

NUR €2,30!

Alle Hits aus USA & Japan:
Mit aktuellen Import-Tests!

Virtua Fighter 4

DURCHGESPIELT: Die fertige Version von
Segas Prügel-Debüt auf der PlayStation 2



03/2002 März €2,30

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

PSG

Das PlayStation-2-Games-Magazin



Metal Gear Solid 2

AUF 6 SEITEN: Die deutsche
Version im Test plus Interview



Shadow Man 2

TESTPREMIERE: Flop auf der
PSone, Hit auf der PS2?

ERSTMALS GETESTET:

ICO
No One Lives Forever
Herdy Gerdy
Drakan: Ancients' Gates



Gekürzt! Zu spät! Zu langsam! Der Spielekandal

Exklusiv-Reportage: Warum Spieler in Europa benachteiligt werden
und was dagegen getan wird! Fakten, Interviews & Hintergründe

PC-Hits für die PlayStation 2

Klassiker im neuen Glanz

ENTHÜLLT: Wie Commandos 2, Deus Ex und Drakan
für die PlayStation 2 aufpoliert werden!



08 03 2002



PlayStation®2



MISSION INFO: [001]



[002]



[003]

||||| | ||| |



[004]



[005]



[006]



[007]



[008]



[009]

||||| | ||| |



[010]



[011]



[012]



■ METAL GEAR SOLID® 2 SONS OF LIBERTY © 2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC. PUBLISHED BY KONAMI OF EUROPE GMBH. DEVELOPED BY KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC. KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION.
» WWW.KONAMI-EUROPE.COM
» KONAMI-HELPLINE: 0190-824 694 (1,86 €/MINUTE)

■ DAS METAL GEAR SOLID® 2 - SONS OF LIBERTY OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH. ERSCHEINT ZEITGLEICH MIT DEM SPIEL.

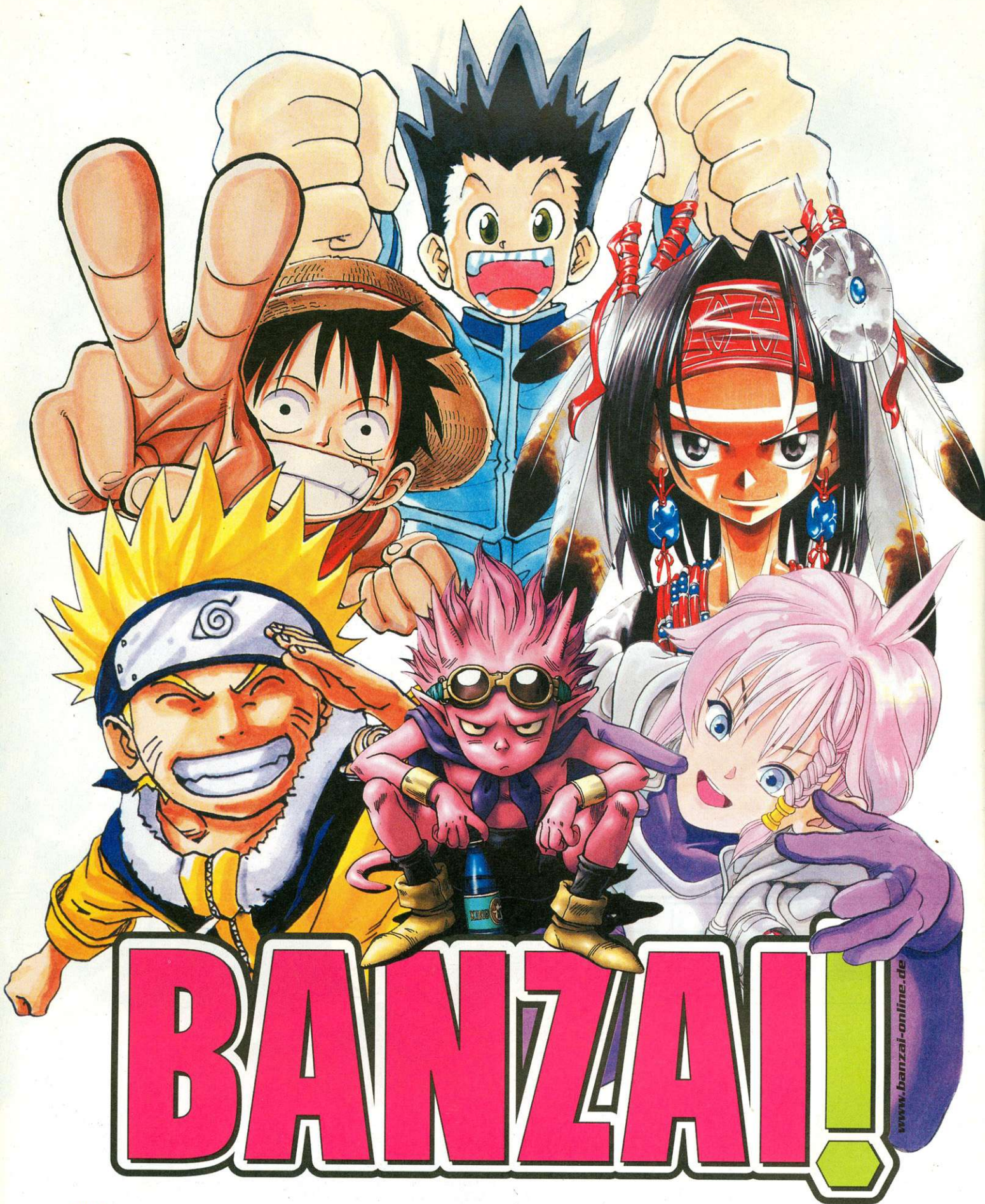
» WWW.METAL-GEAR-SOLID2.DE



■ "PS" and "PlayStation" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID® 2
SONS OF LIBERTY™





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.

Es wird ernst:

Die große PS2-Offensive!

■ Passend zum Japan-Start der Xbox geht es rund im Land des Lächelns. Um der amerikanischen Konsolen-Invasion etwas entgegenzusetzen, kontert die PlayStation 2 mit einem wahren Feuerwerk an Spitzentiteln. *Kingdom Hearts*, *Xenosaga* und das lang erwartete *Onimusha 2* bilden hierbei nur die Spitze eines wahren Hit-Eisberges. Zusätzlich bietet Sony in Deutsch-

land die beliebte **Platinum-Reihe** nun auch für die PS2 an. Zum **Sensationspreis** von 29,95 Euro könnt ihr ab dem 1. März *Tekken Tag Tournament*, *Dead or Alive 2*, *Gran Turismo 3* und *F1* erwerben. Weitere Titel sollen folgen. Neben diesen rosigen Aussichten dürfen wir aber auch die Gegenwart keinesfalls vernachlässigen, denn in den vergangenen Wochen fand ein

Hit nach dem anderen seinen Weg in die PSG-Redaktion. Allen voran natürlich *Metal Gear Solid 2*, das von Liquid Henry sofort einer intensiven Test-Session unterzogen wurde. Das Ergebnis seiner Undercover-Mission könnt ihr in unserem Sechs-Seiten-Mega-Test nachlesen. Natürlich war auch der Rest der PSG-Gang alles andere als untätig. Während Redaktionsrockerralph sich mit dem knuffigen *Herdy Gerdy* beschäftigte, wurde Uwe bei seinem Vorabtest zum Prügel-Kracher *Virtua Fighter 4* vom Handkantenwahnwitz gepackt und wollte fortan nur noch mit Uwe Lee oder Bruce Hönig angesprochen werden. Glücklicherweise brachte ihn die Arbeit an unserer Entwicklungsland-Deutschland-Reportage schnell wieder auf den Boden der Tatsachen zurück. Also, viel Spaß beim Lesen und einen entspannten Frühlingsanfang!



Entwicklungsland Deutschland?
Werden PAL-Spieler benachteiligt? Lest alles über den PAL-Skandal in unserer großen Reportage!

Entwicklungsland
D

Euer **PSG**-Team

Metal Gear Solid 2
Das lang erwartete Agentenspektakel wurde von uns genauestens unter die Lupe genommen!

34

Virtua Fighter 4
Virtua Fighter 4 ist in Japan erschienen! Alle brandheißen Infos über den Prügelkracher bekommt ihr in unserem ausführlichen Vorabtest!

12

brandneu

Most Wanted	30
News	28
Release-Termine	30
Unsere Empfehlungen	31

Commandos 2	24
Deus Ex	16
Need for Speed: Hot Pursuit 2	20
Prisoner of War	26
Turok Evolution	18
Virtua Fighter 4	12

getestet

DVD-Filme	65
So wird getestet	33
Zubehör	64

Dragon Rage	59
Drakan: The Ancients' Gates	40
Driven	58
ESPN Winter X Games Snowboarding ..	57
Herdy Gerdy	48
ICO	52
Iron Aces 2	58
Legends of Wrestling	59
Metal Gear Solid 2	34
No One Lives Forever	54
Polaroid Pete	59
Resident Evil Survivor 2 CODE: Vero ..	46
Salt Lake 2002	56
Shadow Man 2 Second Coming	44
Space Race	58
UEFA Champions League	58
Zorro Der Schatten	59

tri+

All Star Baseball 2002	67
Baldur's Gate: Dark Alliance	66
Burnout	68
Evil Twin	69
Fantavision	68
Giants: Citizen Kabuto	67
Headhunter	68
Jak and Daxter: The Precursor Legacy ..	67
NHL 2002	67
Project Eden	67
Rune: Viking Warlord	67
SSX Tricky	69
Star Trek: Voyager - Elite Force	67
Top Gun: Combat Zones	68
World Rally Championship	66

extra

Charts	32
Entwicklungsland Deutschland	6
Impressum	72
Inhalt	5
Leserecke	70
Leser-Umfrage	71
PSG-Stars-2001-Auswertung	73
Vorschau	74

Der Spiele-Skandal

Exklusiv-Reportage

Gekürzt, spät und langsam! Werden PAL-Spieler bewusst benachteiligt? Wir sprachen mit der Industrie und beleuchten die Hintergründe!



Onimusha & Devil May Cry - Dicke Helden kämpfen langsam

Bei den jüngsten Umsetzung ihrer Action-Hits hat sich die Traditionsfirma Capcom nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Lieblos herüberkonvertierte NTSC-Versionen sorgten nicht nur in den einschlägigen Zeitschriften für Wirbel. Dicke PAL-Balken, ruckelnde Zwischensequenzen und nicht zuletzt die verminderte Spielgeschwindigkeit schränken den Spielspaß gewaltig ein. Ob sich Capcom an das Versprechen hält, in Zukunft bessere Anpassungen vorzunehmen, erfahren wir spätestens, wenn die PAL-Version des Jump & Runs *Maximo* in unseren Breiten erscheint.

PAL



NTSC



PAL



NTSC



Von der einstigen Grazie und Schnelligkeit ihrer NTSC-Verwandten können Samurai Samanosuke und Dämonenjäger Dante nur träumen. Eine schlechte PAL-Anpassung hat die Helden in dickliche Schlaftabletten verwandelt.

■ PAL-Zocker haben es nicht leicht. Selbst die größten Spielehits erscheinen in unseren Breiten in den meisten Fällen mit ein paar Monaten Verspätung. Als ob diese Zeitverzögerung nicht schon genug wäre, wird einem der ersehnte Spielgenuss meistens noch durch technische Probleme madig gemacht. Hässliche PAL-Balken, miese Übersetzungen und nicht zuletzt inhaltliche Änderungen haben schon so manchem Videospiel-Enthusiasten sein Hobby verdorben.

PAL-ANPASSUNGEN:

Obwohl Europa als drittgrößter Markt für Computer- und Videospiele den Herstellern eigentlich am Herzen liegen sollte, werden PAL-Zocker in den meisten Fällen mehr als stiefmütterlich behandelt, wobei die ständigen

Dass PAL-Anpassungen nicht immer schlecht sein müssen, beweisen folgende Titel:

Gran Turismo 3: A-spec

Wenn es um eine gute PAL-Anpassung geht, ist *Gran Turismo 3: A-spec* ganz vorne mit dabei. Mit der hervorragenden Angleichung an die europäische Fernsehnorm hat Sony die Marschrichtung für nachfolgende Produkte eindeutig vorgegeben.



Tony Hawk's Pro Skater 3

Besonders *Tony Hawk* zeigt deutlich, wie eine akkurate PAL-Anpassung auszu-sehen hat. Für die deutsche Version haben sich die Programmierer nicht lumpen lassen und eine Anpassung programmiert, an der sich andere Titel ein Beispiel nehmen sollten. Minimale PAL-Balken und atemberaubende Geschwindigkeit lassen das Herz eines jeden 128-Bit-Skaters höher schlagen.



Terminverschiebungen noch das kleinste Problem darstellen. Angestachelt von unzähligen Previews und Testberichten rennt der gemeine Zocker in das Videospielgeschäft seines Vertrauens, investiert sein gespartes Geld, um dann, wenn das Objekt der Begierde im heimischen Laufwerk gelandet ist, enttäuscht die Mundwinkel nach unten zu ziehen. Mit eingeschränkter Optik, Geschwindigkeitseinbußen und inhaltlichen Änderungen wird selbst aus dem größten Action-Kracher ein Rohrkrepierr. Neben inhaltlichen Änderungen, die aufgrund drohender Indizierungsgefahr vorgenommen werden, hapert es meist an der technischen Anpassung an un-

sere Fernsehnorm. Im Gegensatz zur PAL-Norm (625 Bildzeilen) werden die Bildschirme von NTSC-Geräten (Japan und USA) nur mit 525 Bildzeilen gefüllt. Genau hier liegt der Knackpunkt: Haben die Entwickler nicht genug Zeit, oder sind anderweitig beschäftigt, wird die NTSC-Version auf diese Weise an unsere Fernsehnorm angepasst: Mithilfe dicker, bis zu 50 Zeilen breiter Balken, wie sie sonst nur bei Kinofilmen im Widescreen-Format zu sehen sind. Als Resultat wirkt das Bild auf eurer Mattscheibe gequetscht. Besonders Capcom beherrscht diese Techniken „meisterhaft“ und verwandelte den einst schlanken NTSC-Dante (*Devil May Cry*) in einen gedrun-

Im Gespräch mit EA

Udo Lewalter spricht über Capcom und den deutschen Markt.



„In Bezug auf Produktqualität (...) arbeiten wir sehr eng mit Capcom zusammen.“

Udo Lewalter
PR-Manager bei Electronic Arts

PSG: Neben euren berühmten Sportspielen seid ihr in Europa auch als Vertrieb für Capcom tätig. Wie sieht die Zusammenarbeit zwischen den beiden Firmen aus?

EA: Die Zusammenarbeit mit unserem Partner beschränkt sich nicht nur auf den Vertrieb der Titel und auf die entsprechenden Marketing-Aktivitäten für die Produkte des japanischen Unternehmens. Im Vorfeld erhalten unsere Product-Manager immer wieder Vorab-Versionen und Informationen zu den neuen Titeln. Besonders in Bezug auf Produktqualität und passende Inhalte für den deutschsprachigen Raum arbeiten wir sehr eng mit Capcom zusammen.

PSG: Leider hat sich Capcom/EA bei den PAL-Versionen von *Devil May Cry* und *Onimusha* nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Wie steht EA zu diesen PAL-Anpassungen?

EA: Wie bereits erläutert, arbeiten wir sehr eng mit Capcom/Europe zusammen, die die Wünsche der deutschen Spieler und unsere Impulse an die Produzenten in Amerika und Japan weiterleiten. In der Vergangenheit haben wir bereits Erfolge verzeichnen können - besonders die amerikanischen Studios legen größten Wert auf unsere Resonanz. Schwieriger ist es dagegen, die Japaner zu überzeugen. Der stetig wachsende europäische Markt wird in Zukunft jedoch helfen, uns auch dort effektiver für die hiesigen Erfordernisse engagieren zu können. Das Thema hat absolute Priorität für uns!

PSG: Wie genau geht eine PAL-Anpassung vonstatten und warum hat es da in der letzten Zeit gerade bei Capcom Probleme gegeben? Sind die PAL-Zocker Capcom etwa egal?

EA: Electronic Arts ist führend im Bereich der Lokalisierung, der europäische Kunde ist sehr wichtig für uns. Dies gilt natürlich auch für unsere Marketing- und Entwicklungspolitik hinsichtlich der Produkte unserer Distributionspartner wie Capcom. Allerdings benötigt der Prozess einen sehr langen Vorlauf, d. h. die Lokalisierung und Anpassung eines Produktes müssen bereits in der Entstehungsphase berücksichtigt werden. Wenn man bedenkt, dass für die Entwicklung eines Top-Produktes 18 bis 24 Monate veranschlagt werden müssen, erkennt man, dass uns im speziellen Fall der aktuellen Produktpalette von Capcom diese Zeit nicht zur Verfügung stand; Electronic Arts und Capcom haben erst vor knapp einem Jahr ein entsprechendes Vertriebsabkommen abgeschlossen.

genen Speckberg. Neben dem kleineren Bildausschnitt bringen schlechte Anpassungen aber einen weiteren, weitaus ärgerlicheren Aspekt mit sich: Durch die unterschiedlichen Bildwiederholungsraten der Fernsehnormen (PAL: 50 Hertz, NTSC: 60 Hertz) kann es zu Geschwindigkeitsverlusten von bis zu 17 Prozent kommen. Auch hier zeigt Capcom mit *Devil May Cry* und *Onimusha* deutlich, wie es nicht geht: Wo Samanosuke und Dante in den US- und Japan-Versionen ihre Feinde mit blitzschnellen Schwert-Combos in Stücke schlugen, bewegen sich ihre europäischen Pendanten wie die Bewohner eines Altersheims mit einer Überdosis Valium.

Technik-Glossar

Die technischen Hintergründe und Probleme

PAL

Der Videostandard in Europa, Australien und in einigen anderen Regionen der Erde. PAL steht für „Phase Alternation Line“, eine technische Umschreibung des Verfahrens. Nicht mit NTSC kompatibel. Der PAL-Standard definiert 50 Hz Bildwechselfrequenz, 625 Zeilen, davon 576 sichtbar.

->

Im Gespräch mit Sony

Stefan Dettmering erläutert Sonys PAL-Politik



„Der PAL-Markt ist einer der Schlüssel-Märkte für Sony Computer Entertainment.“

Stefan Dettmering (rechts)
PR-Assistent Sony CED (im Gespräch mit Uwe Hönig)

PSG: In der letzten Zeit hat Sony nicht nur durch enorm hohe Hardwareverkäufe, sondern auch durch ein paar ausgezeichnete PAL-Anpassungen von sich reden gemacht. *Jak and Daxter*, *WRC* und *GT 3* zeigen deutlich, dass minimale Balken und hohe Geschwindigkeiten kein Problem darstellen. Wie wichtig sind der PAL-Markt und optimale Anpassungen für Sony?

SONY: Der PAL-Markt ist natürlich einer der „Key-Markets“ für Sony Computer Entertainment. Ein Teil unserer wichtigsten Spiele, wie zu Beispiel *WipeOut*, werden beispielsweise in Europa programmiert. In der Regel braucht diese Software keine spezielle PAL-Anpassung. Bei Anpassungen von NTSC auf PAL setzt SCE stets einen hohen Qualitätsstandard voraus. Spiele wie *Jak and Daxter* zeigen deutlich, dass uns eine optimale PAL-Anpassung sehr am Herzen liegt.

PSG: Warum können die Spiele nicht weltweit zum gleichen Zeitpunkt erscheinen?

SONY: Das kann die verschiedensten Gründe haben. Zum einen natürlich die unterschiedlichen TV-Formate weltweit. Ein Spiel wird in der Regel für ein Format programmiert und im nächsten Schritt für die anderen Systeme umgesetzt. Der Programm-Code muss also umgeschrieben werden. Dabei hat jedes Format landesspezifische Parameter, wie Bildausrichtung, Farbtiefe, Auflösung etc., die individuell berücksichtigt werden müssen und bei jeder Software unterschiedlich sind. Im Klartext: Bei einer weltweit zeitgleichen Veröffentlichung würde sich der Release-Termin stark verzögern, weil alle Versionen parallel programmiert werden müssten. Zum anderen wäre ein gigantischer logistischer Aufwand nötig, um sicherzustellen, dass die Software am Tag X in der richtigen Version überall auf der Welt erhältlich ist.

PSG: Warum dauern Anpassungen so lange?

SONY: Das richtet sich u. a. nach der Software. Es ist klar, dass z. B. ein RPG mit viel Text wesentlich mehr Zeit für die Lokalisierung benötigt als ein Arcade-Racer. Dabei muss nicht nur der Text übersetzt werden, sondern auch die oben aufgeführten, technischen Veränderungen vorgenommen werden. Auch ist es natürlich wichtig, wie groß das Team ist, das sich um die Umsetzung kümmert. Der PAL-Release von *Jak and Daxter* war z. B. gerade mal einen Monat nach dem US-Launch.

PSG: Wie groß ist der Einfluss von SCED auf die Umsetzungen eigener Titel? Werden alle anfallenden Umsetzungsarbeiten vor Ort (England/Japan/USA) erledigt oder legt SCED selbst Hand an eure kommenden Produkte?

SONY: In der Regel werden alle PAL-Umsetzungen von SCEE in England geleitet und überwacht. Die Um-Programmierungen und Text-Implementierungen an sich werden meistens von den Studios selbst durchgeführt. Die endgültige Freigabe erteilen dann unsere Produkt-Manager bei SCED.

PSG: Wie sieht es mit euren Vertriebspartnern aus? Habt ihr Einfluss auf die Umsetzungen der Titel von Square, Namco und Sega?

SONY: SCED hat überwiegend keinen Einfluss auf diese Umsetzungen, jedoch müssen auch jene Titel die Qualitätskontrolle von SCE durchlaufen.

PSG: Was ist euch wichtiger, ein pünktlicher Release oder die Sicherstellung der bestmöglichen Qualität?

SONY: Wir veröffentlichen ein Produkt erst, wenn wir mit dem Ergebnis zufrieden sind, deshalb geben wir eindeutig der Qualität den Vorzug.

PSG: Wäre es nicht sinnvoll, jedes Spiel mit einem 60-Hz-Mode auszustatten?

SONY: Sicherlich ist ein 60-Hz-Modus nicht für jedes Spiel notwendig. Bei manchen Genres, wie Action-Games, Adventures, Racer oder Beat 'em Ups wäre es schon sinnvoll, dem Spieler eine derartige Option anzubieten. Auf alle Fälle geht der Trend deutlich in diese Richtung. Mittlerweile werden fast alle Spiele von SCE mit einer 60-Hz-Option versehen bzw. sie werden so gut angepasst, dass man sie nicht vermisst.

LOKALISIERUNGEN:

Neben der technischen Seite gibt es natürlich auch inhaltliche Faktoren, die vor einem PAL-Release abgeklärt werden müssen. Diesen Prozess nennt man Lokalisierung. Hierbei entscheidet der zuständige Produktmanager, inwieweit ein Titel dem deutschen Markt angepasst werden muss. Bei einer Lokalisierung geht es dabei nicht nur um die Übersetzung der Texte oder Synchronisation, sondern auch um kulturelle und rechtliche Unterschiede. Grundsätzlich wird zwischen drei Lokalisierungsarten unterschieden: Voll-Lokalisierung, Teil-Lokalisierung und keine Lokalisierung. Unter einer Voll-Lokalisierung versteht man die komplette Übersetzung von Sprachaufnahmen, Texten, Dialogen und des Handbuchs. Teilweise lokalisiert ist ein Spiel, wenn z. B. nur das Handbuch übersetzt wurde, die Sprachausgabe aber nur über Untertitel

verfügt. Wie die Lokalisierungen gehandhabt werden, ist sehr unterschiedlich. Große Publisher wie Electronic Arts besitzen eigene Lokalisierungsabteilungen, während kleinere Firmen sich an spezielle Dienstleister wenden. Da eine Voll-Lokalisierung mehrere 100.000 Euro verschlingen kann, fällt den zuständigen Produktmanagern die Entscheidung nicht immer leicht. Selbstverständlich ist die Form der Anpassung auch von der jeweiligen Zielgruppe abhängig. Gerade Action- und Sportspieler bevorzugen im Normalfall eine englische Sprachausgabe, weil Rocketlauncher einfach markiger klingt als Raketenwerfer. Zusätzlich wird bei einer Lokalisierung auch über die Beigabe von eventuellen Bonus-Features wie Aufklebern, oder Making-of-DVDs etc. entschieden. Besonders Konami hat in letzter Zeit ein echtes Herz für PAL-Spieler bewiesen.

Silent Hill 2 & Jak Daxter - 2 Beispiele für sehr professionell lokalisierte Spiele

Silent Hill 2 - Das Auge isst mit

Silent Hill 2 gibt es nur in der PAL-Version im attraktiven Pappschuber inklusive einer aufwendig produzierten Making-of-DVD. Auf diesem Silberling erfährt ihr alles Wissenswerte über die Produktion des Horror-Abenteuers, könnt euch Trailer zu anderen Konami-Hits ansehen oder einem exklusiven Remix der *Silent Hill 2*-Titelmelodie lauschen. Als besonderes Schmankerl hat Konami für die unverbesserlichen Sammler noch einen von vier verschiedenen Aufklebern in die Schachtel gepackt. Übrigens wird auch *Metal Gear Solid 2* in Europa mit solch einer DVD ausgeliefert. Weiter so, Konami!



Jak and Daxter - Echt gelungen

Bei Naughty Dogs *Jak and Daxter* wurde in doppelter Hinsicht sehr gute Arbeit geleistet. Neben einer hervorragenden PAL-Anpassung kann sich auch die Lokalisierung sehen bzw. hören lassen. Die deutsche Sprachausgabe ist professionell und atmosphärisch. Natürlich hören sich manche Dinge im Englischen einfach cooler an, aber über die deutsche Synchronisation von *Jak and Daxter* können wir wirklich nicht meckern.



Die beiden knuffigen Helden bieten nicht nur etwas fürs Auge, sondern auch jede Menge Futter für die Ohren. So sollen Lokalisierungen aussehen.

Baldur's Gate: Dark Alliance – Ein Fest für deutsche Abenteurer

Mit dem Action-Rollenspiel-Kracher *Baldur's Gate: Dark Alliance* bekommt ihr nicht nur hervorragende Fantasy-Kost geboten, sondern dürft euch auch an einer wirklich gelungenen Lokalisierung erfreuen. Neben dem stimmig geschriebenen Handbuch überzeugt auch die deutsche Synchronisation auf ganzer Linie. Liebevoller Dialoge und talentierte Sprecher passen hervorragend zu der märchenhaften Handlung des Spiels.



Baldur's Gate: Dark Alliance macht nicht nur grafisch etwas her, sondern punktet durch eine gelungene Lokalisierung.



Sämtliche Monsternamen, Orte und auch Gegenstände wurden entsprechend ihren literarischen Vorlagen übersetzt und benannt.

DIE BPJS:

Zusätzlich zu technischen und inhaltlichen Barrieren, die gemeistert werden müssen, haben Spiele in Deutschland noch eine besondere Hürde zu nehmen: Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften. Vor allem Gewaltdarstellungen in Spielen oder Nazi-Symbolik können hier zu Konflikten mit dem Jugendschutzgesetz führen. Leider gibt es, gerade was den Gewaltanteil von Videospielen angeht, in Deutschland keine klaren gesetzlichen Richtlinien. Eindeutig sind hingegen die Richtlinien aus dem Strafgesetzbuch (StGB), deren Übertretung strafrechtliche Konsequenzen nach sich zieht. Für Videospiele gelten in diesem Fall speziell die Paragraphen, die sich

mit der Verbreitung von Pornographie, der Verwendung von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen und der Gewaltdarstellung beschäftigen. Speziell Paragraph 131 des StGB sagt aus, dass „grausame oder unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen“, weder öffentlich gezeigt, in Umlauf gebracht oder Jugendlichen unter 18 Jahren zugänglich gemacht werden dürfen, wenn sie „Gewalt verherrlichen oder verharmlosen“. Leider wird per Gesetz nicht definiert, was genau grausam oder unmenschlich ist. Eine weitere Orientierungshilfe für die BPJS ist das „Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften und Medieninhalte“ (GJS), in dem geregelt wird, welche Schriften (zu

denen auch Videospiele gehören) auf den Index gesetzt werden müssen. Dies gilt vor allem für „unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalt und Tötlichkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende sowie den Krieg verherrlichende Schriften.“ Leider besagt diese Definition nichts über rotes Blut in Videospielen, verschwindende Leichen oder comichaft überzeichnete Gewalt. Letzten Endes liegt die subjektive Entscheidung bei den Gutachtern der Bundesprüfstelle. Landet ein Spiel auf dem Index, bedeutet dies, dass ein Produkt nicht beworben oder Minderjährigen zugänglich gemacht werden darf. Um diesem Schicksal zu entgehen, nehmen Publisher häufig inhaltliche Änderungen (grünes Blut etc.) vor.

Red Faction – Unerklärliche Phänomene bei der deutschen Version

Red Faction wurde für den deutschen Markt erheblich geschnitten, um eine Indizierung zu verhindern. Deshalb wurde das Blut komplett entfernt und weitere Detailänderungen vorgenommen. Beispielsweise bleiben die Leichen nicht wie bei der US-Version im eigenen Blut liegen, sondern verschwinden auf unerklärliche Art und Weise. Trotz der Änderungen wurde versucht, das Gameplay weitgehend unangetastet zu lassen. Leider ist dies nicht ganz gelungen: Besonders in den späteren Missionen verschwindet mit den Leichen ein wichtiges Gameplay-Element. Wenn ihr euch ins Ulthor-Gebäude einschleicht, müsst ihr in der NTSC-Version die Körper umgelegter Wachleute verstecken. Bei der deutschen Version fehlt dieses Feature völlig und nimmt dem Spiel einiges an Spannung. Außerdem fehlen die Szenen, bei denen eure Kontrahenten mit dem Flammenwerfer gegrillt werden und anschließend brennend umherlaufen.



Bei der US-Version bleiben die erschossenen Wachmänner in ihrem eigenen Blut liegen und verschwinden nicht.



Die extra für den deutschen Markt angepasste Version von Red Faction wurde entschärft und die Leichen verschwinden einfach.

NTSC

Farbfernsehsystem, das in den USA, in Lateinamerika und in asiatischen Ländern, wie z. B. Japan eingesetzt wird. Die Auflösung beträgt 525 Zeilen und liegt damit um 100 Zeilen niedriger als beim in Deutschland verwendeten PAL-System.

Warum sind PAL-Versionen anders?



Halbbild

Teil des Videosignals. Videosignale werden immer Zeile für Zeile angezeigt, und zwar zunächst von oben nach unten alle geraden Zeilen, und dann in einem zweiten Durchlauf alle ungeraden Zeilen. Die Summe der geraden und ungeraden Zeilen bildet ein Gesamtbild (Vollbild, Frame), die Summe nur der jeweils geraden bzw. ungeraden Zeilen wird als „Halbbild“ (Field) bezeichnet. Im PAL-System werden pro Sekunde 50 Halbbilder, also 25 Vollbilder, aufgebaut.

Frequenz

Anzahl von Schwingungen in einer Zeiteinheit. In der Elektronik werden sie in Hertz (Hz) pro Sekunde gemessen und angegeben.

PAL-Balken

Beim PAL-System stehen mehr horizontale Bildzeilen zur Verfügung. Softwarehersteller aus Japan oder Amerika programmieren ihre Produkte natürlich für den heimischen Markt (also mit 525 Linien). Demnach ist ohne eine PAL-Anpassung die Differenz zu den 625 PAL-Linien ungenutzt und zeigt sich in Form von hässlichen, schwarzen Balken am oberen und unteren Bildschirmrand.

Im Gespräch mit der BPjS

Frau Monssen-Engberding im PSG-Kreuzverhör



„... kriegsverherrlichende, pornografische und rassistische Inhalte werden indiziert.“

Frau Monssen-Engberding
Vorsitzende der BPjS

PSG: Seit wann gibt es die BPjS und zu welchem Zweck wurde sie ins Leben gerufen? (Jugendschutzgesetz?)

BPjS: Die Bundesprüfstelle (BPjS) gibt es seit 1954. Sie wurde errichtet aufgrund des Gesetzes über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften. Das Gesetz wurde u. a. aus dem Grunde geschaffen, um Kinder und Jugendliche vor sittlicher Verwahrlosung zu schützen, dies insbesondere auch deswegen, weil es kurz nach dem Zweiten Weltkrieg viele so genannte Kriegswaisen gab, deren Erziehungsberechtigte diese Aufgabe nicht mehr wahrnehmen konnten.

PSG: Welche Gründe müssen vorliegen, damit ein Videospiel indiziert wird?

BPjS: Ein Videospiel kann aus unterschiedlichen Gründen indiziert werden. Am häufigsten werden Videospiele aus dem Grunde in die Liste aufgenommen, weil es das einzige Ziel des Spiels ist, Menschen oder menschenähnliche Wesen besonders grausam zu töten, wobei die Tötungsvorgänge blutig visualisiert und entsprechend akustisch untermalt werden. Es werden aber auch kriegsverherrlichende, pornografische, rassistische oder frauendiskriminierende Inhalte indiziert.

PSG: Entscheiden sie allein darüber, was auf den Index kommt?

BPjS: Ich entscheide nicht alleine über die Indizierung, sondern in der Bundesprüfstelle wird in Gremien entschieden. In den Fällen der so genannten einfachen Jugendgefährdung wird die Indizierung durch ein Zwölfer-Gremium vorgenommen, in den Fällen der so genannten offenbaren Jugendgefährdung entscheidet ein Dreier-Gremium. Die Entscheidung über die Indizierung muss im Zwölfer-Gremium mit Zweidrittelmehrheit getroffen werden, im Dreier-Gremium muss die Entscheidung einstimmig erfolgen.

PSG: Macht sich jemand strafbar, der ein indiziertes Spiel besitzt?

BPjS: Nein.

PSG: Nach welchen Kriterien wird eine Indizierung vorgenommen?

BPjS: Die Bundesprüfstelle darf nur auf Antrag der Jugendämter, der Landesjugendämter, der obersten Jugendbehörden der Länder sowie des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend tätig werden. Sobald ein Indizierungsantrag bei der Bundesprüfstelle eingegangen ist, wird er von den MitarbeiterInnen gesichtet, die sodann ein Votum abgeben, ob es sich möglicherweise um Jugendgefährdung handelt. Nach der Entscheidung eines der beiden oben benannten Gremien ist das Medium entweder indiziert oder nicht. Ist es indiziert, wird die Entscheidung im Bundesanzeiger bekannt gegeben, was die Vertriebs-, Werbe- und Weitergabebeschränkungen des GjS auslöst.

PSG: Worin liegt der Unterschied zwischen einer Indizierung und einer Beschlagnahme?

BPjS: Ein indiziertes Medium darf Kindern und Jugendlichen nicht zugänglich gemacht werden, Erwachsenen ist es weiterhin zugänglich. Ein beschlagnahmtes Medium darf weder Kindern und Jugendlichen noch Erwachsenen zugänglich gemacht werden.

PSG: In unserer Zeit ist es besonders über das Internet möglich, an indizierte Programme zu gelangen. Inwiefern ist Ihre Arbeit in diesem Kontext noch sinnvoll?

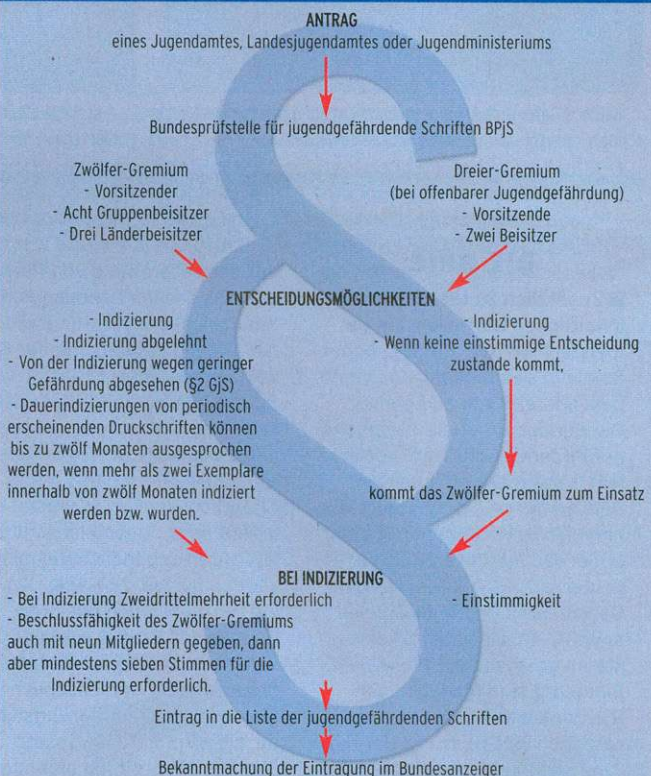
BPjS: Auch die Verbreitung indizierter Spiele im Internet ist untersagt, d. h. sie dürfen nur dann verbreitet werden, wenn durch technische Vorkehrungen Vorsorge getroffen wurde, dass Kinder und Jugendliche das Programm üblicherweise nicht wahrnehmen können.

Die USK (Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle)

Jeder kennt das USK-Siegel, das auf deutschen Spielverpackungen prangt. Die USK ist die gutachterliche Stelle für die Prüfung interaktiver Medien und freiwillige Selbstkontrolle der Unterhaltungssoftware-Wirtschaft. Die Alterseinschätzungen sollen eine Orientierung bieten, für welche Altersgruppen Spiele geeignet sind. Besonders wichtig sind die Prüfsiegel, damit Eltern, die sich im Allgemeinen mit Spielen nicht so gut auskennen, auf den ersten Blick erkennen können, ob das Produkt für den Sprössling geeignet ist. Die Institution wurde am 1.10.1994 ins Leben gerufen und der deutsche Warenhaushandel trug mit seiner klaren Vorgabe, nur noch USK-geprüfte Computer- und Videospiele anzubieten, zum Erfolg der USK bei.

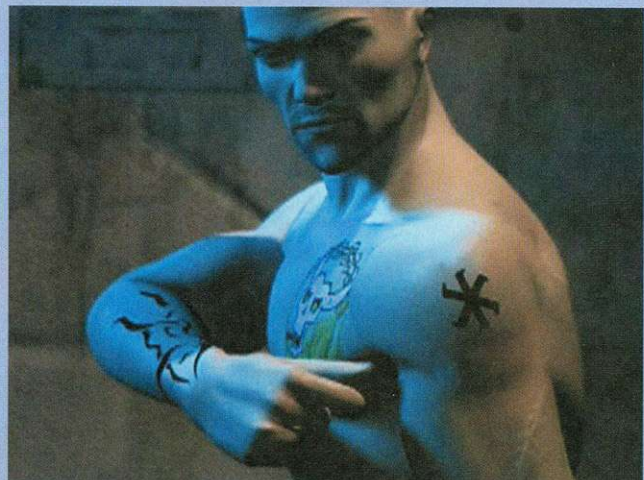


Das Indizierungsverfahren der BPjS



Twisted Metal: Black – Die Story war zu hart!

Twisted Metal: Black war in der US-Version von schwarzem Humor gespickt. Erreicht wurde dies durch teils höchst brutale Zwischensequenzen. Diese fielen bei der deutschen Version der Schere zum Opfer, was sich aber leider auf den Spielspaß auswirkt. Die Storys der „Verrückten“, in deren Rolle ihr schlüpfst, sind nämlich wichtig für die gesamte Atmosphäre im Spiel.



Die morbiden, abgedrehten Zwischensequenzen des Spiels fehlen in der deutschen Version völlig und nehmen dem Spiel viel von seinem Reiz.

PAL? NEIN, DANKE!

■ Heutzutage erreichen fast alle viel versprechenden Projekte aus den USA und Japan den PAL-Markt. Zu PSone-Zeiten war das noch ganz anders. Durch die teilweise eigenartige Produktpolitik einiger Firmen wie Square oder Enix ist dem geneigten Videospieler so manche Perle durch die Lappen gegangen. Ganz besonders Rollenspieler hatten unter dieser Misere zu leiden. Etliche Perlen, wie die in Japan und den USA sehr erfolgreiche *Dragon Quest*- bzw. *Dragon Warrior*-Serie haben nie den Sprung über den großen Teich geschafft. Auch

knuffigen Helden wie dem *Brave Fencer Musashi* oder Effektspektakeln wie *XenoGears* oder *Einhänder* wurde ein PAL-Auftritt verwehrt. Aber auch hier lassen sich einige Lichtstrahlen am Horizont erkennen. Neben der längst überfälligen Veröffentlichung von *Final Fantasy VI* für die PSone hat auch Eidos ein ganz heißes Eisen im Feuer: In naher Zukunft werden unter einem neuen Sub-Label namens Fresh-Games einige Nippon-typische PS2-Games veröffentlicht. Den Anfang macht *Mister Mosquito*, bei dem ihr in die Rolle eines Blut saugenden Insekts schlüpft, das



nichts Besseres zu tun hat, als harmlosen Zweibeinern den Lebenssaft abzusaugen.

Henry Ernst & Uwe Hönig



■ Sollte Mr. Mosquito ein Erfolg werden, dürfen wir auch in Zukunft mit frischen Spielideen aus Japan rechnen

Geschwindigkeitseinbußen

Wird ein Game auf dem NTSC-Standard programmiert, läuft es automatisch mit der vom Fernsehsystem vorgegebenen Bildwiederholfrequenz von 60 Hz (was aber nicht von vornherein bedeutet, dass die Framerate ebenfalls bei 60 Bildern in der Sekunde liegt). Wenn die Grafikroutinen nun nicht für die PAL-Norm (50 Hz) modifiziert werden, läuft die Software aufgrund der Frequenzunterschiede langsamer ab.

RGB-Signal

Die drei Buchstaben stehen für die Grundfarben Rot, Grün und Blau. Schließt man seine Geräte an den RGB-Eingang seines Fernsehapparats an, so kann man die Bildröhre direkt ansteuern und eine höhere Bildqualität erzielen. Wollt ihr importierte Konsolen betreiben, ist der RGB-Eingang essenziell, denn viele PAL-Fernseher können nur auf diesem Wege ein 60-Hz-NTSC-Signal verarbeiten.

Treppcheneffekt

Dieser tritt an scharfen, leicht schrägen Kanten im Videobild auf, wenn keine Kantenglättung (Anti-Aliasing) verwendet wurde. Resultiert aus der relativ geringen Auflösung von Videosignalen bzw. aus der bildpunktweisen Darstellung von Computern.

Antialiasing

Diese Prozedur nennt man auch Kantenglättung. Sie bewirkt eine graduelle Anpassung der Farben eines Bildes, um pixelartige Treppchen zu vermeiden. Eine schräge Linie erscheint so nicht wie eine Treppe, sondern wie eine leicht unscharfe, aber gerade Linie.

PAL - Alles wird gut?

Was für Sony eine relativ neue Errungenschaft darstellt, ist für Branchen-Veteran Acclaim ein alter Hut. Bereits zu Beginn der PS2-Ära wurden PAL-Zocker mit sehr gelungenen Anpassungen verwöhnt. Das leider etwas untergegangene *Fur Fighters* verfügte schon damals über einen 60-Hz-Modus. Diese zockerfreundliche Produktpolitik wurde weiter fortgesetzt und findet sich auch im aktuellen Matten-Klopfer *Legends of Wrestling* wieder.



■ Die Abenteuer der knuffigen Fur Fighters konnten PAL-Spieler bereits zu Beginn des PS2-Zeitalters mit einem sauberen 60-Hz-Modus genießen.



■ Legends of Wrestling bietet zwar inhaltlich einige Schwächen, kann aber durch eine gelungene PAL-Anpassung inklusive 60-Hz-Abfrage begeistern.

Virtua Fighter 4

Nach der Dreamcast-Pleite kehrt das Traditionsunternehmen Sega nun mit **einem Prügelkracher** der Extraklasse zurück.

■ Wenn uns jemand vor drei Jahren erzählt hätte: „Bald gibt es *Virtua Fighter* auf einer Sony-Hardware“, wären wir lachend aus dem Raum gestürzt ...

Doch nun ist der vierte Ableger der legendären Prügelspielserie aus dem Hause Sega tatsächlich seit dem 31. Januar in Japan für die PS2 erhältlich. Natürlich haben wir uns eine Version des Meisterwerks gesichert und die PSG-Redaktion ist seitdem einem regelrechten VF-Rausch verfallen. Sega konnte die Spieler rund um den Erdball schon immer durch innovative Ideen und neue Gameplay-Ansätze begeistern. So erschien 1993 mit *Virtua Fighter* das erste Beat 'em Up mit Polygon-

grafik in den Spielhallen und revolutionierte das Genre von Grund auf. Nur ein Jahr später schlug der zweite Teil mit deutlich aufgebohrter Grafik ebenfalls ein wie eine Bombe. Für *Virtua Fighter 3* ließen sich Segas AM2-Topdesigner rund um Yu Suzuki etwas mehr Zeit und lieferten 1996 einen weiteren Meilenstein der Arcade-Prügler ab. Aber genug in der Vergangenheit geschwelgt, denn *Virtua Fighter 4* steht mit geballten Fäusten bereit, um Capcom und Tecmo zu zeigen, was eine Harke ist.

DIE SPIELHALLE FÜR ZU HAUSE

Um eines gleich vorwegzunehmen: *Virtua Fighter 4* ist eine annähernd perfekte Umsetzung, die nur in puncto Auflösung und Detailfülle mit kleinen Abstrichen zurechtkommen muss. Zu Beginn der Prügel-Orgie werdet ihr von einem höchst eleganten Menü begrüßt, das euch problemlosen Zugriff auf alle relevanten Modi sowie Extrafunktionen gewährt. Natürlich haben wir uns sofort auf den Versus-Mode gestürzt, um



Japan dreht durch!

■ Schon einen Monat vor dem japanischen Erscheinungstermin überrollte das Land des Lächelns eine regelrechte *Virtua Fighter*-Manie! Ohne Ende Werbespots im Fernsehen sowie gigantische Banner an Hochhäusern sorgten für viel Publicity rund um VF 4. Nachdem dann am 31. Januar das Spiel schließlich in den Läden stand, waren die Japaner nicht mehr zu halten. Erfolgreich hat sich der Titel sofort auf Platz 1 der japanischen Verkaufscharts gesetzt. Die Verkaufsprognosen besagen, dass VF 4 das Potenzial hat, die magische Millionengrenze zu durchbrechen.



■ Ninja Kage ist einer der traditionellen Charaktere und schon seit dem Ursprung der Serie mit dabei.



Im Virtua-Fighter-verrückten Japan können begeisterte Zocker sogar die Jacke von Straßenkämpfer Jacky käuflich erwerben. Das gute Stück ist aber streng limitiert.

nach kurzer Zeit zu erkennen, dass sich am bewährten VF-Gameplay nicht viel geändert hat. Nach wie vor basiert die Kampf-Engine auf dem Einsatz von realistischen Manövern und ausgefeilten Taktiken. Im Gegensatz zu anderen Beat 'em Ups fehlen nämlich Moves wie Feuerbälle oder übernatürliche Superschläge gänzlich. Schließlich soll bei *Virtua Fighter* die reine Kampfkunst im Vordergrund stehen. Wenn ihr das Spiel in Aktion seht, werdet ihr bemerken, dass dies auch hervorragend gelungen ist. Yu Suzuki hat mit seinem AM2-Team bei den Animationen exzellente Arbeit geleistet. Selten zuvor konnten solch perfekte Bewegungsabläufe in einem Prügelspiel bewundert werden. Schläge, Tritte und Combos sehen dermaßen geschmeidig aus, als würden sich echte Kämpfer gegenüberstehen.

GRAFIKREFERENZ?

Mit dem Handkanten- und Busen-Kracher *Dead or Alive 2* hat die Firma Tecmo die PS2-Messlatte für Beat 'em Ups sehr hoch angesetzt. Obwohl es schon vor einem Jahr erschienen ist, kann es auch jetzt noch beinahe problemlos mit *VF 4* mithalten. Denn auch wenn die Hintergründe bei *Virtua Fighter* fantastisch aussehen, sind die eigentlichen Kampf-Areale im Gegensatz zu *DoA 2* begrenzt. Dafür gibt es aber den berühmten „Ring Out“, bei dem ihr euren Kontrahenten geknockt von der Matte prügelt. Zusätzlich haben die Entwickler schöne Hintergrundanimationen wie zusammenstürzende Bauten oder jubelnde Zuschauermengen eingebaut. Besonders cool wirken Effekte, auf die ihr direkten Einfluss habt. Es gibt beispielsweise eine Stage, in der ihr im Hof einer verschneit-



Dass auch alte Leute durchaus etwas auf dem Kasten haben, beweist Shun mit seinem Drunken-Master-Kampfstil. Unberechenbare Attacken sind sein Markenzeichen.



Knackige Polygon-Popos und imposante Hintergrundbauten verwöhnen das Auge des Spielers. Außerdem bringen tolle Animationen Leben in die Hintergrundszenerie.

ten Burg kämpft. Durch eure Tritte wird Schnee aufgewirbelt, wobei die Kämpfer deutliche Fußspuren in der weißen

Pracht hinterlassen. Ohne Schwierigkeiten oder Ruckler berechnet die Grafik-Engine das Geschehen mit 60 Bildern



Lasst euch von Akiras eigenartiger Kostümfarbe nicht täuschen. Auch wenn er sich im Farbton seiner Garderobe vergriffen hat, schlägt er selten daneben.



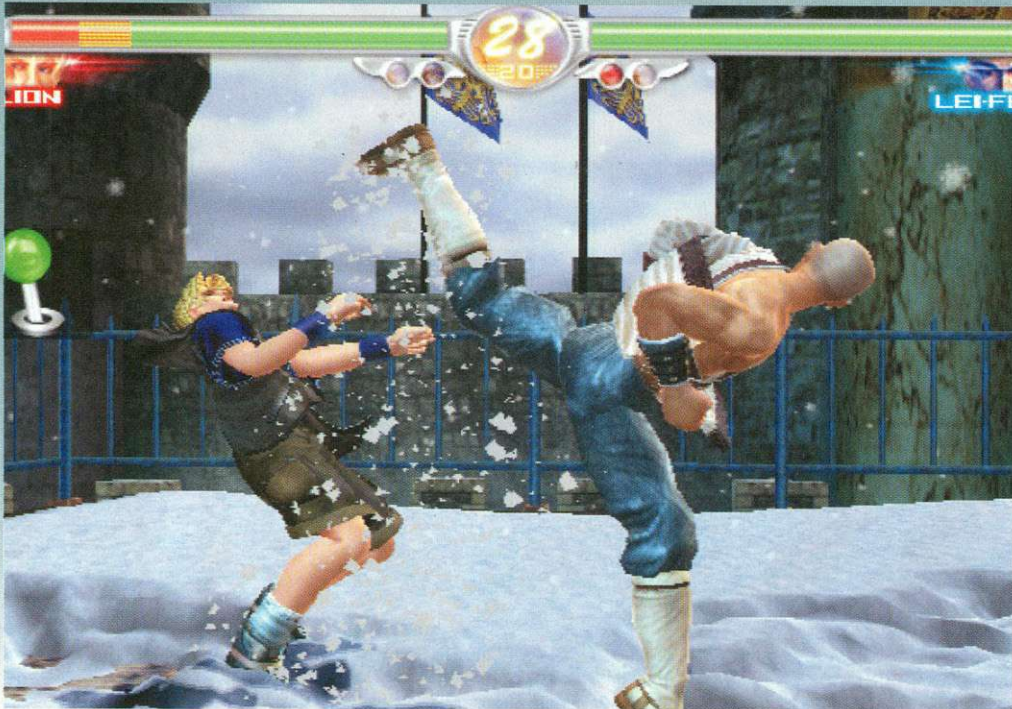
Ninja Kage, auch „Donnerknie“ genannt, haut wieder einmal kräftig drauf. Seine Gegnerin ist die neue Kämpferin Vanessa Lewis, die mit guten Wurftechniken glänzt.



Die Zuschauer im Hintergrund sind kräftig am Jubeln und wurden sehr gut animiert. Leider flimmert die Optik stellenweise recht stark.



Aoi ist eine Meisterin des Aikido-Kampfstils und benutzt gerne fiese Würfe.



Die Stage mit der Burg ist ein absoluter Hingucker. Während des Kampfes wird Schnee aufgewirbelt und ihr hinterlässt Fußspuren.

pro Sekunde. Eines gibt es aber bei dem ganzen Grafik-Overkill doch zu bemängeln: deutliches Kantenflimmern. Leider haben die Programmier-Gurus von Sega AM2 das altbekannte PS2-Problem nicht in den Griff bekommen. Trotz allem stören die Flimmereinlagen nicht wirklich, denn das Kampfgeschehen fordert euch derartig, dass keine Zeit bleibt, auf solche Nebensächlichkeiten zu achten!

IHR SOLLT KÄMPFEN!

Um bei *Virtua Fighter* siegreich zu sein, braucht ihr zwei Tugenden: Geduld und perfekte Kennt-

nis der umfangreichen Move-Palette. Jeder einzelne Kämpfer, von denen zu Beginn des Spiels 13 zur Verfügung stehen, besitzt unzählige Bewegungsabläufe und Schlagkombinationen, die erst einmal erlernt werden wollen. Dies geschieht mithilfe des hervorragenden Trainingsmodus, bei dem ihr euch wahlweise Moves vorgeben lasst, oder aber ein freies Training gegen einen Kontrahenten eurer Wahl absolviert. Sehr cool sind die beiden neuen Charaktere Lei-Fei, ein waschechter Shaolin-Mönch mit einem ausgefeilten Kampfstil, sowie Vanessa Lewis, die mit ihren Griff- und Wurftechniken glänzt. Fest steht, dass Prügelspiel-Fans mit *VF 4* eine ganze Menge zu tun bekommen. Bis ihr eure Lieblingskämpfer im Schlaf beherrscht (und erst dann werden die Kämpfe so richtig interessant), wird einige Zeit vergehen. Spieler, die sich schon mit der *VF*-Serie auskennen, sind klar im Vorteil, da viele bekannte und beliebte Combos natürlich auch im Teil 4 funktionieren. Neu sind diverse Konter- und Block-Manöver,

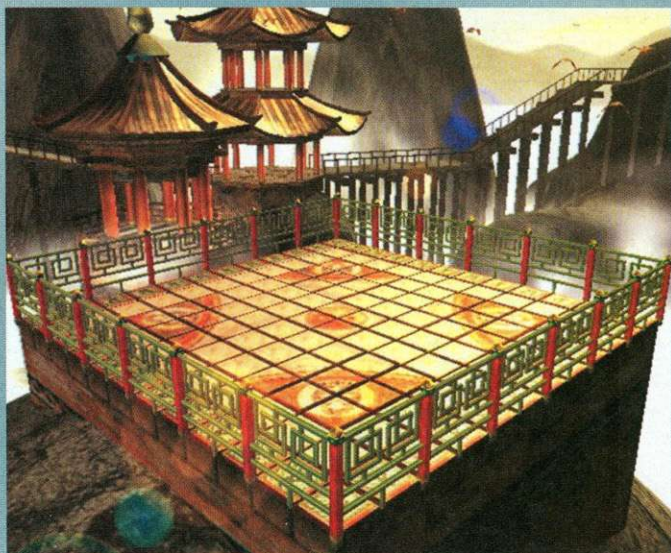
i Arcade-Stick

Gleichzeitig zum Spiel-Start in Japan brachte Sega den *Virtua Fighter 4* Arcade Stick für die PS2 in die Läden. Das Joyboard wird es vorerst nur in Japan geben und umgerechnet etwa 34 Euro kosten. Ob der Stick mit dem *VF 4*-Logo sowie dem stylischen Artwork jemals in Europa erscheinen wird, ist ungewiss. Natürlich halten wir euch darüber auf dem Laufenden.





Bei dem hervorragenden Trainingsmodus könnt ihr eure Combo-Versuche analysieren lassen, um Timing-Probleme zu beheben und so eure Fähigkeiten zu verbessern.



Vor jedem Kampf gibt es eine Kamerafahrt durch die Areale zu bewundern. Manche der Ringabgrenzungen können zerstört werden, wenn ihr euren Gegner draufschleudert.

die über Tastenkombinationen ausgelöst werden. Die Steuerung ist sehr präzise, einfach und direkt. Ein Knopf zum Blocken, einer für Tritte und einer für Schläge reichen aus, um furiose Aktionen auszuführen. Des Weiteren sind auf den Schultertasten verschiedene Kombinationen, wie beispielsweise

Schlag und Tritt gleichzeitig, vorprogrammiert. Dadurch sind auch Anfänger nach kurzer Zeit in der Lage, Erfolgserlebnisse zu verbuchen. Übrigens könnt ihr euch

nun auch frei im Ring bewegen, was noch mehr Spielraum für taktische Kämpfe lässt.

EINFACH SUPER!

Mit dem exklusiven A.I.-Mode lassen sich eure Fähigkeiten weiterentwickeln. Ihr startet ein Spiel, dessen Verlauf auf der Memory Card gespeichert wird. Interessant ist dabei, dass die Kontrahenten sich auf eure Spielweise einstellen und sich oft verwendete Combos merken. Daneben wird euer Charakter durch erfolgreiche Kämpfe aufgewertet. Außer dem Arcade-Mode, der sich von selbst erklärt, steht auch eine Kumite-Variante zur Verfügung. Hier kämpft ihr nacheinander gegen die Gegnerhorden und müsst das Turnier verlassen, wenn ihr ein Match verliert. Für die Re-

i Top-Designer Yu Suzuki



Der beste Mann im Sega-Stall hat neben der *Virtua Fighter*-Serie eine ganze Menge anderer Spiele produziert. Die wichtigsten haben wir euch an dieser Stelle zusammengestellt und vor allem Videospiel- und Arcade-Veteranen werden bei dem ein oder anderen Kult-Titel bestimmt leuchtende Augen bekommen. Außerhalb der Sega-Fangemeinde wurde Yu Suzuki durch das über 200 Millionen Dollar teure Projekt *Shenmue* auf Segas Dreamcast bekannt.

Hang On
Afterburner
Virtua Fighter
Shenmue



plays haben sich die Programmierer ein besonderes Schmankehl ausgedacht. Nach jedem Kampf dürft ihr das Replay auf der Memory Card mit wenig Speicherbedarf sichern. Anschließend könnt ihr den ge-

samten Fight in aller Ruhe und bei Bedarf in Einzelbildern analysieren und eure Schwachpunkte herausfinden. Begleitet werden die Kämpfe von einem hervorragenden Soundtrack und knackigen Effekten. Alles in allem ist *Virtua Fighter 4* der erhoffte Knaller und wird Beat-'em-Up-Fans garantiert so lange beschäftigen, bis der nächste Teil in den Startlöchern steht.

Uwe Hönig



Mit seinem Shaolin-Stil ist Lei-Fei ein sehr ernst zu nehmender Gegner. Selbst Vorzeige-Kämpfer Lau hat seine Probleme mit ihm.

VIRTUA FIGHTER 4

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

Spieler: 1-2
Genre: Beat 'em Up
Termin: April
Hersteller: Sega
Besonderheiten: Ausgefeiltes Kampfsystem

EINSCHÄTZUNG:

Super

„Kein Prügelspiel-Fan, der etwas auf sich hält, kommt an diesem Spiel vorbei.“

Deus Ex

Deus Ex verbindet knallharte Action mit einer anspruchsvollen Geschichte und **knackiger Rätselkost**.

■ In der Haut des coolen Cyber-Agenten J.C. Denton kämpft ihr euch durch eine düstere Zukunftswelt.

■ *Deus Ex* entführt euch in eine düstere Zukunft. Im Gegensatz zur Wissenschaft, mit deren Hilfe es gelang, kalten Stahl mit menschlichem Fleisch zu verbinden, hat die Gesellschaft keine Fortschritte gemacht. Obwohl der menschliche Körper, aufgewertet durch Nanotechnologie, Cyber-Implantate und Bio-Chips, die nächste Stufe der Evolution erreicht hat, wird das Denken und Handeln noch immer von Habgier,

Machthunger und Hass geleitet. In diese apokalyptische Welt versetzt euch Ion Storms Konsolen-Erstling *Deus Ex*. Als Geheimagent J.C. Denton werdet ihr in ein Netz aus Korruption und Verrat verstrickt, aus dem es kein Entkommen gibt.

CYBER-THRILLER

Bei *Deus Ex* handelt es sich um die Umsetzung des gleichnamigen PC-Krachers. In der Haut des stahlharten Unetco-Agenten habt ihr nichts Geringeres zu tun, als eine weltweite Verschwörung aufzudecken und nebenbei das Heilmittel für eine furchtbare Krankheit zu finden. Im coolen *Matrix*-Outfit und mit vorgehaltener Waffe gilt es nun, eine Welt zu erforschen, in der nichts so ist, wie es scheint. Obwohl *Deus Ex* auf den ersten



■ Genau wie bei MGS 2 gilt auch bei *Deus Ex*: Vorsicht ist das oberste Gebot. Nur wer seine Umgebung aufmerksam nach versteckten Fallen oder getarnten Gegnern absucht, verhindert ein vorzeitiges Ableben durch Sprengfallen und Ähnliches.



■ Obwohl es bei Deus Ex alles andere als friedlich zugeht, haben brutale Bildschirm-Rambos auf Dauer kaum eine Überlebenschance.

Blick wie ein typischer Ego-Shooter wirkt, verbirgt sich hinter der Fassade einer der innovativsten PS2-Titel der letzten Zeit. Während ihr J.C. aus der klassischen Ego-Ansicht durch düstere Gebäudekomplexe, marode Fabriken und gähnende Häuserschluchten geleitet, zeigt sich deutlich, dass Lead Designer Warren Spector mit seiner Aussage „Deus Ex lässt die Grenzen zwischen den einzelnen Genres verschwimmen!“ nicht nur die Werbetrommel rühren wollte. Neben dramatischen Shoot-outs und kerniger Action werden bei dem Cyber-Thriller auch eure grauen Zellen gefordert. Im Gegensatz zu anderen Spielen seid ihr nicht an eine feste Vorgehensweise gebunden, sondern dürft selbst entscheiden, auf welche Art ihr den Problemen begegnen wollt. Um eure Missionsziele zu erreichen, gibt es immer mehrere Möglichkeiten. Müsst ihr zum Beispiel in ein Gebäude eindringen, um wertvolle Daten zu stehlen, könnt ihr mit vorgehaltener Waffe durch den Haupteingang stürmen oder versuchen, J.C. durch eine weniger auffällige Vorgehensweise in den Komplex zu bringen (z. B. indem ihr euch

in das Sicherheitssystem einhackt). Damit euer virtuelles Alter Ego euren spielerischen Vorlieben entspricht, bietet Deus Ex die Möglichkeit, den Körper eures Agenten mit Nano-Technologie auszustatten. Die Bandbreite dieser nützlichen Erweiterungen reicht von höherer Muskelkraft und verbessertem Sehvermögen über Netzhaut-Radar bis hin zu Hackertalenten, mit denen ihr jedes Sicherheitssystem knacken könnt. Die unterschiedlichen Waffensysteme können ebenfalls durch so genannte Weapon-Mods aufgemöbelt werden. Außer genretypischen Vernichtungswerkzeugen wie Schrotflinten, Sniperwummen und Raketen stehen euch auch Knüppel, EMP-Granaten und Elektroschocker zur Verfügung. Neben diesen technischen Spielereien besticht Deus Ex auch durch die hervorragende Geschichte sowie die äußerst dichte Atmosphäre.

TECHNISCHE EVOLUTION

Im Gegensatz zur PC-Version hat sich bei Deus Ex in technischer Hinsicht einiges getan. Eure abwechslungsreichen Feinde sind mit einer hohen Intelligenz ausgestattet und



■ Einige der tödlichen Sprengfallen lassen sich auch mit einem gezielten Schuss aus eurer Knarre auslösen. Achtet dabei auf euren Abstand zu den Explosionen!



■ Als beinharder Unetco-Agent darf man auch Tieren gegenüber keine Skrupel kennen, die Erfüllung des Auftrages hat immer oberste Priorität.

verfolgen euch durch die detailliert dargestellten Levels. Feine Texturen sowie krachige Explosions- und Echtzeit-Lichteffekte versetzen euch in eine düstere Cyberpunk-Welt. Um das durchschlagskräftige Waffenarsenal und die unzähligen Items zu verwalten, programmierten die Jungs von Ion Storm eine clevere Steuerung, die euch selbst bei heftigsten Ballereien blitzschnellen Zugriff auf euer Waffenarsenal und die unzähligen Items ermöglicht. Laut Entwicklerangaben sollen die in unserer

Testversion aufgetretenen Schwankungen in der Bildwiederholungsrate ebenso wie die Ladezeiten auf ein Minimum reduziert werden. Das intelligente Design und die gekonnte Mischung verschiedenster Genres verspricht schon jetzt gute Unterhaltung für lange Abende.

Henry Ernst



■ Einbrüche in stark gesicherte Industrie-Komplexe sind das Salz in der Suppe bei diesem aufregenden Genre-Mix.



■ Genau wie J.C. Denton verfügen auch eure abwechslungsreich dargestellten Feinde über Cyber-Implantate.

DEUS EX

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

Spieler: 1
Genre: Action-Adventure
Termin: März
Hersteller: Eidos
Besonderheiten: Interessante Mischung mehrerer Genres

EINSCHÄTZUNG:

Sehr Gut

„Deus Ex wird ein Fest für Freunde anspruchsvoller Action!“

Turok Evolution

Nach vier erfolgreichen Einsätzen auf dem mittlerweile angestaubten N64 gräbt Acclaims **Vorzeige-Rothaut** nun auch auf der PlayStation 2 das Kriegsbeil aus.

■ Wer bei Indianern an die lustigen Apachen-Brüder aus *Der Schuh des Manitu* denkt, wird von Acclaims neuem Ego-Shooter-Spektakel schnell eines Besseren belehrt, denn bei *Turok Evolution* geht es um weit mehr als Wattepusten und die schrillste Kriegsbemalung. Zu Beginn eures Abenteuers werdet ihr Zeugen eines erbitterten Kampfes zwischen dem Indianer Tal Set und dem böartigen Armee-Captain Tobias Bruckner. Gerade als sich das Gemetzel seinem Höhepunkt nähert, geschieht etwas Un-

glaubliches. Ein Riss im Raum-Zeit-Gefüge öffnet sich und entführt die beiden Kontrahenten in eine längst ver-

gessene Welt namens Lost Land. Während Tal Set sich nach seiner Ankunft bei den Eingeborenen von unzähligen Verletzungen erholt, schlägt sich der hinterlistige Bruckner auf die Seite des Bösewichts Lord Tyrannus, der zusammen mit einer Dino-Armee das Lost Land mit Angst und Schrecken überzieht. Nachdem er sich erholt hat, macht sich Tal Set auf den Weg, um das Lost Land zu befreien und eine alte Rechnung mit Bruckner zu begleichen.

URZEIT-GEMETZEL

In der Rolle des Dinosaurier-Jägers schleicht ihr nun in bester Ego-Shooter-Manier

■ Neben allerlei prähistorischen Viechern stellen sich euch natürlich auch menschliche Gegner in den Weg. Unsere Empfehlung: Feuer frei und durch.

i Indianer-Klassiker

Die Geschichte des wehrhaften Indianers begann 1997 mit **Turok: Dinosaur Hunter** auf dem N64. Der seinerzeit revolutionäre Shooter begeisterte Nintendo-Jünger auf der ganzen Welt und legte den Grundstein für eine Erfolgsgeschichte, die ...



... 1998 mit **Turok 2: Seeds of Evil** fortgesetzt wurde. Die verbesserte Grafik-Engine und neue Gameplay-Elemente wie der Ritt auf einem Dinosaurier machten auch dieses Urzeitabenteuer zum Hit.



Im Jahr 2000 erschien mit **Turok 3: Shadow of Oblivion** der Höhepunkt der Saga. Obwohl die Thematik deutlich in Richtung Science-Fiction tendierte, fand auch **Turok 3** großen Anklang bei den N64-Jüngern und markierte das Ende von Acclams Engagement für Nintendos graue Kiste.



Um sich gegen die feindlichen Horden durchsetzen zu können, verfügt Turok nicht nur über High-Tech-Waffen, sondern greift auch gern auf den traditionellen Langbogen zurück.

durch unwegsame Dschungelgebiete, brackige Moore und futuristisch gestaltete Außenposten. Während ihr die ausladenden Gegenden mit ihrer üppigen Vegetation und beeindruckenden Lichteffekten durchsucht, müsst ihr ständig auf der Hut vor den Schergen des Tyrannus sein. Obwohl eure schuppigen Gegner rein äußerlich kaum von Dinosauriern zu unterscheiden sind, verstecken sich in ihrem Inneren einige böse Überraschungen. Durch den großzügigen Einsatz biomechanischer Implantate hat Tyrannus aus den tumben Fleischfressern echte Intelligenzbestien gemacht. Über 32 verschiedene Arten der urzeitlichen Ungetüme stellen sich euch in den Weg. Vom simplen Raptor über Flugechsen, Stegosaurer bis hin zum mächtigen T-Rex begegnet ihr jeder Menge hervorragend animierter Ungeheuer, die alle eines gemeinsam haben: Appetit auf Indianerfleisch. Es ist schon erstaunlich, mit welcher Cleverness die Panzerechsen sich anschleichen, aus dunklen Höhlen heraus zuschlagen oder versuchen, Tal Set in einen Hinterhalt zu locken. Um dieser spitzzahnigen Bedrohung Herr zu werden, verfügt der Indianer über ein

umfangreiches Arsenal an Waffen, die (ähnlich wie in *Unreal Tournament*) alle mit einem sekundären Feuermodus ausgestattet sind. Neben typischen Indianerwerkzeugen wie Tomahawk oder Bogen stehen Tal Set noch weitaus durchschlagskräftigere Argumentationsverstärker zur Verfügung: Cruise Missiles, deren Sprengkraft ihr selbst bestimmen könnt, Gravity Disruptoren und der legendäre Swarm Bore warten nur darauf, den Dinos einzuheizen. Neben der Verteidigung eignen sich die Waffen auch dazu, Schneisen in den dichten Dschungel zu sprengen beziehungsweise Gebäude in Schutt und Asche zu legen. Solltet ihr trotzdem einmal nicht weiterkommen, habt ihr die Möglichkeit, auf verschiedenen Dinos zu reiten oder euch auf den Schwingen eines Pterandons in die Lüfte zu erheben. Da es besonders beim Einsatz der Swarm Bore alles andere als unblutig zugeht, überlegen die Hersteller zurzeit, wie bei *Shadow Man 2 Second Coming* unterschiedliche Versionen auf den Markt zu bringen.

TECHNISCHER FORTSCHRITT
Schon an dieser recht frühen Version von *Turok Evolution*

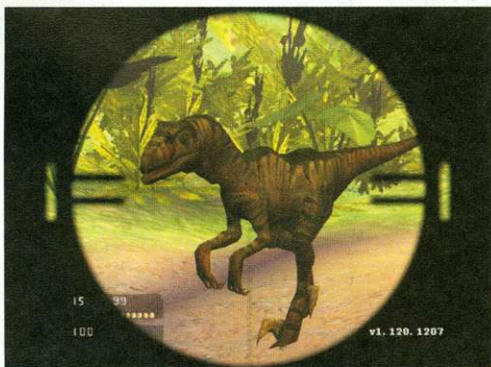


In Turoks neuem Abenteuer habt ihr sogar die Möglichkeit, auf den Schwingen eines Flugsauriers durch die Lüfte zu gleiten und Gegner aus der Luft zu beharken.

wird deutlich, dass sich das 35 Mann starke Entwicklungsteam um den *Turok*-Veteranen Dave Dienstbier einiges vorgenommen hat. Die komplett neu entwickelte Grafik-Engine sowie die künstliche Intelligenz der Gegner sollen *Turok Evolution* laut Dave Dienstbier zum „besten *Turok*, das es jemals gegeben hat“ machen. Hervorragend animierte Urzeit-Echsen, krachende Explosionen sowie Echtzeit-Licht- und Schatteneffekte lassen auf ein wahres Action-Spektakel hoffen. Ob sich die Urzeit mit den an-

gekündigten 60 Bildern pro Sekunde über euren Bildschirm bewegen wird, bleibt abzuwarten. Neben der imposanten Technik wird *Turok* aber auch spielerisch einiges zu bieten haben, denn außer brachialer Gewalt und dramatischen Shoot-outs erwarten euch auch taktisch angehauchte Stealth-(Schleich-)Missionen in den grünen Weiten des Lost Land.

Henry Ernst



Für zielgenaue Schüsse auf eure schuppigen Widersacher eignet sich die Sniper-Wumme natürlich am besten.



Die spannende Hintergrundgeschichte wird durch kurze, aber effektgeladene Zwischensequenzen vorangetrieben.

TUROK EVOLUTION

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

Spieler: 1-4
Genre: Action
Termin: September
Hersteller: Acclaim
Besonderheiten: Abgefahrenes Setting, dicke Dinos

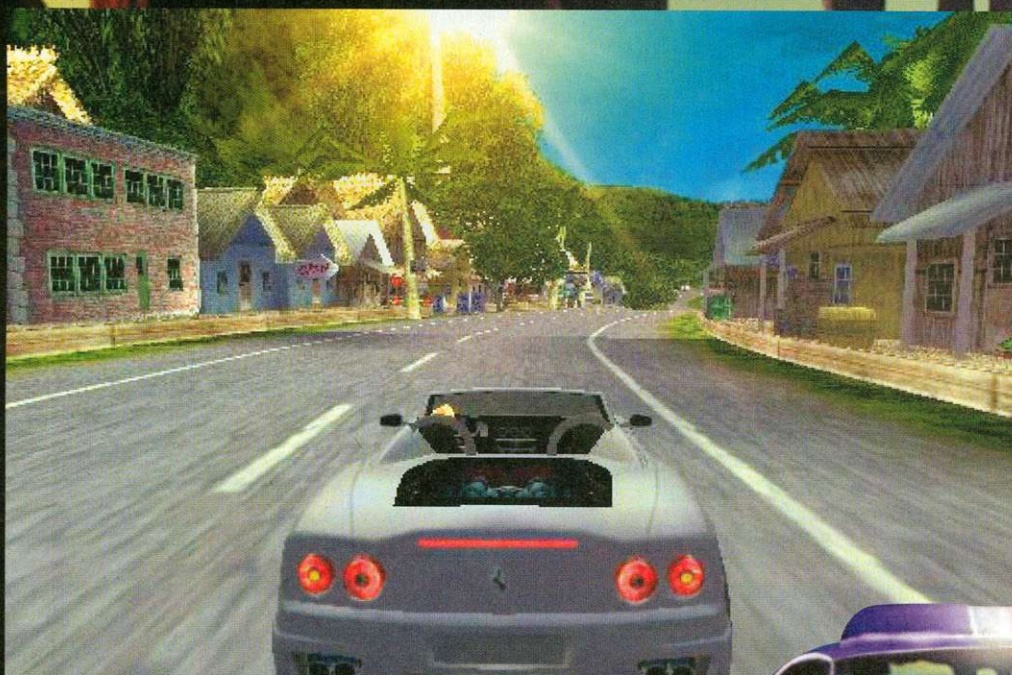
EINSCHÄTZUNG:

Sehr Gut

„Dinos aufgepasst – die PS2 ist auf dem Kriegspfad.“

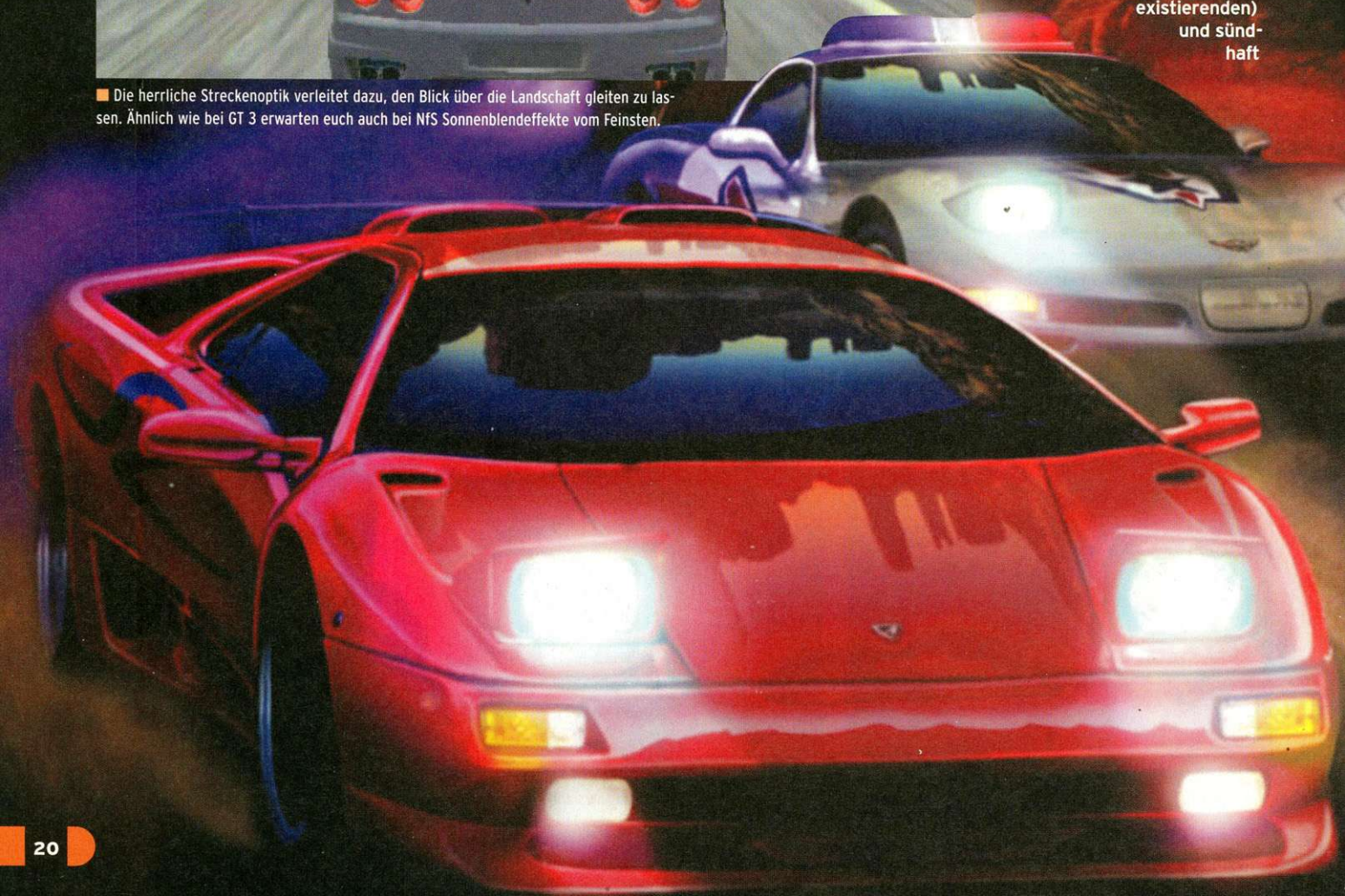
Need for Speed: Hot Pursuit 2

Mit hochgezüchteten Sportboliden **der Polizei davonfahren** und die Renngegner am Auspuff schnüffeln lassen, das ist Hot Pursuit 2!



■ Die herrliche Streckenoptik verleitet dazu, den Blick über die Landschaft gleiten zu lassen. Ähnlich wie bei GT 3 erwarten euch auch bei NFS Sonnenblendeffekte vom Feinsten.

■ Die bekannte *Need for Speed*-Serie legt nun auch auf eurer PS2 einen Boxenstopp ein und wird rennspielbegeisterte Zocker dazu veranlassen, ein Freudentänzchen hinzulegen. Schließlich gibt es schon fünf erfolgreiche Teile sowie das Online-Spektakel *Motor City* auf PC. Konsolenspieler erinnern sich an *Need for Speed 3: Hot Pursuit*, das auf der PSone vor etwa drei Jahren eine richtig gute Figur machte. Bei Teil drei kam auch erstmalig der Polizei-Aspekt in einer erweiterten Form zum Einsatz, den ihr jetzt bei *Hot Pursuit 2* natürlich wieder findet. Dazu aber später mehr, denn zunächst sollten die exotischen (aber real existierenden) und sündhaft





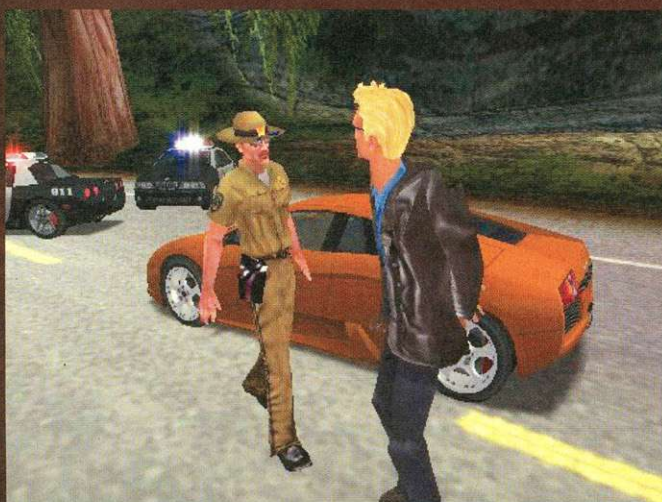
■ Effekte wie qualmende Reifen und sogar Gummiabrieb auf dem Asphalt sorgen für eine realistische Szenerie.



■ Übrigens bekommen die Auto-Insassen umfangreiche Animationen spendiert.



■ Ob bei dem PS2-NFS auch ein Schadensmodell wie bei den Vorgängern eingebaut wird, steht noch nicht fest.



■ Hat die Polizei euch erst mal eingefangen, hilft nichts außer reumütig den Strafzettel entgegenzunehmen. Gott sei Dank dürft ihr euren Führerschein behalten.

teuren Fahrzeuge erwähnt werden, die vom neuesten Carrera GT Porsche über herrliche Ferraris bis zu den exklusivsten Lamborghini-Modellen reichen. Insgesamt 22 Luxusportler sollen in die fertige Version Einzug halten, was in Anbetracht der illustren Namen nicht zu knapp erscheint. Bis jetzt ist die Rede von zwölf unterschiedlichen Kursen, die optisch durch viele realistische Details aufgewertet werden. Wasserfälle, Sanddünen, beeindruckende Wälder oder malerische Berglandschaften sollen für perfektes Straßenrennenflair sorgen. Allerdings besteht durchaus die Möglichkeit, dass die Entwickler ein oder zwei Bonustracks einbauen, die nur

durch bestimmte Events freigeschaltet werden können. Diese findet ihr in den Modi „Challenge“ und „Championship“, wobei praktischerweise vor einem Rennen angezeigt wird, welches Goodie nach erfolgreicher Absolvierung zur Verfügung steht. Neben den erwähnten Rennpisten können auch Autos sowie neue Fahrer oder gar Sonderlackierungen für eure Boliden freigeschaltet werden. Es gibt also genug zu tun bei den insgesamt 60 Events.

SCHWUPPS, DIE POLIZEI HAT'S NICHT GESEHEN

Das Besondere an *NFS* ist wie in alten Zeiten der Hot-Pursuit-Mode, bei dem es darauf

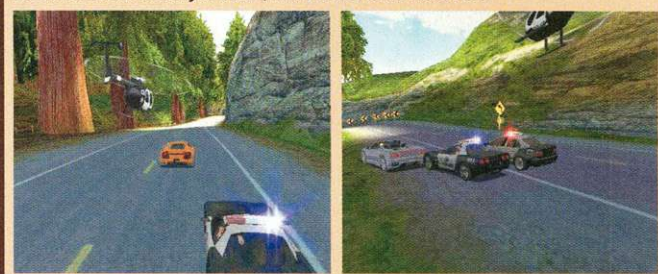
ankommt, mit einem Höllen-tempo der wachsamsten Polizei zu entgehen. Leicht machen es euch die Gesetzeshüter mit ihren Blockaden und Hubschraubern nicht, aber gottlob gibt es auf jeder Rennstrecke etwa fünf Abkürzungen, die euch bei der Flucht helfen können. Möglich wird dies durch die „Open Road“-Technik. Kurz gesagt: Ihr habt die Möglichkeit, auch abseits der Piste zu fahren und keine unsichtbaren Wände halten euch davon ab. Technisch wollen die Cracks von Black Box, die das Spiel für EA entwickeln, neue Maßstäbe setzen. Dynamische Licht- und Wittereffekte, sagenhaft realistisches Fahrzeugdesign und eine

detaillierte, naturgetreue Umgebung dürften dem Racer einen Wertungspodestplatz in der PSG einbringen. Die Entwickler peilen eine Framerate von 60 Bildern pro Sekunde an. Sollte das trotz der umfangreichen Animationen am Streckenrand klappen, könnte die Optik möglicherweise sogar am Referenzthron von *GT 3* kratzen. Alles in allem erwartet uns im Frühjahr ein Top-Rennspiel, das selbst Genregegner zumindest anspielen sollten.

Uwe Hönig

i Hot-Pursuit-Mode

Die dynamischen Lichteffekte der Blaulichter tauchen die Umgebung in ein gespenstisches Blitzlichtgewitter – besonders, wenn mehrere „Bullen“ hinter euch her sind. Da hilft nichts außer kräftig Gas geben und den Polizeifunk mithören, um über eventuelle Blockaden auf dem Laufenden zu sein. „Krähenfüße“, das sind spitze Stahlfallen, die eure Reifen zum Platzen bringen, werden von den Gesetzeshütern sehr gerne eingesetzt. Geschicktes Umkurven der Fallen ist deshalb Pflicht, um einem unfreiwilligen Stop und damit einem mörderischen Strafzettel zu entgehen. Ob ihr wie bei *NFS 3* auch in die Rolle der Polizei schlüpfen und eurerseits die rasenden Teufel einfangen könnt, steht leider noch nicht fest.



■ Die Autos sind der Hammer. Gebt Gas in exklusiven Ferraris oder etwa dem fantastischen Porsche Carrera GT!



■ Spätestens, wenn die Gesetzeshüter ihren Helikopter einsetzen, wisst ihr, dass ihr das Gaspedal eindeutig zu heftig getreten habt.

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

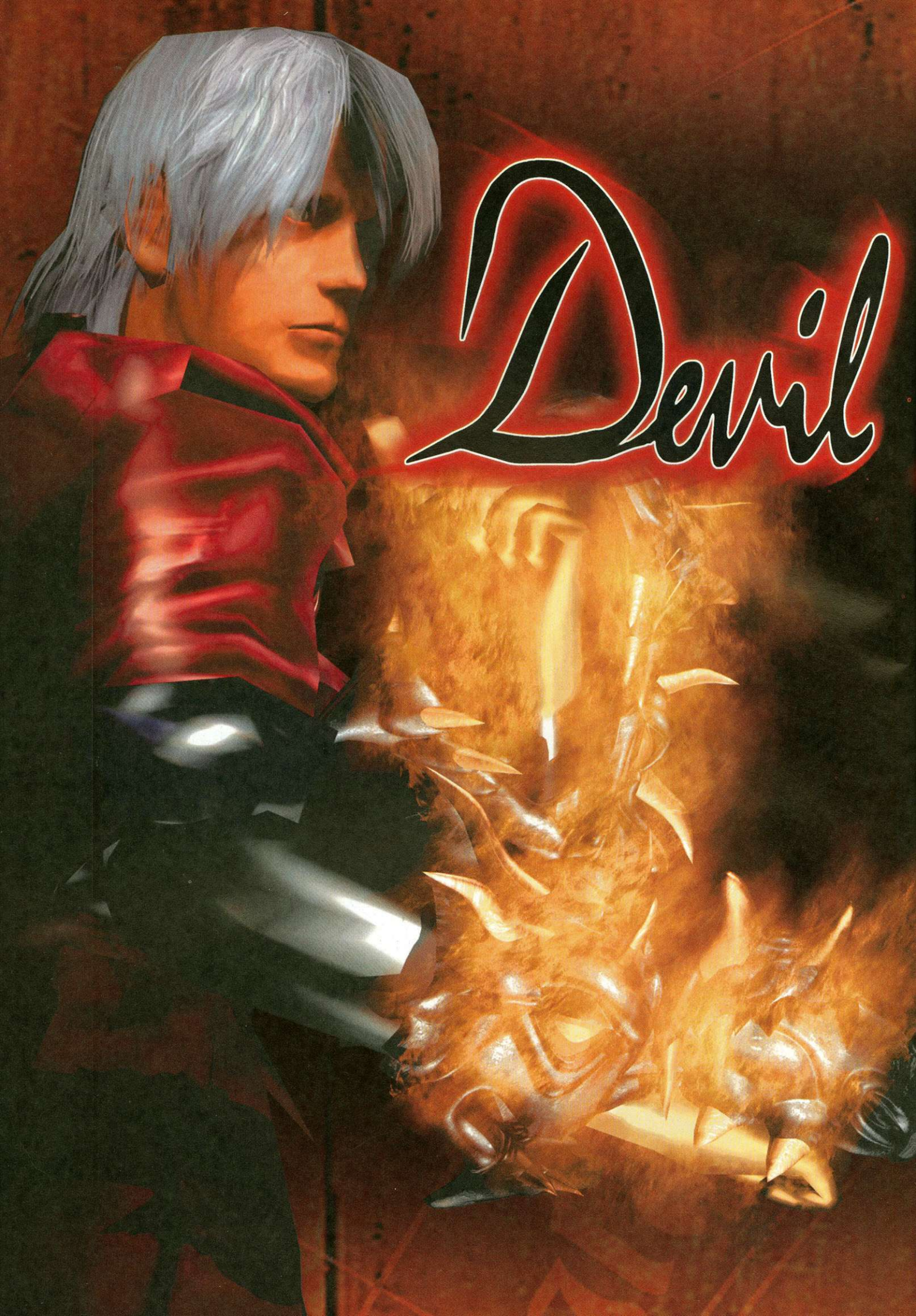
- | | | |
|--|--|---|
| ☐ CD | ☒ DVD | ☒ Lenkrad |
| ☒ Analog | ☒ Dual Shock | ☐ Tastatur |
| ☐ Maus | ☐ Lightgun | |

Spieler: 1-2
 Genre: Rennspiel
 Termin: 4. April
 Hersteller: Electronic Arts
 Besonderheiten: Sportwagen der Extraklasse

EINSCHÄTZUNG:

Sehr Gut

„Perfekter Einstand der erfolgreichen Serie auf der PS2!“



Devil



VOM MACHER DES KLASSIKERS RESIDENT EVIL

“Das coolste Spiel aller Zeiten?”

OPM2

CAPCOM
devilmaycry.co.uk

PlayStation®2

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

Commandos 2: Men of Courage

Gute Neuigkeiten für **Freizeitstrategen** und **Sandkastengeneräle**! Mit der Umsetzung des PC-Krachers *Commandos 2* meldet sich nun auch die PS2 zum virtuellen Fronteinsatz.



■ Sucht euer Heil in der Flucht! Links unten seht ihr euren Soldaten, wie er die Beine in die Hand nimmt. Hinter euch rennt eine extrem schlecht gelaunte deutsche Patrouille ...

■ Wer einen PC besitzt, der kennt auch *Commandos*! Selbst unter Hardcore-Konsoleros hat es sich inzwischen herumgesprochen, dass dieser Action-Strategie-Mix einiges zu bieten hat. Doch vorbei sind die Zeiten, in denen neidisch zum PC-Lager geblickt wurde, denn *Commandos 2* erscheint auch für die PS2! Ihr übernehmt dabei die Kontrolle über insgesamt neun Mitglieder einer Elite-Truppe, die ihr vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs gegen die Nazis befehligt. Eure Missionen führen euch bis tief ins feindliche Territorium, wo ihr möglichst unerkannt bleiben müsst. Um den Verlauf des Krieges im Sinne der Alliierten zu beeinflussen, verübt ihr Sabotageakte gegen strategisch bedeutsame Einrichtungen des Feindes. Gewaltige Sprengladungen spielen dabei eine nicht unbedeutende Rolle ...

INTELLIGENTE STRATEGIE

Das erste *Commandos* trieb die Fans mit seinem knallharten Schwierigkeitsgrad beinahe zur Verzweiflung. Der zweite Teil ist zwar auch nicht leicht, lässt aber auch Strategie-Neulingen eine faire Chance. In den zwölf Missionen, die sich in zehn verschiedenen Umgebungen abspielen, seht ihr eure Kommando-Einheiten aus einer isometrischen Ansicht von oben. Das Terrain lässt sich in 90°-Schritten drehen. Auf diese Weise ist es leicht, bei den kniffligen Aufträgen die volle Übersicht zu behalten. Die Szenarios sehen absolut beeindruckend aus und führen euch an Originalschauplätze des 2. Weltkriegs. Ihr werdet Paris besuchen, die Normandie und sogar den weltberühmten U-Boot-Stützpunkt La Rochelle. Die Umgebung ist dabei komplett interaktiv. Klaut euren Feinden die Uniform und bewegt euch völlig ungeniert zwischen den „Krauts“! Außerdem könnt ihr Fahrzeuge (unter anderem einen Panzer!) fahren, Waffen und Munition entwenden, euch in luftiger



■ Die Charaktere bei *Commandos 2* haben höchst unterschiedliche Kampfeigenschaften.

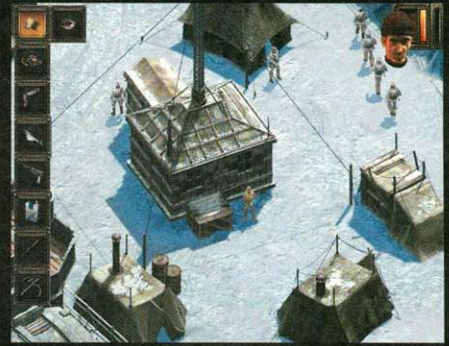
■ Um den feindlichen Nachschub zu stören, wird die Eisenbahnbrücke in die Luft gejagt.



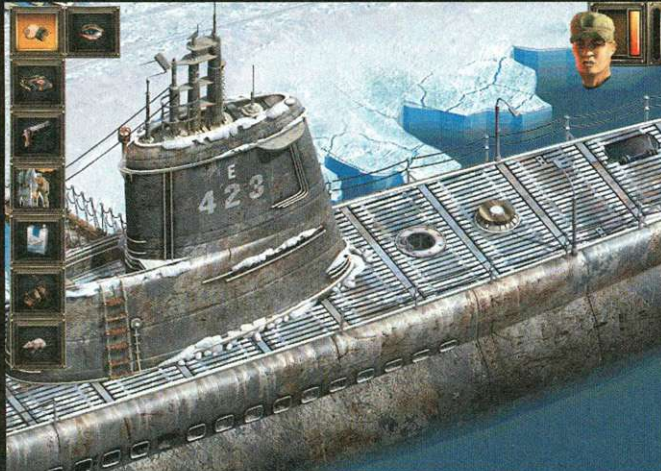
■ Im Dunkeln ist gut munkeln. Manche Missionen finden im Schutze der tiefsten Nacht statt.



■ Angeblich befanden sich in dem gesunkenen Schiff Geheimdokumente, die ihr mit eurem Taucher bergen sollt.



■ Infiltriert die gegnerische Funkstation! Etwas Dynamit sorgt dann für den endgültigen Sendeschluss.



■ Die spannenden Missionen führen euch sogar in die Eiswüste Dänemarks, wo ihr ein feindliches U-Boot sprengen müsst.

Höhe an einem Kabel bis ins Herz der feindlichen Einrichtung schwingen und sogar schwimmen und tauchen. Oberstes Gebot bei *Commandos 2* ist eine intelligente Strategie, um euer Ziel zu erreichen. Deshalb: Bleibt unerkant, sonst ist die

Mission schneller vorbei, als euch lieb ist.

IM FEINDES LAND

Was wäre eine Kommando-Einheit ohne Waffen? Genau: Hilflos! Deshalb dürft ihr eure Truppen mit Scharfschützen-gewehren, Bazookas, Flam-

i Commandos – Die Erfolgsstory



■ Als *Commandos*: Hinter feindlichen Linien vor etwa zwei Jahren die PCs eroberte, schauten Konsolenspieler in die Röhre oder mussten in den sauren Apfel beißen und das Geld für einen Rechner zusammenkratzen. Das Spiel verkaufte sich blendend und die Fangemeinde schrie schon bald nach einer Fortsetzung. Zunächst erschien jedoch nur die Mission-Disk *Im Auftrag der Ehre*. Daraufhin wurde ein zweiter Teil entwickelt und Ende letzten Jahres auf die PC-Gemeinde losgelassen. Anschließend hat Eidos sich entschlossen, auch Konsolenspieler mit dem Titel zu beglücken, und versorgt neben der PS2 auch die Xbox mit dem Echtzeit-Taktik-Kracher.

menwerfern, Minen und dem obligatorischen Dynamit ausstatten. Nützliche Items finden sich nicht selten in Gebäuden, wobei die Ansicht innerhalb einer Einrichtung stufenlos um 360° gedreht werden kann. Tolle Lichteffekte sowie ein ausgefeiltes Partikel-System für realistisch wirkendes Wasser, Feuer und Explosionen schaffen eine superbe Atmosphäre. Die künstliche Intelligenz der feindlichen Truppen ist auch nicht ohne. Die Soldaten können euch nicht nur sehen,

sondern auch hören. Darüber hinaus merken sie sich sonderbare Vorkommnisse und agieren dementsprechend aufmerksamer. Für die PS2-Version haben sich die Entwickler ein neues Interface ausgedacht, um die Steuerung des PC-Krachers auf der Konsole möglichst unkompliziert zu gestalten. Momentan wird noch mit Hochdruck an der Umsetzung von *Commandos 2* gearbeitet und wenn nicht alle Stricke reißen, dürfte das Spiel im April fertig sein. Strategen mit Hang zu handfester Action sollten sich den Titel unbedingt vormerken, schließlich gibt es bisher nichts Vergleichbares für die PlayStation 2!

Uwe Hönig



■ Nehmt euch bloß vor den gefährlichen Panzern in Acht. Im späteren Spielverlauf werdet ihr sogar eines der Kettenfahrzeuge in eure Gewalt bringen und könnt so unbehellig durch die feindlichen Linien tuckern.

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

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

Spieler: 1-2
Genre: Strategie
Termin: April
Hersteller: Eidos
Besonderheiten: Gelungene Echtzeit-Strategie

EINSCHÄTZUNG:

Sehr Gut

„Verpasst auf keinen Fall den Taktik-Hit auf der PS2!“



■ Wer unbemerkt an den gefährlichen Wachposten vorbeikommen will, muss sich auf leisen Sohlen fortbewegen. Beim kleinsten Fehler landet ihr im Bau.



■ Die Klamotten am Leib und eine gepackte Reisetasche ist alles, was ihr mit ins gefährdete Internierungslager nehmen dürft. Jetzt heißt es improvisieren.

Prisoner of War

Versucht **ohne Waffeneinsatz** aus einem schwer bewachten Kriegsgefangenenlager zu entfliehen und dabei unentdeckt zu bleiben.



■ Von einer erhöhten Position habt ihr einen guten Überblick über den Großteil des Lagers.

■ Der neue Codemasters-Titel versetzt euch in das Jahr 1941, mitten hinein in den Zweiten Weltkrieg. Ein amerikanisches Aufklärungsflugzeug wird bei einem Erkundungsflug abgeschossen und Captain Lewis Stone sowie sein Co-Pilot geraten in Gefangenschaft. Nach der Überführung in das berühmte Kriegsgefangenenlager Stalag Luft III beginnt für die beiden eine trostlose Zeit. Appell, Essenszeiten und Übungen zur körperlichen Ertüchtigung bestimmen fortan ihren Tagesablauf. Die ständigen Schikanen der Wach-Patrouillen zerrn am Nervenkitzel der beiden Internierten. Ein Fluchtversuch wird durch

die gut organisierten Sicherheitstruppen vereitelt. Um ein Exempel zu statuieren, wird der Co-Pilot vor Stones Augen exekutiert, danach geht der triste Lageralltag weiter. Tag und Nacht versucht er, unbemerkt in gesperrte Zonen zu gelangen, verschiedene Objekte zu stehlen und Lücken im Sicherheitssystem aufzudecken. Als die Nazis von seinen Aktivitäten Wind bekommen, versetzen sie ihn kurzerhand in die Hochsicherheitszone. Hier lernt er einen Langzeitgefangenen kennen, der ihm wichtige Informationen über die Pläne der Nazis zukommen lässt. Die deutschen Wissenschaftler nutzen das Lager als Basis für die Entwicklung einer Super-Waffe, die den Krieg entscheiden könnte. Stone muss einen Weg finden, um die Informationen an den Wachen vorbeizuschleusen und dem britischen Geheimdienst zukommen zu lassen. Es bleibt nur die Flucht ...



■ Nachts wird die Kulisse von Flutlichtern erhellt. Ihr müsst versuchen, euch im Schatten verborgen zu halten.

Interview Jonathan Smith - Executive Producer „Gewaltanwendung würde *Prisoner of War* zu einfach machen!“

PSG: Wie lange wird an *PoW* schon gearbeitet und wie viele Personen wirken bei der Entwicklung mit?

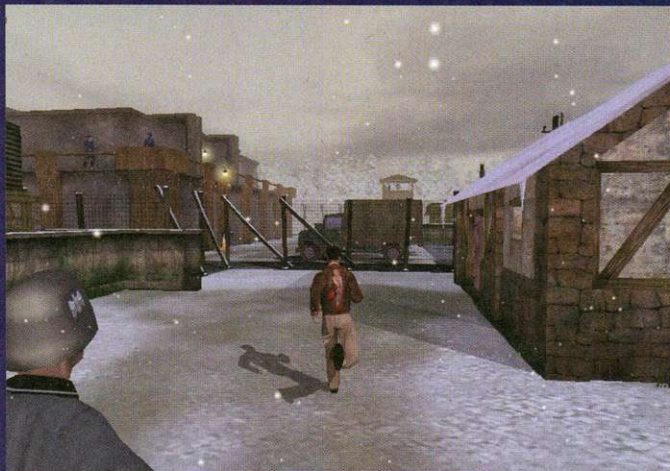
J. SMITH: Unser Entwicklerteam hat sich während der Entstehung von *PoW* ständig vergrößert. Anfangs waren wir eine kleine Gruppe von sieben Kollegen, doch mittlerweile ist unsere Crew auf satte 25 Mitarbeiter angewachsen. Vor etwas über einem Jahr haben wir mit den ersten Konzeptionen von *PoW* begonnen.



PSG: Warum dürfen die Spieler in *PoW* keine Gewalt anwenden?

J. SMITH: Gewaltanwendung und Waffeneinsatz würde das Spiel zu einfach machen. Man müsste nur eine Wache überwäligen und könnte versuchen, sich mit den entwendeten Waffen den Weg freizuschneiden. Da wir keinen Shooter, sondern ein realistisches Adventure kreieren wollen, haben wir uns für ein gewaltfreies Gameplay entschieden.

PSG: Wir danken Ihnen für das Interview!



■ Hat euch ein deutscher Soldat erspäht, müsst ihr die Beine in die Hand nehmen und das Weite suchen. Werdet ihr erwischt, erwarten euch langweilige Tage der Einzelhaft.



■ Jetzt aber hurtig! Sollte euch in dieser Situation eine Wache entdecken, hat euer letztes Stündlein geschlagen.

DETAILLIERTE GEFANGENENLAGER

Wide Games, die Entwickler von *Prisoner of War*, haben sich die größte Mühe gegeben, die Schauplätze realistisch zu gestalten. Handlungsmög-

lichkeiten gibt es nahezu unendlich. Aus der Third-Person-Perspektive werdet ihr Zeuge, wenn Stone sich als deutscher Soldat verkleidet, Fahrzeuge stiehlt, Ausrüstungen sabotiert und

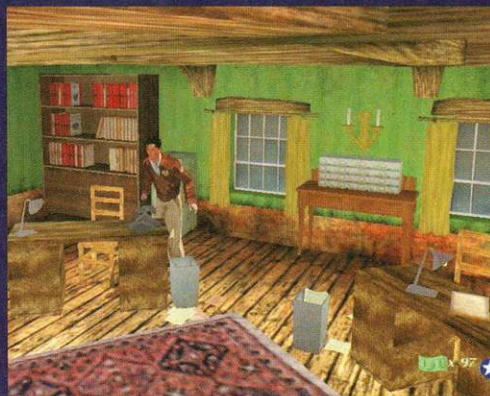
sogar Luftblockaden der Alliierten auslöst. In bester Solid-Snake-Manier schleicht Captain Stone durch Sperrgebiete, erforscht entlegene Winkel des Lagers und überlistet gelangweilte Nacht-

wachen. Das Wichtigste, was ihr bei diesem Spiel braucht, ist Geduld. Ihr müsst am Tagesplan der Gefangenen teilnehmen und ihn genau studieren. Nur dann könnt ihr zwischen den Appellen unbemerkt eure Ausbruchspläne verfolgen. Die frei wählbare Kameraperspektive erleichtert euch die Orientierung in den ausladenden, detailliert dargestellten Levels. Dank ihrer hohen künstlichen Intelligenz vollziehen die Sicherheitskräfte ihre Rundgänge mit militärischer Präzision, nichts bleibt ihnen verborgen. Solltet ihr bei einem eurer Streifzüge gestellt werden, könnt ihr euch nicht zur Wehr setzen, denn das Spiel läuft ohne einen einzigen Kampf ab. Genau dieser Wehrlosigkeit der Hauptfigur verdankt das Spiel seine besondere Atmosphäre. Falls ihr geschnappt werdet, erwarten euch nach ein paar langweiligen Tagen der Einzelhaft noch aufmerksamere Wachtposten, die euch auf Schritt und Tritt verfolgen.

Ralph Wollner



■ Der Lagerausgang wird strengstens bewacht. Um unbemerkt zu entkommen, müsst ihr genau den richtigen Zeitpunkt abwarten.



■ In den Büros der deutschen Offiziere könnt ihr wichtige Informationen über die neue Wunderwaffe ergattern.

PRISONER OF WAR

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

Spieler: 1
Genre: Adventure
Termin: 2. Quartal 2002
Hersteller: Codemasters
Besonderheiten: Gewaltfreies Gameplay

EINSCHÄTZUNG:

Gut

„Anspruchsvoller Denksport für geduldige Zocker!“

NEUIGKEITEN

Revolution geht weiter

Wie THQ kürzlich bekannt gab, wird bereits an einer Fortsetzung des Ego-Shooters *Red Faction* gearbeitet. Neben den fast schon obligatorischen Grafik-Verbesserungen wird *Red Faction 2* (Arbeitstitel) auch eine höhere Gegnerintelligenz sowie eine Autosave-Funktion bieten. Über die Story ist leider noch nichts bekannt, wir werden euch aber bis zum geplanten Release im 4. Quartal über alle Entwicklungen auf dem Laufenden halten.

Hicki-Hacki

Die umtriebigen Japaner von Bandai werkeln an einem neuen Rollenspiel für die PlayStation 2. Für das Charakter- und Grafik-Design von *.Hack* (sprich Dot-Hack) konnte Bandai einige, zumindest in Japan prominente Animationskünstler verpflichten. Yoshiyuki Sadamoto, der unter anderem für *Neon Genesis Evangelion* verantwortlich zeichnet, wird das Aussehen der Spielfiguren entwickeln. Der Erfinder von *Patlabor* und *Dirty Pair* wird die Hintergrundgeschichte schreiben. Bei so viel Manga-Power versteht es sich fast von selbst, dass neben dem eigentlichen Spiel auch an einer Animationsserie gebastelt wird.

Zauberwürfel

Nintendos GameCube wird am 3. Mai in Deutschland veröffentlicht. Der knuffige Kasten wird 249 Euro kosten und soll mit 20 Titeln an den Start gehen.

Final Fantasy VI

Dass wir das noch erleben dürfen! Sony veröffentlicht den SNES-Klassiker *Final Fantasy VI*. Im Gegensatz zu den USA, wo der Titel als Teil der *Final Fantasy*-Anthology erhältlich ist, wird das Spiel einzeln erscheinen. Eine spielbare Demo-Version des kommenden Krachers *FF X* wird ebenfalls enthalten sein. Für schlappe 15 Euro erhalten Square-Fans ein Stück Videospielgeschichte. Wer da nicht zuschlägt, ist selbst schuld.



■ Durch die neue Grafik-Engine sollen die technischen Probleme des Vorgängers der Vergangenheit angehören. Wir sind auf jeden Fall gespannt.



■ Neben der schnuckeligen Hauptdarstellerin bietet *Summoner 2* noch andere Augenfreuden – etwa diesen blutigen Zauberspruch.



■ Gegen mehrere Feinde empfiehlt es sich, flächendeckende Zaubersprüche und Angriffe einzusetzen.

Summoner 2

Rollenspiel – Geht mit einem weiblichen Summoner auf die Jagd nach bösen Kreaturen.

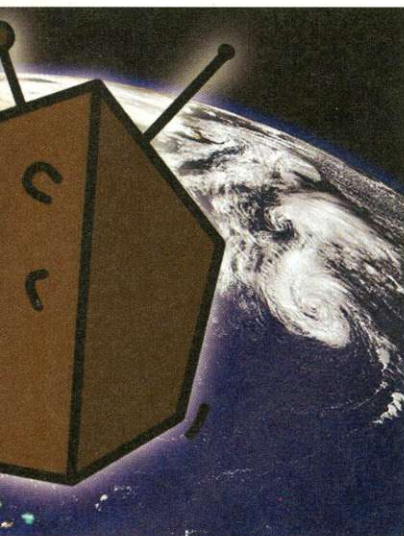
■ Die Handlung von *Summoner 2* beginnt 20 Jahre, nachdem ihr in der Gestalt von Joseph die acht heiligen Ringe vereint und euch in den Gott Urath verwandelt habt (*Summoner*).

Leider ist dem guten Urath seine Macht etwas zu Kopf gestiegen, weswegen er das Land mit Angst und Schrecken überzieht. Im Spiel übernehmt ihr die Rolle der schnuckeligen

Königin Pava, deren Schicksal es ist, eine uralte Prophezeiung zu erfüllen und sich Urath in den Weg zu stellen. Neben einem rundum verbesserten Kampfsystem und einer umfangreichen Hintergrundgeschichte soll *Summoner 2* durch eine komplett neue Grafik-Engine und tolle Effekte überzeugen. Freut euch auf ein Preview in einer der kommenden Ausgaben.



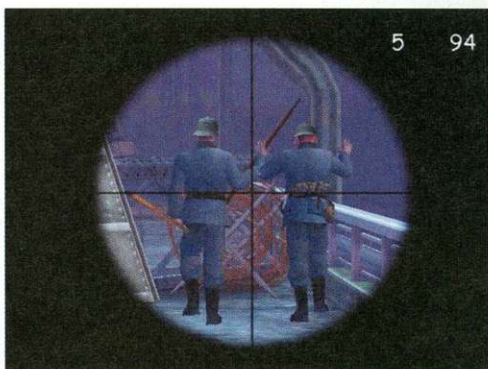
■ Zusätzlich zu Lara und Rynn buhlt nun ein weiteres Cyber-Babe um die Gunst der Spieler.



■ Während ihr für Recht und Gerechtigkeit kämpft, solltet ihr sowohl eure Gesundheit als auch euren Munitionsvorrat im Auge behalten.



■ Die Ruinen zerbombter Häuser eignen sich vorzüglich für Hinterhalte und den gezielten Einsatz des Scharfschützengewehrs.



■ Wie es sich für einen modernen Ego-Shooter gehört, bietet auch Medal of Honor diverse Sniper-Wummen.

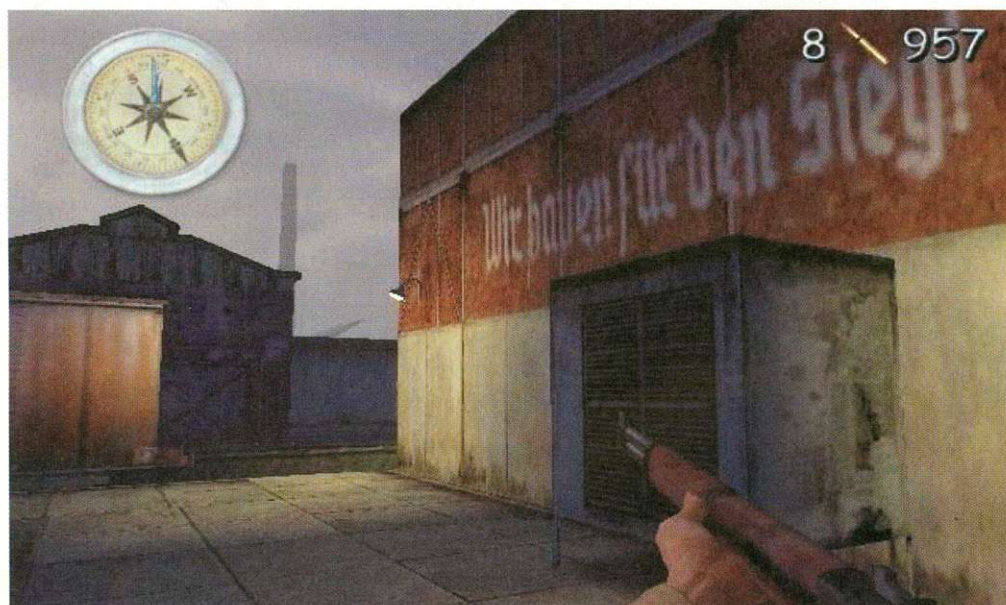
Medal of Honor: Frontline

Ego-Shooter – EAs Sturmangriff auf den Ego-Shooter-Thron verzögert sich um einige Monate.

■ Entgegen allen Ankündigungen wird Vorzeigesoldat Jimmy Patterson erst im Juni gegen die Schergen des Bösen antreten. Als kleinen Trost zeigen

wir euch einige brandneue Aufgaben von der Front. Als Teil der Operation Market Garden kämpft ihr nicht nur gegen die übermächtigen Braunhemden,

sondern müsst auch in strategisch angehauchten Schleich-Missionen zeigen, was in euch steckt. Bevor ihr euch selbst zum Einsatz melden könnt, wird noch etwas Zeit vergehen, denn laut Angaben von Electronic Arts wird *Medal of Honor: Frontline* frühestens im Juni veröffentlicht.



■ An der Darstellung der Häuser (inklusive Parolen) wird deutlich, dass die Entwickler ihre Hausaufgaben gemacht haben.

NEUIGKEITEN

Lone Samurai

Die Macher des legendären und leider indizierten *Tenchu* stehen kurz vor der Vollendung ihres neuen PS2-Projekts mit dem Namen *Samurai*. In der Rolle eines Ronin (herrenloser Samurai) stellt ihr euer Katana in den Dienst zahlungskräftiger Edelleute und kämpft euch durch das feudale Japan. Ganz im Stile des eingangs erwähnten Ninja-Abenteuers geht es bei *Samurai* nicht gerade zimperlich zu. Knallharte Mordaufträge und gewaltige Blutfontänen machen eine inhaltsgleiche PAL-Version sehr unwahrscheinlich.

Online-Probleme

Unbestätigten Gerüchten zufolge verschiebt sich der Japanstart des Online-Rollenspiels *Final Fantasy XI* von März auf April. In einer japanischen Fernseh-Show wurde das Rollenspiel von zwei Squaresoft-Mitarbeitern präsentiert. Während der Vorführung sprachen beide von einer Veröffentlichung im April und beklagten sich darüber, dass Sony bisher zu wenig Festplatten produziert habe.

Gran Turismo 4

Wie Design-Guru und Polyphony-Digital-Chef Kazunori Yamauchi bekannt gab, befindet sich *Gran Turismo 4* bereits in der Planungsphase. Da Yamauchi in *GT 3* nicht alle geplanten Ideen verwirklichen konnte, wird über eine Generalüberholung der Rennspiel-Legende nachgedacht. Neben Netzwerkfähigkeit und deutlich erweitertem Simulationsaspekt soll in *Gran Turismo 4* endlich ein Schadensmodell zum Zuge kommen. Da bis zum Release von *GT 4* noch sehr viel Zeit vergehen wird, dürfen sich PAL-Spieler im Laufe des Jahres mit *GT-Concept* (Arbeitstitel) vergnügen, das mittlerweile auf den Sony-Release-Listen aufgetaucht ist. Ob sich inhaltlich an *GT Concept* gegenüber der japanischen Version etwas ändern wird, ist leider noch nicht bekannt.

TERMINE

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

PS2
FEBRUAR

SPIELETITEL	HERSTELLER	TERMIN
Ace Combat 04	Namco	6. Februar
Casper	TDK Mediactive	Februar
D.N.A.	Virgin	Februar
Die Monster AG	Sony	6. Februar
Dr. Jekyll & Mr. Hyde	Cryo	18. Februar
DSF Fussball Man. 2002	Ubi Soft	Februar
ESPN Int. W. Sports 2002	Konami	1. Februar
ESPN W. X Gam. Snowb. 2	Konami	Februar
Frank Herbert's Dune	Cryo	18. Februar
Giants: Citizen Kabuto	Virgin	Februar
Guilty Gear X	Virgin	Februar
Headhunter	Sega	27. Februar
Herdly Gerdy	Eidos	22. Februar
Iron Aces 2	THQ	22. Februar
J. McGrath Supercross W.	Acclaim	Februar
Knights	Swing!	Februar
Legends of Wrestling	Acclaim	8. Februar
MotoGP 2	Namco	13. Februar
Pirates: Black Kat	EA	28. Februar
Polaroid Pete	Virgin	Februar
RE Survivor 2 - CODE: V.	Capcom	8. 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	28. März
Dark Summit	THQ	14. März
Downforce	Virgin	März
Drakan - Ancients' Gates	Sony	27. März
Endgame	Empire Int.	März
Eve of Extinction	Eidos	8. März
GoDai: Elemental	3DO	7. März
Grandia II	Ubi Soft	28. März
ICO	Sony	13. März
Iron Eagle MAX	Virgin	März
Jade Cocoon 2	Ubi Soft	21. März
Jet Ion GP	Ubi Soft	28. März
J. Neutron - Der Erfinder	THQ	März
Knockout Kings 2002	EA	21. März
Maximo	Capcom	1. März
Metal Gear Solid 2 - Sol	Konami	8. März
No One Lives Forever	Vivendi	März
Police 24/7	Konami	15. März
Pro Rally 2002	Ubi Soft	28. März
Rainbow Six: Rogue Spear	Ubi Soft	März
Shadow Hearts	Midway	März
Shadow Man 2 Second Com.	Acclaim	März
Sled Storm 2	EA	28. März
Space Channel 5 - v1	Sega	13. März
Space Race	Infogrames	15. März
Star Wars Jedi Starfighter	LucasArts	März
Star Wars Racer Revenge	LucasArts	März
Tetris Worlds	THQ	März
Tiger Woods PGA T. 2002	EA	21. März
Top Angler	THQ	29. März
Vampire Night	Namco	März
VIP	Ubi Soft	28. März
Worms Blast	Ubi Soft	28. März

1. QUARTAL 2002

SPIELETITEL	HERSTELLER	TERMIN
Ape Escape 2	Sony	1. Quartal
Deus Ex	Eidos	1. Quartal
Everybody's Golf 3	Sony	1. Quartal
F-355 Challenge	Sega	1. Quartal
Legacy of Kain: B. O. 2	Eidos	1. Quartal
Rubu Tribe	Interplay	1. Quartal
Space Channel 5 - v2	Sega	1. Quartal

Most Wanted

Monat für Monat verraten wir euch hier die aktuellsten News und Termine zu den fünf von uns und unseren Lesern am meisten herbeigesehten PlayStation-2-Spielen.

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:

Nur noch wenige Tage müsst ihr bis zum Erscheinen von Metal Gear Solid 2 in Europa ausharren. Macht euch schon mal richtig heiß mit unserem Mega-Test auf Seite 34!

Hersteller: Konami

Genre: Action-Adventure

Spieler: 1

2 • Final Fantasy X

Termin: 2. Quartal



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:

Obwohl sich die Übersetzungsarbeiten noch hinziehen, ist nun das 2. Quartal als Erscheinungszeitraum angekündigt. Wenn alles glatt geht, ist es vielleicht im April oder Mai endlich so weit.

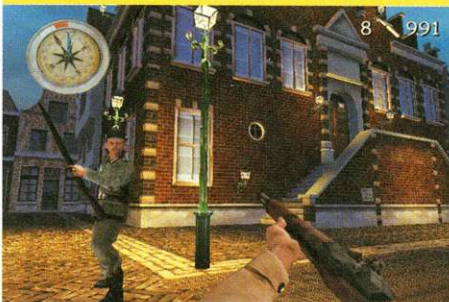
Hersteller: Squaresoft

Genre: Rollenspiel

Spieler: 1

3 • Medal of Honor: Frontline

Termin: 6. Juni



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“ beteiligt seid.

Aktueller Entwicklungsstand:

Nicht zum ersten Mal ist ein großer Spieletitel verschoben worden. Diesmal hat es MoH erwischt, das nun im Juni erscheinen soll. Die Spannung steigt ins Unermessliche!

Hersteller: Electronic Arts

Genre: Ego-Shooter

Spieler: 1-2

4 • Virtua Fighter 4

Termin: April



Worum geht es:

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

Aktueller Entwicklungsstand:

In Japan ist das Spiel bereits erhältlich und erfreut sich höchster Beliebtheit! Alle Details über das Prügelfest erfahrt ihr in unserem ausführlichen Vorabtest auf Seite 12.

Hersteller: Sega

Genre: Beat 'em Up

Spieler: 1-2

5 • 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:

Mit dem innovativen Spielprinzip hat Infogrames ein ganz heißes Eisen im Feuer. Leider müssen wir uns noch eine Weile gedulden, bis Stuntman endlich fertig ist.

Hersteller: Infogrames

Genre: Action

Spieler: 1

Legende:

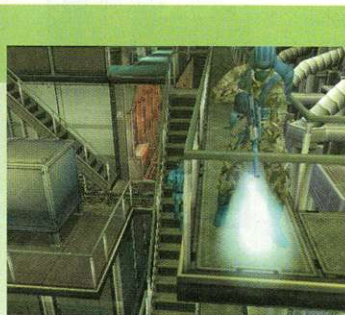
▲ Aufsteiger ▼ Absteiger ● Neueinsteiger ● Unverändert

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.	Metal Gear Solid 2	93%	PSG 03/02
2.	GTA III	90%	PSG 11/01
3.	Legacy of Kain: Soul Reaver 2	88%	PSG 12/01
4.	Devil May Cry	87%	PSG 12/01
5.	Silent Hill 2	87%	PSG 11/01



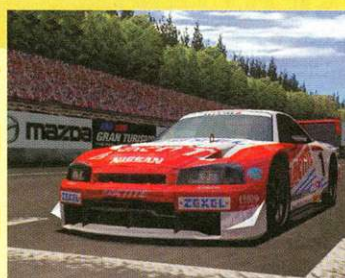
JUMP & RUNS

Platz	Spiel	Wertung	Test in Ausgabe
1.	Jak and Daxter	90%	PSG 12/01
2.	Rayman Revolution	89%	PSG 01/01
3.	Klonoa 2: Lunateas'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- & RENN SPIELE

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



APRIL

SPIELETTITEL	HERSTELLER	TERMIN
Agassi Tennis	Cryo	26. April
Britney Spears: Dance!	THQ	April
Commandos 2	Eidos	April
MegaRace 3 - N. Disaster	Cryo	5. April
Mike Tyson Boxing	Codemasters	April
NFS: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	April
Parappa the Rapper 2	Sony	3. April
TD Overdrive	Infogrames	30. April
The Legend of Aland'Ar	Ubi Soft	18. April
Tiny Toons Adventures	Swing!	April
Transworld Surf	Infogrames	April
Virtua Fighter 4	Sega	April

2. QUARTAL 2002

SPIELETTITEL	HERSTELLER	TERMIN
Conflict: Desert Storm	SCI	Mai
Final Fantasy X	Squaresoft	2. Quartal
GT Concept	Sony	2. Quartal
Int. Superstar Soccer 2	Konami	2. Quartal
Jimmy White's Cueball W.	Virgin	Mai
Medal of Honor: Frontline	EA	6. Juni
Monster Jam M. Destruction	Ubi Soft	16. Mai
NGT (R. Garros - US Open)	Wanadoo	Mai
Premier Manager 2002	Infogrames	31. Mai
Run Like Hell	Virgin	Mai
Spider-Man The Movie	Activision	Mai
Stuntman	Infogrames	Mai
The Getaway	Sony	2. Quartal
TimeSplitters 2	Eidos	2. Quartal
Tour de France	Konami	2. Quartal
U. Fighting Championship	Ubi Soft	16. Mai
Villeneuve Racing	Ubi Soft	Juni
V-Rally 3	Infogrames	Juni
Zidane Football Generation	Cryo	Mai

3. QUARTAL 2002

SPIELETTITEL	HERSTELLER	TERMIN
Barbarian	Virgin	Juli
Colin McRae Rally 3	Codemasters	3. Quartal
Gravity Games BMX	Midway	3. Quartal
Iron Storm	Wanadoo	September
Largo Winch	Ubi Soft	3. Quartal
Pride	THQ	September
The Curse	Wanadoo	September
The Thing	Vivendi	September
Turok Evolution	Acclaim	3. Quartal

AUSBLICK 2002

SPIELETTITEL	HERSTELLER	TERMIN
Aliens: Colonial Marines	EA	2002
Animaniacs: Oscar Hunt	Swing!	November
Antz Racing	Empire Int.	2002
Beach Soccer	Wanadoo	Oktober
Dead to Rights	Namco	2002
Dragonrage	3DO	2002
E.T. Return to the G. Planet	Ubi Soft	4. Quartal
ESPN N. Hockey N. 2002	Konami	2002
Frogger: The Great Quest	Konami	2002
Ghost Master	Empire Int.	2002
Halloween	Wanadoo	November
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
NBA 2Night 2	Konami	2002
PRYZM Chapter One	TDK Mediactive	2002
Pro Beach Soccer	Wanadoo	Oktober
Robin Hood	Cinemaware	4. Quartal
Robocop	Titus	2002
Soul Calibur 2	Namco	2002
Starsky and Hutch	Empire Int.	2002
Tekken 4	Namco	2002
Titanium Angels	SCI	2002
Tomb Raider st. Lara Croft	Eidos	November
Vexx	Acclaim	4. Quartal
World Sports Cars	Empire Int.	2002

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

PSG CHARTS

Gewinner der Ausgabe 02/02:

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

Gewinner der letzten Ausgabe ist:
Phillip Deuster,
Hanau

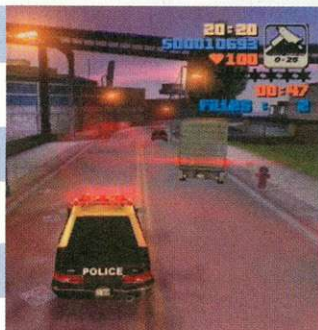
Wir wünschen viel Spaß mit SSX Tricky!



Leser-Charts

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

- 1 **GTA III**
● Action Take 2
- 2 **Gran Turismo 3**
● Rennspiel Sony
- 3 **Silent Hill 2**
▲ Action-Adventure Konami
- 4 **Devil May Cry**
▲ Action Capcom
- 5 **Tony Hawk's Pro Skater 3**
▲ Skateboard Activision



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

Die erneute Verschiebung des Erscheinungstermins trifft die Fans bis ins Mark. Am 8. März ist es endlich so weit.



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

Mit dem zehnten Ableger der traditionsreichen Serie setzte Squaresoft neue Maßstäbe im Rollenspiel-Genre.



- 3 **Tekken 4** PS2
▲ Beat 'em Up Namco

Die schnelle Kampfserie hat nichts von ihrem Reiz eingebüßt und erfreut sich einer breiten Fangemeinde.



- 4 **Virtua Fighter 4** PS2
▲ Beat 'em up Sega

Segas Edel-Prügler besticht durch seine umwerfende Optik und das ausgeklügelte, bewährte Kampfsystem.

- 5 **Stuntman** PS2
▼ Action Sony
- 6 **MoH Frontline** PS2
▼ Ego-Shooter EA
- 7 **Tomb Raider** PS2
▲ Action-Adventure Eidos

- 8 **Onimusha 2** PS2
● Action-Adventure Capcom
- 9 **Colin McRae Rally 3** PS2
▲ Rennspiel Codemasters
- 10 **TimeSplitters 2** PS2
▼ Ego-Shooter Eidos

Verkaufs-Charts

Welche Spiele gingen am häufigsten über den Ladentisch?

Quelle: SATURN

- 1 **Tony Hawk's Pro Skater 3** Activision
● Skateboard
Activisions Trend-sport-Hammer versetzt euch in einen virtuellen Skatepark der Extraklasse.



- 2 **GTA III** Take 2
● Action
Die Abenteuer in Liberty City stoßen bei unseren Lesern nach wie vor auf große Begeisterung.



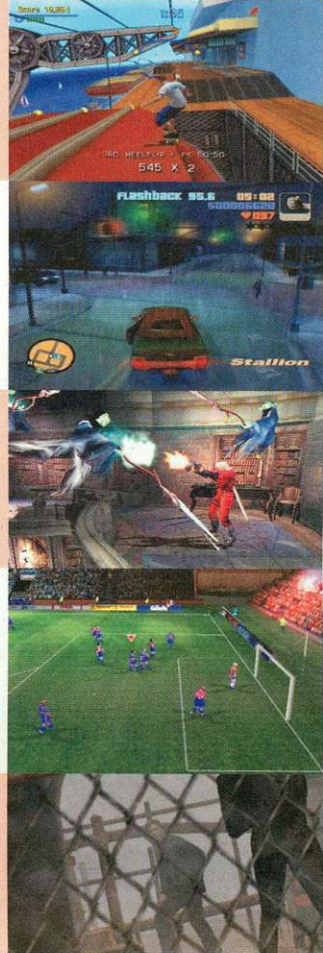
- 3 **Devil May Cry** Capcom
● Action
Dantes Effekt-Inferno war das Grafik-Highlight des letzten Jahres und setzt sich im Spitzentrio fest.



- 4 **FIFA Football 2002** EA
● Fußball
Die hervorragende Präsentation von EAs Action-Kick bietet nahezu alles, was das Fußballerherz begehrt.



- 5 **Silent Hill 2** Konami
▲ Action-Adventure
Das düstere Stück Videospiegelgeschichte beeindruckt durch beklemmende Atmosphäre und Psycho-Horror.



USA-Charts

Die PS2-Verkaufsschlager in Amerika

- 1 **Final Fantasy X** Squaresoft
● Rollenspiel
- 2 **GTA III** Take 2
● Action
- 3 **State of Emergency** Take 2
▲ Action
- 4 **Metal Gear Solid 2** Konami
● Action-Adventure
- 5 **Madden NFL 2002** EA
▼ Football



Japan-Charts

Die PS2-Verkaufsschlager in Japan

- 1 **Virtua Fighter 4** Sega
▲ Beat 'em Up
- 2 **Gran Turismo Concept 2001 Tokyo** Sony
▲ Rennspiel
- 3 **Mobile S. Gundam: Federation vs. Zion** Bandai
▲ Action
- 4 **Winning Eleven 5: Final Edition** Konami
▼ Fußball
- 5 **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty** Konami
● Action-Adventure



TEST-ÜBERBLICK

ALLE TESTS DER AUSGABE 03/02

Bomberman Kart	Seite 62	Wertung 69%
Drakan: The Ancients' Gates	Seite 40	Wertung 85%
Dragon Rage	Seite 59	Wertung 59%
Driven	Seite 58	Wertung 56%
ESPN Winter X Games Snowb.	Seite 57	Wertung 77%
Herdie Gerdy	Seite 48	Wertung 80%
Ico	Seite 52	Wertung 85%
Iron Aces 2	Seite 58	Wertung 71%
Legends of Wrestling	Seite 59	Wertung 67%
Metal Gear Solid 2	Seite 34	Wertung 93%
No One Lives Forever	Seite 54	Wertung 74%
Polaroid Pete	Seite 59	Wertung 64%
Resident Evil Survivor 2	Seite 46	Wertung 68%
Salt Lake 2002	Seite 56	Wertung 65%
Shadow Man 2econd Coming	Seite 44	Wertung 82%
Space Race	Seite 58	Wertung 65%
UEFA Champions League	Seite 58	Wertung 54%
Zorro Der Schatten	Seite 59	Wertung 41%

Test des Monats



34 Metal Gear Solid 2:
Die neue Referenz des
Action-Adventure-
Genres im PSG-Test!

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:	€ 59,-
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. Virtua Fighter 4 (PS2)
2. WipEout Fusion (PS2)
3. Final Fantasy VI (PSone)

Hört zurzeit

1. Nine Inch Nails: Live
2. Mhonorlink
3. T. Schaffhäuser Mix

Schaut zurzeit

1. Requiem for a Dream (DVD)
2. The Addiction (DVD)
3. X (DVD)



Henry Ernst

Alter: 28

Hobbys:
Comics,
Bücher

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

Uwes Favoriten

Rennspiel, Action, Beat 'em Up

Spielt zurzeit

1. Virtua Fighter 4 (PS2)
2. Metal Gear Solid 2 (PS2)
3. Jet Set Radio Future (Xbox)

Hört zurzeit

1. Umek - on Monoïd
2. Fine Audio Rec. - Mhonorlink
3. Luke Slater

Schaut zurzeit

1. Im Fadenkreuz (Kino)
2. Frasier (TV)
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. WipEout Fusion(PS2)
2. Dropship (PS2)
3. Polaroid Pete (PS2)

Hört zurzeit

1. Suicidal Tendencies
2. Blind Melon
3. Emil Bulls

Schaut zurzeit

1. Die Goonies (DVD)
2. Rage against ... (DVD)
3. Vivid (DVD)



Ralph Wollner

Alter: 30

Hobbys:
Gitarre,
Rock 'n' Roll,
Motorräder

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

Pauls Favoriten

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

Spielt zurzeit

1. Virtua Fighter 4 (PS2)
2. Metal Gear Solid 2 (PS2)
3. Dead or Alive 3 (Xbox)

Hört zurzeit

1. Kazu Kimura @ Stammheim
2. Umek - on Monoïd
3. Fine Audio Rec. - Mhonorlink

Schaut zurzeit

1. Chocolat (DVD)
2. Eyes Wide Shut (DVD)
3. X (DVD)



Paul Krügel

Alter: 19

Hobbys:
Computec,
Gepolter,
DVD, Design

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



■ Wenn ihr einen Feind überraschen könnt, habt ihr mehr als genug Zeit zum Zielen. Lasst euer Opfer nicht zu lange zittern und schickt es ins Reich der Träume.



■ Der Kampf mit dem finsternen Vampir ist nicht gerade einfach. Wie tötet man ein Wesen, das bereits das Zeitliche gesegnet hat?



Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty

Nach über zwei Jahren Pressehype, unzähligen Trailern, Gerüchten und Interviews ist es nun endlich so weit: Solid Snake feiert **sein triumphales Comeback**.

■ Als *Metal Gear Solid* 1998 das Licht der PSone-Welt

erblickte, konnte nicht einmal das Team um Designer Hideo Kojima erahnen, welche Erfolge das Epos um Solid Snake feiern würde. Das perfekte Zusammen-

spiel von packender Hintergrundgeschichte, innovativem Spieldesign und gut ausgearbeiteten Charakteren ließ die Grenzen zwischen Film und



■ Die Zeit ist auch an Solid Snake nicht spurlos vorbeigegangen. Der schweigsame Einzelkämpfer wirkt deutlich reifer als bei seinem Einsatz auf der Shadow-Moses-Insel.



■ Entgegen ersten Ankündigungen wurde Metal Gear Solid lediglich mit deutschen Untertiteln versehen, was der grandiosen Atmosphäre aber nicht schadet.

Videospiel verschwimmen. Nach fast vier Jahren Entwicklungszeit steht nun die Fortsetzung in den Startlöchern und zeigt deutlich, dass weder Solid Snake noch Hideo Kojima ihr Handwerk verlernt haben. Um euch die Überraschung nicht zu verderben, haben wir beschlossen, im folgenden Text nicht zu viel von der spannenden Geschichte zu verraten.

ALTER HELD, NEUE FEINDE

Nach dem Shadow-Moses-Zwischenfall (*Metal Gear Solid*) wurde es still um den wortkargen Kämpfer Solid Snake. Gerüchte über seinen Tod machten die Runde, Filmschnipsel über sein Ableben tauchten auf obskuren Websites auf, nur um kurze Zeit später von anderen Gerüchten dementiert zu werden. Doch im Gegensatz zur Öffentlichkeit ließen sich Snakes Feinde nicht von diesem inszenierten Versteckspiel täuschen. Genau wie die weltweite Zockergemeinde haben auch seine Gegenspieler den Elite-Soldaten niemals ver-



■ Snakes erste Begegnung mit dem rätselhaften Blondschofp findet unter sehr seltsamen Umständen statt.

gessen und im Verborgenen an einer neuen, noch tödlicheren Verschwörung gearbeitet. Der Schlüssel zu diesem Netz aus Intrigen und Verrat ist eine Kampfmaschine namens Metal Gear Ray. Im Gegensatz zu seinen Vorgängern, die ausschließlich an Land eingesetzt werden konnten, ist der neue technologische Albtraum in der Lage, auch aus der Luft und im Wasser zu operieren. Um Beweise für die Existenz des neuen Metal Gear zu sammeln,

i Metal-Tunes: Harry Gregson Williams

■ Das musikalische Wunderkind begann seine Karriere bereits in der Schule, wo er mit einem Ensemble der Music School of Saint John's College durch Europa tourte. Nachdem er sein Studium beendet hatte, lebte Gregson Williams ein Jahr in Indien. Dort gab er benachteiligten Kindern Musikunterricht. In Indien kam er ebenfalls mit afrikanischen Rhythmen in Berührung, die sich auch heute noch in seiner Arbeit wiederfinden. In London lernte er schließlich den deutschen Filmkomponisten Hans Zimmer kennen, mit dem er an den Filmen *Rangoon*, *Crimson Tide* und *K2* arbeitete. In Hollywood erntete Gregson Williams schließlich erste Lorbeeren mit der Musik zu *The Replacement Killers*, *Enemy of the State* und *The Rock*.

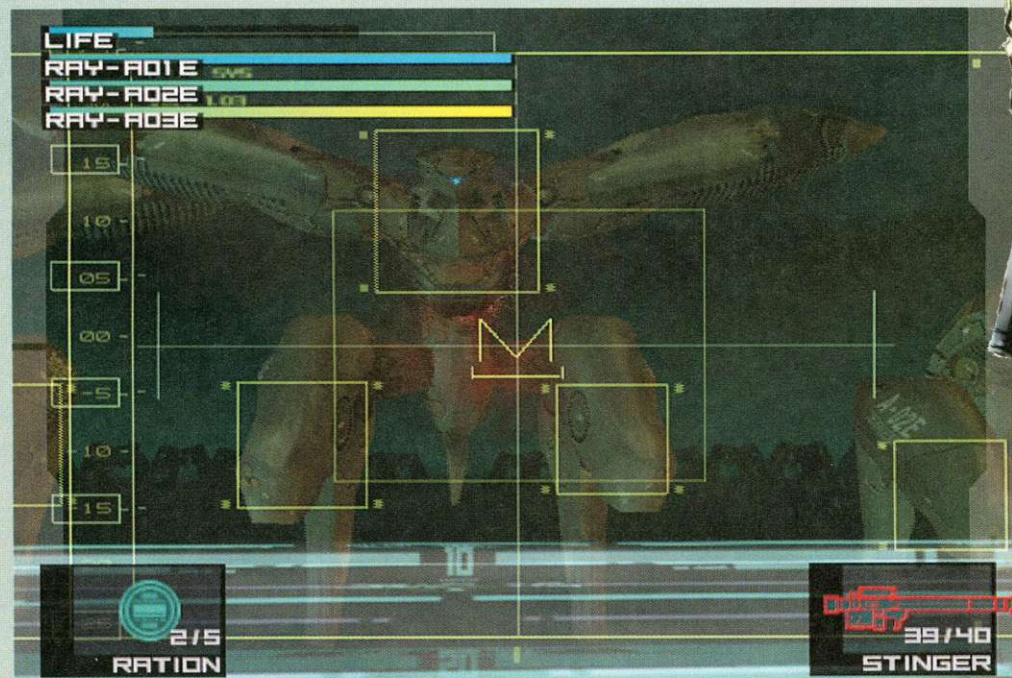


■ Tarnung ist die halbe Miete. Hier seht ihr Snake in Feindes-Uniform.

begibt sich Solid Snake mit einer halsbrecherischen Bungee-Einlage an Bord des Frachters Discovery und entführt euch in eines der besten Videospiele der 128-Bit-Generation.

BÖSE ÜBERRASCHUNG

Als Snake im strömenden Regen an Bord des Frachters gelangt, muss er leider feststellen, dass er sich nicht als Einziger für den neuen Metal Gear interessiert. Eine russi-



■ Auge in Auge mit der ultimativen Kampfmaschine. Ohne die richtige Taktik habt ihr bei diesem Kampf keine Chance. Jagt den Bestien eine Stinger ins Knie und schickt danach eine weitere in Richtung Kopf, damit sollten alle Probleme gelöst sein.





■ Im späteren Verlauf des Spiels könnt ihr sogar zu zweit gegen die Schergen des Bösen antreten.

fast vollständig aus dem PSone-Prequel übernommenen Steuerung habt ihr stets die bestmögliche Kontrolle, könnt blitzschnell die Waffe wechseln oder bei Verletzungen ein Heilmittel einsetzen. Im Gegensatz zu Kollegen wie James Bond und Gabe Logan ist Solid Snake nicht mit schwerem Gerät, sondern anfangs nur mit einer harmlosen Betäubungspistole bewaffnet. Um nicht entdeckt zu werden, ist Vorsicht das oberste Gebot. Die interaktive Umgebung muss ständig nach versteckten Fallen oder anderen verräterischen Dingen wie klappernden Bodenplatten oder Wasserpfützen abgesucht werden. Solltet ihr dennoch von den Computer-Schergen entdeckt werden, gilt es, schleunigst Fersengeld zu geben. Im Gegensatz zu den etwas dümmlich agierenden Genome-Soldaten des Vorgängers sind eure Feinde alles andere als Kanonenfutter. Die mithilfe eines Militärexperten programmierte Gegnerintelligenz sorgt dafür, dass selbst Shadow-Moses-Veteranen schweißnasse Hände bekommen. Eure Gegner tapen nicht mehr blindlings in jeden Hinterhalt. Im Gegenteil: Die Soldaten gehen in kleinen Teams verdächtigen Geräuschen nach oder folgen Blutspuren. Und weil selbst

sche Spezialeinheit unter der Führung des Bösewichts Revolver Ocelot hat ebenfalls ein Auge auf die Kampfmaschine geworfen. Zu allem Überfluss muss sich unser Held nicht nur um die Terroristen kümmern, sondern auch einer Marine-

Einheit aus dem Weg gehen, die zur Bewachung des Prototypen abgestellt worden ist. Ähnlich wie der Vorgänger wird auch MGS 2 hauptsächlich aus der Vogelperspektive dargestellt. Auf diese Weise kann der moderne Konsolensöldner seine Umgebung optimal im Auge behalten und im Ernstfall in Deckung gehen. Mithilfe der



■ Um die lästigen Überwachungsroboter loszuwerden, hilft entweder eine Chaff-Granate oder ein gezielter Ausbruch roher Gewalt.



Kleine Waffenkunde für Nachwuchs-Agenten

■ M9-BERETTA

Die umgebaute M9 Beretta fungiert als die Standardwaffe für Geheimagenten. Im Inneren der Waffe arbeitet ein kleiner Kompressor, mit dessen Luftdruck die Betäubungspfeile verschossen werden können, zusätzlich ist sie mit einem Laserpointer (für leichteres Zielen) und einem Schalldämpfer ausgestattet. Leider muss die Waffe nach jedem Schuss nachgeladen werden, was sich besonders im Nahkampf als sehr gefährlich erweisen kann.



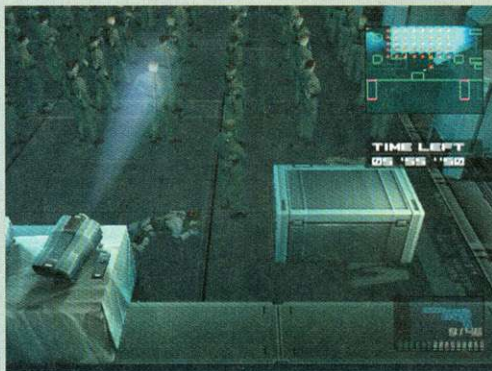
■ 9MM ACP TACTICAL USP



Die Heckler & Koch zeichnet sich durch ihre geringe Größe und enorme Feuerkraft aus. Die 15 Schuss umfassenden Magazine können mit der stärksten 9-mm-Munition bestückt werden. Zusätzlich könnt ihr das gute Stück mit einem Schalldämpfer ausrüsten.



■ In den engen Gängen der umfangreichen Areale solltet ihr jede Deckungsmöglichkeit ausnutzen, die sich bietet.



■ Einer der kitzligsten Momente im Spiel. Achtet hier darauf, keine unbeabsichtigten Geräusche zu verursachen!

eine erfahrene Schlange noch dazulernt, hat es sich Kojima nicht nehmen lassen, dem Undercover-Agenten eine Vielzahl neuer Stealth-Manöver auf den Leib zu programmieren. Neben der Möglichkeit, unentdeckt an Geländern entlangzuhangeln, hat der 128-Bit-Freiheitskämpfer auch jede Menge listiger Ablenkungsmanöver drauf. Kartons können zur Tarnung zweckentfremdet werden, mit Chaff-Grenades lassen sich Überwachungs-

kameras verwirren und leer geschossene Magazine sind bestens dazu geeignet, falsche Fährten zu legen. Lauft ihr dennoch Gefahr, ertappt zu werden, kommt der neue Ego-Modus zum Zuge, mit dem ihr aus der First-Person-Perspektive selbst gepanzerte Feinde neutralisieren könnt. Aber Vorsicht: Da herumliegende Körper äußerst verdächtig wirken, solltet ihr kampfunfähige Bösewichte über Bord werfen oder verstecken. Kommt

es zum offenen Gefecht, ist nicht nur Waffengewalt, sondern auch Köpfchen gefragt. An fast jeder Stelle im Spiel lässt sich die interaktive Umwelt gegen eure Feinde einsetzen. Berstende Heizungsrohre und explodierende Feuerlöscher schaffen euch nicht nur lästige Verfolger vom Hals, sondern sparen auch Munition. Im Laufe der anhand von umfangreichen Zwischensequenzen erzählten Geschichte werdet ihr aber noch vor andere



■ Bei Metal Gear Solid 2 ist Vorsicht oberstes Gebot. Achtet darauf, keine verräterischen Blutspuren zu hinterlassen, denn sonst kommen euch die Terroristen auf die Schliche.

i Drei Köpfe – eine Meinung:



■ **RALPH:** *Metal Gear Solid 2* konnte mich voll überzeugen. Besonders die Bonusfeatures haben es mir angetan. Meine hohen Erwartungen wurden erfüllt, *Metal Gear Solid 2* gilt bereits jetzt zu Recht als eines der besten Spiele aller Zeiten.



■ **UWE:** Sehr gute Grafik, tolle Effekte und nicht zuletzt die spannende Hintergrundgeschichte haben mich vom ersten Moment an in ihren Bann gezogen. *Metal Gear* rulez!



■ **PAUL:** Die sehr hoch gesteckten Erwartungen, welche ich nicht zuletzt wegen des Presse- und Marketing-Hypes hatte, wurden in keinsten Weise enttäuscht. Mit *Metal Gear Solid 2* hat Hideo Kojima seinen Traum von einem interaktiven Film verwirklicht. Hut ab!

ten



■ FAMAS-RIFLE

FAMAS steht für Fusil Automatique, Manufacture d'Arms de St. Etienne. Das Sturmgewehr wird von der Firma Giat hergestellt und dient in der französischen Armee als Standard-Waffe. Das Magazin ist hinter dem Abzug angebracht, was der FAMAS den Ruf als hässlichstes Gewehr der Welt eingebracht hat. Trotz ihres Aussehens überzeugt die FAMAS durch beeindruckende Leistung und ist im Kampf gegen mehrere Gegner ein wertvoller Verbündeter.



■ AKS-74U RIFLE

Das Nachfolgemodell der 223 Kalashnikov wird im Normalfall von Fallschirmtruppen benutzt. Das durchschlagskräftige Gewehr verbindet hohe Feuerkraft mit leichter Bedienung und fast unverwundlicher Technik. Solltet ihr bei *MGS 2* Probleme mit gepanzerten Gegnern haben, könnt ihr auf den zusätzlichen Granatwerfer zurückgreifen und eure Feinde vom Bildschirm blasen.



■ Wenn ihr als Bombenentschärfer unterwegs seid, leistet euch dieses Kühlspray einige wertvolle Dienste.



■ Mithilfe der Chaff-Grenades lassen sich Überwachungskameras – zumindest für einen kurzen Zeitraum – blenden.

Herausforderungen gestellt: Zahlreiche Mini-Missionen wie das Entschärfen von Sprengsätzen oder Lauschangriffe mithilfe eines Mikrofons lockern den Agenten-Alltag angenehm auf. Dringt ihr in neue Bereiche des umfangreichen Spielareals vor, stellen sich

euch fantasievolle Zwischengegner in den Weg, denen nur mit der richtigen Taktik beizukommen ist. Interessanterweise lassen sich auch diese dicken Brocken mit der Betäubungspistole ausschalten, wodurch es möglich ist, das gesamte Spiel zu meistern, ohne auch nur einen einzigen Feind töten zu müssen.

DIE GROSSEN DREI

George Lucas hat einmal gesagt: „Die besten Spezial-Effekte sind die, die man nicht sieht.“ Ob sich Hideo Kojima diesen Spruch zu Herzen genommen hat, ist nicht bekannt – Tatsache ist aber, dass die Umwelteffekte in *MGS 2* fast schon zu realistisch wirken. Wenn ihr durch die beschlagene Brille eures Helden in die dunkle Umgebung starrt, könnt ihr

das Kondenswasser im Inneren des Sichtschutzes nahezu fühlen. Ähnlich verhält es sich mit Wassertropfen, die so realistisch an euren Gläsern herunterrinnen, dass man versucht ist, sie mit den Händen fortzuwischen. Hinter dieser Pracht braucht sich der Rest der von Yoji Shinkawa entworfenen Optik keinesfalls zu verstecken. Mithilfe großflächiger Texturen und einer geschickten Farbwahl transportiert *MGS 2* die kalte, metallische Atmosphäre der gefährlichen Einsatzgebiete direkt in euer kuscheliges Wohnzimmer. Sämtliche Feinde wurden bis zur kleinsten Uniformfalte ihren realen Vorbildern nachempfunden. Die Umsetzung der physikalischen Gesetze ist ebenfalls sehr gut gelungen. Wer sich die Zeit nimmt, seine virtuelle

Umwelt aufmerksam zu beobachten, wird feststellen, dass Kojima in *MGS 2* Dinge verwirklicht hat, die es laut eigener Aussage „in anderen Spielen noch nicht gegeben hat“. Flaschen oder Früchte zerbersten nach Beschuss physikalisch korrekt in tausend Stücke, Wind beeinflusst die Flugbahn eurer Geschosse und kleine Pfützen verwandeln sich nach einiger Zeit in mächtige Sturzbäche. Getroffene Gegner sinken langsam in sich zusammen und bilden echte Hindernisse für den Agenten. Jede eurer Bewegungen wird von einem passenden Soundeffekt begleitet. Scheppernde Kochtöpfe, knirschende Glasscherben und klackernde Schritgeräusche verstärken die Atmosphäre des interaktiven Agenten-Thrillers. Um seinem Meisterwerk die passende Soundkulisse zu verleihen, engagierte Kojima keinen Geringeren als den Hollywood-Komponisten Harry Gregson Williams, der schon *The Rock* und *Enemy of the State* mit nervenaufreibender Musik versehen hat. Je nach Situation passt sich die Musik dem Spielgeschehen an. Schleicht ihr vorsichtig durch unbekanntes Terrain, ist der Score leise und dezent, um bei plötzlichen Schusswechseln zu bombastischen Actionfilm-Hymnen anzuschwellen.



„Es gab viele Dinge, die wir tun wollten, aber nicht tun konnten.“

Interview mit Metal-Gear-Erfinder Hideo Kojima

Im Zuge des *Metal Gear Solid 2*-Europastarts hatten wir Gelegenheit, dem Meister ein paar Fragen zu stellen.



PSG: Was war der Grund, einen neuen spielbaren Charakter in die *Metal Gear*-Serie einzuführen?

HIDEO KOJIMA: In der Lage zu sein, Snake aus einer ungewohnten Perspektive zu beobachten, ermöglicht es dem Spieler, zu sehen, wie cool Snake wirklich ist.

PSG: Sind Sie mit dem Erfolg von *MGS 2* in Japan und den USA zufrieden?

HIDEO KOJIMA: Ich bin sehr erfreut darüber, wie erfolgreich *Metal Gear Solid 2* in den USA und Japan ist, ich hoffe, dass dem Spiel in Europa ein ähnlicher Erfolg zuteil werden wird.

PSG: Wie war die Arbeit mit Harry Gregson Williams?

HIDEO KOJIMA: Ich habe leider nicht unmittelbar mit Harry zusammenarbeiten können. Das Sound-Team kommunizierte per E-Mail mit ihm. Wir haben versucht, die Anweisungen von unserer Seite so gering wie möglich zu halten, damit Harry so frei wie möglich komponieren konnte. Wir wollten, dass es Harrys Musik war und nicht unsere. Es war ein Vergnügen, mit ihm zu arbeiten.

PSG: Wenn Sie mehr Zeit für die Arbeit an *MGS 2* gehabt hätten, wäre dann ein noch besseres Spiel dabei herausgekommen?

HIDEO KOJIMA: Hätten wir mehr Zeit zur Verfügung, würden wir auch länger an einem Spiel arbeiten. Es ist wie mit einem Gemälde, du kannst nicht ewig daran arbeiten. Wichtig ist, dass man innerhalb eines vorgegebenen Zeitrahmens fertig wird.

PSG: Waren Sie in der Lage, alle Ihre Ideen in *Metal Gear Solid 2* zu verwirklichen?

HIDEO KOJIMA: Es gab Dinge, die wir tun wollten, aber nicht tun konnten. Wir Spiele-Entwickler sind sehr ehrgeizig. Es wird immer Ideen geben, die wir nicht in ein Spiel einbauen können, egal wie leistungsfähig eine Konsole auch ist.

PSG: Wir danken Ihnen für dieses Interview!

MISSION ACCOMPLISHED

Mit *Metal Gear Solid 2* ist Hideo Kojima seinem Ziel, einen interaktiven Film zu erschaffen, ein ganzes Stück näher gekommen. Die trickreiche Story wird von den teilweise in Dolby Digital codierten Zwischensequenzen vorangetrieben und lässt dem Spieler ein ums andere Mal den Unterkiefer herunterklappen -

Sozialkritik und philosophische Aussagen inklusive. Aber Vorsicht: Wer sich einmal auf Kojimas MGS-Universum eingelassen hat, wird das Joypad erst dann wieder aus der Hand legen, wenn auch das letzte Geheimnis gelüftet ist. Damit es nicht beim einmaligen Durchspielen bleibt, spendierte Konami der deutschen Fassung einige exklusive Zusatz-

features. Je nach euren Vorlieben könnt ihr zum Beispiel den Action-Anteil selbst bestimmen oder den Schwierigkeitsgrad anhand eures Ranges aus dem Vorgänger bestimmen. Zusätzlich gibt es noch zwei neue Spielmodi, in denen ihr gegen die Endgegner antreten könnt oder euch einer extremen Herausforderung stellen müsst. Des Weiteren befindet

sich noch eine Bonus-DVD in der aufwendigen Spielschachtel, die alle wichtigen Informationen zur Produktion von *MGS 2* enthält.

Henry Ernst



■ Wo Solid Snake hinschießt, wächst so schnell kein Gras mehr. Diese schmerzhaft Erfahrung müssen auch die garstigen Ninja-Kämpfer machen.

„Ein Meilenstein der Videospielgeschichte!“

Metal Gear Solid 2 hat die hoch gesteckten Erwartungen mehr als erfüllt. Fantastische Grafik, tolle Effekte und nicht zuletzt die geniale Hintergrundgeschichte lassen den Zocker aus dem Staunen gar nicht mehr herauskommen. Zusammen mit der hohen Detailfülle und der wirklich bombastischen Musik erwartet euch ein Spielerlebnis, das zurzeit seinesgleichen sucht. Kleinere Patzer wie die etwas hölzernen wirkenden Animationen und die vielen Zwischensequenzen fallen spielerisch nicht weiter ins Gewicht. Jeder, der auch nur im Entferntesten etwas mit intelligenter Videospielunterhaltung anfangen kann, sollte sich *Metal Gear Solid 2* zulegen.



Henry Ernst

METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

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

Spieler: 1
Genre: Action-Adventure
Termin: 8. März
Preis: Ca. € 59,-
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./engl.
Entwickler: Konami
Hersteller: Konami
Internet: www.konami.com
USK-Freigabe: Ab 16 Jahren

GRAFIK

91%

SOUND

90%

SPIELSPASS

93%

„Um es mit einem Wort zu sagen: grandios!“

Handy-Power!

Für Dein Handy, oder als Überraschung für Deine Freunde!

Top Klingeltöne

- Charts:**
- 15502 Atomic Kitten - Element Flame
 - 15503 Barode Brothers/Flute
 - 15505 Brothers keeping/Adriano
 - 15507 Brandy/Another Day in Paradise
 - 15508 Enya/Only Time
 - 15509 Daddy DJ/Daddy DJ
 - 15511 Crazytown/Butterfly
 - 15509 Hermes House B/County Roads
 - 15513 Dante-Thomson/Miss California
 - 15514 Depeche Mode/Dream On
 - 15515 Destiny's Child/Survivor
 - 15512 King Africa/La Bomba
 - 15552 Alicia Keys/Fallin'
 - 15520 Eminem/Stan
 - 15554 Akcazar/Crying at the Discotheque
 - 15525 Christine Aguilera/Lik Me, Mya/Pink
 - 15556 Alien Ant Farm/Smooth Criminal
 - 15528 R.Kelly/Fiesta
 - 15531 Nelly/E.I.
 - 15526 Limp Bizkit/Rollin'
 - 15511 Kai Tracid/Too many
 - 15534 OPM/Heaven is a Halpape
 - 15501 A. Teens/UpSide down
 - 15537 Wyoff Jean/Perfect Gentleman
 - 15557 Fettes Brot/Schwule Mädchen
 - 15559 Mary J. Blige/Family Affair
 - 15541 Shaggy/It wasn't me
 - 15542 Shaggy/Angel
 - 15543 Sylvester/Sin
 - 15504 ATB/Let's go
 - 15506 Eve feat. Gwen/Let me blow ya mind
 - 15561 Linkin Park/In the End
 - 15562 Jeanequin/How it's got to be
 - 15563 Die Prinzen/Deutschland
 - 15564 O-Town/All or nothing
 - 15525 Blake and Jones/DUS
 - 15520 Roger Sanchez/Another change
- Verschiedenes:**
- 15570 Amerikanische Nationalhymne
 - 15547 Atomikclitter/Whole again
 - 15548 Balloon/Technorock
 - 15549 Bartz/On the move
 - 15551 d121/21 Shit on you
 - 15563 DJ One Finger/Housefucker
 - 15568 Westlife/When you're looking like that
 - 15513 Kool Savat/Haus&Boot
 - 15508 Flying Steps/Breaking it down
 - 15577 Prezoso/Rock the Discotheque
 - 15565 Marusha/Over the Rainbow
 - 15555 Europe/The final Countdown
 - 15557 Falboy Slim/Star69
 - 15555 Dance Nation/Sunshine
 - 15562 Jennifer Lopez/Play
 - 15566 M.Mittermeier/Kumba Jo
 - 15568 Limp Bizkit/My way
 - 15570 Modern Talking/Win the race
 - 15571 MS Jackson/Outcast
 - 15575 Paul van Dyk/We are alive
 - 15539 Safri Duo/Played a Live
 - 15581 Linkin Park/Crawling
 - 15584 Scooter/Posse
 - 15585 Solaplanet/Lieb ficken
 - 15566 Oil P/Girl you know it's true
 - 15586 Unde Kracker/Follow me
 - 15587 Usher/I remind me
 - 15588 Verna/Ich liebe Deutschland
 - 15589 Westlife/Uptowngirl
 - 15516 M.O.P./Ante up
 - 15567 Alizee/Moi...Lolita
 - 15517 Ride with me
 - 15530 Graig David/Walking away
 - 15518 Phil Fuldner/Miami Pop
 - 15532 Snoop Dogg/Same
 - 15569 Nelly Furtado/Turn off the Light
 - 15521 Safri Duo/Samba-Adagio
 - 15514 Lil Kim I Phil C/In the Air tonight



Hol dir die volle Power auf dein Handy!

- Soundtrax:**
- 15091 Adams Familie
 - 15092 Akte X
 - 15093 The bright side of life
 - 15094 Axel F.
 - 15095 Bonanza
 - 15096 Das A-Team
 - 15097 Don't cry for me Argentina
 - 15098 Finsternis
 - 15099 Gute Zeiten, Schlechte Zeiten
 - 15100 Indiana Jones
 - 15101 Ghostbusters
 - 15102 Maria Maria
 - 15103 Mission Impossible
 - 15104 Muppets
 - 15105 Knight Rider
 - 15106 Lindenstrasse
 - 15107 Pippi Langstrumpf
 - 15108 Raumschiff Enterprise
 - 15109 Raumschiff Voyager
 - 15110 Sendung mit der Maus
 - 15111 Simpsons
 - 15112 Versuchs mal mit Gemüchlichkeit
 - 15113 Wer hat an der Uhr gedreht
 - 15114 Beverly Hills 90210
 - 15115 Star Wars
 - 15116 Spiel mir das Lied vom Tod
 - 15117 Pink Panther
 - 15118 Eine Insel mit 2 Bergen
 - 15119 Schnellste Maus von Mexico

Bestell - Hotline 01908 662687

Katalog per Faxabruf 01805 55299 (24Pf/Min)

Bestell-Hotline: 0900 51 51 68 (28,16ATS/Min)

Bestell-Hotline: 0901 59 99 98 (4,23SFR/Min)

Bestell-Hotline anrufen, Handy und Bestellnummer angeben und in wenigen Sekunden kommt Deine Bestellung per SMS auf Dein Handy oder zu einer Nummer deiner Wahl. Klingeltöne FÜR ALLE HANDYTYPEN mit Toneditor z.B. Nokia, Sagem, Motorola, Siemens, Alcatel, Sony, Panasonic, Ericsson, usw.

Top Logos

INTEL INSIDE 34017	IDIOT OUTSIDE 39520	32030	42505
31002	34503	37511	31027
PERCE! 41502	42004	41501	31028
31004	37503	37504	41005
37011	31014	38004	31030
42002	31015	42512	34001
33512	34004	41539	37514
ja ja 31008	37002	39017	41521
G...Punkt 34019	40000	31026	38013

Top Logos

31002	34503	37511	31027
PERCE! 41502	42004	41501	31028
31004	37503	37504	41005
37011	31014	38004	31030
42002	31015	42512	34001
33512	34004	41539	37514
ja ja 31008	37002	39017	41521
G...Punkt 34019	40000	31026	38013

Top Logos

31002	34503	37511	31027
PERCE! 41502	42004	41501	31028
31004	37503	37504	41005
37011	31014	38004	31030
42002	31015	42512	34001
33512	34004	41539	37514
ja ja 31008	37002	39017	41521
G...Punkt 34019	40000	31026	38013

Top Logos

31002	34503	37511	31027
PERCE! 41502	42004	41501	31028
31004	37503	37504	41005
37011	31014	38004	31030
42002	31015	42512	34001
33512	34004	41539	37514
ja ja 31008	37002	39017	41521
G...Punkt 34019	40000	31026	38013

Top Logos

31002	34503	37511	31027
PERCE! 41502	42004	41501	31028
31004	37503	37504	41005
37011	31014	38004	31030
42002	31015	42512	34001
33512	34004	41539	37514
ja ja 31008	37002	39017	41521
G...Punkt 34019	40000	31026	38013

Top Logos

31002	34503	37511	31027
PERCE! 41502	42004	41501	31028
31004	37503	37504	41005
37011	31014	38004	31030
42002	31015	42512	34001
33512	34004	41539	37514
ja ja 31008	37002	39017	41521
G...Punkt 34019	40000	31026	38013

Top Logos

31002	34503	37511	31027
PERCE! 41502	42004	41501	31028
31004	37503	37504	41005
37011	31014	38004	31030
42002	31015	42512	34001
33512	34004	41539	37514
ja ja 31008	37002	39017	41521
G...Punkt 34019	40000	31026	38013

Top Logos

31002	34503	37511	31027
PERCE! 41502	42004	41501	31028
31004	37503	37504	41005
37011	31014	38004	31030
42002	31015	42512	34001
33512	34004	41539	37514
ja ja 31008	37002	39017	41521
G...Punkt 34019	40000	31026	38013

Top Logos

31002	34503	37511	31027
PERCE! 41502	42004	41501	31028
31004	37503	37504	41005
37011	31014	38004	31030
42002	31015	42512	34001
33512	34004	41539	37514
ja ja 31008	37002	39017	41521
G...Punkt 34019	40000	31026	38013

Top Logos

31002	34503	37511	31027
PERCE! 41502	42004	41501	31028
31004	37503	37504	41005
37011	31014	38004	31030
42002	31015	42512	34001
33512	34004	41539	37514
ja ja 31008	37002	39017	41521
G...Punkt 34019	40000	31026	38013

Top Logos

31002	34503	37511	31027
PERCE! 41502	42004	41501	31028
31004	37503	37504	41005
37011	31014	38004	31030
42002	31015	42512	34001
33512	34004	41539	37514
ja ja 31008	37002	39017	41521
G...Punkt 34019	40000	31026	38013

Top Logos

31002	34503	37511	31027
PERCE! 41502	42004	41501	31028
31004	37503	37504	41005
37011	31014	38004	31030
42002	31015	42512	34001
33512	34004	41539	37514
ja ja 31008	37002	39017	41521
G...Punkt 34019	40000	31026	38013

Top Logos

31002	34503	37511	31027
PERCE! 41502	42004	41501	31028
31004	37503	37504	41005
37011	31014	38004	31030
42002	31015	42512	34001
33512	34004	41539	37514
ja ja 31008	37002	39017	41521
G...Punkt 34019	40000	31026	38013

Top Logos

31002	34503	37511	31027
PERCE! 41502	42004	41501	31028
31004	37503	37504	41005
37011	31014	38004	31030
42002	31015	42512	34001
33512	34004	41539	37514
ja ja 31008	37002	39017	41521
G...Punkt 34019	40000	31026	38013

Top Logos

31002	34503	37511	31027
PERCE! 41502	42004	41501	31028
31004	37503	37504	41005
37011	31014	38004	31030
42002	31015	42512	34001
33512	34004	41539	37514
ja ja 31008	37002	39017	41521
G...Punkt 34019	40000	31026	38013

Top Logos

31002	34503	37511	31027
PERCE! 41502	42004	41501	31028
31004	37503	37504	41005
37011	31014	38004	31030
42002	31015	42512	34001
33512	34004	41539	37514
ja ja 31008	37002	39017	41521
G...Punkt 34019	40000	31026	38013

Top Logos

31002	34503	37511	31027
PERCE! 41502	42004	41501	31028
31004	37503	37504	41005
37011	31014	38004	31030
42002	31015	42512	34001
33512	34004	41539	37514
ja ja 31008	37002	39017	41521
G...Punkt 34019	40000	31026	38013

Top Logos

31002	34503	37511	31027
PERCE! 41502	42004	41501	31028
31004	37503	37504	41005
37011	31014	38004	31030
42002	31015	42512	34001
33512	34004	41539	37514
ja ja 31008	37002	39017	41521
G...Punkt 34019	40000	31026	38013

Top Logos

31002	34503	37511	31027
PERCE! 41502	42004	41501	31028
31004	37503	37504	41005
37011	31014	38004	31030
42002	31015	42512	34001
33512	34004	41539	37514
ja ja 31008	37002	39017	4152



■ In den Städten kann eingekauft werden. Außerdem haben viele eurer Missionen hier ihren Ursprung, da sich die Bewohner oftmals Hilfe suchend an euch wenden.



■ Die Flugpassagen machen richtig Spaß. Allein der harsche Schwierigkeitsgrad könnte euch manchmal verzweifeln lassen, aber mit etwas Übung sind alle Abschnitte zu schaffen.

Drakan: The Ancients' Gates

Bei dem Namen Drakan werden PC-Zocker hellhörig. Schließlich konnte der erste Teil vor etwa anderthalb Jahren dem Action-Adventure-Genre neue Impulse geben.



■ Dieser Baum führt euch zu einem Geheimnis, das zur Lösung einer eurer ersten Missionen notwendig ist.



■ Vorsicht! Manche der Fässer bergen explosiven Inhalt und detonieren, wenn ihr sie zerschlagen wollt.

■ Obwohl das neue Drakan auf der PS2 nicht mit einer „2“ im Titel aufwartet, handelt es sich dennoch um den Nachfolger des PC-Fantasy-Spektakels. Konsoleros haben Grund zur Freude, denn diese Episode erscheint exklusiv auf Sonys schwarzem Flaggschiff. Erneut schlüpft ihr dabei in die Rolle der tapferen Heldin Rynn, deren treuer Begleiter Arokh eine entscheidende Rolle spielt. Grob ein Viertel des Spiels verbringt ihr nämlich auf dem Rücken des mächtigen Drachen und seid in der Lage, seine zerstörerischen „Dragon Weapons“ einzusetzen. Die restliche Spielzeit schaut ihr der äußerst attraktiven Rynn über die Schulter, während ihr euch – ähnlich wie bei anderen Action-Adventures – zu Fuß, kämpfend und rätselnd durch weitläufige Areale bewegt.

FINSTERE MÄCHTE GREIFEN AN

Eine große Fantasy-Welt wird von außerirdischen Aggressoren, den Desert Lords, angegriffen und ein-



Film und Spiel: Dragonheart

■ 1996 war das Jahr des Kinohits *Dragonheart*. Ganz ähnlich wie bei *Drakan* schweißt das Schicksal die beiden Hauptdarsteller Draco (ein etwa 8 Meter hohes und 17 Meter langes Prachtexemplar von einem Drachen) und Bowen (Dennis Quaid) zusammen. Die Industrial-Light&Magic-Mitarbeiter, die seinerzeit für die Realisierung der Spezialeffekte zuständig waren, bewiesen bereits mit den lebendig gewordenen Dinos aus *Jurassic Park* ihr Können.





Wer ist Arokh?

■ Bei dem mächtigen Gefährten Rynns handelt es sich offensichtlich um einen so genannten Western Dragon. Die Hauptmerkmale sind: kräftiger, langer Körper, geschuppte Haut, vier starke Beine, zwei fledermausartige Flügel, keilförmiger Kopf und langer Hals. Gewöhnlich haben Western Dragons die Fähigkeit, Feuer zu speien. Von manchen Gattungen dieser Spezies wurde bekannt, dass sie ihre Gestalt verändern können. Andere haben die Begabung, ihre Hautfarbe wie ein Chamäleon der Umgebung anzupassen. Angeblich fressen sie nur einmal pro Monat ein Schaf oder einen Ochsen oder sogar einen Menschen (die Mythen sagen, dass sie Jungfrauen bevorzugen). Die Färbung der Schuppen kann einfarbig oder bunt sein, je nachdem, aus welcher Brut der Drache abstammt.



genommen. Die einzige Chance, die unheilige Brut von dem Planeten zu vertreiben, besteht in einer Allianz mit den fast vergessenen „Dragons of the Order“. Euer Auftrag ist somit klar: Findet den mächtigen Drachenorden, um die Aggressoren zu vernichten! Euer Weg führt euch durch eine mystische Welt, die dreimal so groß ist wie bei dem PC-Abenteuer und sich in fünf unterschiedliche Landschaftstypen gliedert. Majestätische Berglandschaften, gefährliche Sümpfe, entlegene Wüsten, Inseln im Meer und sogar arktische Gebiete werdet ihr auf eurer Reise erkunden. Immer griffbereit solltet ihr eine der zahlreichen Hieb- und Stichwaffen haben, die ihr im Laufe des Abenteuers ergattern könnt. Daneben sind Pfeil und Bogen wichtig, um eure Gegner auch aus der Entfernung erledigen zu können. Eingesetzt werden die Waffen mit dem Viereck-Knopf, wobei ihr mit R2 eine praktische „Lock-on-Funktion“ aktivieren könnt. Diese nützliche Hilfe funktioniert ganz ähnlich wie bei *Zelda* auf dem Nintendo

64 und ermöglicht heftige Ausweichmanöver, ohne den Gegner aus dem Visier zu verlieren. Bei den dramatischen Kämpfen werdet ihr von den finsternen



■ Die atmosphärische Story wird in Spielgrafik weitererzählt. Die Synchronisation ist dabei in Deutsch (inklusive der Untertitel) und sehr gut gelungen.

Anhängern der Desert Lords, darunter Orks, Ghoule oder Trolle, bekriegt. Habt ihr genug vom Metzeln, erholt ihr euch in einem der Städtchen

und besorgt euch aus einer Auswahl von über 80 Items neue Waffen oder Rüstungen. Zusätzlich seid ihr in der Lage, zwölf unterschiedliche magi-



■ Einige Elemente bei Drakan erinnern an Tomb Raider. Allerdings ist die Steuerung leichter zu handhaben als bei den Abenteuern der knackigen Cyber-Archäologin, was besonders bei Sprungpassagen deutlich wird.



■ Die Desert Lords verfügen über furchteinflößende Zauberkräfte. Außerdem haben sie eine Menge finsterner Schergen auf ihrer Seite.



■ In düsteren Höhlen haben sich die furchterlichsten Kreaturen verkrochen. Aber eine stolze Drachenreiterin kennt natürlich keine Angst und wehrt sich mit allen Mitteln.

sche Sprüche zu erlernen, um euren Gegnern den Gar aus zu machen. Des Weiteren bekommt ihr durch stetiges Kämpfen Erfahrungspunkte gutgeschrieben, die ihr auf die Fähigkeiten Nahkampf, Bogenschießen und Magie verteilen könnt.

DIE GEFÄHRTEN

Die eingangs erwähnten Flugszenen sind auf jeden Fall ein Highlight von *Drakan*. Auf Arokhs Rücken erkundet ihr völlig frei große Gebiete und versengt feindlich gesinnte Drachen mit dem feurigen Atem eures schuppigen Gefährten. Hier spielt die Grafik-Engine ihre Trümpfe aus und liefert euch ein herrliches Effektspektakel. Stellenweise werden Videospieleveteranen an die geniale *Panzer Dragoon*-Serie auf Sega



■ Wenn die Situation zu brenzlich wird, könnt ihr mit einem eleganten Seitwärtssalto aus der Gefahrenzone flüchten.



■ Da bekommt wohl jemand mächtig heiße Füße ... Die Kämpfe laufen in der Regel sehr schnell ab, da Treffer viel Energie kosten.

Saturn in den späten 90er-Jahren erinnert. Die Grafik ist, sowohl bei Boden- als auch bei Lufteinsätzen, komplett echtzeitberechnet und läuft mit 30 Bildern pro Sekunde. Von derben Ruckeleinlagen werdet ihr weitestgehend verschont, allerdings versperrt die eine

oder andere Nebelwand den Blick auf ferne Levelabschnitte. Rynn und Arokh bestehen aus 4.000 bis 5.000 Polygonen und sind akkurat animiert worden. Übrigens haben viele der Gegner eine ähnlich hohe Anzahl an Polygonen spendiert bekommen, was in Verbindung mit der detaillierten Umgebungsgrafik für eine beeindruckende Optik sorgt. Die Steuerung funktioniert bei *Drakan* sehr gut, besonders Sprungpassagen gehen leicht von der Hand. Waffen-Combos, die durch das Steuerkreuz ausgelöst werden, sind schnell erlernt und mit dem rechten Analogstick könnt ihr euch umschauen, wenn ihr einmal den Überblick verliert. Aufgrund der sehr guten automatischen Kamera ist dies aber höchst selten notwendig. *Drakan: The Ancients' Gates* hat sich seine Hit-Auszeichnung redlich verdient. Tolle Landschaftsoptik, eindrucksvolle Lichteffekte

sowie ein mehr als anständiger Umfang und nicht zuletzt ein ausgewogenes Spieldesign sollten euch dazu veranlassen, den Erscheinungstermin im März rot in eurem Kalender zu markieren.

Uwe Hönig



■ Oftmals lohnt es sich, eure Gegner von hinten anzugreifen. Die Lichtstreifen bedeuten übrigens, dass euer „Lock-on-System“ aktiviert ist.



■ Die Umgebungsoptik sieht klasse aus und ihr werdet regelrecht in die magische Welt Drakans eingesaugt. Insgesamt fünf unterschiedliche Landschaftstypen hat das Spiel zu bieten und manche Areale verfügen über gigantische Ausmaße.

„Taucht in eine atmosphärische Fantasy-Welt ab!“

Der tolle Gameplay-Mix mit den Drachenflugeinlagen ist super gelungen. Hauptsächlich seid ihr aber zu Fuß unterwegs, was durch die gute Steuerung, die lediglich ein wenig überladen ist, wunderbar von der Hand geht. Besonders angetan hat es mir die Fantasy-Atmosphäre während des Abenteuers. Ihr versinkt regelrecht in der grafisch imposanten Welt mit ihren zahlreichen furchteinflößenden Monstern. Von Flimmereinlagen werdet ihr weitgehend verschont und die deutsche Synchronisation ist perfekt. Action-Adventure-Fans müssen einfach zugreifen.



Uwe Hönig

DRAKAN: THE ANCIENTS' GATES

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

Spieler: 1
Genre: Action-Adventure
Termin: 27. März
Preis: € 59,95
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Surreal Software
Hersteller: Sony
Internet: www.scee.com
USK-Freigabe: Ab 12 Jahren

GRAFIK
84%

SOUND
86%

SPIELSPASS

85%

„Fantasy-Fans dürfen sich *Drakan* auf keinen Fall entgehen lassen!“

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!**





■ Obwohl diese Dobermänner Furcht einflößend aussehen, stellen sie keine wirkliche Bedrohung für den Schattenkrieger dar.



■ Mit der heiligen Nephilim-Klinge könnt ihr euren seelenlosen Widersachern im wahrsten Sinne des Wortes einen Scheitel ziehen.

Shadow Man 2econd Coming

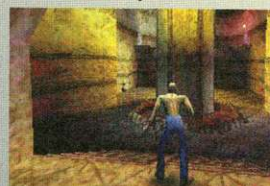
Lasst euch von Acclaims
Voodoo-Krieger in die geheimnisvollen Welten des Lebens nach dem Tode entführen.

■ Mike LeRoi hat Pech. Nachdem eine finstere Intrige ihn zum Voodoo-Sklaven der uralten Priesterin Nettie machte, ist er der alten Vettel auf Ge-
deih und Verderb ausgeliefert. Mithilfe der in seine Brust gebrannten Schattenmaske kann er zwischen den Reichen der Lebenden und der Toten wandeln. Während Mike tagsüber als Barbesitzer seinen Geschäft-



Der Vorgänger: Shadow Man (1999)

■ Im Gegensatz zu den gelungenen N64- und Dreamcast-Versionen von *Shadow Man* war das erste Abenteuer des Schattenkämpfers auf der PSone alles andere als ein Glanzstück. Der enorme Technik-Hunger des Action-Adventures trieb die betagte 32-Bit-Hardware an ihre Grenzen und erstickte jeden Spielspaß im Keim. Ruckelnde Optik, wabernde Texturen und nicht zuletzt die völlig verhunzte Steuerung markieren nicht gerade einen Höhepunkt in Mike LeRois Karriere. Glücklicherweise ist es Acclaim gelungen, *Shadow Mans* PS2-Premiere deutlich gekonnter in Szene zu setzen.





■ Wenn ein neuer Tag anbricht, verwandelt sich der klapprige Voodoo-Krieger in den muskelstrotzenden Barbesitzer Mike LeRoi.



■ Wie sich anhand dieses Bildes eindeutig erkennen lässt, hat Shadow Man sein Haltbarkeitsdatum schon lange überschritten.

ten nachgeht, zeigt er nach Einbruch der Dunkelheit sein wahres Gesicht. Die verfluchte Maske auf seiner Brust verwandelt ihn dann in das blutverschmierte Zerrbild eines Menschen, den Shadow Man. Als Wanderer zwischen den Welten muss unser tragischer Held nicht nur die finsternen Grigori von ihren unheiligen Plänen abhalten, sondern auch einen uralten Dämon in seine Schranken weisen.

TEUFLISCHE GEFAHREN

Shadow Mans zweiter Konsolenauftritt wird komplett aus der Third-Person-Perspektive dargestellt. In Gestalt von Mike/Shadow Man rennt, hüpf und schwimmt ihr durch die fa-

cettenreiche Welten und stellt euch den Grigori in den Weg. Die umfangreiche Reise führt euch nicht nur in das Reich der Toten, sondern auch an dämonenverseuchte Schauplätze auf der ganzen Welt.

Von den heißen Straßen New Orleans über die grünen Inseln Irlands bis in die verschneite Einöde Russlands besucht ihr insgesamt fünf riesige Schauplätze. Zusätzlich zu knackigen Verschiebe- und Kombinationsrätseln lauern natürlich jede Menge clevere Feinde auf Mike/Shadow Man. Modrige Zombies, schleimige Ghoule und geifernde Dämonen gieren danach, ihre Klauen in das Fleisch eures Helden zu schlagen. Natürlich steht Mike diesen höllischen Horden nicht wehrlos gegenüber. Verheerende Zaubersprüche, Voodoo-Waffen und jede Menge gängige Argumentationsverstärker (Schrotflinte, Maschinenge- wehr, Granatwerfer) helfen

euch dabei, die schleimige Brut zu vernichten. Mithilfe des ausgeklügelten Zielsystems und der durchdachten Steuerung könnt ihr selbst mehrere Gegner mühelos im Zaum halten. Für besonderen Spaß sorgt übrigens das gut versteckte Nephilim-Schwert, mit dem ihr selbst den abgebrühtesten Dämonen blitzschnell das Fell über die Ohren ziehen könnt.

HÖLLISCHE EFFEKTE

Von der technischen Seite gibt sich der Schattenkämpfer sehr solide. Obwohl die ausladenden Levels nicht gerade vor knackigen Texturen strotzen, ziehen die Örtlichkeiten größtenteils ruckelfrei und mit 30 Bildern pro Sekunde über die Mattscheibe. Was der Grafik an Texturvielfalt fehlt, wird durch die beeindruckenden Spezialeffekte wettgemacht. Nebel und Echtzeit-Lichteffekte verbreiten morbide Stimmung, während bei Explosionen und Endgegnergefechten im wahrsten Sinne die Post abgeht. Leider hätte die Kameraführung genau wie die etwas hakigen Animationen ein wenig mehr Feintuning vertragen. Ein besonderes Lob geht an den wirklich gelungenen Soundtrack. Bombastische Orchester-Arrangements und

die gelungene Synchronisation tragen einen großen Anteil zur Atmosphäre von Acclams Horror-Abenteuer bei.

Henry Ernst

„Gelungener Gruselspaß mit solider Technik“

Shadow Mans PS2-Debüt lässt sich im Großen und Ganzen als gelungen bezeichnen. Obwohl die Technik nicht mit Genre-Primus *Soul Reaver 2* mithalten kann, bieten Mike LeRoi und seine Spießgesellen gepflegten Gruselspaß mit ansprechender Optik. Die teilweise rucklige Kameraführung und die etwas eigenartigen Animationen des Helden sorgen zwar für Abzug in der Techniknote, fallen aber spielerisch nicht ins Gewicht. Durch den großen Umfang und die zynischen Sprüche des Protagonisten ist für ausreichend Dauermotivation gesorgt. Action-Adventure-Freunde und Grusel-Freaks schlagen bedenkenlos zu.



Henry Ernst



■ Muskelbepackt und schwer bewaffnet stellt sich Mike LeRoi seinen untoten Widersachern entgegen.



■ In der Welt der Schatten verfügt Mike über zusätzliche Talente und aufgebohrte Waffen.



■ Mithilfe der automatischen Zielerfassung ist es kein Problem, eure Feinde aufs Korn zu nehmen.

SHADOW MAN 2 SECOND COMING

☐ CD	☒ DVD	☐ Lenkrad
☒ Analog	☒ Dual Shock	☐ Tastatur
☒ Maus	☐ Lightgun	
Spieler: 1		
Genre: Action-Adventure		
Termin: 1. März		
Preis: € 60,-		
Schwierigkeitsgrad: Mittel		
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.		
Entwickler: Acclaim		
Hersteller: Acclaim		
Internet: www.acclaim.com		
USK-Freigabe: Ab 16/18 Jahren		

GRAFIK
79%

SOUND
86%

SPIELSPASS

82%

„Atmosphärisch dichtes Grusel-Spektakel“

Resident Evil Survivor 2

Code: Veronica

Hunderte von angemoderten Zombies halten Claire Redfield und Steve Burnside auf Rockford Island gefangen. Nur ihr könnt ihnen helfen, von der Schreckensinsel zu entkommen.

■ Die ehemalige Gefängnisinsel ist ein Ort des Grauens. Jahrelang werden die Inhaftierten für genetische Experimente missbraucht, bis die Untersuchungen eines Tages außer Kontrolle

geraten und der gezüchtete T-Virus binnen weniger Stunden alle Lebewesen auf der Insel infiziert. In nur wenigen Tagen verwandelt sich das Eiland in eine Brutstätte des Bösen. Gefräßige Zombies, giftige Riesenspinnen sowie blutgierige Höllenhunde treiben ihr Unwesen und töten jeden, der Rockford Island betritt. Claire

und Steve fristen ihr Dasein in einer dunklen Kerkerzelle, als plötzlich eine gewaltige Explosion den Gefängnistrakt erschüttert. Durch die Druckwelle wird die Tür ihres muffigen Aufenthaltsortes gesprengt und den beiden gelingt die Flucht. Grund zur Freude gibt es allerdings nicht, denn unmittelbar nach ihrem Ent-



■ Dieser modrige Kollege will euch mit seinen fauligen Pranken zerfetzen. Feuer frei!

■ Der unverwundbare Nemesis hat von dem Spuk genug und versucht, euch die Lebenslichter auszublasen. Jetzt bleibt euch nur noch die Flucht.

kommen stellen sich ihnen dutzende von stöhnenden Zombies in den Weg. Ohne mit der Wimper zu zucken, ziehen sie ihre Pistolen und nehmen die angesammelte Meute unter Beschuss. Die Aufräumarbeiten haben begonnen!

EINTÖNIGES GAMEPLAY OHNE GROSSE RAHMENHANDLUNG

Das Böse lauert in stinkenden Katakomben und blutverschmierten Forschungsstationen auf euren explosiven Besuch. In jedem Level gilt es, einen oder mehrere Schlüssel zu finden und dann zum Ausgang des Spielabschnitts zu hetzen. Mehr Aufgabenstellungen gibt es nicht. Keine Rätsel, keine Spezialmissionen – nichts! Während ihr mit einem der beiden Helden aus der Ego-Perspektive durch die umfangreicher werdenden Umgebungen huscht, keucht und zappelt es in nahezu jeder Ecke. Entweder erledigt ihr das dämonische Gesocks mit einer Lightgun (zum Beispiel der G-Con 2) oder mit dem normalen Joypad. Da ihr nicht wie bei normalen Lightgun-Shootern (zum Beispiel *Time Crisis 2*) einen festgelegten Film durch-



■ Autsch! Die Riesenspinne hat mit ihren Kieferzangen zugebissen, was euch einiges an Lebensenergie gekostet hat.

spielt, sondern euch selbst durch die 3D-Levels steuern müsst, ist die Steuerung mit der Lichtwumme anfangs sehr gewöhnungsbedürftig. Je nachdem, mit welchem Charakter ihr euch ins Getümmel stürzt, stehen euch unterschiedliche

Waffen zur Verfügung. Claire benutzt eher kleinkalibrige, aber nicht minder gefährliche Waffen, während Steve den Untoten mit Schrotflinte und Granatwerfern zu Leibe rückt. Aufgrund der detailarmen Grafik verirrt ihr euch oft im Labyrinth der texturarmen Umgebungen, denn viele Levelabschnitte ähneln sich wie ein Ei dem anderen. Wenn ihr die Insel von sämtlichen Mutanten befreit habt, könnt ihr euch im Dungeon-Modus durch verwunschene Glockentürme und Höhlensysteme ballern. Ohne Hintergrundstory und jegliche Aufgabenstellung gilt es, möglichst viele Gegner in kürzester Zeit zu plätten. Eine kleine Auflockerung bietet der VS-Roach-Modus, der aber erst freigespielt werden muss: In einem kleinen Raum warten massig eklige Schaben darauf, mit eurer MG Bekanntschaft zu machen.

Ralph Wollner

„Dem Zombie-gemetzel fehlt es an Höhepunkten!“

Selbst eingefleischten *Resident Evil*-Fans wird das monotone Gameplay und die mittelmäßige Grafik einen Strich durch die Spielspaß-Rechnung machen. Die scheinbar unter Valium stehende Teufelsbrut und die nervigen Nachladezeiten ersticken jeden Anflug von Spieldynamik im Keim. Die Idee, Ego- und Lightgun-Shooter zu verbinden, ist an sich gut, nur Capcoms Umsetzung verkommt zu einem trägen und lieblos inszenierten Dauergeballer. Daran kann auch die gelungene PAL-Konvertierung nichts ändern.



Ralph Wollner



■ Aus der Nähe sehen die Untoten besonders gruselig aus. Mit ein paar Schüssen aus



■ Mit dem Schnellfeuerwaffe könnt ihr die angesammelten Gegner zurück in die Hölle befördern.



■ Im Doppelpack können die schnellen Höllenhunde sehr gefährlich werden. Jetzt braucht ihr eine ruhige Hand.

RESIDENT EVIL SURVIVOR 2

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

Spieler: 1
 Genre: Ego-Shooter
 Termin: Erhältlich
 Preis: € 59,95
 Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
 Bildschirmtexte/Sprache: Engl./engl.
 Entwickler: Capcom
 Hersteller: Electronic Arts
 Internet: www.capcom-europe.com
 USK-Freigabe: Ab 16 Jahren

GRAFIK
69%

SOUND
74%

SPIELSPASS

68%

„Langatmige Ballerorgie mit den RE-Charakteren“

Herdy Gerdy

Gewinnt das Hirtenturnier und befreit die friedlichen Inselbewohner von der Tyrannei des bösen Zauberers Sadorf.

■ Vor langer, langer Zeit erschufen die sieben Alten eine friedliche Insel mit vielen verschiedenen Lebensformen. Trotz großer Artenvielfalt lebte das Eiland in Glück und Harmonie miteinander, Hass und Neid waren gänzlich unbekannt. In einem großen Hirtenturnier wurde der neue Herrscher ermittelt und mit der „Eichel der Macht“ ausgezeichnet. Dieses magische Utensil verlieh dem frisch gebackenen Amtsträger die Fähigkeit, gerecht zu regieren und die Inselidylle zu sichern. Nach etlichen glücklichen Jahren gewann der düstere Sadorf den Hirtenwettbewerb, holte sich die ominöse Eichel und stürzte die Bevölkerung in schreckliche Jahre der Diktatur. Ohne Probleme gewann der Finsterling ein Hirtenturnier nach dem anderen, zu stark waren die ihm verliehenen Kräfte. Doch es gibt Hoffnung! Gerdys Vater, ein alter Meisterhirte, ist der Einzige, der Sadorf schlagen und den Frieden zurückbringen kann. Jedoch kurz vor dem Turnier belegt

Sadorf den alten Recken mit einem Schlaffluch, den nur er aufheben kann. Jetzt liegt es an Gerdy!

Binnen kürzester Zeit muss er das Hirtenhandwerk erlernen und den bösen Herrscher im Wettkampf besiegen. Der Hoffnungsträger macht sich sofort ans Werk ...

HERRLICHE SPIELIDEE UND LIEBEVOLLE DETAILS

Im Grunde handelt es sich bei Eidos' neuem Werk um ein ausgeklügeltes Denkspiel mit putziger Story. Nachdem Gerdy sein Elternhaus verlassen hat, lernt er allerlei nette Charaktere kennen, die ihm bei seinem Vorhaben, die Hirtenkunst zu erlernen, hilfreich zur Seite stehen. Das ist auch absolut nötig, denn das komplexe Gameplay ist anfangs kaum zu überblicken und die vielen Tipps geben Aufschluss über Steuerung, Gewohnheiten der Inselbewohner und den Einsatz der Hirteninstrumente. Im ersten Level habt ihr die Möglichkeit, euch mit dem Spiel vertraut zu machen und erhaltene Tricks auszuprobieren. Ihr steuert Gerdy aus der Verfolgersicht, könnt aber zum genaueren Studieren der Umwelt jederzeit in die Ego-Perspektive umschalten. Eine kleine Übersichtskarte erleichtert euch die Orientierung in den ausladenden Levels und zeigt



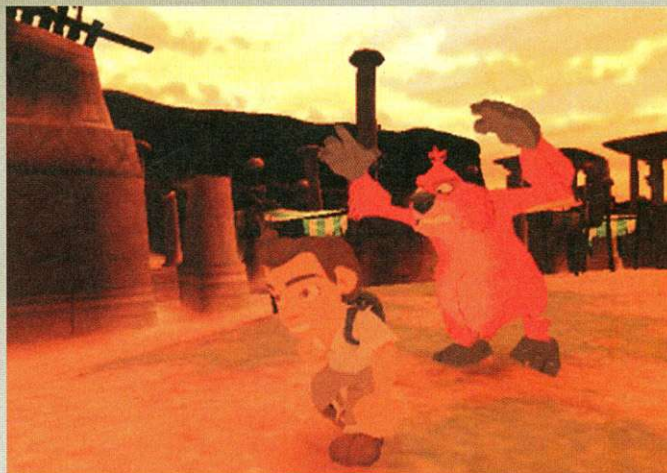
■ Die niedlichen Bleeps können mit ihrem Propellerschwanz auch große Höhen mühelos überwinden.



■ Befindet sich ein gefangener Gromp zu nahe an einem gefüllten Doop-Gatter, angelt er sich mit einem Stock ein Kerlchen nach dem anderen und frisst sie auf.

euch die Orte an, die ihr unbedingt besuchen müsst, um weitere nützliche Informationen zu erhaschen. Habt ihr ausreichend Erfahrung gesammelt, verlasst ihr die vertrauten Auen, in welchen Gerdy seine bisher unbeschwerte Jugend verlebte. An den Levelausgängen warten alte Zigeunerinnen, die euch Zutritt zu anderen Inselteilen verschaffen können. Jeder neue Spielabschnitt präsentiert sich im eigenen Design und mit völlig anderen Spielfiguren und Aufgaben. Die Anforderungen steigen direkt proportional mit eurem neu ergatterten Wissen. Verteilte Stallungen sind mit einem Schild gekennzeichnet, das darüber Auskunft gibt, welche und wie viele Wesen hineinzutreiben sind. Treiben könnt ihr die quietschenden Meuten, indem ihr geschickt um sie herumlauft und eure Hirteninstrumente einsetzt. Jede Lebensform, die ihr hüten müsst, hat verschiedene Eigenschaften, die es zu beachten gilt. Die massenhaft vertretenen Doops (an Hühner erinnerndes Flattervieh) können zwar schwimmen,

reagieren jedoch auf jeden kleinsten Sturz mit ihrem plötzlichen Ableben, während es sich bei den putzigen Bleeps genau andersherum verhält. In späteren Levels nimmt die Hirnakrobatik gewaltig zu, wenn Dutzende von Gattern mit entsprechenden Arten zu füllen sind, die in den riesigen Arealen allerdings erst einmal gefunden werden müssen. Um das Spiel noch schwieriger zu machen, halten rosafarbene Gromps und gefährliche Grimps stets Ausschau nach euren Herden und versuchen sich ein leckeres Abendmahl zu sichern. Oft vertilgen diverse Räuber so viele von euren Schützlingen, dass zu wenige Tiere übrig bleiben, um das Levelziel zu erreichen, und ihr notgedrungen von vorne beginnen müsst. Sollte Gerdy von einem Gromp entdeckt werden, nimmt dieser wild gestikulierend die Verfolgung auf, um Gerdy mit einem gezielten Prankenschlag zurück zum Ausgangspunkt des Gebietes zu schicken. Die einzige Möglichkeit, die anhänglichen Pelzträger unschädlich zu machen, sind versteckte Gromp-



■ Wenn ihr euch von einem Gromp erwischen lasst, werdet ihr an den Ausgangspunkt des Levels zurückversetzt und müsst noch einmal von vorne beginnen.

Fallen, in die ihr sie geschickt locken müsst. Aber Vorsicht! Sind die Gromp-Fallen zu nahe an einem gefüllten Doop-Gehe, angeln sie sich mit einem Stock ein quiekendes Beutetier nach dem anderen, bis diese alle im Bauch des Ungetüms verschwunden sind.

KOMPLEXE AUFGABENSTELLUNG

Trotz der vorbildlichen Spielidee und der herrlichen musikalischen Untermalung in Disney-Manier besitzt *Herdy Gerdy* einige Schwächen, die Abzüge in der Spielspaßnote nach sich ziehen. Stellenweise

i Die magischen Hirteninstrumente

■ **Der Hirtenstab:** Ein praktisches Utensil, das alle in der Nähe befindlichen Herdentiere magisch anzieht. Solltet ihr einmal die Kontrolle über die Meute verlieren, hilft euch der Hirtenstab, sie wieder zu versammeln.



■ **Die Flöte:** Dem lieblichen Klang dieses von einem Zauberer angefertigten Blasinstruments kann sich kaum ein Wesen entziehen. Wie hypnotisiert folgen euch die Herdentiere, wohin ihr auch geht.



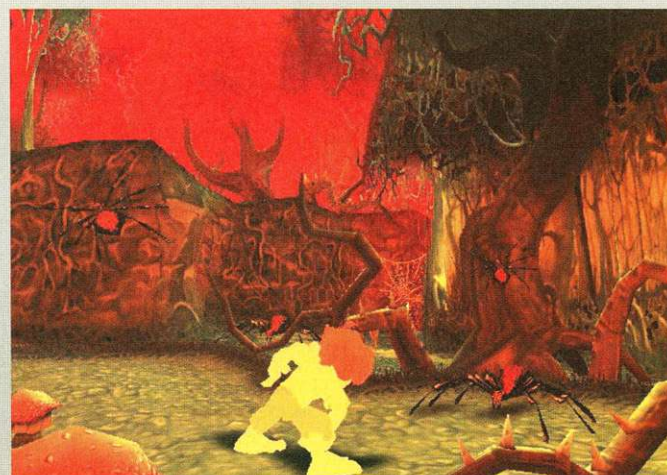
■ **Das Horn:** Ein wuchtiges und vor allem lautes Instrument, das die Bösewichter in Gerdys unmittelbarer Umgebung von ihrer Beute ablenkt. Oftmals ist das die einzige Möglichkeit, die Herde vor den Gromps zu bewahren.



■ **Der Hirtenhammer:** Dieser legendäre Hammer stammt aus dem Besitz eines der sieben Alten. Er ist ein mächtiger Zaubergegenstand, den ihr in späteren Levels zur Aktivierung von diversen Schaltern benötigt.



■ Schwimmen gehört nicht zu Gerdys Stärken. Mit seiner enormen Sprungkraft kann er jedoch kleinere Flüsse mühelos überwinden und sicher auf dem Trockenen landen.



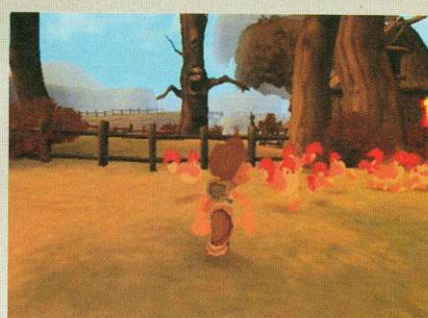
■ In einem entlegenen Waldstück lauern eklige Spinnen Gerdy auf und zwingen ihn zur Umkehr. Jetzt müsst ihr schnell das Weite suchen!



■ Habt ihr ein rosa Monster in eine Gromp-Falle gelockt, kann es euch nichts mehr anhaben.



■ In Foxtown, der Heimatstadt des hinterhältigen Sadorf, wimmelt es von gefährlichen Grimps.



■ Um die Doops in die passende Richtung zu treiben, müsst ihr geschickt um die Meute herumlaufen.

GEWINNSPIEL

Wer von dem kleinen, knuffigen Hirten nicht genug bekommen kann, sollte bei unserer tollen Eidos-Verlosung teilnehmen. Holt euch eine der drei originellen Herdy-Gerdy-Statuen.

Das schicke Kunstwerk ist streng auf 100 Exemplare limitiert und von hervorragender Qualität. Schickt uns eine Postkarte mit der richtigen Antwort auf die folgende Frage:

3x



Preisfrage: **Wie heißt der Bösewicht bei Herdy Gerdy?**

Einsendeschluss ist der **15.03.2002**.

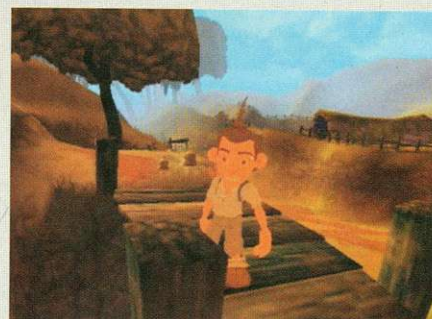
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

**Computec Media AG
Redaktion PSG
Kennwort: Eidos-Gewinnspiel
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth**

stoppen unübersichtliche Kamerafahrten den Spielfluss und erschweren das Erreichen des Levelziels. Sobald viele putzige Tierchen auf der Mattscheibe umherwuseln, bricht die Grafik-Engine ein, was sich in gelegentlichen Ruckelanfällen bemerkbar macht. Spätestens im dritten Spielabschnitt

werden die Aufgabenstellungen derart komplex, dass ihr Obacht geben müsst, keinen gordischen Knoten in eure Gehirnwindungen zu bekommen. Gerade jüngere Spieler dürfte der zu schnell ansteigende Schwierigkeitsgrad deutlich überfordern, so dass sie frustriert die Hirtenkarriere an den Nagel hängen. Schade, denn Herdy Gerdy hätte ein richtiger Kracher werden können ...

Ralph Wollner



■ Die niedliche grafische Gestaltung von Herdy Gerdy verleiht dem Spiel eine fesselnde Atmosphäre.

„Core Design stellt eure Geduld auf eine harte Probe!“

Herdy Gerdy hätte das Zeug zu einem PSG-Hit gehabt, doch leider drücken mehrere kleine Mängel die Spielspaß-Wertung nach unten. Ansonsten ist Herdy Gerdy ein herrliches Comic-Abenteuer mit faszinierendem Charakter-Design. Die märchenhaften Umgebungen strotzen vor Leben, überall wimmelt es von niedlichen Tieren und liebevollen Details. Bereits nach kurzer Zeit fesselt das innovative Spielprinzip an den Bildschirm und lässt euch für die nächsten Wochen nicht mehr los. Kommt in die Welt von Herdy Gerdy.



Ralph Wollner



■ Trotz schlechter Witterungsverhältnisse muss Gerdy die Doops genau im Auge behalten und in Sicherheit bringen.

HERDY GERDY

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

Spieler: 1
Genre: Action-Adventure
Termin: 22. Februar
Preis: € 59,99
Schwierigkeitsgrad: Mittel bis schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Core Design
Hersteller: Eidos
Internet: www.herdygerdygame.com
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung

GRAFIK
79%

SOUND
85%

SPIELSPASS

80%

„Durchdachtes Spielprinzip mit ansprechender Präsentation“

's move[®] bewegt



Der Kult unter den Stiften jetzt als Aboprämie.
Holen Sie sich für ein Jahr PSG und Sie erhalten
den STABILO 's move the elastic writer -
als kostenloses
Dankeschön.

**STABILO 's move the elastic
writer - organische Form,
griffig-elastische Oberfläche
und elastische Spitze, aber
eigentlich unbeschreiblich.
Man muss ihn einfach fühlen,
deshalb: get 's move and
feel 's move!**

feel it

Bitte einfach Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: PSG, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Eine Übersicht über alle Aboangebote findet ihr im Internet unter: www.playstationgames.de

PSG im Abo:

Pünktlich

Keiner kriegt sie früher

Praktisch

Lieferung per Post,
Gebühr bezahlt der Verlag

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PSG, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist Fristwährend.



☐ JA, ich möchte das PSG-Abo

(€ 25,80/Jahr [= € 2,15/Ausg.]; Ausland: € 39,-/Jahr; US € 29,80/Jahr)

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PSG.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

„STABILO 's move the elastic writer“ (Art.-Nr. 2041)

(Die Lieferung erfolgt nur, so lange der Vorrat reicht)

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsgarantie:

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PSG, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth



■ Bei den atemberaubenden Hangel-Passagen müsst ihr ob der großen Höhen einen kühlen Kopf bewahren.

■ Die ängstliche Yorda bleibt oftmals zurück und Ico muss sie mit der R1-Taste an seine Seite rufen.



Begleitet den jungen Ico in eine verwunschene Burg, löst **knifflige Rätsel** und befreit eine verwunschene Prinzessin!

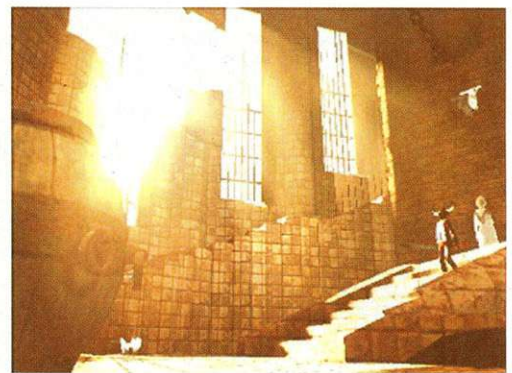
■ Das ursprünglich für die PSone geplante ICO ist das Erstlingswerk eines sony-internen Programmier-Teams. Bei diesem traumhaften Titel erwartet euch eigentlich nichts, was man nicht schon bei etlichen anderen Genrevertretern bewundern konnte. Dennoch hat es Sony geschafft, alte Action-Adventure-Elemente, wie zum Beispiel Kisten verschieben und steile Wände emporklettern, neu in Szene zu setzen. Ihr schlüpft

in die Rolle des vom Schicksal gebeutelten Ico. Der arme Tropf hat das Pech, mit Hörnern auf die Welt gekommen zu sein, ein Umstand, der sich als tragisch erweist. Ein uralter Brauch besagt, dass gehörnte Stammesvertreter den Göttern geopfert werden müssen. Als der Tag gekommen ist, bringt man euren Helden in eine unheimliche Burg, aus der noch niemand entfliehen konnte. Eingeschlossen in ein Steingrab, überlas-

sen die Stammesbrüder den gehörnten Pechvogel seinem Schicksal. Durch einen glücklichen Zufall gelingt dem Todgeweihten die Flucht, woraufhin er sich in einer geheimnisvollen, riesengroßen Halle wiederfindet. Dort stößt Ico auf eine weitere Person, die ihr Dasein als Gefangene zwischen den kalten Mauern fristet. Nach einer abenteuerlichen Befreiungsaktion machen sich die Schicksalsgefährten auf die Suche nach dem Aus-

ICO





■ Um in andere Abschnitte der gruseligen Burg zu gelangen, muss sich Ico diverser Hilfsmittel bedienen.

■ Bombastische Lichteffekte und gelungene Schattenspiele verleihen ICO eine ganz besondere Atmosphäre.



■ Die hervorragende Kameraführung garantiert euch auch in Extremsituationen den optimalen Überblick.

■ Während ihr eine der langen Leitern erklimmt, seid ihr Angriffen schutzlos ausgeliefert und dürft deshalb keine Zeit verlieren.

gang der ungemütlichen Ruine. Yorda, so der Name der verwirrt wirkenden Grazie, ist völlig verängstigt und oben-drein auch noch motorisch minderbemittelt. Ständig müsst ihr auf sie aufpassen, geeignete Wege finden und ihr beim Überqueren von Hindernissen wie Spalten und Felswänden helfen. Bemerkenswert sind die anmutigen Animationen des Pärchens, das Hand in Hand durch die atmosphärischen Umgebungen tänzelt. Im Gegensatz zur US-Version könnt ihr die holde Maid auch mit dem zweiten Controller steuern und das Spiel zu zweit zocken. Turm für Turm, Verlies für Verlies führt ihr den Helden an knappen Felsvorsprüngen und Abgründen entlang, immer auf der Suche nach Klettermöglichkeiten und versteckten Mechanismen. Hin und wieder werdet ihr von Schattenwesen attackiert, die Yorda in dunkle Portale ziehen

wollen, aus denen es keine Wiederkehr gibt. Dies geschieht natürlich immer genau dann, wenn ihr gerade mit einem der vielen Rätsel beschäftigt seid oder eine Steilwand erklimmt. Mit einem gellenden Schrei macht sich dann eure Gefährtin bemerkbar und gibt für euch das Zeichen, sofort zu ihr zu eilen, um sie vor dem dämonischen Pack zu beschützen. Mit einem einzigen Schlag könnt ihr den schwächlichen Kreaturen den Garaus machen und eure Flucht fortsetzen.

IN DER RUHE LIEGT DIE KRAFT
Das verwunschene Gemäuer wird in einer isometrischen 3D-Ansicht dargestellt. Mithilfe der flexiblen Kameraperspektive behaltet ihr den gehörnten Helden stets im Auge und

könnt bei Bedarf per Tastendruck an den Helden heranzoomen. Das beklemmend-leblos wirkende Gemäuer verbreitet ein Gefühl der Einsamkeit und sorgt für eine mystische Atmosphäre. *ICO* bietet dem Zocker eine ansprechende Optik, feine Texturen und eine bemerkenswerte Sichtweite. Oft hängt sich der gehörnte Bursche in Schwindel erregenden Höhen von Sims zu Sims, was wegen

der beeindruckend dargestellten Höhenunterschiede für ein flaues Gefühl in der Magergegend sorgt. Bei der PAL-Anpassung hat Sony vorbildliche Arbeit geleistet. Keine PAL-Balken und ein implementierter 60-Hertz-Modus garantieren dieselbe Spieldynamik, wie man sie bereits bei der NTSC-Version bewundern konnte.

Ralph Wollner

„ICO garantiert abenteuerliche Stunden voller Überraschungen.“



Ralph Wollner

Mich konnte *ICO* voll und ganz überzeugen. Das ausgefallene Charakterdesign und die unheimliche Burg verbreiten eine ganz eigene Stimmung, der man sich kaum entziehen kann. Die Steuerung könnte besser nicht sein, die Kameraführung ist optimal und die Storyline durchdacht. Durch die fordernden, aber dennoch überschaubaren Rätsel werdet ihr nicht eher ruhen, bis ihr das Grusel-Gemäuer von der Gruft bis zu den Zinnen durchstöbert habt. Einziger Nachteil von *ICO* ist der für meinen Geschmack etwas zu geringe Spielumfang. Aufgrund des gemächlichen Gameplays und der seltenen Actioneinlagen ist *ICO* allerdings kein Titel für jedermann, sondern eher für Knobel-Fans geeignet. Lasst euch vom magischen Flair von *ICO* bezaubern!

ICO

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

Spieler:	1
Genre:	Action-Adventure
Termin:	20. März
Preis:	€ 59,95
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Bildschirmtexte/Sprache:	Dt./dt.
Entwickler:	Sony
Hersteller:	Sony
Internet:	www.scea.com
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren

GRAFIK
86%

SOUND
85%

SPIELSPASS

85%

„Atmosphärisches Rätselraten mit hoher Spielmotivation“



■ Grafisch haben wir auf der PS2 schon Besseres gesehen. Spaß macht das Game aber trotzdem.



■ Die praktische Zielhilfe loggt das Fadenkreuz automatisch auf den Gegner, sobald ihr in seine Richtung schaut.



■ Items wie dieser Fanghaken sorgen für abwechslungsreiche Missionen, die teilweise ganz schön knifflig sind.

No One Lives Forever: The Operative

Die **adrette Geheimagentin Cate Archer** macht sich auf, dem männerdominierten Ego-Shooter-Genre zu zeigen, was Frauenpower ist.

■ Kaum ein Genre wird so von hormonstrotzenden Muskelprotzen dominiert wie das der Ego-Shooter. Grimmige Kerle, markige Sprüche und gnadenlose Action machten die häufig sinnfreien Gemetzel zur letzten Bastion für Fans des kompromisslosen Ballerns. Diese Zeiten sind jetzt vorbei, denn in dem augenzwinkernden Abenteuer *No One Lives Forever* zeigt eine Agentin aus

den Swingin' Sixties, dass explodierende Lippenstifte genauso tödlich wirken können wie ein Rocket-Launcher.

SIND FRAUEN DIE BESSEREN AGENTEN?

In der Rolle der schnuckeligen Geheimagentin Cate Archer werdet ihr in eine abgedrehte Geschichte um Verrat und Korruption verwickelt. Das gesamte Spiel wird aus der Ego-Perspektive dargestellt und bietet neben exotischen Locations aus allen Teilen der Welt auch jede Menge handfeste Action. Egal, ob ihr einen Botschafter beschützen oder brisante Dokumente auftreiben müsst, dank Cate Archers unkonventionellem Waffenarsenal

findet sich auch für die ausweglosesten Situationen immer eine Lösung. Neben Roboterpudeln und Infrarotbrillen werden natürlich auch die üblichen Argumentationsverstärker eingesetzt und beweisen deutlich, dass ein Maschinengewehr auch in zarten Frauenhänden nichts von seiner tödlichen Wirkung einbüßt. Obwohl das Missionsdesign sehr gut gelungen ist und auch die Abwechslung nicht zu kurz kommt, gibt es an *NOLF* doch etwas auszusetzen.

DURCHWACHSENE TECHNIK

Die grafische Umsetzung ist nämlich nicht gerade perfekt. Insgesamt läuft die Grafik-Engine etwas zu ruckelig, was vor allem bei schnellen Drehungen auffällt. Sehr gut hingegen ist die Steuerung, die sich an den Ego-Shooter-Standards der PS2 orientiert. Das bedeutet, ihr steuert und zielt mit den beiden Analogsticks, während Waffenfunktionen mit den Schultertasten geschaltet werden. Besonders nobel ist die auto-

matische Zielfunktion, mit der genaue Treffer zum Kinderspiel werden. Wer schon die anderen Ego-Shooter auf der PS2 durchhat, kann bei *No One Lives Forever* getrost zugreifen. Alle anderen holen sich erst mal *Half-Life* (dt.) oder James Bond 007: *Agent im Kreuzfeuer*.

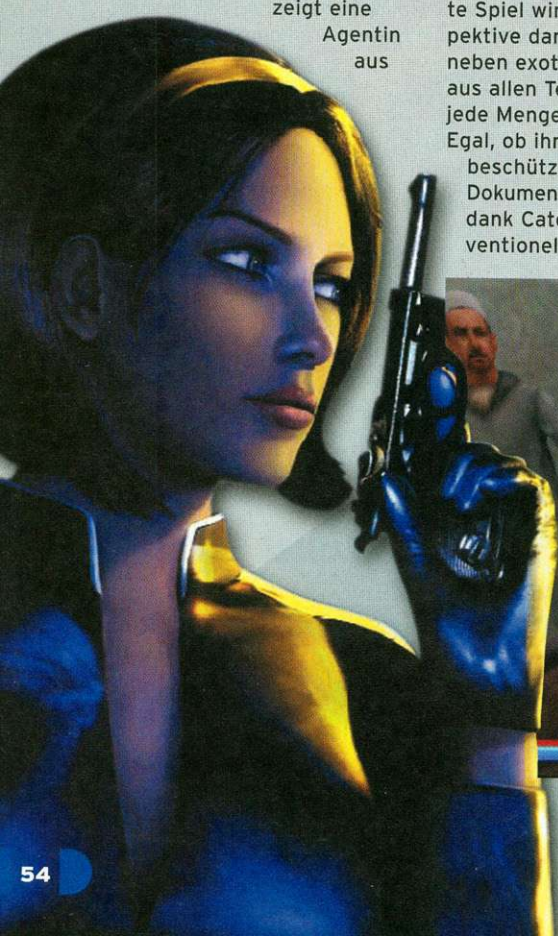
Uwe Hönig

„Ego-Shooter-Action mit weiblichem Hauptdarsteller“

Schon auf dem PC hat mir *NOLF* ganz gut gefallen. Leider ist die technische Umsetzung der PS2-Variante nicht sonderlich gut gelungen. Dafür sind die Missionen abwechslungsreich und spannend. Des Weiteren wurde die Konsolenfassung um vier Bonus-Aufträge aufgestockt, was in Verbindung mit der guten Steuerung für soliden Spielspaß sorgt.



Uwe Hönig



■ Auf euren Erkundungstouren solltet ihr Geheimdokumente nicht unbeachtet lassen und grundsätzlich einen Blick riskieren.

NO ONE LIVES FOREVER

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

Spieler:	1-2
Genre:	Action
Termin:	Ende März
Preis:	€ 59,95
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Bildschirmtexte/Sprache:	Dt./dt.
Entwickler:	Monolith Software
Hersteller:	Vivendi Universal
Internet:	www.vup-interactive.de
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren

GRAFIK
68%

SOUND
80%

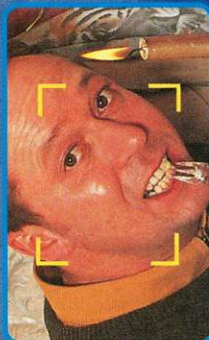
SPIELSPASS

74%

„Abwechslungsreicher Ego-Shooter mit kleinen Mängeln.“



Dein Spiel ist überall



Jedes Heft ein Treffer:

Viele Kämpfer

Alles im Visier

Treffsicher & gnadenlos

	C4-Sprengsatz	4
	Handgranate	6
	Uzi	30/200
	Flammenwerfer	40/150

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

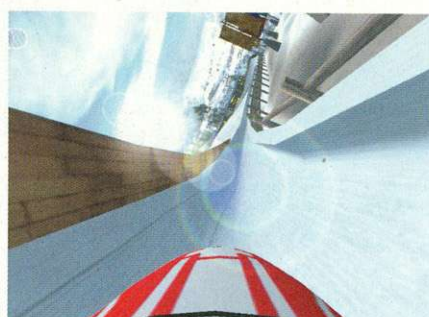




■ Skispringen bei Nacht hat seinen besonderen Reiz. In der Luft kommt es vor allem auf eine gute Technik an.



■ Der Abfahrtslauf fordert eure volle Konzentration, bereits beim kleinsten Fehler ist das Rennen beendet.



■ Aus der Ego-Perspektive lässt sich die Wahnsinns-geschwindigkeit eines Bob-Rennens erleben.

Salt Lake 2002

Rechtzeitig zum Start der Olympischen Winterspiele lädt Eidos zu einer **virtuellen Medaillenjagd** ein.

■ Eigentlich handelt es sich bei Eidos' offiziellem Titel zu den Olympischen Winterspielen 2002 um ein Skisport-Spiel, denn in fünf der sechs Disziplinen müsst ihr euer Fingergeschick mit Brettern an den Füßen beweisen. Nachdem ihr euch ein Spielerprofil erstellt und den Schwierigkeitsgrad gewählt habt, liegt es bei euch, welche Disziplin ihr in Angriff nehmen wollt. Beim Abfahrtslauf der Herren fordert die unglaublich steile Piste euer Reaktionsvermögen, während beim Slalom der Frauen eher gutes Timing und Rhythmik gefragt sind. Snowboard-Fans können sich im Parallelsalom via Splitscreen heiße Kopf-an-Kopf-Duelle liefern oder im Freestyle-Wettbewerb waghalsige Kunststücke vollführen. Die Anforderungen der Mini-Spiele sind derart unterschiedlich, dass trotz der Ski-Dominanz keine

Monotonie aufkommt. Im Eiskanal könnt ihr aus der Ego-Perspektive die Action einer Bobfahrt miterleben und euch danach beim Skispringen in schwindelerregende Höhen begeben.

ABWECHSLUNGSREICHE FINGERYMNASTIK

Die eingängige, unkomplizierte Steuerung macht jedes einzelne Minispiel zur leicht verdaulichen Videospielkost. Für Solospieler ist das Spielprinzip schnell ausgereizt und die Jagd nach Millisekunden beziehungsweise größeren Weiten verliert dann gewaltig an Reiz. Grafisch schießt *Salt Lake 2002* nicht gerade den Vogel ab, läuft jedoch flüssig

mit meist 50 Bildern in der Sekunde über die Mattscheibe. Hin und wieder sorgen Grafikfehler für den einen oder anderen Ruckler, was aufgrund des seltenen Auftretens allerdings nicht allzu sehr ins Gewicht fällt. Selbst Olympia-Fans sollten vor den Kauf Probe zocken.

Ralph Wollner



■ Beim Parallel-Salom können Snowboard-Fans zeigen, was sie draufhaben.

„Auf die Dauer zu eintöniges Multiplayer-Game.“



Ralph Wollner

Obwohl das simple Spielprinzip schnell an Reiz verliert, kann man *Salt Lake 2002* eine gewisse Faszination nicht absprechen. Es macht Spaß, an seiner Technik zu feilen und die mühevoll aufgestellten Rekorde immer wieder zu brechen. Gerade weil das Spiel so schnell für jedermann zugänglich ist, kann es in einer geselligen Runde für ausgelassene Partystunden sorgen. Bei einem Preis von mehr als 60 Euro hätte ich allerdings einen besseren Querschnitt durch die Wettkämpfe der Olympischen Winterspiele erwartet. Sechs Disziplinen sind einfach zu dürrtig.

SALT LAKE 2002

☐ CD	☒ DVD	☐ Lenkrad
☒ Analog	☒ Dual Shock	☐ Tastatur
☐ Maus	☐ Lightgun	
Spieler: 1-4		
Genre: Sportspiel		
Termin: Erhältlich		
Preis: € 61,99		
Schwierigkeitsgrad: Mittel		
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.		
Entwickler: ATD		
Hersteller: Eidos		
Internet: www.eidos.de		
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung		

GRAFIK
63%

SOUND
66%

SPIELSPASS

65%

„Dem Spiel fehlt es an Charme. Es kommt kein Olympia-Feeling auf.“





Die Computergegner bleiben euch stets auf den Fersen und warten auf eine Möglichkeit, euch zu überholen.



In der Super-Pipe könnt ihr fette Geschwindigkeiten erreichen und euch hoch in die Luft katapultieren lassen.



Dank der hervorragenden Steuerung könnt ihr euren Boarder exakt ausbalancieren.

ESPN Winter X Games Snowboarding 2002

Konami schafft mit diesem Titel den Brückenschlag zwischen **Arcade-Game** und **Simulation**.

Snowboard-Spiele sind ein zweischneidiges Schwert. Legen die Entwickler zu viel Wert auf krachige Action, motzen die Simulations-Fans, während beinharder Realismus die breite Masse frustriert. Konami macht es richtig und dürfte mit seiner gelungenen Mischung beide Seiten zufrieden stellen. Im X-Games-Modus erwarten euch vier interessante Disziplinen, die authentisches Wettkampf-Flair verbreiten und euer Fingerspitzengefühl einer harten Probe unterzie-

hen. Die Sportarten Slope Style (Extrem-Boarding), Boarder X (Abfahrtslauf), Super Pipe und Big Air stellen höchst unterschiedliche Anforderungen an euer Geschick, was das Spiel auffallend abwechslungsreich macht. In jedem Turnier müsst ihr euch in einem Vorlauf qualifizieren, bevor im Finale um die heiß begehrten Medaillen gekämpft wird. Schafft ihr alle Herausforderungen, werdet ihr mit neuen Charakteren und anderen Boni belohnt. Ein besonderer Leckerbissen ist

der Snowboard-Modus. Hier durchlebt ihr die Höhen und Tiefen einer Boarderkarriere. Anfangs sind die Talentwerte eures Schützlings dermaßen niedrig, dass ihr keinen Idiotenhügel auslassen dürft, um euren Athleten zu trainieren. In einem übersichtlichen Menü könnt ihr euren Werdegang verfolgen, neue Sponsoren finden und abgefahrene Markenklamotten kaufen. Da der Schwierigkeitsgrad in diesem Modus sehr hoch angesetzt ist, kann er nur Zockern mit stahlhartem Nervenkostüm empfohlen werden.

FÜR SNOWBOARDFANS EIN ABSOLUTES MUSS!

Die lässig im Wind flatternde Kleidung und die flüssigen Animationen der Sportler bieten einiges fürs Auge. Traumhafte Lensflare-Effekte und schöne Hintergrundtexturen schaffen eine Kulisse, die an TV-Übertragungen erinnert. Leider kommt es bei hohem Gegnereufkommen stellenweise zu dramatischen Geschwindigkeitseinbrüchen, die den Spielspaß tüchtig nach unten drücken. Bei der Auswahl der Soundkulisse hat Konami allerdings ins Schwarze getroffen. Bekannte

Bands wie The Offspring, Static X und The Vandals unterstreichen das hohe Freakpotenzial des schwierigen Snowboardvergnügens.

Ralph Wollner

„Motivierendes Schneespektakel mit technischen Mängeln“

Mir hat dieses Spiel sehr großen Spaß bereitet. Die umwerfende Präsentation sowie die witzigen Zwischensequenzen machen *ESPN Winter X Games Snowboarding* zu einem durchgestylten Titel, der in keiner Extremsportspiel-Sammlung fehlen darf. Ohne die nervigen Grafikeinbrüche wäre dieser Titel ein absoluter Hit. Konamis neuer Titel strotzt vor Abwechslung und fesselt nicht zuletzt wegen des hervorragenden Snowboard-Modus sehr lange an den Bildschirm. Trendsport-Fans sollten unbedingt zugreifen!



Ralph Wollner



Wenn ihr im Snowboard-Modus nicht auf eure Lebensenergie achtet, endet der Trip im nächsten Krankenhaus. Die Arztrechnungen sind sehr hoch.



Auf den langen Rails könnt ihr grinden, bis die Funken stieben. Da freut sich das Punktekonto gewaltig.



Beim Abfahrtsrennen dürft ihr kein einziges Tor auslassen, sonst werdet ihr augenblicklich disqualifiziert.

ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2002

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

Spieler: 1-2
Genre: Snowboard
Termin: März
Preis: ca. € 60,-
Schwierigkeitsgrad: Schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Engl./engl.
Entwickler: Konami
Hersteller: Konami
Internet: www.konami-europe.de
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung

GRAFIK

74%

SOUND

85%

SPIELSPASS

77%

„Liebevoll präsentiertes Snowboardspiel mit Langzeitmotivation.“

Driven

Auf der PS2 sieht Muskelberg Stallone ziemlich alt aus.



Spektakuläre Crashes mit massig Blechschaden stehen bei diesem Spiel ganz klar im Vordergrund.

■ Dieser Titel beweist einmal mehr, dass Filmumsetzungen meist in die Hose gehen. Obwohl man *Driven* einen gewissen Reiz zugestehen muss, kann es weder grafisch noch spielerisch überzeugen. Während der Rennen kann man sich vor Blur-Effekten kaum noch retten. Besonders in der so genannten „Zone“ haben es die Entwickler mit der Bewegungsunschärfe ziemlich übertrieben. Insgesamt bietet *Driven* durchschnittliche Rennspiel-Kost, die schnell an Motivation verliert.

Ralph Wollner

DRIVEN

Spieler: 1-2
Genre: Rennspiel
Termin: Erhältlich
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung

GRAFIK
60%

SOUND
57%

SPIELSPASS

56%

UEFA Champions League

Öder Mattscheibenkick mit guter Präsentation.



Mit einem Hechtsprung versucht Oli Kahn den Ball am Pfosten vorbeizulenken.

■ Dank der vollständigen Lizenz kommt ihr in den Genuss sämtlicher Originalspielernamen. Leider sehen die virtuellen Ballkünstler ihren Vorbildern überhaupt nicht ähnlich und wirken obendrein sehr ungeschickt. Spieldynamik und Ballphysik lassen schwer zu wünschen übrig. Auf die Fliegenfänger in den schlecht dargestellten Toren hätte man auch gleich verzichten können. Im Vergleich zu *PES* und *FIFA 2002* ein absoluter Lacher.

Ralph Wollner

UEFA CL SEASON 2001/2002

Spieler: 1-8
Genre: Fußball
Termin: Erhältlich
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung

GRAFIK
52%

SOUND
70%

SPIELSPASS

54%

Space Race

Die Looney Tunes lassen es mächtig krachen!



■ Spaßiger Racer zum Schlagerpreis von 30 Euro.

■ Die Rasselbande der Looney Tunes um Bugs Bunny und Daffy Duck geben bei diesem Fun-Racer tierisch Gas. Mit abgedrehten Extrawaffen, wie ausfahrbaren Boxhandschuhen oder tonnenschweren Tresoren, die ihr auf das Haupt eurer Gegner schleudern könnt, kommt die tolle Cartoon-Atmosphäre auf. Grafisch ist das Spiel gehobenes Mittelmaß, aber leider ist der bei Fun-Racern so wichtige Multiplayer-Mode technisch unter aller Kanone.

Uwe Hönig

SPACE RACE

Spieler: 1-4
Genre: Rennspiel
Termin: 15. März
Schwierigkeitsgrad: Leicht
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung

GRAFIK
62%

SOUND
70%

SPIELSPASS

65%

Iron Aces 2

Die Geschichte der Kampfflugzeuge spielerisch aufbereitet.



■ Erst im späteren Spielverlauf werden die klassischen Modelle von moderneren Flugzeugen abgelöst.

■ Bei *Iron Aces 2* beginnt ihre Fliegerkarriere als Kampfpilot einer Spitfire im Zweiten Weltkrieg. Im Laufe der mehr als 35 Missionen schreitet auch die Zeit voran, weshalb ihr ein paar Jahrzehnte später sogar mit einem F-18-Mehrzweck-Jet den Himmel unsicher macht. Die Flugzeugmodelle sehen gut aus, aber ansonsten ist die Grafik eher durchschnittlich ausgefallen. Flugzeug-Fanatiker sollten aber nicht zuletzt wegen der 30 Flieger einen Blick riskieren!

Uwe Hönig

IRON ACES 2

Spieler: 1
Genre: Action
Termin: 22. Februar
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Engl./engl.
USK-Freigabe: Nicht bekannt

GRAFIK
58%

SOUND
81%

SPIELSPASS

71%

Polaroid Pete

Lustige Spielidee mit altbackener Optik.



■ Pete Goldman ist Fotograf bei einer kleinen Zeitung. Sein grimmiger Chefredakteur schickt ihn auf diverse Dienstreisen, um passende Bilder für die neue Ausgabe zu knipsen. In typischer Jump&Run-Manier hüpfet und wuselt Pete durch witzige Levels im Comicstil. Für jedes geschossene Foto erhaltet ihr eine Bewertung, die entsprechend viele Punkte auf euer Konto fließen lässt. Bereits nach kurzer Zeit verliert die hektische Bilderhatz deutlich an Reiz.

Ralph Wollner

POLAROID PETE

Spieler: 1
Genre: Geschicklichkeit
Termin: 21. Februar
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Engl./engl.
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung

GRAFIK
53%

SOUND
63%

SPIELSPASS

64%

Dragon Rage

Drachen haben nicht viel zu lachen!



■ Dragon Rage lässt euch in die Rolle eines Feuer spuckenden Drachen schlüpfen.

■ Die Army Men-Schöpfer 3DO beglücken uns in diesem Monat mit einem Action-Game. In der Rolle eines Drachen habt ihr die Aufgabe, für die Freiheit eures Landes, welches von bösen Orks überrannt wurde, zu kämpfen. Also macht ihr euch in Gestalt eines schuppigen Feuerspuckers auf den Weg, um alles niederzubrutzel, was nicht schnell genug das Weite suchen kann. Leider sind sowohl Grafik als auch Spielspaß höchstens Durchschnitt, weswegen Dragon Rage nur beinhalten Shooter-Fans zu empfehlen ist.

Henry Ernst

DRAGON RAGE

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

GRAFIK
65%

SOUND
70%

SPIELSPASS

59%

Legends of Wrestling

Blutiges Geprügel mit coolem Kampfsystem.



■ Ein gezielter Fußtritt lässt den roten Lebenssaft in Strömen fließen.

■ Acclaim hat sich die Original-Lizenzen von über 40 Wrestlingstars gesichert und lässt Altstars wie Hulk Hogan und Harley Race erneut in den berühmten Kampfring steigen. Mittelmäßige Animationen und falsche Körperproportionen lassen die bekannten Knochenbrecher sehr steif wirken. Das ausgeklügelte Kampfsystem sowie der interessante Karrieremodus dürften Wrestling-Fans jedoch einige lustige Spielstunden mit den Fleischbergen beschern.

Ralph Wollner

LEGENDS OF WRESTLING

Spieler: 1-4
Genre: Wrestling
Termin: 8. Februar
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Engl./engl.
USK-Freigabe: Ab 12 Jahren

GRAFIK
59%

SOUND
64%

SPIELSPASS

67%

Zorro Der Schatten

Der **Rebell** ist nur noch ein Schatten seiner selbst.



■ Bei den lahmen Degen duellen müsst ihr alles tun, um nicht dabei einzuschlafen.

■ Bei dem neuen Cryo-Titel habt ihr das zweifelhafte Vergnügen, Don Diego de la Vega alias Zorro (span. für Fuchs) in den Kampf gegen einen korrupten, regionalen Polizeichef zu führen. Zahlreiche debile Wachmänner versuchen die Pläne des spanischen Unabhängigkeitskämpfers zu vereiteln und fordern ihn zu langweiligen Degen duellen heraus. Aus der Third-Person-Perspektive ruckelt ihr mit dem Helden durch verpixelte Umgebungen, immer in der Hoffnung, den Spielspaß doch noch zu finden.

Ralph Wollner

ZORRO DER SCHATTEN

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

GRAFIK
40%

SOUND
42%

SPIELSPASS

41%

Gauntlet: Dark L.	51,10
Gran Turismo 3	53,66
GTA3 dt. / a/uncut	53,66
GTC Africa	53,66
Gun Griffon	25,54
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 im	
Kreuzfeuer	53,66

J.M.Grath Supercross	53,66
Jet Ski Riders	53,66
Kengo: Master	51,10
Klonoa 2	53,66
Knock Out Kings	51,10
Le Mans 24	45,99
Legend of Wrestling	53,66
Lotus Challenge	51,10
MDK 2: Armageddon	51,10
Monsters AG Disney	53,66
Moto GP	40,88
Motor Mayhem	53,66
Mumie kehrt zurück	53,66
NX Rider	51,10
MXA Live 2002	53,66
NHL 2002	53,66
Oni	30,65
Onimusha Warlords	tba
Operation Winback	51,10
Paris Dakar Rally	51,10
Portal Runner	45,99
Pro Evolution Soccer	53,66
Projekt Eden	53,66
Rayman M	53,66
Rayman Revolution	35,76
RC Revenge	40,88
Red Faction	53,66

REZ	53,66
Ridge Racer 5	40,88
Ring of Red	53,66
Runes: Viking Warlord	51,10
Salt Lake 2002	53,66
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 B	51,10

Sky Odyssey	53,66
Smugglers Run 2	51,10
Soul Reaper 2	53,66
Spy Hunter	51,10
SSX Tricky	53,66
Star Wars Starfighter	45,99
Star Wars S.B.Racing	45,99
Streetfighter Ex 3	53,66
Summoner	53,66
S. Gaurica Surfing	53,66
Surfing HaO	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	51,10
UEFA Champ.01/02	53,66
Warriors of M & M	35,76
Warrior's Million	22,62

Woody Woodpecker	23,34
World Cha. Snooker	53,66
World Rally Champ.	53,66
WWF Smackdown 3	53,66
X-Squad	45,99
Zone of the Enders	40,88
Zorro's Schatten	30,65
Gebrauchte PS2:	
Armored Core 2; Eternal Ring; Evergrace; FIFA 2001; Gradius; Int. League Soccer; I.S.S.; Kessen; NHL 2001; Pool Masters; Rune a/uncut; Sky Odyssey; Thunderhawk; UEFA Challenge; W.R.C.; X-Squad	ab 30,65
DVD-Filme ab	
15,31 Euro:	

halten * Keine Garantie auf Kompatibilität
://www.freaksshop.de



■ Die Rennstrecken sind sehr bunt und fantasievoll gestaltet. Da macht Sausen richtig Spaß.



■ Als Bonus gibt es das traditionelle 2D-Bomberman-Spiel. Lustige Partystunden sind also garantiert.



■ Schöne Details wie diesen Regenbogen findet man viele.

Bomberman Kart



Die Bomberman-Familie setzt ihre genreübergreifenden Aktivitäten fort. Jetzt versucht sich **die bunte Pyromanen-Truppe** auf der Kartstrecke zu beweisen.

■ Anscheinend kann die spritzige Mattscheiben-Gang besser Bomben basteln als Motoren frisieren, denn die stolz präsentierten Karts entpuppen sich bereits bei der ersten Probefahrt als ziemlich lahme Kisten. Trotz durchgedrücktem Gaspedal beziehungsweise X-Taste kommen die eigenartigen Gefährte kaum in Gang. Während der Positionskämpfe könnt ihr euren Rivalen mit den üblichen Mitteln wie Lenkraketen und Bomben eins auswischen und wertvollen Boden gutmachen. Durch das Aufsammeln von Power-ups erhaltet ihr nützliche Boni wie Turbo-Boost oder Unverwundbarkeit. In den insgesamt 16 Levels erwartet euch zwar nicht gerade die grafische Offenbarung,

dennoch versprüht die bunte Optik eine lustige Atmosphäre. Jeder der Charaktere hat seine eigenen Mimiken und Gesten, was besonders Fan-Herzen höher schlagen lassen dürfte. Wie bei anderen Fun-Racern auch müsst ihr euer Können in unterschiedlichen Ligen beweisen, um aufzusteigen und neue Strecken freizuschalten. Bei besonders gutem Abschluss einer Rennsaison werdet ihr mit kuriosen Minispielen wie Bomberman-Fußball oder dem schwierigen Tunnel-Rennen belohnt. Im Multiplayer-Modus könnt ihr mit bis zu vier Mitspielern gleichzeitig per Splitscreen durch die Gegend heizen und euren Freunden zeigen, wie es ist, eine dicke Bombe direkt vor die Nase gesetzt zu be-

kommen. Die Steuerung ist ebenso simpel wie zweckdienlich, allerdings im Vergleich mit anderen Genrevertretern zu träge ausgefallen.

DURCHSCHNITTLICHER FUN-RACER

Neben dem Rennspiel hält Hudson einige Überraschungen bereit, die vor allem Bomberman-Fans begeistern dürften. Im Hauptmenü könnt ihr das Ur-Bomberman-Spiel anwählen und knifflige 2D-Action erleben. Neben diesem Meilenstein der Videospiegeschichte bietet *Bomberman Kart* noch andere Raritäten, wie zum Beispiel eine lustige Bildergeschichte und eine Sammlung von handgemalten Bomberman-Porträts. An-

hänger der bombigen Bande sollten sich den Titel auf jeden Fall einmal genauer anschauen.

Ralph Wollner

„Trotz Minispielen auf die Dauer zu eintönig“



Von der Behäbigkeit und dem grafischen Niveau erinnert der Titel stark an *Flintstones: Viva Rock Vegas*. Das Spieldesign ist genauso neu wie mein Auto und der IQ der vom Computer gesteuerten Mitstreiter liegt unterhalb der Zimmertemperatur. Trotzdem macht dieser Titel mit mehreren menschlichen Teilnehmern – zumindest für eine Weile – Spaß. Besonders die Minispiele haben einen hohen Unterhaltungswert. Zwischen den Rennen sorgt die gelungene 2D-Bomberman-Version für eine explosive Abwechslung. Bomba!



■ Kurobomb hat wie immer schlechte Laune und versucht, seine Gegner mit fiesen Mitteln zu bluffen.

BOMBERMAN KART

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!

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

Spieler: 1-4
Genre: Rennspiel
Deutschland-Termin: Nicht bekannt
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Jp./jp.
Entwickler: Hudson
Hersteller: Hudson
Internet: www.hudson.co.jp
Sprachbarriere: Mittel

GRAFIK 68% SOUND 72%

SPIELSPASS 69%

JETZT

www.gehtwaehlen.de

100
SEXIEST WOMEN
IN THE WORLD 2002
FHM



3 x FHM
für nur 7,20 €

Wer jetzt zugreift
ist von Anfang an dabei:
100 SEXIEST WOMEN.
Die Wahl läuft.

Neugierig? Mach den
Test und lass dir
drei FHM-Ausgaben
zum vorteilhaften
Schnupperpreis
kommen!

FHM Männer sind so.

Coupon einfach ausschneiden und
einsenden an: FHM Deutschland,
Postfach 086, 77649 Offenburg
Telefon 07 81/639 64 09
Fax 07 81/639 61 03
oder im Internet:
www.fhm-magazin.de

Für den Abonnenten zum Verbleib.
Vertrauensgarantie:
Diese Bestellung kann ich innerhalb von
14 Tagen nach Bestelldatum
(rechtzeitige Absendung genügt) ohne
Begründung schriftlich bei FHM
Deutschland, Postfach 086, 77649
Offenburg, widerrufen. Regulator Preis
für das Jahresabonnement: 36 € bzw.
69,90 SFR jeweils zzgl. Versand.

Ja, ich möchte FHM testen!

Schick mir deshalb die nächsten drei Hefte zum Schnupperpreis von nur 7,20 € bzw. 13,90 SFR jeweils zzgl. Versand! Wenn ich FHM anschließend weiter beziehen möchte, brauche ich nichts zu unternehmen. Ich erhalte dann FHM monatlich zum Jahresabo-Vorzugspreis von z. Zt. 36 € bzw. 69,90 SFR jeweils zuzügl. Versand. Das Abonnement kann ich nach Ablauf eines Jahres jederzeit wieder kündigen. Möchte ich FHM nicht weiter beziehen, genügt ein kurzes Schreiben spätestens drei Tage nach Erhalt des zweiten Hefts. Dieses Angebot gilt nur in Deutschland, Österreich und der Schweiz.

Name, Vorname

Geburtsdatum

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon

Fax

E-Mail

Ich bin damit einverstanden, dass mir auch per Telefon, Fax
oder E-Mail interessante Angebote unterbreitet werden.

X

Datum, Unterschrift

PSG 0402 MA

☒ Ich bezahle bequem und bargeldlos durch
Bankeinzug (nur im Inland möglich)

Geldinstitut

BLZ

Kontonummer

Vertrauensgarantie: Diese Bestellung kann ich innerhalb von 14
Tagen nach Bestelldatum (rechtzeitige Absendung genügt)
ohne Begründung schriftlich bei FHM Deutschland, Postfach 086,
77649 Offenburg, widerrufen.

X

Datum, Unterschrift

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.

Top Gun Fox 2 Pro

CONTROLLER – Der imposante Steuerknüppel sorgt für die optimale Kontrolle bei Flugspielen.

■ Der wuchtige, schwarze Fox 2 Pro ist aus edel glänzendem, grauem Kunststoff gefertigt und macht einen sehr stabilen Eindruck. Er hat einen weiten, soften Lenkausschlag, dessen Empfindlichkeit durch einen Drehregler auf der Unterseite des Gerätes optimiert werden kann. Oben am Griff befinden sich drei verschiedene Feuer-tasten, die praktisch angeordnet sind und sich einfach bedienen lassen. Direkt neben den But-tons übernimmt ein kleiner Hebel die Funktionen des D-Pads eines normalen PS-Controllers. Am Gehäuse befinden sich vier Action-Buttons, die von euch frei konfiguriert werden können. Mit dem Daumen lässt sich der stu-fenlose Schubregler auf der lin-ken Seite des Gerätes mühelos kontrollieren. Das massive Ge-

wicht des Fox 2 Pro garantiert guten Halt auf allen ebenen Flä-chen ganz ohne Saugnäpfe oder andere Montagevor-richtungen. Anfangs ist die integrierte Rumble-Funktion zwar amüsant, lässt aber auf Dauer einiges an Inten-sität vermissen. Wenn ihr den Knüppel nach links beziehungs-weise rechts dreht, könnt ihr sogar gieren, das heißt mit dem Flugzeug eine Kurve beschrei-ben, ohne es dabei seitlich zu neigen. Insgesamt ist das neue Produkt aus dem Hause Thrust-master ein nützliches Utensil für alle Flugspiel-Fans, die Wert auf authentische Steuerung legen. Der Preis von rund 40 Euro ist aufgrund der hochwertigen Ma-terialien und der guten Verarbei-tung in Ordnung.

Ralph Wollner



■ Mit dem massiven Fox 2 Pro habt ihr Flugsimulationen bestens im Griff.

Top Gun Fox 2 Pro

Preis: € 40,90
Hersteller: Thrustmaster
Termin: Erhältlich
System: PlayStation 2
Extras: Hochwertiges Material
Bezugsquelle: Fachhandel

DESIGN	KOMFORT	QUALITÄT
■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■

DVD Remote Control

FERNBEDIENUNG – Günstiges Feder-gewicht aus dem Hause Gamester

■ Die Flut der PS2-Fernbedie-nungen nimmt kein Ende. Das neue Produkt von Gamester kann nicht aus der breiten Mas-se hervorstechen, denn es be-sitzt lediglich die DVD-Funktio-nen eines herkömmlichen PS2-Controllers. Obwohl das Gerät gut verarbeitet ist, sind die Buttons eindeutig zu klein aus-gefallen und lassen sich nur schwerfällig bedienen. Die mit-gelieferte Empfangseinheit ist nicht durchgeschliffen, was lästige Umsteckorgänge nach sich zieht. Das Einzige, was an diesem Ar-tikel positiv auffällt, ist der niedrige Preis von knapp 15 Euro.

Ralph Wollner



DVD Remote Control

Preis: Ca. € 15,-
Hersteller: Gamester
Termin: Erhältlich
System: PlayStation 2
Extras: Stabile Funktionsknöpfe
Bezugsquelle: Fachhandel

DESIGN	KOMFORT	QUALITÄT
■ ■	■	■

Joypad Dual Force 2

CONTROLLER – Schickes PlayStation-2-Joypad mit zahlreichen Schwächen.

■ Nach längerer Funkstille mel-det sich der britische Hardware-Hersteller Gamester mit einer ganzen Produkt-Palette zurück, die in Deutschland von der Fir-ma Koch Media vertrieben wird. Natürlich sind auch Controller dabei. Das uns vorliegende Joy-pad kann uns leider nicht über-zeugen. Das digitale Steuer-kreuz reagiert unpräzise und ist wacklig. Ähnliches gilt für die Analogsticks. Ihre Antirutschbe-

schichtung gibt euren Fingern zwar guten Halt, doch ist die Fe-derung der Sticks viel zu weich und schwammig ausgefallen, was exaktes Steuern unmöglich macht. Auf der rechten Seite des Controllers befinden sich die vier üblichen Actionbuttons, welche aufgrund mäßiger Ver-arbeitung ziemlich billig wirken. Nach weniger als einer Stunde macht sich das unergonomische Design in Form von Unterarm-krämpfen und Handgelenk-schmerzen bemerkbar. Einziger Pluspunkt des Artikels sind die analogen Schultertasten, die ei-nen sehr guten Druckpunkt auf-weisen.

Ralph Wollner

■ Der leichte PS2-Controller kann dem „Original“ von Sony in keins-ter Weise das Wasser reichen.



Joypad Dual Force 2

Preis: € 24,99
Hersteller: Gamester
Termin: Erhältlich
System: PlayStation 2
Extras: PS2-Look
Bezugsquelle: Fachhandel

DESIGN	KOMFORT	QUALITÄT
■ ■	■	■

3 in 1 Multi Tap

ZUBEHÖR – Platz sparende Standvorrichtung mit Fernbedienung und integriertem Multitap.

■ Die Firma Sunflex bietet euch ein echtes Schnäppchen. Zwar ist die Idee, ein Multitap mit einer PS2-Halterung zu kombinieren, nicht gerade neu, aber noch nie ist dabei ein so günstiges und doch hochwertiges Ergebnis dabei herausge-kommen wie das 3 in 1 Multi Tap. Der verwendete schwarze Kunststoff ist robust und die Verarbeitung einwandfrei. Das ganz im PS2-Stil gehal-tene Produkt ergänzt die Konsole hervorragend und lässt sie noch edler wirken. Vier Gumminop-pen an der Innen-seite der Einführ-mulde garantieren festen Halt, ohne da-bei die PS2 zu zerkratzen. Über jedem der vier Controller-Anschlüsse befindet sich ein Memory-Card-Slot, so dass insgesamt fünf Speicher-karten benutzt werden können. Die mitgelieferte DVD-Fern-bedienung ist zwar auffallend klein, verfügt aber über alle

Funktionen, die für einen net-ten Filmabend benötigt wer-den. Für den Preis von rund 40 Euro erhaltet ihr eines der sinnvollsten Zubehörteile, die zurzeit auf dem Markt erhält-lich sind.

Ralph Wollner

■ Das 3 in 1 Multi Tap ist ein multifunk-tionales Produkt zum fairen Preis.



3 in 1 Multi Tap

Preis: Ca. € 40,-
Hersteller: Sunflex
Termin: Erhältlich
System: PlayStation 2
Extras: Fernbedienung
Bezugsquelle: Fachhandel

DESIGN	KOMFORT	QUALITÄT
■ ■	■ ■ ■	■ ■

i DVD-News

Die neue *Star Trek*-Serie *Enterprise* wird entgegen ersten Ankündigungen vorerst nur auf VHS in unseren Breiten erscheinen. +++ Buena Vista plant für Juli die Veröffentlichung einer *Pearl Harbor Special Edition*, die unter anderem einen Director's Cut des kitschigen Kriegsfilms enthalten wird. +++ Im März wird der angeschlagene Publisher Kinowelt eine Special-Edition des Erotik-Thrillers *Basic Instinct* (mit Michael Douglas und Sharon Stone) veröffentlichen.

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**  **Was Frauen wollen**
Komödie, USA 2000
Darsteller: Mel Gibson, Helen Hunt
Regie: Nancy Meyers
- 4**  **Star Wars - Episode 1**
Sci-Fi-Saga, USA 1999
Darsteller: Liam Neeson, Ewan McGregor
Regie: George Lucas
- 5**  **Die Mumie kehrt zurück**
Mumien-Action, USA 2000
Darsteller: Brandon Fraser, Arnold Voslo
Regie: Stephen Sommers

DVD-TESTS

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

Final Fantasy Die Mächte in Dir SE

SciFi - Mit Final Fantasy Die Mächte in Dir startete die Rollenspielserie ihren **ersten Ausflug auf die Leinwand**.

Im Jahre 2065 ist aus unserem einst blühenden Planeten eine vertrocknete Wüstenlandschaft geworden. Die letzten Menschen leben in Angst vor den Angriffen einer außerirdischen Rasse, die sich auf der Erde eingenistet hat. Im Gegensatz zu vielen anderen Videospielverfilmungen gingen die Produzenten bei *Final Fantasy* einen völlig neuen Weg. Mithilfe eigens für die Herstellung des Filmes entwickelter Technologien wurde das gesamte Werk am Computer erstellt. In optischer Hinsicht hat sich der Aufwand auf jeden Fall gelohnt. Die Hauptdarstellerin Aki Ross und ihre Kollegen las-

sen die Grenze zwischen Computergrafik und Realität verschwimmen und zeigen deutlich, zu welchen Leistungen professionell bediente Workstations heutzutage fähig sind. Leider hat das über 200 Mann starke Produktionsteam neben dem technischen Aufwand die Story vernachlässigt. Der unausgeglichene Mix aus Mystik und Science-Fiction kann vom Niveau her nicht mit den Geschichten der Videospielserie mithalten. Dieser Malus wird von den umfangreichen Zusatzfeatures (Making-of, Interviews, alternativer Anfang etc.), der grandiosen Optik und der hervorragenden Soundcodierung



wieder wettgemacht. Für Technik-Freaks und Heimkino-Enthusiasten führt kein Weg an *Final Fantasy Die Mächte in Dir* vorbei.
Henry Ernst/Paul Krügel

Final Fantasy SE

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
■	■ ■	■ ■ ■

Die Goonies

Abenteuer-Komödie - aus den wilden 80er-Jahren



Die Goonies, ein bunt zusammengewürfelter Haufen Teenager, gelangen in den Besitz einer alten Schatzkarte. Wie es sich für abenteuerlustige Kids gehört, machen sie sich sofort auf die Suche nach dem Schatz und schlittern blindlings in ein Abenteuer in bester Indy-Jones-Manier. *Die Goonies* ist ein absoluter Pflichttitel für alle, die Spaß an witzigen Abenteuerfilmen haben.

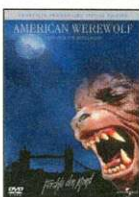
Die Goonies

USK: 12
Sprachen: Dt./engl.
Bild: 1,85 (16:9 anamorph)
Ton: Dolby Digital
Extras: Making-of, Audio-Kommentare, US-Kino-Trailer, Dokus u. v. m.

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

American Werewolf

Horror-Komödie - mit tierischem Biss von John Landis



Bevor zwei amerikanische Studenten im englischen Hochmoor von einem Werwolf angegriffen werden, ahnen sie noch nicht, welche schrecklichen Ereignisse ihnen bevorstehen. Einer der beiden stirbt im Krankenhaus, der andere verwandelt sich in jeder Vollmondnacht in eine reißende Bestie. Mit augenzwinkerndem Humor und schönen Ekeffekten jagt John Landis von einem haarsträubenden Moment zum nächsten.

American Werewolf

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

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

Stirb Langsam 1+2 Special Edition

Action - Brutaler Bruce Willis ballert auf böse Buben, bis sie bluten.



Wer Bruce Willis noch einmal in seiner Paraderolle als bärbeißiger Cop John McClane erleben möchte, bekommt nun die Chance dazu. Beide Filme wurden digital überarbeitet und mit einer (etwas dünneren) DTS-Codierung versehen. Auf den jeweiligen Bonus-DVDs findet ihr alles Wissenswerte über die *Die Hard*-Reihe. Für Bruce Willis-Fans und Freunde gut inszenierter Action ein absolutes Muss.

Stirb Langsam 1+2 SE

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

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

Futurama Season 1 Box

Zeichentrick - Durchgeknallter Comic-Spaß vom Simpsons-Erfinder



Neben der überaus erfolgreichen *Simpsons*-Box ist nun auch *Futurama* als DVD-Edition erschienen. Aberwitzige Stories und kultige Gags in *Simpsons*-Manier zeichnen diese Serie aus. In dem schmucken Kästchen befindet sich die komplette erste Staffel der abgedrehten Kultserie. Wer nicht genug von Fry, dem zynischen Bender und der einäugigen Leela bekommen kann, sollte bedenkenlos zuschlagen.

Futurama Season 1 Box

USK: 6
Sprachen: Dt.
Bild: 1,85:1 (anamorph)
Ton: Dolby Digital
Extras: Audio-Kommentare, Deleted Scenes 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

World Rally Championship

Mehr Spaß jenseits asphaltierter Straßen!

World Rally Championship gehört zu den besten Racern, die uns im vergangenen Jahr für die PlayStation 2 beschert wurden. Bei unseren Cheats zu dem Rallye-Spektakel handelt es sich nicht um normale 08/15-Cheats, sondern um Tricks, die das Spiel noch interessanter machen. Aktiviert werden sie im Unterpunkt „Geheimnisse“ des Optionsmenüs. Viel Spaß beim Ausprobieren!

EVOPOWER

Erhöhte Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit

HELIUMAID

Beifahrer gibt Anweisungen mit Piepsstimme

THATSTUPID

Autos ohne Karosserie

FLOATYLIGHT

Fliegende Autos im Replay

DOWNBELOW

Kameraperspektive von oben

ONTHECEILING

Invertierte Kameras

WIBBLYWOBBLY

Visuelle Unterwassereffekte

IMGOINGCRAZY

Psychedelische visuelle Effekte

All Star Baseball 2002.....	67
Baldur's Gate: Dark Alliance	66
Burnout	68
Evil Twin	69
Fantavision	68
Giants: Citizen Kabuto	67
Headhunter	68
Jak and Daxter: The Precursor Legacy	67

NHL 2002	67
Project Eden	67
Rune: Viking Warlord	67
SSX Tricky	69
Star Trek: Voyager Elite Force	67
Top Gun: Combat Zones	68
World Rally Championship	66

**TIPP DES MONATS
AUF SEITE 68 & 69!**

Headhunter
Kämpft mit dem Mann ohne Vergangenheit in der Stadt der Zukunft gegen die Schergen des Bösen!
Unsere Tipps helfen euch bei dem Abenteuer!

Cheats

Baldur's Gate: Dark Alliance

Und noch ein kleiner Nachschlag an Cheats zu Baldur's Gate:

Ihr wollt selbst bestimmen, in welchem Level ihr beginnen wollt? Dann ist dieser Cheat genau das Richtige für euch.

CHEAT-MENÜ

Um das Menü zu aktivieren, müsst ihr einfach während des Spiels **R2, L1, Δ und ←** auf dem Steuerkreuz gedrückt halten und den **Start-Button** betätigen. Mithilfe des Menüs könnt ihr euch unverwundbar machen und die Levels anwählen.

EINSTIEGSHILFE

Erleichtert euch das Spiel, indem ihr während des Spiels **R2, L1, Δ, auf dem Steuerkreuz ← und R3** (rechten Analogstick drücken) gedrückt haltet und dabei den **Start-Button** betätigt. Ihr habt eurem Charakter so zu Stufe 20 und einer Menge Gold verholfen.



Cheats

All Star Baseball 2002

Homerun mit neuen Shirts!

Die normalen Trikots eurer Spieler sind euch zu langweilig? Dann solltet ihr euch diesen einfachen aber effektiven Cheat nicht entgehen lassen.

NEUE TRIKOTS:

Startet das Spiel im Exhibition-Modus. Drückt im Bildschirm der Teamauswahl die R1- oder L1-Tasten, um euren Spielern einen neuen Look zu verpassen.

Tipps & Tricks

Rune: Viking Warlord

Zocken gegen Freunde!

Wer sich am Einzelspielermodus bereits satt gesehen hat und gerne mit oder gegen Freunde spielen möchte, wird seine wahre Freude an diesem Tipp haben. Nachdem ihr das Spiel zweimal durchgespielt habt, kann der Multiplayer-Mode aktiviert werden.

Um euch den Einzel-Modus zu erleichtern, könnt ihr, nachdem ihr das Spiel zu einem Drittel durchgezockt habt, Unverwundbarkeit aktivieren.

Cheats

Giants: Citizen Kabuto

Helft den Smarties, ihre Freiheit wiederzuerlangen!

Zu dem knallbunten Action-Adventure aus dem Hause Virgin haben wir auch noch ein paar Cheats gefunden.

Besonders empfehlenswert ist der Cheat, der die Levels in Regenbogenfarben hüllt. Sämtliche Cheats müsst ihr über die Namenseingabe vor dem Spiel aufrufen.

ALPUN Cheat-Menü freischalten	XTRASEE Frontale Kameraperspektive
MBP4UJP Freie Levelwahl	ANGRY Spiel rot einfärben
MOLITOR Unbesiegbarkeit	SNIPEME Spiel grün einfärben
BGDA Unendlich Mana	UDDOIT2 Spiel blau einfärben
FALLOUT Unendlich Munition	DOROTHY Regenbogenfarbene Levels
38HK Unendlich Jetpacks	



Cheats

Project Eden

Führt die Spezialeinheit zum Sieg!

Das düstere Action-Adventure zählt wohl zu den schwereren Vertretern seiner Art. Vor allem die knackigen Rätsel haben es ganz schön in sich.

Damit ihr euch ungestört damit beschäftigen könnt, bietet das gut versteckte Cheat-Menü einige wertvolle Schummeltricks:

CHEAT-MENÜ AKTIVIEREN:

Ruft während des Spiels mit der **X-Taste** das Team-Menü auf, haltet die **Select-Taste** gedrückt und bewegt den linken Analog-Stick nach oben. Jetzt dreht ihr den linken Stick zuerst dreimal im Uhrzeigersinn und danach dreimal entgegengesetzt. Jetzt erscheint in der rechten, unteren Ecke ein Symbol für das Cheat-Menü. Unter anderem könnt ihr hier unendlich Gesundheit und unendlich Energie einstellen. Zudem gibt es die Möglichkeit, alle Levels direkt anzuwählen.

Cheats

NHL 2002

Bully für die All-Stars!

Ihr wollt neue Teams und geheime Spieler? Dann solltet euch dieser Cheat weiterhelfen.

ALL-STAR TEAMS:

Beendet eine komplette Saison, in der ihr alle All-Star-Spiele geockt habt. Speichert danach ab und fortan könnt ihr mit zwei weiteren All-Star-Teams spielen.

NEUE SPIELER:

Kreiert zuerst einen neuen Spieler, den ihr Steven Page, Ed Robertson, Kevin Hearn, Tyler Steward oder Jim Creeggan nennt.



Tipps & Tricks

Jak and Daxter: The Precursor Legacy

Ein Grund, das Spitzen-Jump&Run noch einmal durchzuspielen

Habt ihr die Endsequenz bei *Jak and Daxter* bereits gesehen? Kein Grund das Spiel in die Ecke zu legen, denn wenn ihr im Verlauf des Spiels mehr als 100 Power-Zellen sammelt, werdet ihr dafür mit einem alternativen Abspann belohnt.



Cheats (IMPORTANT!)

Star Trek Voyager: Elite Force (US)

So wird die Rettung der Voyager zum Kinderspiel:

Wer von euch Probleme bei dem 3D-Shooter hat, der kann sich sein Treiben auf der Voyager durch folgende Cheats erleichtern. Die Eingabe erfolgt im Pausenmodus des Spiels und wird durch ein „Impressive“ von Captain Janeway bestätigt.

ALLE WAFFEN

L1, L2, R1, R2, L3 halten und dann **Select** drücken.

999 GESUNDHEITSPUNKTE

L1, L2, R1, R2 halten und dann **Select** drücken.

RÜSTUNGSENERGIE AUFLADEN

L1, R1 halten und dann **Select** drücken.

VOLLE MUNITION

L1, L2, L3, R1 und **R2** halten, dann **Select** drücken

AUTOMATISCHES ZIELEN

L1 und **L2** halten, dann **Select** drücken



Cheats

Burnout

Für Hobby-Verkehrssünder haben wir einige Tipps parat.

Schließt ihr die verschiedenen Spielmodi erfolgreich ab, werdet ihr mit Extras belohnt.

FACE-OFF-MODUS:

Hierfür müsst ihr den Championship-Modus erfolgreich beenden.

ROADSTER:

Um hinter dem Steuer des Roadsters Platz zu nehmen, müsst ihr den Roadster im Face-off-Modus besiegen und ein weiteres Face-off-Rennen gewonnen haben.

Tipps & Tricks

Top Gun: Combat Zones

Schutz vor den Flaks:

In dem Kampfjet-Spiel werdet ihr ständig vom Boden aus mit Luftabwehrfeuer eingedeckt. Diesen Angriffen weicht ihr aus, indem ihr mit eurem Jet ganz knapp über dem Boden und damit unterhalb der Schusslinie fliegt.

Cheats

Fantavision

Auch für die bunte Feuerwerksballerei haben wir ein paar Tipps für euch auf Lager.

Bezwingt ihr den Normal-Mode, erhaltet ihr dafür ein Extra-Menü und die Chain-Attack. Ein weiteres Extra-Menü erscheint, wenn ihr das Spiel im Hard-Mode beendet habt. Dieser beinhaltet einige Videos und einen Feuerwerk-Modus.



Tipps & Tricks

Headhunter

Besteht die Herausforderung mit unseren Strategien zu dem Überraschungshit!

BRUCE:

Geht sofort nach links und sucht hinter dem Regal Schutz. Rolll viel und haltet euch meistens geduckt. Ballert mit der Stimulator auf Bruce, wenn er versucht, Granaten auf euch zu werfen. Wird er getroffen, lässt er die Granate fallen und fügt sich so selbst Schaden zu. Versteckt euch hinter dem Tisch und taucht immer kurz auf, um ein Magazin in Richtung Bruce zu feuern. Bereits nach wenigen Treffern habt ihr die rechte Hand von Greywolf bezwungen.

GREYWOLF:

Greywolf kann leicht besiegt werden, indem ihr euch hinter den Kisten verschanzt und ihn abwechselnd von der linken und der rechten Seite aus angreift. Sobald er zurückschießt, rollt ihr auf die andere Seite der Kiste und zielt schon mal in seine Richtung. Wiederholt das Spiel so lange, bis Greywolf bezwungen ist. Alternativ könnt ihr immer auf die Blickrichtung des Bandenchefs achten und versuchen, ihn von hinten anzugreifen. Geht eure Energie zur Neige, findet ihr neben der Tür zum Dach ein Medikit.

RAMIREZ:

Ramirez hält sich den ganzen Kampf über hinter der Sicherheitstür auf, wo ihr ihn nicht verletzen könnt. Von dort aus lässt er kleine, aber dennoch sehr gefährliche Roboterspinnen auf euch los. Pro Angriffswelle werdet ihr von drei dieser Biester angegriffen. Mit einem Treffer könnt ihr die Spinnen beschädigen, so dass sie nach kurzer Zeit explodieren. Mit zwei Treffern schickt ihr so ein Biest sofort ins Jenseits. Die Spinnen verfolgen euch und wenn sie nahe genug an euch herankommen, explodieren sie. Selbst bei voller Lebensenergie überlebt ihr nicht mehr als zwei bis drei solcher Attacken. Haltet euch während des Kampfes hauptsächlich direkt vor der Sicherheitstür auf. Feuere einen Schuss auf eine herannahende Spinne ab und stellt euch dann hinter sie. Drückt die Aktionstaste, um zu einer Egoperspektive der Spinne zu wechseln. Jetzt könnt ihr selbst eine Spinne steuern. Lasst die Spinne in Richtung Sicherheitstür krabbeln und drückt kurz davor erneut die Aktionstaste, damit die Spinne springt. Versucht, die Spinnen auf der halben Höhe der Tür explodieren zu lassen, da sie dort am meisten Schaden anrichten. Achtet darauf, dass ihr nicht, während ihr die Spinne steuert, von einer anderen Spinne angegriffen werdet. Wollt ihr auf Nummer sicher gehen, zerstört ihr die übrigen zwei Insekten, bevor ihr die dritte gegen die Tür steuert.

GLADIATOR:

Die einzige Möglichkeit, dem Gladiator Schaden zuzufügen, ist, ihn in dem Moment auf eines der roten Felder zu locken, in dem ein Blitz an dieser Stelle einschlägt. Um ein Feld zu aktivieren, müsst ihr euch mehrere Sekunden draufstellen, bis die roten Kreise fast das ganze Feld ausfüllen. Entfernt euch dann schnell von dem Feld, bevor ihr selbst von einem Blitz verletzt werdet. Damit der Gladiator von dem Blitz erwischt wird, benötigt ihr ein sehr gutes Timing. Sobald ihr in seine Reichweite kommt, ist es höchste Zeit, das Weite zu suchen. Während des gesamten Kampfes kommen immer wieder weitere Gegner in die Arena, die ihr mit der Standardbewaffnung schnell erledigen können.

RAMIREZ II:

Auf dem Deck des Schiffs trifft ihr ein zweites Mal auf den Psychopathen Ramirez. Mit der richtigen Taktik kann er in kürzester Zeit eliminiert werden. Sucht Deckung hinter der Kiste zu eurer Rechten. Geht jetzt mit der Waffe im Anschlag vorsichtig zurück, bis die Scheinwerfer in eurer Zielerfassung erscheinen. Vorsicht, ein Schritt zu viel und ihr steht mitten in Ramirez' Kugelregen. Zerballedt sämtliche Strahler und geht dann nach vorne zu dem Irren. Alles, was ihr jetzt tun müsst, ist, ständig in Bewegung zu bleiben und einige Salven auf Ramirez abzufeuern. Rolll beiseite, wenn Ramirez mit Granaten nach euch wirft. Eure bevorzugte Waffe sollte die Stimulator zum Zerballeden der Scheinwerfer und das Maschinengewehr für den Nahkampf gegen Ramirez sein.

ADAM:

Ihr könnt Adam auf zwei Wegen bekämpfen. Einerseits könnt ihr mit eurer Waffe ständig auf ihn ballern, was aber sehr, sehr zeitaufwendig ist. Zum anderen könnt ihr den Strom in der Mitte und dann die Gaszufuhr an den beiden Rechnern in den Ecken des Labors aktivieren. Rennt dann immer im Kreis um einen der beiden Großrechner. Adam wird euch die ganze Zeit verfolgen. Schießt auf die Rohre seitlich der Rechner, damit Gas austritt. Timt das Ganze so, dass Adam in die Gaswolke rennt. Bleibt er kurz stehen, solltet ihr das Weite suchen, da er kurz darauf zu rennen beginnt und nach euch schlägt.

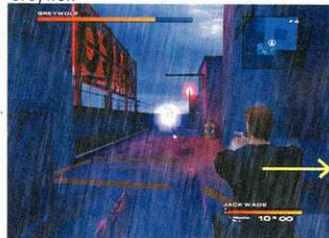
ADAM II:

Adam ist im Besitz der Judgement-Cannon. Er greift euch entweder mit einem blauen, konzentrierten Schuss oder mit einem Laserstrahl an. Versucht, dem blauen Schuss durch schnelles Wegrollen zu entkommen. Achtet darauf, dass ihr nicht hinter einer der Kisten steht, wenn Adam einen blauen Schuss in eure Richtung abfeuert, da eure Deckung sonst zerstört wird. Vor dem roten Laser findet ihr nur Schutz, wenn ihr euch hinter einer der Kisten versteckt. Nehmt die Maschinenpistole und

Bruce



Greywolf



Ramirez



Gladiator



Ramirez II



Adam



FORTSETZUNG ADAM II:

ballert ununterbrochen auf das Monster. Wenn Adams Energie erschöpft ist, lässt er seine Waffe fallen und verfolgt euch. Lockt ihn möglichst weit weg von der Judgement-Cannon (rot auf dem Radar eingezeichnet!) und eröffnet dann das Feuer. Auch wenn er keinen Schaden davon nimmt, könnt ihr ihn zumindest kurz in die Knie zwingen. Genau diese paar Sekunden, in denen Adam abgelenkt ist, müsst ihr dazu nutzen, um euch die Judgement-Cannon zu schnappen. Mit nur einem Schuss erledigt ihr Adam und vereitelt so Zweibergs finstere Pläne.

Adam II



DIE LIZENZEN:

Mehrmals müsst ihr im Lauf des Spiels eure Kopfgeldjäger-Lizenz aufwerten, damit ihr stärkere Waffen und Informationen bekommt. Da die Motorradtests durchgehend sehr leicht sind, verzichten wir aus Platzgründen darauf, sie näher zu schildern.

DIE C-LIZENZ:

TEST C-2:

Schleicht der ersten Person hinterher und versteckt euch in der letzten Nische auf der linken Seite des Gangs. Nachdem die Wache wieder an euch vorbeigegangen ist, müsst ihr aus eurem Versteck heraus und um die Ecke rennen. Achtet auf die Blickrichtungen der VR-Wachen auf eurem Radar. Wartet auf den passenden Moment, wenn die Personen wegsehen, und rennt an ihnen vorbei bis zum Ausgang.

TEST C-3:

Lehnt euch mit dem Rücken an die Kiste und dreht euch zu den Gegnern, indem ihr die R1-Taste betätigt. Seid nicht zu zaghaft, sondern ballert, was eure Waffe hergibt. Wandert ständig von einer Seite der Kiste zur anderen. In dieser Zeit bietet es sich an, die Waffe nachzuladen. Nachdem ihr die vier Gegner eliminiert habt, müsst ihr schnellstmöglich in den grünen Bereich gehen.

TEST C-4:

In den beiden folgenden Trainingsräumen müsst ihr euer erlerntes Können unter Beweis stellen. Lauft geduckt an der flachen Mauer vorbei und schaltet die beiden Gegner in der rechten Nische aus. Von dort aus kümmert ihr euch um die restlichen Gegner auf dem Gang, bevor ihr den nächsten Raum durch die grüne Tür betretet. Hier halten sich drei weitere Gegner auf. Sucht hinter den Säulen Deckung vor den Kugeln der Gegner und schaltet diese aus.

DIE B-LIZENZ:

TEST B-2:

Werft zu Beginn des Tests eine Hülse in die linke Ecke, um eine der Wachen auf dem Gang dorthin zu locken. Verfolgt die andere Wache und macht kurzen Prozess mit ihr. Versteckt euch jetzt so lange in der Nische, bis die letzten beiden Wachen auseinander gehen. Schaltet die Wache, die zuerst an der Wand ankommt, ebenfalls per Genickbruch aus und geht zum Ziel.

TEST B-3:

Diese Aufgabe ist dieselbe wie Test C-3, nur dass ihr jetzt sechs Gegner ausschalten müsst und als zusätzliche Waffe eine Schrotflinte habt. Bleibt dennoch bei eurer Stimulator. Ansonsten müsst ihr hier vorgehen wie bei Test C-3.

TEST B-4:

Zieht zuerst die Kiste nach hinten, bevor ihr auf die Fässer schießt. Verlasst den Raum durch die Tür und betretet den nächsten VR-Raum. Hier erledigt ihr den Gegner, der hinter der Ecke steht. Im Gang sucht ihr zum Nachladen Schutz hinter den Kisten und erledigt zwei weitere Gegner, bevor ihr in den letzten Raum geht. Nutzt dort die Säulen aus, um euch dahinter zu verstecken. Die Schrotflinte ist genau die richtige Waffe, um die Gegner schnell auszuschalten und zum Ausgang zu gelangen.

DIE A-LIZENZ:

TEST A-2:

Rennt vom Start aus los und schaltet den zweiten Gegner im mittleren Bereich der linken Seite per Genickbruch aus. Kehrt um und wartet, bis die erste Wache der linken Seite gegen die Wand blickt. Nutzt den Moment und beseitigt den Gegner ebenfalls mit einem Stealth-Kill. Genauso verfährt ihr mit den letzten beiden Trainingspartnern. Beim letzten Gegner müsst ihr euch an die Wand drücken und ihn um die Ecke herum beobachten, bis er seinen Blick von eurer Richtung abwendet.

TEST A-3:

Die einzige Neuerung gegenüber den C- und B-Lizenztests ist, dass ihr diesmal noch ein MG habt und insgesamt 8 Gegner eliminieren müsst. Greift aber trotzdem zur Stimulator-Waffe, da das MG zu schnell leer ist und die Pumpgun zu sehr streut. Ansonsten kämpft ihr genauso wie im C-3- oder B-3-Test.

TEST A-4:

Im ersten Raum macht ihr den drei Gegnern auf den Treppen lautlos den Garaus. Im zweiten Bereich geht ihr zuerst nach unten und erledigt den ersten Gegner, wenn dieser euch den Rücken zukehrt. Danach haltet ihr euch links und schaltet den Gegner vor der Tür lautlos aus. Im letzten Raum müsst ihr darauf achten, nicht von dem roten Lichtstrahl erfasst zu werden, da sonst die Gegner auf euch aufmerksam werden. Alternativ könnt ihr auch in Rambo-Manier die Gegner mit Waffen ausschalten. Hierfür bietet sich die Pumpgun an.

DIE AAA-LIZENZ:

TEST AAA-2:

Bleibt stehen und werft eine Hülse in die Ecke vor euch. Wendet den Stealth-Kill bei der VR-Wache an, wenn diese in der Ecke nach dem Rechten sieht. Geht nun nach links und schaltet die zweite Wache aus. Wenn die dritte Wache zur Levelmitte hin abbiegt, müsst ihr euch schnell von hinten an sie heranschieben und euch nach getaner Arbeit sofort verziehen. Wenn die letzte Wache in der Mitte des Raums sich umdreht, pirscht ihr euch schnell von hinten an sie heran und erledigt sie.

TEST AAA-3:

Auch hier empfiehlt es sich, bei der Stimulator zu bleiben, auch wenn der Raketenwerfer noch so stark ist. Die langen Nachladezeiten machen den Vorteil der Durchschlagskraft zunichte. Geht wie in den C-3-, B-3- und A-3-Tests vor, um diese Aufgabe zu bestehen.

TEST AAA-4:

Im ersten Raum erledigt ihr erst die Gegner auf der unteren Ebene, bevor ihr euch um die anderen beiden oben kümmert. Nutzt eure Schrotflinte, um Zeit zu sparen. Im zweiten Raum versucht ihr mit der Schrotflinte auf die Gruppe zu schießen, solange die Wachen noch beieinander stehen. So spart ihr ebenfalls Zeit und Munition. Im dritten Bereich schaltet ihr die ersten beiden Gegner per Stealth-Kill aus, während die letzten Gegner am besten aus kurzer Distanz mit der Pump-Action eliminiert werden.



Cheats

SSX Tricky

Mix Master Mike on Board!

Die durchgeknallten Boarder in SSX Tricky sind euch zu langweilig?

Dann ist der folgende Cheat genau das Richtige für euch. Mit ihm könnt ihr den Mix Master Mike, einen noch verrückteren Fahrer, steuern.

Haltet einfach im Titelfenster **L1** und **R1** gedrückt und gebt die folgende Tastenkombination dazu ein:

X, X, →, X, X, ↓, X, X, ←, X, X, ↑



Cheats

Evil Twin

Alpträume werden wahr!

Damit ihr auch sicher den Abspann des Jump & Runs seht, haben wir für euch Cheats gefunden, mit denen ihr euren Zwilling unverwundbar machen könnt. Darüber hinaus könnt ihr eure Waffen mit den anderen Cheats verbessern.

Zu den Cheats gelangt ihr über den entsprechenden Eintrag im Hauptmenü. Sucht euch dort die passende Tastenkombination aus. Wichtig ist, dass ihr auf eure Joypad-Belegung achtet.

UNVERWUNDBARKEIT:

Springen, Aktion, Ansicht, Springen, Schießen

VISIÉR:

Schießen, Schießen, Springen, Ansicht, Aktion

SNIPER:

Aktion, Schießen, Springen, Ansicht, Schießen

MEGA-SCHUSS:

Schießen, Ansicht, Ansicht, Aktion, Springen

SCHNELLEFEUER:

Aktion, Ansicht, Springen, Ansicht, Schießen

GUMMIMURMELN:

Schießen, Aktion, Schießen, Ansicht, Springen



Folgende Adresse gilt für eure Fragen, Anregungen und Kritik:

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

psg@computec.de

■ Nur noch GT 3!

Ich habe die PlayStation 2 noch nicht lange, aber ich muss sagen, dass ich bereits nach kürzester Zeit voll überzeugt war. Da ich das Glück habe, auch andere Konsolen zu besitzen, kann ich die verschiedenen Videospielsysteme sehr gut vergleichen. Als „Viel-Spieler“ habe ich ja schon viel erlebt, aber so ein Geniestreich wie *Gran Turismo 3* ist mir noch nicht untergekommen. Eine solch exzellente Grafik und ein derart realistisches Fahrgefühl habe ich noch bei keinem anderen Spiel bewundern dürfen. Diese Glanzleistung von Sony ist mein absoluter Favorit.

Mario Ewald

Es freut uns, dass du dein Traumspiel gefunden hast. Obwohl *Gran Turismo 3* ein Ausnahmetitel ist, solltest du auch andere Titel ausprobieren. Derzeit ist der PS2-Softwaremarkt gespickt mit Spitzenspielen. Unsere derzeitigen Favoriten für Fahrerasse (neben *GT 3*): *GTA III*, eine explosive Mischung aus Auto-Action und Baller-Orgien, und *F1 2001* (Electronic Arts), das ultimative Formel-1-Vergnügen.

■ Counter-Strike

Hallo PSG-Team! Den *Metal Gear Solid 2*-Bericht und das PlayStation-2-Hits-2002-Special in der letzten Ausgabe fand ich einfach grandios. Da der Weihnachtsmann mir eine PS2 beschert hat, ist das Special für mich von sehr großer Bedeutung. Wäre klasse, wenn ihr so etwas öfter machen würdet. Mein Anliegen ist folgendes: Da es *Half-Life* für die PS2 gibt, hoffe ich, dass bald auch *Counter-Strike* das Licht der Konsolenwelt erblicken wird. Wenn dem so ist, kann ich dann auch im Internet gegen meine Freunde antreten?

Dirk Ising aus Kellen

Schönen Dank für die netten Worte! Es freut uns, dass wir dir mit unserem Special weiterhelfen konnten. Natürlich sind wir stets darum bemüht, euch gute Tipps rund um die PS2 zu geben, und werden euch auch in Zukunft mit diversen Extras verwöhnen. Von einer PS2-Umsetzung des PC-Knallers *Counter-Strike* ist uns noch nichts zu Ohren gekommen. Wir bleiben für euch dran!

■ Ich will nach Silent Hill!

Für mich gibt es nichts Besseres als *Silent Hill 2*. Ich sammle alles zu diesem Trautittel und mein Zimmer gleicht langsam einem Horrorszenario. Leider fehlt mir noch der Soundtrack zu diesem Gruselkracher. Gibt es so etwas überhaupt? Bis jetzt blieb mein Suchen erfolglos und ich hoffe, ihr könnt mir weiterhelfen. Bleibt so, wie ihr seid, und viele Grüße aus dem Norden!

Dennis Klopfer aus Kiel

Schöne Grüße zurück. Wir haben eine gute Nachricht für dich! Du kannst dir tatsächlich

„Das aktuelle Software-Angebot der PS2 beweist, wie stark die Konsole wirklich ist, und unterstreicht ihre Vormachtstellung.“

Jutta Gerrig aus Möhrenroff

die beklemmende Soundkulisse des Konami-Hits auf die heimische Stereoeinlage holen. Beziehen kannst du das gruselige Musikwerk in jedem gut sortiertem Gameshop beziehungsweise den CD-Abteilungen der Elektrofachmärkte oder direkt über den Onlineshop von Konami. Die Internetadresse: www.konamistyle.de.

■ Wo bleibt Metal Gear Solid 2?

Ich halte es nicht mehr aus! Ich kann nicht mehr ruhig schlafen! Ich denke dauernd daran! Na, was meine ich bloß? Natürlich *MGS 2*, das beste Spiel aller Zeiten! Das Warten macht mich fertig! Der ausführliche Bericht in der letzten Ausgabe war einfach zu viel für mich! Was soll ich bis zum 22. Februar denn machen? Mich in den Tiefschlaf versetzen lassen? Ich habe mich so auf die Weihnachtsferien gefreut, in denen ich mich voll und ganz Solid Snake widmen wollte. Jetzt bleibt mir nur eine DVD mit einem *MGS 2*-Trailer, welcher mich immer wieder begeistert. Warum nennen die

Software-Firmen Release-Daten, wenn sie sich eh nicht daran halten? Ich glaube, die wissen gar nicht, was sie uns erwartungsvollen Zockern damit antun.

Florian Selzam aus Sommersdorf

Wir können deinen Unmut sehr gut verstehen. Unser *MGS*-Experte Henry wartet ebenfalls sehnsüchtig darauf, die PAL-Version in seinen Händen zu halten. Leider gibt es schlechte Neuigkeiten. Der Europa-Release von *Metal Gear Solid 2* hat sich erneut verschoben. Aktuelle Angaben zufolge kommt Konamis Trautittel erst am 8. März in den deutschen Handel. In den Tiefschlaf musst du dich dennoch nicht versetzen lassen, denn Spieleshits wie *Devil May Cry* und *GTA III* sollten die Zeit bis zum Stichtag auch für dich erträglich machen.

■ Armer Zocker!

Hallo PSG-Team! Ich bin völlig verzweifelt und ihr seid meine letzte Hoffnung. Da ich Schüler bin, ist es mir nicht möglich, große finanzielle Sprünge zu machen. Aus diesem Grunde bat ich meine Eltern, mir zu Weihnachten eine PlayStation 2 zu schenken. Tatsächlich lag am Heiligen Abend meine Traumkonsole unter dem Christbaum, was dazu führte, dass mich meine Eltern die Feiertage nicht mehr zu Gesicht bekamen. Ein Weilchen ging alles gut und ich konnte daddeln, bis mir die Finger schmerzten. Doch dann kam der Schock! Als die Schule wieder begonnen, meine Spielesucht aber noch nicht nachgelassen hatte, rief mich mein Vater abends zu sich. Er warf mir vor, dass ich meine Hausaufgaben nicht ordentlich machen und überhaupt meine schulischen Pflichten sehr vernachlässigen würde. In Absprache mit meiner Mutter verordnete er mir eine Zockerpause und verlangte von mir, dass ich meine PS2 für einen Monat (!) in den Keller einmotten solle. Na toll! Ich versuchte alles, um diese Katastrophe abzuwenden, doch mein Vater stellte sich stur. Mir blieb nichts anderes übrig, als die lange ersehnte PS2 einzupacken und in den Keller zu tragen. Das ist ein Skandal! Erst erfüllen sie mir einen Herzenswunsch, um ihn mir dann zwei Wochen später wieder wegzunehmen. Was soll ich tun?

Thomas Köpf aus Saalfeld

Das ist eine sehr gute Frage. In der Tat ist die Wahl des Kabels (siehe hierzu auch „Das beste Zubehör“, *PSG* 10/01, S. 6) besonders wichtig, um die grafischen Leckerbissen der PS2 bestmöglich auf die Mattscheibe zu übertragen. Das optimale Ergebnis erreichst du mit einem RGB-Kabel (gibt's für ca. 15 Euro in jedem Fachhandel), das du an den Scart-Eingang deines Fernsehers anschließt. Vorher musst du in der Anleitung nachsehen, ob dein TV-Gerät überhaupt RGB-tauglich ist. Falls es hier wider Erwarten zu Problemen kommen sollte, empfehlen wir dir den S-Video-Anschluss, der sich bei den meisten Fernsehern auf der Vorderseite befindet. Wenn dein Fernseher weder über einen RGB- noch über ein S-Video-Eingang verfügt, solltest du ernsthaft über eine neue Glotze nachdenken oder du musst mit der Cinch-Kabel-Variante vorlieb nehmen.

Armin Tröge aus Faulbach

Wir können deinen Kummer gut nachvollziehen. Gerade als PS2-Neuling ist es ungemein schwierig, nicht zu viel Zeit vor dem Bildschirm zu verbringen. Das Problem haben allerdings nicht nur Schüler, sondern alle Videospieler-Fans. Wir kommen jeden Monat in den Genuss der neuesten PS2-Software und müssen aufpassen, nicht zu viel Zeit mit einem Spiel zu verbringen. Auch wenn der Spielspaß noch so groß ist, müssen wir uns notgedrungen losreißen und andere Arbeit erledigen. Das mußt du auch schaffen! Schläge deinen Eltern doch einen Kompromiss vor. Ihr legt Zeiten fest, in denen gespielt, und andere, in denen gearbeitet wird. Wenn du den Zeitplan einhältst, sollten beide Parteien zufrieden sein.

■ Endlich ein PES-Turnier!

Ein Traum von mir ist wahr geworden! Es gibt ein offizielles PES-Turnier, das von Konami höchstpersönlich organisiert wird. In verschiedenen Internet-Foren wächst die Vorfreude täglich und der Andrang ist riesig. Wann das Turnier stattfindet, ist leider noch nicht bekannt. Es ist so weit sicher, dass es zuerst eine Länderauscheidung geben wird. In relevanten Städten (z. B. München für Bayern, Dresden für Sachsen) wird der Sieger des entsprechenden Bundeslandes ermittelt, welcher dann in Frankfurt um den ersten deutschen PES-Meistertitel kämpfen darf! Ist das nicht herrlich? Wer mitmachen will, der soll sich auf der offiziellen PES-Internetseite www.pro-evolution-soccer.de anmelden. Ihr erhaltet umgehend eine Nachricht von Konami, in der alles steht, was ihr wissen müsst. Also, worauf wartet ihr noch?

Manni per E-Mail

Wow! Das ist die beste Nachricht des Monats. Viele Leser

KURZ BÜNDIG

Wie oft kann ich die Spielstände auf meiner PS2-Memory-Card überschreiben? So oft du willst! Deine Memory Card nimmt dabei keinen Schaden.

Was ist der Unterschied zwischen dem PSone- und dem PS2-Controller? Der PS2-Controller verfügt über härter gefederte Analogsticks und die Actionbuttons sind im Gegensatz zum PSone-Controller ebenfalls analog.

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

■ Tony Hawk's Pro Skater 3

Mein Thema ist *Tony Hawk 3*. Das Spiel ist absolut top. Zwar ist es anfangs noch ziemlich schwierig, mit dem noch nicht perfekten Skater durch riesige Arenen zu sausen, aber das legt sich nach einer Zeit. Denn bald hat man die wirklich sehr gelungene Steuerung raus. Die verschiedenen Levels sind auch gut belebt. Es gibt Fußgänger, die einen bejubeln, Autos, die einen umfahren können, und sogar Flugzeuge, die im Hintergrund fliegen. Fast jeder Level hat geheime Eigenschaften. So kann man, wenn man über gewisse Schalter oder Stangen grindet, verborgene Türen oder Gänge erforschen. Die Levelziele zu erreichen, macht ebenfalls sehr viel Spaß. Beispielsweise müsst ihr einem Mann helfen, in seine Wohnung zu kommen, oder mal schnell ein Erdbeben auslösen. Ebenfalls gut gelungen ist der Zweispielmodus. Es gibt viele verschiedene Wettkämpfe, die man gegen einen Kumpel zocken kann. Es macht einfach riesig Laune, seinen Highscore immer wieder zu knacken, was für lang anhaltende Motivation sorgt. Der Punktezähl sind fast keine Grenzen gesetzt. Man kann locker noch in den letzten fünf Sekunden einige Mega-Combos hinlegen, so dass man auch mal die Millionen-Marke bricht. Der Sound gefällt mir ebenfalls sehr gut. Es sind viele verschiedene Sänger und Rapper dabei, die alles andere als unbekannt sind. Eines der besten Lieder ist das von Xzibit. Mit dem Lied im Hintergrund macht das Spiel gleich doppelt so viel Spaß. Mehr kann ich jetzt eigentlich nicht mehr hinzufügen. *Tony Hawk 3* kann vielleicht sogar *GTA III* Konkurrenz machen. Auf jeden Fall ein absoluter Pflichtkauf für jeden PS2-Besitzer.



■ Bringt euch das Skater-Feeling nach Hause: Tony Hawk's Pro Skater 3.

LESERWERTUNG:	
Grafik:	90%
Sound:	94%
Spielspaß:	92%

Bastian Bossert

und auch Redaktionskicker Ralph warten seit langem auf eine solche Veranstaltung. Endlich können die frenetischen Anhänger des besten Fußballspieles ihre Kräfte messen. Wir werden der Sache natürlich nachgehen und ausführlich darüber berichten. Wir sind gespannt!

■ Angst vor der Xbox

In meinem Freundeskreis gibt es derzeit nur ein Thema: die Xbox. Meine Kumpels behaupten, dass sie die beste Konsole auf dem Markt wird und alles bisher da Gewesene in den Schatten stel-

len werde. Das freut mich als frisch gebackenen PS2-Besitzer natürlich nicht. Ich musste ein Jahr sparen, um mir meinen Herzenswunsch, eine PS2, zu erfüllen und jetzt, wo die Xbox an den Start geht, mache ich mir Sorgen, dass die PS2 in Vergessenheit gerät. Kann das sein? Ich persönlich kann das dämliche Microsoft-Imperium überhaupt nicht leiden und hoffe, dass sich die PS2 durchsetzt.

Jens Klingner aus Weiden

Mach dir mal keine Sorgen, Jens! Die PlayStation 2 ist zu bekannt, um schnell in Verges-

Einige DVDs ruckeln bei der Wiedergabe oder bieten nur ein verzerrtes Bild. Warum? Die von dir genannten Phänomene treten häufig bei Verleih-DVDs auf. Meist sind Kratzer oder Schmutz die Ursache.

Habt ihr eigentlich noch genügend Zeit, um privat zu zocken?

Wenn wir Freizeit haben, daddeln wir nach wie vor, bis die Daumen quallen.

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
Entwicklungsland D.	☐	☐	☐	☐
Virtua Fighter 4	☐	☐	☐	☐
Herdy Gerdy	☐	☐	☐	☐
Metal Gear Solid 2	☐	☐	☐	☐
Commandos 2	☐	☐	☐	☐

9. Folgende Rubriken interessieren mich:

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

10. Seit welcher Ausgabe liest du die PSG?

(Aktuelle Ausgabe: 03/2002)
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

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

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

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

Impressum

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION

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

Redaktion: Henry Ernst, Uwe Hönig, Ralph Wollner
Tipps & Tricks: Stefan Weiß, Thomas Eder

Layout: Paul Krügel, Sandra Wendorf

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 Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

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

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

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

Thorsten Szameitat (-141) Wolfgang Menne (-144)
Michael Wamser (-245)
Ina Willax (-346)
Susanne Szameitat (-142)

Anzeigenassistent

Andreas Klopfer (-140) Annett Heinze (-340)
Anca Stef (-345)

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, Niederalim 300, A-5081 Anif
Telefon: 06246/882-882, Fax: -5277,
E-Mail: bgenser@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 4. Quartal 2001 26.236 Exemplare

senheit zu geraten. Sonys schwarzes Schmuckkästchen hat inzwischen ein Software-Angebot, das sich gewaschen hat, und mit über 23 Mio. verkauften Konsolen weltweit eine Hardwarebasis, an die Microsoft erst mal herankommen muss. Auch in Zukunft werden PS2-Besitzer von allen namhaften Herstellern mit erstklassigen Titeln versorgt. Sicher ist die Xbox ein starkes Stück Technik, doch bis die voluminöse Kiste Hits vom Kaliber eines *Jak und Daxter* auf den schwarzen Leib programmiert bekommt, wird noch einige Zeit vergehen.

■ Dino Crisis 3

Ich habe gehört, dass *Dino Crisis 3* nur für die Xbox erscheinen soll. Das darf doch nicht wahr sein! Die Vorgänger-Titel gehören zu meinen Lieblingsspielen und jetzt soll ich etwa auf die lange ersehnte Fortsetzung verzichten? Bitte nicht! Die einzige Möglichkeit, doch in den Genuss des Echsen-Spektakels zu kommen, ist wohl, mir eine Xbox zu kaufen. Nein danke! Selbst wenn ich das nötige Kleingeld besitzen würde, hätte ich keine Lust, mein halbes Zimmer für Microsofts Monsterkonsole zu opfern. Ohne mich!

Thorsten Mehring aus Feucht

Wir können deinen Ärger durchaus verstehen, dennoch solltest du auf dem Teppich bleiben. Selbst wenn die Xbox nicht gerade Platz sparend ausgefallen ist, belegt sie noch lange nicht dein halbes Zimmer (oder wohnst du etwa in einer Telefonzelle?). Exklusiv-Titel sind ein alter Trick der Hersteller, um mehr Kunden zum Kauf zu bewegen, das war beim DC und der PSone auch nicht anders. Das momentan riesige PS2-Software-Angebot sollte dir allerdings genügend Möglichkeiten bieten, deinem Spieltrieb freien Lauf zu lassen.

■ Zu geringe Spieldauer!

Hallo PSG-Team! Ich lese euer Magazin schon seit über einem Jahr und muss sagen, dass ihr euch konsequent verbessert habt. Eure grafische Gestaltung ist viel übersichtlicher und attraktiver geworden. Außerdem habt ihr von allen Konsolenmagazinen mit Abstand die besten Screenshots. Was mich bei vielen PS2-Spielen nervt, ist ihre zu kurze Spieldauer. Ich zahle doch keine 60 Euro für ein Spiel, das nach fünf Stunden durchgespielt ist.

Nils Keller aus Darmstadt

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 in Kontakt bleiben. Wir bitten euch um einen anständigen Umgangston. Schnippische Bemerkungen sind erlaubt, von Beschimpfungen ist jedoch abzusehen. Besonders interessiert sind wir an euren Meinungen zu den aktuellen PS2-Spielen.

Darüber habt ihr diskutiert:

1. „Highscore bei Tony Hawk 3“

Im PSG-Forum ist das Tony-Hawk-Fieber ausgebrochen. Wer schafft die höchste Punktzahl?

Auszüge:

„Also ich habe bei der Gießerei gerade eine 228.000-Punkte-Combo hingelegt. Ich wette, ihr seid viel besser, aber für mich ist das schon ganz schön viel. Insgesamt habe ich in den zwei Minuten 435.000 Punkte geschafft. Wie grinde ich überhaupt an dem Gussbehälter?“

(Howard Stern)

„Ich habe meistens eine Punktzahl so um eine Million herum. Um an dem Gussbehälter zu grinden, musst du erst daran vorbeifahren, mit Anlauf umdrehen und über das Teil springen, aus dem die Flüssigkeit rauskommt. Jetzt springst du über die kleine Rampe, drückst die Dreieckstaste und dann müsstest du normalerweise darauf grinden.“

(Bayman)

„Bin grad dabei, es zum fünften Mal durchzuzocken. Brauche jetzt nur noch ca. eine Stunde. Am Anfang habe ich so zwei Stunden benötigt. Meine beste Combo: 1.348.700 Punkte“

(El Matzo)

2. „Raubkopien!“

In einer interessanten Diskussion erörtern die Forumsmitglieder die Raubkopien-Thematik: Wie ist eure Meinung dazu?

Auszüge:

„Ich hab eine PS2 und werde ihr auf keinen Fall einen Chip einbauen lassen. Dann ist nämlich die Garantie weg! Meiner Meinung nach ist ein Spiel auf jeden Fall mehr wert als nur 5,- DM! Also, ich bin ganz klar gegen Raubkopien!“

(Jonny15)

„Es muss schon ein bescheidenes Gefühl sein, wenn du monate- oder jahrelang mit deinem Team an einem Spiel arbeitest und dann merkst, dass viel mehr Spiele im Umlauf sind, als verkauft wurden. Das gefährdet die berufliche Existenz dieser Leute und die Entwicklung neuer Spiele. Also indirekt auch unser Hobby.“

(Umbadog)

„Ich selbst fände es zum Beispiel furchtbar, statt einer Originalverpackung mit Anleitung und allem nur eine Fuji-Hülle neben meiner PS2 stehen zu sehen.“

(Deazbolt)

3. „Devil May Cry“

Nach wie vor ist Capcoms Technikwunder ein besonders beliebtes Thema im PSG-Forum.

Auszüge:

„Nachdem ich mehrere Abwertungen von Devil May Cry gelesen hatte, habe ich erst einmal vom Kauf Abstand genommen. Vor drei Tagen habe ich mir dann doch DMC gekauft und ich kann nur sagen, dass es sich echt gelohnt hat.“

(US110)

„Da muss ich dir Recht geben. Das Spiel ist wirklich einsame Spitze. Ich kann mich nicht erinnern, dass Devil May Cry eine schlechte Wertung von der PSG erhielt.“

(Sonypower)

„Die Spielzeit ist ein wenig kurz geraten, ansonsten ist der Titel eigentlich fast perfekt: durchgestylt, schnell, hart, krachend und eine echte Augenweide.“

(AbHotten)

Es wäre nett von dir gewesen, uns mitzuteilen, welche Spiele du eigentlich meinst. Falls du von *Onimusha*, *Devil May Cry* oder *Ace Combat 04* sprichst, können wir dir Recht geben. Dennoch sind wir der Meinung, dass kurze, aber dafür anspruchsvolle Unterhaltung

wertvoller ist als langatmiges Zeittotschlagen. Nahezu alle Spiele-Hits haben eine Spieldauer von mehr als fünf Stunden und sorgen für hohen Spielspaß. Wenn du auf „Langzeitspiele“ stehst, musst du dir ja keinen der oben genannten Titel kaufen.



PSG STARS 2001

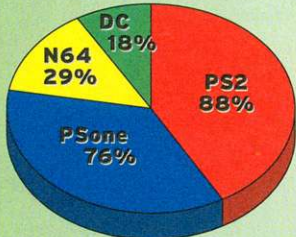
Die Gewinner!

■ Nach tonnenweise ausgewerteten Stimmzetteln, etlichen Verzählern und zerknüllten Strichlisten ist es nun endlich vollbracht:

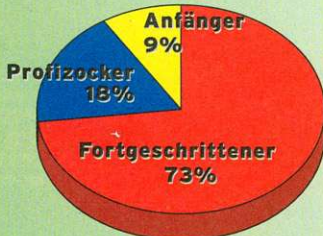
Die PSG-Stars 2001 stehen fest!

Die Auswertung der kleinen Leserumfrage ergab:

„Welche Videospielekonsolen besitzt du?“ (Mehrfachnennung)



„Wie würdest du dich selbst einschätzen?“

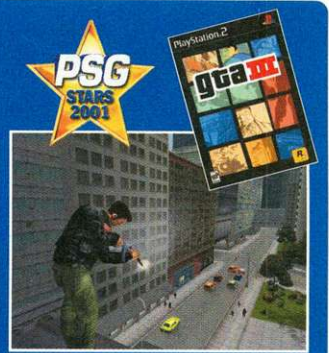


Abschließend möchten wir euch auch im Namen der Sieger für eure rege Beteiligung danken und hoffen, dass ihr auch bei zukünftigen Aktionen dieser Art fleißig mitmacht :o)

In der Ausgabe 1/02 hatten wir euch gebeten, uns eure Videospiele-Favoriten des vergangenen Jahres mitzuteilen. Um ehrlich zu sein, waren wir von der positiven Resonanz mehr als überrascht. Die Auswertung der zahlreichen Einsendungen brachte den Redaktionsbetrieb zeitweilig zum Erliegen. Obwohl es im vergangenen Jahr unzählige Hammerspiele gegeben hat, konnte sich die Gangster-Simulation *GTA III* klar von *Devil May Cry*, *Gran Turismo 3* und *Silent Hill 2* absetzen.

Take 2 hat sich mit der innovativen Mischung aus Gangster-Simulation, Action-Kracher und Rennspiel völlig verdient gegen die vielfältige Konkurrenz durchgesetzt. Neben der moralfreien Handlung zeichnet sich *GTA III* besonders durch ein abgefahrenes Gameplay und schwarzen Humor aus. Ob das kultige Gangster-Epos fortgesetzt wird, steht leider noch in den Sternen.

PSG-Star Kategorie: Bestes Videospiel des Jahres 2001!



Bei den Publishern war die Situation etwas anders: Die Hit-Lieferanten Konami, Sony und Electronic Arts lieferten sich bis zum Schluss ein beinhardt Kopf-an-Kopf-Rennen, das Konami auf der Zielgeraden für sich entscheiden konnte.

Das traditionsreiche Unternehmen agiert von jeher nach dem Motto „Klasse statt Masse“ und ist ein Garant für Spielspaß pur. Besonders Fußball- und Horror-Fans wurden in diesem Jahr von Konami reich bedacht. Die exklusive *Silent Hill 2*-Version und die hervorragende PAL-Anpassung (inklusive erweitertem Spielsystem) von *Pro Evolution Soccer* lassen Spieler in Übersee vor Neid erblassen.

PSG-Star Kategorie: Spiele-Hersteller mit dem besten Line-up!



Auch bei den Zubehör-Favoriten ist das Ergebnis äußerst knapp ausgefallen. Der Dual-Shock-2-Controller und der Video-Game-Enhancer lieferten sich einen erbitterten Kampf um den Titel. Allen Analogsticks und Vibrationsfunktionen zum Trotz konnte sich der Video-Game-Enhancer der jungen Firma Nuwave am Ende durchsetzen.

Mit diesem nützlichen Zusatzgerät bringt Nuwave Licht ins Dunkel aller Fernsehbilder. Durch einen speziell entwickelten Chip ist der Game-Enhancer in der Lage, das Videobild eurer Konsole zu analysieren. Das Ergebnis kann sich wirklich sehen lassen. Kanten werden geglättet, Objekte hervorgehoben und somit der räumliche Eindruck verstärkt. Ein weiterer Clou des Gerätes ist seine Kompatibilität, denn der Enhancer arbeitet mit jeder Konsole und sogar DVD-Playern zusammen.

PSG-Star Kategorie: Bestes Zubehör des Jahres 2001!



BILDERSPASS

Original



■ Findet die zehn Fehler im rechten Bild! Diesmal hat sich Paul an einem Artwork von Commandos 2 zu schaffen gemacht. Mehr über das Game gibt's auf Seite 24!

Fälschung



■ Beispiel-Bildunterschrift für Commandos 2: „Das Team ist fit für die Geheimmissionen und wird auch keinen Feind verschonen.“



■ Die Fehler des Bildes in Heft 02/02.

■ Der Gewinner unseres Wettbewerbs aus Ausgabe 02/02 ist **Manuel Kröss** mit seiner Bildunterschrift zu *State of Emergency*: „Auf sie mit Geschrei und Gebrüll, der langsamste Bulle kommt auf den Sondermüll.“ Exzellent!

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 04/02

Mit Komplettlösung:
Metal Gear Solid 2!

State of Emergency

■ Randalie auf der PS2! Mit dem neuen Spiel der *GTA III*-Macher steht uns ein beinhardtiger Anarcho-Action-Kracher ins Haus. Kämpft gegen einen übermächtigen Konzern und legt ganz nebenbei eine Stadt in Schutt und Asche.



Star Wars ohne Ende mit Star Wars Racer Revenge und Star Wars Jedi Starfighter

■ Wenn die Macht mit uns ist, dann können wir euch für beide Games einen Test präsentieren!



Pirates: The Legend of Black Kat



Ausgabe 04/02
erscheint am
20. März

■ In unserem Freibeuter-Preview stechen wir für euch in See, jagen vergessenen Schätzen hinterher und legen uns für Ruhm und Reichtum mit anderen Piraten an.

*Aufgrund von Terminverschiebungen können sich die Themen kurzfristig ändern.

Kult! Teil 2.



Erhältlich
ab 08.03.02



€ 59,95

Die Sensation der Spionage-Action ist auf dem direkten Weg zu uns! Solid Snake wie er nicht besser sein kann, in dieser Topp-Fortsetzung. Darauf haben alle gewartet!

72 x in Deutschland. Der Saturn in Ihrer Nähe

01805-172000

Saturn-Hotline. 12 Cent pro Min



SATURN

4.50



**Vorsicht:
Suchtgefahr!**

Der GyroTwister ist das Trainingsgerät, das süchtig macht.

Wer IHN in der Hand hält, gibt IHN nie mehr her.
Im Inneren dieser tennisballgroßen Wunderkugel
baut ein Rotor bei 10.000 Umdrehungen pro Minute
Kreiselkräfte bis 15 kg (!!) auf – ohne Batterie –
mit reiner Muskelkraft.

Jeder Computer-Anwender braucht einen GyroTwister,
um Verspannungen vorzubeugen. Auch jeder Sportler
oder Musiker zur Kräftigung der Arme.

Aber Obacht: Nehmen Sie Ihren GyroTwister nie mit
ins Büro oder in die Kneipe – Sie bekommen ihn sonst
nicht mehr zurück!

Lesen Sie, was unzählige begeisterte GyroTwister-Fans
über diese faszinierende „Wunderkugel“ berichten:

www.macht-suechtig.de/begeisterung

Sind auch Sie suchtgefährdet?

Informieren Sie sich jetzt unter:

www.macht-suechtig.de