

PSG

Das PlayStation-2-Games-Magazin



**ERSTMALS
GETESTET!**

Thunderhawk
This is
Football 2002
Twisted Metal
MX 2002

NEUE PS2-HITS: Sind diese Games ihr Geld wert?



GTA III

COOL: Der Megakracher

Stuntman

DRIVER 3? Neues von Reflections

Baldur's Gate

GEHEIMTIPP: Interplays PS2-Sensation ausführlich angespielt!



**Das beste
Zubehör**

SPECIAL:

Der Einkaufsführer für Profis und Einsteiger

**Wir haben es
durchgespielt!**



Der Megahit im Vorabtest: Alles über die japanische Version auf fünf Seiten!

DEVIL MAY CRY

MEGA-GEWINNSPIEL!



**Preise im
Wert von
über DM**

10.000,-



© CAPCOM CO., LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO.LTD. RESIDENT EVIL is a trademark of CAPCOM CO.LTD. ALL RIGHTS RESERVED. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

CAPCOM
capcom-europe.com

PlayStation 2

DAS LEBEN OHNE RESIDENT EVIL.



HORROR WIE NIE.

visit the planet playzone

PLAYZONE 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!

PLAYZONE, das PlayStation-Magazin mit DVD!



„Sag zum Abschied leise servus!“

Umzüge, Geburtstage und andere Turbulenzen

■ Der vergangene Monat stand in der PSG-Red unter dem Zeichen tief greifender Veränderungen. Als Erstes hat unser Redaktions-Rocker Ralph die magischen 30 überschritten. Trotz seines hohen Alters ließ er es sich nicht nehmen, ultragefährliche Bildschirm-Sportarten wie Snowboard (*SSX Tricky*) oder

Motocross (*MX Motocross 2002*) auszuüben. Kaum von der Street Parade in Zürich zurückgekehrt, drehte Uwe „Airwolf“ Hönig ein paar Testrunden an Bord des mächtigen Thunderhawk-Hubschraubers. Die Ergebnisse seiner Flugübungen könnt ihr im bundesweit ersten *Thunderhawk: Operation Phoenix*-

Test nachlesen. Horror-Spezi Henry vergnügte sich unterdessen mit der japanischen Version des Action-Krachers *Devil May Cry*. Welche Ereignisse zu seinen vom Dauerballern geschwollenen Daumen geführt haben, erfahrt ihr in unserem ausführlichen 5-Seiten-Vorabtest. Probleme ganz anderer Art plagten unseren jugendlichen Layout-Rebellen Paul. Neben der ewigen Frage, welches Pickelwäscherchen das beste ist, musste er sich auch noch mit der Bedienungsanleitung seines neuen Handys herumschlagen. Leider mussten wir uns auch von unserem Commander Swen Harder verabschieden, der vom Sternflotten-Kommando in Gegen den geschickt wurde, die noch kein PSG-Redakteur je gesehen hat. Von hier aus für die Zukunft alles Gute. Einen entspannten Monat und viel Spaß beim Zocken wünscht euch

euer **PSG**-Team



**Thunderhawk:
Operation Phoenix**
Der Simulations-Action-Mix
im PSG-Testhangar! **46**



Special
Das beste Zubehör für
die PS2. Wir verschaffen
euch den Durchblick!
6

Devil May Cry
Der Wahnsinnshit direkt
aus Japan im ausführ-
lichen Vorabtest!
10

Titelthema



Most Wanted.....	42
News.....	38
Termine.....	42

PS2

Baldur's Gate.....	26
Devil May Cry.....	10
GTA III.....	16
J. Bond 007: Agent im Kreuzfeuer.....	22
Project Eden.....	29
Shaun Palmer's Snowboarding.....	18
Smuggler's Run 2.....	32
SSX Tricky.....	20
Stuntman.....	30

getestet

DVD-Filme.....	61
So wird getestet.....	44
Zubehör.....	60

PSone

Italian Job.....	59
------------------	----

PS2

Ephemeral Phantasia.....	57
Hidden Invasion.....	45
Motocross MX 2002.....	56
Spy Hunter.....	54
Thunderhawk: Operation Phoenix.....	46
This Is Football 2002.....	58
Twisted Metal: Black.....	50



4x4 Evolution.....	65
ATV Offroad.....	63
Breath of Fire IV.....	64
City Crisis.....	64
Extermination.....	66
GT 3: Fahrtenbuch Teil 3.....	67
Kengo: Master of Bushido.....	65
NBA Live 2001.....	65
Rayman 1.....	66
Red Faction.....	65
Skull Monkeys.....	63
Sky Odyssey.....	63
Star Wars: Super Bombad Racing.....	66
The Bouncer.....	66
Twisted Metal: Black.....	66
Vagrant Story (deutsch).....	65
Wacky Races.....	64
XG3: Extreme-G Racing.....	64



Bilderspaß.....	74
Charts.....	73
Comic.....	70
Das beste Zubehör.....	6
Herbst-Gewinnspiel.....	34
Impressum.....	72
Inhalt.....	5
Leserbefragung.....	71
Leserecke.....	70
Most wanted.....	42
Vorschau.....	74

Stress mit dem großem Zubehörangebot? Kein Wunder, denn die Peripherieteile schießen zur Zeit auf den Markt wie Pilze aus dem Boden. Die preislichen sowie qualitativen Unterschiede sind oft sehr groß und schnell ist ein hübsches Sümmchen für eventuelle Fehlkäufe beisammen. Hier hilft nur akribisches Vergleichen und genaues Untersuchen der Produkte. Um euch die Qual der Wahl etwas erträglicher zumachen, haben wir die wichtigsten Hardwareteile zusammengetragen und sie in verschiedene Sparten unterteilt. (Ralph Wolfner)



Das beste Zubehör:

Welcher Kauf lohnt sich wirklich?

Lenkräder

■ Was ist eine der größten Stärken der PlayStation 2? Natürlich die Rennspiele! Spätestens seit *Gran Turismo 3* ist dieses Genre ein echter Kaufgrund für die 128-Bit-Konsole. Für den richtigen „Dreh“ sorgt ein geeignetes Lenkrad.

1. GT Force



**Unsere
No 1**

■ Dieses exklusive Force-Feedback-Lenkrad von der Firma Logitech macht nicht nur *Gran Turismo 3* zum absoluten Fahrvergnügen. Die hervorragende Verarbeitung und das qualitativ hochwertige Material rechtfertigen auch den vergleichsweise hohen Anschaffungspreis. Durch einen Extra-Stromanschluss verfügt das Wheel über genügend Power, um eure Hände und Unterarme kräftig durchzuschütteln, ohne dabei den Rennverlauf zu stören. Dank realistischem Gegendruck und spürbaren Unfällen kommen mit diesem Lenkrad echte Spielhalengefühle auf. Ein Bundle aus GT Force und dem Spiel *GT 3* gibt es übrigens zum „Schnäppchenpreis“ von 333 Mark.

Hersteller:	Logitech
Preis:	DM 249,-
Force-Feedback:	Ja
Vibration:	Ja
GT-3-kompatibel:	Ja
PSone-kompatibel:	Nein



■ **DRIFTMASTER EVO-1**
Ein robustes Stahlgestell (V2A-Stahl), welches für alle auf dem Markt erhältlichen Lenkräder geeignet ist. Es bietet optimalen Komfort und der Rumble-Effekt wird durch das Material zusätzlich unterstützt. Mehr über dieses Produkt findet ihr auf der Zubehörseite in diesem Heft.

2. RX400

■ Dieses kleine, aber feine Lenkrad lässt sich in kürzester Zeit an fast jedem Tisch befestigen. Die solide Verarbeitung garantiert einen sicheren Halt und lange Lebensdauer. Im Spiel zeigt sich dieses Gerät von seiner Schokoladenseite, denn bereits bei minimalen Lenkbewegungen zeigt das RX400 angemessene Reaktionen. Besonders erwähnenswert ist der günstige Preis.



Hersteller:	Saitek	Vibration:	Ja
Preis:	DM 99,-	GT-3-kompatibel:	Ja
Force-Feedback:	Nein	PSone-kompatibel:	Ja

3. Blue Thunder Racing W.

■ Ohne zu übertreiben, kann man dieses Steuergerät als einen echten Blickfang bezeichnen. Dank der durchdachten Haltevorrichtung lässt sich das Gerät perfekt zwischen euren Beinen fixieren. Im Übermitteln von Fahrgefühl ist das Blue Thunder Racing Wheel ein wahrer Meister, denn das griffige Sport-Steuergerät erweist sich im Lenkverhalten als sehr realistisch.



Hersteller:	InterAct	Vibration:	Ja
Preis:	DM 199,-	GT-3-kompatibel:	Ja
Force-Feedback:	Nein	PSone-kompatibel:	Ja

4. Speedster 2

■ Beim Speedster 2 handelt es sich um ein grundsolides Produkt, welches vor allem durch beste Verarbeitung besticht. Es besitzt eine unkaputtbare Stahlachse und entsprechende Stahlfedern. Das Steuerrad ist mit einer idealen Antirutschbeschichtung versehen, welche selbst bei feuchten Händen sicheren Halt garantiert. Das Steuer liegt gut in der Hand und verfügt über einen optimalen Lenkausschlag.



Hersteller:	Sony/Endor	Vibration:	Ja
Preis:	DM 149,-	GT-3-kompatibel:	Ja
Force-Feedback:	Nein	PSone-kompatibel:	Ja

Joypads

■ Das Heiligtum eines jeden Zockers ist sein Joypad. Alle Eingabetastaturen haben unterschiedliche Steuerungseigenschaften und andere Druckpunkte bei den Action-Buttons. Jede Nuance kann spielentscheidend sein. Das schnell gewachsene Joypadangebot macht die Wahl sehr schwer. Hier unsere PSG-Favoriten:

1. DualShock 2



Unsere
No 1

■ Nach wie vor der Mercedes unter den Controllern. Kohlrauschschwarz und grundsätzliche verarbeitet, wird der DualShock 2 höchsten Ansprüchen gerecht. Im Gegensatz zu den PSone-Kollegen sind die Federwege der Analogsticks beim DualShock 2 etwas härter ausgefallen, was eine noch feinere Steuerung ermöglicht. Das Pad hat etwas an Gewicht zugelegt, weshalb der DualShock 2 noch besser in der Hand liegt als der bekannte Vorgänger. Die beiden Motoren, die für den Rumble-Effekt zuständig sind, wurden konsequent verbessert und sorgen für angenehme Hand- bzw. Unterarm-Massagen.

Fazit:

Positiv: Super Verarbeitung, liegt hervorragend in der Hand, langes Anschlusskabel

Negativ: -

Hersteller: Sony

Preis: DM 59,-

PSone-kompatibel: Ja

Extras: -

2. Saitek PX5000

■ Bei diesem Controller steht der Komfort im Vordergrund. Die Tastenbelegung kann individuell ausgesucht und auch gespeichert werden. Ihr habt die Möglichkeit, mehrere Tastenbelegungen zu verewigen und mit einem Namen zu versehen. Eine LCD-Anzeige hilft euch bei der Auswahl eurer Steuerung und macht das Laden von Daten zum Kinderspiel.



Fazit:

Positiv: Gripbeschichtung der Analogsticks, Speichermöglichkeit, LCD-Anzeige, langes Anschlusskabel

Negativ: Für kleine Hände nicht geeignet

Hersteller: Saitek

PSone-kompatibel: Ja

Preis: DM 59,-

Extras: 6 Schulter-, Axis-Lock-Funktion

3. D-Force 2 Pad

■ Dieser Controller würde mit Abstand jede Schönheitskonkurrenz gewinnen. Aus stahlblauem Kunststoff gefertigt, macht der D-Force-2-Pad-Controller einen sehr edlen Eindruck. Die integrierten Autofeuer- und Turbo-Buttons liegen an gut erreichbaren Stellen. Zwei extrastarke Rumble-Motoren machen dieses Pad zum Massage-Erlebnis. Die Verarbeitung und das Material sind erstklassig.



Fazit:

Positiv: Schöne Optik, gute Anordnung der Tasten

Negativ: Mittelmäßige Antirutschbeschichtung

Hersteller: Brooklyn

PSone-kompatibel: Ja

Preis: DM 59,-

Extras: Autofeuer- sowie Turbo-Modus

4. Dual Force2

■ Die Firma MadCatz hat mit dem Dual Force2 einen stabilen Controller entwickelt, der sehr gut in der Hand liegt. Den Dual Force2 gibt es in den Farben Rot, Lila, Blau, Grün und Schwarz. Die Unterseite des Controllers ist mit rutschfestem Gummi beschichtet und sorgt für vorbildlichen Grip. Das Steuerkreuz, die Analogsticks sowie die Action-buttons sind allesamt von höchster Qualität.



Fazit:

Positiv: Super Grip

Negativ: Beschichtung des Analogsticks nutzt sich schnell ab

Hersteller: MadCatz

PSone-kompatibel: Ja

Preis: DM 59,-

Extras: -

Fernbedienungen

■ Die PS2 ist die erste Konsole, die auch als Heimkino benutzt werden kann. Damit ihr euch während des gemütlichen DVD-Abends nicht mit dem Joypad herumärgern müsst, haben wir für euch die besten PS2-Fernbedienungen zusammengetragen.

1. Sony DVD-Fernbedienung



Unsere
No 1

■ Diese DVD-Fernbedienung ist, verglichen mit ihren Artgenossen, die mit Abstand komfortabelste. Funktionen wie Zeitlupen-Rückwärtslauf und mehrere Spulgeschwindigkeiten lassen die Konkurrenz weit hinterherhinken. Zur besseren Übersicht wurde die Fernbedienung mit einem Zahlenblock ausgerüstet, mit dem ihr die einzelnen Tracks mühelos anwählen könnt. Einziges Manko ist die nicht durchgeschliffene Empfangseinheit.

Fazit:

Positiv: Multifunktionale Fernbedienung

Negativ: Fehlende Durchschleifung der Empfangseinheit

Hersteller: Sony

Preis: DM 59,-

Empfangseinheit durchgeschliffen: Nein

Extras: Neuer Treiber wird mitgeliefert

2. DVD Remote Controller

■ Die Firma Brooklyn hat ein ganz besonders schönes Exemplar fabriziert und kann auch mit dem Preis überzeugen. Das Gerät ist aus solidem und fein glänzendem Kunststoff gefertigt und liegt dank einer Haltevorrichtung auf der Rückseite sehr gut in der Hand. Der DVD Remote Controller verfügt über die nötigen DVD-Funktionen und die Buttons machen einen stabilen Eindruck.



Fazit:

Positiv: Schöne und robuste Fernbedienung

Negativ: -

Hersteller: Brooklyn

Empfangseinheit durchgeschliffen: Ja

Preis: DM 39,-

Extras: Zwei Jahre Garantie

3. DVD Remote Control

■ Dieses Produkt aus dem Hause Thrustmaster fällt vor allem durch sein niedriges Gewicht auf. Dank des mitgelieferten, praktischen Gestells hat das gute Teil seinen festen Platz und erspart euch lästige Suche. Das leichte Stück Plastik verfügt über alle nötigen DVD-Funktionen.



Fazit:

Positiv: Schlichte und leichte Fernbedienung

Negativ: -

Hersteller: Thrustmaster

Empfangseinheit durchgeschliffen: Ja

Preis: DM 39,-

Extras: Separates Gestell

4. DVD Remote Control

■ Bei dieser Fernbedienung handelt es sich um die mit Abstand kleinste ihrer Art. Trotz Miniaturgröße besitzt sie alle Funktionen, die ihr für einen gemütlichen DVD-Abend benötigt. Das verwendete Material ist hochwertig und macht die Fernbedienung zu einem langlebigen Produkt. Die Bezeichnung „klein, aber fein“ trifft hier voll zu.



Fazit:

Positiv: Platz sparendes Design (etwas wie eine Memory Card)

Negativ: -

Hersteller: Sunflex

Empfangseinheit durchgeschliffen: Ja

Preis: DM 39,-

Extras: Batterien inklusive

Kabel

■ Wie erziele ich das beste Bild? Es gibt drei Möglichkeiten, eure PS2 an einen Bildschirm anzuschließen. Die Unterschiede in der Bildqualität gaben uns Anlass, etwas genauer auf dieses Problem einzugehen. Die angeführten Kabel gibt es von diversen Herstellern; sie kosten alle ca. 20 DM und sind im Fachhandel erhältlich.

Das AV-Kabel



■ Dieses Kabel wird der PS2 beigelegt. Es verfügt über drei Cinch-Stecker: zwei für den Sound (Audio-Out, rot und weiß) und einen für die Bildübertragung (Video-Out, gelb). Diese Anschlussmöglichkeit liefert mit Abstand das schlechteste Ergebnis.

Das S-Video-Kabel



■ Hier werden - genau wie beim AV-Kabel - zwei Cinch-Stecker (rot und weiß) für den Audiobereich benutzt. Für die Bildübertragung wird ein S-Video-Stecker (meist schwarz) verwendet, welcher für eine wesentlich bessere Bildwiedergabe als das AV-Kabel sorgt.

Das RGB-Kabel

■ Diese Möglichkeit bietet die beste Bildqualität. Ein RGB-Kabel sieht genauso aus wie ein Euro-AV-Kabel (Scart), besitzt aber mehr Pins. Um ein solches Kabel verwenden zu können, müsst ihr sicherstellen, dass euer Fernsehgerät einen Euro-AV-Eingang hat und RGB-tauglich ist. Damit bei der Benutzung eines RGB-Kabels kein Grünstich auftritt, müsst ihr entweder die DVD Region X (siehe Zubehörseite in dieser Ausgabe) benutzen oder eure PS2 umbauen lassen.



VGA-Box

■ Mit der VGA-Box könnt ihr eure PS2 an einen PC-Monitor anschließen. Die hohe Auflösung eines Monitors steigert die Bildqualität deutlich. Die VGA-Box gibt es für ca. 70 DM im Fachhandel.



Monster Cable Gamelink 300

■ Das Monster Cable 300 Gamelink kostet zwar stolze 300 DM, bietet aber ein überraszendes S-Video-Bild.



Memory Cards

■ Memory Cards für die PlayStation 2 gibt es derzeit zwei. Hinsichtlich ihrer Eigenschaften sind beide absolut identisch: Beide verfügen über acht Megabyte Speicher. Da die PlayStation 2 für datenintensivere Spiele konzipiert ist, ist die zusätzliche Kapazität der Speicherkarten unverzichtbar. Außerdem sind die

MadCatz



Sony

neuen Memory Cards mit der Identifikations- und Datenverschlüsselungstechnologie „MagicGate“ ausgestattet, weshalb sie einen 250-mal schnelleren Datenzugriff als die PSone-Cards haben. Die MadCatz-Memory-Card besitzt ein schönes Design und ist etwa zehn Mark billiger als das Original.

Hersteller: Sony
Preis: DM 89,-
Extras: -

Hersteller: MadCatz
Preis: DM 79,-
Extras: Schutzhülle

Eye-Trek

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

■ Aber Vorsicht! Dauernutzung kann zu Gesundheitschäden führen, weshalb Menschen unter 16 Jahren dieses Teil besser meiden sollten. Die Qualität des Gerätes ist 1a! Für den optimalen Sound sorgen zwei Ohrknöpfe (wie beim Walkman) und das Bild ist nicht nur gestochen scharf, sondern wirkt auch noch riesengroß. Zocken wie im Kino!

Hersteller: Olympus
Preis: DM 899,-
Extras: Ohrstöpsel



Multitaps

■ Wenn ihr mit mehr als zwei Spielern zocken wollt, dann benötigt ihr ein Multitap. PS2-Multitaps sind nicht PSone-kompatibel. Hier unsere drei Testsieger.

Das Original-Sony-Multitap



Hersteller: Sony
Preis: DM 99,-
Extras: Überhöhter Preis

Multitap

Hersteller: Brooklyn
Preis: DM 69,-
Extras: Seltsames Design



Multitap

Hersteller: MCM Medien
Preis: DM 50,-
Extras: Solide Verarbeitung



PS2-Standee

■ Unsere klare Nummer 1 in Sachen Standees ist der „V-Stand&DVD-Fernbedienung“ von bigben. Der stabile V-Stand gibt der PS2 sicheren Halt in der Senkrechten. Zusätzlich wurden vier Controller-Anschlüsse integriert, so dass ihr den Standee auch als Multitap benutzen könnt. Die mitgelieferte DVD-Fernbedienung geht absolut in Ordnung und verfügt über alle nötigen DVD-Funktionen. Für 99 Mark eine lohnende Investition!



Hersteller: Bigben
Preis: DM 99,-
Extras: Fernbedienung und integriertes Multitap

Die Speicherkartenerweiterung

■ Dieser neue Artikel macht aus euren PS2-Memory-Cards wahre Speicherfresser. Es handelt sich hierbei um zwei Karten. Die eine verfügt über ein zusätzliches Speichervermögen von 16, die andere von 32 Megabyte. Die Karten werden auf eure PS2-Memory-Card gesteckt und die Speichererweiterung kommt dann zu den acht Megabyte hinzu (also 24 bzw. 40 MB). Diese Vorgehensweise ist nötig, um das von Sony verwendete Datenkompressionsverfahren (MagicGate) zu benutzen.



Hersteller: MCM Medien
Preis: DM 110,- für 16 MB
DM 160,- für 32 MB



Tel.: 02504 - 9330 - 33
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr.: 8.30-19.45 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
 - Aironauts 29,95
 - Apocalypse 39,95
 - Army Men ab 29,95
 - Assault Rigs 29,95
 - B-Movie 29,95
 - BattleTanx Global A. 49,95
 - Beast Wars 49,95
 - Blade a/uncut 79,95
 - Blast Radius 29,95
 - Bug Riders 29,95
 - C 12: Final Resist. 59,95
 - Carmageddon dt. 29,95
 - Colony Wars 39,95
 - Colony Wars 2: Veng. 39,95
 - Colony Wars 3: Red 49,95
 - Crime Killer 29,95
 - Darklight Conflict 29,95
 - Dodge 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 29,95
 - Grand Theft Auto 2 34,95
 - GTA LondonMission 29,95
 - GTA 1 & London 49,95
 - Grudge Warriors 19,95
 - Gungage 29,95
 - Jurassic Park 2 29,95
 - Lone Soldier 49,95
 - dt. & ungeschnitten 39,95
 - Machine Hunter 39,95
 - Mass Destruction 39,95
 - Millennium Soldier 39,95
 - MK Special Forces 59,95
 - Nanotek Warrior 19,95
 - One 39,95
 - R-Type Collection 39,95
 - Rainbow Six 34,95
 - Rampage 2 39,95
 - Riot 39,95
 - Rising Zan 39,95
 - Robopit 29,95
 - Rogue Trip 39,95
 - Rosco McQueen 29,95
 - Shadow Gunner 49,95
 - Silent Bomber 34,95
 - Slamscape MTV 19,95
 - Soviet Strike 29,95
 - Space Debris 34,95
 - Spawn 39,95
 - Spec Ops 29,95
 - Spec Ops: CovertAss. 34,95
 - Spiderman 49,95
 - Star Wars: JediPower 49,95
 - Strider 2 34,95
 - Syphon Filter 49,95
 - Syphon Filter 2 49,95
 - Tiny Tank 39,95
 - Trap Runner 39,95
 - Tunnel B1 29,95
 - Viper <a> 29,95
 - Warhawk 39,95
 - WDL: Thunder Tanks 39,95
 - WDL: Warjetz 29,95
 - World Scariest Police 59,95
 - X-Men Mutant Academy 49,95
 - Xena - Warrior Prin. 39,95
- (Action-)Adventure:**
- 007 - Der Morgen 44,95
 - 5th Element 29,95
 - Akui 39,95
 - Alone in the Dark 4 84,95
 - Amerzone 39,95
 - Blood Omen: Legacy 44,95
 - Chase the Express 69,95
 - Cold Blood 49,95
 - Critical Depth 39,95
 - Crusader of M. & M. 39,95
 - D 39,95
 - Dino Crises 39,95
 - Dino Crises 2 (13.9) 49,95
 - Divers Dream 39,95
 - Dracula Resurrect. 49,95
 - Egypt 2 59,95
 - Evil Dead 79,95
 - Fear Effect 34,95
 - Galerians 39,95
 - Gauntlet Legends 29,95
 - Guardian of Darkness 34,95
 - Hell Night 39,95
 - Herc's Adventure a 39,95
 - Kagero Deception 2 69,95
 - Kingsley Adventure 39,95
 - Little Big Adventure 39,95
 - Medevil 39,95
 - Medevil 2 49,95
 - MegaMan Legends 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
- Nightmare Hero** 49,95
- Nightmare Creatures** 59,95
- a/ungeschnitten** 59,95
- Nightmare Creat. 2** 59,95
- Ninja - Shadow of D.** 39,95
- O.D.T.** 44,95
- Overworld 2: Exodus** 29,95
- Overblood a/uncut** 49,95
- Overblood 2** 39,95
- Parasite Eve 2** 79,95
- Perfect Weapon** 29,95
- Resident Evil 1 & Berater** 39,95
- Resident Evil 3 dt.** 39,95
- Ronin Blade** 39,95
- Sentinel + Music-CD** 39,95
- Soul Reaver: Legacy** 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
- Verrain der verl. Stadt** 39,95
- Versailles** 39,95
- Virus** 39,95
- Warriors of Might & M.** 49,95
- BEAT'EM UP:**
- Battle Arena Tosh. 3 39,95
 - Bio F.R.E.A.K.S. 39,95
 - Cardinal Syn 39,95
 - Criticom 29,95
 - Darkstalkers 39,95
 - Dynasty Warriors 29,95
 - Fighter Maker 34,95
 - Guilty Gear 34,95
 - 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 39,95
 - Ready to R. Boxing 44,95
 - Shao Lin 39,95
 - Star Gladiator 29,95
 - Streetfighter Alpha 3 39,95
 - Streetfighter Collec. 34,95
 - Streetfighter Coll. 2 39,95
 - Streetfighter Movie 39,95
 - Tekken 3 44,95
 - Vampire Hunter 34,95
 - Vs - Versus 29,95
 - Zero Divide 1 + 2 je 29,95
- DENKSPIEL / GESCHICKLICHKEIT**
- JUMP N' RUN:**
- A Bugs Life Activity 29,95
 - < Malen & Spielen >
 - Aladdin (Oktober) 49,95
 - Ape Escape 29,95
 - Asterix & Obelix 29,95
 - Blasto 39,95
 - Bombberman 39,95
 - Bugs Bunny 49,95
 - Bust-A-Move 4 39,95
 - Crash Bandicoot 49,95
 - Crash Bandicoot 2 44,95
 - Crash Bandicoot 3 44,95
 - Crash Bash (Okt.) 49,95
 - Croc 2 49,95
 - Donald Duck Quack 74,95
 - Dreams 29,95
 - Evo's Space Adv. 29,95
 - Flinstones B. Bowling 54,95
 - Gex Deep Cover a 29,95
 - Gex 3D Return the 39,95
 - Grinch, The: Stole 59,95
 - GZ-SZ 2 39,95
 - Heart of Darkness 29,95
 - Hercules 44,95
 - Hugo 1 & 2 je 49,95
 - Inspector Gadget 54,95
 - Iznogud 39,95
 - Jersey Devil 29,95
 - Johnny Bazookatone 39,95
 - Kasparov 79,95
 - Kiss Pinball 29,95
 - König der Löwen 2 59,95
 - Landmaker "Puzzle" 29,95
 - Lemmings Compil. 44,95
 - Live Wire 29,95
 - Magic Drop 34,95
 - Mat Hoffmanns BMX 79,95
 - Mega Man 8 49,95
 - Mega Man X5 49,95
 - Mr. Domino 39,95

- Mr. Driller** 39,95
- Pandemonium 2** 44,95
- Pitfall 3D** 29,95
- Poy Poy** 39,95
- Pro Pinball Fantastic** 39,95
- Journey & The Web** 39,95
- Payback** 39,95
- Puchi Carat** 29,95
- Rascal** 29,95
- Rayman** 39,95
- Rayman: Englisch** 39,95
- Rayman: Lesen & R.** 39,95
- Rayman 2** 59,95
- Ruff & Tumble** 29,95
- Rugrats** je 49,95
- Spider Dog'n Wolf** 79,95
- Spider** 29,95
- Spyro the Dragon** 49,95
- Spyro the Dragon 2** 49,95
- Spyro 3** 69,95
- S. Pang Collection** 49,95
- S. Puzzle Fighter 2** 39,95
- Swing** 39,95
- Team Buddies** 49,95
- Thrasher: Skate & De.** 29,95
- Tim & Struppi** 64,95
- Tony Hawks Skateb.** 34,95
- Tony Hawk 2** 49,95
- Tony Story 2** 49,95
- Wer wird Millionär?** 64,95
- Wild 9 & T-Shirt** 39,95
- 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:**
- Beatmania incl. Controller 79,95
 - Dschungelbuch Gro. 49,95
 - Fluch / Pulse / Depth 39,95
 - Music 29,95
 - Music 2000 29,95
 - PaRappa The Rapper 39,95
 - Um Jammer Lammy 44,95
- RENNSPIEL:**
- 360° 39,95
 - Aqua GT 34,95
 - Bombberman Fantasy R. 39,95
 - Buggy 39,95
 - C3 Racing 44,95
 - Champ. Motocross 39,95
 - Circuit Breakers 39,95
 - Colin McRae Rally 2 49,95
 - Crash Team Racing 29,95
 - Cyberspeed 29,95
 - Driver 2 49,95
 - Extreme 500 29,95
 - Extreme Snowbreak F1 2000 29,95
 - F1 Champ. Season 49,95
 - F1 Racing Champ. 49,95
 - F1 World G.P. 29,95
 - Formel 1 '97 39,95
 - Formel 1 '98 39,95
 - Formel 1 '99 39,95
 - Formel 1 2000 49,95
 - Formel 1 2001 84,95
 - Formula Karts 39,95
 - Gran Turismo 2 44,95
 - Hard Boiled 29,95
 - Hot Wheels Racing 29,95
 - In einem Land vor unsere Z. 54,95
 - D. Große Dino Rennen 54,95
 - Indy 500 39,95
 - International Moto X 44,95
 - Jet Rider 2 39,95
 - Killer Loop 59,95
 - Looney Tunes Racing 69,95
 - Mega Man Battle & C. 39,95
 - Micro Machines V3 29,95
 - Micro Maniacs 29,95
 - Midnight Run 39,95
 - Motocross Mania 29,95
 - N-Gen Racing 39,95
 - Need for Speed 3 79,95
 - Newman H. Racing 29,95
 - Powerboat Racing 29,95
 - Racing Simulation 2 59,95
 - Rally Championship 49,95
 - Rally Cross 49,95
 - Rapid Racer 29,95
 - Renegade Racers 29,95
 - Ridge Racer 4 29,95
 - Ridge Racer Rev. 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 geteilter Bildschirm)** 39,95
- Schlümpfe 4 - Auf die Plätze, fertig** 59,95
- Sled Storm** 29,95
- 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
- Vigilante 8 Teil 2** 49,95
- VMX Racing** 39,95
- Wreck'n' Crew** 29,95
- ROLLENSPIEL:**
- Alundra 2 39,95
 - Azure Dreams 39,95
 - Breath of Fire 3 39,95
 - Breath of Fire 3 & Pin, T-Shirt & Drachenfigur 49,95
 - Breath of Fire 4 49,95
 - Dark Stone 84,95
 - Digimon World 84,95
 - Eternal Eyes 29,95
 - Final Fantasy 7 49,95
 - Final Fantasy 8 49,95
 - Final Fantasy 9 tba
 - Grandia 34,95
 - Grandstream Saga 69,95
 - Jade Cocoon 39,95
 - Koudelka 79,95
 - Legend of Dragoon 89,95
 - Legend of Legaia 54,95
 - Shadow Madness 69,95
 - Saga Frontier 2 79,95
 - Techno Mage 79,95
 - Vagrant Story 69,95
- (EGO-) SHOOTER:**
- Alien Trilogy 29,95
 - Alien Trilogy a/uncut 59,95
 - Armored a/uncut 39,95
 - Brahma Force 39,95
 - Duke Nukem Time 39,95
 - Ghoul Panic 49,95
 - Hexen a/uncut 49,95
 - Mighty Hits Special 39,95
 - Moonhuhnjagd 2 44,95
 - Point Blank 3 79,95
 - Reboot 3D 29,95
 - Resident Evil Survivor 59,95
 - a/ungeschnitten 39,95
 - Shadow Master 39,95
 - South Park 39,95
 - Space Invaders 29,95
 - Star Trek Invasion 49,95
 - Strike Point 39,95
 - T. Crises 2 incl. Gun 109,95
 - X 2 29,95
- SPIELSAMMLUNG:**
- Bishi Bashi Special 29,95
 - Caesars Palace 2000 39,95
 - Capcom Generation 59,95
 - Vegas Casino 29,95
- SPORT:**
- Actua Ice Hockey 29,95
 - Actua Ice Hockey 2 39,95
 - Actua Pool 39,95
 - Actua Soccer C.E. 19,95
 - Actua Soccer 3 29,95
 - Adidas P. Soccer Int. 29,95
 - All Star Soccer 29,95
 - Ballblazer Champ. 29,95
 - Box Champions 29,95
 - Box Champions 01 59,95
 - 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 29,95
 - FIFA Soccer '97 19,95
 - FIFA Soccer '98 29,95
 - Frankreich '98 39,95
 - Frankl Live 39,95
 - Golden Goal 29,95
 - Hydro Thunder 29,95
 - Int. S. Soccer 98 29,95
 - Int. S. Soccer 2000 59,95
 - Int. Track & Field 2 39,95
 - Jimmy Whites Cueball 39,95
 - Kick off World 39,95
 - Millie Miglia 54,95
 - NBA Live '99 29,95
 - NBA Pro '99 39,95
 - NHL Hockey '97 19,95

- NHL Hockey '99** 29,95
- NHL Powerp. Hockey** 19,95
- NHL Powerplay 98** 29,95
- No Fear D. M. Biking** 39,95
- Pit Air E. Snowb.** 39,95
- Pitball** 29,95
- Ronaldo V-Football** 29,95
- Simpson Wrestling** 49,95
- Ski 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** 39,95
- Trick'n Snowboarder** 29,95
- UEFA Challenge** 49,95
- 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
- World Cup Golf** 39,95
- WWF Attitude** 29,95
- WWF Smackdown** 49,95
- SIMULATION / STRATEGIE:**
- Ansto Premier Man. 29,95
 - BDFL Manager 79,95
 - Carnage Heart 44,95
 - Civilization 2 39,95
 - Command & Conq. 2 29,95
 - Dark Omen: Warhammer 2 44,95
 - Dune 2000 39,95
 - Front Mission 3 59,95
 - Frontschweine 34,95
 - Legend of Kartia 39,95
 - Lego Rock Raiders 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 29,95
 - V 2000 <a> 29,95
 - Vandal Hearts 39,95
 - War of the Worlds 29,95
 - Warhammer 39,95
 - Warzone 2100 29,95
 - Z 44,95
- Geplante Neuheiten PSX**
- Bugs & Taz Wettlauf 54,95
 - Dancing State Disney Mix 29,95
 - Europa Raser (Sept.) tba
 - Goyfys Funhouse 59,95
 - Hellboy (Sept.) 59,95
 - Hugo Diamantenfieber 29,95
 - Italian Job (Sept.) 84,95
 - Matian Gothic 34,95
 - Monster Racer 34,95
 - Neconomic 84,95
 - Nicktoons Racing 59,95
 - Power Diggerz 59,95
 - Spiderman 2 79,95
 - Verbotene Liebe 49,95
 - Verkehrsgigant tba
 - Wer wird Millionär: Junior X-Men: Mutant Academy 2 29,95
- PlayStation 2:**
- CART Fury (07.09.) 99,95
 - Dark Cloud (17.09.) 104,95
 - Dave Mira Freestyle BMX 2 69,95
 - Ecco the Dolphin 104,95
 - Ephemeral Fantasia 99,95
 - Hidden Invasion 99,95
 - Klonaa 2 (Sept.) 104,95
 - Lotus Challenge 94,95
 - MX 2002 (Sept.) 104,95
 - NFL Quarterback 2002 104,95
 - NHL 02 (Sept.) 104,95
 - Operation Winback 104,95
 - Paris Dakar Rally 99,95
 - Playmobil: Hype 84,95
 - Portal Runner 104,95
 - Projekt Eden 104,95
 - Resident Evil Code V. tba
 - Seven: Viking Warlord 99,95
 - Sune Blades tba
 - Soul Reaver 2 104,95
 - This is Fußball 104,95
 - Time Crises 2 104,95
 - Twisted Metal Black 104,95
 - Wing Over 3 94,95
 - Wipeout Fusion 104,95

- PlayStation 2: Zubehör:**
- Action Replay 2 89,95
 - Double Force Pad 39,95
 - DVD Remote Cont. 34,95
 - Vertikal Ständer ab 19,95
 - Memory Card 8MB 79,95
 - Memory Card 16MB 99,95
 - Multi Tap 59,95
 - Super Video Kabel 19,95
 - Aqua Aqua 69,95
 - Armored Core 2 99,95
 - Army Men ab 79,95
 - ATV Off Road 104,95
 - Bloody Roar 3 99,95
 - Bouncer, The 104,95
 - City Crises 89,95
 - Crazy Taxi 99,95
 - Dead or Alive 2 84,95
 - Disney Dinosaur 99,95
 - Donald Duck Quack 99,95
 - Driving Emotion 99,95
 - Dynasty Warriors 2 79,95
 - ESPN Hockey 99,95
 - Eternal Ring 99,95
 - Evergrace 99,95
 - Extermination 104,95
 - Extreme G3 99,95
 - F1 Champ. S. 2000 99,95
 - F1 Racing Champ. 89,95
 - Fantavision 69,95
 - FIFA 2001 89,95
 - Flucht von Monkey I. 104,95
 - Formel 1 2001 84,95
 - Fun Fighters + 99,95
 - Gauntlet: Dark Legacy 99,95
 - Gran Turismo 3 104,95
 - GT 3 & Lenkrad 299,-
 - Gun Griffon 104,95
 - Heroes of Might & Magic 99,95
 - Kengo 99,95
 - Kessen 99,95
 - Le Mans 24 109,95
 - Madden 2001 104,95
 - MDK 2 99,95
 - Midnight Club 49,95
 - Moto GP 104,95
 - NBA Street 104,95
 - Oni 59,95
 - Onimusha: Warlords 104,95
 - Rayman Revolution 99,95
 - Ready to Boxing 2 69,95
 - Red Faction 104,95
 - Ridge Racer 5 79,95
 - Ring of Red 99,95
 - Rumble Racing 99,95
 - Shadow of Memories 99,95
 - Silpheed 104,95
 - Sky Odyssey 104,95
 - Smugglers Run 59,95
 - SSX 99,95
 - Star Wars Starfighter 89,95
 - Star Wars: S.B. Racing 89,95
 - Streetfighter Ex 3 99,95
 - Summoner 104,95
 - Surfing HaO 49,95
 - Tekken Tournament 84,95
 - Theme Park World 104,95
 - Time Splitters 99,95
 - Top Gear Dare Devil 99,95
 - Unreal Tournament 109,95
 - Warriors of M & M 89,95
 - X-Squad 89,95
 - X-Games Snowboard 99,95
 - Zone of the Enders 109,95
- GEBRAUCHT:**
- Driving Emotion 59,95
 - ESPN NBA 2night 59,95
 - F1 je 69,95
 - Orphen 69,95
 - Pool Master 69,95
 - Ready to Rumble 59,95
 - Zone of the Enders 69,95
- MOGEL-LEXIKON:**
- Action & Adventure: 2500 Cheat's & Code's, Tips & Tricks zu über 190 Spielen
 - Game Guide: Akuiji, MGS, O.D.T., Silent Hill, Soul Reaver & Syphon Filter
 - Beat'em 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 + viele Spieleberater!!!
- http://www.freaksshop.de**
- LADENGESCHÄFT:**
- Ladenpreise können abweichen!
- 48143 Münster *
- Windthorststr. 13
- Händleranfragen willkommen!

Die Tränen des Teufels

Devil May Cry

„Um Devil May Cry treffend zu beschreiben, genügen zwei einfache Worte: **Absoluter Wahnsinn!**“

Am 23. August war es in Japan endlich so weit. Shinji Mikamis neuester Geniestreich stand in den Läden. Wie üblich haben wir alle Habel in Bewegung gesetzt

und uns eines der in der ersten Woche verkauften 350.000 Exemplare gesichert.

■ Vor zwei Jahrtausenden herrschte ein erbitterter Krieg zwischen der Welt der Menschen und dem Reich der Dämonen. Der Fürst der Finsternis und seine erbarmungslosen Hor-

den wetzten ihre Klauen bereits an den Toren der letzten Bastion der Menschheit, als etwas Unglaubliches geschah: Ein Krieger der Finsternis stellte sich auf die Seite des Lichtes und erhob sich gegen seinen Meister. Mit der Macht seines Schwertes und seinen dämonischen Kräften kämpfte er Seite an Seite mit den Menschen und schlug Satan und seine Brut zurück in die schwefeligen Untiefen der Hölle. Wie es sich für einen echten Finsterling gehört, schwor der Teufel natürlich grausame Rache und verfluchte den dunklen Recken und alle seine Nachkommen.

■ Rock the Heavens

Heute, an der Schwelle des neuen Millenniums, erheben sich die geifernden Ausgeburteten der Hölle erneut; und wie in der Vergangenheit wird sich ihnen

ein auserwählter Kämpfer in den Weg stellen müssen. Der Name des Auserwählten ist Dante. Als Sohn des legendären Dämonen-Ritters ist es seine Bestimmung, sich den Horden des Teufels entgegenzuwerfen. Durch das schwarze Blut der Dämonen in seinen Adern ist Dante jedem anderen Lebewesen körperlich weit überlegen. Übermenschliche Kräfte, hohe Widerstandskraft und die Fähigkeit, vernichtende Zaubersprüche auf seine Feinde loszulassen, machen ihn zum ultimativen Streiter für die Mächte des Lichtes.

■ Stylish-Hard-Action

Capcoms erster Stylish-Hard-Action-Titel entführt euch in eine geheimnisvolle Welt voller finsterner Dämonen, Geister und anderer Spukgestalten. Das Abenteuer beginnt auf einem verwunschenen Eiland. Über den zer-



■ Die Darstellung der imposanten Polygonbauwerke könnte kaum beeindruckender sein. Neben den Lichteffekten wissen vor allem die Kamerafahrten zu begeistern.



■ Anhand der Schriftzeichen unter dem Energiebalken könnt ihr erkennen, wie stark eure Zauberkräfte sind.



■ Bei der zweiten Begegnung mit der Lavaspinne müsst ihr euch entscheiden, ob ihr euer Heil in der Flucht sucht oder ob ihr euch der achtbeinigen Bedrohung stellt.

klüfteten Felsen der Insel thront eine verfallene Burg, in der die Mächte der Finsternis ihren Vorposten errichtet haben. Zusammen mit der geheimnisvollen Trish macht sich Dante auf den Weg in die Festung, um den unheiligen Horden des Teufels zu zeigen, wer der coolste Geisterjäger der Videospiegelgeschichte ist. Im Inneren des düsteren Gemäuers wird Dante sofort von dämonischen Kräften angegriffen. Teuflische Marionetten und unheimliche Geisterwesen trachten dem weißhaarigen Helden nach dem Leben. Um sich seiner Widersacher zu erwehren, greift der moderne Exorzist auf das einzig probate Mittel zurück: gnaden- und kompromisslose Selbstverteidigung. Bewaffnet mit einem magischen Schwert und zwei großkalibrigen Knarren (Ebony und Ivory), ballert und metzelt sich Dante durch nicht enden wollende Gegnerhorden. Im weiteren Verlauf des Abenteuers erhält ihr noch eine Schrotflinte, einen Granatwerfer, eine Needlegun sowie die sagenumwobene Nightmare-Kanone. Außerdem sind im Spiel noch einige ganz spezielle magische Waffen versteckt, die ein interessantes Eigenleben führen. Je nachdem, welche der dämonischen Klingen ihr angelegt habt (Alastor, Ifrit oder Sparda), könnt ihr Dante für kurze Zeit in einen waschechten Dämon verwandeln. In dieser wahrhaft teuflischen Gestalt verfügt der exzentrisch gekleidete Kämpfer über noch größere Angriffskraft und beeindruckende Special Moves. Um im Kampf eine möglichst gute Figur zu machen, programmierte Capcom dem weißhaarigen Helden ein paar

„Dantes Action-Inferno wird euch mehr als einmal die Kinnlade herunterklappen lassen.“

wirklich durchschlagende Combos und Spezialmanöver auf den Leib. Mithilfe von aus Prügelspielen bekannten Knopfdruck- und Joypad-Kommandos verwandelt ihr den coolen Dante in einen regelrechten Berserker, der keinen Stein auf dem anderen lässt. Begleitet von einem Effektgewitter sondergleichen

i Die Waffen (Devil Arms)

■ Während seines Abenteuers gerät Dante in den Besitz von mächtigen Waffen, denen dämonische Kräfte innewohnen.



Alastor:

Dieses Schwert ist von der Kraft des Höllenwesens Alestor beseelt und leistet euch im Nahkampf gute Dienste. Wenn ihr euch während eines Fights in einen Dämonen verwandelt, erhaltet ihr unter anderem die Fähigkeit, zu fliegen und Lichtblitze zu verschießen.



Ifrit:

Diesen magischen Panzerhandschuhen wohnt die Macht des Feurädmons Ifrit inne. Habt ihr die Handschuhe angelegt, verwandelt sich Dante in einen waschechten Street Fighter, der seinen Gegnern mit Kick- und Schlagkombinationen einheizt. Zusätzlich könnt ihr verheerende Zaubersprüche (Inferno) auf eure Gegner loslassen.



Sparda:

Das magische Schwert seines Vaters ist Dantes stärkste Nahkampfwaffe. Neben seiner Kraft und dem ungewöhnlichen Aussehen verfügt Sparda über die Fähigkeit, je nach Feindesabstand seine Klingenlänge zu verändern.



■ Schräge Kameraperspektiven und coole Posen sind das Markenzeichen von Shinji Mikamis neuestem Geniestreich. Durch die komplett in Echtzeit berechnete Grafik verbreitet Devil May Cry eine Atmosphäre, die euch so schnell nicht mehr loslassen wird.

schlägt, sticht und ballert Dante seine wehrhaften Feinde zu Klump. Besonders beeindruckend sind Combos, bei denen zwei verschiedene Waffen verwendet werden: So ist es zum Beispiel möglich, einen Feind mit dem Schwert in die Luft zu schleudern und ihm, während er zu Boden fällt, eine satte Ladung aus der Schrotflinte in seine morschen Gebeine zu jagen. Gute Bewaffnung ist auch dringend nötig, denn neben Marionetten und Geistern wollen euch auch noch riesige Echsen, gigantische Spinnen und jede Menge andere Albtraumgestalten ans Leder. Besonders heftig wird es bei den bombastisch in Szene gesetzten Endgegnern. Egal, ob Lavaspinne oder Dämonen-Ritter – ohne die richtige Technik habt ihr keine Chance. Für alle, denen wilde Joypad-Verrenkungen zu anstrengend sind, bietet *Devil May Cry* den Easy-Automatic-Mode, der es ermöglicht, mit simplem Druck auf den Dreieck-Button die herrlichsten Schlagkombinationen auszulösen. Elegantes Vorgehen ist hierbei besonders wichtig, denn das Spiel beurteilt eure Combos und Metzelfähigkeiten in Kategorien von Dull bis Stylish. Abhängig von der optischen Brillanz eurer Metzelkunst hinterlassen gemeuchelte Feinde nach ihrem Able-

i Die fettesten Gegner

■ Auf seiner Reise durch die Welt des Bösen begegnet Dante nicht nur magischen Marionetten und anderen Plagegeistern, sondern muss sich auch noch mit ein paar besonders hartnäckigen Endgegnern herumschlagen.



Phantom:

Diese lästige Mischung aus Spinne und Skorpion versucht, euch von Anfang an kräftig einzuheizen. Um ihn zu besiegen, solltet ihr euch auf die Schrotflinte und euer mächtiges Zauberschwert verlassen. Nach drei spektakulären Auftritten macht der achtbeinige Heißsporn einen Spitzenabgang und belästigt euch nicht weiter.



Dämonenritter:

Der gehörnte Dämonenritter birgt ein finsternes Geheimnis unter seiner durchgestylten Rüstung. Wenn ihr euch vor seinen heftigen Combo-Angriffen in Acht nehmt, sollte es ein Leichtes sein, ihn zu besiegen. Nur wer das Amulett des dunklen Ritters sein Eigen nennt, kann das Spiel zu einem guten Ende bringen.



Mundus:

Der Oberbösewicht ist wahrlich kein Leichtgewicht. Mit seiner imposanten Größe und der Hartnäckigkeit eines echten Teufels macht er euch das Leben schwer. Um ihn zu besiegen, muss Dante zeigen, was in ihm steckt, und sich den verschiedensten Herausforderungen wie Shoot'em-Up-Sequenzen stellen.

ben rote Kristalle, die ihr tunlichst einsammeln solltet. An speziellen Stellen im Spiel könnt ihr für die gehorteten Orbs jede Menge nützliche Dinge erstehen. Vom Lebensspender über diverse Special Moves, etwa Doppelsprung oder Waffenaufladung, ist alles dabei, was das Geisterjägerherz begehrt. Wie es sich für einen Shinji-Mikami-Titel gehört, liegt der Spielschwerpunkt aber nicht nur auf gnadenlosen Metzelorgien. Um tiefer in die verwunschene Welt von

Devil May Cry einzudringen, gilt es, jede Menge Rätsel zu lösen, um so neue Bereiche des Spiels zugänglich zu machen. Zum Glück sind die Rätsel nicht allzu schwer, so dass ihr euch voll und ganz auf die unglaubliche Action konzentrieren könnt. Damit ihr euch nicht hoffnungslos in den ausladenden Schauplätzen verirrt, haben sich die Designer um Shinji Mikami etwas Besonderes einfallen lassen. Das gesamte Spiel ist in 23 Missio-

„Mit Devil May Cry hat Shinji Mikami eines der abgefahrensten Spiele aller Zeiten erschaffen.“

nen (+12 Secret Missions) unterteilt, deren Aufgabenstellungen euch bis in die verstecktesten Winkel der düsteren Festung führen. Verfallene Grabstätten warten dabei ebenso auf euren Besuch wie düstere Katakomben und verschlungene Höhlen. Eins der besonderen Highlights ist die Fahrt auf einem Geisterschiff, bei der ihr auch nicht um einige Schwimm- und Shoot'em-Up-Sequenzen herumkommt.

■ Action-Evolution

Als vor einiger Zeit ein Programmierteam unter der Leitung von Hideki Kamiya die Arbeiten an einem neuen *Resident Evil*-Abteiler aufnahm, konnte wohl niemand ahnen, welch eine Action-Orgie am Ende dabei herauskommen würde. Da sich die vermeintliche Zombie-Hatz spiele-



■ Von Lichtblitzen durchbohrt, kämpft der grauhaarige Recke gegen den Mörder seines schwarzblütigen Vaters.



■ Beim Kampf gegen diese Elektro-Wesen kann sich Dante auf sein Superschwert Alastor verlassen.



■ Die erste Begegnung mit dem Schwert Alastor läuft für Dante alles andere als erfreulich ab. Glücklicherweise verfügt der Geisterjäger über enorme Selbstheilungskräfte.



■ Bei Devil May Cry darf die PS2 endlich zeigen, was in ihr steckt. Capcoms Action-Spektakel entfesselt ein Effekt-Inferno, das seinesgleichen sucht.



■ In den Unterwasser-Sequenzen habt ihr die Möglichkeit, euren Feinden mit einer Needle-Gun einzuheizen.



■ Mit seinen abgefahrenden Combos lässt Dante so manchen Prügelspiel-Helden alt aussehen.



■ Die gesamte Architektur im Spiel orientiert sich deutlich an den gotischen Bauten des Mittelalters.



■ Mit der richtigen Bewaffnung und einer guten Strategie ist es kein Problem, dieses riesige Dämonen-Hühnchen in eine Ladung Chicken McNuggets zu verwandeln.



■ Zu Dantes vielseitigem Waffenarsenal gehört unter anderem auch die mächtige Nightmare-Gun. Mit dieser Knarre könnt ihr Blitze abfeuern, die von den Wänden abprallen.

risch in eine völlig neue Richtung bewegte, beschloss Survival-Horror-Guru Hideo Kojima, neben einer neuen Spieleserie auch gleich ein brandneues Genre aus der Taufe zu heben. Neben ausgefeilten Spielkonzepten

begeisterten alle bisher erschienenen Mikami-Produktionen besonders durch ihre technische Inszenierung. *Devil May Cry* bildet hierbei keine Ausnahme, im Gegenteil, es stellt alles, was sich bis jetzt auf dem 128-

Bit-Sektor tummelt, locker in den Schatten. Dantes Abenteuer wird vom Intro bis zum Abspann komplett in Echtzeit berechnet. Hierdurch war es den Programmierern nicht nur möglich, sich von der behäbigen Spielmecha-

nik der *Resident Evil*-Serie zu lösen, sondern ein Spiel zu inszenieren, das es an Dramatik mit jedem Hollywood-Film aufnehmen kann. Im Gegensatz zu den Raccoon-City-Abenteuern lässt sich Dante komplett analog steu-



■ Wie es sich für einen modernen Action-Helden gehört, ballert Dante seine Feinde am liebsten mit zwei Knarren über den Haufen.

i John Woo

■ Bei der Produktion von *Devil May Cry* hat sich das Team um Shinji Mikami stark durch das filmische Werk des chinesischen Regisseurs John Woo inspirieren lassen. Besonders bei den ästhetisch hervorragend in Szene gesetzten Zwischen- und Zeitlupensequenzen ist der Einfluss des Meisters deutlich zu spüren. Genau wie Dante kämpfen auch John Woos schweigsame Helden hauptsächlich mit zwei Pistolen und sind ebenfalls nie um einen coolen Spruch verlegen. In den letzten Jahren machte Woo vor allem durch seine Hollywood-Produktionen *Mission Impossible 2*, *Face off* und *Operation Broken Arrow* von sich reden.





■ In den beeindruckenden Zwischensequenzen entwickelt sich eine zarte Liebesgeschichte zwischen dem Sohn des dunklen Ritters und der geheimnisvollen Trish.

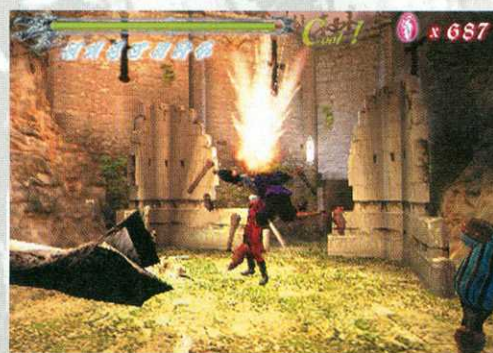


■ Ende gut, alles gut. Nachdem er die Bösewichte besiegt hat, leistet sich Dante mit der schnuckligen Trish einen James-Bond-würdigen Abgang.

ern. Im Zusammenhang mit den häufigen Kamerafahrten und Perspektivenwechseln führt das teilweise zu leichter Verwirrung, dieses kleine Manko lässt sich aber leicht verschmerzen. Die wuchtigen Polygonbauten bewegen sich völlig ruckelfrei mit sauberen 60 Bildern pro Sekunde über den Bildschirm und erzeugen zusammen mit den unglaublich plastischen Texturen eine Stimmung, die euch mehr als einmal einen Schauer über den Rücken jagen wird. Brillante Echtzeit-Lichteffekte und jede Menge grafische Spielereien lassen euch öfters die Kinnlade runterklappen. Gerade bei den besonders hartnäckigen Zwischengegnern entfesselt die PS2 ein noch nie da gewesenes Effekt-Inferno. Während ihr den jeweiligen Bösewicht mit euren Waffen beharkt, zischen gleiß-



■ Obwohl sie bedrohlich aussehen, stellen diese Monsterspinnen für den passionierten Geisterjäger kein Problem dar.



■ Sämtliche Lichteffekte werden in Echtzeit berechnet und tauchen die düstere Umgebung in gleißendes Licht.

de Lichtblitze durch die Gegend und tauchen den Kampfplatz in gespenstisches Licht. Lodernde Flammen und die aus *Gran Turismo* bekannten Flimmereffekte lassen euch die Hitze der Hölle förmlich spüren. Hinter dieser ganzen Pracht dürfen natürlich

auch die Animationen der Charaktere nicht zurückstehen. Dante und seine Gegner sind allesamt hervorragend animiert, wobei auch detailverliebte Kleinigkeiten wie flatternde Kleidungsstücke oder provozierende Gesten nicht vergessen wurden.

■ Devils Never Cry

Um *Devil May Cry* vollends gerecht zu werden, müssten wir eigentlich ein Sonderheft herausbringen. Was an Ideen und grafischem Bombast in diesem Titel steckt, lässt sich kaum in Worte fassen. Shinji Mikami hat sein Ziel, ein wirklich cooles Spiel zu erschaffen, mehr als erreicht. Während der 6 bis 10 Stunden andauernden Spielzeit kommt ihr aus dem Staunen nicht mehr heraus. Bombastische Grafik, starker Sound und jede Menge Action machen *Devil May Cry* zum absoluten König unter den Actionspielen. Freut euch auf den 6. Dezember, wenn auch in Deutschland die Tränen des Teufels vergossen werden. (Henry Ernst)



■ Um dem finalen Endgegner das Lebenslicht auszublases, muss der erste Stylish-Hard-Action-Held der Videospielgeschichte einige Strapazen auf sich nehmen. Unter anderem muss eine kurze Shoot-'em-Up-Sequenz gemeistert werden.

Devil May Cry

PS2

Genre: Action

Termin: 6. Dezember

Hersteller: Capcom

Spieleranzahl: 1

Besonderheiten: Coolster Hauptdarsteller des 128-Bit-Zeitalters



„Devil May Cry stellt alle anderen Action-Spiele mit Leichtigkeit in den Schatten.“

PROJECT EDEN

**DU HAST EIN TEAM.
SEINE STÄRKE: DEIN KOPF.
SEINE SCHWÄCHE: DEINE NERVEN.**



AMBER

CARTER

MINOKO

ANDRÉ

Gigantische Mega-Citys, hoffnungslos überfüllt mit Millionen von Menschen. Sie kämpfen nicht ums Leben, sondern ums Überleben. Mit allen Mitteln. Du kämpfst mit. Deine Waffen: ein vierköpfiges Team aus Spezialisten. Kombiniere die Stärken des Einzelnen mit denen der anderen. Handle taktisch. Unterstütze den Teamgeist. Gewinn das Vertrauen Deines Teams. Sonst verlierst Du am Ende mehr als nur Leben. Eine Eidos Interactive Production

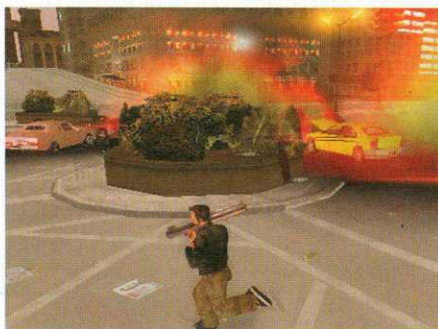


In den Hauptrollen: Du als Carter, Du als Amber, Du als Minoko und Du als André.

Project Eden © 2001 Core Design Limited. Published by Eidos Interactive Limited. Project Eden is a Trade Mark of Core Design Limited.



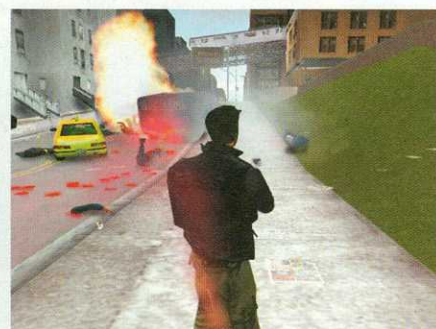
EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com



■ Einer der großen Vorteile von GTA III ist die Tatsache, dass sich wirklich alles in Schutt und Asche legen lässt.



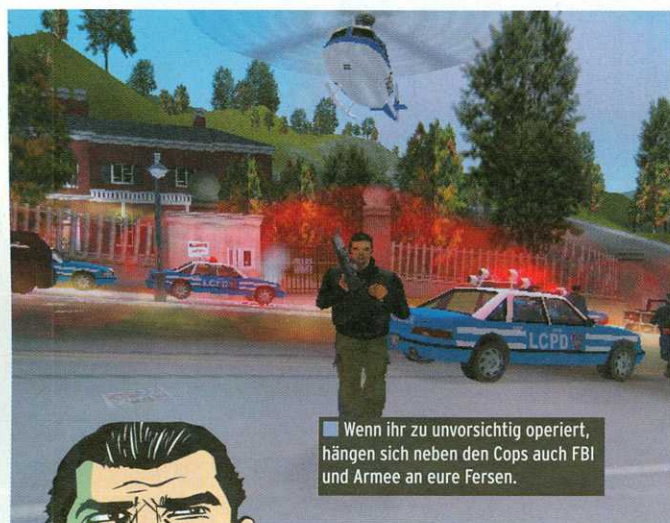
■ Wo gehobelt wird, fallen Späne. Bei der Ausführung der Aufträge dürft ihr nicht zimperlich sein.



■ Um eure Verfolger abzuschütteln, bleibt euch häufig keine andere Wahl, als die grobe Kelle auszupacken.

Verbrechen zahlt sich aus

Grand Theft Auto III



■ Wenn ihr zu unvorsichtig operiert, hängen sich neben den Cops auch FBI und Armee an eure Fersen.

GTA III bietet ein optimales Trainingsprogramm für den ambitionierten 128-Bit-Klein-kriminellen.

■ Filmreife Action

Eigentlich sollte der Job so einfach sein, wie einem schlafenden Baby den Schnuller zu klauen, aber wie so vieles im Leben kam es ganz anders. Ein klitzekleiner Mordauftrag, mehr sollte es nicht werden, woher sollte ich auch wissen, dass meine Zielperson vom FBI überwacht wird? Mit drei FBI-Agenten auf den Fersen sprinte ich auf einer Kreuzung auf ein stehendes Taxi zu. Glücklicherweise kann ich den Cabby mit vorgehaltener

Knarre davon überzeugen, mir seine Schüssel zu überlassen. Drei Straßen weiter hängen mir die Cops immer noch im Nacken, nach einem kurzen Blick in mein Waffenarsenal biege ich in eine Nebengasse ein. Noch während die Gesetzeshüter in den schmalen Durchlass einfahren, habe ich meine Bazooka feuerbereit gemacht und drücke ab. Was klingt wie eine Szene aus einem Tarantino-Film, ist in Wahrheit ein erster Eindruck aus Take 2s Gangster-Epos *GTA III*.

■ Willkommen in Liberty City

Das Spiel versetzt euch in die Rolle eines ambitionierten Klein-kriminellen, der gar nicht daran denkt, sein Geld auf legale Art und Weise zu verdienen. Um die Karriereleiter zu erklimmen, müsst ihr bei *GTA III* alle moralischen Bedenken über Bord werfen und euch zu Fuß oder in



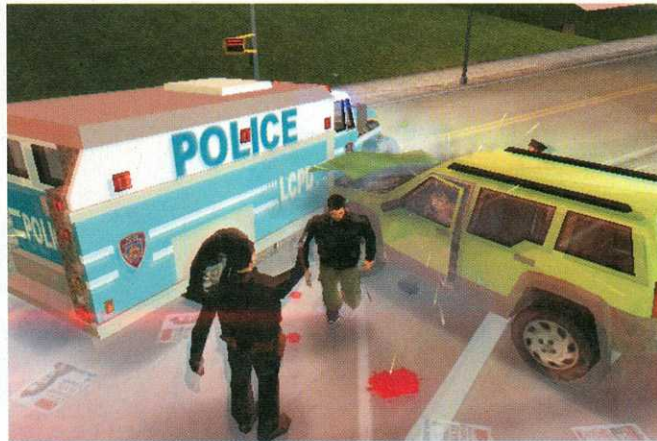
■ Im Laufe eurer Karriere trefft ihr auf viele skurrile Gestalten wie diesen Bilderbuch Mafiosi.



■ Falls ihr mal wieder dringend Fersengeld geben müsst, empfiehlt es sich, mit ein paar gezielten Zerstörungsaktionen für Verwirrung unter euren hartnäckigen Verfolgern zu sorgen.

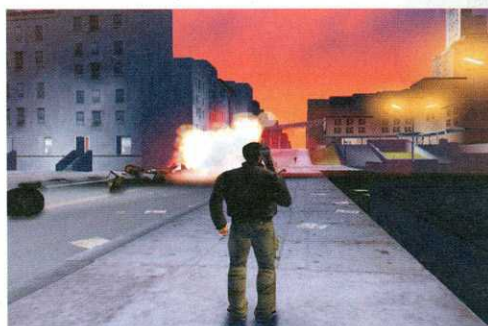


■ Geschwindigkeit ist alles. Wer bei der Flucht vor den Cops nicht ab und zu sein Fahrzeug wechselt, hat kaum eine Chance, zu entkommen.



■ Die Gesetzeshüter schrecken auch vor rabiaten Mitteln nicht zurück und versuchen euch, unter Einsatz ihres Lebens, dingfest zu machen.

einem der über 100 Fahrzeuge durch einen Sumpf aus Drogenhandel, Mord, Korruption und anderen illegalen Beschäftigungen kämpfen. Der Clou dabei: *GTA III* lässt euch absolute Handlungsfreiheit. Wann ihr einen Auftrag annehmt, bleibt absolut euch überlassen. Egal, ob ihr eine der über 80 Missionen zu erfüllen habt, oder euch ein paar Dollar als Taxifahrer verdienen wollt, euren Möglichkeiten sind keine Grenzen gesetzt. Um eure Gangster-Karriere voranzutreiben, müsst ihr euch in den abwechslungsreichen Aufträgen beweisen. Autobomben wollen gelegt, Konkurrenten beseitigt und Kurierfahrten unternommen werden. Sollte einmal etwas schief gehen, hängt sich sofort der lange Arm des Gesetzes an eure Fersen. Damit ihr euch angemessen verteidigen könnt, habt ihr Zugriff auf ein umfangreiches Waffenarsenal. Von simplen Handfeuerwaffen über Flammenwerfer bis hin zu Bazookas und Sniper-Wummen ist für jede Lebenslage der richtige Argumentationsverstärker



■ Ein echter Nachwuchsgangster kennt keine geregelten Arbeitszeiten. Ob die Mafia auch Nachtschichtzuschläge bezahlt?

dabei. Bei aller Feuerkraft ist dennoch Vorsicht angesagt, denn das Auge des Gesetzes wacht auch über die drei Stadtteile von Liberty City. Während die normalen Cops keine Bedrohung darstellen, bekommt ihr

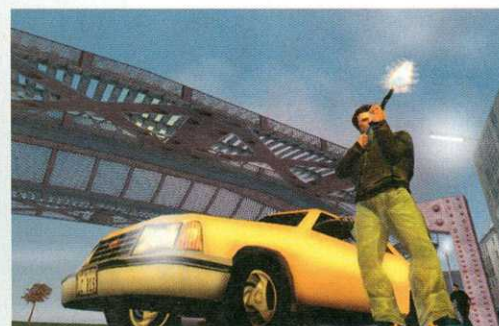
„GTA III wird ein Fest für alle Freunde handfester Actionspiele.“

spätestens, wenn das FBI und die Armee in die Fahndung eingreifen, ernste Probleme. Um euren Namen von den Fahndungs-

listen zu löschen, genügt es aber in den meisten Fällen, einen anderen Stadtteil heimsuchen oder euren fahrbaren Untersatz umzulackieren. Insgesamt werdet ihr laut Entwicklerangaben über 100 Stunden benötigen, um vom kleinen Street-Gangster zum Obermafioso aufzusteigen.

■ Sin City

Während eures nicht ganz jugendfreien Abenteuers lässt die PS2 ordentlich die Technikmuskel spielen. Eine gesamte Großstadt inklusive zahlreicher Passanten und Verkehrsteilnehmer



■ Egal, ob im Auto oder unter Brücken, als Anti-Held bei *GTA III* müsst ihr immer auf den Abzug drücken.

lässt sich selbst auf der PlayStation 2 nicht ohne erheblichen technischen Aufwand darstellen. Glücklicherweise haben die Programmierer von Rockstar Games die Hardware gut im Griff. Abwechslungsreiche Texturen, brachiale Explosionseffekte sowie die ruckelfreie Grafik lassen technisch keine Wünsche offen. Jedes der über 100 verfügbaren Fahrzeuge verfügt über ein Schadensmodell, das aus 17 Treffersonen besteht, wodurch knallharten Crash-Orgien nichts im Wege steht. Damit ihr während eurer illegalen Geschäfte auch etwas auf die Ohren bekommt, werden unterschiedliche Radiostationen eure Hörnerven mit einem Medley aus Country, Rock und Techno kitzeln. Besonders witzig sind hierbei die Parodien auf bekannte Werbespots und Radio-DJs. (Henry Ernst)

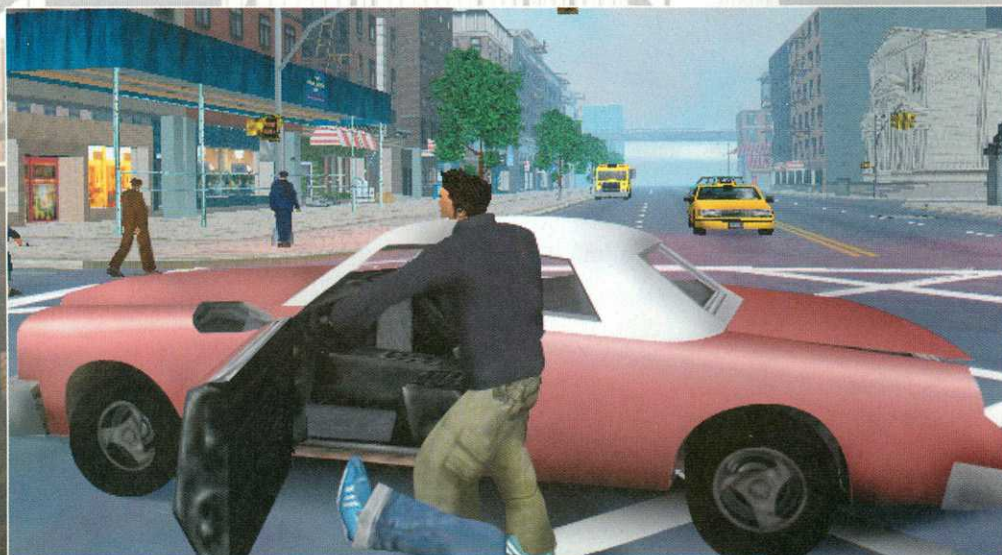
Grand Theft Auto III

PS2

Genre: Action
Termin: Oktober
Hersteller: Take 2
Spieleranzahl: 1
Besonderheiten: non-linearer Spielverlauf



„GTA III wird ein herrlicher Spass für alle Freunde abgedrehter Spiele“



■ In *GTA III* warten über 100 verschiedene Fahrzeugmodelle mit detaillierten Schadensmodellen darauf, für eure illegalen Vorhaben eingesetzt zu werden. Selbst Taxis und Feuereautos sind nicht vor euch sicher.



■ Lange Grinds bringen viele Punkte und geben euch einen Überblick über das Areal.

■ Mit dem richtigen Timing könnt ihr von einem Hindernis zum anderen springen und euer Punktekonto mächtig erhöhen.

Kompromisslose Dauer-Action

Shaun Palmer's Pro Snowboarder

Etikette tötet? Nicht in der Videospielerbranche! Für viele Spiele bürgen Promis mit ihren Namen. Zu den buchstäblich namhaften Trendsport-Spielen *Tony Hawk's Pro Skater*, *Matt Hoffman's Pro BMX* und *Dave Mirra Freestyle BMX* gesellt sich nun Activisions neuestes Schnee-

vergnügen: *Shaun Palmer's Pro Snowboarder*.

■ Entwickelt wird der Titel von der Firma UEP Systems, die bereits mit der *Cool Boarders*-Serie für Furore sorgte. Der 1985 gegründete Softwarehersteller brachte 1996 in Japan eine regelrechte Snowboard-Lawine ins Rollen und machte *Cool Boarders*

zur Kultreihe. Jetzt fabriziert UEP den ersten Schneebrett-Titel für Activision und will dem mit Rollen ausgestatteten Labelkollegen Tony Hawk den Extremsport-Thron streitig machen.

■ Atemberaubende Weitsicht

Dass gerade der extrovertierte Shaun Palmer für Activisions neuesten Titel Pate steht, ist kein

Wunder, denn das talentierte Großmaul der Boarder-Szene verleiht dem Spiel genau das Flair, das zu ihm passt: ungestüm, schnell und gefährlich. Neben Shaun Palmer warten neun weitere Trendsportler auf euch. Unter ihnen sind der Shootingstar Shaun White und der Oldie Ross Powers. Jeder Fahrer verfügt, ähnlich wie bei *Tony Hawk's Pro Skater*, über diverse Fähigkeiten wie zum Beispiel Balancevermögen, Sprungkraft und Board-Beherrschung, die sich direkt auf das Fahrverhalten auswirken. Obwohl in der uns vorliegenden ersten Demoversion nur zwei Charaktere und zwei der insgesamt acht Strecken verfügbar sind, verwandelte sich die PSG-Redaktion für einen Tag in eine wilde Snowboard-Arena. Die Pisten sind liebevoll gestaltet und mit Trickmöglichkeiten gespickt, was



■ Im Zweispielermodus könnt ihr euren Gegner mit guten Tricks buchstäblich an die Wand spielen. Dieses Spielprinzip kennt ihr vielleicht schon von *Cool Boarders* auf dem DC.



■ Die schnell zu erlernende Steuerung erlaubt euch waghalsige Flugtricks mit Überschlager. Anfangs fällt es schwer, die Übersicht zu behalten und den Trick sauber zu landen.



Die Wiederholungsoption verwöhnt euch mit abgefahrenen Kameraeinstellungen. Den Blickwinkel und die Geschwindigkeit der Wiederholungsszenen könnt ihr selbst bestimmen.

selbst Hardcore-Zocker lange an den Bildschirm fesseln wird. Wie bei den *Tony Hawk's Pro Skater*-Titeln erhaltet ihr vor den Rennen eine Übersicht über die zu erfüllenden Aufgaben, die vom Aufspüren diverser Gegenstände bis hin zum Brechen von Punktrekorden reichen. Habt ihr genügend Teilziele erreicht, werdet ihr mit neuen Charakteren und Strecken belohnt. Während des Spiels werdet ihr von steilen Rampen und Halfpipes in Schwindel erregende Höhen geschleudert, was euch eine herrliche Aussicht über das Gelände beschert. Zeit, um das Panorama zu genießen, bleibt euch allerdings nicht, denn die langen Flüge sind genau die richtige Möglichkeit, um mit verrückten Spins, Loopings und Grab-Techniken euren Punktestand in astronomische Höhen schnellen zu lassen.

■ Tony lässt grüßen

Sowohl die Steuerung als auch das Handling sind genau wie bei *Tony Hawk's Pro Skater*, was natürlich alles andere als ein Nachteil ist. Um *Shaun Palmer's Pro Snowboarder* von genreverwandten Titeln wie *SSX* abzugrenzen, wurde das Hauptaugenmerk auf die Tricks und nicht auf die Rennplatzierung gelegt. Wenn



Überall auf den Strecken verteilt befinden sich versteckte Objekte, die begründet werden können. Diese tückischen Gegenstände sorgen oft für spektakuläre Stürze.

„Mit Evil-Palmer könnt über Pisten brottern, von denen ihr bis jetzt nur geträumt habt.“

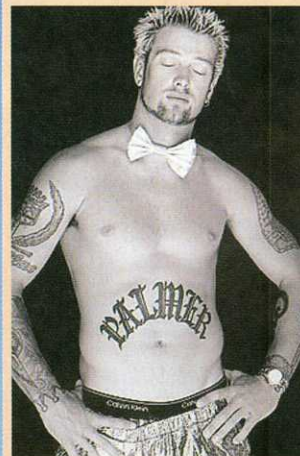
ihr die Areale vollständig kennen lernen wollt, müsst ihr Grinds und Sprünge miteinander verbinden. Wenn ihr beispielsweise in den Alpen mit einem weiten Satz über eine bestimmte Schanze springt, könnt ihr mit ein wenig Übung auf dem Stahlseil eines Skiliftes wei-

tergrinden, um dann mit einem gut getimten Sprung auf der Spitze eines Telegrafmasten zu landen. Am meisten Punkte erhaltet ihr, wenn ihr diese Grinds mit diversen Salti oder Schrauben verbindet, denn bei fließendem Übergang zählt eine Combo als ein einzelner Trick mit hohem Bonusmultiplikator. Die derzeitige Frame-rate beträgt 30 Bilder pro Sekun-

de, soll aber bis zum Erscheinungstermin auf konstante 60 Bilder pro Sekunde erhöht werden. Mit *Shaun Palmer's Pro Snowboarder* erwartet euch ein Spiele-Highlight, das sich geschickt von anderen Schneebrettspielen distanziert. (Ralph Wollner)

i Der Extrem-Sportler

Das „Enfant Terrible“ der Extremsportszene ist ein echtes Multitalent. Neben Snowboarding frönt der drahtige Bursche anderen gefährlichen Sportarten wie Motocross, Mountain-Biking, Wakeboarding und Extreme-Skifahren. In allen Disziplinen hat Shaun Palmer etliche Wettkämpfe gewonnen und zahlreiche Rekorde gebrochen. Zu seinen größten Erfolgen zählen sechs Siege bei den Winter X Games sowie ein amerikanischer Meistertitel in der 125cc-Klasse der Motocrosser. Privat singt er in der Band Fungus und heizt in kleinen Clubs mit harten Klängen ein.



Shaun Palmer ist der „Bad Guy“ unter den Trendsportlern



Bei einem gelungenen Sprung zoomt die Kamera sehr nahe an den mutigen Athleten heran und lässt viele Details erkennen.

S. Palmer's Pro Snowboarder

PS2

Genre: Snowboard
Termin: 4. Quartal
Hersteller: Activision
Spieleranzahl: 1-2
Besonderheiten: -



„Ein spritziges und actionreiches Snowboard-Vergnügen mit cooler Grafik.“

Ski heil, Bein kaputt!

SSX Tricky



■ Bei diesen scharfen Kurven fällt es sehr schwer, sich weiterhin auf die Strecke zu konzentrieren. Zum Glück gibt es auch „anständige“ Charaktere.



■ Der coole Eddie Wachowski lässt sich von den Rivalitäten nicht beirren – er verlässt sich voll und ganz auf sein Können.

einer Höhe mit einem Mitstreiter fährt, könnt ihr ihn mit einem gezielten Stoß vom Board befördern. Sollte es sich bei dem potenziellen Opfer auch noch um einen „speziellen Freund“ von euch handeln, agiert eure Spielfigur wesentlich heftiger auf die unerwünschte Begleitung. Interessanterweise haben diese internen Querelen direkten Einfluss auf die Storyline und damit auf den gesamten Spielverlauf. Die vom ersten Teil bekannten acht Strecken wurden von Grund auf überarbeitet, so dass auch ein Zocker, der SSX bis zum Abwinken gespielt hat, auf den bis zu 50 Prozent veränderten Pisten völlig neue Herausforderungen finden wird. Mehr Abkürzungen und tückische Hindernisse ga-

„SSX Tricky donnert mit Vollgas mitten in das Snowboarder-Herz!“

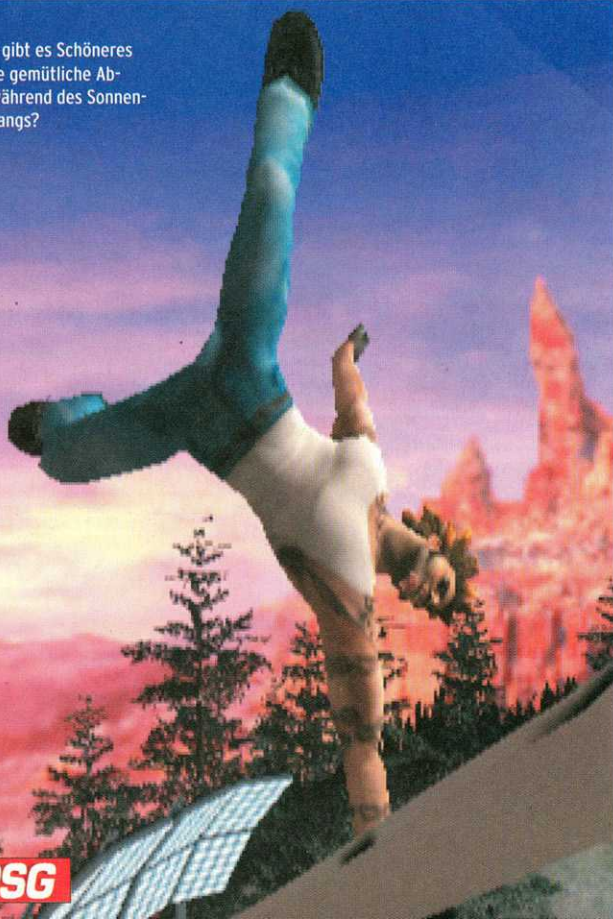
rantieren einen hohen und lange anhaltenden Spielspaß. Völlig neu sind die so genannten „Über-Tricks“, welche nur funktionieren, wenn euer Energiebalken voll aufgeladen ist. Diese Kunststücke sind wesentlich schwieriger als die herkömmlichen Manöver, belohnen euch allerdings mit einem Turbo-Boost, der euch wie ein Kataklysm in die Luft schleudert. Wenn ihr es schafft, während eines Rennens sechs Mal in die

Wem die saunaähnlichen Temperaturen dieser Tage zu sehr zu schaffen machen, der kann mit SSX Tricky einen Ausflug in die kalte Jahreszeit antreten. Aber Vorsicht! Nicht selten sorgen die schnellen Snowboard-Rennen für plötzliche Hitzewallungen.

■ SSX gehörte zweifelsfrei zu den besten Launchtiteln der PS2-Ära und bescherte vielen Zockern erste 128-Bit-Glücksgefühle. Inzwischen haben die Pistenkräfte Tag und Nacht gearbeitet und nach fast exakt einem Jahr will es die verrückte Snowboard-Bande noch einmal wissen.

■ **Heftiges Konkurrenzdenken**
Besonders glücklich über das Wiedersehen mit den alten Kollegen scheint keiner der zwölf Extremsportler zu sein. Man hat sich untereinander nicht viel zu sagen und manche Charaktere reagieren regelrecht allergisch auf einen bestimmten Kontrahenten. Deutlich wird dies während der Rennen. Wenn ihr auf

■ Was gibt es Schöneres als eine gemütliche Abfahrt während des Sonnenuntergangs?



i Boardercross:

Die Devise der furchtlosen Boardercrosser lautet: „Probieren geht über Studieren“. Entstanden ist diese Sportart durch waghalsige Athleten, die weitab von den normalen Pisten neue Herausforderungen in lawinengefährdeten Gebieten und Steilhängen suchten. Diese illegalen Unterfangen kosteten in den letzten zehn Jahren vielen Sportlern das Leben. Die ersten legalen Boardercross-Meisterschaften wurden 1991 auf dem Blackcomp Mountain in British Columbia, Canada, veranstaltet und vom Medienriesen ESPN gesponsert.



Tobi Hauk ist einer der wenigen deutschen Boardercross-Profis. Bei den letzten Weltmeisterschaften erreichte er einen sensationellen siebten Platz.

„Über-Trickkiste“ zu gelangen, dann bekommt euer Schnee-Akrobat so gute Laune, dass er einen „Super Über“ ausführen kann. Dieser Trick ist wesentlich imposanter als die regulären Übers und der anschließende Turbo-Boost ist unglaublich.

■ Grandioser Farbenflash

Im Gegensatz zu anderen Snowboard-Spielen ist *SSX Tricky* ein farbenfrohes Spektakel. Wenn ihr über die letzte Kuppe fahrt und dem wartenden Publikum entgegenspringt, dann taucht ihr in ein Meer aus Blitzlichtern und Pyro-Effekten ein. Im Falle eines Sieges werdet ihr sogar Zeuge eines schillernden Feuerwerks. Während der Rennen warten Schwindel erregende Loops und schrille Steilkurven darauf, euren Orientierungssinn buchstäblich auf den Kopf zu stellen und einen Sack Flöhe in eure Mägen zu zaubern. Diese angenehmen Gefühle verschwinden jedoch genauso schnell, wie sie gekommen sind, denn bereits leichtes Touchieren eines Hindernisses hat eine satte Bruchlandung zur Folge. Hierin besteht ein großer Unterschied zum Vorgänger, bei dem kleinere Berührungen durchaus toleriert wurden, während nun kleine Rempelen mit Kollegen oder Grünzeug gnadenlos bestraft werden. Auf diese Weise schafft es EA Sports, noch mehr Action in das Spiel ein-

fließen zu lassen, denn die Prügeleien auf den Pisten sind jetzt wesentlich effektiver und wichtiger, als sie es im Vorgänger waren.

■ Verbesserung der Grafik-Engine

Im Vergleich zum Vorgänger sind die Animationen der Charaktere viel flüssiger. Gleiches gilt für die Animationsphasen der Tricks, welche bei *SSX Tricky* um einiges runder wirken. Die Framerate läuft leider immer noch nicht konstant auf 60 Bildern pro Sekunde, was hin und wieder für Ruckelanfälle sorgt. Die von *SSX* her bekannten Berg-und-Tal-Fahrten der Grafik-Engine bleiben euch jedoch Gott sei Dank erspart. Bereits zu diesem Zeitpunkt der Entwicklung kann *SSX Tricky* überzeugen. (Ralph Wollner)



Kurz vor Erreichen der Arena schlägt euch der Jubel der frenetischen Zuschauermassen entgegen.



Sprünge über gefährliche Steilhänge erfordern genaues Timing beim Absprung.



Beim Anblick der Steilpisten kann selbst einem abgehärteten Boarder das Herz in die Hose rutschen. Jetzt heißt es Augen zu und durch ...



Einige Schanzen wirbeln euch hoch in die Luft und bescheren euch eine wunderschöne Aussicht auf das Rennareal.



Sollten die Fahrer im Pulk auftreten, dann ist die Wahrscheinlichkeit einer Massenklopperei sehr hoch.



Hier seht ihr Eddie Wachowski bei der Ausführung eines spektakulären Über-Tricks. Das bringt Punkte!

SSX Tricky

PS2

Genre: Snowboard
Termin: 1. Quartal 2002
Hersteller: Electronic Arts
Spieleranzahl: 1-2
Besonderheiten: -

super!
Erster Eindruck
PSG

„SSX Tricky verspricht ein würdiger Nachfolger zu werden.“

You know the name. You know the number.

James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer

Schon seit über 35 Jahren erfreuen sich die regelmäßig erscheinenden Bond-Filme höchster Beliebtheit. Grund genug für die Spiele-Industrie, sich auch ein Stück vom Kuchen abzuschneiden.

■ Nach diversen Bond-Ego-Shootern für die PSone erscheint nun auch für die PS2 ein Ableger rund um die begehrte Lizenz. Ganz im Gegensatz zu den reinen Action-Games der Vergangenheit bekommt ihr bei *Agent im Kreuzfeuer* zusätzlich noch spannende Rennszenen geboten.

■ Bond, James Bond

Nicht grundlos begeistert der Charakter James Bond die männlichen Vertreter unserer Spezies, egal welchen Alters. Denn wer möchte nicht am liebsten in die Rolle des gewandten Top-Agenten schlüpfen? Schließlich besitzt er die Lizenz zum Töten, benutzt verrückte Spielzeuge, um seinen Gegnern den Garaus zu machen, fährt mit den coolsten Autos in

der Gegend rum und nicht zuletzt befindet er sich immer in Begleitung von wunderschönen Frauen (siehe Kasten). Weiterhin hat Bond grundsätzlich hochwichtige Missionen zu bestreiten und kämpft dabei gegen die miesesten Verbrecher rund um den Erdball. Genau an diesem Punkt setzt nun EAs neues 007-Spiel an. Den Designern scheint es gelungen zu sein, dieses typische Bond-Flair perfekt in das Game einfließen zu lassen. Die Story ist im Gegensatz zu den Vorgängern keinem der Filme entliehen. Hier setzten die Entwickler auf eine komplett neu erfundene Geschichte, wobei der eine oder andere Bösewicht aus



02 - 02

■ Mit der Sniper Rifle könnt ihr per Knopfdruck an die Gegner heranzoomen.

den unzähligen Leinwandkrachern bekannt sein dürfte. So beginnt das Abenteuer in der bewährten Ego-Perspektive, nur eure aktuelle Bewaffnung ist sichtbar. Euch stehen im Laufe des Spiels vom Raketenwerfer über Schnellfeuergewehre bis zur Sniper Rifle (mit anwählbarem Zoom-Modus) so ziemlich alle Waffen zur Verfügung, die sich ein Geheimagent nur wünschen kann. Zusätzlich finden sich in eurem Inventar auch die wahnwitzigsten Utensilien wie beispielsweise die Q-Claw. Dieses Hilfsmittel schießt einen kleinen Haken mit Schnur aus einer Uhr, womit ihr euch elegant von Punkt A nach Punkt B bewegen könnt. In den jeweiligen Levels stehen euch mehrere Wege zur Auswahl: Schleicht euch geschickt an den Angreifern vorbei oder wählt den harten Pfad, indem ihr euch mit donnernden Kanonen direkt durch die Feindesschar mäht.

■ Technik-Schmankerl

Die Grafik-Engine soll in der finalen Version auch bei größtem Gegneraufkommen mit 60 Bildern pro Sekunde laufen.



■ Problematisch wird die Situation, wenn euch mehrere Gegner gleichzeitig aufs Korn nehmen. Aber ein echter Geheimagent hat immer ein Hilfsmittel parat.

■ Nach Meinung vieler Fans war der großartige Sir Sean Connery der beste James Bond aller Zeiten. Allerdings gibt der aktuelle Geheimagent Ihrer Majestät, Pierce Brosnan, ebenfalls eine fabelhafte Figur ab.



■ Schöne Partikel- und Raucheffekte (eine Spezialität der PS2) bekommt ihr auf dem umfangreichen Weg durch das Spiel zuhauf geboten.



■ Die neuen und umfangreichen Abenteuer des Doppelnull-Agenten führen euch an viele skurrile Orte wie dieses Orchideen-Gewächshaus.

Dabei wird aber nicht an Texturen oder Lichteffekten gespart. Besonders das Mündungsfeuer und die teils mächtigen Explosionen sehen fantastisch aus. Dabei wird euch eine gewaltige Auswahl an Settings geboten. Ihr werdet euch locker durch den Dschungel schwingen oder verschiedene Basen von bösen Schergen säubern. Eine Besonderheit bei *Agent im Kreuzfeuer* stellen die Fahrsequen-

zen dar. Diese machen etwa 30 Prozent des Spiels aus, wobei ihr dabei in den verschiedensten Sportwagen und voraussichtlich sogar in einem Panzer Platz nehmen werdet. Die Renneinsätze gestalten sich meist in der Form, dass ihr ein bestimmtes Item vor eurem Widersacher finden müsst. Bei anderen Missionen müsst ihr die typische Bond-Bord-Bewaffnung benutzen, um einen



■ Nicht selten stellt sich James Bond ein aufdringlicher Gegner entgegen. Ein paar gezielte Schüsse mit der Bleispritze sorgen aber schnell für Ruhe.



Das PSG-Geheimdossier

Um den reiferen Lesern unter euch etwas fürs Auge zu bieten, haben wir die hübschesten Bond-Girls aus über 35 Jahren Filmgeschichte zusammengetragen. Besonders Auffällig dabei: James Bond gibt sich im Laufe der Jahre keinesfalls mehr mit

einem einzigen Girl pro Film zufrieden. Speziell die letzten beiden Streifen warteten mit mehr interessanten Schönheiten als je zuvor auf. Auch im Filmgeschäft wird eben nach der Devise „Bigger, better, more“ gearbeitet.



Feuerball

-1965-

Claudine Auger war 1965 das Bond-Girl aus *Feuerball* und übernahm die Rolle der Domino Derval neben dem genialen Sean Connery als James Bond. Die ehemalige Miss Frankreich war die erste Wahl für das Produzenten-Team.



Leben und sterben lassen

-1973-

Bei *Leben und sterben lassen* konnte Jane Seymour ihr Können beweisen. Sie spielte an der Seite von Roger Moore die Rolle der schönen Wahrsagerin Solitaire.



In tödlicher Mission

-1981-

Eines der schönsten Bond-Girls war in dem Film *In tödlicher Mission* zu sehen. Die Französin Carole Bouquet übernahm die Rolle der Melina Havelock.



Sag niemals nie

-1983-

Als 1983 das Remake von *Feuerball* mit Sean Connery als James Bond gedreht wurde, spielte Kim Basinger (rechts) die Domino. Außerdem kam die feurige Barbara Carrera als Fatima Blush zum Einsatz.



Lizenz zum Töten

-1989-

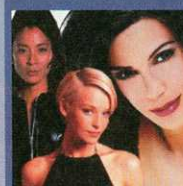
Die Lizenz zum Töten musste Bond im gleichnamigen Film abgeben. Aber sein Interesse an schönen Frauen durfte er behalten. Deswegen hatten auch gleich zwei Damen sein Interesse geweckt. Carey Lowell (links) spielte Pam Bouvier und Talisa Soto übernahm die Rolle der Lupe Lamora.



GoldenEye

-1995-

In *GoldenEye* konnte nicht nur Pierce Brosnan beweisen, dass er ein guter Schauspieler ist, sondern Izabella Scorupco (links) zeigte sich als Natalya Simonova in ihrer ersten Rolle sehr selbstbewusst. Des Weiteren war Famke Janssen in der Rolle der Xenia Onatopp mit von der Partie.



Der Morgen stirbt nie

-1997-

Michelle Yeoh (links) steht als Wai-Lin in *Der Morgen stirbt nie* Bond zur Seite. Sie arbeitet für den chinesischen Geheimdienst und wird die Verbündete des Top-Agenten. Weiterhin gibt es Teri Hatcher (rechts) alias Paris Carver zu sehen. Damit nicht genug, spielt die hübsche Blondine Cecilie Thomsen die Professorin Inga Bergstrom.



Die Welt ist nicht genug

-1999-

Im bisher letzten Bond-Film hatte es 007 wieder einmal mit drei hübschen Mädels zu tun. Die Gute war Denise Richards (rechts) alias Dr. Christmas Jones und die Böse keine Geringere als Sophie Marceau (links) in der Rolle der Elektra King. Außerdem war auch die rassige Maria Grazia Cucinotta als Julietta zu bewundern.

i Bond on the streets

■ Ganz untypisch für Ego-Shooter birgt *Agent im Kreuzfeuer* einen motivierenden Fahrmodus, der etwa ein Drittel des Spiels ausmacht. Das Team rund um die *Need for Speed*-Macher zeichnet für die Rennsequenzen verantwortlich, wobei die Action etwas an *Spy Hunter* erinnert. Einige der Supersportwagen, bekannt aus diversen Bond-Filmen, inklusive umfangreicher Bewaffnung stehen euch dabei zur Verfügung. Jeder Bolide (sogar der Panzer aus *GoldenEye* ist dabei) bietet charakteristische Fahrphysik und individuelle Gimmicks, um die Gegner aus dem Weg zu räumen.



■ Die mächtigen Explosionen sehen einfach klasse aus. Allerdings solltet ihr bei der Wahl einer Schleichroute lieber auf Rabatz verzichten.

der „Bad Guys“ zur Strecke zu bringen. Die Fahr-Action wirkt dabei nicht aufgesetzt, sondern bringt willkommene Abwechslung ins Game, nicht zuletzt weil einige der Ex-*Need for Speed*-Macher ihre Finger bei der Programmierung im Spiel hatten. Multiplayer-Freunde werden ebenfalls mit einem

witzigen Vierspieler-Mode bedacht. Dabei kommen nicht nur die üblichen Standards wie Deathmatch zum Einsatz, sondern auch eine coole Variante namens „Protect the VIP“, bei der es im Team eine Person zu beschützen gilt. Leider war bisher nur ein Zweispieler-Split-screen zu sehen, der allerdings

genauso flüssig wie der Solo-Mode lief und mit der gleichen Detailfülle aufwarten konnte. Die Steuerung wird in der Endfassung mehrere Optionen zur Modifikation bieten, um jedem von euch die perfekte Kontrolle über das Spiel zu ermöglichen. Allerdings wird voraussichtlich keine USB-Maus und -Tastatur

unterstützt, was für PC-Spieler lästig ist, aber den normalen PS2-User wohl nicht weiter juckt. Insgesamt wird *Agent im Kreuzfeuer* definitiv ein heißes Spiel für den kalten Winter. Alle Baller- und Ego-Shooter-Fans sollten deswegen schon einmal anfangen zu sparen. (Uwe Höning)



■ Eine nackte Frau unter der Dusche? Da wird James Bond gewiss nicht mit brutaler Waffengewalt nach dem Rechten schauen, sondern eher seinen Charme spielen lassen.



■ Die pfeilschnellen Rennsequenzen warten mit actionreichem Einsatz der bordeigenen Waffensysteme auf. Die meisten Gimmicks sind aus den Bond-Filmen bestens bekannt.



■ Die Szenarien sind sehr abwechslungsreich und verwöhnen eure Augen mit zahlreichen Details am Wegesrand.



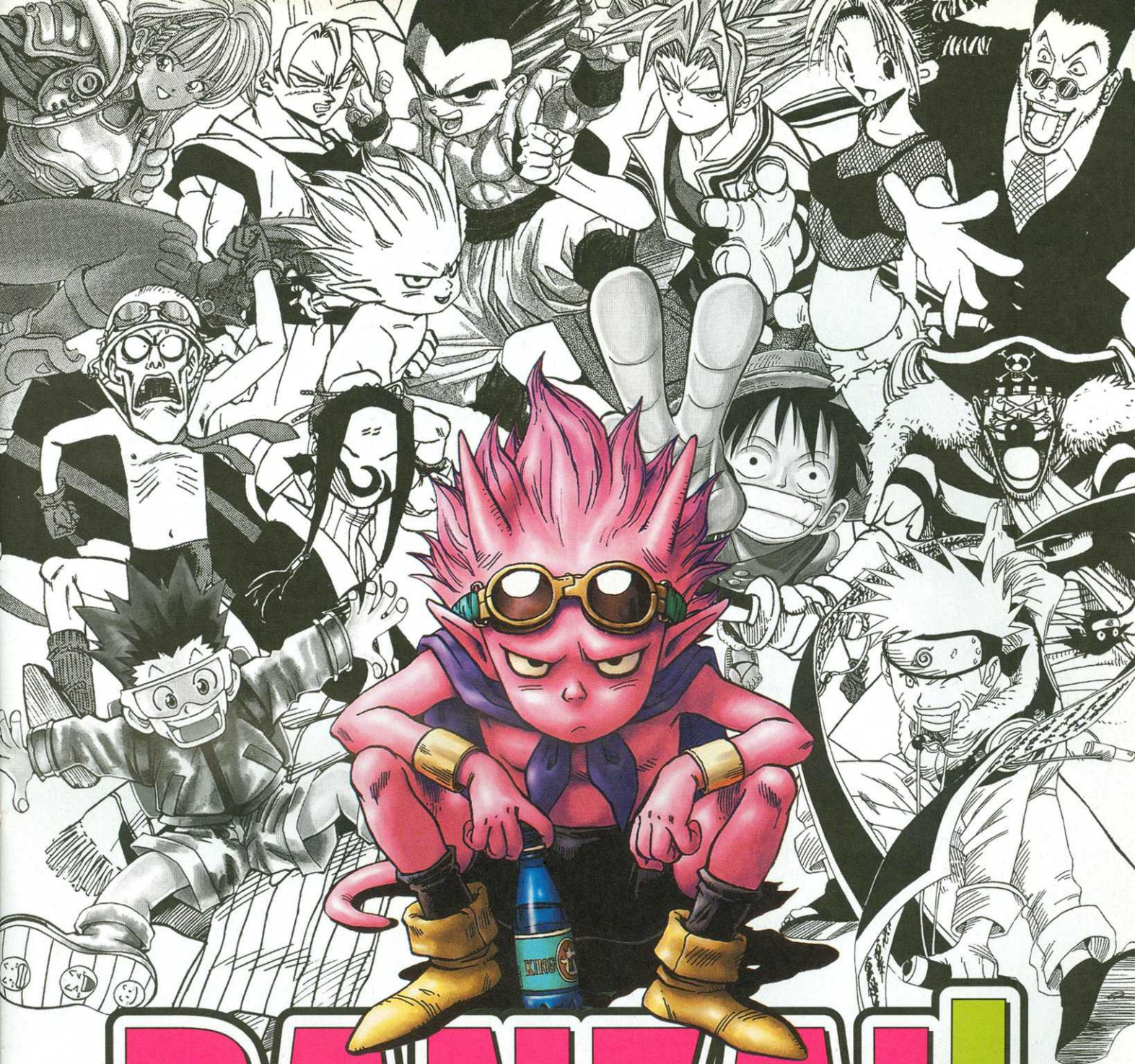
■ Hinter den zahlreichen Bäumen könnt ihr wunderbar in Deckung gehen und eure Kontrahenten aus dem Hinterhalt erledigen.

Agent im Kreuzfeuer PS2

Genre: Action
Termin: November
Hersteller: Electronic Arts
Spieleranzahl: 1-4
Besonderheiten: Spannende Rennszenen

super!
Erster Eindruck
PSG

„Bond-Fans freuen sich auf eine akkurate Umsetzung der Lizenz.“



BANZAI!

www.banzai-online.de

**Die coolsten Helden aus Japan
zum ersten Mal in einem Magazin!**

252 Seiten Manga satt!



**BANZAI! Nr. 1 ab dem 18.10.01
für DM 6,- überall im Handel!**

**CARLSEN
COMICS**

■ Das gesamte Design von Baldur's Gate unterscheidet sich deutlich von japanischen Knuddelrollenspielen.

Ein neuer Stern am Rollenspielhimmel

Baldur's Gate: Dark Alliance

Nachdem Baldur's Gate auf PCs große Erfolge feiern konnte, nähert sich die Konsolenversion des Rollenspiels ihrer Fertigstellung. Während eines Besuches bei Virgin Interactive konnten wir uns von der Qualität des Rollenspiel-Krachers überzeugen.

■ Fantasy pur

Imitten der vergessenen Welten liegt die sagenhafte Stadt Baldur's Gate. Der Ort an den Gestaden der geheimnisvollen Schwertküste ist ein Schmelztiegel der Kulturen und stellt gleichzeitig das Tor zu den Reichen jenseits des Ozeans dar. Neben Zwergen, Elfen, Ogern

und Menschen haben auch die größten Helden des Dungeons&Dragons-Universums in den verwinkelten Gassen der Hafenstadt eine neue Heimat gefunden. Aber nicht nur das Gute, sondern auch die Mächte des Bösen haben sich in die düsteren Katakomben unterhalb von Baldur's Gate eingeschlichen. Dunklelfen, Diebe, Meuchelmörder und Werratten bevölkern die stinkenden Eingeweide der Stadt. Ein magischer Ort, voller sinnlicher Verlockungen und tödlicher Gefahren, besonders für einen jungen Helden, der nicht ahnt, welch schwere Bürde das Schicksal auf seine Schultern legen wird.

■ Aller Anfang ist schwer

Nachdem seine Schwester von einer Diebesbande entführt wurde, macht ihr euch mit eurem Helden auf den Weg nach Baldur's Gate. Euer Abenteuer beginnt in einer Taverne, die von allerlei zwielichtigen Gestalten als Treffpunkt



■ Bei eurem ersten Auftrag bekommt ihr es unterhalb einer Taverne mit unfreundlichen Riesenratten zu tun.



■ Im späteren Verlauf des Spiels erlernt ihr Zaubersprüche, mit denen sich mehrere Gegner bekämpfen lassen.



■ In einem übersichtlich gestalteten Menü könnt ihr die Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenstände eures Helden verwalten.



■ Diese Dunkelkelfen sind nicht besonders gut auf Helden zu sprechen. Während eures umfangreichen Abenteuers werdet ihr um Kämpfe mit den Finsterlingen nicht herumkommen.

genutzt wird. Leichte Mädchen, grimmige Söldner, verschlagene Orks und muskelbepackte Barbaren geben sich hier ein Stelldichein. In der rauchgeschwängerten Taverne gelingt es dem Helden, neben einigen Informationen über den Verbleib seiner Schwester auch seinen ersten

„Baldur's Gate wird den Action-Rollenspielthron im Sturm erobern.“

Job an Land zu ziehen. Im Keller der Spelunke haben sich riesige Ratten eingenistet, die es mit Waffengewalt zu vertreiben gilt. Frohen Mutes und mit einer riesigen Axt bewaffnet, steigt ihr die Treppen in den muffigen Keller hinunter. Zwischen morschen Eichenfässern und vergammelten Vorräten verfolgen blutunterlaufene Augen jede Bewegung des unerfahrenen Helden. Während ihr versucht, euch an die trüben Lichtverhältnisse zu gewöhnen, stürzen sich die ersten Ratten geifernd und zischend auf ihr vermeintliches Opfer. Ein paar Axthiebe später ist wieder Ruhe im Keller der Taverne eingeleitet. Mit einem heiseren Röcheln werden auch die letzten der riesigen Nagetiere in Pfützen ihres eigenen Blutes. Nachdem er seine Belohnung kassiert hat, macht sich der wackere Held erneut auf die Suche nach seiner entführten Schwester, ohne zu ahnen, dass er mit seinen Taten einen Krieg entfesselt, durch den sich das Antlitz der Welt für immer verändern wird.

■ Auf zu neuen Ufern

Mit *Baldur's Gate: Dark Alliance* feiert eine der erfolgreichsten PC-Rollenspielerien ihren Konsoleneinstand. Um der neuen Plattform gerecht zu werden, handelt es sich bei *Dark Alliance* nicht um eine simple Umsetzung

der PC-Hits, sondern um ein komplett neu designtes Spiel, das außer dem Namen nicht mehr viel mit seinen Vorgängern gemeinsam hat. Wo sich 1998 noch pixelige Gestalten durch vorberechnete Hintergründe schlichen, werden im 128-Bit-Zeitalter bei der grafischen Darstellung Nägel mit Köpfen gemacht. Die gesamte Grafik von *Baldur's Gate* wird ohne jedes Kantenflimmern komplett in Echtzeit berechnet und stellt alles in den Schatten, was sich auf dem Action-Rollenspiel-Sektor tummelt. Vergesst alles, was ihr bis jetzt über Texturarmut und Kantenflimmern im Zusammenhang mit der PS2 gehört habt, denn *Baldur's Gate* beweist eindrucksvoll, was an technischen Möglichkeiten in der PlayStation 2 steckt. Laut Ryan Geithman, einem der Sno-wblind-Programmierer, ermöglicht die Echtzeit-Darstellung nicht nur schnelleres Gameplay,

i Forgotten Realms

■ Die vom Fantasy-Autor Ed Greenwood erdachten Forgotten Realms (Vergessene Welten) bieten den mythologischen Hintergrund zu allen *Baldur's Gate*-Spielen. Neben zahlreichen Buchserien und Pen&Paper-Rollenspielen haben die vergessenen Welten auch schon einige Computerauftritte hinter sich. Ältere Zocker unter euch werden sich bestimmt noch an die Amiga-Titel *Eye of the Beholder* und *Pool of Radiance* erinnern, in denen ihr bereits zu Heimcomputer-Zeiten durch die Forgotten Realms toben konntet. Den Leseratten unter euch sei die Saga vom Dunkelkelf und der Zyklus um die gesprungenen Kristalle von R.A. Salvatore ans Herz gelegt.



■ Viele der im Spiel verwendeten Waffen haben nicht nur scharfe Klingen, sondern auch ein paar zauberhafte Nebeneffekte wie diesen eingebauten Flammenwerfer.



■ Der Kampf mit einem mächtigen Eisdraachen gehört zu den absoluten Höhepunkten des Spiels.



■ Was Baldur's Gate an Spezial-Effekten auf den Bildschirm zaubert, ist schlichtweg atemberaubend.



■ Die Darstellung des Wassers ist absolut einzigartig und übertrifft sogar die Umwelteffekte in Metal Gear 2.



■ In den unwegsamen Höhlen des Eisgebirges kämpft ihr gegen einen Frostriesen, dessen Ruhe ihr gestört habt.

sondern auch „butterweiche Charakteranimationen, ohne dabei tausend verschiedene Sprites im Speicher zu verwalten.“ Die knackscharfen, abwechslungsreichen Texturen werden von dynamischen Lichteffekten erleuchtet und Partikelexplosionen lassen eure Feinde in tausend Stücke zerbersten, während ihr euch völlig ohne störendes Geruckel durch die Feindeshorden kämpft. Glücklicherweise gelingt es dem virtuellen Kameramann mühelos, die Action aus dem geeignetsten Blickwinkel zu zeigen. Bei der Darstellung des Wassers haben sich die findigen Snowblind-Jungs gar selbst übertroffen. Bewegt sich euer Held durch einen Fluss, wird die Wellenbrechung abhängig von der Strömungsrichtung und der Geschwindigkeit des Wassers berechnet. Die grafische Opulenz des Titels erklärt Ezra Dreisbach, Lead Programmierer bei Snowblind, mit der hohen Flexibilität der PS2-Hardware: „Selbst wenn man auf der PS2

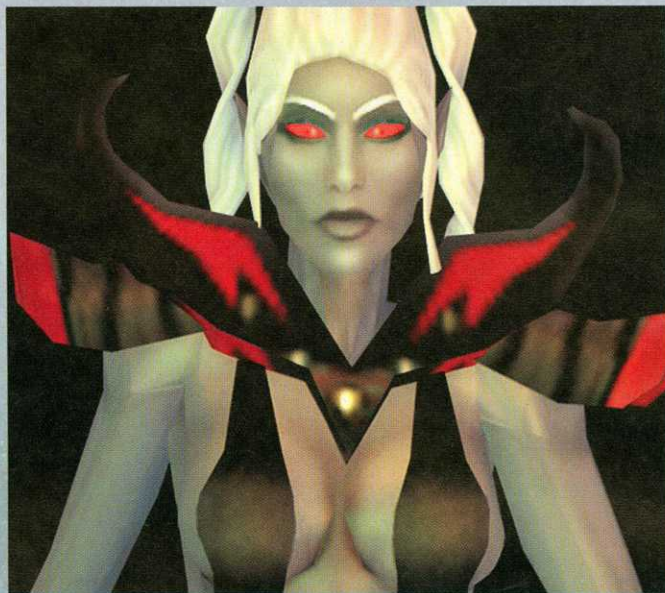
etwas Ungewöhnliches zu programmieren versucht, erzielt man mit genug Mühe und Geduld erstaunliche Ergebnisse.“

■ Ausgefeiltes Gameplay

Damit das eigentliche Spiel nicht hinter der grandiosen Optik zurückbleibt, wurde bei *Baldur's Gate* viel Wert auf actionorientiertes Gameplay sowie die ak-

„Baldur's Gate bietet grandiose Optik und enorme Spieltiefe.“

kurate Umsetzung des dritten D&D-Regelwerkes gelegt. Obwohl ihr euren Charakter nicht selbst generieren könnt, sondern auf einen von drei vorgefertigten Helden zurückgreifen müsst (Zwerg, Ranger oder Zauberin), habt ihr bei der Charakterentwicklung alle Freiheiten. Der Spieler entscheidet, welche Zaubersprüche und Fähigkeiten sein Charakter



■ Die Unterwelt von Baldur's Gate wird von den mächtigen Dunkelelfen kontrolliert. Neben starker Magie verfügen die Bösewichte auch über hervorragende Kampfeigenschaften.

lernen soll, wodurch ihr die Möglichkeit habt, den Helden euren Wünschen und spielerischen Vorlieben entsprechend zu entwickeln. Ob aus eurem Zwerg ein mächtiger Zauberer oder ein gewalttätiger Axtschwinger ohne magische Fähigkeiten wird, hängt allein von euch ab. Spielerische Ähnlichkeiten zwischen Action-RPG-Primus *Diablo 2* und *Baldur's Gate* sind zwar nicht von der Hand zu weisen, aber im Gegensatz zu den *Diablo*-Machern legten die Snowblind-Produzenten großen Wert auf die in drei Akteunteilte Hintergrundgeschichte sowie ungewöhnliche Spielelemente wie Jump&Run-Sequenzen. In den über 30 ausladenden Levels braucht ihr aber nicht nur scharfe Klingen und Zaubersprüche für die 60 verschiedenen Monsterarten, sondern auch jede Menge Hirnschmalz. Unzählige Kistenverschiebe- und andere Rätsel warten darauf, von euch gelöst zu werden. Habt ihr einen Teilabschnitt des Spiels gemeistert, stellt sich euch ein besonders fieser Endgegner in den Weg, den ihr nur mit Ausdauer und Taktik besiegen könnt.

Begleitet von donnernder, klassischer Musik, bekämpft ihr Eisdrachen, riesige Oger und haarige Monsterspinnen. Solltet ihr scheitern, könnt ihr einen eurer Freunde um Unterstützung bitten, denn *Baldur's Gate* bietet einen Zweispielermodus, mit dem fremde Helden per Memory Card ins Spiel geholt werden können. Obwohl *Baldur's Gate* erst im November erscheint, lässt sich jetzt schon sagen, dass die Entwickler der Snowblind Studios einen Riesenhit in der Mache haben, der nicht nur durch seine technische Brillanz für Aufsehen sorgen wird. (Henry Ernst)

Baldur's Gate: Dark Alliance

PS2

Genre: Rollenspiel
Termin: November
Hersteller: Virgin Interactive
Spieleranzahl: 1-2
Besonderheiten: Zweispielermodus



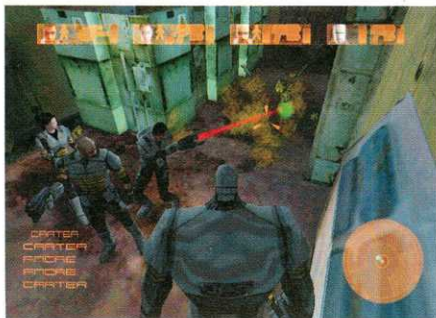
„Prachtvolles Action-Rollenspiel mit unglaublicher Grafik“



Der schimmernde Cyborg Amber ist durch seine starke Bewaffnung und seine enorme Körperkraft bestens dazu geeignet, Feinde in Schach zu halten.



Um die mysteriösen Umstände in den unteren Etagen zu untersuchen, wird euer Spezial-Einsatz-Kommando an die Front geschickt.



Während eurer aufregenden Mission habt ihr die Wahl zwischen Third-Person- und Ego-Perspektive.



Um erfolgreich zu sein, müsst ihr jede der Spielfiguren ihren Talenten entsprechend einsetzen.



Mithilfe der einfach und übersichtlich gestalteten Kommandostruktur könnt ihr euren Partnern Befehle erteilen.

Vier gewinnt

Project Eden

Eidos' neues Projekt führt euch direkt in eine finstere Zukunft und verlangt neben starker Feuerkraft auch noch jede Menge Hirnschmalz.

In einer nicht allzu weit entfernten Zukunft hat sich die Erde in einen kalten, dunklen Ort verwandelt. Die gnadenlose Ausbeutung unseres Planeten hatte Naturkatastrophen von gigantischen

Ausmaßen zur Folge. Unerträgliche Umweltbedingungen zwingen die Menschen dazu, sich in riesige Türme aus Glas und Metall zurückzuziehen. Gesellschaftliche Probleme waren die Folge. Während die Reichen die oberen Etagen der Türme besetzt hielten, mussten die armen Leute in den unteren, dunklen Bereichen der Konstruktionen ihr Dasein fristen. Mutationen und Gewalt

waren an der Tagesordnung, bis eines Tages das Versorgungssystem zusammenbrach.

■ Alle für einen

Im Spiel übernehmt ihr die Kontrolle über ein aus vier Mitgliedern bestehendes Team, das in die unteren Ebenen geschickt wurde, um die rätselhaften Vorfälle zu untersuchen. Anführer der Einheit ist Carter, ein gut ausbalancierter Allround-Charakter ohne nennenswerte Stärken und Schwächen. Ihm zur Seite stehen der Ingenieur Andres, ein Cyborg namens Amber sowie Computerexperte Minoko. Obwohl in *Project Eden* die Action nicht zu kurz kommt, liegt der spielerische Schwerpunkt eher auf der Erforschung der riesigen Areale und dem Lösen der vielfältigen Rätsel. Während des gesamten Spiels habt ihr ständig die Möglichkeit, zwischen den vier Teammitgliedern hin und her zu schalten. Dies ist auch dringend notwendig, denn die Rätsel erfordern nicht nur jede Menge Hirnschmalz, sondern auch akkurates Teamwork. Um zum Beispiel einen Fahrstuhl in Gang zu setzen, müssen alle Charaktere unterschiedliche Aufgaben erfüllen. Minoko repariert die Elektronik des Aufzugs, während Andres sich um die Stromversorgung kümmert und

euch Amber die unzähligen Feinde vom Hals hält.

■ Technisch viel versprechend

Technisch macht *Project Eden* schon jetzt einen grundsoliden Eindruck. Sämtliche Levels sind äußerst detailliert in Szene ge-

„Project Eden bietet neben gnadenloser Action auch jede Menge Strategie.“

setzt und bewegen sich ohne störendes Geruckel über den Bildschirm. Neben den beeindruckenden Explosions- und Partikel-Effekten verdient besonders das originelle und abwechslungsreiche Spielkonzept ein Lob. Freunde kniffliger Action-Spiele sollten sich *Project Eden* schon mal vormerken. (Henry Ernst)

Project Eden

PS2

Genre: Action-Adventure

Termin: Oktober

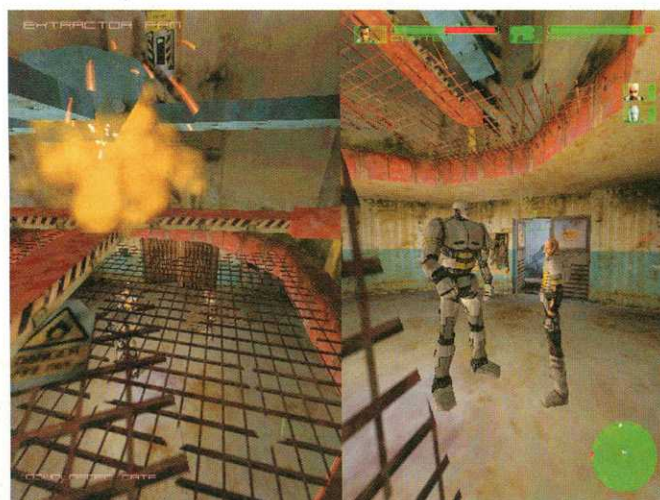
Hersteller: Eidos

Spieleranzahl: 1

Besonderheiten: Ausgeklügelter Team-Modus



„Ausgeklügeltes Gameplay und die düstere Story lassen auf einen Hit hoffen.“



Im abwechslungsreichen Mehrspielermodus habt ihr die Möglichkeit, die einzelnen Missionen zusammen mit einem Mitspieler zu bestreiten.

Vorsicht, Klappe!

Stuntman



schnell einen Namen machen und vielleicht irgendwann in riesigen Hollywood-Streifen mitwirken.

■ Auf nach Hollywood

Das Spiel versetzt euch in die Rolle eines jungen Stuntman. Die Jobs sind rar gesät und jede sich bietende Möglichkeit, einen Auftrag zu ergattern, muss genutzt werden. Ihr müsst versuchen, für einen Film engagiert zu werden, um euch mit einem guten Resultat für aufwendigere Produktionen zu empfehlen. Anfangs sind die zu meisternden Kunststücke noch recht simpel und die Bezahlung entsprechend schlecht, aber mit ein wenig Glück gehört ihr bald zur Elite der Daredevils. Vor euren Einsätzen erhaltet ihr vom Filmdirektor genaue Instruktionen, an die es sich zu halten gilt. Solltet ihr es schaffen, mehr als 75 Prozent der euch gestellten Aufgaben zu meistern, dann sind die Action-Szenen im Kasten und die Dreharbeiten können beendet werden. Zeit, um euch auf euren Lorbeeren auszuruhen, gibt es allerdings nicht, denn unser Adrenalin-Junkie stürzt sich sofort in das nächste, noch gefährlichere Abenteuer.

■ Marmor, Stein und Eisen bricht

Obwohl es einige Spielmodi gibt, ist das Herzstück von Stuntman ganz klar der Karrieremodus. Während bei *Driver* im Falle einer Kollision nur einige Pixel durch die Luft wirbelten, könnt ihr bei *Stuntman* alle Karren in ihre Bestandteile zerlegen und in der Umgebung verteilen. Wenn ihr beispielsweise einen Überschlag fabriziert, kann es vorkommen, dass sich die Kotflügel verabschieden und mit lautem Geschrepper auf der Straße landen. Wenn ihr nun über das neue Hindernis hinwegbraust, dann könnt ihr sehen und spüren (Rumble-Effekt), wie euer Wagen erschüttert wird. Dies ist eine Premiere, denn noch niemals vorher wurden in einem Videospiel Schrotteile direkt in die Spielwelt eingebaut. Eine weitere technische Meisterleistung ist die Umsetzung des



■ Unter dem tosenden Beifall der Menge ereignen sich in der Stunt-Arena halsbrecherische Zusammenstöße. Ein winziger Fehler und eure Karriere ist beendet.

Martin Edmondson, der Gründer von Reflections, hat wieder ein Ass im Ärmel. Nach dem etwas fraglichen PSOne-Abschied in Form von Driver 2 will der Blechschadensüchtling mit seinem neuen Werk wieder für Adrenalin-Attacken sorgen.

■ Wer eine ähnliche Story wie bei den *Driver*-Titeln erwartet, hat sich getäuscht. Für Reflections scheinen die Tage der düsteren Bars und anrühigen Rotlichtviertel endgültig gezählt, denn nun erwartet euch das harte Leben der Stuntmen. Wenn ihr den richtigen Riecher für die geeigneten Stunts habt, könnt ihr euch



■ In einem echten Hollywood-Streifen dürfen riskante Hetzjagden mit der Polizei natürlich nicht fehlen.



■ Nach dem Ende der Dreharbeiten werdet ihr mit einem Filmtrailer voller Spezialeffekte belohnt.



■ Der Jeep eignet sich optimal für unebenes Gelände. Der Allradantrieb sorgt für zusätzliche Power.



■ Bei den neuen Locations haben sich die Designer besonders Mühe gegeben und erfreuen eure Zockeraugen mit zahlreichen Details und beeindruckender Fernsicht.



■ Schöne Explosionen werden euch des Öfteren präsentiert. Besonders in Minenfeldern oder in Kriegsgebieten solltet ihr deshalb sehr vorsichtig zu Werke gehen.

Auf die harte Tour

Smuggler's Run 2: Hostile Territory



■ Die Darstellung des Himmels ist durchweg fantastisch gelungen. Dazu läuft die Grafik-Engine ultraflüssig und die Fahrzeuge wirken ebenfalls sehr realistisch.

Nachdem ihr letztes Jahr erste Erfahrungen mit der unerlaubten Warenbeförderung sammeln konntet, gibt euch Take 2 demnächst die Möglichkeit, eure Fertigkeiten zu perfektionieren.

■ Nun steht *Smuggler's Run 2* in den Startlöchern und weist auf den ersten Blick große Ähnlichkeit mit dem Vorgänger auf. Im Prinzip geht es auch wieder um das gleiche Thema: Schnappt euch illegale Schmuggelware, braust damit durch riesige Areale über Staatsgrenzen hinweg und seid dabei immer auf der Hut vor der Polizei.

■ Neue gigantische Areale

Ihr übernehmt die Rolle eines aufstrebenden Schmugglers, der sich mit verschiedensten Fahrzeugen seinen Weg durch holpriges Gelände bahnt. Im Gegensatz zum Vorgänger, der nur drei Settings – nämlich Wald, Steppe und Wüste – zu bieten hatte, kann *SR 2* einiges mehr vorweisen. Dieses Mal werdet ihr euch auch durch Krisengebiete wie Afghanistan oder Vietnam schlagen und dabei ordentlich mit optischen Reizen versorgt. Beispielsweise

„Die Grafik mit grandioser Weitsicht übertrifft selbst den Vorgänger!“

braust ihr an Tempelanlagen, Fischerdörfern oder ausgebombten Ruinen vorbei, während ihr euch vor den neuen Gefahrenquellen in Acht nehmen müsst. Geratet ihr etwa in ein Minenfeld oder in eine Lawine, ist guter Rat teuer und ein lädiertes Bolide ist meist das Ergebnis. Die Fahrzeuge haben nämlich ein ausgefeiltes Schadensmodell spendiert bekommen. Einzelteile der PS-Monster verabschieden sich bei einem Crash vor euren Augen und fliegen in hohem Bogen durchs Gelände. Im Extremfall seid ihr nur noch mit dem Rahmen und den vier Rädern unterwegs. Weiterhin führen die wesentlich abwechslungsreicher gestalteten Aufträge mitten durch das Kreuzfeuer rivalisierender Banden oder ihr werdet in übelste Verfolgungsjagden mit der Polizei verstrickt. Diese ausgewogene Balance im Missionsdesign in Verbindung mit der guten künstlichen Intelligenz der Gegner sorgt für kurzweilige Action-Raserei. Außerdem haben sich die Entwickler von

■ In den allermeisten Fällen arbeitet die Polizei mit der allseits gefürchteten Rammtechnik, um die Schmuggler außer Gefecht zu setzen.





■ Mit allen Mitteln versuchen die Jungs vom CIA oder der Polizei, euren Schmuggel-Auftrag zu vereiteln.

Angel Studios noch ein Schman-
kerl mit der Schmuggelware
einfallen lassen. Einige Pakete
verringern eure Geschwindig-
keit, während andere hochex-
plosive Inhalte verbergen und
demnach mit besonderer Vor-
sicht behandelt werden wollen.

■ Schneller, als die Polizei erlaubt

Über 30 Missionen warten auf
euch, die teilweise durch dut-
zende Quadratkilometer große
Terrains führen. Alles, was ihr
seht, könnt ihr auch befahren –
und eine Spezialität von *Smug-
gler's Run 2* ist die beeindru-

ckende Weitsicht. Am Horizont
ist kein merklicher Grafikauf-
bau zu erkennen, und das bei
einer superflüssigen Darstel-
lung der Szenerie. Besonders
cool ist die physikalisch korrek-
te Einbindung von Wettereffek-
ten. Vorsicht ist angebracht,
wenn ihr in einen Regenguss
oder Sandsturm fahrt, nicht zu-
letzt wegen der empfindlichen
Ladung. Weiterhin soll auch
Schnee und Nebel in dem fer-
tigen Spiel zu finden sein. Die
Wetterumstände beeinflussen
dabei eure Vorgehensweise,
um die Zeitlimits einzuhalten.
Manchmal lohnt es sich näm-

lich, eine Schlecht-
wetterfront großräumig
zu umfahren. Die sehr gut
in Szene gesetzten Licht-,
Rauch- und Partikeleffekte
dürfen bei der ganzen Hatz
natürlich auch nicht fehlen.
Neue Schmugglerkutschen hat
SR 2 ebenfalls zu bieten, wobei
besonders die militärischen Off-
road-Fahrzeuge einen sehr sta-
bilen Eindruck machen. Offen-
sichtlich kann *Smuggler's Run 2*
durch die zahlreichen Verbes-
serungen locker am Vorgänger
vorbeiziehen und wird für ge-
pflegten Raserspaß im Oktober
sorgen. (Uwe Hönig)

i SEAL Desert Patrol Vehicle

■ Ganz ähnlich wie die Polizei oder der CIA bei
Smuggler's Run 2 benutzen die U.S. Navy SEALs
tatsächlich aufgemotzte Strandbuggys für ihre heik-
len Einsätze. Besonders die umfangreiche Bewaffnung
hilft der Spezialeinheit, ihre Aufträge mit Bravour zu
erledigen. Für den Beifahrer ist eine MK-19-.20mm-

Gatling-Gun installiert, während der Schießstand im
hinteren Bereich des Fahrzeugs ein Kaliber .50 sowie
ein M-60-Maschinengewehr zu bieten hat. Optional
lassen sich auch noch zwei panzerbrechende Waffen-
systeme (AT-4) auf dem Dach anbringen, um gegen
Panzer oder fliegende Gegner gewappnet zu sein.

■ Mit ganz so rabiaten Geschüt-
zen gehen die Gesetzeshüter bei
Smuggler's Run 2 nicht zu Werke.



„Bei *SR 2* lautet
die Devise: Gib Gas
und lass dich nicht
erwischen!“

Smuggler's Run 2
PS2

Genre: Rennspiel
Termin: Oktober
Hersteller: Take 2
Spieleranzahl: 1-2
Besonderheiten: Abwechslungsrei-
cher Schmuggelspaß

super!
Erster Eindruck
PSG

„Offroad-Fans freu-
en sich über span-
nende Raser-Action
mit Tiefgang.“

**Mitmachen und
Mega-Preise gewinnen!**
Online-Gewinnspiel unter
www.dakar-rally.de



PARIS-DAKAR RALLY

Preise im Gesamtwert
von ca. 100.000,00 DM

1. Preis: 1 Mitsubishi Pajero Pinin und eine CREATIVE Jukebox
2. Preis: 1 KTM Adventure LC4
3. Preis: 1 Woche zum Wüsten-Training mit Jutta Kleinschmidt sponsored by LUK



PC
CD-ROM

PlayStation 2

© 2001 Akklim Entertainment, Inc. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced without written permission from Akklim Entertainment, Inc. The names of the products and companies mentioned herein are trademarks of their respective owners. The names of the products and companies mentioned herein are trademarks of their respective owners.

Herbst-Gewinnspiel

Preise im Wert von über 10.000,- DM!

■ Der Sommer ist vorbei und besonders für Zocker kündigt sich die schönste Zeit des Jahres an. Der Herbst ist mit seinem schlechten Wetter und den langen Abenden wie geschaffen für ausgedehnte Spielesessions. Für alle, denen noch die passende Konsole oder das eine oder andere Spiel fehlt, haben wir unser Mega-Herbst-Gewinnspiel ins Leben gerufen. In Zusammenarbeit mit den namhaftesten Hard- und

Software-Herstellern verlosen wir Preise im Gesamtwert von über 10.000 Mark. Alles, was ihr tun müsst, um einen der begehrten Preise abzugreifen, ist, uns auf der Hotline anzurufen oder uns eine Postkarte mit der Antwort auf die unten stehende Frage zuzuschicken. An dieser Stelle noch einmal unseren ausdrücklichen Dank an die Hersteller für die zur Verfügung gestellten Preise.

Preisfrage:

„An welchem Datum erschien die PS2 in Deutschland?“

Schickt eure Lösungsvorschläge an die unten stehende Adresse oder benutzt unsere Gewinnhotline.

Adresse:
Computec Media AG
Redaktion PSG
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

Gewinnhotline:
0190 - 08 58 66*
 * Dieser Service der Computec Media AG kostet 24 Pfennig pro Minute und einmalig DM 1,50.

Einsendeschluss:
15.10.2001

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 nicht teilnehmen, uns das Stichwort aber per Postkarte schicken.

Electronic Arts

Starfighter-PS2, 3x Onimusha, 3x NBA Street

■ Electronic Arts lässt den Starfighter los. Neben einer Airbrush-PS2 gibt es noch sechs Spiele abzugreifen.



Sony Deutschland

GT-3-Racing-Pack, 5 GT-3-Spiele, 3x Key-Ring & Tragetasche



■ Von Sony kommt neben einem GT-3-Racing-Pack alles, was das GT-3-Fanherz begehrt.

Acclaim

PlayStation-2-Konsole, 3x XG-3 Racing



■ Acclaim spendiert euch großzügigerweise eine PlayStation 2 und 3 Mal den hervorragenden Future-Racer Extreme G-3.

THQ

Evil-Dead-, Red-Faction-Game, -Kanone & T-Shirt, MX 2002, Summoner, Stabilized Stand, 2x GameStation & 2 Lightguns.



■ Auch THQ ließ sich nicht lumpen und spendierte neben zahlreichen Spielen auch jede Menge nützliche Hardware.

Activision

5x Worlds Scariest Police Chases, 5x Matt Hoffman's Pro BMX sowie zwei coole T-Shirts.



■ Activision lässt es auf der PSone noch einmal richtig krachen. Neben 10 Spielen warten auch 3 T-Shirts darauf, abgestaubt zu werden.

Konami

2x ISS Pro Evolution Platinum, 2x Ring of Red



■ Metal-Gear-Macher Konami beglückt euch mit dem Strategie-Hammer Ring of Red sowie dem Fußball-Knüller ISS Platinum Edition.

Ubi Soft

2x Evil-Twin-T-Shirt, 2x Tokyo Xtreme Racer, 2x Rayman, 2x F1 Racing, 2x Donald Duck

■ Ubi Soft beschert euch eine interessante Mischung aus Rennspielen und Jump & Runs.



Fox Home Interactive

2x Teuflich-DVD, 2x Digimon-DVD & -Spiel



Swing Entertainment

6x Freakout



Brooklyn

Jeweils 1x Dual Analog Joypad, Extension Cable, I-Link Cable, Stealth Stand 3003 (3 in 1 Multitap, DVD-Fernbedienung, Standee), Multitap, DVD Remote Control

■ Das renommierte Hardware-Haus Brooklyn hat euch ein wirklich feines Bündel ausgefeilter Zocker-Accessoires zusammengetragen.

Buena Vista Home Entertainment

2x Coyote-Ugly-Fanpacks & 2x Unbreakable-Fanpacks





MANCHE SAG



PlayStation®2





**EN HUBSCHRAUBER DAZU.
ABER DIE HABEN JA AUCH KEINE AHNUNG.**



Eine Welle tödlicher terroristischer Anschläge an verschiedenen Orten der Welt verunsichert Politiker und internationale Organisationen. Ein globaler Sicherheitsrat beschließt den Einsatz einer Spezialeinheit zur Bekämpfung der Terroristen: Operation Phoenix.



Thunderhawk: Operation Phoenix ist ein Helicopter-Shooter, der rasante Action mit höchsten Simulationsansprüchen vereint: wendige, leicht zu steuernde Kampfhubschrauber, authentische moderne Waffentechnologie, riesige, detaillierte Schauplätze und aufregende Szenarien.



Modernste Waffentechnologie sichert den Erfolg: AWACS-Unterstützung, Nachtsicht, Hell-Fire-Missiles, Shockwave-Bomben und vieles mehr. Multiplayer-Support für rasante Deathmatches.

Thunderhawk
★ OPERATION PHOENIX ★

EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com



■ Parappa and Big Mac: Im Zuge der Parappa 2-Werbekampagne wird Sony in Zusammenarbeit mit McDonald's (zumindest in Japan) Figuren und Spielsachen um den kleinen Rapper unter die Leute bringen.

Der Ball ist rund: Während europäische Fans der Veröffentlichung des kommenden Pro Evolution Soccer entgegenfiebert, hat Konami Japan bereits einen Nachfolger angekündigt, der 2002, noch vor der Fußball-WM, erscheinen soll.



■ Flugknüppel: Zum Verkaufsstart der Jet-Ballerei Ace Combat 04 in Japan hat der Hardware-Hersteller Hori einen extra Flight-Stick angekündigt. Das edle Teil wird über den USB-Port an die Konsole angeschlossen und verspricht Jet-Feeling pur. Ob der Steuerknüppel auch in Deutschland erscheinen wird, ist noch nicht bekannt.



Schnappschuss-Horror: Die Hersteller des PSone-Spiels Kagero's Deception arbeiten an einem skurrilen Horror-Titel namens Projekt O. Als Ermittler in einem Kriminalfall ist es eure Aufgabe, mit einer Kamera Beweise zu knipsen und die Seelen herumspukender Geister einzufangen.



■ Auf der arktischen Forschungsstation geht es heiß her. Wie aus vielen Filmen bekannt, ist die beste Waffe gegen Außerirdische nach wie vor der Flammenwerfer.



■ Manchmal dürft ihr auch nicht vor der Vernichtung eines Teamgefährten zurückschrecken.



■ Um nicht als Wirtskörper für das Ding aus einer anderen Welt zu enden, solltet ihr ständig eine Waffe im Anschlag haben.

PlayStation 2 Action-Adventure 1. Quartal 2002
Universal Interactive

The Thing

■ John Carpenters beklemmender Horror-Schocker aus dem Jahre 1982 wird in Kürze auch PlayStation-2-Zockern die Haare zu Berge stehen lassen. Die Handlung des Spiels setzt dort an, wo der Film endete. Die gesamte Besatzung einer Arktis-Forschungseinrichtung ist unter äußerst rätselhaften Umständen ums Leben gekommen. Um die seltsamen

Vorkommnisse aufzuklären, werdet ihr mit einem Spezialteam ins ewige Eis geschickt. Kurz nach ihrem Eintreffen offenbart sich den Helden die grausame Wahrheit: Ein außerirdischer Organismus hat sämtliche Insassen der Forschungseinrichtung umgebracht und trachtet nun euch nach dem Leben. Dummerweise ist das Alien mit allen

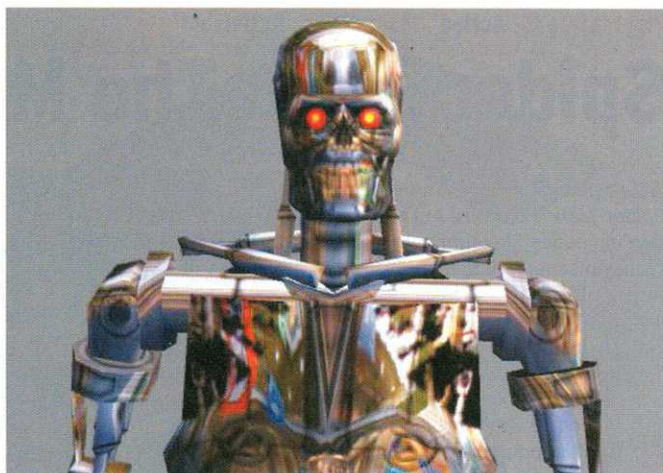
Wassern gewaschen und in der Lage, die Körper eurer Teamkameraden zu übernehmen. Der Horror bei The Thing wird allerdings nicht von den Angriffen des Wesens erzeugt, sondern von der paranoiden Stimmung, die schon dem Film eigen war. Jeder der nicht spielbaren Charaktere könnte infiziert sein und euch aus dem Dunkel heraus angreifen. Wie es sich für einen Next-Generation-Horror-Titel gehört, wird die Grafik komplett in Echtzeit berechnet, wobei auch mit Licht-, Wetter- und Partikeleffekten sowie Splatter nicht geizt wird.



■ Wie auf diesem Bild unschwer zu erkennen ist, wird The Thing sicherlich kein Spiel für Warmduscher.



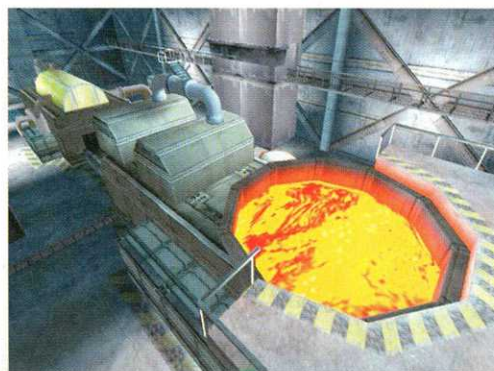
■ Während ihr dem garstigen Alien ordentlich einheizt, lässt der Grafikchip der PlayStation 2 seine Muskeln spielen.



■ Diese hochgezüchteten Killermaschinen kennen nur ein Ziel: im Auftrag des Computers Skynet sämtliche Menschen zu vernichten.



■ Nach dem Judgement Day hat sich unsere Erde in einen menschenfeindlichen und trostlosen Ort verwandelt.



■ Diese Schmelzgrube sollte bei Fans des erfolgreichen zweiten Kinofilms warme Erinnerungen wecken.

PlayStation 2 Action-Adventure 2. Quartal 2002
Infogrames

Terminator

■ Das Game zu den erfolgreichen Filmen führt euch ins apokalyptische Los Angeles des Jahres 2029. Die bösartige künstliche Intelligenz Skynet versucht, die letzten überlebenden Menschen auszurotten. Die neueste Geheimwaffe des Computers sind als Menschen getarnte Killermaschinen, die Terminator. Die letzte Hoffnung der Menschheit ruht auf den Schul-

tern einer kleinen Einheit von Widerstandskämpfern, die sich unter der Führung von John Connor der Bedrohung durch die Killermaschinen in den Weg stellt. Um mit den Killermaschinen fertig zu werden, ist es eure Aufgabe, in der Third-Person-Perspektive mit den renitenten Robotern abzurechnen. Dazu ballert, hechtet und sprintet ihr durch das in Trümmern liegende

Los Angeles. Unzählige aus den Filmen bekannte Waffen helfen euch dabei, den Maschinen zu zeigen, dass die Menschen längst nicht besiegt sind. Obwohl sich das Spiel noch in einem frühen Entwicklungsstadium befindet, sieht die uns vorliegende Version schon jetzt recht viel versprechend aus. Bleibt zu hoffen, dass *Terminator* nicht das Schicksal der meisten Filmumsetzungen teilt und am Ende mehr Geld für die Lizenz als für die Spielentwicklung ausgegeben wurde. Selbstverständlich halten wir euch über Neuigkeiten aus dem Terminator-Universum auf dem Laufenden.



■ Um der ewigen Bedrohung durch die Maschinen zu entkommen, haben die Menschen sich in Bunkern verschanzt.



■ Nach der Machtübernahme der Maschinen haben die Terminatoren alles in Schutt und Asche gelegt.



■ **Königsfeld:** Das auf der PSone wegen technischer Mängel etwas untergegangene Rollenspiel *Kings Field* wird in Kürze auch auf der PlayStation 2 erscheinen. Ob die Entwickler – wie versprochen – die technischen Mängel des Vorgängers beseitigen können, bleibt abzuwarten.

■ **Bissiges Spielzeug:** Die amerikanische Spielzeugfirma Bluebox Toys bringt einige Actionfiguren rund um das *Legacy of Kain*-Universum heraus. Unter anderem wird es den untoten Seelenräuber Raziel in drei unterschiedlichen Versionen sowie den fiesen Obervampir Kain für die heimische Spielzeugkiste geben.

■ **Masse statt Klasse?** Obwohl dem PS2-Spiel *Warriors of Might & Magic* aus gutem Grund der Erfolg versagt blieb, basteln die fleißigen Köpfe von der 3DO Company bereits an einer Fortsetzung. Muskelpaket Alleron muss in seinem neuesten Abenteuer nichts Geringeres tun als die Zerstörung des Universums verhindern. Um dieses Vorhaben zu bewältigen, kann Alleron dieses Mal in zwölf verschiedenen Gestalten schlüpfen, die zum Lösen diverser Rätsel notwendig sind.

■ **Jez San rocks on:** Der ehemalige Xbox-Exklusiv-Titel *Malice* von Argonaut wird nun ebenfalls für die PlayStation 2 erscheinen. Das abgedrehte Spiel um ein kleines, mit einem Hammer bewaffnetes Mädchen erinnert stellenweise an *Alice im Wunderland* und verspricht abgedrehte Hüpfspielkost mit abgedrehtem englischen Humor.





■ **PS2-Doom:** Auf der diesjährigen QuakeCon schürte der id-Lead-Programmierer John Carmack tüchtig die Gerüchteküche um eine PS2-Umsetzung des heiß ersehnten PC-Ego-Shooters *Doom 3*. Obwohl eine Umsetzung auf der PS2 laut Carmack lang nicht so gut aussehen würde wie die PC- oder Xbox-Versionen, stünde einer PS2-Version eigentlich nichts im Wege.



■ **Shadow Man auf der Leinwand:** Gerüchten zufolge hat die Firma New Line Cinema die Rechte an einer möglichen *Shadow Man*-Verfilmung erhalten. Ob sich der Film eher an den Comics oder doch an den Videospielen orientieren wird, war leider nicht in Erfahrung zu bringen.

■ **Hulk böse:** Auch Marvels grüner Gigant sieht rosiges Zeiten entgegen. Neben einem von Universal Studios geplanten Film um den streitbaren Choleriker befindet sich auch ein Spiel rund um die grüne Gefahr in der Entwicklung.



PlayStation 2 Action März 2002 Activision

Spider-Man: The Movie

■ Zeitgleich zum US-Start des *Spider-Man*-Films wird Activision ein neues Spiel um den sympathischen Spinnenmann veröffentlichen. Als Entwickler fungieren die Spidey-erfahrenen Coder von Treyarch, die bereits für die Dreamcast-Version des ersten Spinnen-Abenteuers verantwortlich zeichneten. Bis zur Veröffentlichung im März 2002 werden wir euch auf jeden Fall über die neuesten Entwicklungen des Netzkopfes auf dem Laufenden halten.



■ Spider-Man wird ein Fest für Comic-Fans und solche, die es werden wollen.



■ Spideys Spinnensinn warnt den sympathischen Wandkrabbler vor nebenan vor allen gefährlichen Situationen.



■ Laut Entwicklerangaben soll das Spiel um den Netzkopf zeitgleich zum Kinostart des Films in den Läden stehen.

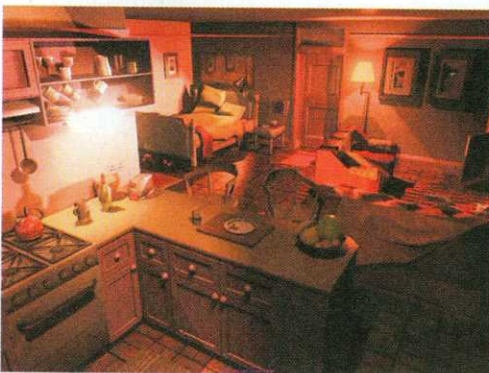
PlayStation 2 Lightgun-Shooter November Empire Interactive

Endgame



■ In diesen futuristischen Gebäuden residiert die böse Dreamcorporation.

■ Mit *EndGame* hat Empire Interactive laut eigenen Angaben einen ganz heißen Anwärter auf den Lightgun-Thron in der Mache. Die weibliche Heldin Jade muss ihren entführten Freund Tyler aus den Klauen der mächtigen Dreamcorp retten. Zu diesem Zweck bereist die wehrhafte Schönheit die Welt und dringt schließlich sogar in die unendlichen Weiten des Cyberspace vor. Tonnenweise mächtige Waffen wie Laser, Panzerfäuste und Scharfschützengewehre sowie jede Menge steuerbare Fahrzeuge sollen *Endgame* an die Spitze des Action-Genres katapultieren. Wir sind auf jeden Fall auf das fertige Produkt gespannt.



■ Die Locations müssen nach Hinweisen durchsucht werden.



■ *EndGame* scheint ein echter Augenschmaus zu werden.

Nintendos Zauberwürfel

GameCube

■ Am 14. September war es so weit: Die von vielen Japanern sehnlichst erwartete neue Nintendo-Konsole ging an den Start. Zum Preis von umgerechnet 450 Mark stand Nintendos Wunderwürfel in den Läden. Neben diversen Hardware-Produkten (Controller, Kabel etc.) standen den kauflustigen Japanern immerhin drei qualitativ hochwertige Spiele zur Auswahl: die Fortsetzung des N64-Klassikers *Wave Race: Blue Storm*, das Action-Adventure *Luigi's Mansion* sowie das von Sega produzierte Geschicklichkeitsspiel *Monkey Ball*. Wie zu erwarten, gingen die ersten GameCubes weg wie warme Semmeln. Wir von der PSG-Redaktion wünschen Nintendos kleinem Zauberwürfel einen guten Start und viel Erfolg für die Zukunft.



■ Pünktlich zum Start des GameCube hatte Nintendo mit *Wave Race: Blue Storm* einen echten Überflieger im Startangebot.

PlayStation 2 Action-Adventure Oktober Sony

Ally of Justice

■ In Sonys abgefahrenem Action-Adventure habt ihr die Möglichkeit, euch einen eigenen Helden zusammenzubasteln und mit diesem allen möglichen Finsternissen das Leben schwer zu machen. Ein wichtiger Bestandteil bei diesem Third-Person-Titel sind die Medien. Alle Aktionen, die euer Held durchführt, werden von verschiedenen Fernsehstationen landesweit übertragen. Eure gezeigten Leistungen werden vom Publikum bewertet, wodurch ihr im Erfolgsfall zu neuen Waffen und Schauplätzen gelangt. *Ally of Justice* wird im Oktober in Japan veröffentlicht. Über einen PAL-Einsatz des Superhelden-Baukastens ist bis dato leider nichts bekannt.

■ Da eure heldenhaften Taten landesweit im Fernsehen übertragen werden, steht und fällt eure Beliebtheit mit der Gunst der Fernsehzuschauer.



■ Die Grafik von *Ally of Justice* orientiert sich deutlich an Thrash-Serien wie *Power Rangers* oder *Sabre Rider*.

aufgeschnappt



Hubs: Die Firma IOGEAR hat vor kurzem die Veröffentlichung eines PS2-FireWire-Hubs bekannt gegeben. Das schnuckelige Gerät erlaubt es PlayStation-2-Besitzern, ihre Konsolen miteinander zu verbinden und haarsträubende *GT 3*- und *Unreal Tournament*-Matches auszutragen. Welche kommenden Spiele das i.Link Battle Hub unterstützen und ob das Gerät in Deutschland erscheint, ist zum jetzigen Zeitpunkt leider unbekannt.



■ *Dragon-Remake*: Die japanische Softwareschmiede Enix plant, noch in diesem Jahr ein Remake ihres 16-Bit-Klassikers *Dragon Quest IV* herauszubringen. Neben deutlich verbesserter Grafik soll das Remake auch an Umfang zugelegt haben. Da die *Dragon Quest*-Saga zusammen mit Squaresofts *Final Fantasy* die Speerspitze der japanischen Rollenspiele darstellt, plant Enix, allein in Japan mindestens eine Million Exemplare des PSone-Spiels abzusetzen.



Willkommen in der PSG-Datenbank!
Hier gibt es stets die aktuellsten Infos zu den zehn meistgewünschten PS2-Spielen sowie einen aktuellen Überblick über die geplanten Erscheinungstermine.

PS2

SEPTEMBER

SPIELTITEL	HERSTELLER	TERMIN
7 Blades	Konami	September
Alone in the Dark	Infogrames	21.09.
C.A.R.T. Fury	Konami	September
C. Motocross	THQ	September
Dark Cloud	Sony	17.09.
Ephemeral Fant.	Konami	September
FI 2001	EA Sports	27.09.
Giants: C. Kabuto	Virgin	September
Hidden Invasion	Swingl/Virgin	September
Hype The Time Quest	Ubi Soft	September
Madden NFL 2002	EA Sports	13.09.
MX2002	THQ	September
Project Eden	Eidos	September
RE Code: Veronica X	Capcom	13.09.
Rune: Viking Warlord	Take 2	September
Thunderhawk	Eidos	28.09.
TIF 2002	Sony	24.09.
Twisted Metal: Black	Sony	28.09.
Victorious Boxers	Empire Int.	07.09.

OKTOBER

SPIELTITEL	HERSTELLER	TERMIN
Arctic Thunder	Midway	Oktober
Baldur's Gate	Virgin	Oktober
B.A.S.S. Strike	THQ	Oktober
Endgame	Empire Int.	26.10.
GTA III	Take 2	Oktober
Herdly Gerdy	Eidos	Oktober
Soul Reaver 2	Eidos	Oktober
Lotus Challenge	Virgin	Oktober
NHL 2002	EA Sports	04.10.
Run Like Hell	Virgin	Oktober
Smuggler's Run 2	Take 2	Oktober
Spy Hunter	Midway	Oktober
Stunt GP	Virgin	Oktober
Time Crisis 2	Sony	31.10.
WTA Tour Tennis	Konami	Oktober
WWF SmackDown! 2	THQ	Oktober

NOVEMBER

SPIELTITEL	HERSTELLER	TERMIN
Agent im Kreuzfeuer	EA Games	22.11.
AoE 2: Age of Kings	Konami	November
Airblade	Sony	November
Burnout	Acclaim	November
Capcom vs. SNK 2	Capcom	02.11.
Crash Bandicoot	Universal	November
Dark Summit	THQ	November
Drakan II	Sony	November
Dropship	Sony	November
ESPN X Games Sk.	Konami	November
Evil Twin	Ubi Soft	November
FIFA 2002	EA Sports	08.11.
Half-Life	Vivendi	November
Jurassic Park S.	Vivendi	November
Klonoa 2	Sony	November
MTV S.: Pure Ride 2	THQ	November
No One Lives Forever	Vivendi	November
Rayman M	Ubi Soft	November
Shadowman 2nd C.	Acclaim	November
Silent Hill 2	Konami	23.11.
The Lost	Crave	November
WipEout Fusion	Sony	November
World Rally Ch.	Sony	November

AUSBLICK 2001

SPIELTITEL	HERSTELLER	TERMIN
Ace Combat 4	Sony	4. Quartal
Commandos 2	Eidos	4. Quartal
Cool Boarders	UEP Systems	4. Quartal
Deus Ex	Eidos	4. Quartal

Most Wanted - PlayStation 2

1 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 konnte man am 23. August *Devil May Cry* als Verkaufsversion erstehen. Lest alles über den Knaller in unserem ausführlichen Preview.

Hersteller: Capcom

Genre: Action-Adventure

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.

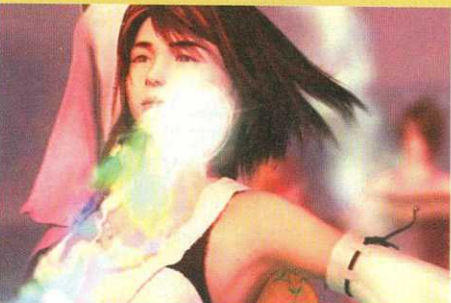
Hersteller: Konami

Genre: Action-Adventure

Spieler: 1

3 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:

Nachdem in Japan langsam, aber sicher *Final Fantasy X* vom Spitzenplatz in den Charts verdrängt wird, warten die Fans hier zu Lande verzweifelt auf die Lokalisierung.

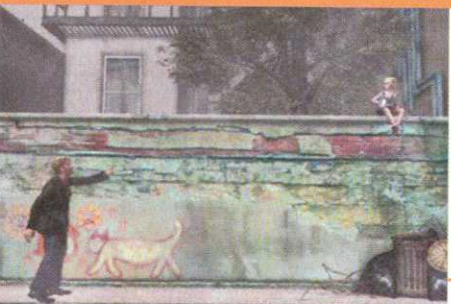
Hersteller: Squaresoft

Genre: Rollenspiel

Spieler: 1

4 Silent Hill 2

Termin: 23. 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 Baldur's Gate

Termin: November



Worum geht es:

In der Rolle eines tapferen Helden habt ihr die Aufgabe, die legendäre Schwertküste vor einem Bürgerkrieg zu bewahren und nebenbei noch eure entführte Schwester zu befreien.

Aktueller Entwicklungsstand:

Momentan steht bei den Entwicklern Feinschliffarbeit auf dem Plan. Sollte alles glatt gehen, könnt ihr euch im November auf ein grandioses Action-Rollenspiel freuen.

Hersteller: Virgin Interactive

Genre: Rollenspiel

Spieler: 1-2

Legende:

▲ Aufsteiger

▼ Absteiger

■ Neueinsteiger

● Unverändert

6 ▽ Onimusha 2

Termin: März 2002 (Jap.)



Worum geht es:

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

Aktueller Entwicklungsstand:

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

Hersteller: Capcom

Genre: Action-Adventure

Spieler: 1

7 • Tony Hawk's Pro Skater 3

Termin: 4. Quartal



Worum geht es:

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

Aktueller Entwicklungsstand:

Tony Hawk 3 schickt sich an, die PSone-Vorgänger vergessen zu lassen. Dennoch müssen sich die Skater noch bis zum Winter gedulden.

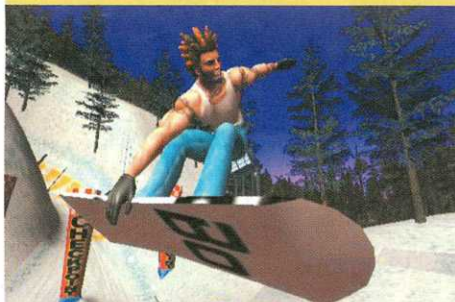
Hersteller: Activision

Genre: Skateboard

Spieler: 1-2

8 • SSX Tricky

Termin: 4. Quartal



Worum geht es:

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

Aktueller Entwicklungsstand:

Da EA von der alten Grafik-Engine profitieren konnte, dürfte die Entwicklung schnell gehen. Aus marktstrategischen Gründen wird es aber bis Weihnachten dauern.

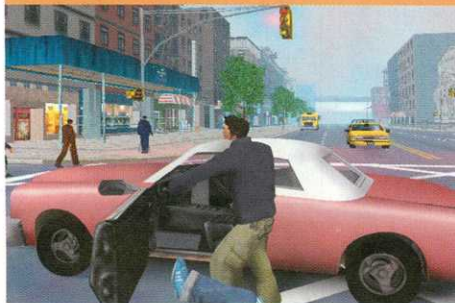
Hersteller: Electronic Arts

Genre: Snowboard

Spieler: 1-2

9 ★ Grand Theft Auto III

Termin: Oktober



Worum geht es:

Als ambitionierter Kleinkrimineller macht ihr die Straßen von Liberty City unsicher. Völlige Bewegungsfreiheit und übertriebene Comic-Gewalt machen den Titel zu einem Highlight.

Aktueller Entwicklungsstand:

Das Spiel ist so gut wie fertig gestellt, weshalb auch wir in der PSG-Redaktion voller Spannung auf eine testbare Version des Krachens warten.

Hersteller: Take 2

Genre: Action

Spieler: 1

10 ★ Agent im Kreuzfeuer

Termin: November



Worum geht es:

Der smarte James Bond begibt sich erneut in Gefahr, um die Welt vor den Bösen zu retten. Neben der Ego-Shooter-Action erwarten euch auch grandiose Fahrscenen.

Aktueller Entwicklungsstand:

Momentan wird mit Hochdruck an den Levels gearbeitet, um den geplanten Release-Termin im November halten zu können. Die Grafik-Engine ist aber weitgehend fertig gestellt.

Hersteller: Electronic Arts

Genre: Action

Spieler: 1-4

AUSBLICK 2001

FORTSETZUNG

Devil May Cry	Capcom	06.12.
Ecco the Dolphin	Sony	Dezember
ESPN X-Game Snowb.	Konami	4. Quartal
Eve of Extinction	Eidos	4. Quartal
Everybody's Golf 3	Sony	Dezember
F1 World Grand Prix	VideoSystems	4. Quartal
Final Fantasy X	Squaresoft	4. Quartal
Fusion GT	Crave	4. Quartal
Grandia 2	Ubi Soft	4. Quartal
Head Hunter	Sony	4. Quartal
Hidden & Dangerous II	Take 2	4. Quartal
ICO	Sony	4. Quartal
Jade Cocoon 2	Ubi Soft	4. Quartal
Jak & Daxter	Sony	Dezember
Kessen II	Koei	4. Quartal
Legacy of Kain: BO 2	Eidos	4. Quartal
Hoffman's Pro BMX 2	Activision	4. Quartal
MGS 2 - SoL	Konami	4. Quartal
Monster AG	Sony	4. Quartal
Moto GP 2	Sony	Dezember
Parappa the Rapper	Sony	Dezember
Palmer's Pro Snowb.	Activision	4. Quartal
Silent Scope 2	Konami	4. Quartal
Simpsons Road Rage	Fox Interactive	4. Quartal
Sled Storm 2	EA	4. Quartal
Soldier of Fortune	Majesco	4. Quartal
Space Channel 5 - v1	Sony	4. Quartal
Splashdown	Infogrames	4. Quartal
SSX Tricky	EA	4. Quartal
STV: Elite Force	Majesco	4. Quartal
State of Emergency	Take 2	4. Quartal
Street Lethal	Activision	4. Quartal
Stuntman	Infogrames	4. Quartal
Supercar Street Ch.	Activision	4. Quartal
Test Drive	Sony	4. Quartal
T. H.'s Pro Skater 3	Activision	4. Quartal
Top Gun	Titus	4. Quartal
Ultimate Fighting Ch.	Crave	4. Quartal
Vampire Night	Namco	4. Quartal
Wave Rally	Eidos	4. Quartal
Worlds Sports Cars	Empire Int.	4. Quartal

AUSBLICK 2002

SPIELETTITEL	HERSTELLER	TERMIN
18 Wheeler	Take 2	2002
D. M. Freestyle BMX 2	Acclaim	2002
Dead to Rights	Namco	2002
Dynasty Warriors 3	Koei	2002
F-35 Challenge	Sony	2002
Kinetica	Sony	2002
Max Payne	Take 2	2002
Maximo	Capcom	Februar
MoH Fighter Comm.	EA	2002
MoH Frontline	EA	1. Quartal
NHL 2002	EA Sports	2002
Police 911	Konami	Februar
Robin Hood	Cinemaware	1. Quartal
Socom	Sony	2002
Soul Calibur 2	Namco	2002
Star Wars: Racer II	LucasArts	2002
Tekken 4	Namco	2002
The Getaway	Sony	2002
This is Football 2002	Sony	2002
TimeSplitters 2	Eidos	1. Quartal
Tiny Toons Advent.	Swing!	Februar
Tomb Raider - TNG	Eidos	2002
Tribes 2	Vivendi Univ.	2002
Virtua Fighter 4	Sony	1. Quartal

PSone

SPIELETTITEL	HERSTELLER	TERMIN
Black & White	EA Games	14.09.
Championship Surfer	Ubi Soft	September
Hot Wheels E. Racing	THQ	September
Poer Diggerz	Virgin	September
X-Men: Mutant Ac. 2	Activision	September
FIFA 2002	EA Sports	02.10.
NBA Live 2002 Gold	EA Sports	15.10.
Syphon Filter 3	Sony	November
Battleship!	Hasbro Int.	4. Quartal
T. H.'s Pro Skater 3	Activision	4. Quartal



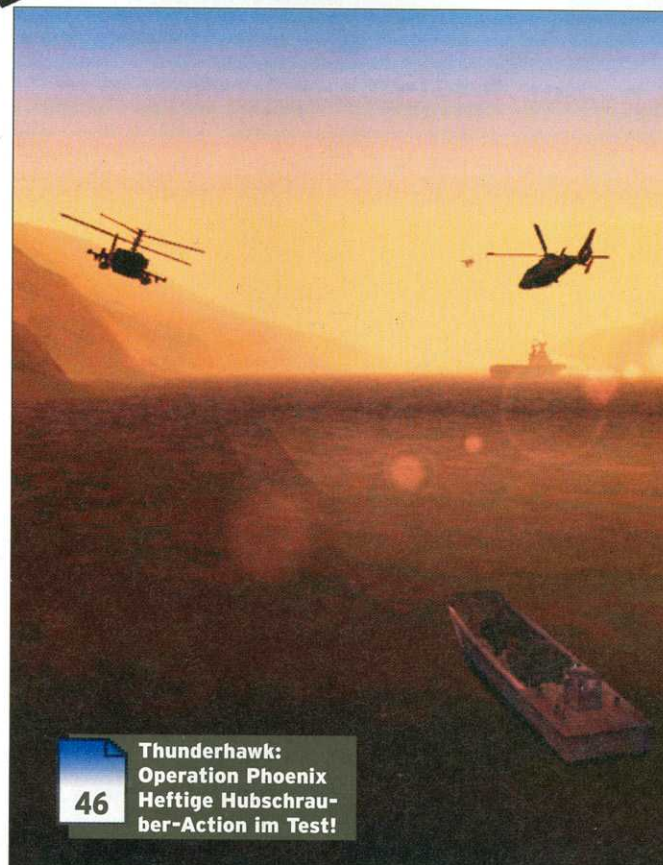
Alle Tests der Ausgabe 10/01

PSone

Titel	Seite	Wertung
Italian Job	59	86%

PS2

Titel	Seite	Wertung
Dave Mirra Freestyle BMX 2	57	77%
Ephemeral Phantasia	57	58%
Hidden Invasion	45	50%
Motocross MX 2002	56	79%
Spy Hunter	54	80%
This Is Football 2002	58	85%
Thunderhawk: Operation P.	46	85%
Twisted Metal: Black	50	83%



46

**Thunderhawk:
Operation Phoenix**
Heftige Hubschrauber-Action im Test!

so wird
getestet

Symbolerklärung

- Analog-Controller:** Unterstützt das Spiel die Analog-Sticks des Dual-Shock-Controllers?
- Dual-Shock-Controller:** Das Spiel unterstützt die Vibrationsfunktion des Controllers.
- Lenkrad:** Besonders wichtig bei Rennspiel-Simulationen: Funktioniert das Game auch mit Lenkrad?
- Mouse:** Dieses PC-typische Eingabegerät wird vor allem bei Strategie-spielen häufig eingesetzt.
- PocketStation:** Unterstützt ein Spiel die PocketStation, so lassen sich meistens Mini-Games auf ihr nutzen.

- Dolby-Surround:** Das Spiel bietet Surround-Sound. Dies kann nur mit einer passenden Anlage genutzt werden.
- Spieleranzahl:** Dieses Piktogramm sagt euch, für wie viele Personen das getestete Spiel geeignet ist.
- Memory Card:** Wie viele Blöcke (PSone) bzw. KB (PS2) belegt der Speicherstand?
- Lightgun:** Ballereien, zum Beispiel Point Blank, werden dank einer Lichtpistole noch actionlastiger.
- Link:** Ihr könnt direkt zwei Konsolen miteinander verbinden, um auf zwei Bildschirmen gleichzeitig zu spielen.
- DVD:** Das Spiel liegt auf einem DVD-Datenträger vor.
- Tastatur:** Mit der Tastatur lassen sich längere Buchstabenkolonnen einfacher eintippen.
- Internet:** Durch die Internetschnittstelle könnt ihr mit Leuten in aller Welt spielen.
- Passwort:** Durch ein Passwort könnt ihr euren Spielstand auch ohne Memory Card sichern.

Das Wertungssystem

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

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

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

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

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



Ausgeplaudert

Henrys Favoriten

Rollenspiel, Beat 'em Up, Action-Adventure

Spielt zur Zeit

1. Devil May Cry (PS2)
2. Final Fantasy VI (PSone)
3. NBA Street (PS2)

Hört zur Zeit

1. Blake Baxter
2. DJ Rush
3. Rob Zombie

Schaut zur Zeit

1. Final Fantasy (Kino)
2. Unbreakable (DVD)
3. Kubrick Collection (DVD)



Henry Ernst

Alter: 28

Hobbys:
Comics,
Bücher

Top-Games:
Final Fantasy,
Metal Gear
Solid,
Ministick

Uwes Favoriten

Rennspiel, Action, Beat 'em Up

Spielt zur Zeit

1. Devil May Cry (PS2)
2. Thunderhawk (PS2)
3. Twisted Metal: Black (PS2)

Hört zur Zeit

1. DJ Rush (Live@Hafentunnel)
2. Goa Trance - @Zoom, Zürich
3. Gayle San (Live@HR3 XXL)

Schaut zur Zeit

1. Final Fantasy (Kino)
2. Unbreakable (DVD)
3. Jackass (MTV)



Uwe Hönig

Alter: 27

Hobbys:
Abfeiern,
Filme, Autos

Top-Games:
Metal Gear
Solid, Ridge-
Racer-Serie,
Street Fighter

Ralphs Favoriten

Sport, Jump & Run, Geschicklichkeit, Action

Spielt zur Zeit

1. XG3: Extreme-G Racing (PS2)
2. Motocross MX 2002 (PS2)
3. The Italian Job (PSone)

Hört zur Zeit

1. NoFX
2. Bad Religion
3. Die Ärzte

Schaut zur Zeit

1. Shrek (Kino)
2. Final Fantasy (Kino)
3. Last Supper (DVD)



Ralph Wollner

Alter: 30

Hobbys:
Gitarre,
Rock 'n' Roll,
Motorräder

Top-Games:
UFC, MSR,
Rayman 2,
Beben 3

Pauls Favoriten

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

Spielt zur Zeit

1. Devil May Cry (PS2)
2. Anarchy Online (PC)
3. Final Fantasy X (PS2)

Hört zur Zeit

1. Ken Ishii - Live@Shockers
2. DJ Rush - @Pitch Control
3. DJ Rush - Live@Stereo 70

Schaut zur Zeit

1. Twin Brothers (VCD)
2. Final Fantasy (Kino)
3. Kamasutra (VHS)



Paul Krügel

Alter: 19

Hobbys:
Schnitz,
Manga-Stuff,
DVD, Design

Top-Games:
Neocron,
DoA 2, Beben
2 & 3, FF IX



■ Den Aliens geht es an den Kragen! Mit einer geballten Schlagkombo könnt ihr den Grünling ins Jenseits befördern.



■ Die Alien-Queen ist einer der ernst zu nehmenden Gegner. Hier benötigt ihr eine großkalibrige Wumme.



■ Die Kampfszenen sehen zwar gut aus, lassen sich aber wegen der seltsamen Perspektiven schlecht kontrollieren.

Hirn abgeben und draufballern

Hidden Invasion

Willkommen in der Zukunft. Alles ist friedlich, doch der Schein trügt. Schleimige Aliens versuchen, die Menschheit zu infizieren und die Weltherrschaft an sich zu reißen.

■ Aus Alpha-City, dem Sitz des Präsidenten, kommt plötzlich ein obskurer Notruf. Dean Travis und Carren Bright, beide Mitglieder eines Antiterrorkommandos, machen sich sofort auf den Weg, um den vermeintlich einfachen Auftrag zu erledigen. Doch sie haben sich zutiefst getäuscht ...

■ **Außerirdische Übermacht**
Kaum ist das bis an die Zähne bewaffnete Prügelduo am Ort des Geschehens angekommen, tauchen auch schon aus allen Winkeln der trist wirkenden Umgebung Horden von Terroristen auf. Ihr schlüpft in die Rolle eines der beiden Ex-Marines und stürzt euch mitten ins Getümmel. Die Kampfszenen sind wegen der plötzlich wechselnden Kameraperspektiven schwer zu kontrollieren und arten meist in ein wildes Gehämmer auf die Angriffsbuttons (X-, Dreiecks- und Viereckstaste) aus. Wenn ein Gegner seine Waffe verliert, dann könnt ihr diese mit der R1-Taste aufnehmen und gegen die Bösewichter verwenden. Dank Auto-

aim-Funktion nimmt euer Schützling einen Widersacher nach dem anderen aufs Korn und befördert den Burschen ins Pixelnirwana. Trotz heftiger Gegenwehr ziehen euch die Störenfriede kaum Energie ab und euer Einsatz erweist sich, gerade in den ersten Missionen, als Kinderspiel. Mit steigender Levelzahl kommt die KI der Feinde immerhin über die Grenzen des Vorschulalters hinaus, was - gepaart mit den ersten Ermüdungserscheinungen - zum Verlust des ein oder anderen Lebens führen kann. Falls ihr unterwegs die Orientierung verlieren solltet, dann hilft euch das so genannte Pathfinding-System via Richtungspfeil zum nächsten Kampfgebiet. Euer langer Weg führt euch durch insgesamt 19 Levels, an deren Ende jeweils ein Endgegner wartet. Im finalen Showdown habt ihr es mit einer imposanten Alien-Queen zu tun, die verzweifelt versucht, die angeschlagene Ehre der debilen Invasorenschar zu retten.

■ Ruckeldigu! Blut ist im Schuh!

Technisch bleibt *Hidden Invasion* weit hinter den Möglichkeiten der PS2 zurück. Die vielen Zwischensequenzen sind zwar nett synchronisiert und sehen

auch annehmbar aus, werden aber wieder durch erhebliche Schwankungen der Grafik-Engine gestört. Selbiges gilt für den Spielverlauf, bei dem die Framerate teilweise in den tiefsten Keller rutscht. Die Steuerung ist übersichtlich und die Attack-Moves wohl überlegt - aber was nützt das alles, wenn die ungenaue Kollisionsabfrage einen reibungslosen Ablauf der Kampfszenen zunichte macht? Trotz guter Ansätze fehlt es dem Spiel am nötigen Pep. (Ralph Wollner)

„Eintöniges Kampfgetümmel ohne Höhepunkte“

Zugegebenermaßen macht *Hidden Invasion* anfangs Spaß. Das hohe Gegneraufkommen und die daraus resultierenden Action-Einlagen begeistern genau so lange, bis der Spieler bemerkt, dass hinter der Mischung aus Prügeln und Ballern eigentlich kein zu erkennendes System steckt. Die Anfangseuphorie verflicht und hinterlässt einen Zocker, der sich nach Abwechslung sehnt, die er bei *Hidden Invasion* leider nicht findet. Rätsel-Einlagen und knifflige Areas sucht man vergebens. Fans von wilden Schießorgien können sich das Alienspektakel ja einmal ansehen. Ich halte mich lieber an *The Bouncer* ...



Ralph Wollner



■ Für das bevorstehende Abenteuer habt ihr die Auswahl zwischen den Söldnern Dean und Carren.



■ Selbst wenn die Gegner in der Übermacht sind, bleibt Dean gelassen und nimmt sich einen nach dem anderen zur Brust.

Hidden Invasion

PS2



Preis: DM 119,-
Termin: Ende September
Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: Leicht
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Toka
Hersteller: Swing!
Internet: www.swing-games.com
USK-Freigabe: Ab 16 Jahren

Grafik	Sound
54%	43%

SPIELSPASS

50%

Das fliegende Auge

Thunderhawk: Operation



Die höchst abwechslungsreich gestalteten Missionen in Core Designs Hubschrauberkracher führen euch in die unterschiedlichsten Krisengebiete. Um den Terroristen Einhalt zu gebieten, dürft ihr beim Einsatz der umfangreichen Waffensysteme nicht zimperlich sein.

Vor etwa acht Jahren gab es für das gute alte Mega-CD (CD-ROM-Erweiterung für das Mega Drive von Sega) einen einzigen echten Kaufgrund: Thunderhawk!

Nachdem später die PSone und Segas Saturn mit dem zweiten Teil der Helikopter-Action beglückt wurden, bekommen wir nun für die PlayStation 2 einen wahrhaft würdigen Nachfolger spendiert. Aus diesem Grund sind wir natürlich besonders froh, euch als erstes

deutsches Magazin einen Test des Spiels präsentieren zu können.

Fly up in the sky

Die terroristischen Aktivitäten rund um den Erdball haben dramatisch zugenommen. Besonders die reichen, wirtschaftlich stabilen Länder haben unter den extremistischen Überfällen der Regimegegner zu leiden. Natürlich dauert es nicht lange, bis ein Zusammenschluss der Mächte eine

Lösung des Problems herbeiführen möchte. Die Antwort auf die Terroristen lautet Operation Phoenix. Dahinter verbirgt sich nichts anderes als ein Sonder-

„Nach vielen Jahren kehrt der Hubschrauberkracher endlich wieder auf eine Konsole zurück.“

einsatzkommando. Mit waffenstarrten Hubschraubern und exzellent ausgebildeten Bodentruppen soll dieses Kommando



in den weltweiten Krisengebieten für Recht und Ordnung sorgen. Wie nicht anders zu erwarten, werdet ihr in dem gefährlichen Kampfhubschrauber Platz nehmen und auf direktem Weg zu euren Missionen verfrachtet. Diese führen euch nach Osteuropa, Afrika, Alaska und in den Mittleren Osten, wobei zu Beginn jede der Kampagnen frei anwählbar ist. Habt ihr euch für euer erstes Einsatzgebiet entschieden, geht es ab zum Mission-Briefing. Hier erhaltet ihr eure genauen Anweisungen und könnt anschließend im Waffenmenü die Argumentationsverstärker eurer Wahl mit auf die Reise nehmen.

Waffen satt!

Um eure Aufträge auszuführen, stehen euch die unterschiedlichsten Waffensysteme zur Verfügung. Realitätsgetreue Mavericks, Bordkanonen mit unterschiedlichen Kalibern, hitzesuchende Lenkraketen oder gar Torpedos für Einsätze gegen Schiffe werden auf Wunsch flugs an dem Helikopter installiert. Wenn ihr euren Einsatz ohne lange Waffenauswahl starten wollt, könnt ihr mit der Auto-Funktion die passenden Wummen für die jeweilige Mission auswählen lassen. Habt ihr diese Prozedur überstanden, werdet ihr direkt ins



Die hügeligen Landschaften der ersten Kampagne bieten euch hervorragende Deckungsmöglichkeiten. Nur wer das Gelände sinnvoll ausnutzt, hat eine Chance, zu überleben.



Manche Missionen erfordern den Einsatz verbündeter Truppen. Mit einem simplen Knopfdruck könnt ihr dabei euren Mitstreitern Befehle erteilen.

Phoenix



Falls ihr jemals die Übersicht verlieren solltet, bietet euch Thunderhawk die Möglichkeit, auch seitlich aus eurem Cockpit zu linsen.

Kampfgebiet transferiert, wo ihr euch zunächst einmal mit der Steuerung des Hubschraubers auseinander setzen solltet. Die frühen Flugversuche werden erstaunlich leicht von der Hand gehen, bis die ersten scharf schießenden Gegner auftauchen. Beherrscht ihr euer Fluggerät in den heiklen Situationen nicht perfekt, heißt es schneller „Game Over“, als ihr euch umschauen könnt. Die Steuerung funktioniert mit den beiden Analogsticks ähnlich wie bei einem echten Hubschrauber. Der linke Stick ist für die Beschleunigung beziehungsweise für den Rückwärtsflug zuständig, während Rechts- und Linksbewegungen die seitliche Neigung des Helikopters bestimmen. Mit dem rechten Stick wiederum könnt ihr die Flughöhe variieren oder Schwenks nach rechts und links ausführen. Habt ihr euch

„Wegen des **hohen Schwierigkeitsgrades** wird dem Spieler einiges an **taktischer Eigenleistung** und **Geduld** abverlangt.“



Der Clou für Waffen-Freaks: Einige Lenkkraken lassen sich per Hand ins Ziel steuern.



Nachdem eine Bohrinne in feindliche Hände gefallen ist, habt ihr die Aufgabe, den Stahlkoloss zu befreien.



Unglücklicherweise sind eure Feinde genauso gut ausgerüstet wie ihr selbst, was heftige Fights begünstigt.



i Kleine Waffenkunde

■ Vor jeder Mission könnt ihr euren Kampfhubschrauber mit einem anständigen Waffenarsenal bestücken. Von ferngelenkten Raketen bis zu panzerbrechenden Projektilkanonen findet jeder Freizeit-Pyromane genau das richtige Utensil für den anstehenden Einsatz.



MK-70 „Inferno“ Brandbombe

■ Die MK-70 erfüllt die Luft mit Petroleumdampf. Die entstehende Feuersbrunst setzt alles im Umkreis in Brand.

MK-81 250-Pfund-Bombe

■ Diese hochexplosive Mehrzweckbombe wird vor allem bei der Bombardierung großer Gebäude eingesetzt.



MK-14-Torpedo

■ Dieser Torpedo hat einen hochexplosiven Gefechtskopf. Er eignet sich vor allem für Angriffe auf große Schiffe.

AGM-66 Maverick-II-Fernlenkrakete

■ AGM-66-Raketen eignen sich vor allem für die Bekämpfung von Bodenzielen.



Bordkanone (50 mm)

■ Feuerrate: 420 Schuss/Minute. Die Bordkanone eignet sich vor allem für Angriffe auf schwer gepanzerte Einheiten.

AGM-214 Firestorm-Mehrzweckrakete

■ Die AGM-214 eignet sich vor allem für Angriffe auf gepanzerte Fahrzeuge, Flugzeuge und kleine Boote.



Chaingun (30 mm)

■ Feuerrate: 600 Schuss/Minute. Die 30-mm-Kanone wird insbesondere gegen Fahrzeuge und Einrichtungen mit mittelstarker Panzerung eingesetzt.

FFAR-Raketenwerfer

■ FFAR ist die Abkürzung für „Folding Fin Aerial Rockets“. Diese ungelenkten Raketen eignen sich vor allem für die Bombardierung von Bodeneinheiten und Bunkern.



■ Mit Nachtsichtgerät und speziellen Waffen macht ihr euch an einen Einsatz, der besonderes Fingerspitzengefühl erfordert. Macht ihr nämlich zu viel Rabatz, muss die Geisel dran glauben.

erst einmal an die zugegebenermaßen kompliziert klingende Steuerung gewöhnt, steht ausführlichen Kampf-Sessions nichts mehr im Wege.

■ Reale Hubschrauber-Gefechte

Im Kampf haben Hubschrauber gegenüber Flugzeugen einen entscheidenden Vorteil: Sie können regungslos in der Luft verharren. Diese Eigenschaft gilt es bei *Thunderhawk: Operation Phoenix* ausgiebig zu nutzen. Wenn ihr euch nämlich mit

knatterndem Rotor direkt auf einen Gegner-Pulk zubewegt ohne entsprechende Vorsichtsmaßnahmen zu treffen, werden euch radargestützte SAM-Einheiten schnell einen Strich durch die Rechnung machen. Mit gegnerischem Kriegsgerät wurde ebenfalls nicht sparsam umgegangen. Die unterschiedlichsten Ziele wie Flaks, kleine und große Schützenpanzer, feindliche Hubschrauber oder gar schwer bewaffnete Schiffe warten darauf, eure Bordkanone kennen zu lernen. Dabei ist



■ Die Wetterbedingungen wurden bei *Thunderhawk* besonders schön in Szene gesetzt. In Alaska erwartet euch beispielsweise schweres Schneegestöber.



■ Treffen eure Raketen auf die Wasseroberfläche, gibt es mächtige Gischfontänen zu bewundern. Für spezielle Einsätze gegen feindliche U-Boote oder Schiffe stehen euch sogar durchschlagende Torpedos oder infrarotgelenkte Raketen zur Verfügung.

das Missionsdesign höchst abwechslungsreich gestaltet worden. Simple Aufgaben wie „Zerstöre die gegnerische Basis!“ oder stressige Missionen, bei denen ihr einen Konvoi beschützen müsst, gehören ebenso zum Repertoire wie Nachteinsätze. Bei selbigen erscheint die Grafik in einem stylischen Grüntich, um das Nachtsichtgerät zu simulieren. Gegner werden bei Radarkontakt in euer Zielerfassungssystem aufgenommen und können mit dem Viereck- und X-Knopf durchgeschaltet werden. Zielsuchende Raketen finden einen anvisierten Gegner ohne weiteres Zutun. Ebenfalls automatisch funktioniert die schwenkbare Bordkanone, die ab einer bestimmten Entfernung immer den Gegner trifft, selbst wenn ihr wildeste Ausweichmanöver unternimmt. Die Kontrolle der

Waffensysteme erfolgt übrigens über die Schultertasten, wobei die Mavericks mit einer Besonderheit aufwarten können. Bei diesen Todbringern könnt ihr nach Abschuss auf eine Raketenansicht umschalten

„Thunderhawk: Operation Phoenix führt die berühmte Spieleserie zu neuen Höhenflügen.“

und das Treibgeschoss eigenhändig ins Ziel steuern.

■ **Technik mit kleinen Haken**
Zunächst erscheint die Optik etwas bieder, was an den teils eintönigen Texturen liegt. Zum Ausgleich wirken diese aber höchst plastisch, was besonders bei hügeligem Gelände gut zur Geltung kommt. Die zahlreichen Bäume im Gelände schauen prima aus, allerdings

verpixeln sie beim Näherkommen doch etwas. Leider findet sich in den einzelnen Arealen, die teils beeindruckende Ausmaße erreichen, meist nur eine Art von Baumbewuchs. Die gegnerischen Einheiten sind detailgetreu modelliert und wurden jeweils aus über 2.000 Polygonen zusammengebastelt. Nur beim näheren Heranzoomen fällt auf, dass aus Speicherplatzgründen keine hochauflösenden Texturen auf die Objekte gepappt wurden. Dadurch läuft die Grafik-Engine selbst im heftigsten Kampfgetümmel ultraflüssig und auch auf lästige Flimmereinlagen wurde weitgehend verzichtet. Lediglich die Sichtweite wird durch eine stetige Nebelwand am Horizont begrenzt, was aber nicht sonderlich ins Gewicht fällt. Besonders gelungen ist die grafische Darstellung der Waffensysteme. Zielsu-

„Authentische Heli-Action mit knallhartem Schwierigkeitsgrad“

Mir als altem Thunderhawk-Fan (Mega-CD) gefällt dieses Game natürlich besonders gut. Die Spielbarkeit erinnert frappierend an den Klassiker, lediglich die Arcade-Action ist einem etwas strategischeren Gameplay gewichen. Doch gerade dadurch werden auch Simulationsfans gut bedient. Wie im realen Pilotenleben müsst ihr behutsam an eure Missionen herangehen und selbst dann wird der Game-over-Bildschirm öfter, als euch lieb ist, erscheinen. Der Schwierigkeitsgrad ist nämlich nicht von schlechten Eltern, was für einen gehörigen Motivationsschub sorgt (diese elende Mission muss doch zu schaffen sein ...). Meist findet sich jedoch nach ein paar Anläufen die richtige Taktik für den Abschluss des Auftrags. Wer sich zu den geduldigen Action-Fans zählt und auch gerne einmal hinter einem Hügel lauert, während die Gegner mit Fernlenkraketen zu Klump geschossen werden, kann bedenkenlos zugreifen. Allerdings dürften die hektischen Spieler unter euch durchaus den einen oder anderen Nervenzusammenbruch erleiden, wenn ihr mit der Brechstange in den Krieg ziehen wollt.



Uwe Hönig

chende Raketen beispielsweise hinterlassen einen coolen Abgasschweif auf ihrem Weg. Interessant ist die Flugbahn: Das Geschoss steigt nämlich erst in die Lüfte, um wie ein Raubvogel direkt über dem Gegner den Erdboden zu stoßen. Darüber hinaus wurden die Wettereffekte sowie Nachteinsätze schön in Szene gesetzt und die stimmungsvolle Heldenmusik passt auch wunderbar zu der Thematik. Insgesamt werden die Flugaction-Fans unter euch hervorragend unterhalten, allerdings müsst ihr bereit sein, den harschen Schwierigkeitsgrad hinzunehmen. (Uwe Hönig)

Thunderhawk: Op. Phoenix

PS2



Preis: DM 119,-
Termin: 28. September
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: Schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Core Design
Hersteller: Eidos Interactive
Internet: www.eidos.de
USK-Altersfreigabe: Ab 16 Jahren

Grafik	Sound
81%	79%

SPIELSPASS

85%

i Die gute alte Zeit

■ Als anno 1993 das Mega-CD von Sega in deutschen Ländern erschien, gab es neben *Batman Returns* einen weiteren echten Kracher, der allein schon den Kauf der teuren Zusatzhardware rechtfertigte: *Thunderhawk* von Core. Die für damalige Verhältnisse superbe 3D-Grafik, das actionreiche Gameplay und nicht zuletzt der fantastische Soundtrack ließen die Herzen der Fans höher schlagen.



■ 1995 erschien dann schließlich auf Segas Saturn und auf der PSone der Nachfolger



Firestorm: Thunderhawk 2. Das Game war nun wesentlich schwerer geworden als noch zu seligen 16-Bit-Zeiten. Dem Spiel Spaß tat dies jedoch kaum Abbruch.

Auf den Spuren des Mad Max

Twisted Metal: Black

„Komplett
abgedrehtes
Charakterdesign
und brachiale
Action!“

Die Rückkehr des Car-Combat-Genres wird nun auf der PlayStation 2 zelebriert.

■ Dabei geht es um die klassischen Arena-Kämpfe mit aufgemotzten Autos im Stile eines *Vigilante 8*, wobei der neue *Twisted Metal*-Ableger nicht nur Action satt bietet, sondern auch eine grandios düstere Atmosphäre.

■ Das knallt rein

Andere Länder, andere Geschmäcker – während die *Twisted Metal*-Serie in den USA

Kultstatus genießt, spielt das Car-Combat-Genre hier zu Lande so gut wie keine Rolle. Das könnte sich mit *Twisted Metal: Black* ändern, denn das Spiel ist tatsächlich sehr gut gelungen und bringt eine ganze Menge neuer Ideen in das angestaubte Spielprinzip. Dabei wurden die Originalentwickler der ersten beiden Teile unter dem neuen Namen Incognito verpflichtet, um einen möglichst perfekten Einstand der Serie auf der neuen Hardware zu erzielen (Teil 3 und 4 wurden nämlich von Sonys In-house-Team 989 Studios nicht besonders gut in Szene gesetzt). Die Jungs von Incognito machten nun genau da weiter, wo sie damals aufgehört hatten ... Zunächst ist der Name des Titels Programm: Das „Black“ deutet nämlich auf den reichlich eingesetzten schwarzen Humor hin. Das macht sich schon zu Beginn an der psychopathisch angehauchten Atmosphäre bemerkbar. Spätestens wenn euer ausgewählter Favorit direkt aus der örtlichen Irrenanstalt in die Arena braust, wisst ihr, was Sache ist. Die Charakter-Designs sind völlig abgedreht und die zahlreichen Videosequenzen im Story-Mode tun ein Übriges, um die kranken Typen ins rechte Licht zu rücken. Da wäre beispielsweise der dämonische Massenmörder im Clownskostüm oder „No Face“, dessen Augen durch einen operativen Eingriff entfernt wurden. Fraglich bleibt, wie er sein Gefährt eigentlich steuert, ohne etwas zu sehen. Trotzdem werdet ihr alle Hände voll zu tun haben, um euch seiner Angriffe zu erwehren. Die Gegner warten nämlich mit äußerst fiesen Attacken auf euch.



■ Abgefahrenes Design der Karren und mächtige Explosionen, eingebettet in eine düstere Atmosphäre, machen den Reiz von TM aus.



■ Die Mehrspielermodi warten mit interessanten Ideen auf und gegen Kumpels zu kämpfen macht gleich doppelt Spaß.



■ Eure Bewaffnung lässt sich mit Symbolen aufstocken, die in regelmäßigen Abständen erneut erscheinen.

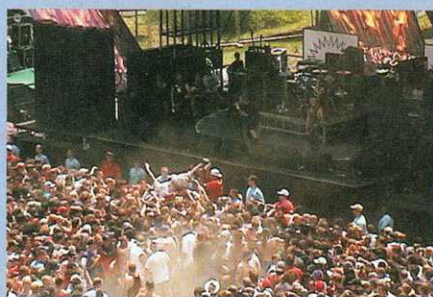


■ Bei Twisted Metal: Black lassen sich auch zahlreiche Objekte wie diese Glasscheiben zerstören.

i Ozzfest 2001

■ Sony war auf dem diesjährigen Ozzfest in den USA einer der Mit-Sponsoren. Auf dem Festival, das durch über 25 Städte in den Staaten tourte, gab es so illustre Bands wie die Alt-Rocker Black Sabbath oder die kaputten Jungs von Slipknot ebenso wie den Schockmetaller Marilyn

Manson zu hören. Die Atmosphäre auf dem Festival ist wie geschaffen für die Präsentation eines Titels wie *Twisted Metal: Black*. Sony karrierte zu diesem Zweck einen mit PS2-Displays bestückten 20-Meter-Truck an, um den Festival-Besuchern ein wenig Abwechslung vom Konzert-Stress zu bieten.



■ **Altbekanntes Gameplay**
Habt ihr euch für einen der zehn direkt anwählbaren Charaktere (fünf weitere können erspielt werden) entschieden, geht's ab auf die Piste. Hier müsst ihr nun versuchen, mit

sich ebenfalls durch ein Symbol auffrischen lässt. Das Besondere an *TM: B* stellen die neuen Special Moves dar, die ähnlich wie bei einem Prügelspiel durch Tastenkombinationen auszulösen sind. „Sweet

„**Twisted Metal: Black** bietet euch eine moralfreie Verschrottungsorgie sondergleichen!“

verschiedenen Waffensystemen und eurem fest installierten MG alle Gegner in der Arena platt zu machen. Durch die verstreuten Power-ups bekommt ihr Wärmelenkraketen, explosive Fässer oder gar satellitengesteuerte Projektile zur Hand. Am rechten unteren Bildschirmrand wird euch eure Lebensenergie angezeigt, die

Tooth“ packt dann beispielsweise seinen Flammenwerfer aus und sorgt bei den Gegnern ordentlich für Feuer unter dem Hintern. Die Steuerung ist gelungen und erlaubt euch nach einiger Eingewöhnungszeit eine gute Kontrolle über euer Mobil. Grafisch wurde ebenfalls gute Arbeit geleistet. Eine perfekt flüssige Darstellung der



■ Durch die heftigen Explosionen, ausgelöst von gegnerischen Wärmelenkraketen oder anderen brandgefährlichen Gimmicks, werdet ihr ordentlich durchgeschüttelt.

Szenerie und der massive Einsatz von Effekten machen den Actionknaller zum Augenschmaus. Dabei wurde nicht mit Tricks gespart, um die Engine ruckelfrei zu halten. Ferne Objekte verschwinden leicht im Dunst und werden erst beim Näherkommen deutlich sichtbar. Dies stört bei all den Explosionen um euch herum nicht im Geringsten, sondern verstärkt eher noch die düstere Stimmung. Lediglich bei den sehr spaßigen Multiplayer-Modus, insbesondere beim Vierspielermodus, schleichen sich hin und wieder leichte Ruckelanfälle ein. Alles in allem werden Car-Combat-Fans ganz hervorragend bedient und können ruhigen Gewissens zugreifen. (Uwe Hönig)

„Harte Action im Rennspielgewand bringt mächtig Freude.“



Uwe Hönig

Aufgrund des knackigen Schwierigkeitsgrades und der guten künstlichen Intelligenz der Kontrahenten werden auch geübte Zocker einige Zeit in das Spiel investieren müssen, um alle Levels zu meistern. Besonders die Endgegner haben es in sich und fordern eure Geduld heraus. So richtig Spaß macht *Twisted Metal*, wenn ihr die komplexe Steuerung verinnerlicht habt und die Fahrzeuge der Wahnsinnigen im Schlaf beherrscht. Ab dann steht stundenlangem Ballerspaß nichts mehr im Wege und die ausgefeilten Arenen bergen auch nach langer Spielzeit neue Überraschungen. Besonders angetan haben es mir die abgedrehten Charaktere und deren Story-FMVs, die euch so manches Mal zum Schmunzeln bringen werden. An der Grafik gibt's ebenfalls nicht viel zu meckern und der düstere Soundtrack tut ein Übriges, um morbide Stimmung zu verbreiten. Mehrspieler-Fans können sich übrigens auf wahnwitzige Kämpfe gegen Gleichgesinnte freuen, was dem Titel noch mehr Pepp gibt.



■ Da die Energie eurer Kampfmaschine komplett aufgebraucht ist, genügt die Rammaktion des Gegners, um euch vollends zu vernichten.

Twisted Metal: Black

PS2



Preis: DM 117,25

Termin: 28. September

Genre: Action

Schwierigkeitsgrad: Leicht - schwer

Bildschirmtexte/Sprache: Dt./engl.

Entwickler: Incog Inc.

Hersteller: Sony

Internet: www.scee.com

USK-Freigabe: Ab 12 Jahren

Grafik

83%

Sound

80%

SPIELSPASS

83%



"MIT NEUEN KRÄFTEN AUSGESTATTET, WIRD RAZIEL OHNE PROBLEME DEN PLAYSTATION-2-GIPFEL STÜRMEN. EINSCHÄTZUNG: SUPER." (PLAYZONE 02/2001)



"SOWOHL GRAFISCH ALS AUCH SPIELERISCH HERAUSRAGENDES FANTASY-ABENTEUER MIT STARKER HANDLUNG." (OPM 01/2001)



"POSGOTH LEBT! ES WARTET EIN ECHTER SUPERHIT AUF UNS." (PLAYPLAYSTATION 01/2001)



"SOLLTE DIE SPIELBARKEIT MIT GRAFIK UND ATMOSPHERE GLEICHZIEHEN, ERWARTET UNS EIN TOP-ACTION-ADVENTURE MIT DICHTER STORY." (OPM2 002/2001)

ÜBERLASSE DAS SCHICKSAL
NICHT DEM ZUFALL.
RAZIEL IST ZURÜCK, UM DER
VERGANGENHEIT EINE
ZUKUNFT ZU GEBEN.



SOUL REAVER 2™

THE LEGACY OF KAIN SERIES



PlayStation®2



EIDOS
INTERACTIVE



■ Bei solchen Treffern wird die Panzerung des Interceptors arg in Mitleidenschaft gezogen. Nur gut, dass in den meisten Levels ein Reparaturfahrzeug auf euch wartet.



■ Wenn ihr mit dem Schnellboot unterwegs seid, müsst ihr nicht nur auf eure zahlreichen Feinde, sondern auch auf Wasserminen achten.

In geheimer Mission

Spy Hunter

„Spy Hunter wird euren Adrenalin-spiegel in die Höhe schnellen lassen.“

20 Jahre nach seinem ersten Auftritt kehrt der Spy Hunter in die Welt der Videospiele zurück. Mit quietschenden Reifen und donnernden Kanonen kämpft ihr gegen die finstere Nostra-Organisation und ihren größtenwahnhaften Anführer Daemon Curry.

■ Um der ständig wachsenden Bedrohung durch Nostra Herr zu werden, hat der IES (International Espionage Service) ein Einsatzteam mit dem Namen Spy Hunter ins Leben gerufen.

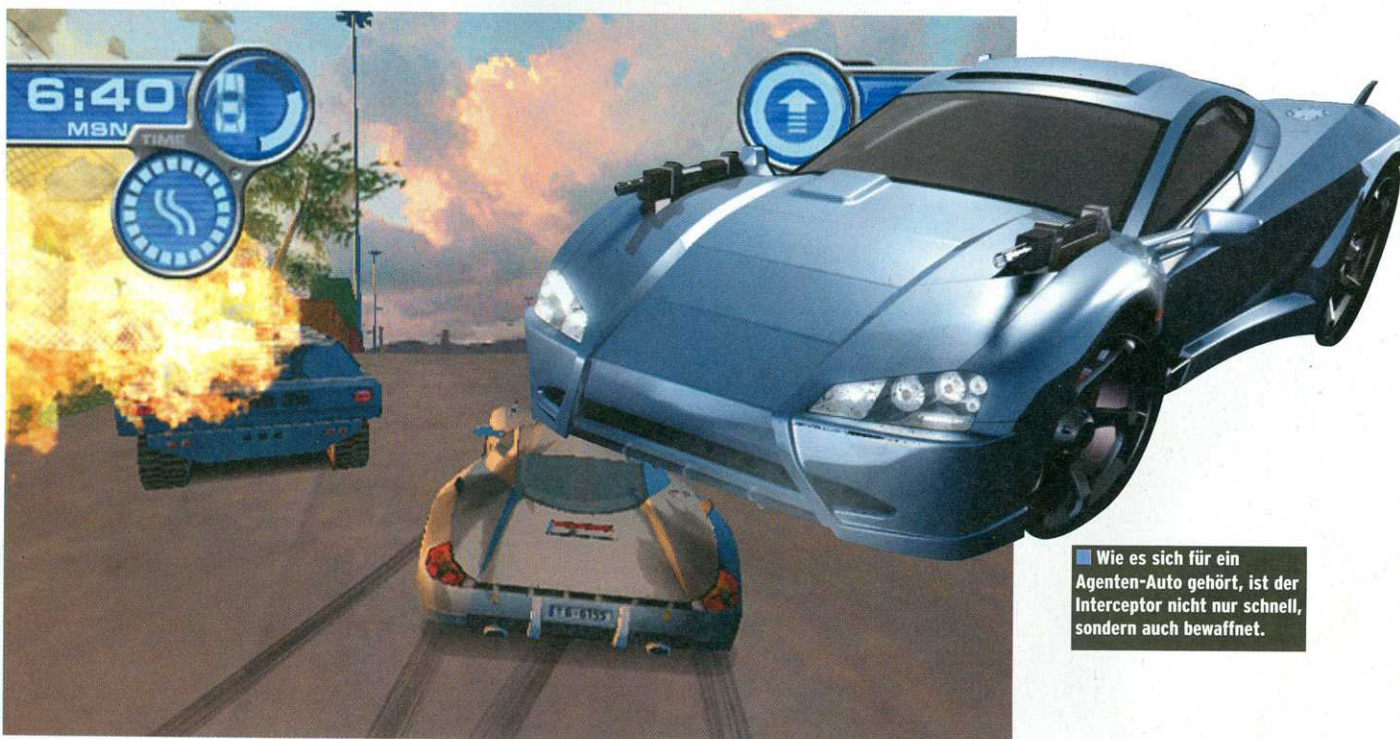
Hauptwaffe des Einsatzkommandos ist der G6155 Interceptor. Neben seinem stylischen Aussehen besticht der Interceptor vor allem durch sein James-Bond-verdächtiges Innenleben. Je nach Situation und Auftrag lässt sich der Flitzer mit Maschinengewehren, Flugabwehraketen und anderen Spielsachen bestücken. Des Weiteren hat das PS-Monster die Fähigkeit, sich je nach Bedarf in ein Boot oder ein Luftkissenfahrzeug zu verwandeln. Sollte euch einmal die Munition ausgehen,

könnt ihr außerdem auf verschiedene Defensivwaffen wie Nebelwerfer oder Ölspritzer zurückgreifen.

■ Im Geheimdienst Ihrer Majestät

Bevor ihr ins eigentliche Abenteuer startet, müsst ihr euer Können in einer Trainingsmission unter Beweis stellen. Der Übungskurs führt euch in die Grundlagen der Steuerung ein und fordert euer fahrerisches Können mit geschickt platzierten Hindernissen heraus. Habt

ihr das Training gemeistert, steht eurem ersten Auftritt auf der internationalen Agenten-Bühne nichts mehr im Wege. Jeder der unterschiedlichen Aufträge stellt andere Anforderungen an euch und euer Fahrzeug. Mal heizt ihr mit eurem Interceptor auf den weiten Wasserflächen der amerikanischen Mangrovensümpfe herum oder ihr brettet auf der Jagd nach den Bösewichtern durch die engen Gassen Frankfurts. Selbstverständlich versuchen die Finsterlinge von Nostra, euch an der Erfüllung eurer Aufträge zu hindern. Amphibienfahrzeuge, rabiate Motorradfahrer und nicht zuletzt die heimtückischen Straßensperren verlangen eure volle Aufmerksamkeit. Wenn ihr von Raketenwerfern gehetzt mit Voll-Speed durch eine Kurve rast, kommt echtes



■ Wie es sich für ein Agenten-Auto gehört, ist der Interceptor nicht nur schnell, sondern auch bewaffnet.

■ Dank der durchschlagskräftigen Bewaffnung eures Hightech-Gefährtes sind selbst gepanzerte Feindfahrzeuge kein Problem. Trotzdem solltet ihr ständig euren stetig schrumpfenden Munitionsvorrat im Auge behalten.



■ Wenn ihr zu viele Treffer kassiert, verwandelt sich eure fahrende Festung in ein wendiges, aber schlecht gepanzertes Motorrad.



■ Bei diesen elektromagnetischen Minen ist Vorsicht angesagt, denn ihre Strahlen blockieren eure Waffensysteme.

Bond-Feeling auf. Wird der Interceptor zu häufig von den Geschossen seiner Widersacher getroffen, verwandelt er sich in ein flinkes Motorrad, mit dem ihr tunlichst den nächsten Waffen-Truck erreichen solltet, um eure Schilde und Waffen aufzuladen. Neben den eigentlichen Hauptzielen gilt es, in den 14 Missionen auch noch Nebenaufgaben zu lösen. Passanten müssen beschützt oder Transporter eskortiert werden. Für Punkte für die Sekundärziele zu kassieren, solltet ihr nach den gut versteckten Abzweigungen Ausschau halten, die euch meistens zu Bonusobjekten führen. Für jeden erfüllten Auftrag bekommt ihr Mission-Points, mit denen sich spätere Levels freischalten lassen. Im Laufe eurer Agenten-Karriere zieht der Schwierigkeitsgrad stetig an, wodurch für eine hohe Dauer-motivation gesorgt ist. Für zusätzlichen Spaß sorgt der Zweispielersmodus, bei dem ihr eure



■ Mithilfe des eingebauten Raketenwerfers macht es richtig Spaß, mit Vollgas auf den Straßen der Welt für Recht und Ordnung zu sorgen.

Fahr- und Schießkünste im Duell mit einem Freund unter Beweis stellen könnt.

■ **Saubere Vorstellung**
Technisch gibt es an *Spy Hunter* eigentlich nichts auszusetzen. Die Grafik läuft flüssig und vermittelt ein hervorragendes Ge-

schwindigkeitsgefühl. Abwechslungsreiche Texturen und die schön dargestellten Wasseroberflächen versetzen euch mitten ins actionreiche Spielgeschehen. Die drei frei wählbaren Kameraperspektiven sorgen für die nötige Übersicht im harten Agentenalltag. Gute Sicht ist



■ Wer sich mit dem knallharten Spy Hunter und seinem Superauto anlegt, sollte eine gute Unfallversicherung haben. Ob es allerdings eine Kfz-Versicherung gibt, die diesen Blechschaden abdeckt, ist fraglich.

„Gelungene Rückkehr eines Klassikers“

Action-Fans, aufgepasst. Mit *Spy Hunter* holt ihr euch die Spannung und Dramatik eines guten Bond-Films direkt ins heimische Wohnzimmer. Wer einmal mit gezündetem Turbo-Booster und donnern-den Kanonen durch die engen Kanäle Venedigs gebettet ist, wird das Joypad nicht so schnell wieder aus der Hand legen. Durch den fordernden Schwierigkeitsgrad, die wohl durchdachte Steuerung und die saubere technische Inszenierung kann ich *Spy Hunter* jedem Fan actionreicher Arcade-Rasereien uneingeschränkt empfehlen. Auftrag erfolgreich ausgeführt!

Henry Ernst

„Spy Hunter lässt eine Videospiel-Legende in neuem Glanz erstrahlen.“

auch bitter nötig, denn neben euren Widersachern tummeln sich auch zahlreiche Fußgänger, Radfahrer und andere Passanten auf den Straßen und Wasserwegen. Obwohl *Spy Hunter* nicht gerade eine Special-Effects-Orgie ist, sorgen die krachenden Explosionen und herumfliegenden Fahrzeugteile für echtes Bond-Feeling. Die Steuerung eures Killerwagens ist intuitiv und geht nach kürzester Zeit locker von der Hand. Egal ob ihr während einer halbsbrecherischen Verfolgungsjagd blitzschnell die Waffe wechseln oder euren Gegnern mit der Nebelmaschine ein Schnippchen schlagen wollt, mit der durchdachten Joypad-Belegung meistert ihr auch die haarsträubendsten Situationen. (Henry Ernst)

Spy Hunter

PS2



Preis: DM 119,-
Termin: Oktober
Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: Leicht - mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Midway Games
Hersteller: Konami
Internet: www.konami.com
USK-Freigabe: Ab 12 Jahren

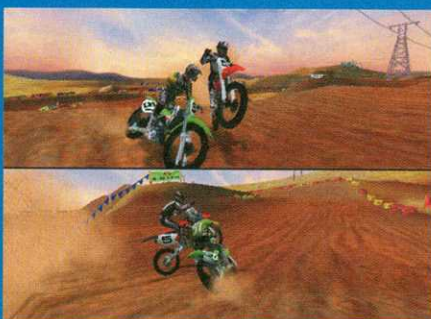
Grafik	Sound
79%	75%

SPIELSPASS

80%



■ Wenn ihr während eines Rennens waghalsige Manöver zeigt, dann dankt es euch das Publikum mit Beifall.



■ Der Zweispielermodus macht MX 2002 zum Partykracher. Mittels Splitscreen könnt ihr euren Gegner genau studieren.



■ Bei Freestyle-Events müsst ihr euer ganzes Können zeigen und mit halsbrecherischen Stunts die Menge begeistern.

Mit doppeltem Salto über 13 Reisebusse

MX 2002 featuring Ricky Carmichael

Extremsportarten liegen derzeit mächtig im Trend und begeistern auch außerhalb Amerikas eine immer größer werdende Fanschar. Diese Entwicklung lässt sich auch auf dem Softwaremarkt nachvollziehen, denn die Zahl der Neuerscheinungen in diesem Genre steigt steil an.

■ Namen wie Mike LaRocco und Mad Mike Jones haben Motocross in den Vereinigten Staaten zum Mega-Event gemacht. Mit großer Spannung fieberten wir dem ersten MX-Titel für die PlayStation 2 entgegen und unsere PSG-Redaktion verwandelte sich für einen Tag in eine wahre Cross-Arena mit allen Schikanen.

■ Holeshot für THQ!

Nach einer kurzen Ladedauer werdet ihr mit einem fulminanten Real-Video auf die kommenden Ereignisse eingestimmt. Und das zu Recht! MX 2002

bietet nicht nur die volle Action und Spritzigkeit, die diese Sportart ausmachen, sondern auch die bekanntesten Dare-Devs der Crossszene. Und nicht nur das! Sämtliche Motorräder, Zubehörteile und Kleidungsstücke gleichen den Originalvorbildern wie ein Ei dem anderen. Die Spielmodi orientieren sich an einer kompletten Motocross-Saison. Bevor ihr eine neue Karrie als junges Cross-Talent startet, könnt ihr im Exhibition-Modus ein paar Testrennen fahren, die nicht bewertet werden. Um euch mit eurem Bike und den möglichen Tricks vertraut zu machen, könnt ihr im Freestyle-Modus die Stuntareas ohne lästigen Konkurrenzdruck unsicher machen. Fühlt ihr euch fit genug für die große Show, dann könnt ihr eine neue Rennkarriere starten. Nacheinander saust und springt ihr durch bekannte Rennstrecken, bis – bei erfolgreichem Abschneiden – der legendäre Supercross in der Halle auf euch wartet und der Spaß erst richtig losgeht.

■ Süchtigmacher mit technischen Mängeln

THQ hat an alles gedacht, was den Motocross-Fan glücklich macht. Insgesamt warten 28 Original-Fahrer, zwei Rennklassen (125 und 250 ccm) und diverse Freestyle-Events auf euch. Es gibt mehr als 16 Bikes, die per Setup vollständig modifiziert werden können. Einzige Wermutstropfen sind die etwas tristen Texturen und die Ruckelanfälle der Grafik-Engine, die den Spielspaß nach unten drücken. Auf dem Bildschirm hat das zur Folge, das gerade bei hohem Gegneraufkommen Slowdowns die Akteure etwas ungenau aussehen lassen und Kleinigkeiten, wie zum Beispiel aufgewirbelte Staubwolken, zu statisch wirken. Die Steuerung hingegen ist hervorragend und spiegelt die Leichtigkeit und Spritzigkeit der PS-starken Motorräder bestens wider. Der Soundtrack rockt dank der vielen bekannten Bands der MX-Szene gewaltig und peitscht euch nach vorne. (Ralph Wollner)



■ Vorsicht bei den Tricks! Ein Sturz kann euch einige Plätze kosten.

„Freut euch auf packende Kopf-an-Kopf-Rennen und coole Strecken.“

MX 2002 featuring Ricky Carmichael hätte ein Hit werden können! Die Rennverläufe und die vielen Gimmicks machen dieses Game zu einem Muss für MX-Freaks. Es ist mir unbegreiflich, wieso das Spiel nicht flüssig läuft. An den Hintergrundtexturen kann es auf jeden Fall nicht liegen, denn die sind recht simpel ausgefallen und sollten den Graphics Synthesizer der PS2 nicht allzu sehr in Anspruch nehmen. Nichtsdestotrotz ist MX 2002 ein absoluter Süchtigmacher, der nicht nur für Cross-Freunde geeignet ist.



Ralph Wollner



■ Gerade bei glatten Fahrbahnen ist eine präzise Landung besonders wichtig und die Sprünge müssen rechtzeitig eingelenkt werden.

MX 2002 feat. R. Carmichael

PS2



Preis: DM 119,-
Termin: Erhältlich
Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Engl./engl.
Entwickler: Pacific Coast Power & Light
Hersteller: THQ
Internet: www.thq.com
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren

Grafik	Sound
73%	83%

SPIELSPASS

79%

Ein Barde namens Mouse

Ephemeral Phantasia

In Gestalt des tapferen Barde Mouse und seiner Gitarre Pattimo werdet ihr auf die Insel Pandule eingeladen, um auf einer königlichen Hochzeit in die Saiten zu dreschen.

■ Dummerweise stellt ihr kurz nach eurer Ankunft fest, dass die gesamte Insel mit einem Zauber belegt wurde, dessen Ziel es ist, alle Bewohner des Eilands ihrer Lebenskraft zu berauben. Als beinhardt Saitenzupfer versucht Mouse natürlich alles, um die Bewohner der Insel zu retten. Zusammen mit seinen Kumpels macht er sich daran, dem bösen Xelpherpolis gehörig den Marsch zu blasen. *Epheme-*



■ Leider ist die Optik des gesamten Spiels eher durchschnittlich ausgefallen.

ral Phantasia bietet Genre-Fans eine solide Geschichte und ein ausgefeiltes Kampfsystem. Leider ist *Ephemeral Phantasia* technisch alles andere als zeitgemäß. Grausame Ladezeiten, gepaart mit einer eher schlichten Optik, locken heutzutage keinen Rollenspieler mehr hinter dem Ofen hervor. Nur für Fans! (Henry Ernst)

Ephemeral Phantasia

PS2



Preis: DM 119,-
Termin: Erhältlich
Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: Leicht
Bildschirmtexte/Sprache: Engl./engl.
Entwickler: Konami
Hersteller: Konami
Internet: www.konami.com
USK-Freigabe: Ab 12 Jahren

Grafik

52%

Sound

60%

SPIELSPASS

58%

Hier geht der Punk ab!

Dave Mirra Freestyle BMX 2

Extremsportarten liegen zurzeit voll im Trend. Aus diesem Grunde beschert Acclaim allen virtuellen Athleten den ersten BMX-Titel auf der PS2.

■ Freunde der wendigen Mini-Bikes werden mit diesem Titel ihre wahre Freude haben. Die insgesamt acht riesigen Levels bieten Stunt-Möglichkeiten in Hülle und Fülle. Außerdem sind die Areale viermal größer als beim Vorgänger. Egal ob ihr auf Halfpipes, Trickareas oder Dirttrace steht, hier wird jeder bedient und die Untergrundart wechselt genauso schnell wie Henrys Laune. 14 BMX-Profis, darunter große Namen wie Ryan Nyquist, Rick Moliterno und natürlich Dave Mirra, warten darauf, von euch ausgewählt und zu Ehren geführt zu werden. Absolut empfehlenswert ist der Multiplayer-Modus, bei dem ihr in zehn verschiedenen Spielvarianten gegeneinander antreten könnt. Leider wirkt sich die gewöhnungsbedürftige Fahrphysik negativ auf den Spielspaß aus. Der Soundtrack ist der absolute Wahnsinn! (Ralph Wollner)



■ Mit einem gewagten Sprung könnt ihr auch größere Distanzen überwinden.

Dave Mirra Freestyle BMX 2

PS2



Preis: DM 119,-
Termin: 5. Oktober
Genre: Fun-Sports
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Engl./engl.
Entwickler: Z-Axis
Hersteller: Acclaim
Internet: www.acclaimmaxsports.com
USK-Freigabe: Ohne Altersbeschränkung

Grafik

74%

Sound

88%

SPIELSPASS

77%

Abartig Kurven Bestzeit
Delikt Energie Genialität
Heckgeschütz

Minigun Blitzmörser
Munitionsbooster

Bosheit Gameplay Multi-
player Caesium Engine
Gänsehaut Highscore
Cheltenham Erlebnis
Gefahr Hightech Abgase
Crystallaria Gefühle
Leben Action Licht
Adrenalin Liga

Acclaim Legalität
Design Gerade EMP

Heckblaster Schall-
mauer Destabilisator

Motorsport Details
Gewinner Angst

Droge Glück Lithium
Egel Freund

Gravitation
Kunst Atradaitschi

Looser Feind
Kälte Extrem

Hilfe Fall Irrwitz
Fairness Hitze

Augenblick Flash
Geschwindigkeit

Karriere Pion 6
Megapolis 7

Emotionen Gummi
Motivation Fliehkräfte

Kick Babe Francium
Knowhow Meister

Bauchschmerzen
Freude Kult

Mikrominen
Treibstoff

Schweißpaus-
brüche

Wahnwitz

Phase One

Schub Turbo

Treffer Wahnsinn

Harbor Trauer

Schockierend

Rekordjagd

Starcom Wolken-

kratzer Phant-

astisch Schild-

konverter Tödlich

Waffenkonverter

Schallmauer Terranova

Schatten Tiefe Saison

Teamgeist Schildbo-

oster Sternschnuppe

Tod Pasiphae 6

Sexy Waffen

Realität

Schwerkraft

Sprung Palus

Tundaria Rauch

Splitscreen Vixen

Spezialeffekte

Raketen Verlierer

Speed Wut Risiko

Siris Stärke

Railgun Verrückt

SOS Nebel Oceania

Canyon Verdegand

Verbot Nervenkitzel

Naturtalent Pyramiden

Punkte Sackgasse

Pokal Sichtweite Talon

Pulsierend Rubidium

Style PS Schwindelgefühl

Zeitfahren Zukunft

PlayStation® 2

Qualifikation Rosarot

Kick Muo Sonnen-

untergang Treibstoff

ACIII

EXTREME G RACING



PlayStation 2





■ In der Zeitlupe könnt ihr von den abgefahrenen Kameraperspektiven profitieren und eure Treffer in Ruhe genießen.



■ Mit einem geschickten Schlenzer verläßt Hönig den verdutzten Bhartez und erhöht zum 2:0 für die PSG!

Mittendrin statt nur dabei!

This Is Football 2002



Auf der Zielgeraden hat Sony noch einmal mächtig Gas gegeben, denn im Vergleich zu der Preview-Version (wir berichteten in der letzten PSG) wirkt **This Is Football 2002** nun wesentlich kompakter und ausgereifter.

■ Jetzt wird es ernst! Mit *ISS Pro Evolution*, *FIFA 2002* und *This Is Football 2002* stehen drei Fußball-Highlights kurz vor der Fertigstellung. Sony wagt den Anfang und bringt *TIF 2002* vor den beiden anderen Kickern auf den Markt.

Die Fußballwelt steht euch offen!

TIF 2002 bietet die für dieses Genre üblichen Spielmodi. Ihr habt die Möglichkeit, per „Schnellspiel“ schnurstracks auf den Rasen zu marschieren, ohne euch vorher durch Unterneus zu plagen. Um in den Genuss aller Feinheiten zu kommen, empfiehlt es sich aller-

dings, einen anderen, komplexeren Spielmodus zu wählen. Im Ligamodus könnt ihr sämtliche europäischen Ligen mit ihren Original-Mannschaften und -Spielern auswählen und euren Lieblingsverein zur Meisterschaft verhelfen. Außerdem könnt ihr euch auf allen großen Fußballturnieren der Welt herumtummeln und der Konkurrenz zum Beispiel bei der Welt- oder Europameisterschaft zeigen, was ein Hattrick ist. Wie von den Vorgängern gewohnt, habt ihr die Gelegenheit, an außergewöhnlichen Veranstaltungen wie Schulmeisterschaften oder historischen Begegnungen teilzunehmen, was gerade Anfängern eine gute Gelegenheit bietet, sich mit dem Spielprinzip von *TIF 2002* vertraut zu machen.

■ **Frenetische Fan-Massen**
Besonders gelungen sind die Gesichter und Statuen der Sportler, die ihren Originalen



■ Vor jedem Spiel schwenkt die Kamera von der Tribüne in die Zuschauermassen. Eine beeindruckende Kulisse, die jedes Fußballerherz höher schlagen lässt!

teilweise verblüffend ähnlich sehen. Wenn die Mannschaften in die wunderschönen Stadien einlaufen, taucht die Kamera vom Zenit des Stadions mitten hinein in die ohrenbetäubende, vor Spannung bebende Kulisse. Die Mannschaften wärmen sich

auf und die gegnerischen Fanblöcke wetteifern um die beeindruckendsten Gesänge. Dies alles verleiht *TIF 2002* seine einzigartige Atmosphäre, die jeden Fußball-Fan schnell in den Bann zieht und ihn nicht mehr loslässt. (Ralph Wollner)



■ Angespornt von der frenetischen Atmosphäre, macht sich Edgar Davids zum Tackling bereit. Die bengalischen Feuer im Hintergrund verdeutlichen die tolle Stimmung der Fans.

„TIF 2002 ist ein realistisches, spritziges Fußballvergnügen.“

Sonys neuer PS2-Kick hat mich überzeugt! Die Konkurrenz wird alle Hände voll zu tun haben, um mit dieser detaillierten Fußballsimulation mithalten zu können. Viele Kleinigkeiten, wie zum Beispiel Handelfmeter, Diskussionen unter den Spielern und die steuerbaren Replays sorgen für lange anhaltenden Spielspaß. Wem die vorgegebenen Mannschaften nicht ausreichen, der kann sich im Spieler-Editor eine eigene, schussstarke Truppe zusammenbasteln und ihr in den zahlreichen Wettkämpfen zu Ruhm und Ehre verhelfen. Ich mache jetzt Feierabend und freue mich auf eine packende WM, bei der die deutsche Crew zur Abwechslung auch mal eine Chance hat!



Ralph Wollner

This Is Football 2002

PS2



Preis: DM 117,-
Termin: 24. September
Genre: Fußball
Schwierigkeitsgrad: Leicht - schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Team SoHo
Hersteller: Sony
Internet: www.thethirdplace.de
USK-Freigabe: Ohne Altersbeschränkung

Grafik	Sound
84%	90%

SPIELSPASS

85%



■ Dieser Bus hatte eine Bombe an Bord, die durch die Karambolage mit einem Kollegen zur Detonation gebracht wurde.



■ Wenn die Zeit drängt, dann spart die Abkürzung durch das verwinkelte Museum wertvolle Sekunden.

Tanner lässt grüßen!

The Italian Job

Wer bei diesem Titel an Pizza-Bäcker denkt, liegt falsch. Codemasters neuer Car-Chase-Titel hat nichts mit legalem Geldverdienen zu tun, sondern gibt euch die Möglichkeit, als Gauner für Furore zu sorgen.

■ Dieses Spiel orientiert sich am gleichnamigen Film (deutscher Titel: *Charlie staubt Millionen ab*), der 1969 in die europäischen Kinos kam. Charlie Croker (gespielt von Filmstar Michael Caine), ein typischer Gentleman-Gangster, macht sich auf, um in London einen großen Coup vorzubereiten und sein Team zusammenzustellen.

■ **Der 4-Millionen-Coup**
Das Spiel wurde so nahe wie

möglich an die Filmhandlung angelehnt. Im Hauptmodus „The Italian Job“ erlebt ihr nacheinander die wichtigsten Szenen des Streifens. Erst rast ihr ständig verfolgt von der Polizei und der Mafia – durch ganz London, um eine geeignete Crew zusammenzutrommeln. Schließlich führt ihr den 4-Millionen-Goldraub durch und setzt euch nach einer atemberaubenden Verfolgungsjagd in die Alpen ab. Für euch bedeutet das jede Menge Action! Ihr brettet durch insgesamt 16 spannungsgeladene Missionen, die euer Fingerspitzengefühl auf eine harte Probe stellen. Obwohl eure Spielfigur nicht Tanner heißt, fühlt ihr euch ständig an die Untergrundzeiten von *Driver* erinnert, was natür-

lich kein Nachteil ist. Neben den üblichen Aufgaben wie der Verfolgung eines anderen Wagens oder der Flucht vor der Polizei hat sich Codemasters einiges einfallen lassen; witzige Rennpassagen durch Kaufhäuser und Hetzjagden in Museen sorgen immer wieder für Abwechslung.

■ Hans Dampf in allen Gassen

Nicht erwischen lassen, heißt die Devise. Wenn ihr vernünftig fahrt, könnt ihr euch die Cops ein Weilchen vom Halse halten. Wenn ihr ihnen auffallt, versuchen sie mit allen Mitteln, eure Fahrt zu stoppen, und euch bleibt oftmals nur ein halsbrecherisches Fluchtmanöver durch Hinterhöfe und Fußgängerzonen. Gerade in solch actiongeladenen Spielsituationen kommt euch die ausgefeilte Steuerung zugute, welche die unterschiedliche Trägheit der insgesamt 13 Fahrzeugtypen genau simuliert. Solltet ihr des Single-Player-

„Süchtigmacher mit sehr viel Action und Liebe zum Detail“

Endlich wieder ein Car-Chase-Titel, der richtig Spaß macht! Bereits nach kürzester Zeit fesselt euch die spannende Storyline an euer Pad und lässt die Stunden im Nu vergehen. Jedes Gefährt verfügt über andere Fahreigenschaften und stellt euch somit vor neue Herausforderungen. Die genaue Kollisionsabfrage und der angemessene Schwierigkeitsgrad vermeiden Frustanfälle und machen den italienischen Job zu einem leicht verdaulichen Zucker-Festmahl.

Ralph Wollner

Daseins überdrüssig werden, könnt ihr auch im Party-Play-Modus gegen bis zu acht Freunde nacheinander antreten und euch in verschiedenen Missionen messen.

■ Tapfere Grafik-Engine

Auch wenn die Optik bei *The Italian Job* etwas verpixelt ausfällt, läuft die Grafik-Engine um einiges runder als bei den *Driver*-Titeln. Von nervigen Slowdowns bleibt die Gaunerbande gänzlich verschont und nur selten stören Pop-ups das Geschehen. Besonders gelungen ist die Musikauswahl, die euch mit swingenden Klängen in der Verbrecherwelt begleitet. (Ralph Wollner)



■ Lästige Linienbusse und andere Hindernisse können mit einem gezielten Stoß von der Straße entfernt werden.

The Italian Job

PSone



Preis: DM 89,-
Termin: 14. September
Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: Leicht - schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Pixelogic
Hersteller: Codemasters
Internet: www.codemasters.com
USK-Freigabe: Ohne Altersbeschränkung

Grafik

78%

Sound

88%

SPIELSPASS

86%

Das ultimative Lenkrad-Gestell!

Driftmaster Evo-1

Wer zu Hause nicht die Möglichkeiten besitzt, sein Lenkrad ordentlich zu montieren, der braucht den Driftmaster Evo-1.

■ Der Driftmaster Evo-1 ist eine patentierte Lösung für alle Lenkrad-Fans, die es satt haben, den Schreibtisch zu räumen oder Mamas



■ Mit diesem Produkt ist den Entwicklern die ultimative Lösung für alle Lenkräder gelungen.

Bügelbrett zu klauen. Durch die stabile Konstruktion und die sorgfältig ausgesuchten Komponenten bietet der Driftmaster Evo-1 optimalen Komfort, egal, ob man nun im Bürostuhl, auf der Couch oder auf dem Küchenhocker sitzt. Das gesamte Gestell ist aus solidem V2A-Stahl gefertigt, der eine lebenslange Haltbarkeit verspricht. Das verwendete Material ist schwierig zu verarbeiten, liefert dafür aber ein qualitativ hochwertiges Produkt. Das schlägt sich natürlich auch im Preis nieder. Mit einem einfach zu bedienenden Schnellspanner kann die Höhe jederzeit stufenlos verstellt werden und die Aufnahmeplatte für das Lenkrad wird mithilfe einer Feststellschraube (Rendel) ebenfalls stufenlos in der Tiefe reguliert. Die Pedale finden in der vorderen Schiene sicheren Halt und können – falls nötig – mit den mitgelieferten Schaumstoffblöcken zusätzlich justiert werden. Auch für Kinder ist dieses Gerät bestens geeignet, denn die Höhe kann zwischen 50 und 80 cm beliebig ver-



■ David Markwart von Driftmaster.de war bei der PSG, um uns das neue Produkt vorzustellen. Es hat sich gelohnt!

stellt werden. Die Rumble-Funktion von diversen Lenkrädern wird durch das Material angenehm verstärkt. Nicht gerade billig, aber äußerst funktionell. (Ralph Wollner)

Driftmaster Evo-1

Preis: DM 249,-
Hersteller: Driftmaster.de
Termin: Erhältlich
System: Für alle Lenkräder geeignet
Extras: Solider V2A-Stahl
Bezugsquelle: www.driftmaster.de

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

Memory Card für PS2 MadCatz MagicGate

■ Die Memory Card verfügt wie das Original über stolze acht Megabyte Speicherplatz. Sie ist in fünf verschiedenen Farben (Grün, Rot, Blau, Lila und Schwarz) erhältlich. Zum Schutz der wichtigen Daten wird eine durchsichtige Schutzhülle mitgeliefert. Besonders erwähnenswert ist das schnittige Design der Memory Card. Die MagicGate ist das erste offizielle Third-Party-Produkt, das speziell für die PlayStation 2 hergestellt wurde. Dies bedeutet, dass die Memory Card mit sämtlicher PS2-Software kompatibel ist. Auf jeden Fall empfehlenswert. (Ralph Wollner)

■ Das MagicGate von MadCatz ist eine schicke Memory Card für eure PS2.



MadCatz MagicGate

Preis: DM 79,-
Hersteller: MadCatz
Termin: Erhältlich
System: PS2
Extras: Erhältlich in fünf Farben
Bezugsquelle: Fachhandel

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

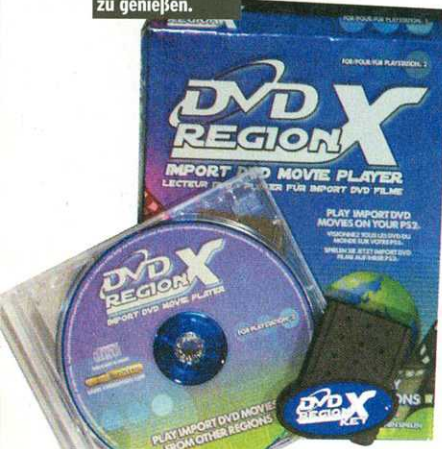
Import-DVDs auf der PS2

DVD Region X

Endlich ist es so weit! Mit diesem neuen Produkt könnt ihr Import-DVDs ganz ohne Grünstich genießen.

■ Dies dürfte die Software sein, die mit Abstand am sehnlichsten erwartet wurde. Geliefert wird das Ganze auf einer CD plus einem Dongle, der in den Memory Card-Slot eingeführt wird. Nachdem die CD geladen ist, kommt ihr in ein Menü, in dem ihr den Ländercode frei wählen

■ Diese CD gibt euch die Möglichkeit, Import-DVDs zu genießen.



und demnach auch Import-DVDs abspielen könnt. Das ist aber noch nicht alles! Wenn ihr die Internetseite www.dvdregionx.com besucht und die Anweisungen befolgt, dann könnt ihr einige Zahlenkombinationen eingeben, die dann auf dem Dongle gespeichert und immer wieder benutzt werden können. Diese Codes aktivieren in Zusammenarbeit mit der CD eine hervorragende DVD-Wiedergabe über RGB - ohne lästigen Grünstich. Außer der wesentlich besseren Bildqualität hat das einen weiteren Vorteil: Import-DVDs können jetzt auch auf Fernsehern abgespielt werden, die keine Multinorm-Funktionalität besitzen. Für DVD-Fans ist dieses Produkt der Himmel auf Erden. (Ralph Wollner)

DVD Region X

Preis: DM 59,-
Hersteller: Datel
Termin: Erhältlich
System: PS2
Extras: Mitgelieferter Dongle
Bezugsquelle: Fachhandel

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

Schoßhündchen für die PS2

MC2 Racing

Die Firma MadCatz hat ein Lenkrad konzipiert, welches sich geschmeidig an eure Oberschenkel anpasst.

■ Das auf den ersten Blick etwas klobig wirkende Lenkrad hat einen großen Vorteil: Es besitzt zwei Mulden für eure Oberschenkel, die einen einwandfreien Sitz garantieren. An den Seiten sind zusätzlich zwei robuste Plastikklappen angebracht, die diesen Effekt optimieren. Das Steuer hat einen auffallend großen Lenkein-schlag, der allerdings dem Spiel angepasst werden kann. Auf der rechten Seite wurde ein Plastikschaftknüppel montiert, der sich mühelos erreichen und bedienen lässt. Ein großer Pluspunkt sind die Pedale. Ausgestattet mit einem vorbildlichen Federweg und einer rutschfesten Beschichtung auf der Unterseite, sorgt das MC2 Racing für pures Rennvergnügen. (Ralph Wollner)



■ Das MC2 Racing ist ein solides und qualitativ hochwertiges Lenkrad.



MC2 Racing

Preis: DM 139,-
Hersteller: MadCatz
Termin: Erhältlich
System: PS2
Extras: -
Bezugsquelle: Fachhandel

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

Unkaputtbar

Unbreakable

Die zweite Zusammenarbeit von Bruce Willis und *The Sixth Sense*-Regisseur M. Night Shyamalan befasst sich auf ungewöhnliche Weise mit dem Thema Comics.

Nach einem verheerenden Zugunglück ist das Staunen bei David Dunn groß. Er hat nicht nur als Einziger überlebt, sondern darüber hinaus nicht einmal einen Kratzer davongetragen. Durch diesen Vorfall wird der von einer seltsamen Krankheit befallene Comic-

Sammler Elijah Price auf den Überlebenden aufmerksam und entwickelt eine seltsame Theorie. Das zweite Werk des *The Sixth Sense*-Regisseurs M. Night Shyamalan lässt sich in kein bekanntes Genre einordnen. In stillen Bildern erzählt der Film die Geschichte zweier Männer, die durch ihr Schicksal miteinander verbunden sind, und kommt dabei zu einer ebenso verblüffenden wie seltsamen Lösung. *Unbreakable* besticht neben der außergewöhnlichen Geschichte vor allem durch einen subtilen Spannungsbogen, der den Zuschauer förmlich in die Geschichte hineinzieht. Die beiden Hauptdarsteller Willis und Jackson verleihen ihren Charakteren eine Tiefe, wie sie in typischen Hollywood-Produktionen selten erreicht wird. *Unbreakable* ist sicher



kein Film für Freunde bombastischer Action à la Michael Bay, dennoch sollten alle Fans von ungewöhnlichen Geschichten zugreifen. Neben den üblichen Features bietet die DVD ein ausführliches Making-of sowie einen Audiokommentar des Regisseurs und jede Menge entfallene Szenen. (Henry Ernst/Paul Krügel)

Unbreakable

USK: Ab 16
Sprachen: Dt./engl./russ.
Bild: 2.35:1
Ton: DTS 5.1
Extras: Making-of, Deleted Scenes, US-Kino-Trailer u. v. m.

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



DVD-News

In Kürze wird Kinowelt die lang erwartete deutsche Version der *Terminator 2 Ultimate Edition* auf den Markt bringen. Neben THX-Sound und zahlreichen Extras enthält die Doppel-DVD auch die 146 Minuten lange Special-Edition-Version des Science-Fiction-Klassikers. +++ Die von Universal veröffentlichte Hitchcock-DVD-Box ist erneut vom Markt genommen worden. Nachdem bereits im Juni einige der enthaltenen DVDs neu gemastert worden sind, werden jetzt alle enthaltenen Filme nachbearbeitet.

DVD-Charts

- Vertical Limit**
Schnee-Action, USA 2000
Darsteller: Chris O'Donnell, Bill Paxton
Regie: Martin Campbell
- Disney's Dinosaurier**
Dino-Animation, USA 2000
Darsteller: Dinosaurier
Regie: Ralph Zondag & Eric Leighton
- Final Destination**
Horror, USA 2000
Darsteller: Kristen Cloke, Chad E. Donella, Sean Scott
Regie: James Wong
- Battlefield Earth**
Science-Fiction, USA 2000
Darsteller: John Travolta, Forest Whitaker, Kelly Preston
Regie: Roger Christian
- The Sixth Day**
Arni-Action, USA 2000
Darsteller: Arnold Schwarzenegger, Robert Duvall
Regie: Roger Spottiswoode

Lang-Bein-Coyotes

Coyote Ugly

Coyote Ugly erzählt die Geschichte eines Landeis, das von einer großen Karriere in New York träumt. Um sich über Wasser zu halten, arbeitet Violet in der angesagten Bar Coyote Ugly. Neben flachen Gags und einer nicht gerade innovativen Handlung überzeugt *Coyote Ugly* vor allem durch die kurvenreichen Hauptdarstellerinnen. Sinnfreier Edeltrash für alle Fans von *Showgirls*, *Striptease* und Co.

Coyote Ugly

USK: Ab 16 Jahren
Sprachen: Dt./engl.
Bild: Widescreen 2.35:1
Ton: Dolby Digital 5.1
Extras: Making-of, Deleted Scenes

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

Kunterbunte Wuselei

Digimon

Die kleinen Knuddelviecher auf der großen Leinwand. Ein Traum für alle, die vom Taschenmonster-Overkill noch nicht genug haben. Nette Animationen sowie eine klassische „Gut gegen Böse“-Geschichte lassen zumindest bei jüngeren Zuschauern keine Langeweile aufkommen. Für alle großen und kleinen Digimon-Fans gibt es außerdem beim Kauf der DVD eine exklusive Sammelkarte.

Digimon

USK: Ab 6 Jahren
Sprachen: Dt./engl.
Bild: 16x9 Widescreen 2.35:1
Ton: Dolby Surround AC-3
Extras: Making-of, Sammelkarte

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

Buddy-Movie

Ey Mann, wo is' mein Auto

Nach einer durchzechten Nacht begeben sich Jesse und sein Kumpel Chester auf die Suche nach ihrem verschwundenen Auto. Ganz im Stil von *Road Trip* und *Bill und Ted* schickt Regisseur Danny Leiner zwei durchgeknallte Kiffer auf eine absurde Odyssee. Obwohl auf überdrehten Fäkalhumor weitgehend verzichtet wird, ist dieser Film aufgrund seiner flachen Gags und der banalen Handlung nur einem jüngeren Publikum zu empfehlen.

Ey Mann, wo is' mein Auto

USK: Ab 12 Jahren
Sprachen: Dt./engl.
Bild: 16x9 Widescreen 2.35:1
Ton: DTS 5.1
Extras: Making-of, Musikvideo

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

Der nächste bitte

Hannibal

Der Doktor ist zurück. Zehn Jahre nach dem *Schweigen der Lämmer* macht der populärste Kannibale der Welt erneut von sich reden. Auf der Flucht vor dem FBI und einem mysteriösen Milliardär hat der umtriebige Menschenfresser immer Zeit für einen kleinen Imbiss. Der von Ridley Scott inszenierte Film erreicht bei weitem nicht die Genialität seines Vorgängers, bietet aber solide Unterhaltung und eine donnernde DTS-Soundcodierung.

Hannibal

USK: Ab 16 Jahren
Sprachen: Dt./engl.
Bild: 16x9 Widescreen 1.85:1
Ton: Dolby Digital 5.1
Extras: Making of, Produktionsnotizen

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

Geheimtipp zum Weitersagen:

50%

Preisersparnis im PSG-Miniabo

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

Einfach anrufen: 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 4,25 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 Abbo-angebote finden Sie im Internet unter: <http://abo.computec.de>

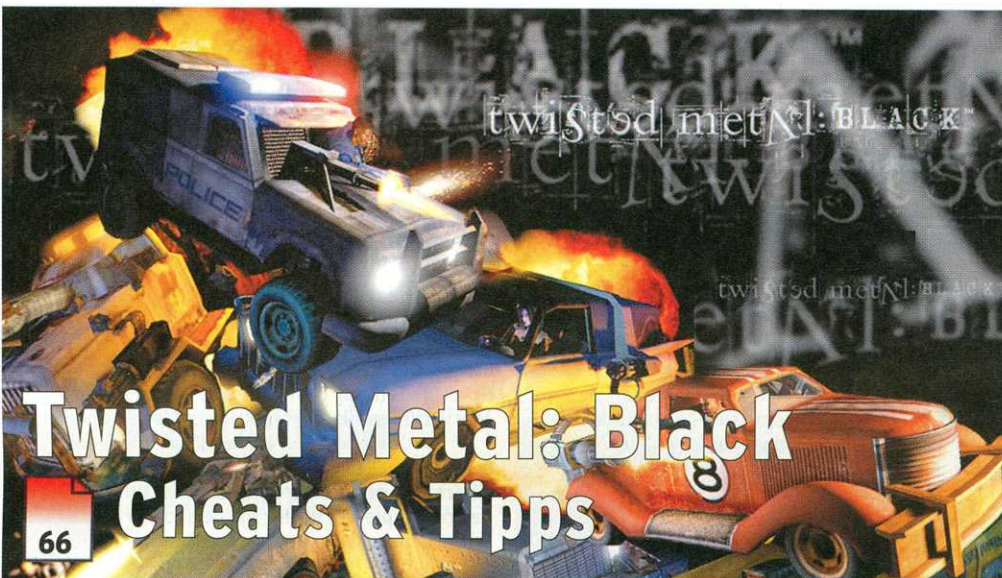


Wenn nichts mehr geht, helfen wir weiter!

Tipps & Tricks

4x4 Evolution	65
ATV Offroad	63
Breath of Fire IV	64
City Crisis	64
Extermination	66
Kengo: Master of Bushido	65
NBA Live 2001	65
Rayman 1	66
Red Faction	65

Skull Monkeys	63
Sky Odyssey	63
Star Wars: Super Bombad Racing	66
The Bouncer	66
Twisted Metal: Black	66
Vagrant Story (deutsch)	65
Wacky Races	64
XG3: Extreme-G Racing	64



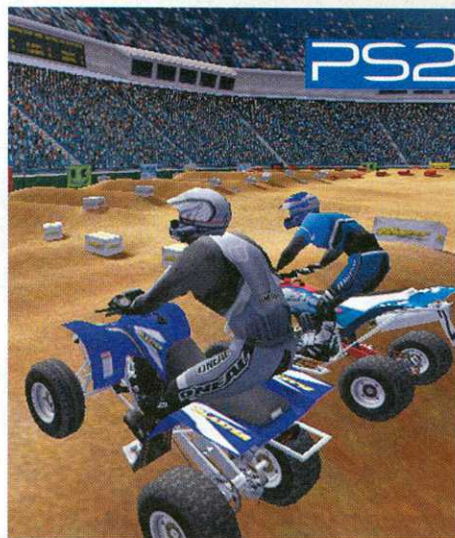
Cheats

ATV Offroad

Hier noch ein kleiner Cheat-Nachschlag

Alle Kurse und Quads freischalten: Wer bei *ATV Offroad* alle Kurse und Quads freispielen will, der wird ganz schön lange zu knabbern haben. Solltet ihr aber nicht so viel Zeit zur Verfügung haben und trotzdem einen 1000cc-ATV besitzen wollen, dann gebt im Profi-Karriere-Modus als Namen „CHACHING“ an. So schaltet ihr alle Quads im Spiel frei. Wenn ihr eure neuen Fahrzeuge auf allen Strecken ausprobieren wollt, gebt „WHATEXIT“ als Spielernamen ein. Den folgenden Cheat hatten wir zwar schon in Aus-

gabe 8/01, bringen ihn aber der Vollständigkeit halber nochmal: Wenn das Rennvergnügen zu einfach ist, der kann durch Eingabe von „ALLOUTAI“ den Expertenmodus einschalten und das Spiel so zu einer richtigen Herausforderung machen. Nach jeder richtigen Eingabe erscheint übrigens wieder das Hauptmenü.



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.

Tipps & Tricks

Sky Odyssey

Belohnung
Auto Gyro

Corsair
Gold Ufo
Me-262
Silver Mode
Stealth Fighter

Bedingung

Alle Levels im Sky-Canvas-Mode mit mehr als 90 Punkten schaffen

Zehn Missionen mit Akrobatik-Kreisen markiert
Alle Levels im Target-Mode mit „Gold“ abschließen
Adventure-Mode durchspielen
Adventure-Mode mit „A-Ranking“ durchspielen
Adventure-Mode in höchstens zehn Minuten durchspielen

Cheats-Classics

Skull

PSone

Monkeys



Cheat für Extra-Leben im Pausenmodus eingeben:

R2, O, O, ↓, ←, O, →, ↓

Passwort-Liste für alle Welten (1-17):

Welt 2: Der Monkeytempel
X R2 O Δ

Welt 3: Hartgekocht
X X R2 R2 Δ X R1 R1

Welt 4: Schnee
Δ R1 L2 O O L1 Δ X X R1 R2

Welt 5: Skull Monkeys Hot Dog
L2 □ X L2 O L1 R2 X X R1 R2

Welt 6: Terror über den Wolken
X X □ X X □ Δ

Welt 7: Garten des Todes
L1 R1 □ X Δ □ R1

Welt 8: Minen
□ X Δ Δ L1 X □ Δ

Welt 9: Gestrüpp
L2 R1 X Δ □ X O □ X Δ L1

Welt 10: Eier
R2 X O Δ X □ □ L1

Welt 11: Monk Rushmore
L2 X X X X X X L1 □

Welt 12: Der Klops
L1 X □ □ R2 X Δ □ L1 Δ

Welt 13: Scherben
X Δ □ □ R2 X Δ □ L1 Δ

Welt 14: Das Schloss der Toten
O L1 X Δ O X Δ X L1 Δ

Welt 15: Das unglaubliche Rennen
O L1 X Δ O X Δ X L1 Δ

Welt 16: Der Friedhof der Würmer
L2 R2 O Δ X X X X L1 L2

Welt 17: Evil Engine Nr.9
X R1 Δ X L2 X R2 Δ L1 L2 R1

Skull-Monkey-Brücke
R2 O Δ

1970
R1 Δ X L2 X R2 Δ L1 L1 R1

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

Breath of Fire IV

PSone



Nach dem Kampf:

Max EXP

8434 BC9C B329
3434 BC9E 3445

Max Zenny

8434 BC98 B32D
8434 BC9A 3449

Während des Kampfes:

Sudden Death der Feinde

743E 65C9 55C1
843E 65CD 1575
743E 65C9 55C1
843E 65CF B3C1

Sudden Death der Feinde

nach einem Zug
743E 662A 1874
843E 662C B6A2

Besitzt alle:

Items

B453 0A26 06AD
1434 8E5C 5546

Waffen

B472 0B07 E78C
1434 8C5C 5748

Rüstungen

B460 FB15 D57A
1434 825C 594A

Zusatzgegenstände

B470 0B05 E58A
1434 805C 5B4C

Startet mit massiv Zenny:

7434 8E44 27BB
8434 8E44 A12F
7434 8E46 264C
3434 8E46 264F
7434 8E44 264E
8434 8E44 A12F
7434 8E46 264C
3434 8E46 264F

Cheats

Wacky Races

Neue Cheats für den abgedrehten Comic-Spaß



Zugang zu allen Kursen, Vehikeln und dem Kids-Modus: Der Funracer von Infogrames bietet viele abwechslungsreiche Strecken, abgedrehte Charaktere und vor allem jede Menge Spaß. Durch die Eingabe der Cheatcodes könnt ihr schnellen Zugang zu allen Kursen und Vehikeln und dem Kids-Modus erlangen. Wählt dazu erst den Spielmodus und das Fahrzeug aus. Jetzt können im Menüpunkt „Optionen“ folgende Cheats freigeschaltet werden.

CHIMPGIVEAWAY Alle Herausforderungen und Strecken freischalten
MOBKEYSPOILERS Alle Fahrzeuge freischalten
THOSEWACKYKIDS Kids-Modus freischalten

Tipps & Tricks

Klonoa 2

Das Cell-Shading-Abenteuer mit dem kleinen Klonoa birgt einige Geheimnisse.

Diese Tipps für *Klonoa 2* sind zwar für die US-Version, sollten aber auch ohne Probleme bei der bald erscheinenden deutschen Version funktionieren: *Klonoa 2* ist eines der Spiele, bei denen ihr für besonders gründliches Spielen belohnt werdet. Ihr schaltet dadurch beispielsweise zusätzliche Charaktere oder gar Bonuslevels frei.

Mometsu als spielbaren Charakter freischalten: Spielt das Spiel einmal durch.

Bonuslevels freischalten:

Sammelt alle Sterne pro Level ein, um eine Puppe zu bekommen. Sobald ihr acht und später 16

Puppen gesammelt habt, wird jedes Mal ein Bonuslevel freigeschaltet.

Songs für die Music-Box freischalten:

Spielt jeden der Bonuslevels, um zusätzliche Musikstücke für die Music-Box freizuschalten.

Boss-Arena freischalten:

Übersteht alle Fairground-Levels, um eine Arena freizuspielen, in der ihr gegen bereits besiegte Endgegner nochmals antreten könnt.

Bildergalerie freischalten:

Übersteht alle Fairground-Levels, um eine Bildergalerie-Option freizuschalten.



Tipps & Tricks

City Crisis

Freischalten des Chase-Car-Modes:

Erzielt ein A-Rating bei allen Missionen und ein S-Rating beim „Bus Chase“.

Freischalten des Final-Rescue-Modes:

Erzielt ein S-Rating mit dem Sportwagen.

Freischalten des Disaster-Modes:

Erzielt ein S-Rating im Final-Rescue-Mode.

Cheats

XG3: Extreme-G Racing

Der adrenalinfördernde Racer birgt ein paar nützliche Cheats.

Folgende effektive Cheats erleichtern euch die Hatz nach dem Geschwindigkeitsrausch.

Preisgeld verdoppeln (im Hauptmenü eingeben):
L1+L2, dann zwei Mal R1+R2, dann L1+L2

Unbegrenzt Turbo (im Titelbild eingeben):
L1+R1, dann L2+R2, dann L1+R1, dann L2+R2

Alle Strecken (im Hauptmenü eingeben):
L1, L1, L2, L2, R2, R2, R1, R1, L1+R1+L2+R2

Rennen gewinnen (im Hauptmenü eingeben):
L1+R1+L2+R2, L2+R2, R1+R2, L1+R1+L2+R2

Tipps & Tricks/Cheats

Twisted Metal: Black

Wir erleichtern euch das Rennvergnügen.

Bei dem Actionspektakel lassen sich viele Tricks ausführen, um euren Gegnern noch eine Extra-
packung zu verpassen. Aus diesem Grund haben wir euch eine Liste der Spezialattacken sowie
einiger praktischer Cheats zusammengestellt.

Spezialattacken:

Führt folgende Joypad-Kommandos während des Spiels aus,
um die Spezialattacken anzuwenden:

Gegner einfrieren: **↑, ↓, ↑**

Mine ablegen: **←, ↓, Δ, Δ**

Mine mit Zeitzünder: **→, ←, ↓**
(etwa zwei Sekunden nach unten drücken)

Unsichtbarkeit: **←, ←, ↓, ↓, Δ, Δ**

Energie-Schild: **→, →, ↓, ↓, Δ, Δ**

Waffen nach hinten abfeuern: **←, →, ↓ + Feuerknopf Δ, Δ**

Übrigens, alle Spezialattacken kosten ein wenig
von eurer Special-Energie.



Cheats:

Während des Spiels ausführen:

God Mode: **Haltet R1, R2, L1, L2 und drückt ↑, Δ, ←, O, Δ**
Damit bekommt ihr unendliche Energie, Turbo, Leben ...

Unendlich Lebens- und Turbo-Energie:

Haltet R1, R2, L1, L2 und drückt →, ←, ↓, ↑, Δ
Wenn's geklappt hat, erscheint eine Meldung auf dem
Bildschirm.

Unbegrenzt Waffen:

Haltet R1, R2, L1, L2 und drückt ↑, X, ←, O
Wenn's geklappt hat, erscheint eine Meldung auf dem
Bildschirm.

One Hit Kill: **Haltet R1, R2, L1, L2 und drückt X, X, ↑**

Um die Cheats zu deaktivieren, einfach den
jeweiligen Trick nochmal eingeben.

Cheats

4 X 4 Evolution

Mit Vollgas in den Schlamm!

Für das Offroad-Spektakel haben wir ein paar
feine Cheats zusammengesucht, die ihr im Pause-
Modus eingeben müsst.

Alle Trucks freischalten: **L1, L2, R1, R2, □, □**

Ihr erhaltet 25.000 Dollar:

L2, □, R1, □, R1, L1, O, L2, □, R2, □, R1



Normale Spielgeschwindigkeit: **L1, L2, R1, R2, O, O**

Hohe Spielgeschwindigkeit: **L1, L2, R1, R2, □, □**

Niedrige Spielgeschwindigkeit: **L1, L2, R1, R2, □, O**



Cheat

NBA Live 2001

Mit folgendem Cheat könnt ihr das nächste Match in einem neuen Stadion abhalten:
Drückt im Hauptmenü **L1, L2, □, R2, R1, O, X**.

Cheat

Kengo: Master of Bushido

Hinter den stolzen Schwertkämpfern verstecken sich noch andere Charaktere:

Haltet L1 + L2 + R1 + R2, während ihr einen Kämpfer auswählt, und schon spielt ihr mit einem Studenten.
Jede Figur verbirgt einen anderen Studenten.

Cheats

Red Faction

Mit folgenden Cheats könnt ihr euch das Minenarbeiter-Leben etwas erleichtern.

Gebt folgende Kombinationen während des Spiels ein:

Alle Waffen und Munition:

SELECT, ←, ←, ↑, ↓, →, ←, ←, O, O, Δ

Volle Energie:

SELECT, ↑, ↑, ←, →, ↓, ↑, ↑, O, O, Δ

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

Vagrant Story (deutsch)



Moon Jump

7426 0488 017E
8437 0903 5CE5

Zeit angehalten

7421 D103 DED8
0421 D103 CB1B

Nur einmal gespeichert

B426 FBD3 9339
1423 FF6D ABDB

Unendlich HP

7434 F1FD F77C
8434 F18B 849B

Max HP

7434 F1FD F77C
8434 F189 849D

Unendlich MP

7434 F1FD F77C
8434 F18F 8467

Max MP

7434 F1FD F77C
8434 F18D 8499

Unendlich Gegenständebeutzung
0435 444E EA22

„Risk“ immer Zero

3434 F1B3 77A3

„Body“ immer Excellent

3437 0AAC A27E

„Right Arm“ immer Excellent

3434 F567 8B13

„Left Arm“ immer Excellent

3434 F60C 8E36

„Head“ immer Excellent

3434 F444 8C70

„Legs“ immer Excellent

3437 0B89 A35B

Super Strength

7434 F1FD F77C
8434 F1B1 50AD

Max Strength

7434 F1FD F77C
8434 F1B7 50A7

Super Intelligence

7434 F1FD F77C
8434 F1B5 50A8

Max Intelligence

7434 F1FD F77C
8434 F1BB 50A2

Super Agility

7434 F1FD F77C
8434 F1B9 50A5

Max Agility

7434 F1FD F77C
8434 F1BF 50BF

Cheats-Classics

Rayman

PSone



Levelcodes (vom Anfang des Spiels bis zum Ende durchsortiert):

KJNR7262HX
KJNRFL62HK
V?WRZL6L9Z
P!!!K!!!CH
V8WJP562HP
PC!TK2!!CH
VRWJ2I6T72
V8W8F5640Z
V8W0Z36NSZ
ZRWJZ!gNSZ
3?W8V36L0Z
7?0JVC6BQP
!GS835Q20Z
6GS735QLSP
L604VC62SZ
Q00DK!5B6P
Q004X5SLSP
6QQ45!5L0P
Q6F4XV020P
2QQ4SM035P
6SQ4CX53NZ
Q664MX9!WP
2QQDCMH34P
QQ745VH34P
S2F4XX9!4P
SW?DXXH3DZ
S2GDMX9KGTG
SN?44V9VB?
OLGWNX97D6

Extra-Continues: Nach eurem Tod könnt ihr zehn Bonus-Continues kassieren. Drückt START, um fortzufahren, dann gebt ihr Folgendes ein:
↑, ↓, →, ←

Bild im Bild: Wechselt während des Spiels in den Pause-Modus und haltet R2 gedrückt. Nun betätigt ihr folgende Knöpfe: ○, ○, ←, ○, ○

99 Leben und Power-up: Mit diesem Cheat werdet ihr unschlagbar. Wechselt in den Pause-Modus, haltet R1 + R2 + L2 gedrückt und betätigt ○, →, □, ←, ○



Weitere nützliche Codes:

XNB9FM!Z2!	99 Leben
J5VLP58VB	Musik
J5K!ZC8MD	Berge
SM!KV7WSXD	Caves
T64H5M!BB	Space Mama
?2MC9!GTB	Skorps
SX2!ZP58MD	Image
492KV3W9XD	Electrons
SD3BKFOOMN	Finales Duell

Tipps & Tricks

Extermination:

Die spannende Alienjagd hält ein paar Überraschungen parat.

Nachdem ihr das Game komplett durchgespielt und nach dem Abspann gespeichert habt, könnt ihr euch beim nächsten Spielstart über ein paar nützliche Items freuen. (Wichtig: Das Abspeichern nicht vergessen ...). Aber Vorsicht! In den folgenden Modi benötigen die Gegner doppelt so viele Treffer.

Extra-Munition:

Beendet das Spiel mit Rogers Messer im Inventar

und speichert daraufhin. Beim Neustart diesen Spielstand laden und ihr bekommt Extra-Munition spendiert.

Extra-Medi-Packs:

Beendet das Spiel mit allen Dog-Tags und speichert daraufhin. Beim Neustart diesen Spielstand laden und ihr bekommt Extra-Medi-Packs spendiert.

Cheats

Star Wars: Super Bombad Racing

PS2

Star-Wars-Fans mit Bleifuß-Ambitionen werden bei unseren Cheats fündig.

Die Cheats werden im Optionsmenü eingegeben und können durch nochmalige Eingabe rückgängig gemacht werden. Eine Meldung bestätigt die korrekte Funktion des Cheats.

„All Death Star“-Modus aktivieren: R1, R1, R1, ↑, ←

„Backward-Facing“-Modus aktivieren: L2, L2, L2, L2, ○, Select

„Girl Power“ aktivieren: ↓, Select, ↑, Select, ←, →, Select

„Super-Arena“-Modus aktivieren: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←

„Super-Honk“-Modus aktivieren: ○, ○, ○, ○, L2, Select

„Super-Speedy“-Mode aktivieren: L1, L1, L1, L1, R2, □

„Super-Spinning“-Modus aktivieren: ↑, ←, ↓, →, ←, →, ↑, ↓

„Slip 'n Slide“-Modus aktivieren: ←, →, □, ○, L1, L2

Tipps & Tricks

The Bouncer

Praktische Tipps für den Prügler

Spielt die geheimen Charaktere frei:
(Diese könnt ihr allerdings nur im Versus- oder Survival-Mode benutzen.)

Echidna:

Besiegt Echidna im Story-Mode.

Einarmiger Duragon:

Besiegt den einarmigen Dauragon im Story-Mode.

Duragon:

Besiegt Duragon im Story-Mode.

Overall-Duragon:

Besiegt Overall-Duragon im Story-Mode.

Topless-Duragon:

Spielt den Story-Mode zweimal durch. Beim dritten Mal, nachdem ihr Overall-Duragon besiegt habt, müsst ihr ein letztes Mal gegen Topless-Duragon antreten. Habt ihr ihn wiederum besiegt, ist er endlich freigespielt.

Mugetsu:

Besiegt Mugetsu im Story-Mode.

Maskenloser Mugetsu:

Besiegt den maskenlosen Mugetsu im Story-Mode.

PD-4:

Besiegt PD-4 im Story-Mode.

Dominique:

Schaut euch die Szene an, wenn Dominique im Story-Mode den PD-4 besiegt. Daraufhin ist sie freigeschaltet.

Kaldea:

Besiegt Kaldea im Story-Mode.

Wong:

Mit Volt oder Kou müsst ihr im Story-Mode das Mikado-Gebäude infiltrieren. Anschließend müsst ihr mit Volt oder Kou Kaldea besiegen. Anschließend muss Sion Duragon besiegen. Danach wird Sion in



die Vergangenheit versetzt und muss gegen Wong antreten. Besiegt ihr ihn, ist Wong freigeschaltet.

Leann:

Benutzt Kou, um den Story-Mode durchzuspielen. Daraufhin taucht Leann auf. Besiegt sie, um sie freizuschalten.

Sion mit schwarzem Umhang:

Spielt den Story-Mode mit einem beliebigen Charakter durch. Wählt den Spielverlauf so, dass ihr gegen Sion mit schwarzer Kappe antretet. Danach kann Sion mit diesem Outfit ausgewählt werden. Haltet bei der Charakterauswahl L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt.

Kou im MSF-Outfit:

Spielt den Story-Mode mit einem beliebigen Charakter durch. Für das Mikado-Building Kou wählen. Nachdem der Story-Mode beendet wurde, kann Kou im neuen Outfit ausgewählt werden.

Verschiedene Outfits:

Jede Figur in *The Bouncer* hat insgesamt vier verschiedene Outfits. Während ihr im Versus- oder Survival-Mode euren Spieler auswählt, haltet einfach R2, L1 oder L2. Jede Taste bringt euch ein neues Outfit. Mit R1 wählt ihr das ursprüngliche Outfit. Leider funktionieren die Outfits im Story-Mode nicht.

Versteckte Videosequenzen:

Spielt den Story-Mode mit Sion durch.

GT 3: Fahrtenbuch

TEIL 3

„Die Profi-Liga“

Nach mehreren Wochen intensiven Spielens konnte ich endlich an den Rennen der Profi-Liga teilnehmen. Die Herausforderungen der Beginner- und Amateur-Liga waren dagegen wahrlich ein Kinderspiel. Einerseits warteten Rennen mit wahren PS-Monstern auf mich, andererseits galt es, in Rennen wie dem Vitz-Cup das Tuning und Fahren bis zur Perfektion auszureizen. Darüber hinaus war das letzte Rennen der Profi-Liga eine Art Geheim-

rennen, für das man erst einmal eine S-Lizenz benötigte, um überhaupt mehr über das Rennen zu erfahren. Das Geheimnis, das sich dahinter verbarg, sollte erst später gelüftet werden. Was vorerst meinen Atem zum Stocken brachte, war, dass die Renndistanzen nun meist über zehn Runden oder mehr angewachsen und somit eine ausgereifte Boxenstrategie und eine clevere Reifenwahl zwingend nötig waren, um erfolgreich zu sein.



„Extremes Anbremsen“

„Windschatten“

Runde für Runde kreiste ich mit dem RUF bei einem Rennen über die Teststrecke. Als ich dabei war, meine Gegner zu überrunden, und mich von hinten an das Feld heranpirschte, fiel mir auf, dass mein Wagen schneller beschleunigte und die Maximalgeschwindigkeit auch geringfügig höher war. Das konnte nur

am Windschatten liegen. Begeistert über die Detail-Verliebtheit der GT 3-Programmierer überholte ich fortan auch auf anderen Strecken nur noch aus dem Windschatten heraus, in der Hoffnung, dass ich dadurch einen minimalen Geschwindigkeits- und Beschleunigungsvorteil hätte.



„Windschattenduell“

„Fairness“

Mein Verhalten auf der Rennstrecke konnte wohl alles andere als fair bezeichnet werden. Wozu auch Kollisionen vermeiden, wenn es doch kein Schadensmodell gibt? Ganz im Gegenteil: Die gegnerischen Boliden eignen sich ideal als „Bremsverstärker“ oder als zusätzliche Bande in Kurven. Deswegen krachte ich immer öfter in das Heck oder die Seite meiner Gegner, die dann meist zu

schnell wurden und erst einmal einen Abflug von der Strecke machten. Auch wenn dies nicht die feine englische Art ist, ich gewann viele Rennen dank rücksichtslosen Fahrens. Jeder Spieler sollte für sich selbst entscheiden, welchen Fahrstil er favorisiert, aber wer unbedingt schnellstmöglich einen Formel-1-Wagen in seiner Garage möchte, sollte die Straßenverkehrsordnung vergessen.



„Fahrende Bande“

„... und tschüss“

Auf der Côte-d'Azur-Strecke können Gegner komplett ausgeschaltet werden. Das heißt, dass man seine Gegner so hart in die Schikane rammen kann, dass sie dort für den Rest des Rennens bleiben und somit nicht mehr um

den Sieg mitfahren. Leider funktioniert dieser Trick nur auf dem Monaco-Kurs. Mir gelang das Ganze eher zufällig, als ich ungebremst mit voller Geschwindigkeit in das Heck meines Gegners krachte, der vor der Schikane unten

am Hafen stark abgebremst hatte. Mein Kontrahent wurde in die Schikane geschleudert, wo er auch bis zum Ende des Rennens feststeckte. Wahrscheinlich handelt es sich dabei um einen kleinen Bug im sonst perfekten Spiel.



Bonuswagen der Rallye-Liga

Wagen: trieb:	Rennen:	Motor:	An-
Toyota Celica	Tahiti - Challenge of Rally	Turbo	4WD
Ford Escort	Tahiti Maze	Turbo	4WD
Ford Focus	Smokey Mountain Rally	Turbo	4WD
Peugeot 206	Swiss Alps	Turbo	4WD
Toyota Corolla	Tahiti II (rückwärts)	Turbo	4WD
Subaru Impreza	Tahiti Maze II (rückwärts)	Turbo	4WD
Mitsubishi Lancer Evolution VI	Smokey Mountain Rally II (rückwärts)	Turbo	4WD
Mitsubishi Lancer Evolution VII (Prototyp)	Swiss Alps II (rückwärts)	Turbo	4WD
Citroën Xsara	SS-5 (Regen)	Turbo	4WD
Subaru Impreza (Prototyp)	SS-5 (Regen, rückwärts)	Turbo	4WD

■ Alle Goldmedaillen in der Rallye-Liga: Suzuki Escudo - Pikes Peak Version

„Die Rallye-Liga“

Die Rallye-Liga könnte man als ein Spiel im Spiel bezeichnen. Die Wagen fahren sich komplett anders als auf betonierten Strecken, so dass echtes Offroad-Feeling aufkommt. Dementsprechend musste ich das Fahren abseits befestigter Straßen neu erlernen, auch wenn ich auf dem Asphalt bereits ein Ass am Steuer war. Bei den Lizenzprüfungen erlernte ich die Besonderheiten von Rallyewagen, wie zum Beispiel das Driften abseits von Straßen. Doch bevor es zu den Rennen ging, musste ein gelän-

detauglicher Allradwagen her. Was für ein Glück, dass ich bereits den Mine's Lancer Evolution VI bei dem Mitsubishi Evolution Meeting gewonnen hatte. Nachdem ich dem Wagen Rallyereifen verpasst hatte, konnte es endlich losgehen. Bereits wenige Stunden später waren alle Rennen der Rallye-Liga gewonnen und ich war der stolze Besitzer eines über 1.900 PS starken Suzuki Escudo. Was meiner Meinung nach wichtig für das erfolgreiche Absolvieren der Rallye-Liga war, ist, dass der eigene



Wagen den Gegnern von der Leistung her stets überlegen sein sollte. Mein 400 PS starker Mine's war also die erste Wahl. Aber auch der Lancer Evolution IV GSR machte auf den Rallye-Strecken stets einen guten Eindruck.

„Offroad-Fahren leicht gemacht“

Auf Schotter oder Erde war das Fahren eine Angelegenheit, die Präzision und Fingerspitzengefühl forderte. Mein Mine's schlitterte nur so über die Pisten und nicht selten krachte er in die Begrenzungen am Streckenrand. Nach einiger Zeit aber kannte ich die Tücken der einzelnen Kurse und lernte, dass ein vorsichtiger Umgang mit Gas, Bremse und der Lenkung das A und O auf den Rallyestrecken ist. Doch es ging auch anders. Die Kurven konnten mit demselben Trick wie auf asphaltierten Straßen gefahren werden, indem ich an den Banden entlang-

schlitterte. Bei weniger engen Kurven zog ich es vor, den Wagen mit einer kurzen Lenkbewegung leicht zum Driften zu bringen und gar nicht zu bremsen. Wenn ich den Wagen zum Driften bringen wollte, ging ich einfach nur kurz vom Gas, lenkte ein und gab dann wieder Vollgas. Wenn ich dann noch im richtigen Moment gegenlenkte, kamen am Ende die genialsten Drifts dabei heraus. Vor einigen Sprüngen war es dennoch ratsam, stark zu bremsen, da man bei sehr hohen Geschwindigkeiten bei der Landung leicht die Kontrolle über den Wagen verliert.



„Bandentrick“



„Vorsicht bei Landungen“

„Ausdauerrennen“

Weil ich zuerst nur einmal in die Ausdauerrennen reinschnuppern wollte, entschied ich mich für ein kurzes Rennen, das 100-Meilen-Rennen in Seattle. Mit einem RUF RGT und einer kurzen Übersetzung konnte ich das Rennen spielend leicht mit über einer Runde Vorsprung vor dem Zweiten gewinnen. Ich war sprachlos, als ich als Siegprämie einen Formel-1-Rennwagen bekam. Besser konnte es bei den Ausdauerrennen gar nicht losgehen. Am Steuer der Formel-1-Rakete gewann ich jedes Rennen mit

Vorsprung. Trotzdem konnte ich den Wagen nicht überall einsetzen, da es auch bei manchen Ausdauerrennen Wagnervorschriften gab. Bei der Trial-Mountain-Strecke wählte ich einen ungetunten RUF CTR2 und bei dem Roadster-Rennen verhalfen mir harte Rennreifen zum Sieg. Die Reifenwahl ist von Ausdauerrennen zu Ausdauerrennen unterschiedlich, generell entschied ich mich dennoch meist für härtere Rennreifen, damit ich nicht alle drei Runden zum Reifenwechsel an die Box musste.



„Harte Reifen führen zum Sieg“

Ausdauerrennen

Wagen:	Rennen:	Motor:	Antrieb:	Wagen:	Rennen:	Motor:	Antrieb:
Castrol Supra	Côte d'Azur 78 Runden	NA	FR	Calsonic Skyline	Laguna Seca 200 Miles	Turbo	FR
Jaguar XJ 220	Côte d'Azur 78 Runden	Turbo	MR	Altezza LM Race Car	Laguna Seca 200 Miles	Turbo	FR
FTO LM Race Car	Côte d'Azur 78 Runden	NA	4WD	F687/S	Special Stage Route 11	F1	MR
F687/S	Seattle 100 Miles	F1	MR	Super Autobacs APEX MR-S	Special Stage Route 11	Turbo	MR
Tommy Kaira ZZII	Seattle 100 Miles	Turbo	4WD	Honda Arta NSX	Special Stage Route 11	Turbo	MR
Nismo GT-R LM Road Car	Seattle 100 Miles	Turbo	FR	Camaro Racecar	Special Stage Route 11	NA	FR
Panoz Esperante GT R-1	Seattle 100 Miles	NA	FR	Castrol Honda	Trial Mountain 2 Stunden	Turbo	MR
Renn-Corvette	Super-Speedway 150 Miles	NA	FR	Lister Storm Race Car	Trial Mountain 2 Stunden	Turbo	FR
F090/S	Super-Speedway 150 Miles	F1	MR	S 2000 LM Race Car	Trial Mountain 2 Stunden	Turbo	FR
Clio Sports Race Car	Super-Speedway 150 Miles	NA	MR	F094/H	Trial Mountain 2 Stunden	F1	MR
Tickford Falcon XR8 Race Car	Super-Speedway 150 Miles	NA	FR	Eunos Roadster	Apricot Hill	NA	FR
Renn-Zonda	Passage to Colloseo 2 Stunden	NA	MR	F688/S	Apricot Hill	F1	MR
F688/S	Passage to Colloseo 2 Stunden	F1	MR	Eunos Roadster 1.8 RS	Apricot Hill	NA	FR
Gillette Vertigo Race Car	Passage to Colloseo 2 Stunden	NA	FR	Toyota GT1 Road Car	Tokio R246 100 Runden	NA	FR
Subaru Impreza Race Car	Grand Valley 300 km	Turbo	4WD	F094/H	Tokio R246 100 Runden	F1	MR
Corvette C5R	Grand Valley 300 km	NA	FR	RX-7 LM Race Car	Tokio R246 100 Runden	Turbo	FR
Nissan 390 GT1 Road Car	Grand Valley 300 km	Turbo	MR	Nissan C-West Silvia	Tokio R246 100 Runden	Turbo	FR
F090/S	Grand Valley 300 km	F1	MR				
F686/M	Laguna Seca 200 Miles	F1	MR				

■ Alle Goldmedaillen in allen Ausdauerrennen: F094/H



Bonuswagen der Profi-Liga

Wagen:	Rennen:	Motor:	Antrieb:	Wagen:	Rennen:	Motor:	Antrieb:
Pagani Zonda	Race of NA-Sports	NA	MR	F094/S	Polyphony Digital Cup	F1	MR
RUF CTR2	Turbo Race of Turbo Sports	Turbo	4WD	TVR Speed 12	Polyphony Digital Cup	NA	MR
Aston Martin Vanquish V12	British Championship	NA	FR	Suzuki Escudo	Polyphony Digital Cup	Turbo	4WD
RUF RGT	Boxer Spirit	NA	RR	F090/S	Polyphony Digital Cup	F1	MR
Tommy Kaira ZZ2	MR-Challenge	Turbo	MR	Toyota GT One Race Car	Dream Car Championship	Turbo	MR
Mitsubishi Lancer Evolution	4WD-Challenge	Turbo	4WD	Panoz Esperante GTR-1	Dream Car Championship	NA	FR
Jaguar XJ 220	Gran Turismo World Championship	Turbo	MR	F10 LM Race Car	Dream Car Championship	NA	4WD
Ford GT 40	Gran Turismo World Championship	NA	MR	F090/S	Dream Car Championship	F1	MR
Opel Calibra Touring Car	Gran Turismo World Championship	NA	4WD	Toyota Vitz 1.5 RS	Vitz Race	NA	FF
Nissan R390 GT1 Road Car	Gran Turismo World Championship	Turbo	MR	Altezza LM Race Car	Vitz Race	NA	FR
Dodge Viper GTSR Concept	Gran Turismo Allstars	NA	FR	Tom's Castrol Supra	Vitz Race	NA	FR
R 390 GT1 Race Car	Gran Turismo Allstars	Turbo	MR	Toyota Supra RZ	Vitz Race	NA	FR
Toyota GT1 Race Car	Gran Turismo Allstars	Turbo	MR	Beetle Cup Racer	Clio Championship	NA	FF
Impreza WRX Sti Sedan	Gran Turismo Allstars	Turbo	4WD	Beetle Cup Racer	Clio Championship	NA	FF
Calsonic Nissan Skyline	Race of the Red Emblem	Turbo	FR	Beetle Cup Racer	Clio Championship	NA	FF
Renn-Zonda	Italian Avant Garde	NA	MR	Beetle Cup Racer	Clio Championship	NA	FF
Honda Spoon Civic	FF-Challenge	NA	FF	Lotus Elise 190	Lotus Elise Race	NA	MR
Pennzoil Nismo	All Japan GT Championship	Turbo	FR	Lotus Elise 190	Lotus Elise Race	NA	MR
Super Autobacs APEX	All Japan GT Championship	Turbo	MR	Lotus Elise 190	Lotus Elise Race	NA	MR
Castrol Mugen NSX	All Japan GT Championship	NA	MR	Lotus Elise 190	Lotus Elise Race	NA	MR
Renova Mazda 787B	Like the Wind	Turbo	MR	F686/S	Formula GT	F1	MR
TVR Griffith 500	Tuscan Challenge	NA	FR	F687/S	Formula GT	F1	MR
TVR Griffith 500	Tuscan Challenge	NA	FR	F688/S	Formula GT	F1	MR
TVR Griffith 500	Tuscan Challenge	NA	FR	F090/S	Formula GT	F1	MR
TVR Speed 12	Tuscan Challenge	NA	FR				

■ Alle Goldmedaillen in der Profi-Liga: F686/M

F1 MR



Der Suzuki Escudo - Ein Extrem auf 4 Rädern

Der Escudo ist zurück, nur mit fast doppelt so viel Power wie im zweiten Teil von *Gran Turismo*. Von Haus aus hat der Knirps im Rennengewand bereits 1.016 PS – nach einem Besuch beim Tuner lassen sich gar 1.907 (!!!) PS aus dem „Kleinwagen“ herausholen. Dank dieser ungeheuren Leistung braucht sich der Escudo nicht einmal vor den Formel-1-Boliden zu verstecken. Lediglich das Handling wird bei so einem Geschoss etwas unkontrollierbar. Das mindert den Fahrspaß, den der Kleine aufkommen lässt, nicht im Geringsten. Was mich besonders am Escudo erfreute, war, dass man ihn zu einem relativ frühen Zeitpunkt im Spielverlauf gewinnen konnte. Dazu musste ich lediglich alle Rennen in der Rallye-Liga gewinnen. Übrigens: Mit der längsten Getriebeübersetzung kann der Escudo auf der Test-Strecke über 450 (!!!) km/h erreichen.

ESCUDO

Pikes Peak Version



„Der Wagen des Monats“ F094/S

Das Arbeitsgerät Ayrton Sennas, in dem der mehrfache Formel-1-Weltmeister 1994 tödlich verunglückte, ist der beste Wagen, der in *GT 3* gefahren werden kann. 824 PS bei 540 kg Gewicht sorgen für Fahrleistungen, die nicht einmal von den anderen Formel-1-Flitzern erreicht werden. Allerdings kann man diese Legende nur sein Eigen nennen, wenn man die 100 % erreicht hat, das heißt, wenn man alle Rennen gewonnen hat. Mit etwas Glück kann der F094/S aber auch bei dem Ausdauerrennen auf der Tokio-R246-Strecke oder bei der Polyphony-Championship gewonnen werden. Da hier aber jeweils vier Wagen als Siegesprämie erspielt werden können, stehen die Chancen nicht besonders gut, dass der F094/S auf Anhieb in der eigenen Garage einen Platz findet.



Formel 1 bei Gran Turismo

Auch wenn die Lackierung der Formel-1-Flitzer komplett verändert wurde, kann man anhand der Namen erkennen, um welche realen Boliden es sich handelt. Das „F“ steht für Formel 1, die erste Zahl steht für die Zylinderzahl (0 = 10), die nächsten beiden Zahlen für das Jahr, in dem der Wagen zum Einsatz kam, und der Buchstabe am Schluss steht für den Anfangsbuchstaben des Nachnamens des damaligen Fahrers. Ehemalige Gefährten der Formel-1-Legenden Ayrton Senna, Damon Hill und Nigel Mansell stehen zur Auswahl.



Die PlayStation 2 gibt Vollgas!



Fulminanter Spätstart

Ich habe mir gleich am ersten Tag eine PS2 gekauft. Das war gar nicht so einfach und ich habe mehrere Stunden anstehen müssen. Die Enttäuschung folgte aufgrund des mangelhaften Software-Angebotes auf dem Fuße. Gut, mit Launchtiteln wie

SSX und Tekken Tag Tournament konnte ich mich eine Weile über Wasser halten, doch der Nachschub war dann doch eher traurig. Trotz allem habe ich immer an die PS2 geglaubt und siehe da, das Warten hat sich gelohnt. Endlich zeigt die PS2, was in ihr steckt, und beglückt uns mit Traumtiteln wie Gran Turismo 3 und Onimusha. Alles braucht eben seine Zeit. Ich kann die vielen kritischen Stimmen zum Start der Konsole verstehen, aber nun ist die PS2 auf dem besten Wege, ein absoluter Hit zu werden. Wurde auch Zeit!

Erich Jung aus Köln

Da können wir dir nur zustimmen. Auch wir waren zu Beginn der PS2-Ära ein wenig enttäuscht, denn kein Launchtitel (bis auf SSX) konnte uns so richtig vom Hocker hauen. Das Innenleben der PS2 ist sehr kompliziert und die Programmierteams benötigten Zeit, um die Konsole „verstehen zu lernen“. Langsam scheinen sich die Hersteller an die Hardware ge-



■ Unsere Claudi ist die süßeste Versuchung, seit es Lektorinnen gibt.

wöhnt zu haben, denn die neuen Games sind in Sachen Dynamik und Optik den älteren Titeln mehr als überlegen. Wir sind sehr gespannt, wie diese Entwicklung weitergeht.

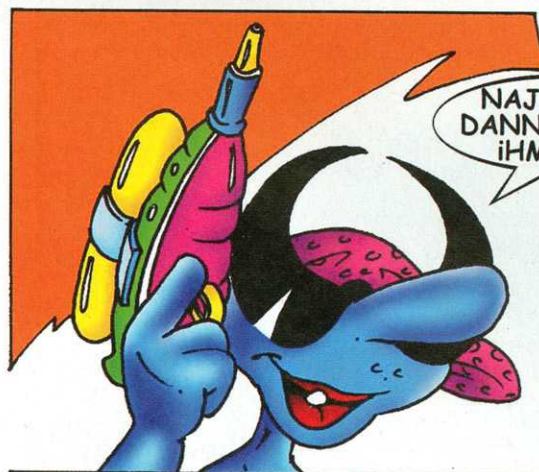
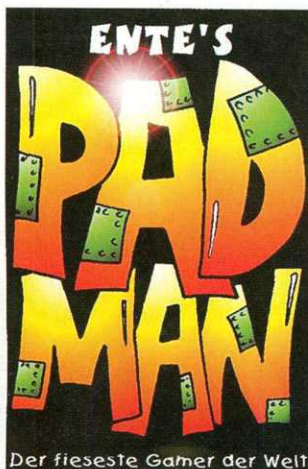
Augenwischerei?

Ich muss mich mal wieder zum leidigen Thema PS2 äußern. Immer wieder fragen euch die Leser, wie es mit der Zukunft der PS2 aussieht, und ihr antwortet, wie es sich für ein PS-Magazin gehört: Alles wunderbar, mehr als 100 Spiele sind in Vorbereitung, macht euch keine Sorgen. Dazu nur eins: Am 30. Januar dieses Jahres waren für den

Dreamcast rund 110 Titel angekündigt und alles war in bester Ordnung. Davon sind nun gerade mal 34 Stück übrig geblieben. Bitte blendet eure Leser nicht, indem ihr Garantien für die Zukunft der PS2 abgibt. Meine Prognose heißt schlicht und einfach: Sobald die Xbox da ist, wird die PS2 ganz schön alt aussehen.

Marc Zander per E-Mail

Es ist sicherlich richtig, Neuererscheinungen nicht allzu euphorisch entgegenzutreten und sie kritisch unter die Lupe zu nehmen. In einigen Dingen können wir dir allerdings nicht zustimmen. Wir sind unseren Lesern gegenüber immer ehrlich und stets bemüht, objektiv zu bleiben. Spiele, die nicht gut sind, werden von uns auch dementsprechend bewertet, egal von welcher Firma sie sind. Wir sind ein PS2-Mag, da hast du Recht. Trotzdem schauen wir stets über den Tellerrand hinaus und informieren uns über sämtliche Neuerscheinungen und Ereignisse der gesamten Videospiele-Branche. Privat haben wir alle (besonders Henry) eine beachtliche Sammlung an Konsolen und Spielen, die wir ständig aktualisieren. Dem Dreamcast standen wir immer offen gegenüber und waren sehr traurig über die



(c)ENTE www.padworld.de

Entwicklung. Dennoch kannst du den Dreamcast nicht mit der PS2 vergleichen. Sega hat es leider verbrockt. Das Marketing war unter aller Kanone und der Dreamcast blieb – außer in der Freak-Szene – weitgehend unbekannt. Aus diesem Grunde konnte Sega die vielen Versprechungen nicht halten, da sich mangels Hardwareverkauf keine ausreichende Plattform gegründet hatte. Bei der PS2 ist das anders. Sicherlich, Sony hat auch Fehler gemacht, aber in Sachen Vermarktung ist Sony schlicht und einfach vorbildlich. Als die von dir erwähnten 100 Spiele im Januar für den DC angekündigt wurden, wusste niemand, dass die DC-Produktion einige Monate später eingestellt werden würde. Die Reaktionen der Softwarefirmen waren also nur logisch. Wenn die Xbox auf den Markt kommt, wird es sicherlich spannend. Microsofts Konsole allerdings wird sich erst beweisen und versuchen müssen, den Software-Vorsprung der PS2 mit guten Launchtiteln zu kompensieren. Abwarten!

■ PSG-Chat

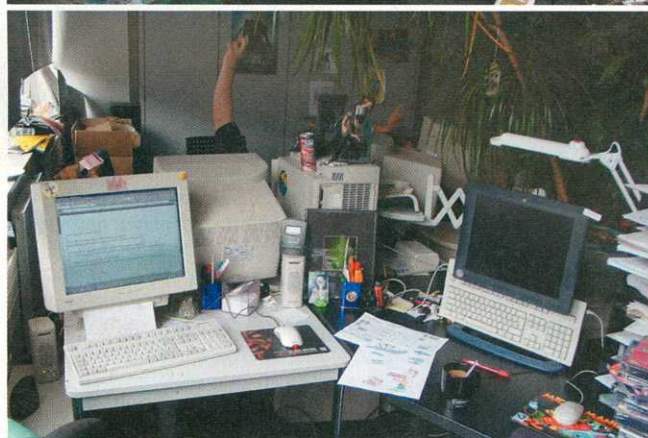
Hallo PSG!
Euer Internetauftritt ist wirklich top, nur der Chat überzeugte mich nicht unbedingt. Womit ich auch schon beim Thema wäre. Fast nie ist jemand da, und wenn dann auch noch solche Typen wie „einer der ersten“ herumöbeln, dann ist das echt übel. Aber dann gab es einen Lichtblick: über zehn Leute in eurem Chat! Rekord! Die gesamte PSG-Redaktion war anwesend, echt stark. Dann kam es zum Wortgefecht mit „einem der ersten“. Hernst und ich haben ihm kräftig in den A... getreten. Hoffentlich geht das so weiter und euer Chat erfreut sich in Zukunft regen Interesses vonseiten der PSG-Leser!

RPG per E-Mail

„Langsam, aber sicher heißt es Abschied nehmen, denn die PSone tritt ihren Weg in den Konsolen-Himmel an.“

Werner Haidenhofer

Schönen Dank! Wir freuen uns, dass dir unsere PSG-Seite gefällt. Auch wir haben bemerkt, dass sich in den letzten Wochen wesentlich mehr Leute für unseren Chat interessiert haben. Es macht uns mächtig Spaß, mit euch in direkten Kontakt zu treten und über neue Spiele zu



■ Was ist was? Hier seht ihr die Arbeitsplätze von Uwe, Ralph und Henry. Ratet mal, welches Refugium zu welchem PSG-Redakteur gehört.

plauschen. Motzige Subjekte wie „einer der ersten“ können daran nichts ändern. Außerdem sind die meisten Teilnehmer echt in Ordnung und haben wirklich Ahnung von der Spielmaterie. Weiter so! Besucht uns am Donners-tag um 17 Uhr im Chat!

■ Game-Liste

Hallo PSG-Team!
Ich kaufe mittlerweile regelmäßig eure Zeitschrift! Meiner Meinung nach ist der Preis gegenüber uns armen Zockern sehr fair. Das war auch der Grund, der mich dazu brachte, einfach mal in die PSG hineinzuschauen. Und das hat sich wirklich gelohnt! Ich hätte dennoch einen Verbesserungsvorschlag für euer Heft: Entwickelt doch eine „Game-Test-Liste“, in der ihr alle von euch bewerteten

in eigener Sache

Es ist mal wieder so weit! Die PSG zieht um. Unser gesamtes Verlagshaus, das auf den Namen Computec hört, siedelt in die Nachbarstadt Fürth über. Der Grund dafür liegt auf der Hand: Unsere Büroräume platzen langsam aus allen Nähten und wir benötigen dringend mehr Platz. Zum Glück haben wir in besagter Stadt ein schönes Gebäude gefunden, das allen Wünschen gerecht geworden ist. Zukünftig erfreuen sich eure PSG-Schreiberlinge an einer wunderschönen Aussicht direkt auf die Pegnitz. Für euch ändert sich allerdings überhaupt nichts. In der nächsten Ausgabe gibt es die ersten Bilder von unserer neuen Redaktion! Seid gespannt!



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
Devil May Cry	_____	☐	☐	☐
Zubehör-Special	_____	☐	☐	☐
Thunderhawk	_____	☐	☐	☐
SSX Tricky	_____	☐	☐	☐
Agent im Kreuzfeuer	_____	☐	☐	☐

9. Folgende Rubriken interessieren mich:

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

10. Seit welcher Ausgabe liest du die PSG?

(Aktuelle Ausgabe: 10/2001)

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
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

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**
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth
Fax: 0911-2872-235

Anschrift des Abo-Service:
PSG
Computec Abo Service
Postfach 1129
23612 Stöckelsdorf

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

Zentrale Service-Nummer:
Tel.: 0451-4906-700
Fax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Impressum

YORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION

Redaktionsdirektor: Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)
E-Mail: hans.ippisch@computec.de
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 Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
Urheberrecht: Alle in PSG veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.
Beilagen: Einer Teilausgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

Telefon: +49-911-2872-345
Fax: +49-911-2872-241
E-Mail: info@cms.computec.de
Website: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)	Anzeigendisposition	
Thorsten Szameitat (-141)	Andreas Klopfer (-140)	
	Anca Stef (-345)	
	Jasmin Zemsch (-341)	
Anzeigenberatung		
Wolfgang Menne (-144)		
Michael Wamsler (-245)	Anzeigenassistentz	
Ina Schubert (-346)	Annett Heinz (-340)	

Es gelten die Mediadaten Nr. 14 vom 01.10.2000

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

VERLAG

Verlags- und Geschäftsleitung

Rainer Kube
Produktionsleitung
Martin Clossmann
Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritter
Abonnement

Werbeabteilung

Martin Reimann (Leitung),
Jeanette Haag,
Sandra Wendorf, Hans Fauth
Vertrieb
Burda Medien Vertrieb

PSG kostet im Abonnement jährlich
DM 46,- für 12 Ausgaben
(Ausland: DM 70,-).

Abonnementsbestellung Österreich
Leserservice GmbH, Niederalm 300, A-5081 Anif
Telefon: 06246/882-882, Fax: -5277,
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementspreis für Jahres-Abo (12 Ausgaben): öS 348,-

Druck

heckel GmbH. Ein Unternehmen der schlott sebalud 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

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!



PSG
Chat
Foren
Organizer
kostenlos
kostenlos
kostenlos

Spiele alphabetisch geordnet und mit einer kleinen Bewertung und der Ausgabennummer versehen abbildet. So können wir Leser uns einen besseren Überblick darüber verschaffen, wo wir eventuell nachschlagen bzw. vor dem Kauf nochmals die Daten kurz notieren können. Eure Symbole würden euch dabei helfen, mit wenig Platz sehr viel über die Spiele auszusagen.

Burhan aus Oberthalheim

Vielen Dank für deine Anregungen. Wir sind immer wieder erstaunt darüber, wie ihr euch um die PSG bemüht und euch Verbesserungen überlegt. Das ist super! Schließlich ist die PSG auch euer Heft. Für eure Ideen haben wir immer ein offenes Ohr und wir sind stolz auf eure vielen kreativen Briefe! Dein Vorschlag ist wirklich gut und wir werden unsere Köpfe zusammenstecken und uns überlegen, wie wir ihn eventuell umsetzen können. Wie du weißt, haben wir in der PSG ein akutes Platzproblem. Lass dich überraschen.

■ PSone-Trauer

Ich bin ein PSone-Spieler und

kann mir die PlayStation 2 leider nicht leisten. Als ich mir die neue PSG kaufte, war ich wirklich schockiert. Gerade mal fünf PSone-Tests. Florian S. hat in der Ausgabe 8/01 bemerkt, dass es viel zu wenig PSone-Tests in der PSG gibt, und ich kann ihm da nur Recht geben. Wenn das so weitergeht, dann könnt ihr euch bald PSG2 nennen - und das fände ich sehr schade.

Sebastian Schankweiler
aus Weeze

Briefe dieser Art erhalten wir derzeit zuhauf! Leider müssen wir allen PSone-Usern mitteilen, dass die Ära der kleinen, grauen Kiste stark dem Ende zugeht. Monat für Monat wird die Anzahl der Neuerscheinungen geringer. Die Spiele, die erwähnenswert sind, haben wir alle in der PSG behandelt, und das wird vorerst auch so bleiben. Du hast angemerkt, dass wir uns bald PSG2 nennen können. Das stimmt! Vielleicht ist dir aufgefallen, dass seit der August-Ausgabe „PSG - Das PlayStation-2-Games-Magazin“ auf unserem Cover steht. Das Rad der Zeit kann man nun einmal nicht zurückdrehen. Für

KURZ & BÜNDIG

Kann man wirklich alle PSone-Spiele auch auf der PlayStation 2 spielen?
Du kannst fast alle PSone-Spiele auch auf der PS2 zocken. Bei einigen wenigen Titeln (siehe PSG 5/01) gibt es kleinere Probleme.

Wie viele PSone- beziehungsweise PS2-Konsolen habt ihr in eurer Redaktion?
Wir besitzen acht PSone, eine Debug-PSone (in schönem Blau), zwei PS2 und eine Test-PS2. Insgesamt sind das zwölf Konsolen.

Wozu ist die Festplatte für die PlayStation 2 gut?
Die Festplatte hilft bei diversen Spielen (*Jade Cocoon 2*, *Final Fantasy IX*), die Ladezeiten drastisch zu verkürzen, und dient weiterhin zur Unterstützung der angedachten Online-Fähigkeiten der PS2.

Wie viel wird die Festplatte kosten und wann wird sie voraussichtlich erscheinen?
Höchstwahrscheinlich wird die Festplatte im Winter auf den europäischen Markt kommen. Über den Preis ist noch nichts bekannt. Wir bleiben dran!

i uns heißt das, aktuell zu bleiben. Und aktuell ist eben die PS2.

■ Mehr Zubehör!

Eure Zubehörseite ist wirklich klasse! Ich würde mich sehr freuen, wenn ihr sie ab und an etwas erweitern könntet, denn ich denke (wie bestimmt viele andere Leser auch), dass man ausreichend über das Zubehör für eine Konsole informiert sein muss.

Karl Hilbig aus Jena

Deinem Wunsch nach einer generellen Vergrößerung der Zubehör-Ecke können wir leider nicht nachkommen, jedoch haben wir in dieser Ausgabe ein Zubehör-Special, in dem wir einen umfassenden Überblick bieten.



■ Werner Haidenhofer aus Österreich dokumentiert das Ende der PSone-Ära.

Folgende Adresse gilt für eure Fragen, Anregungen und Kritik:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion **PSG**
Kennwort: Leserecke
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

psg@computec.de

Kann man PS2-Fernbedienungen auch für die PSone benutzen?
Nein, das geht leider nicht.

Wie heißt eigentlich der Grafikprozessor der PS2?
Der Grafikprozessor der PlayStation 2 heißt „Grafik Synthesizer“.

Kann man das Upgrade-Kit beim Hersteller direkt einbauen lassen?
Nein, das Upgrade-Kit war unser Aprilscherz. Es gibt weder das Kit noch die Firma.

PSG CHARTS

Gewinner der Ausgabe 09/01:

Unter allen Chart-Einsendern (System-Angabe nicht vergessen) verlosen wir jeden Monat ein brandaktuelles Game!

Gewinner der letzten Ausgabe ist:
Stefan Pavlowski,
Rastatt

Wir wünschen viel Spaß mit **Freakout (PS2)**!



Leser-Charts

Sendet eure Lieblingstitel an: psg@computec.de

PSone

- 1 **Final Fantasy IX**
● Rollenspiel Squaresoft
- 2 **Driver 2**
▲ Rennspiel Infogrames
- 3 **ISS Pro Evolution 2**
▲ Fußball Konami
- 4 **Silent Hill**
▼ Action-Adventure Konami
- 5 **FIFA 2001**
● Fußball EA

PS2

- 1 **Gran Turismo 3: A-spec**
● Rennspiel Sony
- 2 **Red Faction**
▲ Ego-Shooter THQ
- 3 **Onimusha Warlords**
● Action-Adventure EA
- 4 **Flucht von Monkey Island**
▲ Adventure EA
- 5 **Resident Evil Code: Veronica**
▼ Action-Adventure EA

Most Wanted

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



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

Nach dem ausführlichen Preview im letzten Heft hat Henry fast einen Monat gebraucht, um sein Nervenkostüm zu restaurieren.



- 2 **Devil May Cry**
▲ Action-Adventure PS2 Capcom

Nach unserem Bericht in diesem Heft solltet ihr für Capcoms Action-Granate gewappnet sein. Dante rockt!



- 3 **Metal Gear Solid 2**
▼ Action-Adventure PS2 Konami

Solid Snake lässt lange auf sich warten. In ein paar Monaten ist es so weit und die PS2 ist um eine Sensation reicher.



- 4 **Soul Reaver 2**
▲ Action-Adventure PS2 Eidos

Nur noch wenige Tage und Raziel schlägt seine fauligen Pranken erneut tief in die Gruselfurche.

- 5 **007: Agent im Kreuzfeuer** PS2
▲ Action EA
- 6 **Half-Life** PS2
▲ Ego-Shooter Vivendi Universal
- 7 **Burnout** PS2
▲ Rennspiel Acclaim

- 8 **Final Fantasy X** PS2
▼ Rollenspiel Squaresoft
- 9 **Virtua Fighter 4** PS2
▼ Beat 'em Up Sega
- 10 **The Italian Job** PSone
▲ Action Codemasters

Verkaufs-Charts

Welche Spiele gingen am häufigsten über den Ladentisch?

PSone

- 1 **Digimon World**
● Strategie Infogrames
Seit Wochen ist das putzige Pokémon-Double nicht mehr von der Spitze zu verdrängen.



- 2 **Gran Turismo 2**
▲ Rennspiel Sony
Auf der PSone ist GT 2 nach wie vor ein Dauerbrenner und gehört zu den Verkaufsschlagern der Konsole.



- 3 **Spec Ops**
▼ Action Take 2
Kein Spiel für Weicheier, denn bei Spec Ops geht es gnadenlos zur Sache. Ein echtes Schützenfest.



- 4 **Tony Hawk's Pro Skater 2**
▲ Skateboard Activision
Dieses Game ist die Skater-Referenz für die gute, alte PSone. Ab aufs Board und los geht's!



- 5 **Formel Eins 2001**
▼ Rennspiel Sony
Ein absolutes Langzeitvergnügen und wohl das beste Formel-1-Spiel für die PSone.



PS2

- 1 **Gran Turismo 3: A-spec**
● Rennspiel Sony
Wie nicht anders zu erwarten war, hat sich GT 3 an der Spitze unserer Top 5 festgesetzt.



- 2 **Red Faction**
▲ Ego-Shooter THQ
Das wilde Geballer auf dem Mars brachte dem schnellen Spiel eine satte 80er-Wertung ein.



- 3 **Onimusha Warlords**
▼ Action-Adventure Electronic Arts
Capcoms wendiger Schwertkünstler Samanosuke steht hoch in der Gunst der PlayStation-2-User.



- 4 **Flucht von Monkey Island**
● Adventure Electronic Arts
EAs witziges Piraten-Adventure beschert euch einen Schenkelklopper nach dem anderen und bleibt auf Erfolgskurs.



- 5 **Formel Eins 2001**
● Rennspiel Sony
Trotz kleinerer Designfehler ist Formel Eins 2001 der Favorit der PS2-Schumis. Ein sehr realistisches Spiel.



USA-Charts

Die Verkaufsschlager in Amerika

PSone

- 1 **Dance Dance Revolution**
● Geschicklichkeit Konami
- 2 **Final Fantasy Chronicles**
▲ Rollenspiel Squaresoft
- 3 **Gran Turismo 2**
▲ Rennspiel Sony
- 4 **Chrono Cross**
▼ Rollenspiel Squaresoft
- 5 **Digimon World 2**
▼ Strategie Bandai

PS2

- 1 **Resident Evil Code: Veronica**
▲ Action-Adventure EA
- 2 **NBA Street**
● Basketball EA
- 3 **Madden 2001**
▲ American Football EA
- 4 **Armored Core 2**
▲ Mech-Action Crave
- 5 **Extreme G3**
▲ Rennspiel Acclaim



Japan-Charts

Die Verkaufsschlager in Japan

PSone

- 1 **One Piece Let's Dash out**
▲ Beat 'em Up Bandai
- 2 **Powerful Pro Baseball**
● Baseball Konami
- 3 **One Piece Ground Battle**
▼ Beat 'em Up Bandai
- 4 **Everybody's Golf 2**
▲ Golf Sony
- 5 **Summon Night 2**
▲ Rollenspiel Banpresto

PS2

- 1 **Devil May Cry**
▲ Action Capcom
- 2 **Everybody's Golf 3**
▲ Golf Sony
- 3 **Final Fantasy X**
▼ Rollenspiel Squaresoft
- 4 **Gran Turismo 3: A-spec**
▼ Rennspiel Sony
- 5 **NBA Street**
▲ Basketball EA

Bilderspaß SSX Tricky



■ Stift geschnappt und los geht's: Findet so schnell wie möglich die zehn Fehler im rechten Bild. Diesmal haben wir die Bugs aber nicht ganz so fies versteckt.



■ Beispiel-Bildunterschrift für das neue SSX Tricky: „Über Stock und über Stein, Snowboarden kann kaum schöner sein!“



■ Die Fehler des Bildes in Heft 9/01.

■ Die Gewinnerin unseres Wettbewerbes aus Ausgabe 9/01 ist Kerstin Schloße mit ihrer Bildunterschrift zu *Silent Scope 2*:

„Da das Flugzeug qualmt und brennt, hat der Pilot wohl doch gepennt.“

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
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail:
psg@computec.de

Viel Glück!

Vorschau Ausgabe 11/01

Ace Combat 4

■ Mit der Düsenjäger-Action hat Namco ein ganz heißes Eisen im Feuer. Die wagemutigen PSG-Piloten werden euch nach ausführlichen Testflügen über den am 13. September in Japan erschienen Kerosin-Kracher informieren.



Legacy of Kain: Soul Reaver 2



■ Der Mann ohne Unterkiefer kehrt zurück. Wenn die Mächte der Finsternis uns wohlgesinnt sind, präsentieren wir euch in der nächsten Ausgabe einen ausführlichen Test des Vampir-Epos.

WipEout Fusion

■ Sonys von vielen sehnlichst erwarteter Future-Racer nähert sich mit Lichtgeschwindigkeit der Fertigstellung. Exklusiv für euch haben wir uns in die engen Cockpits der Gleiter gezwängt und präsentieren euch unsere Eindrücke in einem ausführlichen Preview.

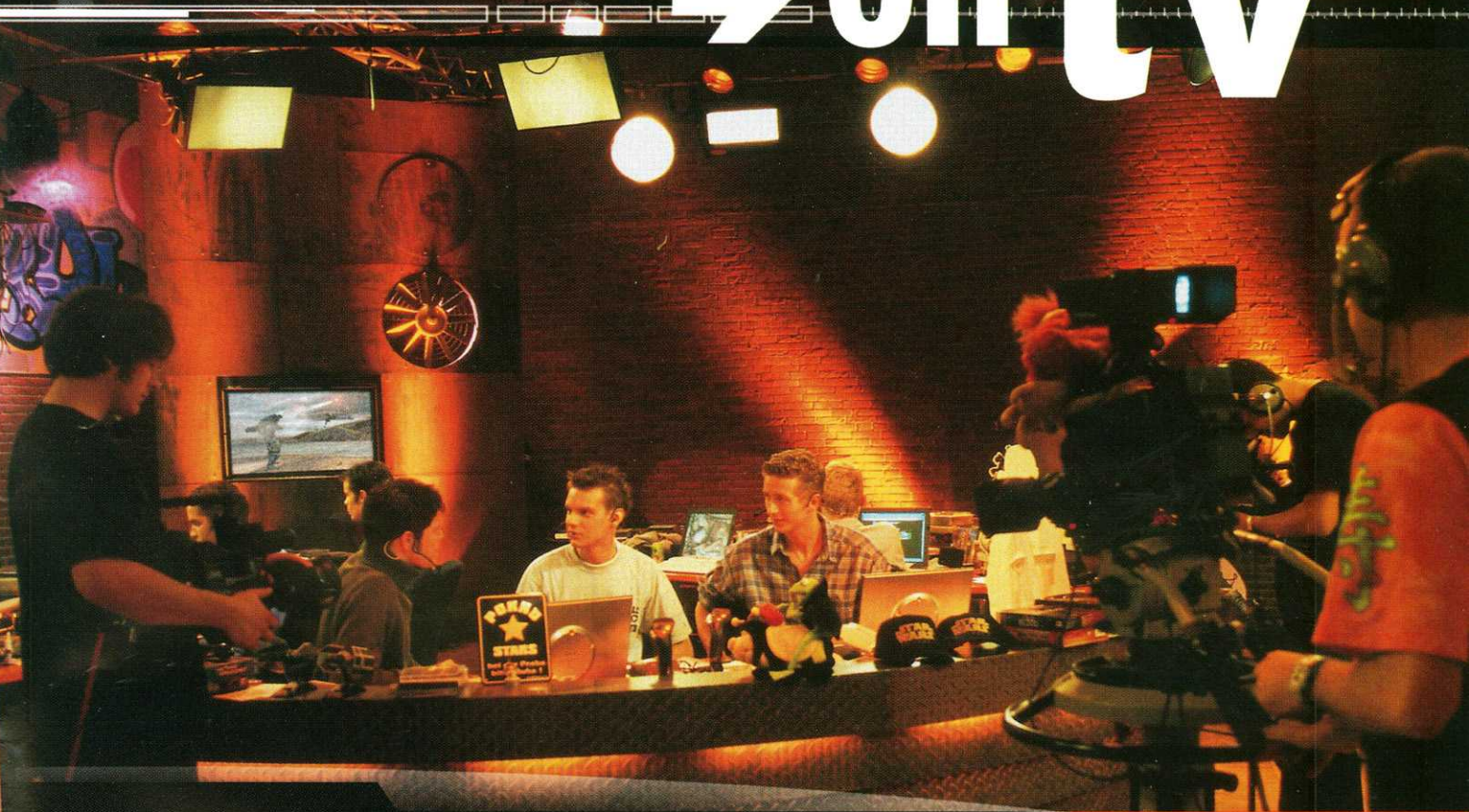


Ausgabe
11/01
erscheint am
24. Oktober

POWERGAMER

→ on tv

633667W80003



→ 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

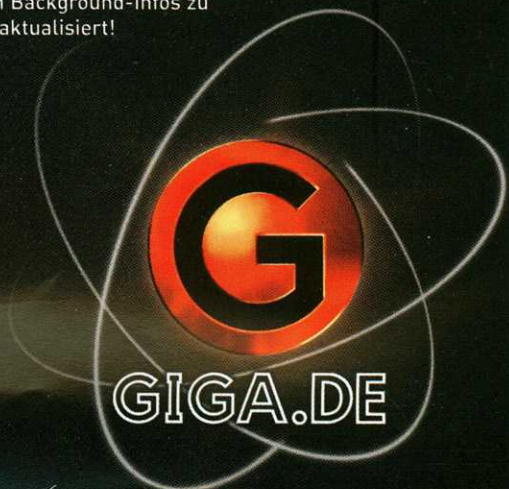
Die wichtigsten LAN-Parties im Überblick. Was geht ab in Deutschland, Schweiz oder Österreich? Sucht Ihr eine Party im kleinen Kreis oder das Mega-Event mit mindestens 1.000 Zockern? Bei uns ist alles dabei mit vielen Background-Infos zu jeder Party – täglich aktualisiert!

GIGA GAMES

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

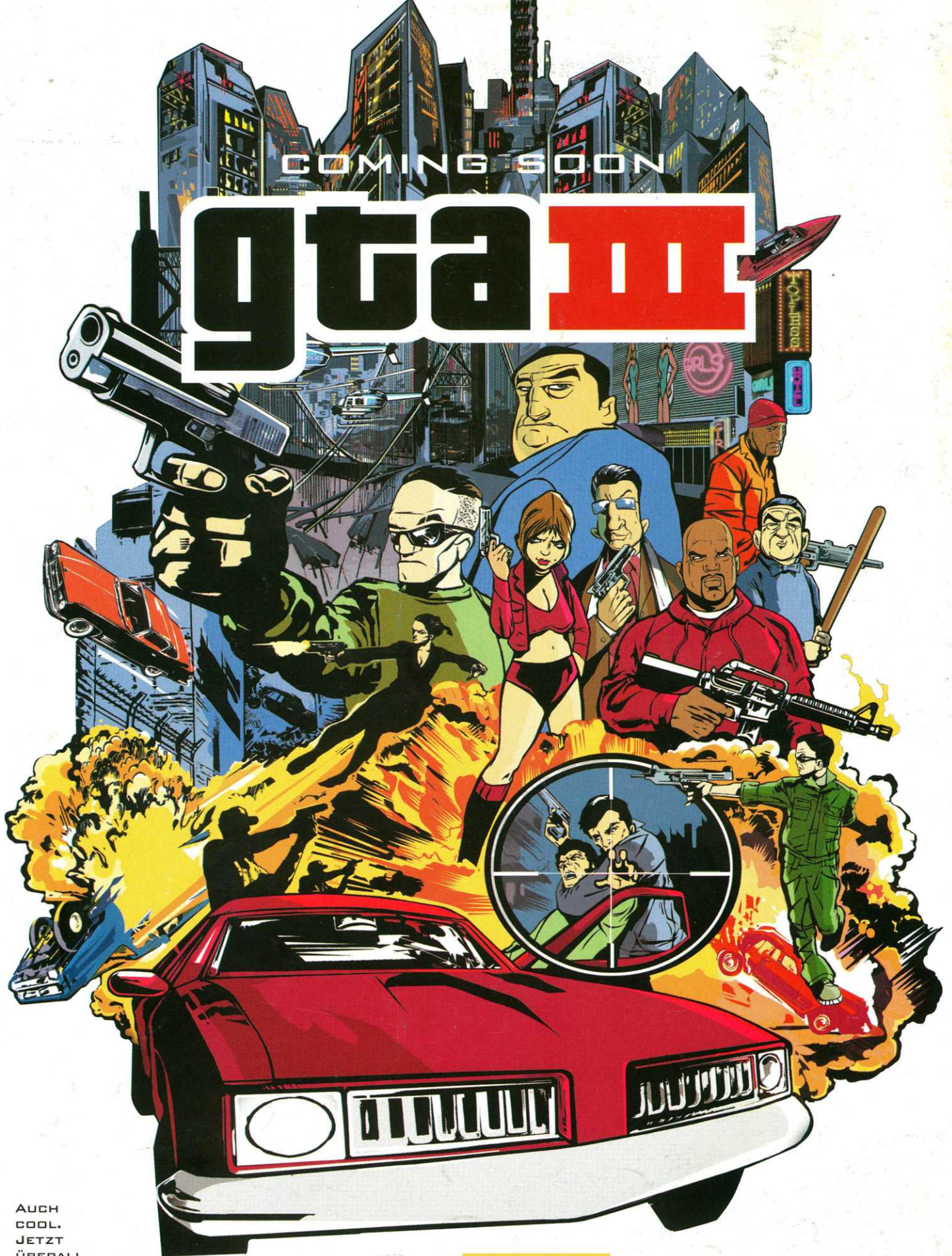


22:00 Uhr
MONTAG - FREITAG



COMING SOON

GTA III



AUCH
COOL.
JETZT
ÜBERALL
AUF DVD:



LIBERTY CITY YELLOW CAB
ZU GEWINNEN:



UNTER 0190/092828
(96 Pf. PRO ANRUF)
ODER WWW.GTA3.DE

OFFIZIELLES
GTA3-THEME

„BACK TO
THE STREETS“

VON
TOM NOVY
COMING SOON

PlayStation®2



WWW.GTA3.DE