

NUR €2,30!

Alle Hits aus USA & Japan:
Ab sofort mit aktuellen Import-Tests!

State of Emergency

HART: Der neue Hit von Rockstar Games läuft
Amok auf der PlayStation 2!



02/2002 Februar €2,30

Österreich € 2,50 Schweiz sfr 4,50 Dänemark dkr 23,-
Holland, Belgien, Luxemburg € 2,65
Italien, Spanien, Portugal, Frankreich, Griechenland € 3,10

PS2

Das PlayStation-2-Games-Magazin

**NEUE KNÜLLER FÜR DIE
PLAYSTATION 2**



**Final
Fantasy X&XI**

GRANDIOS: Vorabtests der US-Version
und des Online-Nachfolgers!



**Gran Turismo
Concept Tokyo**

VORABTEST: Die fertige Japan-Version
des Konzept-Auto-Racers!



Maximo

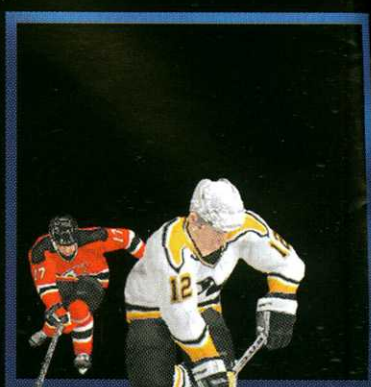
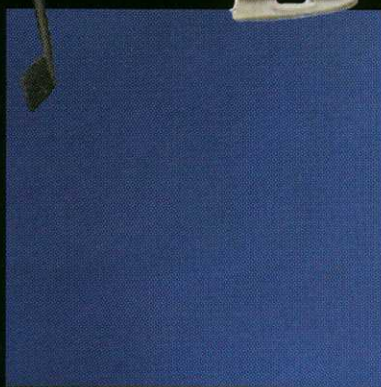
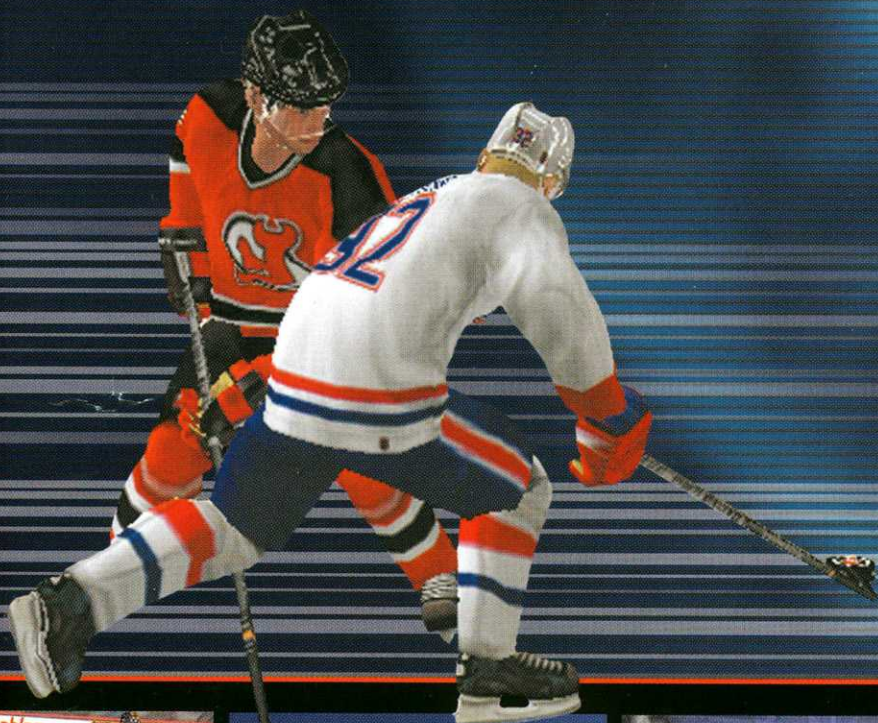
ERSTER TEST: Der neue Knüller
von Capcom für die PlayStation 2!



Onimusha 2

**Gnadenlose Schwertkampf-Duelle
mit scharfer Splatter-Grafik!**

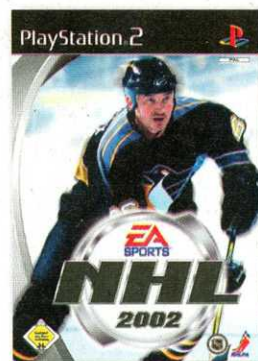




PC CD-ROM

PlayStation 2

© 2001 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle hier abgebildeten NHL Logos und -Marken sowie Teamlogos und -marken sind Eigentum der NHL und der jeweiligen Teams und dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung von NHL Enterprises, L.P. nicht reproduziert werden. © 2001 NHL. Alle Rechte vorbehalten. Offiziell lizenziertes Produkt der National Hockey League. National Hockey League Players' Association, NHLPA und das NHLPA Logo sind Marken der NHLPA und werden von Electronic Arts Inc. unter Lizenz verwendet. © NHLPA. Offiziell lizenziertes Produkt der NHLPA. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA SPORTS™ ist eine Electronic Arts™ Marke. PlayStation, das PlayStation-Logo und PlayStation 2 sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc.



KUFEN UND SCHLÄGER SIND DEINE WAFFEN.

DER PUCK IST NUR EINEN AUGENBLICK ZU SEHEN.

EIN HERZSCHLAG, UND DER TORWART IST BESIEGT.

JAG' DIE BEUTE.
FOLGE DEINEM INSTINKT.



www.electronicarts.de

it's in the game.

easports.com

visit the planet playzone

PLAYZONE kommt jetzt jeden Monat mit DVD:

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

Das alles für kosmische 4,99 €!

**PLAYZONE, das PlayStation-
Magazin mit DVD!**



2002: Angriff der Konsolen!

■ Das Jahr 2002 wird für Konsolenfans so spannend wie nie zuvor. Im Frühjahr drängen die beiden Konkurrenten Xbox und GameCube auf den europäischen Markt, der sich bis jetzt fest in der Hand der PS2 befindet. Sony kann ein erfolgreiches Weihnachtsgeschäft vorweisen, was nicht zuletzt an der erfreulichen Preissenkung der PS2 liegt. Außerdem gibt es momen-

tan eine Flut von hochkarätigen Spielen, was sich gottlob auch 2002 nicht ändern wird. *Metal Gear Solid 2* und *Final Fantasy X* stehen in den Startlöchern, um nur zwei der potenziellen Megahits zu nennen. Ihr braucht also keine Angst zu haben, dass die PS2 bald ausgemustert wird. Ganz im Gegenteil, die beiden Konsolen aus dem Hause Microsoft und

Nintendo werden es nicht leicht haben, sich gegen die etablierte Sony-Hardware durchzusetzen. Freut euch also mit uns auf das ereignisreichste Konsolenjahr seit langem. Bei den ganzen zukünftigen Hits sollten wir natürlich die Gegenwart nicht vergessen. Wie üblich haben wir weder Kosten noch Blessuren gescheut und für euch den neuesten Hits nachgespürt. Während Henry „Promoberg“ Ernst sich durch die untoten Horden in *Onimusha 2* prügelt, hatte Uwe neben diversen Raveon-Snow-Folgeerscheinungen auch noch mit einem von *Wipeout Fusion* verursachten Adrenalinüberschuss zu kämpfen. Wesentlich entspannter ging es bei unserem Pädagogen Ralph zur Sache, der sich bei seinen Testsessions zu *Monster AG* keine grauen Haare wachsen ließ. Viel Spaß beim Schmöckern und keine kalten Füße wünscht

euer **PSG**-Team



Star Wars: Jedi Starfighter
Ein neues Spitzenspiel rund um das Star-Wars-Universum?

26

Final Fantasy X
Wir haben die US-Version durchgespielt! Lest alles darüber in unserem Final-Fantasy-Special!

10

Onimusha 2
Die neuesten Infos über den Render-Hit aus dem fernen Japan!

6



brandneu

Most Wanted	38
News	36
Release-Termine	38
Unsere Empfehlungen	39

Final Fantasy X	10
Final Fantasy XI	14
Gran Turismo Concept	24
Herdy Gerdy	28
Jonny Moseley Mad Trix	35
Onimusha 2	6
Shadow Man Second Coming	20
Soul Calibur	30
Star Wars: Jedi Starfighter	26
State of Emergency	32
Stuntman	16
V-Rally 3	34

getestet

DVD-Filme	65
So wird getestet	41
Zubehör	64

Ace Combat: Distant Thunder	46
Die Mumie kehrt zurück	60
DSF Fußballmanager	61
ESPN Int. Winter Sports	60
Maximo: Ghosts to Glory	54
Monster AG	58
MotoGP 2	50
Rez	61
Simpsons Road Rage	60
Star Trek Voyager: Elite Force	62
Sunny Garcia Surfing	60
Wer wird Millionär 2. Edition	61
Wipeout Fusion	42
Woody Woodpecker	61

tri+

18 Wheeler	67
Airblade	69
Baldur's Gate: Dark Alliance	68
Capcom vs. SNK 2	67
Devil May Cry	66
ESPN X Games Skateboarding	66
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	69
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	68
Legends of Wrestling	67
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	67
Silent Scope 2: Dark Silhouette	68
SSX Tricky	69
The Simpsons - Road Rage	67
Tony Hawk's Pro Skater 3	67

extra

Charts	40
Impressum	72
Inhalt	5
Leser-Umfrage	71
Leserecke	70
Vorschau	74

Onimusha 2

Nachdem Onimusha Warlords über eine Million Einheiten verkaufen konnte, war es nur eine Frage der Zeit, wann Oda Nobunaga sich erneut aus dem Höllen-Schlund erheben würde.

■ *Onimusha 2* entführt euch ins finstere japanische Mittelalter. Eine Zeit, in der Shoguns und Clans über das zerrüttete Land herrschten, es noch kein Wahlrecht für Frauen gab und Meinungsverschiedenheiten nach den Regeln des Bushido ausgetragen wurden. 13 Jahre nachdem der finstere Oda Nobunaga vom Samurai Akechi Samanosuke zur Hölle geschickt wurde, werfen erneut finstere Ereignisse ihre Schatten voraus. Man erzählt sich von furchtbaren Kreaturen, die in den Tiefen der Wälder auf arglose Wanderer lauern, sogar Tote sollen sich aus ihren Gräbern erhoben haben, um ihren Hunger am Fleisch der Lebenden zu stillen. Für den Hel-

den in *Onimusha 2* sind diese Gerüchte zuerst nicht mehr als Geschichten, die man Kindern erzählt, um sie zu erschrecken. Als er von einer längeren Reise in sein Heimatdorf zurückkehrt, muss Yagyu Jubai auf schreckliche Art erfahren, welch grausame Wahrheit sich hinter den Gerüchten verbirgt. Sein Heimatdorf liegt in Trümmern, die Straßen, auf denen sonst Kinder spielten, sind übersät mit Leichen. Als er schließlich die Überreste seiner gemeuchelten Familie findet, schwört der Samurai blutige Rache und begibt sich auf die Suche nach den Mördern seiner Lieben. Wie sich bald herausstellt, steckt kein Geringerer als der Feldherr Oda Nobunaga hinter dem Massaker; mit der Macht eines Dämons ausgestattet, wurde Nobunaga erneut aus dem Schlund der Hölle gespieen, um Angst und Schrecken unter den Lebenden zu verbreiten. Mit diesen dramatischen Ereignissen beginnt für den Schwertkämpfer



i Eine ernste Angelegenheit: Capcom, EA und die PAL-Anpassungen:

Bei den Anpassungen der Capcom-Titel hat Electronic Arts bis jetzt alles andere als ein glückliches Händchen bewiesen. Wurde *Onimusha Warlords* (trotz hohen Geschwindigkeitsverlusts gegenüber seinen NTSC-Brüdern, monströser Balken und gestauchten Bildern) von der damals noch jungen PS2-Gemeinde ohne Murren aufgenommen, sieht es bei dem aktuellen Capcom-Kracher *Devil May Cry* schon ganz anders aus. Tonnenweise Leserbriefe und zahlreiche Postings in unserem Forum zeigen deutlich, dass PAL-Zocker es leid sind, wie die Stiefkinder der Spieleindustrie behandelt zu werden. Leider war von Electronic Arts zu diesem Thema keine Stellungnahme zu bekommen. Bleibt zu hoffen, dass kommende Hits wie *Maximo* und *Onimusha 2* besser an unsere Fernsehnorm angepasst werden.

Yagyu Jubei eine Reise, die ihn bis an die Grenzen der Realität und weit darüber hinaus führen wird.

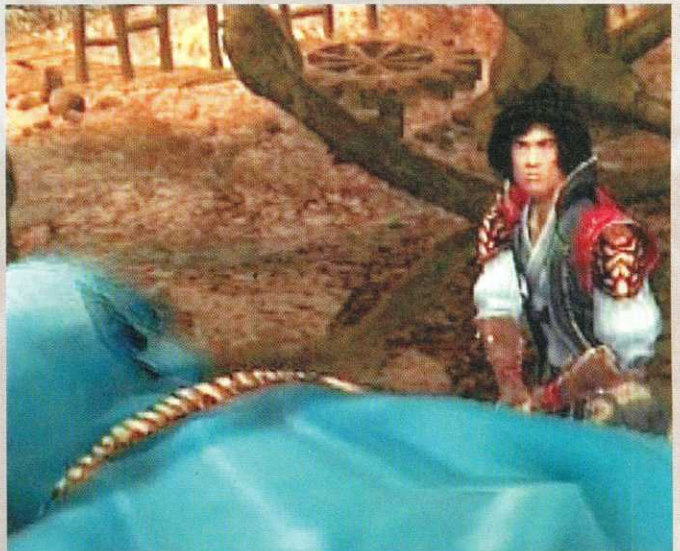
NEUE HELDEN, ALTE FEINDE

Nachdem der erste Teil mit einem bekannten japanischen Schauspieler in der Rolle des Samurai Akechi Samanosuke auftrumpfen konnte, führt *Onimusha 2* diese Tradition auf ungewöhnliche Weise fort: Der Hauptdarsteller Yagyu Jubei wird dem toten Schauspieler Yusaku Matsuda nachempfunden. Der besonders in den 80er-Jahren beliebte Darsteller hat noch heute eine sehr große Fangemeinde in Japan und gilt nach wie vor als Idol für viele Jugendliche. Mithilfe aufwendiger Technik und digitaler Filmbearbeitung ist es den Effekt-Zauberern von Capcom gelungen, Masuda zu neuen Ehren zu verhelfen. Im Verlauf der Handlung wird Yagyu

von drei weiteren Charakteren unterstützt. Oyuu ist eine 20-jährige Ninja-Kriegerin mit einem Faible für ausgefallene Kleidung, Kinoshita, ein Ex-Gefolgsmann Nobunagas, und zu guter Letzt steht der Waffenexperte Magoichi dem Helden zur Seite. Ob Akechi Samanosuke einen Gastauftritt haben wird, ist bis jetzt leider nicht bekannt. Neben einem neuen Hauptdarsteller wird die Metzel-Saga bis zu ihrer Fertigstellung natürlich noch andere Veränderungen erfahren. Obwohl ihr nach wie vor mit eurem Charakter durch vorgerenderte Hintergründe marschiert, diverse Rätsel löst und Untote verprügelt, wird – laut Entwicklerangaben – an der Spieliefe noch deutlich gefeilt. Im Gegensatz zur recht simpel strukturierten Geschichte des Vorgängers wird bei *Onimusha 2* deutlich mehr Wert auf eine filmreife Story gelegt. Viele der Rätsel lassen sich nur

i Yagyu Jubei, ein Mann mit vielen Gesichtern

Genau wie dem Bösewicht Oda Nobunaga liegt auch der Gestalt des Schwertkämpfers Yagyu Jubei eine historische Persönlichkeit zugrunde. Als legendärer Schwertkämpfer ist Yagyu Jubei in Japan der Held vieler Legenden. 1616 erschien Jubei zum ersten Mal in offiziellen Dokumenten der Stadt Edo, wo er den Shogun mit seiner Kampfkunst beeindruckte. Bis zum Jahre 1646 verdingte sich Jubei als Regierungsinspektor und übernahm nach dem Tod seines Vaters die Rolle des Familienoberhaupts. Um seinen Tod ranken sich viele Gerüchte, am wahrscheinlichsten ist aber, dass Jubei im Jahre 1650 an einer Herzattacke verstarb. Noch heute übt die mysteriöse Gestalt eine fast schon unheimliche Faszination auf die Japaner aus. Neben seinem Auftritt in *Onimusha 2* ist Jubei der Held mehrerer Manga-Serien und gilt als Vorbild für die Helden der Animes *Ninja Scroll* (unbedingt ansehen) und *Ninja Resurrection*.



Die verzwickte Hintergrundgeschichte des Horror-Spektakels wird in kurzen Echtzeitsequenzen auf Basis der Spielgrafik weitererzählt.



Obwohl sich die überraschten Dorfbewohner tapfer wehren, haben sie keine Chance gegen den machtgerigen Feldherren Oda Nobunaga und seine Armee der Toten.



Bei diesem attraktiven Japaner handelt es sich nicht um ein Mitglied der Altherren-Rocker Kiss, sondern um einen Häscher Nobunagas.



Dieser grüne Djinn gehört zu den hartnäckigsten Gegnern in Onimusha 2 und verlangt euch neben guten Reflexen auch einen ausdauernden Daumen ab.

i Russisches Roulette:

Wie Capcom kürzlich bekannt gab, wird *Onimusha 2* einen eigenen Titelsong bekommen. Der Titel wird unter dem seltsamen Titel *Russian Roulette* am 06.02.2002 in Japan erscheinen. Als Interpret wird der im Land der aufgehenden Sonne sehr beliebte Künstler Tomoyasu Hotei fungieren.



Ihr Oyuu die ganze Zeit mit frauenfeindlichen Sprüchen ein, ist klar, dass sich zwischen Yagyuu und der smarten Kämpferin keine zarte Romanze entwickeln kann. Während der blitzschnellen Kämpfe entfesselt die PS2 ein wahres Effektfierno. Begleitet von Blitzen, mächtigen Blutfontänen und allerlei Lichtspielereien gebt ihr euren Feinden Saures und versucht, Oda Nobunagas finstere Pläne zu vereiteln. Ob ihr mit Yagyuu Jubei endlich in den Genuss einer Analog-Steuerung à la *Devil May Cry* kommen werdet, steht leider noch in den Sternen

PRACHTVOLLE HINTERGRÜNDE

Aber nicht nur bei der Spielmechanik, sondern auch bei der Grafik dürfen Fans der Serie mit etlichen Verbesserungen rechnen. Obwohl Capcom mit *Devil May Cry* bereits gezeigt hat, zu welcher prachtvollen Echtzeitgrafiken die PS2 fähig ist, wird *Onimusha 2* auf die bewährte Mischung aus

durch geschicktes Zusammenspiel der einzelnen Charaktere lösen und erfordern einiges an Hirnschmalz vom Spieler. Zusätzlich zur erweiterten Storyline planen die Entwickler ein nettes Zusatzfeature namens Linkattribute ins Spiel einzubauen. Hinter diesem seltsamen Begriff verbirgt sich eine Art „Beziehungsmesser“ mit dessen Hilfe ihr eure Verbindung zu den Nebencharakteren aktiv pflegen und weiterentwickeln könnt. Je nachdem, wie ihr den einzelnen Figuren gegenübertrittet, ändern sich deren Verhaltensweisen: Deckt



Wie die meisten anderen Videospiel-Bösewichte hat auch der untote Feldherr Oda Nobunaga einen ausgeprägten Sinn für dramatische Auftritte.



■ Durch etliche neue Umwelteffekte sieht Onimusha 2 deutlich besser aus als sein Vorgänger.



■ Der Hauptdarsteller von Capcoms neuem Gruselabenteuer wurde einem toten Schauspieler nachempfunden.



■ Wie es sich für einen zünftigen Horror-Titel gehört, wird mit roter Farbe nicht gerade sparsam umgegangen.

vorgerenderten Hintergründen mit Echtzeiteffekten zurückgreifen. Die Gründe hierfür liegen laut Producer Keji Inafune unter anderem darin, dass ein so hoher Grad an optischen Details, wie er für *Onimusha* benötigt wird, sich mit dem derzeitigen Stand der Technik einfach nicht in Echtzeit darstellen lässt. Des Weiteren ist es bei in Echtzeit dargestellter Grafik schwierig, verschiedene Kamerawinkel einzubauen oder dramaturgische Kniffe wie Schwenks oder schnelle Schnitte zu integrieren. Um den starren Kulissen dennoch Leben einzuhauchen, werden Wettereffekte, animiertes Blattwerk sowie beeindruckend animiertes Wasser und jede Menge Details wie herumschwirrende Insekten im Spiel zu sehen sein. Um die Geschichte voranzutreiben, wird euer Auge wieder von Renderfilmchen verwöhnt, deren Qualität im Vergleich zum Vorgänger noch einmal deutlich zugelegt hat. Durch neu entwickelte Motion-Capturing-Techniken war es den Programmierern möglich,



■ Neben konventionellen Waffen greifen eure dämonischen Widersacher auch auf übernatürliche Kräfte zurück.

Bewegungen bis ins kleinste Detail aufzuzeichnen und in die Filmsequenzen zu übertragen. Besonders das wuchtige Intro wird wieder für offene Mäuler

bei der weltweiten Zockergemeinde sorgen. Das dramatisch geschnittene Meisterwerk zeigt in teilweise drastischen Bildern das Massaker

an Jubeis Familie und den Untergang seines Heimatdorfs. Da sich das Team um Producer Keji Inafune zu zwei Dritteln aus *Onimusha Warlords*-Veteranen zusammensetzt, ist ein Hit eigentlich so gut wie vorprogrammiert. Bis *Onimusha 2* am 07.03. in Japan erscheint, werden wir euch auf jeden Fall auf dem Laufenden halten.

Henry Ernst



■ Für das atemberaubende Intro benutzen die Programmierer von Capcom eine neuartige Form des Motion-Capturing-Verfahrens.

ONIMUSHA 2

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

Spieler: 1
 Genre: Action-Adventure
 Termin: 2. Quartal
 Hersteller: Capcom
 Besonderheiten: Charismatischer Hauptdarsteller

EINSCHÄTZUNG:

Sehr Gut

„Onimusha 2 wird ein todsicherer Hit!“



■ Neben der sehr detailliert dargestellten Umgebungsgrafik lässt sich bei Final Fantasy X auch so manch knackige Kehrseite bewundern (links).

■ Die magischen Aeons lassen sich ausschließlich von Yuna beschwören und kämpfen anstatt eurer Party gegen Feinde (rechts).

■ In der mittlerweile 15 Jahre alten *Final Fantasy*-Geschichte haben Zocker weltweit unzählige Stunden in den fantastischen Welten der Vorzeigerolespielerreihe verbracht. War die Serie zu 8- und 16-Bit-Zeiten außerhalb Japans nur einer eingeschworenen Gemeinde von Importfreaks bekannt, hat sich dieses Bild mittlerweile grundlegend gewandelt. Mit dem weltweiten Erfolg von *Final Fantasy VII* auf der PSone legte Square-soft den Grundstein für eine Erfolgsgeschichte, wie sie bis heute in der Videospiele-



Square-History

■ In den 15 Jahren, seitdem Squaresoft als Entwickler für das Famicom-Disk-System begonnen hat, wurde aus dem kleinen Unternehmen einer der wichtigsten Spieleproduzenten weltweit. Nachdem sich Squaresoft von 1987 bis 1996 als Nintendos Haus- und Hoflieferant etablieren konnte, kam es zum Ende der 16-Bit-Ära zum Bruch mit Big N. Aufgrund diverser Streitigkeiten entschieden sich die führenden Köpfe bei Squaresoft, *Final Fantasy VII* nicht exklusiv für Nintendos schwarzen N64 zu entwickeln, sondern den RPG-Hammer auf Sonys PSone zu veröffentlichen. Durch diesen Schachzug öffneten sich für das Unternehmen völlig neue Perspektiven: Der europäische Markt wurde erobert und *Final Fantasy* zu einem Synonym für anspruchsvolle Rollenspielkost. Neben Rollenspielen hat Squaresoft noch in einigen anderen Genres Maßstäbe gesetzt: *Tobal No 2*, *Final Fantasy Tactics* und *Einhänder* gelten noch immer als einige der besten PSone-Titel, sind aber leider nie in Deutschland erschienen. Obwohl das Unternehmen durch die Produktion des kostspieligen Kino-Flops *Final Fantasy: Die Mächte in Dir* finanziell ins Trudeln geraten ist, sieht die Zukunft rosig aus. Neben PS2-Remakes der 32-Bit-*Final Fantasy*-Teile wird vor allem Squaresofts Online-RPG *FF XI* weltweit mit Spannung erwartet.

Final



■ Die eindrucksvollen Zwischensequenzen sind zum ersten Mal mit Sprachausgabe unterlegt. Entgegen vielen Befürchtungen tut dies dem FF-Flair keinen Abbruch.

welt einzigartig ist. Für die mittlerweile riesige Fangemeinde ist die Veröffentlichung eines neuen *Final Fantasy*-Teils ein Großereignis, das gebührend gefeiert werden muss. Auch *FF X* macht hierbei keine Ausnahme: Nach dem Japan-Release wurden innerhalb weniger Tage über zwei Millionen Einheiten des Spiels verkauft, in Amerika verhält es sich ähnlich. Obwohl die langlebige Serie im Laufe der Zeit viele Veränderungen durchlebte, waren diese Wechsel jedoch am deutlichsten, wenn eine neue Konsolengeneration an den Start ging. Ganz in der Tradition von *Final Fantasy VII* markiert auch der zehnte Teil der Saga einen dramatischen Wendepunkt, mit dem die beliebte Saga sowohl technisch als auch spielerisch neue Pfade beschreitet. Ein deutlich dynamischeres Kampfsystem sowie der Abschied von den vorgerenderten Hintergründen der 32-Bit-

Vorgänger sollen hierbei frischen Wind in alte Dungeons blasen.

NEUE WELTEN

Squaresofts neuer Geniestreich entführt euch in eine Welt, die 1.000 Jahre zuvor einer riesigen Naturkatastrophe zum Opfer fiel. Große Teile der Landmasse wurden mit Wasser bedeckt, was bei den ehemals technologieabhängigen Bewohnern zu einer völlig neuen, naturbezogenen Lebensweise führte. Die Menschen haben sich den Gegebenheiten angepasst und die Wassermassen zu einem Teil ihrer Kultur gemacht. Auch die beliebteste Sportart auf dem Planeten, Blitzball, findet im Wasser statt. Einer der Stars in diesem Sport ist der junge Blondschof Tidus. Als er zu einem großen Turnier in der Hauptstadt antritt, ahnt der junge Held noch nicht, welches Unheil sich über seinem Haupt zusammenbraut. Während Tidus mit seinen akrobatischen Manövern die Massen begeistert, wird die Stadt plötzlich von Erdbeben



■ Wie es sich für einen richtigen Squaresoft-Titel gehört, sind auch die gefiederten Chocobos wieder mit von der Partie und sorgen für einige Lacher.

i Final Fantasy X International

■ In Japan wird Squaresoft in Kürze eine überarbeitete Version von *FF X* auf den Markt bringen. Unter dem Titel *FF X International* kommen japanische Spieler in den Genuss von neuen Abilities, mehr Monstern und einem verbesserten Sphere Board. Außerdem wird die *International*-Version die englische Synchronisation enthalten.



erschüttert, Gebäude stürzen ein und der geheimnisvolle Sin beginnt damit, Tidus' Welt zu zerstören. Zusammen mit dem rätselhaften Auron versucht der blonde Hauptdarsteller, der Katastrophe zu entgehen und wird, gerade als er das wahre Ausmaß der Zerstörung erkennt, von einem mysteriösen Strudel aufgesaugt und in eine andere Welt versetzt. Als der vom Sturz benommene Tidus seine Augen wieder öffnet, bietet sich ihm ein unerwarteter Anblick. Die einstürzenden Häuser und schreienden Menschen sind verschwunden und einer paradiesischen Inselandschaft gewichen. In dieser idyllischen Welt gibt es keine Anzeichen dafür, dass auch sie vom

finsternen Sin bedroht wird. Doch nachdem Tidus in den Ebony-Summoner-Tribe aufgenommen wurde, muss er erkennen, wie allgegenwärtig die Bedrohung durch das Böse ist. Auch das Heimatdorf der Summonerin Yuna wird von Sin zerstört, woraufhin sich die Helden auf den Weg machen, um eine Waffe gegen den unheimlichen Feind zu finden, und in das erste Rollenspiel einer neuen Generation starten.

NEUE TECHNIK

Die wohl auffälligste Neuerung an *Final Fantasy X* ist die Abkehr von den vorgerenderten Hintergründen. Bis auf wenige Ausnah-

Mit *Final Fantasy X* kündigt sich eine dramatische Wende in der Geschichte der renommierten Rollenspielserie an. Wir haben uns davon nicht abschrecken lassen und das Spiel für euch unter die Lupe genommen.

Fantasy X



■ Wo Tidus mit seinen heftigen Overdrive-Attacken einschlägt, wächst so schnell kein Gras mehr. Leider habt ihr nur selten die Möglichkeit, den Overdrive einzusetzen.



■ Wenn ihr eines der mächtigen Aeons beschwört, kämpfen diese magischen Wesen so lange für euch, bis ihre Energie aufgebraucht ist.

i

Final-Fantasy-Merchandise

■ Wie es sich für die spielverrückten Japaner gehört, gibt es zu Squaresofts neuem Mammut-Epos auch jede Menge Merchandise-Artikel. Neben dem Game-Soundtrack könnt ihr noch Actionfiguren und sogar den Schmuck des Helden käuflich erwerben. Ob diese Artikel jemals offiziell ihren Weg nach Deutschland finden werden, ist fraglich. Beinharte Fans fragen im Comicshop ihres Vertrauens nach oder suchen im gut sortierten Spielehandel nach den kostspieligen Teilen.



men präsentiert sich das schöne, neue 128-Bit-Rollenspiel in feinstem Echtzeit-3D. Ihr bewegt den blonden Hauptdarsteller per Analogsteuerung durch eine komplette 3D-Welt. Dieser Schritt ist aber nicht nur aus optischen Gründen vollzogen worden, sondern ermöglichte den Designern auch den Zugriff auf eine Vielzahl dramaturgischer Kniffe wie Kamerafahrten, blitzschnelle Schwenks und die aus dem Sci-Fi-Kracher *Matrix* bekannte „Bullet Time“-Zeitlupe. Unterschiedliche Kamerapositionen und die dynamischen Schwenks lassen euch förmlich in Squares neuester Kreation versinken. Die detailliert dargestellte Umwelt bewegt sich sauber über den Bildschirm; dabei besticht sie nicht nur durch aufwendige Texturen, sondern auch

durch eine Vielzahl grafischer Spielereien, die der virtuellen Welt Leben einhauchen. Sich im Wind wiegendes Gras, flatternde Fahnen, Sonnenblendeffekte und realistisch dargestelltes Wasser zeugen vom technischen Können der Square-Programmierer. Natürlich bleiben auch die Charaktermodelle hinter dieser Pracht nicht zurück: Altmeister Tetsuya Nomura, der bereits den Helden aus *FF VIII* seinen unverkennbaren Stempel aufdrückte, hat auch bei den neuen Recken gute Arbeit geleistet. Mithilfe von Squaresofts neuer Facial-Animation-Technologie ist es gelungen, den Protagonisten realistische Bewegungen und Gesichtszüge auf den Polygonleib zu programmieren. Besonders während der Zwischensequenzen, die komplett mit Sprache unterlegt sind, zeigt sich, wie detailverliebt Namura und sein Team zu Werke gegangen sind. Während der in der US-Version überraschend gut synchronisierten Dialoge lassen sich einzelne Muskeln und sogar die Emotionen der Helden erkennen. Obwohl die Dialoge nicht lippensynchron sind, verstärken sie das cineastische Feeling des Spiels ungemein. Neben der Grafik sorgt auch der Sound für einige Überraschungen: Obwohl *Final Fantasy*-Stammkomponist Nobuo Uematsu wieder die Finger an den Reglern hatte, wurde er diesmal von Junya Nakano und Masashi Hamauzu unterstützt, die bereits für die musikalische Untermalung von *Threads of Fate* und *SaGa Frontier* verantwortlich zeichneten. Wundert euch also nicht, wenn euch neben den klassischen *Final Fantasy*-Arrangements plötzlich knallharter NuMetal à la Korn entgegenhallt.

NEUE STRATEGIEN

Natürlich hat sich Squaresoft neben dem audiovisuellen Face-



■ Der rätselhafte Auron ist der stärkste Kämpfer im Spiel, hütet aber ein düsteres Geheimnis, dem ihr im Verlauf des auf satte 40 Stunden angelegten Abenteuers auf die Spur kommt. Auf wessen Seite steht der schweigsame Hüne wohl wirklich?



■ In den verwunschenen Wäldern erwarten euch besonders hartnäckige Gegner. Nur wer eine wirklich mächtige Truppe sein Eigen nennt, sollte diesen Ort betreten.

lifting auch hinsichtlich der Spielmechanik einiges einfallen lassen. Im Gegensatz zu den Vorgängern wurde zugunsten von strikt rundenbasierten Kämpfen auf das so genannte Active Time Battle System verzichtet. Zusätzlich wurde die Zahl der aktiven Kämpfer von vier auf drei reduziert. Kommt es zu einer Zufallsbegegnung mit einem Gegner oder habt ihr einen Obermütz aufgespürt, schaltet die Grafik-Engine mit beeindruckenden Kamerafahrten in den Kampfbildschirm um. Für das überarbeitete Kampfsystem holte Squaresoft ebenfalls einen alten Hasen zurück ins *Final Fantasy*-Boot. Tsuchiro Tsuchido, der einen von euch als Designer von *Front Mission III* bekannt sein dürfte, hat nach eigenen Angaben die beliebtesten Elemente aus alten *FF*-Episoden zusammengemischt, um ein Kampfsystem zu schaffen, das dem Spieler größeren strategischen Freiraum lässt. Einer dieser strategischen Freiräume ist die Möglichkeit, während eines Kampfes Party-Mitglieder auszutauschen. Mit diesem Feature erschließen sich völlig neue Möglichkeiten für Charak-

teraufbau und Kampfplanung. Ist ein Mitglied eures Trupps zu schwach oder kann nichts gegen den jeweiligen Gegner ausrichten, tauscht ihr ihn einfach gegen einen effektiveren Kämpfer aus. Zusätzlich lassen sich im Kampf auch die so genannten Aeons beschwören. Diesen Kampfcreaturen wird in *FF X* eine ganz besondere Bedeutung zuteil: Im Gegensatz zu den Vorgängern, wo diese magischen Wesen nicht mehr waren als ein starker Zauberspruch, sind die Möglichkeiten der Aeons im 128-Bit-Zeitalter deutlich vielfältiger. Einmal beschworen, agieren diese Elementarwesen als vollständiges Mitglied eurer Party - mit eigenen Fähigkeiten, Zaubersprüchen und Spezialattacken. Diese bombastisch inszenierten Spezialangriffe können sowohl von Partymitgliedern als auch von Aeons ausgeführt werden und lassen sich am besten mit den Limitbreaks aus *FF VIII* vergleichen. Um gegen die große Anzahl abwechslungsreich gestalteter Feinde zu bestehen, solltet ihr im Kampf häufig auf die Aeons zurückgreifen. Unter den Feinden werden *FF*-Veteranen

einige bekannte Gesichter erblicken: Garstige Kakteen sind dieses Mal ebenso mit von der Partie wie die mächtigen Rubrum-Drachen oder lebende Bomben. Für gewonnene Schlachten erhalten die Charaktere die Ability Points und in seltenen Fällen so genannte Spheres, mit denen sich auf dem Sphere Board neue Fähigkeiten wie Zaubersprüche, mehr Magie oder neue Spezialattacken für die mutigen Streiter freischalten lassen (siehe Extrakasten). Durch die Echtzeitdarstellung wurde neben der Rendergrafik auch die klassische Weltkarte überflüssig. Durch das neue Kartensystem wisst ihr immer, wo euer Heldentrupp als Nächstes gebraucht wird, wodurch die Gefahr, sich zu verlaufen, gänzlich ausgeschlossen ist. Insgesamt verläuft das auf ca. 40 Stunden angelegte Abenteuer recht linear, lockt euch aber nach einmaligem Durchspielen immer wieder in die Welt von Spira. Dafür sorgen diverse Nebenquests (Chocobo-Rennen, Schatzsuche, Blitzball) sowie einige wirklich hartnäckige Monster vom Schlage der berühmten Ultima Weapon, denen ihr beim ersten Anlauf nicht allen begegnet.

Trotz der vielen sinnvollen Neuerungen ist eine Sache gleich geblieben: die geniale Spielbarkeit. Trotz kleinerer Mängel (zu viele Zufallskämpfe, nicht lippen-synchrone Dialoge und stellenweise leicht ruckelnde Grafik und Animationen) dürfen sich deutsche Rollenspieler schon jetzt auf einen absoluten Superhit freuen. Leider wird bis zur Veröffentlichung von *Final Fantasy X* noch einige Zeit vergehen, denn aufgrund der aufwendigen Lokalisierung ist nicht vor Sommer mit einer Veröffentlichung zu rechnen.

Henry Ernst

i Neue Fähigkeiten für die Helden

■ Damit eure schwächlichen Charaktere zu echten Fantasy-Helden werden können, müsst ihr euch mit dem Sphere Board vertraut machen. Um eurer Truppe zu neuen Fähigkeiten zu verhelfen, benötigt ihr zwei Dinge: die so genannten Ability Points, die ihr nach jedem gewonnenen Kampf erhaltet, und



Spheres. Nachdem ihr genügend Ability Points gesammelt habt, werden diese automatisch in Sphere-Levels umgewandelt. Damit kann eure Figur einen Zug auf dem Board machen und gelangt so zu Slots, hinter denen sich neue Fähigkeiten verbergen. Wenn ihr diese Fähigkeiten aktivieren wollt, kommen die Spheres zum Einsatz (Spheres erhaltet ihr von besiegten Monstern oder ihr findet sie unterwegs). Platziert ihr eine Kugel auf dem passenden Slot, erhält eure Spielfigur eine neue Fähigkeit.

FINAL FANTASY X

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

Spieler: 1
Genre: Rollenspiel
Termin: Juli
Hersteller: Squaresoft
Besonderheiten: Aufbruch in eine neue Rollenspiel-Generation

EINSCHÄTZUNG:

Super

„FF X ist ein weiterer Meilenstein in der Final Fantasy-Geschichte.“



Experience...

AKkaim

Final Fantasy XI

Nach zehn erfolgreichen Solo-Abenteuern stößt Squaresoft mit dem neuesten Ableger der Final-Fantasy-Saga in die **unendlichen Weiten der Online-Spielewelt** vor.

■ *Final Fantasy XI* entführt euch in eine märchenhafte Welt namens Vana'Diel. Das Zusammenspiel von Technik und Magie ermöglicht es den drei großen Rassen, in Frieden über ihre Reiche zu herrschen und die Früchte ihres Lebens zu genießen.

Vana'Diel unterteilt sich in drei große Rei-

che, die von den Hume, den Tartaru und den Elfen bewohnt werden. Die Menschen (Hume) leben im Land Bastuuk. Durch ihre fortschrittliche Technologie und die umfangreichen Vorkommen an Mithrill, einem kostbaren Edelmetall, sind die Menschen zu einer der führenden Nationen Vana'Diels aufgestiegen. Im Gegensatz zu den Hume leben die in Windas beheimateten Tartaru in vielen kleinen Stämmen und zeichnen sich vor allem durch ihr hohes magisches Potenzial aus. Bei den kriegerischen Elfen hingegen herrscht ein ständiger Kampf zwischen Königstreuern und religiösen Fanatikern. Leider wird plötzlich nicht nur der Friede zwischen den Völkern, sondern auch die Existenz der gesamten Welt bedroht. Eine uralte, finstere Macht lauert im Verborgenen darauf, die Grenzen der Reiche zu stürmen und alles zu vernichten, was sich ihr in den Weg stellt.

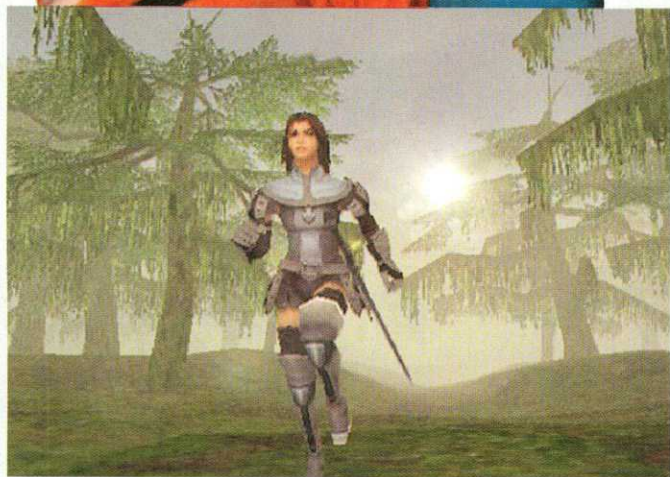
SCHÖNE NEUE ONLINE-WELT

Die Hoffnungen der Bewohner von Vana'Diel ruhen in diesen finsternen Zeiten auf einer alten Weissagung. Diese besagt, dass sich eines Tages wundersame Zauberportale öffnen und tapfere Krieger aus allen Teilen der Welt zusammenströmen werden, um das Böse zu bekämpfen. Bevor der Spieler allerdings ins Online-Abenteuer aufbrechen kann, gilt es, eine umfangreiche Charaktergene-

rierung zu absolvieren und Fähigkeitspunkte auf verschiedene Attribute zu verteilen. Zusätzlich lassen sich im Laufe des Spiels noch unterschiedliche Berufe und Fähigkeiten erlernen, mit denen ihr, falls gerade keine Monster gemeuchelt werden müssen, euren Lebensunterhalt bestreiten könnt. Nachdem ihr eure Spielfigur entworfen habt, geht es auch schon los. In Partys mit bis zu sechs Leuten dürft ihr durch heißen Wüstensand, kalte Gletschergebirge und feuchte Sumpflandschaften ziehen. Da gerade bei Online-Spielen Kommunikation einen sehr hohen Stellenwert besitzt, entwickelte Squaresoft ein auf Icons basierendes Worteingabesystem, mit dem ihr euch auch ohne ein Keyboard verständlich machen könnt. Kommt es zum Kampf, greift ihr auf Magie oder Waffengewalt zurück und erntet für jedes erledigte Monster Erfahrungspunkte, die ihr in die Weiterentwicklung eures Charakters investiert. Sollte eure Heldentruppe auf einen besonders mächtigen Gegner treffen, habt ihr zudem noch die Möglichkeit, Allianzen mit anderen Spielergruppen einzugehen.

ABWARTEN UND TEE TRINKEN

Neben der Tatsache, dass es sich bei *FF XI* um ein reines Online-Spiel handelt, überrascht vor allem der grafische Stil des Spektakels. Im Gegensatz zu den bekannten Konsolen-Spie-



■ Grafisch bietet Final Fantasy XI deutlich westlich angehauchte Kost, die sich am ehesten mit dem Klassiker Vagrant Story vergleichen lässt.



■ Als Einzelspieler habt ihr kaum eine Chance, gegen die vielfältigen Monster in Vana'Diel zu bestehen. Glücklicherweise seid ihr fast nie allein unterwegs.



■ In einer Gruppe mit bis zu sechs Spielern fällt es natürlich deutlich leichter, den garstigen Monstern das Fell über die Ohren zu ziehen.



■ Wie es sich für ein zünftiges FF-Abenteuer gehört, sind auch die Chocobos mit von der Partie. Ob ihr euch, wie in Final Fantasy VII, wieder als Vogelzüchter versuchen dürft, ist leider noch nicht bekannt.

len wird euch *FF XI* nicht mit japanophiler Knuddel-Optik, sondern mit einem deutlich westlicheren Grafikstil, der sich am ehesten mit *Vagrant Story* vergleichen lässt, überraschen. Mächtige Drachen, finstere Burgen und abwechslungsreiche Landschaften warten darauf, von euch erkundet zu werden. *Final Fantasy XI* wird ausschließlich über Squaresofts PlayOnline-Portal spielbar sein. Neben Telefon- und Providerkosten kommt eine monatliche Gebühr auf den geneigten Spieler zu, die in den USA bei etwa 20 Dollar liegen soll. Jeder, der sich einen ersten Eindruck von *FF XI* verschaffen möchte, sollte mal auf www.playonline.com surfen, denn dort lassen sich via Webcam Livebilder aus der kürzlich in Japan angelaufenen Beta-Testphase anschauen.

Henry Ernst



■ Ob ihr als edler Recke oder hässlicher Oger die Landschaften von Squaresofts kommandem Online-Kracher durchstreifen wollt, liegt ganz allein bei euch.



■ Das Reich der Menschen zeichnet sich durch eine hohe technologische Entwicklung und die enormen Mithrillvorkommen aus.

FINAL FANTASY XI

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

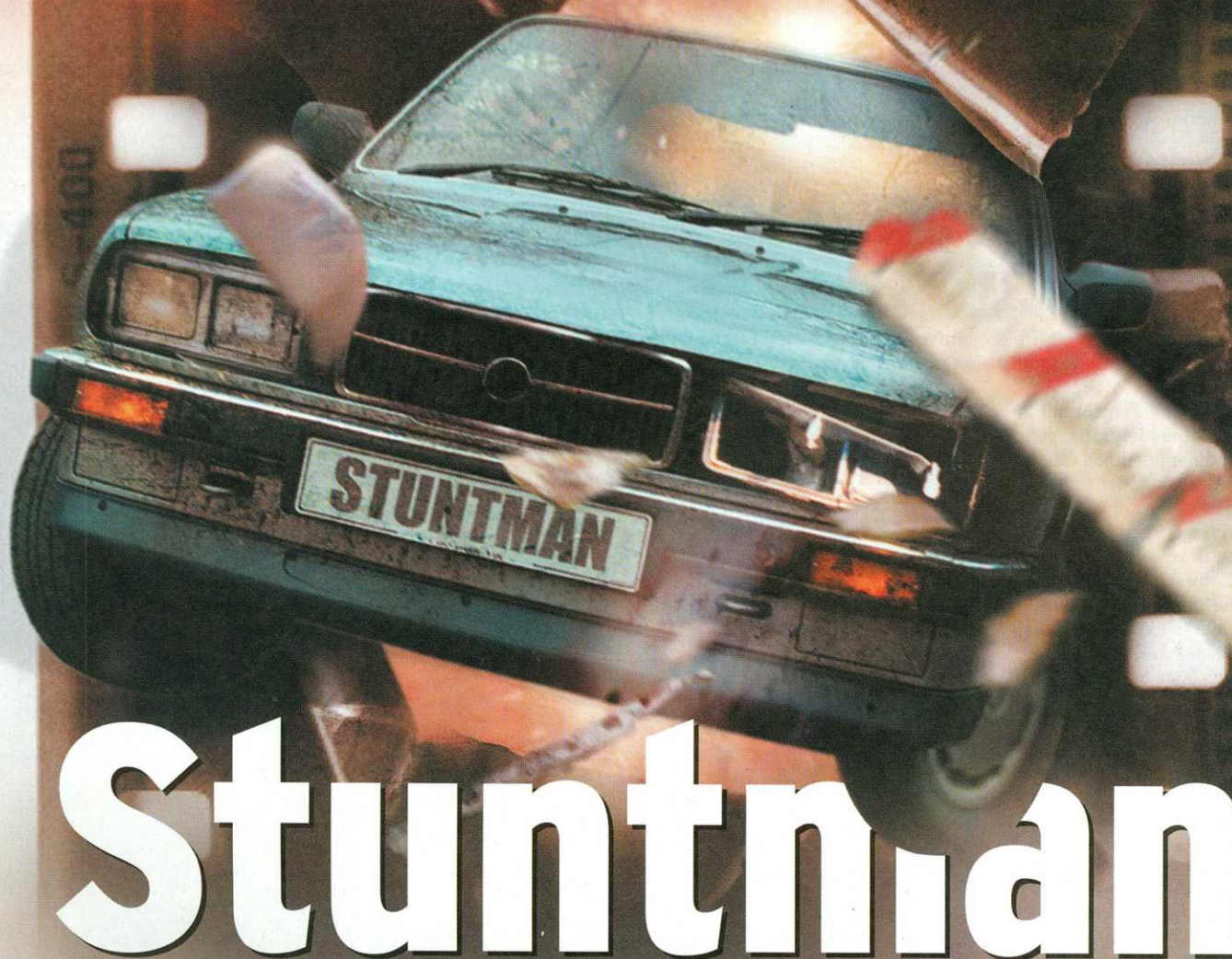
Spieler: 1
Genre: Rollenspiel
Termin: Nicht bekannt
Hersteller: Squaresoft
Besonderheiten: Erstes Online-Rollenspiel für die PS2

EINSCHÄTZUNG:

Super

„Final Fantasy online – man darf gespannt sein.“





Stuntman

Wer von einer großen Filmkarriere träumt, kann nun bei Stuntman sein virtuelles Glück versuchen und in die Glamour-Welt Hollywoods eintauchen.

■ Als Neuling habt ihr es in der Branche nicht leicht. Die Aufträge sind rar gesät und die Bezahlung entsprechend schlecht. Mit den monatlichen Einnahmen kann man sich gerade einmal eine Bruchbude am Rand der Stadt mieten. Harte Zeiten. Um über die Runden zu kommen, bleibt euch nichts anderes übrig, als in billigen Produktionen mitzuwirken und euch mit guten Leistungen für größere Projekte zu empfehlen. Habt ihr euch für den Karrieremodus entschieden, warten alle Höhen und Tiefen des Stunt-

man-Lebens auf euch. Nachdem ihr euch morgens ein paar Tropfen Wasser ins Gesicht geworfen habt, hört ihr bei der ersten Kippe den Anrufbeantworter ab. Wie gewohnt haben sich ein paar schmierige Produzenten gemeldet, die für ihre B-Movies noch einen Dummen für die Stunt-Einlagen suchen. Da ihr keine andere Wahl habt, nehmt ihr an und macht euch auf den Weg zum Drehort. Dort angekommen, erhaltet ihr vom Regisseur genaue Angaben über die Art der Stunts und deren Durchführung. Erwartet nichts Spektakuläres: Eine 180°-Drehung

hier und ein kleiner Sprung da, das ist alles, was das Budget der Billigstreifen hergibt. Schafft ihr es, mindestens 75 Prozent der Stunt-Vorgaben zu erfüllen, ist der Chef zufrieden und zahlt euch aus. Wenn ihr euch eine Weile durch den Bodensatz des Filmbusiness gewühlt habt, verbreitet sich euer Ruf wie ein Lauffeuer und bald habt ihr sogar die Firmenchefs der ganzen Branche am Hörer. Endlich dürft ihr euer Können in einem angemessenen Rahmen beweisen. Die Anforderungen der Arbeitgeber

steigen allerdings gewaltig. Jetzt warten packende Verfolgungsjagden, spektakuläre Überschlänge und sogar ein Sprung durch einen fahrenden Zug auf euch. Es versteht sich von selbst, dass die Gage gemäß dem eingegangenen Risiko um einiges höher ausfällt und euch auch ein nobleres Umfeld beschert. Die Zeit der billigen Klitschen ist vorbei, nichts wie hinein ins eigene Apartment in einem schneien Stadtviertel. Eure Jobs führen euch bald um den ganzen Erdball. In Ägypten wartet ein gefährlicher Stunt bei den Pyramiden auf euch,



■ Rampen stellen eine große Herausforderung dar. Von der Anfahrsstrecke bis hin zum Tempo muss alles vorberechnet sein.



■ Dieses wacklige Gefährt erfordert eure vollste Konzentration. Bei dem kleinsten Fahrfehler kippt es um.

während in Monte Carlo ein wildes Rennen entlang der Steilküste euren Adrenalinspiegel steigen lässt.

HARTE TYPEN UND HEISSE DAMEN

Natürlich hat das Reflections-Team wieder einmal dafür gesorgt, dass der Spieler vom Blechschaden geradezu erschlagen wird. Reflections-Chef und bekennender *Ein Colt für alle Fälle*-Fan Martin Edmondson hat mit den PS-one-Titeln *Destruction Derby*, *Dukes of Hazzard* und *Driver* seine Vorliebe für Massenkarambolagen bereits eindrucksvoll bewiesen. Wie gewohnt ist die Auswahl der Fahrzeuge sehr groß. Egal ob wendiges Schneemobil, wackliges Motor-Dreirad oder tonnenschwerer Panzer, ein Stuntman muss für jedes Gefährt ein Händchen haben. Genauso unterschied-

lich wie die Fortbewegungsmittel sind auch die Aufgabenstellungen der Stunts. Für Abwechslung ist also gesorgt. Wenn alle Takes eines Projektes im Kasten sind, könnt ihr eure fahrerischen Kunststücken noch einmal in spannenden Renderfilmchen genießen. Zusätzlich erhaltet ihr diverse Bonusmaterialien wie Rampen, Sprengstoff und neue Wagen, mit denen ihr eure Stuntarena interessanter gestalten könnt. In dieser dürft ihr im Arcade-Modus ganz ohne „beruflichen“ Druck die Puppen tanzen lassen und nach Lust und Laune für zerdellte Chassis sorgen. Besonders interessant ist die Atmosphäre von *Stuntman*. Da die Filme in verschiedenen Zeiten und Milieus spielen, seid ihr vor Überraschungen nicht gefeit: Mal zeigt ihr euer Können im noblen Ambiente der edlen Sektgesell-

schaft, ein andermal riskiert ihr Kopf und Kragen in einem Gangsterstreifen. Da ihr während der unterschiedlichen Produktionen ständig mit Filmausschnitten über die Handlung informiert werdet, erhaltet ihr einen durchaus realistischen Einblick in die Welt der Filmindustrie.

REFLECTIONS GELOBT BESSERUNG

Nachdem die *Driver*-Titel bei starkem Mattscheiben-Getöse mit heftigen Grafikeinbrüchen zu kämpfen hatten, wurde *Stuntman* eine neue 3D-Engine spendiert, die für ein ruckelfreies Fahrvergnügen sorgen soll. Die optische Präsentation ist ob der besseren Hardware-Möglichkeiten der PS2 sehr gelungen, wobei besonders die Zwischensequenzen überzeugen konnten. Besondere Mühe hat man sich



■ Viele Szenen werden vom Hubschrauber aus gefilmt. Damit die Filmaufnahmen gelingen, müsst ihr immer den richtigen Abstand wahren und euren Tachometer stets im Auge behalten.

STUNTMAN 2 Second Coming

Coming soon...

PlayStation[®] 2

Acclaim

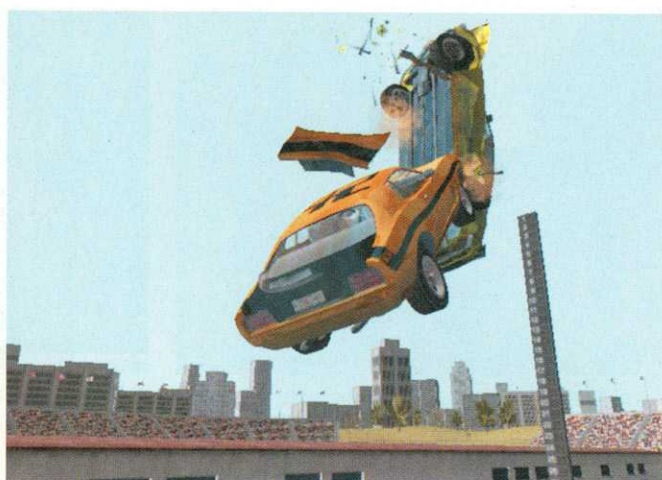


■ Nach diesem gefährlichen Kunststück ist der Jeep reif für den Schrotthändler. Hoffentlich kommen dabei keine Insassen zu Schaden.

bei der Umsetzung des Schadensmodells gegeben. Unmengen von Trefferzonen verwandeln euren Wagen in einen realistisch wirkenden Schrotthaufen. Wenn ihr einen Crash fabriziert, fliegen die entsprechenden Teile von dem Boliden weg und verteilen sich in der Umgebung. Witzigerweise wird das Wrackteil zum Teil der virtuellen Welt und so erschüttern zum Beispiel herumliegende Motorhauben beim Überfahren das Fahrzeug. Dank der frei wählbaren Kameraperspektive könnt ihr das Geschehen aus dem für euch günstigsten Blickwinkel verfol-

gen. Die virtuelle Umgebung wirkt aufgrund ihrer schönen Hintergrundtexturen und der vielen interaktiven Elemente sehr lebendig. Abgefahrene Schattenspiele und schöne Lensflare-Effekte verwöhnen das Zockerauge und unterstreichen die gelungene grafische Darbietung von *Stuntman*. Der dynamische Soundtrack passt sich automatisch der jeweiligen Spielsituation an und versetzt euch mitten in einen eigenen, spannenden Actionfilm. Kinofreaks und Driver-Fans sollten sich den Titel vormerken.

Ralph Wollner



■ In der heimischen Stuntarena könnt ihr es richtig krachen lassen. Heftige Kollisionen in luftigen Höhen sind bei *Stuntman* keine Seltenheit.

i Von der Bleistiftzeichnung zum Videospiel-Erlebnis

■ Die Vorbereitungen zu *Stuntman* nehmen viel Zeit in Anspruch. Jeder einzelne Charakter und jede Szene des Spieles wird vorerst auf Papier gezeichnet. Nachdem genügend Skizzen gesammelt sind, werden die Ergebnisse akribisch verglichen und nur die besten Entwürfe ausgewählt. Erst jetzt kann mit der virtuellen Umsetzung des neuen Reflection-Titels begonnen werden.



■ Die Filmsequenzen sind besonders interessant. Diesem netten Herren solltet ihr besser nicht in die Quere kommen.



STUNTMAN

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

Spieler: 1
 Genre: Action
 Termin: 2. Quartal
 Hersteller: Infogrames
 Besonderheiten: Realistisches Schadensmodell

EINSCHÄTZUNG:

Sehr gut

„Massig Blechschaden sorgt für actiongeladene Spielstunden.“

DIE „CORPORATION“ HAT DIE KONTROLLE ÜBER DAS LAND ÜBERNOMMEN. DIE MENSCHEN DEMONSTRIEREN IN DEN STRASSEN. DER NOTSTAND WURDE AUSGERUFEN UND ES IST ZEIT FÜR DICH, FÜR DIE FREIHEIT ZU KÄMPFEN!



STATE OF EMERGENCY



**STÜRZE DIE STADT INS CHAOS
UM DER „CORPORATION“ ZU SCHADEN.**



**MACH DICH AUF ACTION GEFASST, WENN HUNDERTE
DEMONSTRANTEN DEN BILDSCHIRM FÜLLEN –
JEDER VON IHNEN REAGIERT UNTERSCHIEDLICH
AUF DIE GESCHEHNISSE.**



**PASS AUF DICH AUF – TODESSCHWADRON DER
„CORPORATION“ STREIFEN DURCH
DIE STRASSEN UND SUCHEN NACH ÄRGER.**

PlayStation®2



VIS





■ Mit den dämonischen Grigori ist nicht gut Kirschen essen. Wohl dem, der neben Muskelkraft auch ein durchschlagskräftiges Waffenarsenal sein Eigen nennt.



■ Bei seinem ersten Besuch im Reich der Toten muss sich der Schattenkrieger ohne nennenswerte Bewaffnung mit diesem Riesenblutegel herumärgern.

Shadow Man 2econd Coming

Acclaim entführt euch **zum zweiten Mal in die Welt des Voodoo**. Um eine uralte Bedrohung abzuwenden, müsst ihr in der Haut des Shadow Man unzählige Gefahren bestehen.

■ Die Unterwelt. Ein dunkler, verfluchter Ort, ein Ort, an dem sich jede Seele nach dem Tod ihrer fleischlichen Hülle wieder findet. Sobald das Licht der Sonne verschwunden ist, findet sich auch Mike LeRoi in dieser Welt voller Qual und Finsternis; aber nicht um das Schicksal der sterblichen Seelen zu teilen, sondern um dem geneigten PlayStation-2-Spieler Acclaims apokalyptische Version eines Lebens nach dem Tode zu präsentieren. Einst war Mike LeRoi ein normaler Mensch, doch eine finstere Intrige der Voodoo-Priesterin Nettie verwandelte den netten Jungen von nebenan in ein Wesen, das zwischen der Welt der Lebenden und der Toten zu wandeln vermag. Durch die Schattenmaske auf seiner Brust mit unglaublichen Kräften ausgestattet, wird Mike LeRoi nach Sonnenuntergang zu Shadow Man, tot und doch nicht tot, durch den Fluch der Maske Nettie zu ewigem Gehorsam verpflichtet. Nachdem sich Mike von seinem - gelinde gesagt - mäßigen PSone-Auftritt erholt hat, macht sich der zynische Schattenkämpfer nun erneut daran, den Dämonen der Unterwelt kräftig in die Suppe

zu spucken. Wie es sich für ein Spiel, das auf der zurzeit angesagten Horrorwelle mitsurfen will, gehört, fließt auch bei *Shadow Man* grünes oder rotes Blut in Strömen.

DER FEIND LAUERT IM DUNKELN

Im Gegensatz zum PSone-Vorgänger, in dem ihr es mit den berühmtesten Massenmördern der vergangenen Jahrhunderte zu tun hattet, ist die Bedrohung im 128-Bit-Zeitalter von wesentlich größerem, fast schon biblischem Ausmaß. Die Grigori, eine arglistige Dämonenrasse, haben es sich in den vergangenen 2.000 Jahren unter den Menschen gemütlich gemacht.

Gänzlich unerkannt gelangten einige von ihnen zu Reichtum, hohem gesellschaftlichen Ansehen und Macht. Nur eines fehlt den spitzzahnigen Kreaturen noch zum Glück: ihr Anführer und Meister Asmodeus. Dieser sitzt in einer Dimension namens Gehenna und wartet nur darauf, von seinen Untertanen auf die Welt der Lebenden losgelassen zu werden. Sollte es den Grigori gelingen, Asmodeus aus seinem Gefängnis zu befreien, würde dies die Vernichtung der Menschheit nach sich ziehen. Bei seinem Kampf gegen die finsternen Mächte erhält Muskel-Mike Unterstützung von drei weiteren Charakteren: Die





■ Um die mystische Welt des Voodoo zum Leben zu erwecken, griffen die Programmierer auf eine völlig neue Art der Grafikberechnung zurück.



■ Shadow Man bietet kernige Action und ein paar wirklich tolle Effekte. Bleibt zu hoffen, dass die Schwankungen in der Bildwiederholungsrate bis zur Testversion behoben sind.

400 Jahre alte Voodoo-Priesterin Nettie steht Mike mit Rat und Tat zur Seite. Jauntie ist ein irischer Zwerg mit einer Vorliebe für Alkohol und einer besonderen Fähigkeit: Genau wie Shadow Man kann auch er die Welt der Toten besuchen. Als Letzter im Bunde agiert Thomas Deacon, ein ehemaliger Polizist und Geisterjäger, der mit den Grigori noch eine persönliche Rechnung offen hat. Euer Abenteuer beginnt in Mikes Bar Wild at Heart und führt euch durch sieben umfangreiche Areale, von den stürmischen Inseln Irlands über die



■ Wenn Shadow Man zuschlägt, fliegen die Fetzen. Daher wird Acclaim zwei Versionen auf den Markt bringen.

verschnittenen Wälder Russlands bis hin zu den tiefsten Tiefen der Unterwelt.

WANDERER ZWISCHEN DEN WELTEN

Im Spiel steuert ihr Mike LeRoi wechselweise als Mensch oder Shadow Man zu düsterer Musik

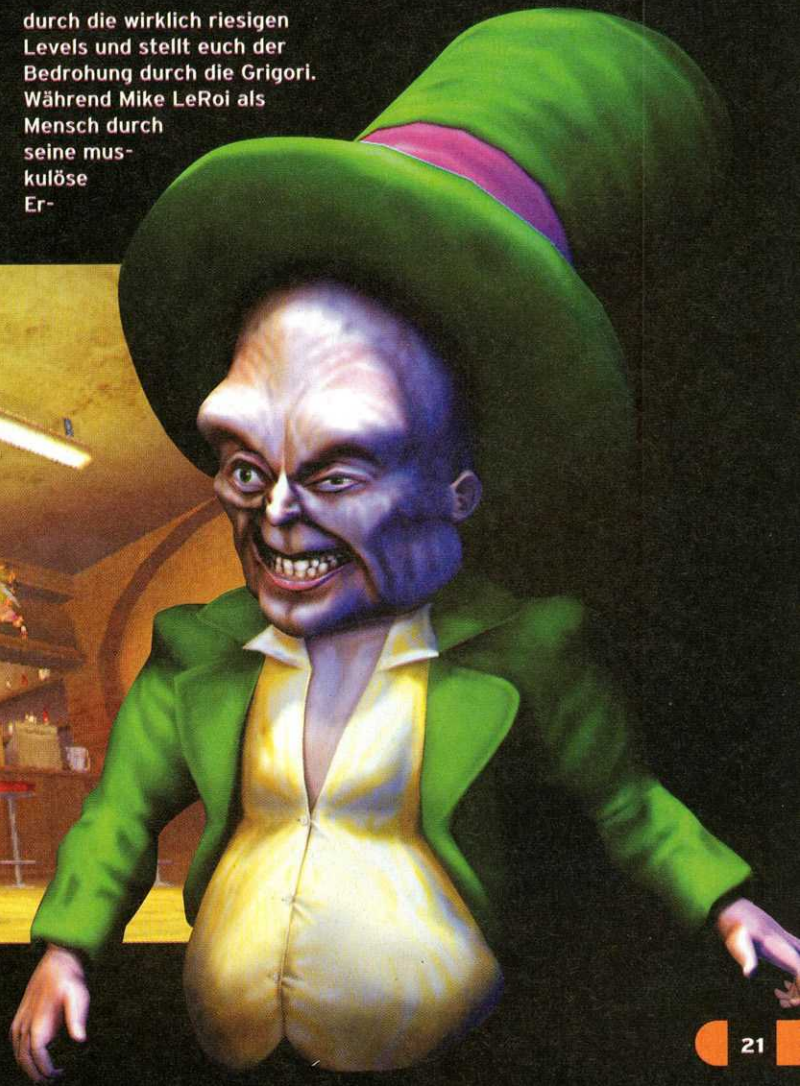
durch die wirklich riesigen Levels und stellt euch der Bedrohung durch die Grigori. Während Mike LeRoi als Mensch durch seine muskulöse Er-



■ In den tiefen Höhlen der monsterbevölkerten Unterwelt lauern vielfältige Gefahren auf unseren modrigen Helden.



■ Im Gegensatz zum technisch eher mäßigen PSone-Vorgänger profitiert Shadow Mans zweiter Konsolenauftritt von der Hardwarepower der PS2.





■ Bei Tag verwandelt sich der gruselige Schattenkämpfer in einen muskelbepackten Hünen, der die Welt der Lebenden nach den Grigori durchforstet.



■ Wenn Mike seine Voodookräfte entfesselt, zeigt die PlayStation 2, was in ihr steckt, beeindruckende Lichteffekte und blitzschnelle Kameraswenks inklusive.

i Der Schattenmann und die Zensur:

■ Da *Shadow Man Zecond Coming* alles andere als ein Kinderspiel ist, haben sich die findigen Leute bei Acclaim dazu entschlossen, zwei Versionen des Grusel-Spektakels auf den deutschen Markt zu bringen. Die Variante für minderjährige Zocker wird grünes Blut bieten und um einige derbe Details entschärft sein. Bei der Ab-18-Version kommt ihr in den Genuss des komplett ungeschnittenen Spiels. Beide Spiele werden zum selben Preis in den Läden stehen. Wir von der PSG hoffen, dass diese Idee auch bei anderen Herstellern aufgegriffen wird.

scheinung beeindruckt, bietet er als Shadow Man ein eher abstoßendes Bild. Fauliges Fleisch verstellt den Blick auf innere Organe und morsche Knochen nur ungenügend, wobei der unheimliche Glanz in Mikes Brustkorb die düsteren Schauplätze in gespenstisches Licht taucht. Neben den verschachtelten Levels bekommt ihr es natürlich auch mit unzähligen Kreaturen der Finsternis zu tun. Verrottende Zombies wollen euch ans Le-

der, riesige Mutanten lauern euch in dunklen Ecken auf und gigantische Endgegner machen euch das Leben schwer. Um seinen vielfältigen Feinden zu begegnen, hat Mike/Shadow Man Klängen an seinen Unterarmen angebracht, mit denen er eindrucksvolle Schlagkombinationen ausführen kann. Sollte dies nicht reichen, gibt es noch jede Menge Waffen, mit denen es sich prima aufräumen lässt. Genau wie Mike haben auch die Waffen zwei

Gesichter. Was bei Tageslicht noch eine ganz normale Desert Eagle gewesen ist, verwandelt sich nach Sonnenuntergang in die gefürchtete Shadow Gun, mit deren Geschossen Mike die Seelen seiner Opfer in Stücke reißen kann. Neben Granatwerfern, Schrotflinten und Maschinenpistolen verfügt der dunkle Held auch noch über verschiedene Voodoo-Zauber. Abhängig von der Stärke eurer Fähigkeiten verwandelt ihr Shadow Man in einen brennenden Derwisch, belegt eure Widersacher mit der Pest oder blast das dämonische Gezücht mit einer Schockwelle vom Bildschirm. Insgesamt wird es in *Shadow Man Zecond Coming* über 35 verschiedene Waffen und Ausrüstungsgegenstände geben. Ähnlich wie in *Soul Reaver 2* bewegt ihr euch mithilfe der gut durchdachten

Analogsteuerung durch die unwegsamen Areale, taucht in tiefen Gewässern nach Gegenständen und löst jede Menge Rätsel. Grafisch macht *Shadow Man*s zweiter Auftritt einen guten Eindruck. Durch die neu entwickelte Grafik-Engine entfesselt der Voodoo-Krieger ein wahres Effekt-Inferno auf eurer PlayStation. Grandiose Lichteffekte und Farbspielereien zeigen deutlich, was die PS2 auf dem - beziehungsweise im - Kasten hat. Die Levels bewegen sich mit konstanten 30 Bildern pro Sekunde über den Bildschirm, sind detailliert gestaltet, ohne allerdings die optische Pracht von Eidos' Konkurrenzprodukt zu erreichen. Um das cineastische Flair des Titels noch zu steigern, verpflichtete Acclaim übrigens die Synchronstimmen von Samuel L. Jackson, Alf und Whoopie Goldberg. Freut euch auf die nächste Ausgabe, wenn wir den Schattenmann einem ausführlichen Test unterziehen werden.

Henry Ernst



■ Im weiteren Verlauf des Spiels erhaltet ihr nicht nur durchschlagende Waffen, sondern dürft euren widerwärtig in Szene gesetzten Gegnern auch mit verschiedenen Hieb- und Stichwaffen auf den modrigen Leib rücken.

SHADOW MAN ZECOND COMING

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

Spieler: 1
Genre: Action-Adventure
Termin: Februar
Hersteller: Acclaim
Besonderheiten: Düstere Story, gute Effekte

EINSCHÄTZUNG:

Sehr Gut

„Mike LeRois zweiter Auftritt hat das Zeug zum Hit.“



el.: 02504-9330-11 bis 16 Fax: 02504 - 9330 - 99

FREAK'S SHOP

Mo.-Fr.: 8.30-19.45 Uhr Sa.: 9.00-13.00 Uhr

Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte

PREISE in EURO! **EURO = 1,95583 DM**

PlayStation:

ACTION:

7: Die Welt ist	25,54
onauts	15,31
ocalypse	17,88
my Men:	
arges Heroes 2	17,88
am Assault	17,88
ault Rigs	15,31
ovie	15,31
ade a/uncut	40,88
ast Radius	15,31
g Riders	15,31
2: Final Resist.	25,54
ntipede	15,31
ase the Express	25,54
olony Wars	20,43
olony Wars 2: Veng.	20,43
ime Killer	15,31
ises Beat	20,43
anger Girl a/uncut	30,65
arklight Conflict	15,31
rdgem Arena <a>	17,88
ake Nukem: Land of	15,31
ake Nukem: Time to	25,54
enzying Force 2	15,31
enzy	15,31
uture Cop LAPD	20,43
Darius	15,31
rand Theft Auto	15,31
and Theft Auto 2	17,88
TA London Mission	15,31
TA 1 & London	25,54
rudge Warriors	10,20
ungage	15,31
ard Boiled	15,31
arassic Park 2	15,31
one Soldier	25,54
dt. & ungeschnitten	
achine Hunter	20,43
illennium Soldier	20,43
ike: The Mission	20,43
azer Front	43,43
Type Collection	20,43
ainbow Six	17,88
y Crises-Ray Storm	22,54
ebot 3D	15,31
etro Force	20,43
iot	20,43
ising Zan	20,43
osco Mc Queen	15,31
anwein	12,76
adow Gunner	25,54
oviet Strike	15,31
pace Debris	17,88
pace Invaders	15,31
pawn	20,43
pec Ops	15,31
pec Ops: Covert A.	17,88
pec Ops Ranger E.	17,88
piderman	20,43
trider 2	17,88
iny Tank	20,43
rap Runner	20,43
unnel B1	15,31
unel P.	30,65
iper <a>	15,31
arhawk	20,43
DL: Thunder Tanks	20,43
DL: Warjetz	15,31
ena - Warrior Prin.	20,43
2	15,31

RENNSPIEL:

Crash Bandicoot 2	25,54
Crash Bandicoot 3	25,54
Crash Bash	25,54
Digimon World	43,43
Disney Mulan Story	25,54
Donald Duck Quack	38,31
Dreams	15,31
Ein Königreich für ein	
Lama	25,54
Flintstones Bowling	28,10
Gex Deep Cover a	15,31
Gex 3D Return the	20,43
Goldie	15,31
Goofys Funhouse	30,65
Grinch: S.Christmas	25,54
G.Z. - S.Z. 2	20,43
Heart of Darkness	15,31
Hercules	25,54
Hugo 2	25,54
Hugo 3D: D.Geheimnis	28,10
Hugo Diamantenfieber	30,65
Inspector Gadget	28,10
Iznogud	20,43
Jersey Devil	15,31
Johnny Bazookatone	20,43
Kiss Pinball	15,31
Landmaker "Puzzle"	15,31
Live Wire	15,31
Lucky Luke 2001: Im	
Westernfieber	33,21
Magical Drop	17,88
Mat Hoffmanns BMX	40,88
Mega Man X5	25,54
Mickey Wild Adv.	25,54
Moho	20,43
Moses-Prinz von	
Ägypten	15,31
Mr. Domino	20,43
Mr. Driller	15,31
Nice Cats	15,31
Party Time mit Winnie	
Puuh	25,54
Pet in TV	20,43
Pong	15,31
Power Diggerz	30,65
Poy Poy	20,43
Pro Pinball: Big USA	25,54
Pro Pinball Fantastic	
Journey & The Web	20,43
Psybadek	15,31
Rascal	15,31
Rat Attack	20,43
Rayman	20,43
Rayman Lesen & Rech.	15,31
Ruff & Tumble	15,31
Rugrats	25,54
Rugrats Studio Tour	20,43
Saltwater Fishing	17,88
Scrabble	30,65
Sheep Dog'n Wolf	40,88
South Park Chef's Luv	20,43
Spider	15,31
Spot goes Hollywood	15,31
Spyro the Dragon	25,54
Spyro the Dragon 2	25,54
Spyro 3	25,54
Starsweep	15,31
S. Puzzle Fighter 2	20,43
Swing	20,43
Tarzan	25,54
Tomb Buddies	20,43
Thrasher: Skate & D.	15,31
Tim & Struppi	
Abenteuereisen	33,21
Tony Hawks Skateb.	17,88
Tony Hawk 2	25,54
Tony Hawk 3	25,54
Tony Story 2	43,43
Wer wird Millionär 2?	35,76
Wild 9 & T-Shirt "PSX-	
Symbol"	20,43
Worms Armageddon	17,88
Worms Pinball	15,31
You don't know Jack	25,54
(Justices Ratespiel)	

FLUGSIMULATION:

Ace Combat 3	25,54
Eagle One: Harrier A.	20,43
Thunderhawk 2	15,31
Thunderhawk 2	25,54
a/ungeschnitten	
Wing Over 2	20,43

MUSIKSPIEL:

Beatmania incl. Contr.	40,88
Dancing Studio Euxim	40,88
Newc.: Be A Popstar	35,76
Dschungelbuch Gro.	25,54
Fluid / Pulse / Depth	20,43
Music	15,31
PaRappaTheRapper	20,43
Spice World	20,43
Bust-A-Move 4	20,43
Um Jammer Lammy	22,98
Vib-Ribbon	22,98

ROLLENSPIEL:

Alundra 2	20,43
Breath of Fire 3	20,43
Breath of Fire 3 & Pin, T-	
Shirt & Drachenfigur	25,54
Breath of Fire 4	25,54
Eternal Eyes	15,31
Final Fantasy 7 incl.	
Spielberater	40,88
Final Fantasy 8	25,54
Final Fantasy 9	30,65
Grandia	17,88
Granstream Saga	35,76
Kings Field	35,76
Kingsley Adv.	35,76
Koudelka	30,65
Legend of Dragoon	45,99
Saga Frontier 2	40,88
Shadow Madness	35,76
Vagrant Story	25,54

(EGO-) SHOOTER:

Alien Trilogy	15,31
Alien Trilogy a/uncut	30,65
Armored a/uncut	20,43
Brahma Force	20,43
Gunfighter: Legend of	
Jesse's James	35,76
Hexen a/uncut	25,54
Medal of Honor 2	25,54
Mighty Hits Special	20,43
Shadow Master	20,43
Time Crises: Projekt	
Titan	35,76
Time Crises: Projekt	
Titan + G-Con Gun	61,33

SPIELSAMMLUNG:

Caesars Palace 2000	20,43
Crash Team Racing	25,54
Cyberspeed	15,31
Driver	15,31
Driver 2	25,54
Duke of Hazard	17,88
Extreme 500	15,31
F1 2000	15,31
F1 Ch. Season 2000	25,54
F1 Racing Champion-	
ship 2000	15,31
F1 World Grand P.	15,31
Formel 1 '97	15,31
Formel 1 '98	20,43
Formel 1 '99	20,43
Formel 2000	25,54
Formel 1 2001	35,76
Formula Karts	20,43
Gran Turismo 2	25,54
Große Dino Rennen	28,10
Hot Wheels Racing	15,31
International Moto X	22,98
Jet Rider 2	20,43
Killer Loop	15,31
Mega Man Battle & C.	20,43
Micro Maniacs	15,31
Midnight Run	20,43
Monster Racer	17,87
Moto Racer World T.	25,54
Motor Mash	15,31
Motorcross Mania	15,31
Need for Speed 3	20,43
Need for Speed 5	25,54
Newman H. Racing	15,31
Nicktoons Racing	33,21
Powerboat Racing	15,31
Racing Simulation 2	15,31
Rally Championship	25,54
Rally Cross	20,43
Rally Masters	20,43
Rapid Racer	20,43
Ridge Racer 4	15,31
Ridge Racer Rev.	20,43
Road Rage	15,31
Road Rash 3D	20,43
Roadster	20,43
Rollage Stage 2	25,54
Running Wild	15,31
S.C.A.R.S. (4 geteilter	
Bildschirm)	20,43
Speedster	20,43
Streak Howerboat R.	20,43
Street Racer	20,43
Street Skater	15,31
Street Skater 2	20,43
Superbike 2000	20,43
Supercross 2000	20,43
Toca Touring Car 2	15,31
Total Drivin'	15,31
Toy Story Racer	20,43
V-Rally 2	17,88
Vanishing Point L.E.	30,65
VMX Racing	20,43
World Scariest Police	30,65
Wreckin' Crew	15,31

SIMULATION / STRATEGIE:

Anstoß Premier M.	15,31
BDFL Manager 2001	35,76
BDFL 2002	40,88
Catan: Die erste Insel	25,54
C & C 2: Alarmstufe	15,31
Creatures	17,88
Dark Omen: Warham.2	25,54
Dune 2000	17,88
Frontschweine	17,88
Hidden & Dangerous	17,88
Legend of Kartia	20,43
Lego Rock Raiders	20,43
Player Manager 99	15,31
Populous	15,31
Premier Manager	15,31
Railroad Tycoon 2	20,43
Sentinel Returns	20,43
Theme Park	25,54
Theme Park World	45,99
Unholy War, The	20,43
V 2000 <a>	15,31
Vandal Hearts	25,54
War of the Worlds	15,31
Warhammer	20,43
Warzone 2100	15,31
Worms World Party	17,88
Z	25,54

PlayStation 2:

Action Replay 2 V2 incl.	296,04
DVD Region X + Memo	45,99
Dual Pad "Jaguar"	17,87
Dual Shock Original	28,10
DVD Fernbedienung	15,31
Equalizer	15,31
Keyboard	28,10
Lenkrod "Jaguar"	51,10
Link Kabel	15,31
Skate Board	51,10
V-Stand incl. Storage	15,31
Memory Card Org.	43,43
Memory Card 16 MB	48,55
Multi Tap	ab 30,65
RGB / Scart Kabel	
"umschalbar"	17,87
S-VHS Kabel	10,20
X-ploder 2	43,43
4 x 4 Evolution	30,65
7 Blades	51,10
18 Wheeler	51,10
Age of Empires 2	53,66
Air Blade	53,66

DVDs für je 15,31

Euro: Akira, Geballe Ladung, Leon, Master of Horror 1, B. Stone Cold, u.v.a.

Zubehör: Alone in the Dark 51,10, Armored Core 2 45,99, Atlantis 3: Die neue 45,99, ATV Off Road 53,66, Baldurs Gate 2 53,66, Bass Strike 53,66, Batman Vengeance 43,43, Capcom vs SNK 2 53,66, City Crises 35,76, Crash Bandicoot 51,10, Crazy Taxi 51,10, Dark Cloud 53,66, Dead or Alive 2 43,43, Devil May Cry 53,66, Donald Duck Quack 35,76, Drop Ship 53,66, DSF Fußball Manager 53,66, Ephermeral Fantasia 51,10, Eternal Ring 51,10, Evergreen 51,10, Evil Twin 53,66, Extermination 53,66, F1 2001 45,99, F1 Racing Champ. 35,76, FIFA 2002 53,66, Flucht von Monkey I. 53,66, Formel 1 2001 43,43, Freak Out 30,65, Fur Fighters + 51,10, Gauntlet: Dark L. 51,10, Grand Turismo 3 53,66, Grand Theft Auto 3 53,66, Gun Griffon 30,65, Half Life dt. 51,10, Heroes of M & M 35,76, Hidden Invasion 53,66, Int. Track & Field 40,88, Jak & Daxter 53,66, James Bond: Agent 53,66, Set Ski Riders 53,66, Kengo: Master 45,99, Klonoa 2 53,66, Le Mans 24 45,99, MDK 2 51,10, Moto GP 40,88, Motor Mayhem 53,66, Mumie kehrt zurück 53,66, MX Rider 51,10, NBA Street 53,66, Oni 30,65, Onimusha Warlords 53,66, Operation Winback 51,10, Paris Dakar Rally 51,10, Portal Runner 51,10, Pro Evolution Soccer 53,66, Projekt Eden 53,66, Rayman 53,66, Rayman Revolution 35,76, Ready to Boxing 2 35,76, Red Faction 53,66, Resident Evil C.V.X 53,66, Ridge Racer 5 40,88, Ring of Red 53,66, Rune: Viking Warlord 51,10, Shadow of Memories 51,10, Shaun Palmers Pro Snowboarder 53,66, Silent Hill 2 53,66, Silent Scope 2 51,10, Silpheed 30,65, Simpsons Road R. 53,66, Smugglers Run 30,65, Smugglers Run 2 51,10, Soul Reaver 2 53,66, Spy Hunter 51,10, SSX Tricky 53,66, Star Wars Starfighter 45,99, Star Wars S.B.Racing 45,99, Summoner 53,66, Surfing H2O 25,54, Tarzan "Disney" 53,66, Tekken Tournament 45,99, This is Football 53,66, Thunderhawk: Oper. 53,66, Time Crises 2 53,66, Time Splitters 51,10, Tony Hawk Skater 3 53,66, Top Gun 51,10, Twisted Metal Black 53,66, Unreal Tournament 45,99, Warriors of M & M 35,76, Wer wird Millionär 2? 53,66, Woody Woodpecker 25,54, World Rally Champ. 53,66, WWF Smackdown 3 53,66, X-Squad 45,99, Zone of the Enders 40,88

Geplante Neuheiten PSX: Barbie Rescue Heroes, Black & White (15.02.), Hellboy (15.02.), Hugo und der teuf., Spiegel, Largo Winch, Mega Man X6, Monster Inc., Ms. Spider, Pro Evolution Soccer (16.2.), Pyjama Sam, Scooby Doo und die Cyber Scooter Racing, 20.43, Sesamstraße: Street Sports

Geplante Neuheiten Play Station 2: Ace Combat 4, 53,66, Casper (15.01.), 51,10, Centre Court Tennis, 53,66, Deus Ex (15.02.), 53,66, D.N.A. (07.02.02.), 51,10, Dune, F. Herbert's, 45,99, Ecco the Dolphin, 53,66, Endgame (15.01.), 51,10, ESPN Int. Winter Sports, G-Surfers (25.01.02.), 53,66, Giants (14.2.), 51,10, Godai Elemental Force, GTC Africa (17.01.), 53,66, Guilty Gear X (07.02.), 51,10, H2 Overdrive, 53,66, Head Hunter (30.1.), 53,66, Herdy Gerdy (15.2.), tba, Iron Aces 2: Birds of Prey, Jurassic Park Survival, Legend of Alon d'Ar, Legend of Wrestling 53,66, Legion: (Excalibur), 53,66, Maximo (15.2.), 53,66, Metal Gear Solid 2 (07.03.), Monsters Inc. "Disney", Moto GP 2 (15.2.), 53,66, No one Lives Forever, Parappa the Rapper (15.2.), Penny Racers, 51,10, Resident Evil: Survivor 2, REZ (30.01.02.), 53,66, Robot Warlords, 25,54, Salt Lake 2002, 53,66, Shadow Man 2, 53,66, Star Wars Racer 2 (25.1.), State of Emergency, 53,66, Suikoden 3 (15.02.), tba, Sunny Garcia Surfing (15.1.), Time Crises 2 incl. G-Con, UEFA Champ.01/02, 53,66, V-Tennis (15.02.), tba, Wipeout Fusion, 53,66, WTA Tour Tennis (15.02.), Zorro (31.01.), 45,99

Simulation / Strategie: Anstoß Premier M., 15,31, BDFL Manager 2001, 35,76, BDFL 2002, 40,88, Catan: Die erste Insel, 25,54, C & C 2: Alarmstufe, 15,31, Creatures, 17,88, Dark Omen: Warham.2, 25,54, Dune 2000, 17,88, Frontschweine, 17,88, Hidden & Dangerous, 17,88, Legend of Kartia, 20,43, Lego Rock Raiders, 20,43, Player Manager 99, 15,31, Populous, 15,31, Premier Manager, 15,31, Railroad Tycoon 2, 20,43, Sentinel Returns, 20,43, Theme Park, 25,54, Theme Park World, 45,99, Unholy War, The, 20,43, V 2000 <a>, 15,31, Vandal Hearts, 25,54, War of the Worlds, 15,31, Warhammer, 20,43, Warzone 2100, 15,31, Worms World Party, 17,88, Z, 25,54

FLUGSIMULATION: Ace Combat 3, 25,54, Eagle One: Harrier A., 20,43, Thunderhawk 2, 15,31, Thunderhawk 2, 25,54, a/ungeschnitten, Wing Over 2, 20,43

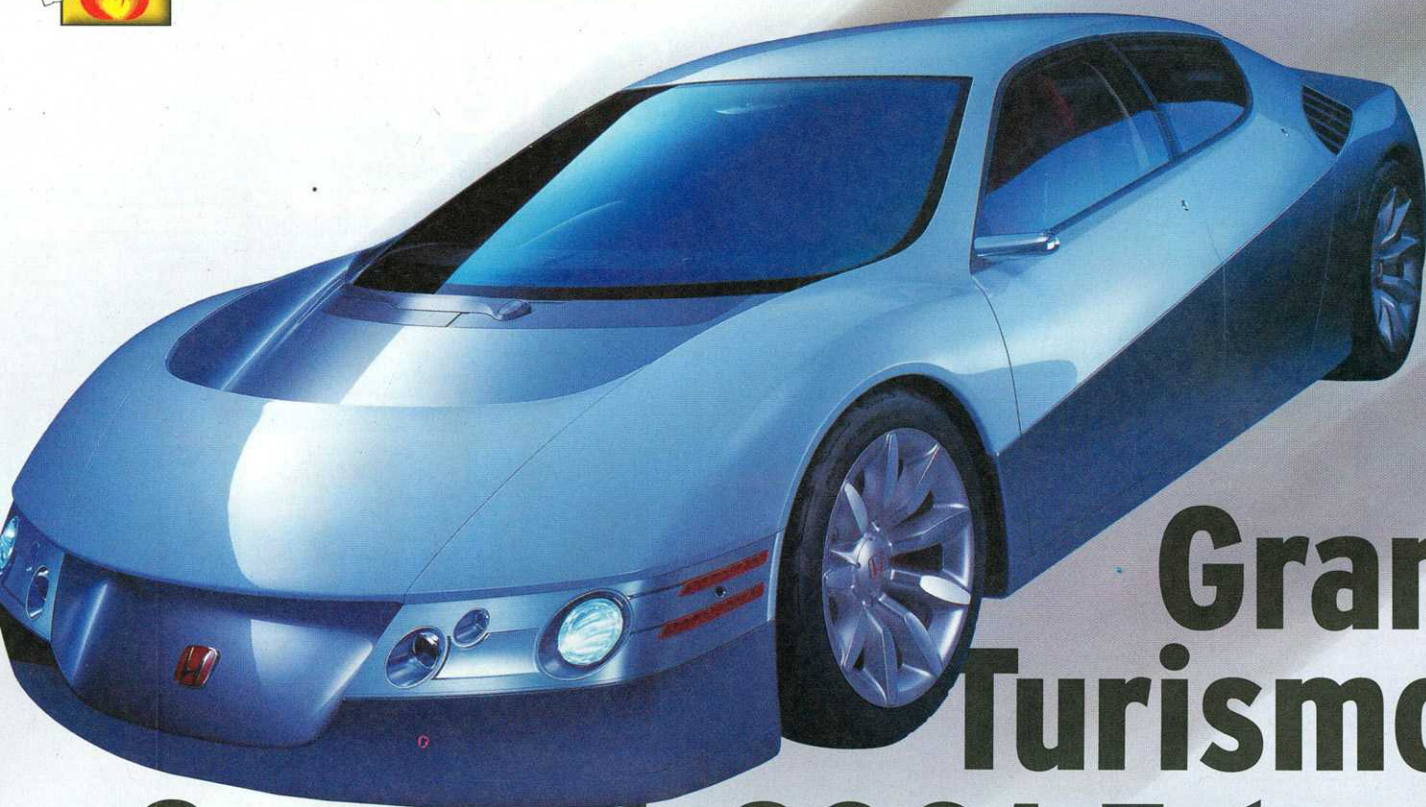
MUSIKSPIEL: Beatmania incl. Contr., 40,88, Dancing Studio Euxim, 40,88, Newc.: Be A Popstar, 35,76, Dschungelbuch Gro., 25,54, Fluid / Pulse / Depth, 20,43, Music, 15,31, PaRappaTheRapper, 20,43, Spice World, 20,43, Bust-A-Move 4, 20,43, Um Jammer Lammy, 22,98, Vib-Ribbon, 22,98

ROLLENSPIEL: Alundra 2, 20,43, Breath of Fire 3, 20,43, Breath of Fire 3 & Pin, T-Shirt & Drachenfigur, 25,54, Breath of Fire 4, 25,54, Eternal Eyes, 15,31, Final Fantasy 7 incl. Spielberater, 40,88, Final Fantasy 8, 25,54, Final Fantasy 9, 30,65, Grandia, 17,88, Granstream Saga, 35,76, Kings Field, 35,76, Kingsley Adv., 35,76, Koudelka, 30,65, Legend of Dragoon, 45,99, Saga Frontier 2, 40,88, Shadow Madness, 35,76, Vagrant Story, 25,54

(EGO-) SHOOTER: Alien Trilogy, 15,31, Alien Trilogy a/uncut, 30,65, Armored a/uncut, 20,43, Brahma Force, 20,43, Gunfighter: Legend of Jesse's James, 35,76, Hexen a/uncut, 25,54, Medal of Honor 2, 25,54, Mighty Hits Special, 20,43, Shadow Master, 20,43, Time Crises: Projekt, Titan, 35,76, Time Crises: Projekt, Titan + G-Con Gun, 61,33

SPIELSAMMLUNG: Caesars Palace 2000, 20,43, Crash Team Racing, 25,54, Cyberspeed, 15,31, Driver, 15,31, Driver 2, 25,54, Duke of Hazard, 17,88, Extreme 500, 15,31, F1 2000, 15,31, F1 Ch. Season 2000, 25,54, F1 Racing Champion-ship 2000, 15,31, F1 World Grand P., 15,31, Formel 1 '97, 15,31, Formel 1 '98, 20,43, Formel 1 '99, 20,43, Formel 2000, 25,54, Formel 1 2001, 35,76, Formula Karts, 20,43, Gran Turismo 2, 25,54, Große Dino Rennen, 28,10, Hot Wheels Racing, 15,31, International Moto X, 22,98, Jet Rider 2, 20,43, Killer Loop, 15,31, Mega Man Battle & C., 20,43, Micro Maniacs, 15,31, Midnight Run, 20,43, Monster Racer, 17,87, Moto Racer World T., 25,54, Motor Mash, 15,31, Motorcross Mania, 15,31, Need for Speed 3, 20,43, Need for Speed 5, 25,54, Newman H. Racing, 15,31, Nicktoons Racing, 33,21, Powerboat Racing, 15,31, Racing Simulation 2, 15,31, Rally Championship, 25,54, Rally Cross, 20,43, Rally Masters, 20,43, Rapid Racer, 20,43, Ridge Racer 4, 15,31, Ridge Racer Rev., 20,43, Road Rage, 15,31, Road Rash 3D, 20,43, Roadster, 20,43, Rollage Stage 2, 25,54, Running Wild, 15,31, S.C.A.R.S. (4 geteilter Bildschirm), 20,43, Speedster, 20,43, Streak Howerboat R., 20,43, Street Racer, 20,43, Street Skater, 15,31, Street Skater 2, 20,43, Superbike 2000, 20,43, Supercross 2000, 20,43, Toca Touring Car 2, 15,31, Total Drivin', 15,31, Toy Story Racer, 20,43, V-Rally 2, 17,88, Vanishing Point L.E., 30,65, VMX Racing, 20,43, World Scariest Police, 30,65, Wreckin' Crew, 15,31

SIMULATION / STRATEGIE: Anstoß Premier M., 15,31, BDFL Manager 2001, 35,76, BDFL 2002, 40,88, Catan: Die erste Insel, 25,54, C & C 2: Alarmstufe, 15,31, Creatures, 17,88, Dark Omen: Warham.2, 25,54, Dune 2000, 17,88, Frontschweine, 17,88, Hidden & Dangerous, 17,88, Legend of Kartia, 20,43, Lego Rock Raiders, 20,43, Player Manager 99, 15,31, Populous, 15,31, Premier Manager, 15,31, Railroad Tycoon 2, 20,43, Sentinel Returns, 20,43, Theme Park, 25,54, Theme Park World, 45,99, Unholy War, The, 20,43, V 2000 <a>,



Gran Turismo Concept 2001 Tokyo

Gran Turismo meldet sich zurück: dieses Mal mit einer **fantastischen Auswahl an Concept-Cars**, die wir so wohl nie auf unseren Straßen antreffen werden!

Am 1. Januar erschien in Japan *Gran Turismo Concept 2001 Tokyo* – Grund genug, unseren treuen Japan-Korrespondenten Warren Harrod zu aktivieren, um ein Exemplar des Racers zu ergattern. Zum Schlägerpreis von umgerechnet etwa 30 Euro können rennbegeisterte Japaner das Spiel erstehen. Durch den im Vergleich zu *Gran Turismo 3: A-spec* stark abgespeckten Umfang ist dieser Preis auch durchaus angebracht. Schließlich müsst ihr auf den grandiosen GT-Mode

verzichten und könnt nur auf fünf bekannten Kursen (plus Rückwärts-Varianten) um die Wette heizen. Dennoch bietet die Concept-Variante des PS-Spektakels weitaus mehr als so manches Vollpreis-Rennspiel, wodurch der Preis wiederum sensationell erscheint.

TRAUMHAFTE STUDIEN

Der Name *GT Concept* ergibt sich aus einer einfachen, aber umso genialeren Idee des *Gran Turismo*-Schöpfers Kazunori Yamauchi. Der leidenschaftliche

Auto-Fanatiker hatte schon immer den Traum, dem Spieler die Aufsehen erregenden Concept-Cars der Automobil-Messen nahe zu bringen. Deshalb gab es auch schon in *GT 3* das eine oder andere Concept-Car zu erspielen. Schließlich nutzte Mr. Yamauchi die Gunst der Stunde und zauberte mit seinem Team aus der bereits vorhandenen GT 3-Graphik-Engine kurzerhand *GT Concept*. Das Timing war per-

fekt und so konnte er das Spiel passend zur Tokyo Motor Show am 24. Oktober letzten Jahres präsentieren. Besonders interessant ist dabei, dass viele der auf der Messe gezeigten Autos auch tatsächlich im Spiel enthalten sind. Zunächst waren lediglich 20 Vehikel angekündigt, die nun auf insgesamt 51 Boliden aufgestockt wurden, wobei der Großteil zunächst freigespielt werden muss. Allerdings

i Die Kurse

Die Strecken stammen bis auf den GT 2-Kurs Autumn Ring aus GT 3. Alle Tracks können auch in einer Rückwärts-Variante freigespielt werden! Geheime Kurse konnten wir bisher leider nicht entdecken.



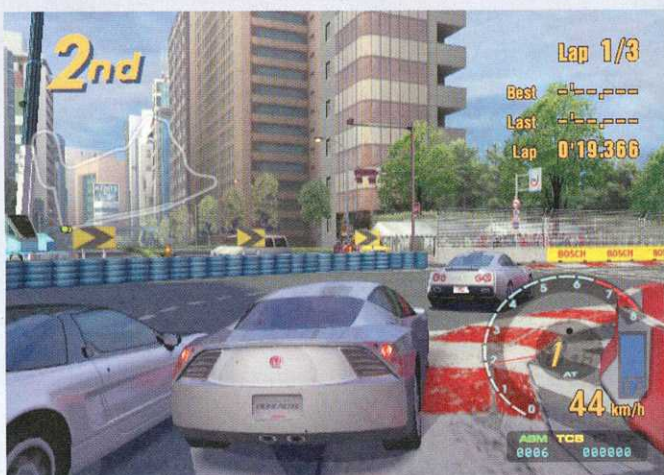
Wahnsinn! Der Suzuki GSXR/4 verbindet die Eigenschaften von Motorrad und Auto. Er ist ein wahres Leichtgewicht und mit einem 173 PS starken Hayabusa-Motor ausgestattet.



Die PS-strotzenden Fahrzeuge der real existierenden GT-Rennserie dürfen bei dem brandneuen GT Concept natürlich auf keinen Fall fehlen.



Der Mazda RX-8 wurde ebenfalls bei der Automobilmesse zum ersten Mal gezeigt. GT Concept ermöglicht es euch, in dem Traumwagen virtuell Platz zu nehmen.



Bei einer Tokio-Sonderedition darf die Tokyo-R246-Rennstrecke natürlich nicht fehlen! Tolle Hochhausschluchten sowie die üppige Vegetation machen den Kurs zum Highlight.

haben sich ebenfalls ein paar wenige (beziehungsweise leicht modifizierte) Modelle aus GT 3 eingeschlichen. Brandneu sind aber solche Granaten wie der

Honda Dualnote oder der Toyota RSC. Freigeschaltet werden die Autos durch entsprechende Siege in den arcadeähnlichen Spielmodi. Ganz ähnlich wie bei

GT 3 gibt es sogar Lizenz-Tests. Diese ermächtigen euch aber nicht, an unterschiedlichen Rennserien teilzunehmen, lediglich die zehn Streckenvarianten werden so freigespielt.

GT-FANS WISSEN BESCHIED

Wer GT 3 kennt, der weiß, was ihn bei GT C erwartet: atemberaubende Grafik, fantastisches Handling der Boliden und kerniger Motorensound! Übrigens sind ebenfalls Rallye-Fahrzeuge enthalten, die auf den beiden bekannten Offroad-Strecken anständig „getreten“ werden dürfen. Technisch sowie spielerisch hat sich im Vergleich zum hervorragenden GT 3 bis auf die außergewöhnlichen Concept-Cars so gut wie nichts verändert. Die Setup-Einstellungen eures Wagens könnt ihr wie schon beim großen Bruder vor jedem Rennen modifizieren. Auf-

grund des fehlenden GT-Modes gibt es aber keine zusätzlichen Tuning-Teile zu kaufen. Praktisch ist die Funktion, mit der ihr eure hochgezüchteten PS-Monster aus GT 3 von eurer Memory-Card einladen könnt. Nach wie vor gibt es leider noch keine Informationen, welche Autos bei der geplanten PAL-Version enthalten sein werden. Denn in der Japan-Fassung stehen ausschließlich japanische Schmuckstücke zur Verfügung, was dem europäischen oder amerikanischen Markt bestimmt nicht genügen wird. Wir hoffen, dass auch deutsche Concept-Cars wie die spektakuläre VW-Studie W12 mit 600 PS ihren Weg in eine westliche Version finden. GT Concept präsentiert sich alles in allem als ein kurzweiliges Rennvergnügen inklusive der bewährten Mehrspielermodi per i.Link oder Splitscreen. Für Concept-Car-Fans und Auto-Freaks im Allgemeinen fast schon ein Pflichtkauf.

Uwe Höning



Wie von Gran Turismo 3 gewohnt, sind Streckenoptik sowie Lichteffekte brilliant. Hier seht ihr übrigens gerade eine Passage des Autumn Ring, der extra für GT Concept von Gran Turismo 2 übernommen wurde.

GRAN TURISMO CONCEPT

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

Spieler: 1-6
 Genre: Rennspiel
 Termin: 2. Quartal
 Hersteller: Sony
 Besonderheiten: Geniale Autos

EINSCHÄTZUNG:

Super

„Der Name Gran Turismo steht wie immer für Qualität!“



■ Obi Wan und seine Sternenkrieger machen sich für ihren kommenden PS2-Auftritt bereit!

■ Vom kleinen Raumjäger bis zur mächtigen Kriegsfregatte bietet Jedi Starfighter alles, was das Herz begehrt.

Star Wars Jedi Starfighter

Lucas Arts schlägt zurück. Pünktlich zum Filmstart von *Episode 2 Attack of the Clones* bekommen auch PS2-Jedis die Chance, gegendie dunkle Seite der Macht anzutreten.

■ Das *Star Wars*-Universum, unendliche Weiten. Wir befinden uns in einer fernen Zukunft. 10 Jahre nachdem tapfere PS2-Starfighter die finstere Handelsföderation in ihre Schranken weisen konnten, steht die Videospiegelgalaxis erneut am Abgrund. Mithilfe eines neuen Verbündeten ist es der machtgerigen Föderation

gelingen, ihren Einflussbereich zu erweitern und kleinere Planeten zu unterdrücken. In diesen dunklen Zeiten kämpfen zwei grundverschiedene Helden Seite an Seite, um die dunkle Bedrohung zu vernichten und der Galaxis die Freiheit wiederzugeben. Die Jedi-Meisterin Adi Gallia steht mit der Macht im Bunde und kämpft

für die Freiheit ihres Planeten. Weltraumpirat Nym hat noch eine Rechnung mit einem der Handlanger der Föderation, Cavik Toth, zu begleichen.

EPISODE 2: JEDI STARFIGHTER

Star Wars Jedi Starfighter erzählt die Geschichte zweier Helden, die mehr oder weniger

freiwillig in den Krieg der Sterne verwickelt werden. Wie beim Vorgänger orientiert sich die Hintergrundgeschichte grob am neuesten Ableger von George Lucas' Sternensaga. In 15 abwechslungsreichen Missionen übernimmt ihr wechselweise die Kontrolle über einen der beiden Hauptcharaktere. Während ihr durch



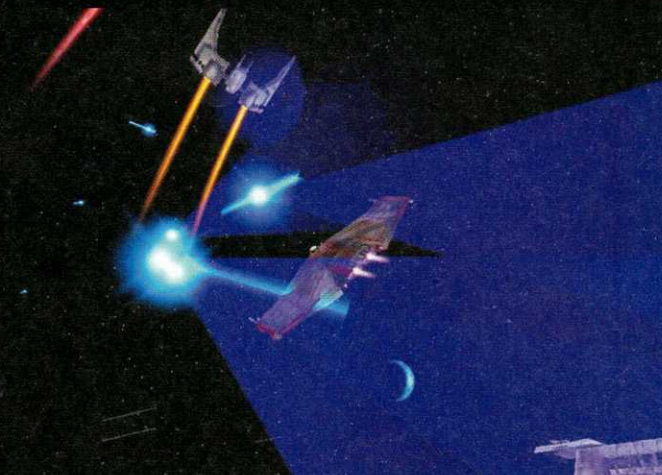
■ Mithilfe der Macht seid ihr in der Lage, verheerende Spezialmanöver wie den Force Reflex auszuführen, der alles, was sich in eurer Nähe befindet, vernichtet.



■ Im Gegensatz zum Vorgänger sind eure Gegner deutlich cleverer geworden und verfolgen euch nun quer durch die Galaxis. Wohl dem, der einen Turbobooster sein Eigen nennt.



■ Die riesigen Dropships der intergalaktischen Handelsföderation sind wegen ihrer Größe und Panzerung alles andere als leicht zu besiegen.



■ Die herrlichen Licht- und Soundeffekte versetzen euch mitten ins Star-Wars-Universum. Dank einer überarbeiteten Engine bleibt ihr von Ruckelgrafik verschont.



■ Am Himmel über einem Wasserplaneten kommt es zur entscheidenden Schlacht zwischen Nym und seinem Erzfeind Cavik Toth.

den Weltraum und über Planetenoberflächen fetzt, wird deutlich, mit wie viel Liebe zum Detail die Lucas-Arts-Programmierer ihr neues Abenteuer gestaltet haben. Atemberaubende Weitsicht, fette Explosionen und coole Partikeleffekte sorgen für

echtes Weltraum-Feeling. Alle Raumschiffe und Oberflächen rauschen in hohem Tempo an euch vorbei, während ihr von den gigantischen Explosionen und Laserblitzen geblendet werdet. Grund für diese grafische Pracht ist die weiterentwickelte Starfighter-Grafik-engine.

Neue Spezialeffekt-Berechnungen und bessere Prozessornutzung versprechen - trotz schwankender Bildwiederholungsrate - ein weitgehend ruckelfreies Weltraum-Abenteuer, das von bombastischen John-Williams-Hymnen untermalt sein wird.



■ Vom kleinen Raumjäger bis zur mächtigen Kriegsfregatte bietet Jedi Starfighter alles, was das Herz begehrt.



■ In den engen Gebäudeschluchten von Coruscant werdet ihr Opfer eines von der Handelsföderation inszenierten Hinterhalts.

NEUE WAFFEN

Neben der Standardbewaffnung haben die neuen Raumschiffe noch einige spektakuläre Extras unter der Haube verborgen. Mithilfe der Macht wird es allen Bildschirm-Sternenkriegern möglich sein, Jedi-Manöver wie Force Lightning (Energieabzug bei feindlichen Schiffen), Force-Shields (stärkere Schilde) und nicht zuletzt den grafisch imposanten Force Reflex, mit dem sich die Zeit beeinflussen lässt, auszuführen. Neben den vier spielbaren Vehikeln bietet der Weltraumshooter über 40 feindliche Schiffe, vom kleinen Raumjäger bis zum bildschirmfüllenden Kriegsschiff. Sollte es euch im Star Wars-Universum einmal langweilig werden, habt ihr zudem die Möglichkeit, das gesamte Abenteuer im Kooperationsmodus mit einem Kumpel durchzuspielen. Sollten die Programmierer nicht der dunklen Seite der Macht anheim fallen, steht actiongeladenen Weltraumschlachten eigentlich nichts mehr im Wege.

Henry Ernst

STAR WARS JEDI STARFIGHTER

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

Spieler:	1-2
Genre:	Action
Termin:	1. Quartal
Hersteller:	Electronic Arts
Besonderheiten:	Konsequente Verbesserung des Vorgängers

EINSCHÄTZUNG:

Sehr Gut

„Brachiale Weltraumaction im Star-Wars-Universum.“



■ Mit den fiesen Grimps ist nicht zu spaßen. Am besten macht ihr einen großen Bogen um das freche Pack. Auch sie schätzen die Doops als kleine Zwischenmahlzeit.



■ In den verträumt wirkenden Landschaften gibt es allerhand zu entdecken. Vielleicht kann euch die alte Dame nützliche Hinweise geben.

Herdy Gerdy

Die Tomb-Raider-Macher von Core Design sorgen mit ihrem neuesten Meisterwerk für **märchenhafte Spielstunden im Disney-Look.**

■ Es war einmal eine Insel, deren Bewohner in Friede und Freude lebten. Der Rat der Alten erschuf das paradiesische Eiland, um zu erfahren, wie unterschiedliche Lebensformen miteinander auskommen. Der erste Herrscher stammte direkt aus dem Schöpferkreis des idyllischen Atolls. Zum Zeichen seiner Vormachtstellung verlieh ihm der Rat die „Eichel der Macht“, die ihren Besitzer als neuen Regenten auszeichnet. Alle vier Jahre endete die Amtsperiode des Gebieters.

Sein Nachfolger wurde in einem gigantischen Hirtenturnier bestimmt. Eine ganze Weile verlief alles glatt und das Inselvolk lebte in Glück und Harmonie. Doch dann gewann der böse Sadorf den Wettkampf. Ihm stiegen die Kräfte der magischen Eichel zu Kopf und er regierte mit eiserner Hand. Kein Herausforderer brachte es seither fertig, den Bösewicht im Hirtenturnier zu besiegen. Der Vater von Gerdy ist der Einzige, der das Zeug dazu hat, den egoistischen Diktator vom Thron zu stürzen. Doch das lässt Sadorf nicht zu. Kurz



■ Wenn ihr in einem Level hundert Glückchen einsammelt, werdet ihr mit Making-of-Materialien belohnt, die ihr im Optionsmenü anwählen könnt.



■ Eure Odyssee führt euch durch die unterschiedlichsten Witterungsverhältnisse. Hier erschwert ein gewaltiger Schneesturm das Vorankommen.

vor dem Wettkampf belegt der Finsterling Gerdys Vater mit einem Schlafluch. Das weckt Gerdys Ehrgeiz. In kürzester Zeit versucht er sich mit den Schikanen des Hirtenberufs auseinander zu setzen und zum Meisterhirten zu werden. Wird er es schaffen, den gemeinen Sadorf im Hirtenturnier zu besiegen und seinem Volk den lange ersehnten Frieden zurückbringen?

EIN DOOP KOMMT SELTEN ALLEIN!

Ihr schlüpft in die Rolle des jungen Gerdy und müsst versuchen, binnen kürzester Zeit die Hirtenkunst zu erlernen. Als der arme Tropf feststellt, dass ein Schlafluch auf seinem Vater lastet, macht er sich sofort auf, um Hilfe zu holen. Witzig animiert flitzt der Bursche durch eine lebendige Mattscheibenwelt mit vielen Feinheiten. Ganze Schmetterlingsschwärme flattern euch um die Ohren, während niedliche Kaninchen euren Weg kreuzen. Das virtuelle Paradies strotzt vor Leben und egal, wohin ihr blickt, überall stechen euch goldige Wesen ins Auge. Hauptverantwortlicher für die Spielidylle ist Don Bluth, ehemals Zeichner bei Disney und Charakter-Designer

der Laserdisc-Spiele *Dragon's Lair* und *Space Ace*. Ähnlichkeiten mit Werken aus der Disney-Schmiede kommen daher nicht von ungefähr. Der eigentliche Sinn von *Herdy Gerdy* besteht darin, die frei umherlaufenden Doops (an Hühner erinnerndes Federvieh) zusammenzutreiben und in verschiedene Gatter zu pferchen. Da die zum Verlieben aussehenden Zweibeiner auf jegliche Lebensform mit Panikanfällen reagieren, ist es alles andere als ein Kinderspiel, die piepende Meute beisammenzuhalten. Erschwert wird das Unterfangen von den so genannten Gromps. Diese an Bären erinnernde, rosa Wesen schätzen Doops als schmackhafte Leckerbissen und sind überall dort anzufinden, wo es die kleinen Biester gibt. Bevor sich Gerdy an die Arbeit machen kann, muss er zuerst die sich in der Nähe befindlichen Gromps unschädlich machen. Dazu hüpfert der junge Bengel vor den Raubtieren herum, bis diese verärgert die Verfolgung aufnehmen. Jetzt müsst ihr es schaffen, den pelzigen Doop-Vertilger in eine der extra zu diesem Zweck im Level verteilten Gromp-Fallen zu locken. Wenn diese zuschnappt, kann sich das Monster nicht mehr



■ Die wilden Verfolgungsjagden mit den Gromps fordern eure volle Konzentration. Wo ist die nächste Gromp-Falle?



■ Da Gerdy nicht schwimmen kann, müsst ihr euch eine andere Route suchen, die zu dem Haus führt. Jetzt ist euer Improvisationstalent gefragt.

von der Stelle rühren und ihr könnt euch in aller Ruhe um eure Doop-Herde kümmern. Die hervorragende Steuerung lässt euch problemlos durch die Areale sausen. Mit dem linken Analogstick kontrolliert ihr Gerdy, während ihr mit dem rechten den Blickwinkel ändern könnt.

JUWEL DER VIDEOSPIELGESCHICHTE

Herdy Gerdy ist ein bezaubernder Titel, der positiv aus dem meist blutigen PS2-Software-Angebot hervorsticht. Das innovative Spielprinzip fordert nicht nur Fingerspitzengefühl, sondern auch euren Grips. Bereits nach kürzester Zeit fesselt euch die sonnige Umwelt an den Bildschirm und lässt einen den Alltag völlig vergessen. Für alle, die genug von stressiger Daueraction und sinnloser Gewalt haben, bietet *Herdy Gerdy* eine anspruchsvolle Oase der Ruhe, wie es sie heutzutage leider viel zu selten gibt. Freut euch auf eine ungewöhnliche Perle des Action-Adventure-Genres, welche uns bereits in diesem frühen Entwicklungsstadium voll überzeugen konnte.

Ralph Wollner



■ Inmitten von Doops verliert Nachwuchshirte Gerdy die Übersicht und nimmt ein unfreiwilliges Bad im Bach.

i Don Bluth

Don Bluth wurde am 13. September 1937 in El Paso, Texas, als zweites von insgesamt sieben Kindern geboren. Sein zeichnerisches Talent kam recht früh zum Vorschein und bereits im zarten Alter von 18 Jahren wurde er von den Disney Studios unter Vertrag genommen. Zu seinen bekanntesten Filmen gehören u. a. *Pocahontas* und *Titan A.E.* Don Bluth hauchte dem neuen Core-Design-Titel jede Menge Leben ein. Der Künstler machte sich die Arbeit, nicht nur die Charaktere, sondern auch das komplette Storyboard zu designen. Die handgezeichneten Bilder dürften Freizeit-Picassos vor Ehrfurcht erbllassen lassen.



HERDY GERDY

☐ CD	☒ DVD	☐ Lenkrad
☒ Analog	☒ Dual Shock	☐ Tastatur
☐ Maus	☐ Lightgun	
Spieler:	1	
Genre:	Action-Adventure	
Termin:	1. Quartal	
Hersteller:	Eidos	
Besonderheiten:	Ausladende Levels	

EINSCHÄTZUNG:

Sehr Gut

„Fantastisches Comic-Abenteuer für Groß und Klein.“

Soul Calibur 2

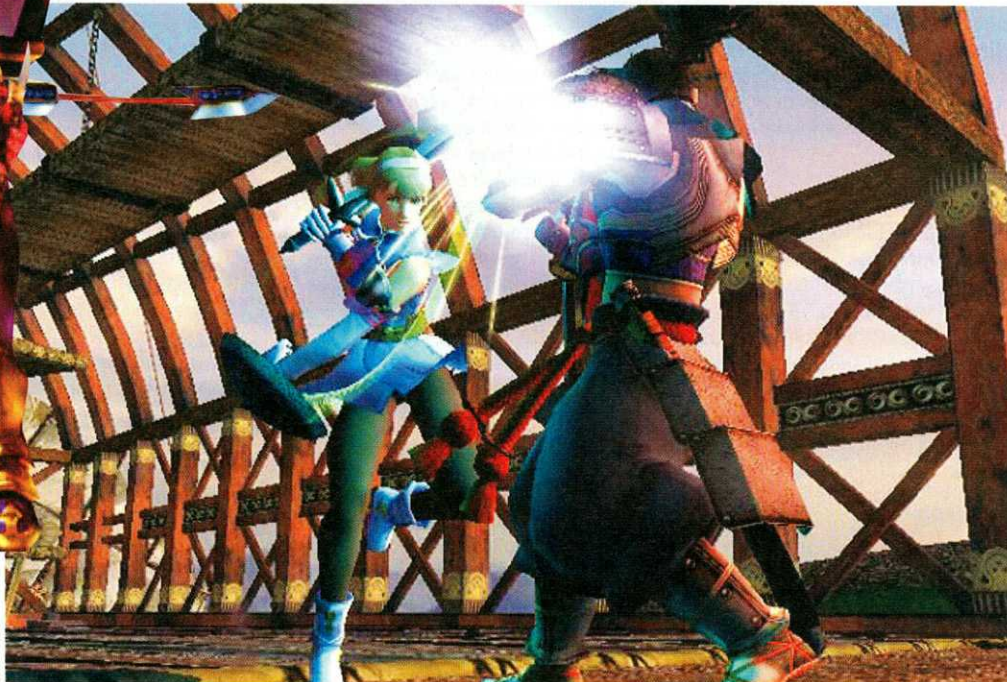
Welcome Back to the Stage of History. Mit *Soul Calibur 2* feiert die erfolgreiche Beat-'em-Up-Serie aus dem Namco-Dojo ihr PlayStation-2-Debüt.

■ Alle, die genug von den ewig gleichen Handkanten-Matches eines *Tekken* oder *Dead or Alive 2* haben, können aufatmen. Bei *Soul Calibur 2* erwarten euch dramatische Zweikämpfe

mit unzähligen Hieb- und Stichwaffen. Vom Katana über Nun-chakus bis zum mächtigen Zweihänder gibt euch *Soul Calibur 2* jedes nur denkbare Werkzeug für den modernen Konsolen-Samurai in die Hand. Rund 20 Kämpfer beteiligen sich an der Schlacht um ein sagenhaftes Zauberschwert, welches seinem Besitzer unermessliche Macht verleihen soll. An der Seite altbekannter Recken wie Samurai Mitsurugi, Halbdämon Astaroth und Stockkämpfer Ki-

lik werden sich noch drei neue Charaktere ins Kämpferfeld einreihen. Neben Schwertkämpferin Cassandra buhlen auch Soldat Hwang Sung Kyung und der mysteriöse Talim um die Gunst des Spielers. Zusätzlich zu den neuen Kämpfern bietet *Soul Calibur 2* aber noch weitere Überraschungen. Im Gegensatz zu den Vorgängern werden die Kampfplätze (unter anderen eine Bibliothek, ein Berggipfel sowie ein altes Kloster) im neuesten Teil des Metzel-Epos

■ Mit *Soul Calibur 2* kündigt sich ein weiterer Stern am Beat 'Em Up-Himmel an.



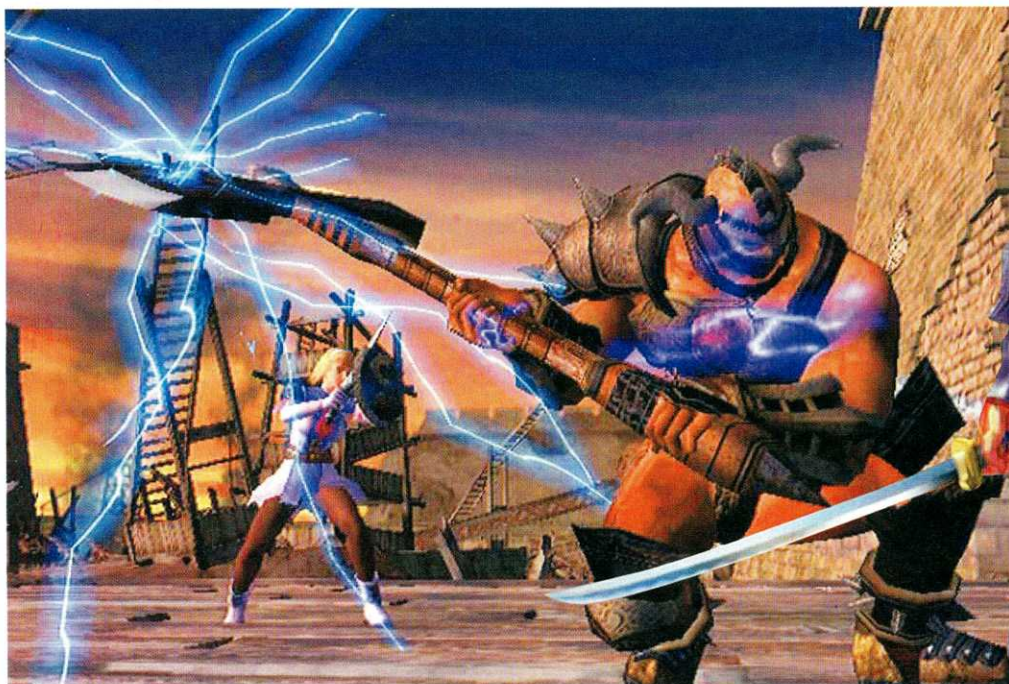
■ Die atemberaubend inszenierten Kämpfe überzeugen nicht nur durch tolle Lichteffekte, sondern auch mit ausgefeilten Animationen.



■ Detaillierte Kämpfer und wohl proportionierte Frauen waren schon immer ein Markenzeichen von Namcos renommierter Prügelspielserie.



■ Die knackige Ivy solltet ihr nicht unterschätzen. Ihr unscheinbares Kurzsword lässt sich auf Knopfdruck in eine heimtückische Stahlpeitsche verwandeln.



■ Wie sich nach einem Blick auf seinen geöffneten Brustkorb unschwer erkennen lässt, ist der fiese Astaroth bei jedem Kampf mit ganzem Herzen und vollstem Einsatz dabei.

unzählige Deckungsmöglichkeiten sowie Höhenunterschiede bieten. Die gefürchteten Ring-Outs der früheren Episoden wurden zugunsten ausgewogener Fights gestrichen. Damit ihr die interaktiven Arenen für eure Zwecke einsetzen könnt, lassen sich alle Schwertschwinger frei durch den Raum bewegen. Kommt es zum Kampf, könnt ihr mit simplen Joypad-Kombinationen die herrlichsten Schlagfolgen und beeindruckende Special-Moves auf den Bildschirm zaubern: Schwerter treffen klirrend aufeinander, Metallsplinter und Funken fliegen zischend durch die Gegend, während ein

grollendes Gewitter die Kampfarena in gespenstisches Licht taucht. Für die Programmierung des Beat-'em-Up-Hammers zeichnet ein eingespieltes Team verantwortlich: Neben Veteranen, die schon an *Soul Calibur* für den Dreamcast beteiligt waren, finden sich auch einige Designer der *Tekken*-Serie in der Mannschaft. Die hier gezeigten Screenshots stammen von der auf dem System-246-Board laufenden Arcade-Version. Da die Spielhallenplatte zahlreiche Parallelen zur PS2-Hardware aufweist, sollte einer perfekten Umsetzung nichts im Wege stehen.

Henry Ernst



■ Bei so viel nackter Haut wird es euch sicherlich schwer fallen, euch auf das blitzschnelle Kampfgeschehen zu konzentrieren.

i The Stage of History

■ 1995 Soul Edge

Als *Soul Edge* 1995 auf einer PSone-verwandten Model-12-Platine in den Spielhallen erschien, brach für Prügelspielfans ein neues Zeitalter an. Endlich war es möglich, Kämpfe mit Waffen zu bestreiten. Die hervorragenden Animationen, der wuchtige Soundtrack und nicht zuletzt das ausgewogene Spieldesign machten *Soul Edge* zum Hit. 1996 erschienen noch zwei Nach-

folgemodelle des Automaten (*Soul Edge Vers. II* und *Soul Edge Limited Edition*) die sich aber abgesehen von kleinen inhaltlichen Änderungen nicht vom Erstling unterschieden.

■ 1996-1997 PSone-Edge

Im Jahre 1996 brach auch für Konsolen-Kämpfer ein neues Zeitalter an. Die Programmier-Sensei aus dem Namco-Dojo brachten eine fast identische Umsetzung des Automaten für die PSone heraus. Interaktive Hintergründe und zahlreiche Spielmodi wie der Edge-Master-Modus sorgten für haarsträubende Kämpfe auf japanischen PlayStations. Im Mai 1997 kamen dann auch PAL-Spieler in den Genuss der Schwertkampfforgie, die für den europäischen und den US-Markt aus Lizenzgründen in *Soul Blade* umbenannt wurde.

■ 1998 Soul Calibur

Im Juli 1998 erschien der heiß ersehnte Nachfolger unter dem Namen *Soul Calibur* in den japanischen Spielhallen.

Da auch *Soul Calibur* auf einer Model-12-Platine programmiert wurde, war niemand überrascht, als die im September 1999 erscheinende Dreamcast-Variante dem Spielautomaten grafisch haushoch überlegen war.



■ 2002 Soul Calibur 2

In diesem Jahr gibt es neues Futter für Nachwuchs-Samurai, neben der Arcade-Version von *Soul Calibur 2* wird es Heimversionen für PlayStation 2, den GameCube und die Xbox geben. Weiterhin halten sich die Gerüchte um einen *Soul Calibur*-Film mit Jackie Chan in der Hauptrolle hartnäckig.



SOUL CALIBUR 2

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

Spieler: 1-2
 Genre: Beat 'em Up
 Termin: 2002
 Hersteller: Namco
 Besonderheiten: Geschmeidige Animationen, viele Waffen

EINSCHÄTZUNG:

Sehr Gut

„Scharfe Schwerter und noch schärfere Kurven – die Legende lebt.“



■ Bei dem wilden Treiben fällt es schwer, die Übersicht zu behalten. Mit einer geeigneten Waffe könnt ihr auf den Straßen so richtig aufräumen.



■ Hector Soldado alias Spanky richtet mit seinen mächtigen Pranken großen Schaden bei seinen Gegnern an. Wehe er bekommt eine Wumme zwischen die Finger!

State of Emergency

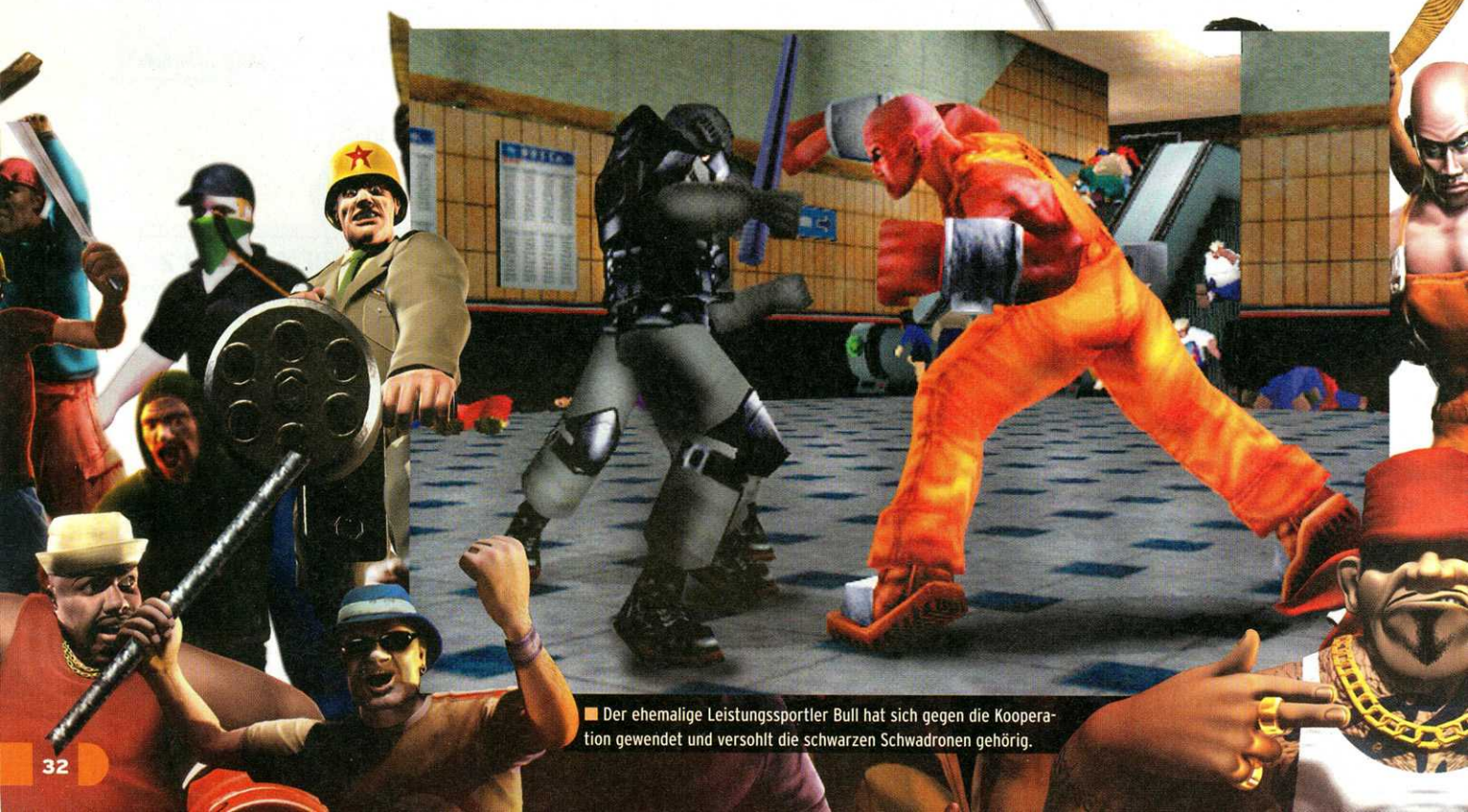


■ In der ganzen Stadt gibt es keinen Ort, an dem ihr sicher seid. Plötzliche Mega-Explosionen sind bei diesem brutalen Spiel an der Tagesordnung.

Nach GTA III holt Rockstar Games zu einem neuen Schlag aus und lässt mit State of Emergency das virtuelle Chaos ausbrechen.

■ Wir schreiben das Jahr 2035 und es ist das eingetreten, was sich schon seit langem abgezeichnet hat. Nach dem Zusammenschluss einflussreicher Medienriesen 25 Jahre zuvor wurde das Mitspracherecht der Bevölkerung so lange eingeschränkt, bis „Die Kooperation“ schließlich das alleinige Machtmonopol besaß. Ohne Opposition konnten die Großkapitalisten schalten und walten, wie es

ihnen passte, und wirtschafteten in die eigene Tasche. Mittel- und Unterschicht versanken in Armut, während ein kleiner, elitärer Rest in verschwenderischem Luxus lebte. Um die Machtposition zu zementieren, setzte die Obrigkeit schwarze Schwadronen ein, die mit eiserner Faust auf den Straßen für Zucht und Ordnung sorgten. Lange blieb der Pöbel unter Kontrolle, doch ihr



■ Der ehemalige Leistungssportler Bull hat sich gegen die Kooperation gewendet und versohlt die schwarzen Schwadronen gehörig.



■ Libra ist eine engagierte Freiheitskämpferin, die vor brutalem Waffengebrauch nicht zurückschreckt.



■ Mit den Mitgliedern der verschiedenen Gangs ist nicht zu spaßen. Skrupellos verrichten sie ihr blutiges Werk.



■ Die Ordnungshüter versuchen, die Revolte mit allen ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln zu stoppen.

Unmut wuchs von Tag zu Tag. Nun ist die Zeit der Abrechnung gekommen und die Bevölkerung geht auf die Straßen, um sich das zurückzuholen, was ihnen gehört: ihre Freiheit. Die Revolution hat begonnen!

VIRTUELLES MASSAKER

Auf den Straßen ist die Hölle los! Unzählige Zivilisten ziehen plündernd durch die Gegend und brüllen Parolen gegen die verhasste Obrigkeit, welche prompt den Notstand ausruft. Mit Hundertschaften von schwarzen Brigaden geht die Regierung gegen die Revoluzzer vor und versucht, mit nackter Gewalt dem Spuk ein Ende zu bereiten. Insgesamt habt ihr fünf abgefahrene Charaktere zur Auswahl, die von euch in die blutigen Straßenschlachten geführt werden können. Jeder von ihnen besitzt andere Fähigkeiten, was sich vor allem im Gebrauch der Waffen bemerkbar macht. Egal ob ihr euch für Mack, Libra, Spanky, Bull oder Phreak entscheidet, im End-



■ Wenn euch die Sicherheitskräfte umzingelt haben, müsst ihr euch mit einem Rundumschlag aus der Situation befreien.

effekt wartet auf alle das Gleiche: beinharte Action! Aus der Verfolgerkamera könnt ihr euch einen Überblick über das Geschehen verschaffen und auf die Suche nach großkalibrigen Wummen gehen. Sollte es in eurer Umgebung keine geben, dann könnt ihr auch Mülltonnen oder Straßenschilder zweckentfremden. Nach kürzester Zeit verwandelt sich die Stadt in einen Ort der Verwüstung, in der ihr eine sehr große spielerische Freiheit genießt. Solltet ihr keine Lust haben, gegen die Ordnungskräfte vorzugehen, könnt ihr ganze Straßenzüge in Flammen setzen oder mit einer Uzi wild in die aufgebrachte Menge ballern. Darüber hinaus dürft ihr Widersachern auch mit Schlagwaffen wie Baseballschlägern oder Eisenstangen bearbeiten. Wenn euch bei den blutigen Untaten einer der schwarzen Sittenwächter beobachtet, seid ihr binnen Sekunden von dutzenden, bis an die Zähne bewaffneten Schergen umzingelt. Jetzt hilft euch nur noch ein Flammenwerfer beziehungsweise ein geschickter Rundumkick, der die Männer des Gesetzes in der Gegend verteilt. Ob dem Gameplay noch weitere Faktoren zugefügt werden, ist bis dato nicht bekannt. Freut euch auf ein Action-Spektakel, bei dem man viel Dampf ablassen kann.

kunden von dutzenden, bis an die Zähne bewaffneten Schergen umzingelt. Jetzt hilft euch nur noch ein Flammenwerfer beziehungsweise ein geschickter Rundumkick, der die Männer des Gesetzes in der Gegend verteilt. Ob dem Gameplay noch weitere Faktoren zugefügt werden, ist bis dato nicht bekannt. Freut euch auf ein Action-Spektakel, bei dem man viel Dampf ablassen kann.

Ralph Wollner



■ Die schwarzen Schwadronen kommen! Mit einem riesigen Aufgebot an Kämpfern wollen sie die Revolution vereiteln.



■ Mit einem Raketenwerfer könnt ihr bequem aus der Distanz agieren und die Umgebung in einen Feuerball verwandeln.

STATE OF EMERGENCY

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

Spieler: 1-2
Genre: Action
Termin: Februar
Hersteller: Take 2
Besonderheiten: Viele Waffen und interaktive Gegenstände

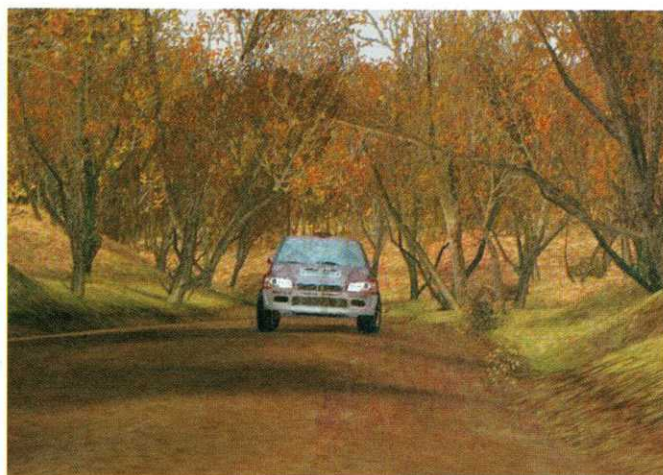
EINSCHÄTZUNG:

Gut

„Zerstörung-
orgie im
Comic-Stil“



■ Nachts seid ihr ebenfalls unterwegs und genießt dabei schöne Echtzeit-Lichteffekte. Übrigens wird ein umfangreiches Schadensmodell für realistische Rallye-Atmosphäre sorgen.



■ Ob die fertige Version das grafische Niveau dieses Screenshots auch tatsächlich halten kann, bleibt abzuwarten. Wir sind aber aufgrund der verwendeten Technologie zuversichtlich.

V-Rally 3



Nachdem Sony mit World Rally Championship prima weggekommen ist, macht sich neben Colin McRae Rally nun auch V-Rally 3 auf den Weg, die **Meisterschaft der Rallye-Spiele auf der PS2** zu erobern.

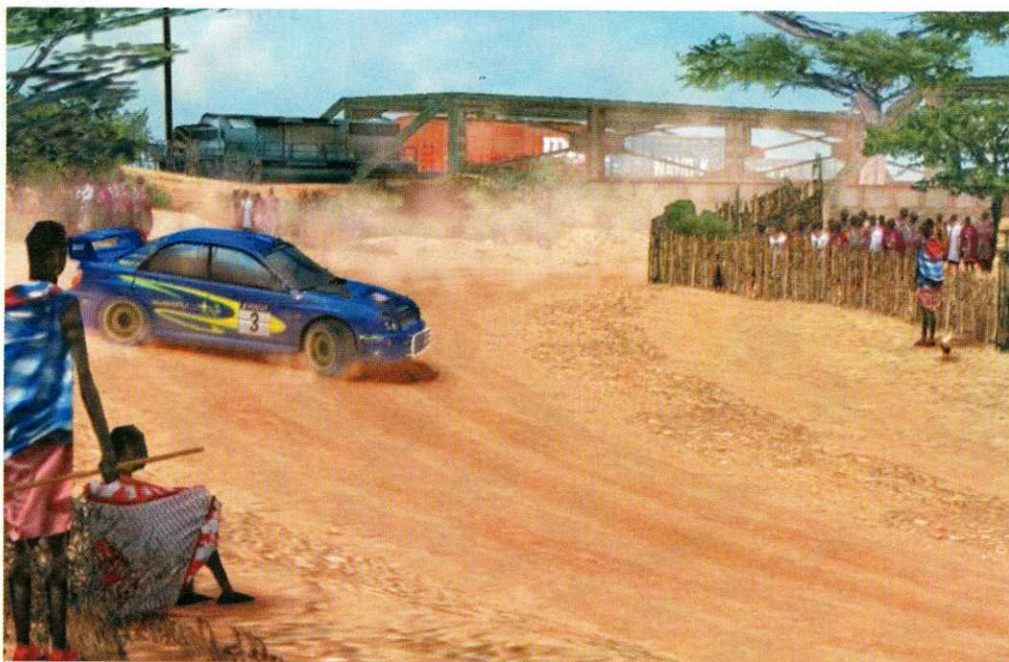
■ Infogrames startet durch und will im Juli einen neuen Ableger der beliebten Rallye-Serie an den Start bringen. Programmiert wird die staubige Pistenaction von Eden Studios, die sich mit den Vorgängern unter Rallye-Fans bereits einen Namen gemacht haben. Nach Entwicklerangaben werden die Fahrzeuge aus bis zu 16.000

Polygonen bestehen und über ein besonders realistisches Schadensmodell verfügen. Die einzelnen Strecken bestehen aus etwa einer halben Million Polygonen und wurden von jeweils einem Designer des Teams erstellt. Um diese technische Meisterleistung ruckelfrei über den Bildschirm zu bewegen, bedienen sich die Programmierer

der eigens entwickelten und wegweisenden „Twilight“-Grafik-Engine. Tolle Licht-, Partikel-, Reflektions- und zusätzliche Schmutzeffekte an den Fahrzeugen sowie eine detaillierte Umgebungsgrafik sollen problemlos darstellbar sein. Über eine genaue Streckenanzahl ist bis jetzt noch nichts bekannt, allerdings darf man

von einer ähnlich großen Anzahl wie bei den Vorgängern ausgehen (über 80). Sicher ist aber, dass die Umgebung interaktiver als je zuvor sein wird. Beispielsweise werden Objekte zerstört oder deformiert, wenn ihr dagegen rast. Übrigens wird das Gameplay nach Entwicklerangaben nun eher in Richtung Simulation tendieren. Wir sind auf jeden Fall schon höchst gespannt auf das fertige V-Rally 3, über dessen Fortschritte wir euch natürlich auf dem Laufenden halten.

Uwe Hönig



■ Die Strecken bei V-Rally 3 sind äußerst detailliert gestaltet und zeigen nicht mit optischen Spielereien wie jubelnden Zuschauern und aufspritzendem Schlamm. Staub und Schmutz bleibt sogar an den höchst authentischen Fahrzeugen haften.

V-RALLY 3

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

Spieler: 1-2
Genre: Rennspiel
Termin: Juni
Hersteller: Infogrames
Besonderheiten: „Twilight“-Grafik-Engine

EINSCHÄTZUNG:

Sehr Gut

„Langsam, aber sicher kommt die Rallye-Welle auf der PS2 ins Rollen!“



■ Für umfangreiche Combos bekommt ihr besonders viele Punkte auf eurem Konto gutgeschrieben. Erreicht wird dies durch das nahtlose Aneinanderreihen von mehreren Tricks.



■ Alles, was auch nur ansatzweise zum Grinden missbraucht werden kann, kommt bei Jonny Moseley zum Einsatz. Übrigens könnt ihr so auch geheime Levelabschnitte erreichen.

Jonny Moseley Mad Trix

Der Trick-Ski-Olympia-Sieger '98 gibt sich auf der PS2 die Ehre. Noch diesen Winter werdet ihr **die wahnsinnigsten Tricks vollführen** können, und das ganz ohne Verletzungsgefahr!

■ Jonny Moseley hat nicht nur seinen Namen für das neue Projekt aus dem Hause 3DO hergegeben, sondern auch aktiv an der Gestaltung des Spiels mitgearbeitet. Beispielsweise haben die Entwickler mit vielen Tricks experimentiert, die daraufhin vom Meister persönlich auf ihre Tauglichkeit hin überprüft wurden. Passten die Bewegungsabläufe oder das „Feeling“ eines Trick-Moves nicht, wurden die Verbesserungsvorschläge des Profis natürlich anstandslos umgesetzt. Herausgekommen ist

dabei eine Mischung aus *Tony Hawk's 3*, *Shaun Palmers Pro Snowboarder* und *SSX Tricky*. Diesmal seid ihr aber erstmals mit zwei Brettern unterwegs und macht dabei halbschwerere Beinverrenkungen, um mächtig viele Trick-Points abzuräumen. Die Steuerung orientiert sich an den vorher genannten Titeln und ermöglicht spektakuläre Combos, wobei ihr mit dem Steuerkreuz euren Recken in der Luft um die eigene Achse drehen oder Saltos schlagen lassen könnt. Grafisch wird leider nicht

so viel Dynamik wie bei *Tony Hawk's 3* geboten. Das Spiel läuft einfach eine Spur zu langsam. Versteht mich nicht falsch: Die Grafik-Engine funktioniert gut und verschont euch vor Ruckeleinlagen, aber die Geschwindigkeit, mit der ihr den Hang hinuntersaust, könnte etwas höher sein. Darüber hinaus gibt es in manchen Abschnitten zu wenig zu tun. Eine kleine Grindmöglichkeit links, danach erst mal ein Stück gemächlich dahinrauschen, bis endlich die nächste Schanze auftaucht ...

Allerdings ist *Jonny Moseley Mad Trix* noch nicht fertig und die Programmierer haben noch ein wenig Zeit, die Designmängel auszubügeln. Auf jeden Fall bekommen Extremsportler passend zu den Olympischen Winterspielen im Februar einen ordentlichen Titel mit interessanten Spielmodi wie dem „Big Mountain Mode“. Dabei seid ihr der Star in eurem eigenen Ski-Movie und könnt sogar den Mount Everest runterbügeln!

Uwe Hönig

JONNY MOSELEY MAD TRIX

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

Spieler: 1-2
 Genre: Trick-Ski
 Termin: Februar
 Hersteller: Infogrames
 Besonderheiten:

EINSCHÄTZUNG:

Gut

„Extreme Tricks und gutes Gameplay machen Lust auf mehr.“



■ Mit zwei Brettern unter den Füßen sind schmerzhaft Verrenkungen bei unsauberen Landungen vorprogrammiert!

NEUIGKEITEN

EA goes Legoland

Electronic Arts hat sich vor kurzem die Lego-Lizenz unter den Nagel gerissen und plant, nicht weniger als 30 Spiele auf allen Plattformen zu den Plastiksteinen herauszubringen. Zielgruppe sind Kinder zwischen 6 und 12 Jahren.

Shreklich

Obwohl er auf der Xbox eine eher magere Vorstellung ablieferte, wird der Oger Shrek nun auch eine Hauptrolle im gleichnamigen PS2-Spiel übernehmen. Ob es sich dabei um eine Konvertierung der Xbox-Version oder um ein eigenständiges Spiel handelt, ist noch nicht bekannt.

Stahlgewitter

Lost Toys, die Schöpfer des leider etwas untergegangenen Geschicklichkeitsspiels *Moho* arbeiten an einer taktisch angehauchten Mech-Simulation mit dem Namen *Battle Engine Aquilla*. Neben einem schnellen Ballerdaumen kommt es bei *Aquilla* vor allem auf taktisches Geschick und die Kooperation mit euren Teamkameraden an. Ein Release-Termin ist leider noch nicht bekannt.

Special-Forces

Die Programmierer des renommierten PC-Software-Herstellers Novalogic arbeiten an ihrem ersten PlayStation-2-Projekt. Mit *Delta Force* wird ein mittlerweile drei Jahre alter PC-Hit zu neuen Ehren gelangen. In unwegsamem Gelände mit dem Feind im Nacken gilt es, knifflige Missionen und harte Action zu bewältigen. Genau das Richtige für Aushilfsrambos.

Ring-Ring

Universal Interactive plant noch für dieses Jahr, Spiele zum *Herrn der Ringe* herauszubringen. Witzigerweise liegt die Filmlicenz bei Electronic Arts, während Universal die Rechte an der Buchvorlage besitzt. Mit einer wahren Ring-Lawine ist also zu rechnen.



Ein echter Klassiker! Die Partie Deutschland gegen England steht kurz vor dem Anpfiff. Welche Mannschaft wird dieses wichtige Match gewinnen?



Italiens Inzaghi versetzt die rumänische Abwehr und kommt frei zum Schuss. Der Keeper ist voll konzentriert.



Bereits in diesem frühen Entwicklungsstadium von ISS 2 wirken die Spieler sehr realistisch und sehen gut aus.



International Superstar Soccer 2

Konami Osaka legt nach – Die ersten Bilder der Kult-Fußballserie schrauben die Erwartungen in die Höhe.

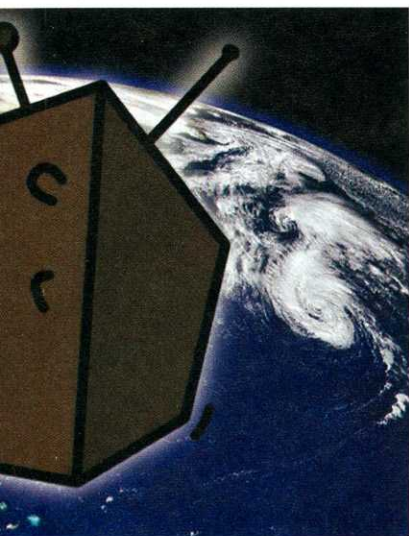
Konamis Fußballtitel sorgen unter den Zockern häufig für Verwirrung. Das neue *ISS 2* hat nichts mit dem Mega-Kick *Pro Evolution Soccer* zu tun, welches von Konami Tokio auf den heimischen Bildschirm gezau-

bert wurde. *ISS 2* stammt von Konamis Osaka-Team und ist wesentlich actionlastiger und unkomplizierter als sein bekannter Konkurrent. Konami Osaka verspricht ein komplett überarbeitetes Gameplay, das

auch Simulationsfans genügend Spieltiefe bieten soll. Bereits auf dem N64 und dem SNES sorgte der kultige Mattscheibenkick für Furore und soll jetzt in völlig neuem Gewand die Fußball-Krone endlich nach Osaka holen. Grafisch weiß der Titel bereits jetzt zu überzeugen. Wann das Spiel in Deutschland erscheinen wird, ist bis dato noch unbekannt. Wir bleiben für euch dran!



Fernschuss von Patrick Kluivert! Die irische Abwehr kann dem Ball nur noch hinterhersehen und hofft auf den Torwart.



■ Am 7. Dezember ließ es Sony in Japan ordentlich krachen. Mit fetter Musik und echten Spielekrachern wurde den geladenen Gästen ordentlich eingeeizt



■ Die Party-Location wurde bis ins kleinste Detail auf PlayStation getrimmt. Selbst auf den Kuchen prangt das Sony-Logo.



■ Niedliche Maskottchen und die vorweihnachtliche Stimmung sorgten für eine entspannte Atmosphäre.

PS-Party

Sony lässt die Korken knallen – 20 Millionen verkaufte Konsolen sind ein echter Grund zum Feiern.

■ Alle Jahre wieder lässt Sony kurz vor Weihnachten die Korken knallen. Auf der PlayStation Party in der opulenten Ebisu Garden Place Hall wurden aktuelle und kommende Spielehits

gefeiert. Die mehr als hundert geladenen Gäste hatten Gelegenheit, sich mit Spieleentwicklern zu unterhalten und Hand an kommende Hits wie *Tekken 4* und *Virtua Fighter 4* zu legen.

Während der „Little Singers of Tokyo“-Chor im Hintergrund Weihnachtslieder trällerte, wurden neben weltweit 20 Millionen verkauften PS2-Konsolen auch noch die Millionenseller *Final Fantasy X*, *Onimusha* und *Gran Turismo 3* zelebriert. Insgesamt ein mehr als gelungener Event, bei dem sich Veranstalter und Besucher sichtlich wohl gefühlt haben. Schade, dass es so etwas nicht in Deutschland gibt.



■ Während sich die Gäste mit den neuesten Spielehits vergnügten, gab der „Little Singers of Tokyo“-Chor eine Gratisvorstellung.

NEUIGKEITEN

Final Fantasy XII

Final Fantasy XI ist noch nicht einmal an den Start gegangen, da taucht bereits ein erstes Artwork zu *Final Fantasy XII* im Internet auf. Obwohl Squaresoft bis jetzt die Authentizität dieses Bildes weder bestätigt noch verworfen hat, handelt es sich bei dem aufwendig gestalteten Motiv um eine Fälschung. Der zwölfte Teil der Endlossaga wird übrigens unter der Federführung von Hiroyuki Ito (*FF IX*) entstehen.

Ashes to Ashes

Polygon Magic arbeitet an einem Nachfolger des umstrittenen Action-Adventures *Galerians*. Unter dem Titel *Galerians: Ash* habt ihr erneut die Möglichkeit, den mit Psi-Kräften ausgestatteten Ash zu steuern. Ob sich die Drogenthematik des Vorgängers auch wieder finden wird, bleibt abzuwarten.

Wie Gates Bill?

Unbestätigten Gerüchten zufolge plant Microsoft die Übernahme von Take 2 und/oder Infogrames, um diese dann als exklusive Zugpferde vor den Xbox-Karren zu spannen. Obwohl es von offizieller Seite bisher keine Bestätigung für diese Gerüchte gibt, bleiben wir dran und informieren euch, sobald es etwas Neues gibt.

Tony ohne Ende

Nachdem *Tony Hawk's 3* eingeschlagen ist wie eine Bombe, gab Activision bekannt, dass die Skate-Götter von Neversoft bereits am vierten Teil der Rollbrett-Serie arbeiten. Tony ohne Ende.

Solid Snake Sales

Mit *Metal Gear Solid 2* ist Konami in den USA der ganz große Wurf gelungen. Sage und schreibe mehr als 1,8 Millionen Einheiten des Überhammers wanderten bis jetzt über die Ladentische. Ob sich der Erfolg auch in Europa wiederholen wird, erfahren wir ab dem 08.03.2002, wenn *MGS2* auch hier zu Lande erscheint.

TERMINE

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

PS2

JANUAR

SPIELETITEL	HERSTELLER	TERMIN
Bombberman 2001	Virgin	Januar
D.N.A.	Virgin	Januar
Dropship: U. Peaceforce	Sony	16. Januar
Ecco the Dolphin	Sega	30. Januar
ESPN X Games Skateb.	Konami	24. Januar
Frank Herbert's Dune	Cryo	14. Januar
GTC Africa	Ubi Soft	17. Januar
Headhunter	Sega	30. Januar
Iron Aces 2	THQ	Januar
Jimmy W.'s Cueball W.	Virgin	Januar
Legends of Wrestling	Acclaim	Januar
Monster AG	Sony	23. Januar
Rez	Sega	30. Januar
Salt Lake 2002	Eidos	Januar
UEFA CLS 2001/2002	Take 2	18. Januar
Zorro - Der Schatten	Cryo	14. Januar

FEBRUAR

SPIELETITEL	HERSTELLER	TERMIN
Ace Combat 04: D. T.	Namco	6. Februar
Casper	TDK Mediactive	Februar
DSF Fußball Man. 2002	Ubi Soft	Februar
ESPN Int. W. Sports 2002	Konami	Februar
Giants: Citizen Kabuto	Virgin	Februar
Guilty Gear X	Virgin	Februar
Knights	Swing!	Februar
Maximo: Ghosts to Glory	Capcom	14. Februar
MotoGP 2	Namco	Februar
No One Lives Forever	Vivendi	28. Februar
Parappa the Rapper 2	Sony	Februar
Pirates: The L. of Black Kat EA		28. Februar
Polaroid Pete	Virgin	Februar
RE Survivor 2 - CODE: V.	Capcom	Februar
PRYZM Chapter One	TDK Mediactive	Februar
Space Channel 5 - v1	Sega	Februar
State of Emergency	Take 2	Februar
Versailles II - Testament	Cryo	28. Februar
WipEout Fusion	Sony	6. Februar
WTA Tour Tennis	Konami	Februar

MÄRZ

SPIELETITEL	HERSTELLER	TERMIN
Conflict Zone	Ubi Soft	7. März
Dark Summit	THQ	14. März
Drakan - Ancients' Gates	Sony	März
Endgame	Empire Int.	März
ESPN W. X Gam. Snowb. 2	Konami	März
GoDai: Elemental	3DO	März
Grandia II	Ubi Soft	28. März
ICO	Sony	März
Jade Cocoon 2	Ubi Soft	März
J. Neutron - d.m. Erfinder	THQ	März
Medal of Honor: Frontline	EA	März
Metal Gear Solid 2 - SoL	Konami	8. März
Police 24/7	Konami	März
Pro Rally 2002	Ubi Soft	März
Rainbow Six: R. Spear	Ubi Soft	März
Shadow Hearts	Midway	März
The Legend of Aland'Ar	Ubi Soft	März
Vampire Night	Namco	März
Villeneuve Racing	Ubi Soft	März
Virtua Fighter 4	Sega	März
Worms Blast	Ubi Soft	März

Most Wanted

1 • Metal Gear Solid 2

Termin: 8. März



Worum geht es:

In der Rolle eines Spezialagenten bekämpft ihr den internationalen Terrorismus und kommt einer teuflischen Regierungsverschwörung auf die Schliche.

Aktueller Entwicklungsstand:

Aufgrund der exklusiven Bonus-DVD, die der europäischen Version des Megahits beiliegt, musste der Release ein Stückchen nach hinten auf den 8. März verschoben werden.

Hersteller: Konami

Genre: Action-Adventure

Spieler: 1

2 • Final Fantasy X

Termin: Juni



Worum geht es:

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

Aktueller Entwicklungsstand:

Die US-Version ist erhältlich und wir können euch versichern, dass sich die Wartezeit bis zum Sommer lohnt. Dann können auch wir Europäer endlich in die Welt von FF X abtauchen.

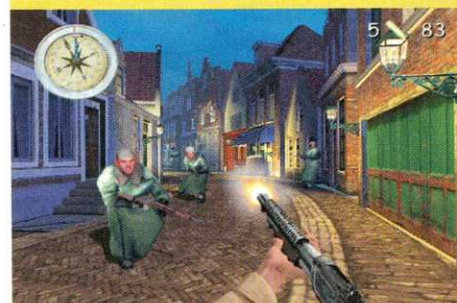
Hersteller: Squaresoft

Genre: Rollenspiel

Spieler: 1

3 • Medal of Honor: Frontline

Termin: März



Worum geht es:

Der neue Ego-Shooter aus dem Hause Electronic Arts versetzt euch direkt in den 2. Weltkrieg, wo ihr bei der Durchführung der Operation „Market Garden“ direkt beteiligt seid.

Aktueller Entwicklungsstand:

Die grafische Präsentation haut uns jetzt schon aus den Socken. Sollte das Gameplay ähnlich gut ausfallen, erwartet uns ein echter Mega-Kracher!

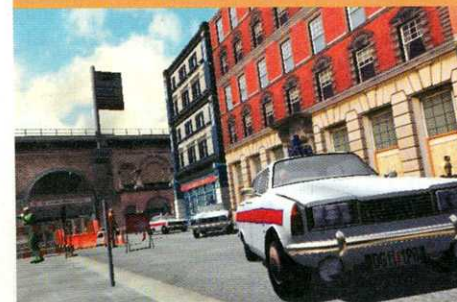
Hersteller: Electronic Arts

Genre: Ego-Shooter

Spieler: 1-2

4 • Stuntman

Termin: Mai



Worum geht es:

In der Rolle eines waghalsigen Stuntman spielt ihr atemberaubende Hollywood-Szenen nach und kämpft euch durch spektakuläre Darbietungen an die Spitze des Filmgeschäfts.

Aktueller Entwicklungsstand:

Nach neuesten Informationen soll das Spiel im Mai endlich in den Läden stehen. Deshalb präsentieren wir euch in dieser Ausgabe eine ausführliche Preview.

Hersteller: Infogrames

Genre: Action

Spieler: 1

5 • Virtua Fighter 4

Termin: März



Worum geht es:

So wie Tekken geht auch diese renommierte Kampfspielserie in die vierte Runde. Allerdings bekommt ihr zum ersten Mal auf einer Sony-Konsole die VF-Recken zu Gesicht.

Aktueller Entwicklungsstand:

Am 31. Januar erscheint Virtua Fighter 4 in Japan. Wir werden weder Kosten noch Mühen scheuen, ein Exemplar zu ergattern, um euch über jedes Detail des Prüglers zu informieren.

Hersteller: Sega

Genre: Prügelspiel

Spieler: 1-2

Legende:

▲ Aufsteiger ▼ Absteiger ● Neueinsteiger ● Unverändert

Unsere Empfehlungen

Inzwischen gibt es eine wahre Spieleflut für die PS2. Um Fehlkäufe zu vermeiden, findet ihr auf dieser Seite die besten erhältlichen Spiele inklusive PSG-Wertung.

ACTION & ACTION-ADVENTURES

Platz	Spiel	Wertung	Test in Ausgabe
1.	GTA III	90%	PSG 11/01
2.	Legacy of Kain: Soul Reaver 2	88%	PSG 12/01
3.	James Bond 007 Agent im Kreuzfeuer	88%	PSG 12/01
4.	Devil May Cry	87%	PSG 12/01
5.	Silent Hill 2	87%	PSG 11/01



JUMP & RUNS

Platz	Spiel	Wertung	Test in Ausgabe
1.	Jak and Daxter	90%	PSG 12/01
2.	Rayman Revolution	89%	PSG 01/01
3.	Klonoa 2: Lunatea's Veil	82%	PSG 11/01
4.	Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	80%	PSG 11/01
5.	Rayman M	80%	PSG 01/02



SPORT- & RENNSPIELE

Platz	Spiel	Wertung	Test in Ausgabe
1.	Gran Turismo 3: A-spec	93%	PSG 07/01
2.	Tony Hawk's Pro Skater 3	91%	PSG 12/01
3.	Pro Evolution Soccer	90%	PSG 11/01
4.	NHL 2002	89%	PSG 11/01
5.	World Rally Championship	86%	PSG 12/01



ADVENTURES & ROLLENSPIELE

Platz	Spiel	Wertung	Test in Ausgabe
1.	Baldur's Gate: Dark Alliance	86%	PSG 01/02
2.	Flucht von Monkey Island	85%	PSG 08/01
3.	Summoner	81%	PSG 04/01
4.	Dark Cloud	80%	PSG 09/01
5.	Shadow of Memories	75%	PSG 05/01



BEAT 'EM UPS

Platz	Spiel	Wertung	Test in Ausgabe
1.	Dead or Alive 2	90%	PSG 01/01
2.	Tekken Tag Tournament	84%	PSG 12/00
3.	Bloody Roar 3	71%	PSG 08/01



1. QUARTAL 2002

SPIELETITEL	HERSTELLER	TERMIN
Ape Escape 2	Sony	1. Quartal
Deus Ex	Eidos	1. Quartal
Dr. Jekyll & Mr. Hyde	Cryo	1. Quartal
Eve of Extinction	Eidos	1. Quartal
Everybody's Golf 3	Sony	1. Quartal
F-355 Challenge	Sega	1. Quartal
Herdie Gerdy	Eidos	1. Quartal
Legacy of Kain: B.O. 2	Eidos	1. Quartal
MegaRace 3 - N. Disaster	Cryo	1. Quartal
Robin Hood	Cinemaware	1. Quartal
Rubu Tribe	Interplay	1. Quartal
Shadow Man 2 Second Com.	Acclaim	1. Quartal
Space Channel 5 - v2	Sega	1. Quartal
Tetris Worlds	THQ	1. Quartal
Top Angler	THQ	1. Quartal

2. QUARTAL 2002

SPIELETITEL	HERSTELLER	TERMIN
Britney Spears: Dance!	THQ	April
Final Fantasy X	Squaresoft	Juni
GT Concept 2001 Tokyo	Sony	2. Quartal
Largo Winch	Ubi Soft	2. Quartal
Mike Tyson Boxing	Codemasters	April
Need for Speed Hot P. 2	Electronic Arts	2. Quartal
NGT R. Garros - US Open	Wanadoo	Mai
Run Like Hell	Virgin	Mai
Spider-Man The Movie	Activision	Mai
Star Wars Jedi Starfighter	LucasArts	2. Quartal
Star Wars Racer Rev.	LucasArts	2. Quartal
Stuntman	Infogrames	Mai
The Getaway	Sony	2. Quartal
TimeSplitters 2	Eidos	2. Quartal
Tiny Toons Adventures	Swing!	April

3. QUARTAL 2002

SPIELETITEL	HERSTELLER	TERMIN
Gravity Games BMX	Midway	3. Quartal
Iron Storm	Wanadoo	September
The Curse	Wanadoo	September
The Thing	Vivendi	September

AUSBLICK 2002

SPIELETITEL	HERSTELLER	TERMIN
Aliens: Colonial Marines	EA	2002
Animaniacs: Oscar Hunt	Swing!	November
Antz Racing	Empire Int.	2002
Beach Soccer	Wanadoo	Oktober
Commandos 2	Eidos	2002
Dead to Rights	Namco	2002
Dragonrage	3DO	2002
E.T. Return to the G. Planet	Ubi Soft	2002
ESPN N. Hockey N. 2002	Konami	2002
Frogger: The Great Quest	Konami	2002
Ghost Master	Empire Int.	2002
Halloween	Wanadoo	Oktober
Inquisition	Wanadoo	November
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	2002
König Artus 2	Cryo	2002
La Femme Nikita	Infogrames	2002
Legion - L. of Excalibur	Midway	2002
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	2002
Medal of Honor F. Comm.	EA	2002
Monster Jam M. Destruction	Ubi Soft	2002
NBA 2Night 2	Konami	2002
Pride	THQ	2002
Robocop	Titus	2002
Soul Calibur 2	Namco	2002
Starsky and Hutch	Empire Int.	2002
Tekken 4	Namco	2002
Titanium Angels	SCI	2002
Tomb Raider VI	Eidos	November
World Sports Cars	Empire Int.	2002

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

PSG CHARTS

Gewinner der Ausgabe 01/02:

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

Gewinner der letzten Ausgabe ist:
Daniel Welsch,
Essen

Wir wünschen viel Spaß mit Silent Hill 2!



Leser-Charts

Was zockt ihr zurzeit am liebsten?: psg@computec.de

- 1 **GTA III**
● Action Take 2
- 2 **Gran Turismo 3**
● Rennspiel Sony
- 3 **R.E. CODE: Veronica X**
▲ Action-Adventure EA
- 4 **J. B. 007 - Agent im Kreuzfeuer**
▲ Action-Adventure EA
- 5 **Silent Hill 2**
▼ Action-Adventure Konami



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

Verschiebung des PAL-Erscheinungstermins: Solid-Snake-Fans müssen sich leider noch bis zum 8. März gedulden.



- 2 **MoH Frontline** PS2
▲ Ego-Shooter EA

Der Kampf geht weiter! Nach den beiden erfolgreichen PSone-Vorgängern kommt nun endlich das ersehnte PS2-Debüt.



- 3 **Final Fantasy X** PS2
▲ Rollenspiel Squaresoft

Bereits jetzt fiebern die Fans der Squaresoft-Kultreihe dem Europa-Release entgegen. Das Warten lohnt sich!



- 4 **Stuntman** PS2
▲ Action Infogrames

Nach dem Erfolg der Driver-Titel für die PSone sorgt Martin Edmondson nun auch auf der PS2 für viel Blechschaden.



- 5 **WipEout Fusion** PS2
▼ Rennspiel Sony
- 6 **The Getaway** PS2
▼ Action Sony
- 7 **Tekken 4** PS2
▲ Beat 'em Up Namco
- 8 **Onimusha 2** PS2
▲ Action-Adventure EA
- 9 **TimeSplitters 2** PS2
● Ego-Shooter Eidos
- 10 **Virtua Fighter 4** PS2
▼ Beat 'em Up Sega

Verkaufs-Charts

Welche Spiele gingen am häufigsten über den Ladentisch?

Quelle: **SATURN**

- 1 **Tony Hawk's Pro Skater 3**
▲ Skateboard Activision

Die PS2-User sind im Skateboard-Fieber! Activision präsentiert das Trendsport-Highlight des Jahres.



- 2 **GTA III**
● Action Take 2

Nach wie vor bleibt Liberty City einer der häufigsten Aufenthaltsorte der PS2-Zocker.



- 3 **Devil May Cry**
▲ Action Capcom

Das Action-Highlight des Jahres. Capcoms Technikgranate überzeugt nicht nur durch optische Brillanz.



- 4 **FIFA Football 2002**
▼ Fußball EA

In der langen Winterpause halten sich die Fußball-Hungrigen mit EAs neuestem Machwerk über Wasser.



- 5 **J. B. 007 - Agent im Kreuzfeuer**
▲ Action EA

Gerührt oder geschüttelt? Der noble Spezialagent zeigt, wie abwechslungsreich ein Shooter sein kann.



USA-Charts

Die PS2-Verkaufsschlager in Amerika

- 1 **Final Fantasy X**
▲ Rollenspiel Squaresoft
- 2 **GTA III**
▲ Action Take 2
- 3 **Madden NFL 2002**
▼ Football EA
- 4 **Metal Gear Solid 2**
▼ Action-Adventure Konami
- 5 **J. B. 007: Agent Under Fire**
▼ Action EA



Japan-Charts

Die PS2-Verkaufsschlager in Japan

- 1 **Winning Eleven 5**
▲ Fußball Konami
- 2 **Prof. Baseball Japan 2001**
▼ Baseball Konami
- 3 **R.E. Survivor 2 CODE: Veronica**
▼ Lightgun-Shooter Capcom
- 4 **Dynasty Warriors 3**
▼ Action Koei
- 5 **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty**
▲ Action-Adventure Konami

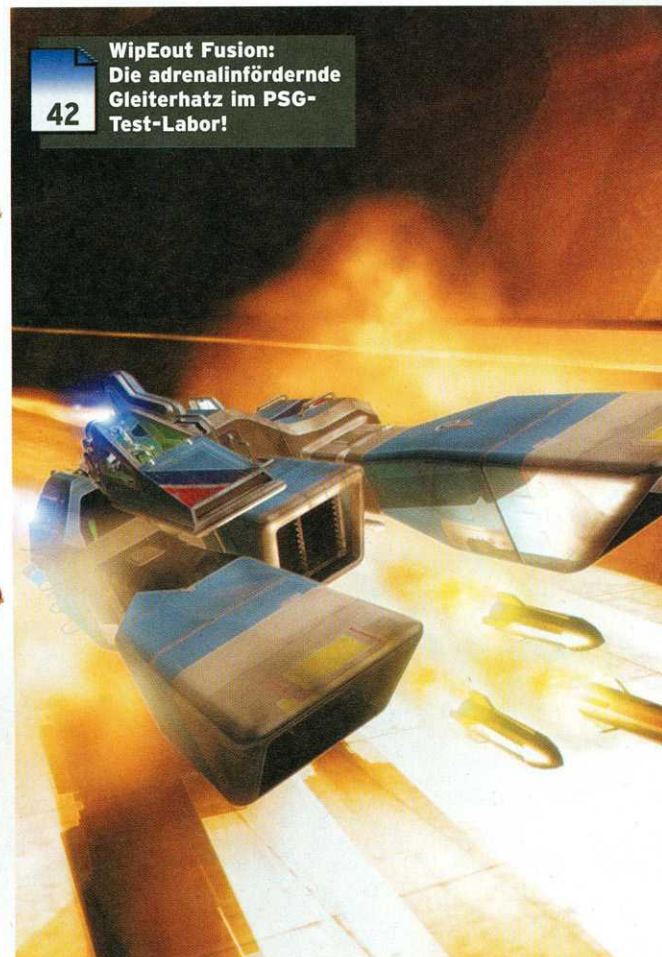


TEST-ÜBERBLICK

ALLE TESTS DER AUSGABE 02/02

Ace Combat: Distant Thunder Seite 46	Wertung 78%
Die Mumie kehrt zurück Seite 60	Wertung 54%
DSF Fußballmanager Seite 61	Wertung 40%
ESPN Int. Winter Sports Seite 60	Wertung 73%
Maximo: Ghosts to Glory Seite 54	Wertung 86%
Monster AG Seite 58	Wertung 52%
MotoGP 2 Seite 50	Wertung 79%
Rez Seite 61	Wertung 76%
Simpsons Road Rage Seite 60	Wertung 70%
Star Trek Voyager: Elite Force Seite 62	Wertung 69%
Sunny Garcia Surfing Seite 60	Wertung 41%
Wer wird Millionär 2. Edition Seite 61	Wertung 69%
WipEout Fusion Seite 42	Wertung 86%
Woody Woodpecker Seite 61	Wertung 72%

Test des Monats



42

WipEout Fusion:
Die adrenalinfördernde
Gleiterhitz im PSG-
Test-Labor!

DIE WERTUNGEN

0%-25%

Das Grauen eines jeden Videospielers! Bei Spielen dieser Wertungskategorie ist jede ausgegebene Mark eine herausgeworfene Mark!

26%-50%

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

51%-75%

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

76%-100%

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

Ab 85%

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

DIE SYMBOLE



Spiele mit einer Wertung über 85% und besonders empfehlenswertes PS2-Zubehör erhalten ein:

„AUSGEZEICHNET“

Noch nicht offiziell
IMPORT-TEST
in Deutschland erhältlich!

Alle getesteten
Import-Spiele
erhalten den
Stempel:

„IMPORT-TEST“

BEI-SPIEL

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

Spieler:	1-16
Genre:	Action
Termin:	Ende November
Preis:	DM 119,-
Schwierigkeitsgrad:	Leicht
Bildschirmtexte/Sprache:	Dt./dt.
Entwickler:	Example-Games
Hersteller:	Spielmacher
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

Henrys Favoriten

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

Spielt zurzeit

1. Final Fantasy X (PS2)
2. WRC (PS2)
3. Half-Life (dt.) (PS2)

Hört zurzeit

1. Silent-Hill-2-Soundtrack
2. Claude Young
3. Joey Beltram

Schaut zurzeit

1. Mulholland Drive (Kino)
2. Princess Mononoke (DVD)
3. Memento (Kino)



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 zurzeit

1. WipEout Fusion (PS2)
2. Final Fantasy X (PS2)
3. Maximo (PS2)

Hört zurzeit

1. dj-sets: Berlin-Chicago Vol. 3
2. Sven Våth - The 2nd Season
3. Toni Rios - Live Mixing

Schaut zurzeit

1. Herr der Ringe (Kino)
2. Gangster No. 1 (DVD)
3. Jackass (MTV)



Uwe Hönig

Alter: 27

Hobbys:
Elektronische
Musik,
Filme, Autos

Top-Games:
MGS, Ridge-
Racer-Serie,
Street Fighter,
Gran Turismo,
UT

Ralphs Favoriten

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

Spielt zurzeit

1. Pro Evolution Soccer (PS2)
2. MotoGP 2 (PS2)
3. Rez (PS2)

Hört zurzeit

1. Death
2. System of a down
3. Gang Green

Schaut zurzeit

1. Der Schuh des M. (DVD)
2. Jackass (MTV)
3. Herr der Ringe (Kino)



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 zurzeit

1. WipEout Fusion (PS2)
2. Silent Hill 2 (PS2)
3. Everquest (PC)

Hört zurzeit

1. Kazu Kimura @ Pitchcontrol
2. Luke Slater @ Shockers '01
3. dj-sets: Berlin-Chicago Vol. 3

Schaut zurzeit

1. Princess Mononoke (DVD)
2. True Romance (DVD)
3. Jackass (MTV)



Paul Krügel

Alter: 19

Hobbys:
Computers,
Gepolter,
DVD, Design

Top-Games:
Ultima Online,
DoA 2,
Beben 2 & 3,
RtCW

WipEout Fusion

Alle PS2-Besitzer aufgepasst. Ein großer Klassiker der PSone-Ära betritt das 128-Bit-Parkett und sorgt für Action an der Future-Racer-Front!

■ Es grenzt beinahe an ein Wunder. Nach zahlreichen Verschiebungen ist *WipEout Fusion* endlich fertig und wird am 6.

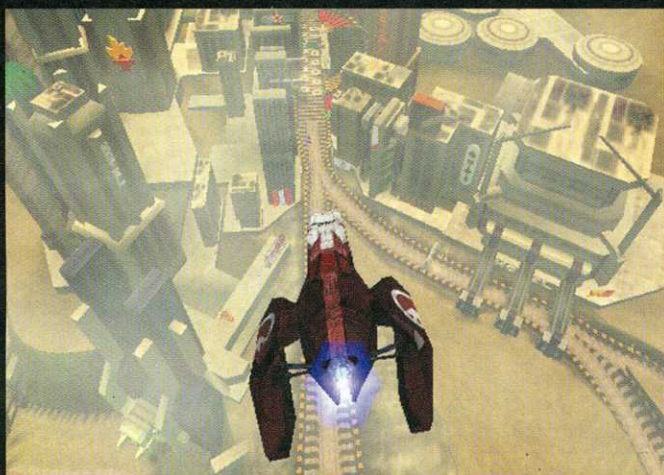
Februar in den Läden stehen. Natürlich waren wir sehr gespannt, ob sich die lange Entwicklungszeit nun auch gelohnt hat, und können euch ruhigen Gewissens mitteilen, dass ein klasse Spiel dabei herausgekommen ist. Leider haben sich trotz aller Verschiebungen kleine Mängel eingeschlichen, aber dazu später mehr.

DIE HÄRTESTE RENN-LIGA DER WELT

Zweifellos ist die F9000-Serie, die ihr als stolzer *WipEout*-Pilot bestreiten werdet, absolut nichts für Weicheier. Dabei kämpfen die technisch ausgereiftesten Gleiter des Jahres 2150 auf haarsträubenden Rennstrecken um den Sieg, für den nicht selten höchst brutale Waffengewalt vonnöten ist. Die Regeln fallen nämlich ein klein wenig



■ Tolle Wettereffekte runden das Rennspektakel ab. Allerdings beeinflussen die Wetterumstände das Fahrverhalten der Gleiter nicht im Geringsten. Kein Wunder, schließlich haben die Gefährte keinen Kontakt zum Boden.



■ Das Streckendesign mit Loopings, Korkenziehern und haarsträubenden Sprungpassagen erinnert oftmals an eine Hightech-Achterbahn.



■ Der Flammenwerfer wurde sehr schön in Szene gesetzt. Um eure Gegner damit zu grillen, dürft ihr einen gewissen Abstand nicht überschreiten.

anders aus als bei üblichen Rennserien. Um dem immer anspruchsvolleren Publikum der Zukunft entsprechende Action zu bieten, gibt es ganz einfach keine Spaßbremsen wie beispielsweise gelbe Flaggen oder Ähnliches. Das bedeutet, ihr könnt eure Gegner gnadenlos mit den futuristischen Wummen beharken, die ihr durch das Überfahren von farbigen Feldern erhaltet. Und dafür droht nicht einmal eine Zeitstrafe. Übrigens stehen euch alle Waffen erst nach ausgedehnten Spielsessions zur Verfügung. Nur durch erfolgreiche Rennen (Platzierung unter den ersten Drei) bekommt ihr nach und nach alles vom Spiel zu sehen. Dazu gehören neben Waffen wie dem Raketen-Vierpack oder den Erdbebengranaten auch die meisten der 24 Kurse. Auch die Rückwärtsva-



■ Einmal pro Runde erhaltet ihr die Gelegenheit, eure Schilde zu erneuern. Gegnerische Raketeneneinschläge machen dies bitter nötig.



■ Ohne exzessiven Waffeneinsatz könnt ihr einen Platz auf dem Podest getrost vergessen. Deshalb ballert, was das Zeug hält!

rianten von 21 Strecken sowie diverse Spielmodi wie der abgefahrte Zone-Modus müssen freigespielt werden. Insgesamt acht Teams buhlen jeweils mit zwei unterschiedlichen Fahrern um eure Gunst. Die Top-Fahrer der Teams stehen allerdings ebenfalls erst nach ausreichenden Rennerfolgen zur Verfügung.

den Rennerfolgen zur Verfügung.

EFFEKTINFERNO UND GESCHWINDIGKEITSRAUSCH

Wipeout Fusion ist schnell, höllisch schnell sogar. Die Grafik-Engine stellt die Gleiteraction mit flüssigen 50 Bildern pro

Sekunde dar, kommt dabei aber gelegentlich ins Stocken. Ganz selten und nur auf bestimmten Strecken verschluckt sich das Spiel anscheinend total und mehrere Sekunden andauernde Ruckelorgien sind das Ergebnis. Dieses Manko lässt sich aber verschmerzen, und die Wertungseinbußen fallen deswegen eher gering aus. Beim Start flimmert die Optik zwar bedenklich, während der Rennen ist das aber glücklicherweise nicht der Fall. Ansonsten gefällt uns die Grafik sehr gut, was nicht zuletzt an den tollen Effekten liegt. Sei es der Abgasschweif einer abgefeuerten Raketen-Phalanx, die stylische Erdbebengranate, grandiose Sonnenblendeffekte oder Staubaufwirbelungen bei Offroad-Passagen. Effektech-nisch ist der Titel damit auf höchstem Niveau. Der Genre-Konkurrent *XG3* bietet insgesamt eine etwas sauberere Streckenoptik, kann aber spielerisch nicht ganz mithalten. *Wipeout Fusion* hat eben dieses spezielle Gleitverhalten, was einen über kurz oder lang in einen regelrechten Geschwindigkeitsrausch versetzt. Vor allem wenn ihr eine Strecke gut kennt und fleißig die Speed-up-Felder benutzt,



■ Positionskämpfe und Rangeleien gehören bei *Wipeout Fusion* zur Tagesordnung. Mit einer guten KI ausgestattet, lassen sich die Gegner die Butter meist nicht so einfach vom Brot nehmen. Besonders von hinten beharken sie euch gerne mit ihrem Waffenarsenal.



■ Erstmals in der Wipeout-Geschichte werdet ihr bei manchen Streckenabschnitten offroad unterwegs sein.



■ Die Replays überzeugen durch schnelle Kameraführung und zeigen euch den Rennverlauf bis ins kleinste Detail.



■ Ein satellitengestützter, orbitaler Laser mit gigantischem Strahldurchmesser brutzelt hier gerade einen Gegner.

„Alle Fans der Serie werden bestens bedient!“

Im Vergleich zum ersten *Wipeout* hat sich einiges getan. Die Optik auf der PS2 ist natürlich um Längen besser als noch auf der betagten PSone. Das zeitintensive, aber notwendige Streckenauswendiglernen aus den ersten Teilen ist einem etwas intuitiveren Fahrspaß gewichen. Besonders Anfänger werden es zu schätzen wissen, dass ihr ein Rennen nun auch gewinnen könnt, wenn ihr nicht jede Kurve verinnerlicht habt. Profis wiederum werden durch den kaum ansteigenden Schwierigkeitsgrad zu wenig gefordert. Die gelegentlichen Ruckeleinlagen stören mich zwar schon ziemlich, aber die ansonsten fabelhafte Optik gleicht dieses Manko beinahe wieder aus. *Wipeout Fusion* stellt eine perfekte Symbiose aus Action, Geschwindigkeit und Techno-Beats dar. Zugreifen!

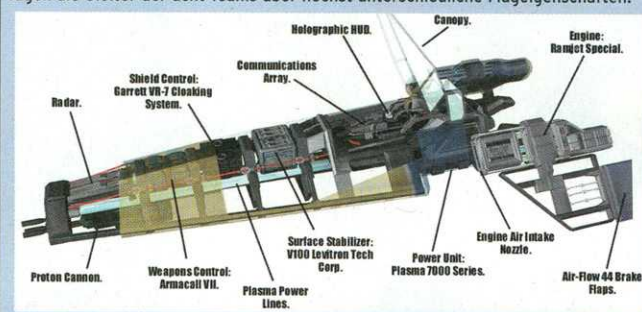


Uwe Hönig

macht die Raserei tierischen Spaß. Der intelligente Einsatz der Luftbremsen mit den Schultertasten ist aber lebensnotwendig. Der Schwierigkeitsgrad ist deutlich niedriger als bei den hammerharten ersten

i Die F9000-Liga

■ Die Gleiter der Saison 2150 sind die technischen Sahnestücke der Zukunft. Mit mächtigen Motoren sowie umfangreichen Waffen-Upgrade-Möglichkeiten ausgestattet, wagen sich nur die mutigsten Piloten in die engen Cockpits. Übrigens verfügen die Gleiter der acht Teams über höchst unterschiedliche Flugeigenschaften.



beiden Teilen der *Wipeout*-Serie. Auch auf unbekannten Kursen winken meist schon beim ersten Rennen Podiumsplätze, wobei aber der begehrte Sieg nicht ganz so einfach zu ergattern ist. Damit können wir *Wipeout Fusion* auch den Anfängern unter euch nur wärmstens empfehlen.

SPIELMODI OHNE ENDE

Sechs Solo-Spieler-Modi sorgen für reichlich Kurzweil. Der

fetzigste Zone-Modus beispielsweise befreit euch von der Geschwindigkeitskontrolle und führt euch in neue Tempodimensionen. Ihr fahrt dabei einen Kurs so oft ab, bis ihr letztendlich durch Bandenrempler keine Schildenergie mehr übrig habt. Der Clou: Euer Gleiter wird von Runde zu Runde schneller ... Der Herausforderungsmodus bietet etwas ganz Neues, denn um hier zu siegen, müsst ihr bestimmte Aufgaben

erledigen. Beispielsweise sollt ihr gegen einen hitzigen Gegner eine perfekte Runde hinglegen, ohne die Bande zu berühren. Übrigens werden die Team-Super-Weapons nur im Herausforderungsmodus freigeschaltet. Multiplayer-Fans hingegen freuen sich über fünf Mehrspielermodi, wobei sogar der Liga-Modus zu zweit gleichzeitig gespielt werden kann. Traditionell gibt es, wie bei allen *Wipeout*-Ablegern, feinsten Techno auf die Ohren. Der Soundtrack setzt sich aus In-House-Produktionen sowie einigen Tracks aus der englischen Underground-Szene zusammen. Herausgekommen ist dabei eine Mischung aus typischen Space-Techno-Klängen sowie Breakbeat-lastigem Sound. Liebhaber der elektronischen Musik kommen auf jeden Fall voll auf ihre Kosten! Alles in allem hat Studio Liverpool (ehemals Psygnosis) prima Arbeit geleistet und einen würdigen Nachfolger der legendären *Wipeout*-Serie aus dem Hut gezaubert.

Uwe Hönig



■ Mit Lichteffekten wurde nicht sparsam umgegangen. Die Rennen in Dunkelheit werden dadurch optisch wunderbar aufgewertet.

WIPEOUT FUSION

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

Spieler: 1-2
Genre: Rennspiel
Termin: 6. Februar
Preis: € 59,95
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./engl.
Entwickler: Studio Liverpool
Hersteller: Sony
Internet: www.wipeoutfusion.com
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren

GRAFIK

83%

SOUND

86%

SPIELSPASS

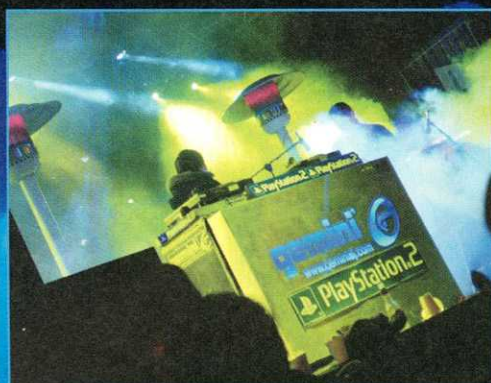
86%

„Kompromisslose Geschwindigkeitsjunkies werden hier fündig!“

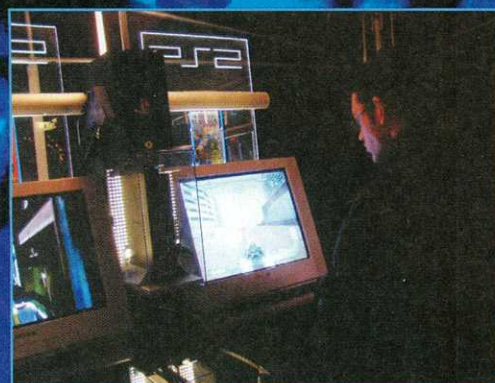
Rave on Snow 10!



■ Vom 14. bis 16. Dezember fand im österreichischen Saalbach-Hinterglemm das zehnjährige Jubiläum des Rave-on-Snow-Festivals statt. Dieses Jahr war Sony Hauptsponsor und das wurde auch höchst auffällig zelebriert. Wo man auch stand oder lief, überall strahlten einen die blauen PlayStation-2-Logos an. Natürlich ist solch ein Festival die ideale Umgebung, um einen Titel wie *Wipeout Fusion* zu präsentieren. Aus diesem Grund waren die Party-Locations mit PS2-Displays bestückt, auf denen spielebegeisterte Raver neben dem genannten *Wipeout* auch *Jak and Daxter*, *World Rally Championship* sowie *Airblade* antesten konnten. Eine kleine Info wollen wir euch in diesem Zusammenhang ebenfalls nicht vorenthalten. Während einer Guerilla-Aktion verteilten rabenschwarz gekleidete Xbox-Vertreter Flyer, die auf zwei Saalbacher Gastwirtschaften verwiesen, in denen die Xbox Probe gespielt werden konnte. Fehlt dem „armen“ Microsoft-Konzern etwa das Geld, um selbst ein Festival zu sponsern?



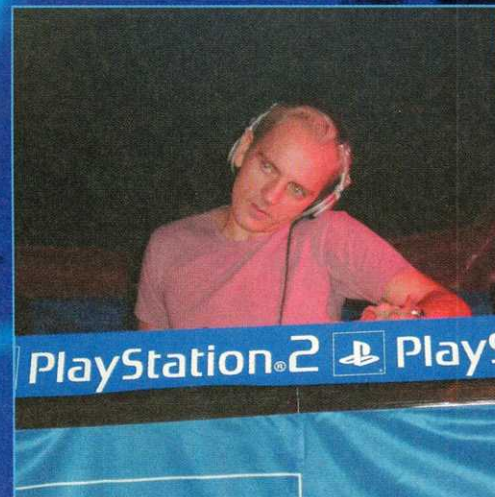
■ Wer vor dem Festival das PlayStation-Logo noch nie gesehen hatte, dem wurde es im Laufe der Party in seinem Gehirn festgebrannt.



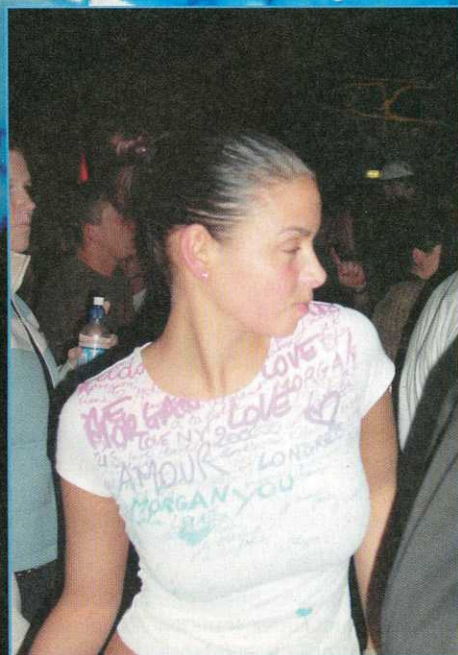
■ Die zahlreichen Displays waren mit *Wipeout Fusion*, *Jak and Daxter*, *World Rally Championship* sowie *Airblade* bestückt.



■ Neben der Sony-Prominenz konnte auch der ein oder andere Kollege der Fachpresse auf dem Festival erspäht werden.



■ Sven Väh führte das Line-up der zweitägigen Party an und konnte mit seinem Vier-Stunden-Set die Massen begeistern.



■ Trotz klirrender Kälte draußen, waren die Temperaturen im Hauptzelt durchaus angenehm!



■ Etwa 7.000 bis 8.000 Besucher konnte das zehnjährige Jubiläum des Rave-on-Snow-Festivals verbuchen. Und alle waren in äußerst guter Feierlaune!



Ace Combat 04: Distant Thunder

Wer einen Kampffjet fliegen will, ohne Übelkeitsgefühl, enorme Beschleunigungskräfte oder Schlimmeres ertragen zu müssen, liegt bei Ace Combat genau richtig!



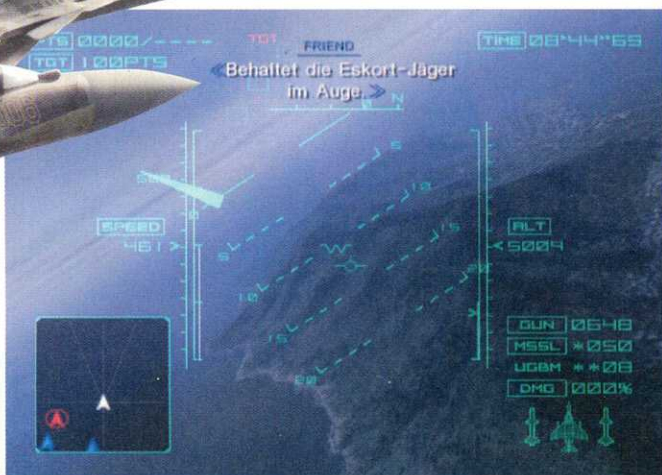
■ Viele Missionen finden über dem Ozean statt. Hier haben sich die Entwickler besonders Mühe gegeben, um einen tollen Spiegeleffekt auf die Wasseroberfläche zu zaubern.

■ Das neue Actionspektakel aus dem Hause Namco versetzt euch ohne große Umwege in die Cockpits der begehrtesten Maschinen unserer Zeit. Obwohl die Handlung in der nahen Zukunft spielt, kommen die bewährten amerikanischen Flugzeuge vom Typ F14, F15 oder der Mehrzweck-Jet F18 zum Einsatz. Dazu gesellen sich diverse russische Jäger wie die SU-35 und fertig ist das „Who's who“ der besten Düsenflieger. Wer jetzt allerdings denkt, dass es sich bei Ace Combat um eine Simulation handelt, der ist auf dem Holzweg. Ganz in der Tradition der ersten drei Teile auf der

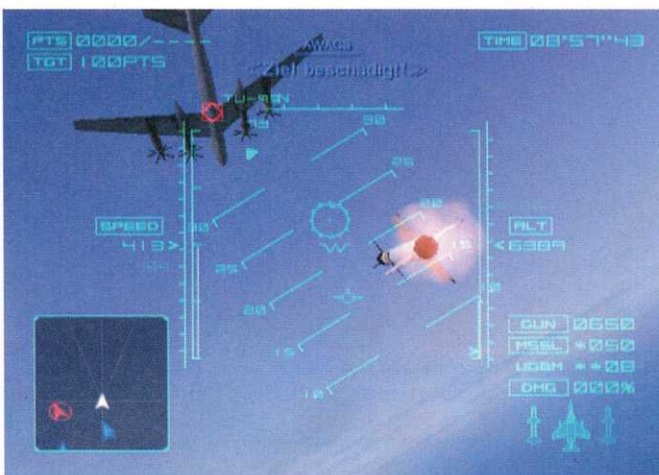
guten alten PSone präsentiert sich die 128-Bit-Neuaufgabe eher als reinrassiges Actionspiel, das von einer mitreißenden Story getragen wird.

BEDROHUNG AUS DEM WELTRAUM

Ein mächtiger Asteroid rast auf die Erde zu. Seine Trümmervorboten haben verheerenden Schäden angerichtet und viele Todesopfer gefordert. Um dem sicheren Untergang zu entgehen, wurde eine mächtige Anlage namens „Stonehenge“ erbaut. Acht gigantische Kanonen, die in alle Himmelsrichtungen zeigen, wurden errichtet und stehen nun je-



■ Von weit oben sieht die Erdoberfläche unglaublich gut aus. Leider müsst ihr deutliche Qualitätseinbußen hinnehmen, wenn ihr dem Boden zu nahe kommt.



■ Große Gegner können gut und gerne auch zwei Raketen vertragen, bevor sie vom Himmel fallen. Eine wird auf jeden Fall gerade auf den Weg geschickt.



■ Die Flugzeugmodelle sehen authentisch aus und entsprechen hinsichtlich Geschwindigkeit und Wendigkeit ihren realen Vorbildern.

derzeit bereit, ihre durchschlagenden Projektile abzufeuern. Die Anlage funktioniert dabei ähnlich wie eine Flakkanone, wobei die Geschosse auf ihrem

Flug gen Weltraum in einem beachtlichen Wirkungsradius alles atomisieren, was ihnen in die Quere kommt, auch Flugzeuge. Nachdem die Gefahr

durch den Asteroiden gebannt war, entschloss sich eine Splittermacht, den Kontinent, auf dem „Stonehenge“ steht, anzugreifen, um mithilfe

der Anlage die Weltherrschaft an sich zu reißen. Dem unabhängigen Staatenbund ist dies natürlich ein Dorn im Auge, weshalb die ISAF (Independent States Air Force) nun zum Einsatz kommen soll. Ihr übernimmt dabei die Rolle des Befehlshabers einer Flugstaffel der ISAF und werdet gleich nach Spielbeginn von einem stylischen OS (Operating System) begrüßt, um euren ersten Auftrag entgegenzunehmen. Dabei zieht euch schon nach kurzer Spielzeit die in zwei Ebenen ablaufende Hintergrundgeschichte in ihren Bann und lässt euch in einem heldenhaften Fliegerepos versinken. Obwohl viele der Zwischensequenzen auf die Standbildtechnik zurückgreifen, kommt eine tolle Stimmung auf.

DIE ZWEI SEITEN DER MEDAILLE

Die Atmosphäre während der Flugeinsätze ist sowieso eine Klasse für sich. Authentische Funksprüche bellen aus den Bordlautsprechern und ein fabelhafter Soundtrack heizt

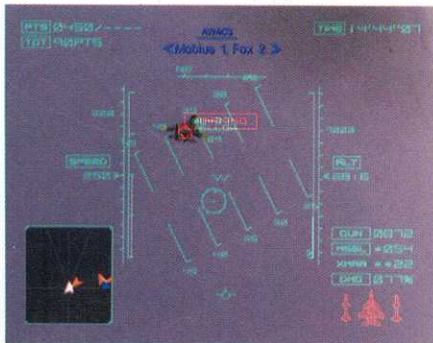


■ Die Replays sind von bestechender Qualität. Während der Wiederholung könnt ihr jederzeit aus einem halben Dutzend Kamera-Einstellungen wählen.

i Die erfolgreiche Serie im Überblick:

- Natürlich handelt es sich hierbei um *Ace Combat*, aber die PAL-Version erschien 1995 unter dem Namen *Air Combat*. Bei der damals noch recht kleinen und eingeschwoenen Fan-Gemeinde der PlayStation kam der Titel gut an und überzeugte durch unkomplizierte Flug-Action.
- Durch unübertroffenes Missionsdesign halten auch heute noch die meisten Zocker Teil 2 für den besten Ableger der Serie. Grafisch im Vergleich zum Vorgänger aufgemotzt, konnten sich viele der tollen Top-Gun-Atmosphäre kaum entziehen.
- Leider gab es für europäische Zocker keinen Grund zur Freude, als der dritte Teil erschien. Im Gegensatz zur japanischen Version wurde der komplette Story-Mode wegrationalisiert. Ein übler Fehler, da gerade der Story-Mode bei *Ace Combat 3* am interessantesten war.





■ Bei den heftigen Dogfights könnt ihr sogar die Kon-
densstreifen an den Flügelspitzen eurer Gegner erkennen.



■ Die Explosionen sehen zwar gut aus, könnten aber
ruhig einen Tick spektakulärer sein!



■ Auf dem Radarschirm unten links könnt ihr jederzeit
Freund und Feind anhand der Farben auseinander halten.



■ Wie euren Jäger könnt ihr im Hangar auch eure Bewaffnung auswählen. Meist wird
durch die Mission vorgeschrieben, welche Bomben oder Raketen ihr ankoppeln müsst.

das *Top Gun*-Feeling an. Die
Jets sehen fantastisch aus,
was nicht zuletzt an den reali-
tätsgetreuen Details der insge-
samt 20 Flugzeuge liegt, die
ihr im Laufe des Spiels kaufen
könnt. Das Geld für neue Flie-
ger sowie die umfangreiche,

vor jedem Auftrag aufzuneh-
mende Bewaffnung erhältet ihr
nach erfolgreich abgeschlosse-
nen Missionen. Aber die Mis-
sionen sind der Hauptknack-
punkt bei *Ace Combat 04*.
Oftmals besteht eure Aufgabe
lediglich darin, in einer vorge-

gebenen Zeit eine bestimmte
Punktezahl zu erreichen. Dies
geschieht durch präzises Ab-
ballern der feindlichen Boden-
und Luftziele im Krisengebiet.
Dies macht durch die gute
Steuerung auch sehr viel Spaß,
drückt aber leider auf den
Wiederspielwert. Habt ihr die
18 Missionen einmal durch,
wandert das Game nämlich
erst mal in den Schrank. Die
Grafik ist ebenfalls ein zwei-
schneidiges Schwert: Hobby-
piloten werden begeistert sein
– aber nur ab einer Höhe von
etwa 1.000 Metern. Darunter
erwarten euch verwaschene
Boden-Texturen, die der PS2
nicht gerecht werden. Wenn ihr
allerdings auf Tiefflüge ver-
zichtet, bekommt ihr eine bei-
nahe fotorealistische Optik
präsentiert. Dazu kommen
ausgefeilte Effekte wie Hitze-
wellen an den Triebwerken
oder echtzeitberechnete
Schatten auf den Flugzeugen.
Ace Combat-Fans und Freunde
solider Actionkost sollten zu-
mindest einen Blick riskieren.

Denn obwohl das Game nach
etwa sechs Stunden durchge-
spielt ist, werdet ihr in dieser
Zeit nicht zuletzt durch die
dichte Story gut unterhalten.

Uwe Hönig

„Unkomplizierte Baller-Action für Simulationsmuffel“

Beim ersten Flug über
die Landschaft stockte
mir zunächst der Atem,
da die Optik in einer
bestimmten Höhe un-
glaublich gut aussieht. Dazu läuft
die Grafik-Engine mit flüssigen 50
Bildern pro Sekunde! Aber wehe,
wenn ihr unter 1.000 Meter sinkt.
Dann erwartet euch ein schrecklich
verwaschener Texturbrei. Das
Flug-Feeling ist allerdings toll und
macht Lust auf mehr. Es bringt eine
Menge Spaß, wie einst Tom Cruise
die Missionen zu meistern und an-
schließend mit stolzgeschwellter
Brust den nächsten Auftrag anzutre-
ten. Schade, dass der Umfang so
gering ausgefallen ist! Übrigens
kommt die höhere Wertung im
Vergleich zum Import-Test durch
die gute Lokalisierung zustande.



ACE COMBAT 04: DISTANT THUNDER

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

Spieler: 1-2
Genre: Action
Termin: 6. Februar
Preis: € 59,95
Schwierigkeitsgrad: Variabel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./engl.
Entwickler: Namco
Hersteller: Sony
Internet: www.namco.com
USK-Freigabe: Ab 12 Jahren

GRAFIK
73%

SOUND
80%

SPIELSPASS

78%

„Geradlinige Kampfjet-
Action mit einer sehr
dichten Story-Line!“



■ Die Ruhe vor einem bevorstehenden Kampfeinsatz lässt sich wunderbar nutzen, um der untergehenden Sonne einen Blick zu schenken.



DAS MANGA-MAGAZIN

**CARLSEN
COMICS**

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. 2 © 1993 by Masakazu Katsura / SHUEISHA Inc. • ONE PIECE © 1997 by Eiichiro Oda / SHUEISHA Inc. • SHAMAN KING © 1998 by Hiroyuki Takei / SHUEISHA Inc.



■ In den Kurven wird das Rennen entschieden. Wer hierbei die richtige Technik besitzt, kann wertvollen Boden gutmachen und vorne mitmischen.



■ In der Wiederholung wird euch der Rennverlauf noch einmal aus sämtlichen Blickwinkeln gezeigt, während ihr euch auf das nächste Rennen einstellen könnt.

MotoGP 2

Manege frei für den GP-Zirkus! Heftige Kurse und heiße Öfen stellen eure Geschicklichkeit auf eine harte Probe.

■ Nachdem vor fast genau einem Jahr *MotoGP* nicht nur die Motorradfans unter den PS2-Jüngern begeisterte, wartet Namco nun mit dem lange ersehnten Nachfolger auf. Wie bereits beim Vorgänger handelt es sich bei *MotoGP 2* um eine knackige Motorrad-Rennsimulation ohne Schnörkel. Nachdem ihr euch einen neuen Helm und ein aktuelles Bike der 500er-Serie heraus-

gesucht habt, steht dem Vergnügen nichts mehr im Wege. Im Arcade-Modus könnt ihr euch auf eine von insgesamt zehn Strecken begeben und die PS-Muskeln gehörig spielen lassen. Die Steuerung ist hierbei äußerst simpel. Mit der X-Taste wird beschleunigt und mit der Vierecks-

taste gebremst. Der linke Analog-Stick bestimmt die Richtung des Motorrads. Das hört sich leichter an, als es ist, denn der Streckenverlauf macht einem das Rennleben schwer. Wer mit eiserner Hand den Gashebel betätigt, wird bereits nach kurzer Zeit Bekanntschaft mit dem Kiesbett machen und

wertvolle Sekunden verlieren. Die Simulationsfunktion hat einen großen Einfluss auf den Schwierigkeitsgrad des Spieles. Wenn ihr sie vor dem Rennen einschaltet, werden selbst kleine Fahrfehler nicht verziehen, so dass bereits leichte Berührungen mit dem Rasen euch von der Maschine purzeln lassen. Das ist allerdings auch realistisch. Ohne die Funktion könnt ihr in einen Konkurrenten-Pulk hineinrasen und Abkürzungen über das saftige Grün nehmen, ohne dabei zu Schaden zu kommen. Dies macht das Renngeschehen leider recht eintönig und lässt es in wilde Rasereien ausarten, weshalb wir die schwierigere Variante empfehlen.



i Valentino Rossi

Der sympathische Italiener ist derzeit die unumstrittene Nummer eins im GP-Zirkus. Letzte Saison verbuchte er elf Siege und verwies den harten Konkurrenten Biaggi frühzeitig auf den zweiten Platz. Er ist einer von drei Fahrern, die es geschafft haben, mehr als zehn Siege in einer Saison zu erzielen und schrieb sich damit in die Rekordbücher ein.



Der Italiener Valentino Rossi gehört zu den besten Rennfahrern aller Zeiten.



Die Wiederholungen der Rennläufe sind ein optischer Genuss. Sogar das Hitzeflimmern des Asphalts lässt sich erkennen.

FLOTTE GRAFIK MIT VIELEN DETAILS

Wenn ihr die Umdrehungszahlen des Motors eures PS-Monsters in die Höhe treibt, donnert euch ein Zweitakter-Sound entgegen, der sich hören lassen kann. Im dicht gedrängten Feld vereinigen sich die einzelnen Motorengeräusche zu einem Audio-Inferno, das jedes Bikerherz höher schlagen lässt. Besonders loblich ist Namcos Detailver-

liebtheit. Bei Überholmanövern drehen sich die Fahrer nacheinander um und hektische Bremsmanöver hinterlassen Reifenspuren auf der Piste. Technisch kann *MotoGP 2* voll überzeugen. Mit konstanten 60 Bildern pro Sekunde fliegen die Landschaften an euch vorbei. Die Animationen von Mensch und Maschine wirken sehr realistisch und geschmeidig. Elegant

meistert euer Schützling die kühnsten Schräglagen und kratzt mit seinen Knie-Protektoren buchstäblich die Kurve. Im Saison-Modus erwarten euch bei erfolgreichem Abschnitten diverse Bonusstrecken und weitere Maschinen, was das Spiel auch auf längere Sicht hin interessant macht. An der künstlichen Intelligenz der Mitstreiter wurde hingegen gewaltig gespart. Jeder vom Computer gesteuerte Fahrer scheint mit seiner Platzierung zufrieden und unternimmt kaum Anstalten, seinen Vordermann zu überholen. Das gesamte Feld fährt auf der Ideallinie hintereinander her und zieht sich nur wenig auseinander. Logischerweise wirkt sich das negativ auf die Renndynamik aus. Man kann nahezu sicher sein, dass die Gegner genau in der Reihenfolge die karierte Flagge passieren, in der sie auch gestartet sind. Dies bedeutet, dass ihr nicht mit einem Fahrfehler der Favoriten rechnen könnt und in fast jedem Lauf als Erster durchs Ziel fahren müsst.

Ralph Wollner

„Unterhaltsame Asphaltjagd mit geringer Renndynamik.“

MotoGP 2 macht Spaß, hätte aber viel besser werden können. Die hervorragende grafische Präsentation kann über den kalkulierbaren Rennverlauf auf Dauer aber nicht hinwegtrösten. Die verschiedenen Schwierigkeitsgrade beziehen sich lediglich auf die Geschwindigkeit, mit der die Athleten durch die Runden brettern, während Fahrverhalten und Aggressivität gleich bleiben. Im Vergleich zum Vorgänger bietet *MotoGP 2* außer ein paar Animationsphasen, Wetterbedingungen und Rennstrecken nichts wirklich Neues, trotzdem werden Freunde des Genres mit diesem Titel gut unterhalten.



Ralph Wollner



Dreckswetter! Aufspritzendes Wasser durch vor euch liegende Fahrer sorgt für erhebliche Sichtprobleme. Jetzt braucht ihr einen kühlen Kopf.



Wenn ihr den Simulationsmodus gewählt habt, dann endet nahezu jeder Fahrfehler mit einem Besuch im Kiesbett.



Mittels Splitscreen könnt ihr die schnellen Rennen zu zweit erleben und den neuen Champion herausfahren.

MOTOGP 2

☒ CD	☐ DVD
☒ Analog	☒ Dual Shock
☐ Maus	☐ Lightgun
	☒ Lenkrad
	☐ Tastatur
Spieler:	1-2
Genre:	Rennspiel
Termin:	Februar
Preis:	€ 60,-
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Bildschirmtexte/Sprache:	Dt./dt.
Entwickler:	Namco
Hersteller:	Sony
Internet:	www.namco.com
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren

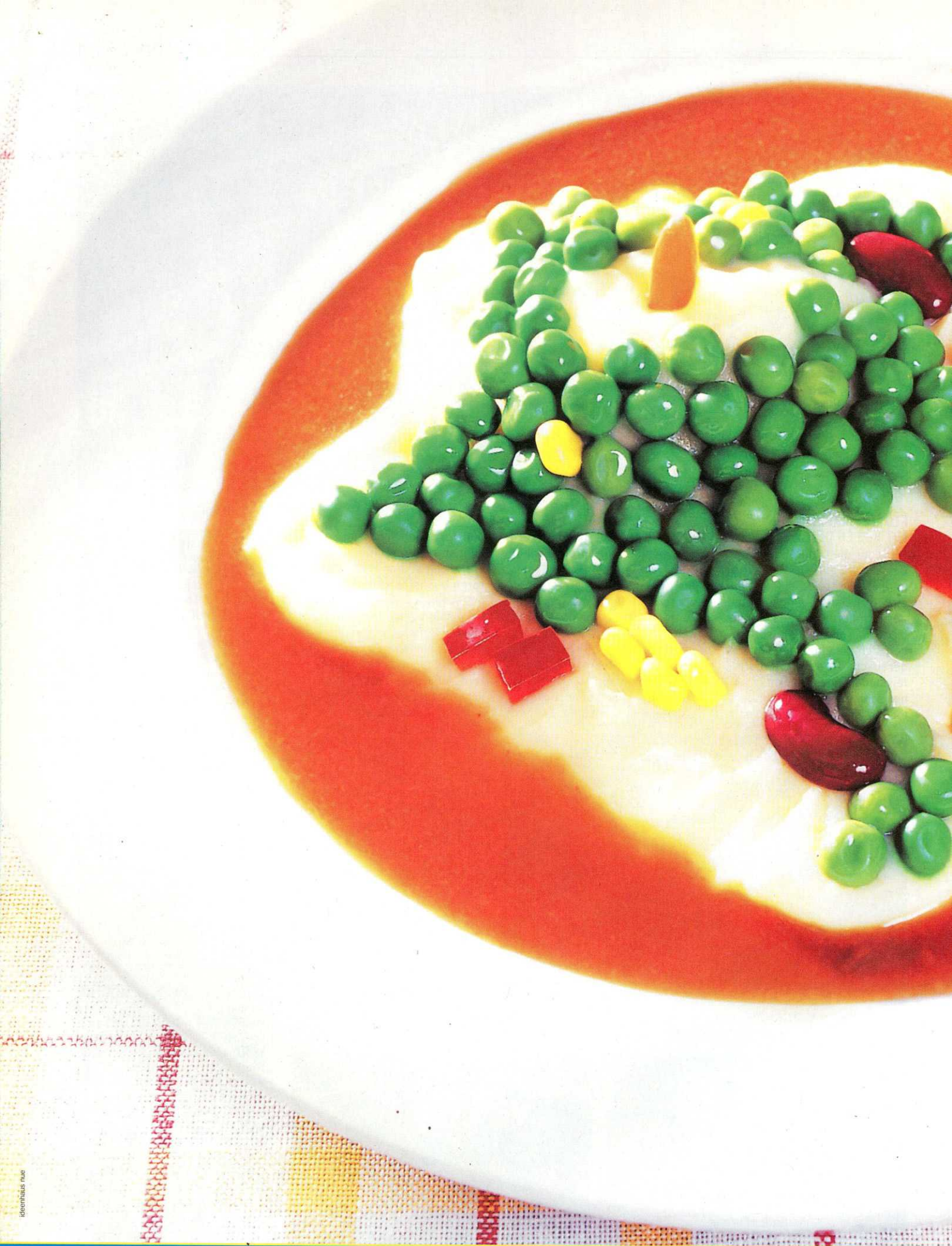
GRAFIK
83%

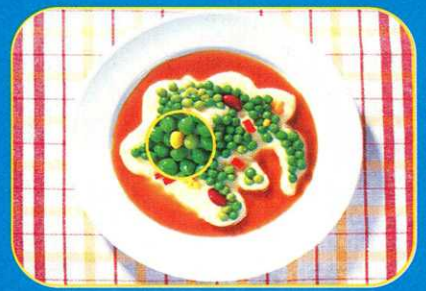
SOUND
82%

SPIELSPASS

79%

„Technisch solides Rennspiel mit Schönheitsfehlern.“





Die Strategie für Sieger:

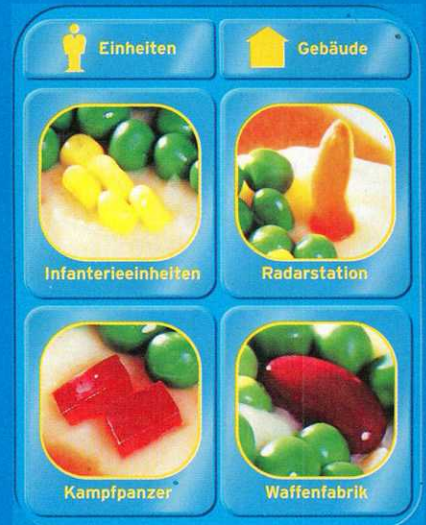
Großer Generalstab



Beste Frontinformationen



Präzise & harte Manöver



PC Games

Jeden Monat neu am Kiosk.

Mit 2 CDs oder DVD. Demos, Patches, Videos und allen aktuellen News, Tests, Tipps und Tricks für PC Gamer.

Wissen, was gespielt wird



Typisch PC Gamer. Spielt sogar mit seinem Essen.



Maximo: Ghosts to Glory

■ Mit Maximo verhilft Capcom der altherwürdigen Ghosts'n-Goblins-Reihe zu neuem Glanz.

Kultiges Gameplay, witzige Gags und graue Haare - das alles erwartet euch in Capcoms neuem **Jump&Run-Hammer** Maximo: Ghosts to Glory.

■ Wir schreiben das Jahr 1985. Vor langer Zeit, als es noch keine Claire Redfields oder Dantes gab, stellte sich ein Mann allein den Mächten der Finsternis entgegen. Der mutige Streiter war angetreten, um seine Liebste aus den Klauen geifernder Dämonen zu befreien. Stets korrekt gekleidet und mit sauberer Herzchenunterwäsche trieb der Ritter ohne Furcht und Tadel die modrige Meute zurück in ihre nach Schwefel stinkende Heimat. In dieser Epoche der Ge-

schichte trugen die Menschen verrückte Frisuren, verzieren ihre Kleidung mit Neonhosenträgern und mussten für eine Kugel Eis nur 50 Pfennig bezahlen. Um dem Ritter zu helfen (und weil es damals noch keine PlayStation gab) warfen sie ihre Silbermünzen in einen Automaten namens *Ghosts'n Goblins*. Im Laufe der Zeit hatte der beherzte Recke noch weitere Aufträge (*Ghouls'n Ghosts*, *Super Ghouls'n Ghosts*) zu bewältigen, bis er zu Beginn der 90er-Jahre zusammen mit den Neonhosenträgern von der Bildfläche verschwand. Heute, fast 12 Jahre später, lichten sich die Nebel des

Vergessens und ein Mann macht sich auf, das Vermächtnis des Ritters anzutreten: König Maximo nimmt den Kampf auf, um das geniale Gameplay der 2D-Zeiten mit den technischen Möglichkeiten der 128 Bit zu verbinden und allen Beutelratten und Schlappohren zu zeigen, wer im Hüpf-Sektor die (Unter-)Hosen anhat.

WIEDERGEBURT EINER LEGENDE

Getreu dem Motto: „We're Capcom, we make sequels to everything“, von General Manager Yoshiki Okamoto, haben die fleißigen Programmierer ihre alten Geister und Ghoule entstaubt, um neue Ideen erweitert und ein Jump & Run programmiert, das im wahrsten Sinne des Wortes nervenzerfetzend ist. Die Hintergrundgeschichte ist hierbei ebenso belanglos wie schnell erzählt. Als der brave Maximo sich auf einem Kreuzzug befand, überfiel



Ghosts'n Goblins und Co



■ Im September 1985 veröffentlichte Capcom den ersten *Ghosts'n Goblins*-Automaten. Die für die damalige Zeit opulenten 2D-Sprites und die Bit-map-Grafik machten das Grusel-Jump&Run weltweit zu einem Hit. Nachdem Ritter Arthur seinen Siegeszug durch die Spielhallen der Welt gemacht hatte, folgten Heimumsetzungen für alle gängigen Systeme (C64, Schneider CPC, ZX Spectrum). Die 1986 erschienene Umsetzung für das 8-Bit-NES konnte nicht an die Erfolge der Heimcomputer-Umsetzungen anknüpfen. 1988 tüftelte Capcom eine neue Arcade-Hardware aus und ließ Ritter Arthur in *Ghouls'n Ghosts* erneut durch schaurige Landschaften hüpfen. Die 1989 veröffentlichte Mega-Drive-Umsetzung wurde zu einem wahren System-Seller und führte wochenlang die Charts an. 1991 erschien dann mit *Super Ghouls'n Ghosts* das letzte Kapitel der Saga. Die Hardware-Fähigkeiten des SNES verhalfen der Serie zu grafischen Höhenflügen. Genau wie *Maximo* krankte auch *Super Ghouls'n Ghosts* an einem hammerharten Schwierigkeitsgrad. Für PSone-Fans, die eine kleine Reise in die Videospielgeschichte unternehmen möchten, gibt es übrigens alle Teile der Saga auf der Oldie-Sammlung *Capcom-Generations*.



■ Der Klassiker *Ghosts'n Goblins* erschien 1985 und lässt sich guten Gewissens als Maximos Großvater bezeichnen.



■ Mit *Ghouls'n Ghosts* erschien 1986 der heiß ersehnte Nachfolger.



■ Die SNES-Version ist eines der schwersten Spiele überhaupt.



■ Mithilfe seines mächtigen Schwertes gelingt es dem tapferen Helden sogar, schuppige Echsenhaut zu durchstoßen.



■ Die zweite Welt besteht größtenteils aus Schiffswracks. Nur wer gute Reflexe besitzt, hat hier eine Überlebenschance.



■ Beim Grim Reaper könnt ihr eure Todesmünzen gegen die enorm wichtigen Continues eintauschen.



■ Zahlreiche Seitenhiebe auf bekannte Videospiele machen *Maximo* zu einem der witzigsten PS2-Spiele.



■ Mithilfe des ausgeklügelten Extra-Systems könnt ihr Maximos Talente ohne Probleme dem jeweiligen Level anpassen.

der böse Achill mit einer Zombiearmee das Königreich, schnappte sich Maximos Braut und machte es sich auf seinem Thron gemütlich. Damit ihm die weisen Zauberinnen des Landes keinen Strich durch die Rechnung machen konnten, sperrte er sie in magische Türme. Als tapferer Ritter startete Maximo natürlich sofort eine Rettungsaktion. Trotz seines Mutes unterlag der heldenhafte Streiter schließlich dem Bösewicht und wurde mit einem mächtigen Schwerthieb ins Jenseits befördert. Da Gevatter Tod aber noch eine alte Rechnung mit Achill offen hatte, schickte er Maximo zurück ins Reich der Lebenden, um seine Rache zu vollenden und die Zauberinnen aus ihren Kerkern zu befreien.

KLASSISCHES GAMEPLAY UND NEUE IDEEN

Das Abenteuer beginnt auf dem verzauberten Friedhof, führt euch über einen eisigen Schiffs-

friedhof bis in die Welt der Geister und endet schließlich in Maximos alter Burg. Mithilfe der durchdachten Analog-Steuerung führt ihr Maximo in der Third-Person-Perspektive durch die abgedrehten Levels. Aber seid vorsichtig, denn während ihr noch die knuffigen Charaktere und das niedliche Leveldesign begutachtet, beginnen eure untoten Feinde schon damit, euch einzukreisen. Grimmige Skelette lauern hinter halb verfallenen Grabsteinen, Zombies erheben sich stöhnend aus der Erde und seltsame Geister versuchen euch in den Rücken zu fallen. Als ob das nicht schon genug wäre, wehrt sich auch die verfluchte Erde gegen Maximos Anwesenheit. Wo auch immer ihr geht oder steht, kann sich plötzlich mit lautem Getöse eine Erdspalte auftun oder eine Lavafontäne eure Rüstung verbrutzeln. Um sich gegen seine immense Feindesschar behaupten zu kön-

nen, ist Maximo mit Rüstung, Schild und Schwert ausgestattet. Per Knopfdruck gebt ihr euren Feinden mit der Klinge Saurer oder verschanzt euch hinter eurem Schild. Werdet ihr trotzdem von euren Feinden getroffen, verliert ihr eure Rüstung und müsst in Maximos berühmten Herzchen-Boxershorts weiterkämpfen. Trotz ihres fauligen Aussehens sind auch eure Feinde nicht auf den hohlen Schädel gefallen und greifen euch mit hinterlistigen Manövern an oder decken ihre klapprigen Gebeine ebenfalls mit Schilden ab. Wer einfach nur drauflosprügelt, hat bei *Maximo* auf Dauer keine Chance, denn gerade die Feinde in späteren Abschnitten sind nur mit Köpfchen und einer bestimmten Taktik zu besiegen. Aber nicht nur die Gegner werden im Laufe des Spiels immer stärker werden, auch Maximo hat die Möglichkeit, seine Fähigkeiten zu ver-

bessern. Durch das Sammeln von über 40 verschiedenen Power-ups erlangt ihr stärkere Rüstungen, verzauberte Schwerter und die so genannten Abilities. Diese Abilities ermöglichen es euch, Maximos Schild als Waffe zu gebrauchen, erweiterte Schlagserien auszuführen oder entfernte Objekte magnetisch anzuziehen. Mithilfe der Lockspots könnt ihr diese Fähigkeiten verwalten und dauerhaft einsetzen. Obwohl ihr in *Maximo* jede Menge hartnäckiger Monster verprügelt, liegt ein weiterer Schwerpunkt des Spiels auf knackigen Hüpfsequenzen. Mithilfe des Doppelsprungs und einem guten Gespür für Timing müsst ihr Münzen einsammeln, neue Rüstungen ergattern oder Schlüssel für die vielen verschlossenen Tore auftreiben.

Viele der notwendigen Gegenstände sind in Kisten versteckt oder hinter Grabsteinen verborgen. Es lohnt sich also immer, ein verdächtig aussehendes Objekt kurz mit Maximos Klinge zu bearbeiten, denn für aufgesammelte Münzen könnt ihr euch im Notfall eine neue Rüstung kaufen. Besonders wichtig sind die blauen Seelen, die sich meist in Grabsteinen verstecken. Für 50 dieser Lichtgestalten erhaltet ihr eine Todesmünze, die ihr beim Grim Reaper persönlich gegen ein Continue eintauschen könnt. Damit ihr, nachdem ihr ins virtuelle Gras gebissen habt, nicht immer von vorn beginnen müsst, findet ihr in den Levels großzügig verteilte Rücksetzpunkte und könnt eure Fortschritte nach jedem besiegten Endgegner speichern.



Die Kämpfe gegen eure cleveren Feinde erfordern neben einem schnellen Daumen auch eine gehörige Prise taktisches Geschick.



Auf dem düsteren Friedhof verbergen sich jede Menge gut versteckter Geheimnisse, es lohnt sich also, auch in den hintersten Winkeln herumzustöbern.

i Susumi Matsushita

Der japanische Kinderbuch-Illustrator ist ein echtes Multitalent. Neben seinen Zeichnungen in dem Videospielmagazin *Famitsu* zeichnet er die Anime-Serie *Monkey Magic* und gibt zusammen mit anderen Künstlern eine Buchreihe über die Kunst des Zeichnens heraus. Neben seiner Arbeit in *Maximo* dürfte Matsushita vielen von euch als Charakter-Designer der Raserei *Moto Toon GP* bekannt sein. Stilistisch lässt sich seine Arbeit am besten als eine Mischung aus Kia Asamiya (*Dark Angel*, *Moebius*) und Walt Disney beschreiben, wie man auch an *Maximo* unschwer erkennen kann.



TECHNISCH HERVORRAGEND

Um die augenzwinkernde Grusel-Hüpferei optisch ins rechte Licht zu setzen, engagierte Capcom den in Japan berühmten Zeichner Susumu Matsushita, der auch für die Illustrationen der japanischen Kult-Zeitschrift *Famitsu* verantwortlich ist. Euer sprunghaftes Alter Ego und seine Gegner sind hervorragend animiert und gelzen nicht mit slapstickartigen Bewegungen. Zahlreiche Gags und Anspielungen an die *Ghosts'n Goblins*-Reihe, wie aus dem Boden kommende Hände, die nach Maximos Kronjuwelen greifen, oder Zaubersprüche, die Maximo in einen Tattergreis mit Krücke verwandeln, lockern den beinhalten Heldenalltag auf. Nebel, schöne Lichteffekte und die dynamische Kameraführung machen das lustige Abenteuer zu einem wahren Augenschmaus. In der uns vorliegenden Version (NTSC-Test-Version) lief die Grafik auch bei hohem Gegnaraufkommen mit konstanten 30 Bildern. Die durchdachte Steuerung geht nach kurzer Eingewöhnung locker von der Hand und hilft euch dabei, mit punktgenauen Sprüngen durch die Levels zu toben

sowie die Schergen des Bösen in die Flucht zu schlagen. Für die jazzige Hintergrundmusik (unter anderem ein Remix der Originalmusik von 1985) konnte Capcom Tommy Tallarico verpflichten, der schon Shinys *MDK* und *Mesiah* zu einem Fest für die Ohren machte.

SCHWER, SCHWERER, MAXIMO

Obwohl Capcom *Maximo* nicht als Fortsetzung, sondern als eine Hommage an die *Ghosts'n Goblins*-Serie verstanden haben will, haben beide Spiele neben der Thematik und Gameplay-Elementen auch noch etwas anderes gemein: den hammerharten Schwierigkeitsgrad. Selten wurde im Gamelab so viel geflucht wie während der *Maximo*-Test-sessions. Capcoms Hüpfespektakel fordert dem Spieler wirklich alles ab. Ihr werdet verfolgt, beschossen, verwandelt und müsst gleichzeitig noch von einer wegbrechenden Plattform zur nächsten hüpfen. Besonders die Bosskämpfe können Menschen mit einem flattrigen Nervenkostüm schier in den Wahnsinn treiben. Hier wäre etwas weniger sicherlich mehr gewesen.

Henry Ernst

„Ein Klassiker feiert seine Auferstehung.“

Als alter *Ghosts'n Goblins*-Veteran habe ich mich natürlich sehr auf *Maximo* gefreut. Die schöne Grafik, der groovige Sound und das fantasievolle Leveldesign ließen mich förmlich am Bildschirm kleben. Doch nach einigen Stunden Spielzeit zogen auch schon die ersten Frustwolken am blauen Himmel auf. Ein fordernder Schwierigkeitsgrad ist ja gut und schön, aber *Maximo* toppt in dieser Hinsicht jedes andere PS2-Hüpfspiel um Längen. Schon in der zweiten Welt werden Anfänger wahrscheinlich gefrustet ihr Pad in die Ecke werfen und die Hüpferei für immer aus dem Laufwerk verbannen. Versteht das nicht falsch, *Maximo* ist nicht unfair, es gibt für jeden Gegnertyp eine Taktik, beziehungsweise das richtige Power-up, nur bis ihr die gefunden habt, stirbt ihr tausend Bildschirm-tode. Trotz allem machen die tolle Präsentation und der knifflige Charme *Maximo* zu einem PSG-Hit für Profis.



Henry Ernst

MAXIMO

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

Spieler:	1
Genre:	Jump & Run
Termin:	15. Februar
Preis:	Ca. 60,- €
Schwierigkeitsgrad:	Schwer
Bildschirmtexte/Sprache:	Engl./engl.
Entwickler:	Capcom
Hersteller:	Electronic Arts
Internet:	www.capcom.com
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren

GRAFIK
86%

SOUND
83%

SPIELSPASS

86%

„Ein absoluter Pflichttitel für Zocker mit starken Nerven“

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 € 2,15 frei Haus - Versandkosten übernimmt der Verlag. Gefällt Ihnen PSG wider Erwarten nicht, so geben Sie uns einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

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





■ Wenn ihr den Instruktionen auf dem Bildschirm folgt, kann beim Erschrecken nichts mehr schief gehen. Hier versetzt Sulley einen Nervi in Panik.



■ Mike, das Kugelmonster, treibt sich ungenügend herum und sucht die Nähe seines Freundes Sulley. Nur bei ihm fühlt er sich geborgen.

Monster AG

Monster müssen auch zur Schule! In der Monster AG lernen die Filmhelden Mike und Sulley **die hohe Kunst des Erschreckens**.

■ Noch bevor *Monster AG* am 31. Januar in den deutschen Kinos anläuft, erscheint die erste gleichnamige Videospielumsetzung des neuen Film-Highlights aus dem Hause Pixar. Monstropolis, die Hauptstadt der Monster, bezieht ihren Strom aus den Schreien erschreckter Kinder. Die beiden Hauptfiguren Mike und Sulley gehen auf die Monster AG, um dort zu lernen, wie man noch effektiver „arbeitet“. Hierzu toben sie durch zahlreiche Levels und sammeln Dosen mit Monsterschleim auf, den sie für ihre Aktionen dringend benötigen. In den

lebens wirkenden Arealen treiben sich kleine Aufzieh-Roboter, die so genannten Nervis, herum. An ihnen müsst ihr euer Können beweisen. Auf dem Bildschirm erscheinen Tastenkombinationen, die ihr nachtippen müsst. Haltet ihr die richtige Reihenfolge ein, führt Sulley eine bedrohliche Pose aus, die den Nervis augenblicklich in Ohnmacht fallen lässt. Natürlich gibt es auch Gefahren. Komische Kampfklumpen, Spielzeugautos und lästige Droiden versuchen, euch das Leben schwer zu machen, was ihnen nicht gelingt. Mit einem einfach anzubringenden Schlag

werden die Störenfriede unschädlich gemacht. Die Jump&Run-Passagen stellen ebenfalls kein Problem dar und so hüpf und hangelt sich das Monsterpaar mit eurer Hilfe von Level zu Level. Zur Belohnung gibt's kleine Renderfilm-Einspielungen. Wenn ihr alle vier Abschnitte einer Spielwelt verschreckt

habt, wartet ein lustiges Wettrennen mit eurem Erzrivalen Randall auf euch, bevor es ab zur nächsten öden Welt geht.

GLANZLOSE FILMUMSETZUNG

Grafisch bleibt *Monster AG* weit hinter



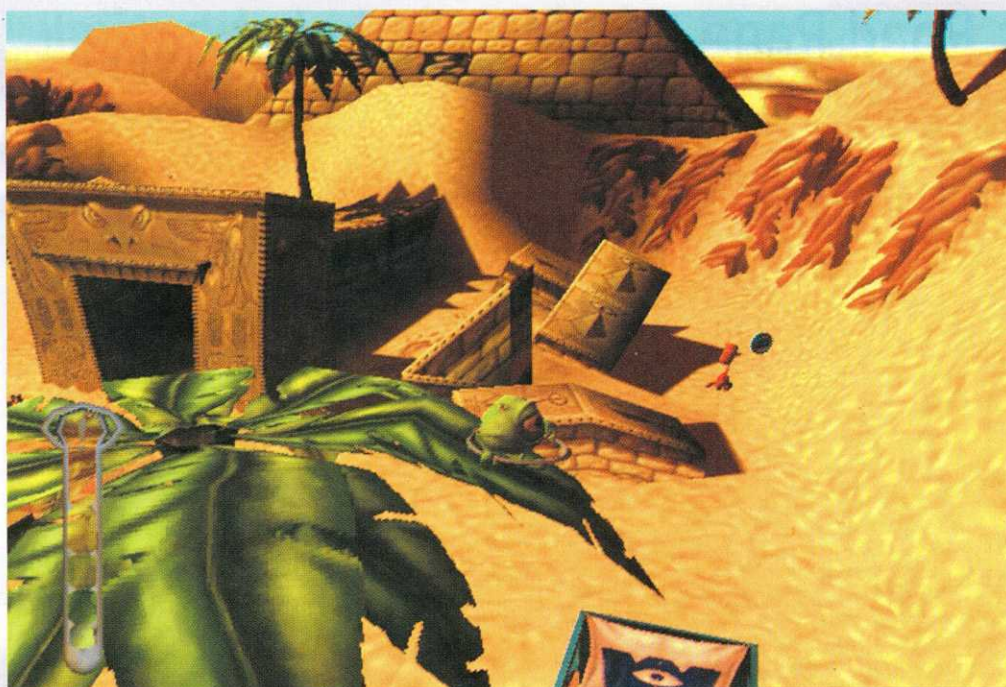
i Die knuffigen Hauptcharaktere

■ **Sulley:** James P. Sullivan, so der volle Name des blaupelzigen „Ungetüms“ ist 2,40 Meter groß (ohne Hörner) und ein echter Grusel-Experte. Mithilfe seiner imposanten Gestalt und seiner natürlichen Fähigkeit, Kinder zu ängstigen, will er irgendwann den Sprung in die Top-Ten der Erschrecker schaffen. Vorher muss er in der Monster AG allerdings noch einiges lernen. Sein sanftes Gemüt und seine humorvolle Art werfen ihn immer wieder zurück – er ist einfach zu freundlich für ein richtiges Monster. Sein kleiner Kumpel Mike, der selber nicht zum Erschrecken geeignet ist, muss ihn immer wieder motivieren, nicht aufzugeben.



■ **Mike:** Mike Wazowski ist ein quirliges und freches Ball-Monster. In der Monster AG ist er der Zimmergenosse von seinem besten Freund Sulley, auf den er sehr stolz ist. Da er zum Erschrecken ein zu niedriges Erscheinungsbild hat, hält er sich lieber im Hintergrund und genießt die Vorteile, die einem durch so einen starken Freund zu Teil werden. Seine Rastlosigkeit und sein Tatendrang sorgen dafür, dass sein Kumpel nicht zu faul wird. Außerdem baut er Sulley nach Missgeschicken wieder auf und hilft ihm dabei, einer der besten Erschrecker zu werden.





Der putzige Mike kann sich sein Gewicht zunutze machen und sich von versteckten Trampolinen hoch in die Luft schleudern lassen. Auf diese Weise ist es dem kleinen Monster möglich versteckte Boni zu finden.

den Möglichkeiten der PS2 zurück. Die Farbgebung geht in Ordnung, aber die ständigen Ruckelattacken lassen das putzige Duo wie epilepsiekranken Wich-

tel wirken. Während Sulley im Film mit seinem prächtigen Fell glänzt, sieht sein virtuelles Ebenbild wie frisch geschoren aus. Überhaupt wirkt die ge-

samte Optik klobig und trist. Völlig wirre Kamerafahrten und die ungenaue Steuerung machen das Chaos perfekt.

Ralph Wollner



Um richtig Erschrecken zu verbreiten, müsst ihr die Monsterschleimanzeige voll auffüllen. Dies geschieht, indem ihr Monsterschleimdosen einsammelt.



Wegen der komfortablen Steuerung sind auch solche Passagen einfach zu meistern. Der niedrige Schwierigkeitsgrad macht das Spiel besonders für Kinder interessant.

i Pixar

Die Pixar Animation Studios gehören zu den bekanntesten digitalen Filmwerkstätten. 1986 formierte sich um Steven Jobs und Ed Catmull (vorher bei Lucasfilm, Ltd) eine Gruppe von 44 talentierten Filmspezialisten und noch im selben Jahr präsentierte die junge Firma ihren ersten Kurzfilm *Luxo Jr.*, der mit mehreren Filmpreisen ausgezeichnet wurde. 1991 wurde ein Abkommen mit den Walt Disney Studios unterzeichnet. Diese Partnerschaft bescherte den Filmfans Highlights wie *Toy Story* (1995), *A Bug's Life* (1998), *Toy Story 2* (1999) und schließlich *Monster AG*, welcher in Amerika zu einem echten Blockbuster wurde. Insgesamt konnte das Pixar-Team 13 Oscars, einen Golden Globe und einen Grammy einheimsen.



Pete Docter, der Director von *Monster AG*, ist ein lustiger Zeitgenosse.

„Trotz guter Filmvorlage ein eher mäßiges Vergnügen.“



Ralph Wollner

Monster AG konnte mich nicht überzeugen. Die altbackene Grafik und die 08/15-Levels lassen PSone-Feeling aufkommen, mehr auch nicht. Trotz hin und wieder eingestreuter Renderszenen verläuft das Spiel viel zu eintönig und wird schnell langweilig. *Monster AG* ist ein typisches Beispiel einer zu schnellen Videospielkonvertierung, bei der der Witz und Charme eines guten Filmes fast völlig verloren gehen. Selbst Fans des Kinostreifens sollten vor dem Kauf unbedingt Probe spielen.

MONSTER AG

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

Spieler: 1
 Genre: Jump & Run
 Termin: 23. Januar
 Preis: € 59,95
 Schwierigkeitsgrad: Leicht
 Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
 Entwickler: Artificial Mind and Movement
 Hersteller: Sony
 Internet: www.disney.de
 USK-Freigabe: Ohne Beschränkung

GRAFIK
51%

SOUND
58%

SPIELSPASS
52%

„Innovationsloser Jump&Run-Titel mit schlechter Grafik.“

The Simpsons Road Rage

Crazy-Taxi-Stimmung in Springfield!



■ Monty Burns versucht die Umwelt Springfields mit seinen atombetriebenen Bussen. Die Simpsons müssen natürlich dagegen anheizen und gründen ein Taxi-Unternehmen. Alles Weitere läuft wie bei *Crazy Taxi*: Fahrgäste einsammeln, mit halsbrecherischer Fahrweise den Kunden zu seinem Bestimmungsort bringen und abkassieren. Die Steuerung ist nochmals einfacher als beim Vorbild und fast etwas zu simpel und die Grafik wird der PlayStation 2 nicht gerecht.

Uwe Hönig

THE SIMPSONS ROAD RAGE

Spieler: 1-2
Genre: Rennspiel
Termin: Erhältlich
Schwierigkeitsgrad: Leicht
Bildschirmtexte/Sprache: Engl./engl.
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren

GRAFIK

40%

SOUND

80%

SPIELSPASS

70%

Die Mumie kehrt zurück

Wäre sie nur lieber im Grab geblieben!



■ Bei *Die Mumie kehrt zurück* kämpft ihr entweder in der Rolle des tapferen Rick oder (Hört, hört!) ihr schlüpft in die fauligen Bandagen der Mumie. In beiden Rollen kämpft ihr gegen allerlei Unterweltbewohner mit Hieb- und Schusswaffen. Die Steuerung sowie die Grafik sind allerhöchstens Mittelmaß und die Kamera steht in einem derart ungünstigen Winkel hinter eurem Alter Ego, dass ihr viele Gegner übersieht. Wer echte Action will, greift lieber zu *Devil May Cry*!

Uwe Hönig

DIE MUMIE KEHRT ZURÜCK

Spieler: 1
Genre: Action
Termin: Erhältlich
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
USK-Freigabe: Ab 12 Jahren

GRAFIK

60%

SOUND

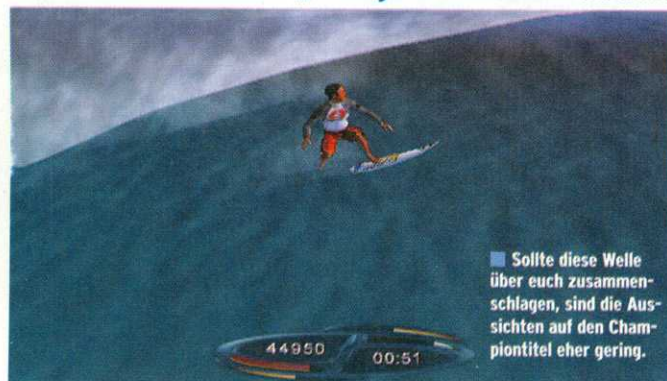
71%

SPIELSPASS

54%

Sunny Garcia Surfing

Auf der PS2 sehen die „Könige der Wellen“ alt aus.



■ Ist es wirklich so schwer, ein vernünftiges Surfspiel zu programmieren? Anscheinend schon! *Sunny Garcia Surfing* jedenfalls spiegelt die Eleganz und Spritzigkeit des Wellenreitens in keinsten Weise wider. Ungelenk wirkende, schlecht animierte Sportler versuchen verzweifelt, ihre Kunststücke zum Besten zu geben. Anscheinend handelt es sich bei den surfenden Pixelhaufen um Nichtschwimmer, denn bei einem Sturz versinken sie auf Nimmerwiedersehen in den Fluten.

Ralph Wollner

SUNNY GARCIA SURFING

Spieler: 1
Genre: Trendsport
Termin: Erhältlich
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Engl./engl.
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung

GRAFIK

42%

SOUND

73%

SPIELSPASS

41%

ESPN Int. Winter Sports

Multiplayer-Spaß im winterlichen Umfeld



■ Das stark an das gute, alte *Winter-Games* erinnernde Schneespektakel macht besonders mit ein paar Freunden Spaß. Ihr habt die Möglichkeit, euer Können in zehn verschiedenen Disziplinen (u. a. Abfahrtslauf, Skispringen, Bobfahren) auf eine frostige Probe zu stellen. Alle Wettkämpfe sind grafisch ordentlich in Szene gesetzt und auch an der Soundkulisse gibt es nichts auszusetzen. Alleine wird das Spiel jedoch bereits nach wenigen Stunden langweilig.

Ralph Wollner

ESPN INT. WINTER SPORTS

Spieler: 1-2
Genre: Sport
Termin: Februar
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Engl./engl.
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung

GRAFIK

74%

SOUND

75%

SPIELSPASS

73%

Woody Woodpecker

Die Flucht aus Buzz Buzzards Park!



■ Viele Ideen, die aus anderen Jump & Runs stammen, findet ihr auch in Woody Woodpecker wieder. Leider ist das Spiel nicht ganz so cool wie der Held Woody. Es handelt sich nämlich um ein Jump & Run, in dem so ziemlich alle Elemente verwendet wurden, die das Genre vorweisen kann – nur nichts Neues. Die Steuerung ist gut, die Kamera weniger. Viel zu oft zeigt sie euch von vorne und ihr verliert den Überblick. Die Grafik sieht bunt und ganz passabel aus, leider stören dicke PAL-Balken und lästiges Kantenflimmern. Sensationell ist aber der Preis: 25 Euro, da kann niemand meckern.

Uwe Hönig

WOODY WOODPECKER

Spieler: 1
Genre: Jump & Run
Termin: Erhältlich
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung

GRAFIK

65%

SOUND

77%

SPIELSPASS

72%

Rez

Kleiner Trip in den Cyberspace gefällig?



■ Die abgefahrene Optik und der coole Sound machen Rez zu einem unvergleichbaren Spielerlebnis.

■ Der neue Sega-Titel ist an Extravaganz kaum zu überbieten. Ihr dringt in das Innenleben eines Computernetzwerkes ein und saust durch farbenprächige Levels. Die Grafik besteht anfangs ausschließlich aus Vektoren, füllt sich jedoch mit fortschreitender Spieldauer mit Polygonen auf und schickt euch auf einen virtuellen Drogentrip. Rez ist ein typisches Ballerspiel, bei dem ihr bis zu acht Gegner gleichzeitig aufs Korn nehmen und ins Pixelnirvana schicken könnt.

Ralph Wollner

REZ

Spieler: 1
Genre: Action
Termin: 30. Januar
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren

GRAFIK

70%

SOUND

84%

SPIELSPASS

76%

Wer wird Millionär 2

Langatmige Umsetzung der Fernsehshow



■ Das virtuelle Fernsehstudio wirkt recht leblos und die wenigen Zuschauer scheinen sich zu langweilen.

■ Ein mechanisch wirkende Quizmaster begrüßt euch in seiner Show und stellt euch eine Frage nach der anderen. Solltet ihr es schaffen, 15 richtige Antworten zu geben, dürft ihr euch als virtueller Millionär fühlen und das Ganze wieder von vorne beginnen. Wie im TV-Vorbild habt ihr die Möglichkeit, das Publikum zu befragen oder ein Telefonat mit einem Bekannten zu führen. Leider können die auf Dauer nervigen Zwischensequenzen nicht weggedrückt werden. Als Partyspiel eine spaßige Sache.

Ralph Wollner

WER WIRD MILLIONÄR 2

Spieler: 1-4
Genre: Denkspiel
Termin: Erhältlich
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung

GRAFIK

54%

SOUND

57%

SPIELSPASS

69%

DSF Fußball Manager 2002

Übernehmt den Trainerjob eures Lieblingsclubs!



■ Die Menüs bieten Statistiken in Hülle und Fülle. Die spielerischen Möglichkeiten bleiben dabei jedoch leider auf der Strecke.

■ Bei diesem Spiel gibt es wenig Grund zur Freude. Die lustlos und grafisch verunzerten Mattscheibenkicker können nicht einmal das Niveau einer E-Jugend-Partie halten. Leider überzeugt der Strategieteil des neuen Ubi-Soft-Titels genauso wenig wie die verkorksten Spielszenen. Zu wenig Einflussnahme und die schlechte Präsentation lassen nicht die Spur von Spielspaß aufkommen. Da ist es nur konsequent, dass den Akteuren lediglich dämliche Fantasienamen spendiert wurden.

Ralph Wollner

DSF FUSSBALL MANAGER 2002

Spieler: 1
Genre: Simulation
Termin: Erhältlich
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung

GRAFIK

39%

SOUND

39%

SPIELSPASS

40%



■ In den fremden Raumschiffen stellen sich euch jede Menge garstiger Aliens in den Weg, denen nur mit der richtigen Taktik beizukommen ist.



■ Die Lichteffekte in Voyager tragen viel zu der dramatischen Atmosphäre bei. Leider beginnt die Grafik bei zuviel Action deutlich zu ruckeln.

Noch nicht offiziell
IMPORT TEST
in Deutschland erhältlich

Star Trek: Voyager Elite Force

Dass sich hinter einem großen Namen nicht zwangsläufig ein gutes Spiel verbergen muss, beweist Activision mit Star Trek: Voyager Elite Force.



■ Neben simplen Vernichtungsaufgaben bietet Elite Force auch anspruchsvolle Schlechtmismissionen, bei denen ihr feindliche Schiffe sabotieren müsst.



■ Während der Trainingsmissionen erhaltet ihr unangenehmen Besuch von den Borg. Passt auf, dass ihr nicht assimiliert werdet.

■ Der Weltraum, unendliche Weiten. Irgendwo im Gamma-Quadranten versucht ein kleines Sternflottenraumschiff, den Weg nach Hause zu finden: Eines Tages wird die Crew anhand eines falschen Notsignals in einen Hinterhalt gelockt und von einer unbekannten Macht in eine unbekannte Dimension transportiert. Bei dieser Aktion wird die Voyager schwer beschädigt und trudelt ohne Energie durch den unbekannten Quadranten. Natürlich lässt sich der resolute Captain Kathryn Janeway solch eine Behandlung nicht gefallen und schickt das Hazard Team los, um herauszufinden, was geschehen ist. Als Mitglied dieser Elite-Einheit ist es nun eure Aufgabe, in Welten vorzustoßen, die noch nie zuvor ein Mensch gesehen hat.

SET PHASERS TO FRAG

Bei *Star Trek: Voyager Elite Force* handelt es sich um die Umsetzung des gleichnamigen PC-Ego-Shooters. Zusammen mit euren Teamkameraden begeben ihr euch auf ab-

wechslungsreiche Missionen, erkundet fremde Schiffe und legt euch mit den unterschiedlichsten Feinden aus dem *Star Trek*-Universum an. Neben euren Begegnungen mit den Borg, Hirogen oder den Klingonen trifft ihr an Bord der Voyager auf jede Menge bekannter Gesichter: Die wohl geformte Seven of Nine tummelt sich ebenso in den ausladenden Gängen der Voyager wie Sicherheitsoffizier Tuvok oder Quasselstrippe Neelix. Ihr erlebt das Abenteuer komplett aus der Ego-Perspektive und bewegt euch mit der üblichen Ego-Shooter-Steuerung (linker und rechter Analogstick zum Bewegen, Schultertasten zum Feuern) durch die gewundenen Gänge der unterschiedlichen Schauplätze. Neben dramatischen Schusswechseln erwarten euch auch kitzlige Befreiungsaktionen,

bei denen es mehr auf verdecktes Agieren als auf einen schnellen Ballerfinger ankommt. Damit ihr euch gegen eure Gegner wehren könnt, habt ihr im Laufe des Spiels Zugriff auf neun verschiedene Waffensysteme, die alle mit zwei unterschiedlichen Feuermodi ausgestattet sind. Standardphaser gehören hierbei ebenso zu eurem Repertoire wie mächtige Photonenwerfer und Lasergewehre. Die serientypische Handlung wird von Echtzeitsequenzen vorangetrieben und hilft euch dabei, einer unglaublichen Verschwörung auf die Spur zu kommen.

TECHNISCH DURCHWACHSEN

Mit ihrem PS2-Debüt haben sich die Programmierer von Majesco/Activision keinen Gefallen getan. Obwohl *Elite Force* die *Quake 3*-Engine als Grundlage nutzt, wirkt das Spiel technisch alles andere als ausgereift, wobei die unspektakulären und verworsten wirkenden Texturen noch das kleinste Problem darstellen. Bewegt ihr euch bei hohem Gegnernaufkommen durch die gewundenen Gänge, verkommt das Spiel zu einer echten Ruckelorgie. Eure Feinde sind allesamt schlecht animiert und staken mit ungelungenen Schritten durch die unspektakulären Szenarien. Auch der 4-Spieler-Deathmatch-Modus wird durch die instabile Bildwiederholungsrate zu einem echten Spielspaßkiller. Einzig die Lichteffekte und die gute Atmosphäre verhindern das totale Fiasco. Damit deutsche Zocker in den vollen

Genuss des *Star Trek*-Feelings kommen, wird die PAL-Version des Spiels noch einmal einer gründlichen Ebene-Eins-Diagnose unterzogen und mit neuen Texturen und besserer Technik versehen.

Henry Ernst

„Gute Atmosphäre, durchwachsene Technik“

Das Positive zuerst. *Star Trek: Voyager Elite Force* bietet spannende Missionen, eine gute Steuerung und tolle Atmosphäre. Leider werden diese guten Ansätze von der schwachen Technik zunichte gemacht. Ruckelnde Grafik und die miesen Animationen ersticken jeden Spielspaß im Keim. Selbst die härtesten Importfans unter euch sollten auf die verbesserte PAL-Variante warten, die im April erscheinen soll.



Henry Ernst



Scharfe Drohne

■ Die ehemalige Borgdrohne Seven of Nine wurde vom Kollektiv getrennt und lebt auf der Voyager, wo sie durch ihren analytischen Verstand und ihren zynischen Humor zu einem festen Bestandteil der Crew geworden ist. Gespielt wird die fiesche Cyborgdame von der 1968 geborenen Amerikanerin Jeri Ryan. Ryan spielte neben ihrer Rolle als Seven of Nine auch in *Wishmaster* und der Serie *Dark Skies* eine tragende Rolle.



STAR TREK: VOYAGER ELITE FORCE

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!

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

Spieler: 1 - 4
Genre: Action
Deutschland-Termin: April
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Engl./engl.
Entwickler: Majesco
Hersteller: Activision
Internet: www.majescoales.com
Sprachbarriere: Niedrig

GRAFIK
70%

SOUND
75%

SPIELSPASS

69%

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.

Gamechopper

LENKRAD – Stabiler Rennsitz sorgt für authentisches Fahrgefühl vor dem Fernseher.

■ Welcher Rennfan kennt das nicht? Voller Erwartungen ist man mit dem neuen Lenkrad heimmarschiert, um dann festzustellen, dass es nirgends eine geeignete Fläche für die Montage gibt. Das Resultat war in den meisten Fällen ein wackliges Provisorium ohne ausreichenden Komfort. Das ist nun vorbei! Die

Möbelhersteller Dittrich Design liefern mit dem Gamechopper eine gelungene Mischung aus Stuhl und Tisch, die euch die optimale Sitzhaltung verspricht. Der Gamechopper ist hervorragend verarbeitet und das verwendete Material (Stahl) macht ihn zu einem stabilen, aber auch schweren (10 kg)



■ Der Gamechopper ist für alle auf dem Markt erhältlichen Lenkräder geeignet.

Produkt. Auf dem Tischchen lässt sich jedes Lenkrad problemlos befestigen und unten auf der Abstellfläche finden die Pedale rutschfesten Halt. Dank der großzügigen Maße (Länge 1.360 mm, Breite 530 mm, Höhe 720 mm) finden auch große Personen genügend Platz. Nach dem Spielen lässt er sich mit ein paar Handgriffen auseinander nehmen und Platz sparend verstauen. Mit Bigben hat man einen kompetenten Partner gefunden, der sich um den Vertrieb kümmert. Für stolze 149 Euro erhalten Nachwuchs-Schumis ein nicht unbedingt notwendiges, aber qualitativ hochwertiges und spaßiges Rennutensil.

Ralph Wollner

Gamechopper

Preis: € 149,-
Hersteller: Dittrich Design/Bigben
Termin: Erhältlich
System: Nicht systemgebunden
Extras: Hochwertiges Material
Bezugsquelle: www.gamechopper.de

DESIGN	KOMFORT	QUALITÄT
■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■

DVD Remote Control

FERNBEDIENUNG – Handliches Federgewicht aus dem Hause Interact.

■ Das im PS2-Look gehaltene Produkt ist solide verarbeitet, liegt gut in der Hand und hat einen ausgewogenen Schwerpunkt. Die insgesamt 17 Knöpfechen lassen sich mühelos mit den Fingern erreichen, sind aber für meinen Geschmack einen Tick zu klein ausgefallen. Wie die meisten anderen Remote Controls, verfügt auch diese lediglich über die nötigsten Grundfunktionen. Lästiges Controller-Umstecken bleibt euch wegen der durchgeschliffenen Empfangseinheit erspart. Für knapp 20 Euro erhält der DVD-User eine hübsche und stabile Fernbedienung.

Ralph Wollner



DVD Remote Control

Preis: € 19,90
Hersteller: Interact
Termin: Erhältlich
System: PlayStation 2
Extras: Durchgeschliff. Empfangseinheit
Bezugsquelle: Fachhandel

DESIGN	KOMFORT	QUALITÄT
■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■

Raptor Pad

CONTROLLER – Attraktiver und vor allem günstiger Controller mit einigen Mankos.

■ Das Erste, was bei dem neuen Joypad der Firma Interact ins Auge sticht, ist das Design. Schicke Rundungen und transparenter Kunststoff lassen das Raptor Pad sehr edel wirken. Doch der Schein trügt, denn neben der ansprechenden Optik hat das Produkt recht wenig zu bieten. Die acht Action-Buttons machen einen wackligen Eindruck und haben einen

harten Druckpunkt, was gerade bei hektischen Spielen Probleme bereitet. Die griffige Antihaftbeschichtung bietet zwar einen guten Halt auf den Analogsticks, jedoch sind diese zu weich gefedert und erschweren eine präzise Steuerung. Das Digipad lässt sich zu schwer drücken und weist bei den Diagonalen deutliche Schwächen auf. Insgesamt wirkt das Produkt zerbrechlich und billig. Obwohl der Controller mit knapp 18 Euro zu den günstigsten seiner Art zählt, gibt es von anderen Drittherstellern in dieser Preisklasse weitaus bessere Artikel als das Raptor Pad.

Ralph Wollner

Raptor Pad

Preis: € 17,99
Hersteller: Interact
Termin: Erhältlich
System: PSOne und PS2
Extras: -
Bezugsquelle: Fachhandel

DESIGN	KOMFORT	QUALITÄT
■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■

Blue Lightning Racing Wheel

LENKRAD – Das neue Interact-Produkt beweist, dass Qualität nicht unbedingt teuer sein muss.

■ Das auffallend kleine Lenkrad lässt sich mit seinen vier Saugnäpfen auf der Unterseite problemlos auf jeder glatten Oberfläche befestigen. Auch nach längerem Spielen bieten die Saugnäpfe noch einen festen Halt. Die Oberfläche des Lenkrades ist an den Griffstellen mit einer Antirutsch-Gummierung überzogen, die sich weich und angenehm anfühlt. Alle Buttons eines herkömmlichen Controllers wurden übersichtlich auf dem Lenkrad angeordnet, was die Orientierung in den Untermenüs der Spiele erleichtert. Auf den Lenkeinschlag reagiert das Gerät allerdings recht träge, weshalb man etwas Eingewöhnungszeit benötigt. Das Footboard verfügt über Gas- und Bremspedale und ist aus stabilem, schwarzem Kunststoff gefertigt. Leider lässt sich das Board nicht am Boden fixieren und selbst bei vorsichtiger Betätigung rutschen die Pedale

weg. Als besonderes Feature kann man das Produkt von Konsolen- auf PC-Nutzung umschalten. Ein entsprechender PC-Stecker liegt bei. Für 40 Euro ist das Gerät der billigste Vertreter der PS2-Lenkräder, was es trotz seiner Schwächen zu einem Schnäppchen macht.

Ralph Wollner

■ Das schicke Racing Wheel ist der günstigste Vertreter seiner Klasse. Eine lohnende Investition.



Blue Lightning Racing Wheel

Preis: € 40,-
Hersteller: Interact
Termin: Erhältlich
System: PS2 und PC
Extras: PC-Stecker
Bezugsquelle: Fachhandel

DESIGN	KOMFORT	QUALITÄT
■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■



i DVD-News

Die deutsche DVD von *American Pie 2* wird im Gegensatz zum Vorgänger über Columbia vertrieben und soll um 6 Minuten länger sein als die Kinofassung. +++ Gerüchten zufolge sollen die ersten zwei Staffeln von *Star Trek: The Next Generation* in Kürze auf DVD erscheinen. Das Vergnügen wird nicht billig, denn jede Box wird mindestens 130 Euro kosten. +++ Trotz des großen Misserfolgs an den Kinokassen wird *Final Fantasy: Die Mächte in dir* auch in Deutschland am 26.02. als aufwendiges 2er-Disc-Set verkauft.

DVD-Charts

- 1 Shrek - Der tollkühne Held**
Oger-Komödie, USA 2001
Darsteller: Shrek, Esel und Prinzessin Fiona
Regie: Andrew Adamson
- 2 Pearl Harbor**
Kriegs-Epos, USA 2001
Darsteller: Ben Affleck, Josh Hartnett
Regie: Michael Bay
- 3 Engel für Charlie**
Schnitten-Action, USA 2000
Darsteller: Lucy Liu, Drew Barrymore, Cameron Diaz
Regie: Joseph McGinty Nichol
- 4 Miss Undercover**
FBI-Komödie, USA 2000
Darsteller: Sandra Bullock, William Shatner
Regie: Donald Petrie
- 5 Was Frauen wollen**
Komödie, USA 2000
Darsteller: Mel Gibson, Helen Hunt
Regie: Nancy Meyers

DVD-TESTS

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

Der Schuh des Manitu

KOMÖDIE - 10 Mio. Kinobesucher machten die Komödie zu einem der **erfolgreichsten deutschen Filme** aller Zeiten.

■ Apachen-Häuptling Abahachi und sein Blutsbruder Ranger sorgen für Recht und Ordnung im Wilden Westen. Als die beiden Helden dem Häuptling der Schoschonen die Nachricht vom Tod seines Sohnes überbringen müssen, landen sie schließlich selbst am Marterpfahl. In der glühenden Sonne mit dem sicheren Tod vor Augen beginnen Ranger und Abahachi die Ereignisse, die zu dieser misslichen Lage geführt haben, zu rekonstruieren und kommen so einer finsternen Intrige auf die Spur. Wer schon einmal die *Bullyparade* gesehen hat, der weiß, was ihn er-

wartet: derber Humor und durchschnittliche Schauspielkunst. Was diesen Film dennoch zu einem echten Vergnügen werden lässt, sind die cleveren parodistischen Elemente des Films. Die klassischen Karl-May-Verfilmungen werden hierbei ebenso durch den Kakao gezogen wie Indiana Jones oder der Spaghetti-Western. Ein solides Bild und die erstaunlich gute Soundcodierung machen aus dieser Silberscheibe auch in technischer Hinsicht einen Genuss. Abschließend soll das umfangreiche Bonusmaterial nicht unerwähnt bleiben, das neben einigen witzigen



gen Features auch einen intensiven Einblick in die Produktion des erfolgreichsten deutschen Films der letzten Jahre bietet.

Henry Ernst/Paul Krügel

Der Schuh des Manitu

USK: 6
Sprachen: Dt.
Bild: 2,20:1 (16:9 anamorph)
Ton: DTS 5.1
Extras: Making-of, Audio-Kommentare, Alternativer Anfang, Featurette u. v. m.

ACTION	ANSPRUCH	EROTIK
■ ■	■	■
HUMOR	SPANNUNG	UMFANG
■ ■ ■	■ ■	■ ■

Thirteen Days

Polit-Thriller - Spannend erzählte **Geschichtsbewältigung**

■ *Thirteen Days* erzählt die Geschichte der Kuba-Krise im Jahr 1962. Als Aufklärungsflüge aufdecken, dass die Sowjetunion Atomwaffen auf Kuba stationiert, steht der US-Präsident John F. Kennedy vor der schwersten Entscheidung seiner Laufbahn. Die spannend erzählte Geschichte leuchtet die politischen Hintergründe der Krise bis ins Detail aus und zeigt, wie kurz die Welt damals vor einem Atomkrieg stand.

Thirteen Days

USK: 12
Sprachen: Dt./engl.
Bild: 1,185:1 (16:9 anamorph)
Ton: DTS 5.1
Extras: Making-of, Audio-Kommentare, US-Kino-Trailer, Dokus u. v. m.

ACTION	ANSPRUCH	EROTIK
■ ■	■ ■	■
HUMOR	SPANNUNG	UMFANG
■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■

Get Carter

SLY-ACTION - **Sylvester Stallone** spielt den rachsüchtigen Bruder.



■ Nachdem die ehemalige Ein-Mann-Armee Stallone feststellen musste, dass Filme vom Schlage eines *Rambo* heutzutage nicht mehr gefragt sind, verlegte sich der in die Jahre gekommene Muskelberg auf ernsthaften Fach. Er spielt einen abgehalfteten Ganoven, der sich für den Mord an seinem Bruder rächen möchte. Die abgedroschene Story sorgt für krachende Action im Heimkino - aber auch nicht mehr.

Get Carter

USK: 16
Sprachen: Dt./engl./ital.
Bild: 16:9 2,35:1 LB (dual layer)
Ton: Dolby Digital 5.1
Extras: Trailer, Audio-Kommentare, Deleted Scenes, Trailer

ACTION	ANSPRUCH	EROTIK
■ ■	■	■
HUMOR	SPANNUNG	UMFANG
■ ■	■ ■	■

Evolution

SCI-FI-KOMÖDIE - **David Duchovny** jagt wieder kleine grüne Männchen.



■ Mit *Evolution* meldet sich *Ghostbusters*-Regisseur Ivan Reitman zurück. In der aberwitzigen Komödie überfallen Aliens die Erde. Um eine völlige Vernichtung der Menschheit zu verhindern, treten David „Mulder“ Duchovny, Julianne Moore und *American Pie*-Star Seann William Scott gegen die Miesepeter aus dem All an. Perfekte Tricktechnik und gute Gags machen diese Sci-Fi-Komödie zur idealen Kost für Groß und Klein.

Evolution

USK: 12
Sprachen: Dt./engl./franz.
Bild: 16:9 Widescreen
Ton: Dolby Digital 5.1
Extras: Trailer, Audio-Kommentare, Filmographien, Deleted Scenes u. v. m.

ACTION	ANSPRUCH	EROTIK
■ ■	■	■
HUMOR	SPANNUNG	UMFANG
■ ■ ■	■ ■	■ ■

Das Experiment

PSYCHO-DRAMA - Düstere *Psychotrip* mit guten Hauptdarstellern



■ Als der Taxifahrer Tarek Fahd sich auf ein Experiment zur Erforschung des menschlichen Aggressionsverhaltens einlässt, ahnt er nicht, in welche Hölle er sich freiwillig begibt. Nach kürzester Zeit eskalieren die Ereignisse und nehmen den Zuschauer mit auf einen Trip in die düsteren Abgründe der menschlichen Seele. Ein erstklassiger Thriller, der ungeheuer viel über die menschliche Natur verrät.

Das Experiment

USK: 16
Sprachen: Dt.
Bild: 1,85:1 (anamorph)
Ton: DTS 5.1
Extras: Audio-Kommentare, Deleted Scenes, Kino-Trailer u. v. m.

ACTION	ANSPRUCH	EROTIK
■ ■	■ ■	■
HUMOR	SPANNUNG	UMFANG
■	■ ■ ■	■ ■

TIPPS & TRICKS

Wenn nichts mehr geht, helfen wir weiter!

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 € 1,86.



Cheats

Devil May Cry

HARD-MODUS:

Spielt das Spiel einmal komplett durch, um den Hard-Modus freizuschalten.

EASY-MODUS:

Habt ihr die Missionen 1, 2 oder 3 erfolgreich abgeschlossen und dabei höchstens ein Continue verbraucht, könnt ihr zu Beginn wählen, ob ihr im Easy-Mode weiterspielen wollt.

„LEGENDARY DARK NIGHT“-MODUS:

Spielt das Spiel im Hard-Modus einmal komplett durch.

„DANTE MUST DIE“-MODUS:

Beendet das Spiel im „Legendary Dark Night“-Modus.

SUPER-DANTE:

Um als Super-Dante zu spielen, müsst ihr das Spiel im „Dante Must Die“-Modus komplett durchspielen.

ALL STAR PHOTO:

Beendet alle Missionen der S-Reihe erfolgreich, damit ihr in den Genuss kommt, das All-Star-Foto zu sehen.



18 Wheeler	67
Airblade	69
Baldur's Gate: Dark Alliance	68
Capcom vs. SNK 2	67
Devil May Cry	66
ESPN X Games Skateboarding	66
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	69

Legacy of Kain: Soul Reaver 2	68
Legends of Wrestling	67
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	67
Silent Scope 2: Dark Silhouette	68
SSX Tricky	69
The Simpsons - Road Rage	67
Tony Hawk's Pro Skater 3	67

**TIPP DES MONATS
AUF SEITE 68!**

**Baldur's Gate:
Dark Alliance**

Jede Menge Tipps und Spielhilfen!

Cheats

ESPN X Games Skateboarding

Die neuesten Cheats für das Trendsportspiel!

Nachdem wir euch letzte Ausgabe mit Tipps zu Tony Hawk's Pro Skater 3 versorgt haben, liefern wir euch jetzt allerhand Nützliches zur Konkurrenz aus dem Hause Konami.

FREISCHALTBARES BONUS-FEATURE

KURZTIPP

HARD-MODUS

Erreicht alle 36 Lizenzen im Arcade-Modus bei normaler Schwierigkeit. Um den Modus zu benutzen, drückt die Kreis-Taste bei der Level-Auswahl.

BIG-HEAD-MODUS

Erreicht 30 Lizenzen im Arcade-Modus mit einem beliebigen Charakter. Um eurer Figur einen riesigen Schädel zu verpassen, drückt bei der Charakterauswahl gleichzeitig Viereck- und X-Taste.

HOVERBOARD

Erreicht alle sechs Lizenzen im Ruinen-Level auf hartem Schwierigkeitsgrad. Das Hoverboard hat perfekte Statuswerte.

CARTOON BOARD

Gewinnt fünfmal in Folge die Goldmedaille bei der Street Competition im X-Games-Modus. Das Board macht bei verschiedenen Moves unterschiedliche Soundeffekte.

HORROR BOARD

Gewinnt fünfmal in Folge die Goldmedaille bei der Vert Competition im X-Games-Modus. Das Board macht bei verschiedenen Moves unterschiedliche Soundeffekte.

BONUS BOARDS

Schaltet den Hard-Modus frei und erreicht alle Lizenzen für diesen Level. In jedem Level schaltet ihr ein zusätzliches Board frei.

Cheats

Legends of Wrestling

Universal-Cheat:

Ihr wollt nicht jeden der Wrestler freispielen? Dann ist dieser Cheat genau das Richtige für euch. Gebt folgende Tastenkombination im Hauptmenü ein.

ALLE KÄMPFER FREISCHALTEN:

↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, Δ, Δ, □

Cheats

18 Wheeler

Country roads, take me home ...

ZUSÄTZLICHE EINPARK-LEVELS:

Parkt euren LKW in den vier regulären Stages des Spiels in der vorgegebenen Zeit und es wird eine weitere Stage freigeschaltet. Seid ihr auch hier schnell genug, könnt ihr einen letzten Einpark-Level freischalten.

Cheats

Tony Hawk's Pro Skater 3

Erleichtert euch das Leben bei einem der allerbesten Spiele auf der PS2!

Nachdem wir euch bereits letzten Monat mit Cheats und Tipps zu dem Ausnahme-Skatespiel überhäuft haben, gibt es diesen Monat noch einen kleinen Nachschlag.

Gebt die folgenden Cheats im Cheatmenü ein. Hört ihr ein Klingelzeichen einer Registrierkasse, war eure Eingabe erfolgreich. Beachtet Groß- und Kleinschreibung.

YOHOMIES

Alle Cheat-Optionen und Charaktere werden freigeschaltet.

roadtrip

Alle Levels werden freigeschaltet.

Peepshow

Alle Videos werden freigeschaltet.



Cheats

The Simpsons - Road Rage

Crazy-Taxi-Feeling in Springfield!

Klemmt euch hinters Steuer von Homers Wagen oder spielt einen der Geheimcharaktere. Dieser Cheat macht's möglich.

HOMERS WAGEN:

Dazu müsst ihr alle 10 Missionen im Missions-Modus erfolgreich beenden. Bei der Wagenauswahl müsst ihr euch nur noch für Homer entscheiden und schon nehmt ihr Platz in Homers Wagen.

WEIHNACHTS-APU:

Stellt das Systemdatum eurer PS2 auf den 25. Dezember ein. Wählt das Fragezeichen bei der Fahrerwahl und ihr könnt mit einem weihnachtlichen Apu spielen.

NEUJAHRS-KRUSTY:

Wenn ihr das Systemdatum auf den 1. Januar einstellt, könnt ihr mit dem Neujahrs-Krusty fahren.

HALLOWEEN-BART:

Am 31. Oktober könnt ihr den Halloween-Bart anwählen, indem ihr das Fragezeichen bei der Fahrerwahl anwählt.

THANKSGIVING-MARGE:

Hierfür müsst ihr das Systemdatum auf den 22. November einstellen und euch wiederum bei der Fahrerwahl für das Fragezeichen entscheiden.

Cheats

Shaun Palmer's Pro Snowboarder

Eure Boarder sind euch zu schlecht? Kein Problem: Mit diesem Cheat erhöht ihr die Eigenschaften der Fahrer bis aufs Maximum.

MAXIMALE EIGENSCHAFTS-WERTE:

Pausiert das Spiel, haltet **L1** und das Steuerkreuz nach unten gedrückt. Drückt unterdessen **Δ, Δ, O, Δ**.

WIEDERHOLUNG



Cheats

Capcom vs. SNK 2

Mit diesen Cheats und Tipps schaltet ihr jeden versteckten Spielmodus des 2D-Prüglers frei.

UNBEGRENZTER EIGENER GROOVE:

Besiegt alle Gegner im Survival-Modus, um diesen Cheat freizuschalten.

ZUFÄLLIGER GROOVE:

Hierfür müsst ihr lediglich die Starttaste im Groove-Auswahl-Fenster betätigen.

GEHEIME OPTIONEN:

Spielt den Herausforderungs-Modus durch, ohne einen einzigen Continue zu verbrauchen.

BOSS-HERAUSFORDERUNGS-MODUS:

Erst die beiden versteckten Bosse besiegen und freispielen, danach den Arcade-Modus anwählen und Viereck und Dreieck gedrückt halten.



Cheats

Legacy of Kain: Soul Reaver 2

Mit diesen Cheats könnt ihr Raziel bei der Suche nach seiner wahren Bestimmung unter die Arme greifen.

FEUERSCHWERT:

Pausiert das Spiel, haltet **R1** gedrückt und gebt folgende Tastenkombination ein:

R1, ↓, O, Δ, ↑, →, O

VERSTECKTE EXTRAS:

Diesen Cheat gebt ihr im Startbildschirm ein:

←, Δ, →, Δ, ↓, O, X



Cheats

Silent Scope 2: Dark Silhouette

Mehr Zeit, mehr Leben und Tausch. Hier werden Scharfschützen fündig.

EXTRA LEBEN:

Verliert dazu einfach mehrmals hintereinander im Spiel euer Leben. Die Anzahl der Leben wird sich dann automatisch von vier auf sechs erhöhen.

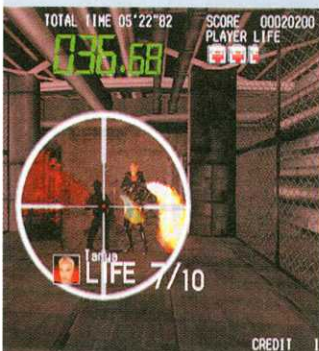
EXTRA ZEIT:

Läuft euch mehrmals hintereinander die Zeit im Spiel ab, wird auch die Zeit, die euch zur Verfügung steht, erhöht.

TAUSCH:

↑, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X:
Hälfte der Leben gegen fünf Sekunden Zeit tauschen.

O, X, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑:
Fünf Sekunden Zeit gegen die Hälfte der Leben tauschen.



Tipps & Tricks

Baldur's Gate: Dark Alliance

Nützliche Tipps und Spielhilfen für das grafisch opulente Action-Rollenspiel!

CHARAKTERWAHL:

Die drei Hauptcharaktere unterscheiden sich in ihren Eigenschaften sowie in deren Ausbaufähigkeit. Während der Zwerg kaum etwas mit Magie am Hut hat, ist die Elfe um so mehr auf ihre Zauberkräfte angewiesen. Im Ausgleich dazu besticht der Zwerg durch seine Nahkampffähigkeiten und seine physische Stärke. Ein Manko der Elfe ist, dass sie nicht alle Waffen (zum Beispiel Zweihänder oder andere schwere Waffen) benutzen kann. Diesen Nachteil kann sie aber dank ihrer vielfältigen Zaubersprüche wettmachen. Der dritte im Bunde ist der menschliche Bogenschütze, der die Vorteile der beiden anderen Kämpfer vereint und sowohl im Nahkampf als auch im Umgang mit Magie sehr stark ist.

DAS KÄMPFEN:

Eure Kampftaktik hängt in erster Linie von der Art eurer Bewaffnung ab. Im Kampf mit Schwertern, Äxten oder anderen Nahkampfwaffen kann für fast alle Gegner die gleiche Taktik angewendet werden. Umkreist euren Kontrahenten und versucht, ihn von hinten anzugreifen. So könnt ihr mehrere Treffer landen, bevor sich der Gegner umdreht und zurückschlägt. Kämpft ihr mit Pfeil und Bogen, müsst ihr darauf achten, genug Abstand zum Gegner zu behalten, damit ihr nicht von seinen Attacken getroffen werdet. Für den Nahkampf ist der Bogen nahezu untauglich, also wechselt schnell eure Bewaffnung, falls euch ein Monster zu nahe auf den Pelz rückt. Setzt ihr eure magische Energie zum Kämpfen ein, ist eure Taktik auch von der Art des Zaubers und seiner Reichweite abhängig. Ihr müsst beim Kämpfen eure Taktik nicht nur an eure Waffe anpassen, sondern auch an die Eigenheiten der Gegner. Findet heraus, mit welcher Waffe und Strategie ihr am besten gegen die einzelnen Monster zurechtkommt. Werdet ihr mit einer Übermacht an Monstern konfrontiert, solltet ihr zuerst an Rückzug denken. Rennt den Weg, den ihr schon von finsternen Schergen gesäubert habt, ein Stück zurück und wartet, bis euch die Gegner nacheinander folgen. So könnt ihr euch die Monster einzeln vorknöpfen und geht ein geringeres Risiko ein, umzingelt zu werden und im Kampf das Zeitliche zu segnen. Oft ist es auch von Vorteil, in einen anderen, sicheren Raum zu fliehen und sich dort zu verschanzen. Alle Gegner, die zwangsweise durch die Tür müssen, könnt ihr nun problemlos mit Pfeilen oder Magie beharken. Habt ihr zu wenig magische Energie oder keine Pfeile mehr, stellt ihr euch am besten gleich hinter die Tür und schlagt auf die Kontrahenten ein, wenn diese den Raum betreten wollen. Versucht stets, die Angreifergruppen „auseinander zu ziehen“, so dass ihr euch mit einem oder zwei, im äußersten Fall drei Gegnern auf einmal auseinander setzen müsst.

RÜCKRUFTRÄNKE:

Der Rückruftrank gibt euch die Möglichkeit, einen Dungeon zu verlassen und an einen sicheren Ort zurückzukehren. Diese Rückzugspunkte, wie die Schänke, das Bergarbeiter-Lager oder die Hütte im Sumpf, müsst ihr aber zuerst besucht haben, bevor ihr euch wieder dorthin „beamen“ lassen können. Benutzt Rückruftränke, wenn ihr bemerkt, dass sich eure Energie- oder Pfeilvorräte dem Ende zuneigen. Frischt euer Inventar bei den Händlern auf und nutzt erneut einen Rückruftrank, um euch wieder mitten ins Kampfgeschehen zurückzuteleportieren. Alternativ könnt ihr den nützlichen Trank auch dann anwenden, wenn der Platz in eurem Inventar knapp wird und ihr einige Items bei den Händlern in Bares verwandeln wollt. Aufgrund des großen Nutzens der Rückruftränke solltet ihr immer mehrere davon im Gepäck haben.

MEHR GOLD:

Zuerst solltet ihr jeden Gegner ausschalten, da diese meistens Gold mit sich führen. Außerdem werdet ihr oft in Kisten oder Truhen fündig. Aber auch durch Handel lässt sich das Budget für euren Kämpfer ordentlich aufbessern. Nehmt grundsätzlich alles mit, was ihr in die Finger bekommt. Ist die Kapazität eures Inventars ausgeschöpft, müsst ihr per Rückruftrank zu einem Händler und dort einige Items veräußern. Behaltet nur das Nötigste, damit ihr in eurem Gepäck viel Platz für andere Items habt. Behaltet bei den Händlern immer eure beste Waffe und verkauft den Rest. Bei Kleidungsstücken verhält sich das Ganze ähnlich: Verkauft alles, bis auf das, was ihr am Körper tragt. Steigert den Wert „Charisma“ eures Charakters, dann kauft und verkauft ihr bei den Händlern zu besseren Konditionen.

ÜBERLEBEN TROTZ ERSCHÖPFTER RESERVEN:

Besonders in Abschnitten wie dem Windpfad oder dem Onyxurm, an denen es keine Möglichkeit gibt, die Vorräte an Energie oder anderen Items aufzufrischen, ist diese Taktik Gold wert: Legt nach Kämpfen, in denen ihr Energie verloren habt, eine kurze Pause ein, damit sich euer Gesundheitszustand oder eure Magievorräte wieder automatisch regenerieren. Es ist sehr nützlich, wenn ihr die Werte für Regeneration bei der Punkteverteilung erhöht habt. Dadurch wird die Wartezeit, bis eure Spielfigur wieder bei vollen Kräften ist, erheblich verkürzt.

DIE BESTEN WAFFEN:

Schwarzholzkampfstab des Blitzinfernos +1	9-93
Mithralstreitaxt des Blitzinfernos +3	24-117
Adamantithellebarde der Schnelligkeit +3	20-108
Adamantithzweihandaxt des Eisinfernos +3	64-124
Onyxschwert	90-120
Eichenkurzbogen des Blitzes und der Verteidigung +5	40-148

Diese Extras könnt ihr ergattern, wenn ihr das Spiel durchspielt:

HERAUSFORDERUNGS-MODUS:

Beendet das Spiel auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad.

EXTREM-MODUS:

Spielt das Spiel im Herausforderungs-Modus durch.

DRIZZT DO'UNDREN:

Habt ihr den Extreme-Modus geschafft, wird Drizzt Do'Undren als spielbarer Charakter freigeschaltet.



Cheats

James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer

Für Hobby-Agenten haben wir auch noch ein paar Cheats auf Lager.

Allgemeine Cheats:

GOLDEN GUN:

Schließt den „Trouble in Paradise“-Level mit einem goldenen Rang ab. Damit ihr im Mehrspielermodus auch mit dem guten Stück ballern könnt, müsst ihr den „Precious Cargo“-Level mit einem Platinum-Rang beenden und alle 007-Icons gefunden haben.

GOLDENEN CH-6:

Schließt den „Precious Cargo“-Level mit einem Gold-Rang ab.

GOLDENE GENAUIGKEIT (POWER-UP):

Hierfür benötigt ihr einen Gold-Rang in der „Bad Diplomacy“-Mission.

GOLDENER CLIP (POWER-UP):

Schließt den „Cold Reception“-Level mit einem Gold-Rang ab.

GOLDENE GRANATE (POWER-UP):

Hierfür benötigt ihr einen Gold-Rang in der „Night Of The Jackal“-Stage.

GOLDENE KUGEL (POWER-UP):

Beendet den „Poseidon“-Level mit einem Gold-Rang.

GOLDENE RÜSTUNG (POWER-UP):

Schließt den „Forbidden Depths“-Level mit einem Gold-Rang ab.

UNBEGRENZTE MUNITION FÜR DIE GOLDEN GUN:

Diese Option schaltet ihr frei, nachdem ihr die „Evil Summit“-Stage mit einem Gold-Rang beendet habt.

UNBEGRENZTE RAKETEN BEI FAHRLEVELS:

Hierfür muss der „Dangerous Pursuit“-Level mit einem Gold-Rang abgeschlossen werden.

UNBESIEGBARKEIT:

Erladigt einen Gegner und haltet weiter auf ihn drauf, bis eure Munition verballert ist. Nehmt dann die PP-7, schießt auf die Waffe des Gegners und hebt sie auf. Jetzt erscheinen Q und Moneypenny. Schickt ein paar Kugeln in die Richtung der beiden und ihr erhaltet den Gold-Bond, der euch unbesiegbar macht.

UNBEGRENZTE ENERGIE:

Haltet im Hauptmenü L1 und L2 gedrückt. Gebt unterdessen ↑, ↓, ○, ○, ↓, ↓, ↓, ← und ○ ein. Startet jetzt das Spiel. Sobald ihr in einem Level seid, müsst ihr das Spiel pausieren und folgende Tastenkombination eingeben: Haltet L1, L2 und das Steuerkreuz nach unten gedrückt. Währenddessen folgende Tasten hintereinander eingeben: ○, ○, L1, □, □, ○.

Multiplayer-Cheats:

ROCKET MANOR MEHRSPIELERLEVEL:

Schließt den „Trouble In Paradise“-Level mit allen 007-Icons und einem Platinum-Rang ab.

GOLDEN GUN IM MEHRSPIELERMODUS:

Beendet den „Precious Cargo“-Level mit einem Platinum-Rang und allen 007-Icons.

CARRIER-WACHEN-SKIN IM MEHRSPIELERMODUS:

Spielt den „Evil Summit“-Level mit einem Platinum-Rang und allen 007-Icons durch.

FULL ARSENAL IM MEHRSPIELERMODUS:

Beendet den „Forbidden Depths“-Level mit einem Platinum-Rang und allen 007-Icons.

STEALTH-BOND-SKIN IM MEHRSPIELERMODUS:

Beendet den „Dangerous Pursuit“-Level mit allen 007-Icons und einem Platinum-Rang.

WACHEN-SKIN IM MEHRSPIELERMODUS:

Schließt den „Cold Reception“-Level mit einem Platinum-Rang und allen 007-Icons ab.

CYCLOPS-OIL-WACHEN-SKIN IM MEHRSPIELERMODUS:

Beendet den „Poseidon“-Level mit einem Platinum-Rang und allen 007-Icons der Stage.

VIPER GUN IM MEHRSPIELERMODUS:

Beendet den „Night Of The Jackal“-Level mit einem Platinum-Rang und allen 007-Icons.

POSEIDON-WACHEN-SKIN IM MEHRSPIELERMODUS:

Schließt den „Mediterranean Crisis“-Level mit einem Platinum-Rang und allen 007-Icons ab.

CALYPSO GUN IM MEHRSPIELERMODUS:

Spielt den „Fire And Water“-Level mit einem Platinum-Rang und allen 007-Icons durch.

SCHWERKRAFTSTIEFEL IM MEHRSPIELERMODUS:

Hierfür müsst ihr den „Bad Diplomacy“-Level mit einem Platinum-Rang und allen 007-Icons beenden.

ALPINE-WACHEN-SKIN IM MEHRSPIELERMODUS:

Hierfür müsst ihr den „Streets Of Bucharest“-Level mit einem Platinum-Rang abschließen und alle 007-Icons gesammelt haben.



Cheats

SSX Tricky

CHEAT-MODUS FREISCHALTEN:

Dazu müsst ihr im Titelscreen alle Schultertasten (also R1, R2, L1, L2) gedrückt halten und den X-Button 12-mal drücken.

PIPE DREAMS:

Um diesen Kurs freizuschalten, benötigt ihr in allen vorherigen Show-off-Rennen eine Medaille.

UNTRACKED:

Diese Piste erhaltet ihr, wenn ihr in allen vorherigen Rennen eine Medaille gewonnen habt.

SUPER SNOWBOARDS:

Wollt ihr das Super-Snowboard eines Charakters freischalten, müsst ihr zuerst alle Tricks des jeweiligen Boarders freispielen.



Tipps & Tricks

Airblade

Extrafahrer erwünscht? Kein Problem - hier erfahrt ihr, wie ihr die geheimen Charaktere freispielt und darüber hinaus noch einen Extra-Spielmodus ergattern könnt.

NAOMI:

Um mit Naomi boarden zu können, müsst ihr die B-Note im Downtown-Level erreichen.

THE INSIDER:

Hier müsst ihr ebenfalls die B-Note erreichen, diesmal aber im Storage-Level.

OSCAR:

Damit ihr mit Oscar spielen könnt, müsst ihr die A-Note in sämtlichen Stages erreichen.

J.J. SAWYER:

Schaltet J.J. Sawyer frei, indem ihr in allen Stages die S-Note erreicht.

STUNT-ATTACK-MODUS:

Diesen Spielmodus erhaltet ihr, wenn ihr den Story-Modus erfolgreich beendet habt.



Folgende Adresse gilt für eure Fragen, Anregungen und Kritik:

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

psg@computec.de

PS2-Software und ein paar Geschenke für die Verwandtschaft. Auf der Suche nach neuen Krachern wurde ich mehr als fündig und oft fiel mir die Kaufentscheidung sehr schwer. In nahezu allen Spielgenres gibt es eine riesige Auswahl an Top-Titeln und schon alleine das Zubehörangebot könnte mich zu einer armen Kirchenmaus werden lassen. In der Woche vor Silvester lebte ich ausschließlich in Liberty City (*GTA III*), auf halsbrecherischen Skateparcours (*Tony Hawk 3*) und in tief unter der Erde verborgenen Dungeons (*Baldur's Gate*). Zwischen meinen Mammut-Sessions lehnte ich mich bei einer neuen DVD zurück und sammelte Kraft für meine virtuellen Einsätze. Si-

■ Weihnachten im Spielrausch!

Hallo liebes PSG-Team! Die besinnlichen Festtage und der Jahreswechsel wurden durch die PlayStation 2 in ein völlig neues Licht gerückt. Statt Völlerei und Silvesterböller gab es bei mir Mattscheiben-Action satt und ein Spielehit nach dem anderen donnerte durch meine Bude. Mein lange ersehntes Weihnachtsgeld investierte ich ausschließlich in

cherlich kann diese Nutzung der ruhigen Zeit nicht jeder nachvollziehen, aber für mich war das die beste Entspannung vom Alltagsstress, die ich jemals hatte.

Heiko Beer aus Obertrubach

Das nennen wir eine schöne Bescherung! Hoffentlich hast du neben der ganzen Zockerei auch noch ein wenig Weihnachtsschlaf geschnappt. Wir können voll und ganz verstehen, dass man wegen der vielen guten Games ein Püschchen benötigt, um seinen „Hausaufgaben“ nachzukommen. Ob dafür unbedingt die besinnlichen Festtage herhalten müssen, sei dahingestellt. Ein paar Tage Zockerurlaub hätten den gleichen Effekt und würden dir zusätzlich die Möglichkeit geben, Weihnachten mit Freunden beziehungsweise Verwandten zu feiern, für die eine PS2 kein Ersatz ist. Wir kennen das Problem und sind deshalb bemüht, die Feiertage nicht nur vor der Glotze zu verbringen. Bei dem Spieleangebot wahrlich nicht einfach!

■ Probleme mit GTA III

Ihr seid meine letzte Hoffnung! Ich bin ein großer *GTA III*-Fan, komme aber leider nicht weiter. Obwohl auf der beigefügten Landkarte drei Inseln eingezeichnet sind, kann ich mich nur auf der ersten, nämlich Portland, aufhalten. Warum? Die große Brücke ist seit Beginn meiner Gangsterlaufbahn ruiniert und trotz aller von mir angewandten Tricks schaffe ich es nicht, an das andere Ufer zu kommen. Da der Hauptcharakter nicht schwimmen kann und nirgendwo ein Boot zu finden ist, glaube ich langsam, die beiden anderen Inseln sind nur Fake. Hat es Take 2 nötig, uns arme Spieler mit solch unfairen Mitteln zum Kauf zu bewegen? Für mich ist dieses an sich hervorragende Spiel aufgrund der stark begrenzten Möglichkeiten in die Mittelklasse abgerutscht. Schade! Oder gibt es etwa doch eine Möglichkeit, in den Genuss der anderen beiden Areas zu kommen?

André Timmel aus Aschfeld

Ja, lieber André, die gibt es. Deine Anmerkung, *GTA III* hätte zu beschränkte Möglichkeiten, ist in unserer Redaktion auf große Verwunderung gestoßen. Ist es nicht gerade die große virtuelle Freiheit, die diesen Titel auszeichnet? Un-

serer Meinung nach schon. Aus diesem Grunde heißt der Ort des Geschehens ja auch „Liberty City“ (deutsch: Stadt der Freiheit). Wir wissen nicht, wie lange du dein Glück als Nachwuchs-Verbrecher versucht hast, aber allzu lange kann es kaum gewesen sein, sonst hättest du die anderen Inseln bereits kennen gelernt. Behalte deinen Radarschirm im Auge und begib dich zu den markierten Orten. Hier warten allerlei gefährliche Aufgaben auf dich, die neben Geld auch Beziehungen mit dem Untergrund bringen. Die Story von *GTA III* ist zwar nicht linear, dennoch kommt man um diverse Missionen nicht herum. Erst wenn du den Obergangenen Salvatore um die Ecke gebracht hast, eröffnet sich der Weg in den nächsten Stadtteil. Die zerstörte Brücke wurde wieder aufgebaut und nun ist ein ständiger Wechsel möglich. Zwischen den Aufträgen kannst du dich mit der Umgebung vertraut machen und die eigenartigen Gewohnheiten der Bewohner studieren. Manchmal kannst du bei diesen Erkundungstouren sogar Aufträge ergattern und Beziehungen zu kriminellen Gruppen knüpfen. Um die Handlung aber wirklich voranzubringen und neue Gegenden kennen zu lernen, musst du die Gangsterbosse der einzelnen Kartelle bedienen, indem du für sie die Drecksarbeit erledigst.

„Der Schritt von der PSone zur PS2 ist für mich riesengroß und zeigt den unglaublichen Fortschritt der Konsolentechnologie.“

Eike Frinks aus Delmhorst

■ Besser spät als nie!

Als ich vor kurzem *GT3 A-spec* nach der PlayStation 2 im Kaufhaus in Action sah, gab es für mich kein Halten mehr. Das Kombiangebot von LUF 13.990,- erwies sich in der Folge ob der gebotenen Leistungen als sehr akzeptabel. Leider habe ich von Anfang an das Problem, dass mir der Führerschein, den ich gerade mühevoll erworben habe, über Nacht abgenommen wird. Was mache ich falsch? Da ich in meinem Alter (46) meine Freunde nicht fragen kann, habe ich mir gleich euer Magazin besorgt. Obwohl ich die Antwort auf meine Frage nicht fand, war es



■ Ihr Kinderlein kommet? Nicht bei unserem PSG-Nikolaus Henry!

für mich eine super Entdeckung. Bravo! Bis bald.
Marc Hengen aus Luxemburg

Die Lösung deines Problems heißt Memory Card. Die von dir erreichten Spielstände werden nicht im Innenleben der PS2 gespeichert, sondern müssen auf einer externen Speicherkarte gesichert werden. Memory Cards für die PS2 gibt es in jedem Kaufhaus beziehungsweise Gameshop. Sie kosten zwischen 40 und 45 Euro. Wir finden es wirklich super von dir, dass du dich spontan für den Kauf der Konsole entschieden hast. Diese Begeisterung für ein Videospiel ist bei Menschen deines Baujahres eher selten und beweist uns, dass Zocken nicht an ein gewisses Alter gebunden ist. Auch wenn deine Freunde andere Hobbys haben und dich bezüglich deiner neuen Leidenschaft nicht ganz verstehen, solltest du das machen, was DIR Spaß macht. Das hält jung. Wir wünschen dir viel Spaß und Geduld beim Einstieg in die Konsolenwelt.

■ Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis der PS2

Endlich kann ich mir die PlayStation 2 leisten. Ich kann die Leute nicht verstehen, die ständig über zu hohe Preise klagen. Erstens ist da ein DVD-Player drin, der den Preis schon rechtfertigt, und zweitens ist die Grafik einfach hammergeil. Drittens läuft einem bei den Bildern zu *Devil May Cry*, *Silent Hill 2* oder *Soul Reaver 2* das Wasser im Munde zusammen. Also ich zahle gerne 600 Mark für diese Traumkonsole. Sobald man mit der PS2 auch im Internet gegeneinander antreten kann, geht der Preis erst recht in Ordnung.

Robin aus Bad Homburg

Wir sind voll und ganz deiner Meinung. Allerdings sind die klagenden Stimmen über die PS2-Kosten seit der Preissenkung selten geworden. Mit der Preissenkung hat Sony einen strategisch cleveren Zug gemacht, der vielen Zockern eine PS2 unter dem Christbaum beschert haben dürfte. Wollen wir es hoffen.

■ Finger weg von Pro Evolution Soccer!

Pro Evolution Soccer, von euch hochgelobt und von mir gleich wieder zum Händler gebracht! Warum? Die Spieler hoppeln über den Rasen wie 1998 zu ISS-Zeiten und wirken auf dem

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

■ Devil May Cry von Oliver Lutz

Capcom ist in den letzten Jahren vor allem durch die *Resident Evil*-Serie bekannt geworden. Klar, dass Capcoms neuester Hitanwärter auch im Horror-Genre angesiedelt ist, wobei „Horror“ eher der Überbegriff ist. Das eigentliche Genre heißt „Gothic Horror“.

Gameplay

In *Devil May Cry* durchstreift ihr ein Schloss, in dem alle Ecken mit Dämonen vollgepflegt sind. Mithilfe von zahlreichen Waffen wie Granatwerfer, Shotgun usw. setzt ihr euch gegen die Meute zur Wehr. Ihr kämpft gegen Riesenspinnen, Marionetten und andere, Furcht einflößende Kreaturen. Dazwischen gilt es immer wieder Rätsel zu lösen. Diese sind aber sehr einfach und beschränken sich meistens auf das Verschieben von Gegenständen. Schwieriger sind da schon die Jump&Run-Einlagen, die euch einiges an Nerven kosten werden. Langeweile kommt nie auf, da ihr euch immer gegen die schier endlosen Feindscharen verteidigen müsst. Leider ist hierbei die Kameraposition teilweise unglücklich gewählt, wodurch bei großem Gegnereinkommen die Übersicht sehr schnell verloren geht.

Grafik

Grafisch ist *Devil May Cry* eines der imposantesten Spiele auf der PS2. Vor allem die in Echtzeit berechneten Hintergründe sehen verdammt gut aus! Die Texturen strotzen vor Details, man kommt sich vor, als würde man in einem echten Schloss Dämonen jagen. Ebenfalls beeindruckend wirken die Lichteffekte. Wenn Dante zum Beispiel einen Schuss abfeuert, taucht das Mündungsfeuer die ganze Umgebung in ein realistisches Licht. Wenn ihr gegen einen Endgegner kämpft, erlebt ihr ebenfalls eine wahre Effektoriade. Die Engine bleibt selbst bei großem Gegnereinkommen stabil. Detaillierte Charaktere runden das mehr als positive Gesamtbild ab. Capcom zeigt mit *Devil May Cry*, was die Emotion Engine bei sachgemäßer Programmierung zu leisten vermag.

Kritikpunkte: Zu bemängeln gibt es nur die ziemlich schlechte PAL-Anpassung. Die Balken sind zwar nicht sehr groß ausgefallen, trotzdem wirken sie störend. Schade, dass die Metzerei bereits nach sechs bis sieben Stunden vorbei ist.

Bewertung: 89%



■ Bei Devil May Cry beklagen sich viele Leser über die verunzte PAL-Anpassung.

Oliver Lutz

kleinen Spielfeld viel zu riesig (schlechter Maßstab). Die Bewegungen der Akteure sind ruckelig und es flimmert an allen Ecken und Enden. Der Vorgänger war in Sachen Spieltiefe und Animationen wesentlich besser. Konami ist einfach zu unfähig, gescheite Grafiken zu schaffen. *FIFA* ist trotz leichter Arcadelastrum um Längen besser. Ich war drauf und dran, EA in Sachen Fußball abzuschwören, aber nach diesem für PS2-Verhältnisse lächerlichen Mist ist für mich der Konami-Fußball gestorben. Alleine die zappeligen Wiederholungen sind eine Frechheit. Euren Tests kann man keinen Glauben mehr schenken! Mann, bin ich stinkig! 90 Prozent für *Pro Evolution Soccer*? Für mich ein klarer 70er-Kandidat. Die 117 Mark hätte ich mir wirklich sparen können!

Paul Heckel aus Hollerbach

Sorry, aber von Fußballspielen hast du anscheinend wenig Ahnung! Die von dir angeführten Argumente sind allesamt falsch – oder entspringen sie

etwa deiner Fantasie? Wenn überhaupt, dann sind die Spieler ein wenig zu klein geraten und das Feld einen Tick zu groß, aber keinesfalls umgekehrt! Die Animationen der Spieler wirken sehr wirklichkeitsgetreu und im Gegensatz zu *FIFA 2002* stimmen sogar die Körper-Proportionen. Was die Spieltiefe betrifft, bist du ebenfalls schief gewickelt. *Pro Evolution Soccer* ist wesentlich komplexer und dadurch auch schwieriger als der Vorgänger. Das sieht man schon daran, dass Torschüsse jetzt noch exakter getimt werden müssen und die vom Computer gesteuerten Spieler mehr Laufarbeit leisten als früher. Selten habe ich bessere Wiederholungen als die von *Pro Evolution Soccer* gesehen. Da ruckelt, flimmert oder zappelt nichts! Du kannst die Kamera sogar selber steuern und auch die Geschwindigkeit der Wiederholung kann bis zur geschmeidigen Super-Zeitlupe herabgesetzt werden. *FIFA 2002* ist ein gutes Fußballspiel, aber *Pro Evolution Soc-*

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 Games zockst du zurzeit bzw. welche DVD begeistert dich?

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
Onimusha 2	_____	☐	☐	☐
Final Fantasy X	_____	☐	☐	☐
Stuntman	_____	☐	☐	☐
V-Rally 3	_____	☐	☐	☐
Empfehlungen (S.39)	_____	☐	☐	☐

9. Folgende Rubriken interessieren mich:

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

10. Seit welcher Ausgabe liest du die PSG?

(Aktuelle Ausgabe: 02/2002)

Ausgabe: _____ / _____

11. Wirst du die nächste Ausgabe von PSG kaufen?

☐ Ja ☐ Nein

12. Ich kaufe die PSG etwa _____ Mal pro Jahr.

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

Name, Vorname _____

Straße _____

Wohnort _____

Telefonnummer _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PSG
Kennwort: PSG-Zeugnis
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

So erreichst du uns:

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion **PSG**
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Fax: 0911-2872-235

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

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

Impressum

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION

Redaktionsdirektor: Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)
E-Mail: hans.ippisch@computec.de

Redaktion: Henry Ernst, Uwe Hönig, Ralph Wollner

Tipps & Tricks: Stefan Weiß, Thomas Eder

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

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 Teilausgabe 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.)	Anzeigenberatung	
Thorsten Szameitat (-141)	Wolfgang Menne (-144)	
	Michael Wamser (-245)	
	Ina Schubert (-346)	
	Susanne Szameitat (-142)	
Anzeigenendisposition		
Andreas Klopfer (-140)		
Anca Stef (-345)		
Anzeigenassistent		
Annett Heinze (-340)		

Es gelten die Mediadaten Nr. 15 vom 01.10.2001

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
€ 25,80 für 12 Ausgaben
(Ausland: € 39,-)

Abonnementsbestellung Österreich

Leserservice GmbH, Niederalpin 300, A-5081 Anif
Telefon: 06246/882-882, Fax: -5277,
E-Mail: lgenser@leserservice.at
Abonnementspreis für Jahres-Abo (12 Ausgaben): € 29,80

Druck

heckel GmbH. Ein Unternehmen der schlott 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 3. Quartal 2001 25.676 Exemplare

cer ist eine nahezu perfekte Rasenschach-Simulation, wie es sie bisher noch nicht gab.

■ Gaudi im Donnerstags-Chat

Jede Woche freue ich mich auf den PSG-Chat. Mittlerweile hat sich eine kleine, aber feine Gruppe herauskristallisiert, die regelmäßig dabei ist und sich daher schon näher kennt. Oft hatte ich eine witzige Chat-Stunde voller Infos und Tipps rund um die PlayStation 2. Soweit ich weiß, seid ihr die Einzigen, die so etwas veranstalten. Das finde ich echt cool von euch! Keine andere Zeitung ist so lesernah wie ihr. Weiter so!

Jürgen Röschel per E-Mail

Danke fürs Kompliment. Ihr seid es, die unseren Chat lebhaft gestalten und ihn am „Leben“ erhalten. Für uns ist es ebenfalls jede Woche ein besonderes Vergnügen, uns mit unseren Lesern auszutauschen und zu amüsieren. Wer noch nie dabei war, sollte sich donnerstags unter www.playstationgames.de ins Internet einloggen und mit uns Spaß haben. Wir freuen uns über jeden neuen Teilnehmer.

■ PS2 - geht es noch besser?

Vor zwei Monaten habe ich mir Sonys 128-Bitter gekauft und bin hellauf begeistert. Da ich ebenfalls eine PSone besitze, kann ich die beiden Konsolen gut vergleichen. Der Schritt von der PSone zur PS2 ist für mich riesengroß und zeigt den unheimlichen Fortschritt in der Konsolentechnologie. Die vom 32-Bitter gewohnte Pixelgrafik wird durch eine nahezu fotorealistische Optik ersetzt, die jedes Zockerherz höher schlagen lässt. Ich frage mich, was man da noch besser machen kann. Der GameCube und die



■ FIFA oder Pro Evolution? Bei dieser Frage scheiden sich die Geister. Unser klarer Favorit ist Konamis Ausnahme-Kick PES!

Xbox können Sonys Powerkonsole grafisch vielleicht Paroli bieten, kommen aber gegen das übermächtige Software-Angebot der PS2 nicht an. Da kaufe ich mir lieber die PS2, gehe (wenn's endlich klappt) mit ihr ins Internet oder schaue mir lustige DVDs an. Die Xbox ist mir zu teuer und Nintendos Suppenwürfel mutiert bestimmt wieder zum Kinderspielzeug (z. B. *Pikmin*, einfach lächerlich), mit dem man sich nicht einmal DVDs anschauen kann. Für mich gibt es nur eine Konsole: die PlayStation 2.

Eike Frinks aus Delmhorst

Sony kann froh sein, solch eingefleischte Fans zu haben. Dennoch finden wir es wichtig, Augen und Ohren offen zu halten und sich Neuheiten gegenüber nicht zu verschließen. Hierzu gehören auch der GameCube und die Xbox. Bevor man die neuen Systeme verurteilt, sollte man ihnen aber eine Chance geben und sie genau unter die Lupe nehmen. Wir sind zwar ein PS2-Magazin, werden uns privat aber auf jeden Fall die neuen

Konsolen besorgen. Das erweitert den Horizont. Sicherlich hast du mit deiner Bemerkung über Sonys Vormachtstellung auf dem Software-Markt recht, aber zum Launch der PS2 gab es nicht allzu viele Hit-Titel. Die Entwicklerteams benötigen eine gewisse Zeit, um sich an die neue Hardware zu gewöhnen, erst dann können sie die technischen Möglichkeiten voll ausschöpfen.

■ Devil May Cry ist eine einzige Enttäuschung!

Ich habe mich so sehr auf Mr. Dante gefreut, aber Electronic Arts hat aus meinem ersehnten Super-Helden eine untergesetzte Witzfigur gemacht, die ihre besten Tage weit hinter sich gelassen hat. Bei einem Kumpel kam ich in den Genuss der NTSC-Version und im Vergleich dazu wirkt der PAL-Dante wie ein mit Valium vollgepumptes Schweinchen-Dickimitat. Was denkt sich EA dabei? Ist ihnen der europäische Markt nicht wichtig oder wollen die uns vergackeieren? Ich kann nur jedem vom Kauf des Spieles abraten. Frechheit!

Sven Böger aus Halle

KURZ & BÜNDIG

Wann kann ich mit der PS2 endlich online gehen und im Internet zocken?
Sobald die Server-Struktur steht, kannst du ins Internet gehen. Ein genauer Termin ist bis jetzt noch nicht bekannt.

Wo gibt es die Musik-CD zu *Silent Hill 2*?
Dieses düstere musikalische Erlebnis erhältst du in jedem Videospiel-Laden und jedem sortierten Fachmärkten

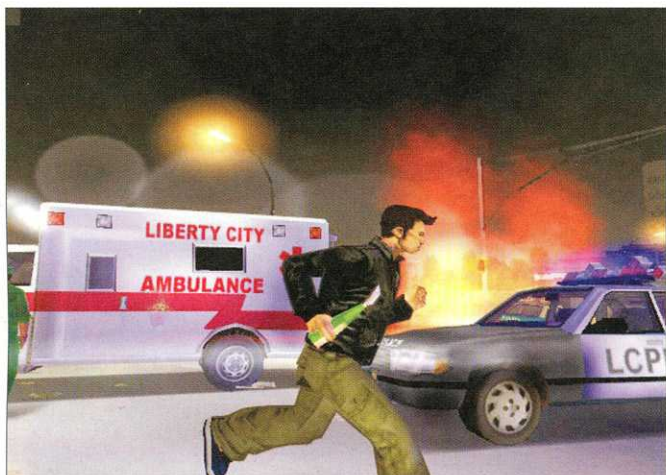
(Media Markt etc.). Es kostet etwa 10 bis 15 Euro.

Was ist mit dem Versand-Handel „gameplay“ los?
Leider gibt es „gameplay“ nicht mehr. Teilhaber Theo Kranz hat sich nun aber mit einem neuen Versandhandel selbstständig gemacht.

Wie kann ich bei *Tony Hawk 3* die i-Link-Funktion benutzen?
Du benötigst zu diesem Zweck zwei Konsolen, zwei

Fernseher, zwei Spiele und natürlich ein i-Link-Kabel. Schließe die Konsolen ganz normal an den Fernseher an und verbinde sie mit dem i-Link-Kabel. Spiel auf beiden PS2 starten und los geht's!

Der Lüfter meiner PS2 gibt sehr laute Geräusche von sich. Ist das normal?
Wenn es sich bei den von dir genannten Geräuschen um ein Summen handelt, dann ist das völlig normal.



■ GTA III ist nach wie vor das Lieblingsthema unserer Leser und viele von ihnen scheinen ihren Hauptwohnsitz nach Liberty City verlegt zu haben.

Nun mal langsam, lieber Sven! Obwohl die PSG-Redaktion ebenfalls von der schlechten PAL-Anpassung enttäuscht ist, liegt die Schuld hierfür nicht alleine bei EA. Nachdem die japanische Version von *Devil May Cry* fertig gestellt worden war, begannen die Programmierer sofort mit neuen Projekten, wodurch keine Zeit für eine optimale PAL-Anpassung blieb. EA und Capcom geloben Besserung und wollen spätestens mit der deutschen Version von *Maximo: Ghosts to Glory* beweisen, dass schlechte PAL-Anpassungen der Vergangenheit angehören. Wir sind gespannt! Außerdem musst du bedenken, dass nur die wenigsten europäischen Zocker die NTSC-Version vorher gesehen haben und ein Vergleich daher ausfällt. Hier trifft das Sprichwort „Was ich nicht weiß, macht mich nicht heiß“ voll zu, denn die meisten Stimmen zur PAL-Version fallen bis jetzt sehr positiv aus.

■ Lebenslänglich für Spieleredakteure!

Ich schätze und respektiere eure Arbeit, aber frage mich, ob Videospieldesigner ein Job für die Ewigkeit ist. Hängt euch das ständige Zocken nicht langsam zum Hals heraus? Wollt ihr später mal was richtig Seriöses machen oder wie stellt ihr euch eure Zukunft vor? Irgendwie tut ihr mir Leid ...
Sandra Ostwald aus Offenbach

Mach dir keine Sorgen, uns geht es bestens. Sicherlich wollen wir nicht bis ins hohe Alter Spieleredakteure bleiben (bei Henry sind wir uns nicht sicher), aber solange es Spaß macht, werden wir diesen Beruf ausüben. Und was heißt da überhaupt „später mal was

richtig Seriöses machen“? Viele haben ein falsches Bild von unserem Job und denken, wir haben nichts zu tun, als ausschließlich zu zocken. Dem ist nicht so. Unser Beruf ist nicht weniger seriös, sondern nur etwas ungewöhnlicher als die meisten anderen. Wenn wir von Videospieldesignmagazinen die Nase voll haben, können wir uns immer noch umorientieren, denn die Einsatzmöglichkeiten für einen Redakteur sind breit gefächert.

■ GT 3 ist einfach genial!

Nach langem Überlegen habe ich mir eine PS2 gekauft. Mein erstes Spiel war *Gran Turismo 3* und bereits nach einer halben Stunde Spielzeit stellte ich fest, dass alleine dieser Titel den Kauf der Konsole gerechtfertigt hat. Das Spiel hat bis jetzt nichts von seinem Reiz verloren und ich freue mich darauf, jeden Abend nach der Arbeit ein paar gediegene Renn-Runden mit meinen virtuellen Flitzern zu drehen. Eine bessere Entspannung gibt es (für einen Autofan) nicht! Wenn es noch mehrere Spiele von diesem Format geben sollte (ich kenne bis jetzt nur *GT 3*), dann werde ich meine Meinung über Videospiele ändern und finde eventuell sogar ein neues Hobby. Habt ihr ein vielleicht einen Spieletipp? Ich bin für fast alle Arten von Games offen.

Konrad Weser aus Köln

Es freut uns, dass du mit deiner Neuanschaffung zufrieden bist. Mit der PS2 liegst du in jedem Falle richtig, denn fast jedes Spielgenre hat würdige Vertreter, die sich zu kaufen lohnt. Solltest du auf Fußball stehen, dann empfehlen wir dir *Pro Evolution Soccer*. Knallharte Action, gepaart mit Au-

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



■ Im PSG-Forum habt ihr die Möglichkeit, zu aktuellen Themen Stellung zu nehmen oder selber ein neues Thema anzuführen. Auf diese Weise könnt ihr euch ständig über Neuheiten informieren und mit den PSG-Redakteuren im 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.

Darüber habt ihr diskutiert:

1. „Die Xbox ist eine Enttäuschung“

Nach wie vor erregt Microsofts bevorstehendes Konsolen-Debüt die Gemüter. Die hitzigen Forums-Diskussionen nehmen kein Ende.

Auszüge:

„Hab mir grade Berichte über die Xbox reingezogen und bin im Kauf der PS2 bestätigt worden. Die Xbox verfügt grade mal über zwei absolut billige Lüfter, während die PlayStation 2 mit einer (jetzt erst im PC-Sektor erhältlichen) Headpipe ausgestattet ist. Der Knall kommt aber noch. Die Xbox hat (wie ursprünglich angenommen) keinen Pentium III, sondern einen Celeron-ähnlichen Prozessor mit mickrigem Cache. Dadurch wird die angepriesene leichte Konvertierungsfähigkeit der Xbox widerlegt.“

(Linkin Park)

„Ich glaube nicht, dass die Xbox großen Erfolg haben wird! Und der Preis in Deutschland? Ich hörte etwas von 950 Mark. Das ist noch mehr, als die PS2 am Anfang kostete! Ich denke, die Xbox macht sich schon im Vorfeld unbeliebt.“

(Jonny15)

„Nicht schon wieder die Xbox! Ich kann es nicht mehr hören! Das ‚Xbox-vs.-Sony-Thema‘ ist langsam abgefrühstückt. Ist doch alles Schwachsinn, über was zu diskutieren, was bei uns im Lande doch noch gar nicht erhältlich ist. Wartet es ab und freut euch auf Weihnachten, bis dato gibt es super Spiele!“

(Dealin)

2. „PS3 kommt schon 2004!“

Trotz der PS2-Blütezeit gibt es in unserem Forum bereits erste Spekulationen über den Nachfolger, die PS3.

Auszüge:

„Stimmt das eigentlich, dass im Jahr 2003 (in Japan) die neue PlayStation erscheint? Wenn das Gerücht stimmt, kommt die PS3 bei uns Anfang 2004 heraus.“

(SSJGoku4)

„Etwas ist schon dran an der Geschichte. Ich hab gehört, dass der Termin für die PS3 schlagartig vorgeschoben wurde (wegen der technisch besseren Konkurrenz).“

(TheExorzist)

3. „DVD mit PS2“

Unser Forum bietet ein breites Spektrum an Themen und ist eine hervorragende Informationsquelle, wie der folgende Auszug beweist.

Auszüge:

„Wie ist bei euch die Qualität, wenn ihr DVDs mit der PS2 schaut? Habe gehört, dass die Wiedergabe ruckeln soll! Ich wollte mir nämlich auch eine holen und wollte das vorher abklären.“

(Angel69)

„Also bei mir laufen alle DVDs einwandfrei und ich habe noch nichts davon gehört, dass manche ‚alte‘ DVDs nicht abgespielt werden. DVDs ruckeln, wenn sie dreckig sind (was gerade bei Verleih-DVDs vorkommt), oder bei einem Layerwechsel – beides passiert nun mal bei allen DVD-Playern. Ich habe aber gehört, dass sich jemand beim Einlegen einer Reinigungs-CD die Laserlinse kaputt gemacht hat.“

(Deazbolt)

„Ruckeln tut überhaupt nix. Die PS2 bietet vergleichbare beziehungsweise sogar bessere Bildqualität als mancher DVD-Player für 2.000,- DM. Das haben Tests in diversen Zeitschriften gezeigt. Einziger Wermutstropfen: Grünlich bei RGB-Ausgabe der DVD-Funktion! Klartext: Grünes Bild beim Gucken einer DVD! Lösung: DVD-Region-X-CD (ca. 30,- DM).“

(BSagoth)

toverfolgungsjagden, erwarten dich bei dem blutigen Top-Seller *GTA III*, während du mit *Jak and Daxter* ein herrliches Jump&Run-Game der Spitzenklasse erleben kannst. Wenn dein Herz für Extremsportarten schlägt, kannst du bei

Tony Hawk's Pro Skater 3 so richtig die Sau rauslassen oder dich mit *Shaun Palmer's Pro Snowboarder* auf virtuelle Buckelpisten begeben. Egal für was du dich entscheidest, wir wünschen dir viel Spaß dabei!

BILDERSPASS

Original



■ Findet die zehn Fehler im rechten Bild! Diesmal hat sich Paul an einem Artwork von State of Emergency zu schaffen gemacht. Mehr über das Spiel gibt's auf Seite 32.



■ Die Fehler des Bildes in Heft 01/02.

■ Der Gewinner unseres Wettbewerbs aus Ausgabe 01/02 ist Jan Pham mit seiner Bildunterschrift zu Jonny Moseley Mad Trix: „Die Boys sind hier in Überzahl, das freut die Mädels allemal.“ Prima!

Fälschung



■ Beispiel-Bildunterschrift für State of Emergency: „Die Schlägertruppe vollführt wilde Posen und die Gesetzeshüter machen sich gleich in die Hosen.“

Um an unserem Bildunterschrift-Wettbewerb teilzunehmen, findet einfach eine passende Bildunterschrift zu obigem Bild. 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 03/02

Virtua Fighter 4

■ Am 31. Januar ist es in Japan so weit! Yu Suzukis Prügelmeisterwerk *Virtua Fighter 4* wird für die PS2 veröffentlicht. Exklusiv für euch haben wir schon mal unsere Karate-Outfits ausgepackt und präsentieren euch alles Wissenswerte zu dem Prügelkracher.



Star Wars Racer Revenge



■ Spüre die Macht! Dramatische Hochgeschwindigkeitsrennen mit Skywalker und Co.

Metal Gear Solid 2

■ Wenn alles glatt läuft, präsentieren wir euch in der nächsten Ausgabe den PAL-Test eines der besten Spiele aller Zeiten! Wir sind schon äußerst gespannt auf die Lokalisierung des Oberhammers. Hoffentlich hat Konami bei der Auswahl der Synchronsprecher ein glücklicheres Händchen als beim Vorgänger.



Ausgabe
03/02
erscheint am
20. Februar

*Aufgrund von Terminverschiebungen können sich die Themen kurzfristig ändern.

«WELCOME» TO MY WORLD»

PlayStation 2
★ STAR

OPM2 01/02: 92%

play KING
play 12/01: 91%

PSG
PSG 12/01: 91%

HIT
PLAYZONE

PLAYZONE 01/02: 90%

„THPS 3 setzt Maßstäbe
auf der PlayStation 2“
PLAYZONE 01/02

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



Empfohlen von:
skateboard

blond
magazine



So hast du Tony Hawk noch nie erlebt!



Skate mit deinen Freunden im brandneuen Online-Modus.



Die neuesten Flatland-Tricks wie Caspers, Primo und Handstand-Manual.

Jetzt erhältlich!

Komplett in Deutsch!

Steig auf's Board eines Profi-Skaters. Mogle dich durch den Verkehr, weiche Fußgängern aus oder löse Naturkatastrophen aus, während du durch acht riesige belebte Level fetzst. Im dritten Teil des Skater-Hits kannst du neue Tricks lernen und deine Skatekünste online mit Freunden aus aller Welt messen. Willkommen in der Profiwelt.

Mit Songs von Alien Ant Farm, Motorhead und Ozomatli.
Audio-CD zum Spiel überall im Tonträger-Handel erhältlich.



Kompatibel mit PlayStation® und PlayStation® 2

PlayStation 2

GAME BOY
COLOR

GAME BOY ADVANCE

NEVERSOFT

ACTIVISION
2

SPORTS REVOLUTION

ACTIVISION02.COM

© 1999-2001 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Activision 02, Tony Hawk's Pro Skater and Pro Skater are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk. All Rights reserved. Game Boy Color version developed by HotGen Studios Ltd. Game Boy Advance version developed by Vicarious Visions, Inc. PlayStation 2 version developed by Neversoft Entertainment, Inc. and PlayStation version developed by Shaba Games, LLC. © 2001 Nintendo. Game Boy is a trademark of Nintendo Co., Ltd. Game Boy Advance and Game Boy Advance logo are trademarks of Nintendo Co., Ltd. "GB" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

«WELCOME» TO MY WORLD



SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER™



An 8 realen Locations kannst du so richtig abboarden!



Dränge deinen Gegner im brandneuen PUSH-Modus aus dem Bild!



Echte Boards, echte Profis, echte Berge – echt cool!

Empfohlen von:

snowboarder

hland
magazine

PlayStation® 2 Screens

Jetzt erhältlich!



Lust auf 'ne Session? Dann schwing dich mit mir und ein paar der weltbesten Profi-Boarder wie Tara Dakides, Shaun White, Ross Powers und vielen anderen auf's Board! Und das alles in 8 Leveln, die auf realen Locations basieren. Das abgefahrene Trickstyle-System bringt dir das wahre Snowboard-Feeling. Jetzt richtig Lust bekommen? Na, dann mal rauf auf's Board und los!

Soundtrack von Static-X, Papa Roach und Alien Ant Farm.



PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE

DEAR SOFT



ACTIVISION02.COM

© 2001 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Activision 02, Shaun Palmer's Pro Snowboarder and Pro Snowboarder are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. All Rights Reserved. Shaun Palmer is a trademark of Shaun Palmer. PlayStation 2 version developed by Dear Soft Co., Ltd. Game Boy Advance version developed by Natsume. "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Game Boy Advance and the Game Boy Advance logo are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. Soundtrack includes songs by Static-X, Papa Roach and Alien Ant Farm.