

Nur **DM 4,50!**
Alle Hits aus USA & Japan:
ab sofort mit aktuellen Import-Tests!

Time Crisis 2
RIESENTEST: Die Lichtpistolen
erstmalig auf der PS2 im Einsatz!

11/01 DM 4,50 / € 2,30
bfr 106,- dkr 19,50 lit 5,100 lfr 106,- ös 34,-
hfl 5,80 sfr 4,50 dr 850,- ptas 440,-

PSG

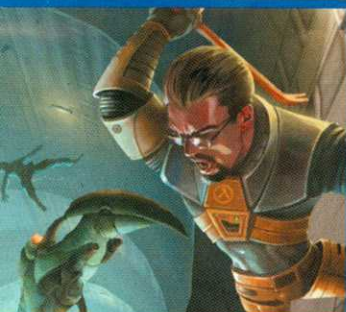
das PlayStation-2-Games-Magazin

**Hit auf Hit im
Test-Fest!**



GTA III

RIESENTEST: Der Action-Knüller



Half-Life (dt.)

RIESENTEST: Die PS2-Version

FIFA vs. Pro Evolution

TEST-DUELL: Wer wird Spitzenreiter?

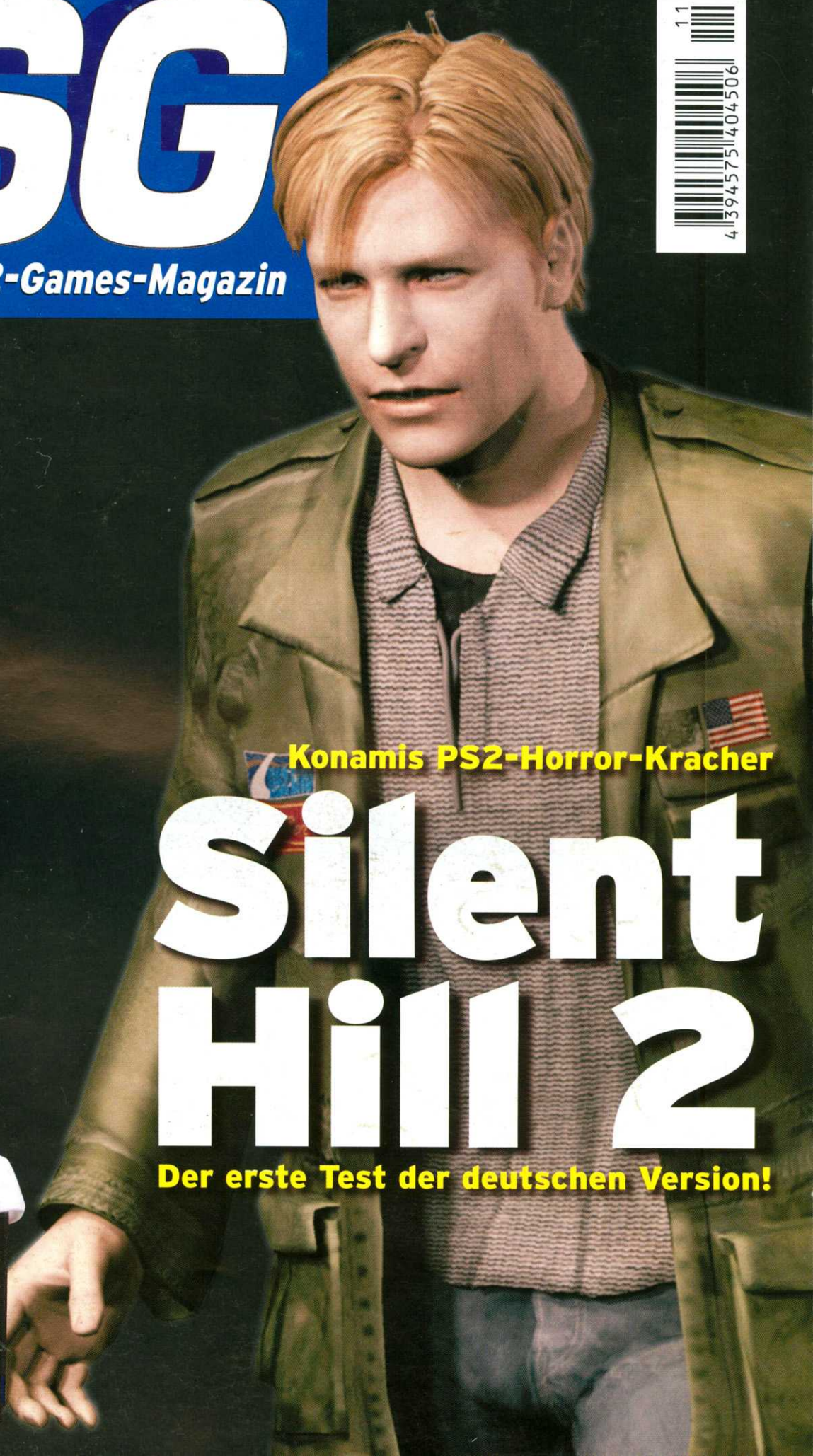
Ace Combat 04

IMPORT-TEST:
Der Action-Hit?

**Die
Weihnachts-
knüller**

SPECIAL:

Diese PS2-Spiele zockt die
Redaktion unterm Baum!



Konamis PS2-Horror-Kracher

Silent Hill 2

Der erste Test der deutschen Version!



PlayStation®2

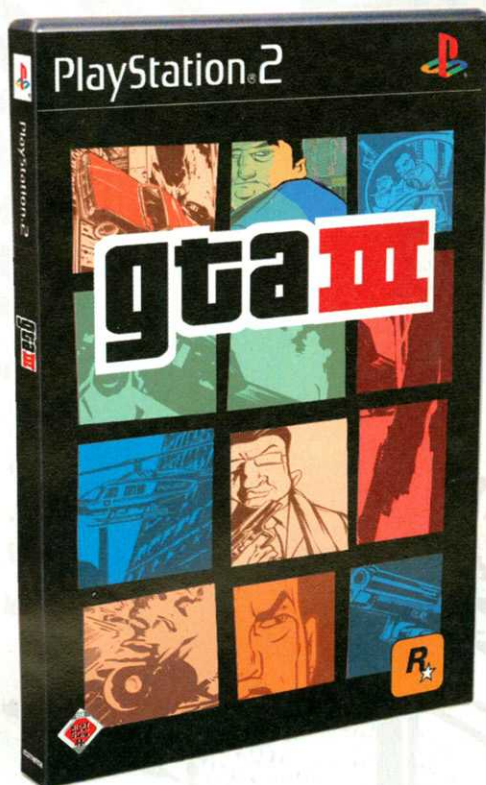


„PLAYSTATION“ UND DAS „PS“ LOGO SIND
EINGETRAGENE MARKENZEICHEN DER SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ROCKSTAR
GAMES UND DAS ROCKSTAR GAMES LOGO
SIND EINGETRAGENE MARKENZEICHEN VON
TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE, INC. © 2001.
ALL RIGHTS RESERVED.

„ÄUSSERST KOMPLEXE GANGSTER-ACTION IN
RIESIGER 3D-STADT - DAS KÖNNTE
NEUE MASSSTÄBE SETZEN“
BRAVO SCREENFUN 9/2001

„ÜBERRAGENDER TITEL MIT GUTER GRAFIK UND
GENIALER SPIELMECHANIK - EIN IDEALER COUP
FÜR HOBBY-GANGSTER.“

DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION MAGAZIN 10/2001

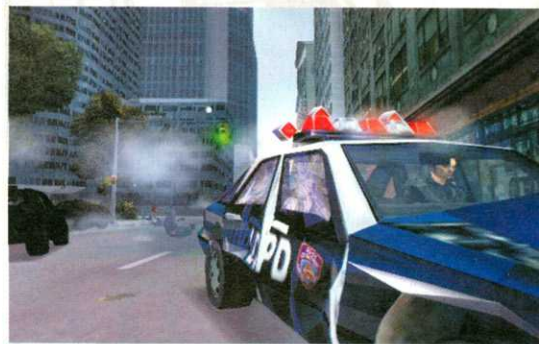


„SENSATIONELLES GANGSTER-EPOS MIT SCHIER
GRENZENLOSEN AKTIONSMÖGLICHKEITEN.
KRIMINELL SCHÖN UND UNERLAUBT SPASS!
GTA3 SCHEINT TATSÄCHLICH DER ERWARTETE
MEGA-KNALLER ZU WERDEN.“

DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION 2-MAGAZIN 10/2001

„GANZ KLAR: GTA III WIRD EINES DER BESTEN
SPIELE DES JAHRES. ERSTEINDRUCK: SUPER.“

PLAYZONE 10/2001



■ EIN MEILENSTEIN: GTA
ERSTMALS KOMPLETT IN 3D

■ RIESIGE STADT, UNGLAUBLICH
REALISTISCH UND DETAILLIERT



■ MEHR ALS 40 FAHRZEUGE -
AUTOS, ZÜGE, BOOTE...



■ STARKER SOUNDTRACK VON
MOVING SHADOW, GREEN-
SLEEVES, LUCIANO PAVAROTTI,
GIORGIO MORODER UVM.



LIBERTY CITY YELLOW CAB
ZU GEWINNEN:
UNTER 0190/092828
(96 Pf. PRO ANRUF) ODER
WWW.GTA3.DE



AUCH
COOL.
JETZT
ÜBERALL
AUF DVD.

WWW.GTA3.DE

MONSTER! ACTION! FUN!

**DEIN
DIGIMON
COMIC ALLE
2 WOCHEN
NEU!**



IMMER
MIT
EXTRA!



UND
DIE ORIGINAL
DIGIMON-
TASCHENBLÜCHER
GIBT'S ALLE
**2 MONATE
NEU!**



Dino

RTL

Umzugs-Stress und Spielefluten

■ Nachdem wir unseren Umzug schadlos überstanden hatten, ging es in der ansonsten beschaulichen PSG-Schreibstube mächtig rund: Die vorweihnachtliche Spieleflut schlug mit riesigen Wogen über uns zusammen. Absolute Highlights wie *Silent*

Hill 2, *GTA III* und *Half-Life* (dt.) gaben sich in unserem Gamelab ein Stelldichein und sorgten bei allen Redakteuren für mächtige Augenringe und Schlafentzug. Während Henry und Uwe ihre von *Silent Hill* und *Half-Life* (dt.) angegriffenen Nervenkostüme

flickten, sorgte unser langhaariger Redaktions-Desperado Ralph mit seiner Lightgun und *Time Crisis 2* für Stimmung. Um euch mit noch aktuelleren Infos über die interessantesten Neuigkeiten aus dem Land der aufgehenden Sonne und den USA zu versorgen, gibt es ab sofort Import-Tests in der PSG. Neben dem größten Testteil der PSG-Geschichte erwartet euch außerdem ein Interview mit Manfred Gerdes und die persönlichen Weihnachtshits der Redakteure. Nun aber genug der langen Vorrede. Einen schönen Monat und viel Spaß mit unserem Heft wünscht:

Euer **PSG**-Team



PS2-Weihnachtshits
Diese Games zockt die PSG-Crew nach dem Weihnachtsschmaus!

6

10
Wipeout Fusion
Adrenalin-Rush:
Wir haben die Gleiter-Action ausgiebig angespielt!

Silent Hill 2
Gruselhorr in Reinkultur:
Erfahrt alles über den Kracher im ausführlichen Test!

32

brandneu

Most Wanted	28
News	24
Release-Termine	28
No One Lives Forever	22
Splashdown	18
Tony Hawk's Pro Skater 3	16
Wipeout Fusion	10
World Rally Championship	20

getestet

DVD-Filme	65
So wird getestet	31
Zubehör	64

Ace Combat 04 (IMPORT)	60
Age of Empires 2	58
Alone in the Dark 4	58
Crash Bandicoot: D. Zorn des Cortex	52
FIFA 2002	47
Formel 1 2001	55
GTA III	36
Half-Life (dt.)	40
ICO (IMPORT)	62
Klonoa 2: Lunatea's Veil	54
Lotus Challenge	59
NHL 2002	56
NHL Hitz	58
Paris-Dakar Rally	59
Pro Evolution Soccer	44
Project Eden	58
Portal Runner	59
Silent Hill 2	32
Stunt GP	59
Time Crisis 2	50

tri+

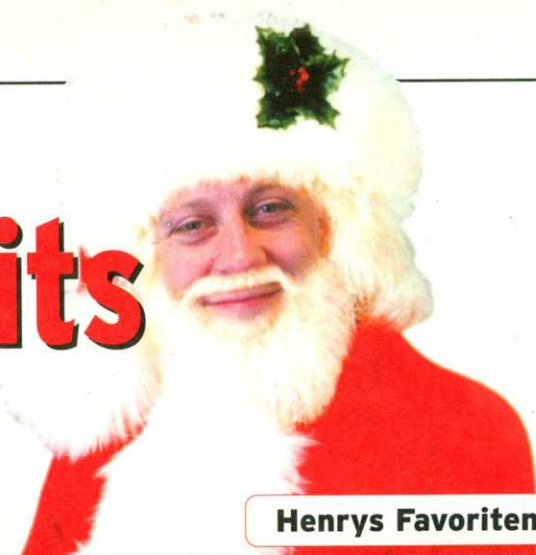
C. B. Lightyear - Star Command	66
Dave Mirra Freestyle BMX 2	66
DSF Freestyle Scooter	69
Fantavision	67
Ford Racing	69
Kessen	68
Le Mans 24 Stunden	68
MDK 2	67
NASCAR Heat	67
NHL 2002	67
Parasite Eve 2	68
Pro Evolution Soccer	68
RC Revenge Pro	67
Rogue Spear	69
Supercross	69
Top Gear: Dare Devil	67
Twisted Metal: Black	67
Unreal Tournament	68
XG3: Extreme-G Racing	68
X-Squad	69

extra

Charts	30
Comic	70
Impressum	72
Inhalt	5
Leser-Umfrage	71
Leserecke	70
PS2-Weihnachtshits	6
Vorschau	74

Weihnachtshits

Wenn ihr wissen wollt, was die PSG-Redakteure unterm Baum zocken, dann seid ihr hier richtig!



Henrys Favoriten:

Baldur's Gate: Dark Alliance

Rollenspiel | Virgin Interactive | November

Alle Rollenspielfans, die lieber durch muffige Dungeons hetzen, als mit den lieben Verwandten um den Weihnachtsbaum zu tanzen, sollten sich *Baldur's Gate: Dark Alliance* vormerken. Denn Snowblind Studios PS2-Erstling könnte das Genre der Action-Rollenspiele revolutionieren. Als Held habt ihr keine geringere Aufgabe, als die sagenumwobene Schwertküste vor einem schrecklichen Bürgerkrieg zu retten. Um dieses Ziel zu erreichen, prügelt ihr euch durch zahllose Dungeons, probiert magische Waffen aus und züchtet euren anfangs mickrigen Charakter zu einer echten Kampfmaschine heran. Solltet ihr trotzdem nicht gegen eure Feinde ankommen, könnt ihr im Zweispielermodus gemeinsam mit einem Kumpel auf Monsterjagd gehen. Die akkurate Umsetzung des *Dungeons & Dragons*-Regelwerkes sowie die hervorragende Grafik garantieren euch Spielspaß, bis auch der letzte Schnee geschmolzen ist.

Geeignet für

„Rollenspieler, Diablo-Fans und Leute, die Abwechslung vom Knuddel-RPG-Einerlei suchen“

Schwierigkeitsgrad

Mittel



Silent Hill 2

Action-Adventure | Konami | 23. November

Freunde der etwas anderen Unterhaltung werden in diesem Jahr von Konami reich beschenkt. Mit *Silent Hill* steht euch die wahrscheinlich gruseligste Videospielerfahrung aller Zeiten bevor. In der Rolle des Witwers James Sunderland geht ihr den seltsamen Ereignissen in der verschlafenen Kleinstadt Silent Hill auf den Grund und werdet in einen alpträumhaften Strudel des Grauens gezogen. Während ihr durch die komplett in Echtzeit berechnete Stadt schleicht, werdet ihr jeden Weihnachtstrubel vergessen. Bedrohliche Musik und die finstere Atmosphäre von *SH 2* lassen garantiert keine Festtagsstimmung aufkommen. Sagt hinterher nicht, wir hätten euch nicht gewarnt.

Geeignet für

„Zocker mit starken Nerven, David-Lynch-Fans und für Freunde des gepflegten Gruselns“

Schwierigkeitsgrad

Einstellbar



Devil May Cry

Action | Electronic Arts | 29. November

Pünktlich zur Weihnachtssaison legt euch EA einen echten Action-Kracher in den Stiefel. Bei *Devil May Cry* gibt es trotz vorweihnachtlicher Stimmung keine Gnade. In der Rolle des ersten Stylish-Hard-Action-Helden der Videospielgeschichte heißt es für euch: ballern, bis die Tanne nadelt. Um die Welt vor den Horden des Teufels zu retten, zieht der weißhaarige Dante mit seiner Partnerin Trish in den Kampf gegen allerlei dämonisches Gezücht. Neben dem hohen Spieltempo überzeugt *Devil May Cry* vor allem durch die unglaubliche Grafik. Bombastische Effekte, knackscharfe Texturen und unglaubliche Einfälle wie Shoot-'em-Up-Einlagen und Tauchsequenzen kitzeln das Optimum aus Sonys Flaggschiff heraus.

Geeignet für

„Gestresste Nikoläuse, John-Woo-Fans und jeden, der nur im entferntesten etwas mit Actionspielen anfangen kann“

Schwierigkeitsgrad

Leicht





Uwes Favoriten:

WipEout Fusion

Rennspiel | Sony | November

Für mich als alten *WipEout*-Hase kommt der Futureracer genau richtig, um mich nach dem Weihnachtsschmaus dem Geschwindigkeitsrausch hinzugeben. Mit zahlreichen Neuerungen und pfeilschneller Grafik könnt ihr euch auf einen Speed-Flash der besonderen Art gefasst machen. Gerade in Verbindung mit dem brachialen Technosoundtrack wird die stille Nacht zum donnernden Elektronik-Gewitter. Auf zahlreichen Kursen und mit durchschlagenden Waffen macht ihr euch bei *WipEout Fusion* auf, den Thron der F9000-Liga zu erkämpfen. Um euch keine Details der Raserei vorzuenthalten, findet ihr in dieser PSG ein ausführliches Preview über den kommenden Hit.

Geeignet für

„Adrenalinjunkies und Technofreaks, denen die stille Nacht nicht laut genug sein kann“

Schwierigkeitsgrad

Mittel bis schwer



Burnout

Rennspiel | Acclaim | November



Solltet ihr zu den Leuten gehören, die ihre Geschenke immer im letzten Moment kaufen, habt ihr mit *Burnout* die Möglichkeit, euch auf die brenzlige Verkehrslage vor Weihnachten einzustimmen. Mit einem Boliden eurer Wahl braust ihr nämlich durch die Verkehrsadern einer belebten Stadt, wobei eure Route durch Pfeile vorgegeben wird. Wie beim Weihnachtseinkauf hängt euch ein knallhartes Zeitlimit im Nacken, das durch Checkpoints aufgestockt wird. Damit der Racer den gewissen Pfiff erhält, haben die Programmierer ein beeindruckendes Schadensmodell eingebaut. Um aber ein arcadelastiges Gameplay zu wahren, wirken sich die derben Unfälle nicht dauerhaft auf euer Fahrzeug aus. Technisch auf der Höhe und mit einem grandiosen Spaßpotenzial ausgestattet, wird das Spiel für mich auf jeden Fall einer der Kracher zum Fest.

Geeignet für

„Arcade-Racer-Fans, Crash-Piloten und alle, die mit Verkehrsregeln nichts anfangen können“

Schwierigkeitsgrad

Mittel



Jak and Daxter: The Precursor Legacy

Jump & Run | Sony | Dezember

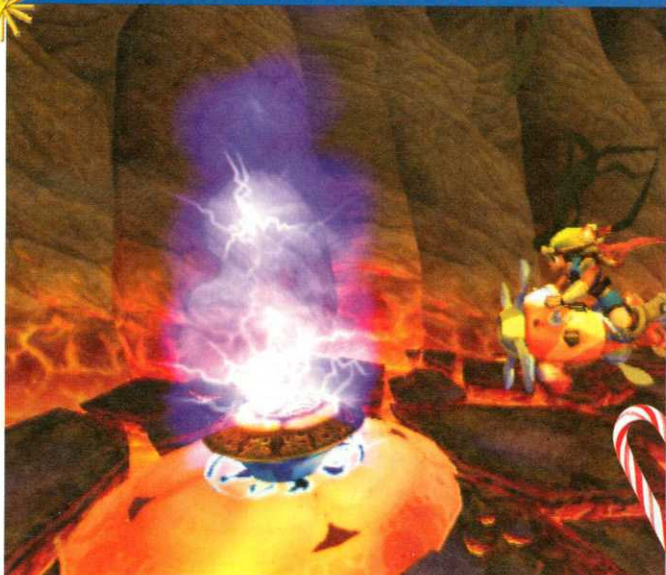
Nachdem sie die Crash-Bandicoot-Fackel an ihre Kollegen von Traveller's Tales weitergereicht haben, werkeln die fleißigen Programmierer von Naughty Dog an einem echten Jump&Run-Meisterwerk. In der Rolle des coolen Duos Jak und Daxter erwartet euch eine abenteuerliche Odyssee durch weiträumige 3D-Welten, düstere Höhlen und verschneite Gebirge. Die ausgefeilten Animationen der aus über 3.000 Polygonen modellierten Hauptdarsteller, zahlreiche Gags und die tolle technische Präsentation sind hierbei aber nur die halbe Miete. Was Jak und Daxter aus dem Jump&Run-Einheitsbrei heraushebt, ist die geniale Spielbarkeit. Leichte Zugänglichkeit, unkompliziertes Handling und die perfekte Steuerung wecken Erinnerungen an die Hits des legendären Designers Shigeru Miyamoto (*Mario*, *Zelda* & Co.) und lassen euch jeden Weihnachtstrubel vergessen. Ein absoluter Süchtigmacher, an dem kein Spielfan vorbeikommt.

Geeignet für

„Jump&Run-Fans und alle, die auf der Suche nach einer einzigartigen Hüpfpielerfahrung sind“

Schwierigkeitsgrad

Mittel



SSX Tricky

Snowboard | Electronic Arts | 22. November



Show Help

Außer der kalten Jahreszeit hat *SSX Tricky* nichts mit Weihnachten gemeinsam, denn dieses Spiel ist alles andere als friedlich. Hier wird mit Haken und Ösen um die Führungspositionen gekämpft und wenn ein Kontrahent dabei in eine Gletscherspalte plumpst, dann kommt das den anderen sehr gelegen. Mit teuflischer Geschwindigkeit und einer Framerate, die beim Endprodukt bei konstanten 60 Bildern pro Sekunde liegen soll, bügelt ihr über abgefahrene Pisten, die stellenweise an *WipeOut* erinnern. Loopings und weite Sprünge gehören genauso zu *SSX Tricky* wie brutale Slams und spektakuläre Überholmanöver. Wenn das Feld geschlossen ist, kann es sogar zu Handgreiflichkeiten zwischen den Fahrern kommen, was bei den hohen Geschwindigkeiten meist zu Bruchlandungen führt. Wer auf kompromisslose Pisten-Action steht, der sollte diesen Titel ganz oben auf seinem Wunschzettel notieren.

Geeignet für

„Schneehasen, Achterbahnfahrer und Actionfans, die sich keinen richtigen Winterurlaub leisten können“

Schwierigkeitsgrad

Mittel



Show Help



Ralphs Favoriten:

Tony Hawk's Pro Skater 3

Skateboard | Activision | November

Ich freue mich auf Weihnachten nach Skaterart! Anstatt Tannenbaum und besinnlicher Weihnachtsmücke gibt's bei mir fette Halfpipes und Punkrock satt. *Tony Hawk 3* wird nicht nur Skateboard-Fans die Freudentränen in die Augen treiben, sondern auch Anti-Sportler überzeugen. Bastelt euch einen eigenen Boarder zusammen, zieht ihm coole Klamotten an und gebt ihm einen freakigen Namen. Jetzt noch ein Besuch beim Tätowierer und schon ist der Nachwuchsskater fertig. Die Areale sind nicht größer als beim Vorgänger, aber dafür wesentlich lebendiger gestaltet. Egal ob flüchtende Diebe oder pöbelnde Passanten, beim dritten Teil der Skaterreihe jagt eine Überraschung die andere. Das Trickrepertoire wurde gewaltig erweitert und die Bewegungen der Straßenrowdys sehen einfach cool aus. Let's go!

Geeignet für

„Extremsportler, Skater und Joystick-Akrobaten, die von wilden Rails und Halfpipes nicht genug bekommen können“

Schwierigkeitsgrad

Mittel bis schwer



Pro Evolution Soccer

Fußball | Konami | 23. November



Vorsicht! Wenn ihr mit diesem Spiel beginnt, kann es passieren, dass ihr erst von den Silvesterböllern wieder aus euren Fußballträumen gerissen werdet. Wenn ich mich nicht gerade auf einem virtuellen Skateparcours herumtreibe, dann werde ich die weißen Weihnachten jedenfalls auf dem grünen Rasen verbringen und mit *Pro Evolution Soccer* die Winterpause überbrücken. Im Gegensatz zu den meisten anderen Mattscheiben-Kicks ist *Pro Evolution* sehr realistisch. Alle Spielzüge und Torraumszenen sehen beinahe so aus, als wären sie einer TV-Übertragung entnommen worden. Dank der vielen Spielmodi und der unglaublichen Spieltiefe festzelt Konamis Ausnahmetitel den Spieler für sehr lange Zeit an den Bildschirm.

Geeignet für

„Nachwuchs-Beckenbauers, Ballkünstler, Sportfans und alle, denen die Winterpause zu lang ist“

Schwierigkeitsgrad

Schwer





HEISSE ABGASE DES VORDERMANNES BRENNEN IN DEINEN LUNGEN.

GEFAHR LAUERT STÄNDIG IN DEINEN RÜCKSPIEGELN.

EIN FEHLER KANN DEINE NIEDERLAGE BEDEUTEN.

KOPF AN KOPF MIT
DEN SCHNELLSTEN
FAHRERN DER WELT.



PC CD-ROM

PlayStation 2

www.electronicarts.de



it's in the game.

easports.com



■ Erstmals werden bei WipEout auch Wettereffekte en masse eingesetzt. Allerdings wirken sich diese nicht im Geringsten auf die Fahreigenschaften aus.

WipEout Fusion

Vielen Freaks ist die *WipEout*-Serie auf PSone bestens bekannt. Insgesamt drei Teile der adrenalinfördernden Gleiter-Hatz sowie ein exklusiver Ableger auf Nintendos N64 sind bisher erschienen.

■ Das erste *WipEout* auf Sonys 128-Bit-Maschine soll aber ein besonderer Kracher werden. Aus diesem Grund sind die andauernden Verschiebungen des Titels nicht weiter tragisch. Jetzt nähert sich das Spiel endlich der Fertigstellung und die Schiffe warten mit brüllenden



■ Herrliche Weitsicht und passende Licht-Effekte machen WipEout in Verbindung mit purer Geschwindigkeit zu einem Spaßgarant.

i Adrenalin pur auf der PSone!

WipEout

Zum Start der PSone in Deutschland gab es das revolutionäre *WipEout*. Im Keim der aufkommenden Techno-Generation war das Spiel damals der erste Vertreter der Future-Racer auf einem 32-Bit-System und bot erstmals eine perfekte Symbiose aus pumpender Underground-Musik in Verbindung mit purer Geschwindigkeit. Ein weiterer Aspekt war das mehr als coole Design der Logos, Menüs und natürlich der Strecken und Gleiter, für das seinerzeit extra eine Agentur (Designer's Republic) beauftragt wurde.



WipEout 2097

Angestachelt von dem Erfolg des ersten *WipEout* machten sich die Entwickler von Psygnosis an den Nachfolger und konnten eine überzeugende Leistung abliefern. Technisch verbessert und etwas leichter als der erste Teil, fand *WipEout 2097* ebenfalls eine Menge Fans (was nicht zuletzt wieder einmal an dem genialen Soundtrack lag). Übrigens sind ein Großteil der Psygnosis-Mitarbeiter auch für das PS2-*WipEout* verantwortlich, allerdings unter neuem Namen. Nachdem Sony Psygnosis aufgekauft hatte, wurde die Truppe als „Studio Liverpool“ auf die PS2 losgelassen.



Wip3out

Der dritte Teil der Serie wurde nicht vom Original-Entwicklerteam programmiert, weshalb manche Fans durch die etwas andere Umsetzung des Themas leicht abgeschreckt wurden. Technisch gab es nicht viel zu mäkeln, aber das typische *WipEout*-Feeling wollte sich aufgrund des unterschiedlichen Designs nicht so recht einstellen.



Triebwerken darauf, eure PS2 in einen futuristischen Rennzirkus sondergleichen zu verwandeln.

Alles wird gut!

Aus diesem aktuellen Anlass ließ es sich Stefan Dettmering (PR-Assistent Sony Deutschland) nicht nehmen, den „heiligen“ Computec-Hallen einen Besuch abzustatten. Im Schlepptau hatte er Clemens Wangerin aus Liverpool (Studio Manager), der als Executive Producer für die Entwicklung von *WipEout Fusion* verantwortlich ist. Darüber hinaus befand sich in dem Kofferchen der beiden noch ein besonderes Schmankerl: nämlich eine beinahe fertige Version von *WipEout Fusion*.

Wir schreiben das Jahr 2150 und eine neue Rennliga erblickt das Licht der Welt. Die F9000-Serie ist genau das Richtige für alle Adrenalinjunkies der Zukunft, die mit pfeilschnellen Gleitern, angetrieben von mächtigen Motoren, um die Wette heizen wollen. Die Zukunftsrennfahrer begnügen sich jedoch nicht mit ordinären Geschwindigkeitsduellen, vielmehr gehört der Waffeneinsatz bei diesem brutalen Sport ebenfalls dazu. Die so genannten „Crafts“ verfügen dabei über einen individuellen Schild, der durch Bandenberührungen und den Einschlag von feindlichen Projektile geschwächt wird. Verpasst

ihr dann die Möglichkeit, einmal pro Runde an der Box „aufzuladen“, wird sich euer Gleiter mit Abzug der letzten Schildenergie in einen explodierenden Feuerball verwandeln. Allerdings habt ihr einige Möglichkeiten, um dies zu verhindern. Auf den Rennstrecken gibt es pulsierende Felder, die euch beim Drüberausen frische Waffensysteme oder Turboenergie beschere. Per Knopfdruck lassen sich die Goodies dann auslösen, wobei die beliebten Erdbengrnatanten aus den Anfängen der *WipEout*-Serie endlich wieder mit von der Partie sind. Weiterhin stehen euch – wie gewohnt – unterschiedliche Raketensysteme sowie Minen zur Verfügung,



■ Mit Vollgas durch üppige Dschungelvegetation. Da kommen Erinnerungen an das geniale *WipEout 2097* auf.



■ Während der dramatischen Hochgeschwindigkeitsrennen zeigt Sonys Flaggschiff mal wieder, was in ihm steckt. Besonders Achterbahnelemente sorgen für Adrenalin.



■ Jumps aus gigantischen Höhen sorgen für angenehmes Kribbeln in der Magengegend. Nicht selten könnt ihr dabei das gesamte Kursdesign von oben bewundern.



■ Erwischt es einen der Kontrahenten, werdet ihr eine mächtige Explosion zu Gesicht bekommen. Vergesst ihr, eure eigene Energie nachzufüllen, ereilt euch das gleiche Schicksal.



■ Der neue Flammenwerfer heizt euren Gegnern mächtig ein. Leider konnten wir aber noch nicht alle neuen Waffen in Aktion sehen.

um lästige Verfolger abzuschütteln. Neu sind der Flammenwerfer (mit klasse Echtzeiteffekten) und die durchschlagenden Photonen-Torpedos.

■ Achterbahn-Feeling

Insgesamt wird es bei *WF* sieben Locations geben, die jeweils ein eigenes Hintergrund-Setting aufweisen. Mal heizt ihr durch Bergwelten mit entsprechenden Steigungen und gigantischen Sprüngen, mal brettet ihr durch fantastisch beleuchtete Stadt-Szenarios oder düst durch üppige Vegetationen. Jedes Areal bietet dabei drei unterschiedliche Kurse, die sich in ihrer Länge extrem unterscheiden. Das bedeutet, ihr könnt euch auf 21 futuristische Racetracks freuen, die mit wahnwitzigen Loopings und Korkenzieherdrehungen nicht nur Achterbahnfans in ihren

Bann ziehen dürften. Wie schon zu Beginn der PSOne-Ära kommt es auch bei *Wipeout Fusion* auf perfekte Streckenkenntnis an, um den echten Geschwindigkeitsrausch zu erleben. Der intelligente Einsatz der Luftbremse ist hier von entscheidender Bedeutung, damit ihr vor heik-

len Kurven das Schiff auf Kurs bringen könnt. Lieb gewonnene Teams aus den ersten Teilen wie Feisar oder Auricom sind auch beim neuesten *Wipeout* mit von der Partie. Aus jeweils zwei Piloten, durch die auch die unterschiedlichen Fahreigenschaften der Crafts definiert werden,

dürft ihr euren Favoriten herauspicken. Übrigens ist das Handling der Gleiter anhand von 48 Parametern festgelegt (ein hoher Wert im Gegensatz zu den sieben Parametern aus dem ersten *Wipeout*). Weiterhin könnt ihr nach erfolgreichen Rennen mit den verdienten Credits euer Fahrzeug aufrüsten und beispielsweise die Endgeschwindigkeit hochschrauben oder mit einem aufgemotzten Schildgenerator ins nächste Rennen starten.

■ Langer Spielspaß garantiert

Um die Langzeitmotivation zu steigern, haben sich die Entwickler ein paar Besonderheiten einfallen lassen, die auch das wiederholte Durchspielen lohnenswert machen. Als Beispiel sei hier zunächst einmal der Zone-Modus genannt. Dabei müsst ihr euch nicht um solche Nebensächlichkeiten wie Bremsen oder Gasgeben kümmern, weil die Konsole das für euch erledigt. Zum Ausgleich fährt ihr die ausgewählte Strecke so oft ab, bis euer Gleiter aufgrund von Bandenreplemnen explodiert. Witzig ist dabei die Tatsache, dass euer Gefährt von Runde zu Runde immer schneller wird, bis ihr letztlich beinahe „Lichtgeschwindigkeit“ erreicht. Den



■ Hier seht ihr eine der kurzen Offroad-Passagen. Die gegnerischen Gleiter wirbeln dabei mächtig Staub auf.



■ Nachts kommt das Leuchten der mächtigen Triebwerke besonders gut. Leider flimmerte unsere Preview-Version noch ziemlich.

Kurs dann noch unbeschadet zu durchfahren, erfordert einiges an Können, vor allem müsst ihr jeden Kurvenverlauf bis ins kleinste Detail verinnerlicht haben. Die Steuerung reagiert dabei in jeder Situation präzise und direkt auf eure Befehle und wird selbst den „Digital-Fans“ gerecht, die lieber zum D-Pad anstatt des Sticks für ihre Lenkbewegungen greifen. Außer dem obligatorischen Arcade-Mode könnt ihr natürlich auch Time-Trial fahren, um eure Bestzeiten zu verbessern. Cool ist auch der Challenge-Mode, bei dem es acht unterschiedliche Aufgaben zu meistern gilt. Beispielsweise tretet ihr lediglich mit einem Energiepunkt gegen einen Kontrahenten an und müsst ihn ohne jegliche Kollisionen besiegen. Als Belohnung winken „Team Super Weapons“, die absolut durchschlagende Wirkung besitzen. Der Orbital Laser ist dabei besonders interessant: Nach erfolgreichem Anvisieren wird euer Gegner nämlich von einem satellitengestützten Mega-Laser gebrutzelt.

■ Technik im Wandel der Zeit

Das neue *WipeOut* sieht im wahrsten Sinne des Wortes berauschend aus. Zwar stört das alte PS2-Flimmerproblem manchmal ein wenig, aber dafür ist alles im Spiel auf extreme Geschwindigkeit getrimmt. Die Grafik-Engine läuft mittlerweile mit flüssigen 50 Bildern pro Sekunde und soll bei der endgültigen Verkaufsversion auch im Multiplayer-Mode nicht in die Knie gehen. Besondere

i Interview mit Clemens Wangerin – Executive Producer *WipeOut Fusion*

■ Clemens Wangerin, Studio Manager und Executive Producer für Studio Liverpool, England, ist verantwortlich für die Produktion von *WipeOut Fusion* und stand uns für ein ausführliches Interview zur Verfügung.

PSG: Wie sieht denn bei euch ein typischer Arbeitstag aus?

Clemens Wangerin: Generell dauert ein Arbeitstag bei uns sehr lange. Besonders in dieser heißen Entwicklungsphase befindet sich das Team normalerweise etwa 16 Stunden im Studio, um die Einhaltung der Deadline zu gewährleisten.

PSG: Wo wird der Schwierigkeitsgrad bei *WF* anzusiedeln sein? Schließlich war das erste *WipeOut* Knüppelhart.

Clemens Wangerin: Wir werden uns etwa an *WipeOut 2097* orientieren, womit der Schwierigkeitsgrad etwas moderater ausfällt. Dennoch lautet das Motto für *WipeOut Fusion*: Bist du gut genug? Das Spiel wird auf jeden Fall eine harte Herausforderung.

PSG: Welche entscheidenden Verbesserungen oder Veränderungen gibt es zu den PSone-Vorgängern?

Clemens Wangerin: *WF* hat an Spieltiefe wesentlich zugelegt. Der Spieler wird eine Menge Zeit investieren müssen, um tatsächlich das

ganze *WipeOut*-Paket zu bekommen. Manche Spielmodi werden erst freigeschaltet, nachdem andere Modi durchgespielt wurden. Gerade der Zone-Mode ist extra für die erfahrenen *WipeOut*-Spieler gedacht und wird erst zum Schluss freigeschaltet. Dies stellt quasi eine Belohnung für wirklich hartnäckige Spieler dar. Weiterhin sind die Strecken nun mit Loopings und Korkenziehern ausgestattet. Außerdem gibt es wieder gigantische Jumps, bei denen während des Fluges sogar das gesamte Areal überblickt werden kann. Übrigens tragen die Schiffe nun bei Kollisionen mit der Streckenbegrenzung Schaden davon, was auch das weitere Fahrverhalten beeinflusst.

PSG: Wie ist das Balancing zwischen den unterschiedlichen Waffen und wie wichtig ist deren Einsatz?

Clemens Wangerin: Am Anfang des Arcade-Mode sind die Waffen noch relativ unwichtig, weil wir erreichen wollen, dass sich der Spieler zunächst auf die Fahreigenschaften konzentriert und lernt, seinen Gleiter perfekt zu beherrschen. Allerdings ändert sich das im weiteren Verlauf drastisch, da die Gegner zunehmend intelligenter werden und sich auch auf erbitterte Positionskämpfe untereinander einlassen.

PSG: Noch eine Frage zur Technik: Wie

Mühe haben sich die Designer mit den Effekten gegeben. Explosionen en masse, Staubaufwirbelungen bei Offroad-Passagen (ihr habt richtig gelesen, bei manchen Kursen macht ihr tatsächlich kurze Ausflüge in die Landschaft) und schöne Lichteffekte umschmeicheln

eure Augen. Beeindruckend ist ebenfalls die Sichtweite. Dabei werden keine störenden Pop-ups das tolle Gesamtbild des Racers trüben. Begleitet wird das furiose Rennspektakel wie üblich



■ Von links nach rechts: Uwe Hönig, Team-Feisar-Pappaufsteller, Clemens Wangerin

seid ihr mit der PS2 zurechtgekommen und was haltet ihr von der Hardware?

Clemens Wangerin: PS2-Spielentwicklung stellt grundsätzlich eine Herausforderung dar. Die innere Struktur der Hardware ist kompliziert und es dauert eine gewisse Zeit für die Programmierer, sich mit den Aspekten der Architektur vertraut zu machen. Kein Monat vergeht, in dem wir nicht neue Tricks herausfinden, um bestmögliche Ergebnisse aus den Prozessoren herauszukitzeln. Allerdings haben wir mehr Zeit dafür verwendet, die Spieltiefe zu erreichen, womit die Verschiebungen des Titels nicht nur auf technische Probleme zurückzuführen sind. Besondere Vorzüge hat die Konsole im Bereich der Echtzeiteffekte, die auch ausgiebig in *WipeOut Fusion* genutzt werden.

PSG: Danke für das Interview.

von treibenden Techno-Beats. Da aber am Soundtrack noch intensiv gearbeitet wird, konnten wir den Entwicklern leider keine Tracklist entlocken. Macht euch aber auf Underground-Sound vom Feinsten gefasst. Alles in allem werden *WipeOut*-Fans (und nicht nur die) bestens bedient. Die PSG-Redaktion ist jedenfalls schon aufs Äußerste auf das fertige Spiel gespannt. (Uwe Hönig)



■ Regen erwartet euch bei manchen Strecken ebenfalls. Da die Gleiter aber keinen Bodenkontakt haben, wird die Strecke nicht „rutschig“.

WIPEOUT FUSION

- | | | |
|--|--|-----------------------------------|
| ☐ CD | ☒ DVD | ☐ Lenkrad |
| ☒ Analog | ☒ Dual Shock | ☐ Tastatur |
| ☐ Maus | ☐ Lightgun | |

Spieler: 1-2
Genre: Rennspiel
Termin: November
Hersteller: Sony
Besonderheiten: Speed und Techno

EINSCHÄTZUNG:

Super

„Mit *WipeOut Fusion* erreicht die erfolgreiche Serie ihren bisherigen Höhepunkt!“

EINE NEUE WELT

EIDOS
INTERACTIVE

CORE

PlayStation 2

A large, stylized illustration of the character Herdy Gerdy, a young boy with large blue eyes, wearing a brown tunic and a small feather in his hair. He is standing on a grassy hill, looking up and shielding his eyes with his hand. The background features a large tree on the right and a colorful, hazy sky with soft clouds and distant mountains.

EIN NEUER HELD

(OPM2 07/01)

"EIN UNGEWÖHNLICHES SPIELPRINZIP
IN EINER TRAUMHAFTEN COMIC-
OPTIK: DAS WIRD BESTIMMT EINES
DER HIGHLIGHTS IM HERBST 2001!"

(PLAYZONE 07/01)

"HERDY GERDY IST EINE FRISCHE
WALDBRISSE IM HIGHTECH-MOLOCH
DER VIDEOSPIELE! EINSCHÄTZUNG:
SEHR GUT."

(PLAYERS 07/01)

"NEBEN DER HERVORRAGENDEN
GRAFIK, DIE SELBST EINEN "RAYMAN"
NEIDISCH
MACHT, ÜBERZEUGT VOR ALLEM DAS
NEUARTIGE SPIELPRINZIP"

PlayStation 2



HERDY GERDY

EIDOS

Tony Hawk's Pro Skater 3

Die beiden Tony-Hawk-Spiele waren die Skatespiel-Referenz des 32-Bit-Zeitalters und brachten eine regelrechte Extremsport-Lawine ins Rollen, aber kein anderes Game konnte dem guten, alten Tony das Wasser reichen.

Die beiden Titel war so perfekt, dass viele meinten, man könne an der Steuerung und dem Gameplay eigentlich nichts verbessern und Activision würde mit der Neuauflage lediglich ein aufgepepptes Sequel auf den Markt bringen. Die vier abgefahrenen Levels der uns vorliegenden Version haben uns jedoch eines Besseren belehrt!

Turbo-Skating!

Ein fulminantes Film-Intro, begleitet von schnellen Skate-Punk-Klängen, stimmt euch auf das Extremsportvergnügen ein. Bis auf zwei Pro-Skater (Bob Burnquist und der gealterte Kareem

Cambell) stehen euch alle aus den ersten beiden Teilen bekannten Sportler zur Auswahl. Für die zwei fehlenden Jungs wurde mit Steve Caballero sowie Bam Margera jedoch mehr als adäquater Ersatz gefunden. Einige unter euch dürften Bam Margera aus der Fernsehserie *Jackass* kennen, in welcher der furchtlose Kerl bescheuerte Kunststücke und Mut-

proben zum Besten gibt. Sollte euch keiner der Skater zusagen, dann dürft ihr euch euren eigenen Halfpipe-König zusammenbasteln. Von der Frisur, über die Klamotten bis hin zu verschiedenen Tätowierungen könnt ihr alles einstellen und euch ein virtuelles Ebenbild erschaffen. Dann geht es auf die Straße! Was zuerst ins Auge sticht, ist die wahnsinnige Geschwindigkeit, mit der das Spiel abläuft. Mit herrlich realistischen Animationen saust eure Spielfigur absolut ruckelfrei im Turbo-Gang durch intelligent gestaltete Levels. Die Kleidung eures Ausgewählten flattert im Wind und nimmt bei Stürzen sichtbaren Schaden. Nach zu vielen Slams



Diesem unheimlich alten Mann müsst ihr helfen, in seine Behausung zu kommen. In eben dieser wartet eine gefährliche Überraschung auf euch.



Mit ein wenig Übung könnt ihr waghalsige Tricks wie diesen Airwalk meistern und viele Punkte einheimsen. Bei Misslingen wartet ein Zimmer im Krankenhaus.



Wenn ihr in Los Angeles ein bestimmtes Gelände grindet, löst ihr ein verheerendes Erdbeben aus.



Ein Boardslide am Rande eines Wolkenkratzers kann euren Athleten Kopf und Kragen kosten.



Nach dem Erdbeben in Los Angeles ist der gesamte Level mit Trümmerstücken und Autowracks übersät.

i Bam Margera: The Jackass

■ Dieser furchtlose 18-Jährige ist nicht nur ein professioneller Skater, sondern auch ein Fernsehstar! In der amerikanischen Kultserie *Jackass* (jeden Donnerstag um 24 Uhr auf MTV) vollführt er mit seinen wilden Kollegen abgefahrene Stunts, die bereits beim Hinsehen wehtun. Zu den witzigsten *Jackass*-Disziplinen gehören: Die lebende Zielscheibe, Pooh-Diving und Stelzenboxen.



■ Bam Margera ist in Amerika ein Star. Seine große Liebe ist das Skateboard

sieht euer Schützling aus wie ein Bahnhofspunk und an den Unglücksstellen zeugen Blutflecken von den Missgeschicken. Wie bei den ersten beiden Teilen müsst ihr in jedem Level etliche Aufgaben lösen, um das nächste Areal zu Gesicht zu bekommen. Es fällt auf, dass die Anforderungen deutlich gestiegen sind und die zu erreichenden Punkte deutlich über denen der Vorgänger liegen. Unterschiedlich sind auch die Aufgabenstellungen. Während ihr zum Beispiel in Los Angeles durch Grinden bestimmter Geländer ein Erdbeben auslösen könnt, müsst ihr im Suburbia-Level einem alten



■ Während eines Grinds erscheint über eurem Kopf eine Einblendung, die euch hilft, das Gleichgewicht zu halten.

Mann dabei helfen, in seine Behausung zu gelangen. Für Abwechslung ist also gesorgt.

■ Erweitertes Trickrepertoire

Die gravierendste Neuheit ist die Einführung von so genannten Manuals und Reverts. Mit ihnen könnt ihr die Trickfolgen miteinander verbinden und zu Megakombinationen ausweiten. Das Spiel gewinnt dadurch deutlich an Dynamik und Spielwitz, allerdings benötigen die neuen Techniken einiges an Übung. Wenn ihr nach einem Grind wieder auf der Straße landet, könnt ihr mit einer schnellen Auf-und-ab-Bewegung des Analogsticks ein Manual einleiten. Euer Skater führt dann eine Art Wheelie aus, den ihr allerdings ausbalancieren müsst. Schafft ihr es, ohne Bruchlandung ein neues Hindernis zu erreichen, dann könnt ihr eure Trickfolge fortsetzen, ohne den Multiplikator-Bonus zu verlieren. Bei Sprüngen verläuft es ähnlich. Nachdem



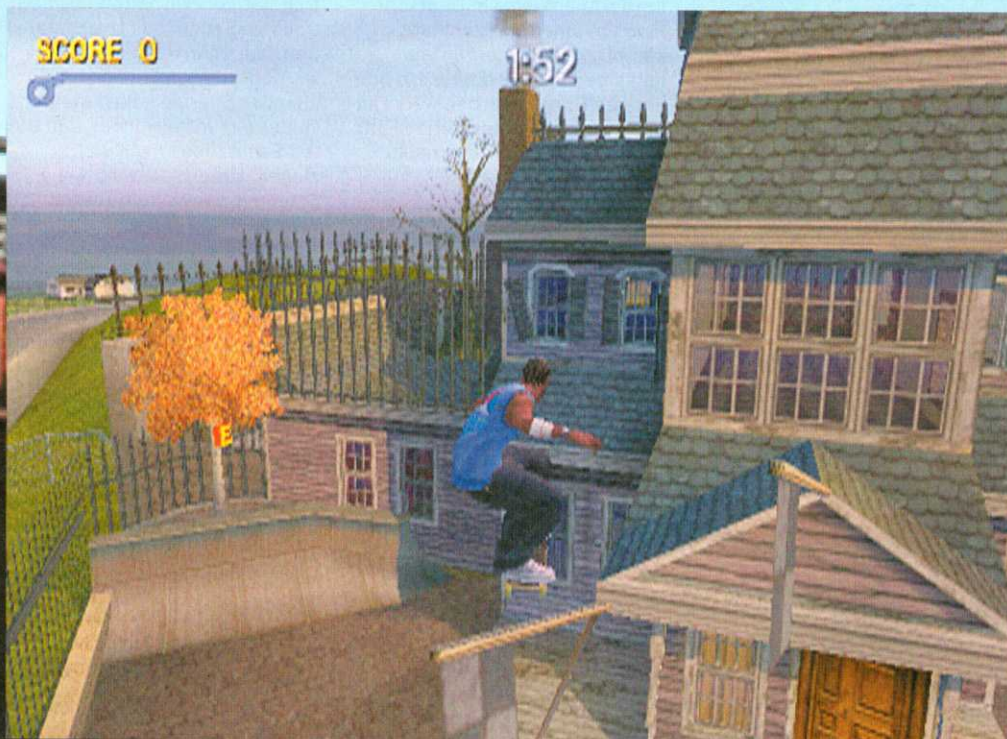
■ Selbst im kalten Kanada ziehen die wilden Skater ihr typisches, luftiges Outfit der Wintermontur vor.



■ Vor dem Wettkampf in Tokio setzt sich Altmeister Tony Hawk auf sein Board und konzentriert sich auf den bevorstehenden Lauf. Jetzt kann nichts mehr schief gehen.

euer Athlet ein halsbrecherisches Luftmanöver gezeigt hat und zur Landung ansetzt, müsst ihr im richtigen Moment die L2- oder R2-Taste drücken, um beim Landen einen Revert auszuführen. Im direkten Anschluss könnt ihr mit einem Manual die laufende

Trickreihe fortsetzen. Hört sich schwierig an und ist es auch. Ein Mehrspielermodus ist zwar geplant, aber auf der Demo noch nicht vorhanden. Aller Wahrscheinlichkeit nach wird es wieder einen Zweispieler-Splitscreen-Modus mit Graffiti, Trick Attack und Horse geben. Gespannt sind wir auf die auch in der deutschen Version implementierte Online-Funktion, die es euch ermöglicht, mit bis zu vier Spielern im Internet oder über iLink-Kabel gegeneinander anzutreten. Warten wir es ab. (Ralph Wollner)



■ Mit ein wenig Schwung könnt ihr euch hoch in die Luft katapultieren und in entlegene Gegenden gelangen. Hier erwartet den Skater ein gruseliges Geisterhaus samt unheimlicher Zombiegroft und modrigen Geheimhängen.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

- | | | |
|--|--|-----------------------------------|
| ☐ CD | ☒ DVD | ☐ Lenkrad |
| ☒ Analog | ☒ Dual Shock | ☐ Tastatur |
| ☐ Maus | ☐ Lightgun | |

Spieler: 1-4
Genre: Skateboard
Termin: 15. November
Hersteller: Activision
Besonderheiten: Neuartige Steuerung

EINSCHÄTZUNG:

Super

„Tony Hawk's Pro Skater 3 mausert sich zum Must-Have-Titel!“



■ Solltet ihr in der Hitze des Rennens die Orientierung verlieren, dann zeigt euch der Pfeil den richtigen Weg.



■ Mittels Splitscreen könnt ihr Freunde zum Duell herausfordern. Die Fernsicht nimmt dabei jedoch deutlich ab.



■ Die Sprungschancen katapultieren euch hoch in die Luft – die ideale Gelegenheit, einen gewagten Stunt zu versuchen.

Splashdown

Seid ihr vom tristen Herbstwetter genervt? Dann braucht ihr unbedingt **Splashdown**! Dieses Spiel bringt euch den virtuellen Sommer ins Haus. Aber Vorsicht! Zeit zum Entspannen werdet ihr kaum haben, denn **Splashdown** bedeutet knallharte Wassersport-Action.

■ Extremsportarten liegen derzeit mächtig im Trend. Dies wird auch auf dem Videospielemarkt deutlich, denn Titel wie *Tony Hawk's Pro Skater 3* und *SSX Tricky* gehören zu den vielversprechendsten Spielen für die PS2. Mit **Splashdown** versucht Infogrames, der Konkurrenz vom Wasser her auf die Pelle zu rücken.

■ Solide Extremsport-Kost

Das amerikanische Entwicklerteam „Rainbow Studios“ hat mit *ATV Offroad* eindrucksvoll bewiesen, dass sie mit komplizierten Physikmodellen umgehen können. Kein Wunder also, dass bei **Splashdown** das Fahrverhalten eures Sea-Doos im Vordergrund steht. Mit dem linken Analogstick könnt ihr den Schwerpunkt eures Neopren-Trägers verlagern und euren PS-starken Wellenflitzer steuern. Zieht den Stick in eure Richtung, um mit maximaler Geschwindigkeit über die Wellen zu preschen. Aber Vorsicht! Umso mehr Fahrt ihr aufnehmt, desto sensibler reagiert die Steuerung und abrupte Richtungsänderungen enden meist mit ungewollter Abkühlung im feuchten Element. Die Kontrolltechnik erlernt ihr am einfachsten im Trainingsmodus, bei dem eine Profifahrerin alles Wissenswerte über den Umgang mit dem Sea-Doo erklärt. Während den Wettkämpfen geht es brutal zur Sache. Wer einem der fünf Mitstreiter zu nahe kommt,



■ In engen Kurven kommt es immer wieder zu riesigen Massenkarambolagen. Jetzt heißt es Ruhe bewahren und das Feld von hinten aufräumen.

muss mit unangenehmen Rammversuchen rechnen. Nur, wenn ihr massiv zurückschlägt und eure Gegner mit gezielten Stößen aus der Bahn werft, habt ihr die Chance, auf das Siebertreppchen zu steigen und euch für weitere Rennen zu qualifizieren. Die insgesamt 18 Strecken sind grafisch gut dargestellt und dem jeweiligen Austragungsort angepasst. Wenn ihr beispielsweise in Deutschland um einen Spitzenplatz kämpft, dann bügelt ihr an lieblichen Fachwerkhäusern und antiken Burgen vorbei, während in der Karibik hinterhältige Riffs und zerfallene Schiffswracks auf euch warten.

■ Griff in die Trickkiste!

Natürlich dürfen bei einem Extremsport-Titel die Stunt-Einlagen nicht fehlen. Bei

Splashdown spielen diese eine besondere Rolle, denn wenn es euch gelingt, während einem Sprung riskante Flugmanöver zu meistern, dann füllt sich eure Energieleiste auf und die Motorleistung eures Vehikels wird deutlich erhöht. Gleiches geschieht, wenn ihr die über die ganze Strecke verteilten Bojen richtig umfährt. Ist eure Energieleiste voll, dann optimiert sich das Fahrverhalten des Sea-Doos und auch leicht verpatzte Sprünge können gestanden werden, während bei unzureichender Energie selbst kleine Fehler ein unfreiwilliges Bad eures Schützlings nach sich ziehen. Untermalt wird das Spiel mit dem mediterranen Flair von passender, wuchtiger Musik. (Ralph Wollner)

SPLASHDOWN

- | | | |
|--|--|-----------------------------------|
| ☐ CD | ☒ DVD | ☐ Lenkrad |
| ☒ Analog | ☒ Dual Shock | ☐ Tastatur |
| ☐ Maus | ☐ Lightgun | |

Spieler: 1-2
 Genre: Rennspiel
 Termin: 8. November
 Hersteller: Infogrames
 Besonderheiten: 18 Rennstrecken

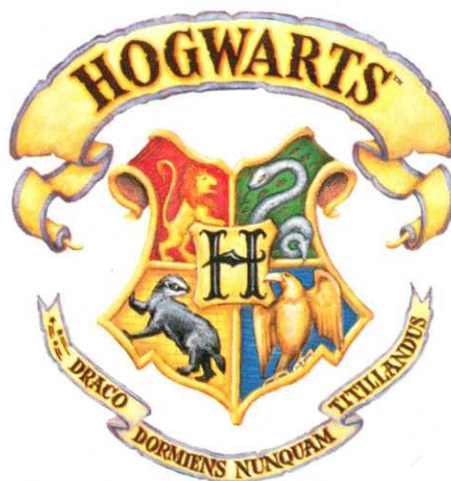
EINSCHÄTZUNG:

Gut

„Freut euch auf ein Spiel mit hohen Wellen und schnellen Flitzern!“



Schüler gesucht.



Anmeldung ab 16. November 2001.



www.electronicarts.de

www.harrypotter.com



© 2001 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten.
HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros.
WBIE LOGO: TM & © Warner Bros.
(s01)

© 2001. PlayStation and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo and GameBoy are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1996 Nintendo of America Inc.



Die Innenansicht ist nicht gerade übersichtlich, weshalb ihr auf die Ansagen eures Co-Piloten achten solltet.



Die Lens-Flare-Effekte sehen einfach toll aus. Besonders die malerische Korsika-Rallye bietet einiges fürs Auge.



Wunderschöne, fotorealistische Landschaften erfreuen das Herz eines jeden Offroad-Freaks.

World Rally Championship

Bereits auf der E3 kristallisierte sich aus der ersten spielbaren Version heraus, dass mit **World Rally Championship** ein echter Pistenfeger auf uns zubraust.

Nun, da sich das Spiel seiner Veröffentlichung nähert, konnten wir uns anhand einer neuen Vorabversion von den Qualitäten der Rallye-Simulation überzeugen. Und um eines gleich vorwegzunehmen: Das Game sieht einfach superb aus.

■ Spielbarkeit entscheidet

Doch zunächst sollten wir einmal die Optik außen vor lassen. Denn schon das geniale *Colin McRae Rally* bewies, dass es bei einem guten Rallye-Spiel nicht in erster Linie auf die Qualität der Grafik ankommt. Vor allem bestimmt das Fahrverhalten der Boliden den Spielspaß. Perfektes Sliden der 300-PS-Fahrzeuge erweist sich als wichtigstes Mittel, um auf den staubigen Pisten zum Erfolg zu kommen.

Wenn

es den Entwicklern gelingt, einerseits den Realismus nicht zu vernachlässigen und gleichzeitig einen schnellen Einstieg und eine gute Spielbarkeit zu ermöglichen, ist der Hit im wahren Sinne des Wortes programmiert. Die Jungs von Evolution Studios haben genau an diesem Punkt angesetzt und eine fordernde, aber ausbalancierte Fahrphysik erstellt. Es macht schlichtweg einen Heidenspaß, mit den Original-Rallye-Fahrzeugen der aktuellen Saison durchs Gelände zu heizen. Ein

weiterer Vorteil der offiziellen Lizenz besteht darin, dass sämtliche Pisten der Saison originalgetreu auf die PS2 übertragen worden sind. Insgesamt gibt es 14 Locations auf vier Kontinenten, die sich in insgesamt 96 Etappen aufteilen. Dass den Kursen mithilfe satellitengestützter Daten der letzte Feinschliff verpasst wurde, zeigt, wie akribisch die Programmierer zu Werke gegangen sind. Mit derselben Sorgfalt haben die Jungs die Rallye-Fahrzeuge nachgebildet, bei denen sämtliche Details inklusive der Piloten prima aussehen. Bis zur Fertigstellung soll noch ein ausgefeiltes Schadensmodell der Fahrzeuge auch optisch für Offroad-Atmosphäre sorgen. Gebrochene Achsen, Getriebeschäden, geborstene Scheiben oder Reifenplatzer zeigen auf den ersten Blick den Zustand des Gefährts an. Bei der uns vorliegenden Version waren leider nur zersprungene Rücklichter und kaputte Scheiben zu sehen, physikalisch sind die Schäden allerdings bereits voll

spürbar. Nach heftigen Unfällen könnt ihr nur noch hoffen, euch ohne all-





Die Rallye-Boliden wurden ihren realen Vorbildern bis ins kleinste Detail nachgebildet. Sogar die Köpfe der Piloten wurden den Originalfahrern der Saison nachempfunden.



Baut ihr einen Crash und kommt beispielsweise von der Fahrbahn ab, werdet ihr nach drei Sekunden wie von Geisterhand auf die Piste zurückgeholt.

zu viel Zeitverlust bis ins Etappenziel zu retten, um dort eure Mechaniker alles Weitere erledigen zu lassen. Leider waren die Reparatur- und Tuning-Elemente in der Preview-Version noch nicht eingebaut. Wie im Rallye-Sport üblich, fahrt ihr alleine auf der Strecke, während euer Co-Pilot euch den Streckenverlauf angibt. Die Gesamtzeit der einzelnen Etappen wird addiert und der Fahrer mit der besten Zeit gewinnt. Multiplayer-Freunde brauchen sich aber keine Sorgen zu machen: Per Split-screen sind auch spannende Duelle möglich. Übrigens besitzen die Rallye-Boliden der sieben renommierten Teams unterschiedliche Fahreigenschaften, weshalb ihr euch für die Auswahl eures Favoriten ruhig etwas Zeit nehmen solltet.

■ Coole Optik als Bonbon

Neben der guten Fahrphysik haben die Entwickler auch bei den grafischen Aspekten ihre Hausaufgaben gemacht. Die Engine

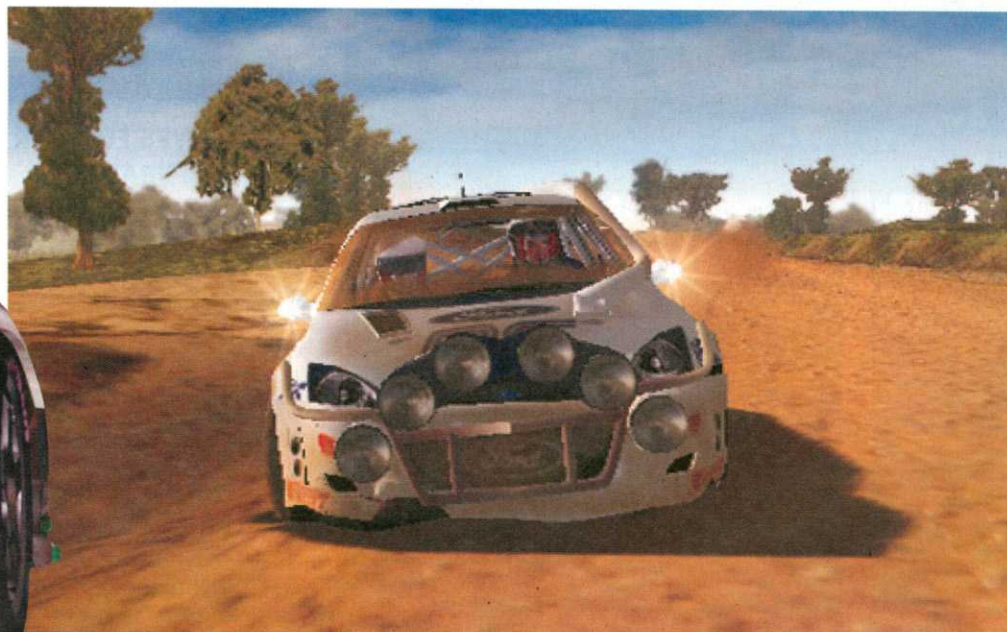


Links seht ihr eine Etappe der Italien-Rallye als Originalfoto. Rechts dagegen die Nachbildung aus dem Spiel.

leistet fabelhafte Arbeit und Ruckler gibt es keine zu sehen. Hier kommt der Vorteil eines Rallye-Spiels zum Tragen, da keine zusätzlichen Autos inklusive deren künstlicher Intelligenz berechnet werden müssen. Aus diesem Grund konnten die Grafiker in die Vollen gehen und beinahe fotorealistische Strecken erstellen. Diese bieten eine sehr gute Weitsicht und sorgen für Stimmung im Fahrerlager. Selbst die Dunstschwaden am

Horizont mancher Strecken wirken nicht störend, sondern verstärken den realen Eindruck. Besonders gelungen sind die Sonnenblende-Effekte. Ähnlich wie bei *Gran Turismo 3* sticht euch das gleißende Licht der aufgehenden Sonne regelrecht in den Augen. Zusätzlich gibt es einige der schönsten Lens-Flare-Effekte der PS2-Geschichte zu bewundern. Der Streckenbewuchs sieht ordentlich aus, könnte aber beim Näherheranfahren

mit einer etwas besseren Auflösung dargestellt werden. Ferner haben die Zuschauer nur wenige Animationsphasen spendiert bekommen. Natürlich habt ihr die Wahl, das schmutzige Geschehen aus mehreren Perspektiven zu beobachten. Witzig, aber eher unnützlich ist dabei die Helmkamera-Perspektive. Durch die mitdargestellten Kopfbewegungen wird die Action dann leider etwas unübersichtlich. Alles in allem ist *WRC* bereits recht ausgereift, so dass sich Rallye-Fans schon auf heiße Zeit-Rennen an kalten Winterabenden freuen dürfen. (Uwe Hönig)



Tolle Lichteffekte lockern das Spektakel angenehm auf und sorgen für realistischen Look.

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

- | | |
|--|--|
| ☐ CD | ☒ DVD |
| ☒ Analog | ☒ Dual Shock |
| ☐ Maus | ☐ Lightgun |
| | ☐ Lenkrad |
| | ☐ Tastatur |

Spieler: 1-2
 Genre: Rennspiel
 Termin: 28. November
 Hersteller: Sony
 Besonderheiten: Physikalisches und optisches Schadensmodell

EINSCHÄTZUNG:

Sehr Gut

„WRC wird die Fans dieser staubigen Motorsportart restlos begeistern.“



■ Heftige Feuergefechte sorgen für Adrenalinschübe. Durch den Einsatz der zahlreichen Gimmicks könnt ihr euch manchmal auch eleganter aus der Affäre ziehen.



■ Vorsicht, nasser Fußboden! Sogar deutsche Schilder begegnen euch auf dem Weg durch feindliches Territorium. Trotz dieser Warnung werdet ihr von flinken Schergen angegriffen.

No One Lives Forever The Operative

Die PlayStation 2 hat sich im Konsolenbereich eindeutig als Traummaschine für Ego-Shooter-Fans gemausert.

■ Nun schiebt auch Vivendi Universal einen neuen Vertreter des Genres nach. Dabei handelt es sich um einen Spionage-Thriller, der als PC-Version sehr gute Bewertungen einstrich. Die PSG hatte die Gelegenheit, den Titel mit der hübschen Agentin vorab zu zocken.

■ Die holde Weiblichkeit

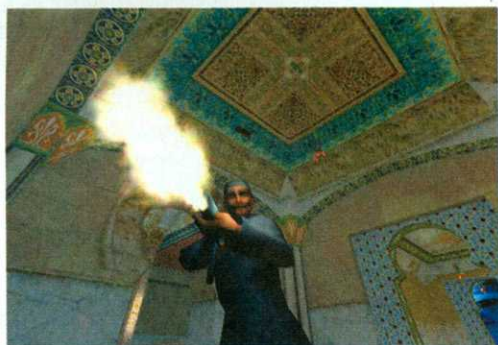
Ganz im Gegensatz zu den meisten Shootern übernimmt ihr im Fall von *NOLF* die Rolle einer adretten Geheimagentin namens Cate Archer. Durch Zufall stößt sie auf Korruption und Verrat in den eigenen Reihen, was sie als ehrliche Spionin natürlich nicht ungesühnt lassen kann. Schnell werdet ihr durch die ausgefeilte Story in einen abgedrehten Spionage-Film mit 60er-Jahre-Flair ver-

setzt, dem der hitverdächtige Soundtrack noch die Krone aufsetzt. Das Spielprinzip orientiert sich an den üblichen Ego-Shooter-Vorgaben, wobei verschiedene Elemente aus erfolgreichen Spielen wie *Half-Life* (dt.) oder *Red Faction* geschickt

miteinander kombiniert wurden. So werdet ihr neben 30 verschiedenen Waffen und Hilfsmitteln auch Fluchtfahrzeuge wie Schneemobile oder Motorräder für den erfolgreichen Abschluss eines Levels benutzen dürfen. Diese führen euch an



■ Die ausgefeilte Architektur in den verschiedenen Locations lässt genügend Spielraum für spannungsgeladene Versteckspiele à la *Metal Gear Solid*.



■ Obwohl ihr bereits auf dem Boden liegt, ballert dieser Bösewicht ohne Gnade weiter aus allen Rohren.



■ Manche der Levels sind beinahe fertig gestellt und sehen schon ziemlich gut aus, andere wiederum sind noch im Rohstadium.

exotische Schauplätze rund um den Erdball. Sogar auf einer russischen Weltraumstation werdet ihr nach dem Rechten schauen und auf einen Absteiger in die Karibik könnt ihr euch ebenfalls freuen. Gegenüber der PC-Version sind zu den zwölf bekannten Locations vier neue hinzugekommen. Die Steuerung hält sich an die inzwischen etablierten Standards auf der PS2. Das bedeutet, ihr benutzt die beiden Analogsticks, um eure Feinde aufs Korn zu nehmen. Grafisch sorgte die frühe Preview-Version leider noch eher für Sorgenfalten als für offene Münder. Regelmäßige Ruckelanfälle sowie teilweise fehlende Texturen bescheinigen dem Titel bisher eine durchschnittliche Qualität. Allerdings wurde uns versprochen, dass noch kräftig an dem Spiel gearbeitet wird. Alles in allem hat das Game durchaus Potenzial und wir sind sehr gespannt auf die testfähige Version, die wir noch diesen Winter in den Händen halten werden. (Uwe Hönig)

NO ONE LIVES FOREVER THE OPERATIVE

☐ CD ☒ DVD
☒ Analog ☒ Dual Shock ☐ Lenkrad
☐ Maus ☐ Lightgun ☐ Tastatur

Spieler: 1-2
Genre: Action
Termin: Ende Dezember
Hersteller: Vivendi Universal
Besonderheiten: Knackige Hauptdarstellerin

EINSCHÄTZUNG:

Gut

„Interessante Ego-Shooter-Kost mit schöner Story.“

! JEDEN MONAT NEU! 252 SEITEN MANGA SATT! !

! BUNZAI! NR. 1 AB DEM 18. OKTOBER 2001 FÜR DM 6,- ÜBERALL IM HANDELT! !

Nr. 1 November 11/2001 • DM 6,- • sFr 6,- • öS 44,- • Yen 338

BUNZAI!

NR. 1

DIE TOP MANGA-SERIEN AUS JAPAN!

Mit fetten BUNZAI! Stickern!

ONE PIECE SO FING ALLES AN!

AKIRA TORIYANA SAND LAND KANN UNSER TRAUFT NICHTS!

BEI MIR KÖNNEN SICH ANFÄNGER UND PROFIS SO RICHTIG AUSTOßEN! STIFTE RAUS UND LOS!

TALENTE GESUCHT!

4 395650 706003

0 1

Oktober 2001

BUNZAI!

DAS MANGA-MAGAZIN

CARLSEN COMICS

www.banzai-online.de

DRAGON BALL © 1986 by BIRD STUDIO / SHUEISHA Inc. • SANDLAND © 2000 by BIRD STUDIO / SHUEISHA Inc. • HUNTER X HUNTER © 1998 by Yoshihiro Togashi / SHUEISHA Inc. NARUTO © 2000 by Masashi Kishimoto / SHUEISHA Inc. • D.N.A. © 1993 by Masakazu Katsura / SHUEISHA Inc. • ONE PIECE © 1997 by Eiichiro Oda / SHUEISHA Inc.

! JEDEN MONAT NEU! 252 SEITEN MANGA SATT! !



■ **Lizenzausch:** Activisions Zusammenarbeit mit Marvel wird weiterhin ausgedehnt. Nach Spider-Man und den X-Men hat sich Activision Lizenzen für den hier zu Lande recht unbekannten Iron Man und das Alt-Superhelden-Team Fantastic Four gesichert.

EA goes DTS: Electronic Arts hat angekündigt, dass die kommenden Spiele-Hits *SSX Tricky* und *NHL 2002* als erste Konsolenspiele digitalen Surround Sound bieten werden. Der Clou hierbei: Nicht nur Zwischensequenzen, sondern das gesamte Spiel wird in fettem DTS-Sound aus euren Boxen wummern.



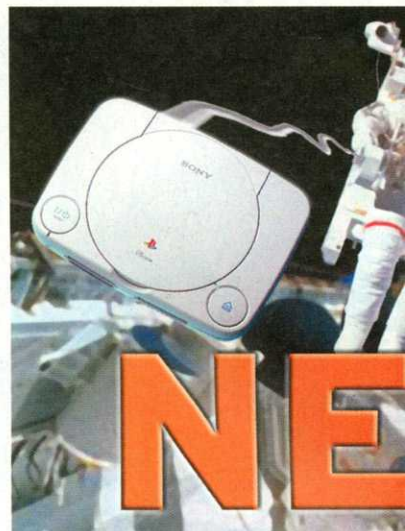
■ **Tiger-Vertrag:** Der berühmteste Golfer der Welt, Tiger Woods, hat mit Electronic Arts einen Vertrag über fünf Jahre und eine nicht genauer bezifferte Anzahl von Golf-Games abgeschlossen.

Baller-Zombies: Der Nachfolger des qualitativ eher durchwachsenen Lightgun-Shooters *Survivor* wird noch dieses Jahr in Japan unter dem Namen: *Resident Evil Gun Survivor CODE: Veronica* erscheinen. Über einen PAL-Release ist leider noch nichts bekannt.

■ **PS2-Delfin:** Nachdem *Ecco the Dolphin* bereits auf dem Dreamcast für Furore gesorgt hat, macht sich der quirlige Meeressäuger nun daran, auf der PS2 gegen eine außerirdische Bedrohung zu kämpfen. Im Gegensatz zur etwas langatmigen Dreamcast-Variante wird die PS2-Version einen Kompass erhalten, mit dem ihr schneller zu eurem nächsten Einsatzort findet. Stundenlanges Herumdümpeln ist damit ausgeschlossen.



■ Obwohl Terrorismus ein heikles Thema ist, symbolisiert Metal Gear laut Entwicklerangaben den Kampf für Freiheit und Gerechtigkeit.



■ Abgesehen von Änderungen in der Hintergrundgrafik wird sich auch an der Story und am Setting von MGS 2 etwas ändern.



■ Solid Snakes neues Abenteuer wird wie geplant im November in den amerikanischen Läden stehen.

Der Terror und seine Folgen

■ Nach den Terroranschlägen in den USA muss sich die Welt mehr und mehr mit den Folgen der schrecklichen Ereignisse auseinander setzen. Von dieser Entwicklung ist leider auch die Videospelindustrie nicht verschont geblieben. Viele Softwarehersteller sehen sich nun gezwungen, ihre Produkte auf eventuelle - in Bezug auf die Ereignisse - pietätlose Inhalte

zu untersuchen. Activision reagierte hierbei am schnellsten und verschob den Release-Termin von *Spider-Man 2 Enter: Electro*. „Aus Respekt vor den Opfern, deren Familien und unseren Mitbürgern verschieben wir die Einführungen und nehmen einige Änderungen im Spiel vor“, hieß es in einer Pressemitteilung. Aus demselben Grund hat auch Sony bei

Dropship, *Twisted Metal: Black* und *Syphon Filter 3* die Bremse gezogen und den Europastart verschoben. Ebenfalls betroffen ist *Smuggler's Run 2*. Wegen der neuen politischen Situation in Afghanistan wird das Spiel, welches auch Missionen in besagtem Land enthielt, verschoben. Konamis Superhit *Metal Gear Solid 2* wird nach offiziellen Angaben aber nicht verschoben. Obwohl geringe Änderungen an der Hintergrundgrafik gemacht werden müssen, wird Solid Snakes Abenteuer pünktlich im November in den amerikanischen Läden stehen.



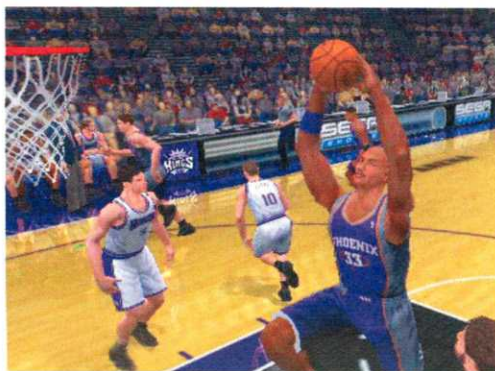
■ Aufgrund der derzeitigen weltpolitischen Lage werden die Missionen bei *Smuggler's Run 2* neu designt.



■ Auch Sonys von Hobby-Strategen heißersehnter Titel *Dropship* wird leider etwas verschoben.



■ Selbst im heftigsten Defense-Getümmel bieten euch die einstellbaren Perspektiven von NBA 2K2 optimale Übersicht bei euren Angriffen.



■ In den aufwendigen Replays könnt ihr hervorragend animierte Slam Dunks und Alley Hoops beobachten.



■ Alle Arenen sind mit großer Liebe zum Detail in Szene gesetzt worden. Selbst die Trainer wurden nicht vergessen.

Sport November Sega NBA 2K2

■ Auf dem PS2-Basketball-Court sind in der nächsten Zeit ein paar krachende Slam-Dunks zu erwarten, denn mit *NBA 2K2* und *NBA Live 2002* stehen zwei wirkliche Oberkracher in den Startlöchern. Den Anfang macht Sega, das sich nach seinem Rückzug aus dem Hardware-Geschäft voll und ganz der Spieleprogrammierung widmet. Mit *NBA 2K2* haben die Program-

mierer von Visual Concepts ein ganz heißes Eisen im Feuer. Neben abgefahrenen Kameraperspektiven wird das Basketball-Game vor allem durch die per-

fekten Animationen der Spieler und eine mit 60 Frames pro Sekunde laufende Grafik-Engine für Furore sorgen. Die sehr hohe Spielgeschwindigkeit bietet zudem alle Möglichkeiten für Simulations-Fans, stellt aber durch spektakuläre Motion-Capturing-Dunks auch Arcade-Freaks zufrieden. Mit einem Anpfiff ist allerdings frühestens im November zu rechnen.



■ Durch eine gute Kameraführung habt ihr bei NBA 2K2 selbst in den kniffligsten Situationen die optimale Übersicht.

■ Nach dem Dreamcast macht sich Sega Sports nun daran, auch Sonys PlayStation 2 zu erobern.



PS2-Colin: Wie Codemasters kürzlich bekannt gab, wird bereits fleißig am dritten Teil der *Colin McRae*-Serie gearbeitet. Neben einem neuen Schadensmodell und einem stärkeren Focus auf McRae und seinen Beifahrer sind noch keine weiteren Details bekannt.

■ Götterdämmerung: Um den Fähigkeiten der aktuellen Konsolengeneration gerecht zu werden, wird Peter Molyneux' Göttersimulation *Black & White* einer gründlichen Frischzellenkur unterzogen. Anders als in der PC-Version findet das gesamte Spiel aus der First- bzw. Third-Person-Perspektive statt, inhaltlich wird hingegen nichts geändert. Inwiefern die Online-Features der PC-Version übernommen werden, steht noch nicht fest.



Cannonball Run: Sci arbeitet unter dem Titel *GumBall 3000* an einem Racer, der euch alle Freiheiten lässt. In einem Fahrzeug eurer Wahl habt ihr nichts anderes zu tun, als ein 3.000-Meilen-Rennen quer durch die USA zu gewinnen. Dass Verkehrsregeln bei einem solchen Mammut-Rennen nicht so wichtig sind, versteht sich fast von selbst. Neben spektakulären Verfolgungsjagden soll vor allem das umfangreiche Schadensmodell für Aufsehen sorgen.



■ Midway startet durch: Nachdem sich der traditionsreiche Entwickler aus dem Arcade-Geschäft zurückgezogen hat, legen die umtriebigen Amerikaner nun mit voller Kraft an der PlayStation-2-Front los. Unter anderem wird an einer neuen Version des Spielhallen-Urgesteins *Defender* gearbeitet. Ebenfalls in der Entwicklung befinden sich die Fun-Sport-Spektakel *Gravity Games* und *Freaky Flyers* sowie ein Basketball-Titel mit dem seltsamen Namen *Ballers*.

Brumm-Brumm: Rage Software arbeitet seit einiger Zeit an der Entwicklung von zwei neuen PS2-Rennspielen. *GTC Afrika* verspricht spaßige Rallye-Unterhaltung auf staubigen Pisten mit einem umfangreichen Lizenz-Fuhrpark. *Crash* hingegen scheint sich stark in Richtung des Klassikers *Destruction Derby* zu bewegen. Ein äußerst realistisches Schadensmodell sowie viele Multiplayer-Modi sollen euch hinter das Steuer der abgefahrenen Kisten locken.



■ **Zombie-Bonus:** Die eigentlich nur als Beigabe für den in Japan erschienenen *Biohazard*-Anniversary-Koffer gedachte DVD *Weskers Report* wird nun ebenfalls in Deutschland veröffentlicht. Der kultige B-Movie erzählt die Geschichte von Albert Wesker, der nach den Geschehnissen im ersten Teil verschwunden ist. Capcom Europe plant, die DVD für den deutschen Markt komplett zu lokalisieren. Neben dem Film findet ihr noch Produktionsnotizen, Hintergrundinfos und ein Interview mit den *Resident Evil*-Erfindern auf dem Silberling. Über das Erscheinungsdatum ist leider noch nichts bekannt.

Jump & Run

4. Quartal

Konami

Frogger: The Great Quest

■ Im Zuge des umfangreichen Klassiker-Revivals darf natürlich einer der absoluten Veteranen der Videospielgeschichte nicht fehlen. Um *Frogger* zu neuen Ehren zu verhelfen, programmiert Konami dem schuppigen Fliegenfresser ein zeitgemäßes Abenteuer auf den grünen Leib. Natürlich hat die Evolution auch nicht vor dem grünen Hopser Halt gemacht. Wo früher in einer Draufsicht ein simpel dargestellter Frosch durch den tückischen Straßenverkehr manövriert wer-

den musste, gilt es heute, farbenprächtige 3D-Welten zu erforschen. Auf der Suche nach einer paarungsbereiten Prinzessin muss der hormontrotzende Amphibien-Casanova über 80 Missionen erfüllen, um schließlich eine dralle Schönheit in seine Arme zu schließen. Wie es sich für ein anständiges Jump & Run gehört, stellen sich

unserem quakenden Helden natürlich jede Menge Bösewichter in den Weg. Neben nützlichen Werkzeugen wie Stöcken und Steinen kann sich der nahkämpferprobt Frosch vor allem auf seine muskulösen Schenkel verlassen, mit denen er seine Feinde im wahrsten Sinne des Wortes aus den Latschen kicken kann.



■ Die gesamte Grafik von *Frogger* steckt voller liebevoller Details und ist im witzigen Comic-Stil gehalten.

Sport

November

Electronic Arts

NBA Live 2002

■ Nachdem *NBA Live 2001* nicht auf ganzer Linie überzeugen konnte, scheint EA mit dem kommenden *NBA Live 2002* endlich zu gewohnter Qualität zurückzufinden. *NBA Live 2002* bietet nicht nur butterweiche Animationen und schön gestaltete Hallen, sondern auch die erste Gelegenheit, „His Airness“ Michael Jordan im Trikot seiner Washington Wizards zu spielen. Bei der grafischen Darstellung wurde besonderes Augenmerk

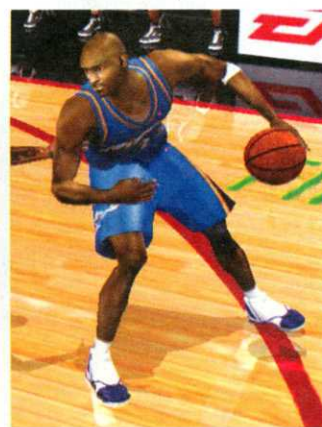
auf die Proportionen der Spieler gelegt, so dass es auch im dicksten Getümmel möglich ist, einen schlaksigen Spieler wie Mutombo von Muskel-Monstern wie Shaq zu unterscheiden. Vom spielerischen Standpunkt liegt der EA-Titel auf gewohnt hohem Niveau und bietet euch neben Liga- und Playoff-Modi auch eine Streetball-Herausforderung. Ob die etwas behäbige Spielgeschwindigkeit noch erhöht wird, ist leider noch nicht bekannt.



■ Beim neuesten NBA-Live-Titel haben die Jungs von Electronic Arts besonders auf realistische Player-Modelle geachtet.



■ Die Replays zeigen sogar die originalgetreu nachgebildeten Tattoos der Spieler.



■ Auch in *NBA Live 2002* darf geschubst und gedrängelt werden.



Im Gespräch mit dem Geschäftsführer von Sony CED

„Wir haben schon immer gesagt, dass wir unseren Preis reduzieren werden.“

■ Was viele nicht mehr für möglich gehalten haben, ist dennoch eingetreten: Die führenden Köpfe bei Sony haben die Gebete ihrer Zielgruppe erhört und den offiziellen Preis der PlayStation 2 gleich um satte 200 Mark gesenkt. Was zu diesem Schritt geführt hat und welche Erwartungen Sony in die Preissenkung setzt, konnten wir mit Manfred Gerdes, Geschäftsführer bei SCED, besprechen.

PSG: Hallo, Herr Gerdes, erzählen Sie unseren Lesern bitte kurz, wer Sie sind und was Sie bei Sony machen.

Wie sind Sie zu Ihrem Job in der Spieleindustrie gekommen?

Manfred Gerdes: Mittlerweile bin ich schon seit fast sechs Jahren bei SCED als Geschäftsführer beschäftigt. Vorher war ich in der Position „Vertriebsleiter Unterhaltungselektronik“ für Mitsubishi Electric in Deutschland tätig; davor habe ich für TDK gearbeitet. Das Angebot von Sony Computer Entertainment hat mich sehr interessiert, vor allem weil ich meine gesammelten Erfahrungen in den Aufbau eines neuen Unternehmens einbringen wollte und konnte!

PSG: Nachdem Sony bis vor kurzem eine Preissenkung kräftig dementiert hat, kommt dieser Schritt doch recht plötzlich. Hängt die Preissenkung mit dem baldigen Erscheinen von Microsofts Xbox und dem GameCube zusammen?

Manfred Gerdes: Nein und ja! Nein, weil wir immer schon gesagt haben, dass wir unseren Preis zu dem Zeitpunkt reduzieren werden, zu dem es aus wirtschaftlichen Gründen möglich wird. Dieser Fall ist nun durch Kostenreduzierungen

in der Produktion und durch veränderte Währungsverhältnisse eingetreten.

Ja, weil wir natürlich versuchen, so viel Hardware wie möglich im Markt zu positionieren, bevor unsere Wettbewerber ihre Produkte herausstellen. Zusätzlich werden wir auf der Softwareseite exzellente Titel bekommen, die ebenfalls für den starken Absatz der PS2 sorgen werden. Durch Marktforschungen war uns durchaus bekannt, dass der Preis von 599 Mark der PS2 einen überproportionalen Anschlag geben wird, da nun das Preis-Leistungs-Verhältnis optimiert und akzeptiert wird.

PSG: Wird es eine neue Werbekampagne geben, um die 599 Mark zu promoten?

Manfred Gerdes: Wir haben schon damit begonnen, sowohl über TV als auch über die Anzeigenflut des Handels sehr schnell den neuen Preis zu verbreiten. Dies war ein voller Erfolg, da bereits an den ersten beiden Tagen über 50.000 PS2 verkauft wurden!

PSG: Im Gegensatz zur PSone, bei der Sony den Preis in eher kleinen Schritten gesenkt hat, wirkt eine Preisminderung von sattem 200 Mark ziemlich drastisch.

Manfred Gerdes: Das stimmt nicht ganz. Wir sind mit 599 Mark gestartet und haben im Mai des Folgejahres den Preis auf 399 Mark reduziert. Richtig ist, dass wir hier einen kleinen Zwischenschritt im März und April gemacht haben, wo wir den Preis im Handel auf 499 Mark haben floaten lassen.

PSG: Wie viele PS2 sind bis jetzt in Deutschland an den Mann bzw. die Frau gebracht worden?



■ Manfred Gerdes stand uns zum Thema PS2-Preissenkung Rede und Antwort..

Manfred Gerdes: Das kann ich jetzt nicht so differenziert darstellen, aber insgesamt liegen wir per Ende September bei ca. 400.000 Stück. Wir rechnen mit einem Frauenanteil von ca. 10 %. Hier könnten die Frauen noch etwas an ihrer Gleichberechtigung arbeiten – wir würden uns jedenfalls sehr freuen!

PSG: Was erhofft sich Sony in Bezug auf die Verkaufszahlen von dem neuen Preis?

Manfred Gerdes: Durch diese Maßnahme werden wir sicherlich in diesem Geschäftsjahr an der Millionengrenze kratzen, wenn wir genügend Hardware produzieren können.

Im Augenblick ist die Warenverfügbarkeit kein Problem für uns – sollten allerdings die Durchverkaufszahlen auf dem Niveau der letzten Tage bleiben, wird es sicherlich im Dezember sehr eng werden!

PSG: Falls Sie sonst noch etwas loswerden möchten, haben Sie hier die Gelegenheit dazu.

Manfred Gerdes: Wir sollten die PSone auf keinen Fall vergessen, sie ist ein sehr wichtiges Produkt für SCED und auch für eine breitere Bevölkerungsschicht. Gerade mit Themen wie *Atlantis*, *Harry Potter* und *Wer wird Millionär Junior* werden wir in den nächsten Monaten speziell die jüngere Zielgruppe für dieses Produkt begeistern können!



■ Dank der hohen Nachfrage könnte es kurz vor Weihnachten zu Lieferengpässen kommen..

aufgeschnappt



Prügel-Power: Aller Voraussicht nach wird das nächste Kapitel im Turnier der eisernen Faust, zumindest in Japan, früher aufschlagen als erwartet. Namco plant, *Tekken 4* bereits Mitte November im Land der aufgehenden Sonne zu veröffentlichen.



■ **PS2 goes WWW:** Wie Phil Harrison, Senior Vice President der Research-and-Development-Abteilung von SCE, kürzlich bekannt gab, werden bereits von November bis Dezember die ersten PS2-Online-Testläufe in Europa stattfinden.

TERMINE

Wann erscheinen welche PS2-Spiele?
Hier findet ihr die aktuellsten
Termine auf einen Blick!

PS2

OKTOBER

SPIELETTITEL	HERSTELLER	TERMIN
Dave Mirra F. BMX 2	Acclaim	05.10.
F1 2001	EA Sports	04.10.
Giants: Citizen Kabuto	Virgin	Oktober
GTA III	Take 2	26.10.
Hype The Time Quest	Ubi Soft	11.10.
Jimmy W.'s Cueball W.	Virgin	Oktober
Madden NFL 2002	EA Sports	11.10.
MX Rider	Infogrames	25.10.
NFL Quarterb. C. 2002	Acclaim	Oktober
NHL 2002	EA Sports	25.10.
Off-Road Wide Open	Infogrames	18.10.
Penny Racers	Midas	26.10.
Portal Runner	3DO	19.10.
Rune: Viking Warlord	Take 2	19.10.
Spy Hunter	Midway	19.10.
Stunt GP	Virgin	Oktober
Time Crisis 2	Sony	31.10.
Twisted Metal: Black	Sony	31.10.
UEFA CLS 2001/2002	Take 2	Oktober

NOVEMBER

SPIELETTITEL	HERSTELLER	TERMIN
18 Wheeler A. P. Tr.	Acclaim	November
Adventure Pinball F. I.	EA Games	22.11.
Agent im Kreuzfeuer	EA Games	29.11.
AoE 2: Age of Kings	Konami	02.11.
Airblade	Sony	07.11.
Arctic Thunder	Midway	November
Atlantis III	Cryo	21.11.
Baldur's Gate	Virgin	November
Bass Strike	THQ	November
Batman Vengeance	Ubi Soft	15.11.
Burnout	Acclaim	November
Casper	TDK Media.	November
Center Court	Midas	30.11.
Crash Bandicoot	Vivendi Univ.	November
Dark Summit	THQ	November
Devil May Cry	Capcom	29.11.
Die Mumie k. zurück	Vivendi Univ.	November
Dr. Jekyll & Mr. Hyde	Cryo	14.11.
Ecco the Dolphin	Sony	November
Endgame	Empire Int.	November
Evil Twin	Ubi Soft	22.11.
FIFA 2002	EA Sports	08.11.
Frank Herbert's Dune	Cryo	14.11.
G-Surfs	Midas	02.11.
Half-Life	Vivendi Univ.	November
Herdie Gerdy	Eidos	November
Klonoa 2	Sony	07.11.
L. o. K.: Soul Reaver 2	Eidos	November
Legends of Wrestling	Acclaim	November
Lotus Challenge	Virgin	November
Megarace III	Cryo	21.11.
Motor Mayhem	Infogrames	15.11.
MTV S.: Pure Ride 2	THQ	November
NBA Live 2002	EA Sports	15.11.
NHL Hitz 2002	Midway	09.11.
NY Race	Wanadoo	15.11.
Pro Evolution Soccer	Konami	23.11.
Rayman M	Ubi Soft	29.11.
Salt Lake 2001	Eidos	November
Silent Hill 2	Konami	23.11.
Silent Scope 2	Konami	16.11.
Simpsons Road Rage	Fox. Int.	15.11.
Smuggler's Run 2	Take 2	November
Splashdown	Infogrames	08.11.
SSX Tricky	EA	22.11.
Sunny Garcia Surfing	Ubi Soft	15.11.
Tarzan Freeride	Ubi Soft	29.11.
The Lost	Crave	November
T. H.'s Pro Skater 3	Activision	November
Top Gun: Combat Z.	Titus	November
WipEout Fusion	Sony	November
Woody Woodpecker	Cryo	14.11.

Most Wanted

1 • Devil May Cry



Termin: 29. November

Worum geht es:

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

Aktueller Entwicklungsstand:

Eine Woche früher als geplant ist es auch in Deutschland endlich so weit. Wir in der PSG-Redaktion hoffen derweil auf eine vernünftige PAL-Anpassung von DMC.

Hersteller: Capcom

Genre: Action

Spieler: 1

2 • Metal Gear Solid 2



Termin: Februar 2002

Worum geht es:

Spezialagent Solid Snake bekämpft den internationalen Terrorismus und tritt gegen die ultimative Kampfmaschine Metal Gear Ray an.

Aktueller Entwicklungsstand:

Aufgrund der jüngsten Terroranschläge wird das World Trade Center aus dem New-York-Szenario bei Metal Gear Solid 2 entfernt.

Hersteller: Konami

Genre: Action-Adventure

Spieler: 1

3 • 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:

Früher als gedacht trudelte die Testversion von Silent Hill bei uns in der Redaktion ein und Henry hat nach zahlreichen Spielsessions immer noch Alpträume.

Hersteller: Konami

Genre: Action-Adventure

Spieler: 1

4 • Half-Life (dt.)



Termin: November

Worum geht es:

Gordon Freeman, ein Nichtsnutz und Verlierer, soll mit eurer Hilfe eine Forschungsstation von finsternen, außerirdischen Eindringlingen befreien.

Aktueller Entwicklungsstand:

Exklusiv für euch haben wir in dieser Ausgabe einen ausführlichen Testbericht des Knallers in petto. Besonders technisch wurde der Titel noch mal kräftig optimiert.

Hersteller: Vivendi Universal

Genre: Action

Spieler: 1-2

5 • Final Fantasy X



Termin: 1. 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:

Leider verschlingt die aufwendige Lokalisierung unglaublich viel Zeit. Deshalb werden die deutschen Fans noch eine ganze Weile auf FF X warten müssen.

Hersteller: Squaresoft

Genre: Rollenspiel

Spieler: 1-2

6 ▽ 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

7 • Tony Hawk's Pro Skater 3

Termin: November



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 ▽ Onimusha 2

Termin: 7. März 2002 (Jap.)



Worum geht es:

Übernehmt die Geschicke des legendären Samurai Yagyu Jubei und versucht, den finsternen Feldherren Oda Nobunaga mit allen Mitteln aufzuhalten.

Aktueller Entwicklungsstand:

In Japan ist Onimusha 2 für den 7. März des kommenden Jahres angekündigt. Das bedeutet, wir können in Deutschland frühestens im Sommer die Klängen sprechen lassen.

Hersteller: Capcom Genre: Action-Adventure Spieler: 1

9 ▴ Agent im Kreuzfeuer

Termin: 29. 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

10 ★ Pro Evolution Soccer

Termin: 23. November



Worum geht es:

Der realistischste Mattscheibenkick aller Zeiten ist wieder da! Beste Ballphysik und packende Strafraumszenen zeichnen dieses Fußball-Highlight aus und machen es zum Dauerbrenner.

Aktueller Entwicklungsstand:

Pro Evolution Soccer steht kurz vor der Fertigstellung. Derzeit versucht das KCET-Team, die Mattscheibenkicker möglichst genau den Originalen anzugleichen.

Hersteller: Konami Genre: Fußball Spieler: 1-8

Legende:

▴ Aufsteiger ▽ Absteiger ★ Neueinsteiger ● Unverändert

FORTSETZUNG NOVEMBER

SPIELTITEL	HERSTELLER	TERMIN
World Rally Champ.	Sony	28.11.
WWF SmackDown!	THQ	November
Zorro - Zorros Schatten	Cryo	21.11.

DEZEMBER

SPIELTITEL	HERSTELLER	TERMIN
Capcom vs. SNK 2	Capcom	06.12.
Everybody's Golf 3	Sony	Dezember
Jak & Daxter	Sony	Dezember
Moto GP 2	Sony	Dezember
No One Lives Forever	Vivendi Univ.	Dezember
Parappa the Rapper	Sony	Dezember

AUSBLICK 2001

SPIELTITEL	HERSTELLER	TERMIN
Commandos 2	Eidos	4. Quartal
Cool Boarders	UEP Systems	4. Quartal
Deus Ex	Eidos	4. Quartal
Eve of Extinction	Eidos	4. Quartal
F1 World Grand Prix	VideoSystems	4. Quartal
F355 Challenge	Sega	4. Quartal
Fusion GT	Crave	4. Quartal
Head Hunter	Sony	4. Quartal
Hidden & Dangerous II Take 2		4. Quartal
Jade Cocoon 2	Ubi Soft	4. Quartal
Kessen II	Koei	4. Quartal
Legacy of Kain: BO 2	Eidos	4. Quartal
Hoffman's Pro BMX 2	Activision	4. Quartal
Monster AG	Sony	4. Quartal
Palmer's Pro Snowb.	Activision	4. Quartal
Simpsons Road Rage	Fox Interactive	4. Quartal
Sled Storm 2	EA	4. Quartal
Soldier of Fortune	Majesco	4. Quartal
Space Channel 5 - vl	Sony	4. Quartal
Splashdown	Infogrames	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
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

SPIELTITEL	HERSTELLER	TERMIN
Ace Combat 4	Sony	Februar
D. M. Freestyle BMX 2	Acclaim	2002
Dead to Rights	Namco	2002
Drakan II	Sony	1. Quartal
Dropship	Sony	1. Quartal
Dynasty Warriors 3	Koei	2002
ESPN X Games Sk.	Konami	1. Quartal
ESPN X Games Snowb.	Konami	1. Quartal
Final Fantasy X	Squaresoft	1. Quartal
Grandia 2	Ubi Soft	2002
Jurassic Park S.	Vivendi Univ.	1. Quartal
Kinetica	Sony	2002
Maximo	Capcom	Februar
MGS 2 - SoL	Konami	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
Run Like Hell	Virgin	2002
Shadowman 2nd C.	Acclaim	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
WTA Tour Tennis	Konami	1. Quartal

*Aufgrund zahlreicher Verschiebungen können wir keine Garantie für die Richtigkeit aller Termine übernehmen.

PSG CHARTS

Gewinner der Ausgabe 10/01:

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

Gewinner der letzten Ausgabe ist:
Kerstin Sacherer,
Neckarsulm

Wir wünschen viel Spaß mit NBA Street!



Leser-Charts

Sendet eure Lieblingstitel an: psg@computec.de

PSone

- 1 **Driver 2**
▲ Rennspiel Infogrames
- 2 **Gran Turismo 2**
▲ Rennspiel Sony
- 3 **Silent Hill**
▲ Action-Adventure Konami
- 4 **ISS Pro Evolution 2**
▲ Fußball Konami
- 5 **Final Fantasy IX**
▼ Rollenspiel Squaresoft

PS2

- 1 **Gran Turismo 3: A-spec**
● Rennspiel Sony
- 2 **Final Fantasy X**
▲ Rollenspiel Squaresoft
- 3 **Extermination**
● Action-Adventure Sony
- 4 **Onimusha Warlords**
▼ Action-Adventure EA
- 5 **Red Faction**
▼ Ego-Shooter THQ

Eure Wunschtitel

Welche noch nicht erhältlichen Spiele stehen bei euch ganz oben auf der Wunschliste?

Schreibt uns eure Favoriten per Post oder E-Mail: psg@computec.de



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

Nach dem knackigen Preview im letzten Heft sorgt Dante weiterhin für Aufsehen. Freut euch auf Ende November!



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

Nachdem Henry sich durch die Testversion gezeichnet hat, versucht er sein kaputtes Nervenkostüm mit Baldrian zu flicken!



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

Was lange währt, wird endlich gut. Solid-Snake-Fans müssen sich leider noch ein paar Monate gedulden.



- 4 **Half-Life**
▲ Ego-Shooter PS2
Vivendi Universal

Gordon Freeman ist nach über drei Jahren nun endlich vom PC auf die PS2 überge-
laufen. Mehr erfahrt ihr in der Testsektion.

- 5 **GTA III**
▲ Action PS2
Take 2
- 6 **007: Agent im Kreuzfeuer**
▼ Action PS2
EA
- 7 **Burnout**
● Rennspiel PS2
Acclaim

- 8 **Virtua Fighter 4**
▲ Beat 'em Up PS2
Sega
- 9 **Tony Hawk 3**
▲ Skateboard PS2
Activision
- 10 **FIFA 2002**
▲ Fußball PS2
EA

Verkaufs-Charts

Welche Spiele gingen am häufigsten über den Ladentisch?

PSone

- 1 **Spec Ops**
▲ Action
Take 2
Genau das richtige Spiel für harte Jungs. Kompromisslose Balleraction mit viel Abwechslung.



- 2 **Digimon World**
▼ Strategie
Infogrames
Nach zwei Monaten müssen die kleinen Plagegeister die Pole-Position an Spec Ops abgeben.



- 3 **Tony Hawk's Pro Skater 2**
▲ Skateboard Activision
Der gute Tony ist aus den Charts nicht mehr wegzudenken. Der Dauerbrenner findet immer noch neue Fans.



- 4 **Gran Turismo 2**
▼ Rennspiel Sony
GT 2 bleibt das beste Rennspiel für die PSone und einer der PSone-Verkaufsschlager.



- 5 **Driver - Platinum-Edition**
▲ Rennspiel Infogrames
Tanner ist wieder da! Das actiongeladene Gameplay und die düstere Story machen Driver zum Klassiker.



PS2

- 1 **Resident Evil CODE: V. X**
▲ Action-Adventure EA
Mumien, Monstren, Mutationen: Auch auf der PS2 sorgen Capcoms Zombies für gepflegten Gruselspaß.



- 2 **Gran Turismo 3: A-spec**
▼ Rennspiel Sony
Das virtuelle Nirwana aller Auto-Fans. Dank der vielen Boliden ist monatelange Unterhaltung garantiert.



- 3 **Red Faction**
▼ Ego-Shooter THQ
Knallharte Balleraction auf dem Mars. Red Faction ist zurzeit das Ego-Shooter-Highlight für die PlayStation 2.



- 4 **Onimusha Warlords**
▼ Action-Adventure EA
Der wendige Samanosuke steht trotz schlechter PAL-Anpassung in der Gunst der Käufer. Auf ins Zombiegemetzel!



- 5 **Extreme-G 3**
▲ Rennspiel Acclaim
Geschwindigkeit pur! Dieses Spiel führt eure Augen an die Grenzen der Belastbarkeit - und noch weiter ...



USA-Charts

Die Verkaufsschlager in Amerika

PSone

- 1 **Test Drive 5**
▲ Rennspiel Infogrames
- 2 **Backyard Soccer**
▲ Fußball Infogrames
- 3 **Spongebob Squarepants**
▲ Geschicklichkeit THQ
- 4 **One Piece Mansion**
▲ Action Capcom
- 5 **Sheep Raider**
▲ Geschicklichkeit Infogrames

PS2

- 1 **Spy Hunter**
▲ Action Konami
- 2 **Silent Hill 2**
▲ Action-Adventure Konami
- 3 **NHL Hitz**
▲ Eishockey Konami
- 4 **Madden 2002**
▼ American Football EA
- 5 **NHL 2002**
▲ Eishockey EA



Japan-Charts

Die Verkaufsschlager in Japan

PSone

- 1 **Eve: The Fatal Attraction**
▲ Adventure Himeya Soft
- 2 **Memories Off 2nd**
▲ Rollenspiel Himeya Soft
- 3 **Hunter X Hunter: Grid Island**
▲ Adventure Konami
- 4 **One Piece Let's Dash out**
▼ Beat 'em up Bandai
- 5 **Dance Dance Revolution 5**
▲ Tanzspiel Konami

PS2

- 1 **Dynasty Warriors 3**
▲ Action Koei
- 2 **Silent Hill 2**
▲ Action-Adventure Konami
- 3 **Ace Combat 4**
▲ Action Namco
- 4 **Sky Gunner**
▲ Action Sony
- 5 **Everybody's Golf 3**
▼ Golf Sony

TEST-ÜBERBLICK

Age of Empires 2.....	Seite 58	Wertung 65%
Alone in the Dark 4.....	Seite 58	Wertung 77%
Crash Bandicoot.....	Seite 52	Wertung 80%
FIFA 2002.....	Seite 47	Wertung 88%
Formel 1 2001.....	Seite 55	Wertung 87%
GTA III.....	Seite 36	Wertung 90%
Half-Life (dt.).....	Seite 40	Wertung 87%
Klonoa 2: Lunatea's Veil.....	Seite 54	Wertung 82%
Lotus Challenge.....	Seite 59	Wertung 78%
NHL 2002.....	Seite 56	Wertung 89%
NHL Hitz.....	Seite 58	Wertung 76%
Paris-Dakar Rally.....	Seite 59	Wertung 50%
Pro Evolution Soccer.....	Seite 44	Wertung 90%
Project Eden.....	Seite 58	Wertung 72%
Portal Runner.....	Seite 59	Wertung 69%
Silent Hill 2.....	Seite 32	Wertung 87%
Stunt GP.....	Seite 59	Wertung 71%
Time Crisis 2.....	Seite 50	Wertung 80%

IMPORT-TESTS

Ace Combat 04.....	Seite 60	Wertung 74%
ICO.....	Seite 62	Wertung 85%

Alle Tests der Ausgabe 11/01



32 Silent Hill 2:
Der erste Test des
nervenzufetzenden
Horror-Schockers!

DIE WERTUNGEN

0%-25%

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

26%-50%

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

51%-75%

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

76%-100%

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

Ab 85%

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

DIE SYMBOLE



Spiele mit einer
Wertung über 85%
erhalten ein:
„AUSGEZEICHNET“.



Alle getesteten
Import-Spiele
erhalten den
Stempel:
„IMPORT-TEST“.



Besonders emp-
fehlenswertes Zu-
behör erhält den:
„PSG-Kauf-Tipp“.

BEI-SPIEL

☐ CD	☒ DVD	☒ Lenkrad
☒ Analog	☐ Dual Shock	☐ Tastatur
☐ Maus	☐ Lightgun	☐

Spieler:	1-15
Genre:	Fußball
Termin:	Ende November
Preis:	DM 119,-
Schwierigkeitsgrad:	Leicht
Bildschirmtexte/Sprache:	Dt./dt.
Entwickler:	Entwickler
Hersteller:	Hersteller
Internet:	www.nochfrei.com
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren

GRAFIK

98%

SOUND

76%

SPIELSPASS

84%

„Bei-Spiel ist ein
wahres Ausnahme-Spiel
in seinem Genre.“

DIE REDAKTION

Heurys Favoriten

**Rollenspiel, Beat 'em Up,
Action-Adventure**

Spielt zur Zeit

1. GTA III (PS2)
2. Silent Hill 2 (PS2)
3. NBA Street (PS2)

Hört zur Zeit

1. Gayle San
2. Andrea Parker
3. Stacy Pullen

Schaut zur Zeit

1. Snatch (DVD)
2. Star Wars (DVD)
3. Blade Runner Box (DVD)



Henry Ernst

Alter: 28

Hobbys:
Comics,
Bücher

Top-Games:
Final Fantasy,
Metal Gear
Solid, Street
Fighter, Soul
Calibur

Uwes Favoriten

**Rennspiel, Action,
Beat 'em Up**

Spielt zur Zeit

1. Half-Life (dt.) (PS2)
2. GTA III (PS2)
3. Klonoa 2 (PS2)

Hört zur Zeit

1. Gayle San (Live@Market)
2. C. Liebing (Live@HR3 XXL)
3. Ken Ishii - Shockers 2001

Schaut zur Zeit

1. Terminator 2 (DVD)
2. Casino (DVD)
3. Jackass (MTV)



Uwe Hönig

Alter: 27

Hobbys:
Abfeiern,
Filme, Autos

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

Ralphs Favoriten

**Sport, Jump & Run,
Geschicklichkeit, Action**

Spielt zur Zeit

1. Pro Evolution Soccer (PS2)
2. Tony Hawk 3 (PS2)
3. GTA III (PS2)

Hört zur Zeit

1. Slayer
2. Pennywise
3. Pantera

Schaut zur Zeit

1. Bundesliga (TV)
2. Simpsons (TV)
3. Demons of Dirt (DVD)



Ralph Wollner

Alter: 30

Hobbys:
Gitarre,
Rock 'n' Roll,
Motorräder

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

Pauls Favoriten

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

Spielt zur Zeit

1. Wipeout Fusion (PS2)
2. Final Fantasy VII (PS2)
3. Dark Age of Camelot (PC)

Hört zur Zeit

1. Gayle San (Live@Market)
2. DJ Rush - @Achtermai
3. DJ Rush - @Convex Club

Schaut zur Zeit

1. Ally McBeal (TV)
2. Harald-Schmidt-Show (TV)
3. Cosby (TV)



Paul Krügel

Alter: 19

Hobbys:
Schanz,
Manga-Stuff,
DVD, Design

Top-Games:
Neocron,
DoA 2, Beben
2 & 3, Final
Fantasy



■ Diese quadratische Puzzlebox ist nicht leicht zu knacken und stellt eines der härtesten Rätsel im Spiel dar.



■ Habt ihr eines der Monster umgelegt, solltet ihr nicht vergessen, noch einmal beherzt nachzutreten.

i Silent Hill 2: Facts

■ Um *Silent Hill 2* fertig zu stellen, waren über 50 Programmierer und Designer zwei Jahre lang beschäftigt. Zwischen dem PSone-Vorgänger und dem aktuellen Titel besteht außer der Namensgleichheit keine inhaltliche Verbindung. Damit der Sound nicht hinter der hervorragenden Optik zurücksteht, griffen die Entwickler auf eine neuartige Sound Library von Sony zurück. Mithilfe dieses nützlichen Tools wird anhand des Stereosignals und genau berechneter Soundverzerrungen eine Art Pseudo-Surround-Sound produziert. Eine der Hauptinspirationsquellen der Entwickler war das filmische Werk des umstrittenen Regisseurs David Lynch. Die ersten Werbeplakate für *Silent Hill 2* mussten wegen zu ekkliger Darstellungen in Japan vom Markt genommen werden.

Silent Hill 2



Nach zwei nervenaufreibenden Previews war es letzten Monat endlich so weit. Die Test-Version von Konamis heiß ersehntem Grusel-Thriller *Silent Hill 2* trudelte im PSG-Gruselkabinett ein ...

■ Nachdem der erfolgreiche Vorgänger sich weltweit über 1,5 Millionen mal verkauft hat, war es nur eine Frage der Zeit, bis die wahnsinnigen Kreaturen von Mastermind Akihiro Imamura sich erneut erheben würden,

um abgebrühten PS2-Besitzern den Angstschweiß auf die Stirn zu treiben

■ Tragischer Held

„Werde ich langsam wahnsinnig? Habe ich den Verlust noch immer nicht überwunden? Wird die Wunde, die Marys Tod in meine Seele gerissen hat, jemals aufhören zu bluten? Ich weiß, dass sie seit drei Jahren tot ist und der Brief unmöglich von ihr sein kann. Trotzdem werde ich den Ort besuchen, an dem sie zum letzten Mal vor ihrem Tod glücklich war. Entgegen jeglicher Vernunft kehre ich zurück nach Silent Hill, um mei-

ne verstorbene Liebe zu finden oder meinem Schicksal zu begegnen.“ Diesen nicht alltäglichen Gedanken geht James Sunderland, seines Zeichens Hauptdarsteller in Konamis neuem Psycho-Schocker, nach, bevor er in Ereignisse verwickelt wird, die bestenfalls den Träumen eines Wahnsinnigen entsprungen sein könnten. Von der Hoffnung getrieben, seine verstorbene Frau wiederzusehen, begibt sich der tragische Held auf eine Reise, die sein Leben für immer verändern wird.

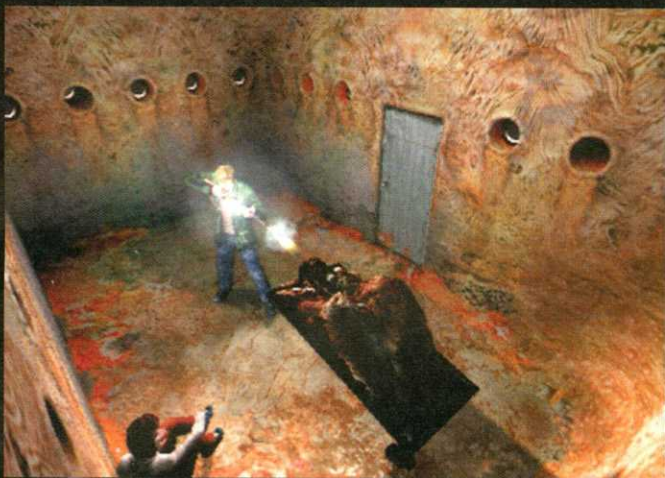
■ Meet me at my favourite place

Als James in der verschlafenen Kleinstadt ankommt, bietet sich



■ Schräge Kameraperspektiven und eine äußerst stimmungsvolle Beleuchtung sind das Markenzeichen von Konamis neuem Horror-Epos.





■ Bei den Gegnern haben sich die Programmierer einiges einfallen lassen. Diese seltsame Mischung aus Mensch und Möbelstück erweist sich als äußerst hartnäckig.



Dieser Mann wurde wegen Brandstiftung gehängt. Recht und Rache wurden damit Genüge getan.

■ Um im Spiel voranzukommen, ist es äußerst wichtig, jeden Hinweis genau zu studieren. Was sich wohl hinter den gehängten Leichen verbirgt?

ihm ein seltsames Bild: Dichter Nebel hat sich wie ein Leichentuch über die Häuser und Straßen von Silent Hill gelegt und bis auf wenige Ausnahmen scheinen alle Bewohner des Ferienortes verschwunden zu sein. Stattdessen schlurften schreckliche Gestalten durch die engen Gassen und von überallher sind geisterhaft wispernde Stimmen und die furchtbaren Schreie grausam gequälter Seelen zu vernehmen. Da seine Frau nicht am vereinbarten Treffpunkt aufgetaucht ist, beginnt James, die Stadt zu erforschen. Nachdem er ein verlassenes Apartmenthaus betreten hat, bietet sich ihm ein Bild des Grauens. Es scheint fast so, als würde die gesamte Stadt in unglaublichem Tempo verrotten: Mit Schimmel und Exkrementen überzogene Wände und Fußböden sorgen für Ekelgefühle beim Zocker. Als ob das nicht schon abstoßend genug wäre, stößt James nach und nach auch auf einige Bürger der höllischen Kleinstadt -

besser gesagt: auf ihre Überreste.

Die



■ Spätestens bei dieser Leiche wird deutlich, dass in Silent Hill sehr seltsame Dinge vorgehen.

Tatsache, dass die meisten von ihnen auf grausame Art ermordet und verstümmelt worden sind, macht deutlich, dass Silent Hill zum Spielball dämonischer Mächte geworden ist. Im Laufe seiner Odyssee, die ihn unter anderem durch eine Irrenanstalt, ein Gefängnis und über einen See führt, kommt James

einer uralten Bedrohung auf die Spur, die aus der Welt der Geister heraus versucht, das Reich der Lebenden zu erobern.

■ Der Horror kommt auf leisen Sohlen

Während seiner Suche gilt es für James nicht nur, jede Menge Rätsel zu lösen, sondern auch, sich auch vor den Angriffen der bizarren Kreaturen in Acht zu nehmen. Mit schleimigen Sekreten überzogene Zwitterwesen und mutierte Krankenschwestern warten nur darauf, euch für immer in ihre Leichen-

blassen Arme zu schließen. Damit ihr der modrigen Bedrohung nicht chancenlos gegenübersteht, haben die Entwickler ein hübsches Waffenarsenal und jede Menge Munition in Silent Hill verteilt. Beginnt ihr euer Abenteuer noch mit einer mickrigen Zaunlatte bewaffnet, wächst euer Verteidigungsfundus im Laufe des Spiels drastisch an. Nach und nach findet ihr im spärlichen Schein eurer Taschenlampe sinnvolle Hilfsmittel wie eine Pistole oder die für Horrorspiele fast schon obligatorische Schrotflinte.



Wilde Kreaturen

■ Die unheimlichen Einwohner der verfluchten Kleinstadt versuchen alles, um eurem Leben ein vorzeitiges Ende zu bereiten. Damit ihr wisst, worauf ihr euch bei einem Besuch in Silent Hill einlasst, haben wir einige der interessantesten Monster für euch zusammengetragen.



Dieses bizarre Wesen sieht aus wie eine Kreuzung zwischen Mensch und Möbelstück. Seine Angriffe sind äußerst aggressiv, weshalb ihr es besser mit einer Schusswaffe erledigen solltet.



Bei diesen vierbeinigen Wesen ist Vorsicht geboten. Wenn ihr sie einmal niedergestreckt habt, solltet ihr sie mit einem beherzten Fußtritt von ihrem Leiden erlösen.



Kakerlaken tauchen im Spiel in großen Mengen auf und dezimieren eure Lebensenergie durch kontinuierliche Angriffe. Auch hier gilt das alte Hausfrauen-Motto: Drauftreten und vergessen!



Dieses bizarre Zerrbild eines Menschen bewegt sich zwar nur langsam vorwärts, sorgt aber mit seinem giftigen Atem für ernsthafte Schäden an James' Gesundheit.

Dank einer komfortablen Auto-Aim-Funktion ist es ein Leichtes, sich die fauligen Horren vom Leib zu halten. Wenn ihr ein paar Kugeln in die aufgedunsenen Leiber der Kreaturen gejagt habt, solltet ihr die am Boden herumzapfelnden Wesen

mit einem beherzten Tritt von ihrer unwirklichen Existenz erlösen. Erleidet ihr dennoch großen körperlichen Schaden, könnt ihr euch mithilfe der großzügig verteilten Medi-Packs und Gesundheitsdrinks heilen. Um Licht ins Dunkel der merkwürdigen Kleinstadt zu bringen, müsst ihr natürlich bestimmte Aufgaben und Rätsel meistern. Aus diesem Grunde solltet ihr euch - trotz der Angst, die euch im Nacken sitzt - die Zeit nehmen, sämtliche Räume intensiv nach Hinweisen und Gegenständen zu durchsuchen. Um euch den Horror-Alltag etwas zu erleichtern, dreht sich James' Kopf immer in Richtung eines interessanten Gegenstandes, so dass ihr von nervigen Suchaktionen größtenteils verschont bleibt. Solltet ihr dennoch einmal feststecken, lohnt es sich, Wände und Tische nach Hinweisen und Dokumenten abzusuchen. Aber nicht nur die Stadt, sondern auch die letzten verbliebenen Einwohner werfen mehr Fragen auf, als sie beantworten können. Welche Rolle spielt die rätselhafte Frau, die James' verstorbener Ehegattin zwar zum Verwechseln ähnlich sieht, aber ein dunkles Geheimnis in sich zu tragen scheint. Was hat ein kleines Mädchen an diesem von Gott verlassenen Ort zu suchen? Die erschreckenden Antworten auf diese Fragen erhältet ihr,



■ Was sich tatsächlich unter den blutgetränkten Seidentüchern verbirgt, erfahrt ihr erst im weiteren Spielverlauf.



■ Neben grausamen Mutationen und untoten Krankenschwestern muss sich James Sunderland auch noch mit der holden Weiblichkeit herumschlagen.

wenn ihr tiefer in die Geheimnisse der unheiligen Kleinstadt eindringt.

Mit der Hardware-Power der PS2 war es dem kreativen Team um Akihiro Imamura ein Leichtes, die Terrorschraube noch weiter anzuziehen. Durch das geschickte Zusammenspiel von Grafik, Sound und gut getimten Schockeffekten wird eine Atmosphäre erzeugt, die bislang in Videospielen einzigartig ist. Während ihr durch die von James' Taschenlampe nur spärlich beleuchteten Locations wandert, zeigt sich deutlich, dass Konamis Entwickler die Sony-Hardware voll im Griff haben. Beeindruckende Schatteneffekte und schaurig-schöne Texturen lassen euch den Kleinstadt-Horror auf eine fast schon zu realistische Weise erleben. Die komplett in Echtzeit berechnete Stadt scrollt geschmeidig

über den Bildschirm, während die Grafik-Engine mühelos abwechslungsreiche Texturen und makabre Details wie Blutspritzer und herumliegende Leichenteile auf den Screen zaubert. Um das düstere Flair des Spiels noch zu steigern, griffen die Programmierer auf einen Filter zurück, der die gesamte Optik in einem grobkörnigen 8-mm-Film-Stil zeigt (auf Wunsch nach dem ersten durchspielen abschaltbar). An Spezialeffekten wie waberndem Nebel oder Spiegelungen wurde ebenfalls nicht gespart. Die gute, stellenweise justierbare Kameraführung zeigt den Horror stets aus der optimalen Perspektive und verstärkt die bedrohliche Atmosphäre durch blitzschnelle Schwenks und Kamerafahrten. Alle Hauptakteure und Monster sind durchweg gut animiert und brauchen sich keinesfalls vor den Zombies aus dem Hause

i Karte

■ Damit ihr euch in den ausladenden Arealen der Kleinstadt nicht hoffungslos verläuft, haben die Entwickler *Silent Hill 2* ein komfortables Kartensystem spendiert. Auf den detaillierten Grundrissen der Gebäude erkennt ihr nicht nur, welche Orte ihr bereits besucht und welche Türen ihr bereits geöffnet habt, sondern auch euren nächsten Einsatzort. Findet ihr einen wichtigen Hinweis, erscheint auf dem Stadtplan ein roter Kreis, der euch direkt zum nächsten Schauplatz führt. Habt ihr die entsprechenden Rätsel gelöst, wird der Kreis durch ein Häkchen ersetzt.



Capcom zu verstecken. Der Sound, welcher von der neuen S-Force 3D Sound Library generiert wird, stellt ebenfalls eine Klasse für sich dar: Knüppelhartes Industrial-Geschrammel, kreischendes Metall sowie räumliche Geräuscheffekte zaubern ein plastisches Klangbild in euer privates Horror-Kabinett und lassen euch mehr als einmal die Haare zu Berge stehen. Die gut durchdachte Steuerung und die Menüführung wurden komplett vom Vorgänger übernommen, wobei auch der Dual-Shock-Herzschlag seinen Weg auf die PS2 gefunden hat. Außerdem habt ihr die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad in jeweils vier Stufen bei Rätseln und Action euren Vorlieben anzupassen. (Henry Ernst)

„Nervenzertzender Horror auf höchstem technischen Niveau!“

Silent Hill 2 ist genau das Richtige für die dunkle Jahreszeit. Die unglaublich dichte Atmosphäre, die sehr gute Grafik und die gut erzählte Geschichte sorgen dafür, dass die *Silent Hill 2*-Disk nicht so bald wieder aus eurer PS2 verschwindet. Durch die verschiedenen Abspanne ist außerdem für ausreichend Dauermotivation gesorgt. In puncto Brutalität haben sich die Programmierer übrigens etwas zurückgehalten. Splatter-Freaks werden vergeblich nach extremen Ekelszenen suchen. Insgesamt kann ich *Silent Hill 2* trotz der etwas geringen Anzahl an unterschiedlichen Gegnern jedem Freund des gepflegten Grusels empfehlen, wer nach spielerischen Innovationen sucht, wird allerdings enttäuscht. *Silent Hill* wird in Europa übrigens als Special-Edition mit einer Making-of-DVD erscheinen.



Henry Ernst



■ Einige der im Spiel auftauchenden Szenarios sind aufgrund ihrer brutalen Details nichts für Zocker mit schwachem Nervenköstüm.

SILENT HILL 2

☐ CD ☒ DVD
☒ Analog ☒ Dual Shock ☐ Lenkrad
☐ Maus ☐ Lightgun ☐ Tastatur

Spieler: 1
Genre: Action-Adventure
Termin: 23. November
Preis: DM 119,-
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Konami
Hersteller: Konami
Internet: www.konami.com
USK-Freigabe: Ab 18 Jahren

GRAFIK

83%

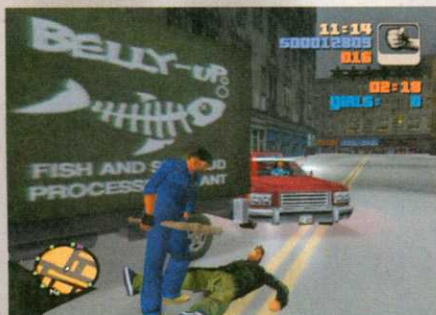
SOUND

85%

SPIELSPASS

87%

„Silent Hill ist nichts für schwache Nerven!“



■ Einige Bürger von Liberty City sind nicht bereit, ihre Fahrzeuge kampfflos aufzugeben.



■ Mit einer Bazooka lassen sich die herrlichsten Explosionen in die idyllische Landschaft zaubern.



■ Die ständigen Wetterwechsel machen euch das Leben in der Stadt des Verbrechens nicht gerade einfacher.

GTA III



„GTA III bietet euch das **Ambiente** von Goodfellas, den **Spaß** eines Guy-Ritchie-Films und die **Kompromisslosigkeit** eines Tarantino-Streifens, mehr kann man von einem Spiel nicht erwarten.“

Für alle PS2-Besitzer, die mit einer virtuellen Karriere in Verbrecherkreisen liebäugeln, hat Take 2 das perfekte Spiel. **GTA III** lässt euch gefahrlos am Alltag eines skrupellosen Nachwuchskriminellen teilhaben, ohne dass ihr euch vor einer langjährigen Haftstrafe fürchten müsst.

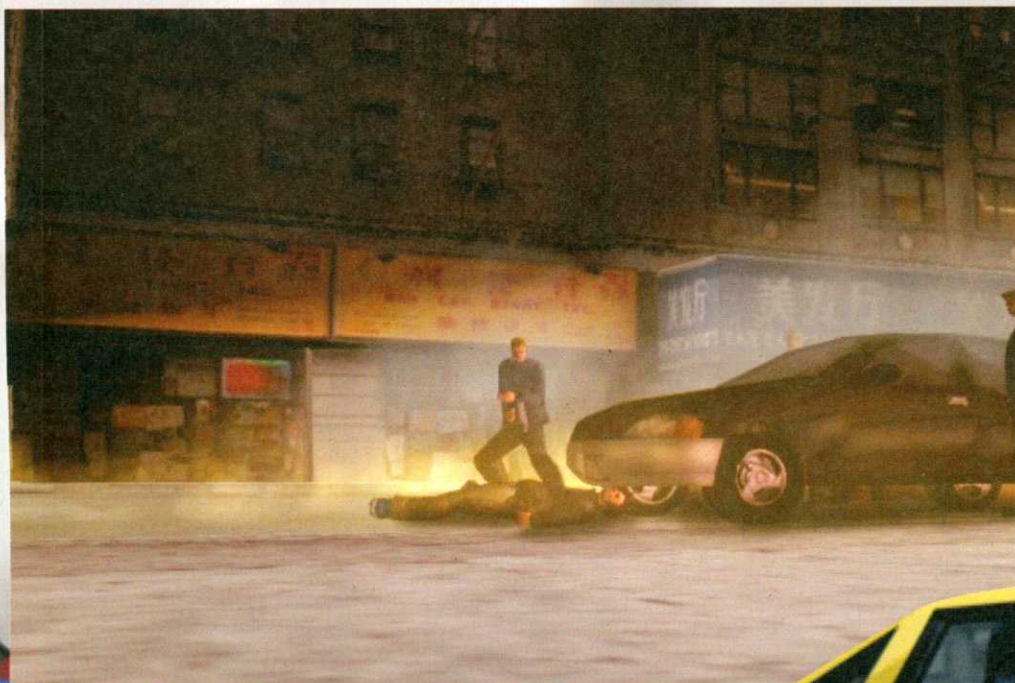
■ **Liberty City.** Ein gewaltiger Moloch aus Stahl und Beton, in dem Korruption und kriminelle Aktivitäten an der Tagesordnung sind. Konflikte zwischen den sieben größten Gangs bestimmen das Stadtbild. Kurz gesagt: eine Stadt, in der es ein abgebrühter Taugenichts weit bringen könnte, vorausgesetzt

er lässt sich nicht von so etwas Banalem wie Moral oder Gewissen davon abhalten ...

■ Sin City

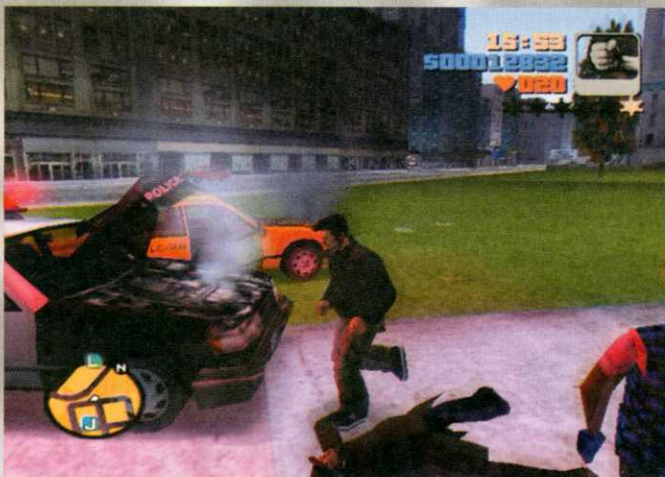
In **GTA III** übernimmt ihr die Rolle eines Kleinkriminellen mit großen Ambitionen, der nicht einmal im Traum daran denkt, seinen Lebensunterhalt auf

legale Art und Weise zu verdienen. Wie in den 32-Bit-Vorgängern ist es nun eure Aufgabe, in den Kreisen der ehrenwerten Familie Karriere zu machen. Natürlich bekommt man den Job eines Mafia-Bosses nicht durch eine schriftliche Bewerbung, sondern nur durch überzeugende Taten. Zur Förderung eurer virtuellen Gangster-Karriere haben die Entwickler über 80 verschiedene Missionen in **GTA III** eingebaut, bei denen ihr zeigen könnt, aus welchem Holz ihr geschnitzt seid. Abhängig von euren Unterweltkontakten und den jeweiligen Aufträgen kann es dabei ganz schön derb zur Sache gehen. Von kleineren Bestrafungsaktionen über Banküberfälle und Sabotage-Akte bis hin zu knallharten Mordaufträgen habt ihr genug Möglichkeiten, eurer kriminellen Energie freien Lauf zu lassen. Ob ihr dabei wie ein Berser-



■ Wer sich mit den Mitgliedern der ehrenwerten Familie anlegt, hat nicht mehr viel zu lachen.





■ Nur wer auf wirklichen Ärger aus ist, sollte einen der Gesetzeshüter direkt vor den wachsamen Augen seiner Kollegen über den Haufen fahren.



■ Wenn ihr im Besitz des hervorragend dargestellten Flammenwerfers seid, lassen sich mit den umherlaufenden Passanten spaßige Grillfeste feiern.



■ Massenkarambolagen und große Polizeiaufgebote sind das Salz in der Suppe jedes PS2-Möchtegern-Mafioso.



■ Wer Wind sät, wird Sturm ernten: Nach solchen nicht gerade unauffälligen Aktionen solltet ihr euch eiligst vom Tatort entfernen.

ker durch die Stadt braust und alles zu Klump schießt, was sich euch in den Weg stellt, oder eher leise und subversiv tätig werden wollt, bleibt einzig und allein euch überlassen. Um die Missionen erfolgreich zu bewältigen, benötigt ihr neben Waffen vor allem einen fahrbaren Untersatz. Über 50 verschiedene Fahrzeugtypen können geklaut und zu Schrott gefahren werden. Sportive Flitzer machen ebenso die Straßen Liberty Citys unsicher wie lahme Familienkutschen, Krankenwagen oder Feuerwehrautos.

Jede der Blechkarossen verfügt über ein aus 18 Trefferzonen zusammengesetztes Schadensmodell, mit dem ihr für verbeulte Chassis und verzogene Hinterachsen sorgen könnt. Um ein Fahrzeug zu übernehmen, habt ihr nicht mehr zu tun, als euch der Fahrertür zu nähern und dem Eigentümer durch Druck auf die Dreieckstaste klar zu machen, dass er von jetzt an zu Fuß gehen kann. Solltet ihr auf Widerstand stoßen, so habt ihr die Möglichkeit, mit durchschlagskräftigen Argumentationsverstär-

kern die notwendige Überzeugungsarbeit zu leisten. Spätestens wenn ihr eure abgesägte Schrotflinte zückt, ergreifen die meisten der

Drei Köpfe, eine Meinung:

Die schier unglaubliche spielerische Freiheit und das erfrischend andere Spielkonzept lassen mich als Technik-Freak die gelegentlichen Slowdowns und Ruckelanfälle der Engine vergessen. Ein echter Oberhammer!



Uwe Hönig

Als Ex-Hiphopper gefallen mir besonders die abgefahrenen Musikstücke und die coolen Sprachsamples. Endlich kann ich meine Lieblingsgangsterfilme nachspielen :-)

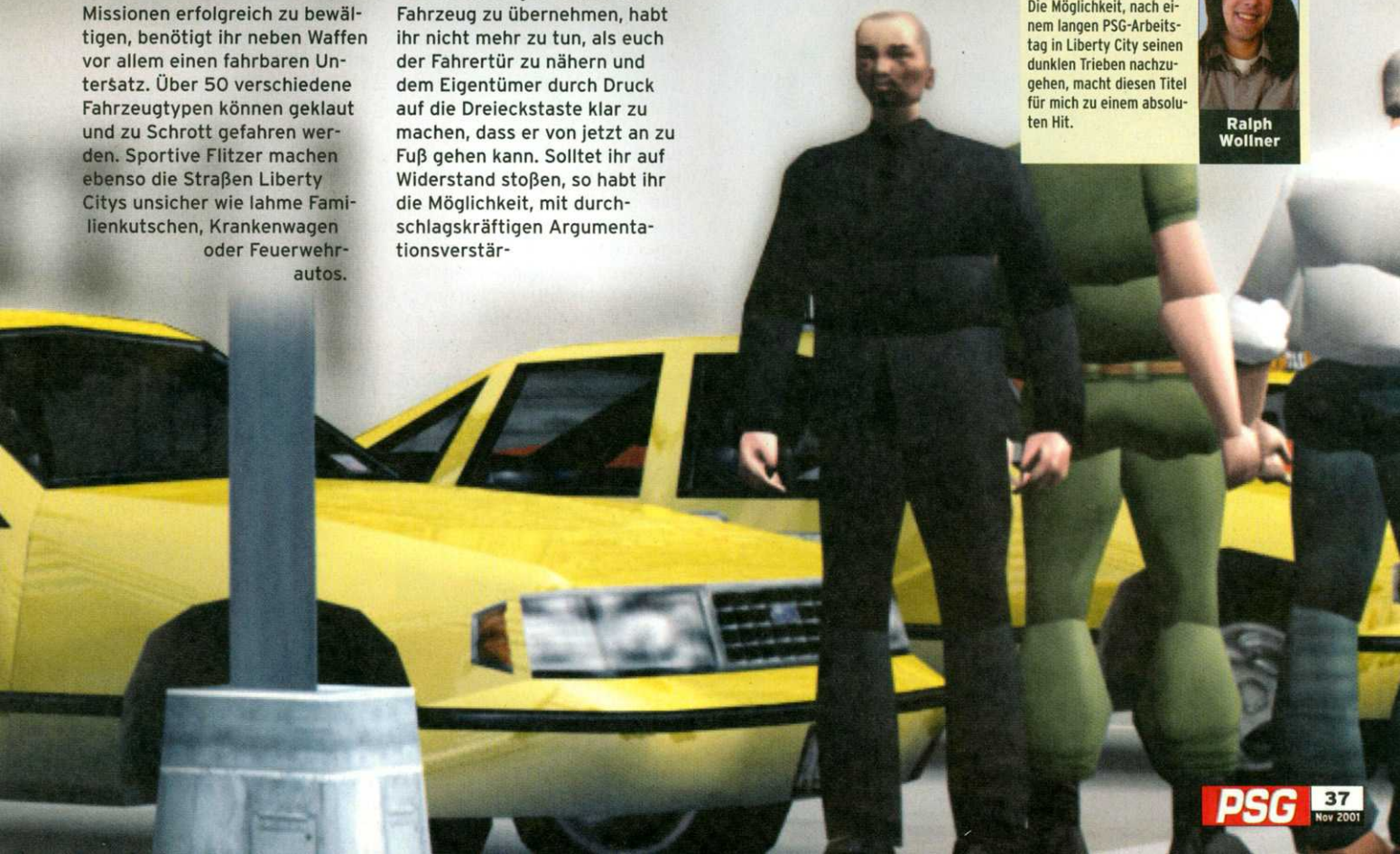


Paul Krügel

Ich finde *GTA III* spitze! Die Möglichkeit, nach einem langen PSG-Arbeitstag in Liberty City seinen dunklen Trieben nachzugehen, macht diesen Titel für mich zu einem absoluten Hit.



Ralph Wollner



i Die coolsten Gangster-Filme

■ *GTA III* bedient sich großzügig bei allen bekannten Genregroßen. Neben musikalischen Auszügen aus *Scarface* und einigen geborgten Sprüchen aus Scorseses *Taxi Driver* wird auch *Goodfellas* durch ein witziges Plakat gekront auf die Schippe genommen. Für alle, die nach einem harten Tag in Liberty City ausspannen möchten, haben wir hier die coolsten Gangster-Filme und Inspirationsquellen für *GTA III*-Freaks zusammengetragen:

Der Pate

Der Gottvater aller Mafia-Filme gilt zu Recht als einer der besten Filme aller Zeiten. Die in drei Filmen geschilderte Geschichte vom Aufstieg und Fall der Corleone-Familie. Besonders die ersten zwei Teile sollten aufgrund der hervorragenden Regie von Francis Ford Coppola und Darstellern wie Marlon Brando und Al Pacino in keiner Filmesammlung fehlen. DVD-Freunde haben außerdem die Möglichkeit, alle drei Filme restauriert in einer Sammelbox zu erwerben.



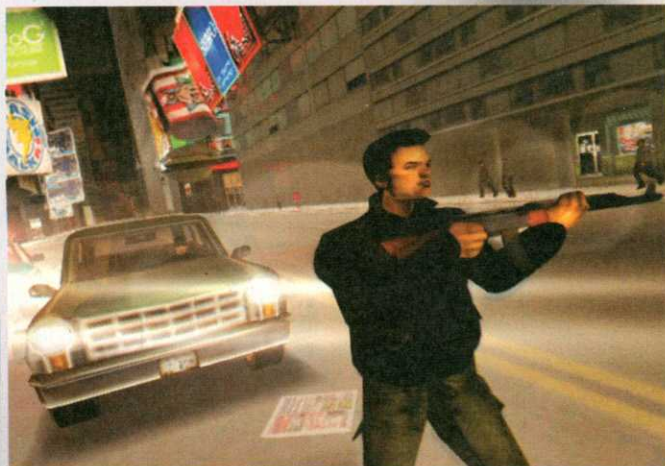
Goodfellas

Martin Scorseses gelungenes Halbwelt-Epos erzählt die Geschichte eines Drogen-Dealers, der von frühester Kindheit an für die Mobster in seinem Wohnviertel gearbeitet hat und schließlich selbst ein Mitglied der ehrenwerten Familie geworden ist. Brillante Bilder von Michael Ballhaus, Top-Darsteller wie Robert De Niro und Joe Pesci machen dieses Meisterwerk zum absoluten Pflichtprogramm für *GTA III*-Fans.



Die Sopranos

Die in den USA gefeierte Serie bietet interessante Einblicke in das Leben des Paten von New Jersey. Der verheiratete Tony muss sich nicht nur um seine Familie und seine illegalen Geschäfte kümmern, sondern hat zu allem Überfluss auch noch seine nervige Mutter an den Hacken. Der Drahtseilakt zwischen bürgerlichem Leben und knallhartem Mafia-Alltag verleiht dieser in Deutschland leider untergegangenen Serie ihren Reiz.



■ Wer mitten auf einer viel befahrenen Straße herumballert, muss damit rechnen, von gesetzestreuen Autofahrern auf die Haube genommen zu werden.

unzähligen Passanten die Flucht, geratet ihr allerdings an ein Gang-Mitglied oder die Mafia, dürft ihr euch auf ein heftiges Shootout gefasst machen.

Das Auge des Gesetzes

Bei aller Freiheit solltet ihr aber nicht zu auffällig agieren, denn sonst packt euch der lange Arm des Gesetzes eher am Kragen, als euch lieb sein kann. Während die normalen Polizisten kaum ein Problem darstellen, wird es selbst für abgebrühte Bildschirm-Outlaws schwierig, sobald sich das FBI und die Armee in die Ermittlungen einschalten. Ohne schwere Artillerie und haarsträubende Verfolgungsjagden, bei denen euch die Kugeln um die Ohren fliegen, habt ihr dann keine Chance mehr, dem Knast zu entgehen. Zum Glück bieten euch illegale Werkstätten gegen ein geringes Entgelt die Möglichkeit, eure Mafia-Schüssel umlackieren zu lassen. Getreu dem Motto „Aus den Augen, aus dem Sinn“ solltet euch dann zumindest eure donutsüchtigen Gegenspieler in Ruhe lassen. Solltet ihr eher an einer bürgerlichen Existenz interessiert sein, könnt ihr euren Lebensunterhalt als Taxifahrer, Krankenwagenkutscher oder sogar als Polizist oder Feuerwehr-

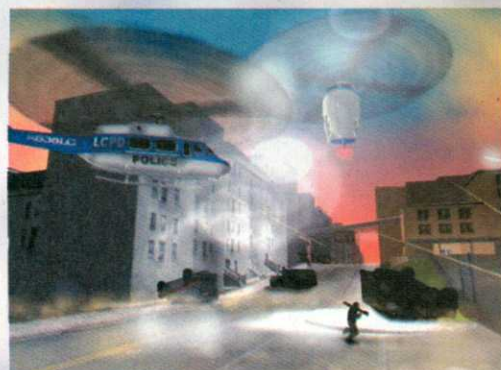
mann verdienen. Um die auf rund 100 Stunden angelegte Geschichte voranzutreiben, bleibt euch aber keine andere Wahl, als die verschiedenen Job-Angebote der Gangs und Paten anzunehmen. Habt ihr in einem der drei Stadtteile einen gewissen Ruf erworben, erhaltet ihr Aufträge, die euch in neue Areale mit neuen Aufträgen führen. Nach einer abgeschlossenen Mission oder bei wichtigen Ereignissen kommt ihr in den Genuss einer kurzen Zwischensequenz.

The living City

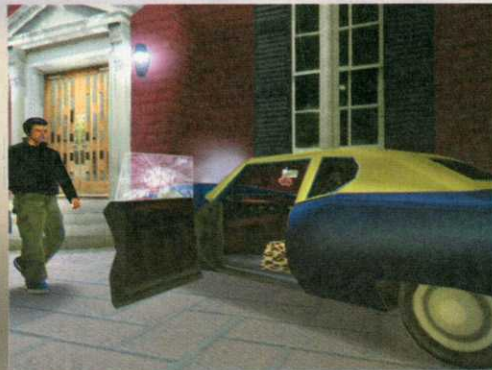
Im Gegensatz zu Spielen wie *Driver* ist es den Programmierern mit *GTA III* gelungen, eine lebensechte Stadt originalgetreu nachzubilden. Hunderte von Fußgängern bevölkern die Straßen und reagieren je nach ihrem Charakter unterschiedlich auf eure Aktionen. Knüpelt ihr mit einem Baseballschläger unschuldige Bürger über den Haufen, kann es euch durchaus passieren, dass ihr von einer eiligst herbeigerufenen Ambulanz überfahren werdet oder ihr eurerseits ein Opfer des Volkszornes werdet. Abhängig von der jeweiligen Tageszeit ändert sich auch das Gesicht der Stadt. Während tagsüber hauptsächlich unbescholtene Bürger anzutreffen sind, zeigt sich die Fratze des Verbrechens nachts in aller Deutlichkeit: Zuhältertypen schleichen durchs Rotlichtviertel, Gangs lungern in dunklen Ecken herum und die Polizei jagt mit heulenden Sirenen von einem Einsatz zum nächsten. Ständig wechselnde Licht- und Wettereinflüsse und liebevoll eingesetzte Details wie Zeitungen, die im Wind umherfliegen, geben euch wirklich das Gefühl, Teil einer lebendigen Stadt zu sein.



■ Pulverdampf und herumfliegende Patronenhülsen zeigen deutlich, mit wie viel Liebe zum Detail die Programmierer bei *GTA III* zu Werke gegangen sind.



■ Dank der komfortablen Auto-Aim-Funktion lassen sich auch Hubschrauber problemlos auf den Boden der Tatsachen zurückholen.



■ Achtlos abgestellte Fahrzeuge laden zu umfangreichen Spritz-touren durch die acht Quadratkilometer große Stadt ein.

i Zensur

■ Im Gegensatz zu früheren Ankündigungen wird *GTA III* nur in einer Version auf dem deutschen Markt erscheinen. Um der ständig drohenden Indizierungsgefahr zu entgehen, wurde das Spiel um einige derbe Details gekürzt. Unter anderem könnt ihr in der deutschen Version nicht mehr auf am Boden liegende Gegner einschlagen. Blutspritzer und extreme Gewaltdarstellungen fielen ebenfalls der Schere zum Opfer. Allen, die jetzt damit beginnen, auf die BPJS zu schimpfen, sei gesagt, dass der Spielspaß durch diese leichten Änderungen nicht beeinträchtigt wird.

■ Hightech-Criminals

Technisch stellt *GTA III* eine kleine Sensation dar: Die im Comic-Stil gehaltene Grafik bietet euch abwechslungsreiche Texturen sowie sauber inszenierte Licht- und Wettereffekte. Durch das geschickte Zusammenspiel von Grafik und der wirklich beeindruckenden Soundkulisse (hupende Autos, ratternde Züge, Explosionen, Sirenengeheul etc.) werdet ihr mitten in euren eigenen Gangster-Film versetzt. Um während des stressigen Gangster-Alltags keine akustische Langeweile aufkommen zu lassen, werdet ihr während des Spiels von neun verschiedenen Radiosendern beschallt, die innerhalb Ihres fünf Stunden andauernden Programms über 50 Songs und jede Menge Werbespots auf eure Ohren loslassen. Die gelegentlichen Ruckler bei erhöhtem Gegnereintritt lassen sich aufgrund der ungeheuren Detailfülle von Liberty City leicht verschmerzen. Das PS2-typische Kantenflimmern haben die Programmierer durch den geschickten Einsatz von Motion-Blur-, also Verwisch-Effekten kaschiert, so dass eure Augen auch bei längeren Crime-Sessions geschont werden. Die Kameraführung verdient ebenfalls ein Lob. Gerade auf den viel befahrenen Straßen ge-



■ Mithilfe der Cinematic-Kamera habt ihr die Möglichkeit, das Geschehen aus typischen Film-Perspektiven zu betrachten.



■ Selbst abgebrühte Profis werden irgendwann von den Cops erwischt. Glücklicherweise werdet ihr kurz nach eurer Verhaftung wieder auf freien Fuß gesetzt.

währleistet sie die nötige Übersicht und bietet durch rennspieltypische Perspektiven alles, was das moderne Raserherz begehrt. Oldschool-Fanatiker haben sogar die Möglichkeit, *GTA III* in der klassischen 2D-Perspektive zu spielen. Mithilfe der durchdachten Steuerung

und des intelligenten Kartensystems seid ihr auch während der heftigsten Verfolgungsjagen und Straßenschlachten stets Herr der Lage und könnt dank der Auto-Aim-Funktion auch Feinde, die sich hinter euch befinden, aufs Korn nehmen. (Henry Ernst)

„Fette Knarren, schnelle Autos und grenzenlose Freiheit – *GTA III* rockt!“

Wow! Was Rockstar Games mit *GTA III* auf die Beine gestellt hat, lässt sich kaum in Worte fassen. Gute Grafik, saubere Technik und vor allem die unbegrenzte spielerische Freiheit machen diesen Titel zu einem absoluten Pflichtkauf. Egal, ob ihr euren Missionen nachgeht, in der Stadt herumstromert oder als ehrliche Haut zu Geld kommen wollt, *GTA III* bietet jedem Zocker in erster Linie eines: Spielspaß pur für Wochen. Hätten Quentin Tarantino und Martin Scorsese je ein Spiel programmiert, wäre garantiert *GTA III* dabei herausgekommen.

Henry Ernst



■ Wenn ihr zu rabiat mit euren Fahrzeugen umgeht, lösen sich diese schließlich in ihre Einzelteile auf.



■ Neben schönen Effekten erfreut *GTA III* euer Auge auch mit wohl proportionierten Formen und holder Weiblichkeit.

GTA III

- | | | |
|--|--|-----------------------------------|
| ☐ CD | ☒ DVD | ☐ Lenkrad |
| ☒ Analog | ☒ Dual Shock | ☐ Tastatur |
| ☐ Maus | ☐ Lightgun | |

Spieler: 1
 Genre: Action
 Termin: 26. Oktober
 Preis: DM 119,-
 Schwierigkeitsgrad: Mittel - schwer
 Bildschirmtexte/Sprache: Dt./engl.
 Entwickler: DMA
 Hersteller: Take 2
 Internet: www.rockstargames.com
 USK-Freigabe: Ab 18 Jahren

GRAFIK
86%

SOUND
90%

SPIELSPASS

90%

„Wer hier nicht zuschlägt, ist selber schuld!“

Half-Life (dt.)



Nach langen Verschiebungen und einer inzwischen gestörten Dreamcast-Version gibt sich der König der storybasierenden Ego-Shooter nun die Ehre auf der PS2.

■ Rund drei Jahre ist es her, dass *Half-Life* (dt.) auf PCs den bis dato recht stumpfsinnigen Ego-Shootern einen neuen Weg gewiesen hat: Spannung pur durch Klaustrophobie erzeugende Gänge, eine mehr als coole

Story mit Rätseleinlagen und nicht zuletzt vernünftige Baller-Aktion. Um dem noch eins draufzusetzen, spendierten die Entwickler der PS2-Version nicht nur ein neues grafisches Gewand, sondern auch einen exklusiven Modus. Fertig ist der Hit!

■ **Verhängnisvolles Experiment**
Tief im Inneren der Black-Mesa-Forschungsstation spielen sich unheimliche Dinge ab. Durch ein fehlgeschlagenes Experiment

wurde ein Dimensionstor geöffnet und der Blick in eine andere, Furcht erregende Welt soll die Wissenschaftler noch teuer zu stehen kommen. Ihr übernehmt die Rolle von Gordon Freeman, einem klassischen Loser und Wissenschaftsassistenten. Das Vertrauen seiner Arbeitgeber reicht nicht einmal so weit, dass er sich frei in der Station bewegen darf.



■ Manchmal seid ihr auf die Hilfe der Wachmänner angewiesen. Manche von ihnen haben den Unfall überlebt und warten auf die Ankunft des Sondereinsatzkommandos.



■ Mit mächtigen Waffen macht die Alienhatz gleich noch mal so viel Spaß. Mit der Munition müsst ihr allerdings haushalten.



■ Hier flieddert ein Alien gerade einen toten Wissenschaftler. Man beachte die ungesunde Beinhaltung.



■ In den weitläufigen Außenarealen müsst ihr euch vor den gefährlichen Truppen der Regierung in Acht nehmen.



■ Habt ihr beim Decay-Mode keinen menschlichen Partner parat, müsst ihr beide Charaktere abwechselnd steuern.

An jeder Sicherheitsschleuse muss ein Befugter den Augenscanner betätigen, um Gordon zu seinem Arbeitsplatz vordringen zu lassen. Hier passiert dann auch das Malheur bei einem Versuch mit anormalen Materialien. Eine mächtige Explosion erschüttert den gigantischen Komplex und fortan transferieren sich stetig schleimige Aliens durch den geöffneten Dimensionsspalt. Diese verstehen bei Gott keinen Spaß und infizieren alles, was sie an menschlichen Körpern finden können. So laufen mutierte Wissenschaftler in Massen durch die Gegend und werfen sich mit Vorliebe Gordon an den Hals, der wie durch ein Wunder die Explosion überlebt hat. Natürlich ist es nun an euch, die Vorgänge in der Station zu enträtseln, was aber durch eine weitere Kleinigkeit erschwert wird: Eine Horde Sturmtruppen der Regierung hat den Auftrag erhalten, nach dem missglückten Experiment Black Mesa zu zerstören und alle Zeugen zum Schweigen zu bringen. Ihr steht also nun vor einem ganz schönen Problem: Die Aliens hinter euch und das Einsatzkommando vor euch ...

■ **Dem Grauen auf der Spur**
Half-Life (dt.) führt euch nun mit einer überaus gelungenen Steuerung durch die unterschiedlichen

Locations der riesigen Station. Dabei seid ihr immer auf der Hut vor den Außerirdischen, deren Planeten ihr im weiteren Verlauf sogar einen Besuch abstatten werdet. Hier könnt ihr



■ Ein zum Alien mutierter Wissenschaftler macht euch hier das Leben schwer. Besonders zu Beginn des Spiels sind die Begegnungen gefährlich, da ihr nur ein Brecheisen besitzt.

dann auch diverse Alien-Waffen finden, die euer Repertoire aus Shotgun, Brecheisen und Multifunktionsgewehr angenehm ergänzen. Mit den inzwischen etablierten Standards für Ego-Shooter auf der PS2, bewegt ihr Gordon mit dem linken Stick durch die Gegend, während der rechte Stick für die nötige Übersicht sorgt. PC-Fans können übrigens auch Maus und Tastatur anschließen, um sich „wie gewohnt“ fortzubewegen. Pad-Benutzer haben aber noch einen kleinen Vorteil: Per Knopfdruck könnt ihr Gegner „festhalten“. Das bedeutet, ihr behaltet den Gegner immer im Visier und

könnt euch derweil um ihn herum bewegen. Neben dem exzellenten Story-Mode wurde für die PS2 extra der coole Decay-Mode aus der Taufe gehoben. Hier müsst ihr euch zu zweit durch zwölf Missionen innerhalb der Station kämpfen, wobei Teamwork oberste Pflicht ist. Außerdem wartet noch ein „Head to Head“-Modus auf euch, bei dem ihr – per Splitscreen – in bester Deathmatch-Manier gegeneinander antretet. Leider ruckelt's hier manchmal und bei einem Fight gegeneinander kann man geteilter Meinung darüber sein, ob es einem gefällt, immer darüber im Bilde zu sein, wo sich das



■ Hier geht's nicht weiter, bevor der Strom an anderer Stelle im Level ausgeschaltet wird. Solche Rätsel erwarten euch des Öfteren in den engen Gängen der Black-Mesa-Station.



■ Die miesen, kleinen Facehugger springen grundsätzlich Richtung Gesicht, um ihre Opfer in Aliens zu verwandeln. Glücklicherweise verfügt Gordon über einen Schutzpanzer.



■ Die üblen Biester wehren sich bis aufs Blut mit elektrischen Blitzen. Diese ziehen empfindlich viel von eurer spärlichen Energieleiste ab.

Gegenüber gerade aufhält. Aktionen aus dem Hinterhalt sind somit beinahe ausgeschlossen.

■ Technischer Fortschritt

Gottlob wurde die Grafik-Engine im Vergleich zur letzten Vorabversion noch einmal optimiert. In den meisten Situationen ver-

richtet sie ihre Arbeit ruckelfrei. Lediglich bei hohem Gegnaraufkommen oder detaillierten Areas gibt's Frameraten-Einbrüche bei schnellen Drehungen. Ansonsten wirkt die Grafik im Vergleich zum PC einen Tick farbenfroher. Die Charaktere wurden komplett überarbeitet und sehen



■ Die Lichteffekte der Knarren wirken toll, vor allem weil das Mündungsfeuer die nahe Umgebung real ausleuchtet. Das Alien im Hintergrund bearbeitet derweil einen Wissenschaftler.

dank mehr Polygonen nun viel besser aus als noch vor drei Jahren. Darüber hinaus bietet das Spiel famose Lichteffekte und eine gute Soundkulisse. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass *Half-Life* (dt.) im Laufe der Zeit nichts von seiner Faszination eingebüßt hat. Alle Spieler,

die sich auch nur ein wenig für eine Spitzenstory begeistern können und dabei auf spannende Action stehen, müssen einfach zugreifen. (Uwe Hönig)

„Half-Life (dt.) rockt wie eh und je!“



Mich als Ego-Shooter-Fan hat *Half-Life* (dt.) schon auf dem PC mehr als begeistert. Darum freut es mich nicht minder, dass die PS2-Version sehr gut gelungen ist und vor allem mit ein paar neuen Levels aufpoliert wurde. Habt ihr euch einmal an die (sehr gute) Steuerung mit den beiden Analogsticks gewöhnt, werdet ihr das Pad so schnell nicht mehr aus der Hand legen. Die gelegentlichen Ruckler sind in Anbetracht der sehr guten Optik zu verschmerzen und stören nicht wirklich. Multiplayer-Fans können sich auf die Decay-Kampagne freuen und der geniale Story-Mode ist sowieso eine Klasse für sich. Mein Tipp: Kaufen!

i Das Phänomen Half-Life (dt.)

■ Half-Life (dt.)

Als *Half-Life* (dt.) Ende 1998 für PCs erschien, war es nach kurzer Zeit um die Ego-Shooter-Gemeinde geschehen. Der Titel schlug ein wie eine Bombe und räumte über 50 Preise internationaler Publikationen als „Game of the Year“ ab. Es gab kaum jemanden, der sich der Faszination dieses Spiels entziehen konnte. Zum ersten Mal wurde eine unglaublich spannende Story mit cineastischen Elementen und brachialer Action gemixt, wobei eine smarte Vorgehensweise der Schlüssel zum Erfolg war.

■ Opposing Force

Knapp ein Jahr später vergnügten sich die *Half-Life*-Jünger mit dem Add-on *Opposing Force*. Hier konntet ihr in die Rolle eines Söldners schlüpfen, der in die Black-Mesa-Station eindringen soll, um Gordon Freeman zu töten. Auch hier konnte die packende Story aus Sicht der „anderen Seite“ die Spieler in ihren Bann ziehen und die vielen Anspielungen machten das Add-on zum Fest für *Half-Life*-Kenner. Für Internet-Spieler waren die neuen Waffen besonders interessant.

■ Counter-Strike

Neben dem tollen Story-Mode hatte *Half-Life* (dt.) auch noch einen grandiosen Multiplayer-Modus zu bieten. Die meisten PC-Spieler kämpften dabei via Internet gegen alle möglichen Leute auf der ganzen Welt. Bei *Counter-Strike* handelt es sich um eine Modifikation (Mod) dieses Multiplayer-Modus. Dabei wurden gänzlich neue Ideen hinzugefügt, die das Spiel in ein teamorientiertes Action- und Taktik-Spektakel verwandeln. Zwei Teams (Terroristen und Counter-Terroristen) treten gegeneinander an und müssen mit viel Gemeinschaftsarbeit den Feind in die Schranken verweisen. *Counter-Strike* gehört nach wie vor zu den beliebtesten Multiplayer-Games im Internet. Eindeutlich wird dies belegt wenn man sich die endlosen Serverlisten anschaut.

■ Gunman Chronicles

Basierend auf der *Half-Life*-Engine bastelten ein paar unermüdliche Hobbyprogrammierer an dem Mod *Gunman*. Als die Leute von Valve (die Entwickler hinter *Half-Life*) von dem Projekt Wind bekamen und erste Ergebnisse sahen, waren sie so beeindruckt, dass sie den Mod als Vollprodukt anbieten wollten und dies schließlich auch taten. Bei *Gunman* habt ihr es wieder einmal mit einer spannenden Geschichte zu tun, während ihr gegen allerlei beeindruckende Dinosaurier und böse Banditen mit durchschlagenden Waffen antreten dürft.

■ Half-Life: Blueshift

Eigentlich sollte mit *Blueshift* die Abenteuer des Wachmanns Barney im Black-Mesa-Komplex zuerst auf Konsole (Dreamcast) erscheinen. Dieses Vorhaben wurde zugunsten einer vor kurzem auf PC veröffentlichten Version gecancelt. Zur Entschädigung gibt es bei der PS2-*Half-Life*-Version den exklusiven Decay-Mode.



HALF-LIFE (DT.)

☒ CD	☐ DVD
☒ Analog	☒ Dual Shock
☒ Maus	☐ Lightgun
	☒ Lenkrad
	☒ Tastatur

Spieler:	1-2
Genre:	Action
Termin:	Mitte November
Preis:	DM 119,-
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Bildschirmtexte/Sprache:	Dt./engl.
Entwickler:	Gearbox Software
Hersteller:	Vivendi Universal
Internet:	www.half-life.de/ps2
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren

GRAFIK	SOUND
83%	80%

SPIELSPASS
87%

„Half-Life (dt.) erobert den Ego-Shooter-Thron auf der PS2!“



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:		MGS, Mission CD & Off.		Mr. Driller		Road Rash Jailbreak		NBA Live '99		PlayStation 2: Zubehör:	
007: Die Welt ist nicht genug		Berater		Pandemonium 2		Rollcage Stage 2		NBA Pro '99		Action Replay	
Action Man 2		Monkey Hero		Pitfall 3D		S.C.A.R.S. (4 geteilter Bildschirm)		NHL Hockey '97		Double Force Pad	
Aironauts		Nightmare Creatures		Pro Poy		Schlumpfe 4 - Auf die Plätze, fertig		NHL Hockey '99		DVD Region X	
Apocalypse		a/ungeschnitten		Journey & The Web		Speedster		NHL Power Hockey 1995		DVD Remote Cont.	
Army Men		Nightmare Creat. 2		Psybadek		Sports Car GT		No Fear D. M. Biking		Vertikal Ständer	
Assault Rigs		Ninja - Shadow of D.		Puchi Carat		Streak Howlerbot		Phat Air E. Snowb.		Memory Card 8 MB	
B-Movie		O.D.T.		Rascal		Street Racer		Ronald V-Football		Memory Card 16 MB	
Beast Wars		Oddworld 2: Exodus		Rayman: Englisch		Street Skater		Simpson Wrestling		Multi Tap	
Blade a/uncut		Overblood a/uncut		Rayman: Lesen & R.		Street Skater 2		Ski Air Mix		PlayStation 2	
Blast Radius		Overblood 2		Rayman 2		Superbike 2000		Striker		Super Video Kabel	
Bug Riders		Parasite Eve 2		Ruff & Tumble		Supercross 2000		Tiger Woods 2000		4 x 4 Evolution	
C 12: Final Resist.		Perfect Weapon		Rugrats		Toca Touring Car 2		Trick'n Snowboarder		7 Blades	
Carmageddon dt.		Resident Evil 1 & Berater		Sheep Dog'n Wolf		Total Drivin'		UEFA Challenge		Alone in the Dark 114,95	
Colon Wars		Resident Evil 3 dt.		Spider		Toy Story Racer		UEFA Champions 99		Armored Core 2	
Colon Wars 2: Veng.		Ronin Blade		Spro the Dragon		V-Rally 2		UEFA Striker		Army Men...	
Crime Killer		Sentinent a/Music-CD		Spro the Dragon 2		Vigilante 3 Teil 2		V-Ball: Beach Volleyball		ATV Off Road	
Darklight Conflict		Soul Reaver: Legacy		Spyro 3		VMX Racing		Victory Boxing 2		Bloody Roar 3	
Dodgem Arena <a>		Soul Reaver - Legacy of		Swing		Wreckin' Crew		Virtual Pool		Bouncer, The	
Duke Nukem: Land		Kain 2 a/uncut		Team Buddies		Alundra 2		VIVA Fußball		Cart Fury	
Fighting Force 2		Stadt der verl. Kinder		Thrasher: Skate & D.		W. Grotzky Hockey		World Championship Snooker		City Crises	
Frenzy		Starward		Tim & Struppi		World Cup Golf		WWF Attitude		Crazy Taxi	
Future Cop LAPD		Star Wars Dunkle Be.		Tony Hawk 2		WWF Smackdown		Yeh Yeh Tennis		Dark Cloud	
G-Darius		Swagman		Tony Hawk 2		Yeh Yeh Tennis		Disney Dinosaur		Dave Mira Freestyle	
Grand Theft Auto		Tenchu 2		Wer w. Mill. Junior		Legend of Dragoon		Driving Emotion		Dead or Alive 2	
Grand Theft Auto 2		Tomb Raider 1 & 2		Wild 9 & T-Shirt		Legend of Dragoon		Dynasty Warriors 2		Donald Duck Quack	
GTA London Mission		Tomb Raider 3 & 4		Worms Armageddon		Final Fantasy 7		Ephemeral Fantasia		Espionage	
GTA 1 & London		Tunguska		Youdon I know Jack		Final Fantasy 8		ESPN Hockey		FIFA 2001	
Grudge Warriors		Ubik		Ace Combat 3		Final Fantasy 9		ESP: X-Games		Snowboarder	
Gunage		Verrät in d. verl. Stadt		Black Dawn		Grandstream Saga		Snowboarding		Eternal Ring	
Jurassic Park 2		Versailles		RC Stunt Copter		Jade Cocoon		Extermination		F1 2001	
Lone Soldier		Virus		Thunderhawk 2		King'sley Adv.		Extreme G3		F1 Champ. S. 2000	
dt. & ungeschnitten		Warriors of Might & M.		Thunderhawk 2		Koudelka		F1 Racing Champ.		FIFA 2001	
Machine Hunter		Battle Arena Tosh.		Wing Over 2		Legend of Kartia		FIFA 2001		Flucht von Monkey	
Mass Destruction		Bio F.R.E.A.K.S.		MUSIKSPIEL:		Lego Rock Raiders		Front Mission 3		Island	
Millennium Soldier		Cardinal Syn		007: Racing		Monsters		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MK Special Forces		Criticom		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Nanotek Warrior		Darkstalkers		007: Racing		Populous		Front Mission 3		Formel 1 2001	
One		Dynasty Warriors		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
R-Type Collection		Fighter Maker		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Rainbow Six		Guilty Gear		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Rampage 2		Iron & Bizar		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Riot		Jojo Bizarre Adv.		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Rising Zan		Jurassic Park Warpath		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Robopit		Kensel Sacred Fist		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Rogue Trip		Pocket Fighters		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Rosco Mc Queen		Psychic Force		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Shadow Gunner		Ready to R. Boxing		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Silent Bomber		Shao Lin		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Slamscape MTV		Star Gladiator		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Soviet Strike		Streetworker Alpha3		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Space Debris		Streetworker Coll.2		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Spawn		Streetworker Coll.2		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Spec Ops		Streetworker Movie		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Spies Ops: Covert As.		Tekken 3		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Spiderman		Toshinden 4		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Star Wars: Jedi Power		Vampire Hunter		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Strider 2		Vs - Versus		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Syphon Filter		X-Men Mutant		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Syphon Filter 2		Academy 2		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Tiny Tank		Zero Divide 1 + 2		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Trap Runner		DENSPIEL / GESCHICKLICKEIT		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Tunnel B1		JUMP'N RUN:		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Viper <a>		A Bugs Life Activity 29,95		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Warhawk		< Malen & Spielen >		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
WDL: Thunder Tanks		Ape Escape		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
WDL: Warjetz		Asterix & Obelix		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
(Action-Adventure:		Blasto		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
007 - Der Morgen		Bomberman		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
5th Element		Bugs & Taz: Weltlauf		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Akui		Cool Boarders 3 & 4		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Alone in the Dark 4		Crash Bandicoot 2		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Amerzone		Crash Bandicoot 3		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Blood Omen: Legacy		Crash Bandicoot 4		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Chase the Express		Crash Bash		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Cold Blood		Croak 2		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Critical Depth		Donald Duck Quack		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Crusader of M. & M		Dreams		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
D		Evo's Space Adv.		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Dino Crises		Flinstones B.Bowling		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Dino Crises 2 (Okt.)		Gex Deep Cover A		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Divers Dream		Gex 3D Return the		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Dracula Resurrect.		Grinch, The: Stole		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Egypt 2		GS-Z 2		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Evil Dead		Heart of Darkness		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Fear Effect		Hercules		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Guardians		Hugo Diamantenf.		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Guardian of Darkness		Inspector Gadget		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Hell Night		Iznogud		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Herc's Adventure a		Jersey Devil		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Kagero Deception 2		Johnny Bazooka		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Kingsley Adventure		Kasparov		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Little Big Adventure		Kiss Pinball		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Medieval		König der Löwen 2		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Medieval 2		Landmaker "Puzzle"		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Mega Man Legends 2		Lemmings Compil.		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
Metal Gear Solid		Live Wire		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MGS "Mission CD"		Magical Drop		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MGS incl. Mission CD		Mat Hoffmanns BMX		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MGS incl. Mission CD		Mega Man X5		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MGS incl. Mission CD		Mr. Domino		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MGS incl. Mission CD		Mr. Domino		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MGS incl. Mission CD		Mr. Domino		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MGS incl. Mission CD		Mr. Domino		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MGS incl. Mission CD		Mr. Domino		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MGS incl. Mission CD		Mr. Domino		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MGS incl. Mission CD		Mr. Domino		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MGS incl. Mission CD		Mr. Domino		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MGS incl. Mission CD		Mr. Domino		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MGS incl. Mission CD		Mr. Domino		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MGS incl. Mission CD		Mr. Domino		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MGS incl. Mission CD		Mr. Domino		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MGS incl. Mission CD		Mr. Domino		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MGS incl. Mission CD		Mr. Domino		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MGS incl. Mission CD		Mr. Domino		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MGS incl. Mission CD		Mr. Domino		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MGS incl. Mission CD		Mr. Domino		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MGS incl. Mission CD		Mr. Domino		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MGS incl. Mission CD		Mr. Domino		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MGS incl. Mission CD		Mr. Domino		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MGS incl. Mission CD		Mr. Domino		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MGS incl. Mission CD		Mr. Domino		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MGS incl. Mission CD		Mr. Domino		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MGS incl. Mission CD		Mr. Domino		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MGS incl. Mission CD		Mr. Domino		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MGS incl. Mission CD		Mr. Domino		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MGS incl. Mission CD		Mr. Domino		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MGS incl. Mission CD		Mr. Domino		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MGS incl. Mission CD		Mr. Domino		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MGS incl. Mission CD		Mr. Domino		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MGS incl. Mission CD		Mr. Domino		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MGS incl. Mission CD		Mr. Domino		007: Racing		Premier Manager 99		Front Mission 3		Formel 1 2001	
MGS incl. Mission CD		Mr. Domino		007: Racing							

Pro Evolution Soccer



Endlich ist es so weit! Das Eintreffen der Testversion von *Pro Evolution Soccer* hatte zur Folge, dass sich die PSG-Redaktion für drei Tage in ein tosendes Stadion verwandelte und unter den Redakteuren ein heftiger Wettkampf ausbrach.

■ Der Streit um die Fußballkrone geht in eine weitere Runde. Obwohl *FIFA 2002* Konamis Edelkicker dicht auf die Fersen rückt, kann *Pro Evolution Soccer* die Vormachtstellung bewahren und bleibt Genreprimus.

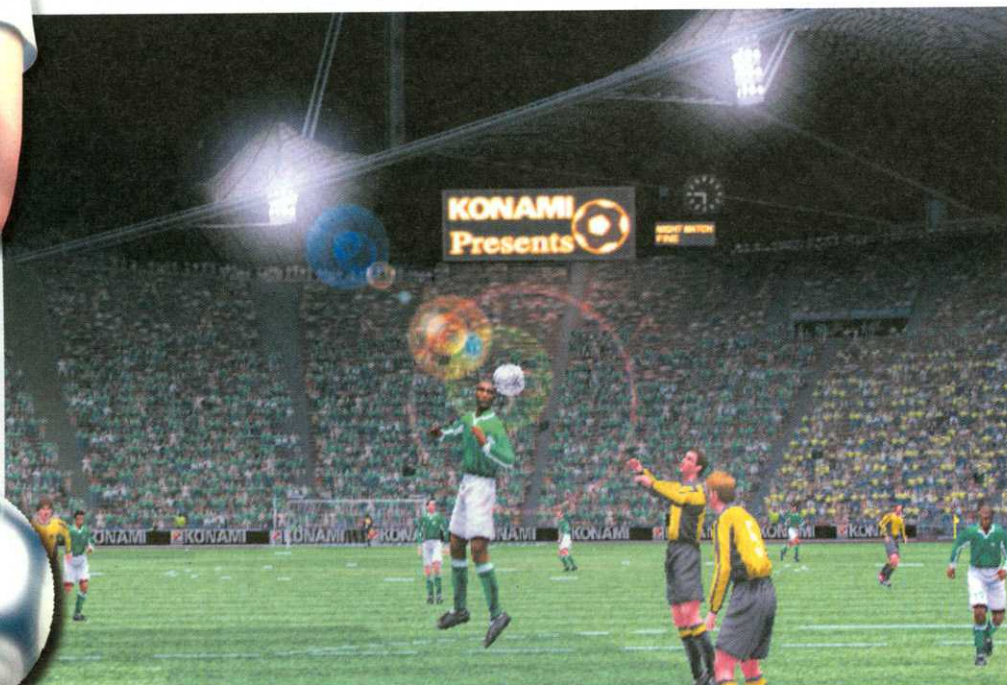
■ **Konsequent verbessert**
Für ein Match gegen einen menschlichen Gegner empfiehlt sich der Freundschaftsspielmodus. Hier müsst ihr lediglich ein Team wählen und

schon geht es auf das Feld. Wer mehr Zeit mitbringt, kann an diversen Pokalwettbewerben, internationalen Turnieren oder Ligabetrieben teilnehmen. Egal, wie ihr euch entscheidet, es wird auf jeden Fall Spaß bringen, denn *Pro Evolution Soccer* ist schlichtweg der Hammer. Im Blitzlichtgewitter kommen die Spieler aus dem Kabinengang und werden sogleich mit ohrenbetäubendem Publikumslärm empfangen. *FIFA*-Spieler sollten die Controller-Einstellungen neu definieren, denn bei der *Pro*

Evolution-Steuerung sind die Funktionen der Viereckstaste mit der Kreistaste vertauscht. Außerdem solltet ihr die Kameraperspektive auf Weitwinkel umstellen, denn nur so könnt ihr das Spielgeschehen optimal verfolgen und Pässe auch über weite Distanzen gezielt anbringen. Auf dem Rasen zeigt sich *Pro Evolution Soccer* von seiner Schokoladenseite, denn grundsätzlich können alle vom Fernsehen her bekannten Spielzüge nachgespielt werden. Die vom Computer gesteuerten Mitspie-



■ Bei diesem präzisen Flachschiess kommt der Torwart zu spät und kann dem Ball nur noch hinterhersehen. Die Hintertorkamera liefert dabei eine realistische Zeitlupe.



■ Um eine Flanke perfekt zu köpfen, bedarf es exakten Timings und eines Quäntchen Glücks.



■ Vor dem Match werden die beiden Mannschaftsaufstellungen bekannt gegeben.



■ In der Wiederholung könnt ihr die Kamera steuern und die beste Perspektive wählen.



■ Wenn ihr die Nerven behaltet, dann könnt ihr den Keeper auf dem falschen Fuß erwischen.

ler verhalten sich wie echte Profis und verfügen über eine künstliche Intelligenz, die in diesem Genre ihresgleichen sucht. Wenn eure Truppe in Rückstand gerät, dann werden die Spieler nervös. Deshalb ist es wichtig, Ruhe ins Spiel zu bringen, um die Ballkünstler wieder erstarren zu lassen. Wenn ihr allerdings mit zwei Toren Unterschied führt, dann kann es passieren, dass euren Kickern plötzlich alles gelingt und die Gegner förmlich überrannt werden. Die vorbildliche Steuerung trägt ihren Teil zum hohen Realitätsgehalt von *Pro Evolution Soccer* bei. Per Druck auf die R1-Taste setzt euer Spieler zum Sprint an. Wie beim echten Fußball könnt ihr euren Gegner mit einem schnellen Antritt davonlaufen, allerdings kann ein beschleunigter Spieler logischerweise nicht mehr nach Lust und Laune die Richtung wechseln. Besonders schöne Treffer könnt ihr in der interaktiven Zeitlupenwiederholung noch einmal Revue passieren lassen und auf der Memorycard abspeichern.

■ Gelungene Animationen

Die Spieler glänzen durch ihre erstklassigen Bewegungsabläufe. Selbst bei hektischen Tempogegenstößen bleiben ungeliebte Ruckel-Attacken aus. Leider beschränkt sich die Darstellung der



■ Eine seltener Treffer! Der niederländische Mittelfeldspieler Cocu drückt die Pille mit einem Flugkopfball ins Netz. Solche Ausnahmetore solltet ihr auf eurer Memorycard festhalten.

Zuschauer auf eine minimal animierte Texturtape, dafür ist das Stadion umso besser in Szene gesetzt worden. Insgesamt warten 53 National- sowie 32 Vereinsmeisterschaften auf ihren verheißungsvollen Auftritt. Für die Vereinskader gibt es den Meisterliga-Modus, bei dem ihr in der zweiten Liga beginnend, euren langen Weg zur Spitze

i Hättet ihr's gewusst?

■ Die meisten unter euch dürften wissen, dass es sich bei *Pro Evolution Soccer* um die PS2-Umsetzung des PSone-Spitzentitels *ISS Pro Evolution 2* handelt. Wozu also dann die Namensänderung? Ganz einfach! Konami hat zwei Entwicklerteams, eines in Tokio (*ISS Pro Evolution*) und eines in Osaka (*ISS*). Beide sind eigene, börsennotierte Aktiengesellschaften, die miteinander nichts zu tun haben. Die Produkte beider Studios wurden bislang unter dem Namen *ISS* verkauft. Leider sind die Spielanlagen dieser Titel sehr unterschiedlich und um Verwechslungen zu vermeiden, hat Konami sich zu einer Namensänderung entschlossen. Die auf der PSone gestartete *ISS Pro Evolution*-Serie heißt auf der PS2 *Pro Evolution Soccer*. Die Spiele vom Osaka-Team werden weiter unter dem Namen *ISS* vertrieben. *ISS* ist wesentlich actionlastiger als die *Pro Evolution*-Titel und eignet sich daher eher für Gelegenheitsspieler oder Einsteiger.



■ Der Stürmer Zenden wuchtet den Ball mit aller Kraft ins Tor. Man sieht eine beachtliche Dehnung des Tornetzes. Respekt!



■ *ISS Pro Evolution 2* ist das beste Fußballspiel für die PSone. Der PS2-Nachfolger heißt *Pro Evolution Soccer*.

dieses Topwettbewerbs antretet. Geschickte Transfers verhelfen euch zu einem raschen Aufstieg.

■ Noch realistischer!

Seid nicht frustriert, wenn euch der Torerfolg anfangs verwehrt bleibt. *Pro Evolution Soccer* ist schwer. Schwer in allen Belangen. Im Gegensatz zu anderen virtuellen Kicks kann man aus *Pro Evolution Soccer* eine Wissenschaft für sich machen. Egal, ob es sich um Standard-situationen, Torschüsse oder weite Flanken handelt, alles will gelernt sein. Und das benötigt vor allem eines: Zeit. *Pro Evolution Soccer* verfügt über eine derart große Spieltiefe, dass sogar nach über hundert Spielstunden die Luft noch nicht raus ist. Jedes Match ist ein Unikat und die Möglichkeiten, Tore zu erzielen, scheinen schier unendlich zu sein. *Pro Evolution Soccer* ist Simulationsfußball ohne Arcade-Firlefanz – Rasenschach vom Feinsten! (Ralph Wollner)



■ Eine heikle Situation! Bode hat sich verschätzt und lässt den lauernden Brasilianer frei zum Kopfball kommen. Zum Glück gehören Kopfbälle nicht zu den Stärken der Südamerikaner.



■ Vor den Spielen werdet ihr über die Mannschaftsaufstellung der Gegner informiert. Habt ihr die richtige Taktik parat?



■ Der Albtraum aller Bayernfans. Manchester United feiert einen weiteren Sieg. David Beckham kann man deutlich erkennen.

i PSG-Entscheidungsspiel

Pro Evolution Soccer vs. FIFA 2002

Realitätsnähe	★★★★★	★★★★★	19. Min.: PES geht mit 1:0 in Führung
Künstliche Intelligenz der Mitspieler	★★★★★	★★★★★	23. Min.: Mit einem cleverem Spielzug erhöht PES auf 2:0.
Steuerung	★★★★★	★★★★★	44. Min.: Kurz vor der Pause fällt der 2:1 Anschlussstreffer.
Turnier- und Mannschaftsauswahl	★★★★★	★★★★★	78. Min.: Das variable Spiel von FIFA führt zum Ausgleich
Ballphysik	★★★★★	★★★★★	87. Min.: Ein abgefeilter Ball bringt die Entscheidung.

Nach einem erstklassigen Match hat *Pro Evolution Soccer* am Ende knapp die Nase vorn. Beide Teilnehmer zeigten hervorragenden Fußball.

Pro Evolution Soccer FIFA 2002
3 : 2

„Pro Evolution Soccer ist der amtierende Fußballkönig auf der PS2.“



Dieses Spiel ist eine runde Sache! Es wirkt von vorne bis hinten durchdacht und nichts wurde dem Zufall überlassen. Bei keinem anderem Fußballspiel könnt ihr euch mit euren Kumpels derart packende Duelle liefern. Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades besitzt *Pro Evolution Soccer* einen bei Fußballspielen noch nicht da gewesenen Suchtfaktor. Der Reiz dieses Titels liegt ganz klar im Spielprinzip, welches nicht nach ein paar Tagen abgefrühstückt ist, sondern für sehr lange Unterhaltung sorgt. Bei diesem sensationellen Kick lernt man niemals aus. Wenn ihr über die verschiedenen Spielzüge nicht mehr nachdenken müsst und einfach aus dem Bauch heraus spielt, seid ihr auf dem richtigen Weg. Erst dann beginnt man zu verstehen ...

PRO EVOLUTION SOCCER

- ☐ CD ☒ DVD
- ☒ Analog ☒ Dual Shock ☐ Lenkrad
- ☐ Maus ☐ Lightgun ☐ Tastatur

Spieler: 1-8
Genre: Fußball
Termin: 23. November
Preis: DM 119,-
Schwierigkeitsgrad: Schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Konami
Hersteller: Konami
Internet: www.konami.com
USK-Freigabe: Keine Beschränkung

GRAFIK
85%

SOUND
84%

SPIELSPASS
90%



■ Wenn die Stürmer gut platziert sind, bieten sie sich per Handzeichen an. Ihr Weg wird auf dem Rasen gekennzeichnet. Nun könnt ihr die Pille exakt in den Lauf spielen.



■ Bei diesem Zweikampf lässt Rivaldo den niederländischen Star Frank DeBour ziemlich alt aussehen. Die Tricks der Fußballer werden grafisch hervorragend in Szene gesetzt.

FIFA 2002

Das Kopf-an-Kopf-Rennen zwischen EA und Konami geht weiter. Setzte man beim Vorgänger noch auf kompromisslose Arcade-Power, so will man diesmal mit einer Fußballsimulation die namhafte Konkurrenz das Fürchten lehren.

■ Da die beiden letzten Versionen der FIFA-Reihe nicht ausnahmslos Beifall fanden, versprach Electronic Arts, bei FIFA 2002 mit einem völlig überarbeiteten Spielprinzip aufzuwarten. Kann EA endlich die hoch gesteckten Erwartungen der kritischen Fußball-Fans erfüllen?

■ Gesteigerter Schwierigkeitsgrad

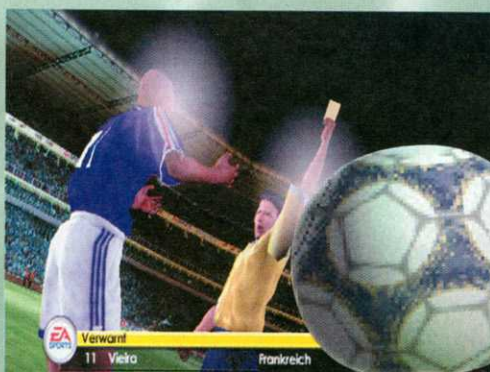
FIFA-Fanatiker dürfen sich freuen, denn EA hat dem einstigen Arcade-Kick ein gründliches Lifing verpasst. Die Ver-

besserungen liegen im Detail. Im Hauptmenü ist hingegen alles beim Alten geblieben und den Fußballhungrigen erwarten Spielmodi satt. Ungeduldige können den Schnellspielmodus wählen und sich direkt auf den Rasen begeben. Es lohnt sich allerdings, ein wenig Zeit zu investieren und das Optionsmenü genauer unter die Lupe zu nehmen. Hier können sämtliche Spieleinstellungen euren Bedürfnissen angeglichen werden. Wir empfehlen euch, die voreingestellte Tele-Kamera ein wenig weiter wegzuzoomen oder gleich auf die sehr übersichtliche Turm-Kamera umzusteigen. Ohne richtigen Blick über das Spielfeld habt ihr so gut wie gar keine Chance, ein sicheres Kombinationsspiel aufzuziehen. Trotzdem sind die anderen sechs Kameraperspektiven ein witziges Gimmick, denn erst aus der Nähe

erkennt man die Ähnlichkeiten der virtuellen Sportler mit ihren Vorbildern. Bei mittlerem Schwierigkeitsgrad erweist sich FIFA 2002 als eine flüssige Fußballsimulation mit einem Schuss Arcade-Action. Fallrückzieher und Volleyabnahmen sind längst nicht mehr so einfach auszuführen, wie dies beim Vorgänger der Fall war. Es ist auch nicht mehr möglich, die Tore immer nach demselben Strickmuster zu er-



■ Bei Abschlägen habt ihr einen guten Überblick über das Spielfeld und könnt die Anspielstationen genau ausmachen.



■ Nach einer Blutgrätsche wird es dem Schiedsrichter zu bunt – er zeigt dem Sünder den gelben Kart.

i Die Blamage

■ Am 6. Oktober konnte die deutsche Fußballnationalmannschaft gegen die Finnen nur ein torloses Unentschieden erreichen und verspielte die letzte Möglichkeit, sich direkt für die WM in Korea/Japan zu qualifizieren. Jetzt müssen sich Völlers Burschen in der Relegation beweisen. Nach fünf Wochen Zittern versucht sich der deutsche Kader am 10. November in der Ukraine, um dann am 14. November vor heimischer Kulisse endgültig das Ticket für die WM zu lösen.

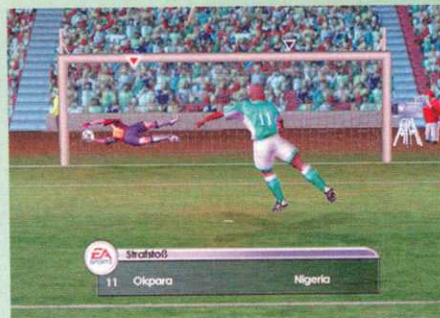




■ Olli Kahn, wie wir ihn kennen. Nach einem Gegentor ist der Bayern-Torwart sichtlich über seine Abwehr verärgert.



■ In der Wiederholung könnt ihr eure Treffer noch einmal genießen. Hier hatte der Torhüter keine Chance.



■ Ein seltenes Bild. Der Torwart zeigt seine geschärften Reflexe und fischt diesen Elfmeter aus der unteren Ecke.

zielen, denn die mit einer bemerkenswerten künstlichen Intelligenz ausgestatteten Computer-Kicker stellen sich schnell auf eure Spielweise ein. Völlig neu ist das Pass-System. Per Druck auf die L1-Taste bieten sich die Spieler an und ihr geplanter Weg wird auf dem Feld angezeigt. Auf diese Weise könnt ihr herrliche Pässe in den Lauf spielen und die gegnerische Abwehr mit nur einem Zug aus den Angeln heben. Ei-

ne weitere Neuerung ist, dass ein Kurzpass (X-Taste) mit exakter Drucklänge getimt werden muss. Auch wenn dies den Schwierigkeitsgrad des Spieles erhöht, so gewinnt *FIFA 2002* durch dieses Novum an Spiel-tiefe und Realität.

■ Original-Lizenzen

Dass es sich bei den Spieler- und Vereinsnamen um die Originalen handelt, ist man von EA-Produkten bereits gewohnt,

aber bei *FIFA 2002* ist deren grafische Umsetzung wirklich meisterlich. Die Spieler sehen nicht nur authentisch aus, sondern auch Emotionen spiegeln sich in ihren Gesichtszügen wider. Bemerkenswert ist auch die Anzahl der Mannschaften, die bei *FIFA 2002* verfügbar sind, denn neben allen wichtigen europäischen Ligen stehen auch noch die bekanntesten internationalen Wettbewerbe zur Auswahl. Wem das immer noch

nicht genügt, der kann sich im Modus Kreativ-Center seine eigenen Teams und Turniere zusammenstellen. Im Vergleich zu den früheren *FIFA*-Titeln ist *FIFA 2002* ein gewaltiger Schritt nach vorne. Der hohe Realitätsgrad und die gesteigerte Spieltiefe machen das neue EA-Produkt zu einer Kaufempfehlung. Electronic Arts rückt der Konkurrenz von Konami auf die Pelle und die Fußballkrone ist in greifbare Nähe gerückt. (Ralph Wollner)



■ Typisch Brasilianer! Die südamerikanischen Ballkünstler greifen bei jeder Gelegenheit in die Trickkiste.



■ Tor für England! Beckham & Co. freuen sich ausgelassen über den entscheidenden Treffer gegen die spanische Elf.

„EA bringt frischen Wind ins angerostete Spielprinzip!“



Mir hat *FIFA 2002* sofort Spaß gemacht. Endlich ist das Spiel vom Arcade-Kick zur ernst zu nehmenden Fußballsimulation gereift. Die gesteigerte Mannschaften-KI lässt weiterhin viele packende Strafraumszenen zu, nervige Handballergebnisse bleiben jedoch zum Glück aus. Die abwechslungsreichen Computer-Matches stellen sogar Köhner vor eine schwere Aufgabe. Am meisten Spaß macht *FIFA 2002* natürlich gegen einen menschlichen Mitspieler, mit dem ihr eine ausgelassene *FIFA*-Nacht genießen könnt.



■ Bei den Wiederholungen könnt ihr die Kameraperspektive selber auswählen. Nichts bleibt euch verborgen.

FIFA 2002

☐ CD	☒ DVD	☐ Lenkrad
☒ Analog	☒ Dual Shock	☐ Tastatur
☐ Maus	☐ Lightgun	

Spieler:	1-8
Genre:	Fußball
Termin:	8. November
Preis:	DM 119,-
Schwierigkeitsgrad:	Mittel - schwer
Bildschirmtexte/Sprache:	Dt./dt.
Entwickler:	EA Sports
Hersteller:	Electronic Arts
Internet:	www.electronicarts.de
USK-Freigabe:	Keine Beschränkung

GRAFIK
88%

SOUND
82%

SPIELSPASS

88%

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!**





■ In manchen Situationen könnt ihr den Spieß umdrehen und die Gegner einkesseln. Jetzt habt ihr ein freies Schussfeld. Zählt es den Bösewichtern heim!



■ Einer der Gaunerbosse versucht, mit einem Boot zu fliehen, und seine verummten Schergen bieten ihm Feuerschutz. Bei einem Treffer wirbeln die Terroristen durch die Luft.

Time Crisis 2



G-Con 2

■ Die G-Con-2-Lightgun ist der direkte Nachfolger der legendären G-Con-45-Lichtpistole. Die neue Wumme ist etwas leichter und auch kleiner als der ergraute Vorgänger. Die A- und B-Buttons sind besser zu erreichen und der Abzughebel (Trigger) verfügt über einen angenehmen Druckpunkt, was gerade bei langem Spielen der Blasenbildung stark entgegenwirkt. Derzeit ist die G-Con-2-Pistole im Bundle mit dem Spiel für DM 166,15 erhältlich. Einzeln kostet sie 68,36 DM.



■ Mit der G-Con-2-Lightgun von Namco könnt ihr exakt zielen. Feuer frei!

Einige von euch werden diesen Titel bereits aus der Spielhalle kennen, denn 1998 setzte der *Time Crisis 2*-Arcadeautomat mit actiongeladenen Schusswechseln und spektakulären Kamera-Einstellungen neue Maßstäbe. Endlich bringt Namco dieses Spielhallenvergnügen in Form eines Lightgun-Shooters für die PS2 auf den Markt.

■ Die Story ist simpel und ein wenig abgedroschen: Die Untergrundagentin Christy Ryan ist bei ihren Ermittlungen spurlos verschwunden. Sie besitzt Beweismaterial für einen Riesen-Coup einer Terrororganisation. Der Multi-Millionär und Kopf der Verbrecherbande Ernesto Diaz will mithilfe eines entwendeten Satelliten nukleare Waffen herstellen und die Weltherrschaft an sich reißen. Die einzige Hoffnung, die globale Gefahr

abzuwenden, sind die beiden Superagenten Keith Martin und Robert Baxter, welche das Problem auf ihre Weise lösen wollen: mit Geschicklichkeit und moderner Waffentechnik.

■ Geht mit einem Freund auf Verbrecherjagd!

Gespielt werden kann entweder alleine oder mit einem Partner. Solltet ihr keinen Kumpel in greifbarer Nähe haben, dann übernimmt der Computer die Rolle des zweiten Agenten. Ist die Anzahl der Mitspieler geklärt, geht es direkt zum Einsatzort. In der idyllisch wirkenden Innenstadt werden die zwei Helden von ganzen Terroristenhorden attackiert. Anfangs handelt es sich bei den Schurken lediglich um Kano-

nenfutter, denn die Jungs können weder richtig zielen noch in Deckung gehen. In aller Ruhe könnt ihr sie aufs Korn nehmen und mit gezielten Bleisalven unschädlich machen. Die Feinde verfügen über mehrere Trefferzonen. Schießt ihr einem Störenfried ins Knie, springt er vor Schmerzen im Dreieck, während Kopftreffer eure Kontrahenten wie einen nassen Sack zu Boden plumpsen lassen. Wenn ihr von einem Gegner ins Visier genommen werdet, könnt ihr mit einem Tastendruck in Deckung gehen, nachladen, wieder aus dem Versteck preschen und den Widersachern eine bleihaltige Kost verabreichen. Das Spiel läuft eigentlich ständig nach dem Schema Schießen, Deckung, Nachladen, Schießen

ab. Wer denkt, das wäre einfach, liegt falsch, denn bei den enormen Gegnermassen ist es schwierig, den Überblick zu bewahren.





Die Terroristen versuchen euch mit einem geklauten Lkw über den Haufen zu fahren. Mit einer gezielten Salve bereitet ihr dem Treiben ein tödliches Ende.



Wenn das gelbe Danger-Symbol erscheint, dann ist etwas im Busch. Es lohnt sich also, in Deckung zu bleiben und abzuwarten, bis die Gefahr vorüber ist.

Zu zweit gegen Hundertschaften

Nachdem ihr den Marktplatz und die Nebenstraßen der einst friedlichen Kleinstadt von den Kriminellen befreit habt, geht der Spaß erst richtig los. Jetzt

fangen die Kerle nämlich an zu zielen. Vor den Otto-Normal-Terroristen in blauer Uniform müsst ihr euch kaum fürchten, sollten aber Schurken im roten oder gar tarnfarbenen Outfit auf dem Bildschirm erscheinen,



In den temporeichen Flugzeug-Levels zeigt die gierige Beutelratte ihrem Erzfeind Neo Cortex, wer der wahre König der Lüfte ist.

ist Vorsicht geboten. Diese Typen müsst ihr immer zuerst eliminieren, ansonsten werdet ihr von Handgranaten oder Machetenattacken niedergemacht. In einem dämmrigen Waldstück werdet ihr ständig von Söldnern und anderem Gesindel umzingelt. Nach der Waldreinigung erreicht ihr in letzter Sekunde einen „Terroristen-Zug“, der euch nach zähem Gefecht zu einer Ölbohrinsel bringt. Hier warten die beiden Oberganoven Ernesto Diaz und Wild Dog mit einem riesigen Feuerwerk auf euch ...

Kurzes Vergnügen

Leider endet der Spaß genauso schnell, wie er begonnen hat, und nach rund 20 Minuten habt ihr die Actionlawine gemeistert. Nach dem Durchspielen des Arcade-Modus erhaltet ihr zur Belohnung zwar einige Bonusspielchen, was allerdings nicht darüber hinwegtäuschen

kann, dass *Time Crisis 2* schlichtweg zu kurz ist. Die Grafik ist überdurchschnittlich und die Kamerafahrten gehören zu den besten des Genres. Besonders zu erwähnen ist die sehr präzise, neue Lightgun G-Con 2, die derzeit nur im Bündel mit dem Spiel für ca. 170 DM erhältlich ist. (Ralph Wollner)

„Gangsterjagd nach Spielhallen-Art.“

Für Lightgun-Fans ist *Time Crisis 2* ein absoluter Traum. Die Grafik und die hervorragende Soundkulisse vermitteln euch beinahe den Eindruck, mittendrin im Geschehen zu sein. Schade nur, dass die Nettospielzeit dermaßen kurz ausgefallen ist. Bei hohem Gegnaraufkommen beginnt die Optik zu flimmern, was Mammut-Sessions unmöglich macht. Insgesamt ein ebenso kurzes wie kurzweiliges Actionvergnügen.



Ralph Wollner



Immer wieder lauern Schurken den Geheimagenten auf. Jetzt heißt es, Ruhe zu bewahren und viele Bonusleben.

F1 2001

☒ CD	☐ DVD
☒ Analog	☒ Dual Shock
☐ Maus	☒ Lightgun
	☐ Tastatur

Spieler:	1-8
Genre:	Rennspiel
Termin:	Erhältlich
Preis:	DM 119,-
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Bildschirmtexte/Sprache:	Dt./dt.
Entwickler:	EA Sports
Hersteller:	Electronic Arts
Internet:	www.easports.com
USK-Freigabe:	Keine Beschränkung

GRAFIK
88%

SOUND
85%

SPIELSPASS

87%

„Endlich ein Formel-1-Spiel, das für jedermann zugänglich ist.“



In manchen Situationen könnt ihr den Spieß umdrehen und die Gegner einkesseln. Jetzt habt ihr ein freies Schussfeld. Zählt es den Bösewichtern heim!

Wie es sich für ein Beutelratten-Abenteuer gehört, dürfen auch dramatische Verfolgungsjagden mit garstigen Urviechern nicht fehlen.

Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex

Endlich ist es so weit: Nach viel zu langer Wartezeit macht sich Universals quirlierger Jump&Run-Held auf den Weg, um Sonys schwarzes Flaggschiff im Sturm zu erobern.

Mit Bösewichtern ist es wie mit Barthaaren: Egal, wie häufig Beweismaterial für einen Riesen-Coup einer Terrororganisation. Der Multi-Millionär und Kopf der Verbrecherbande Ernesto Diaz will mithilfe eines entwendeten Satelliten nukleare Waffen herstellen und die Weltherrschaft an sich reißen. Die einzige Hoffnung, die globale Gefahr

ten Jump&Run-Saga um die gefräßige Beutelratte kommt es erneut ganz schön dick für unseren spitznasigen Helden.

Cortex strikes back

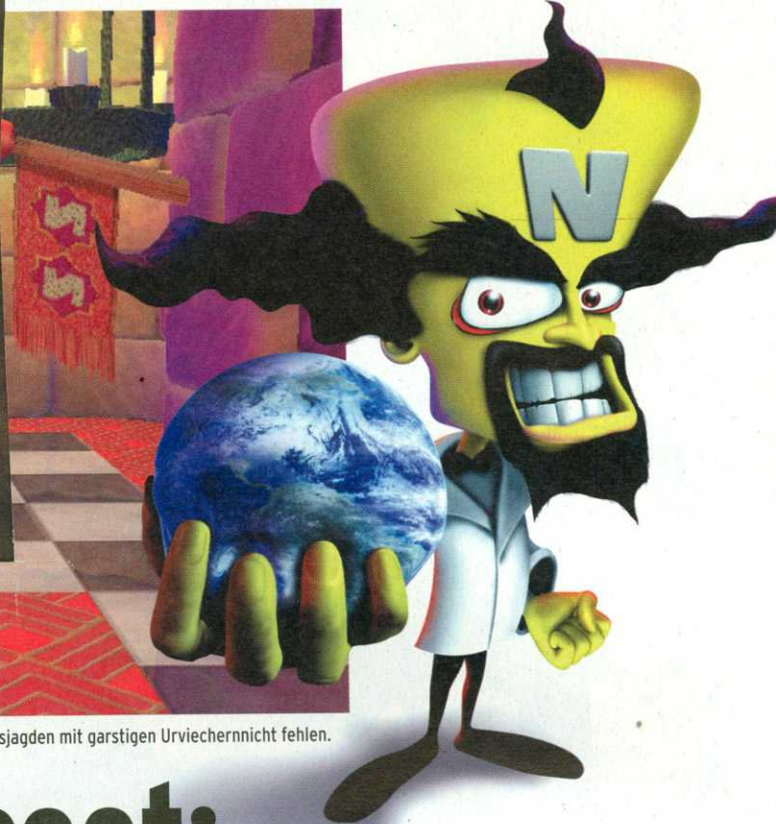
Nachdem alle seine Versuche, Crash Bandicoot zu besiegen, fehlgeschlagen sind, hat der finstere Quadratschädel Neo Cortex einen teuflischen Plan ausgeheckt. Anstatt wie sonst gegen Crash und seine Kumpels anzutreten, verfolgt er dieses Mal ein anderes Ziel. Um den Ruf des größten Bösewichts al-

ler Zeiten zu erlangen, hat sich Cortex nichts Geringeres als die Weltherrschaft auf seine Fahnen geschrieben. Damit der apfelvertilgende Wirbelwind und seine Freunde ihm nicht in die Quere kommen, hat er einen bösen Roboter namens Crunch erschaffen, mit dessen Hilfe er sich der Beutelratte für immer entledigen will.

Crunch-Time

Leider hat es bei der Fertigstellung von Crunch ein paar Probleme gegeben, so dass der

stählerne Koloss auf vier magische Energiequellen, die so genannten Elementals, angewiesen ist. Diese Masken verfügen über die Kraft der Elemente und versprechen ihrem Träger die ultimative Macht. Um dies zu verhindern, begibt sich Crash mit seiner Schwester Coco auf die Jagd nach den begehrten Masken. Im Gegensatz zu den PSone-Vorgängern wird *Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex* nicht von Naughty Dog, sondern von Travellers Tales entwickelt. Trotz des neuen Entwicklers ist spielerisch fast alles beim Alten geblieben. Wie zu seligen PSone-Zeiten fetzt ihr mit eurem haarigen Alter Ego durch 30 abwechslungsreiche 3D-Levels, legt Feinde mit eurer Wirbel-Attacke flach, mampft Äpfel



Im Laufe des Spiels warten jede Menge neuer Gegner und Herausforderungen auf euch – unter anderem auch ein Auftritt als lebende Bombe.



■ Selbst im Wilden Westen sind Crash und seine Kumpane nicht vor den Häschern des größtenwahnsinnigen Dr. Neo Cortex sicher.



■ In den temporeichen Flugzeug-Levels zeigt die gierige Beutelratte ihrem Erzfeind Neo Cortex, wer der wahre König der Lüfte ist.

und jagt den mystischen Energiequellen hinterher. Ab und zu gilt es, einige Levels in abgefahrenen Fahrzeugen zu meistern. Gewagte Flugmanöver in einem klapprigen Doppeldecker gehören hierbei ebenso zu eurem Job wie aufreibende Schlachten an Bord eines Mechs. Eine echte Neuerung hingegen ist die Möglichkeit, Crashes knuddelige Schwester Coco durch die abgefahrenen Levels zu lotsen. Durch den quitschdeligen Blondschopf erhält ihr Zugang zu neuen Spielabschnitten und dürft sogar mit einem waffenstarrten Starfighter den Weltraum unsicher machen.

■ 128-Bit-Crash

Grafisch macht das Spiel einen sehr guten Eindruck. Die hochauflösende Grafik läuft mit ruckelfreien 60 Bildern pro Sekunde und die einzelnen Levels strotzen nur so von grafischen Spielereien. Schöne Transparenzeffekte und Spiegelungen sowie dichtes Schneegestöber und Wirbelstürme zeigen deutlich, dass die Entwickler mit der Sony-Hardware umgehen können. Crash und seine vielfältigen Gegner bewegen sich hervorragend animiert über den Bildschirm und sind sich auch für den einen oder anderen

Joke nicht zu schade. Besonders Crash und seine Pausenkalauer wie das Jonglieren mit Äpfeln, die er zuvor aus seiner Unterhose geklaut hat, oder Kratzbewegungen an Stellen, die noch nie die Sonne gesehen haben, sorgen für zwerchfellerschütternde Lachanfänge. Die aus den Vorgängern bekannte Steuerung geht ebenfalls in Ordnung und lässt euch selbst in den haarigsten Situationen nicht im Stich. Obwohl Crash Bandicoots neues Abenteuer nicht gerade eine In-

novationsgranate ist, können sich Crash-Fans auf ein sauber inszeniertes und spannendes 128-Bit-Abenteuer mit dem tierischen Helden freuen.
(Henry Ernst)



■ Wie in den erfolgreichen PSone-Vorgängern dürft ihr euch auch in Crashes 128-Bit-Debüt als Taucher die gefährlichen Tiefen des Meeres erforschen.



■ Auf einer riesigen Murrelbahn braucht ihr viel Fingerspitzengefühl, um nicht vom rechten Weg abzukommen.



■ Mit Crashes Schwester Coco über verschneite Pisten zu brettern, macht Spaß und bringt euch viele Bonusleben.

„Gewohnte Bandicoot-Kost im neuen Technik-Gewand“



Crashes PS2-Debüt kann man rundherum als gelungen bezeichnen. Auch im 128-Bit-Zeitalter hat der quirlige Wirbelwind nichts von seinem Charme eingebüßt. Die saubere technische Inszenierung und die hohe Dauermotivation versprechen viele spaßige Stunden vor eurer PS2. Die Möglichkeit, in den einzelnen Levels auf Bestzeitenjagd zu gehen sowie extrem gut versteckte Bonus-Runden ausfindig zu machen, locken euch immer wieder ans Joypad. Leider halten sich spielerische Neuerungen in Grenzen: Abgesehen von den witzigen Kugel-Eskapaden gibt es für Crash-Fans wenig Neues zu bestaunen. Insgesamt eine spaßige Neuauflage, der aufgrund fehlender Ideen eine höhere Wertung versagt bleibt.

F1 2001

☒ CD	☐ DVD
☒ Analog	☒ Dual Shock
☐ Maus	☐ Lightgun
	☒ Lenkrad
	☐ Tastatur
Spieler: 1-8	
Genre: Rennspiel	
Termin: Erhältlich	
Preis: DM 119,-	
Schwierigkeitsgrad: Mittel	
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.	
Entwickler: EA Sports	
Hersteller: Electronic Arts	
Internet: www.easports.com	
USK-Freigabe: Keine Beschränkung	

GRAFIK	SOUND
88%	85%

SPIELSPASS
87%

„Endlich ein Formel-1-Spiel, das für jedermann zugänglich ist.“



■ Gefangene Schergen müsst ihr gegen den gelben Punkt des Endgegners pfeffern, um diesen zu besiegen.



■ Euer Weg durch das Spiel verläuft auf vorgegebenen Pfaden, wobei ihr Klonoa meist von der Seite betrachtet.



■ Die coole Hintergrundstory im Anime-Stil wird in kleinen Zwischensequenzen in Echtzeitgrafik weitererzählt.

Klonoa 2: Lunateas Veil

Der erste Teil des putzigen Hüpfspiels auf PSone war zwar innovativ und grafisch eine Wucht, konnte aber von den Verkaufszahlen her nicht überzeugen.

■ Nun schickt Namco seinen kleinen Knuddelhelden ein zweites Mal auf Abenteuer, aber diesmal auf der PS2. Erfreulich dabei ist die Tatsache, dass *Klonoa* die Frischzellenkur sichtlich gut getan hat.

■ **Kleiner Held ganz groß**
Unter euch werden bestimmt noch ein paar Veteranen sein, die noch Spiele aus der guten alten Zeit kennen. Nämlich 2D-Games der traditionellen Machart, mit ausgefeilten Animationen und coolem Gameplay. Zugegebenermaßen sieht man

solche Vertreter seit der Einführung der quasi „3D-Pflicht“ im Jahr 1995 immer seltener. *Klonoa* schlägt nun in diese Kerbe, obwohl es sich eigentlich um einen Mix aus 2D und 3D handelt. Ganz ähnlich wie bei *Pandemonium* oder *Crash Bandicoot* wandelt ihr auf vorgegebenen Pfaden, auf denen ihr dank einer dynamischen, automatischen Kamera nie den Überblick verliert. Hierbei fällt als Erstes die tolle Optik auf. *Klonoa* bewegt sich durch eine Umwelt, die aus Polygonen besteht, wobei eine Technik namens Cell-Shading eingesetzt wurde, um diesen speziellen Comic-Stil zu kreieren. Dabei werden Objekte aus großflächigen „Zellen“ zusammengesetzt und mit einem weichen Farbverlauf koloriert. Teilweise kommen dann noch dicke,

schwarze Ränder um das Objekt und fertig ist der außergewöhnliche Look. Dazu wirbelt die Engine das ganze Geschehen ohne geringste Ruckler auf dem Bildschirm herum und das gefürchtete PS2-Flimmern hält sich ebenfalls in Grenzen. Neben der tollen Grafik haben sich die Entwickler auch beim Spielprinzip Mühe gegeben. Es erinnert an eine Mischung aus *Crash Bandicoot* und *Sonic The Hedgehog*. Mit dem kleinen Klonoa hüpf ihr durch 24 Levels, die neben der Feld-Wald-und-Wiesen-Thematik auch Ausflüge in luftige Höhen, Gruselschlösser oder an verregnete Küsten zu bieten haben. Seine Segelohren fungieren dabei als Patschhände, mit denen ihr Gegner per Knopfdruck schnappen könnt. Anschließend veranstaltet ihr die unterschiedlichsten Dinge mit den putzigen Kontrahenten. Ihr benutzt sie als Wurfgeschoss, um beispielsweise Schalter auszulösen, oder aber ihr fangt euch eines der „Hubschrauberlies“ und unternehmt einen kleinen Rundflug. An manchen Stellen kommt ihr

„Klonoa 2 ist ein Riesenspaß für Jung und Alt.“

Obwohl zu Beginn des Spiels der Verdacht aufkommt, dass es für eine jüngere Zielgruppe ausgelegt ist, sorgt die Optik auch bei älteren Semestern für offene Münder. Die coolen Rätselaufgaben (mit Aha-Effekt!) und Höhenflugspielerien im weiteren Verlauf verbreiten dann perfekten Spielspaß. Gerade Fans von traditionellen Jump & Runs werden *Klonoa* in ihr Herz schließen. Liebevoll gemachte Grafik mit tollen Animationen im Hintergrund sowie ausgeflippte Gegnerhorden machen Lust auf mehr. Hier liegt auch der einzige Kritikpunkt: Der Umfang könnte etwas größer sein. Ansonsten gibt es nichts zu mäkeln.



Uwe Hönig

nur durch „Gegnermissbrauch“ weiter. Für den Fall, dass ihr nun den Feind ins falsche Eck feuert, tauchen an wichtigen Spots die kleinen Taugenichtse immer wieder auf. Alles in allem ist *Klonoa 2* ein super Spiel, bei dem Jump&Run-Freunde hundertprozentig auf ihre Kosten kommen. (Uwe Hönig)

mit Barthaaren: Egal, wie häufig Beweismaterial für einen Riesen-Coup einer Terrororganisation. Der Multi-Millionär und Kopf der Verbrecherbande Ernesto Diaz will mithilfe eines entwendeten Satelliten nukleare Waffen herstellen und die Weltherrschaft an sich reißen. Die einzige Hoffnung, die globale Gefahr



Die Engine läuft einfach fantastisch. Hier düst ihr gerade mit einem Board durch die Gegend.

KLONOA 2: LUNATEA'S VEIL

☐ CD ☒ DVD
☒ Analog ☒ Dual Shock ☐ Lenkrad
☐ Maus ☐ Lightgun ☐ Tastatur

Spieler: 1
Genre: Jump & Run
Termin: 7. November
Preis: DM 117,25
Schwierigkeitsgrad: Leicht - mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Namco
Hersteller: Sony
Internet: www.playstation.de
USK-Freigabe: Keine Beschränkung

GRAFIK
81%

SOUND
78%

SPIELSPASS

82%

„Das kleine Schlappohr bringt abgedrehten Hüpfspaß auf die PS2.“



■ Kleine Rempler passieren. Dabei hängt es von euren Einstellungen ab, ob sich die Schäden auch auswirken.



■ Die Regenschauer sehen super aus. Besonders das reflektierende Rücklicht kommt sehr gut rüber.



■ Die Boxencrew ist hier eifrig am Werkeln. Die Animationen wurden übrigens per Motion Capturing erstellt.

F1 2001



Nach dem wenig ausgereiften Vorgänger schickt EA nun einen wahrhaft würdigen Formel-1-Vertreter auf die Piste.

■ Zu diesem Zweck haben sich die Entwickler genau der Kritikpunkte von *F1 Championship Season 2000* angenommen, was dem neuen *F1 2001* locker einen PSG-Hit einbringt. Besonders bei der Grafik wurde viel Arbeit investiert, was sich auch sichtlich gelohnt hat.

■ Formel-1-Fans hatten bisher keine schlechte Auswahl an Renn-Titeln auf der PS2. Doch ein echter Mega-Kracher war außer Sonys *Formel Eins 2001* bisher nicht dabei. Dies ändert sich mit EAs erneutem Ausflug in die Königsklasse schlagartig. Erfahrungsgemäß benötigt der

Umgang mit den 800-PS-Boliden einiges an Übungszeit – sowohl im Spiel als auch in der Realität. Deshalb solltet ihr euch als Erstes an die Lizenzprüfungen machen, damit ihr ein Gefühl für die PS-Monster bekommt. Anschließend könnt ihr in zahlreichen Spielmodi losheizen, um die in jedem Detail originalgetreu nachgebildeten 17 Kurse der 2001er-Saison zu beschnuppern. Lang anhaltenden Spielspaß für Cracks verspricht der Simulationsmodus. Eine kaum überschaubare Anzahl an veränderbaren Parametern der Rennwagen sorgt für Freude bei Tüftlern. Auch Anfänger haben die Möglichkeit, sich in die Welt der Formel 1 einzugewöhnen, und können sich im Optionsmenü ein leichteres Rennvergnügen ein-

stellen. Neben den Solo-Modi ist die Anzahl der Mehrspielermodi ebenfalls angestiegen. Dazu gehören so witzige Varianten wie „Letzter Mann“: Ihr versucht, möglichst schnelle Runden in einem Fahrerfeld hinzulegen, und als „Druckmittel“ muss jeweils der Langsamste ausscheiden, während die anderen weiterfahren. Selbstverständlich sind alle Teams der aktuellen, schon entschiedenen Weltmeisterschaft mit von der Partie. Dabei ist es beeindruckend, wie die Grafik-Engine locker das gesamte Fahrerfeld darstellt und auch noch etwas Rechenzeit für coole Effekte übrig bleibt. Die Regenschauer sind nicht nur optisch eindrucksvoll, sondern zwingen euch zu dem ein oder andern Boxenstopp, bei dem euch eine klasse animierte Crew erwartet. Wie in der Realität könnt ihr in der Boxengasse wertvolle Sekunden durch perfekte Fahrweise gewinnen. Das Spiel vermittelt ein realistisches Fahrgefühl, wobei die Steuerung genau und direkt ausfällt. Veränderungen

„Formel 1 nicht nur für Profis!“

Obwohl ich mich persönlich nicht zu den Hardcore-Fans zählen kann, hat mich *F1 2001* vom ersten Augenblick an beeindruckt. Die detaillierte und vor allem flüssige Grafik erfreut das Herz eines jeden Technik-Freaks. Dazu starke Motoren Sounds und ein realistisches Fahrverhalten und das Königsklassen-Feeling ist perfekt. Selbst Anfänger können mit den zahlreichen Modi einen leichten Einstieg finden. Gerade der Modus „Schnelles Rennen“ spricht mit vereinfachtem Schadensmodell und leichtgängiger Steuerung eher die Arcade-Fans unter euch an. Aber auch Simulationsexperten bekommen lang anhaltenden Spielspaß, obwohl diese manchmal etwas unterfordert sein dürften.



Uwe Hönig

am Setup sind deutlich spürbar und die vier Kamera-Perspektiven sorgen jederzeit für Überblick. Insgesamt werden *F1*-Fans mehr als glücklich mit EAs *Racer* sein, was dem Titel den aktuellen Spitzenplatz unter den PS2-*F1*-Games einbringt. (Uwe Hönig)



■ Passiert euch solch ein Crash während einer Meisterschaft mit eingeschalteten Schäden, könnt ihr das Rennen getrost vergessen.

F1 2001

☒ CD	☐ DVD
☒ Analog	☒ Dual Shock
☐ Maus	☒ Lightgun
	☐ Tastatur
Spieler:	1-8
Genre:	Rennspiel
Termin:	Erhältlich
Preis:	DM 119,-
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Bildschirmtexte/Sprache:	Dt./dt.
Entwickler:	EA Sports
Hersteller:	Electronic Arts
Internet:	www.easports.com
USK-Freigabe:	Keine Beschränkung

GRAFIK

88%

SOUND

85%

SPIELSPASS

87%

„Endlich ein Formel-1-Spiel, das für jedermann zugänglich ist.“



■ Bei einem umkämpften Match dürfen derbe Schlägereien nicht fehlen. Das hat natürlich Strafminuten zur Folge.



■ Die rote Lampe verdeutlicht den Torerfolg. Die Freude über den Treffer spiegelt sich in den Gesichtern wider.



■ Ein harter Bodycheck lässt die Spieler übers Eis fliegen. Hier drohen schwere Verletzungen.

NHL 2002

Für Eishockey-Fans gab es auf der PS2 bislang wenig Grund zur Freude. Das eher mittelmäßige **NHL 2001** und das enttäuschende **ESPN National Hockey Night** sind nach fast einem Jahr PS2 eine traurige Ausbeute. Das wird sich nun ändern ...

■ Electronic Arts hat sich mächtig ins Zeug gelegt und sich für **NHL 2002** viele Überraschungen und Neuerungen einfallen lassen. Liebhaber des rasanten Kufensports können sich also auf spannungsgeladene Wintermonate freuen.

■ **Krächige Kufen-Action**
Neueinsteiger könnten von der großen Vielfalt der Spielmodi anfangs überfordert sein und sollten sich im Schnellspiel-Modus erst einmal mit dem

Spiel vertraut machen. Hier müsst ihr lediglich zwei Mannschaften auswählen, um danach direkt ins Eisstadion zu gelangen. Mit einem super Intro laufen die Akteure unter dem tosenden Beifall der Fans in die Arena ein. Der Stadionsprecher stellt die beiden Mannschaften vor und ein beeindruckendes Feuerwerk heizt die Stimmung zusätzlich an. Dann gibt der Schiri den Puck zum ersten Bully frei. Mit der X-Taste könnt ihr euch die Hartgummischeibe schnappen und zu euren Mitspielern passen. Die Animationen der Eis-Cracks sehen wirklich fantastisch aus. Schnelles Kurzpassspiel, harte Bodychecks und trockene Slapshots gehören genauso zu **NHL 2002** wie die exzellente Hallenatmosphäre.



Tollkühne Torwartreaktionen und abgeklärte Alleingänge werden mit einer spektakulären Zeitlupe belohnt. Besonders gelungen ist die Breakaway-Kamera: Wenn ihr mit einem Spieler ungestört auf den Torhüter zufahrt, zoomt die Kamera direkt auf den Athleten, die Farbe des Bildschirms verändert sich und ihr hört nur noch den Puls des Stürmers. Mit ein wenig Übung könnt ihr nun den Goalie verladen und die Scheibe ins Netz befördern.

■ **Sammelt NHL-Karten!**
Ebenso rasant wie der Spielverlauf sind auch die Ladezeiten von **NHL 2002**, nervige Verzögerungen wie beim Vorgänger bleiben glücklicherweise aus. Eine weitere witzige Neuheit sind die NHL-Karten, die ihr für besondere Leistungen im Spiel, zum Beispiel Hat-trick, gelungene Tricks oder Fernschüsse, erhaltet. Mit diesen Karten könnt ihr eure

„NHL 2002 kracht mitten ins Herz der Eishockey-Fans!“

NHL 2002 macht riesigen Spaß. Bereits nach wenigen Runden auf dem Eis packte mich das Eishockey-Fieber und verwandelte meine Feierabendstunden in schrille NHL-Action. Die geniale Steuerung erlaubt schnelle und exakte Passkombinationen, bei denen nichts dem Zufall überlassen wird. Auch Marathon-Zocker werden wegen der enormen Spieltiefe lange mit **NHL 2002** beschäftigt sein. Besonderen Anreiz bieten die NHL-Cards, die das Suchtpotenzial dieses Eishockey-Vergnügens zusätzlich erhöhen. Klasse!

Ralph Wollner

Mannschaft verbessern, neue Jubelszenen freischalten und nützliche Cheats einheimsen. Neben Saison- und Playoff-Spielen habt ihr die Möglichkeit, auch an internationalen Turnieren teilzunehmen. Wenn euch die Original-Spieler und -Mannschaften nicht ausreichen, dann schustert euch im Spieler-Editor euer eigenes Dream-Team zusammen und führt es zu virtuellem Ruhm. (Ralph Wollner)



■ Bei einem Alleingang wird die Breakaway-Kamera aktiviert. Jetzt heißt es locker bleiben und einschieben.

NHL 2002

☐ CD	☒ DVD	☐ Lenkrad
☒ Analog	☒ Dual Shock	☐ Tastatur
☐ Maus	☐ Lightgun	
Spieler: 1-8		
Genre: Eishockey		
Termin: 25. Oktober		
Preis: DM 119,-		
Schwierigkeitsgrad: Leicht - mittel		
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.		
Entwickler: EA Canada		
Hersteller: Electronic Arts		
Internet: www.easports.com		
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung		

GRAFIK
85%

SOUND
87%

SPIELSPASS

89%

„Dank der vielen Neuerungen ist **NHL 2002** ein echtes Highlight!“

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



Age of Empires 2

Hobby-Generäle antreten!
Age of Empires 2 lässt euch den Kitzel epischer Schlachten auf eurer PS2 miterleben.

■ *Age of Empires 2* versetzt euch in die Rolle eines virtuellen Feldherren, der neben dem Ausbau seines Reiches auch noch mit ständigen Steuerungs- und Übersichtsproblemen zu kämpfen hat. Wie erwartet, hat der PC-Hit bei seiner Umsetzung auf die PS2 ordentlich Federn lassen müssen. Die niedrige Auflösung des heimischen Fernsehers wird der einst prachtvollen Grafik dieses Strategie-Hammers einfach nicht gerecht. Zudem sorgt der mickrige Bildschirmausschnitt nicht gerade für optimalen Überblick.



■ Bei der Umsetzung von *Age of Empires* hat die Übersichtlichkeit deutlich gelitten.

Zusammen mit der hakeligen Steuerung und den heftigen Slowdowns kann ich *Age of Empires* nur hartgesottenen Konsolen-Strategen empfehlen. Alles in allem ein Spiel, das leider nicht unbedingt für Konsolen geeignet ist. (Henry Ernst)

AGE OF EMPIRES 2

☒ CD	☐ DVD
☒ Analog	☒ Dual Shock
☒ Maus	☐ Lightgun
	☒ Tastatur
Spieler:	1-2
Genre:	Strategie
Termin:	Erhältlich
Preis:	DM 119,-
Schwierigkeitsgrad:	Leicht
Bildschirmtexte/Sprache:	Dt./dt.
Entwickler:	Konami
Hersteller:	Konami
Internet:	www.konami.com
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren

GRAFIK
55%

SOUND
67%

SPIELSPASS

65%

Alone in the Dark

Vier Monate nachdem der neue Albtraum bereits PSone-Jünger um ihren Schlaf gebracht hat, erscheint nun die 128-Bit-Variante des Grusel-Abenteuers.

■ In der Rolle des Detektivs Edward Carnby oder der schönen Forscherin Aline Cedrac gilt es, den unheimlichen Geschehnissen auf Shadow Island auf den Grund zu gehen. Leider bleibt die PS2-Version weit hinter ihren Möglichkeiten zurück. Im Gegensatz zum 32-Bit-Pendant wurde die Grafik nur minimal verbessert und reißt im Vergleich mit *Silent Hill 2* niemanden mehr vom Hocker. Auch das ständige Nachladen und die träge Steuerung wollen kein Grusel-Flair aufkommen lassen. Spielerisch ist alles



■ Edward Carnby sieht trotz Taschenlampe neben der Konkurrenz recht blass aus.

beim Alten geblieben. Ihr durchsucht schummrige Locations, metzelt Zombies über den Haufen und sorgt euch um den schrumpfenden Munitionsvorrat. Horror-Fans, die jeden Grusel-Titel haben müssen, schlagen zu, alle anderen sollten sich nach *Silent Hill* begeben. (Henry Ernst)

ALONE IN THE DARK

☐ CD	☒ DVD
☒ Analog	☒ Dual Shock
☐ Maus	☐ Lightgun
	☐ Tastatur
Spieler:	1
Genre:	Action-Adventure
Termin:	Erhältlich
Preis:	DM 119,-
Schwierigkeitsgrad:	Leicht
Bildschirmtexte/Sprache:	Dt./dt.
Entwickler:	Darkworks
Hersteller:	Infogrames
Internet:	www.aloneinthedark.com
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren

GRAFIK
76%

SOUND
80%

SPIELSPASS

77%

NHL Hitz 2002

Arcade-Fans aufgepasst! Bei NHL Hitz 2002 brennt nicht nur die Luft, sondern ganze Spieler gehen in Flammen auf.

■ Anstatt der üblichen Aufstellung von fünf Kufenflitzern plus Torwart setzt Konami auf Teams mit einem übernatürlichen Sturm-Trio zuzüglich Goalie. Die wilden Jungs brettern mit schnellen und flüssigen Animationen über das Eis. Mit überharten Checks schleudern sich die gegnerischen Teams durch die Arena und nicht selten auch über die Banden. Bei besonderen Leistungen wird der entsprechende Spieler vom Blitz getroffen und geht in Flammen auf. Mit diesem heißen Kollegen könnt ihr nun richtig aufdrehen, denn



■ Ein entflammter Spieler ist von der Abwehr fast nicht mehr zu stoppen.

er ist wesentlich schneller und treffsicherer als vorher. Neben normalen Eisstadion dürfte ihr die Matches auch auf dem Mond und im alten Ägypten austragen. Im Single-Player-Modus wird *NHL Hitz 2002* schnell langweilig, als Party-Spiel ist es hingegen bestens geeignet. (Ralph Wollner)

NHL HITZ 2002

☒ CD	☐ DVD
☒ Analog	☒ Dual Shock
☐ Maus	☐ Lightgun
	☐ Tastatur
Spieler:	1
Genre:	Eishockey
Termin:	9. November
Preis:	DM 119,-
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Bildschirmtexte/Sprache:	Dt./dt.
Entwickler:	Midway
Hersteller:	Konami
Internet:	www.konami.com
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren

GRAFIK
74%

SOUND
80%

SPIELSPASS

76%

Project Eden

Das ehemalige Tomb Raider-Team gibt sich die Ehre und beglückt uns mit einem neuen Action-Adventure.

■ Ganz im Gegensatz zu den Abenteuern der Archäologin führt euch *Project Eden* in die Zukunft. Hier übernehmt ihr die Kontrolle über ein vierköpfiges Team, das in der urbanen Ödnis einer Megastadt für Recht und Ordnung sorgen soll. Zunächst schlüpft ihr in die Rolle des Anführers Carter, könnt aber relativ problemlos zwischen euren Mitstreitern hin und her schalten. Euer Auftrag führt euch in einen Gebäudekomplex, um ein paar vermisste Techniker ausfindig zu machen. Kurz darauf stellt sich heraus, dass irgendetwas faul ist.



■ Bei *Project Eden* kommt ihr nur mit geschicktem Teamwork weiter.

Fordernde Rätsel und eine packende Story versprechen einiges. Leider kann die Grafik nicht so richtig mithalten und ruckelt stellenweise erbärmlich. Wer sich damit abfindet, bekommt spannende Action-Adventure-Kost mit ein paar Schwächen präsentiert. (Uwe Hönig)

PROJECT EDEN

☐ CD	☒ DVD
☒ Analog	☒ Dual Shock
☐ Maus	☐ Lightgun
	☐ Tastatur
Spieler:	1-4
Genre:	Action-Adventure
Termin:	Erhältlich
Preis:	DM 119,-
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Bildschirmtexte/Sprache:	Dt./dt.
Entwickler:	Core Design
Hersteller:	Eidos
Internet:	www.eidos.de
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren

GRAFIK
68%

SOUND
55%

SPIELSPASS

72%

Lotus Challenge

Die Riege der Lotus-Sportwagen von den Anfängen bis zum neuesten GT-Modell in einem Spiel? Lotus Challenge hat sie alle!

Für Auto-Fans sind die Fahrzeuge der englischen Nobelschmiede schon immer etwas Besonderes gewesen. Mit teils eigenwilligem Design, wie auch das neueste Spaßmobil Elise beweist, werden die Lotus-Cars weltweit geschätzt. Bei *Lotus Challenge* könnt ihr sie dank offizieller Lizenz nun alle fahren. Und da das Spiel Simulationsanspruch hat, gibt's sogar ein Schadensmodell dazu. Mit fünf Spielmodi und 17 Strecken kommt so bald keine Langweile auf. Zu bemängeln ist das etwas unausgeglichene Geschwindigkeitsgefühl. Obwohl



Ihr seid unterwegs mit einem schnellen Lotus GT1. Aber der nächste KFC wartet schon.

330 km/h auf dem Tacho steht, kommt einem das Tempo, in dem die Landschaft vorbeizieht, nicht so schnell vor. Außerdem ist die Analogsteuerung eine Spur zu schwammig. Die Engine läuft flüssig und die Optik gefällt. Lotus-Fans müssen zugreifen! (Uwe Hönig)

LOTUS CHALLENGE

☒ CD	☐ DVD
☒ Analog	☒ Dual Shock
☐ Maus	☐ Lightgun
	☐ Tastatur
Spieler:	1-2
Genre:	Rennspiel
Termin:	November
Preis:	DM 119,-
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Bildschirmtexte/Sprache:	Dt./dt.
Entwickler:	Kuju Entertainment
Hersteller:	Virgin Interactive
Internet:	www.virgininteractive.co.uk
USK-Freigabe:	Keine Beschränkung

GRAFIK

77%

SOUND

83%

SPIELSPASS

78%

Paris-Dakar Rally

Querfeldein durch Afrika, kein Zuckerschlecken für Mensch und Maschine.

Die Rallye von Paris nach Dakar ist als eine der größten Herausforderungen für mutige Offroad-Piloten bekannt. Beim neuen Rennspiel von Acclaim könnt ihr diese Tortur nun bequem von zu Hause aus bestreiten. Mit unterschiedlichen Fahrzeugen, unterteilt in vier Klassen, geht's mitten durch die Wüste. Platz nehmen dürft ihr entweder in Buggys oder Allradfahrzeugen. Wahlweise könnt ihr euch aber auch auf Motorräder oder Quads schwingen, um die insgesamt zwölf umfangreichen Strecken zu meistern. Leider nützt das Gütesiegel von Jutta Kleinschmidt

(Gesamtsiegerin 2001) nicht viel, denn die Steuerung ist ziemlich verhunzt. Die Boliden reagieren ungenau. Dazu kommt eine ziemlich schlechte Grafik, die nur aus der Innenperspektive eine akzeptable Geschwindigkeit simuliert. Damit geht das Spiel leider nur als Mittelmaß durch. (Uwe Hönig)

PARIS-DAKAR RALLY

☐ CD	☒ DVD
☒ Analog	☒ Dual Shock
☐ Maus	☐ Lightgun
	☐ Tastatur
Spieler:	1
Genre:	Rennspiel
Termin:	Erhältlich
Preis:	DM 119,-
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Bildschirmtexte/Sprache:	Dt./dt.
Entwickler:	Broadword
Hersteller:	Acclaim
Internet:	www.acclaim.de
USK-Freigabe:	Keine Beschränkung

GRAFIK

40%

SOUND

65%

SPIELSPASS

50%



Auf eure Gegner müsst ihr immer ein Auge haben, denn hier wird geschubst.

Portal Runner

Den Namen 3DO verbindet man automatisch mit den Army Men-Spielen. Diesmal schlüpft ihr allerdings nicht in die Rolle von Sergeant Hawk, sondern steuert seine gut gebaute Freundin Vikki.

Wie die anderen Army Men-Titel, so spielt auch *Portal Runner* in einer fantasievollen Miniaturwelt. Die Reporterin Vikki wurde von ihrer Erzrivalin Brigitte Bleu in ein Paralleluniversum versetzt, in dem es von Gefahren nur so wimmelt. Dem Leveldesign nach zu urteilen, hat das 3DO-Team wohl etwas zu viel gefeiert oder wie sonst lassen sich die wilden Attacken von Lebkuchenmännchen und Schachfiguren erklären? Mit einem Bogen wird den,



Mit eurem Flitzbogen beschießt ihr die Lebkuchenmännchen.

teilweise höchst seltsamen Gegnern der Garaus gemacht. Ziel ist es, den werten Sergeant Hawk zu unterstützen, wo es nur geht, und einen Ausgang aus der psychodelischen Welt zu finden. Leider wird dieses Unterfangen durch die mäßige Steuerung erschwert. (Ralph Wollner)

PORTAL RUNNER

☐ CD	☒ DVD
☒ Analog	☒ Dual Shock
☐ Maus	☐ Lightgun
	☐ Tastatur
Spieler:	1-2
Genre:	Action-Adventure
Termin:	Erhältlich
Preis:	DM 99,-
Schwierigkeitsgrad:	Leicht - mittel
Bildschirmtexte/Sprache:	Dt./dt.
Entwickler:	3DO
Hersteller:	Infogrames
Internet:	www.3do.com
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren

GRAFIK

66%

SOUND

68%

SPIELSPASS

69%

Stunt

Kleine, ferngesteuerte Action-Simulationen durch die Gegenstände, die wir doch kennen.

Der neueste Film den Namen *Stunt* dreht es sich um im Stile von *Re-Unterschied* best die kleinen Krach Knopfdruck die v vollführen könne dringend notwe „Aeromiles“ zu l

MEGAPACK 2



**SOFTSALE
CHEAT CHECKER
MEGAPACK NR. 1
43 PLAYSTATION-
KOMPLETTLÖSUNGEN
AUF 520 SEITEN.
IM ZEITSCHRIFTENHANDEL
VERGRIFFEN, BEI UNS
NOCH LIEFERBAR.
12,80 DM zzgl. PORTO**

Portokosten bei VORKASSE:
(bitte nur Eurochecks verwenden) 3,90 DM,
bei NACHNAHME 5,90 DM + 3,00 DM NN-Gebühr.

SPLATZ 19, 31582 NIENBURG, TEL. 05021/910416
ONLINE-SHOP: WWW.SOFTSALE.DE

ZUBEHÖR

Ohne gutes Zubehör macht das Zocken nur halb so viel Spaß. Deshalb stellen wir an dieser Stelle regelmäßig die ergiebigsten Spielspaß-Expander für die PlayStation 2 vor.

Kung-Fu-Training für Zocker Fighting Arena

Die Firma Thrustmaster beschert den PS2-Usern eine buchstäblich durchschlagende Tanzmatte mit Partyhit-Garantie.

■ Die Fighting Arena ist eine Tanzmatte der besonderen Art. Neben den drucksensitiven Richtungspfeilen wurde an jeder Ecke der Fußmatte je eine der Schultertasten untergebracht, welche sich problemlos mit den Füßen erreichen lassen. An der Kopfseite der Fighting Arena stehen links und rechts zwei vertikale Stäbe, die mit Infrarot-Sensoren ausgerüstet sind. Die Sensoren übernehmen die Funktionen der Kreis-, Dreiecks-, Quadrat- und X-Taste eines PlayStation-Controllers. Ihr könnt diese Wunderwerke der Technik in der Höhe verstellen und eurer

Körpergröße genau anpassen. Spiele wie *Dead or Alive 2* und *Tekken Tag Tournament* bekommen durch die Fighting Arena einen völlig neuen Reiz. Mit euren Fäusten, Knien und Füßen könnt ihr die Sensoren aktivieren und diverse Schläge ausführen. Die Richtung bestimmt ihr mit der Fußmatte. Mit ein wenig Übung könnt ihr sogar Schlagkombos und Ausweichmanöver durchführen. Sicherlich bietet ein Controller die exaktere Steuerung, aber die Benutzung der Fighting Arena ist dafür um einiges witziger - vor allem für die Zuschauer. Für Highscore-Jäger ist dieses Produkt definitiv nicht geeignet, aber jeder, der beim Zocken ein wenig abnehmen will, sollte sich dieses Party-Tool einmal näher ansehen. (Ralph Wollner)



■ Freizeit-Karateka Ralph hatte alle Hände (und Füße) voll zu tun.

Fighting Arena

Preis: DM 219,-
Hersteller: Thrustmaster
Termin: Erhältlich
System: PS2
Extras: Acht Infrarot-Sensoren
Bezugsquelle: Fachhandel

Design	Komfort	Qualität
■ ■	■ ■	■ ■

Sony-Fernbedienung DVD-Remote-Control

■ Knapp ein Jahr nach der Einführung der PS2 brachte Sony eine Fernbedienung für die Konsole auf den Markt. Die DVD-Remote-Control ist hervorragend verarbeitet und verfügt über wesentlich mehr Funktionen als diverse Pendanten von Drittanbietern. Ihr habt die Wahl zwischen drei Spulgeschwindigkeiten plus Rückwärtszeitlupe. Damit die DVD-Funktionen der Konsole erweitert werden können, ist ein neuer DVD-Treiber beigelegt, der auf eine Memory Card gespeichert werden kann. Einziges Manko ist die nicht durchgeschliffene Empfangseinheit. (Ralph Wollner)

■ Die Sony-DVD-Fernbedienung verfügt über sehr viele DVD-Funktionen.



Sony-DVD-Remote-Control

Preis: DM 59,-
Hersteller: Sony
Termin: Erhältlich
System: PS2
Extras: DVD-Treiber
Bezugsquelle: Fachhandel

Design	Komfort	Qualität
■ ■	■ ■	■ ■

Arcade-Board für PSone und PS2 Fully Analog Joystick

Um mit der PS2 mehr Spielhallenatmosphäre genießen zu können, benötigt ihr einen Arcade-Stick, z. B. den von der Firma Hais.

■ Das verhältnismäßig günstige Produkt ist aus solidem Kunststoff gefertigt und besitzt die für Arcade-Boards übliche Form. Auf der rechten Seite befinden sich die acht Actionbuttons, die ihr von normalen PlayStation-Controllern her kennt. Diese

Tasten sind voll analog und angemessen groß ausgefallen. Der Analog-Stick ist auf der linken Seite angebracht. Obwohl er gut in der Hand liegt, lässt die Präzision des Sticks zu wünschen übrig. Die Verarbeitung von Stick und Buttons ist unterdurchschnittlich und bei Dauerbenutzung wird der Fully Analog Joystick schon bald erste Verschleißerscheinungen aufweisen. Das Gerät verfügt über die gängigen Funktionen wie Turbo- und Dauerfeuer. Insgesamt ist der Fully Analog Joystick trotz des vergleichsweise günstigen Anschaffungspreises nur bedingt zu empfehlen. (Ralph Wollner)

■ Der Fully Analog Joystick bringt euch Spielhallenflair nach Hause.



Fully Analog Joystick

Preis: DM 69,-
Hersteller: Hais/MCM Medien
Termin: Erhältlich
System: PSone und PS2
Extras: -
Bezugsquelle: Fachhandel

Design	Komfort	Qualität
■ ■	■ ■	■

Klein, aber fein! Challenge Racing Wheel

Mit diesem Lenkrad bringt die Firma Thrustmaster ein Produkt auf den Markt, welches vor allem für kleine Hände geeignet ist.

■ Schumi-Fans aufgemerkt! Für dieses neue Lenkrad hat die Firma Thrustmaster keine Kosten und Mühen gescheut und eine Original-Ferrari-Lizenz an Land gezogen. Jenes bekannte gelbe Logo sticht sofort ins Auge, denn es ist mitten auf dem Racing Wheel angebracht. Das kleine Steuergerät verfügt über einen optimalen Lenkausschlag, der optimale Steuerung im Spiel garantiert. Auf der linken Seite liegt, gut zu erreichen, ein digitales Steuerkreuz und auf der rechten Seite befinden sich die vier Analogbuttons (Kreis, Dreieck usw.). Wie bei der Formel 1 üblich, liegen direkt hinter dem Steuerrad die beiden Hebel für die Gangschaltung. Mittels Klemmschraube kann das Lenkrad an allen nicht zu klobigen Tischen angebracht werden. Einziges Manko sind

die Pedale, die nicht befestigt werden können und schnell verrutschen. Für den Preis von knapp 60 Mark ist dieses Produkt auf jeden Fall ein Schnäppchen. (Ralph Wollner)

■ Kleines Lenkrad ganz groß: das neue Challenge Racing Wheel.



Challenge Racing Wheel

Preis: DM 59,-
Hersteller: Thrustmaster
Termin: Erhältlich
System: PSone und PS2
Extras: -
Bezugsquelle: Fachhandel

Design	Komfort	Qualität
■ ■	■ ■	■ ■

DVD-TESTS

Alles durchgespielt? Kein Problem, dann genießt eine aktuelle Filmneuheit! Wir präsentieren Monat für Monat die interessantesten neuen DVD-Scheiben.

„It's nothing personal!“

Terminator II

Die Killer-Cyborgs kehren zurück, um in Los Angeles den letzten Kampf um die Zukunft der Menschheit auszutragen.

Nachdem Kinowelt deutsche DVD-Fans bereits mit der *Sieben-Platinum-Edition* begeistern konnte, legen die innovativen Münchner nun mit *Terminator II Ultimate Edition* einen echten Oberkracher nach. Die Geschichte der zwei Killermaschinen, die in Los Angeles gegeneinander antreten, sollte eigentlich jedem Film-Fan bekannt sein. Was die *Ultimate Edition* zu etwas Besonderem macht, ist die Tatsache, dass

der Film um einige bei der Kinoversion entfallene Szenen bereichert wurde. Das über 20 Minuten lange, neue Material nimmt dem Film zwar einiges von seiner atemberaubenden Geschwindigkeit, ermöglicht dem Zuschauer aber einen tieferen Einblick in die Charaktere. Zusätzlich zum Film erhält ihr auf der ersten in Deutschland produzierten THX-DVD noch jede Menge Zusatzmaterial wie Trailer, Storyboards und Produktionsnotizen. Neben einer hervorragenden DTS-Soundcodierung spendierte Kinowelt der DVD als besonderes Schmankerl noch ein umfangreiches THX-



Testprogramm, mit dem jeder Heimkino-Freak die Einstellungen seiner Anlage für den Film optimieren kann. (Henry Ernst/Paul Krügel)

Terminator II

USK: Ab 16
Sprachen: Dt./engl.
Bild: 2,35:1 anamorph/16:9 Widescreen
Ton: DTS ES Matrix 6.1
Extras: Making-of, Audio-Kommentare, US-Kino-Trailer, Video-Clips u. v. m.

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

i DVD-News

Bond-Fans aufgepasst:
In Kürze wird Fox eine James-Bond-Monsterbox veröffentlichen. Sage und schreibe 19 DVDs werden in der attraktiven Verpackung enthalten sein.
+++ Lucasfilm arbeitet derzeit an einer neuen THX-Variante. THX Ultra II wird ausschließlich für den Heimkinobetrieb ausgelegt und soll vor allem bei Audio-DVDs und DTS-codierten Filmen für erhöhten Klanggenuss sorgen.
+++ Am 25.10. wird eine limitierte Box mit Ridley Scotts *Blade Runner* auf den Markt kommen.

DVD-Charts

- Hannibal - Deluxe Edition**
Lecter-Horror, USA 2000
Darsteller: Sir Anthony Hopkins, Julianne Moore
Regie: Ridley Scott
- The Cell**
Zellen-Horror, USA 2000
Darsteller: Jennifer Lopez, Vince Vaughn
Regie: Tarsem Singh
- Titanic**
Drama, USA 1997
Darsteller: Leonardo DiCaprio, Kate Winslet
Regie: James Cameron
- 2001: Odyssee im Weltraum**
Weltraum-Epos, USA 1968
Darsteller: Keir Dullea, Gary Lockwood
Regie: Stanley Kubrick
- Full Metal Jacket**
Army-Drama, USA 1987
Darsteller: Matthew Modine, Adam Baldwin
Regie: Stanley Kubrick

Krieg der Sterne Star Wars: Episode I



Nach unzähligen Gerüchten und Spekulationen ist es am 25. Oktober endlich so weit: *Episode I* erscheint in einer

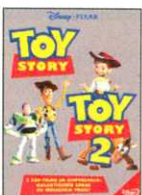
Deluxe-Version auf DVD. Der gesamte Film wurde digital nachbearbeitet und erfreut euch mit brillanter Bildqualität, einer wummernden Soundkulisse und einer zweiten DVD, auf der über sechs Stunden Zusatzmaterial sowie entfallene Szenen zu bestaunen sind. *Star Wars*-Fans sollten zuschlagen.

Star Wars: Episode I

USK: Ab 6 Jahren
Sprachen: Dt./engl.
Bild: 16x9 Widescreen 2.35:1
Ton: Dolby Digital 5.1
Extras: Making-of, Deleted Scenes, Musik-Video, Trailer, Teaser u. v. m.

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

Animierte Spielsachen Toy Story 1 & 2 Doppelpack



Für alle Freunde von Woody, Buzz Lightyear und Co. bietet Disney die beiden *Toy Story*-Kino-filme nun in einer schmucken Box an. Auch heute überzeugen die vollständig am Computer erstellten Filme durch hervorragende Animationen und kleine Seitenhiebe auf Filmklassiker wie *Star Wars*. Kurz gesagt, die *Toy Story*-Box bietet alles, was sich große und kleine Disney-Fans wünschen.

Toy Story 1 & 2 Doppelpack

USK: Ab 6 Jahren
Sprachen: Dt./engl.
Bild: 16x9 Widescreen 2.35:1
Ton: Dolby Digital 5.1
Extras: Hintergrundreportagen, die witzigsten Pannen

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

Es kann nur einen geben Highlander: Endgame



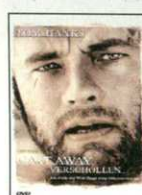
Der mittlerweile vierte Kino-Aufguss der Saga um unsterbliche Schwertkämpfer versucht (erfolglos) einen Brückenschlag zwischen der TV-Serie und den Kino-Abenteuern. Die völlig an den Haaren herbeigezogene Story sowie die mit übertriebener Brutalität gewürzten Kämpfe sorgen dafür, dass *Highlander: Endgame* wirklich nur eingefleischten Fans der Serie zu empfehlen ist. Bleibt zu hoffen, dass dieser Film der letzte seiner Art bleiben wird.

Highlander: Endgame

USK: Ab 16 Jahren
Sprachen: Dt./engl.
Bild: 16x9 Widescreen 2.35:1
Ton: DTS 5.1, Dolby Digital
Extras: Deleted Scenes, Trailershow, Spiele

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

Verschollen Cast Away



Der ungewöhnliche Film erzählt die Geschichte eines Mannes, der nach einem Flugzeugabsturz auf einer einsamen Insel strandet und dort um sein Überleben kämpfen muss. Der im Doku-Stil gedrehte Film überzeugt anfangs durch seine ruhige Erzählweise, gleitet später aber in typischen Hollywood-Kitsch ab. Wer damit leben kann, erhält solide Unterhaltung für die langen Winterabende sowie einen Tom Hanks in Top-Form.

Cast Away

USK: Ab 12 Jahren
Sprachen: Dt./engl.
Bild: 16x9 Widescreen 2.35:1
Ton: Dolby Digital 5.1
Extras: Reportagen, Storyboards, entfallene Szenen

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

TIPPS & TRICKS

Wenn nichts mehr geht, helfen wir weiter!

Xploder-Codes

Captain Buzz Lightyear - Star Command



Unendlich Gesundheit:

87F3 2DE3 36BD

Maximale Chips:

879A D048 D51C

Unendlich Jetpack-Treibstoff:

87A3 0C5D 3E35

Alle kleinen, grünen Männchen:

8779 0857 343A

87FD 18BB 343A

Alle Levels & Missionen:

B7A9 7937 3535

T7D3 E57F C2B4

Alle Waffen & unendlich Munition:

B795 783C 393B

1783 A954 3835

B7A5 7838 3535

1732 66B0 03A5

Bogenlaser:

3783 A35A 3238

Plasmastrahler:

3781 9F5E 333B

Kanone:

377F 9B62 343E

Raketenwerfer:

377D 9B66 3541

Zielsuch-Plasmakanone:

377B 976A 3244

Näherungsgranaten mit Zeitzünder:

3779 934E 2347

Eiskanone:

3777 8F52 244A

Energieschild:

3775 8F56 254D

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:

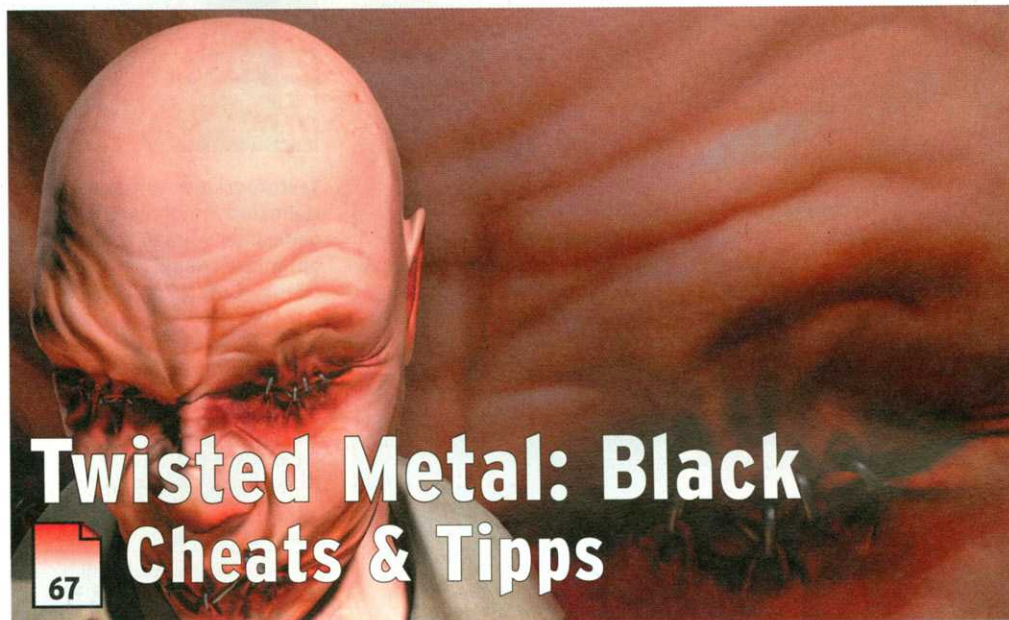
0190 - 82 46 58

Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute DM 3,63.

Captain Buzz Lightyear - Star Command	66
Dave Mirra Freestyle BMX 2	66
DSF Freestyle Scooter	69
Fantavision	67
Ford Racing	69
Kessen	68
Le Mans 24 Stunden	68
MDK 2	67
NASCAR Heat	67
NHL 2002	67

Parasite Eve 2	68
Pro Evolution Soccer	68
RC Revenge Pro	67
Rogue Spear	69
Supercross	69
Top Gear: Dare Devil	67
Twisted Metal: Black	67
Unreal Tournament	68
XG3: Extreme-G Racing	68
X-Squad	69



Cheats

Dave Mirra Freestyle BMX 2

PS2

Schaltet alle Wettkampf-Outfits und die Videosequenzen für jeden Fahrer frei!

Zum neuen Dave Mirra-Spiel gibt es natürlich jede Menge Cheats und Easter-Eggs, die wir euch nicht vorenthalten wollen. Führt einfach die unten angegebenen Tastenkombinationen im Hauptmenü aus. Ein akustisches Signal bestätigt die richtige Eingabe.

Colin Mackey Wettkampf-Outfit
↑, ↓, →, ↓, ↑, →, ↑ und □.

Dave Mirra Wettkampf-Outfit
↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↑ und □.

Joey Garcia Wettkampf-Outfit
↑, ↓, ↑, ←, ↓, →, ↓, → und □.

Kenan Harkin Wettkampf-Outfit
↑, ↓, ←, ↓, ←, ↑, ↓, ↑ und □.

Leigh Ramsdell Wettkampf-Outfit
↑, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ← und □.

Luc-E Wettkampf-Outfit
↑, ↓, ←, ↓, ←, →, ←, ← und □.

Mike Laird Wettkampf-Outfit
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, →, ← und □.

Rick Moliterno Wettkampf-Outfit
↑, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ↑ und □.

Ryan Nyquist Wettkampf-Outfit
↑, ↓, ↓, ←, ↓, ↑, ↑, ↑ und □.

Scott Wirth Wettkampf-Outfit
↑, ↓, →, ↓, ↑, →, →, ↑ und □.

Tim Mirra Wettkampf-Outfit
↑, ↓, →, ←, ←, ↑, ↓, ↑ und □.

Todd Lyons Wettkampf-Outfit
↑, ↓, ↓, ↓, ↑, ←, ←, ↓ und □.

Troy McMurray Wettkampf-Outfit
↑, ↓, ←, ↓, →, ←, ↑, Links und □.

Zach Shaw Wettkampf-Outfit
↑, ↓, ←, →, ↓, ↓, ↓, ↓ und □.

Colin Mackey FMV-Sequenz
←, ←, →, →, ↓, ↓, →, ↑ und □.

Dave Mirra FMV-Sequenz
←, ←, ↑, →, ↑, ←, ↑, ↑ und □.

Joey Garcia FMV-Sequenz
←, ←, ↑, ↑, ↓, →, ↓ und □.

Kenan Harkin FMV-Sequenz
←, ←, ←, ←, →, →, ↓, ↓ und □.

Leigh Ramsdell FMV-Sequenz
←, ←, ↓, ↓, ←, →, ← und □.



Luc-E FMV-Sequenz
←, ←, →, →, ↓, ↓, →, ↑ und □.

Mike Laird FMV-Sequenz
←, ←, →, ↑, ↑, →, ↑, → und □.

Rick Moliterno FMV-Sequenz
←, ←, ↑, ↓, ←, ←, ↑ und □.

Ryan Nyquist FMV-Sequenz
←, ←, ↓, ↓, ↓, →, ↑, ↓ und □.

Scott Wirth FMV-Sequenz
←, ←, →, ↑, ↑, ↑, ←, → und □.

Tim Mirra FMV-Sequenz
←, ←, →, ↑, ↓, ←, ↓, ↑ und □.

Todd Lyons FMV-Sequenz
←, ←, ↓, ↑, ↑, →, ←, ↓ und □.

Troy McMurray FMV-Sequenz
←, ←, ←, ↓, ↑, →, ↑, ← und □.

Zach Shaw FMV-Sequenz
←, ←, ←, →, ←, ↓, →, ↓ und □.

Cheats

Twisted Metal: Black

PS2

Mit unseren Tipps findet ihr die geheimen Bonus-Fahrzeuge.

Yellow Jacket:

Wenn ihr im Junkyard-Level das Flugzeug abschießt, öffnet sich der Weg in einen Tunnel. Folgt diesem Tunnel, bis ihr zu einem Kontrollterminal kommt. Diesen zerstört ihr dann. Voilà, das Yellow Jacket ist freigeschaltet.

Warthog:

Fahrt im Suburb-Level bis zum Anfang des Karnevals. Dreht euch dann nach links und springt über den Hügel auf das Dach des Gebäudes mit den Aufbauten. Wenn ihr diese zerstört, wird ein Loch freigegeben. Lasst euch hineinfallen und zerstört das Kontrollterminal darunter.

Axel:

Fahrt in das Zentrum des Freeway-Levels. Dort befindet sich eine große Baustelle mit zwei Kränen.

Feuert nun eine Rakete auf die Kontrollbox des linken Krans, an dem eine Kiste hängt. Wenn sich diese gesenkt hat, feuert ihr auf sie.

ManSlaughter:

Im Prison-Passage-Level verlasst ihr das Schiff, wendet euch nach rechts und folgt der Küstenlinie, bis ihr einige Kisten erreicht. Diese beschießt ihr, bis sich aus den Trümmern eine Rampe formt. Fahrt hinauf und feuert auf die Schiffswand, bis sich ein Eingang öffnet. Dort müsst ihr hinein, um den ManSlaughter freizuschalten.

Minion:

Um den Minion spielen zu können, müsst ihr den Story-Modus mit allen Charakteren durchgespielt haben.

Cheats

NASCAR Heat 2002 (US)

PS2

Illegale Mittel und neue Spielmodi gefällig?

Die Eingabe der Cheats erfolgt im Hauptmenü nach der Wahl eures Fahrerprofils. Wenn die Eingabe erfolgreich war, baut sich das Menü neu auf und ihr hört „Way to go driver!“.

Hardcore-Realism-Modus:

↑, ↓, ←, →, R1, ↑, ↓

Arcade-lastiger „Beat-the-Heat“-Modus:

↑, ↓, ←, →, R1, ←, →

Wiederholungseinblendung ausblenden:

↑, ↓, ←, →, R1, ↓, ↑

Drückt im Einzelrennen oder im Kopf-an-Kopf-Modus auf dem „Race-Day“-Bildschirm

↑, ↓, ←, →, R1, ↑ und ↑.

Dann dürft ihr mit Reifen auf eure Gegner schießen und diese so aus der Bahn werfen. Dieses Feature könnt ihr auch im Trainingsmodus aktivieren. Dafür müsst ihr folgende Kombination eingeben:

↑, ↓, ←, →, R1, ↓, ↓.

Die Fahrerlegende Richard Petty lässt sich freischalten, indem ihr alle Herausforderungen mit einer Wertung von Bronze oder höher schafft.

Cheats

MDK 2

PS2

Unsterblich in den Weltuntergang

Wem MDK 2: Armageddon bisher an einigen Stellen zu schwierig war, der kann dank Unsterblichkeit nun doch weiterziehen. Ihr müsst nichts weiter tun, als während des Spiels in den Pause-Modus zu wechseln, L2 sowie R2 gedrückt zu halten und anschließend hintereinander oben, oben, unten, unten, links, links, rechts, rechts, Quadrat, Dreieck, Quadrat und Dreieck zu drücken. Danach solltet ihr keine Probleme mit Gegnern mehr haben.



Tipps & Tricks

Fantavision

PS2

Puzzles der Extraklasse!

Wenn ihr den Normal-Modus gewinnt, wird das Menü „Extra“ (mit Chain-Attack) freigeschaltet. Im Hard-Modus erhaltet ihr das Menü „Extra 2“. In diesen Menüs gibt es unter anderem Videos und einen Feuerwerk-Modus.



Cheats

RC Revenge Pro

PS2

Mehr Rennspaß mit diesen Cheats!

Diese Cheats müsst ihr im Hauptmenü eingeben:

Cheat

Alle Wagen
Alle Strecken
Nächster Cup

Tastenkombination

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

Cheats-Classics

Top Gear: Dare Devil



Mit diesen Cheats macht der lustige Racer noch mehr Spaß.

In Top Gear: Dare Devil könnt ihr insgesamt elf Zusatzautos freischalten – vorausgesetzt, ihr sammelt von Anfang an mit dem Startwagen „The Pod“ genügend Münzen ein. Diese Wagen erwarten euch in den einzelnen Levels:

Rom Level 1	The Geeze Car
Rom Level 2	P-Nut Car
Rom Level 3	Froggy Car
London Level 1	Super Genius Car (Smart)
London Level 2	Turtle Car (VW Beetle)
London Level 3	Ricochet Car (Audi TT)
London Level 4	Fang Car (Mazda MR2)
London Level 5	Road Shark Car (Honda S2000)
Tokyo Level 1	Portabella Car (Lotus Elise)
Tokyo Level 2	Street Eagle Car (Porsche 911)
Tokyo Level 3	Black Widow (Plymouth Prowler)

Eine flotte Lackierung verpasst ihr eurem Wagen, indem ihr im Hauptmenü

↓, ↓, □, ↓, R1, →, →, ↑, ←, O, O, L2 und L1 drückt.

Wenn ihr

↑, ←, O, ↓, →, □, ↑, ↓, ←, →, O und □ drückt, schaltet ihr den Motion-Blur-Modus ein. Das verschwommene Bild sieht zwar lustig aus, spieltechnisch ist der Modus aber leider unbrauchbar. Die Stärke der Verzerrung ist im Optionsmenü unter „Motion Blur“ einstellbar.

Diese Cheats könnt ihr im Hauptmenü eingeben:

Alle Städte
△, L1, △, L1, △, R1

Alle Wagen
△, L2, △, R2, △, L2, △, R2

Alle Bonuslevels
△, L1, △, R1, △, L2, △, R2

(Einzel-)Spiel gewinnen
△, L2, △, R2, △, L1, △, R1

Unbegrenzt Zeit und Continues

↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↑, ←, ↓, →

Nächster Level

↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↓, ←, ↑, →

Tipps & Tricks

NHL 2002

PS2

Lasst den Puck flitzen.

Erstellt neue Spieler mit den Namen Sandis Ozolinsh und Chris Pronger, um besonders gute Verteidiger zu erhalten.

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 weg-rationalisiert. Daher kommen nur Besitzer älterer Baureihen in den Genuss der Schummel-Codes.

Xploder-Codes

Parasite
Eve II

PSone



Unendlich Munition *:

75B4 315B CECE
05B4 315B CEDC

Munition nimmt zu *:

75B4 315B CECE
85B4 3153 CECE

Unendlich HP:

35B0 0C27 CECC

Unendlich MP:

35B0 0C2B CECC

Viel BP:

85B0 0C1B 552D
35B0 0C1D CED0

Viel EXP:

85B0 0C17 552D
35B0 0C19 CED0

Maximaler PE-Level

Feuer:

55B0 FA3F 2ED0
37FC E257 1E00

Wind:

75B4 315B CECE
85B4 3153 CECE

Wasser:

55B0 FA45 2ED0
37FC E257 1E00

Erde:

55B0 FA48 2ED0
37FC E257 1E00

Alle PEs:

B5AF BED1 CEDC
15B0 FA3F D1D0

*Nur einen der beiden Codes benutzen.



Tipps & Tricks

Surfing H30

PS2

Als Hai aufs Brett steigen?!

Wenn ihr in jedem Level 300 Punkte erreicht, erhaltet ihr einen Hai als Bonus-Spieler.

Cheats

Pro Evolution Soccer

Mit dem All-Star-Team auf den Rasen!

Geht in die Team-Auswahl und gebt dort folgende Tastenfolge ein, um die All-Star-Teams freizuschalten:

↓, ↓, ←, →, ←, →, X, O.



Tipps & Tricks

Kessen

PS2

Strategen aufgepasst: Hier gibt es ein paar nützliche Cheats.

Wenn ihr die Osten-Kampagne gewinnt, könnt ihr die West-Kampagne auswählen. Außerdem ist im Hauptmenü der Streckenverlauf zu sehen.

Sobald ihr auch die West-Kampagne erfolgreich beendet habt, wird der Battle-Modus freigeschaltet. Er erlaubt die freie Wahl eines Levels.

Cheats

Unreal Tournament

PS2

Ballerspaß pur!

Drückt im Hauptmenü oben, unten, oben, unten, oben, unten, oben, unten, X und startet dann ein neues Spiel. Wenn ihr den ersten Level gewonnen habt, speichert ihr ab und ladet neu - das macht euch unverwundbar!

Fatboy-Mutator und Stealth-Mutator könnt ihr freischalten, indem ihr folgende Tasten im Titelschirm drückt:

3x O, ↑, ↓, ↑, ↓, 3x O und 2x □, 2x O, 2x □, 2x O.

Diese Cheats könnt ihr im Pause-Modus eingeben:

Cheat

Unverwundbar
Maximale Munition
Nächster Level

Tastenkombination

□, O, ←, →, O, □
←, →, 3x O, →, ←
↑, ↓, ←, →, →, O

Cheats

Le Mans 24 Stunden

PS2

Alle Extras freischalten und das ganz ohne Ausdauer!

Gibt die folgenden Cheats im Meisterschaftsmodus bei der Namens eingabe an. Nach jeder Eingabe müsst ihr zurück ins Hauptmenü.

Alle Strecken freischalten
Alle Autos freischalten
Alle Meisterschaftsspielmodi freischalten

SPEEDY
ACO
NUMBAT

Cheats

XG3: Extreme-G Racing

PS2

Mit Wahnsinnsgeschwindigkeit durch die Schallmauer!

Mit diesen einfachen Tastenkombinationen könnt ihr euch einen entscheidenden Vorteil verschaffen und obendrein noch eine ultraschnelle Variante des Muon-Harbor-Kurses spielen.

Unendlich Schildenergie:
L1+R1, L2+R2, L1+L2 und R1+R2.

Superschnelles Muon-Harbor-Rennen:
L1, L2, L1, R1, L1, L2, L1+R1 und L2+R2

Unendlich Munition:
L2, R2, L1, R1, L2+R2 und L1+R1.

Cheats

X-Squad

Ein wenig Hilfe kann nie schaden.

Die Cheats müsst ihr im Hauptmenü eingeben und dann ein neues Spiel starten. Übrigens erhaltet ihr für jede freigeschaltete Waffe 99 Magazine!

Cheat	Ausrüstung	Tastenkombination
Private	Michaels 9mmS	□, O, Δ
Sergeant	Keine Beschränkung des maximal tragbaren Gewichts, Taylor M82 und Michaels 9mmS	Δ, O, □
Lieutenant	Level 2 Schild, keine Beschränkung des maximal tragbaren Gewichts, M82, Michaels 9mmS und 10.000 Bonuspunkte für jeden geschafften Level	R1, L2, L1, R2
Captain	Radar, keine Beschränkung des maximal tragbaren Gewichts, Taylor M82 und Michaels 9mmS	O, R1, O, L1, Δ, R2
Major	Level 3 Schild, Level 3 Sensor, Radar, keine Beschränkung des maximal tragbaren Gewichts, Taylor M82 und Michaels 9mmS	L2, □, R2, Δ, L1, O, R1
Colonel	Level 3 Schild, Level 3 Sensor, Radar, keine Beschränkung des maximal tragbaren Gewichts und Anfängerstufe für alle Waffen	Δ, □, O, □, Δ, O
General	Level 3 Schild, Level 3 Sensor, Radar, keine Beschränkung des maximal tragbaren Gewichts und R2 und Fortgeschrittenenstufe für alle Waffen	2x L1, 2x L2, 2x R1, 2x R2
Master of X-Squad	Level 3 Schild, Level 3 Sensor, Radar, keine Beschränkung des maximal tragbaren Gewichts und Meisterstufe für alle Waffen	4x O, Δ, 4x □

Cheats-Classics

Rogue Spear

Die Cheats für Eilige!

Nicht genügend Ausdauer für das strategische Actionspiel? Erschummelt euch doch einfach den Zugang zu den späteren Missionen! Mit diesem Cheat geht's ganz einfach! Achtet darauf, dass sich keine Memory Card in den beiden Slots befindet, und startet den Campaign-Modus. Wenn ihr jetzt in „Load Game“ geht, erscheint ein Passwortbildschirm. Hier gebt ihr **P8H1H1P8P?H1?** ein, damit alle Levels freigeschaltet werden.



Cheats-Classics

Ford Racing

Mit diesen Cheats heizt ihr über die Pisten!

Alle Fahrzeuge:

Geht in den „Hidden-Items“-Bildschirm, haltet **L1, L2, R1 und R2** gedrückt und gebt folgende Tastenkombination ein: **→, ←, O, □, ←, →, □** und **O**.

Alle Strecken:

Für das Freischalten der übrigen Strecken gelten die gleichen Voraussetzungen. Die zugehörige Tastenkombination lautet: **←, →, →, □, □, O, →** und **□**.

Cheats-Classics

DSF Freestyle Scooter

Master-Cheat verschafft euch Zugang zu allen Bonusfahrern und Extrastrecken!

Startet das Spiel mit einem beliebigen Charakter. Kurz nach Beginn pausiert ihr dann das Spiel und gebt folgende Tastenkombination ein: rechts, un-

ten, rechts, links, rechts, oben, rechts und rechts. Eine kurze Meldung bestätigt die Aktivierung des Schummelmodus.

PS2

Cheats-Classics

Supercross PSone

Um die Extras zu aktivieren, müsst ihr im Optionsmenü folgende Codewörter auf dem „Enter Codes“-Bildschirm eingeben:

Tastenkombination	Cheat
NDFSPD	Unendlicher Turbo
UNLIMITEDPC	Unendlicher Power-Clutch
JOKERIDERS	Alle Spaßfahrer
NOBIKES	Unsichtbare Motorräder
NORIDERS	Unsichtbare Fahrer
I AM WEAK	Schwächen der Fahrer anzeigen
LOFENCES	Niedrigere Kursbegrenzungen
EXPLODE	Veränderter Text im Freestyle-Modus
NUTSANDBOLTS	Parts Unlimited Championship
SUPPLIESONLINE	Wrenchhead Champ.
NEEDNEWEXHAUST	FMF Champ.
THROWMEGOGGLES	Scott Champ.
SHOESANDTRICKS	Etnies Freestyle Games
WMXPLIBWWA	Washougal-Kurs
OTRATTWTGHWG	Riverbed-Kurs
OSSFMOGLFM	Launching Pad-Kurs
PEANUTBUTTER	Agent Albert
ONESMALLSTEP	Astro Nut
POSSUMPANCAKES	Billy Ray
FORTYFOUR	MudMullet
MARROWMAN	Bob Page
PLAIDROCKS	Bones
MACK DADDY	Brave Scotsman
IRONMAN	Dave Davis
LOOKMANOBODY	David Bailey
LETSGOEAGAL	Doctor Invisso
EASPORTSRIDE	EA Gal
WWWCKOCOM	EA Guy
MASKEDMAN	Ecko Rider
AMERICAN	El Lunchador
HAVEANICEDAY	Freedom Fighter
MMMSQUIRREL	Happy Smiley
HARVEYSAYSRELAX	Harry Bigfoot
4XUSMXDNCHAMP	Hot Hub Harvey
HONORFIST	Johnny O'Marra
METALDUDE	Moto Samurai
9XBELGIANCHAMP	MR-34 Roboter
PYRAMIDScheme	Roger DeCoster
ENDZONEDANCE	Sarcophagus Jones
WHOSTHAT	Smitty Sugarlegs
BUNGAVEE	Some Guy
THREEPIECESUIT	Space Overlord
TRIPLELEAPER	Spitt Polish
SIDEBURNS	Supercross Avenger
LOVESBRAINS	Den „King“
MELLOWOUT	Zombie
POLKADOT	TieDye Guy
	Tricky den Clown





■ Endlich billiger!

Die Nachricht traf mich wie ein Stromschlag. Sollte es wirklich stimmen, dass meine Traumkonsole in finanziell greifbare Nähe gerückt ist? Dann kam die endgültige Bestätigung: Sony hat den Verkaufspreis der PS2 auf 599 Mark gesenkt! Das ist wesentlich billiger, als ich erwartet habe. Mit diesem

Folgende Adresse gilt für eure Fragen, Anregungen und Kritik:

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

psg@computec.de

strategischen Zug bringt Sony eine ganze Lawine ins Rollen. Erstens wird das Gerät für viele Zocker endlich erschwinglich und zweitens wird die PlayStation 2 durch die Preissenkung den Weihnachtsmarkt mächtig dominieren. Ich bin der Meinung, dass die Kiste 600 Mark allemal wert ist und werde gleich losziehen, um mir meinen Herzenswunsch, ein PS2-Besitzer zu sein, zu erfüllen.

Thomas Kranz aus Ansbach

Uns ging es nicht anders. Die Nachricht der Preissenkung traf uns wie ein Blitz und hinterließ die PSG-Redakteure in

tranceähnlichen Glückszuständen. Wer hätte gedacht, dass die ersehnte Preisminderung so bald und vor allem so gravierend ausfallen würde? Wir zugeben, dass wir nicht. Durch diese Aktion wird die Konsole endlich für eine wesentlich breitere Käufer-schicht erschwinglich.

■ Schluss mit Mosern!

Mit der Preissenkung der PlayStation 2 hat Sony sämtlichen Motzkugeln das Wasser abgegraben. Für 600 Mark erhalten die Zocker ein Stück Technik, das aufgrund der vielen guten Spiele, des DVD-Laufwerks und etlichen guten Zubehörs sein Geld absolut wert ist. Jetzt kann die PS2 nicht nur vom Softwarevorsprung profitieren, sondern auch preislich mit der Konkurrenz mithalten. Mit diesem Schachzug unterstreicht Sony sein exzellentes Marketing. Wer jetzt nicht zuschlägt, ist selber schuld.

Ulf Hausner aus Egelsbach

Vollkommen richtig. Die Diskussion über den zu hohen Anschaffungspreis der PS2 ist mit der Preissenkung endgültig beendet. Sicherlich sind 600 Mark alles andere als ein Papiertitel, aber dafür erhält der

Käufer die stärkste Konsole, die der europäische Markt momentan zu bieten hat.

■ Analog-Trouble

Als langjähriger Fan der alten PlayStation und seit einem Monat stolzer Besitzer der PS2 habe ich mit Schrecken etwas festgestellt! Ich bin kurz davor, zu „Hannibal the Cannibal“ zu mutieren (kein Scherz!). Ein großer Teil der Spiele, die mich interessieren, verfügen nur über eine Analogstick-Funktion, wie zum Beispiel *Star Wars*, *Silent Scope* usw. Die einzige Möglichkeit für mich ist, *Gran Turismo 3*, *Tekken Tag Tournament* und *Dead or Alive 2* zu spielen oder das Teil aus dem Fenster zu werfen. Ich (und viele andere Gamer) kommen mit diesen Analogsticks überhaupt nicht klar. Den Satz, dass man sich daran gewöhnen solle, kann sich der kleine Sony-Mann schenken. Möchte ein Spieler mit diesen „Champion-Sticks“ zocken: bitte schön, aber dann gönnt uns Motorik-Dummies die normale Analogsteuerung!

Jürgen Babel aus Dortmund

Na, da hat ja jemand mächtig Druck auf dem Kessel! Es ist wirklich schade, dass gerade



„Endlich ist es so weit! Für 599 Mark erhalten wir Zocker einen DVD-Player und eine super Konsole. Was will man mehr?“

Ingo Freiß aus München

bei deinen Lieblingsgames das digitale Steuerkreuz (D-Pad) nicht unterstützt wird. Generell stimmt es allerdings nicht, dass sich die neuen Titel ausschließlich mit dem Analogstick steuern lassen. Nahezu alle Sport- und Rennspiele unterstützen das D-Pad. Dass diese Genres nicht deinen Spielernerv treffen, tut uns Leid. Bei einigen Spielen musst du die Analog-Funktion ausschalten (Analog-Button drücken), damit die D-Pad-Unterstützung aktiviert wird. Gib den Analogsticks eine Chance – ist reine Gewöhnungssache (sagt der Sony-Mann).

■ Teure PSG?

Hallo PSG-Team!
Ich bin einer eurer größten Fans und lese eure Zeitung bereits seit der ersten Ausgabe. Ich habe viele Veränderungen und Preisschwankungen der PSG miterlebt. Ich muss ehrlich zugeben, dass bei der PSG nichts mehr so ist, wie es einmal war, und viele meiner Lieblingsredakteure (vor allem Udo und Tom) sind längst passé. Dennoch habt ihr es geschafft, mit Henry, Ralph und Uwe kompetenten Ersatz zu finden und das Niveau der PSG zu halten – und das zu dem Preis. Obwohl der Verkaufspreis auf nunmehr DM 4,50 erhöht wurde, ist die PSG nach wie vor das günstigste und abgefahrenste PS2-Mag. Als ich mir am Kiosk die neue Ausgabe kaufte, war ich zuerst etwas über die Preiserhöhung empört, stellte daheim allerdings fest, dass euer Papier nun von wesentlich besserer Qualität ist und die Farben der Screenshots besser zur Geltung kommen. Das ist mir allemal 50 Pfennig wert.

Jörg Kupfer aus Günzburg

Alles wird teurer, so auch die PSG. Höhere Druckkosten und die bessere Papierqualität zwingen uns zu diesem Schritt. Die Entscheidung ist uns nicht leicht gefallen. Wir sind der Meinung, dass die Mehrkosten von 50 Pfennig keinen Arm machen werden. Außerdem ist es bei der detaillierten Grafik der PlayStation 2 sehr wichtig, dass die Screenshots gut herauskom-

„Das ist eure Meinung!“ Der aktuelle Lesertest aus dem PSG-Forum

■ Dead-or-Alive-2-Test von Deazbolt

Dead or Alive 2, der PS2-Titel, der mich immer noch am meisten überzeugt, glänzt durch geniale Spielbarkeit, Spitzengrafik und eine andauernde Motivation. Die Charaktere dieser Prügelorgie sind fantastisch gestaltet, jedoch mit 14 an der Zahl eher wenig und es lässt sich nicht abstreiten, dass beim Design auf bereits bekannte Vertreter des Genres zurückgegriffen wurde. Die recht einfache Kontrolle der Spielfiguren ermöglicht Mehrspielerspaß auch gegen (oder mit) absolute(n) Anfänger(n). Denn selbst diese haben die Möglichkeit, einem Profi mal richtig das Fell über die Ohren zu ziehen – ein Vorteil, den nicht jeder Mitstreiter aufweisen kann. Wegweisend sind auch die einzelnen interaktiven Stages, in denen sich die Kämpfe abspielen. *Dead or Alive 2* ist ein Must-Have-Titel, wie es sie auf der PS2 nur selten gibt!



■ Bei *Dead or Alive 2* könnt ihr es richtig krachen lassen.

men. Dafür benötigen wir besseres und leider auch teureres Papier.

■ Schlechte PAL-Anpassungen

Ich kann keine PAL-Balken mehr sehen! Oftmals wird meine Freude auf ein Spiele-Highlight von den zum Teil schrecklichen PAL-Konvertierungen zunichte gemacht. Ein halbes Jahr lang fieberte ich dem Augenblick entgegen, an dem ich *Onimusha* endlich mein Eigen nennen konnte.

Und dann? Eine einzige Enttäuschung! Die Spielgeschwindigkeit der PAL-Version liegt 30 Prozent unter der NTSC-Version. Zusätzlich nerven die PAL-Balken. Ist es wirklich so schwierig, die NTSC-Spiele an unser europäisches PAL-System anzugleichen? Beim Dreamcast ging das doch auch.

Erich Scholtz aus Bergen

Du sprichst ein gravierendes Problem an. Eine schlampige PAL-Umsetzung kann auch ein hervorragendes Game wie zum

GEWINNSPIEL DVDs en masse!

3x



5x



3x



Diesen Monat verlosen wir 3-mal *Toy Story I + II Mega-Pack*, 5-mal *Highlander: Endgame* sowie 3-mal *Terminator 2: Tag der Abrechnung ULTIMATE EDITION*. Wer eine dieser DVDs sein Eigen nennen will, schreibt eine Postkarte mit dem Kennwort „DVD“ an unsere Adresse oder ruft bei unserer Hotline an.

DVD

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

Einsendeschluss: 19. 11. 2001

Gewinnhotline:
0190 - 08 58 66*

* Dieser Service der Computec Media AG kostet 24 Pfennig pro Minute und einmalig DM 1,50

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

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Leser aus dem Ausland können telefonisch leider nicht teilnehmen, uns das Stichwort aber natürlich per Postkarte schicken.

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche System-Hardware besitzt du?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
PSone (PAL)	☐	☐	☐
PSone (NTSC)	☐	☐	☐
PSone Multinorm	☐	☐	☐
PS2 (PAL)	☐	☐	☐
PS2 (NTSC)	☐	☐	☐
DVD-Player	☐	☐	☐
Nintendo 64	☐	☐	☐
PC	☐	☐	☐
Dreamcast	☐	☐	☐
Nintendo GameCube	☐	☐	☐
Xbox	☐	☐	☐
Game Boy	☐	☐	☐
Dual Shock Controller	☐	☐	☐
Memory Cards	☐	☐	☐
Game Buster/Xploder	☐	☐	☐
Maus	☐	☐	☐
Lightgun	☐	☐	☐

3. Besitzt du einen Computer mit

Internet-Zugang? ☐ Ja ☐ Nein

4. Welche Software begeistert dich zurzeit?

Spiel: _____
DVD: _____

5. Welche Software möchtest du dir demnächst kaufen bzw. auf welche Software freust du dich?

Spiel: _____
DVD: _____

6. Welche Eigenschaften treffen auf die PSG zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐	☐

7. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text Note: _____ Layout Note: _____
Titelseite Note: _____ Gesamt Note: _____

8. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte?

	Note	Mehr	Genauso viel	Weniger
PS2-Weihnachtsheft	☐	☐	☐	☐
Wipeout Fusion	☐	☐	☐	☐
Silent Hill 2	☐	☐	☐	☐
Pro Ev. Soccer	☐	☐	☐	☐
Importtests	☐	☐	☐	☐

9. Folgende Rubriken interessieren mich:

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

10. Seit welcher Ausgabe liest du die PSG?

(Aktuelle Ausgabe: 11/2001)

Abgabe: _____ / _____

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-Straße 77
90762 Fürth
Fax: 0911 - 2872-235

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

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

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

Impressum

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION
Redaktionsdirektor: Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)
E-Mail: hans.ippisch@computec.de
Redaktion: Henry Ernst, Uwe Hönig, Ralph Wollner
Tipps & Tricks: Stefan Weiß, Silke Menne
Layout: Paul Krügel, Sandra Wendorf
Titelgestaltung & Grafische Konzeption: Paul Krügel
Bildredaktion: Albert Kraus
Art-Director: Andreas Schulz
Textredaktion: Michael Ploog
Lektorat/Schlussredaktion: Margit Koch,
Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose
Comic: Ente
Japan-Korrespondent: Warren Harrod
Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
Urheberrecht: Alle in PSG veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.
Beilagen: Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

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

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

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

Es gelten die Mediadaten Nr. 14 vom 01.10.2000

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

VERLAG
Verlags- und Geschäftsleitung
Rainer Kube
Produktionsleitung
Martin Clossmann
Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritter
Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung),
Jeanette Haag
Vertrieb
Burda Medien Vertrieb

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

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

Druck
heckel GmbH. Ein Unternehmen der schloß sebaldis Gruppe.
ISSN/Pressepost
PSG wurden folgende Vertriebskennzeichen zugeteilt:
VKZ B 45754, ISSN: 1435-8328

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2001 29.285 Exemplare



■ Unsere neuen Räumlichkeiten am Stadtrand von Fürth sind klein, aber fein. Außerdem haben wir einen romantischen Ausblick auf die Auen der Pegnitz, in denen wir in der Mittagspause oftmals unsere Seelen baumeln lassen.

Beispiel Onimusha dermaßen beschneiden, dass der Spielspaß in den Keller geht. Die Entwickler in Japan beziehungsweise Amerika kümmern sich oftmals einen feuchten Kehricht um unsere europäische TV-Norm und statt der 625 Bildzeilen (PAL) werden einfach die 525 Bildzeilen der NTSC-Norm übernommen. Die Folge ist ein horizontal gestauchtes Bild mit zwei nervigen PAL-Balken. Zusätzlich können die Spiele an Geschwindigkeit verlieren. PAL-TV-Geräte laufen mit 50 Hertz, was 25 Vollbildern pro Sekunde entspricht. Da die NTSC-Norm mit 60 Hertz arbeitet (entspricht 30 Vollbildern pro Sekunde), muss bei einer PAL-Angleichung dieses Defizit lo-

gischerweise behoben und die Spielgeschwindigkeit entsprechend angehoben werden. Die Praxis zeigt jedoch, dass gerade unter Zeitdruck die Spiele nicht angeglichen werden, was sich in einer niedrigeren Spielgeschwindigkeit beziehungsweise ruckeliger Grafik niederschlägt. Beim Dreamcast hat Sega die eleganteste aller Möglichkeiten gewählt und lässt dem User die Wahl, ob das Spiel mit 50 oder mit 60 Hertz laufen soll. Für die 60-Hertz-Variante benötigt ihr allerdings einen NTSC-tauglichen Fernseher und ein RGB-Kabel.

■ **Die Tränen des Teufels**
Hi PSG-Team!
Erstmal will ich eines loswerden: Euer Magazin ist echt su-

per und immer pünktlich zum neuen Erscheinungstermin renne ich zum nächsten Laden und hole mir die PSG. Nun aber zu meiner Frage. Als ich *Devil May Cry* sah, war es Liebe auf den ersten Blick. So ein atemberaubendes, hochexplosives Spiel habe ich noch nie gesehen. Mir fielen fast die Augen raus. Leider war das Erscheinungsdatum (6. Dezember) ein Schlag ins Gesicht. So lange kann ich auf keinen Fall warten. Ich muss es einfach jetzt haben und außerdem habe ich gelesen, dass es in Japan bereits erschienen ist. Wie komme ich an dieses Spiel heran?

Daniel Lepa aus Espelkamp

Die japanische Devil May Cry-Version kannst du dir in gut

KURZ & BÜNDIG

Kann man mit der PS2 auch normale Musik-CDs hören?
Absolut! Das funktioniert problemlos. Auf Dauer würde ich allerdings einen CD-Player empfehlen.

Was genau bedeutet 128 Bit und was haben sie für einen Zweck?
128 Bit definiert die Bandbreite des Prozessors. Das bedeutet, der Chip kann ein komplettes Datenpaket, bestehend aus 128 Bit (ein Bit besteht entweder aus einer 1 oder einer 0) auf einmal, also in einem Arbeitstakt, verarbeiten. Zum

Vergleich: Die PSone konnte 32 Bit auf einmal verarbeiten.

Kann ich Tastaturen, die für den PC bestimmt sind, auch für meinen PS2 benutzen?
Ja, das funktioniert. Du kannst sogar normale PC-Mäuse an den USB-Port deiner PS2 anschließen und benutzen.

Ist es wahr, dass Sony den DualShock-Controller von Nintendo „abgeschaut“ hat?
Im Prinzip schon. Nintendo waren die Ersten, die einen Controller mit Analogstick und Rumble-Funktion auf den Markt

brachten. Sony zog kurze Zeit später mit dem DualShock-Controller nach.

Lohnt es sich, japanische Importe zu bestellen?
Ja, das lohnt sich. Du benötigst allerdings eine NTSC-Konsole und einen dicken Geldbeutel, denn Import-Games kosten über 150 Mark!

Ist die MadCatz-Memory-Card wirklich genauso gut wie die Original-Sony-Memory-Card?
Ja, die beiden sind absolut identisch. Die MadCatz-Version ist ein Lizenzprodukt.



■ Hendrik Wellmann aus Münster schickte uns diesen Querschnitt durch die Videospieldominanz. Ein willkommener Schmuck für unsere Redaktionswände. Mehr davon!

sortierten Gamestores besorgen. Importspiele sind allerdings ziemlich teuer und der Spaß wird dich ca. 170 Mark kosten. Lohnt es sich da nicht vielleicht doch, auf den Nikolaus zu warten?

■ PSG-Specials

Hi PSG-Team!

Ich lese euer Mag schon seit zwei Jahren und bin nach wie vor ein großer PSG-Fan. Was euch meiner Ansicht nach von den anderen Zeitschriften unterscheidet und damit zu den Besten macht, sind die immer wieder auftauchenden Specials. Die Themen sind immer aktuell und äußerst interessant. Das Zubehör-Special im letzten Heft (super Bild von Henry) hat mir bei vielen Kaufentscheidungen geholfen, weiter so! Ich hoffe, dass ihr demnächst ein Special mit den neuen Konsolen, der Xbox und dem GameCube macht. Ein Vergleich dieser neuen Geräte mit der PlayStation 2 würde sich doch anbieten, oder?

Holger Dorsch aus Theilheim

Vielen Dank für die netten Worte. Wir freuen uns, dass dir unsere Specials gefallen. Neben den vielen Previews und Spieltests sind diese „Sonderartikel“ eine willkommene Abwechslung, die nicht nur die PSG, sondern auch unseren Redakteursalltag auflockern. Über die Idee des Vergleiches der Xbox und des GameCubes mit der PlayStation 2 werden wir nachdenken. Vielleicht gibt es ja schon bald ein Special zu diesem Thema.

■ PSG-Forum

Hallo liebe PSG-Redakteure!
Ich kaufe mir seit über einem

Jahr regelmäßig die PSG. Leider ist euer Mag nicht besonders dick und da ich mich jeden Monat wie ein Besessener auf euer neues Machwerk stürze, habe ich bereits nach wenigen Tagen keinen Lesestoff mehr. Das Warten auf die neue Ausgabe dauerte schier unendlich. Das ist jetzt anders! Die Hungerstreiken zwischen den Ausgaben überbrücke ich mit eurer Webseite. Meistens bin ich in eurem Forum und diskutiere mit anderen Lesern über aktuelle Themen. Nach einigen Startschwierigkeiten ist da jetzt richtig was los und die zahlreichen, interessanten Postings haben mir bereits die eine oder andere schlaflose Nacht beschert. Ich finde es super, dass ihr so eifrig im Forum mitmischt und man auf diese Weise mit euch in direkten Kontakt treten kann.

Stefan Frisch aus Ulm

Wir sind über eure rege Beteiligung im Forum sehr glücklich. Es dauerte zwar ein Weilchen, bis die Sache ins Rollen kam, aber mittlerweile hat sich unser Forum mit Leben gefüllt. Die vielen Postings geben viel Lesestoff und wir haben alle Hände voll zu tun, um dem regen Treiben zu folgen. Wir haben eine neue Rubrik eingeführt: „Eure Meinung ist gefragt!“ Hier könnt ihr euer Statement zu PS2-Spielen abgeben und wir hoffen, dass die Hobby-Spieltester unter euch sich mächtig ins Zeug legen werden. Euer Text sollte in Form eines Reviews geschrieben sein. Besonders interessante Postings werden in der PSG veröffentlicht! Also, nichts wie ran an die Tastatur und losgetestet.

www.playstationgames.de Die Highlights aus dem PSG-Forum

■ Im PSG-Forum habt ihr die Möglichkeit, zu aktuellen Themen Stellung zu nehmen oder selbst ein neues Thema einzuführen. Auf diese Weise könnt ihr euch ständig über Neuheiten informieren und mit den PSG-Redakteuren in Kontakt bleiben. Wir bitten euch um einen anständigen Umgangston. Schnippische Bemerkungen sind erlaubt, von Beschimpfungen ist jedoch abzusehen. Besonders interessiert sind wir an euren Meinungen zu den aktuellen PS2-Spielen.

Die Hauptthemen des Monats sind:

1. „PS2 nur noch 599 Mark?“

Die meisten Leser freuen sich sehr über Preissenkung. Es gibt allerdings einige verärgerte User, die ihre PS2 erst seit kurzem besitzen und den vollen Preis gezahlt haben. Ärgerlich!

Beispiele:

„Habe sie mir vor ca. 3 Monaten zugelegt, als sie bei uns 749 Mark kostete. Aber okay, was soll's!“

(Umbadog)

„Einige Geschäfte haben die PS2 bereits für den neuen Preis im Angebot! Greift zu!“

(El Matzo)

2. „Nintendo wird das Rennen machen!“

Vor dem Erscheinen des GameCubes ist im Forum eine heiße Diskussion über die Vormachtstellung auf dem Konsolenmarkt ausgebrochen. Wer macht das Rennen?

Beispiele:

„Ich glaube, Nintendo wird das Rennen machen. Der GameCube ist wesentlich leichter zu programmieren. Das bedeutet auch, dass die Spiele billiger ausfallen!“

(Drummerboy1)

„Die einen kaufen den GC, die anderen die PS2. Und wenn schon! Im Prinzip hoffen wir doch alle, dass für unsere Konsolen die geilsten Games kommen, oder?“

(Umbadog)

3. „Auf welches PS(2)-Game freut ihr euch am meisten?“

Die PS2 ist ins Rollen gekommen – keine Frage. Welche Games sind die Favoriten unserer Leser?

Beispiele:

„Ich sehne mich nach MGS 2! Dieser Titel wird einfach genial! Ich würde mir die PS2 sogar nur wegen dieses Titels kaufen!“

(Linkin Park)

„Hmmm, MGS 2, lecker. GTA III, schmatz, schmatz. Rune (Einsaugeräusch), ich stehe auf Wikinger.“

(Deazbolt)



Redaktionshurd
Lycos

■ Bravo! Dieses hervorragende Bild von unserem Lycos kommt von Sabrina Mastaj aus Essen. Dieses Bildchen bekommt einen Ehrenplatz in der PSG-Redaktion!

BILDERSPASS



Original

■ Stift geschnappt und los geht's: Findet so schnell wie möglich die zehn Fehler im rechten Bild. Diesmal hat Paul ganz schön in die Fälscher-Trickkiste gegriffen!



Fälschung

■ Beispiel-Bildunterschrift für das Klonoa 2: Lunatea's Veil: „Die Raketen knallen im Hintergrund, hoffentlich wird die Landung nicht zu ungesund!“



■ Die Fehler des Bildes in Heft 10/01.

■ Der Gewinner unseres Wettbewerbs aus Ausgabe 10/01 ist **Thomas Poschmann** mit seiner Bildunterschrift zu *SSX Tricky*:

„Sie rasen beide um die Wette, denn sie müssen auf Toilette!“
Ein cooler Spruch ...
Um an unserem Bildunter-

schrift-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 12/01

Baldur's Gate: Dark Alliance

■ Virgins Rollen-spielkracher steht in den Startlöchern. Exklusiv für euch werfen wir einen ausführlichen Blick in die muffigen Dungeons unter der Stadt Baldur's Gate. Welchen Ungeheuern und Gefahren wir trotzen mussten, erfahrt ihr im nächsten Heft.



Tony Hawk's Pro Skater 3



■ Der König der Konsolenskaters wird von unserem langhaarigen Rollbrettexperten Ralph ohne Rücksicht auf Mensch und Material unter die Lupe genommen. Freut euch auf das beste Skate-Spiel aller Zeiten.

Burnout

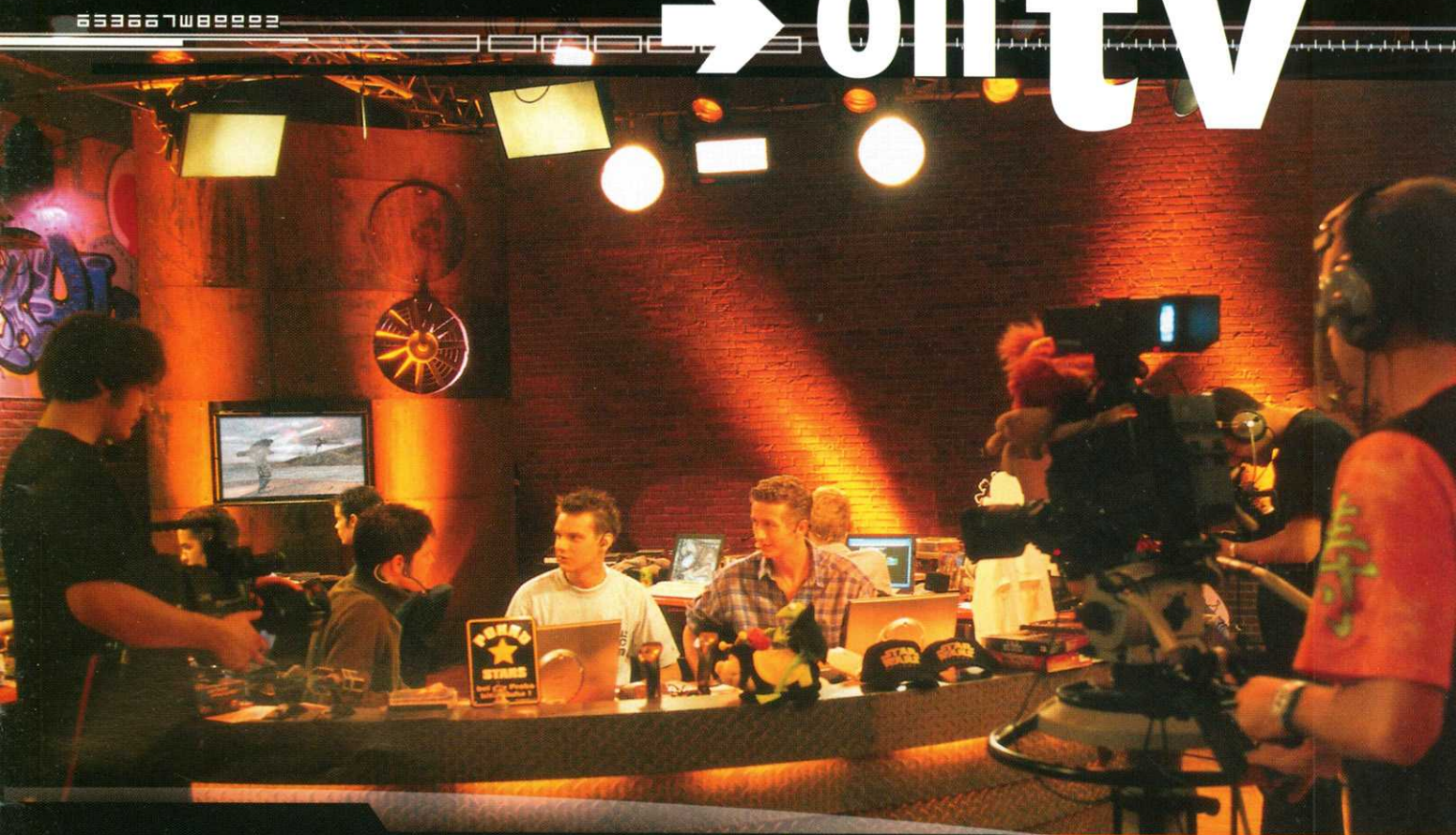
■ Mit qualmenden Reifen und donnerndem Motoren-sound wird Acclaims neuer Raser-spaß in der PSG-Testgarage eintreffen. Geschwindigkeitsjunker Uwe berichtet euch ausführlich von seinen haarsträubenden Testfahrten durch belebte Städte.



Ausgabe
12/01
erscheint am
21. November

POWERGAMER

→ on tv



●●→ CHALLENGE

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

→●●● DOWNLOAD

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

→→ ZIGGY SPACERAT

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

→ LAN PLAN

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

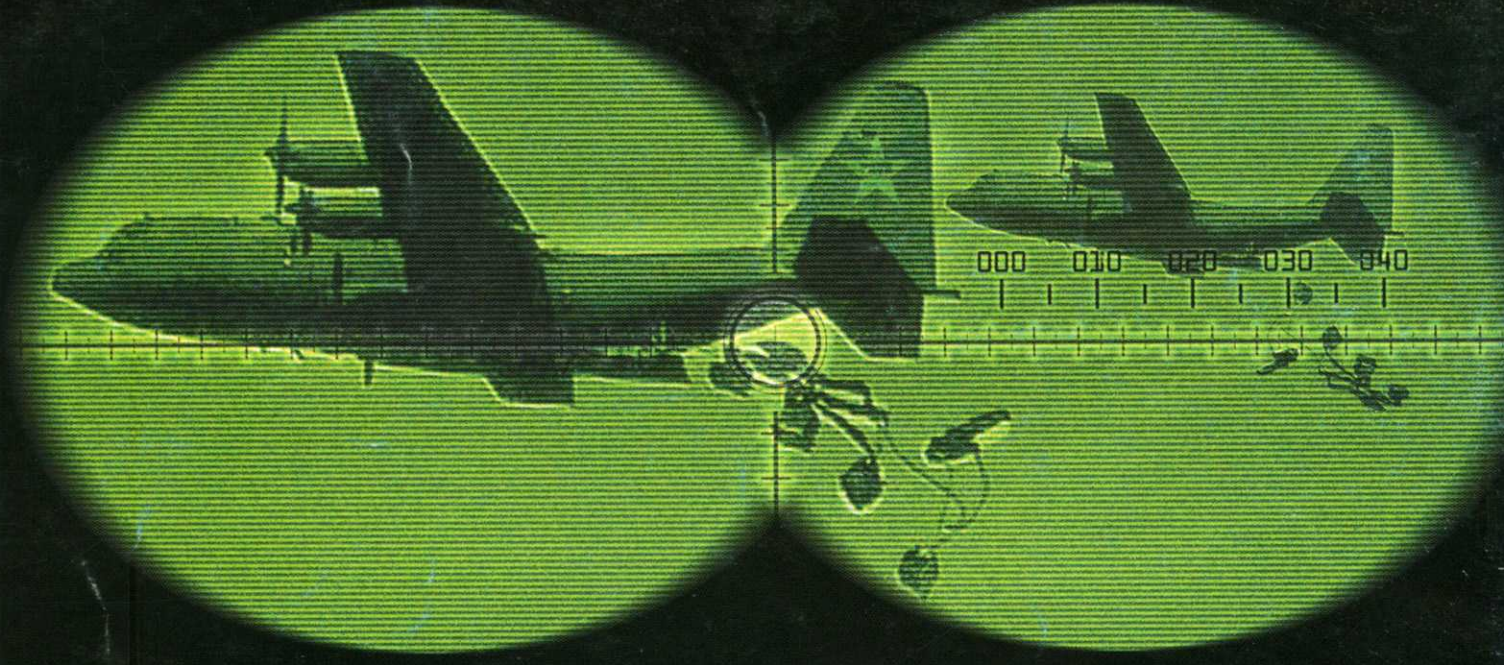
GIGA GAMES

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



22:00 Uhr
MONTAG - FREITAG





SMUGGLER'S RUN 2

HOSTILE TERRITORY



Die Fortsetzung des Kult-Renners:
Neues Terrain, neue Fahrzeuge,
noch mehr Action und Zwischen-
sequenzen in Spielfilm-Qualität.
Gib Vollgas, sonst schnappt dir
ein anderer deine Aufträge weg!



PlayStation®2



www.smugglersrun2.de

„PlayStation“ und das „PS“ Logo sind eingetragene Markenzeichen der Sony Computer Entertainment Inc. Rockstar Games und das Rockstar Games Logo sind eingetragene Markenzeichen von Take 2 Interactive Software, Inc. © 2001. All rights reserved.