hintergründe schafft. Die üblichen Spielmodi, wie Time-Attack, Single-Race und ein Survival-Mode, sorgen für Kurzweil, aber neue Kurse könnt ihr nur durch Siege im Championship-Modus freischalten.





Wie bei jedem modernen Rennspiel darf natürlich auch ein zünftiger Zweispieler-Mode nicht fehlen, bei dem ihr spannende Kopf-an-Kopf-Rennen bestreiten könnt.

Viele Strecken lassen sich zu unterschiedlichen Tageszeiten und auch rückwärts befahren. Neue Boliden, die übrigens keinen realen Vorbildern entsprechen, bekommt ihr nach regelmäßig stattfindenden Duellen. Gewinnt ihr diese Spezialrennen, erhaltet ihr das Auto des jeweiligen Kontrahenten. Geplant sind bisher 14 Fahrzeuge, die euch nach erfolgreichem Durchspielen zur Verfügung stehen. Das klingt nicht nach viel, dafür könnt ihr im Hard-Mode sogar mit einem Bus auf der Piste rumeiern!

Technische Sensation

Mit unglaublicher Raffinesse programmierten die Entwickler eine beinahe perfekte Grafik-Engine. Zu jedem Zeitpunkt werden euch 60 Bilder pro Sekunde gezeigt, selbst bei höchstem Verkehrsaufkommen. Die Autos bestehen aus ähnlich vielen Polygonen wie die Wagen in GT 3. Durch die so genannte Three-Texture-Pass-Technik werden darüber hinaus überlegende

„Mit Burnout zeichnet sich ein neuer Stern am Rennspielhimmel ab!“

Glanzeffekte und absolut realistische Spiegelungen der Umgebung auf dem Lack möglich. Weitere Grafik-Highlights sind die fantastischen Lichteffekte und das tolle Partikelsystem, welches Rauch und Staub perfekt simuliert. Auch Spiegelungen auf regennasser Fahrbahn werdet ihr – ähnlich wie bei GT 3 – zu sehen bekommen. Die künstliche Intelligenz der Gegner und der unbeteiligten Fahrzeuge wurde bis ins kleinste Detail ausgearbeitet.

Passiert beispielsweise ein Crash, fahren die passiven Straßenbenutzer neugierig und vor allem langsam an der Unfallstelle vorbei, um zu „gaffen“. An Ampeln wird auch schön brav gehalten, wenn sie Rot zeigen. Eure Rivalen hingegen nutzen jede Möglichkeit, an euch vorbeizuziehen. Dabei passt sich deren Intelligenz den gegebenen Umständen an – sprich Gegnerposition, -geschwindigkeit und Verkehrsaufkommen. Sollten die Programmierer von Criterion Studios ihren Zeitplan erfüllen, könnt ihr euch im Oktober auf ein wahrlich prachtvolles Rennspiel freuen. (Uwe Hönig)

i Schadensmodell

Baut ihr einen Crash, wird das Auto nach allen Regeln der Kunst zerlegt. Nach physikalischen Vorgaben schleudert das Gefährt umher, die Karosserie verbaut und die Scheiben zerbersten. Sogleich seht ihr eine etwa fünf Sekunden andauernde Sequenz, die den Unfall bis ins kleinste Detail zeigt. Danach wird euer – wie von Geisterhand reparierter – Wagen wieder auf die Strecke gebracht. Dadurch wird ein arcadelastiges Gameplay gewahrt.



Burnout

PS2

Genre: Rennspiel
Termin: Oktober
Hersteller: Acclaim
Spieleranzahl: 1-2
Besonderheiten: Krachende Crashes



„Ein Fest für alle Rennspielfans mit Hang zu ausgefeilter Technik!“

© CAPCOM CO., LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. * and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



CAPCOM
capcom-europe.com

PlayStation 2

DAS LEBEN OHNE RESIDENT EVIL.



Verordnung eines Lautes kommt mit die Hölle...
ne bewundern. Da geht die Post ab!



ESPN X Games Skateboarding

PS2

Genre: Skateboard

Termin: November

Hersteller: Konami

Spieleranzahl: 1-2

Besonderheiten: Super Wettkampf-
atmosphäre



erhal-
rüssten.

„Ladet ein paar
Freunde ein und er-
lebt die X Games live
im Wohnzimmer.“

H



■ Bei Klonoa 2 erwarten euch auch Schalterrätsel. Diese Brücke senkt sich erst nach Aktivierung eines Kristalls.



■ Normalerweise seht ihr die Action von der Seite, wobei die Umgebung gedreht wird, falls ein Pfad in die Tiefe führt.



■ Kein Jump & Run kommt heutzutage ohne eine akkurate Oberwelt aus, die euch zu den weiteren Levels führt.

Ein Schlappohr auf Abwegen

Klonoa 2: Lunatea's Veil

Bereits auf der PSone war *Klonoa der Hammer* für alle Hüpfspiel-Begeisterten. Nun folgt der Nachschlag auf der PS2!

■ Die neuartige Optik machte *Klonoa* schon vor über drei Jahren zu etwas Besonderem. Obwohl die Action meist von der Seite betrachtet wurde, konnte der Titel quasi als 2-1/2-D-Spiel bezeichnet werden, da die dritte Dimension – ähnlich wie bei *Pandemonium* – ebenfalls ausführlich verwendet wurde.

■ **Alles beim Alten, nur besser**
Wenn spät nachts in der PSG-Redaktion noch das Licht brennt, hat ein alter Bekannter, der kleine, süße Klonoa, seine Finger im Spiel. Frisch aus den USA ist das Game sogleich in die PS2 gewandert, um recht schnell erste Suchterscheinungen auszulösen ... Wer den ersten Teil schon kennt, findet

sich nach Spielstart in einer wohl bekannten Optik wieder: Bei *Klonoa 2* bewegt ihr euch hüpfenderweise durch eine grandios dargestellte Fantasiewelt. Dieses Mal wartet das Land Lunatea auf die obligatorische Rettung durch den strahlenden Jump&Run-Helden. Ihr übernehmt dessen Rolle und werdet dabei von seinen neuen Kompagnons, der jungen Priesterin Lolo und dem neunklugen Popka begleitet. Die drei machen sich auf den Weg, das Rätsel der vier „Harmony Bells“ zu entschlüsseln. Durch eine dunkle Macht wurde nämlich die Glocke des Leids hinzugefügt, was das Gleichgewicht der Kräfte empfindlich stört.

■ Der kleine Klonoa kann sich mit seinen handähnlichen Schlappohren die Gegner greifen und durch die Gegend tragen.



■ Die Hintergrundgeschichte, die an japanische Animes erinnert, wird in umfangreichen Spielegrafiksequenzen weitergestrickt.

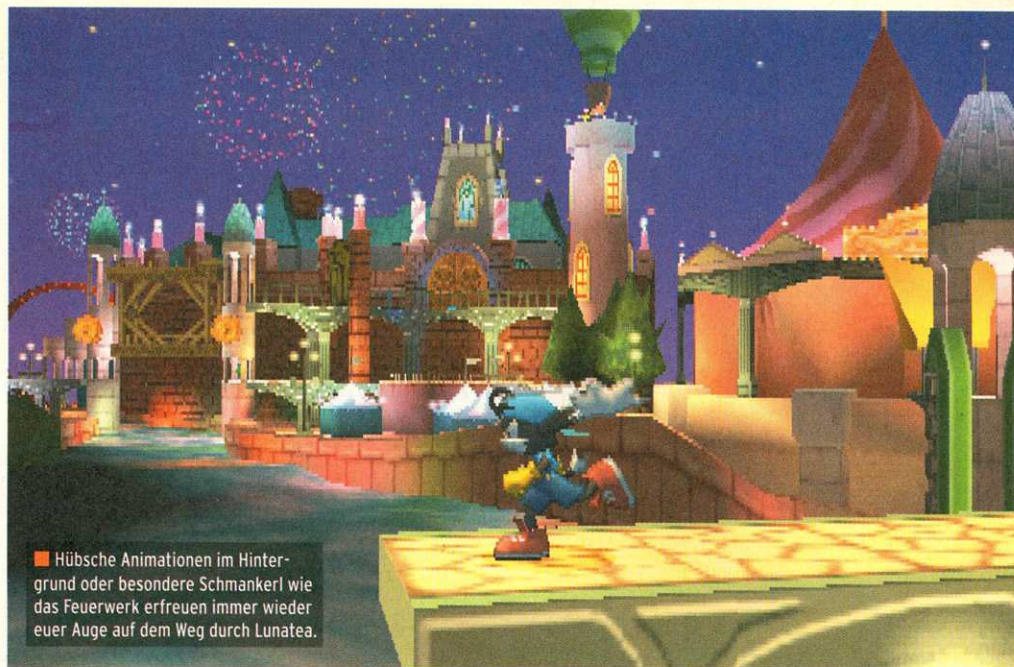


■ Auch beeindruckend große Gegner stellen sich euch zeitweise in den Weg. Diese könnt ihr nur mit diversen Tricks unschädlich machen.



i Cell-Shading

■ Hierbei werden nicht die üblichen Texturierungs- und Beleuchtungs-Methoden für 3D-Grafik benutzt. Vielmehr setzen sich die Figuren aus einzelnen „Zellen“ zusammen, wobei keine weichen Übergänge verwendet werden. Dieses Verfahren ermöglicht einen originalgetreuen 2D-Zeichentrick-Look in einer dreidimensionalen Polygon-Umgebung. Das erste Spiel, das die Cell-Shading-Technik perfekt zum Einsatz brachte, war *Jet Set Radio* für Segas Dreamcast.



■ Hübsche Animationen im Hintergrund oder besondere Schmankerl wie das Feuerwerk erfreuen immer wieder euer Auge auf dem Weg durch Lunatea.

Natürlich liegt es jetzt an euch, die Lage zu entschärfen und wieder für Recht und Ordnung im malerischen Lunatea zu sorgen.

„Klonoa 2 begeistert durch schöne Optik und famose Spielbarkeit.“

■ Technische Glanzleistung

Nun macht ihr euch also auf den Weg durch die fantastischen Levels, von denen es insgesamt 24 zu erforschen gibt. Wie schon im Vorgänger könnt ihr euch per Knopfdruck die umherwuselnden Feinde schnappen und daraufhin die unterschiedlichsten Dinge mit ihnen anstellen. Beispielsweise könnt ihr höher gelegene Plattformen erreichen, indem ihr mit einem Gegner in den Händen während eines Sprunges nochmals auf den Jump-Button drückt. Dabei schmeißt der kleine Klonoa den Widersacher nach unten und bekommt dadurch einen Schub nach oben spendiert. Drückt ihr hingegen auf den Feuer-Button, werft ihr den gefangenen Kon-

trahenten nach vorne. Auch Schalter lassen sich durch Gegnerbeschuss auslösen. Ebenso können Blockaden oder unvorsichtige Feinde mit einem beherzten Wurf vernichtet werden. So hüpfet und rätselt ihr euch durch die unglaublich liebevoll dargestellten Szenarien. Namco beweist hier wieder eindrucksvoll, dass sie zu den absoluten Topentwicklern gehören. Mit sauberen 60 Bildern pro Sekunde und kaum Kantenflimmern lässt euch die Optik so manches Mal strahlen. Dabei wurde der Held und Teile der Hintergrundgrafik mit feinsten Cell-Shading-Technologie (siehe Kasten) kreiert, um einen comicartigen Eindruck zu erzielen. Die herzallerliebsten Animationen sind da nur noch das Tüpfelchen auf dem i. Dazu kommen grandiose 3D-Hintergründe, die noch so einige Überraschungen für euch parat halten. Beispielsweise werdet ihr von kleinen Kanonen in die Tiefe des Levels geschossen, worauf ihr an anderer Stelle wieder weiterhüpfen dürft. Abgerundet wird das perfekt spielbare Spektakel von einem passenden Soundtrack. Fazit: Ein todsicherer Hitkandidat. (Uwe Hönig)



■ Mit gewagten Sätzen auf Sprungfelder könnt ihr hoch gelegene Plattformen erreichen.



■ Die „Hubschraubergegner“ drehen sich weit in die Höhe, bevor sie zerplatzen.



■ Manche Gegner ermöglichen euch durch Klonoas „Gegnerhüpftchnik“ einen Flug in Schwindel erregende Höhen.



■ Verschiedene Fortbewegungsmittel – wie hier das Surfbord – sorgen für angenehme Abwechslung bei Klonoa 2.

Klonoa 2: Lunatea's Veil

PS2

Genre: Jump & Run

Termin: November

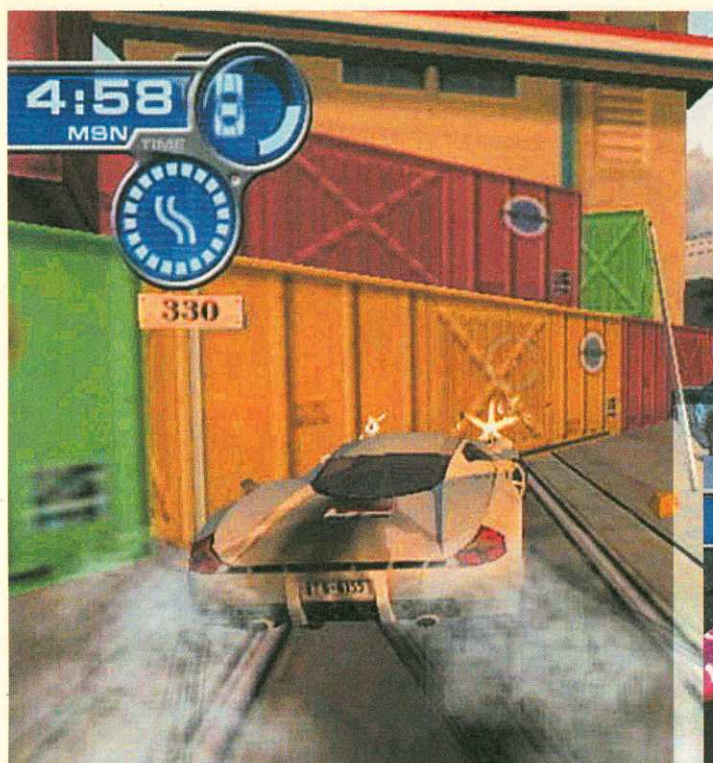
Hersteller: Sony

Spieleranzahl: 1

Besonderheiten: Cell-Shading-Technologie



„Perfekt gelungene Jump&Run-Kost für Fans und solche, die es werden wollen.“



■ Leider ist nicht jedes Hindernis zu beseitigen. In diesem Fall müsst ihr einen anderen Weg finden, euren Auftrag für Ihre Majestät zu erledigen.

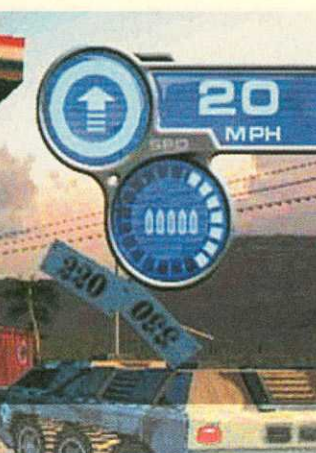
Spionage-Rallye

Spy Hunter

Zwar nicht im Auftrag Ihrer Majestät, sehr wohl aber mit einem 007-typischen Waffenarsenal ausgestattet, setzt ihr euer Leben für die Sicherheit des Planeten aufs Spiel.

■ Wer hat nicht als Kind vor dem Fernseher gesessen und voller Spannung die James-

Bond-Filme verschlungen. Neben 007 und Auftraggeber M spielte der geniale Entwickler Q eine entscheidende Rolle. Seine ausgefuchsten Goodies – wie der Raketen werfende Kugelschreiber – sind legendär. Würde Q allerdings das Fahrzeug vom PS2-Titel *Spy Hunter* sehen, er würde blass vor Neid.



■ Nachdem ihr eine Laserbarriere durchfahren habt, werden diese unangenehmen Elektro-Fallen ausgelöst. Der Kontakt mit ihnen verursacht schweren Schaden.

■ Zu Lande, zu Wasser und beschossen aus der Luft

Der G6155 Interceptor scheint auf den ersten Blick ein ganz normaler Sportwagen zu sein: schnittige Linienführung, Silbermetall-Lackierung und hochmotorisiert. Doch unter der Karosserie steckt Hightech. Maschinengewehr, Raketenwerfer und diverse Tricks zur Verteidigung wie Rauchbomben oder Ölsprinkler machen euren Flitzer zu einer wahren Festung.

„Spy Hunter hat uns spielerisch und technisch überrascht.“

Habt ihr trotzdem zu viele Treffer kassiert, verwandelt sich der G6155 in ein hypermodernes Motorrad, das an *Extreme-G* erinnert. Seine Bewaffnung ist nicht so durchschlagend wie die der vierrädrigen Version, jedoch hat das Bike eine bessere Beschleunigung und Bodenhaft-



■ Auf dem Highway ist die Hölle los: Es ist schon schwierig, auf einer vierspurigen Autobahn rechtzeitig auszuweichen. Na ja, wir haben ja die Lizenz zum Töten.



■ Diesem fiesen Zeitgenossen sollte man aus dem Weg gehen. Seine seitliche Fräs-Stange zerstört euer Chassis in Windeseile.

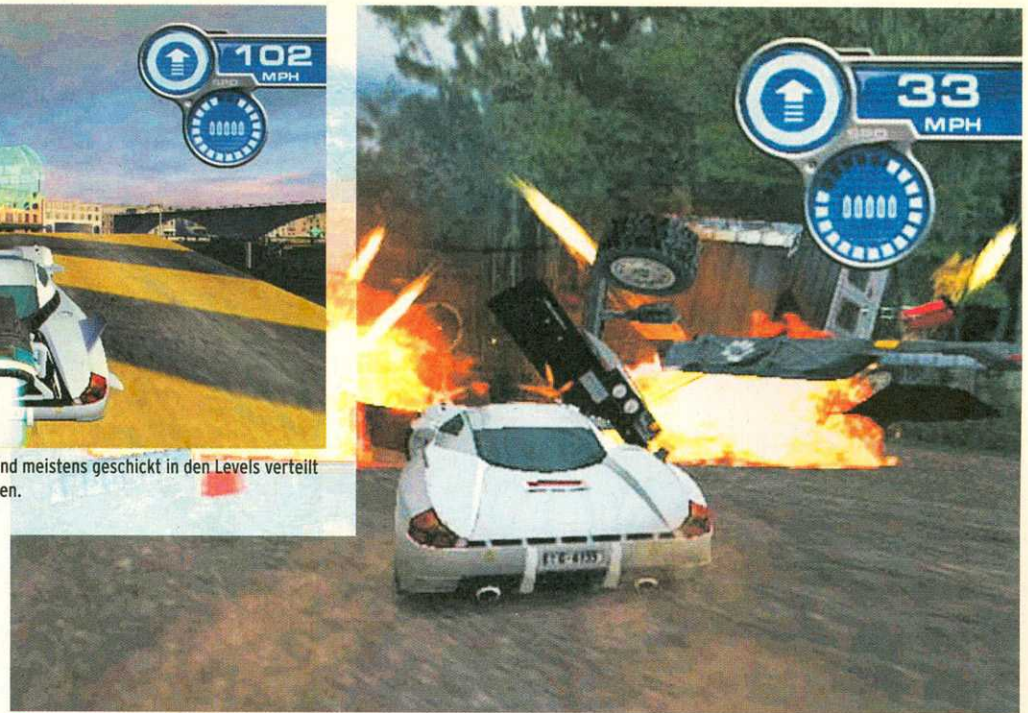


Die SAT-Coms (grüne Empfangseinheiten) sind meistens geschickt in den Levels verteilt und nur mit waghalsigen Manövern zu aktivieren.

tung. Wurde auch dieses Vehikel von euren Widersachern zerstört, ist eure Mission endgültig gescheitert. Bevor es allerdings so weit kommt, könnt ihr euch rechtzeitig in einen alliierten Spezial-Lkw flüchten, der euch in Windeseile repariert. Aber nicht nur auf der Straße verbreitet ihr Angst und Schrecken unter den Gesetzlosen, sondern auch auf der Wasseroberfläche. Kaum hat euer Bolide das kühle Nass berührt, wird er im Handumdrehen zum raketenbetriebenen Schnellboot.

■ Es gibt viel zu tun

Insgesamt müsst ihr 14 Missionen meistern. Jede einzelne bietet eine andere Aufgabenstellung. Diverse Missionsziele sind zwingend zu erfüllen, während andere bei der Abrechnung lediglich Bonuspunkte bringen. Diese wiederum braucht ihr, um Zugang zu den schwereren Aufgaben zu erhalten. So führen euch die Aufträge über die ganze Welt. Angefangen von Konvoi-Eskortierungen im



Selbst gut positionierte Straßensperren sind für platzierte MG-Salven kein echtes Hindernis.

„Alle Features des Klassikers finden sich in der Neuauflage wieder.“

Dschungel bis zur Zerstörungsmission in einer Seenlandschaft bietet *Spy Hunter* die ganze Agenten-Palette. Egal, ob eine rasante Verfolgungsjagd gegen einen wild feuernden Jeep oder langsames Anpirschen an einen Überwachungsturm, man fühlt sich als echter Draufgänger. Glücklicherweise haben die Entwickler auf Rambo-Missionen nach dem Motto „Ich lege alles in Schutt und Asche“ verzichtet. Immer ist es ein Teilziel, Passanten nicht zu verletzen oder ab und an die Fahrzeuge der Terroristen unbemerkt mit Sonden zu bestücken.



Bei Gefechten auf offener Straße solltet ihr unbedingt darauf achten, keine unschuldigen Passanten zu erwischen. Ansonsten gilt das Missionsziel als gescheitert.

■ Überraschend gut

Die derzeitige Preview-Fassung leidet noch unter einer sehr unkonstanten Bildwiederholungs-

rate. Sollte dieses Problem bis zum Release abgestellt sein, dann erwartet uns ein grafisches Highlight, das in erster Linie durch die abwechslungsreiche Gestaltung der Levels und die vielen Details überzeugt. Übrigens: Dieses Preview wird sich in fünf Sekunden selbst zerstören. (Sven Harder)

i



Spy Hunter Das Urgestein aus der Spielhöhle

Vor rund 18 Jahren entwickelte Automaten-Hersteller Midway einen echten Klassiker. Im Ur-Spy Hunter übernimmt ihr zwar auch die Kontrolle über ein Agentenfahrzeug, doch waren damals die technischen Möglichkeiten dermaßen eingeschränkt, dass die

Grafik mit einfachen Bitmap-Objekten auskommen musste. Dennoch verfügte der Zocker anno 1983 über ein ähnliches Waffenarsenal wie heute: Rauchbomben, Öl-Sprinkler, MG oder Raketenwerfer. Sogar die Hintergrundmusik von Peter Gunn ist geblieben.



Spy Hunter

PS2

Genre: Rennspiel
Termin: September
Hersteller: Konami
Spieleranzahl: 1
Besonderheiten: Spannendes 007-Flair



„Endlich mal ein Classic-Game, das mit echten Innovationen verbessert wurde!“



■ Mit ein wenig Übung könnt ihr den Verteidigern ent-rinnen und genaue Flanken in den Strafraum schlagen.



■ Carsten Jancker wird von der herrlichen Kulisse zu ab-soluten Höchstleistungen angespornt.



■ Die Spieler und das Stadion sind sehr detailliert darge-stellt. Sogar Gesichtsausdrücke lassen sich erkennen.

Football is coming home ...

FIFA 2002

Zusammen mit ISS ist Elec-tronic Arts' *FIFA-Reihe* seit Jahren die Referenz im Fußball-Genre. Die-ses Jahr erweitert EA Sports die Serie um ein weiteres Glanz-stück: *FIFA 2002* sitzt bereits in den Startlöchern.

■ In der PSG-Redaktion machte sich die Update-Angst breit. Handelt es sich bei *FIFA 2002* um ein weiteres Remake des inzwi-schen er-grauten Spiel-

systems? Muss der arme Redak-teur sich wieder auf die Suche nach minimalen Änderungen machen? Nein! Laut EA Sports ist *FIFA 2002* ein völlig neues Game mit jeder Menge Über-raschungen.

■ Neues Passsystem

Das in der Vergangenheit oft kritisierte Gameplay wurde komplett überarbeitet. Eine der gravierenden Neuheiten ist das neue Passsystem. Frei stehende Spieler bzw. Athleten, die einen

Pass in den Lauf erwarten, machen dies mit einem Fingerzeig deutlich. Jetzt müsst ihr euren Mitstreiter nur noch anvisieren und die Pille auf den Weg schicken. So werden die aus den Vorgängern bekannten peinlichen Pässe ins Nirgend-wo unterbun-den und



■ Wenn mehrere Spieler einer Mannschaft ihre Laufbereitschaft zeigen, dann könnt ihr die Gegner hinterrücks ins Leere laufen lassen.

die Dynamik des Spieles deut-lich erhöht. Bei Eckbällen und Freistößen machen sich die Mit-spieler in ähnlicher Weise be-merkbar und irritieren die ge-nerische Abwehr mit linken Fin-

„EA Sports versucht, vom Arcade-Fußball wegzukommen.“

ten und Gesten. Das wäre ohne die gesteigerte KI der Mit- und Gegenspieler natürlich nicht möglich.

■ Spielmodi satt

Sehr löblich ist die Anzahl der Spielvarianten und Lizenzen. Sämtliche Namen und Vereins-wappen sind original. Verant-wortlich dafür ist die erworbe-ne FIFPro-Lizenz. Über 75 na-tionale Teams und 16 Ligen, ein-schließlich der englischen Pre-mier League, der Bundesliga, der österreichischen Max. Bun-desliga (!), der französischen LNF, der spanischen Primera Di-division und der US-Major League Soccer, sind direkt anwählbar. *FIFA 2002* bietet dem Fußball-Fan genügend Möglichkeiten, um sich richtig auszutoben. Egal ob Freundschaftsspiel, Liga, Train-ing, FIFA WM-Qualifikation oder ein individuell geschneider-tes Turnier, *FIFA 2002* macht's möglich. (Ralph Wollner)

FIFA 2002

PS2

Genre: Fußball
Termin: 8. November
Hersteller: Electronic Arts
Spieleranzahl: 1-8
Besonderheiten: Neues Passsystem



„FIFA 2002 könnte dank der Neuerun-gen ein Hit werden!“



■ Hier demonstriert der Holländer Zenden sein Ballgefühl. Er gehört zu den Leistungsträgern des FC Barcelona.

Der Kampf um die Fußballkrone geht in die nächste Runde

This is Football 2002

This is Football 2002 ist ein direkter Nachfolger der PSone-Fußballserie *Fußball Live*. Der Sprung ins 128-Bit-Zeitalter soll Sonys Kickerreihe endgültig in der Spitzengruppe der Fußballtitel etablieren.

Die auf der PSone erschienene Titel *Fußball Live 1* und *2* hatten in Deutschland nicht den erwünschten Erfolg. In England und Frankreich hat die Serie längst Kultstatus und teilt sich mit *FIFA* und *ISS Pro Evolution* die Pole-Position. Jetzt lockt Sony den fußballhungrigen Zocker mit massig Spielmodi und verbessertem Spielsystem.

■ Atemberaubende Kulisse

Nach einer kurzen Ladezeit und einem ebensolchen Intro gelangt ihr in das Hauptmenü. Hier habt ihr per Quickmatch die Möglichkeit, euch augenblicklich auf das Spielfeld zu begeben. Wer ein wenig mehr Zeit investiert, kann sich aus dem großen Angebot an Spielmöglichkeiten seinen Favoriten auswählen. Außer den herkömmlichen Events wie zum Beispiel Welt- und Europameisterschaft, verschiedenen internationalen Ligen (auch Bundesliga) und Turnieren besitzt das Spiel ausgefallene Modi wie Schulmeisterschaften oder kontinentale Meisterschaften. Auf dem Rasen bieten die virtuellen Sportler Fußball vom Feinsten. In herrlich dargestellten Stadien tummeln sich die weltbekannten Stars mit Original-Namen, -Triks und einer hohen KI. Dank der guten Steuerung kann man die Jungs elegant über das Spielfeld flitzen lassen. Die Spielzüge sind realistisch und werden vom Publikum mit Sprechchören und Szenenapplaus belohnt. Die Schlachtgesänge sind dem Austragungsort entsprechend sehr unterschiedlich, wobei die britischen Fans klar die Nase vorne



Die gute Steuerung erlaubt es euch, die Pille millimetergenau in den Winkel zu zirkeln. Der Torwart ist hier völlig chancenlos.

haben. Die vielen Details sprechen für eine liebevolle Programmierarbeit. So kommunizieren die Spieler untereinander mit Handzeichen und ärgern sich sichtbar nach vergebenen Torchancen.

■ Das Tor-Problem

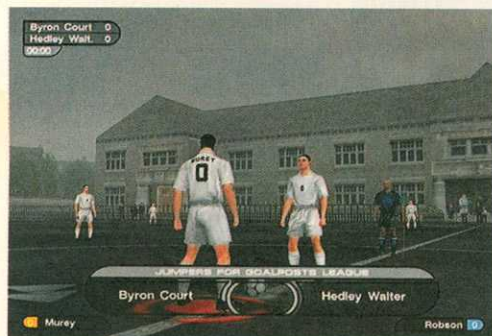
Das eigentlich gelungene Spiel hat leider eine Schwäche, die von den Vorgängern bereits bekannt ist. Nach wie vor gibt es bestimmte Spielzüge, die fast zwangsläufig zum Torerfolg führen. Dieses Phänomen ist zwar auch von anderen Titeln wie zum Beispiel *FIFA 2000* bekannt, fällt aber bei *This is Football 2002* mehr ins Gewicht, denn die erwähnten Spielzüge sind nahezu die einzige Möglichkeit, den Torwart zu überlisten. Folglich gestaltet sich der Spielverlauf recht eintönig: Es wird



Bei dem Klassiker Frankreich gegen Holland ist die Stimmung im Stadion kurz vor dem Siedepunkt. Dem Match steht nichts mehr im Wege.

immer wieder versucht, gewisse Positionen zu erobern, um dann immer wieder dasselbe Angriffsmuster anzusetzen. Bis zum Er-

scheinen von *This is Football 2002* wird dieses Manko hoffentlich noch ausgemerzt. (Ralph Wollner)



Die Schulmeisterschaften bieten eine nette Abwechslung.



Olli Kahn sieht dem Original-Vorbild zum Verwechseln ähnlich.

This is Football 2002

PS2

Genre: Fußball
Termin: 24. September
Hersteller: Sony
Spieleranzahl: 1-2
Besonderheiten: -



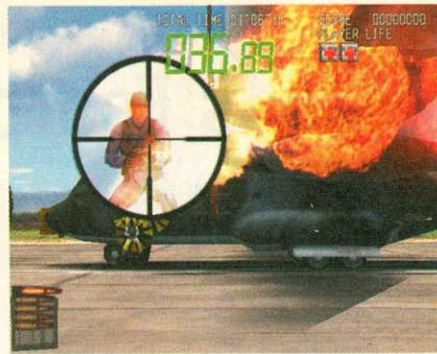
„Ein optisch ansprechender Kick mit vielen Details.“



■ Während ihr versucht, eurem Erzfeind das Lebenslicht auszublasen, bewirft euch der Finsterling mit Geiseln.



■ Um das Flugzeug an der Flucht zu hindern, solltet ihr euch als Erstes um die Motoren der Maschine kümmern.



■ Die Feinde in Silent Scope 2 sind äußerst detailliert dargestellt und verfügen über unterschiedliche Trefferzonen.

Der Scharfschütze kehrt zurück

Silent Scope 2 Dark Silhouette

Fans martialischer Action bekommen bei Konamis neuem Titel einiges geboten, denn bei *Silent Scope 2* schlüpft ihr in die Rolle eines waschechten Scharfschützen.

■ Bei *Silent Scope 2* handelt es sich um die Umsetzung eines Arcade-Automaten, der vor allem durch sein ungewöhnliches Steuergerät für Aufsehen unter Spielhallen-Fans gesorgt hat. Um das Sniper-Feeling des Spiels möglichst realistisch einzufangen, montierten die Jungs von Konami kurzerhand ein originalgetreues Scharfschützen-

gewehr auf den Automaten. Für die grobe Zielerfassung genügt ein Blick auf den Bildschirm. Damit das Ziel aber optimal anvisiert werden konnte, musste durch das Zielfernrohr des Gewehrs gelinst werden.

■ Feuer frei

In der Rolle eines Scharfschützen ist es eure Aufgabe, Geiseln zu befreien und jede Menge Bösewichte mit dem finalen Rettungsschuss ins Jenseits zu schicken. Um euer blutiges Handwerk zu erledigen, bewegt ihr euch in der Ego-Perspektive durch vorberechnete Szenarien

und ballert die Terroristen über den Haufen. Hierbei schaltet ihr zwischen der normalen Ansicht, mit der ihr Feinde grob ins Visier nehmen könnt, und der Zielfernrohr-Perspektive für die Feinarbeit hin und her. Das klingt natürlich einfacher, als es in Wirklichkeit ist, denn die Terroristen schießen zurück, gehen in Deckung oder versuchen, in verschiedenen

Fahrzeugen zu entwischen. Des Weiteren werdet ihr von einem arkadetypischen Zeitlimit unter Druck gesetzt. Technisch macht die vorliegende Version von *Silent Scope 2* einen ordentlichen Eindruck. Die einzelnen Szenarien von der Londoner Tower Bridge bis ins ewige Eis der Arktis wurden solide umgesetzt, wobei die PlayStation 2 sicherlich nicht überfordert wird. Steuerung und Musik sind vom Vorgänger bekannt und sorgen dafür, dass Sniper-Veteranen sich sofort heimisch fühlen. Ob es eine optionale Möglichkeit gibt, verschiedenfarbige Körperflüssigkeiten aufspritzen zu lassen, und wie der geplante Zweispielermodus funktioniert, ist noch nicht bekannt. (Henry Ernst)



■ Die Abschnitte zwischen den Ballerorgien sind allesamt mit cineastischen Balken versehen – daher dieser flache Bildausschnitt.



■ Mithilfe der groben Zielerfassung könnt ihr euer Visier schneller über den Bildschirm bewegen und eure vielfältigen Gegner ungefähr anpeilen.



■ Auch im malerischen London treiben Terroristen ihr Unwesen. Zum Glück sorgt ihr mit eurem Partner für Ordnung auf der Tower Bridge.



■ Durch die optimal ans PS2-Pad angepasste Steuerung ist es ein Leichtes, die Feinde genau ins Visier zu nehmen.

Silent Scope 2

PS2

Genre: Shoot 'em Up
Termin: 4. Quartal
Hersteller: Konami
Spieleranzahl: 1
Besonderheiten: -



„Gute, technisch solide Fortsetzung des Sniper-Klassikers.“



■ Im Zerstörungsrausch geht's durch düstere endzeitliche Häuserschluchten, die von zahlreichen Gegnern gesäumt sind.



■ Mit der kleinen unscheinbaren Handsense kann dieser Irre im Nahkampf einigen Schaden anrichten.



■ Der gefährliche „Clowns-Panzer“ wartet mit einem krassen Flammenwerfer auf, der die Gemüter erhitzt.

Jenseits der Donnerkuppel

Twisted Metal: Black

„In Amerika verkauft sich Twisted Metal: Black mehr als **exzellent!**“

In den USA ist die **Twisted Metal**-Serie auf PSone äußerst beliebt. Da war es nur eine Frage der Zeit, bis auch die PS2 vom Zerstörungswahn heimgesucht wird.

■ Bei **Twisted Metal: Black** geht es nämlich traditionell um Car-Battles im Stile eines *Vigilante* 8. Das bedeutet, ihr begebt euch mit einer Schar an abgefahrenen Vehikeln in unterschiedlichste Arenen, um möglichst viele Gegner mit den bordeigenen Waffensystemen platt zu machen.

■ Hitverdächtig?

In den Staaten ist das Spiel bereits erhältlich und verkauft sich mehr als exzellent. Grund genug für uns, euch anhand der US-Version über das Game zu berichten! Das Leben eines Crash-Psychopathen ist nicht gerade einfach: Andauernd muss er sich nach neuen Wettbewerben umschauen, um gegen Seinesgleichen mit waffenstarrten Fahrzeugen anzutreten. Die Kämpfe laufen in der Regel dann auch ziemlich heftig ab, was dem Spiel in Amerika ein Mature-Rating einbrachte. Dies bedeutet, dass der Titel Kindern nicht zugänglich gemacht werden sollte. Obwohl die Action an sich nicht in dem Maße brutal ist, sind es die

Charakterdesigns und die Story-FMVs umso mehr. Kein Wunder, könnten die anwählbaren Teilnehmer doch allesamt aus der nächsten Irrenanstalt stammen. Da wäre zum Beispiel der kleine Junge, der mit der verwesenden Leiche seines Vaters in einem Taxi antritt. Oder etwa der dämonische Massenmörder im Clowns-kostüm, der ordentlich für Rabatz sorgt. Ganz so ernst sollten die Charaktere natürlich nicht genommen werden; bereits das „Black“ im Namen deutet ja schon an, dass euch massig schwarzer Humor erwartet. Besonders die freispielbaren Endvideos der einzelnen verrückten haben es in sich und warten mit vielen überraschenden Pointen auf.

■ Altbekanntes Spielprinzip

Wie schon bei den diversen Vorgängern ballert ihr euch mit eurem Gefährt durch die Reihen der Widersacher, wobei das letzte intakte Fahrzeug den Sieg einheimst. Die Arenen wirken teilweise etwas eintönig, was aber durch flüssige 60 Bilder pro Sekunde ausgeglichen wird. Selbst beim größten Kampfgetümmel bleibt die Grafik-Engine stabil und setzt mit coolen Explo-

sions- und Partikeleffekten noch eins drauf. Die Steuerung wirkt zunächst etwas überladen und ihr werdet gewiss eine halbe Stunde brauchen, bis ihr euch zurechtfindet. Nach einiger Spielzeit lassen sich die fahrenden Festungen aber sehr intuitiv durch die Gegend heizen. Alle Car-Battle-Fans freuen sich deswegen auf heiße Action im Oktober. (Uwe Hönig)

■ Solch total abgedrehte Charaktere werdet ihr bei Twisted Metal: Black öfter zu Gesicht bekommen.



■ Die Mehrspielermodi bringen besonders viel Spaß – vor allem, weil die Grafik-Engine keine Probleme mit der Bildwiederholrate hat.



■ An Effekten wurde nicht gespart. Leider wirken die Hintergründe etwas eintönig, obwohl der düstere Stil ganz gut überkommt.

Twisted Metal: Black PS2

Genre: Action
Termin: Oktober
Hersteller: Sony
Spieleranzahl: 1-4
Besonderheiten: Amerika dreht durch

Erster Eindruck
PSG

„Raser mit Hang zur Zerstörung kommen voll auf ihre Kosten.“

auf geschannt

■ Snake goes USA: Der heiß ersehnte Konami-Titel *Metal Gear Solid 2* wird noch vor dem Japan-Start in den USA veröffentlicht. Diesen ungewöhnlichen Schritt begründete Konami mit dem in Amerika bereits im November beginnenden Weihnachtsgeschäft. Japanische Snake-Fans müssen sich bis Dezember gedulden. Ein genauer Termin für die PAL-Veröffentlichung steht leider noch nicht fest.

Zombie, die Vierte. Wie Horror-Guru Shinji Mikami in einem Interview bekannt gab, sind die Arbeiten an *Devil May Cry* größtenteils abgeschlossen. Ein nicht geringer Teil des *Devil May Cry*-Teams habe bereits mit den Arbeiten an einem nicht weiter spezifizierten *Resident Evil*-Teil begonnen.



■ Zankerei: Elektronik-Riese Sony reagierte verstimmt auf eine Pressemitteilung, in der Nintendo bekannt gab, dass der Game Boy Advance mit 500.000 verkauften Einheiten den besten US-Start aller Konsolen hingelegt hätte. Sony konterte mit dem Hinweis, dass 510.000 PS2 an den ersten zwei Tagen abgesetzt worden sind.

Dicker Fisch: Auf der Suche nach neuen Entwicklungsteams hat Sony einen im wahrsten Sinne des Wortes dicken Fisch an Land gezogen. Das aus Ex-Bullfrog-Mitarbeitern bestehende Team arbeitet an einem noch geheimen Titel, der Sony dermaßen beeindruckt hat, dass Dogfish gleich in den Stand eines First-Party-Entwicklers erhoben wurde.



■ Die ersten Treffer mit dem Handphaser verursachen noch Schaden. Es bleibt nur die Frage, wann sich die Borg auf die Frequenz einstellen ...



■ Vorsicht! Eigene Crew-Mitglieder zu verletzen oder gar zu töten steht nicht in den Missionsparametern.



■ Auf der Brücke der Voyager begegnet man bekannten Gesichtern: Janeway, Chakotay, Paris und Tuvoc.

PlayStation 2 Action 4. Quartal Majesco

Star Trek: Voyager Elite Force

■ Nach dem überdurchschnittlichen Erfolg auf PC kommt die Voyager-Crew nun endlich auch in den PS2-Quadranten. Die Mischung aus Ego-Shooter und Weltraumabenteuer, gepaart mit der zugkräftigen *Star Trek*-Lizenz, sollte *Elite Force* zu einem begehrten Titel machen. Das Spiel hat eine Storyline, wie aus den TV-Folgen gewohnt. Zwischen den einzelnen Abschnitten zeigen technisch

hervorragende Zwischensequenzen den Fortgang der Geschichte. Trotz vorgegebener Handlung habt ihr natürlich die volle Kontrolle über die Voyager-Mannschaft. Somit geht ein Traum für Trekkies in Erfüllung. Einmal selbst Janeway, Chakotay oder Tuvoc sein und den Borg mal so richtig die Implantate aus ihrer Neuro-Matrix ballern. Hierzu stehen allerlei Waffen aus dem Fundus

der Sternenflotte, aber auch aus dem Delta-Quadranten zur Verfügung. Vom Standard-Phaser bis hin zur Plasma-Wumme sind die bekannten Energiefresser vorhanden. Neben den 36 Story-Missionen wartete die PC-Version mit einem Online-Multiplayer-Modus auf, den es in dieser Form auf der PS2 natürlich nicht geben wird. *Elite Force* bietet als Ausgleich einen Vierspieler-Splitscreen. Ob dieser Modus dieselbe grafische Güte in puncto Detailvielfalt und Bildwiederholungsrate halten kann, bleibt abzuwarten. Sicher ist jedoch, dass der Singleplayer-Mode mit satten Lichteffekten und einer spannenden *Star Trek*-Atmosphäre besticht.



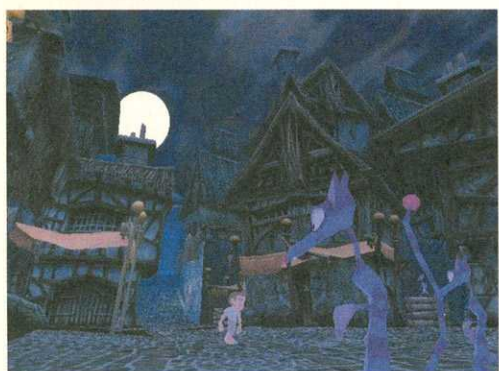
■ Auf manchen Außenposten ist der Teufel los. Hier müsst ihr die ein oder andere Alienbrut auslöschen.



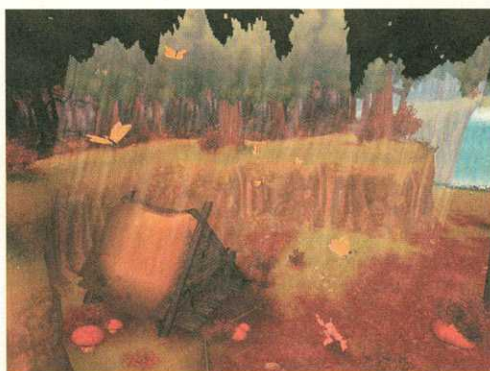
■ Diese Waffe geht wohl nicht mit dem Sternenflottenprotokoll konform. Egal, wir nehmen alles, was wir kriegen können!



■ Im Hintergrund sind die Käfige zu sehen, in die Gerdy die Tierchen bugsieren muss.



■ Nicht immer sind es freundliche Geschöpfe, die unser kleiner Freund einfangen muss.



■ Die Grafik könnte fast aus einem Disney-Film stammen: kunterbunt und mit viel Liebe zum Detail.

PlayStation 2 Action-Adventure 4. Quartal Eidos

Herdy Gerdy

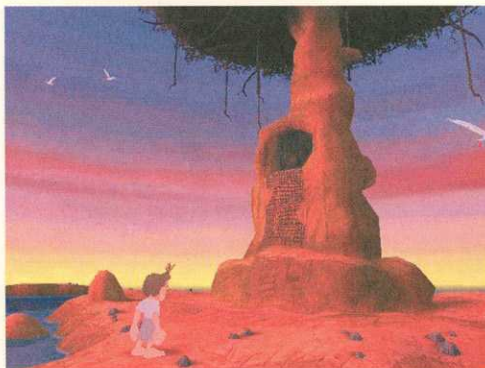
■ Eidos meldet sich nach einer langen Durststrecke mit vielen interessanten Titeln zurück. Von den ganzen Action-Titeln (*Commandos 2*, *Soul Reaver 2*, *Blood Omen 2* etc.) setzt sich *Herdy Gerdy* erfreulich ab. Ihr übernimmt die Kontrolle des kleinen Gerdy, dessen Aufgabe es ist, Tier-Herden zusammenzuhalten. Je weiter ihr im Spiel voranschreitet, desto schwieriger ist es, die entlaufenen Tierchen wieder einzufangen. Im Gegenzug lernt Gerdy aber immer mehr Tricks und Kniffe. Die Grafik

wirkt sehr liebevoll. Alle Texturen vermitteln einen weichen und comicartigen Eindruck, wobei alle Farben in warmen Pastellfarben gehalten wurden. Animationstechnisch hat Eidos ganze Arbeit geleistet. Mithilfe von Spezialisten aus dem Hause Disney hat man eine wunderschöne Welt in die PlayStation 2 gepresst. Obwohl *Herdy Gerdy* optisch somit einen sehr kindlichen Eindruck hinterlässt, ist es gespickt mit erwachsenen Rätseln. Über 30 unterschiedliche Aufgaben gilt es zu meistern.

Dabei ist zu beachten, dass jede Tierart ihre Eigenarten hat. Vögel müssen geschickt angelockt werden, andere können schwimmen und durchqueren Wassergräben, während weitere wasserscheu sind und solche Gräben als Hindernis empfinden. Die Schwierigkeit besteht darin, alle Eigenschaften unter einen Hut zu bringen, ohne die Tiere zu gefährden. Noch etwas Interessantes am Rande: *Herdy Gerdy* war ursprünglich als N64-Spiel geplant. Später sollte es noch für den Dreamcast erscheinen, doch bei Eidos entschied man sich schließlich für die PlayStation 2 als Plattform. Im Nachhinein eine weise Entscheidung, wie wir finden.



■ Die kleinen Piepmätze zusammentreiben, erweist sich als nicht einfach. Hierzu muss sich Gerdy einen Trick einfallen lassen.



■ Wer mag wohl in diesem Baum zu Hause sein? Der neugierige Held wird der Sache schon auf den Grund gehen.



■ **Final Fantasy** auf allen Plattformen: *Final Fantasy*-Vater Hironobu Sakaguchi hat in einem Interview mit der *L.A. Times* seine Multiplattform-Pläne bekannt gegeben. Besonders im Hinblick auf das Online-RPG *Final Fantasy XI* möchte sich Sakaguchi nicht auf eine Plattform beschränken, sondern auch anderen Systemen den Eintritt in die FF-Online-Welten ermöglichen.



■ **Kriegshammer:** Die fleißigen Jungs von THQ haben sich die Rechte an der Science-Fiction-Strategieserie *Warhammer 40.000* gesichert. Bis zur geplanten Veröffentlichung des ersten *Warhammer*-Titels ist allerdings nicht vor Winter 2002 zu rechnen.

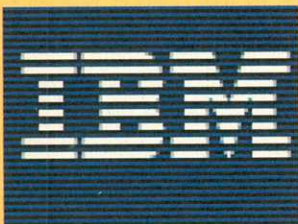
■ **The Thing:** Die für ihr PC-Spiel *Evo/la* bekannten Entwickler Computer Artworks arbeiten an der Umsetzung des John-Carpenter-Streifens *Das Ding aus einer anderen Welt*. Die Handlung des Spiels wird dort ansetzen, wo der Gruselfilm aufhörte. Der geplante Erscheinungstermin für das Horror-Spektakel ist Anfang 2002.

■ **Götterdämmerung:** Die von vielen bezweifelte PS2-Umsetzung der Götter-Sim *Black & White* befindet sich laut Mark Webber, Director Lionhead Studios, definitiv in der Entwicklung. Zum voraussichtlichen Erscheinungstermin im Juni 2002 soll das Spiel unter anderem über eine Online-Funktion verfügen.



auf geschannt

■ PlayStation 3. Der amerikanische Chip-Gigant IBM hat von Sony den Zuschlag für die Produktion des PlayStation-3-Hauptprozessors erhalten. Gemeinsam mit Toshiba wird IBM das Chip-Design für Sonys zukünftiges Baby übernehmen. Durch diese Zusammenarbeit soll die PS3 unter anderem bestens



für Online-Gaming gewappnet sein. In Branchenkreisen wird über geplante Entwicklungskosten von ca. 400 Millionen Dollar spekuliert.

namco

Axis: Namco und die aus ehemaligen Psygnosis-Mitarbeitern bestehende Firma Chaman Production planen ein groß angelegtes Multi-Entertainment-Projekt namens *Axis*. *Axis* soll sowohl als computergenerierter Film als auch als PlayStation-2-Spiel für Furore sorgen.

■ *Chrono Cross:* Obwohl von offiziellen Stellen noch kein grünes Licht gegeben wurde, arbeiten einige Squaresoft-Mitarbeiter bereits an dem Konzept für ein neues Spiel aus der hier zu Lande recht unbekannten *Chrono*-Reihe.



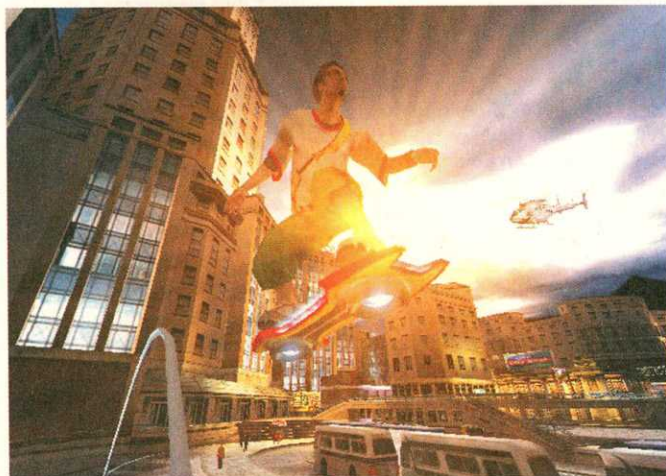
PlayStation 2 Rollenspiel
2002 Namco

Xenosaga

■ Viele PSone-Rollenspiel-Anhänger werden sich noch an *Xenogears* erinnern. Ein typisches Japano-RPG mit Mechs und Magie. Die damaligen Entwickler unter der Führung von Produzent Tetsuya Takahashi verließen Square und gründeten ihre eigene Softwareschmiede Monolith Soft. Dieses Team steht nun unter den Fittichen von Namco, die sich vom neuen *Xeno*-Spiel einiges erhoffen. Zwar soll laut Takahashi *Xenosaga* nichts mit dem PSone-Titel zu tun haben, allerdings hat dies wohl eher einen rechtlichen und wirtschaftlichen Hintergrund, um Square nicht wieder ins Gespräch zu bringen. Fest steht auf jeden Fall, dass *Xenosaga* ein nahezu identisches Spielprinzip, dieselbe fantastisch-futuristische Welt und das gleiche Charakterdesign haben wird, womit sich *Xeno*-Fans schnell heimisch fühlen sollten. Übrigens: Der japanische Original-Untertitel *Der Wille zu Macht* zeigt mal wieder, dass die Japaner auf skurrile Namen für ihre Spiele stehen.



■ Typisch japanischer Anime-Stil: große Augen, bunte Haare und einfache Linienführung – *Xenosaga* knüpft nahtlos an alte PSone-Rollenspiel-Traditionen an.



■ Diese Einstellung beweist eindrucksvoll die grafische Klasse von *Airblade*. Lichteffekte, viele Details und animierte Objekte sorgen für Action.



■ Selbst mit schwebenden Boards macht das klassische Grinden auf Geländern und Kanten aller Art Spaß.

PlayStation 2 Funsports
4. Quartal Sony

Airblade

■ Skater, die schon immer neidisch auf Marty McFly und sein schwebendes Board waren, dürfen sich jetzt auf Sonys *Airblade* freuen. Auf diesen futuristischen Teilen habt ihr alle Möglichkeiten, durch die Stadt zu brettern. Egal, ob auf Geländern, Dächern oder Autos, nichts ist vor euch sicher. Grafisch könnte *Airblade* sogar *Tony Hawk's 3* den Rang ablaufen. Details und Animationen sind nämlich auf höchstem Niveau.



■ Ein Traum für Boarder: Mit den stylischen Hoover-Boards von *Airblade* ist nur der Himmel die Grenze.



PlayStation 2 Shoot 'em Up 4. Quartal Namco/Sega

Vampire Night

■ Direkt aus der Spielhalle kommt ein weiterer Gun-Shooter aus dem Hause Namco. In

Koproduktion mit Sega entstand *Vampire Night*. Daher ist es auch nicht weiter ver-



wunderlich, dass ihr euch in einem ähnlichen Szenario wie in Segas Haus der Toten wiederfindet. Die bereits spielbare Version machte einen einwandfreien Eindruck, auch wenn sie bisher noch nicht mit einer Lightgun spielbar war. Namco verspricht allerdings beim Erscheinen eine Gun-Con-2-Unterstützung. Die Grafik wirkt ebenfalls stark an die Sega-Vorbilder angelehnt. Monster und Helden haben den typischen Gothic- bzw. *Vampire-Style*. Natürlich dürfen bei Bedarf zwei Spieler gleichzeitig an die Pads und/oder Knarren, was den Spiel Spaß um einiges erhöht. Es bleibt abzuwarten, ob die deutsche Version unter einer teilweisen Zensur leiden wird.

■ Wer auf Untoten-Jagd geht, der braucht einfach ein cooles Outfit.



PS2 Rollenspiel
2002 Squaresoft

Final Fantasy XI

■ Es ist schon ein wenig verwunderlich. Kaum haben wir Teil 10 als japanische Version vorliegen, tauchen die ersten Screens zu *FF XI* auf. Bekanntlich soll das Rollenspiel komplett online spielbar sein. Die Bilder zeigen wunderschöne Zwischensequenzen und einen Kampf, wie er sich im Netz darstellt.



■ Die ersten Bilder zum neuen Final Fantasy hinterlassen einen bleibenden Eindruck.



PS2 Rennspiel
4. Quartal Electronic Arts

Die Simpsons Road Rage

■ Homer und seine Familie kommen mit einem Rennspiel à la *Crazy Taxi* für die PS2. Atom-Freund Burns hat beschlossen, den öffentlichen Nahverkehr nuklear anzutreiben, was die Springfielder natürlich auf den Plan ruft.



■ Bart macht mit einer fahrbaren Rakete Springfield unsicher.



PS2 Action
2. Quartal 2002 3DO

GoDai: Elemental Force

■ Nach den 3DO-Perlen *Warjetz* und *Army Men* verspricht *GoDai* ein interessantes Ninja-Abenteuer mit Tiefgang zu werden. Mit aufwendigen 3D-Hintergründen ausgestattet, versetzt euch dieser Titel direkt ins feudale Japan. Spannung garantiert!



■ Hoffentlich wird GoDai qualitativ hochwertiger als die anderen 3DO-Titel.



■ Sony vs. USA: Die Regierungen der USA und Südkoreas haben Sony Computer Entertainment dazu aufgefordert, PlayStation-2-Geräte nicht wie geplant in Taiwan, sondern weiterhin ausschließlich in Japan zu produzieren. Der Grund hierfür ist die angebliche Eignung einiger Chips für den Einsatz in Waffensystemen.



Sie fliegen wieder: Am 13. September wird Namos Düsenjäger-Titel *Ace Combat 4* von der Startbahn abheben. Das Spiel wurde in Zusammenarbeit mit der japanischen Luftwaffe entwickelt und wird für knapp 6.800 Yen zu haben sein.



■ Acclaim weiter auf Erfolgskurs: Auch im jüngst vergangenen Quartal konnte Acclaim den positiven Trend fortsetzen. Obwohl nur ein Reingewinn von 200.000 Dollar erzielt werden konnte, ließ sich der Umsatz auf knapp 38,6 Millionen Dollar steigern. Somit konnte ein Mehrumsatz von knapp fünf Millionen Dollar erzielt werden.

Acclaim
entertainment, inc.

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 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
Dark Cloud	17.9.
Sony	Rollenspiel
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
Jimmy White's Cueball	Sep
Virgin	Simulation
Lotus Challenge	Sep
Virgin	Rennspiel
MX 2002 feat. R.Carmichael	Sep
THQ	Rennspiel
Project Eden	Sep
Eidos	Action
Rune: Viking Warlord	Sep
Take 2	Action
Run Like Hell	Sep
Virgin	Action-Adventure
Stunt GP	Sep
Virgin	Rennspiel
TIF 2002	24.9.
Sony	Fußball
Victorious Boxers	7.9.
Empire Interactive	Boxen
Wing Over 3	Sep
Virgin	Simulation
World Rally Championship	Sep
Sony	Rennspiel

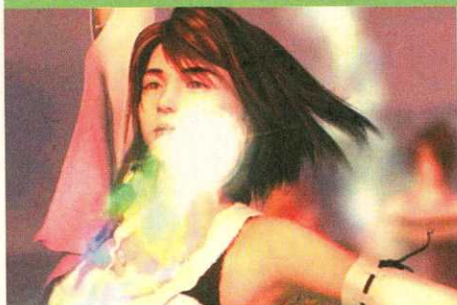
Termine Oktober PS2

B.A.S.S. Strike	Okt
THQ	Angel-Simulation
Batman Vengeance	Okt
Ubi Soft	Action
Endgame	26.10.
Empire Interactive	Action
Time Crisis 2	Okt
Sony	Action
Twisted Metal: Black	Okt
Sony	Action

Most Wanted - PlayStation 2

1 Final Fantasy X

Termin: 2. Quartal 2002



Worum geht es:

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

Aktueller Entwicklungsstand:

Wenn ihr diese Ausgabe in den Händen haltet, sollten bereits über zwei Millionen FF X-Exemplare über japanische Läden gewandert sein. Besser geht's kaum ...

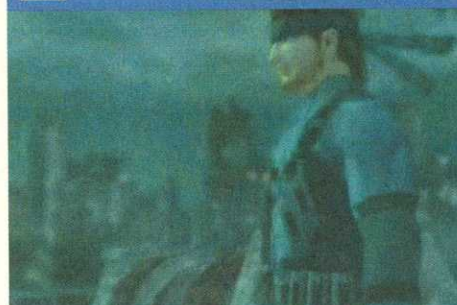
Hersteller: Squaresoft

Genre: Rollenspiel

Spieler: 1

2 Metal Gear Solid 2

Termin: 4. Quartal



Worum geht es:

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

Aktueller Entwicklungsstand:

Konami hält sich mit Infos zu Kojimas neuestem Meisterwerk zurück. Es dürfte aber nicht mehr lange dauern, bis die ersten spielbaren Versionen erhältlich sind.

Hersteller: Konami

Genre: Action-Adventure

Spieler: 1

3 Devil May Cry

Termin: 6. Dezember



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 gibt es dort nämlich Devil May Cry als Verkaufsversion.

Hersteller: Capcom

Genre: Action-Adventure

Spieler: 1

4 Silent Hill 2

Termin: November



Worum geht es:

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

Aktueller Entwicklungsstand:

Henry ist bereits komplett durchgedreht, nachdem er sich an der US-Version von Silent Hill 2 spielerisch befriedigen durfte. Am 27. September kommt's in Japan!

Hersteller: Konami

Genre: Action-Adventure

Spieler: 1

5 Onimusha 2

Termin: März 2002 (Jap.)



Worum geht es:

Übernimmt die Geschehnisse des legendären Samurai Yagyu Ju-bei 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 daran setzen, diesen Termin zu halten.

Hersteller: Capcom

Genre: Action-Adventure

Spieler: 1



Tel.: 02504 - 9330 - 33
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr
Sa.: 9.00-13.00 Uhr

FREAK'S SHOP

Fax: 02504 - 9330 - 99
Alfred-Krupp-Str. 24
48291 Telgte

- ACTION:**
- Action Man 2 39,95
 - Airons 29,95
 - Apocalypse 39,95
 - Army Men ab 29,95
 - Assault Rigs 29,95
 - B-Movie 39,95
 - Beast Wars 49,95
 - Blast Radius 29,95
 - Bug Riders 29,95
 - Carmageddon dt. 29,95
 - Colony Wars 39,95
 - Colony Wars 2: Veng. 39,95
 - Crime Killer 29,95
 - Crises Beat 39,95
 - Darklight Conflict 29,95
 - Dodgem Arena <a> 29,95
 - Duke Nukem: Land 34,95
 - Fighting Force 2 29,95
 - Frenzy 29,95
 - Future Cop LAPD 39,95
 - G-Darius 29,95
 - Grand Theft Auto 34,95
 - Grand Theft Auto 2 39,95
 - GTA London Mission 29,95
 - GTA 1 & London 59,95
 - Grudge Warriors 19,95
 - Gungage 29,95
 - Jurassic Park 2 29,95
 - Lone Soldier 49,95
 - dt. & ungeschnitten
 - Lucky Luke 44,95
 - Machine Hunter 39,95
 - Mass Destruction 39,95
 - Millennium Soldier 39,95
 - Nanotek Warrior One 39,95
 - R-Type Collection 39,95
 - Rampage 2 39,95
 - Rising Zan 39,95
 - Robopit 29,95
 - Rogue Trip 39,95
 - Rosco Mc Queen 29,95
 - Shadow Gunner 49,95
 - Silent Bomber 34,95
 - Slamscape MTV 19,95
 - Space Strike 29,95
 - Spacet Dobris 34,95
 - Spawn 39,95
 - Spec Ops 29,95
 - Spec Ops: Covert Ass. 34,95
 - Spiderman 49,95
 - Star Wars Demolition 39,95
 - Star Wars Jedi Power 49,95
 - Strider 2 34,95
 - Syphon Filter 2 49,95
 - Trap Runner 39,95
 - Tunnel B1 29,95
 - Viper <a> 29,95
 - Warhawk 39,95
 - WDL: Thunder Tanks 39,95
 - X-Men Mutant Academy 49,95
 - Xena - Warrior Prin. 49,95
 - (Action-)Adventure:
 - 007 - Der Morgen 44,95
 - 5th Element 29,95
 - Akiji 39,95
 - Amorzone 39,95
 - Blood Omen: Legacy 44,95
 - Cold Blood 49,95
 - Critical Depth 39,95
 - Crusader of Might & M 49,95
 - D 39,95
 - Dino Crises 39,95
 - Divers Dream 39,95
 - Fear Effect 34,95
 - Galerians 39,95
 - Guardian of Darkness 34,95
 - Heil Night 29,95
 - Herc's Adventure a 39,95
 - Kagero Deception 2 39,95
 - Little Big Adventure 39,95
 - Medieval 2 49,95
 - Metal Gear Solid 39,95
 - MGS "Mission CD" 19,95
 - MGS Incl. Mission CD 49,95
 - MGS, Mission CD & Off. 59,95
 - Berater 49,95
 - Monkey Hero 49,95
 - Ninja - Shadow of D. 39,95
 - O.D.T. 44,95
 - Oddworld 2: Exodus 29,95
 - Overblood a/uncut 49,95
 - Overblood 2 39,95
 - Perfect Weapon 39,95
 - Resident Evil 1 & Berater 39,95
 - Resident Evil 3 dt. 39,95
 - Resident Blade 39,95
 - Sentinel + Music-CD 39,95
 - Soul Reaver: Legacy 39,95
 - Soul Reaver - Legacy of 39,95
 - Kain 2 a/uncut 49,95
 - Stadt der verl. Kinder 49,95
 - Starwinder 39,95

- Star Wars Dunkle Be.** 29,95
- SWAGMAN** 39,95
- Tenchu 2** 49,95
- Tomb Raider 1 & 2** je 29,95
- Tomb Raider 3 & 4** je 39,95
- Tunguska** 29,95
- Ubik** 29,95
- Verräter in der verl. Stadt** 39,95
- Versailles** 39,95
- Virus** 39,95
- Warriors of Might & M.** 39,95
- BEAT'EM UP:**
- Battle Arena Tosh. 3** 39,95
- Bio F.R.E.A.K.S.** 39,95
- Bloody Roar 2** 34,95
- Cardinal Syn** 39,95
- Criticom** 29,95
- Darkstalkers** 29,95
- Dynasty Warriors** 29,95
- Fighter Maker** 34,95
- Guilty Gear** 39,95
- Iron Blood** 29,95
- Jojo Bizarre Adv.** 29,95
- Jurassic Park Warpath** 29,95
- Kensei Sacred Fist** 29,95
- Pocket Fighters** 49,95
- Psychic Force 1** 39,95
- Ready to R. Boxing** 44,95
- Shao Lin** 39,95
- Star Gladiator** 29,95
- Streetfighter Alpha 3** 39,95
- Streetfighter Coll.** 34,95
- Streetfighter Col. 2** 39,95
- Streetfighter Movie** 39,95
- Tekken** 29,95
- Tekken 3** 44,95
- Vampire Hunter** 34,95
- Vs - Versus** 29,95
- X-Mens Streetfighter** 49,95
- Zero Divide 1 + 2** je 29,95
- DENKSPIEL / GESCHICKLICHKEIT**
- JUMP'N RUN:**
- A Bugs Life Activity** 29,95
- < Malen & Spielen >**
- Ape Escape** 29,95
- Asterix & Obelix** 29,95
- Blasto** 39,95
- Bombberman** 39,95
- Bust-A-Move 2** 39,95
- Bust-A-Move 4** 39,95
- Crash Bandicoot** 49,95
- Crash Bandicoot 2** 44,95
- Crash Bandicoot 3** 44,95
- Croc 2** 49,95
- Dreams** 29,95
- Evo's Space Adv.** 29,95
- Gex Deep Cover a** 29,95
- Gex 3D Return the** 39,95
- GZ-S2 2** 39,95
- Heart of Darkness** 29,95
- Hercules** 44,95
- Hugo 1 & 2** je 49,95
- Iznogud** 39,95
- Jersey Devil** 29,95
- Johnny Bazzooka** 39,95
- Kiss Pinball** 29,95
- Landmaker "Puzzle"** 29,95
- Lemmings Compil.** 44,95
- Live Wire** 29,95
- Magical Drop** 34,95
- Mr. Domino** 39,95
- Mr. Driller** 39,95
- Pandemonium 2** 44,95
- Pipemania 3D** 29,95
- Pitfall 3D** 29,95
- Poy Poy** 39,95
- Pro Pinball Fantastic** 39,95
- Journal & The Web** 39,95
- Psybadec** 39,95
- Puchi Carat** 29,95
- Rascal** 29,95
- Rayman** 39,95
- Rayman Englisch für** 39,95
- Anfänger** 39,95
- Rayman Lesen & Rechnen** 39,95
- Klasse 3 & 4** 39,95
- Ruff & Tumble** 29,95
- Spider** 29,95
- Spyro the Dragon** 49,95
- Spyro the Dragon 2** 39,95
- S. Puzzle Fighter 2** 39,95
- Swing** 39,95
- Tarzan** 44,95
- Thrasher: Skate & De.** 29,95
- Tony Hawks Skateb.** 34,95
- Tony Hawk 2** 49,95
- Toy Story 2** 49,95
- Wild 9 & T-Shirt** 39,95
- Worms** 29,95
- Worms Armageddon** 34,95
- Worms Pinball** 29,95
- You don't know Jack** 49,95

- FLUGSIMULATION:**
- Ace Combat 3** 49,95
- Black Dawn** 29,95
- RC Stunt Copter** 39,95
- Thunderhawk 2** 29,95
- Thunderhawk 2** 49,95
- a/ungeschnitten**
- Wing Over 2** 39,95
- MUSIKSPIEL:**
- Dschungelbuch Gro.** 49,95
- Fluid / Pulse / Depth** 39,95
- Music** 29,95
- Music 2000** 39,95
- PaRappaTheRapper** 39,95
- Um Jammer Lammy** 44,95
- RENNSPIEL:**
- 360°** 39,95
- Aqua GT** 34,95
- ATV Quad Racing** 39,95
- Bombberman Fantasy R.** 34,95
- Buggy** 39,95
- C3 Racing** 44,95
- Champ. Motocross** 39,95
- Circuit Breakers** 39,95
- Colin McRae Rally 2** 49,95
- Crash Team Racing** 49,95
- Cyberspeed** 29,95
- Driver** 29,95
- Extreme 500** 29,95
- Extreme Snowbreak** 29,95
- F1 2000** 39,95
- F1 Champ. Season** 49,95
- F1 Racing Champ.** 39,95
- F1 World G.P.** 29,95
- Formel 1 '97** 29,95
- Formel 1 '98** 29,95
- Formel 1 '99** 29,95
- Formel 1 2000** 49,95
- Formula Karts** 39,95
- Gran Turismo 2** 44,95
- Hard Boiled** 29,95
- Hot Wheels Racing** 29,95
- Indy 500** 39,95
- International Moto X** 44,95
- Jet Rider 2** 39,95
- Killer Loop** 29,95
- Mega Man Battle & C.** 39,95
- Micro Machines V3** 39,95
- Micro Maniacs** 39,95
- Midnight Run** 29,95
- Motocross Mania** 34,95
- N-Gen Racing** 39,95
- Newman H. Racing** 29,95
- Peak Performance** 29,95
- Powerboat Racing** 29,95
- Racing Simulation 2** 49,95
- Rally Championship** 49,95
- Rally Cross** 39,95
- Rally Masters** 39,95
- Rapid Racer** 39,95
- RC de Go** 39,95
- Re-Volt** 39,95
- Renegade Racers** 29,95
- Ridge Racer 4** 39,95
- Road Rage** 29,95
- Road Rash 3D** 39,95
- Road Rash Jailbreak** 39,95
- Roadster** 39,95
- S.C.A.R.S. (4 geteilt)** 29,95
- Bildschirm)**
- San Francisco Rush** 39,95
- Sled Storm** 29,95
- Sno Racer 98** 29,95
- South Park Rally** 39,95
- Speedster** 39,95
- Sports Car GT** 29,95
- Streak Howerboat** 39,95
- Street Racer** 39,95
- Street Skater** 29,95
- Street Skater 2** 39,95
- Superbike 2000** 39,95
- Supercross 2000** 39,95
- Test Drive 6** 29,95
- Toca Touring Car 2** 29,95
- Total Drivin'** 29,95
- V-Rally 2** 34,95
- VMX Racing** 39,95
- Wreckin' Crew** 29,95
- ROLLENSPIEL:**
- Alundra 2** 39,95
- Azure Dreams** 39,95
- Breath of Fire 3** 39,95
- Breath of Fire 3 & Pin, T.** 39,95
- Shirt & Drachenfigur** 49,95
- External Eyes** 29,95
- Final Fantasy 7** 39,95
- Final Fantasy 8** 39,95
- Grandia** 34,95
- Jade Cocoon** 39,95
- Vandal Hearts** 39,95
- War of the Worlds** 29,95
- Warhammer** 39,95
- Warzone 2100** 29,95
- Brahma Force** 39,95
- Duke Nukem Time** 39,95
- Ghoul Panic** 49,95
- Hexen a/uncut** 49,95
- Mighty Hts Special** 39,95
- Moorhuhn Jagd 2** 44,95
- Reboot 3D** 29,95
- Shadow Master** 39,95
- South Park** 39,95
- Space Invaders** 29,95
- Star Trek Invasion** 49,95
- Strike Point** 39,95
- X 2** 29,95
- SPIELSAMMLUNG:**
- Bishi Bishi Special** 29,95
- Caesars Palace 2000** 39,95
- Vegas Casino** 29,95
- SPORT:**
- Actua Ice Hockey** 29,95
- Actua Ice Hockey 2** 39,95
- Actua Pool** 39,95
- Actua Soccer C.E.** 9,95
- Actua Soccer 3** 29,95
- Adidas P. Soccer Int.** 29,95
- Adidas Soccer 98** 29,95
- All Star Soccer** 29,95
- Ballblazer Champ.** 29,95
- Box Champions** 29,95
- Box Champion 2000** 49,95
- Brunswick Bowling 2** 39,95
- Burstrick W. Boarding** 39,95
- Cyball Zone** 39,95
- Cyber Tiger (Golf)** 29,95
- ECW Hardcore Rev.** 29,95
- Euro 2000** 39,95
- FIFA Soccer '97** 19,95
- FIFA Soccer '98** 29,95
- FIFA Soccer '99** 39,95
- Frankreich '98** 39,95
- Golden Goal** 29,95
- ISS 98** 29,95
- Int. Track & Field 2** 39,95
- Jimmy Whites Cueball** 39,95
- Kick off World** 39,95
- NBA Live '99** 29,95
- NBA Pro '99** 39,95
- NHL Hockey '97** 19,95
- NHL Hockey '99** 29,95
- NHL Powerplay Hockey** 19,95
- NHL Powerplay 98** 29,95
- No Fear D. M. Biking** 39,95
- Phat Air E. Snowb.** 39,95
- Pitball** 29,95
- Ronaldo V-Football** 49,95
- Simpson Wrestling** 29,95
- Slam Air Mix** 39,95
- Slam n' Jam** 29,95
- Striker** 39,95
- S. Football Champ** 39,95
- Super Match Soccer** 29,95
- Tiger Woods 2000** 49,95
- Trick n' Snowboarder** 29,95
- UEFA Champions 99** 19,95
- UEFA 2000** 29,95
- UEFA Striker** 29,95
- V-Ball: Beach Volleyball** 39,95
- Victory Boxing 2** 39,95
- Virtual Pool** 39,95
- VIVA Fußball** 29,95
- W. Gretzky Hockey** 29,95
- WCW Mayhem** 29,95
- World Cup Golf** 39,95
- WWF Attitude** 29,95
- WWF Smackdown** 49,95

- ACTION:**
- Blade a/uncut** 79,95
- MK Special Forces** 59,95
- Panzer Front** 84,95
- Rainbow Six: Rogue** 54,95
- World Scariest Police** 59,95
- (Action-) Adventure:**
- Alone in the Dark 4** 84,95
- Danger Girl "uncut"** 69,95
- Dino Crises 2** 79,95
- Discworld Noir** 59,95
- Nightmare Creatures** 59,95
- a/ungeschnitten** 59,95
- Nightmare Creat. 2** 59,95
- Parasite Eve 2** 79,95
- Rosswald Conspiracies** 54,95
- DENKSPIEL**
- GESCHICKLICHKEIT**
- JUMP'N RUN:**
- Crash Bash** 84,95
- Donald Duck Quack** 79,95
- Evil Dead** 84,95
- Flintstones B. Bowling** 54,95
- Grinch, The: Stole** 59,95
- Hugo 3D** 54,95
- In einem Land vor** 54,95
- Inspector Gadget** 54,95
- Kasparov** 79,95
- Kings Field** 69,95
- König der Löwen 2** 59,95
- Mat Hoffmanns BMX** 84,95
- Pac Man World** 59,95
- Spyro 3** 79,95
- Wer wird Millionär?** 64,95
- MUSIKSPIEL:**
- Beatmania incl.** 79,95
- Controller** 79,95
- RENNSPIEL:**
- Batman Gotham Racer** 54,95
- Driver 2 Lim. Ed.** 84,95
- Formel 1 2001** 84,95
- Looney Tunes Racing** 69,95
- Need for Speed 5** 59,95
- Schlumpfe 4 - Auf die** 59,95
- Plätze, fertig** 59,95
- World Scariest Police** 59,95
- Chases** 59,95
- ROLLENSPIEL:**
- Dark Stone** 84,95
- Digimon World** 84,95
- Final Fantasy 9** 109,95
- Koudelka** 79,95
- Legend of Dragoon** 89,95
- Legend of Legaia** 54,95
- Shadow Madness** 69,95
- Saga Frontier 2** 84,95
- Techno Mage** 79,95
- Vagrant Story** 69,95
- (EGO-) SHOOTER:**
- Alien Trilogy a/uncut** 59,95
- Iron Soldier 3** 69,95
- Point Blank 3** 84,95
- Resident Evil** 59,95
- Survivor a/uncut** 59,95
- T. Crises 2 incl. Gun** 109,95
- SPIELSAMMLUNG:**
- Capcom Generation** 59,95
- SPORT:**
- Box Champions 01** 59,95
- Bundesligastars '01** 59,95
- ISS 2000** 59,95
- Mille Miglia** 59,95
- Tiger Woods 2001** 59,95
- SIMULATION / STRATEGIE:**
- Anstoß Premier M.** 29,95
- Carnage Heart** 44,95
- Civilization 2** 39,95
- Command & Conq. 2** 29,95
- Dark Omen: Warhammer 2** 44,95
- Dune 2000** 39,95
- Frontschweine** 34,95
- Legend of Kartia** 39,95
- Lego Rock Raiders** 39,95
- Magic the Gathering** 49,95
- Master of Monsters** 39,95
- Monstersed** 39,95
- Player Manager 99** 29,95
- Populous** 29,95
- Premier Manager** 29,95
- Railroad Tycoon 2** 39,95
- Sentinel Returns** 39,95
- Theme Hospital** 39,95
- Theme Park** 49,95
- Unholy War, The** 39,95
- Urban Chaos** 34,95
- V 2000 <a>** 29,95
- Vandal Hearts** 39,95
- War of the Worlds** 29,95
- Warhammer** 39,95
- Warzone 2100** 29,95
- Zen** 44,95

- PlayStation 2: Zubehör:**
- Action Replay** 79,95
- Adapter/ MOD** ab 39,95
- Analog Pad (inkl. Dauerfeuer, Zeitlupe & Programmierung)** 29,95
- Antennenkabel** 19,95
- CD-Case "Original"** 9,95
- CD Leerhüllen 10er Set** 4,90
- Chip für Umbau** ab 8,95
- Cyber Shock** 49,95
- Dual Force** ab 29,95
- ATV Off Road** 99,95
- Bouncer, The** 99,95
- Crazy Taxi** 99,95
- Dark Cloud (29.08.)** 104,95
- Dead or Alive 2** 99,95
- Disney Dinosaur** 99,95
- Donald Duck Quack** 99,95
- Driving Emotion** 99,95
- Dschungelbuch** 89,95
- incl. Tanzmatte** 109,95
- Dynasty Warriors 2** 89,95
- ESPN NBA 2night** 99,95
- ESPN Hockey** 104,95
- Eternal Ring** 99,95
- Evergrace** 99,95
- Extermination** 104,95
- F1 Champ. S. 2000** 99,95
- F1 Racing Champ.** 99,95
- FIFA 2001** 99,95
- Flucht von Monkey I.** 104,95
- Formel 1 2001** 99,95
- Fur Fighters + Gauntlet: Dark Legacy** 99,95
- Gran Turismo 3** 104,95
- GT 3 & Lenkrad** 299,-
- Gun Griffon** 99,95
- Heroes of Might & Magic** 99,95
- Int. Superstar Soccer** 79,95
- Int. Track & Field** 79,95
- Kessen** 99,95
- Le Mans 24** 109,95
- MDK 2** 99,95
- Midnight Club** 59,95
- Moto GP** 99,95
- MTV Music Generator** 104,95
- NBA Street** 104,95
- Oni** 59,95
- Onimusha: Warlords** 104,95
- Operation Winback** tba
- Paris Dakar Rally** 99,95
- Rayman Revolution** 99,95
- RC Revenge** 79,95
- Ready to Boxing 2** 79,95
- Red Faction** 104,95
- Resident Evil Code V. X** 99,95
- Ring of Red** 99,95
- Rune Warlords (8)** tba
- Rune: Viking Warlord** 99,95
- Shadow of Memories** 99,95
- Smugglers Run** 69,95
- SSX** 99,95
- Star Wars Starfighter** 99,95
- Star Wars: S.B. Racing** 89,95
- Streetfighter Ex 3** 99,95
- Summoner** 104,95
- Surfing H3O** 49,95
- Tekken Tournament** 99,95
- Time Splitters** 109,95
- Unreal Tournament** 109,95
- X-Squad** 99,95
- Warriors of M & M** 89,95
- Zone of the Enders** 109,95
- incl. spielbarer Demo-CD**
- GEBRAUCHT:**
- Driving Emotion** 59,95
- ESPN NBA 2night** 69,95
- FIFA** je 69,95
- NBA Live 2001** 69,95
- Pool Master** 69,95
- Ready to Rumble** 59,95
- Tiger Woods 2001** 69,95
- Zone of the Enders** 69,95
- MOGEL-LEKXION:**
- Action & Adventure:**
- 2500 Cheat's & Code's, Tips & Tricks zu über 190 Spielen**
- Game Guide: Akiji, MGS, O.D.T., Silent Hill, Soul Reaver & Syphon Filter**
- Beater Up:**
- 2500 Cheat's & Code's, Tips & Tricks zu über 80 Spielen**
- Games Guide: Bloody Roar 2, Ehrgeiz & Omega Boost**
- Jump & Run: 1500 Cheat's & Code's, Tips & Tricks zu über 90 Spielen**
- Game-Guide: Ape Escape, Crash Bandicoot & Abe's Exodus** je 19,80

- Action Replay** 79,95
- Adapter/ MOD** ab 39,95
- Analog Pad (inkl. Dauerfeuer, Zeitlupe & Programmierung)** 29,95
- Antennenkabel** 19,95
- CD-Case "Original"** 9,95
- CD Leerhüllen 10er Set** 4,90
- Chip für Umbau** ab 8,95
- Cyber Shock** 49,95
- Dual Force** ab 29,95
- Freestyle Board** 119,95
- Gehäuse** ab 19,95
- Gun "Dual"** 29,95
- Gun "G-Con"** 59,95
- Gun & Laseraufsatz** 59,95
- Gun "Scorpion 2"** 59,95
- Joypad <rot/ tra.>** je 9,95
- Joypadverlängerung** 9,95
- Lenkrad Jordon GP** 79,95
- L.J.G.P & Formel 97** 99,95
- Lenkrad Concept** 139,95
- Lenkrad V3** 89,95
- Memory Card 1MB** 9,95
- PSX-Leerhüllen** je 2,95
- RGB Kabel** ab 9,95
- T-Shirt: Breath of Fire** 9,95
- T-Shirt PSX Symbol** 14,95
- X-ploder 9000** 39,95
- DREAMCAST:**
- Konsole** tba
- Adapter DCX** 29,95
- Aufkleber** je 19,80
- Joypad** ab 39,95
- Joypadverlängerung** 9,95
- Memory Card 4MB** 54,95
- RGB Kabel** 19,95
- Super VHS Kabel** 19,95
- 18 Wheeler** 84,95
- Aero Wings** 39,95
- Alone in the Dark 4** 89,95
- Army Men Sarges H.** 49,95
- Carrier** 84,95
- Crazy Taxi 2** 84,95
- Dynamite Cop** 49,95
- Evil Dead** 89,95
- Extreme Sports** 49,95
- F-1 World G.P.** 29,95
- Fighting Force 2** 39,95
- Fighting Vipers** 69,95
- Fur Fighters</**



■ Der Sprung ins Ungewisse. Bei solchen Aktionen braucht ihr besonders viel Speed und eine ruhige Hand.



■ Achtet stets auf euen Schutzschild. Ist die Energie niedrig, dann kann jeder weiterer Treffer eure Karriereträume beenden.

Systems activated!

XG3: Extreme-G Racing



Acclaim schaltet den Turbo ein! Kein Wunder, denn der Umstieg vom Nintendo 64 auf die PS2 eröffnete den XG-Machern viele neue Möglichkeiten. Das Ergebnis ist ein ultraschneller Edelracer.

■ Im 22. Jahrhundert langweilt sich die Menschheit. Die von den Medien verwöhnte Gesellschaft will immer härtere Action, höhere Geschwindigkeiten und derbere Gewalt. Es gibt nichts, was ihre Lust auf den ultimativen Kick stillen könnte. Nichts? Die Zeit ist reif für die Extreme-G-Rennen!

■ **Lebe! Kassiere! Rase!**
Das ist das Motto der Ex-

treme-G-Biker. Vor nichts haben sie Angst, Hauptsache es bringt Geld und ist schnell. Angst dürfen sie auch nicht haben, denn die halbschmerzhaften Kurse und die mächtigen Waffen machen die Rennen nicht gerade zu einem Kinderspiel. In der Extreme-G-Liga gibt es sechs Rennställe. Jedes Team hat zwei Vertragsfahrer, die für Geld ihre Knochen aufs Spiel setzen. Die Konkurrenz in dieser Branche ist hart. Bringt ein Fahrer nicht die erwünschten Leistungen, dann kann ihn mitten in der laufenden Saison ein Kündigungsbescheid wieder in den Sumpf der unzähligen XG-Anwärter zurückschicken. Ihr schlüpft in die Rolle eines der jungen, aufstrebenden Talente und habt die Chance, am

Ruhm und Reichtum der XG-Profis teilzuhaben.

■ **Ohne Moos nix los!**

Vor dem Beginn eurer Rennkarriere könnt ihr im Hauptmenü noch einmal einen prüfenden Blick auf die Sound- und Controller-Einstellungen werfen. Bei Letzteren empfehlen wir euch, die Konfiguration ein wenig abzuändern. Wählt als Turbo und Feuertaste die Schultertasten R1 und L1 und euren Greifern bleiben Verrenkungen erspart. Jetzt steht dem Start der Saison nichts mehr im Wege. Zu diesem Zeitpunkt herrscht auf den Konten der zwölf anwählbaren Fahrer gähnende Leere und es ist wichtig, die Sponsoren mit guten Rennleistungen zu überzeugen. Der Spitzen-



■ Anscheinend sind die XG-Rennen ein gutes Training für die Figur ...

■ Die futuristischen Rennstrecken werden von der Beleuchtung in mystisches Licht getaucht. Die Atmosphäre ist wirklich einzigartig! Lasst euch verzaubern!

gruppe eines Rennens winken saftige Siegesprämien, die ihr in euer Bike investieren könnt. Im XG-Shop werden Ballerfreunde große Augen bekommen. Hier werden sämtliche Utensilien angeboten, mit denen ihr euch die fieseren Rennkollegen vom Hals halten könnt. Neben den vielen Waffen könnt ihr im Shop eine Menge nützliche Zubehörteile wie Schutzschildverstärker oder Energieabsorber ergattern. Beim ersten Rennen verfügen alle Teilnehmer noch über dieselben Mittel: Die Standard-MGs an den Seiten des Motorrads sind die einzige Möglichkeit, die Gegner abzuschütteln. Bereits nach wenigen Rennen beginnen die Konkurrenten, ihr Gefährt aufzurüsten. Jetzt liegt es an euch! Lieber den Motor aufmotzen und der Konkurrenz davonfahren oder dicke Geschütze einkaufen und die Gegner zu einem Klumpen Schrott



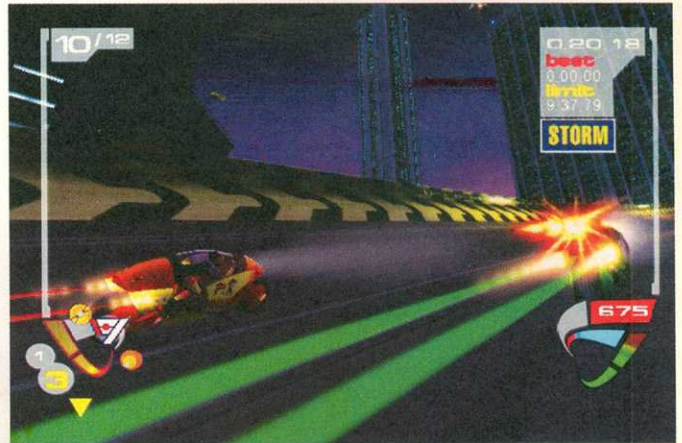
Die Oceania-Strecke ist eine der Schönheiten des Spiels. Teilweise führt die Strecke tief unter den Meeresspiegel.

„Endlich ein Racer, der fette Balleraction und hohe Geschwindigkeiten gut kombiniert!“

verschmelzen? Die Wahl der Aufbau-Taktik hat starken Einfluss auf eure Karriere. Falls ihr auf keinen grünen Zweig kommen solltet, dann könnt ihr euer Equipment immer noch verkaufen und umdisponieren. Der Verkaufspreis liegt jedoch deutlich unter dem Neuwert.

Achterbahn der Zukunft
Insgesamt warten zehn eindrucksvolle Strecken auf euch, die ihr im Liga-Modus einzeln herausfahren müsst. Im Arcade-Modus könnt ihr die erspielten Kurse ohne Siegesdruck, allerdings auch ohne Prämiensichten, ausprobieren. Das Streckendesign spricht für die

Fantasie der Entwickler. So zieht ihr bei „Oceania“ in Schwindel erregender Höhe einen Looping, um sofort danach im Sturzflug tief unter den Meeresspiegel einzutauchen, während ihr im „Siris Canyon“ verwinkelte Passagen und Tunnelemente meistern müsst. Zwei Kameraeinstellungen stehen euch zur Auswahl. Entweder steuert ihr euer PS-starkes Geschoss aus der Third-Person- oder ihr gebt euch den ultimativen Flash mit der Ego-Perspektive. In jedem Rennareal werdet ihr mit einem kleinen Intro eingestimmt. Die Kamera gibt euch einen schönen Überblick auf den Streckenver-



Wilde Kopf-an-Kopf-Rennen sind bei XG3: Extreme-G Racing an der Tagesordnung. Hier könnt ihr die Explosion bei der Zündung des Turbomotors gut erkennen.

i Interview mit Peter Weiss, PR-Manager von Acclaim

PSG: Was sind die wichtigsten Neuerungen bei XG3: Extreme-G Racing?
Peter Weiss: Während sich der zweite Teil von *Extreme-G* stark an den ersten anlehnte, beschreiten wir mit dem dritten Teil neue Wege. Die Strecken wurden deutlich breiter und die Loopings weiter gestaltet, was letztendlich der Übersicht und Spielbarkeit zugute kommt. Ansonsten wurden die genialen Features der beiden Vorgänger weitestgehend beibehalten, wie z. B. die spektakuläre Grafik und das unvergleichliche Geschwindigkeitsgefühl.

PSG: Wie viele Leute haben bei der Produktion mitgewirkt?

PW: Für die Entwicklung zeigt sich unser Team in Cheltenham verantwortlich, das bereits *Crazy Taxi* für die

PlayStation 2 konvertiert hat. Das Kern-Team bestand aus rund 20 Leuten, wobei das Team von Grund auf komplett neu zusammengestellt wurde – die beiden ersten Teile hat unserer ehemaliges Studio in London entwickelt.

PSG: Wie lange dauerte die Entwicklung?

PW: Während die Konzeptionsphase bereits gut eineinhalb Jahre zurückliegt (einige Ideen schlummerten bereits seit längerer Zeit in den Köpfen der Designer), benötigte unser Team in Cheltenham rund ein Jahr für die Entwicklung des Spiels für der PlayStation 2.

PSG: Was macht das Spiel besonders?

PW: *Extreme-G* war schon immer ein Synonym für unglaubliche Geschwindigkeit. Wer sich einmal diesen „Kick“ gegeben hat, der kommt davon so schnell nicht mehr los. Gepaart mit den psychedelischen Lichteffekten und



Der PR-Manager von Acclaim, Peter Weiss hat immer ein Lächeln übrig.

dem abgefahrenen Kurslayout versetzt XG3: *Extreme-G Racing* den Spieler in eine virtuelle Traumwelt.

PSG: Was erwartet Acclaim von dem Titel?

PW: Wir möchten natürlich an den großen Erfolg der beiden ersten Titel anknüpfen. Bis dato stellt XG3: *Extreme-G Racing* eines der schnellsten und technisch aufwendigsten Spiele auf der PlayStation 2 dar – dies bestätigt nicht zuletzt euer Testbericht.



Die Bikes können mit vielen Extras ausgerüstet werden.

i Die Fahrerlager



Vixen:

Das 2218 gegründete Vixen-Team ist das einzige reine Damenteam. Eleganz und Erfahrung ist ihre Devise. Die meist gut gebauten Fahrerinnen sorgen für viel Aufsehen.



Terranova:

Tempo, Glamour und Nervenkitzel. Diese drei Worte beschreiben perfekt die Philosophie von Terranova. Das Team besitzt mit Abstand die größte Fangemeinde.



Starcom:

Dieses unheimliche Team meidet die Publicity und den Glamour des Renngeschäftes. Ihre Taktik halten sie streng geheim. Starcom ist das einzige Team mit Roboter-Piloten.



Palus

Vor über 20 Jahren hat der geniale Designer von Palus den Gravitationsantrieb erfunden. Seitdem behauptet das Team die technische Vormachtsstellung.



Phase one:

Diese rabiate Truppe ist der bekannteste und umstrittenste Rennstall der Liga. Für Geld setzten die Piloten alles aufs Spiel. Als Piloten werden nur Waffennarren verpflichtet.



Talon:

Bei diesem Rennstall handelt es sich um ein Privatunternehmen. Talon ist das profitabelste Team im XG-Zirkus. Sie verpflichten nur die besten Fahrer und sind sozusagen der FC Bayern der XG-Liga.



■ Wenn es steil bergab geht, dann schnell! Die Tachonadel nach oben. Dieses Bike ist bereits über 600 Sachen schnell und besitzt außerdem noch einen vollen Turbo ...

lauf, bevor sie an die Ziellinie, direkt hinter euren Fahrer schwenkt. Der Count-down beginnt. Wenn ihr im richtigen Moment kurz vor dem Start die Schubtaste drückt, beginnt euer Bike das Rennen mit einem Turbostart. Es dauert etwa eine halbe Runde, bis eure Waffen und der Turbo aktiviert werden, so lange heißt es, - ähnlich wie beim Bobfahren - Ideallinie halten und Berührungen mit der Bande meiden. Sind eure Systeme endlich aktiviert, geht der Spaß erst richtig los. Die auf der rechten Seite mittels eines Balken angezeigte Waffenenergie kann jetzt heruntergeballert werden. Wenn ihr das Spektakel aus der Ego-Sicht genießt, dann taucht das Mündungsfeuer der MGs die vor euch liegende Bahn in teuflisches, rotes Licht. Hitzewellen verschleiern die Hintergründe und lassen sie als brennende Silhouetten zurück. Wenn ihr jetzt noch den Turboboost einschaltet, geht es richtig rund. Wie ein

Pferd tritt euch der Schub in den Rücken und lässt die Umgebung wie in einem Film an euch vorbeiziehen. Das alles passiert ohne den kleinsten Ruckler und Slow-down. Mit dem Turbo müsst ihr sparsam umgehen, denn er ist mit eurem Schutzschild gekoppelt. Das bedeutet, dass ihr mit jedem Zwischensprint euren Schild schwächt und anfälliger für die Attacken der Gegner werdet. Wer einfach drauflosprescht, wird das Ende

„Dieses Hochgeschwindigkeitsrennen katapultiert euch ins 22. Jahrhundert.“

des Rennens nur mit Mühe und Not noch miterleben. Um eure Waffen- bzw. Schildenergie wieder aufzuladen, müsst ihr über die lila beziehungsweise grünen Energiefelder fahren. Da es wesentlich mehr Energiefelder für eure Ballermänner gibt, braucht ihr mit eurer Munition nicht gerade sparsam umzugehen und könnt euren Kontrahenten ordentlich einheizen. Die Treffer wirken sich auf die Geschwindigkeit des Fahrzeuges aus, denn die abgezogene Energie fehlt nun zum Turboboost. Eine gute Taktik ist es, lange genug hinter einem Gegner herzufahren und ihn dabei so weit zu schwächen,

■ Wolltet ihr nicht schon immer einmal einen PS-Protzen fahren? XG macht's möglich!





■ Hier sieht man, wie sich ein Bike nach zu vielen Treffern und Bandenberührungen in einen Feuerball verwandelt.



■ Mit der Dreieckstaste könnt ihr einen Blick nach hinten riskieren und lästige Verfolger ins Visier nehmen.



■ Auf der Rennstrecke Crystalaria könnt ihr dank der vielen geraden Streckenabschnitte so richtig Gas geben.

dass er seinen Turbo nicht mehr einsetzen und leicht überholt werden kann. Die vielen Waffen- und Verteidigungssysteme (siehe Extrakasten) sorgen für ständig neue Überraschungen und garantieren abwechslungsreiche Rennen.

■ Euer Fingerspitzengefühl ist gefragt

Die Steuerung ist, ähnlich wie bei den beiden Vorgängern, sehr schwammig ausgefallen. Die kleinste, überhastete Bewegung des Analogsticks lässt euer PS-Monster in die Bande donnern und ins Schleudern geraten. Lasst euch nicht entmutigen, wenn ihr euch wieder einmal mit einer gleißenden Explosion vom Rennen verabschiedet, denn mit ein bisschen Übung kann man die Steuerung gut in den Griff bekommen. Um extrem enge Kurven ohne Schaden zu überstehen, müsst ihr die Luftbremsen benutzen. Mit der L2- und R2-Taste könnt ihr zusätzlich Drift gewinnen und durch die Gefah-



■ Wenn ihr im Besitz eines Destabilisators seid, könnt ihr euer Bike mit einem schützenden elektronischen Feld umgeben.



■ Die riesigen Loopings bringen das Gleichgewichtsorgan gewaltig ins Rotieren. Da heißt es, Nerven behalten!!!

renzone sliden. Diese Technik sollte nur im Notfall angewandt werden, denn jede Betätigung der Luftbremse kostet euch Geschwindigkeit.

■ Konstante Grafik-Engine

XG3: Extreme-G Racing bietet Optik vom Feinsten. Die konstant bei 60 fps liegende Bildwiederholungsrate ermöglicht die problemlose Orientierung auch bei kornenzieherförmigen Streckenpassagen sowie Loo-

pings. Flüssige und schnelle Grafiken vermittelt den Eindruck, direkt hinter dem Steuer zu sitzen, und zaubern selbst hartnäckigen Zockern immer wieder Schmetterlinge in den Bauch. Wegen der sehr übersichtlichen und einfach zu bedienenden Menüführung, entpuppen sich die Memorycard- und Datenverwaltung sowie die Orientierung in den Untermenüs als Kinderspiel. (Ralph Wollner)

„Dieser Titel rockt! Da gibt es keinen Zweifel. Die Geschwindigkeiten sind der Wahnsinn!“



Ralph Wollner

Endlich einmal wieder ein futuristisches Rennspiel, das voll überzeugen kann. Bereits nach den ersten Runden verfällt man in den Geschwindigkeitsrausch und gibt das Pad nicht mehr ab. Kein Rennen gleicht dem anderen. Die hohe KI der Gegner und die vielen Waffensysteme sorgen für immer neue Überraschungen und Rennverläufe. Mit superschneller Rennaction und einer Prise Taktik hat Acclaim ein Spiel entstehen lassen, das Anhänger dieses Genres wie ein Blitz treffen dürfte. Die fehlende Wiederholungsoption und die nervige Musik im Hauptmenü kann man da getrost in Kauf nehmen.

i Die Waffen

Destabilisator:

Der Deflektorschild deaktiviert die Steuersysteme aller gegnerischen Bikes, die sich in Reichweite befinden.



Turbobooster:

Dieses sehr kostspielige Hightech-Gerät unterstützt die Turbofunktion und gibt zusätzlichen Schub. Jetzt geht richtig die Post ab!



E.M.P.:

Dies ist ein Pulsgewehr, welches sämtliche Waffensysteme der Gegner vorübergehend außer Kraft setzt. Leider hat es eine sehr lange Ladezeit.



Mikro-Minen:

Hochexplosive Minen, die bei Kontakt mit anderen Objekten detonieren. Sie werden bei voller Fahrt abgeworfen und automatisch aktiviert.



Heckgeschütz:

Schnellfeuerwaffe mit bis zu 1.000 Schuss pro Minute. Dank der automatischen Zielerfassung kann sich der Fahrer weiter auf das Renngeschehen konzentrieren.



Wärmelenkrakete:

Diese Waffe erfasst ihr Ziel automatisch und verfolgt es gnadenlos. Lenkraketen richten geringeren Schaden als die normalen Raketen an, sind dafür aber leichter zu bedienen.



Schildbooster:

Der an die Schildgeneratoren gekoppelte Gravitations-Pulsgenerator verstärkt die Standardschilde mit einer zusätzlichen Leistung von 40 Megawatt.



Railgun:

Hochleistungs-Thermalblaster mit verheerender Durchschlagskraft. Sie gehört zu den beliebtesten, aber auch zu den teuersten Waffen im XG-Zirkus



Magma-Blaster:

Diese Wumme ist der Mercedes unter den Frontgeschützen. Mit drei großkalibrigen Läufen und explosiver Munition zerfetzt sie alles, was ihr vor die Mündung gerät.



XG3: Extreme-G Racing

PS2



Preis: DM 119,-
Termin: 31. August
Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: Mittel - schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Acclaim
Hersteller: Acclaim
Internet: www.acclaim.com

Grafik

84%

Sound

74%

SPIELSPASS

86%



■ Viele Effekte wurden im Vergleich zur PC-Version abgespeckt. Beispielsweise wirkt das Wasser ziemlich statisch, und wenn ihr euch bewegt, entstehen nur winzige Wellen.

Hohle Birnen und blecherne Helme

Rune: Viking Warlord

Mit Spannung erwartet und mit genügend Vorschusslorbeeren bedacht, erreichte uns endlich *Rune* auf der PlayStation 2.

„Rune hat knifflige Schalterrätsel und heftige Metzeleinlagen zu bieten.“

■ Zur Zeit der furchtlosen Nordmänner standen heftige Brandschatzungen und tödliche Zweikämpfe an der Tagesordnung. Bei *Rune* schlüpft ihr nun genau in die Rolle eines solchen Wikingers, um mit euren Mordwerkzeugen eine Schneise durch die Scharen der Angreifer zu schlagen.

■ Schlachtfest zu Odins Freude

Dunkle Wikinger haben die Kontrolle über das „friedliche“ Nordreich an sich gerissen. Durch die Zerstörung von Runensteinen wollen sie

die Welt in den Untergang treiben. Nur der tapfere Ragnar ist in der Lage, sich ihnen in den Weg zu stellen, um das Unheil noch einmal abzuwenden. Insgesamt 15 Waffen, die sich in die drei Kategorien Äxte, Schwerter und stumpfe Hieb- waffen aufteilen, stehen euch auf eurer Reise zur Verfügung. Diese lassen sich in fünf Stufen aufrüsten und warten mit mächtigen Spezialattacken auf, sofern ihr genügend Runen- steine gesammelt habt. Leider lassen sich aber keine auf geschicktes Timing beruhenden Schlag-Kombinationen



■ Viele Stellen könnt ihr nur nach Betätigung einiger Schalter passieren. Durch die dunkle Grafik müsst ihr allerdings oft lange nach ihnen suchen.



■ Selbst gegen solch unglaublich große Gegner ist ein Kraut gewachsen. Allerdings setzt euch ein Treffer derselben mächtig zu!



■ Rätseleinlagen und knifflige Hüpfpassagen gehören ebenso zu Rune wie ordentlich Butter aufs Brot!

mit den Waffen ausführen, so dass ihr relativ monoton auf dem Feuerknopf rumdrückt. Glücklicherweise könnt ihr in eurem „Säckchen“ mehrere der Hackebeile mit euch führen und mit den Schultertasten durchwechseln. Ähnlich wie bei *Tomb Raider* seht ihr Ragnar von hinten, während die Steuerung eher an einen Ego-Shooter erinnert. Mit dem linken Stick steuert ihr den Helden in die vier Himmelsrichtungen, während ihr euch mit dem rechten Analogstick umschaun könnt. Durch die umfangreichen Aktionsmöglichkeiten werdet ihr Hüpf- und Klettereinlagen ebenso erleben wie kurze Abstecher in die örtlichen Teiche für kurze Schwimmübungen. Alles in allem dürft ihr euch auf etwa 40 Levels freuen, die ihr mit euren scharf gewetzten Metzelerwerkzeugen besuchen könnt.

■ Technik pfui

Leider waren die Vorschusslorbeeren für *Rune* nicht gerechtfertigt. Das Spiel verwendet die *Unreal-Tournament-Engine*, die offensichtlich für die PS2 nicht ohne Probleme genutzt werden kann (siehe Kasten). Barbarische Ruckeleinlagen bei umfangreichen Außenarealen sind da noch ein kleineres Manko. Am schlimmsten hat es die Texturen getroffen. Die Brillanz



■ Mystische Gegner wie dieser halbdurchsichtige Totenschädel stellen sich euch des Öfteren in den Weg und sorgen für morbide Atmosphäre.

der PC-Version wird in keinsten Weise erreicht. Es erwartet euch eine verwaschene Optik, die zu allem Übel auch noch recht dunkel wirkt. Außerdem ist die Qualität der Animationen sehr unterschiedlich ausgefallen. Euer Alter Ego beispielsweise sieht bei seinen Aktionen sehr elegant aus,

während manche Gegner überaus schlampig in Szene gesetzt wurden. Trotzdem kann der Titel eine gewisse Atmosphäre aufbauen, nicht zuletzt durch den düsteren Soundtrack. Beinharte Wikinger-Fans können mit *Rune* durchaus Spaß haben, aber auf die Dauer nerven die Mängel. (Uwe Hönig)



■ Besonders bei den Außenarealen geht die Grafik-Engine oft in die Knie, was auf die Dauer recht nervig sein kann.



■ Kämpfe gegen mehrere Gegner laufen mitunter etwas hektisch ab, wobei die Steuerung eine akkurate Kontrolle der Situation zulässt.

i Unreal-Technologie

■ Auf PCs war die *Unreal-Technologie* seinerzeit wegweisend. Aus diesen Erfahrungen entwickelte Epic drei Jahre später die *Unreal-Tournament-Engine*, die auf der PS2 bisher zweimal Anwendung gefunden hat (*UT* und *Rune*). Allerdings entpuppte sich die Engine als ziemlich leistungshungrig. Außerdem ist eine Menge Grafikspeicher essenziell für die umfangreichen Texturen. Gerade bei der *UT-Engine* beweist sich, dass durch die unterschiedliche Systemarchitektur eine Konvertierung für die PS2 nicht zu empfehlen ist. Sonys schwarzer Verstärker schreit nach eigens programmierten Routinen, um den hochintegrierten Chips die volle Leistung zu entlocken.



„Leider hat das Gemetzel einige technische Mängel.“

Rune auf dem PC war ein wirklich gutes Spiel, was nicht zuletzt an der famosen Technik lag. Leider ist auf der PlayStation 2 nicht viel übrig von hochauflösenden Texturen und flüssigem Grafikaufbau. Außerdem ist das Gameplay nicht so überlegend, dass diese groben technischen Patzer ausgeglichen würden. Die Feinde sind nämlich nicht sehr intelligent und mit stupidem Button-Gehämmere kommt ihr meist weiter. Die simplen und manchmal regelrecht lästigen Schalterrätzel reißen auch nichts raus, weshalb *Rune* nur eingeschränkt zu empfehlen ist.



Uwe Hönig

Rune: Viking Warlord

PS2



Preis: DM 119,-
Termin: September
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./engl.
Entwickler: Humanhead Studios
Hersteller: Take 2
Internet: www.take2.de

Grafik	Sound
58%	73%

SPIELSPASS

60%

Baumeister im Fantasy-Land

Dark Cloud

Für alle Freunde ungewöhnlicher Genre-Mixturen hat Sony ein interessantes Spiel parat. In *Dark Cloud* begeht ihr euch nämlich nicht nur auf Abenteuerpfade, sondern arbeitet auch als Städteplaner und Baumeister.

■ Nach unzähligen Terminverschiebungen ist Sonys ambitioniertes Projekt *Dark Cloud* endlich im PSG-internen Testlabor aufgetaucht.

■ Fantasy-Baumeister

Dark Cloud entführt euch in eine märchenhafte Welt voller Magie und zauberhafter Wesen. In der Rolle des jungen Toan ist es eure Aufgabe, mit der übermächtigen Bedrohung durch den finsternen Dark Genie und seine Schergen fertig zu werden. Bei seinem letzten Angriff hat es der Bösewicht nämlich fertig gebracht, die gesamte Märchen-



Da bin ich wieder. Toll, was? Guck mich nicht so an. Es ist nur zu deinem Besten.

■ Falls ihr mal nicht weiterkommt, oder Hinweise benötigt, helfen euch die unzähligen Dorfbewohner gern aus der Patsche. Hier bekommt ihr das Kampfsystem erklärt.

welt in Schutt und Asche zu legen. Glücklicherweise ist es dem listigen Feen-König gelungen, sämtliche Gebäude und Einwohner vor dem Angriff in magische Sphären, Atla genannt, zu verwandeln, so dass einem flotten Wiederaufbau

eigentlich nichts im Weg stehen sollte. Um eure Heimat wieder in ihrer alten Pracht erstrahlen zu lassen, macht ihr euch mit euren Gefährten Goro, Chao, Ruby und Ungaga auf die Suche nach den verzauberten Bauwerken. Mit unterschiedlichen



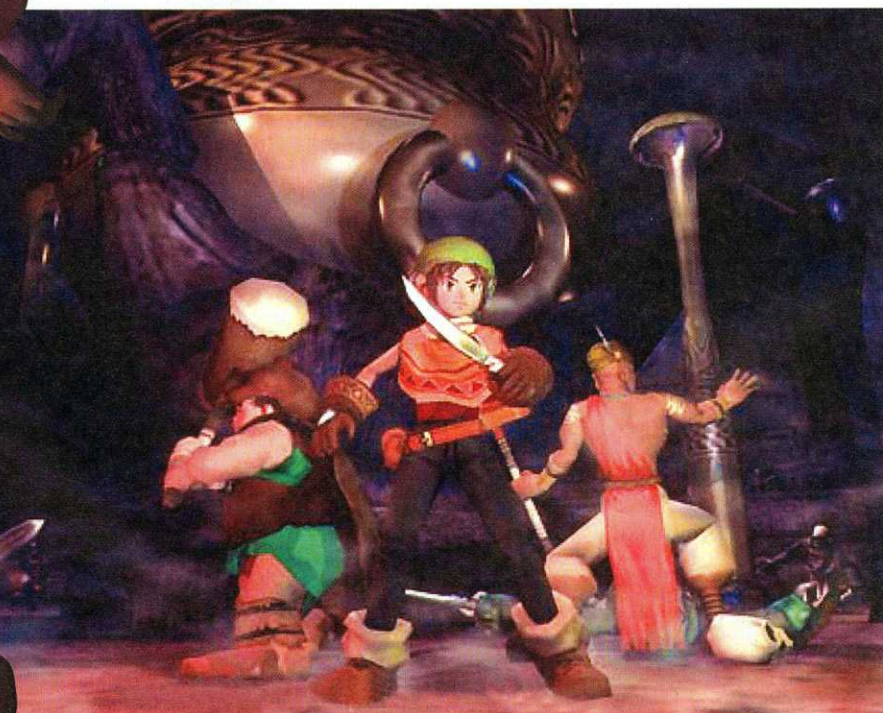
■ Exotische Helden, schöne Frauen.



■ Diese öde gestalteten Gänge werdet ihr öfter sehen, als euch lieb ist.



■ Obwohl die Welten abwechslungsreich gestaltet worden sind, reicht die Grafik nicht an aktuelle PS2-Titel heran.



■ Die tapfere Heldentruppe macht sich bereit für ihr großes Abenteuer.

Waffen begeben ihr euch also in den nächsten Dungeon, sammelt diverse Hilfsmittel auf, zieht garstigen Monstern das Fell über die Ohren und findet schließlich ab und zu ein paar der begehrten Sphären.

■ Gute Mischung

Das Spiel ist in zwei verschiedene Modi unterteilt. Den Walking- und den Diorama-Modus. Während ihr im Walking-Modus unterwegs seid, um Monstern und Dämonen eins auf die Mütze zu geben, habt ihr im Diorama-Modus die Möglichkeit, euer Heimatdorf aufzubauen. Unter der Anleitung des Feen-Königs erforscht ihr das örtliche Monsterverlies und legt euch mit Fledermäusen, Skeletten und garstigen Endgegnern an. Damit ihr den übermächtigen Gegnern nicht völlig schutzlos gegenübersteht, findet ihr Waffen und Upgrades in herumliegenden Schatzkisten. Ähnlich wie beim Square-Klassiker *Vagrant Story* nutzen sich eure Schwerter und Säbel bei zu intensiver Benutzung ab. Glücklicherweise entdeckt ihr in den großzügig verteilten Schatzkisten zahlreiche Pülverchen, mit denen ihr nicht nur eure Energie auffüllt, sondern auch eure Waffen upgraden bzw. reparieren könnt. Die Kämpfe in den optisch nicht sehr abwechslungsreichen, aus bis zu 18 Ebenen bestehenden Dungeons laufen dank eines *Zelda*-inspirierten Zielsystems dynamisch und äußerst spannend ab. Die zahlreichen Gegner agieren nicht nur als Kanonenfutter, sondern verteidigen sich und weichen geschickt euren Hieben aus. Damit es euch in der Welt von *Dark Cloud* nicht langweilig wird, werden die Dungeons bei jedem Neustart des Spiels per Zufallsgenerator generiert. Habt ihr genügend Atlas gesammelt, macht ihr euch im Diorama-Mode an den Wiederaufbau. Mithilfe eines einfach strukturierten Menüs platziert ihr Bauwerke, Straßen



■ Um euer Abenteuer erfolgreich zu bestehen, müsst ihr immer ein Auge auf die Entwicklung eurer Waffen haben.

„Trotz der schlichten Optik hat *Dark Cloud* ein hohes Suchtpotenzial.“

und Zäune auf einer Übersichtskarte. Wenn ihr nach einer Aufbau-Session wieder in den Walking-Modus umschaltet, könnt ihr sofort in die neu errichteten Gebäude hineinspazieren und euch von den Bewohnern mit Tipps, Goodies und Items versorgen lassen. Im Verlauf des auf 30 bis 40 Stunden Spielzeit angelegten Abenteuers seid ihr gezwungen, zwischen den einzelnen Charakteren hin und her zu schalten, um Rätsel zu lösen beziehungsweise neue Bereiche zugänglich zu machen.

■ Solide Technik

Technisch zeigt sich *Dark Cloud* eher schlicht. Obwohl die Animationen der Hauptdarsteller

gelingen sind und die 3D-Grafik flüssig über den Bildschirm läuft, reißt der Titel optisch keine Bäume aus. Sporadisch eingestreute Effekte sowie die eher eintönigen Texturen machen deutlich, dass es sich bei *Dark Cloud* eigentlich um einen First-Generation-Titel handelt. Insgesamt wirkt die Grafik sehr steril, woran auch die liebevoll inszenierten Gebäude nichts ändern. Der virtuelle Kameramann behält euren Helden gut im Blick, bleibt aber gerade bei Kämpfen öfter an Objekten hängen. Im Gegensatz zur Kameraführung ist die Steuerung gut durchdacht und ermöglicht euch neben den Standardaktionen auch das unkomplizierte Ausführen von Zaubersprüchen und Spezialattacken. Während eurer Streifzüge werdet ihr von netter Fantasy-Musik begleitet, die, ebenso wie die Texturen, ein wenig mehr Abwechslung vertragen könnte. (Henry Ernst)

„Interessanter Genre-Mix aus unterschiedlichen Ideen“

Für alle Freunde ungewöhnlicher Spiele ist *Dark Cloud* genau das Richtige. Die unterhaltsame Mischung aus Rollenspiel, Action-Adventure und Aufbau-Simulation überzeugt durch solide Präsentation und charmante Hauptcharaktere. Ein akkurater Schwierigkeitsgrad sowie der spaßige Aufbauteil sorgen dafür, dass die Disc nicht so schnell aus eurer PS2 verschwindet. Leider merkt man dem Spiel deutlich an, dass es eigentlich als PS2-Release-Titel gedacht war. Die sterile Grafik kann keinesfalls mit aktuellen Titeln für die schwarze Konsole mithalten. Alle, die sich hiervon nicht abschrecken lassen, erhalten ein charmantes Spiel mit Suchtfaktor. Der von vielen erwartete *Zelda*-Klon für die PS2 ist es aber leider nicht.



Henry Ernst



■ Nachdem ihr sein Haus wieder aufgebaut habt, erhaltet ihr von Macho wertvolle Tipps für den weiteren Spielverlauf.



■ Die Hintergrundgeschichte wird durch Dialoge und Filmsequenzen in Spielgrafik vorangetrieben.

Dark Cloud

PS2



Preis: DM 117,-
Termin: 17. September
Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: Mittel bis schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Sony
Hersteller: Sony
Internet: www.scee.com

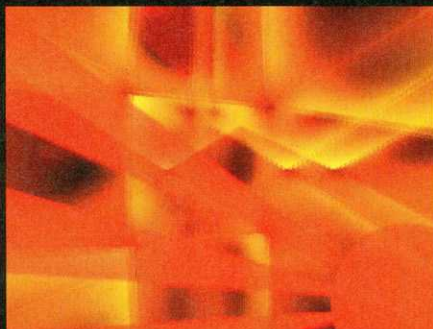
Grafik 74% Sound 70%

SPIELSPASS

80%



■ Wabernde und morphende Objekte pulsieren zum Beat und versorgen eure Augen mit psychedelischen Mustern.



■ Leider könnt ihr keine eigene CD einschmeißen und den Visual Mixer mit anderer Musik verwenden.



■ Per Druck auf die Start-Taste gelangt ihr zum Visual Mixer. In dem einfachen Menü lassen sich die Effekte auswählen.

Psychedelisches Farbeninferno zum Groove der Insel

Moderngroove: Ministry of Sound Edition

Alle, die sich schon immer eine umfangreiche Auswahl an aktuellen Tracks von der Party-Insel Ibiza besorgen wollten, liegen hier genau richtig.

■ Wer kennt das nicht: Man kommt am frühen Vormittag total erledigt von einem Techno-Event, ist aber doch noch so fit, dass man ein wenig Musik ganz gut gebrauchen kann. Die *Ministry of Sound Edition* zaubert nun dazu auch noch massig psychedelische Effekte auf den Screen.

■ Fünf Stunden später ...

Insgesamt finden sich auf der DVD fünf Ein-Stunden-Sets einiger namhafter DJs aus dem *Ministry of Sound-Pool*. Dabei handelt es sich um ein englisches Label, das nicht zuletzt durch coole Clubs in London oder auf Ibiza schon seit Jahren ein Begriff in der Szene ist. Versammelt wurden nun Tall Paul, Ferry Corsten, Paul Jackson, Krafty Kuts und Paul DaKeyne, die eure Ohren mit ihren jeweiligen Stilen verwöhnen. Technofans können somit aus Hard House, Trance, House & Garage, Breakbeat und Progressive House wählen, um

sich anschließend die fein gemixten Tracks zu Gemüte zu führen. Doch das ist längst nicht alles. Um eure Sehnerven ebenfalls zu versorgen, kommen die zahlreichen manipulierbaren und in Echtzeit an den Sound angepassten Grafikeffekte zum Einsatz. Insgesamt gibt es etwa 2.000 Effekte, die von animierten 3D-Objekten bis zu kleinen Videoclips reichen. Ein Menüsystem gibt euch direkte Kontrolle über die grafischen Spielereien. Übrigens lassen sich hier auch die

Sets der DJs auswählen sowie Hintergrundinformationen über die Plattendreher aufrufen. Selbstverständlich könnt ihr euch auch eine Playlist mit euren Lieblingstracks erstellen, allerdings werden dabei die Tunes aus ihrem Mix gerissen und hören sich zu Beginn und am Ende etwas abgehackt an. Zusätzlich könnt ihr in der Playlist auch Grafikeffekte einfügen, die dann auch nur bei dem jeweiligen Track eingesetzt werden. Leider könnt ihr keine Sequenzen auf die Me-

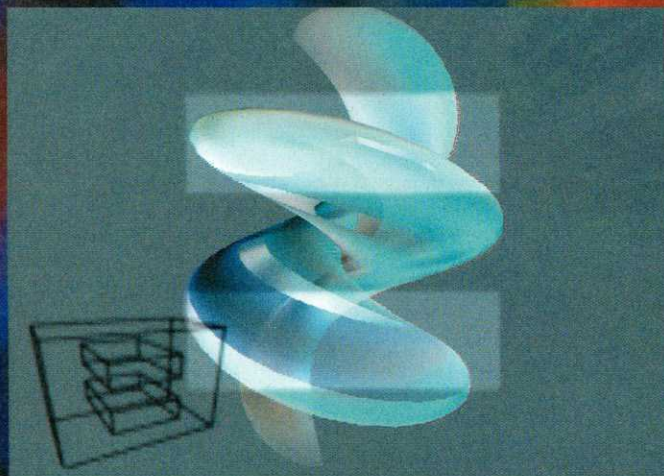
mory-Card bannen, jeder visuelle Mix ist dadurch ein Unikat. Weiterhin lassen sich kleine Schriftzüge eingeben, die danach in dem knalligen Farben- und Figurenwirrwarr auftauchen. Alles in allem können Ibiza-Fans aufgrund der Fülle an typischen Sounds getrost zugreifen. (Uwe Hönig)

„Das ideale Produkt für die Party nach der Party“

Obwohl ich inzwischen doch die härtere Techno-Schiene bevorzuge, kann ich mich dennoch gut erinnern, wie ich auf Ibiza zu ähnlichem Sound abgetanzt habe. Deshalb werden besonders Partygänger, die elektronische Musik bevorzugen, mit dieser Edition gut bedient. Allerdings kann die Manipulierbarkeit der Grafikeffekte auf die Dauer getrost außer Acht gelassen werden. Schmeißt die DVD einfach ins Laufwerk und lasst den Zufallsgenerator den Rest besorgen. Wir verzichten dieses Mal auf eine Spielspaß-Wertung, da es sich um ein Anwenderprogramm handelt. Empfehlen möchte ich das Produkt trotzdem, denn wenn ihr euch fünf Stunden Ministry-Sound auf CD besorgt, werdet ihr gewiss nicht billiger davonkommen.



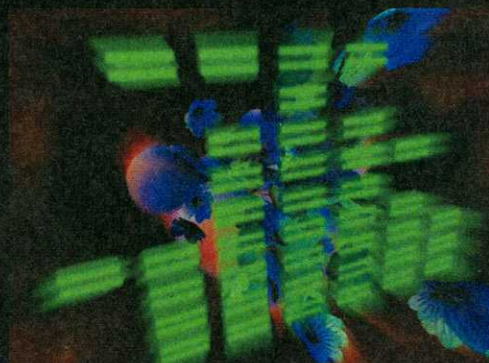
Uwe Hönig



■ Beinahe alle Tasten auf dem Pad sind mit mehr oder weniger sinnvollen Funktionen belegt. Beispielsweise könnt ihr solch ein Objekt drehen oder die Farben verändern.



■ Im Music-Menü könnt ihr das jeweilige DJ-Set auswählen oder auch direkt auf einen der insgesamt 60 Tracks zugreifen.



■ Morgens nach einer durchzechten Nacht kommen die flashenden Patterns und grooviger Sound besonders gut.

Ministry of Sound Edition

PS2



Preis: DM 59,-
Termin: Erhältlich
Genre: Musik
Schwierigkeitsgrad: -
Bildschirmtexte/Sprache: Engl./-
Entwickler: Moderngroove
Vertrieb: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de

Grafik	Sound
-	-

SPIELSPASS

Playmobil - The Next Generation Hype - The Time Quest

Playmobil, der Traum aller Kinder, wird nun als Software auf der PS2 verwurstet.

Ein flottes Jump & Run mit den Playmobil-Figuren als Helden klingt eigentlich gar nicht so schlecht. Leider bewahrt sich mal wieder eine Tatsache: Spiele, die um eine Lizenz gestrickt werden, bekommen oft nicht die Zuwendung der Entwickler, die sie eigentlich verdient hätten ... Ihr übernimmt die Rolle des Playmobil-Ritters Hype, der sich mit einem bösen Zauberer angelegt hat. Zur Strafe wurdet ihr um Jahrhunderte in die Vergangenheit versetzt und müsst jetzt die beschwerliche Heimreise in



Im bunten Playmobil-Land ist die Welt scheinbar noch in Ordnung.

die Zukunft antreten. Dabei hüpfet, kämpft und zaubert ihr euch durch die umfangreichen Levels, deren Grafik euch nicht gerade vom Hocker hauen wird. Besonders die Ruckeleinlagen und das Kantenflimmern stören doch ziemlich. Größtes Problem ist jedoch die verkorkste Steuerung, die beinahe jede Aktion zum Zufallsspiel macht. (Uwe Hönig)

Hype - The Time Quest

PS2



Preis: DM 119,-
Termin: September
Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Engl./engl.
Entwickler: Render Ware
Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de

Grafik	Sound
52%	64%

SPIELSPASS

53%

Kneipensport goes PS2 World Champ. Snooker

Die englische Billard-Variante Snooker bringt Codemasters nun zum ersten Mal für Sonys 128-Bitter.

Dass ein Billardspiel kaum die technischen Grenzen der PS2 auslotet, ist wohl jedem klar. Dennoch gewinnt ein solcher Titel im Vergleich mit einem PSone-Spiel an Reiz, da neben einer besseren Auflösung einfach mehr Details einfließen. Beispielsweise sind dies realistisch animierte Akteure, die übrigens echten Weltrenglistenspielern wie Doherty, Henry oder Williams nachempfunden wurden. Das Snooker-Spiel an und für sich wirkt ebenfalls real. Ballphysik und Queue-Einsatz gehen in Ordnung. Leider schlucken



Geht beim Snooker dazu: Der geschickte Einsatz mit den Hilfsqueues.

die Banden zu viel Energie und der Schiedsrichter schläft beim Kugelaufsetzen ein. Der Karriere-Modus stellt die größte Herausforderung dar. Ihr kämpft euch zunächst in kleineren Turnieren an die Spitze, um später gegen die Besten des Snooker-Sports zu bestehen. WC Snooker ist unter Strich ein gelungener Billard-Spaß mit unnötigen Längen. (Sven Harder)

World Championship Snooker

PS2



Preis: DM 119,-
Termin: September
Genre: Billard
Schwierigkeitsgrad: Leicht
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./engl.
Entwickler: Blade Interactive
Hersteller: Codemasters
Internet: www.codemasters.de

Grafik	Sound
42%	39%

SPIELSPASS

57%

Play Zone kommt jetzt jeden Monat mit DVD:

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

Das alles für kosmische 9,99 DM!

Play Zone, das PlayStation-Magazin mit DVD!





■ Der Übungsparcours ist der perfekte Ort, um eure Stärken und Schwächen genauestens auszuloten.



■ Auf der Fleischfarm könnt ihr Proviant für eure Spritztouren kaufen, denn euer Begleit-Digimon ist sehr gefräßig.



■ Die vorbildliche Menüführung ist sehr bedienungs-freundlich und übersichtlich.

Helft den kleinen Plagegeistern!

Digimon World

Nachdem die kleinen Digimon das Fernsehen und auch die Kinderzimmer erobert haben, setzen sie ihren Siegeszug nun auf der PSone fort.

■ Vor einigen Jahren landete die Firma Bandai mit ihren Tamagotchi einen weltweiten Hit. *Digimon World* soll diesen Erfolg wiederholen und auch die starke Konkurrenz von Nintendos Pokémon in die Schranken verweisen.

■ Erziehung ist alles!

In der Digiwelt ist der Teufel los! Eine böse Macht hat die einst friedliche Welt heimgesucht und viele Digimon so aufgeregt, dass sie ihre Sprache vergessen haben. In der Hauptstadt File Island geht seitdem alles drunter und drüber. Immer mehr der kleinen Monsterchen verlassen die Stadt und wandern ziellos über die Insel, in der Hoffnung ein neues Zuhause zu finden. Nun liegt alles bei dir: Du sollst

File City und damit die Digimon-Welt retten. Dazu steht dir ein kleines Digimon in Rookie-Gestalt zur Seite. Um den kleinen Bengel in der Evolution weiterzubringen, musst du dich fürsorglich um ihn kümmern und ihm vieles beibringen. Wenn das Digimon beispielsweise sein Geschäft verrichten muss, so teilt es euch dieses mittels einer Gedankenblase – gefüllt mit einem braunen Häufchen – mit. Solltet ihr nicht rechtzeitig ein stilles Örtchen finden, dann geht die Sache eben in die Hose, was dem Quälgeist allerdings dermaßen peinlich sein kann, dass es krank wird.

■ Bringt die Digimon nach Hause!

Bei guter Pflege und zunehmender Erfahrung wird sich euer Digimon verändern, es digitiert. Dieser Vorgang erhöht die Kampfkraft eures Monsterchens und gibt ihm die Möglichkeit, größere Gegner zu attackieren. Nachdem ihr einige Siege auf dem Konto und euren Schützling immer gut ernährt habt, beginnt er, Spezialattacken zu erlernen. Zusätzliche Attacken können das Resultat eines ausgewogenen Trainingsplanes sein. Ihr müsst versuchen, die

„Eine fröhliche, bunte Welt, die euch sofort in ihren Bann zieht.“

Dieses Spiel ist nicht nur für Kinder, Hobbypädagogen oder Leute mit Helfersyndrom gemacht worden! Nein, jeder kann von dem „Suchtvirus“ von *Digimon World* infiziert werden. Bereits nach kurzer Zeit hat man ein enges Verhältnis zu dem kleinen Freund aufgebaut und bringt es nicht übers Herz, ihn mit seinen Problemen alleine zu lassen. Dazu kommt die angenehme Atmosphäre des Spiels. Die knalligen Farben und die putzigen Bewohner von *Digimon World* ziehen den Spieler mitten hinein in die virtuelle Welt. Leider sind die Kämpfe aufgrund der mangelnden Einflussnahme eher unspektakulär und ziehen sich manchmal zu sehr in die Länge.



Ralph Wollner



■ Bei den wilden Digimon-Kämpfen kommt es vor allem auf euer taktisches Geschick an.



■ Im Reich der kleinen Monsterchen gibt es auch romantische Ecken.



■ Die Digimon signalisieren ihre Bedürfnisse klar und deutlich. Jetzt fehlt nur noch ein stilles Örtchen.

Digimon World
PSone



Preis: DM 79,-
Termin: Erhältlich
Genre: Strategiespiel
Schwierigkeitsgrad: Leicht - mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Bandai
Hersteller: Infogrames
Internet: www.infogrames.de

Grafik	Sound
77%	78%

SPIELSPASS

79%

Speed up! Bomba! Flame up!

Bomberman

Ein Festtag für Retro-Fans! Die kleinen fiesen Bombenleger sind wieder da und machen aus eurer PSone die Partykanone schlechthin.

■ Gleich vorneweg: Dieses Spiel müsst ihr haben! Zugegeben, es ist alles andere als neu, hat aber dank des perfekten Spielsystems nichts von seiner Anziehungskraft und seinem Suchtpotenzial verloren. Mit einer putzigen Spielfigur, dem Bomberman, saust ihr durch Labyrinth und versucht, die willkürlich verteilten Felsbrocken in die Luft zu sprengen. Mit ein wenig Glück befindet sich unter dem Fels ein Upgrade, das ihr unbedingt aufnehmen solltet. Die Upgrades



■ Panik in der PSG-Redaktion! Das Bomberman-Fieber ist unheilbar!

wirken sich auf die Anzahl eurer Bomben, ihre Reichweite und auf die Geschwindigkeit eurer Spielfigur aus. Wenn ihr ausgerüstet seid, dann könnt ihr damit beginnen, eure Gegner in die Luft zu jagen. Den Singleplayer-Mode könnt ihr in die Tonne treten, dafür ist der Multiplayer-Modus der Megaspas schlechthin, weshalb sich die Wertung alleine auf diesen bezieht. (Ralph Wollner)

Bomberman
PSone

Preis: DM 39,-
Termin: **Erhältlich**
Genre: **Geschicklichkeit**
Schwierigkeitsgrad: **Hoch**
Bildschirmtexte/Sprache: **Engl./jp.**
Entwickler: **Hudson**
Hersteller: **Virgin Interactive**
Internet: **www.vie.com**

Grafik	Sound
42%	70%

SPIELSPASS

85%



Entenhausen spielt auf zum Tanz

Dancing Stage DisneyMix

Tanzfreaks aufgemerkt, jetzt legen auch noch die bekannten Disney-Charaktere eine flotte Sohle aufs Parkett.

■ Die *Dancing Stage*-Reihe bekommt nun auf PSone einen weiteren Ableger spendiert. Wie schon bei den anderen Tanzmatenspielen geht es dabei darum, vorgegebene Schrittkombinationen möglichst exakt auszuführen. Natürlich braucht ihr dafür nicht unbedingt eine Tanzmatte, sondern könnt auch mit dem Pad die auf dem Bildschirm angezeigten Tanzmuster nachspielen. Die *DisneyMix*-Variante bietet euch nun alle lieb gewonnenen Charaktere aus Entenhausen, wie beispielsweise die



■ Tanzt die nach oben wandernden Pfeile im richtigen Moment nach.

berühmte Mickey Mouse. Diese stehen allerdings meist an den Plattentellern und versorgen eure Ohren mit speziellen Entenhausen-Tracks, die leider durch die Bank sehr ähnlich und stark nach 08/15-Euro-Dancefloor klingen. Erwachsene Spieler greifen lieber zu *Dancing Stage EuroMix*, dennoch dürften Kids auf jeden Fall ihre Freude mit dem Spiel haben. (Uwe Hönig)

Dancing Stage DisneyMix
PSone

Preis: DM 89,-
Termin: **26. September**
Genre: **Musik**
Schwierigkeitsgrad: **Leicht - schwer**
Bildschirmtexte/Sprache: **Engl./engl.**
Entwickler: **Disney Interactive**
Hersteller: **Konami**
Internet: **www.konami.com**

Grafik	Sound
60%	75%

SPIELSPASS

68%

Vampirjagd im alten England

Dracula 2

Nachdem Jonathan Harker im ersten Teil seine Verlobte Mina aus Draculas Refugium retten konnte, will er dem Vampir-könig jetzt endgültig das Handwerk legen.

■ Ähnlich wie im ein Jahr alten Vorgänger steuert ihr euren Helden in der Ego-Perspektive durch mystische 3D-Landschaften. In Point-and-Click-Manier könnt ihr die sich schlecht vom Hintergrund abhebenden Items untersuchen und mit anderen Gegenständen kombinieren. Auf eurem Abenteuer trifft ihr auf allerhand ulkige Gestalten, welche sich meist als echte Laberbacken erweisen und euch mit Infos zuballern. Leider schlägt



■ Auf der Suche nach dem Vampir-könig trifft ihr viele seltsame Gestalten.

einem die schreckliche deutsche Synchronisation mitten ins Gesicht. Die düstere Gruselatmosphäre des ersten Teils wurde bei *Dracula 2* durch eine karge und unterkühlt wirkende London-Szenarie ersetzt. Eure Mission führt euch durch Dr. Seward's Irrenanstalt und endet im Gruselschloss, wo der Endkampf mit Dracula auf euch wartet. (Ralph Wollner)

Dracula 2
PSone

Preis: DM 89,-
Termin: **Erhältlich**
Genre: **Adventure**
Schwierigkeitsgrad: **Mittel**
Bildschirmtexte/Sprache: **Dt./dt.**
Entwickler: **Cryo**
Hersteller: **Cryo**
Internet: **www.draculagame.com**

Grafik	Sound
70%	52%

SPIELSPASS

57%

Invasion der Spielspaß-Fresser

Roswell Conspiracies

Im Jahre 1947 stürzte in Roswell, New Mexico ein UFO ab. Laut geheimer Akten war dies der Anfang einer Alien-Invasion ...

■ Bei diesem PSone-Titel handelt es sich um eine Umsetzung der Zeichentrickserie *Roswell Conspiracies: Aliens, Myths and Legends*. Ihr schlüpft in die Haut von Nick Logan (der Bruder von Gabe?), einem Spezialagenten der „Global Alliance“. Diese Vereinigung hat es sich zur Aufgabe gemacht, die Erde vor außerirdischen Mächten zu schützen. Die Aliens, mit denen ihr es im Spiel zu tun habt, sind nur selten als solche zu erkennen, denn sie tauchen oftmals als Wölfe oder Vampire auf. Ihr schlurft mit dem



■ Nick Logan eiert durch fade Hintergrund-texturen und killt nebenher Aliens.

unmotiviert wirkenden Helden durch völlig verpixelte Spielwelten und ballert ab und zu einmal einen Alien über den Haufen. Die ungenaue Steuerung lässt keine ausreichende Kontrolle zu und Nick wirkt wie eine wandelnde Partyleiche. Alles in allem ist *Roswell Conspiracies* ein lieblos zusammengeschustertes Ballerspiel ohne neue Elemente. (Ralph Wollner)

Roswell Conspiracies
PSone

Preis: DM 59,-
Termin: **Erhältlich**
Genre: **Action**
Schwierigkeitsgrad: **Mittel**
Bildschirmtexte/Sprache: **Dt./dt.**
Entwickler: **Red Storm Entertainment**
Hersteller: **Ubi Soft**
Internet: **www.ubisoft.de**

Grafik	Sound
32%	33%

SPIELSPASS

30%

Pump up the volume!

PS2 Soundbase

Multifunktionale PS2-Ständer schießen mittlerweile wie Pilze aus dem Boden. Brooklyn lockt mit einer extravaganten Version.



■ Dieses Gerät ist die erste PS2-Haltevorrichtung, die aus eurer PS2 eine kompakte Soundanlage zaubert. Vorerst ist jedoch eure Geduld gefordert. Die vielen Kleinteile machen den Aufbau zu einem nervigen Puzzlespiel mit fraglichem Ergebnis, denn der in mühsamer Arbeit entstandene Soundturm macht einen ziemlich klapprigen Eindruck. Daran ändert auch das Einfügen der PS2 in die vorgesehene Mulde nichts. Irgendwie passt alles nicht so recht zusammen und die dritte Box, die auf dem „Dach“ der Anlage festgesteckt wird, wirkt irgendwie deplatziert. Das vom Hersteller versprochene Surround-Vergnügen bleibt

■ Die PS2 Soundbase macht aus eurer PS2 (k)eine Surroundanlage.

wegen der viel zu dicht beieinander liegenden Boxen leider aus. Ab einem gewissen Lautstärkepegel entfleuchen diesem System nur noch schreppernde Geräusche, die auf eine geringe Ausgangsleistung schließen lassen. Trotz eingebautem Subwoofer klingt der Bass dünn und in manchen Frequenzen sogar verzerrt. Eigentlich sollte jeder moderne Fernseher über einen besseren Klang als die PS2 Soundbase verfügen, weshalb sich dieses Teil nur für Leute lohnt, die entweder eine urzeitliche Glotze besitzen oder über einen Computermonitor spielen. Für 200 DM kann man allerdings auch keine vollwertige Surround-Anlage erwarten. (Ralph Wollner)

PS2 Soundbase

Preis: DM 199,-
Hersteller: Brooklyn
Termin: Erhältlich
System: PS2
Extras: Surround-Sound-Funktion
Bezugsquelle: Fachhandel

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

Miniaturgerät für PS2

DVD Remote Control

■ Die verschwindend kleine, aber dennoch handliche Fernbedienung wird mit einer ebenfalls sehr sparsamen Infrarot-Empfangseinheit ausgeliefert. Dank Durchschleifung könnt ihr einen Controller an die Empfangseinheit anschließen, wobei der Port für die Memory Card nicht versperert wird. Insgesamt eine qualitativ hochwertige Fernbedienung, die 40 DM allemal wert ist. Batterien sind inklusive. (Ralph Wollner)



■ Die kleine DVD-Fernbedienung verspricht großen Nutzen.

DVD Remote Control

Preis: DM 40,-
Hersteller: Sunflex
Termin: Erhältlich
System: PS2
Extras: Keine
Bezugsquelle: Fachhandel

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

Komplettausstattung für PS2

V-Stand & DVD-Fernbedienung

Die Firma bigben feiert mit diesem Produkt einen gelungenen Einstand auf dem Zubehörmarkt.

■ Eigentlich ist der Produktname zu bescheiden gewählt, denn zu dem V-Stand und der DVD-Fernbedienung wurde zusätzlich ein Multiplayer-Adapter in das Gehäuse des PS2-Ständers eingebaut. Der V-Stand ist aus stabilem, schwarzem Kunststoff gefertigt und ganz im edlen PS2-De-

sign gehalten. Griffige Gummipoppen garantieren festen Halt auf allen glatten Ebenen. Durch das hohe Gewicht des Gerätes wird der Schwerpunkt der PS2 zusätzlich stabilisiert, was den Senkrechtstand der Konsole zu einer sicheren Angelegenheit macht. Die schnittige Fernbedienung verfügt über alle nötigen Funktionen, die zum Abspielen von DVDs auf der PS2 gebraucht werden und besitzt eine angemessene Sendereichweite von ca. fünf Metern. Aufgrund der hervorragenden Verarbeitung und Verwendung von hochwertigen Materialien ist dieses Produkt eine lohnende Investition. (Ralph Wollner)



■ Der V-Stand ist ein funktionelles Tool im edlen PS2-Design.

V-Stand & DVD-Fernbedienung

Preis: DM 99,-
Hersteller: bigben
Termin: Erhältlich
System: PS2
Extras: Eingebauter Multiplayer-Adapter
Bezugsquelle: Fachhandel

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

Automatik-Pistole für PSone und PS2

Guncon Light Gun 2

Die Firma Maxplay beweist, dass eine zielgenaue Lichtwumme nicht unbedingt teuer sein muss.

■ Nachdem wir den Artikel von der schlichten Verpackung befreit hatten, fiel uns sofort der schlanke, Baretta-ähnliche Look des Schießeisens auf. Es passte ausgezeichnet in alle PSG-Hände und dank des sehr geringen Gewichtes blieben die ungeliebten Unterarmkrämpfe auch bei längerem Spielen aus. Die Lichtpistole unterstützt die bei vielen Shootern verwendete Guncon-Funktion, welche zielgenaues Ballern garantiert. Zum Nachladen kann der Schlitten nach hinten gezogen oder der Reloadhebel betätigt werden. Einziges Manko der Guncon Light Gun 2 ist die nicht gerade hochwertige Verarbeitung. (Ralph Wollner)



■ Auf dem PSG-Schießstand werden die Lichtnarren professionell getestet.

■ Die Guncon Light Gun 2 ist der günstigste Vertreter ihres Genres.



Guncon Light Gun 2

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

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

Der Beginn einer Legende

Tiger & Dragon

Ang Lees Martial-Arts-Drama entführt euch in das zauberhafte japanische Mittelalter.

Von vielen Kritikern als bester Film des letzten Jahres gelobt, erzählt *Tiger & Dragon* in atemberaubenden Bildern eine epische Geschichte über Liebe, Kampfkunst und grausame Rache. Auf der Suche nach einem gestohlenen Schwert kreuzen sich die Wege von vier Kämpfern, die alle aus unterschiedlichen Gründen in den Besitz der sagenumwobenen Waffe

gelangen wollen. Mit *Tiger & Dragon* ist dem Ausnahme-Regisseur Ang Lee ein absolutes Meisterwerk gelungen. In klaren, ruhigen Bildern lässt *Tiger & Dragon* die Welt des feudalen Japan wieder auferstehen. Obwohl es sich um einen Martial-Arts-Film handelt, sind die atemberaubenden Kämpfe im Film keinesfalls Selbstzweck. Obwohl die Kampfchoreografie viele Genre-Größen in den Schatten stellt, geben die tänzerisch inszenierten Duelle in erster Linie Aufschluss über die Gefühle der Protagonisten. In Verbindung mit dem klassischen Soundtrack und den kraftvollen Bildern bietet *Tiger & Dragon* anspruchsvolle Unterhaltung fernab ausgetretener John-Woo-Pfade. Zahlreiche Hintergrundinformationen über die Entstehung des



an Originalschauplätzen gedrehten Filmes runden das DVD-Vergnügen ab. Jeder, der sich für anspruchsvolle Unterhaltung interessiert, sollte bei *Tiger & Dragon* zuschlagen, denn hierbei handelt es sich im wahrsten Sinne des Wortes um einen besonderen Film. (Henry Ernst/Paul Krügel)

Tiger & Dragon

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

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

Techno-Engel
be.angeled

Werbefilmer Roman Kuhn versucht mit seinem neuesten Werk, das Lebensgefühl der Techno-Generation einzufangen. Leider gelingt ihm dies nicht ganz. Schablonenhafte Charaktere sowie der auf Mainstream gebürstete Mochtegegn-Techno-Soundtrack lassen kein rechtes Love-Parade-Feeling aufkommen. Insgesamt wirkt dieser Film eher wie ein Abgesang auf ein durchkommerzialisiertes Lebensgefühl.

be.angeled

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

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

Psycho-Schocker
Das Schweigen der Lämmer

Nach dem großen Erfolg von *Hannibal* kommt nun der erste Auftritt des genialen Kannibalen auf DVD zu neuen Ehren. Um einen Serienkiller dingfest zu machen, benötigt das FBI die Hilfe des inhaftierten Psychiaters Hannibal „the Cannibal“ Lecter. Das digital nachbearbeitete Psychoduell zwischen Jodie Foster und Anthony Hopkins gehört wirklich in jede gut sortierte Filmsammlung.

Das Schweigen d. Lämmer S. E.

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

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

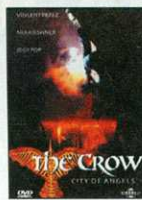
Familienzwist
Meine Braut, ihr Vater und ich

Die geistreiche Komödie schildert die haarsträubenden Erlebnisse eines Krankenpflegers, der um die Hand seiner Geliebten anhalten will. Leider gestaltet sich dieses Vorhaben alles andere als einfach, denn Ex-Geheimagent Robert de Niro ist mit einem Krankenpfleger als Schwiegersohn alles andere als einverstanden. Gut getimte Gags und ein hervorragender Robert de Niro machen diese Komödie zu einem Spaß für die ganze Familie.

Meine Braut, ihr Vater und ich

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

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

Die Rache der Krähe
The Crow - City of Angels

Unter der Regie von Tim Pope entstand der Nachfolger des düsteren Fantasy-Hits *The Crow*. Mit übernatürlichen Kräften ausgestattet, kehrt Ash von den Toten zurück, um den Mord an seinem Sohn zu rächen. Mit Stars wie Iggy Pop prominent besetzte Fantasy-Action, die besonders durch ihre beeindruckende Optik überzeugt. Insgesamt gesehen kann die „Stadt der Engel“ ihrem Vorgänger aber nicht das Wasser reichen.

The Crow - City of Angels

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
■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■

i

DVD-News

Ab dem 23. August habt ihr die Gelegenheit, die besten Filme des Meisterregisseurs Stanley Kubrick in einer DVD-Box zu erwerben. Neben *2001, Barry Lyndon* und *Full Metal Jacket* sind auch *Shining*, *Uhrwerk Orange* und *Eyes Wide Shut* enthalten. +++ Für Freunde des überdrehten Science-Fiction-Hits *Das Fünfte Element* veröffentlicht BMG im September eine Deluxe-Widescreen-Edition. Neben einem Making-of wird eine umfangreiche Dokumentation über Regisseur Luc Besson enthalten sein.

DVD-Charts

- The Sixth Day**
Arni-Action, USA 2000
Darsteller: Arnold Schwarzenegger, Robert Duvall
Regie: Roger Spottiswoode
- U-571**
U-Boot-Action, USA 2000
Darsteller: Matthew McConaughey, Bill Paxton
Regie: Jonathan Mostow
- 3 Engel für Charlie**
Chick-Action-Film, USA 2000
Darsteller: Drew Barrymore, Lucy Liu und Cameron Diaz
Regie: McG
- Space Cowboys**
Science Fiction, USA 2000
Darsteller: Clint Eastwood, Tommy Lee Jones
Regie: Clint Eastwood
- Sieben - Platinum Edition**
Thriller, USA 1995
Darsteller: Brad Pitt, Morgan Freeman, Gwyneth Paltrow
Regie: David Fincher

Geheimtipp zum Weitersagen:

50%

Preisersparnis im PSG-Miniabo

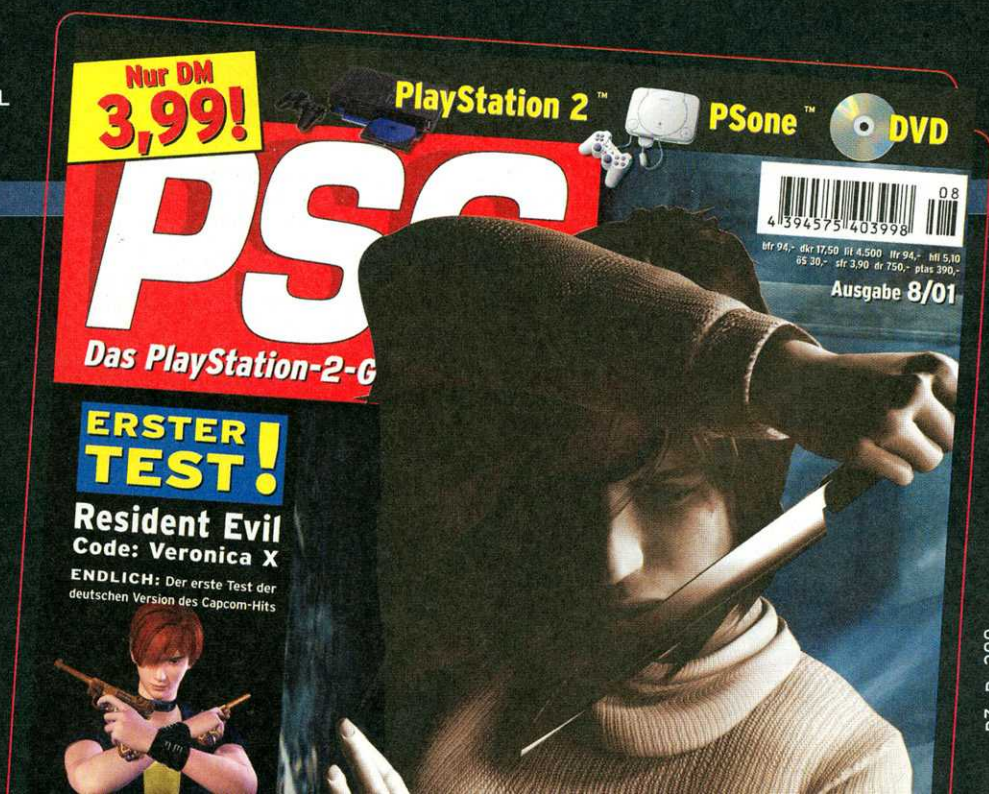
Brandheißer Insidertipp: Testen Sie zwei Ausgaben von PSG zum Preis von einer.

Einfach anrufen: 0451/49 06-700

PSG YOUR PROFESSIONAL
SECRET GUIDE

Gefällt Ihnen PSG, so müssen Sie nichts weiter tun. Sie erhalten das Magazin zum Vorzugspreis von monatlich nur DM 3,83 frei Haus - Versandkosten übernimmt der Verlag. Gefällt Ihnen PSG wider Erwarten nicht, so geben Sie uns einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

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



Wenn nichts mehr geht, helfen wir weiter!

Tipps & Tricks

Alone in the Dark 4	66
Armorines	63
Gauntlet Legends	65
Gran Turismo 3: A-spec	65
Gran Turismo 3: A-spec - Fahrtenbuch Teil 2	68
Jackie Chan: Stuntmaster	63
MoHo	65
Muppet Race Mania	63
NHL 2001	67
Orphen	63

Rayman Revolution	64
Resident Evil Code: Veronica X	66
Roswell Conspiracies	67
Sky Surfer	64
Surfing H3O	67
Tokyo Xtreme Racer Zero	64
WDL: War Jetz	65
WinBack: Covert Operations	65
X-Men Mutant Academy	64



66

Cheats

Orphen

Tipps zum Rollenspiel mit Anime-Einschlag

Kampf neu starten

Wenn es euch erwischt hat, wählt „Equip“ und nehmt das Spiel wieder auf. Jetzt sollte eure komplette Energie wiederhergestellt sein.

Lebensenergie zurückerhalten
Immer wenn euch die Lebenskraft verlässt, schießt einfach auf die Elektro-Elementare. Sie verschwinden und erneuern sofort eure Lebensenergie. Kurz nachdem ihr sie abgeschossen habt, tauchen sie auch schon wieder auf. Daher könnt ihr

die Energie so oft wie nötig wieder auffüllen.

Mar in Party aufnehmen
Um Mar in eure Heldentruppe aufzunehmen, müsst ihr mit allen anderen Charakteren an Deck reden, aber keinen in eure Party aufnehmen. Laft zurück zur Kabine. Kurz bevor ihr hineingeht, begegnet ihr Magnus und Cleo. Sprecht mit ihnen und ein Drache wird euch attackieren. Nach dem Kampf weckt euch Cleo auf. Im Hintergrund spielt eine Flöte. Jetzt schaltet das Spiel zu Cleo. Geht jetzt die Klippen hinauf und hinter den Wasserfall. Dort sollte Mar auf euch warten.

Gaia besiegen
Aktiviert „Hand of Pyro“ und „Bite of Lightning“ und zer-

stört die beiden Arme und schließlich den weißen Kristall. Wehrt alle Attacken von Gaia ab. Benutzt „Bite of Lightning“, um die kleinen Roboter zu zerstören. Beschwört nicht den Elementar, da ihr dazu keine Zeit habt. Wenn nur noch der Kopf übrig ist, feuert „Hand of Pyros“ auf Gaia, bis sie das Zeitliche segnet. Vergesst aber nicht, Gaia's Angriffe zu blocken.



PS2

Cheats-Classics

Muppet Race Mania PSone

■ Gebt die folgenden Cheats ein, sobald ihr Kermit und Co. über das Muppet-Logo fahren seht.

Alle Fahrzeuge und Strecken

△, O, △, □, △, X, △, △, X, O

Charaktere

O, △, X, O, △, X, O, △, □, X



Cheats-Classics

Armorines PSone

■ Haltet im Main-Screen die Tasten R2 + L2 gedrückt.

Gebt dann Folgendes ein:

←, ↓, →, ↑

Cheats-Classics

Jackie Chan: Stuntmaster PSone

■ Level-Select

Im Screen mit der Aufforderung „Press Start-Button“ gebt ihr folgenden Code ein:

L2, □, △, O, X, R2, R2

Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

Alle Dragons

Im Screen mit der Aufforderung „Press Start-Button“ gebt ihr folgenden Code ein:

L1, R2, L2, □, X, X

Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

Movie-Theater-Option

Im Screen mit der Aufforderung „Press Start-Button“ gebt ihr folgenden Code ein:

←, →, R1, O, □, △, △

Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

Alternativ müssen 20 goldene Drachen eingesammelt werden.

Leben-Trick

Sobald ihr im Roof-Top-Level 2 beginnt, solltet ihr auf den Aufzug springen. Auf der rechten Seite befindet sich ein Ninja mit einem Stock. Besiegt diesen und das Licht an der Tür erhellt sich. Betretet den Raum dahinter. Besiegt die Gegner hier. Nun sollte eine Leiter zugänglich werden. Erklimmt diese und schnappt euch das Extra-Leben. Verlasst nun den Level und speichert ab. Diesen Vorgang kann man unbegrenzt wiederholen, um in den Genuss weiterer Zusatzleben zu gelangen.

PSG-Helpline

Habt ihr ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch 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

X-Men

PSone

Mutant Academy

■ Als Toad spielen

Spielt den Arcade-Mode einmal komplett mit einem freien Charakter durch, um Toad freizuschalten.

Als Mystique spielen

Spielt den Arcade-Mode zweimal komplett mit einem freien Charakter durch, um Mystique freizuschalten.



Als Sabretooth spielen

Spielt den Arcade-Mode dreimal komplett mit einem freien Charakter durch, um Sabretooth freizuschalten.

Als Magneto spielen

Spielt den Arcade-Mode viermal komplett mit einem freien Charakter durch, um Magneto freizuschalten.

Kostüme aus dem Kinofilm

Um an das Outfit der X-Men aus dem aktuellen Film zu gelangen, müsst ihr eure Auswahl mit der □-Taste bestätigen.

Behind-the-Scenes-Bilder

Schließt den Arcade-Mode komplett mit allen Charakteren in ihren Kinofilm-Kostümen ab. Im Cerebro-Mode werden diese nun freigeschaltet.

Historical-Comic-Bilder

Schließt den Arcade-Mode komplett mit allen Charakteren in ihren regulären Kostümen ab. Im Cerebro-Mode werden diese nun freigeschaltet.

Character-Comic-Bilder

Absolviert 20 Runden mit einem Charakter im Survival-Mode im regulären Kostüm, um diese Rubrik im Cerebro-Mode freizuschalten.

Character-Movie-Bilder

Absolviert 20 Runden mit einem Charakter im Survival-Mode im Kinofilm-Kostüm, um diese Rubrik im Cerebro-Mode freizuschalten.

Movie-Pictures

Absolviert 20 Runden mit Gambit im Survival-Mode, um diese Rubrik im Cerebro-Mode freizuschalten.

Character-Intro-FMV-Sequenz

Kloppt euch mit allen Charakteren erfolgreich durch den Arcade-Mode, um die entsprechende Sequenz im Cerebro-Mode freizuschalten.

Outro-FMV-Sequenz

Schließt die Academy mit den Charakteren ab, um diese Option im Cerebro-Mode freizuschalten.

Bonus-Kostüme

Schließt die Academy mit der Benotung A ab, um ein weiteres Kostüm zu erhalten. Dieses wird durch die ○-Taste in der Charakter-Auswahl aufgerufen.

Tipps & Tricks

Sky Surfer

Hier einige coole Moves um euer Punktekonto aufzufrischen

Scorpion: ○, △, ×

Menhouse Surprise: □, △, ×

Opening Touring CA: □, □, □, ○

The Plate: △, ×, △, ×

Tidy Bowl In The Hole: □, ×, ○, ×

Bending Reed: △, □, ×, ○

Propeller: □, △, ×, ○

Free Fall: △, ×, ×

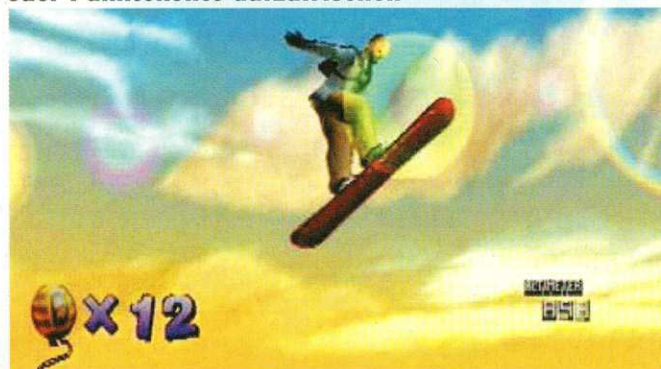
Burner Speed: ○, ○, ○, □

Snow Ball: △, □, □, ○

Avalanche: △, ○, ○, □

Rolling Barrel Left: ×, ○, ○, ×

Rolling Barrel Right: ×, □, □, ×



Tipps & Tricks

Tokyo Xtreme Racer Zero

PS2

Mit heißen Reifen durch die nächtliche Metropole

Auto-Dekoration

Halte **R1**, wenn ihr den Gangschaltungstyp auswählt. Immer weiter halten, bis das Spiel komplett eingeladen ist. Jetzt sollte ein kleiner Mann vom Dach eures Wagens hängen.

Genki-Männchen-Dekoration

Halte **R2 + X + O**, wenn ihr die Schaltungs-Assistenten einstellt. Immer weiter halten, bis das Spiel komplett eingeladen ist. Im Ego-Modus hängt nun das Genki-Maskottchen vom Dach.

Blauer-Moskito-Dekoration

Halte **L2 + X + O**, wenn ihr die Schaltungs-Assistenten einstellt. Immer weiter halten, bis das Spiel komplett eingeladen ist. Ein blauer Moskito mit gelber Sonnenbrille hängt jetzt vom Dach.

Hunde-Dekoration

Halte **L1 + X + O**, wenn ihr die Schaltungs-Assistenten einstellt. Immer weiter halten, bis das Spiel komplett eingeladen ist. Ein gehörnter Hund hängt jetzt vom Dach.

White-Carismo-Auto

Schlagt den letzten Zodiac (White Carismo), um das Fahrzeug freizuschalten und 4.000.000 Dollar zu erhalten.

Skyline-Auto

Schlagt Speed King, um 3.000.000 Dollar zu erhalten und das Skyline-Auto freizuschalten.

Um nach dem Rennen gegen White Carismo 5.000.000 Dollar zu erhalten, müsst ihr ihn zunächst das erste Rennen gewinnen lassen. Gewinnt das zweite und ihr bekommt die Summe gutgeschrieben.

Analyse-Option

Pausiert das Spiel, sofort nachdem das erste Rennen im Quest-Modus gestartet wurde. Geht nun mit dem Cursor auf „Analysis“ unter „Retire“. Während des Rennens seht ihr nun Beschleunigung, Bremsverhalten und Getriebe-Einstellungen. Dieser Modus lässt sich aber nur sofort nach dem Rennbeginn aktivieren und kann auch nicht mehr abgeschaltet werden.

Entfernungsmesser zurücksetzen

Immer wenn der Entfernungsmesser über 100 geht, stellen sich Einbußen in puncto Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit ein. Um den Entfernungsmesser wieder auf null zu stellen, pausiert das Spiel und geht zurück in die Garage. Startet ein neues Rennen und euer Wagen ist wieder taufisch.

Tipps & Tricks

Rayman Revolution

PS2

Noch immer ist der kleine Ubi-Soft-Held für den einen oder anderen Hinweis gut.



Cheat-Modus

Wählt in einer Karte den Options-Bildschirm aus. Wählt „Sound“, unterlegt die „Stumm“-Funktion mit dem Cursor, haltet **L1 + R1** gedrückt und gebt **L2, R2, L2, R2, L2, R2** ein.

3 Versteckte Mehrspieler-Maps

Wählt auf der ersten Karte den Options-Bildschirm aus, gefolgt von „Sprache“ und anschließend „Stimme“. Highlightet die „Raymanian“, haltet **L1 + R1** und drückt **L2, R2, L2, R2, L2, R2**.

Versteckte Baby-Fußball-Map-Namen

Halte **L1 + R1** und drückt **L2, R2, L2, R2, L2, R2**, während ihr eine Partie Baby-Fußball spielt.

Tipps & Tricks

WinBack: Covert Operations

Probiert mal diese Tipps aus!

Trial-Modus

Drückt schnell **↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←** und **←**, dann halten und mit **START** im „Press Start“-Menü bestätigen. Habt ihr den Cheat richtig eingegeben, hört ihr den Schuss einer Schrotflinte. Der Trial-Modus erlaubt es, jeden Level anzuwählen. Hinweis: Der Cheat muss eingegeben werden, bevor die Demo läuft.

Maximal-Kraft-Modus

Drückt schnell **L1, R2, L2, R2, L2, Δ, O, Δ** und **O**, dann **L1** halten und mit **START** im „Press Start“-Menü bestätigen. Habt ihr den Cheat richtig eingegeben, hört ihr den Schuss einer Schrotflinte. Jetzt beginnt ihr das Spiel mit allen Waffen und unendlich Munition. Hinweis: Der Cheat muss eingegeben werden, bevor die Demo läuft.

Sudden-Death-Modus

Drückt schnell **L2, R2, L2, R2, O, Δ, O** und **Δ**, dann **L1** halten und mit **START** im „Press Start“-Menü bestätigen. Habt ihr den Cheat richtig eingegeben, hört ihr den Schuss einer Schrotflinte. Hinweis: Der Cheat muss eingegeben werden, bevor die Demo läuft. Im Sudden-Death-Modus beseitigt ihr die Gegner mit nur einem Schuss.

Alle Multi-Player-Charaktere freischalten

Drückt schnell **↑, ↓, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←**

und **←**, dann **[** halten und mit **START** im „Press Start“-Menü bestätigen. Habt ihr den Cheat richtig eingegeben, hört ihr den Schuss einer Schrotflinte. Alle Endgegner und einige Soldaten-Charaktere werden somit für den Multiplayer-Modus freigeschaltet. Hinweis: Der Cheat muss eingegeben werden, bevor die Demo läuft. Denselben Effekt erzielt ihr, wenn ihr das Spiel komplett in den Schwierigkeitsgraden „Einfach“ und „Normal“ durchspielt.

Nachdem alle Charaktere freigeschaltet sind, haben die Kämpfer der mittleren Reihe spezielle Waffen und unendlich Munition. Dan hat sogar eine neue Pistole.

Trial-Modus, Maximal-Kraft-Modus und Sudden-Death-Modus: Beendet das Spiel im harten Schwierigkeitsgrad.

Einfacher Bot-Modus

Verstellt die Settings des Bot-Modus folgendermaßen: Team-1-Handicap auf 250 %, Med Kit auf 100 % und Team-2-Handicap auf 1 %. Eure Gegner sterben schneller und die Medi-Packs stellen eure Gesundheit komplett wieder her.

Maschinengewehr-Schütze ins Visier nehmen
Sollte sich jemand hinter einem Maschinen-Gewehr verstecken, benutzt den Raketenwerfer und zielt knapp über seine Position.



Cheat

Gran Turismo 3: A-spec PS2

Profi-Modus

Wählt den Arcade-Modus und wählt mit dem Cursor „Hard“ an. Haltet **L1 + R1**, bis sich der Schriftzug in „Professional“ ändert.

Tipps & Tricks

WDL: War Jetz

Vielleicht wird das Game durch diese Tipps besser ...

Alle Cheats und Levels aktiviert
Gebt **SPRLZY** als Code ein.

Alle Cheats aktiviert
Gebt **TWLVCHTS** als Code ein.

Level-Auswahl
Gebt **JMPTT** als Code ein.

Unsterblichkeit
Gebt **DNGDM** als Code ein.

Super-Rüstung
Gebt **MRRMR** als Code ein.

Schnellere Jets
Gebt **ZPPY** als Code ein.

Große Geschütze
Gebt **HMMR** als Code ein.

Riesige Geschütze
Gebt **QD** als Code ein.

Schnellfeuer
Gebt **FRHS** als Code ein.

Schnellere Schüsse
Gebt **NSTNT** als Code ein.

Doppelschuss
Gebt **NDBMBS** als Code ein.

Spin-Schüsse
Gebt **DZZY** als Code ein.

Schild
Gebt **SCRW** als Code ein.

Top-Gun-Modus
Gebt **DH** als Code ein.

Overlords-Modus
Gebt **VRLRDS** als Code ein.

Valhalla-Modus
Gebt **WNRLFST** als Code ein.

Geister-Modus
Gebt **SNKY** als Code ein.

Doppelt Bux
Gebt **TWFSTD** als Code ein.



10 Bux
Gebt **WNNNGS** als Code ein.

Waffen-Upgrade auf 3
Gebt **PYRS** als Code ein.

Jets wechseln
Gebt **NDCSN** als Code ein.

Sofort gewinnen
Gebt **SMSHNG** als Code ein.

Alle Behälter zeigen
Gebt **BXDRW** als Code ein.

Kontrollpunkte zeigen
Gebt **WYPNT** als Code ein.

Alle FMV-Sequenzen öffnen
Gebt **GRTD** als Code ein.

Cheats-Classics

MoHo

PSone

■ Die Gefängnisse freischalten
Betätigt im Gefängnis-Auswahl-Screen bei gedrückt gehaltener **SELECT**-Taste folgende Tastenkombination:
R1, R2, R1, L1, R1, L2, R1, R1, R2, R1, L1, L1, R1, L2, R1

Bonus-Level öffnen

SELECT (gedrückt halten)
R1, R1, R1, R2, R1, L1, L1, L1, R2, R1, L1, L1, L

Charakter „Doktor“ freischalten

SELECT (gedrückt halten)
R1, R1, R2, L2, L1, R2, L2, R1, L1, R2, R2, L1

Cheats-Classics

Gauntlet

PSone

Legends

■ Als Sumner spielen

Geht durch die versteckte Tür im letzten Level „The Trench“ und sammelt 50 Münzen ein. Jetzt nur noch Sumner im Charakter-Menü auswählen.

Als Minotaur spielen

Geht in den Cliff-Level des Mountain-Königreichs. Betätigt alle Schalter und geht dann zum Level-Ausgang, allerdings noch nicht das Portal betreten, sondern abwärts gehen, bis ihr eine Falltür mit einem Totenschädel seht. In diesem Geheimlevel müsst ihr wiederum 50 Münzen sammeln, um im Charakter-Menü den Minotaur zu erhalten.

Als Falconess spielen

Findet den Bonus-Level in Castle World. Sammelt 50 Münzen und wählt die Falconess dann im Charakter-Menü aus. Sie hat übrigens dieselben Turbo-Attacken wie die Walküre.

Als Jackal spielen

Im zweiten Level der Eiswelt findet ihr eine Falltür am Ende einer Sackgasse. Die Falltür findet ihr nur, wenn ihr einige Kisten hinaufklettert. Sammelt 50 Münzen und schaltet somit den Jackal im Charakter-Menü frei. Er ist eine stärkere Variante des Magiers.

Als Tigress spielen

Geht in den ersten Stadt-Level, findet dort alle Hauptschalter und geht zum Portal. Von dort geht ihr zu einem kleinen Hügel mit einer Kiste, einem Schalter und dem Tod. Vermeidet den Tod und betätigt den Schalter. Geht nun in die Richtung, in die der Schalter zeigt. Dort trifft ihr auf einige Zombies und die Falltür. Wie gehabt lediglich 50 Münzen einsammeln und die Tigress ist somit freigeschaltet.

Permanent Anti-Tod

Nachdem ihr das Spiel komplett durchgespielt habt, besitzt ihr permanenten Schutz gegenüber dem Tod und könnt ihm Energie stehlen.

Verwandte Tod in Essen

Wenn ihr wisst, in welcher Truhe sich der Tod versteckt hält, benutzt eine Potion in der Nähe. Nachdem der Schrei verklungen ist, befindet sich eine Frucht in der Truhe.

PSG-Schummelmodul-Codes

Beim Xploder/XPlorer und Gamebuster 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.

XPloder-Codes

Alone PSone
in the Dark 4

Unendliche Lebenskraft

7431 5A0A E46A
3431 5A0A E43C
7427 EE3C 9612
0427 EE3C 960A

„Gegner einfrieren“ einschalten
(Drücke **SELECT** + **↑** auf Pad 2)
7428 DAFE 319F
8421 F1E9 BB71

„Gegner einfrieren“ ausschalten
(Drücke **SELECT** + **↓** auf Pad 2)
7428 DAFE 31CF
8421 F1E9 B331

Statistiken
nie gespeichert
8426 AD23 69CF

Spielzeit 00:00:00
B427 FAD8 9242
1426 AC08 6AF8

Keine Munition verbraucht
B427 FAD8 9242
1426 AC50 7AA0

Jede Menge Feinde getötet
7431 5BDF D5A5
B427 FADC 9246
1431 5BDF F2A9

Zeit für Carnby & Aline anhalten
(Drücke **L1** + **L2** auf Pad 2)
7428 DAFE 348F
0426 AD0D C57D

Zeit weiterlaufen lassen
(Drücke **R1** + **R2** auf Pad 2)
7428 DAFE 3B8E
8426 AD0D D5F9
7428 DAFE 3B8E
8426 AD0F 69F9

Waffen (Nur einen Code verwenden!)
Munition nimmt nicht ab
7426 1585 8D59
0426 1585 8D5D

Munition nimmt zu
7426 1581 9D4A
3426 1581 8D78

Unendlich Munition alle Waffen
7426 1622 90FE
0426 1622 90F8
7426 1585 8D59
0426 1585 8D5D

Tipps & Tricks

Resident Evil
Code: Veronica X

Battle-Modus

Beendet das Spiel unter einem beliebigen Schwierigkeitsgrad. Das Spiel speichert automatisch, nachdem der Abspann durchgelaufen ist. Der Battle-Modus ist nun im Hauptmenü anwählbar.

Ego-Ansicht

Beendet das Spiel unter „Easy“ oder „Normal“.

Linear Launcher

Erhaltet eine „A“-Bewertung mit Steve Burnside, Chris und Albert Wesker und beiden Versionen von Claire im Kampfmodus, um den Linear Launcher zu erhalten. Er sollte jetzt beim nächsten Battle-Modus-Match in eurem Inventar auftauchen.

Spielt als Steve Burnside im Battle-Modus

Besorgt euch die goldene Lunge Replica aus dem Büro im Erdgeschoss. Die richtige Kombination ist Rot, Grün, Blau und Unten. Übrigens lässt sich Burnside ebenfalls freischalten, wenn ihr eine gute Vorstellung mit Chris im Battle-Modus ablegt.

Alternatives Claire-Kostüm im Battle-Modus

Zeigt mit der Original-Claire im Battle-Modus, was in euch steckt!

Alternatives Chris-Kostüm im Battle-Modus

Beendet den Battle-Modus als Wesker. Er ist aber nur mit einem Messer bewaffnet.

Selbstzerstörungsmechanismus

Gebt „Veronica“ als Code ein, wenn ihr mit Chris auf der zweiten CD spielt, und es gilt, alle Türen und Aufzüge zu aktivieren, um Claire innerhalb von fünf Minuten zu retten.

Eine Magnum für Wesker

Finde das Casino mit dem Einarmigen Banditen, der immer ein Erste-Hilfe-Spray ausspuckt. Wesker erhält allerdings als Belohnung eine Magnum mit sechs Schuss.

Munition sparen

Benutzt gegen die Zombies das Kampfmesser. Um sie einfach zu beseitigen, zielt mit der Klinge auf ihren Kopf. Mit ein wenig Geschick müsst ihr nur einmal zustechen. Gehen sie zu Boden, dann noch einmal nachsetzen.

Fledermäuse umgehen

Spielt ihr mit Claire oder Chris, dann lasst das Feuerzeug in Räumen mit Fledermäusen aus. Jetzt greifen sie euch nicht mehr an.

Spaß mit Zombies

Neben dem stupiden Ballern gibt es noch eine weitere Möglichkeit des Zombie-Schlachtens. Beispielsweise gibt es Zombies auf dem Weg zum großen Anwesen (in dem man die goldenen Lugers findet). Mit dem Rücken zur Betonwand wartet ihr einfach, bis ein Zobie euch angrabscht. Stoßt ihr ihn zurück, fällt er über das Geländer.

Keine Untoten im Metall-Detektor-Bereich

Wenn ihr bereit seid, die Metall-Platte zu kopieren, geht in den Raum mit der Duplikator-Maschine. Kopiert aber noch nicht die Platte, sondern löst



zunächst den Alarm aus. Jetzt die Platte duplizieren und auf dem Weg zum Hauptraum sollten nun keine Zombies mehr sein.

Nosferatu auf eine andere Weise töten

Es gibt zwei Möglichkeiten, Nosferatu zu töten. Normalerweise fällt er zu Boden. Alternativ könnt ihr ihn auch mit dem Zielgewehr niederstrecken. Habt ihr Nosferatu mit der Sniper erledigt, folgt eine Zwischensequenz, in der Claire sein Herz in Fetzen schießt. Kurz bevor er den Löffel abgibt, könnt ihr Nosferatu auch mit dem Messer töten. Zum einen spart das Munition und zum anderen seht ihr eine neue Zwischensequenz!

Rodrigo helfen

Rennt nicht einfach vom Riesenwurm weg, so dass er Rodrigo erwischt, sondern feuert ein oder zwei Magazine auf das Ungetüm ab. Rodrigo stirbt zwar dennoch, allerdings überlässt er euch sein Feuerzeug, das in vielen Situationen hilfreich ist.

Finde Rodrigo im Battle-Modus

Beginnt mit einem beliebigen Charakter eine Battle-Modus-Partie. Wenn ihr zum ersten Mal auf die Jäger im Raum mit dem Aufzug trifft, schaut an den Kisten am Aufzug vorbei, um Rodrigo zu sehen. Er steht dort regungslos mit geöffnetem Mund.

Bilder-Rätsel

Mit der folgenden Aufstellung könnt ihr das Bilderrätsel im Raum mit den Porträts lösen. Die Zahl in Klammern ist die Position des Bildes im Uhrzeigersinn, wenn ihr Richtung Tür blickt.

Schöne Frau mit Tee-Service (4), Mann mittleren Alters mit rothaarigen Zwillingen (7), Rothaariger Mann mit Tee-Service (2), Rothaariger Mann mit getöpfter Platte (6), Mann mit getöpfter Vase (1), Mann mit Kerzenhalter (5), Junger Mann (3)

Extra-Animationen im Battle-Modus - Chris

Wenn ihr mit Chris spielt, geht in den Umkleeraum und drückt die Aktionstaste, wenn ihr am zerbrochenen Spiegel steht. Chris macht sich jetzt sein Haar zurecht. Drückt die Aktionstaste, wenn Chris zur Tiger-Statue geht. Er fasst mit seiner Hand hinein und schneidet sich.

Steve

Wenn ihr in den Verbindungsraum geht, von wo aus es ins Casino oder zum Battle-Modus geht, benutzt die Soda-Maschine, nachdem ihr alle Monster ausgelöscht habt. Steve regt sich jetzt darüber auf, dass er kein Geld dabei hat. Übrigens solltet ihr dasselbe mit der Maschine im Umkleeraum versuchen. Geht auf einen Zombie zu und drückt R, um zu zielen. Danach zum Zielen mit der Maschinepistole L drücken. Steve kreuzt nun beide Waffen wie in den Zwischensequenzen.

Wesker

Schaut auf den reglosen Körper im Büro des verrückten Doktors. Wesker nimmt seine Brille ab und schaut sich den Leichnam voller Abscheu an. Wenn Claire alle Zombies in der vereisten Halle beseitigt hat, lauft (nicht rennen!) zu der Tür zurück, von wo ihr gekommen seid, und drückt die Aktionstaste. Claire schüttelt sich vor Kälte.

Tipps & Tricks

NHL 2001

Selbst in EAs Eishockeyschlacht stecken viele Möglichkeiten.

Hervorragender Verteidiger

Kreiert einen neuen Spieler und gebt als Namen Sandis Ozolinsh, Chris Pronger oder Scott Hannan ein. Akzeptiert die Werte und verändert die Spieler nach Belieben.

Hervorragender Angreifer

Kreiert einen neuen Spieler und gebt als Namen Peter Forsberg, Jaromir Jagr, Keith Tkachuk, Pavel Bure, Steve Yzerman, Owen Nolan, Rob Blake, Eric Lindros oder Nicklas Lidstrom ein. Akzeptiert die Werte und verändert die Spieler nach Belieben.

Wahnsinns-Torwächter

Kreiert einen neuen Spieler und gebt als Namen Patrick Roy, Dominik Hasek, Ed Belfour oder Olaf Kolzig ein. Akzeptiert die Werte und verändert die Spieler nach Belieben.

Rückennummer 99

Kreiert einen neuen Spieler und gebt als Namen Wayne Gretzky ein. Die Rückennummereinstellung wird automatisch auf 99 gestellt.

Der „Dude“-Spieler

Kreiert einen neuen Spieler und gebt als Namen Dude ein. Der Stadionsprecher und die Kommentatoren nennen diesen Akteur während des Spiels „The Dude“.

Namenserkenntnis

Kreiert einen neuen Spieler und gebt als Namen Hammer, Animal, Mario, Bill oder einen beliebigen anderen, üblichen Vornamen ein. Die Kommentatoren sprechen fortan diesen Spieler mit seinem Vornamen an. Auch wenn ihr den Namen eines aktiven NHL-Spielers eingibt, erscheinen seine Daten und Statistiken.

Trash-Talk

Haltet **△** nach einem erzielten Tor, nach einer verhängten Strafe für den Gegner, einem gewonnenen Kampf oder einem gewonnenen Spiel. Jetzt gebt ihr einen fieseren Kommentar ab.

Gegnerischen Torhüter entfernen

Pausiert das Spiel und wechselt im „Controller Setup“ das gegnerische Team. Im Mannschaftsmenü könnt ihr jetzt den Torhüter entfernen. Wartet einen Moment und wechselt wieder zur Controller-Einstellung. Jetzt wieder euer eigenes Team einstellen und das gegnerische Tor sollte nun leer sein.

Kürzere Strafen

Kommt es zu einem Kampf, verhaltet euch passiv und macht keinen einzigen Schlag. Euer Gegner erhält fünf Minuten Zeitstrafe, während ihr selbst nur zwei Minuten in die Kühlbox müsst.

Einfache Tore

Nehmt einen guten Schützen (Spieler mit einem Schlagstock-Icon) und schießt so hart wie möglich aufs Tor. Ist der Schuss hart genug, geht der Goalie zu Boden und ihr könnt den Puck ins leere Tor schlenzen.

Kurzt zweimal um das gegnerische Tor. Dann passt kurz auf einen Kameraden und schließt per One-Timer ab. Ist das automatische Zielen eingeschaltet, sollte dieser Trick fast immer mit einem Tor enden.

Einen Extra-Spieler erhalten

Während der regulären Saison könnt ihr euch einige Spieler mit den zuvor genannten Namen-Cheats erstellen. Tauscht sie gegen einen Spieler eines anderen Teams ein. Meistens müsst ihr viele Stars anbieten, bevor die vom Computer geführten Mannschaften bereit sind, einen ihrer Akteure abzugeben. Habt ihr euren Wunschkandidaten, geht zurück und löscht nun die zuvor kreierten Spieler wieder.

Eine hervorragende Mannschaft zusammenstellen

Tauscht beispielsweise einen Spieler mit 70er-Rating für einen mit 72 Punkten. Anschließend tauscht ihr den 72er-Spieler für einen mit einem Rating von 74 usw. Das könnt ihr so lange fortführen, bis alle Spieler um die 90 Punkte haben.



PS2

Tipps & Tricks

Surfing H30

Wahrscheinlich bringt dieser Titel selbst mit diesen Hinweisen keine Laune ...

Tyrone King, Lara Barcella, Gareos und weitere sechs Boards freispielen

Beendet das Spiel unter dem Schwierigkeitsgrad „Normal“.

Morsa, Serena Knox, Jojo und weitere sechs Boards freispielen
Beendet das Spiel unter dem Schwierigkeitsgrad „Semi-Pro“.

Mikey Sands, Largo, Lyco Sassa und weitere fünf Boards freispielen

Beendet das Spiel unter dem Schwierigkeitsgrad „Pro“.

Surfoid und weitere drei Boards freispielen
Beendet das Spiel unter dem Schwierigkeitsgrad „Master“.

PSG-Schummelmodul-Codes

Beim Xploder/XPlorer und Gamebuster 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.

XPloder/XPlorer-Codes

Roswell PSone
Conspiracies

Alle Levels freischalten
(Drücke **L1 + L2 + R1 + R2** im Hauptbildschirm)

7423 0E7A 8A43
342C 118B 8F4B

Unendliche Waffenenergie

742C 9A96 0506
042C 9A90 FAEF

Unendlich Leben in folgenden Levels

The Beginning

742B 5F19 43B0
342B 5F67 53E5

The Dye Factory

742B EE28 9201
342B EE56 A294

Underground Resistance

742B B13D E56E
342B B107 F523

Ruck

742B 66A8 2A05
342B 66BE 1A48

The Beach

742A D371 C704
342A D37F C769

Precious Elements

742B 980C 0C47
342B 981A FCOE

Crystal Chambers

742B D3D9 C76C
342B D226 D620

Khan Mort

742B 0F8B 7182
342B 0FB5 810B

The Bay

742A FC6A B2FD
342A FC74 A290

The Rock

742B FB1D 9F18
342B FB6B AFBF

Baron Samedi

742B 3654 7AB9
342B 364A 6ADC

Crash Site

742B 87C1 FB0F
342B 87CF FB85

Powerup

742A C272 C8E3
342A C27C C88A

Descent

742B 67F5 2BC4
342B 67E3 1B89

The Shadoen

742B 6670 1A7D
342B 6686 2A50

GT 3: Fahrtenbuch

TEIL 2

„Die Amateur-Liga“

Nachdem ich sämtliche Rennen der Anfänger-Liga für mich entschieden hatte und dafür den Mitsubishi Lancer Evolution V als Bonuswagen bekam, war es nun an der Zeit, mich an die Rennen der Amateur-Liga zu wagen. Schon beim ersten Rennen merkte ich, dass hier ein anderer

Wind weht. Jetzt galt es, gegen richtige Rennautos – anstatt gegen nur leicht getunte Wagen von der Stange – anzutreten. Darüber hinaus war es erschreckend zu sehen, wie wenig mein Top-Wagen, der RUF RGT, im Vergleich zur Anfänger-Liga den Kontrahenten noch überlegen war.

Also spendierte ich dem RUF ein Maximal-Tuning, das mein Konto nahezu auf null brachte. Dies sollte sich aber bald wieder ändern, denn nicht nur der Schwierigkeitsgrad, sondern auch die Preisgelder für Siege stiegen in der Amateur-Liga stark an.

„Das richtige Bremsen“

Während die Wagen der Amateur-Liga noch fast ständig mit Bleifuß gefahren werden konnten, musste ich zu Beginn der Amateur-Liga meinen Fahrstil ein wenig umstellen. Die hohen Geschwindigkeiten, die die Rennwagen erreichten, führten dazu, dass vor fast jeder Kurve gebremst werden musste. Um nicht zu früh oder zu spät zu bremsen, suchte ich mir Streckenmarkierungen oder Objekte

am Fahrbahnrand, an denen ich mich orientieren konnte. Nach ein bis zwei Runden hatte ich für den jeweiligen Kurs meine Markierungen gefunden und konnte mich darauf konzentrieren, mich an den idealen Anbremspunkt heranzutasten. Zeit raubende, sich auf die Platzierung schlecht auswirkende Ausflüge ins Kiesbett oder ins Grün gehörten damit der Vergangenheit an.



Beispiel für Anbremspunkt

„Ein unerwartetes Geschenk“

Nachdem ich die ersten Rennen der Amateur-Liga für mich entschieden hatte, bekam ich einen zweiten Bonuswagen, obwohl ich nur ein Rennen gewonnen hatte: eine C5 Renn-Corvette. Diese Rakete erhielt ich, weil ich 50 %

aller Rennen im GT-Mode gewonnen hatte. Und zugleich wurde dieser Gewinn zu einem meiner Spitzenwagen, neben dem AMG-Tourenwagen Mercedes und dem RUF RGT. Bei vielen Rennen erwies sich die Corvette als Allroundtalent.



Corvette C5

„Kurvenfahren leicht gemacht“

Bereits in den beiden anderen Teilen der Gran Turismo-Serie konnte manche enge Kurve mit Höchstgeschwindigkeit durchfahren werden, indem man an der Bande entlangschlitterte. Leider – oder Gott sei Dank – ist das nicht in jeder Kurve möglich. Hauptvoraussetzung für diese unsaubere Art, Kurven zu durchfahren, ist, dass direkt am Streckenrand Leitplanken oder Wände sind, an denen man den Wagen entlangschrammen kann. Allerdings muss

die Bande genau dem Streckenverlauf folgen – ansonsten bleibt man schnell hängen, wenn die Bande zum Beispiel einen Knick macht. In der „Special Stage 5“ beziehungsweise „11“ gibt es etliche enge Kurven, die mit Vollgas durchfahren werden können. Obwohl das sicherlich nicht im Sinne des Spiels ist, griff ich dennoch vermehrt auf diesen „Cheat“ zurück, da der Fahrstil hintenanstehen sollte, wenn es um Medaillen geht.

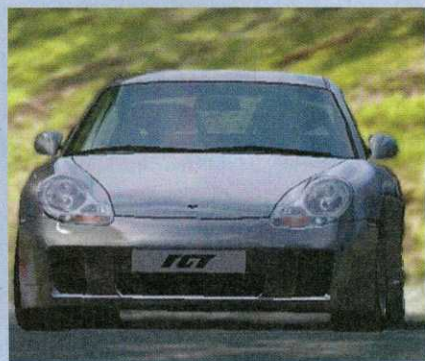


„Bandenschlittertechnik“



„Der Wagen des Monats“ RUF RGT

Der RUF RGT ist eine absolute Besonderheit in GT 3. Diesen Status erreicht er dadurch, dass sich der Motor im Heck befindet und der Wagen nur über die Hinterachse angetrieben wird. Daraus resultiert ein geniales Fahrverhalten, das keiner der anderen Boliden aufweisen kann. Dank seiner Einzigartigkeit und des unbeschreiblichen Fahrspaßes, den der RGT bietet, darf dieses „Baby“ in keiner Garage fehlen.



„Ölkrise im Autoland“

Nahezu während der ganzen Zeit in der Anfänger-Liga habe ich das GT-Auto-Menü, in dem man seinen Wagen waschen, mit neuen Felgen ausstatten und das Öl wechseln kann, gemieden. Erst als ich erkannte, dass mein Vehikel von Rennen zu Rennen minimal an PS-Leistung verlor, kam mir die Idee, dass so ein Ölwechsel vielleicht wirklich etwas bewirkt, im Gegensatz zu dem Felgenladen oder der Waschanlage. Und tatsächlich, hier waren sie wieder, die ver-

lorenen PS, für deren Verschwinden ich bislang keine Erklärung hatte. Fortan achtete ich auf die Ölstandsanzeige unterhalb des Tachos. Sobald sie zu leuchten begann, war mein nächster Weg der in die Werkstatt zum Ölwechseln. Wie drastisch sich verbrauchtes Öl auf die Leistung der Wagen auswirkt, zeigte sich vor allem an meinem RUF RGT. Nach dem dringend notwendigen Ölwechsel stieg seine Leistung wieder von 1.040 PS auf 1.092 PS an.



„Die Qual der Reifenwahl“

Ab der Gran-Turismo-World-Championship-Rennserie kam erstmals der Reifenverschleiß mit ins Spiel. Links am unteren Bildschirmrand konnte ich mich über den Zustand meiner Reifen auf dem Laufenden halten. Die Reifenanzeige wechselt dabei von Blau (guter Zustand) zu Rot (abgefahren). Spätestens bei der roten Anzeige war ein Boxenstopp unumgänglich, da sich das Fahrverhalten der Wagen drastisch verschlechterte und die Rundenzeiten immer langsamer wurden. Bereits bei der Auswahl der Reifen musste die Abnutzung mit eingeplant werden. Harte Reifen bieten zwar weniger Grip, können jedoch im Vergleich zu weichen Reifen lange gefahren werden. Jetzt galt es, für jedes Rennen den idealen Mittelweg

zwischen Verschleiß und Grip zu finden. Meist zog ich es vor, härtere Reifen zu nehmen, damit ich nicht in jedem Rennen an die Box musste und somit kostbare Zeit verloren hätte. Darüber hinaus lernte ich, reifen-schonend zu fahren, indem ich versuchte, Drifts und Reifenquietschen zu vermeiden. Trotzdem wurde es bei manchen Rennen unumgänglich, ein bis zwei Runden mit abgefahrenen Reifen zu fahren, wenn ich diese Rennen unbedingt gewinnen wollte. Vor Kurven musste ich früher abbremsen und auch beim Herausbeschleunigen aus Kurven musste ich das Gaspedal gefühlvoller als sonst betätigen. So bekam das Spiel jetzt einen zusätzlichen Reiz, nämlich den, dass ich bereits vor den Rennen taktieren musste,

welche Reifen die besten wären und ob oder wie viele Boxenstopps ich benötigen würde. Auf keinen Fall sollte an Reifen gespart werden. Gleich zu Beginn fiel mir auf, wie groß der Unterschied von normalen Reifen zu Sportreifen war. Solange es mich nicht in den finanziellen Ruin trieb, habe ich immer in Renn- oder zumindest in Sportreifen investiert.



„Abkürzungen übers Grün“



Nicht selten drängte sich mir die Frage auf, ob ich nicht die ein oder andere S-Kurve schneller durchfahren könnte, indem ich geradeaus fahre und somit in Kauf nehme, auch durchs Grün oder durch Schotter zu fahren. Nach einigen Versuchen auf den Apricot Raceway und der Trial-Mountain-Strecke konnte ich mir die Antwort auf meine Frage selbst geben. Ja, man kann Abkürzungen nehmen, aber nur eingeschränkt.

Zum einen ist es immer wichtig, mit welcher Geschwindigkeit man an die Kurve herankommt. Zum anderen spielt die Bodenbeschaffenheit eine tragende Rolle. Auf Sand bremste mein Wagen viel stärker ab als auf Gras. Letztendlich kam ich zu dem Fazit, dass Abkürzungen nur genommen werden sollten, wenn der Wagen schnell genug darüber hinwegrast und man nicht allzu lange über unbefestigten Boden fährt.

i

Bonuswagen der Amateur-Liga

Wagen	Anforderung
Honda NSX Type-S Zero	MR-Challenge
Mitsubishi Lancer Evolution VII GSR	4WD-Challenge
Spoon Sports S2000 (Race Car)	Stars and Stripes
Subaru Legacy Blitzen B4	Boxer Spirit
Nismo Skyline GT-R	S-Tune 80's Sports Car Cup
Mazda RX-8	Race of NA Sports
Mitsubishi Lancer Evolution VI GSR	Turbo Race of Turbo Sports
Mine's GT-R NIV-spec	Gran Turismo Allstars
Raybrinx NSX	Gran Turismo Allstars
Ford GT 40	Gran Turismo Allstars
Nismo Skyline GTR R-Tune	Gran Turismo Allstars
Arta NSX	All Japan GT Championship
Denso Supra	All Japan GT Championship
Calsonic Skyline	All Japan GT Championship
Zexel GTR	All Japan GT Championship
Nismo 400R	Red Emblem
CLK Touring Car (D2 AMG)	Legend of the Silver Arrow
Tom's X 540	New Generation Sports Altezza Race
Toyota Vitz	New Generation Sports Altezza Race
Toyota Vitz	New Generation Sports Altezza Race
Altezza LM Race Car	New Generation Sports Altezza Race
Honda R-Meeting	Type-R-Meeting
Mitsubishi Lancer Evolution VI Rally Car	Mitsubishi Evolution Meeting
Mitsubishi FTO LM Race Car	Dream Car Championship
Mazda RX-7 LM Race Car	Dream Car Championship

Wagen	Anforderung
S 2000 LM Race Car	Dream Car Championship
Honda S 2000	Dream Car Championship
Mazda RX-7 Type RZ	Japanese Championship
Lancer Evolution IV GSR	Japanese Championship
FTO-GP-R	Japanese Championship
Subaru Impreza Wagon WRX	Japanese Championship
Subaru Impreza Sedan VI	American Championship
Chevy Camaro Race Car	American Championship
Audi TT 1.8 Quattro	American Championship
Mazda RX-7 RS	American Championship
Gillette Vertigo Race Car	European Championship
Lotus Elise 190	European Championship
Nissan Skyline GTR V-spec	European Championship
Mini Cooper 1.3 i	European Championship
Nissan C-West Razo Silvia	Gran Turismo World Championship
Nissan Z	Gran Turismo World Championship
Toyota GT One	Gran Turismo World Championship
Mazda RX-8	Gran Turismo World Championship
VW Beetle RC	Deutsche Tourenwagen-Meisterschaft
VW Lupo	Deutsche Tourenwagen-Meisterschaft
Opel Astra Touring Car	Deutsche Tourenwagen-Meisterschaft
RUF 3400 S	Deutsche Tourenwagen-Meisterschaft
Toyota Celica TDR Sports M	FF-Challenge
Toyota Sprinter Tureno APEX Shigeno	FF-Challenge

■ alle Goldmedaillen in der Amateur-Liga: Team Oreca Dodge Viper GTSR

PlayStation 2 im Blutausch?



■ Brutale PS2!

Ich habe mir vor zwei Monaten eine PS2 gekauft und bin eigentlich sehr zufrieden mit meiner Neuanschaffung. Mir ist allerdings aufgefallen, dass das Software-Angebot sich zu sehr auf einige Spielgenres konzentriert und im Gegenzug andere

sehr vernachlässigt. Vor allem das Horror-Genre ist völlig überlaufen. Klar, Spiele wie *Onimusha*, *Devil May Cry* und *Silent Hill 2* sind bestimmt super, aber müssen es denn gleich so viele sein? Ein guter Vertreter dieses Genres sollte die Horror-Fans doch eigentlich eine ganze Weile beschäftigen und die Spiele-Industrie könnte sich auch anderen Herausforderungen stellen.

Florian Gerke aus Benzdorf

Wie die Musik- und Mode-Industrie ist auch das Videospieler-Business gewissen Trends und Regeln unterworfen. Wenn ein Hersteller einen Horror-Hit landet, möchten die anderen natürlich auch ein Stück vom Kuchen abbekommen. Aber gerade im Falle *Devil May Cry* wird deutlich, dass sich die Entwickler neuen Herausforderungen stellen. Shinji Mikami versucht mit diesem Titel, ein neues Genre zu etablieren, das kaum noch etwas mit den Survival-Horror-Games vergangener Zeiten



■ *Silent Hill 2* verspricht Gruselatmosphäre mit Gänsehautgarantie.

zu tun hat. Sicherlich wäre es schön, wenn endlich mal ein paar neue Spielkonzepte aus der Taufe gehoben würden. Aber solange der Kunde weiterhin zu Sequels und ausgelutschten Spielideen greift, wird sich am Verhalten der Hersteller nichts ändern.

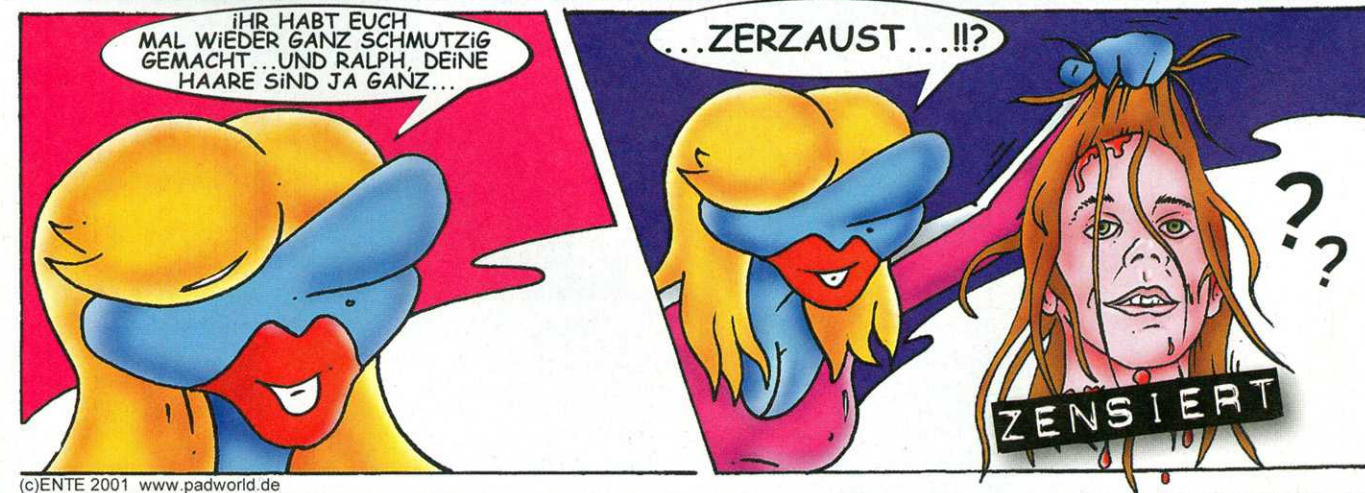
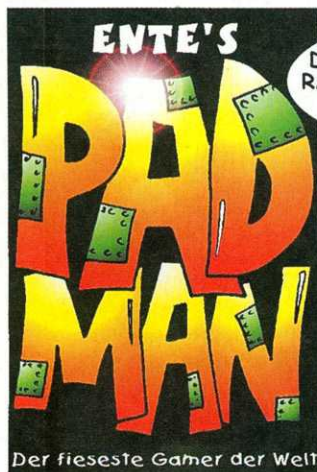
■ PS2 = Horrorkonsole

Endlich existiert eine Konsole, die es so richtig krachen lässt. Die Zeiten, in denen sich Nintendo kleine Knuddelmonster großer Beliebtheit erfreuten, sind endgültig vorbei. Jetzt diktieren Gewalt und literarische Blut das Geschehen auf der Mattscheibe. Das spricht für den Mut von Sony, denn sie stellen ohne Rücksicht auf Verluste die Wünsche der Zocker über das Ansehen der eigenen Firma. Außerdem trauen sie sich, den europäi-

schen Markt knöcheltief im Blut schwimmen zu lassen. Vorher ging das nicht und alle etwas derberen Szenen wurden aus dem Spiel entfernt! Jetzt bekommen wir Zocker das, was wir schon immer wollten!

Stefan Jahn aus Friesen

Hoppala, wir glauben, du hast da einiges missverstanden. Nintendo Knuddelmonster erfreuen sich auf dem N64 und dem Game Boy nach wie vor sehr großer Beliebtheit, welche von dem neuen Game Boy Advance noch gesteigert werden dürfte. Alleine in Japan wurden von *Pokémon Gold* und *Silber* innerhalb von zwei Jahren über fünf Millionen Exemplare verkauft, eine gigantische Zahl, die für sich spricht. Außerdem ist Gewalt seit jeher eines der Hauptthemen der Unterhaltungs- und Spiele-Industrie, konnte aber wegen der geringeren grafischen Möglichkeiten der älteren Konsolen nicht so detailliert dargestellt werden, wie es heute auf der PS2 möglich ist. Sony ist übrigens keineswegs für die „blutigen Konsolenzeiten“ verantwortlich, denn die Horrorspiele für die PS2 werden nicht von Sony selber, sondern von Firmen wie zum Beispiel Capcom und Konami produziert. Außerdem gibt es bezüglich der Dar-



(c)ENTE 2001 www.padworld.de

stellung von Gewalt noch immer gesetzliche Bestimmungen, die eingehalten werden müssen. Dafür gibt es schließlich die BPJS (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften). Eine gewisse Grenze darf die Gewalt in Spielen also nicht überschreiten.

„Ich bin der Meinung, dass die PS2 einen großen Vorsprung besitzt und gegenüber der Konkurrenz die Nase vorne behalten wird.“

Thorsten Puck aus Weilheim

■ PSG rockt!

Liebes PSG-Team, ich bin bereits seit der ersten Ausgabe Leser eures Magazins und muss sagen, dass ihr euch konsequent verbessert habt. Anfangs war ich wegen der neuen Crew etwas skeptisch, aber mittlerweile muss ich zugeben, dass ihr euch echt gemacht habt. Es ist immer wieder erstaunlich, wie viele Informationen ihr in eure 76 Seiten packt. Auch die Specials sind eine echte Bereicherung, da sie Lesern, die nicht so viel Ahnung haben, einen guten Einblick in Hintergründe und Marktgeschehen bieten. So, nun aber genug der Lobhudelei, jetzt zu meinen Fragen:

1. Bringt ihr den Highscore-Wettbewerb zurück?
2. Was haltet ihr von der Xbox?
3. Wie kann ich Redakteur bei einem Spielemagazin werden?

Jens Hagen aus Kassel

Besten Dank für das üppige Lob! Nun aber zu deinen Fragen:

1. Die Wiedereinführung des Highscore-Wettbewerbs ist noch nicht sicher. Der Heftumfang ist einfach zu gering, um alle

Final Fantasy Gewinnspiel



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: FF-Film
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Wünsche und Ideen unserer Leser zu berücksichtigen.

2. Die Xbox wird bei Erscheinen die technisch stärkste Konsole sein, welche allerdings schwer mit dem Software-Vorsprung der PS2 zu kämpfen haben wird.
3. Wer Spieleredakteur werden will, sollte in erster Linie über sehr gute Deutschkenntnisse, Schreibtalent und Spiele-Erfahrung verfügen. Dazu benötigt man natürlich auch das Glück, zum richtigen Zeitpunkt am richtigen Ort zu sein.

Für alle Freunde von Aki Ross und Co verlost die PSG-Redaktion vier megastarke Fan-Sets. Neben einem praktischen Rucksack erhalten die Gewinner auch noch einen Original-Film-Soundtrack sowie einen Währungsumrechner. Wer eines dieser Goodies sein Eigen nennen will, schreibt eine Postkarte mit dem Kennwort „FF-Film“ an unsere Adresse oder ruft bei unserer Hotline an.

Final Fantasy
unter 0190 - 08 58 66* oder schreibt uns eine Postkarte.

Einsendeschluss: 17. 09. 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.

punkt am richtigen Ort zu sein. In der Regel geht der Anstellung als Redakteur ein zweijähriges Volontariat voraus.

■ Zwischenbilanz

Seit dem 24. November 2000 bin ich im Besitz einer PS2 und erlaube mir daher, eine kleine Zwischenbilanz zu ziehen. Gleich zu Beginn hat die Konsole mit Spielen wie z. B. *TimeSplitters* oder *SSX* schon ansatzweise gezeigt, was sie alles zu leisten vermag. Wenn man dann auf kommende



■ Jeder, der sich mit uns anlegt, bekommt es mit der Anti-Terror-Einheit PSG9 zu tun.

i n eigener Sache

Wieder einmal appelliere ich an alle Hobbykünstler unter euch. Je mehr Gemälde ihr anfertigt und an unsere Redaktion sendet, desto mehr können wir die PSG mit den Bildern unserer Leser schmücken. Natürlich soll es auch diesmal wieder einen kleinen Ansporn für euch geben. Für ein besonders gelungenes Machwerk, das wir in der PSG abdrucken, erhaltet ihr ein Präsent. Aus diesem Grund ist es wichtig, dass ihr eure Adresse auf eure Briefe schreibt, da wir ansonsten keine Möglichkeit haben, euch die begehrten Goodies zukommen zu lassen. Also legt euch ins Zeug und lasst unsere PSG noch bunter werden. Ich zähle auf euch!

Ralph Wollner

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
Final Fantasy X	_____	☐	☐	☐
ESPN X Games	_____	☐	☐	☐
Silent Hill 2	_____	☐	☐	☐
Virtua Fighter 4	_____	☐	☐	☐
Extreme-G 3	_____	☐	☐	☐

9. Folgende Rubriken interessieren mich:

☐ News ☐ Tipps ☐ Reportagen
☐ Zubehör ☐ Brandneu ☐ DVD
☐ Tests ☐ Internet

10. Seit welcher Ausgabe liest du die PSG?

(Aktuelle Ausgabe: 9/2001)

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
Computec Abo Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf

Zentrale Service-Nummer:
Tel.: 0451-4906-770
Fax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Internet:
www.playstationgames.de
E-Mail: psg@computec.de

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 Schütz, Claudia Brose

Comic: Ente

Japan-Korrespondent: Warren Harrod

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gilt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht: Alle in PSG veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltsspieler: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens. Beilagen: Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Telefon: +49-911-2872-345

Fax: +49-911-2872-241

E-Mail: info@cms.computec.de

Website: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)

Thorsten Szameitat (-141)

Anzeigenberatung

Wolfgang Menne (-144)

Michael Wamser (-245)

Ina Schubert (-346)

Anzeigendisposition

Andreas Klopfer (-140)

Anca Stef (-345)

Jasmin Zemsch (-341)

Anzeigenassistent

Annett Heinz (-340)

Es gelten die Mediadaten Nr. 14 vom 01.10.2000

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen.

Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Anschrift siehe oben.

VERLAG

Verlags- und Geschäftsleitung

Rainer Kube

Produktionsleitung

Martin Clossmann

Vertriebsleitung

Klaus-Peter Ritter

Werbeabteilung

Martin Reimann (Leitung),

Jeanette Haag,

Sandra Wendorf, Hans Fauth

Vertrieb

Burda Medien Vertrieb

Abonnement

PSG kostet im Abonnement jährlich

DM 46,- für 12 Ausgaben

(Ausland: DM 70,-).

Abonnementsbestellung Österreich

Leserservice GmbH, Niederalm 300, A-5081 Anif

Telefon: 06246/882-882, Fax: -5277,

E-Mail: bgensers@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 2. Quartal 2001 29.285 Exemplare

72

Sep 2001

PSG

PSG ist im Internet!

■ Ab sofort findet ihr unter <http://www.playstationgames.de> die neueste Errungenschaft eurer PSG. Wir haben auch schon einiges zu bieten: Foren, Online-Abo-Bestellmöglichkeiten und vieles mehr.

Ganz besonderes Augenmerk solltet ihr allerdings auf die Foren richten. Hier könnt ihr mit PSG-Fans sowie Redakteuren direkt in Kontakt treten! Eine Chance, die ihr euch nicht entgehen lassen solltet.

Wir sehen uns!



■ Die komplette PSG-Redaktion (mit Gaststar Floh Weidhase von der Tipps-Abteilung) beim Bomberman-Zocken.

Titel wie *Metal Gear Solid 2* oder *Gran Turismo 3* blickt, dann kann man sagen, dass wir noch sehr viele Spiele sehen werden, durch die immer wieder ein neuer Standard gesetzt wird. Und die Xbox ist meiner Meinung nach nichts anderes als ein guter Computer, den man jetzt als Konsole verkaufen will. Beim GameCube sehe ich den Verlauf ähnlich wie beim N64 oder beim Dreamcast. Zum Abschluss finde ich, dass bis jetzt nur viel Wind aufgewirbelt wurde, und die Position der PlayStation 2 auf dem Konsolenmarkt sehe ich in keiner Weise als gefährdet an. Im Gegenteil, sie wird sich im nächsten Jahr eher noch festigen, denn die Konkurrenz spornt ja unwahrscheinlich an.

S. Rosner aus Braunschweig

Sicherlich hast du mit deiner Einschätzung, was *SSX* und *Time Splitters* angeht, Recht. Deiner Meinung zur Xbox und dem GameCube können wir aber leider nicht zustimmen. Du darfst nicht vergessen, dass Nintendo allein durch Pokémon eine riesige Fanbase hat. Auch die Xbox sollte man nicht unterschätzen, denn von der Leistung her hat Microsofts erste Konsole (zumindest auf dem Papier) einiges zu bieten. Sonys Einstieg in den Konsolenmarkt ist ebenfalls anfangs nur belächelt worden, trotzdem hat sich die PSone zur Kultkonsole entwickelt.

Chatprobleme

Als ich mir eure letzte Ausgabe gekauft und die Leserecke gelesen hatte, wollte ich unbedingt den dort erwähnten PSG-Chat besuchen. Doch meine Freude war nur von kurzer Dauer, denn es war mir nicht möglich, in den Chat hineinzukommen. Was mache ich falsch?

Petra Stroetzel per E-Mail

Du bist nicht die Erste, die mit unserem Chat Probleme hat. Eigentlich ist doch alles ganz

einfach. Wenn du auf unserer Homepage angekommen bist, siehst du auf der linken Seite ein kleines Anmeldeformular. Denke dir einen Benutzernamen aus und trage ihn in das entsprechende Feld ein. Genauso verhältst du mit dem Passwortfeld. Jetzt trägst du deine E-Mail-Adresse in das dafür vorgesehene Feld ein. Wenn du alles ausgefüllt hast, klickst du auf das Icon „Anmelden“. Nach ein paar Minuten bekommst du eine E-Mail, die deine Anmeldung bestätigt und einen Link enthält. Wenn du diesen Link anklickst, dann kommst du als Mitglied auf unsere Internetseite. Bei weiteren Besuchen musst du nur auf unsere Homepage gehen und deinen Benutzernamen und Passwort eingeben. Das war's. Unsere Nicknames sind übrigens Joe Musashi (Commander), Hernst (Henry), Ralph, Huwe (Hönigbärchen) und Kruegel (Paule).



■ Die PSG will jeder haben! Werner Haidenhöfer soll sich bei uns melden!

Folgende Adresse gilt für eure Fragen, Anregungen und Kritik:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion **PSG**
Kennwort: Leserecke
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

psg@computec.de

KURZ & BÜNDIG

Was sind eigentlich Schulter-

Buttons? Schultertasten sind die vier Buttons, die an der Kopfseite des Controllers links und rechts vom Kabel angebracht sind. Diese Knöpfe bezeichnet man auch als L1, L2, R1 und R2.

Kann man die PS2-Memory-Card auch für die PSone benutzen? Eigentlich müsste es ja klappen, denn es gibt ja auch 8-MB-Karten für die PSone. Leider kannst du keine PS2-Memory-Cards für die PSone verwenden. Die PSone-Speicherkarten besitzen ein anderes

Format und sind meistens komprimiert.

Seid ihr außer Donnerstag 16 Uhr auch zu anderen Zeiten im PSG-Chat? Aber klar. Es lohnt sich immer, den PSG-Chat zu besuchen. Mit ein bisschen Glück trifftst du dort einen von unserem PSG-Team.

Habt ihr eigentlich bemerkt, dass bei *FIFA 2001* der Verein Werder Bremen das Wolfsburger Trikot trägt? Wir sind froh, dass wir derart aufmerksame Leser haben! Du

bist nicht der einzige Fan, der diesen Fehler bemerkt hat. Böse Schelme mutmaßen, dass der verantwortliche Programmierer mit einem nagelneuen Golf aus Wolfsburger Fertigung seine Heimat unsicher macht.

Wie viele CDs wird *MGS 2* umfassen? Sehr wahrscheinlich keine, denn voraussichtlich wird Konamis Traumtitel auf einer DVD erscheinen.

Gibt es PS2-Platinum-Games? Nein, noch gibt es keine Budget-Spiele für die PS2.

PSG CHARTS

präsentiert von **gameplay**

THE GATEWAY TO GAMES

Leser-Charts

Sendet eure Lieblingstitel an: psg@computec.de

PSone

- Final Fantasy IX**
● Rollenspiel Squaresoft
- Silent Hill**
▲ Action-Adventure Konami
- Alone in the Dark 4**
▼ Action-Adventure Infogrames
- Driver 2**
▼ Rennspiel Infogrames
- FIFA 2001**
● Fußball Electronic Arts

PS2

- Gran Turismo 3: A-spec**
▲ Rennspiel Sony
- Extermination**
▲ Action Sony
- Onimusha Warlords**
▲ Action-Adventure Electronic Arts
- Resident Evil Code: Veronica**
▲ Action-Adventure Electronic Arts
- Formel Eins 2001**
▼ Rennspiel Sony

Most Wanted

Welche Spiele stehen bei euch ganz oben auf der Wunschliste?
Schreibt uns eure Favoriten per Post oder E-Mail: psg@computec.de



- Final Fantasy X**
● Rollenspiel PS2 Squaresoft

In Japan brach *FF X* alle Verkaufsrekorde. In Deutschland erwarten wir einen ähnlichen Erfolg, zumindest, wenn es nach euch geht.



- Metal Gear Solid 2**
▲ Action-Adventure PS2 Konami

Hoffentlich werden wir die langen Monate bis zum Start von *MGS 2* ohne Kojima-san überstehen.



- Silent Hill 2**
▲ Action-Adventure PS2 Konami

Endlich konnten wir eine verständliche Version des Horror-Schockers antesten. Freut euch auf schaurige Abende!



- Devil May Cry**
● Action-Adventure PS2 Capcom

In der nächsten Ausgabe erwarten wir die neue japanische Trial-Version. Ein Bericht ist dann natürlich Pflicht.

- Onimusha 2**
▲ Action-Adventure PS2 Capcom
- WWF SmackDown! J.B.I.** PS2
▲ Wrestling THQ
- Tekken 4**
▲ Beat 'em Up PS2 Namco

- Virtua Fighter 4**
● Beat 'em Up PS2 Sega
- 007 - Agent i. Kreuzfeuer** PS2
▲ Action Electronic Arts
- Soul Reaver 2**
▼ Action-Adventure PS2 Eidos

Verkaufs-Charts

Welche Spiele gingen am häufigsten über den Ladentisch?

PSone

- Digimon World**
▲ Strategie Infogrames
Wohl der erfolgreichste Pokémon-Klon. Jetzt endlich in Deutschland zu haben.



- Spec Ops**
▲ Action Take 2
Für alle Hobby-Soldaten ist *Spec Ops* ein willkommenes Training.



- Driver**
▲ Rennspiel Infogrames
Nach Monaten wieder in den Charts: Infogrames hat *Driver* wieder als Budget-Spiel aufgelegt.



- Formel Eins 2001**
▼ Rennspiel Sony
Wohl das beste F1-Spiel für die PSone. Viele Details und Features sorgen für Langzeitpaß.



- Tony Hawk's Pro Skater 2**
▲ Skateboard Activision
Als Budget-Spiel wieder neu aufgelegt, stürmt *Tony Hawk's Pro Skater 2* abermals die Charts.



PS2

- Gran Turismo 3: A-spec**
▲ Rennspiel Sony
Dass *GT 3* binnen weniger Tage die PS2-Charts stürmen würde, war allen Insidern klar.



- Onimusha Warlords**
▲ Action-Adventure Electronic Arts
Capcoms Samurai-Spiel mit Horror-Touch hat sich diesen Spitzenplatz redlich verdient.



- Red Faction**
▼ Ego-Shooter THQ
Ego-Shooter-Experte Uwe war zwar nicht restlos überzeugt, zückte aber eine 80er-Wertung.



- Die Flucht von Monkey Island**
▲ Adventure Electronic Arts
Lacher sind bei der neuesten Auflage der *Monkey Island*-Serie garantiert. Ein spritzwitziges PS2-Vergnügen.



- Formel Eins 2001**
▼ Rennspiel Sony
Ein hervorragendes Formel-1-Spiel, das lediglich unter dem einen oder anderen Designfehler leidet.



USA-Charts

Die Verkaufsschlager in Amerika

PSone

- Dance Dance Revolution**
▲ Geschicklichkeit Konami
- Digimon World 2**
▲ Strategie Bandai
- Chrono Cross**
▲ Rollenspiel Square
- Final Fantasy Chronicles**
▲ Rollenspiel Square
- Lunar 2: Eternal Blue Compl.**
▲ Rollenspiel Working Designers

PS2

- Gran Turismo 3: A-spec**
▲ Rennspiel Sony
- NBA Street**
● Basketball Electronic Arts
- Extermination**
▼ Action Sony
- NCAA Football 2002**
▼ American Football Electronic Arts
- Klonoa 2**
● Jump & Run Namco



Japan-Charts

Die Verkaufsschlager in Japan

PSone

- One Piece Ground Battle**
▲ Beat 'em Up Bandai
- Powerful Pro Baseball**
▲ Baseball Konami
- Tear Ring Saga**
▼ Rollenspiel Enterbrain
- J-League Winning Eleven 5**
▼ Fußball Konami
- Shin Megami Tensei**
▼ Rollenspiel Atlus

PS2

- Final Fantasy X**
▲ Rollenspiel Square
- Gran Turismo 3: A-spec**
▼ Rennspiel Sony
- Ka**
● Action Sony
- Ape Escape 2001**
▲ Action Sony
- Super Pachinko Station V2**
▲ Strategie Sunsoft

Bilderspaß Silent Scope 2



■ Stift geschnappt und los geht's: Findet so schnell wie möglich die zehn Fehler im rechten Bild. Auch diesmal sind sie fies versteckt.



■ Beispiel-Bildunterschrift des Silent-Scope-2-Endgegners Cobra: „Kaum brennt die Boeing lichterloh, sind die Passagiere über einen Freiflug froh!“



■ Die Fehler des Bildes in Heft 8/01.

■ Der Gewinner unseres Wettbewerbes aus Ausgabe 8/01 ist **Andre Schuhmann** mit seiner Bildunterschrift zu *Tekken 4*:

„Eine Handkante, ein Tritt – dann bist du mit dem Gegner quitt!“

Ein flotter und zugleich passender Reim. Respekt!

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**
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

E-Mail:
psg@computec.de

Viel Glück!

Vorschau Ausgabe 10/01

Shadow Man 2

■ Acclaims Studio Teeside musste sein neuestes Horror-Projekt einige Woche zwecks Qualitätssteigerung verschieben. Zur nächsten Ausgabe der PSG sollte jedoch endlich eine spielbare und fehlerfreie Version von *Shadow Man: Second Coming* zur Verfügung stehen. Die ersten lauffähigen Demos hinterließen bereits einen tiefen Eindruck bei unserem Horror-Experten Henry. Wir dürfen also gespannt sein auf den goldenen Herbst.



Baldur's Gate: Dark Alliance

■ Virgin stellte vor kurzem erstmals die spielbare PS2-Version von *Baldur's Gate: Dark Alliance* auf einem Rollenspiel-Convention in Braunschweig der deutschen Öffentlichkeit vor. Eine passende Gelegenheit für die PSG-Redaktion, letzte Eindrücke des monumentalen Rollenspiels mit der hervorragenden Grafik für den abschließenden Test im Oktober-Heft zu sammeln.



Devil May Cry

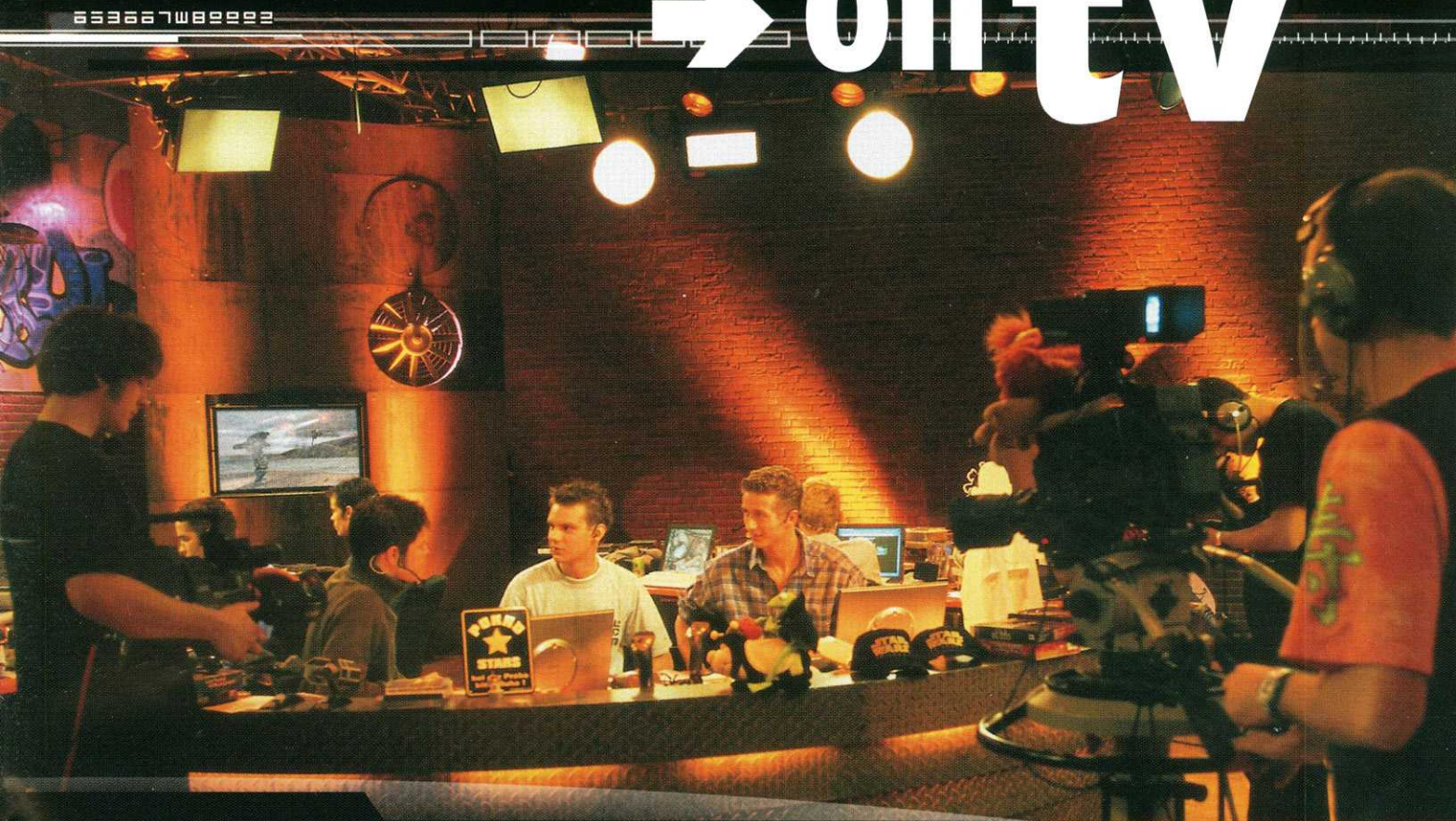
■ Dämonenjäger Dante durchstreift in der neuesten Demo-Version von Capcoms *Devil May Cry* weitere unbekannte Abschnitte. Wenn alles glatt geht, präsentieren wir euch in der nächsten Ausgabe einen ausführlichen Vorabtest der jap. Version.



Ausgabe
10/01
erscheint am
19. September

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

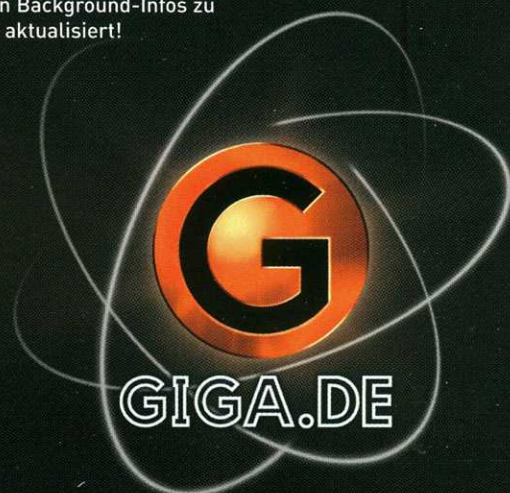
Die wichtigsten LAN-Parties im Überblick. Was geht ab in Deutschland, Schweiz oder Österreich? Sucht Ihr eine Party im kleinen Kreis oder das Mega-Event mit mindestens 1.000 Zockern? Bei uns ist alles dabei mit vielen Background-Infos zu jeder Party – täglich aktualisiert!

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

SYS.COM
ENTERTAINMENT

