

NUR €2,30!

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

State of Emergency

GETESTET: Das durchgedrehte Action-Game
der GTA-III-Produzenten für die PS2!



04/2002 April €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-Mag



Medal of Honor Frontline

WAHNSINN: Die PlayStation-2-
Version im großen Vorabtest!



The Thing

HITVERDÄCHTIG: Die Umsetzung
des Horrorfilm-Klassikers!

Über 20 PS2-Hits GETESTET!

Star Wars Racer Revenge
Sled Storm
Kessen 2
Space Channel 5



Komplett gelöst auf 10 Seiten! Metal Gear Solid 2

Alles, was man wissen muss: So meistert ihr das
aufregendste PlayStation-2-Spiel aller Zeiten!



Die Sensation! Blood Omen

TESTPREMIERE: Irre Grafik, tolles
Gameplay! Besser als Soul Reaver 2!

«KING OF STYLE»

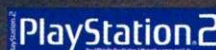
Championship 2002



Bist du der beste „Tony Hawk's Pro Skater“? Dann starte in der großen „King of Style“-Championship voll durch und messe dich mit den besten Konsolenskatern aus ganz Deutschland. Nur der beste Style auf der PlayStation 2™ zählt. Gewinnt eine Reise in die USA für zwei Personen zu den Summer X-Games. Zudem winken weitere tolle Sach- und Softwarepreise! Tretet an und beweist euer Können!

- | | |
|---------------------|---|
| 05./ 06. April 2002 | München
Saturn Hansa/Schwanthalerstraße 115 |
| 05./ 06. April 2002 | Hamburg
Makro Markt, Kieler Straße 433 |
| 12./ 13. April 2002 | Berlin
Pro Markt, Kurfürstendamm 203-208 |
| 12./ 13. April 2002 | Nürnberg
FunMedia, Rothenburger Straße 5-11 |
| 19./ 20. April 2002 | Regensburg
Media Markt, Bajuwarenstraße 20 |
| 19./ 20. April 2002 | Köln
Saturn, Hohestraße 41-53 |
| 26./ 27. April 2002 | Frankfurt
Saturn, Berger Straße 125-129 |
| 26./ 27. April 2002 | Stuttgart
Media Markt, Arnulf-Klett-Platz 1-3 |
| 03./ 04. Mai 2002 | Leipzig
Zur 48, Wachsmuthstraße 10 |

Powered by:



TONY HAWK'S PRO SKATER 3



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE



SPORTS REVOLUTION

ACTIVISION02.COM

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

Gerüchte, Stress und Blutfontänen

■ Die Segnungen der weltweiten Datenautobahn treiben bisweilen die seltsamsten Blüten. Während die PlayStation 2 noch dabei ist, sich an breiter Front zu etablieren, kursieren schon die wildesten Spekulationen über eine Nachfolgekonsolle im Internet. Lasst euch von solchen Gerüchten nicht verunsichern, bis die PlayStation 3 an den Start geht, wird

noch viel Wasser den Rhein herunterfließen. Bis dahin beschäftigen wir uns doch lieber intensiv mit den kommenden Hits für die PlayStation 2, wovon besonders Ralph ein Liedchen singen könnte. Kurz vor Redaktionsschluss hieß es für den überzeugten Pazifisten: ab in den virtuellen Schützengraben! Mit gezücktem Joypad kämpfte er sich durch die neu-

este *Medal of Honor*-Vorabversion und stellte eindrucksvoll unter Beweis, dass sich beides sehr gut miteinander vereinbaren lässt – schließlich geht es hier nur um ein Spiel. Uwe flog derweil nach Paris, um sich auf der Games Faire 2002 über die neuen Hits aus dem Hause Vivendi Universal zu informieren. Horror-Experte Henry wurde unterdessen von ganz anderen Sorgen geplagt: Nach intensiven *Blood Omen 2*-Testsessions beschloss er, von nun an das Sonnenlicht zu meiden, und seine sowieso schon kalkweiße Hautfarbe wurde noch eine Nuance heller. Viel Spaß beim Schmökern und lasst euch nicht vom Osterhasen beißen!

Euer **PSG**-Team



Medal of Honor: Frontline
Brandaktuell: Wir haben MoH gespielt! Lest jedes Detail in unserem ausführlichen Vorabtest.

4

Metal-Gear-Solid-2-Komplettlösung
Probleme mit dem Agentenspektakel? Nicht verzagen, unsere Komplettlösung hilft euch aus der Patsche!

60

Blood Omen 2
Rechtzeitig vor Redaktionsschluss haben wir die Testversion erhalten! Alle Infos über das Blutsaugerabenteuer gibt's in unserem gründlichen Test.

30

brandneu

Most Wanted	26
News	24
Release-Termine	26
Unsere Empfehlungen	27

Barbarian	14
Falcone: Into the Maelstrom	12
Malice	20
Medal of Honor: Frontline	4
Samurai	16
Spyro - Enter the Dragonfly	18
The Thing	8
Vexx	22

getestet

DVD-Filme	57
So wird getestet	29
Zubehör	56

Atlantis III	51
Blood Omen 2	30
Dark Summit	44
Dynasty Warriors 3	48
ESPN International Winter Sports ..	51
Eve of Extinction	49
GoDai: Elemental Force	50
Jade Cocoon 2	50
Jerry McGrath Supercross World ..	50
Kessen 2	48
Knockout Kings	49
Lego Racers 2	51
Parappa the Rapper 2	47
Pirates: The Legend of Black Kat ..	40
Police 24/7	45
Shadow Hearts	50
Sled Storm	42
Smash Court Pro Tournament	52
Space Channel 5	46
Star Wars Racer Revenge	34
State of Emergency	38
Worms Blast	51

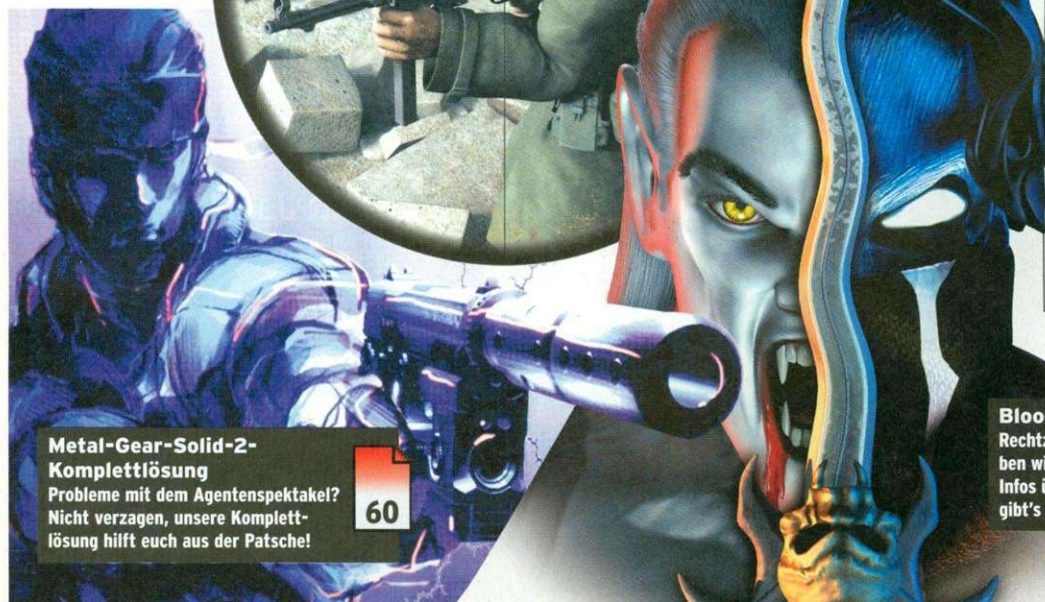
tri+

Metal-Gear-Solid-2-Komplettlösung 60

Dropship	58
GTA III	58
NY Race	58
Spy Hunter	58
SSX Tricky	58
WipEout Fusion	58

extra

Charts	28
Impressum	72
Inhalt	3
Leserecke	70
Leser-Umfrage	71
Vorschau	74



Medal of Honor: Frontline

Nervenaufreibend - Zwischen Trümmerfeldern und Schützengräben erwartet euch der wohl authentischste Ego-Shooter der Konsolen-Geschichte.

Um nicht von einem Querschläger getroffen zu werden, drückt ihr euren verschwitzten Körper eng

an den vor Detonationen bebenden, schlammigen Boden. Immer wieder prasseln von Kanoneneinschlägen verdrängte Erdmassen auf euch herab und heiße Staubpartikel nehmen euch den Atem. Dann gebt ihr das Zeichen zum Angriff auf die belagerte MG-Stellung. Sofort stürzt eure Einheit aus



Film-Pendant: Der Soldat James Ryan

6. Juni 1944, Omaha Beach: Die Invasion in der Normandie hat begonnen. Der Führer einer US-Einheit (Tom Hanks) bekommt den Auftrag, mit seinen Kameraden den Soldaten James Ryan wieder sicher auf amerikanischen Boden zu bringen. Obwohl der junge Ryan bereits drei seiner Brüder verloren hat, weigert er sich nach seiner Auffindung, seine Kompanie im Stich zu lassen. Die unerbittliche Realität des Krieges hat Erfolgsregisseur Steven Spielberg in

seinem Kriegsdrama in ausgesprochen drastisch-grausamen und nachdrücklich wirkenden Bildern eingefangen. Spielberg bringt den Wahnsinn des Krieges zumindest in der grandiosen Eröffnungssequenz exakt auf den Punkt. Leider verkommt der Rest des Filmes zu einem pathetischen Heldenepos.



i nterview Raoul Birkhold – PR-Manager bei EA

„Es wird auf jeden Fall noch drei weitere MoH-Teile geben!“

PSG: Wird die deutsche MoH: Frontline-Version geschnitten? Wo genau liegen die Unterschiede zur US-Version?

R. BIRKHOLD: Im Gegensatz zur amerikanischen Version werden in der PAL-Fassung keine verfassungswidrigen Symbole auftauchen. Die Missionen hingegen werden bis auf die Sprachausgabe völlig identisch sein.

PSG: Ist eine onlinefähige Medal of Honor-Version in Planung?

R. BIRKHOLD: Es gibt eine im Netz spielbare PC-Fassung. Von einer entsprechenden PS2-Konvertierung wurde jedoch abgesehen.

PSG: Wird die Reihe noch erweitert werden?

R. BIRKHOLD: Auf jeden Fall! Es wird mit Sicherheit noch drei weitere Titel geben. Davon zwei für Konsole und für den PC kommt MoH: Team Assault als Add-on zum bereits erhältlichen MoH: Allied Assault.

PSG: Inwieweit arbeitet EA LA mit Steven Spielberg zusammen?

R. BIRKHOLD: Interessante Frage! Steven Spielberg ist der Pate der alten MoH-Titel und hat sehr viele Eindrücke beim Team hinterlassen. Inzwischen hat er allerdings keine Beratungsfunktion mehr, dafür steht Captain Dale Dye, Militärberater von Hollywood, der Entwickler-Crew mit Rat und Tat zur Seite. Ihm ist es auch zu verdanken, dass MoH: Frontline so authentisch ist.

PSG: Wir danken Ihnen für das Interview!



Offt wird euer Weg von mächtigen Panzern versperrt. Ob das Gewehrfeuer dem rüstigen Stahlmonster schaden kann, ist jedoch ungewiss.



Kein guter Tag für eure Kollegen! Ein Artillerie-Geschoss trifft ihren Jeep und macht ihn unbrauchbar. Hoffentlich haben die Amerikaner überlebt!

dem sicheren Schützengraben, dem Feind entgegen. Augenblicklich setzt das gegnerische MG-Feuer ein und verwandelt das Kampfgebrüll eurer Kameraden in gellende Angst- und Todesschreie. Als ihr nahe genug heran seid, werft ihr eine Handgranate in das gegnerische MG-Nest. Was von eurer Einheit stürmisch bejubelt wird, ist für euch Frontalltag.

Kein Wunder! Schließlich seid ihr Leutnant Jimmy Patterson – ein Name, der einst auf der

PSone Ego-Shooter-Geschichte schrieb.

VIRTUELLES STAHLGEWITTER

Es herrscht Krieg! Krieg auf eurer PS2. Nachdem das Team von Electronic Arts LA (früher Dreamworks Studio) die PSone-Gemeinde mit zwei bahnbrechenden MoH-Teilen verwöhnte, präsentiert es das umstrittene Kriegsspiel nun erstmals im rechenstarken 128-Bit-Gewand. Logischerweise lässt die hohe Leistungsfähigkeit den Entwicklern wesentlich mehr Freiraum,

welchen man geschickt zu nutzen weiß. Bereits in der uns vorliegenden Preview-Version lassen die stellenweise hochauflösenden Grafiken sowie die

gesteigerte Spieltiefe die 32-Bit-Vorgänger einfach alt aussehen. Bei Medal of Honor: Frontline arbeitet ihr, wie beim MoH-Erstlingswerk, eng mit dem militärischen Abschirmdienst OSS zusammen. Im Gegensatz zu den Vorgängern gibt es diesmal mehrere Möglichkeiten, das Hauptziel, die Entführung des Superbombers HO-IX, zu erreichen. Ihr landet mit einer Truppe amerikanischer Elitesoldaten im französischen Städtchen Saint Mathieu – einem Ort des Schreckens. Sämtliche Straßen sind durch Einschusslöcher und Ruinen vom Krieg gezeichnet. Aus der klassischen Ego-Perspektive huscht ihr zum Stadttor, wo euch prompt deutsche Soldaten empfangen. Mit hektischem Maschinengewehr-Geknatter werdet ihr sofort zurückgedrängt und müsst hinter einem umgestürzten Panzer-Fahrzeug Deckung beziehen. Glücklicherweise ist die imposante Schnellfeuer-Kanone des Gefährtes noch voll intakt. Mit einem Sprung schwingt ihr euch hinter die verhee-



Die amerikanischen Landungstruppen infiltrieren die französische Küste und stoßen auf massivste Gegenwehr der Deutschen.



■ Zusammen mit eurer Einheit kämpft ihr euch Schritt für Schritt durch die Straßen der zerbombten Stadt Saint Mathieu. Vorsicht vor feindlichen Scharfschützen!



■ Mit den gefürchteten deutschen Stiel-Granaten könnt ihr eventuelle Hinterhalte im Vorfeld beseitigen. Passt auf, dass ihr nicht von den Flammen erfasst werdet.



■ Wer hat denn da den Namen eines der besten deutschen PlayStation-2-Mags in das Tor geballert?



■ Das ständige Artillerie-Feuer und Angriffe amerikanischer Bomber lassen die Szenarien sehr lebendig wirken.

rende Waffe und im Nu ist der Marktplatz unter Kontrolle. Besonders erwähnenswert ist der brachiale Klang des Geschützes, der noch lange in den zerstörten Straßen nachhallt. Nach dieser noch relativ einfachen Auseinandersetzung dringt ihr tiefer in die Besatzungszone vor. Wer jedoch wie Rambo auf die deutschen Patrouillen zusprintet, wird nach wenigen Minuten den „Game Over“-Bildschirm vor Augen haben, denn die feindlichen Soldaten erweisen sich als äußerst clever. Bei *MoH: Frontline* braucht ihr Geduld. Geduld, um euch Schritt für Schritt an den Gegner anzuschleichen und erst im passenden Moment zuzuschlagen.

IM WESTEN NICHTS NEUES

In *MoH: Frontline* werden die Stärken der beliebten *Medal of Honor*-Reihe beibehalten. Ihr steuert Leutnant Jimmy Patterson durch insgesamt fünf Missionen, die alle aus mindestens drei voll in 3D gehaltenen Levels bestehen. Pattersons neuestes Abenteuer nutzt die verbesserten Licht- und Darstellungsmöglichkeiten der PlayStation 2 gut aus und vermittelt einen mitunter

erschreckend realistischen Eindruck vom Grauen des Soldatenalltags. Die Aufgabenstellungen sind breit gefächert und reichen von der Zerstörung einer deutschen Marinebasis bis hin zur Eroberung der

Brücke von Nimwegen, einer der tragischen Kriegsschauplätze, der durch den Film-Klassiker *Die Brücke von Arnheim* bekannt wurde. Aufgelockert werden die actionlastigen Missionen durch Sonder-

Einsätze, in denen ihr zum Beispiel als Deutscher getarnt unbemerkt in ein niederländisches Herrenhaus gelangen und einen OSS-Offizier retten müsst. Diese kampflösen Spezial-Aufträge ähneln den Foto-grafen-Missionen von *Medal of Honor: Underground*, sind aber diesmal wesentlich kniffliger und komplexer als beim Vorgänger. Nach den ersten, recht einfach zu bewältigenden Szenarien werdet ihr direkt an die Front versetzt. Geschichtlicher Hintergrund für die Stellungskrieg-Levels ist die Operation Market Garden, bei der amerikanische Soldaten in einer heiklen Luft-Operation hinter den feindlichen Linien abspringen und den deutschen Streitkräften in den Rücken fallen sollten. Um den Gegner abzu-



■ Aus sicherer Deckung gebt ihr euren Kameraden Feuerschutz und hofft darauf, nicht entdeckt zu werden.

The Thing

Wer von **Zombies** die Nase voll hat, kann sich bei The Thing einer völlig neuen Bedrohung stellen.

■ Universal Interactives neues Horror-Abenteuer entführt euch mitten in die kalte, verschneite Einöde der Arktis. Nachdem Polarforscher über Funk von einer rätselhaften Entdeckung und außerirdischem Leben gesprochen haben, ist jeglicher Kontakt zu

der entlegenen wissenschaftlichen Einrichtung abgebrochen. Obwohl verschiedenste Gerüchte über den so genannten Lager-Koller und aufkeimenden Wahnsinn die Runde machen, ist sich niemand sicher, was sich dort draußen wirklich abgespielt haben könnte. Um diesen rätselhaften Dingen auf den Grund zu gehen, werdet ihr zusammen mit einer Rettungseinheit in die von eisigem Wind gepeitschte weiße Hölle geschickt,

um Licht ins Dunkel dieser Angelegenheit zu bringen. Kurz nach ihrer Ankunft in der Station bietet sich den Soldaten ein Bild der Verwüstung. Die gesamte Einrichtung liegt in Trümmern, die Stromversorgung wurde abgeschaltet und von den Forschern fehlt jede Spur. Wenig später wird deutlich, dass sich grauenvolle Dinge in den engen Gängen des Außenpostens ereignet haben müssen. Die entsetzten Soldaten stoßen auf grausam verstümmelte und grotesk mutierte Körper. Als schließlich eini-

ge Mitglieder des Teams von einer formlosen Kreatur angegriffen werden, verwandelt sich das, was als Routine-Rettungseinsatz geplant war, in einen Kampf ums nackte Überleben.

SURVIVAL-HORROR

Um eure Haut zu retten, gilt es nicht nur einen Ausweg aus der riesigen Polarstation zu finden, sondern auch eine Ausbreitung der außerirdischen Bedrohung zu verhindern. Zu diesem Zweck müsst ihr mit euren Teamgefährten zusammenarbeiten und Lösungen für die teilweise recht kniffligen Rätsel finden. Dies gestaltet sich wesentlich schwerer als erwartet, denn im Gegensatz zu seinen tumben Kollegen aus anderen Videospielen hat das Ding aus einer anderen Welt einiges auf dem Kasten. Der garstige Xenomorph ist nämlich in der Lage, die Gestalt seiner Opfer anzunehmen, wodurch sich das anfangs recht konventionelle Abenteuer zu einem Paranoia-Albtraum allererster



Games Faire 2002

■ In einem höchst stylischen Schloss nahe Paris hielt Vivendi Universal die Games Faire 2002 ab. Hier wurden sämtliche Produkte des großen Publishers für dieses Jahr vorgestellt und eine Menge der Titel konnten vor Ort erstmals gespielt werden. Neben *The Thing* durften wir *Spyro* (S. 18) sowie *Malice* (S. 20) zocken. Außerdem wurden natürlich eine Menge anderer Games gezeigt, wobei Blizzards *World of Warcraft* für PC (erscheint 2004) die größten Begeisterungstürme unter den rund 150 Pressevertretern aus aller Herren Länder auslöste.



■ Ist einer eurer Kameraden erst einmal von dem außerirdischen Organismus infiziert worden, gibt es keine Rettung mehr.



■ Um nicht von dem außerirdischen Organismus infiziert zu werden, greifen einige eurer Kollegen zu recht drastischen und endgültigen Mitteln.



■ Ihr solltet ständig eure Umgebung im Auge behalten, um nicht aus einem Hinterhalt von der außerirdischen Kreatur angegriffen zu werden.



■ In solch einer heiklen Situation empfiehlt es sich selbst für den tapfersten Soldaten, das Weite zu suchen, denn ohne die richtigen Waffen habt ihr keine Chance.

Güte mausert. Zusätzlich verfügt der außerirdische Aggressor über eine hervorragende Tarnung und enorm hohe Widerstandskraft. Im Zuge des um sich greifenden Verfolgungswahns müsst ihr euch das Vertrauen eurer Kollegen sichern, denn nur dann könnt ihr erfolgreich mit ihnen zusammenarbeiten. Ob die anderen Soldaten zu euch halten oder nicht, hängt davon ab, wie euer virtuelles Alter Ego sich verhält. Solltet ihr einmal keine Zeit haben, mit einzelnen Kameraden zu argumentieren, könnt ihr euch ihrer Gefolgschaft (zumindest für kurze Zeit) versichern, indem ihr ihnen eine Waffe an

die Schläfe haltet. Obwohl dem Alien mit konventionellen Waffen kaum beizukommen ist, verfügt ihr über ein breit gefächertes Arsenal an Schießprügel, mit denen ihr euch den übermächtigen Feind vom Leib halten könnt. Vom Maschinengewehr über einen Flammenwerfer bis hin zu einem mächtigen Rocket-Launcher ist für jede Menge durchschlagkräftiges Spielzeug gesorgt.

DÜSTERE ATMOSPHÄRE

Technisch hinterlässt die uns vorliegende Version schon jetzt einen sehr vielversprechenden Eindruck. Im Gegensatz zu den *Resident Evil*-

Teilen wird die gesamte Umgebungsgrafik in Echtzeit berechnet. Cineastische Perspektiven und Kamerafahrten sorgen dafür, dass sich euch ein ums andere Mal die Nackenhaare sträuben. Mithilfe der düsteren Farbwahl und der stimmungsvollen Lichteffekte wird eine Atmosphäre erzeugt, die sich hinter *Psycho-Primus Silent Hill 2* nicht zu verstecken braucht. Leider wird *The Thing* erst frühestens im Herbst dieses Jahres für wohlige Gruselschauer bei den Horror-Freunden unter den PS2-Besitzern sorgen. Bis dahin halten wir euch selbstverständlich auf dem Laufenden.

Henry Ernst



Das große Vorbild

■ Die Filmfreaks unter euch werden es sicherlich schon bemerkt haben: Bei *The Thing* handelt es sich um eine Quasi-Fortsetzung des Horror-Klassikers aus dem Jahr 1982. In diesem für jüngere Zuschauer nicht geeigneten Reißer wird die Vorgeschichte des Spiels erzählt. Besonders bemerkenswert sind die für die damalige Zeit äußerst perfekten Special Effects. Mit diesem Film konnte Kult-Regisseur John Carpenter seinen Ruf als Horror-Spezialist festigen. Interessanterweise handelt es sich bei Carpenters Film um ein Remake des gleichnamigen Schwarzweiß-Films aus dem Jahre 1951. Abgesehen davon, dass sich beide Filme inhaltlich leicht voneinander unterscheiden, zählen sie noch heute zu den absoluten Klassikern des atmosphärischen Horrors.



■ Während Kurt Russell sich in schönstem Technicolor mit dem Alien anlegen durfte ...



■ ... mussten seine indirekten Vorfahren schwarzweiß in den Kampf ziehen.



■ Wie bereits aus *Alien* bekannt, ist der Flammenwerfer ein probates Mittel, um sich Außerirdische vom Leib zu halten. Es empfiehlt sich allerdings, den Brennstoffvorrat eurer Waffe ständig im Auge zu behalten.

THE THING

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

Spieler: 1
 Genre: Action-Adventure
 Termin: 3. Quartal
 Hersteller: Vivendi Universal
 Besonderheiten: Klaustrophobische Atmosphäre

EINSCHÄTZUNG:

Sehr Gut

„Endlich neue Impulse für das Horror-Genre!“

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



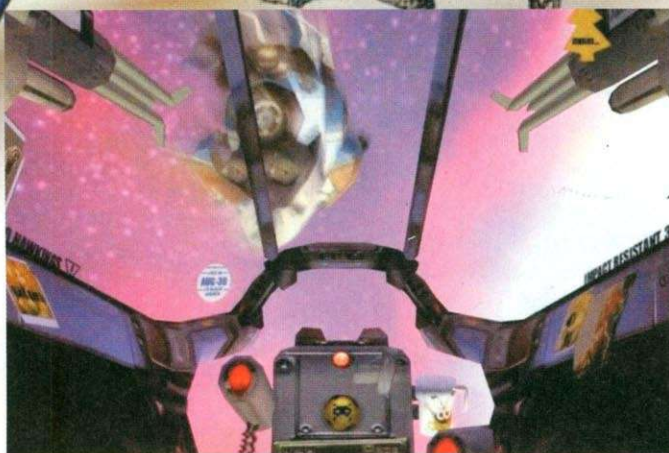
■ "B." AND "PlayStation" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.

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



Falcone: Into the Maelstrom

Wer denkt, **Piraten** wären ein Relikt der Vergangenheit, wird von Virgins Weltraumkracher eines Besseren belehrt.



■ Weltraumpirat Gabriel Falcone legt Wert auf ein aufgeräumtes und gepflegtes Cockpit – Wunderbaum und Tassenhalter inklusive.



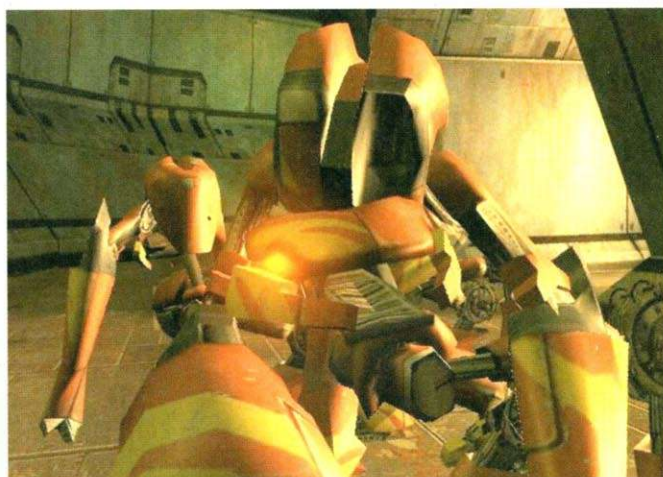
■ In den Ego-Shooter-Abschnitten werdet ihr von eurem Bordcomputer (oben rechts) durch die verwinkelten Gänge der Raumschiffe gelotet.

■ Im Gegensatz zu allen anderen Genres hatten Fans krachiger Space-Operas vom Schlege eines *Wing Commander* auf der PS2 bisher eher wenig Grund zur Freude. Dieser traurige Umstand soll sich aber spätestens Mitte des Jahres ändern, wenn Virgin Interactive euch die Möglichkeit gibt, als Nachwuchs-Weltraumpirat das Universum unsicher zu machen. Das Dumme daran ist nur, dass ihr in der Rolle des Gabriel Falcone nicht nur auf der falschen Seite des Gesetzes steht, sondern auch noch euren schlechten Ruf gehörig aufpolieren müsst. Denn die Branche der Space-Piraten lebt auch im

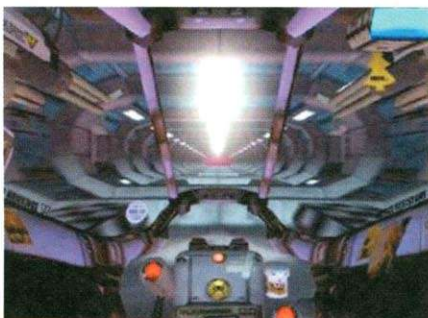
Zeitalter der intergalaktischen Kommunikation vor allem von Mundpropaganda und Gerüchten. Leider wird Gabriel seit einem peinlichen Zwischenfall nicht mehr in der Gerüchteküche erwähnt, weshalb es eure Aufgabe ist, mithilfe von lukrativen Raubzügen wieder Gesprächsthema Nr. 1 in der Galaxis zu werden. Klingt einfacher, als es ist, denn neben anderen Weltraumpiraten machen auch die Gesetzeshüter der Zukunft Jagd auf Gabriel.

UNENDLICHE WEITEN

In der Pilotenkanzel eures Kampfraumers jagt ihr zwischen Nebeln und Sternen hindurch, stets auf der Suche nach lohnender Beute. Zahllose Fracht-Konvois und unvorsichtige Händler warten nur darauf, Bekanntschaft mit euren Laserkanonen zu machen. Mit wendi-



■ Die schwer bewaffneten und äußerst cleveren Wachroboter versuchen euch an der Erfüllung eurer nicht ganz legalen Aufträge zu hindern.



Die Startsequenzen erinnern dezent an die angegraute Fernsehserie *Kampfstern Galactica*.



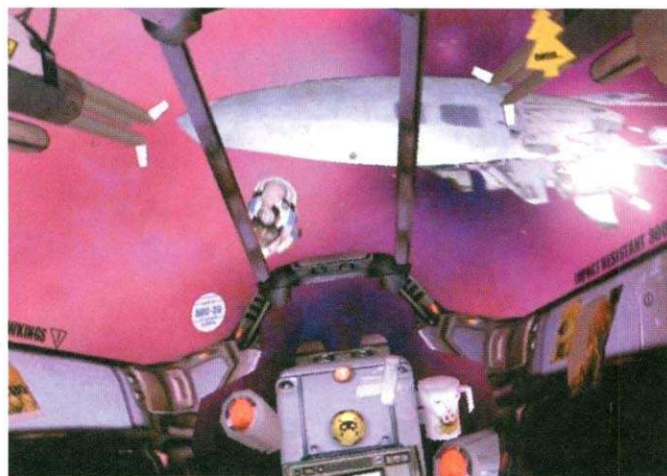
Die wendungsreiche Geschichte wird von atemberaubend inszenierten Rendersequenzen vorangetrieben.



Ganz im Stile moderner Action-Helden ist auch Gabriel Falcone in der Lage, zwei Waffen gleichzeitig zu nutzen.

gen Manövern und gezielten Photonen-torpedos dezimiert ihr feindliche Abfangjäger und setzt die Schilde der Frachter außer Kraft. Wer jetzt aber denkt, *Falcone* würde sich lediglich auf Weltraumgefechte und glühende Laserkanonen beschränken, täuscht sich gewaltig. Die bombastischen Kämpfe mit anderen Raumschiffen und Geschwadern sind nämlich nur die halbe Miete. Wer im illegalen Piraten-Business erfolgreich sein will, braucht neben hervorragenden Piloteneigenschaften nämlich auch einen schnellen Abzugsfinger. Habt ihr ein Frachtschiff sturmreif geschossen, verlasst ihr die relative Sicherheit eures Raumjägers und entert den Stahlkoloss. Nun gilt es, sich in bester Ego-Shooter-Manier den Weg zu den Frachträumen freizukämpfen

und die begehrten Güter in Besitz zu nehmen. Natürlich haben die Videospiegelgötter auch hier den Schweiß vor den Erfolg gesetzt, weswegen ihr mit vielfältigen Gegnern aufräumen müsst. Sicherheitsroboter warten darauf, sich mit euch anzulegen, Polizeitruppen wollen euch in Gewahrsam nehmen und zusätzlich lauert eine geheime Organisation namens Legion auf eine Möglichkeit, Gabriel in ihre Fänge zu bekommen. Habt ihr einige Kapertouren mit heiler Haut überstanden, lassen sich in Raumstationen Spezialisten anwerben, mit deren Hilfe sich die Raubzüge deutlich einfacher gestalten. Mit simplen Kommandos können diese Hacker und Sprengstoffexperten durch die Levels gelenkt werden, wodurch das Gameplay eine sehr taktische Note erhält. Insgesamt soll *Falcone* zwanzig umfangreiche Missionen bieten, bei denen auch Multiplayer-Freunde nicht zu kurz kommen. Technisch macht *Falcone* schon jetzt einen guten Eindruck. Die Raumschlachten laufen flüssig



Bei den technisch äußerst beeindruckend inszenierten Weltraumgefechten fühlt ihr euch wie in eurem eigenen Science-Fiction-Film.

über den Bildschirm und zeigen nicht mit bombastischen Explosionen und Effekten. In den Ego-Shooter-Passagen lassen detaillierte Texturen und krachige Soundeffekte echtes Weltraum-Feeling aufkommen.

KULTIGES SKRIPT

Für die abgedrehte Geschichte des Spiels ist es Virgin gelungen,

eine zumindest unter Comic-Freaks sehr bekannte Persönlichkeit zu engagieren. Das Skript stammt aus der Feder von Robbi Morrison, der schon bei *Judge Dredd* und *Batman* bewiesen hat, dass er einen Sinn für abgefahrene Geschichten besitzt. Sollte das Programmiererteam nicht irgendwelchen Weltraum-Schurken zum Opfer fallen oder von einem schwarzen Loch verschluckt werden, könnt ihr ab Mitte dieses Jahres mit Gabriel Falcone das Universum unsicher machen.

Henry Ernst



Bevor ihr ein Schiff ertern könnt, müsst ihr dessen Schilde mit eurem Raumjäger ausschalten.

FALCONE: INTO THE MAELSTROM

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

Spieler: 1-4
Genre: Action
Termin: Mitte 2002
Hersteller: Virgin
Besonderheiten: Ausgewogene Mischung zweier Genres

EINSCHÄTZUNG:

Sehr Gut

„Kernige Weltraum-action mit einem echten Antihelden“



■ Leider zoomt die Kamera bei vier Spielern manchmal zu weit raus. Die Charaktere schrumpfen auf Ameisengröße.



■ Ansonsten sorgt die Kamera stets für den nötigen Durchblick bei den teils hektischen Fights.



■ Bestimmte Extra-Moves sorgen für ein flammendes Schwert und besonders viel Schaden beim Gegner.



■ Die obligatorischen weiblichen Kämpfer sorgen mit ihren knappen Outfits für gute Laune. Keine Angst, liebe Sittenwächter: Jugendfrei bleibt das Gemetzel trotzdem.



■ So ziemlich alle herumliegenden Objekte lassen sich als Wurfgeschoss missbrauchen. Eine Holzpalette kann – mit genügend Schmackes geworfen – durchaus Kopfschmerzen bereiten.

Barbarian

Wütende Barbaren und gefährliche Krieger spielen eine Hauptrolle bei den **hektischen Vierspieler-Schlachten**.

■ So mancher Computerspiele-veteran wird bei dem Titel *Barbarian* bestimmt an ein indiziertes Schwert-kampfspiel für den C64 denken. Obwohl die Neuauflage für die PS2 sich deutlich von dem brutalen Gemetzel von einst unterscheidet, sind durchaus einige Gemeinsamkeiten zu entdecken. Insbesondere das Spielprinzip erinnert an den Klassiker, schließlich besteht die Hauptaufgabe bei *Barbarian* darin, als einziger Überlebender den Kampfplatz

zu verlassen. Dies geschieht auf höchst rustikale Art und Weise mit allen möglichen Hieb- und Stichwaffen. Jeder der insgesamt zehn Charaktere bringt dabei sein persönliches Lieblingsmordwerkzeug mit in die Kampfarena. Daneben hat auch jede der teils skurrilen Gestalten nicht zu unterschätzende magische Fähigkeiten. Diese gilt es besonders auf größere Entfernung effektiv einzusetzen. Apropos Entfernung: Die Areale sind abgegrenzt, aber trotzdem von beeindruckender Größe. Am ehesten lässt sich dieses barbarische Kampfgetümmel mit *Power Stone 2* von Capcom (Dreamcast) vergleichen. Wie bei dem japanischen Vorzeigevierspieler-Beat-'em-Up dürft ihr neben euren magischen Tricks auch beinahe alle im Areal verteilten Gegenstände

benutzen, um eure Gegner zu beharken. So lassen sich zum Beispiel herumstehende Bäume oder Säulen hervorragend als Schlag- oder Wurfwerkzeuge missbrauchen. Jede der zwölf Arenen hat dabei eigene Hintergrundsettings zu bieten, die von einer staubigen Wüste über Dschungelvegetation bis hin zu einem mit Lava gefüllten Dungeon reichen. Darüber hinaus warten manche der Areale mit Subarenen auf. Zum Beispiel gibt es morsche Böden, die im Kampfgetümmel zusammenbrechen und die gesamte Meute ein Stockwerk tiefer verfrachten.

BATTLE ROYALE

Gerade der Multiplayer-Mode bringt Leben in die düstere Welt von *Barbarian*. Zwar wird die Schlacht zu viert meist

■ Barbarische Weiber gibt es bei *Barbarian* natürlich auch.



Die zahlreichen herumliegenden Gegenstände, wie diese massive Säule, lassen sich hervorragend im Gesicht des Gegners platzieren.



Brutal aussehende Charaktere mit gefährlichen Waffen beharken sich hier ohne Rücksicht auf Verluste.

etwas unübersichtlich, trotzdem ist der Spaßfaktor bei der hektischen Keilerei nicht zu unterschätzen. Auch Solo-Spieler werden mit dem implementierten Story-Mode bestens versorgt. Dabei metzelt ihr euch durch immer neue Kämpfe in den ausladenden Arenen und erspielt so weitere Fragmente der geheimnisvollen Hintergrundstorys der einzelnen Charaktere. Darüber hinaus erhält euer Lieblingscharakter Erfahrungspunkte, die auf die Attribute Lebensenergie, Kraft oder Magie verteilt werden können und ihn letztendlich zum Superfighter machen. Obwohl das Spiel erst im Juni erscheint, macht es jetzt schon einen recht fortgeschrittenen Eindruck. Einige Grafikfehler sowie kleine Kameraprobleme sollen noch behoben werden. Ansonsten haben die Programmierer eine solide Leistung erbracht. Die

Grafik-Engine läuft flüssig und die Kämpfer sind ansprechend modelliert. Auch mit Lichteffekten, die besonders bei magischen Angriffen zur Geltung kommen, wurde nicht gespart. Die Steuerung geht leicht von der Hand und diverse

Spezialattacken sorgen auch nach längerer Spieldauer für Abwechslung. Kämpfernaturen, die gerne ihre Freunde zu einem zünftigen Match einladen, sollten sich *Barbarian* schon mal vormerken.

Uwe Hönig



Magische Attacken werden mit bildschirmfüllenden Lichteffekten untermalt. Allerdings müsst ihr diese mit teils recht komplizierten Tastenkombinationen auslösen.

i nspirationsquelle Power Stone 2

Power Stone 2 etablierte das Genre der Multiplayer-Beat-'em-Ups auf Segas Dreamcast. Ganz ähnlich wie bei dem angekündigten *Barbarian* stehen hektische Schlachten gegen mehrere Mitspieler im Vordergrund. Durch die poppige Aufmachung und das Feature, eure Gegner mit allen möglichen herumliegenden Gegenständen zu beharken, kommt eine Menge Spaß auf.



BARBARIAN

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

Spieler: 1-4
 Genre: Beat 'em Up
 Termin: Juni
 Hersteller: Virgin Interactive
 Besonderheiten: Fetziges Multiplayer-Gefechte

EINSCHÄTZUNG:

Gut

„Barbarische Kampfkunst und gute Effekte!“



■ An dieser Stelle könnt ihr die Geschichte des Spiels nachhaltig beeinflussen. Befreit ihr das entführte Mädchen oder macht ihr gar gemeinsame Sache mit den Schurken?



■ Im umfangreichen Tutorial werdet ihr nicht nur in die Kunst des Kampfes eingewiesen, sondern lernt auch nützliche Dinge wie Eimerwerfen.

Samurai

Nach **Acechi Samanosuke** macht sich ein weiterer Samurai daran, die PS2 im Sturm zu erobern.

■ Das neue Werk der *Tenchu*-Erfinder entführt euch ins mittelalterliche Japan, genauer gesagt in die frühe Meiji-Epoche (Modernisierung Japans 1871-1894). In dieser Phase der Historie wurden die Dienste der Samurai kaum mehr benötigt, weswegen viele der Schwertkämpfer das Land auf der Suche nach neuen He-

rausforderungen bereiten. Ihr übernehmt die Geschicke eines herrenlosen Samurai (Ronin), der eines Tages zwischen die Fronten verfeindeter Clans gerät.

DER WEG DES SCHWERTES

Im Gegensatz zu anderen Martial-Arts-Spielen geht es aber nicht darum, alles nie-

derzumetzeln, was nicht schnell genug sein Schwert ziehen kann, sondern in erster Linie um geschicktes Taktieren. Zu diesem Zweck bietet euch das Spiel ellenlange (leider japanische) Dialoge, mit denen ihr die Hintergrundstory aktiv beeinflussen könnt. Ob ihr euch als knallharte Söldnerseele auf die Seite eines

Clans schlägt, als Menschenfreund lieber Dorfbewohner beschützt oder gänzlich auf eigene Rechnung arbeitet, bleibt einzig euch überlassen. Unabhängig davon, für welche Rolle ihr euch entschieden habt, werdet ihr euch früher oder später Auge in Auge mit euren virtuellen Feinden wiederfinden. Mit gezücktem Katana könnt ihr nun in den weitläufigen 3D-Arealen zeigen, was ihr bei *Onimusha* gelernt habt. Im Gegensatz zu Capcoms Horror-Abenteuer verfügt ihr aber nicht über Zauberwaffen oder übernatürlich schnelle Bewegungen. Im Gegenteil, Kämpfe werden nach den Regeln des Bushido ausgefochten. Mithilfe der gut durchdachten Steuerung habt ihr die Möglichkeit, beeindruckende Combos auf den Bildschirm zu zaubern beziehungsweise Block- oder Ablenkungs-Manöver einzuleiten. Besonders die Block-Manöver bieten euch jede Menge taktischen Spielraum. Abhängig von eurer Position könnt ihr das Gewicht eures Kämpfers verlagern, wodurch sich die Möglichkeit ergibt, Feinde aus dem Gleichgewicht zu bringen und so die offene Deckung für eure Zwecke auszunutzen. Im Verlauf der elegant dargestellten Kämpfe ist es sehr wichtig, stets ein Auge auf den Energiebalken



■ Im Verlauf der ausgefeilten Kämpfe habt ihr die Möglichkeit, die Waffen von erledigten Gegnern aufzusammeln. Wie schon im indirekten Vorgänger *Tenchi* wird mit roter Farbe nicht gerade sparsam umgegangen.

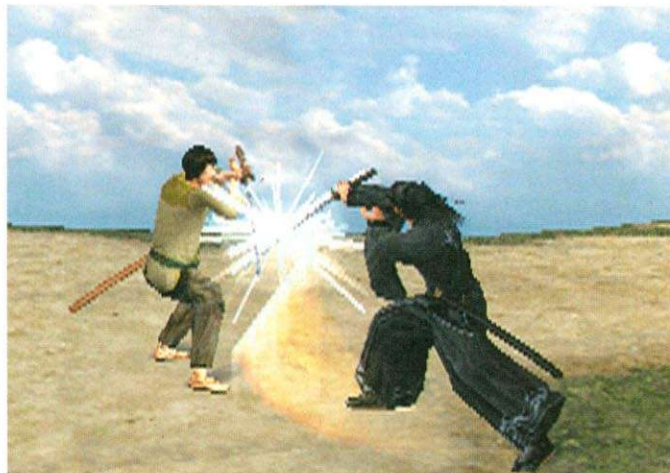


Bushido

■ Bushido ist ein ritterlicher Ehrenkodex, der vor allem in Japan gepflegt wird. Jemand, der nach den Regeln des Bushido (Weg des Ritters) leben will, sollte folgende Tugenden aufweisen: Gerechtigkeit, Hilfsbereitschaft, Güte gegen Schwache, Tapferkeit etc. Der Weg des Ritters gilt noch heute als Grundlage für die Ideologie der japanischen Armee.



■ Aus eurem zu Beginn noch schwächlichen Schwertkämpfer wird im Verlauf des Spiels eine absolute Kampfmaschine, die keinen Gegner zu fürchten braucht.



■ Obwohl die Grafik flimmert und alles andere als spektakulär ist, bietet Samurai ausgefeilte Kämpfe und eine dramatische Hintergrundgeschichte.

eurer Waffe zu haben. Wer wild herumfuchtelt oder wie ein Berserker auf seine Gegner einschlägt, steht ziemlich bald mit geborstener Klinge vor seinen Feinden. Solltet ihr trotz des durchdachten Block-Systems Verletzungen davontragen, könnt ihr euch mithilfe von großzügig verteilten Kräutern und Pilzen heilen. Aber Vorsicht, gerade bei den Schwammerln solltet ihr darauf achten, euch nicht durch den versehentlichen Genuss von Giftpilzen in die Arme Buddhas zu befördern.

MAGERE TECHNIK

Obwohl die Charaktermodelle sowie die Kampfsequenzen sehr ästhetisch und ansprechend in Szene gesetzt worden sind, hat auch Aquires Schwertkampf-Epos mit technischen Problemen zu kämpfen. Dem virtuellen Kameramann gelingt es häufig nicht, die Kämpfe ins rechte Licht zu rücken, wodurch es teilweise zu unfairen Situationen kommen kann. Bei der Kollisionsabfrage verhält es sich ähnlich: Wenn ihr einem Gegner den Stahl eures Katanas in die virtuellen Eingeweide getrieben habt, kann es durchaus passieren, dass ihr



■ Bei Kämpfen gegen mehrere Gegner solltet ihr darauf achten, dass euch niemand in den Rücken fällt. Glücklicherweise ist euer virtuelles Alter Ego ein Meister der Kriegskunst und nimmt es auch mit mehreren Gegnern gleichzeitig auf.

diesen Treffer nicht angerechnet bekommt. Insgesamt gesehen wirkt die Grafik nur durchschnittlich und verfügt über ausgesprochen lästiges Kanteflimmern, was auch durch die gut dargestellten Charaktermodelle nicht wettgemacht

wird. Obwohl Profi-Konsoleros das Abenteuer nach einigen Stunden gemeistert haben, bietet die verzweigte Hintergrundgeschichte stets neue Anreize für einen weiteren Trip ins mittelalterliche Japan. Ob und wann deutsche Nach-

wuchs-Ronin ihr PlayStation-2-Schwert zücken dürfen, ist leider bis jetzt noch nicht bekannt.

Henry Ernst



■ Auf diesem Auswahlbildschirm könnt ihr das Aussehen, die Waffen und die Bekleidung eures Schwertkämpfers beeinflussen.



■ Leider ist die Sprachbarriere bei Samurai dermaßen hoch, dass wir selbst dem härtesten Import-Fan vom Kauf abraten müssen.

SAMURAI

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

Spieler: 1
Genre: Action-Adventure
Termin: Nicht bekannt
Hersteller: Spike
Besonderheiten: Sehr ausgewogenes Kampfsystem

EINSCHÄTZUNG:

Gut

„Trotz technischer Schwächen ein gelungener Titel“

Spyro:

Enter the Dragonfly

Der knuffige Feuerspucker erfreut die PS2-Gemeinde mit einem **erfrischenden Abenteuer**.

■ Panik im Drachenland: Nachdem die gemütlichen Schuppenträger beim alljährlichen Drachenfest ausgelassen gefeiert haben, ist am nächsten Morgen nicht nur das Kopfweh, sondern auch die Überraschung groß. Während die Drachen ihren Rausch ausgeschlafen haben, wurden ihre Freunde, die Feuerfliegen, von garstigen Unholden entführt. Lediglich Spyros geflügelter Kumpel Sparx ist von diesem Schicksal verschont geblieben. Dummerweise können die Drachen ohne ihre geflügelten Kumpels keine Magie benutzen, weshalb der kleine Spyro auf die Reise geschickt wird, um die Feuerfliegen zu befreien.

BUNTES SPIELVERGNÜGEN

Nachdem die PSone-Vorgänger (siehe Extrakasten) weltweit mehr als 10 Millionen Mal über die Ladentheken gewandert sind, macht sich der kleine Feuerspucker nun daran, auch die

PS2 zu erobern. In Gestalt des kleinen Spyro erforscht ihr umfangreiche 3D-Areale, die allesamt sehr liebevoll in Szene gesetzt worden sind. Bäume wiegen sich im Wind hin und her, Schmetterlinge flattern im Sonnenschein und herumliegende Diamanten warten darauf, aufgesammelt zu werden. Trotzdem solltet ihr euch nicht zu lange damit aufhalten, die schöne Grafik zu bestaunen, denn Spyros Feinde beginnen sofort damit, den kleinen Drachen zu umzingeln und anzugreifen. Glücklicherweise hat der kleine Dickkopf weder seinen verheerenden Rammgriff noch seine



■ Mit Hilfe der einfachen Steuerung könnt ihr mühelos in den riesigen Levels umhelfliegen und euch einen guten Überblick verschaffen.

gewaltige Feuerattacke verlernt, so dass die Feinde zumindest anfänglich keine Probleme darstellen sollten. Um im Spiel voranzukommen, müsst ihr für die Bewohner der einzelnen Welten diverse Aufträge erledigen. Hierbei reicht das Spektrum vom Verjagen garstiger Bösewichter bis zum Auffinden verlorener Gegenstände. Habt ihr eine Mission erfüllt, bekommt ihr zur Belohnung entweder Dia-

manten oder einen wichtigen Gegenstand.

Natürlich trifft ihr bei eurem Abenteuer auch auf jede Menge alte Bekannte, wie zum Beispiel die Fee Bianca und die Katze Hunter, die euch stets mit Rat und Tat zur

Seite stehen. Eure abenteuerliche Reise führt euch in die entlegensten Gegenden der ausladenden Drachenwelt, abgelegene Täler und Wüstengebiete warten ebenso auf euren Besuch wie verschneite Berghänge und düstere Sümpfe. Damit euch im Drachenalltag nicht so schnell die Puste ausgeht, haben die Entwickler jede Menge Minigames und andere Boni eingebaut. Ob ihr euch allerdings wieder als Nachwuchs-Tony-Hawk versuchen oder in die Haut eurer Gefährten schlüpfen dürft, ist bis dato noch nicht bekannt.

PUTZIGES LEVELDESIGN

Spyros lang erwarteter, erster Ausflug auf eine 128-Bit-Plattform profitiert natürlich von den technischen Möglichkeiten der PlayStation 2. Die riesigen Welten ziehen geschmeidig und ohne jeden

Die Spyro-Familie



■ Spyro the Dragon (1998):

Spyro, der Drache, hat alle seine Verwandten durch den Fiesling Gnasty Gnorc verloren, der sich nach Leibeskräften bemüht, die gesamte Familie zu versteinern. Um die geschundenen Verwandten von dieser Unbill zu befreien, reicht es, wenn Spyro sie einfach berührt. Natürlich versuchen Gnastys Schergen, unserem kleinen Freund das Leben schwer zu machen.

■ Spyro the Dragon 2: Gateway to Glimmer (1999):

Das Land Avalar ist in die Hände des tyrannischen Magiers Ripto und seiner üblen Kumpanen Crush und Schluck gefallen. Die Einwohner Avalars flehen die Drachenwelt um Hilfe an – ein klarer Fall für Spyro!



■ Spyro the Dragon 3: Year of the Dragon (2000):

Diebe haben ein Nest mit Dracheneiern entführt. Der Drache Spyro muss die Eier zurückerobert. Gemeinsam mit seinem besten Freund Sparx begibt er sich auf die Reise ins Unbekannte, wo ihm seine bislang schwierigste Prüfung bevorsteht: der Kampf gegen die böse Zauberin!



■ Der niedliche Feuerspucker macht bereits seit 1998 die Mattscheiben unsicher.



■ Wenn der putzige Spyro die Feinde mit Flammen attackiert, darf Begleiter Sparx auf keinen Fall in der Schusslinie sein. Seid also auf der Hut!



■ Einige Missionen führen euch in eine mystische Unterwasserwelt mit vielen seltsamen Bewohnern. Jetzt müsst ihr besonders aufmerksam sein.

Ruckler über den Bildschirm, wobei besonders die Detailverliebtheit ins Auge sticht. Spyro und alle anderen Lebewesen sind putzig animiert und sorgen mit gekonnten Slapstick-Einlagen für den einen oder anderen Lacher. Ganz besonders Spyros gefährlicher Feueratem hat es uns angetan. Mithilfe ausgefeilter Partikeleffekte lässt der kleine Drache seine energischen Feinde in Flammen aufgehen, muss dabei aber stets aufpassen, dass sich

sein kleiner Begleiter Sparx nicht in der Schussbahn befindet. Wie bei dem bekannten Vorgänger steht auch die akustische Untermalung der grafischen Pracht in nichts nach. Lustige Samples und beschwingte Musikstücke lassen euch tief in der bunten Welt von Spyro versinken. Wenn nichts dazwischenkommt, können Drachenfrennde im vierten Quartal zu Spyros neuem Abenteuer abheben.

Ralph Wollner



■ Idyllische Szenarien verleihen dem Spiel eine märchenhafte Atmosphäre, die einen sofort in ihren Bann zieht.



■ Sparx, euer ständiger Begleiter, steht euch mit Rat und Tat zur Seite. Ihr müsst gut auf ihn Acht geben, da er öfters in gefährliche Situationen hineinschlittert.



■ Endlich präsentiert sich der kleine Drache im 128-Bit-Gewand.



■ Die frei schwenkbare Kamera erlaubt es euch, die Levels aus sämtlichen Perspektiven zu begutachten.



■ Aus der Luft könnt ihr die ausladende Umgebung studieren und euer weiteres Vorgehen genauestens planen.

SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY

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

Spieler: 1
 Genre: Jump & Run
 Termin: 4. Quartal
 Hersteller: Universal Interactive
 Besonderheiten: Diverse Minigames

EINSCHÄTZUNG:

Sehr Gut

„Lebhafte Spielwelten und niedliche Charaktere.“



■ Habt ihr gewusst, dass Malice übersetzt „Bosheit“ bedeutet? Die kleine Göre hat ihren Namen nicht umsonst, denn so manches Mal verhält sie sich nicht gerade vorbildlich.



■ Die Entwickler sind bestrebt, das Jump & Run auch für ältere Spieler interessant zu machen. Ähnlich wie bei Evil Twin sorgt ein teilweise düsterer Grafikstil für Atmosphäre.

Malice

Argonaut Games' neue Jump&Run-Heldin hat im wahrsten Sinne des Wortes **einen Hammer!**

■ *Malice* entführt euch in eine zauberhafte, aber dennoch teilweise düster wirkende Umgebung. In der Gestalt eines Mädchens habt ihr die Aufgabe, die Welt von einem Übel zu befreien, an dem die kleine Heldin nicht ganz unschuldig ist. Bei einem ihrer Ausflüge in den verwunschenen Wald hat die knuffige Kleine aus Versehen einen wahnsinnigen Gott aus seinem Gefängnis befreit. Um dem fiesen Hundegott zu zei-

gen, was eine Harke ist, steuert ihr das fidele Persönchen durch verrückte Welten, die Lewis Carrolls *Alice im Wunderland* zur Ehre gereichen würden.

HAMMERTIME

Um dem bösen Hundegott Einhalt gebieten zu können, müsst ihr 25 gefährvolle Levels durchqueren und euch im Verlauf eurer Reise zu einer kampfstarken Göttin mausern. Damit ihr euren Gegnern nicht völlig



■ Bunte Passagen wechseln sich mit psychedelisch angehauchten Abschnitten ab. Manchmal erinnert das Design durch skurrile Elemente an einen Albtraum von Hieronymus Bosch.

hilflos gegenübersteht, könnt ihr euer virtuelles Alter Ego im Laufe des Spiels in zahlreiche Kreaturen verwandeln. Mithilfe des magischen Hammers lassen sich Rätsel lösen und natürlich

Monster vertrimmen. Obwohl *Malice* inhaltlich eher gewohnte Wege geht, haben sich die Programmier-Veteranen von Argonaut bei der grafischen Gestaltung wirklich Mühe gegeben. Die Umwelt wirkt wie aus einem surrealen Bilderbuch und soll in der fertigen Version mit sauberen 60 Bildern pro Sekunde über den Bildschirm laufen. Wir sind höchst gespannt!

Uwe Hönig



■ Neben kleinen Schleimmonstern lassen sich auch große Gegner mit dem überdimensionalen Hammer bestens vertrimmen.

MALICE

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

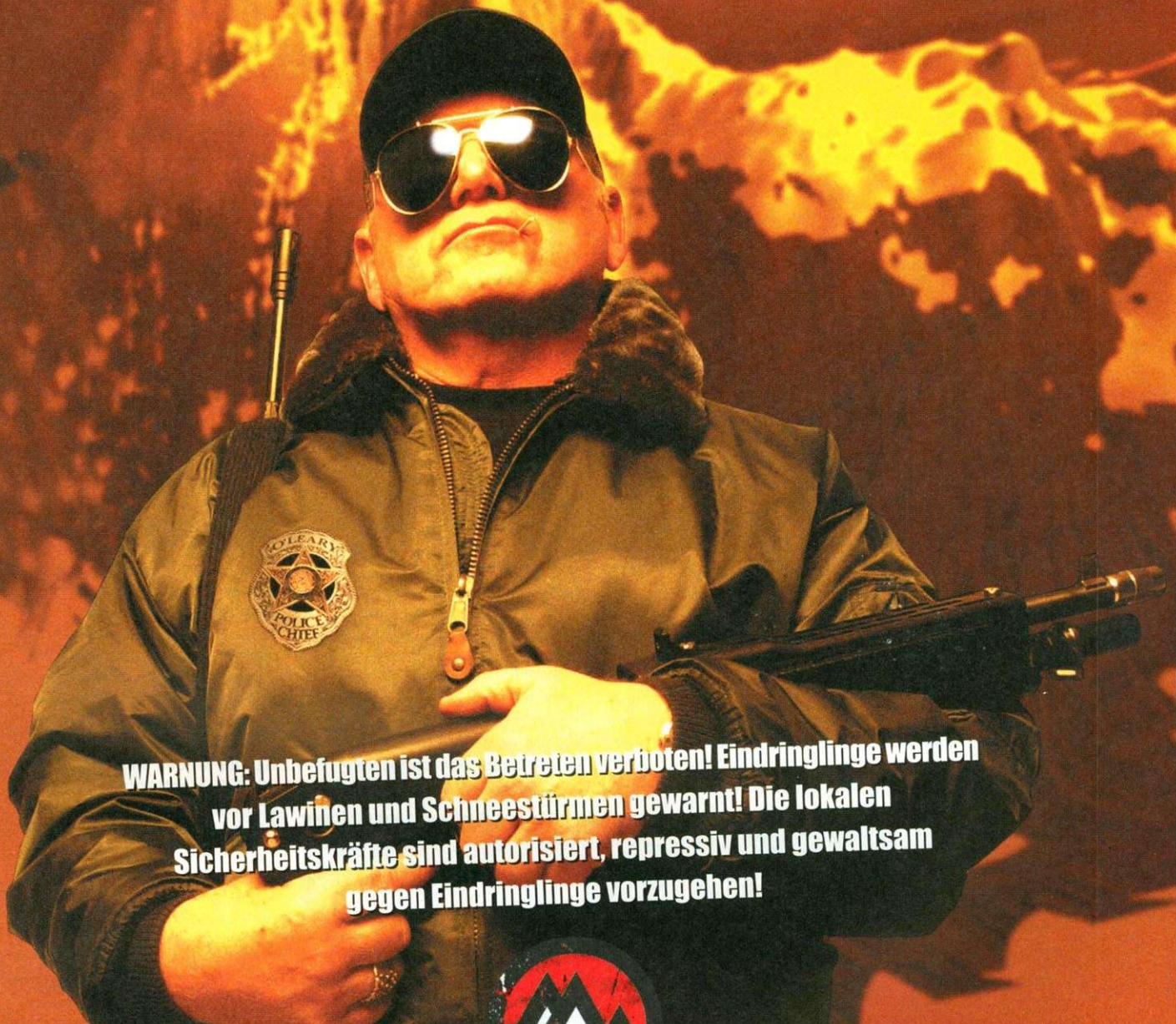
Spieler: 1
 Genre: Jump & Run
 Termin: 4. Quartal
 Hersteller: Vivendi Universal
 Besonderheiten: Ganz schön großer Hammer

EINSCHÄTZUNG:

Sehr Gut

„Schickes Jump & Run mit witzigen Ideen und abgefahrenen Levels“

KEINE FRAGEN! KEINE SNOWBOARDS!



WARNUNG: Unbefugten ist das Betreten verboten! Eindringlinge werden vor Lawinen und Schneestürmen gewarnt! Die lokalen Sicherheitskräfte sind autorisiert, repressiv und gewaltsam gegen Eindringlinge vorzugehen!



DARK SUMMIT™



PlayStation®2

XBOX

NINTENDO
GAMECUBE™

ab Mai 2002

Dark Summit - Game and Software © 2002 THQ Inc. Developed by Radical Entertainment Ltd. Radical and its logo are trademarks of Radical Entertainment Ltd.

PS2 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

© 2002 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. TM, © AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARK OF NINTENDO.

VERTRIEB: THQ Entertainment GmbH, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

© 2002 THQ. All rights reserved. Published by THQ

THQ
WWW.THQ.DE



■ Mit seinen durchschlagenden Fäusten setzt sich Vexx gegen die unheimlichen Invasoren zur Wehr, die meistens in der Überzahl sind.



■ Dieser Riese bekommt dank der magischen Kampfhandschuhe von Vexx eine gehörige Tracht Prügel. Die Levelendgegner sind einer der Höhepunkte des Spiels.

Vexx

Die Turok-Macher beschreiten völlig neue Wege und kündigen **ihr erstes Jump&Run-Spiel** an.

■ In einer weit entfernten Galaxie lebt die Bevölkerung des friedlichen Planeten Astara in Glück und Harmonie. Die emsigen Einwohner wundern sich nicht schlecht, als urplötzlich eine riesige Invasorenschar landet und sofort angreift. Im

Handumdrehen sind die Bewohner versklavt und werden zu harter Arbeit

in den umliegenden Bergwerken abkommandiert. Der aufmüpfige Vexx schafft es, in das weitläufige Labyrinth der Edelstein-Minen zu fliehen, wird aber vorher Zeuge, wie sein Großvater von Oberbösewicht Dark Yabu ins Jenseits befördert wird. Von Rachegefühlen erfüllt, dringt Vexx in das Windschiff der Eroberer ein und stiehlt die magischen Astani-Kampfhandschuhe, die ihren Träger mit übernatürlichen Kräften versehen. Dem kleinen Racker

gelingt es, das Schiff zur Explosion zu bringen, wobei alle bis dato eingesammelten Energy-Orbs (magische Edelsteine) über ganz Astara verteilt werden. Vexx' Jagd nach den Orbs beginnt. Nur mit ihnen kann er es schaffen, Dark Yabu und seine finsternen Schergen von dem Planeten zu vertreiben.

FANTASTISCHE ECHTZEITGRAFIK

Ihr schlüpft in die Rolle des übermütigen Vexx und eilt aus der Verfolgerperspektive durch insgesamt 18 riesige Levels. Die Umgebungen reichen von lauschigen Dörfern über düstere Höhlensysteme bis hin zu unheimlichen Unterwasserwelten und gigantischen Vulkanen. Besonders gelungen sind die fließenden Übergänge zwischen den einzelnen Ab-

schnitten. Herausragende Geländepunkte können auch in anderen Levels in Echtzeit bewundert werden. Neben spannenden Kämpfen erwarten euch gefährliche Kletterpartien an furchteinflößenden Steilwänden und halsbrecherischen Überhängen. Eine weitere nette, wenn auch schon von *Zelda: The Ocarina of Time* bekannte Idee ist der Tag-Nacht-Wechsel im Spiel. Mit Einbruch der Dunkelheit tauchen völlig neue Feinde auf und bekannte Gegner attackieren besonders aggressiv. Um diesen fieseln Schattenwesen aus dem Wege zu gehen, müsst ihr versteckte Sonnenräder finden, die sofort wieder für angenehmes Tageslicht sorgen. Besonders motivierend wirkt die unglaubliche Lebendigkeit der Spielwelt. Bäume wiegen sich sanft im Wind, Schmetterlinge flattern über den Rasen und Grasbüschel knicken unter der Last eurer Schritte. Bereits zu diesem frühen Entwicklungsstand macht Vexx Lust auf mehr. Wir sind gespannt!

Ralph Wollner



■ Diese wahrhaft packende Umgebung ist der ideale Schauplatz für den Endkampf. Lasst euch von der Atmosphäre verzaubern!

VEXX

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

Spieler: 1
Genre: Jump & Run
Termin: Oktober
Hersteller: Acclaim
Besonderheiten: Liebevoller Charakterdesign

EINSCHÄTZUNG:

Sehr Gut

„Viel versprechender Jump&Run-Titel mit fesselnder Story“

Endlich da!

Microsoft XBOX Vergessen Sie, was Sie bisher an Konsolen kannten. Jetzt gibt's Xbox. Mit rasantem 5x DVD Laufwerk und sensationellen 8 Gbyte Festplattenspeicher. Mit 733 MHz Taktfrequenz, also der schnellsten CPU, die je für Videospielsysteme verwendet wurde. Mit saftigen 64 MB Arbeitsspeicher. Und einem 233 MHz Grafikchip, der jedes Spiel in eine gigantische Optik übersetzt. Heiß gemacht? Dann schnell zu Saturn!

Den aktuellen Tiefpreis der Xbox erfahren Sie bei Saturn in Ihrer Nähe!



DEAD OR ALIVE 3
Kult Beat'em up.

HALO
Das ultimative Science-Fiction
Action-Spiel für die Xbox.

69,-

74 x in Deutschland. Der Saturn in Ihrer Nähe

01805-172000

Saturn-Hotline 12 Cent pro Min



SATURN

NEUIGKEITEN

Nix-Box

Der Xbox-Launch in Japan verlief trotz des vergleichsweise günstigen Preises der Konsole (mehr als 30 % unter dem Euro-Preis) alles andere als erfolgreich. Gerade mal 109.000 Einheiten des schwarzen Kraftpaketes konnten vom 22. bis zum 24. Februar an den Mann bzw. die Frau gebracht werden. Im gleichen Zeitraum waren beim PS2-Start in Japan ca. 980.000 Sony-Konsolen verkauft worden.



2 + 3 = 5

Laut unbestätigten Informationen hat sich Sony für die PlayStation 3 etwas Besonderes einfallen lassen. Mithilfe eines Adapters der Firma JustJok.Ing sollen sich die PlayStation 2 und ihre große Schwester zusammenstecken lassen. Durch dieses nette Zusatzteil erreicht ihr rein theoretisch die Rechenleistung der PlayStation 3. Ob es spezielle Spiele für dieses Power-Pack geben wird, ist noch nicht bekannt.

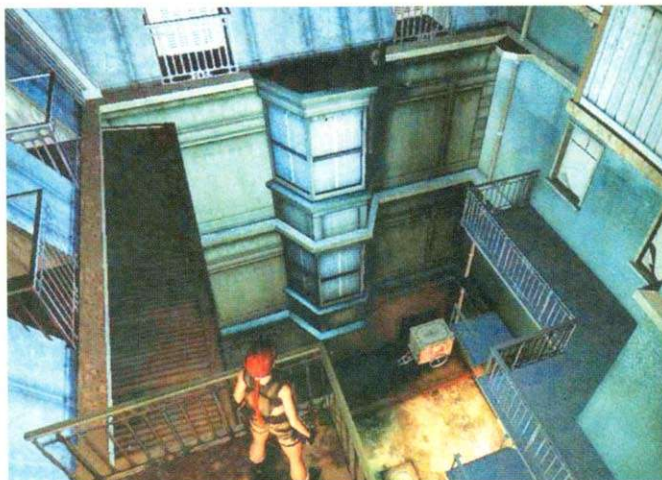


PS2-Bundles

Pünktlich zum Deutschlandstart des Mega-Krachers *Metal Gear Solid 2* bietet Sony ein neues Bundle an. Zum Preis von 339 Euro könnt ihr ab dem 8. März Konsole und Spiel erwerben. Ein weiteres Bundle nennt sich Value-Paket und beinhaltet neben der Konsole noch ein zweites Joypad sowie eine DVD-Fernbedienung.

James Bond will return

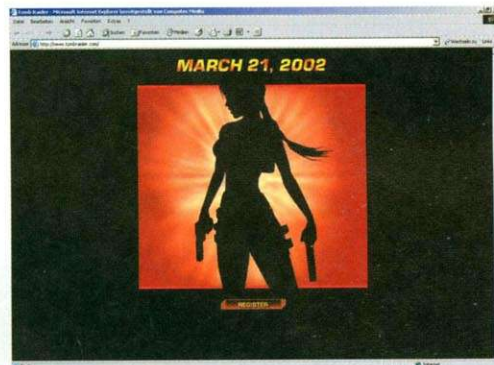
Nach dem Erfolg von *James Bond: Agent im Kreuzfeuer* basteln die Programmierer von Eurocom bereits an einem neuen PS2-Abenteuer des smarten Agenten. Gerüchten zufolge wird das neue Spiel *James Bond in Phoenix Rising* heißen.



Die umfangreichen Areale verbergen zahllose Geheimnisse, die darauf warten, von der schnuckeligen Lara Croft entdeckt zu werden.



Bleibt zu hoffen, dass nicht nur die Technik, sondern auch die Steuerung von der neuen Plattform profitiert.



Ab dem 21. März könnt ihr auf www.tombraider.com Neuigkeiten und Infos rund um Laras neues Abenteuer erfahren.

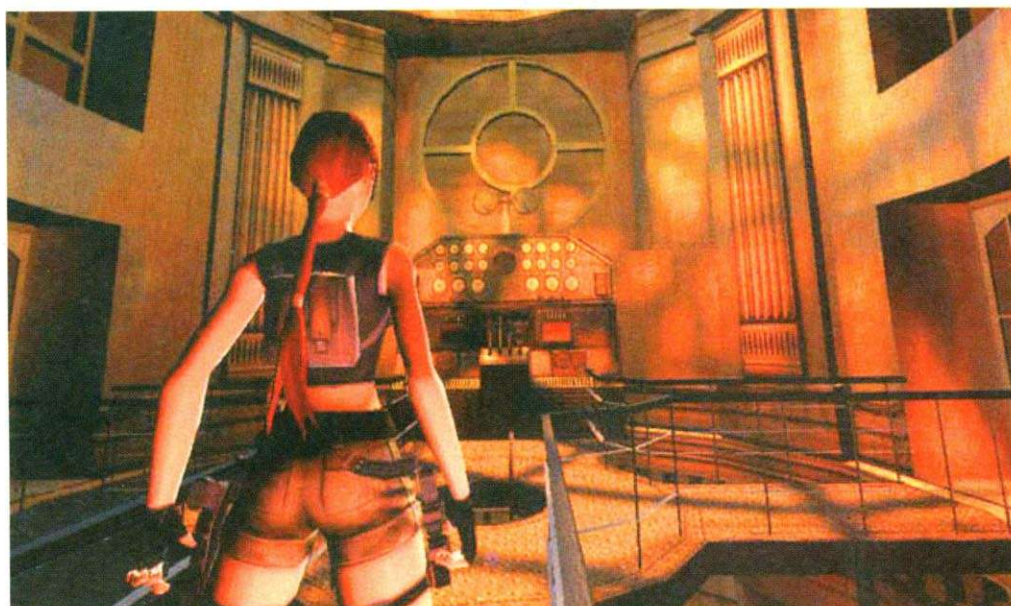
Tomb Raider

Action-Adventure – Die dralle Cyber-Archäologin bereitet ihren ersten PlayStation-2-Auftritt vor.

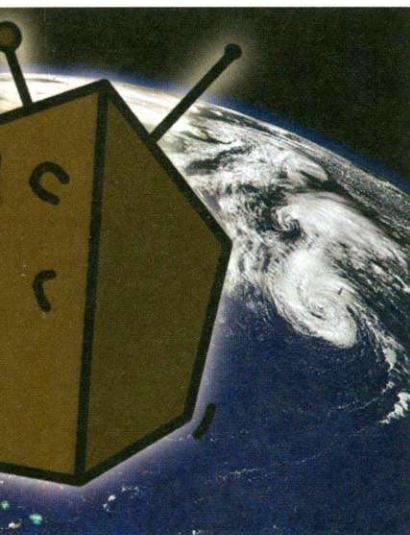
Obwohl sich Eidos in Bezug auf Laras neues Abenteuer sehr bedeckt hält, sind mittlerweile immerhin ein paar Screenshots

im Internet aufgetaucht. Anhand dieser Bilder lässt sich erkennen, dass der grafische Stil der Vorgänger beibehalten wurde.

Selbstverständlich profitiert Lara von der PS2-Hardware, so dass die verpixelten Optiken der 32-Bit-Ära endgültig der Vergangenheit angehören. Für alle, die es nicht mehr erwarten können, gibt es ab dem 21. März auf der offiziellen *Tomb Raider*-Homepage (www.tombraider.com) brandaktuelle News und Bilder direkt von den Entwicklern.



Durch die Hardware-Power der PS2 kommen Laras üppige Rundungen besonders gut zur Geltung.



■ Abgefahrene Waffen und augenzwinkernde Action sind das Markenzeichen der abgefahrenen Filmumsetzung *Man in Black II: Alien Escape*.



■ Sämtliche Aliens sind äußerst agil und versuchen alles, um den waffenstarken *Men in Black* zu entkommen.



■ Bei Infogrames' neuer Filmumsetzung kämpft ihr in der Rolle eines coolen Geheimagenten gegen außerirdische Invasoren.

Men in Black II: Alien Escape

Action – Schickt den Abschaum des Universums dorthin zurück, wo er hergekommen ist.

■ Pünktlich zum Start des zweiten Teils von Barry Sonnenfelds abgedrehter Sci-Fi-Parodie wird uns Infogrames mit einer Umsetzung der Kino-

hits beglücken. In der Rolle der zwei intergalaktischen Geheimagenten Mr. Jay und Mr. Kay habt ihr nichts Einfacheres zu tun, als schleimige Außer-

irdische aufzuspüren und zu vernichten. Zu diesem Zweck sprintet ihr durch die Straßen New Yorks und gebt den glibberigen Viechern Saures. Abgefahrene Effekte und witzige Charaktere sollen *Men in Black II* zu einer Alternative zu den herkömmlichen Action-Titeln machen.



■ Mithilfe eurer Ausrüstung könnt ihr selbst getarnte Außerirdische problemlos aufspüren und vernichten.

NEUIGKEITEN

Albtraum, die dritte

In Zusammenarbeit mit Ubi Soft wird der französische Entwickler Kalisto eine Fortsetzung der Horror-Serie *Nightmare Creatures* veröffentlicht. Das gruselige Gemetzel soll im Prag des 19. Jahrhunderts spielen und lässt euch erneut gegen den wahnsinnigen Adam Crowley antreten.



Bloody Mess

Die besonders bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften sehr beliebte *Mortal Kombat*-Reihe geht in die fünfte Runde. Im Gegensatz zu den bluttriefenden Vorgängern könnt ihr euch bei *MK 5* nicht nur frei in den Arenen bewegen, sondern auch eurem virtuellen Gegenüber mit diversen Mordinstrumenten ordentlich einheizen. Ob *MK 5* in Deutschland erscheint, ist mehr als zweifelhaft.



PS2-Breitband

Auf dem jährlich stattfindenden PlayStation-Meeting am 13. Februar wurden von Sony erstmals konkrete Pläne für die Nutzung von Breitband-Diensten mit der PS2 bekannt gegeben. Im April soll ein auf die PlayStation 2 zugeschnittenes Netzwerk namens PlayStationBB an den Start gehen. Zusätzlich wird die so genannte „PS2 Broadband Unit“, die aus einem 100-MBit-Ethernet-Adapter und einer 40-GB-Festplatte besteht, zur Vermietung angeboten. Neben der Nutzung von normalen Internet-Seiten lassen sich auch aus dem Netz gezogene Bilder und Musikstücke anschauen und verwalten. Über die Online-Pläne in Europa hüllt sich Sony weiterhin in Schweigen.

TERMINE

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

PS2 MÄRZ

SPIELETITEL	HERSTELLER	TERMIN
Blood Omen 2	Eidos	29. März
Conflict Zone	Ubi Soft	28. März
D.N.A.	Virgin	März
Dark Stmmit	THQ	14. März
Deus Ex	Eidos	29. März
Drakan - Ancients' Gates	Sony	27. März
Dynasty Warriors 3	Koei	22. März
ESPN W. X Gam. Snowb. 2	Konami	8. März
Eve of Extinction	Eidos	8. März
GoDai: Elemental Force	3DO	7. März
Grandia II	Ubi Soft	28. März
ICO	Sony	20. März
Iron Aces 2: Birds of Prey	THQ	22. März
Iron Eagle MAX	Virgin	März
J. Neutron - Der Erfinder	THQ	März
Jade Cocoon 2	Ubi Soft	28. März
Jet Ion GP	Ubi Soft	28. März
Kessen 2	Koei	1. März
Knockout Kings 2002	Electronic Arts	28. März
Mad Maestro	Eidos	28. März
Maximo	Capcom	1. März
Metal Gear Solid 2 - SoL	Konami	8. März
Mr. Moskeeto	Eidos	28. März
No One Lives Forever	Vivendi	März
Pirates: Black Kat	Electronic Arts	1. März
Polaroid Pete	Virgin	März
Police 24/7	Konami	28. 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	Electronic Arts	22. März
Space Channel 5 - v1	Sega	13. März
Star Wars Jedi Starfighter	LucasArts	25. März
Star Wars Racer Revenge	LucasArts	März
Tetris Worlds	THQ	März
Top Angler	THQ	28. März
Worms Blast	Ubi Soft	28. März

APRIL

SPIELETITEL	HERSTELLER	TERMIN
Agassi Tennis	Cryo	26. April
BDFL Manager	Codemasters	April
Britney Spears: Dance!	THQ	April
Commandos 2	Eidos	April
Downforce	Virgin	April
Endgame	Empire Int.	April
Everblue	Capcom	26. April
FIFA WM 2002	Electronic Arts	26. April
ISS 2	Konami	April
MegaRace 3 - N. Disaster	Cryo	5. April
Mike Tyson Boxing	Codemasters	26. April
Parappa the Rapper 2	Sony	3. April
Star Trek Voyager E. F.	Codemasters	April
TD Overdrive	Infogrames	19. April
Tiger Woods PGA T. 2002	Electronic Arts	12. April
Tiny Toons Adventures	Swing!	April
Transworld Surf	Infogrames	April
WTA Tour Tennis	Konami	5. April

MAI

SPIELETITEL	HERSTELLER	TERMIN
Conflict: Desert Storm	SCI	Mai
ESPN NBA 2Night 2	Konami	Mai
Final Fantasy X	Squaresoft	29. Mai
Frogger: The Great Quest	Konami	Mai
Monster Jam M. Destr.	Ubi Soft	16. Mai
Need for Speed Hot P. 2	Electronic Arts	31. 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

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 Final Fantasy X

Termin: 29. Mai



Worum geht es:

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

Aktueller Entwicklungsstand:

Juhu! Endlich gibt es einen Release-Termin für die PAL-Version des Rollenspielkrachers. Hoffentlich verschiebt sich der meisterwartete Titel nach MGS 2 nicht nochmal.

Hersteller: Squaresoft

Genre: Rollenspiel

Spieler: 1

2 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“ direkt beteiligt seid.

Aktueller Entwicklungsstand:

Brandaktuelle Neuigkeiten über den todsicheren Hit findet ihr in dieser Ausgabe ab Seite 4. Grafik und Gameplay sind jetzt schon unheimlich vielversprechend...

Hersteller: Electronic Arts

Genre: Ego-Shooter

Spieler: 1-2

3 Virtua Fighter 4

Termin: 8. Mai



Worum geht es:

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

Aktueller Entwicklungsstand:

In Japan ist das Spiel seit Januar erhältlich und erfreut sich nach wie vor größter Beliebtheit. Mit ein wenig Glück präsentieren wir euch bereits im nächsten Heft einen PAL-Test!

Hersteller: Sega

Genre: Beat 'em Up

Spieler: 1-2

4 Onimusha 2

Termin: Sommer



Worum geht es:

Übernimmt die Geschehnisse des legendären Samurai Yagyu Jubei und versucht, mit bester Schwertkampfkunst den finsternen Feldherren Oda Nobunaga aufzuhalten.

Aktueller Entwicklungsstand:

In Japan ist seit dem 7. März nichts mehr, wie es war. Onimusha 2 hat nämlich in Fernost eingeschlagen wie eine Bombe und schickt sich an, wie der Vorgänger ein Millionenseller zu werden.

Hersteller: Capcom

Genre: Action-Adventure

Spieler: 1

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 drei Monate 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.	Blood Omen 2	89%	PSG 04/02
4.	Legacy of Kain: Soul Reaver 2	88%	PSG 12/01
5.	Devil May Cry	87%	PSG 12/01



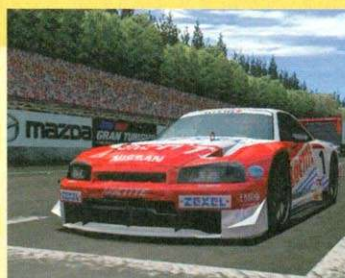
JUMP & RUNS

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 Veil	82%	PSG 11/01
4.	Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	80%	PSG 11/01
5.	Rayman M	80%	PSG 01/02



SPORT- & RENNSPIELE

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



ADVENTURES & ROLLENSPIELE

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



BEAT 'EM UPS

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



FORTSETZUNG MAI

Stuntman	Infogrames	Mai
Taz Wanted	Infogrames	31. Mai
The Legend of Aland'Ar	Ubi Soft	16. Mai
Vampire Night	Namco	1. Mai
Virtua Fighter 4	Sega	8. Mai
Zidane Football Generation	Cryo	Mai

JUNI

SPIELETTITEL	HERSTELLER	TERMIN
Barbarian	Virgin	Juni
Jimmy White's Cueball	W. Virgin	Juni
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	6. Juni
Tour de France	Konami	Juni
U. Fighting Championship	Ubi Soft	Juni
Villeneuve Racing	Ubi Soft	Juni
VIP	Ubi Soft	1. Juni
V-Rally 3	Infogrames	Juni

2. QUARTAL 2002

SPIELETTITEL	HERSTELLER	TERMIN
Ape Escape 2	Sony	2. Quartal
DTM Race Driver	Codemasters	2. Quartal
Everybody's Golf 3	Sony	2. Quartal
F-355 Challenge	Sega	2. Quartal
Formel Eins 2002	Sony	2. Quartal
Frequency	Sony	2. Quartal
GT Next (Arbeitstitel)	Sony	2. Quartal
Lilo & Stitch	Disney/Sony	2. Quartal
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	2. Quartal
Pac Man Party	Namco	2. Quartal
Peter Pan	Disney/Sony	2. Quartal
Prisoner of War	Codemasters	2. Quartal
Rubu Tribe	Interplay	2. Quartal
Smash Court Tennis	Namco	2. Quartal
Space Channel 5 - v2	Sega	2. Quartal
The Getaway	Sony	2. Quartal
TimeSplitters 2	Eidos	2. Quartal

3. QUARTAL 2002

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

AUSBLICK 2002

SPIELETTITEL	HERSTELLER	TERMIN
Aliens: Colonial Marines	Electronic Arts	2002
Animaniacs: Oscar Hunt	Swing!	November
Antz Racing	Empire Int.	2002
Dead to Rights	Namco	2002
E.T. Return to the G. Planet	Ubi Soft	November
ESPN N. Hockey N. 2002	Konami	2002
Falcone	Virgin	2002
Ghost Master	Empire Int.	2002
Halloween	Wanadoo	November
Inquisition	Wanadoo	November
Jurassic Park: P. Genesis	Vivendi	4. Quartal
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	2002
König Artus 2	Cryo	2002
La Femme Nikita	Infogrames	2002
Legion - L. of Excalibur	Midway	2002
Medal of Honor F. Comm.	Electronic Arts	2002
Onimusha 2	Capcom	2002
Pro Beach Soccer	Wanadoo	Oktober
PRYZM Chapter One	TDK Mediactive	2002
Red Faction 2	THQ	November
Robin Hood	Cinemaware	4. Quartal
Robocop	Titus	2002
Soul Calibur 2	Namco	2002
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi	4. Quartal
Suikoden III	Konami	2002
Summoner 2	THQ	2002
Tekken 4	Namco	2002
The Scorpion King	Vivendi	4. Quartal
Titanium Angels	SCI	2002
Tomb Raider	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 03/02:

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

Gewinner der letzten Ausgabe ist:
Patrick Gruber,
Dachau

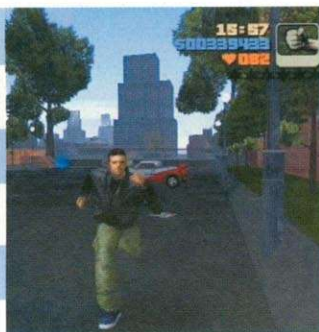
Wir wünschen viel Spaß mit Maximo!



Leser-Charts

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

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



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

Nach dem Erfolg der beiden PSone-Versionen erscheint das derbe Kriegs-Spiel nun endlich auch für die PlayStation 2.



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

Das lang erwartete *Final Fantasy X* wird auch in Deutschland neue Maßstäbe im Rollenspiel-Genre setzen können.



- 3 **Virtua Fighter 4** PS2
▲ Beat 'em Up Sega

Das durchdachte Kampfsystem und die hervorragende Optik machen Segas neuen Prügler zu einem absoluten Spitzentitel.



- 4 **Onimusha 2** PS2
▲ Action-Adventure Capcom

Capcoms neuestes Meisterwerk hat im Land der aufgehenden Sonne die hohen Erwartungen bei weitem übertroffen.

- 5 **Tekken 4** PS2
▼ Beat 'em up Namco
- 6 **Tomb Raider** PS2
▲ Action-Adventure Eidos
- 7 **Stuntman** PS2
▼ Action Infogrames

- 8 **Turok Evolution** PS2
▲ Action Acclaim
- 9 **TimeSplitters 2** PS2
▲ Ego-Shooter Eidos
- 10 **Colin McRae** PS2
▼ Rennspiel Codemasters

Verkaufs-Charts

Welche Spiele gingen am häufigsten über den Ladentisch?

Quelle: SATURN

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

Wie erwartet, schafft es Konamis Ausnahmestück auf Anhieb, die deutschen Charts klar zu dominieren.



- 2 **Tony Hawk's Pro Skater 3** Activision
▼ Skateboard

Nach wie vor sorgt Acclaim für nahezu perfekten Skate-Spaß auf der PS2 und setzt sich in den Charts fest.



- 3 **GTA III** Take 2
▼ Action

Die Abenteuer in Liberty City bestechen durch Langzeit-Motivation und entwickeln sich zum Dauerbrenner.



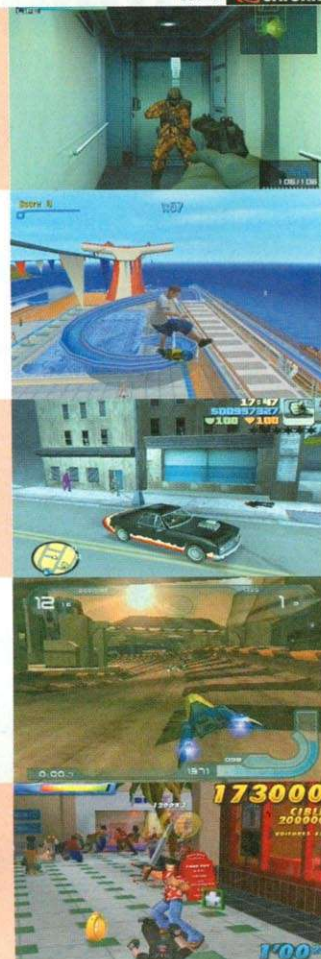
- 4 **WipEout Fusion** Sony
▲ Rennspiel

Bei diesem futuristischen Rennspiel donnert ihr mit atemberaubender Geschwindigkeit durch anspruchsvolle Kurse.



- 5 **State of Emergency** Take 2
▲ Action

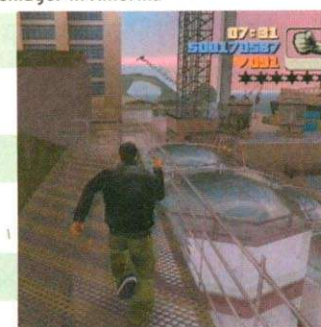
Anarchie pur! Auf den Straßen von Capitol City könnt ihr euren dunklen Trieben freien Lauf lassen.



USA-Charts

Die PS2-Verkaufsschlager in Amerika

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



Japan-Charts

Die PS2-Verkaufsschlager in Japan

- 1 **Onimusha 2** Capcom
▲ Action-Adventure
- 2 **Virtua Fighter 4** Sega
▼ Beat 'em up
- 3 **Samurai** Spike
▲ Action-Adventure
- 4 **Grandia Xtreme** Enix
▲ Rollenspiel
- 5 **Winning Eleven 5: F. E.** Konami
▼ Fußball



Legende:

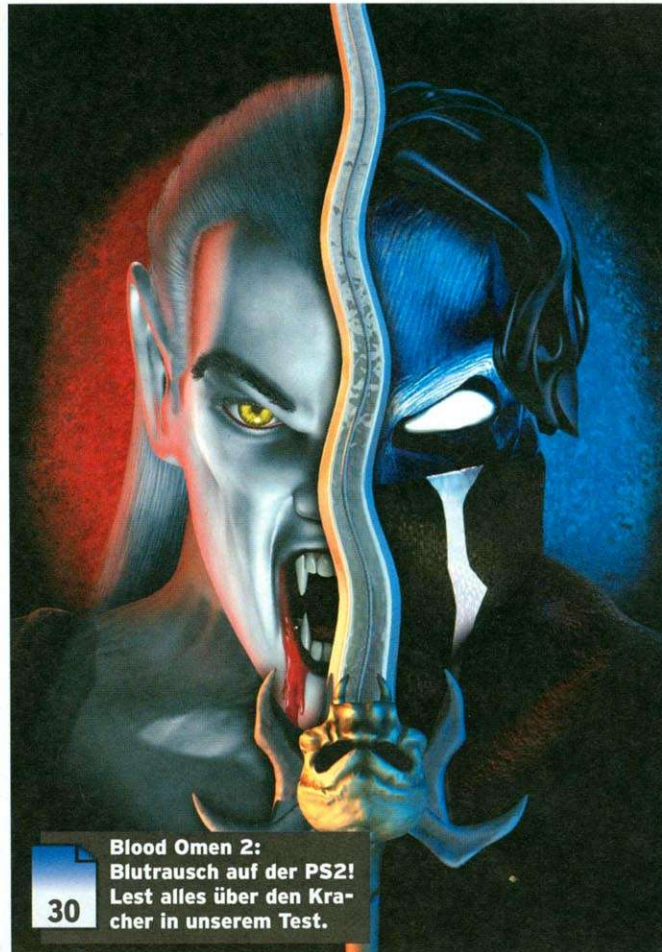
▲ Aufsteiger ▼ Absteiger ▲ Neueinsteiger ● Unverändert

TEST-ÜBERBLICK

ALLE TESTS DER AUSGABE 04/02

Atlantis III	Seite 51	Wertung 34%
Blood Omen 2	Seite 30	Wertung 89%
Dark Summit	Seite 44	Wertung 78%
Dynasty Warriors 3	Seite 48	Wertung 79%
ESPN International Winter Sports	Seite 51	Wertung 76%
Eve of Extinction	Seite 49	Wertung 41%
GoDai: Elemental Force	Seite 50	Wertung 42%
Jade Cocoon 2	Seite 50	Wertung 80%
Jerry McGrath Supercross World	Seite 50	Wertung 26%
Kessen 2	Seite 48	Wertung 75%
Knockout Kings 2002	Seite 49	Wertung 78%
Lego Racers 2	Seite 51	Wertung 56%
Parappa the Rapper 2	Seite 47	Wertung 73%
Pirates: The Legend of Black Kat	Seite 40	Wertung 77%
Police 24/7	Seite 45	Wertung 72%
Shadow Hearts	Seite 50	Wertung 65%
Sled Storm	Seite 42	Wertung 82%
Smash Court Pro Tournament	Seite 52	Wertung 80%
Space Channel 5	Seite 46	Wertung 79%
Star Wars Racer Revenge	Seite 34	Wertung 78%
State of Emergency	Seite 38	Wertung 80%
Worms Blast	Seite 51	Wertung 80%

Test des Monats



Blood Omen 2:
Bluttausch auf der PS2!
Lest alles über den Kracher in unserem Test.

30

DIE WERTUNGEN

0%-25%

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

26%-50%

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

51%-75%

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

76%-100%

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

Ab 85%

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

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. Maximo (PS2)
2. Metal Gear Solid 2 (PS2)
3. Headhunter (PS2)

Hört zurzeit

1. Model 500
2. Kevin Saunderson
3. Dave Clarke

Schaut zurzeit

1. Twin Peaks (DVD)
2. Final Fantasy (DVD)
3. Hana-Bi (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. Metal Gear Solid 2 (PS2)
2. Maximo (PS2)
3. State of Emergency (PS2)

Hört zurzeit

1. Gayle San Live @ Hirsch
2. Chris Liebing Live @ Hirsch
3. Ken Ishii Live @ WipEout Festival

Schaut zurzeit

1. Collateral Damage (Kino)
2. Futurama (TV)
3. Jackass (MTV)

Uwe Hönig

Alter: 28

Hobbys:
Elektronische
Musik,
Filme, Autos

Top-Games:
MGS, Ridge-
Racer-Serie,
Street Fighter,
Gran Turismo,
Indiz. Shooter

Ralphs Favoriten

Sport, Jump & Run, Geschicklichkeit, Action

Spielt zurzeit

1. Maximo (PS2)
2. MoH: Frontline (PS2)
3. Sled Storm (PS2)

Hört zurzeit

1. System of Down
2. Pantera
3. Rival Schools

Schaut zurzeit

1. Nine Inch Nails (DVD)
2. Monster AG (Kino)
3. Der Exorzist (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. Dead or Alive 3 (Xbox)
2. Metal Gear Solid 2 (PS2)
3. Tekken (PSone)

Hört zurzeit

1. Gayle San Live @ Hirsch
2. Justin Berkovi
3. Kazu Kimura @ HR XXL

Schaut zurzeit

1. The Mission (Johnny To) (DVD)
2. Gayle San @ HR XXL (TV)
3. Die letzten Amerikaner (TV)

Paul Krügel

Alter: 20

Hobbys:
Mangas,
Elektronische
Musik,
MMORPGs

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

Blood Omen 2



Mit gefletschten Zähnen und blutroten Augen kehrt der **Fürst der Finsternis** auf eure PS2 zurück.

■ Für alle, die genug von dem ewigen Gut-gegen-Böse-Klischee in Videospielen haben, bietet Eidos eine völlig neue Erfahrung. In der

Rolle eines absoluten Finsterlings kämpft ihr auf der Seite des Bösen gegen die Mächte des Lichts. 400 Jahre, nachdem der Edelmann Kain zu einem Leben als Vampir verdammt wurde, und viele Jahre, bevor er mit seinem General Raziel über Nosgoth herrschte, stellte sich ihm ein neuer Feind in den

Weg.

Die Säulen von Nosgoth sind zerstört und der Vampirfürst ist aus seinem 200 Jahre andauernden Schlaf erwacht. Seiner Kräfte und der mächtigen Soul-Reaver-Klinge beraubt, treibt Kain nur noch ein Gedanke: blutige Rache an seinen Peinigern zu nehmen und das Land erneut mit Schrecken und Terror zu überziehen. Glücklicherweise hat Kain während seines langen Schlafes nicht alle seine Fähigkeiten eingebüßt. Meterhohe Sprünge sind für den fins-



■ Die Axt ist zwar nicht unbedingt für den Nahkampf geeignet, richtet aber verheerende Schäden an, wenn sie ins Fleisch des Gegners getrieben wird.



■ Habt ihr einen Gegner besiegt, dürft ihr eine im wahrsten Sinne des Wortes bluttriefende Animation betrachten. Trotz allem wird Blood Omen 2 ungekürzt erscheinen.

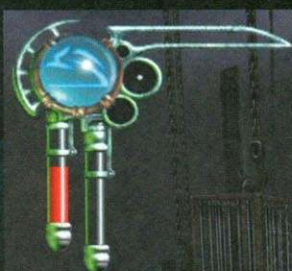


■ Mithilfe dieser in ganz Meridian verteilten magischen Vampir-Artefakte könnt ihr Kains Energie und seine magischen Kräfte auffrischen.

teren Recken ebenso wenig ein Problem wie verheerende Zaubersprüche oder mörderische Fatality-Moves. Um seine Rache zu vollenden, muss Kain aber nicht nur seinen immensen Blutdurst stillen, sondern auch die sechs dunklen Gaben der Vampire zurückgewinnen. Nur mit diesen Fähigkeiten ist er in der Lage, sein auf 20 bis 30 Stunden Spielzeit angelegtes Abenteuer zu überstehen.

GOthic-NOVEL

Das Abenteuer beginnt in der Hauptstadt Nosgoths, Meridian. Kain, der von seinem langen Schlaf noch verwirrt ist, wird von der sexy Vampirin Umah über die Veränderungen der letzten 200 Jahre aufgeklärt. Während seiner Abwesenheit hat sich der Orden der Sarafan zu den Machthabern in Nosgoth aufgeschwungen und die meisten Vampire in einem grausamen Feldzug niedergemetzelt. Die verbleibenden Untoten haben sich in der vampirischen Widerstandsgruppe Cabal zusammengeschlossen und halten sich in den muffigen Katakomben



■ Die bombastischen Polygon-Bauten und -Kulissen werden komplett in Echtzeit berechnet und per Streaming-Verfahren in den Speicher eurer PlayStation 2 geladen. Auf diese Weise werden lästige Ladezeiten vermieden.

Meridians versteckt. Im Gegensatz zu seinen modernden Verwandten hält Kain nichts davon, sich feige zu verbergen, sondern begibt sich mit

geflitschten Zähnen direkt ins pulsierende Herz Nosgoths, wo er sofort damit beginnt, seinen Blutdurst zu stillen. Während ihr, von bombastischer klassi-

scher Musik begleitet, durch die belebten Straßen Meridians wandelt, solltet ihr jede Gelegenheit nutzen, um an frischen Lebenssaft zu kommen.



■ Wenn ihr einen Teil eurer Macht zurückgewonnen habt oder einen Level aufgestiegen seid, verwandelt sich Kain in einen echten Berserker.



■ Wenn ihr euch als Nebel getarnt an einen Gegner heranschleicht, könnt ihr ihm das Herz aus der Brust reißen und somit lästige Kämpfe vermeiden.



■ An einer alten Kirche kommt es zur ersten Begegnung mit den Priestern des finsternen Sarafan-Ordens. Versucht, euch als Nebel getarnt an die Feinde heranzuschleichen.

Zu diesem Zweck empfiehlt es sich, einen der unzähligen Passanten anzufallen. Habt ihr euch ein Opfer ausgesucht, kommt das hervorragende

Kampfsystem zum Tragen. Nachdem ihr einen eurer Gegner per Tastendruck angepöbelt habt, könnt ihr Kains rasiermesserscharfen Klauen freien



■ Kains abenteuerliche Reise führt den listigen Blutsauger nicht nur in die entlegensten Winkel Nosgoths, sondern auch bis in den Weltraum.

Lauf lassen. Zahlreiche Block- und Angriffsmanöver eröffnen euch hierbei taktische Möglichkeiten, von denen Konkurrent Raziel nur träumen kann.

Ist die potenzielle Mahlzeit niedergestreckt, könnt ihr eurem Opfer durch Druck auf die Dreiecks-Taste den Lebenssaft aus dem Körper saugen. Je mehr Blut sich Kain zu Gemüte führt, umso länger wird seine Energieleiste. Selbstverständlich tummeln sich in Meridian auch weitaus gefährlichere Feinde, bei denen ihr strategisch vorgehen müsst, um zum Erfolg zu kommen. Vorsichtiges Vorgehen ist hierbei oberste Vampirpflicht, denn die Soldaten und Sarafan-Priester sind alles andere als leicht zu besiegen. Falls ihr einmal mit euren Klauen nicht weiterkommen solltet, helfen erbeutete Hieb- und Stichwaffen weiter. Solltet ihr den offenen Kampf scheuen, lässt sich auch eine von Kains Vampirfähigkeiten nutzen, die ihn in Nebel verwandelt. Als Nebelschwade könnt ihr euer Vampir-Alter-Ego unbemerkt an sein Opfer heranschleichen lassen und es anschließend mit einem grausamen Finishing-Move töten. Neben den gut inszenierten Kämpfen ist auch ein Reihe



■ Habt ihr ein Schwert oder eine andere Waffe erbeutet, könnt ihr euren Gegnern noch effektiver zu Leibe rücken. Zusätzlich lässt sich die Wirkung der Waffen durch verschiedene Zaubersprüche verstärken.



■ Mithilfe des Charm-Zauberspruchs könnt ihr die sterblichen Bewohner Nosgoths steuern und auf diese Weise für den Vampir unzugängliche Orte erreichen.



■ Nach seinem langen Schlaf ist der Vampirfürst natürlich mies gelaunt und extrem hungrig. Nur gut, dass seine Verbündeten den einen oder anderen Snack für Kain bereithalten.

von Rätseln zu meistern. Darunter sind einige echte Hirnbrecher, die aber allesamt sehr abwechslungsreich gestaltet sind und nichts mit den ewigen Spiegelversebieren aus *Soul Reaver 2* gemein haben. Hier ist nicht nur gute Kombinationsgabe, sondern vor allem der geschickte Umgang mit euren magischen Talenten gefragt. Im Laufe der Geschichte erhaltet ihr von besiegten Endgegnern weitere dunkle Gaben, mit denen ihr unter anderem in die Haut eurer Gegner schlüpfen oder Körper explodieren lassen könnt.

SCHARFE TECHNIK

Technisch zeigt sich der coole Obervampir – entgegen seiner Hautfarbe – alles andere als blass. Wuchtige Polygonbauten und abwechslungsreiche Texturen erwecken die düstere Welt Nosgoths auf eurem Bildschirm zum Leben. Kleine Details wie Echtzeit-Lichteffekte und grafische Spielereien wie im Licht herumflatternde Motten sorgen für düstere Gothic-Atmosphäre. Sämtliche Feinde und vor allem Kain, der zynische Obervampir, sind hervorragend animiert und verfügen über eine erstaunliche Intelligenz. Ganz besonders die stark bewaffneten Sarafan-Priester sind zähe Gegner. Zum Glück habt ihr aufgrund der gelungenen und durchdachten Steuerung jede noch so haarige Situation im Griff. Die wendungsreiche Geschichte wird in kurzen Echtzeit-

i Die coolsten klassischen Film-Vampire

■ Bela Lugosi

Der 1882 in Ungarn geborene Bela Lugosi gilt unter Filmfans bis heute als einer der besten Dracula-Darsteller. Neben seinem legendären Auftritt in *Dracula* (1931) wirkte Lugosi in weiteren Horror-Streifen, wie *Im Zeichen des Vampirs* (1935) und *The Wolf Man* (1941), mit. Nachdem er sich von einer Morphinabhängigkeit erholt hatte, wirkte Lugosi 1959 in dem Kultfilm *Plan 9 from Outer Space* von Regie-Legende Ed Wood mit. Lugosi verstarb im Jahre 1956 und bis heute halten sich Gerüchte darüber, dass er sich mit seinem Dracula-Umhang beerdigen ließ.



■ Christopher Lee

Ein weiterer traditioneller Dracula-Mime ist der vielseitige Brite Christopher Lee. Der 1922 geborene Schauspieler begann seine Karriere bei den renommierten Hammer Studios im Jahre 1957 mit dem Film *The Curse of Frankenstein*. Schon ein Jahr später warf er sich zum ersten Mal das schwarze Cape über die Schultern und kam mit *The Horror of Dracula* zu Weltruhm. Um nicht wie Bela Lugosi in der Horror-Nische zu enden, kehrte er erst 1965 mit *Dracula – Prince of Darkness* zurück. Der mittlerweile 80-Jährige spielte zuletzt in *Lord of the Rings* und *Star Wars Episode II*.



■ Klaus Kinski

Das Enfant terrible des deutschen Films wurde 1926 geboren und trug aufgrund seiner Tobsuchtsanfälle auf der Bühne unter Kollegen den Spitznamen Adolf. Obwohl er in sehr vielen Filmen mitgewirkt hat, sind besonders seine Arbeiten mit Werner Herzog den Film-Fans in Erinnerung geblieben. Eines dieser herausragenden Werke ist das Remake von *Murnaus Nosferatu*. In der nicht unumstrittenen Hommage an den expressionistischen Stummfilmklassiker namens *Nosferatu – Phantom der Nacht* lieferte der streitbare Schauspieler eine wahrhaft herausragende Darstellung ab.



Zwischensequenzen weiter erzählt, die deutlich machen, dass Kain im Gegensatz zu seinem Erzrivalen Raziel einen durch und durch bösartigen Charakter darstellt, der nur auf seinen Vorteil bedacht ist. Selten zuvor war es möglich, einen so fiesen Anti-Helden durch ein Videospiel zu steuern. Ähnlich wie in *Soul Reaver 2* wird auch bei *Blood Omen 2* die gesamte Spielgrafik per Streaming in den Speicher geschaufelt. Mithilfe dieses Verfahrens werden ständig Daten nachgeladen, wodurch störende Spielunterbrechungen der Vergangenheit angehören. Neben der gelungenen

Grafik und der guten Steuerung sammelt der grauhaarige Obervampir auch bei der wirklich hervorragenden Lokalisierung Punkte. Für die Synchronisation konnte Eidos viele aus Film und Fernsehen bekannte Sprecher verpflichten. Die Synchronstimme von Nicolas Cage ist hierbei ebenso mit von der Partie wie jene von Pamela Anderson. Zusätzlich befinden sich noch jede Menge Trailer und Hintergrundinformationen auf der DVD. Trotz des hohen Gore-Faktors wird *Blood Omen 2* ungekürzt in Deutschland erscheinen.

Henry Ernst

„Herrlich fieses Vampir-Abenteurer!“

Wow! Nach dem etwas zahmen *Soul Reaver 2* war ich natürlich sehr gespannt auf die Rückkehr des grauhaarigen Spitzzahns. Und um es gleich vorwegzunehmen, der Fürst der Finsternis hat mich nicht enttäuscht – im Gegenteil. Knackige Rätsel, eine abgefahrene Geschichte und nicht zuletzt der fieseste Hauptdarsteller der 128-Bit-Generation sorgen für blutriefende Action-Adventure-Unterhaltung. Kleinere Technik-Patzer wie die stellenweise etwas wirre Kamera fallen spielerisch nicht ins Gewicht. Alle Vampir- und Nosgoth-Fans sollten zubeißen ... äh, zuschlagen.



Henry Ernst



■ Die knackige Umah hilft dem verwirrten Kain über die Anfangshürden des Vampir-Daseins hinweg.

BLOOD OMEN 2

☐ CD	☒ DVD	
☒ Analog	☒ Dual Shock	☐ Lenkrad
☐ Maus	☐ Lightgun	☐ Tastatur
Spieler: 1		
Genre: Action-Adventure		
Termin: 29. März		
Preis: Ca. € 60,-		
Schwierigkeitsgrad: Mittel		
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.		
Entwickler: Crystal Dynamics		
Hersteller: Eidos		
Internet: www.eidos.com		
USK-Freigabe: Ab 16 Jahren		

GRAFIK
84%

SOUND
85%

SPIELSPASS

89%

„Schonungslos, blutig und äußerst unterhaltsam.“

Star Wars

Racer Revenge

Ride the Force! Mit dem neuen Titel von Lucas Arts können auch Wohnzimmer-Jedis an den gefährlichen **Podrennen** teilnehmen.

■ Mit halsbrecherischer Geschwindigkeit und der Macht im Rücken kehrt Anakin Skywalker zurück, um seinen Konkurrenten zu zeigen, wer der schnellste und abgebrühteste Podracer im Universum ist. Wie der Titel schon erahnen lässt, geht es bei *Racer Revenge* aber nicht um donnernde Raumschlachten und haarige Laserduelle, sondern um die brandgefährlichen Podrennen. Die Geschichte des Spiels beginnt acht Jahre nach den Geschehnissen in *Episode I* (also zwei Jahre vor *Episode II*). In der Rolle eines Podrenner-Piloten kämpft ihr nicht nur für Ruhm und Ehre, sondern in erster Linie um Truguts (intergalaktische Währung). In verschiedenen Spielmodi (Tournament, Single Race, VS-Mode) tretet ihr



■ Während der Rempelen könnt ihr die Kamera auf den Battle-Modus umstellen.



■ Haarige Steilkurven und abgedrehte Tunnelabschnitte sind das Salz in jeder Podrenn-Suppe.



■ Beim habgierigen Watto könnt ihr nützliche Zusatzteile für euren Flitzer erwerben.



■ Wer die Kurse aufmerksam absucht, wird in der Lage sein, einige Abkürzungen zu entdecken.



■ Wenn ihr zwischen den engen Felswänden hindurchfegt, solltet ihr euch nicht auf Rempelen mit euren Gegenspielern einlassen.



■ Die Turnierserie führt euch bis in die entferntesten Winkel des bekannten Star-Wars-Universums und bietet eine ideale Einstimmung auf Episode II.

gegen Konkurrenten aus allen Ecken der Galaxis an.

SPÜRE DIE MACHT

Nachdem ihr euch für einen der insgesamt 23 Charaktere entschieden habt, geht es auch schon los. An Bord eures Flitzers brettet ihr mit Vollspeerd und ohne Bodenhaftung über 13 unterschiedliche Rennstrecken auf fünf Planeten. Das Design der Tracks reicht hierbei von staubigen Wüstenkursen

über dicht bewachsene Dschungelpfade bis hin zu Lava- und Eisstrecken. Besonders aufmerksame Nachwuchs-Jedis halten nach den zahlreichen versteckten Abkürzungen Ausschau. Während ihr in einer der drei frei wählbaren Perspektiven über die Planetenoberflächen jagt, wird ziemlich schnell deutlich, dass bei den Podrennen mit Fairness kein Trugut zu gewinnen ist. Es wird geschubst, gerammt und

gedrängt, dass selbst Darth Vader graue Haare bekommen würde. Zum Glück habt ihr ebenfalls die Möglichkeit, eure Gegner mithilfe heftiger Ramm-Manöver ins virtuelle Nirwana zu schicken. Bei solchen Aktionen solltet ihr aber den Zustand eures Racers im Auge behalten. Färbt sich eure Gesundheitsanzeige rot, empfiehlt es sich, den Flitzer durch Druck auf die L2-Taste zu reparieren. Falls ihr die Zusatzpunkte für erledigte

Konkurrenten nicht benötigen solltet, könnt ihr mithilfe der sensiblen Steuerung und mit gezieltem Einsatz des Turbo-Boosters euren Konkurrenten davonfahren. Habt ihr ein Rennen erfolgreich beendet, schaltet ihr nicht nur neue Charaktere und Strecken frei, sondern bekommt auch die Möglichkeit, euren Flitzer in Watto's Garage aufzumotzen. Ob ihr eure sauer erkämpften Preisgelder lieber für Geschwindigkeit, bessere



■ Die unterschiedlichen Strecken sind abwechslungsreich designt und bieten jede Menge Abkürzungen und Geheimwege, mit denen ihr euren Konkurrenten davonfahren könnt.



■ Harte Rempelen und Gefechte während eines Rennens gehören zur Tagesordnung. Nur wer rücksichtslos fährt, hat eine Chance auf den Sieg.



Die frei wechselbaren Perspektiven sorgen für die optimale Übersicht im intergalaktischen Rennzirkus und verwöhnen eure Augen mit schönen Effekten.



Die Schildstärke der Fahrzeuge eurer Konkurrenten könnt ihr ähnlich wie bei WipEout Fusion an den grünen Energiebalken ablesen.



Die besten Piloten

Anakin Skywalker

Herkunft: Tatooine

Spezies: Mensch

Acht Jahre nach den Ereignissen von *Episode I* macht sich der junge Skywalker auf, um Sebulba erneut in die Schranken zu weisen. Sein Podracer macht ihn zum idealen Charakter für Einsteiger.

Sebulba

Herkunft: Malastare

Spezies: Dug

Nach seiner Niederlage im Bunta Eve Classic kennt Sebulba nur noch einen Gedanken: Rache. Mit seinem aufgemotzten Pod fegt ihr jeden Konkurrenten aus der Liga – nur für Profis zu empfehlen.

Ody Mandrell

Herkunft: Tatooine

Spezies: Er'Kit

Nachdem ihm ein Unfall mit einem Pit-Droid den Sieg gekostet hat, versucht der sympathische Winzling sein Glück erneut. Er zeichnet sich durch gute Manövrierfähigkeiten und durchschnittliche Stabilität aus.

Shrivel Braittrand

Herkunft: Gerres Gule

Spezies: Kulless

Als Podracer-Mechaniker kennt er sich gut mit den technischen Aspekten der Fahrzeuge aus. Sein Flitzer ist widerstandsfähig, aber schwer zu steuern – Nur für fortgeschrittene Podracer-Piloten!

Occo Ninebar

Herkunft: Neelabi

Spezies: Neelabi

Occo Ninebar ist gezwungen, die Rennen in einer kleinen, mit Wasser gefüllten Blase zu überstehen. Sein Renner lässt sich durch seine Fahreigenschaften und die guten Schilder am besten als Allround-Fahrzeug bezeichnen.



Schilde oder mehr Turbo ausgeben wollt, bleibt selbstverständlich euch überlassen. Besonders am Anfang eurer Karriere empfiehlt es sich, möglichst viele Truguts in eure Schutzschilde zu investieren.

LICHTGESCHWINDIGKEIT

Star Wars Racer Revenge ist in erster Linie eines: verdammt schnell. Die Kurse sind sehr abwechslungsreich gestaltet und bewegen sich mit 30 Bildern in der Sekunde über eure Mattscheibe. Leider wurde zugunsten der Geschwindigkeit, besonders bei den Texturen, etwas gespart. Dieses Manko wird allerdings durch die gelungenen Effekte wettgemacht. Besonders der Blur-Effekt beim Einsatz des Turbo-Boosters sieht einfach klasse aus. Für zusätzliche Dramatik sorgen außerdem Rauchschwaden aus vor sich hin kokehenden Triebwerken,

mächtige Explosionen und wabernde Nebelbänke. Auch bei der Intelligenz der gegnerischen Fahrer erwartet euch die eine oder andere Überraschung. Im Gegensatz zu anderen Rennspielen dieser Art verhalten sich eure Konkurrenten nämlich sehr clever, wodurch haarsträubenden Positionskämpfen nichts im Wege steht. Zusammen mit dem donnernden John-Williams-Sound ist *Racer Revenge* eine ideale Vorbereitung für den Mai anlaufenden Sci-Fi-Kracher *Episode II*. Insgesamt gesehen bietet *Racer Revenge* gelungene Unterhaltung, die aber technisch keinesfalls mit *Extreme G-3* oder *WipEout Fusion* mithalten kann.

Henry Ernst

„Schnell, spaßig – aber leider nicht sehr umfangreich“

Zisch! Die Macht war mit den Programmierern.

Racer Revenge ist schnell, spaßig und leicht zugänglich.

Obwohl vergleichbare Titel wie *WipEout Fusion* und *Extreme G-3* technisch mehr auf dem Kasten haben, sollten Nachwuchs-Jedis auf jeden Fall einen Blick riskieren. Leider ist der Schwierigkeitsgrad alles andere als hoch, weswegen Profizocker schon nach einem Tag sämtliche Strecken abgefahren haben werden. Speed-Freaks, die auf der Suche nach neuem Futter sind, sollten auf jeden Fall zuschlagen.



Henry Ernst

STAR WARS RACER REVENGE

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

Spieler: 1-2
Genre: Rennspiel
Termin: Erhältlich
Preis: € 66,99
Schwierigkeitsgrad: Leicht
Bildschirmtexte/Sprache: Engl./engl.
Entwickler: Rainbow Studios
Hersteller: LucasArts
Internet: www.lucasarts.com
USK-Freigabe: Noch nicht geprüft

GRAFIK
78%

SOUND
82%

SPIELSPASS

78%

„Kurzweilige Unterhaltung für Nachwuchs-Skywalker“

visit the planet playzone

PLAYZONE kommt jetzt jeden Monat mit DVD:

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

Das alles für kosmische 4,99 €!

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



State of Emergency

In Rockstars neuestem Titel erwartet euch ein anarchisches Getümmel, in dem ihr eine ganze Stadt **dem Erdboden gleichmachen** könnt.

i Ausnahmezustand im Kino!

■ Gute Nachrichten für *State of Emergency*-Fans! Die Firma New Line Cinema, bekannt durch die Blockbuster *Herr der Ringe* und *American Pie*, hat sich die Filmrechte an *State of Emergency* gesichert. Ein diesbezüglicher Vertrag zwischen New Line Cinema und VIS-Entertainment ist laut Toby Emmerich (Präsident von New Line Cinema) bereits unter Dach und Fach. Wann der Streifen in unsere Kinos kommt, ist noch unbekannt. Des Weiteren hat Crystal Sky 60 Millionen Dollar für die Filmrechte von *Tekken* hingeblickt. Bleibt nur zu hoffen, dass die Umsetzung nicht so schlecht wie der *Street Fighter*-Film wird.

■ Mit *State of Emergency* zaubert Rockstar ein Action-Spektakel auf die Mattscheibe, das jeglicher Beschreibung spottet. Ihr schlüpft in die Haut eines von fünf furcht- und gewissenlosen Rebellen, mischt euch unter die aufgebrachte Menge und verwandelt die einst

friedliche Stadt Capitol City binnen Minuten in ein Inferno. Der Aufstand gegen den regierenden Medienriesen „Die Corporation“ war schon lange absehbar. Umweltverschmutzung und Arbeitslosigkeit ließen den Widerstand in der Bevölkerung stetig wachsen. Die Untergrundorganisation „Freedom“ plant seit vielen Jahren, die Obrigkeit zu stürzen. Jetzt ist die Zeit gekommen, um auf die Straßen zu gehen!

CHAOS AUF DEN STRASSEN

Eigentlich sollte einen die Gewaltorgie nicht besonders verwundern, ist man doch von Rockstars *GTA III* bereits einiges an unmoralischen Spielelementen gewohnt. Im Vergleich zu *State of Emergency* wirken die blutigen Bandenkriege in Liberty City allerdings wie ein Kindergeburtstag. Dieses Spiel ist Anarchie pur! Keine Regeln, keine Gnade. Beginnend im städtischen Einkaufszentrum, prügelt ihr euch aus der Third-Person-Perspektive durch tobende Menschenmengen, randaliert, was das Zeug hält, und versucht dabei, nicht von den schwarz gekleideten Ordnungshütern gestoppt zu werden. Hilfsmittel gibt es reichlich. Nahezu an jeder Ecke wartet eine einsatzbereite Uzi, eine geladene Schrotflinte oder sogar ein verheerender Rake-



■ Der coole Spanky kennt keine Gnade und räumt in Capitol City so richtig auf.



■ Wenn ihr von mehreren Gegnern umringt seid, könnt ihr euch nur noch mit einem Rundumschlag befreien.



■ Dank der frei schwenkbaren Kamera könnt ihr euren Helden aus sämtlichen Perspektiven bewundern.



■ Solltet ihr zu nahe an einer Explosion sein, werdet ihr von der gigantischen Druckwelle niedergestreckt.



■ Keine Feuerwaffe greifbar? Macht nichts, es gibt genügend Gegenstände, die zweckentfremdet werden können.

tenwerfer darauf, von euch als Werkzeug der Zerstörung benutzt zu werden. Im Chaos-Mode müsst ihr innerhalb des Zeitlimits so viel Schaden wie möglich anrichten. In den relativ kleinen Arealen eignen sich gestohlene Fernseher, Mülltonnen oder Bänke ideal, um Schaulustler einzuworfen und lästige Verfolger niederzustrecken. Besonders rüde Aktionen werden mit Bonussekunden belohnt.

Wer sich geschickt anstellt, kann das Zeitlimit so weit strecken, bis das Stadtviertel in Schutt und Asche gelegt ist. Im Revolution-Modus müsst ihr einfach gestrickte Missionen (insgesamt gibt es 175) bewältigen, die sich meistens auf das Beschützen eines Ganoven oder das Zusammenkloppen von feindlichen Bandenbossen beschränken. Bei erfolgreichem Absolvieren werden neue Stadt-

teile sowie Spielcharaktere freigeschaltet und das Treiben beginnt von neuem. Besonders erwähnenswert ist die Tatsache, dass die PAL-Version völlig ungeschnitten in die deutschen Läden kommt.

ANARCHY RULEZ!

Technisch gibt es an Rockstars Vernichtungsorgie nichts auszusetzen. Selbst wenn es auf dem Bildschirm von pöbelnden

Demonstranten nur so wimmelt, bleiben nervige Ruckelattacken völlig aus. Die Darstellung der gigantischen Explosionen werden hervorragend in Szene gesetzt und die Comic-Grafik verleiht dem Titel eine fesselnde Atmosphäre. Wenn ihr den Surround-Sound im Audiomenü aufdreht, erschallt ein Schlachtenlärm, der die Wände erbeben lässt. Die Revolution beginnt!

Ralph Wollner



■ Der Flammenwerfer ist die optimale Waffe, um eurem Widersacher gehörig Feuer unter dem Hintern zu machen.



■ Die Nahkampfsequenzen sind besonders brisant: Ein Fehler und die Ordnungshüter schlagen euch zu Boden.



■ Die Mini-Gun ist alles andere als klein! Mit ihr könnt ihr dutzen von Gegnern auf einmal loswerden.

„Beinharte Arcade-Action ohne Kompromisse“

Auch wenn einem die mächtige Mattscheibenpräsenz und Brutalität anfangs die Kinnlade herunterklappen lässt, ist *State of Emergency* kein Spiel mit Langzeitmotivation. Dafür ist das Gameplay einfach zu abwechslungsreich. Zum gelegentlichen Dampf lassen ist dieser Titel allerdings bestens geeignet. Wegen der expliziten Gewaltdarstellung gehört Rockstars neuestes Werk jedoch keinesfalls in Kinderhände. Moralisch gefestigte Zocker mit Sinn für rabenschwarzen, stellenweise geschmacklosen Humor dürfen Capitol City einen Besuch abstatten.



Ralph Wollner

STATE OF EMERGENCY

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

Spieler:	1
Genre:	Action
Termin:	Erhältlich
Preis:	€ 59,95
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Bildschirmtexte/Sprache:	Engl./engl.
Entwickler:	Rockstar Games
Hersteller:	Take 2
Internet:	www.take2.de
USK-Freigabe:	Ab 18 Jahren

GRAFIK
81%

SOUND
82%

SPIELSPASS

80%

„Rüde Vernichtungsorgie mit solider Grafik.“

Pirates: The Legend of

Großartige Seeschlachten, packende Schwertkampfaction und verborgene Schätze – fertig ist das **Piratenabenteuer!**

■ Katarina de Leon wurde die Piratenkarriere geradezu in die Wiege gelegt. Schließlich war bereits ihre Mutter eine bekannte Seeräuberin und sorgte auf den sieben Weltmeeren für Angst und Schrecken. Nachdem sie auf mysteriöse Art und Weise verstarb, übernahm Kats Vater die Erziehung der frechen Göre. Als aber der durchtriebene Captain Hawke Katarinas Vater ermordet, schwört die junge Piratenbraut bittere Rache und widmet ihr Leben fortan der Jagd auf den feigen Mörder. Hier steigt ihr in das Geschehen ein und übernimmt in der Rolle Black Kats das Kommando über ein stolzes Piratenschiff. Na ja, so stolz ist der Kahn, den ihr zu Beginn des Spiels besitzt, auch wieder nicht. Erst im weiteren Verlauf bekommt ihr Gelegenheit, mit erbeuteten Goldschätzen euer Schiff aufzurüsten oder aber gleich auf ein größeres Modell zurückzugreifen. Wer jetzt

denkt, er hätte bei *Pirates* nichts anderes zu tun, als auf den Weltmeeren herumzuschippern und andere Schiffe zu versenken, der ist auf dem Holzweg. Etwa zwei Drittel des Spiels schaut ihr der feschen Nachwuchspiratin von hinten über die Schulter und kämpft mit eurem Säbel gegen gigantische Krebse, andere Piraten oder die üblen Schergen Captain Hawkes. Alte Action-Adventure-Hasen werden dabei auf Anhieb mit der Steuerung zurechtkommen, die sich an den üblichen Standards orientiert. Gelenkt wird mit dem linken Analogstick, während der rechte für die frei drehbare Kamera zuständig ist. Mit den Schultertasten werden Extrawaffen wie beispielsweise Wurfmesser angewählt, Schatztruhen geöffnet oder Säbelhiebe geblockt. Mit der X-Taste teilt ihr selbst aus und könnt durch wiederholtes Drücken Combos auslösen.

i Eine Seeschlacht ist lustig

■ Die Seeschlachten sind ein Highlight bei *Pirates*. Obwohl die Segelschiffe auf Knopfdruck losrauschen, als hätten sie einen 8.000-PS-Diesel im Bauch, kommt bei den packenden Duellen mächtig Freude auf. Übrigens könnt ihr auch auf einen menschlichen Mitspieler zurückgreifen und euch gegenseitig die Kanonenkugeln um die Ohren fliegen lassen.



■ Neben den diversen magischen Attacken spielen auch diese geheimnisvollen Portale eine große Rolle. Mit ihnen könnt ihr nämlich zu weiteren Inselabschnitten teleportieren.

nd of Black Kat



■ Während ihr von der Festung rechts beharkt werdet, kommt von links auch noch ein feindliches Kanonenboot angelauscht. Die Situation ist brenzlig!

ZWEISCHNEIDIGES SCHWERT

Mit schöner Regelmäßigkeit werden neue Missionsziele in eurem Kapitänslögbuch verzeichnet. Diese reichen von simplen Aufgaben, wie Schlüsseln für Schatztruhen zu suchen, bis zu kniffligeren Angelegenheiten, wie bestimmte Personen auf einer der insgesamt fünf Inselgruppen aufzuspüren. Doch genau hier liegt der Hund begraben: Besonders mit voranschreitender Spieldauer nerven ewige Wegstrecken, die ihr zurücklegen sollt. Überall auf den Inseln sind außerdem zahlreiche Truhen versteckt, die

teilweise sogar per Knopfdruck ausgebuddelt werden müssen. Leider ergattert ihr erst sehr spät bestimmte Schlüssel und dürft dann alle Inseln noch mal absuchen. Optisch sind die „Zu-Fuß-Missionen“ zwar gelungen, aber so richtig vom Hocker haut einen nur die tolle Wasseroberfläche der Seepassagen. Hier gibt es zwar ebenfalls lange, teilweise ereignislose Wegstrecken, aber die herrlichen Schlachten entschädigen dafür. Mit traditionellen Kanonen und Sondermunition wie Brandsätzen oder Stinkbomben setzt ihr den feindlichen



■ An den Stränden lauern Riesenkrebse. Ein paar schnelle Hiebe erzielen die erwünschte Wirkung und manche der Schalentiere hinterlassen sogar Goldsäckchen.

Schiffen zu. Dabei ist geschicktes Manövrieren genauso wichtig wie taktisch kluge Reparaturen. Sogar diverse Festungen müsst ihr unter Beschuss nehmen, um eure Missionen zu erfüllen. Aber Vorsicht: Es wird scharf zurückgeschossen! Witzig ist der extra anwählbare Seeschlachtmodus, bei dem ihr mit einem menschlichen Mitspieler packende Duelle auf dem Meer austragen könnt. Piraten-Fans packen schon mal den Enterhaken aus und begeben sich dann zum nächsten Spielehändler.

Uwe Hönig

„Seeschlachten, Schätze und Säbelduelle sorgen für soliden Spielspaß.“

Als alter *Pirates!*-Fan (ein Klassiker von Sid Meier aus dem Jahre 1987) kam mir *The Legend of Black Kat* genau richtig. Endlich wieder die sieben Weltmeere unsicher machen und verschollene Goldschätze einsacken ... Doch leider spielt sich das Piratenabenteuer stellenweise recht zäh, was echte Augenklappen-Fans aber nicht abhalten sollte, zumindest einen Blick zu riskieren. Grafisch geht das Spiel in Ordnung, auch wenn einige Passagen etwas hingeschludert wirken. Übrigens sind die PAL-Anpassung (nur kleine Balken) und die deutsche Synchronisation gut gelungen.



Uwe Hönig



■ Typische Freibeuter-Schergen in gestreiften Shirts dürfen natürlich bei keinem Piratenabenteuer fehlen. Entsetzt müssen die Bösewichter feststellen, dass die wehrhafte Heldin trotz ihrer unschuldigen Erscheinung ganz schön kräftig auf den Putz haben kann.

PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT

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

Spieler: 1-2
 Genre: Action-Adventure
 Termin: Erhältlich
 Preis: € 60,-
 Schwierigkeitsgrad: Mittel
 Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
 Entwickler: Westwood
 Hersteller: Electronic Arts
 Internet: www.publish.electronic-arts.de
 USK-Freigabe: Ab 12 Jahren

GRAFIK
73%

SOUND
74%

SPIELSPASS

77%

„Atmosphärische Freibeuter-Action mit kleinen Schwächen“



■ Tollkühne Trickvorführungen bringen nicht nur massig Punkte, sondern steigern auch eure Geschwindigkeit und laden den Turbo-Boost auf.



■ Der aufstiebbende Schnee wird mit herrlichen Partikeleffekten plastisch dargestellt und vernebelt euch die Sicht, ohne den Spielverlauf zu stören.

Sled Storm

Nach SSX Tricky sorgen die BIG-Boys von Electronic Arts für **rasante Schnee-Action** mit gewohnt guter Präsentation.

■ Wisst ihr, was ein „Sled“ ist? Nein? Bei diesen PS-Monstern handelt es sich um an Schneemobile erinnernde Pistenraketen, die sich wegen ihrer Wendigkeit und erhöhten Leistung optimal für Stunt-Einlagen eignen. Und genau darum geht es bei Sled Storm. Insgesamt warten zwölf durchgestylte Rennstrecken auf euren PS-starken Auftritt. Im Arcade-Modus bieten sich nur die Levels und Sled-Mobile, die ihr im Meisterschaftsmodus bereits freigespielt habt, weshalb ihr mit diesem Modus beginnen solltet. Ein grelles Feld, bestehend aus fünf waghalsigen Fahrern, wartet an der Start-Ziel-Linie auf den Startschuss zu einem der härtesten Rennen der Videospieleschichte. Die knallbunten Kurse

brennen sich auf eure Netzhaut und rauschen mit atemberaubender Geschwindigkeit an der Verfolgersicht an euch vorbei. Immer wieder sorgt das fast schon psychedelische Streckendesign für wahre Effekt-Orgien. Riesige, lachende Clown-Masken und krachige Farbgewitter machen Sled Storm zu einem höchst außergewöhnlichen Rennenerlebnis. Die kurvenreichen Kurse fordern euer Reaktionsvermögen und lassen euch Bekanntschaft mit tiefen Felsschluchten und Magma-Seen schließen.

Jedes Manöver wird mit lustigen Ausrufen und Gesten eures Fahrers kommentiert. Mit den Schultertasten könnt ihr, ähnlich wie bei SSX Tricky, spektakuläre Kunststücke auf eisige Parkett legen und euren Turbo-Meter in die Höhe schnellen lassen. Ist dieser voll aufgeladen, dürft ihr Spezial-Tricks vollführen, die besonders viele Punkte einbringen. Schafft ihr es während eines Rennens, die vorgegebene Punktezahl zu erreichen, werdet ihr mit einem Bonusfahrer belohnt, kommt ihr gar als Erster ins Ziel, erwarten euch





■ Vorausschauendes Fahren ist bei dem neuen EA-Titel kein Problem, denn die Weitsicht ist einfach grandios. Freut euch auf einen optischen Leckerbissen!

neue Sleds und Upgrades mit noch mehr Power.

UNGLAUBLICHES EFFEKTGEWITTER

Technisch hat Sled Storm einiges zu bieten. Die 1A-DTS-Sound-Codierung lässt bei vorhandener Dolby-Digital-Anlage

die flotten Sleds akustisch durch euer Zimmer rauschen, dass der Boden bebt. Abgefahrene Partikel-Effekte lassen Schneewehen und Staubwolken unglaublich plastisch erscheinen. Dank der gelungenen, direkten Steuerung können selbst Haarnadelkurven prob-



■ Abgefahrene Strecken sind bei Sled Storm keine Seltenheit. Hier heizt ihr durch ein witzig dargestelltes Geisterhaus mit skurrilen Totenschädeln.

lemlos durchfahren werden, insbesondere wenn ihr mit den L1- und R1-Buttons am Scheitelpunkt der Kurve euer Gewicht verlagert und dann mit Turbo-Boost (Vierecks-Taste) aus ihr herauspritzt. Hardcore-Gamer können im Optionsmenü die Kamera-

perspektive von Verfolger-auf Ego-Sicht umschalten und den ultimativen Kick erleben.

Ralph Wollner



■ Die Fantasie der EA-Entwickler scheint grenzenlos zu sein. Hier rast ihr auf ein riesiges Clowns-Gesicht zu.



■ Auf manchen Strecken herrscht die reinste Jahrmarktsatmosphäre und ihr müsst aufpassen, nicht die Kontrolle zu verlieren.



■ Während des harten Rennverlaufs wird deutlich, dass die agilen Athleten Feuer und Flamme für ihren gefährlichen Sport sind.

„Hervorragendes Rennspiel mit Langzeitmotivation und vielen Boni“

Sled Storm rockt! Die gelungene Mischung aus Trick- und Rennspiel fesselt bereits nach kürzester Zeit an den Bildschirm und lässt einen nicht eher los, bis alle Levels durchgespielt sind. Tonnenweise Tuning-Zubehör und neue, noch schnellere Sleds machen das Spiel über Monate hinweg interessant. Die gelegentlichen Ruckler fallen wegen der extrem hohen Spielgeschwindigkeit nicht störend auf, von Slowdowns bleibt ihr hingegen völlig verschont. Mit mehreren menschlichen Spielern ist ein fetziger Party-Abend garantiert. Rennspiel-Fans sollten sich auf einen rasanten März gefasst machen.



Ralph Wollner

SLED STORM

☐ CD	☒ DVD	☐ Lenkrad
☒ Analog	☒ Dual Shock	☐ Tastatur
☐ Maus	☐ Lightgun	
Spieler: 1-4		
Genre: Rennspiel		
Termin: 22. März		
Preis: € 59,95		
Schwierigkeitsgrad: Mittel bis schwer		
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./engl.		
Entwickler: EA Sports BIG		
Hersteller: Electronic Arts		
Internet: www.ea.com		
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung		

GRAFIK

81%

SOUND

79%

SPIELSPASS

82%

„Atemberaubende Optik-Granate im SSX-Stil.“



■ Aus irgendeinem Grund sind viele der Streckenpassagen vermint. Was steckt dahinter?



■ Solltet ihr von einer Schanze in die Luft geschleudert werden, könnt ihr spektakuläre Stunts zum Besten geben.



■ Um die Orientierung bei dunklen Pistenabschnitten zu erleichtern, ist der Weg mit leuchtenden Farben markiert.

Dark Summit

Als **Undercover-Agent** werdet ihr in eine Snowboarder-Clique eingeschleust, um der korrupten Bergwacht das Handwerk zu legen.

■ Bereits seit Jahrzehnten sorgt Griesgram O'Leary auf dem Mount Garrik für Zucht und Ordnung. Seit vor kurzer Zeit eine wüste Horde Snowboarder in sein Zuständigkeitsgebiet eingefallen ist, ist es mit der Ruhe allerdings vorbei. Mit allen erdenklichen Mitteln versucht der Bergwachtchef, das bunte Völkchen zu vertreiben, und schreckt dabei nicht vor Schusswaffen- und Mineneinsatz zurück. Die harten Vorgehensweisen machen den Geheimdienst stutzig und schon bald scheint sich der Verdacht zu

bestätigen, dass auf dem Mount Garrik etwas nicht mit rechten Dingen zugeht.

INTERESSANTES SPIELPRINZIP

Ihr schlüpft in die Rolle eines vom Geheimdienst entsandten Agenten, der sich unter die Snowboarder mischt. Aus der Third-Person-Perspektive saust ihr über steile Pisten und müsst dabei ständig auf der Hut vor den rabiaten Ordnungshütern sein. Mittels Handy erhaltet ihr genaue Instruktionen über die weiteren Vorgehensweisen. Für erfüllte Aufgaben werdet ihr mit neuen Kleidungsstücken belohnt, die gerade die weiblichen Spielfiguren noch reizvoller machen, als sie ohnehin schon sind. Mit der Zeit erschließen sich euch höhere Bergregionen, die natürlich noch besser bewacht werden. Die Missionen sind breit gefächert und reichen von simplen



■ Um Bergwacht-Chef O'Leary eins auszuwischen, könnt ihr mit einem Grind seinen gedeckten Picknick-Tisch abräumen und ordentlich Bonuspunkte einheimsen.

Verfolgungsjagden bis hin zum Verhindern einer nuklearen Katastrophe. Das hört sich spektakulärer an, als es eigentlich ist, denn meist reicht das Auffinden bestimmter Gegenstände beziehungsweise versteckter Streckenpassagen aus, um die Missionen zu erfüllen. Die Storyline verläuft interessanterweise nicht linear, sondern richtet sich nach der von euch gewählten Abfolge der Aufgaben sowie eurem Beliebtheitsgrad innerhalb der unerschrockenen Boarder-Bande.

mierten Sportler über die Mattscheibe und nur selten stören kleine Ruckelattacken den Spielfluss. Explosionen sowie Schneeverwehungen werden mit imposanten Partikeleffekten in Szene gesetzt, während im Hintergrund sanfte Trip-Hop-Klänge eure Ohren verwöhnen. Ein besonderes Lob hat THQ für die tadellose PAL-Anpassung verdient.

Ralph Wollner

GIGANTISCHER SPIELUMFANG

Optisch kann *Dark Summit* überzeugen. In detaillierten Levels huschen die flüssig ani-

„Scharfe Kurven und heiße Mädchen heizen euch gewaltig ein.“

Mit insgesamt 45 Missionen, acht verfügbaren Boardern und vielen versteckten Boni hat *Dark Summit* einiges zu bieten. Die grimmigen Ordnungshüter sowie die bizarre Darstellung der Umgebung verleiht dem Spiel eine düstere Atmosphäre, der man sich kaum entziehen kann. Die intelligente Spielgeschichte, gepaart mit krachiger Pisten-Action, machen *Dark Summit* zu einem virtuellen Vergnügen, das vor allem für Genre-Fans geeignet ist.



Ralph Wollner

DARK SUMMIT

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

Spieler:	1-2
Genre:	Snowboard
Termin:	Erhältlich
Preis:	€ 59,95
Schwierigkeitsgrad:	Mittel bis schwer
Bildschirmtexte/Sprache:	Dt./dt.
Entwickler:	Radical Entertainment
Hersteller:	THQ
Internet:	www.thq.de
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren

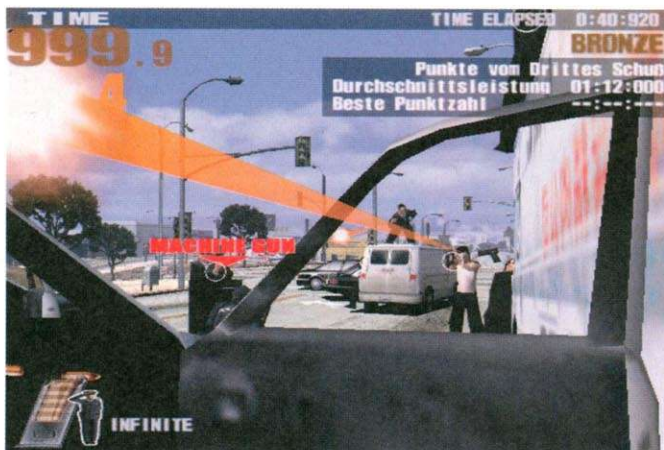
GRAFIK
77%

SOUND
75%

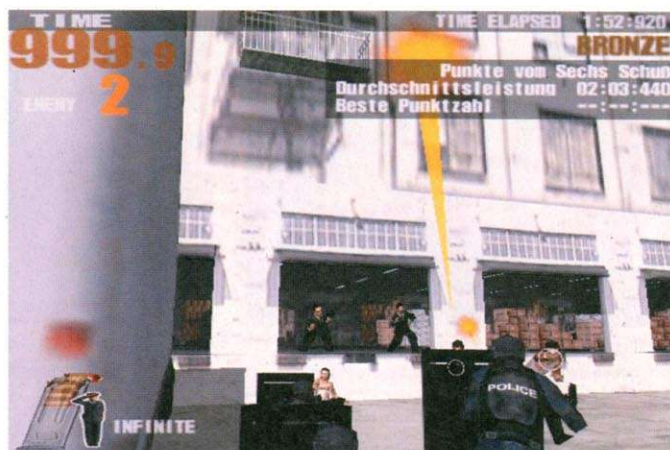
SPIELSPASS

78%

„Das durchdachte Spielprinzip sorgt für jede Menge Abwechslung.“



■ Jede Szene bietet euch mindestens eine Deckungsmöglichkeit. Hier könnt ihr euch entweder hinter der Streifenwagentür verschansen oder rechts hinter dem Lieferwagen.



■ Gebt Acht, dass ihr euren Kollegen nicht aus Versehen von hinten in den Rücken schießt. Sofortige Degradierung um einen Rang ist die Folge, wenn ihr Unschuldige trifft.

Police 24/7

Der **harte Job eines Police-Officers** 24 Stunden am Tag, sieben Tage die Woche. Jetzt live nachzuspielen auf der PS2!

■ Zunächst scheint *Police 24/7* von Konami nichts weiter zu sein als ein ganz normaler Lightgun-Shooter, wie wir sie schon zuhauf gesehen haben. Wie bei den anderen Vertretern dieses Genres müsst ihr für den vollen Spielspaß eine handelsübliche Lichtpistole (die neue Gun-Con 2 wird aber

leider nicht unterstützt) an eure PS2 stöpseln. Habt ihr daraufhin die notwendige Kalibrierung vorgenommen, kann die Knarren-Action losgehen. Auf den zweiten Blick bietet das Game durch die revolutionäre USB-Kamera-Unterstützung einen Spielspaß-Expander der besonderen Art. Bedauerlicher-

weise gibt es noch keine Liste, welche der handelsüblichen PC-Webcams von dem Spiel erkannt werden. Deshalb haben wir weder Kosten noch Mühen gescheut und einen ganzen Stapel Kameras ausprobiert. Zu unserem Entsetzen wollte aber nur eine einzige Webcam problemlos ihren Dienst verrichten – und zwar die WebCam Plus von Creative. Leider handelt es sich dabei um ein Auslaufmodell und ihr müsst schon eine Portion Glück mitbringen, um noch ein Exemplar zu ergattern.

AUSWEICHEN IST ANGESAGT

Nachdem ihr die Kamera justiert habt, erkennt sie jederzeit eure aktuelle Kopfposition. Ausweichmanöver eurerseits werden daraufhin direkt auf dem Bildschirm umgesetzt. Ganz ähnlich wie bei *Time Crisis 2* ist „in Deckung gehen“ essenziell, um das Spiel zu meistern. Diese Möglichkeit, bei *Police 24/7* durch eure Körperbewegungen das Bildschirmgeschehen zu beeinflussen, ist einfach total cool. Wie ein echter Cop ballert und kauert ihr vor dem Fernseher und versucht die bösen Gangster möglichst flott auszuschalten, um Zeitboni zu kassieren. Dabei funktioniert die Bewegungsanalyse beinahe genauso gut wie in der Spielhalle. Die grafische Umsetzung dieser höchst originellen Spielidee kann allerdings nicht im Geringsten mit *Time Crisis 2*

„Sportliche Action-Freaks greifen zu!“

Zunächst war ich ziemlich abgeschreckt von der grafischen Qualität des Lightgun-Shooters. Nachdem dann aber endlich eine passende USB-Kamera gefunden war, ging der Spaß los! Vorsichtig hinter der Deckung hervorlugen oder schnelle Vorstöße gegen die Banditen – alles kein Problem mit der präzise funktionierenden Bewegungsanalyse. Wundert euch nicht über die Wertung, sie bezieht sich ausschließlich auf das Spiel ohne teures Zubehör. Wer bereit ist, zusätzlich in eine Lichtpistole und eventuell eine Webcam zu investieren, kann getrost nochmal zehn Prozent auf unser Rating aufschlagen.



Uwe Hönig

mithalten. Dafür sehen die Effekte nett aus und durch die anstrengenden Ausweichmanöver werdet ihr spätestens nach drei Minuten die technischen Patzer völlig ignorieren.

Uwe Hönig

i Bewegung ist gesund!

■ Bewährt hat sich im Kameramodus bei *Police 24/7* eine stehende Position, damit ihr euch schnellstmöglich ducken oder einen Schritt zur Seite machen könnt. Ohne Webcam und Lightgun funktioniert das Spiel zwar auch, macht aber deutlich weniger Spaß. Übrigens könnt ihr auch mit einer USB-Maus auf Verbrecherjagd gehen.



■ Wenn die Schießerei losgeht, solltet ihr schleunigst in Deckung gehen. Übrigens sind die Schilde eurer Kollegen kugelsicher und eignen sich deshalb hervorragend zum Verschansen.

POLICE 24/7

☐ CD	☒ DVD	☐ Lenkrad
☒ Analog	☒ Dual Shock	☐ Tastatur
☒ Maus	☒ Lightgun	
Spieler: 1		
Genre: Action		
Termin: 28. März		
Preis: Ca. € 60,-		
Schwierigkeitsgrad: Mittel		
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.		
Entwickler: Konami		
Hersteller: Konami		
Internet: www.konami.com		
USK-Freigabe: Ab 16 Jahren		

GRAFIK
65%

SOUND
78%

SPIELSPASS

72%

„Nur teures Zubehör sorgt für den vollen Spielspaß!“



■ Neben den Tanzduellen mit den Aliens müsst ihr euch auch gegen andere Reporterinnen durchsetzen.



■ Der erste Level endet mit einem Kampf gegen einen Alienboss, der seine unheimliche gelbe Brut mitgebracht hat.



■ Zwischen den Levels wird die Hintergrundgeschichte in vorgerenderten Sequenzen weitererzählt.

Space Channel 5

Nachdem Dreamcast-Fans bereits vor einem Jahr peppige Tanzduelle bestreiten konnten, lässt Sega nun auch auf der PS2 **die Puppen tanzen!**



■ Alle Musikspiel-fans werden nun mit dem bereits vom Dreamcast bekannten *Space Channel 5* beglückt. Dabei schlüpft ihr in die Rolle der quirligen Ulala, die in nicht allzu ferner Zukunft beim Sender Channel 5 angestellt ist. Bei den Live-Shows will das Publikum der Zukunft ansprechend unterhalten werden, weshalb ihr durch gekonnte Tastenkombinationen neckische Tanzeinlagen zum Besten gebt. Witzigerweise gerätet ihr zu Beginn des Spiels in eine Art Invasion von tanzwütigen Aliens. Diese zum Teil äußerst putzig aussehenden Wesen wackeln euch bestimmte Tanzschritte vor, die ihr anschließend im gleichen Rhythmus mit den Richtungstasten nachsteppen müsst. Doch schon nach kurzer

Eingewöhnungszeit kommt noch ein Element dazu – im Takt muss die außerirdische Tanzinvasion abgeschossen bzw. hypnotisierte Gefangene mit der zweiten Kanone befreit werden. So groovt ihr euch durch die insgesamt vier Raumstationen, um die außerirdische Brut zu vernichten und ganz nebenbei die Einschaltquoten eurer Show nach oben zu treiben. Am unteren Bildschirmrand seht ihr nämlich die aktuellen Zuschauerzahlen. Schlechte Tanzeinlagen schlagen sich sofort in sinkenden Quoten nieder ... Ausschlaggebend bei einem Musikspiel ist logischerweise der Sound. Und der ist bei *Space Channel 5* hervorragend gelungen. Die funky Tunes gehen sofort in die Beine und am liebsten möchte man gleich selbst eine flotte Sohle aufs Parkett legen. Tanzmattenunterstützung gibt es aber leider keine. Die Animationen der Tänzer, Konkurrenten und Aliens sind

gelungen und manche Tanzmoves sehen einfach nur cool aus. Leider ist der Umfang zu gering ausgefallen, aber einige freispielfähige Bonusvarianten der Levels sorgen auch nach dem Durchspielen für Spielspaß. Erfreulicherweise hat Sega neben dem Spielspaß auch einen anwählbaren 60-Hz-Mode nicht vergessen.

Uwe Hönig

„Sega-Tanz-Kult für alle PS2-Jünger!“

Spieler ohne Rhythmus-Gefühl werden spätestens ab dem zweiten Level mit einem harschen Schwierigkeitsgrad konfrontiert. Es ist nämlich gar nicht so einfach, die anspruchsvollen Kombinationen im richtigen Takt auszuführen. Hat man den Dreh aber einmal raus, macht's tierisch Spaß, die knackige Ulala bei der Alienhatz zu begleiten. Das abgefeuerte Spieldesign hat auf jeden Fall Potenzial, allerdings verwehrt der zu geringe Umfang dem Titel den Sprung in die 80er-Wertungsregionen.



Uwe Hönig



■ Um die Hypnose der groovenden Aliens aufzuheben, müsst ihr die Diva mit einer Strahlenkanone beschießen. Passt aber auf, dass ihr die richtige Waffe benutzt.

SPACE CHANNEL 5

☐ CD	☒ DVD	☐ Lenkrad
☒ Analog	☒ Dual Shock	☐ Tastatur
☐ Maus	☐ Lightgun	
Spieler:	1	
Genre:	Musikspiel	
Termin:	Erhältlich	
Preis:	Ca. € 60,-	
Schwierigkeitsgrad:	Mittel bis schwer	
Bildschirmtexte/Sprache:	Dt./engl.	
Entwickler:	Sega	
Hersteller:	Sony	
Internet:	www.sega.com	
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren	

GRAFIK
75%

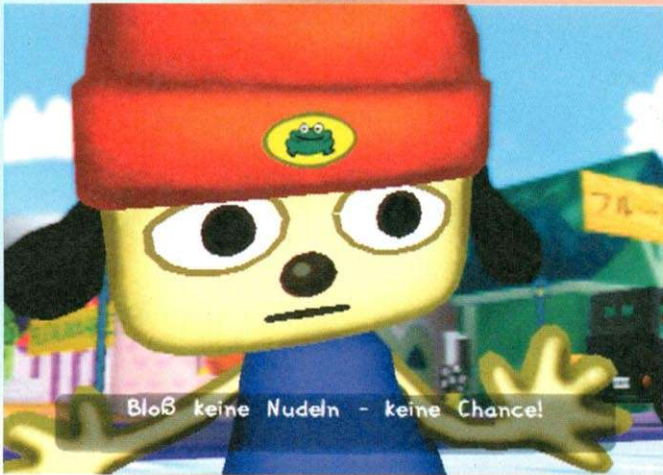
SOUND
83%

SPIELSPASS

79%

„Abgedrehtes Musikspiel mit tollem Soundtrack“

■ Die fidele Ulala begeistert die Zuschauer mit ihren Tanzeinlagen.



■ Im Gegensatz zu den meisten Menschen hat Burger-Fan Parappa eine echte Abneigung gegen Nudeln. Helft ihm dabei, die Nudelisierung aufzuhalten.



■ Nette Minigames wie dieses Zwiebel-Kicken lockern den harten Hip-Hop-Alltag etwas auf und trainieren euer Taktgefühl.

Parappa the Rapper 2

Posse aufgepasst: Der coole **Hip-Hop-Hero** Parappa ist zurück, um eure PS2 mit groovigen Rhymes in eine echte Beatbox zu verwandeln.

■ Nachdem er sich im PSone-Vorgänger zu einem Rap-Star gemausert hat, warten auf der PS2 ganz neue Herausforderungen auf das sympathische Schlappohr. Die böse Noodle-Group hat es sich zum Ziel gemacht, alle Nahrungsmittel in Nudeln zu verwandeln. Als ausgewiesener Hamburger-Fan kann Parappa so etwas natürlich nicht zulassen und macht sich daran, die Pasta-Bösewichte mit knallharten Beats in die Flucht zu schlagen. Euer musikalisches Abenteuer führt euch dabei von einem Schnellimbiss über einen Friseur-Salon bis zum Endkampf mit dem Anführer der Noodle-Group. Um auch weiterhin für abwechslungsreiche Nahrung in Parappas Heimatstadt zu sorgen, müsst ihr weder Fäuste schwingen noch mit Pistolen herumfuch-

keln, sondern rappen, was das Zeug hält. Das Spielprinzip des Vorgängers wurde komplett übernommen. Um einen Spielabschnitt zu meistern, habt ihr nichts anderes zu tun, als im richtigen Moment den passenden Button zu drücken. Verfügt ihr über das notwendige Timing, kommt ihr in den Genuss lustiger Hip-Hop-Tracks fernab von allen Gangsta-Klischees.

YOU GOTTA BELIEVE

Technisch bietet *Parappa* äußerst solide Kost. Die gesamte Grafik ist in einem niedlichen Cartoon-Stil gehalten, der zwar zweckmäßig ist, technisch aber keine Bäume ausreißt. Sämtliche Charaktere sind liebevoll animiert und sorgen mit abgefahrenen Tanzeinlagen für den einen oder anderen Lacher. Von musikalischer

Seite betrachtet, bietet *Parappa* nette kleine Hip-Hop-Tracks, nicht mehr und nicht weniger. Leider sind die neuen Abenteuer des sympathischen Mützenträgers alles andere als umfangreich. Ambitionierte Knöpfchendrucker haben innerhalb von ein paar Stunden sämtliche Schauplätze gesehen und die Geschichte zu einem guten Ende gebracht. Ob die Möglichkeit, den Helden mit ein paar neuen Kopfbedeckungen auszustatten, als Anreiz zum wiederholten Durchspielen ausreicht, sei dahingestellt. Trotz des geringen Umfangs sollten Freunde des Vorgängers oder Leute, die auf der Suche nach einem guten Party-Game sind oder eine Schwäche für quitschbunte Comic-Optik haben, einen Blick riskieren.

Henry Ernst

„Knuffige Knöpfchendrücke- rei für Fans abgefahrterer Spiele“

Das Spielprinzip von *Parappa* hat nichts von seinem Charme eingebüßt. Obwohl es technisch allenfalls durchschnittlich ist, bietet das Spiel vor allem jüngeren Zockern jede Menge Spaß. Leider hat sich spielerisch im Vergleich zum Vorgänger nichts getan. Ihr rappt euch durch acht Levels und habt nach spätestens drei Stunden alles gesehen. Wer einen Kumpel zur Hand hat, kann außerdem im Zweispielermodus um die Wette rappen. Trotz des geringen Umfangs werden Freunde ungewöhnlicher Titel bei dem kultigen Game definitiv auf ihre Kosten kommen.



Henry Ernst

PARAPPA THE RAPPER 2

☐ CD	☒ DVD	☐ Lenkrad
☒ Analog	☒ Dual Shock	☐ Tastatur
☒ Maus	☐ Lightgun	
Spieler: 1-2		
Genre: Musikspiel		
Termin: 3. April		
Preis: € 59,95		
Schwierigkeitsgrad: Leicht		
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./engl.		
Entwickler: NanaOn-Sha		
Hersteller: Sony		
Internet: www.scee.com		
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung		

GRAFIK
60%

SOUND
70%

SPIELSPASS

73%

„Freakiges Musikspielchen mit dürftigem Umfang.“



■ Die Textübersetzung ist so schlecht, dass es schon wieder witzig ist. Leider wird „in den Himmel lieben“ nicht gezeigt.



■ Eure musikalische Reise führt euch sogar bis in den Weltraum, wo ihr dem Mann im Mond ein Ständchen bringen könnt.

Dynasty Warriors 3

Massenschlachten ohne Rücksicht auf Verluste. Kämpft mit wackeren Helden um Ruhm und Ehre!

Zur Zeit der drei Königreiche, um 250 nach Christus, wurden Differenzen zwischen chinesischen Kriegsherren meistens mithilfe massiver Armeen beigelegt. Bei *Dynasty Warriors 3* schlüpft ihr nun in die Rolle eines stolzen Kämpfers und metzelt euch anschließend mit wildem Knopfgedrücke durch Horden von Angreifern. Eurem Recken schaut ihr dabei über die Schulter, während sich nicht selten über 30 Feinde auf dem Bildschirm tummeln. Die Gefechte trägt ihr auf 20 riesigen Schlachtfeldern aus, die grafisch etwas schlicht aussehen. Besonders die stetige Nebelwand fällt störend auf. Dafür erreicht die Grafik-Engine problemlos und auch beim derbsten Getümmel 50 Bilder pro Sekunde. Außerdem sind Lichteffekte und Charakter-Animationen sehr gut gelungen. Brandneu ist der Zweispieler-Modus, der sich in einen Konfrontations- und einen Kooperationsmodus aufteilt. Eine weitere Neuerung sind mächtige Elefanten, die

ihr neben den obligatorischen Pferden ebenfalls besteigen könnt. Aus der erhöhten Position lassen sich wunderbar Spezialattacken auslösen, um eine Schneise durch die Angreifer zu schlagen. Die gute Spielbarkeit sorgt für vergnügliche Kampfintermezzi zwischendurch und die gelungene PAL-Anpassung unterstützt den Spielspaß zusätzlich.

Uwe Hönig

DYNASTY WARRIORS 3

Spieler: 1-2
Genre: Action
Termin: 22. März
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
USK-Freigabe: Ab 12 Jahren

GRAFIK

76%

SOUND

80%

SPIELSPASS

79%



Mit verschiedenen landestypischen Hieb- und Stichwaffen geht's auf zur Massenschlacht.



Wenn ihr die Kontrolle über den Elefanten erlangt, hat das Fußvolk nichts mehr zu lachen.



Während der üppigen Massenkeilereien könnt ihr zu Pferde durch die Reihen preschen.



Vor der Schlacht erhaltet ihr eine Karte mit allen wichtigen Informationen.

Kessen 2

Dieses Spiel versetzt euch in den historischen China-Krieg, **mitten ins Schlachtgetümmel**.

Um 200 nach Christus kämpften im alten China zehn Reiche um die Kaiserkrone. Ihr schlüpft in die Rolle von Lui Bei, einem jungen Freiheitskämpfer, der das Land wieder vereinen will. Nach und nach prügelt ihr euch durch etliche Schlachten und versucht, die feindlichen Heerscharen mittels ausgetüftelter Taktiken zu zerschlagen, wobei die vorbildliche Lokalisierung positiv auffällt. Hübsch dargestellte Einsatzpläne helfen euch dabei, die verschiedenen Heere zu koordinieren. Während des kriegerischen Treibens ist es dank der simplen Steuerung kein Problem, die Massen zu führen und ihnen Befehle zu erteilen. Während der chaotischen Massenkeilereien reitet ihr durch die feindlichen Reihen und teilt kräftig aus. Wegen der ungenauen Kollisionsabfrage müssen dabei oft die eigenen Mannen dran glauben. Leider kommt - wie schon beim Vorgänger - die Einflussnahme viel zu kurz, so dass sich die spiele-

rischen Möglichkeiten auf ein Minimum beschränken. Oft wird der Spieler minutenlang von Zwischenszenen berieselt und ist bei Massenschlachten zum Zuschauen verurteilt. Trotz dieser Fernsehfilm-Atmosphäre kann man *Kessen 2* einen speziellen Reiz nicht absprechen, auch wenn der Spielspaß ob der fehlenden Möglichkeiten recht bald nachlässt.

Ralph Wollner

KESSEN 2

Spieler: 1
Genre: Strategie
Termin: 26. März
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
USK-Freigabe: Ab 12 Jahren

GRAFIK

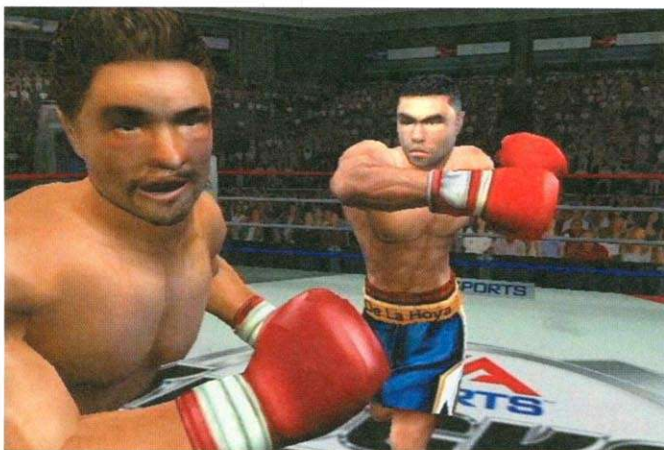
78%

SOUND

73%

SPIELSPASS

75%



■ Wo Mittengewichts-Champion Oscar De La Hoya hinsieht, da wächst kein Gras mehr.



■ Erst mit einem Körperschlag die Deckung öffnen und dann voll aufs Auge!

Knockout Kings 2002

Mehr Geprügel als Boxen! Wer mit einer Simulation gerechnet hat, wird leider enttäuscht ...

■ Wie gewohnt, beehrt uns Electronic Arts auch dieses Jahr mit einem *Knockout Kings*-Sequel. Ging die Box-Serie bis einschließlich der 1999er-Version noch arg in Richtung Simulation, so ist sie spätestens mit *Knockout Kings 2002* zum reinen Arcade-Kloppler mutiert. Optisch kommen die muskulösen Polygon-Sportler nahe an ihre originalen Vorbilder heran, sogar an spezielle Tätowierungen und Schmuck wurde gedacht. Eine Vielzahl an Spielmodi, angefangen mit dem Quick-beziehungsweise Arcade-Modus bis hin zur ganzen Boxerkarriere, sorgen für ausreichend Ringunterhaltung. Im Spiel selbst werden strategische Schlagabtausche durch wüste Kloppeerien ersetzt, die ob ihrer hohen Geschwindigkeit dennoch Spaß machen. Anfangs bereitet die ungewöhnliche Steuerung einige Probleme, doch spätestens nach dem ersten Übungskampf könnt ihr euren angehenden

Rocky geschmeidig über die Bretter tänzeln lassen. Wer die Schlagkombinationen auswendig kennt, schickt seinen Gegner nach spätestens vier Runden ins Reich der Träume, länger dauern die EA-Kämpfe so gut wie nie. Box-Fans müssen weiterhin auf eine ernst zu nehmende Simulation des Kampfsports für die PS2 warten.

Ralph Wollner

KNOCKOUT KINGS 2002

Spieler:	1-8
Genre:	Boxen
Termin:	28. März
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Bildschirmtexte/Sprache:	Dt./dt.
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren

GRAFIK
78%

SOUND
75%

SPIELSPASS

78%

Eve of Extinction

Unausgegrenzte Prügelei von den japanischen Wrestling-Spezialisten Yuke's.

■ Eine ominöse Superwaffe, die auf der Verschmelzung des menschlichen Nervensystems mit einem uralten Metall basiert, spielt eine zentrale Rolle bei der Action-Kloppeerie. Natürlich werden solche Errungenschaften gerne von machthungrigen Konzernen ausgenutzt. Josh Calloway, ein Mitarbeiter eben solch eines Konzerns, will die finsternen Pläne seines Arbeitgebers durchkreuzen. Hier steigt ihr in das Geschehen ein und dürft nun mit verschiedenen Waffen gegen die Schergen der unseierlichen Firma vorgehen. Dass *Eve of Extinction* offensichtlich ein Schnellschuss ist, wird einem schon nach wenigen Minuten Spielzeit klar. Schreckliche Flimmeroptik, träge Steuerung, miese Kameraführung und völlig abstruse Rätsel sorgen für Dauerfrust. Außerdem ist die künstliche Intelligenz der Gegner nicht gerade das Gelbe vom Ei. Teilweise fallen sie ohne euer Zutun wie betrunkene Raben von

den Dächern. Leider haben sich die Entwickler auch noch dazu entschlossen Jump&Run-Passagen zu implementieren, was allerdings gar nicht gelungen ist. Immerhin sehen die wenigen zur Verfügung stehenden Schlagtechniken nicht schlecht aus. Alles in allem sollten selbst beinharte Action-Fans das Spiel lieber im Händlerregal stehen lassen.

Uwe Hönig

EVE OF EXTINCTION

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

GRAFIK
46%

SOUND
62%

SPIELSPASS

41%



■ Leider spielt die Kamera in vielen Situationen nicht mit und ihr verliert den Überblick.



■ Während Combo-Attacken könnt ihr für Spezialangriffe sogar eure Waffe wechseln.

Jade Cocoon 2

Mischung aus Rollenspiel und Monsterzucht



In den abwechslungsreichen Kämpfen müsst ihr euren Monstern zur Seite stehen.

Als Nachwuchs-Monsterzüchter ist es eure Aufgabe, den Rang eines Cocoon-Meisters zu erreichen. Vier den Elementen zugeordnete Monstergruppen warten darauf, gefunden, gekreuzt und weiterentwickelt zu werden. Auf diese Weise könnt ihr im PS2-Genlabor mächtige Kampfkatzen erschaffen, mit deren Hilfe sich immer neue Monster einfangen lassen. Putzige Grafik und das innovative Spielprinzip machen Jade Cocoon zum idealen Futter für ausgehungerte Rollenspiel-Fans.

Henry Ernst

JADE COCOON 2

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

GRAFIK
80%

SOUND
79%

SPIELSPASS

80%

Shadow Hearts

Sacnoths zweiter Rollenspiel-Streich



Ähnlich wie im indirekten Vorgänger Koudelka laufen die Kämpfe bei Shadow Hearts sehr zäh ab.

In Shadow Hearts übernimmt ihr die Rolle des Helden Yuri, der sich mit einer rollenspieltypischen Truppe auf die Jagd nach Geistern, Monstern und Dämonen begibt. Sacnoths zweiter RPG-Anlauf bietet klassische Rollenspielkost mit durchschnittlicher Präsentation und langatmigen Kämpfen. Menüführung und Charakterverwaltung gehen in Ordnung, wirken aber reichlich altmodisch. Anfänger können einen Blick riskieren, alle anderen warten auf Final Fantasy X.

Henry Ernst

SHADOW HEARTS

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

GRAFIK
60%

SOUND
57%

SPIELSPASS

65%

GoDai Elemental Force

3DO schlägt zurück!



Oftmals leidet die Übersicht durch die unausgeglichene Kameraführung.

Der Waise Hiro ist der Hüter der Elemente und hat somit nicht zu unterschätzende magische Kräfte zur Verfügung. Als er das Mannesalter erreicht hat, macht er sich auf die Suche nach den Mördern seiner Eltern. Diese führt euch durch 16 Levels, gefüllt mit fiesen und aggressiven Gegnern, die ihr mit eurem breiten Repertoire an Tritten und Schlägen zur Strecke bringen müsst. Die schlechte Kameraführung sowie die unspektakuläre Grafik und Effekte vermiesen leider schnell den Spielspaß.

Uwe Hönig

GODAI ELEMENTAL FORCE

Spieler: 1-2
Genre: Action
Termin: Erhältlich
Schwierigkeitsgrad: Mittel bis schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
USK-Freigabe: Ab 12 Jahren

GRAFIK
43%

SOUND
35%

SPIELSPASS

42%

Jeremy McGrath:

Supercross World - Mit Vollgas in den Wertungs-Keller!



Die altbackene Spielgrafik und die stark begrenzten Stunt-Möglichkeiten machen diesen Titel zum absoluten Flop.

Anfangs dachten wir, man hätte uns aus Versehen die PSone-Version untergejubelt, denn was die Entwickler hier an den Mann bringen wollen, ist alles andere als PS2-würdig. Die völlig verhunzte Spielgrafik ruckelt träge über den Bildschirm und drückt die Motivation gewaltig nach unten. Während des Rennens wirken die Biker stocksteif und unbeholden. Noch erschreckender als die Optik ist das völlig missratene Gameplay, das sich in keiner Weise mit der starken THQ-Konkurrenz messen kann. Traurig!

Ralph Wollner

J. MCGRATH SUPERCROSS W.

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

GRAFIK
29%

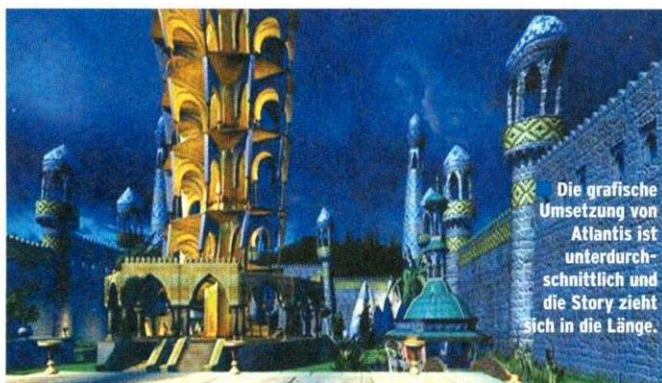
SOUND
57%

SPIELSPASS

26%

Atlantis III

Kein Wunder, dass Atlantis untergegangen ist ...



Die grafische Umsetzung von Atlantis ist unterdurchschnittlich und die Story zieht sich in die Länge.

■ Bei Cryos neuestem Streich schlüpft ihr in die Rolle einer attraktiven Archäologin. In Ägypten findet ihr Hinweise auf das versunkene Atlantis und macht es euch zum Ziel, die sagenumwobene Insel zu finden. Auf eurer spannungsarmen Odyssee durchforstet ihr im Point&Click-Verfahren schlecht dargestellte Landschaften und müsst dabei ziemlich einfallslose Rätsel lösen. Zur Belohnung gibt es Zwischensequenzen, die wirklich niemand braucht.

Ralph Wollner

ATLANTIS III

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

GRAFIK

42%

SOUND

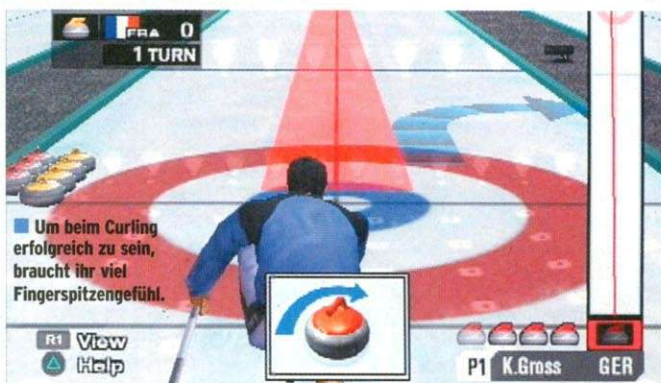
33%

SPIELSPASS

34%

ESPN Int. Winter Sports

Abwechslungsreiche sportliche Herausforderung.



■ Um beim Curling erfolgreich zu sein, braucht ihr viel Fingerspitzengefühl.

R1 View
△ Help

P1 K.Gross GER

■ Konami beweist, dass man auch ohne Olympia-Lizenz packende Wettkampfstimmung ins heimische Wohnzimmer zaubern kann. Zehn gelungene Disziplinen garantieren spannende Medaillen- und Rekordjagden. Egal ob Abfahrtslauf, Skispringen, Eisschnelllaufen oder Curling: Jede Sportart hat ihre eigenen Charakteristika, was sich auch bei den unterschiedlichen Steuerungen bemerkbar macht. Beim Bobfahren hemmen Ruckler den Spielspaß.

Ralph Wollner

ESPN INT. WINTER SPORTS

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

GRAFIK

67%

SOUND

74%

SPIELSPASS

76%

Worms Blast

Die Würmer erobern das Knobel-Genre.



■ Wer sich einmal mit dem Spielprinzip vertraut gemacht hat, sollte vorsichtig sein, denn Worms Blast macht süchtig.

■ Worms Blast bietet dem geneigten Zocker eine interessante Mischung verschiedener Genres, die sich am besten als „Bust a Worm“ bezeichnen lässt. Ähnlich wie bei den Seifenblasen-Spielen müsst ihr mit eurem Wurm abwechslungsreiche Puzzle- und Geschicklichkeitsaufgaben lösen. Zahlreiche Spielmodi und jede Menge interessante Aufgaben sorgen für hohe Dauermotivation und rauchende Köpfe. Besonders im Zweispielermodus steht unterhaltsamen Knobel-Sessions nichts im Wege.

Henry Ernst

WORMS BLAST

Spieler: 1-4
Genre: Geschicklichkeit
Termin: Erhältlich
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
USK-Freigabe: Nicht bekannt

GRAFIK

74%

SOUND

80%

SPIELSPASS

80%

Lego Racers 2

Bunte Steine und qualmende Reifen.



■ Trotz der überempfindlichen Steuerung werden ganz junge Zocker ihre Freude mit Lego Racers 2 haben.

RUNDE 1/2 00:15:30
RENNEN 00:15:30
BESTE RUNDE 00:00:00

■ Der neue Funracer aus dem Hause Lego Soft zielt eindeutig auf ein sehr junges Publikum ab. Wie bei den meisten Rennspielen dieser Art rast ihr auf abgedrehten Pisten um den Sieg und benutzt dabei fleißig verschiedene Power-Ups. Grafisch wird leider nur Mittelmaß geboten und auch ansonsten reißt die Bauklotz-Raserei niemanden vom Hocker. Leider ist die Steuerung viel zu empfindlich, was gerade bei einem Game für Kids nicht der Fall sein sollte.

Uwe Hönig

LEGO RACERS 2

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

GRAFIK

51%

SOUND

67%

SPIELSPASS

56%



■ Im Challenge-Modus erwarten euch witzige Mini-Games à la Virtua Tennis – eine gelungene Abwechslung!



■ Schafft ihr es, bestimmte Gegner innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits zu besiegen, erhaltet ihr Bonuspunkte.



■ Beim Doppel kommt es vor allem auf Teamgeist an. Hier punktet Rafter mit einem Passierschlag.

Smash Court Pro Tournament

Game, Set and Match Namco! Das japanische Traditionsunternehmen liefert das erste **gelungene Tennisspiel** für die PlayStation 2.

■ Nach dem im Comicstil gehaltenen *Anna Kournikova's Smash Court Tennis* versucht sich Namco nun erstmals an einer realistischen Simulation des britischen Ballsports für die PS2. Das Ergebnis kann sich sehen lassen. Anfangs stehen euch jeweils vier weibliche sowie vier männliche Tennis-Cracks zur Auswahl, um in den virtuellen Meisterschaften die gelben Filzkugeln zu vertrimmen. Bevor es losgehen kann, müsst ihr euch für einen der zahlreichen Spielmodi entscheiden. Im unkomplizierten Arcade-Modus durchspielt ihr der Reihe nach sämtliche bekannten Turniere der Tennis-Welt, wobei die Matches auf lediglich zwei zu gewinnende Spiele angesetzt sind. Ausdauernden Zockern empfehlen wir den Pro-Tournament-

Modus, in dem ihr euch wie bei realen Meisterschaften durch etliche Vorrunden kämpfen müsst, bevor ihr einen der heiß begehrten Pokale ergattern könnt. Die Matches gehen über zwei bis drei Gewinnsätze, was bei gleich starken Spielern zur zeitaufwendigen Angelegenheit wird. In den ersten Turnerrunden machen die vom Computer gesteuerten Gegner den Eindruck, als hätten sie das erste Mal einen Schläger in der Hand, und selbst Anfängern sollte es keine Probleme bereiten, sie vom Platz zu fegen. Spätestens in der dritten Runde legen die Computer-Athleten einen Zahn zu und packende Ballwechsel werden möglich. Am meisten Spaß macht *Smash Court Pro Tournament* mit menschlichen Mitspielern. Im Exhibition-Modus

könnt ihr mit bis zu vier Freunden euer eigenes Turnier veranstalten und sogar im Doppel gegeneinander antreten. Als witzige Zugabe hat Namco den Challenge-Modus implementiert, in dem ihr euch, ähnlich wie bei *Virtua Tennis*, durch eine ganze Palette Minigames zocken müsst, um die Fähigkeiten eures Schützlings zu verbessern.

UMFANGREICH UND MOTIVIEREND

Grafisch reicht *Smash Court Pro Tournament* nicht an den konsolenübergreifenden Genre-Primus *Virtua Tennis* heran. Die an Polygonmangel leidenden Athleten sind zwar einigermaßen flüssig animiert, sehen ihren Originalen allerdings nur bedingt ähnlich. Dank der einfachen, intelligenten Steuerung

Noch nicht offiziell
IMPORT TEST
in Deutschland erhältlich!

können dafür Passierschläge millimetergenau im gegnerischen Feld untergebracht werden. Staubwölkchen beim Rennen sowie angestregtes Stöhnen bei Gewaltschlägen sorgen für zusätzlichen Realismus.

Ralph Wollner

„Gelungene Tennissimulation mit vielen Spielmodi“

Mir hat *Smash Court Pro Tournament* viel Spaß bereitet. Gerade mit mehreren Spielern zeigt sich das Spiel sehr abwechslungsreich und motivierend. Solo-Spieler kommen aufgrund der vielen Spielmodi ebenfalls nicht zu kurz. Das ausgeklügelte Gameplay macht die kleinen grafischen Schwächen wieder wett, so dass jeder Tennisfreak bedenkenlos zuschlagen kann. Freut euch auf ein unterhaltsames Tennis-Spektakel.



■ André Agassís wuchtige Aufschläge haben ihren Weg in das Spiel gefunden.

SMASH COURT PRO TOURNAMENT

Noch nicht offiziell
in Deutschland erhältlich!

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

Spieler: 1-4
Genre: Tennis
Deutschland-Termin: 2. Quartal
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Jp./engl.
Entwickler: Namco
Hersteller: Namco
Internet: www.namco.co.jp
Sprachbarriere: Niedrig

GRAFIK
74%

SOUND
79%

SPIELSPASS

80%

LEXIKON

Jetzt im Handel: X-ZONE.

Alles, was Sie über die Xbox wissen müssen.

Alles über Spiele und Zubehör. Alles in einem Heft.

Mit 30 Games im Test, Tipps & Tricks und Komplettlösung zu „Halo“. Plus DVD mit Videos zu allen

Top-Titeln. Alles klar!



Air Force

Elfe im Ring

Grand Prix

Rayman 2

Re-Volt

Shadowman

Skate for fun

Tel.: 02504-9330-11bis16

Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr.: 8.30-19.45 Uhr

Sa.: 9.00-13.00 Uhr

FREAK'S SHOP

Fax: 02504 - 9330 - 99

Alfred-Krupp-Str. 24

48291 Telgte

Unsere Preise wurden durch den EURO nicht erhöht! * Nur solange Vorrat reicht! Stand: 04.03.2002 * Gebrauchte Spiele: ACHTUNG - Viele Einzelstücke:

PREISE in EURO!
1 EURO = 1.95583 DM

PlayStation:

ACTION:

007: Die Welt ist nicht genug	25,54
Action Man 2	20,43
Air Force	15,31
Apocalypse	17,88
Army Men:	
- Sarges Heroes 2	15,31
- Team Assault	17,88
Assault	25,54
Assault Rigs	15,31
Attack of Saucerman	39,95
B-Movie	15,31
Batman of the Future	25,54
Blade a/uncut	40,88
Blast Radius	15,31
Bug Riders	15,31
C12: Final Resist.	25,54
Carmageddon dt.	15,31
Centipede	15,31
Colony Wars	20,43
Colony Wars 2: Veng.	20,43
Contra: Legacy of	22,98
Crime Killer	15,31
Crises Beat	20,43
Danger Girl a/uncut	25,54
Darkest Conflict	15,31
Disney Dinosaurs	25,54
Dodgem Arena <a>	15,31
Duke Nukem: Land of	17,88
Duke Nukem:	
Time to Kill	25,54
Fighting Force 2	15,31
Frenzy	15,31
G-Darius	15,31
Grand Theft Auto	15,31
Grand Theft Auto 2	17,88
GTA London Mission	15,31
GTA 1 & London	25,54
Grudge Warriors	10,20
Gungage	15,31
Hard Boiled	15,31
Infestation	20,43
Jupiter Strike	20,43
Jurassic Park 2	15,31
Lone Soldier	25,54
dt. & ungeschnitten	
Machine Hunter	20,43
Mass Destruction	20,43
Millennium Soldier	20,43
MK Special Forces	30,65
MTV: Slamscape	10,20
Nanotek Warrior	10,20
Nike: The Mission	20,43
R-Type Collection	20,43
Rainbow Six	17,88
Rainbow Six: Rogue	28,10
Ray Crises	
Ray Storm 2	20,43
Rayman Rush	30,65
Reboot 3D	15,31
Retro Force	20,43
Riot	20,43
Rising Zan	20,43
Robotip	15,31
Robotron X	15,31
Rosco Mc Queen	15,31
Sarvein	12,76
Shadow Gunner	25,54
Silent Bomber	17,88
Small Soldier	25,54
Soviet Strike	15,31
Space Debris	17,88
Space Invaders	15,31
Spawn	20,43
Spec Ops	15,31
Spec Ops: Covert A.	17,88
Spec Ops Ranger E.	17,88
Spiderman	20,43
Spiderman 2	40,88
Star Wars Dunkle B.	15,31
Strider 2	17,88
Tai Fu	25,54
Tiny Tank	20,43
Total Eclipse Turbo	20,43
Trapp Runner	15,31
Tunnel B1	20,43
V.I.P.	30,65
Viper <a>	15,31
Warhawk	20,43
WDL: Thunder Tanks	20,43
WDL: Warjetz	15,31
Xena - Warrior Prin.	20,43
X 2	15,31

B-Movie <a>	10,20
Blast Radius	10,20
Blaster Master	25,54
C12: Final Resist.	20,43
Colony Wars	10,20
Darkest Conflict	10,20
Dodgem Arena a	10,20
Duke N.: Time to kill	20,43
Fighting Force	35,76
Fighting Force 2 (a)	10,20
Firo & Klawd	35,76
Forsaken	10,20
G-Darius	10,20
Ghost in the Shell	35,76
Hard Boiled	10,20
Millennium Soldier	15,31
N2 O Adrenalin	20,43
Nanotek Warrior	7,64
Nuclear Strike	40,88
One	15,31
R-Type Delta	45,99
Rainbow Six	10,20
Rebell Assault 2	30,65
Riot	10,20
Rising Zan	10,20
Shadow Gunner	15,31
Shell Shock	30,65
Small Soldier	15,31
Space Hulk	30,65
Spec Ops: Ranger E.	10,20
Spiderman	15,31
Star Wars Jedi Power	15,31
Syndicate Wars	40,88
Tiny Tank	10,20
Trap Runner	15,31
Twisted Metal	40,88
Twisted Metal 2	40,88
Viper	15,31
Wing Commander 3	45,99
Wing Commander 4	45,99
X 2	10,20

(Action-)Adventure:

007 - Der Morgen stirbt nie	22,98
007 - 5th Element	15,31
Akuji	20,43
Alone in the Dark 4	40,88
Atlantis "Disney"	30,65
Barbie Explorer	30,65
Blood Omen - Legacy of Kain	25,54
Castlevania Chronicle	30,65
Chase the Express	25,54
Chaos Break	20,43
Cold Blood	25,54
Critical Depth	20,43
Crusader of Might & Magic D	25,54
Devil's Deception	20,43
Dino Crises	20,43
Dino Crises 2	20,43
Dracula Resurrection	20,43
Dragon Valor	20,43
Egypt 2 (Grab des Pharaos 2)	20,43
Galerians (4 CDs)	20,43
Gauntlet Legends	20,43
Guardian of Darkness	20,43
Hard Edge	15,31
Harvest Moon	20,43
Harry Potter	20,43
Hell Night	20,43
Herc's Adventure	20,43
Kagero Deception 2	20,43
Kingsley Adventure	20,43
Little Big Adventure	15,31
Martian Gothic	10,20
Medieval 2	20,43
Mega Man Legends	20,43
Men in Black: Crash	20,43
Metal Gear Solid	15,31
Metal Gear Solid "Mission CD"	15,31
MGS incl. Mission CD	15,31
MGS, Mission CD	15,31
Berater	15,31
Monkey Hero	20,43
Necronomicon	20,43
Nightmare Creatures/ungeschnitten	20,43
Ninja - Shadow of the O.D.T.	20,43
Oddworld 2: Exodus	20,43
Overblood a/uncut	20,43
Overblood 2	15,31
Overblood 2	15,31
Parasite Eve 2	20,43
Pax Corpus	20,43

a= ausländische Version / Rote Balken = Preisänderung / An- und Verkauf von PSX-Spielen / Große Auswahl an Figuren

Perfect Weapon	15,31
Resident Evil 1 &	
Berater	20,43
Resident Evil 3 dt.	20,43
Ronin Blade	20,43
Roswell Conspiracies	30,65
Sentinent	
incl. Music-CD	20,43
Shadowman	20,43
Shadowman a/uncut	30,65
Silent Hill	25,54
Soul Reaver - Legacy of	20,43
Kain	20,43
Soul Reaver - Legacy of	25,54
Kain a/uncut	25,54
Starwinder	20,43
Swagman	20,43
Syphon Filter	25,54
Syphon Filter 2	25,54
Syphon Filter 3	43,43
Tenchu 2	25,54
Tomb Raider 1	15,31
Tomb Raider 2	15,31
Tomb Raider 3	20,43
Tomb Raider 4	20,43
Tomb Raider 5	25,54
Toonenstein	20,43
Tunguska	15,31
Ubik	15,31
Urban Chaos	15,31
Verrat in der verbotenen	
Stadt	15,31
Versailles	20,43
Versailles + Berater	25,54
Virus	20,43
Warriors of Might &	25,54
Ark of Time	35,76
Baphomets Fluch	45,99
Baphomets Fluch 2	45,99
Castlevania	51,10
Chronicles of the	
Sword	35,76
Clock Tower	25,54
Critical Depth	10,20
Crusader of Might &	
Magic	15,31
Deathtrap Dungeon	40,88
Disc World dt.	40,88
Disc World 2	40,88
Disc World Noir	25,54
Dracula Resurrection	17,88
Egypt 2	22,98
Excalibur	35,76
Fade to Black	35,76
Galerians	15,31
Guardian Crusade	45,99
Hard Edge	15,31
Last Report, The a	20,43
Little Big Adv.	15,31
Martian Gothic	10,20
Metal Gear Solid	15,31
Mission Impossible	30,65
Mumie, Die (Mummy)	30,65
Nightmare Creatu. 2	25,54
Note, The	30,65
Oldworld Odyssey	30,65
Overblood a/uncut	20,43
Overblood 2	15,31
Overblood 2	15,31
Perfect Assassin	20,43
Perfect Weapon	10,20
Resident Evil 3	15,31
Resident Evil DC	45,99
Riven - Myst 2	45,99
Ronin Blade	15,31
Silent Hill	15,31
Soul Reaver	10,20
Steel Harbinger	20,43
Swagman	15,31
Syphon Filter	20,43
Syphon Filter 2 (a)	15,31
Tenchu 2 oA	20,43
Time Commando	35,76
Treasure of the Deep	30,65
Urban Chaos	10,20
Vampire Hunter D	10,20
Versailles	15,31
Warriors of Might &	15,31
X-Files	35,76

a= ausländische Version / Rote Balken = Preisänderung / An- und Verkauf von PSX-Spielen / Große Auswahl an Figuren

Dragon Ball Z <a>	45,99
Dynasty Warriors	15,31
Fighter Maker	17,88
Galaxy Fight	15,31
Iron & Blood	15,31
Jojo Bizarre Adv.	15,31
Jurassic Park Warpath	15,31
K1 Fighting GP	20,43
Kensel a/uncut	20,43
Psychic Force	15,31
Psychic Force 2	20,43
Ready to R. Boxing	20,43
Ready to R. Boxing 2	25,54
Shao Lin	20,43
Star Gladiator	15,31
Streetfighter Alpha 3	20,43
Streetfighter Ex +	20,43
Tekken	15,31
Tekken 3	22,98
Toshinden 4	20,43
Ultimate Fighting	
Championship	25,54
Vs - Versus	15,31
X-Men Mutant A. 2	30,65
Zero Divide 1	15,31
Zero Divide 2	15,31
Zero Freaks	15,31
Bushido Blade	25,54
Cardinal Syn	15,31
Darkstalkers	20,43
Dynasty Warriors	10,20
Fighter Maker	12,76
Iron & Blood	10,20
Ready to R. Boxing	15,31
Rivals School	35,76
Soul Blade	30,65
Zero Divide	10,20

a= ausländische Version / Rote Balken = Preisänderung / An- und Verkauf von PSX-Spielen / Große Auswahl an Figuren

Mat Hoffmanns BMX	40,88
Mega Man X5	25,54
Mega Man X6	25,54
Moho	20,43
MonsterAG Disney	35,76
Mort the Chicken	28,10
Moses - Prinz von	
Ägypten	15,31
Mr. Domino	20,43
Mr. Driller	15,31
Mulan "Disney"	25,54
Mulan (a) "Disney"	22,98
Muppet Monster Adv.	35,76
Nice Cats	15,31
Party Time mit Winnie	15,31
Puuh	25,54
Pet in TV	20,43
Pinball Power	15,31
Pong	15,31
Power Diggerz	30,65
Poy Poy	20,43
Pro Pinball: Big USA	25,54
Psybadek	20,43
Puchi Carat	15,31
Rascal	15,31
Rat Attack	20,43
Rayman	20,43
Rayman 2	30,65
Ruff & Tumble	15,31
Rugrats: Auf der S.	25,54
Rugrats Studio Tour	20,43
Saltwater Fishing	17,88
Scrabble	30,65
Sheep Dog'n Wolf	40,88
Spider	15,31
Spyro the Dragon	25,54
Spyro the Dragon 2	25,54
Spyro 3	25,54
Starsweep	15,31
S. Puzzle Fighter 2	20,43
Swing	20,43
Tarzan	25,54
Team Buddies	20,43
Thrasher: Skate & D.	15,31
Tim & Struppi Abent.	33,21
Tiny Toon: Plucky's	30,65
Tony Hawks Skateb.	17,87
Tony Hawk 2	25,54
Tony Hawk P.S. 3	43,43
True Pinball	15,31
Wer wird Millionär 2?	33,21
Wer wird Millionär	
Junior	33,21
Wild 9	15,31
Wild 9 & T-Shirt "PSX-	
Symbol"	20,43
Worms	15,31
Worms Armageddon	17,88
Worms Pinball	15,31
You don't know Jack	25,54
(lustiges Ratespiel)	
Aquanauts Holiday ab	15,31
Barbie Race & Ride	30,65
Break Out	25,54
Chessmaster 2	30,65
Cool Boarders 2	15,31
Evo's Space Adv.	10,20
Extreme Pinball	40,88
Heart of Darkness	10,20
Hercules	15,31
Jumping Flash 2	20,43
Live Wire	10,20
Lost Vikings 2	40,88
Monopoly	45,99
MTV Skateboarding	20,43
Mulan "Disney"	20,43
Overboard	25,54
Pac Man World	45,99
Pandemonium	25,54
Power Rangers Pinball	10,20
Psybadek	10,20
Rat Attack	10,20
Rayman	15,31
Shanghai	40,88
Spot goes to Hollyw.	10,20
Street Skater	10,20
Trash It	15,31
Wild 9 & T-Shirt(neu)	17,88

a= ausländische Version / Rote Balken = Preisänderung / An- und Verkauf von PSX-Spielen / Große Auswahl an Figuren

MUSIKSPIEL:	
Beatmania incl.	
Controller	40,88
Dschungelbuch Gro.	25,54
Fluid <a>	15,31
Fluid / Pulse / Depth	20,43
Music	15,31
PaRapPa Rapper a	15,31
Um Jammer Lammy	22,98
Dschungelbuch incl.	
Tanzmatte	40,88
Spice World	15,31
RENNSPIEL:	
007: Racing	25,54
360"	20,43
Aqua GT	15,31
ATV Quad Racing	20,43
A. Senna Kart Duel	20,43
A.Senna Kart Duel 2	25,54
Batman Gotham Racer	28,10
Bombberman Fantasy	
Race	17,88
Buggy	20,43
C3 Racing	22,98
Champ. Motocross	20,43
Chocobo Racing	30,65
Circuit Breakers	20,43
Colin McRae Rally	15,31
Colin McRae Rally 2	25,54
Crash Team Racing	25,54
Cyberspeed	15,31
Destruct. Derby Raw	25,54
Driver	15,31
Driver 2	25,54
Duke of Hazzard	17,88
Extreme 500	15,31
Extreme Snowbreak	15,31
F1 2000	15,31
F1 Ch. Season 2000	25,54
F1 Racing Champion-	
ship 2000	15,31
F1 World Grand P.	15,31
Formel 1 '97	15,31
Formel 1 '98	20,43
Formel 1 '99	20,43
Formel 1 2000	20,43
Formel 1 2001	35,76
Formula Karts	20,43
Formula Nippon	20,43
Future Racer	15,31
GP Challenge	15,31
Gran Turismo 2	25,54
Große Dino Rennen	28,10
Hot Wheels Racing	15,31
Hydro Thunder	15,31
International Moto X	22,98
Italian Job	40,88
Jet Rider 2	20,43
J.McGrath Supercross	15,31
J.McGrath S. 2000	20,43
Kart Challenge	15,31
Killer Loop	15,31
Le Mans 24	17,88
Looney Tunes Racing	35,76
Mega Man Battle & C.	20,43
Micro Maniacs	15,31
Midnight Run	20,43
Monster Racer	17,87
Moto Racer 2	20,43
Moto Racer World T.	25,54
Motor Mash	15,31
Motorcross Mania	15,31
Nascar 2000 <a>	20,43
Need for Speed 3	20,43
Need for Speed 4	25,54
Need for Speed 5	25,54
Newman H. Racing	15,31
Peak Performance	15,31
Powerboat Racing	15,31
Racing Simulation 2	15,31
Rally Championship	25,54
Rally Cross	20,43
Rally Masters	20,43
Rapid Racer	20,43
Re-Volt	20,43
Renegade Racers	15,31
Ridge Racer	15,31
Ridge Racer 4	15,31
Ridge Racer Rev.	20,43
Road Rage	15,31
Road Rash 3D	20,43
Roadster	20,43
Rollcage Stage 2	25,54
Running Wild	15,31
S.C.A.R.S. (4 geteilter	
Bildschirm)	20,43
San Francisco Rush	20,43
Schlumpfe 4 - Auf die	
Plätze fertig	25

Tel.: 02504-9330-11 bis 16
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr.: 8.30-19.45 Uhr
Sa.: 9.00-13.00 Uhr

FREAK'S SHOP

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

Medal of Honor 2	25,54
Mighty Hits Special	20,43
Moorhuhn Jagd 2	25,54
Shadow Master	20,43
South Park	20,43
Time Crises: Projekt Titan	30,65
Time Crises: Projekt Titan + G-Con Gun	61,33
Armines a/uncut	15,31
Defcon 5	15,31
Disruptor	35,76
Ghoul Panic	15,31
Gunfighter	20,43
Judge Dredd	35,76
Lifeforce Tenka	35,76
Mighty Hits Special	15,31
Point Blanc	25,54
Time Projekt: Projekt Titan	25,54

SPORT:	
Actua Ice Hockey	15,31
Actua I.Hockey 2	20,43
Actua Pool	20,43
Actua Soccer C.E.	10,20
Actua Soccer 3	15,31
Adidas Soccer 98	15,31
Adidas P. Soccer Int.	15,31
All Star Soccer	15,31
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	15,31
Ballblazer Champ.	15,31
Battle Sport	15,31
Big Air	15,31
Box Champions	15,31
Runswick Bowling 2	20,43
Chris Kamara's Street Soccer	15,31
Cyball Zone	20,43
Cyber Tiger (Golf)	15,31
DSF Surf Riders	25,54
ECW Hardcore Rev.	15,31
ECW Hardcore	15,31
Revolution a/uncut	20,43
Euro 2000	15,31
FIFA Soccer '97	10,20
FIFA Soccer '98	15,31
FIFA 2002	45,99
Formula Nippon	20,43
Frankreich '98	20,43
Fußball Live	15,31

FL incl. Multi Tap	25,54
Goal Storm	15,31
Golden Goal	15,31
International Superstar Soccer 98	15,31
Int. S. Soccer 2000	25,54
Int. Track & Field 2	20,43
Kick Off World	20,43
Libero Grande	20,43
Mille Miglia	25,54
NBA Fast Break	20,43
NBA in the Zone 2	15,31
NBA Live '98	15,31
NBA Live '99	15,31
NBA Pro '98	15,31
NBA Pro '99	20,43
NHL Breakaway	15,31
NHL Face Off 97	10,20
NHL Face Off 98	15,31
NHL Face Off 99	20,43
NHL Hockey '97	10,20
NHL Hockey '99	15,31
NHL 2000	20,43
NHL Powerplay Hockey	10,20
NHL Powerplay 98	15,31
NHL Rock the Ring	20,43
No Fear Downhill	20,43
Mountain Biking	20,43
Phat Air Extreme	20,43
Snowboarding	20,43
Pitball	15,31
Pro Body Boarding	15,31
Pro Evolution Soccer	43,43
Puma Street Soccer	15,31
Rageball	15,31
Ran Soccer	15,31
Ronaldo V-Football	15,31

RTL Skispringen 2002	30,65
Martin Schmitt	20,43
Simpson Wrestling	25,54
Ski Air Mix	20,43
Slam'n Jam	15,31
Striker	20,43
S. Football Champ	20,43
Super Match Soccer	15,31
Total NBA 98	20,43
Trick'n Snowboarder	15,31
UEFA Champions 99	10,20
UEFA 2000	15,31
UEFA Challenge	20,43
UEFA Striker	15,31
V-Ball - Beach	20,43
Volleyball	20,43
Victory Boxing 2	20,43
Victory Boxing 3	30,65
VIVA Fußball	15,31
W. Gretzky Hockey	15,31

WCW Backstreet	
Assault	30,65
Windsurfers Paradise	15,31
World Cup Golf	20,43
World League Soccer	15,31
WWF Attitude	15,31
WWF Smackdown	25,54
Yeh Yeh Tennis	20,43
Actua Golf	10,20
Actua Ice Hockey 2	10,20
Actua Soccer 3	10,20
Actua Tennis	20,43
Adidas Power Soccer	10,20
Adidas P.Soccer 98	10,20
Ballblazer Champion	10,20
Box Champion	10,20
Box Champ. 2000	20,43
ECW Anarchy Rules	20,43
ECW Hardcore Rev	10,20
Euro 2000	10,20
Extreme Games 2	35,76
FIFA '96 / '97	je 10,20
FIFA 99	15,31
FIFA 2000	20,43
FIFA 2001	20,43
Frankreich 98	10,20
Golden Goal	10,20
Hyper Tennis	20,43
ISS Pro Evolution	25,54
Kick Off World	10,20
NBA Live 99	15,31
NFL Quarterback 97	10,20
NHL Breakaway 98	10,20
NHL Face Off	je 10,20
NHL Hockey 97	7,64
NHL Hockey 98	10,20
NHL 2000	20,43
Olympic Games	20,43
Onside Soccer	10,20
Phat Air Snowboard	10,20
Pitball	10,20
Ronaldo V-Football	10,20
Puma Street Soccer	10,20
Rushdown	15,31
Sampras Tennis	35,76
Striker	15,31
Super Match Soccer	10,20
Sydney 2000	30,65
Total NBA 96	10,20
Total NBA 98	15,31
UEFA Challenge	15,31
UEFA Ch. L. 98/99	7,64
UEFA Ch. L. 99/00	15,31
UEFA Champ. L. 01	20,43
UEFA Striker	15,31
Victory Boxing 2	15,31
Victory Boxing 3	20,43
VIVA Fußball	10,20
W. Gretzky Hockey	10,20
WCW Backstreet A.	25,54
WCW vs NWO:	
Thunder	35,76
WWF Attitude	10,20

Geplante	
Neuheiten PSX	
Black & White	TBA
Dexters laboratory	30,65
E.T. Der Außerirdische	30,65
HELLBOY (07.03.)	30,65
Hugo und der teuf. Spiegel	17,88
Largo Winch	17,88
Moorhuhn 3 (28.03)	19,95
Ms. Spider	30,65
Panzer Front.bis 2	30,65
Planet der Affen	20,43
Scooter Racing	20,43
Verbotene Liebe	25,54
Westlife Fan-O-Mania	10,20
XBlades Inline Skater	10,20

Zubehör:	
PS One incl. Harry Potter	153,36
Action Replay	35,76
Adapter/ MOD	20,43
Analog Pad (inkl. Dauerfeuer, Zeitlupe & Programmierung)	15,31
Antennenkabel	15,31
Barracuda Pad 2	25,54
CD-Case "Original"	5,09
CD Leerhüllen 10er Set	2,51
Cheat CD's 1-3	20,43
Cyber Shock	20,43
Display 5" incl. KFZ-K	76,18

SIMULATION / STRATEGIE:	
Anstoß Premier M.	15,31
BDPL Manager 2001	35,76
BDPL Manager 2002	40,88
Catan: Die erste Insel	25,54
Civilization 2	20,43
Command & Conquer 2	15,31
- Alarmstufe Rot	15,31
C & C 1 a/uncut	30,65
C & C 2 a/uncut	30,65
Creatures	17,88
Dark Omen - Warhammer 2	25,54
Dune 2000	17,88
Gun "Virtual Gun"	20,43
Gun & Laseraufsatz	30,65
Joypad	ab 5,09
Joypad & MC 1MB	10,20
Joypadverlängerung	5,09
Koffer Blaze C. Case	25,54
Lenkrad Jordan GP	40,88
L.J.GP & Formel 97	45,99
Lenkrad Concept4	76,66
Lenkrad V3	45,99
Link Kabel	7,64
Memory Card 1MB	5,09
Mouse	15,31
Multi Tap Org.	20,43
incl Fußball Live	20,43
Pad Stick 5 in 1	5,09
RGB Kabel Special	15,31
Skateboard (2 Achs.)	51,10
Space Station	25,54
T-Shirt/Breath of Fire	5,09
T-Shirt PSX Symbol	7,64
Tanzmatte	30,65
Tragetasche + MC	15,31
Trustmaster Pad	35,76
Xploder 9000	20,43
Xploder 9000 D.C.	30,65
Xploder Pro	51,10

Aufkleber:	
Ferrari	5,09
Evil	11,66
Fury	11,66
Hacker	11,66
Monaco GP	11,66
Space World	11,66
Superbike	11,66

MOGEL-LEXIKON:	
Action & Adventure:	
2500 Cheat's & Code's, Tips & Tricks zu über 190 Spielen.	
Game Guide: Akuj, MGS, O.D.T., Silent Hill, Soul Reaver & Syphon Filter	
Beat'm Up:	
2500 Cheat's & Code's, Tips & Tricks zu über 80 Spielen.	
Games Guide: Bloody Roar 2, Ehrgeiz & Omega Boost	
Jump & Run:	
1500 Cheat's & Code's, Tips & Tricks zu über 90 Spielen.	
Game-Guide: Ape Escape, Crash Bandicoot & Abe's Exodas	je 10,12
Cheat-Buch 2	10,20
X-ploder Cheat Buch	19,95
X-ploder Buch & CD	29,95
Modelauto: Ferrari	35,76

Lösungsbücher:	
007: Der Morgen stii.	15,31
007 - Die Welt ist	7,57
Akuj, MGS, O.D.T., Silent Hill & Alien Trilogy	10,20
Alone in the Dark	ab 7,57
Alundra 1 & 2	je 7,57
Ape Escape & Tipps	10,20
Atlantis & 3 "Andere"	10,20
Baldurs Gate	7,57
Baphomets Fluch	5,09
Baphomets Fluch 2	7,57
Blaze'n Blade	7,57
Blood Omen	7,57
Breath of Fire 3 / 4	je 7,57
Castlevania	7,57
Guilty Gear X	51,10
ICO (20.03)	53,66
Iron Aces 2 (28.3.02)	53,66
Iron Eagle Max	53,66
Jade Cocoon 2	53,66
Knock Out Kings 2	53,66
Legion: (Excalibur)	53,66
Master Rallye (21.3)	53,66
Police 24/7 (28.3)	53,66
Pro Rally 2002 (28.03.02)	53,66
Sled Storm 2	53,66
Space Channel 5 v1	53,66
Star Wars: Jedi Starfighter	53,66
Star Wars Racer 2	53,66
Suikoden 3	tba
V-Tennis (15.02)	tba
WTA Tour Tennis (05.04)	53,66
PlayStation 2:	
PlayStation 2	296,04
PS2 + 2 Pads + Fernbedienung	319,-
PS2 + Metal Gear S.2 TBA	
Action Replay 2 V2 incl.	
DVD Region X + Memo	45,99
Dual Pad "Jaguar"	17,87
Dual Shock Original	28,10
DVD Fernbedienung	15,31
Keyboard	28,10
Lenkrad "Jaguar"	51,10
Link Kabel	15,31
V-Stand	ab 15,31
V-Stand incl. Storage	17,87
Memory Card 8 MB	40,88
Memory Card Org.	43,43
Memory Card 16 MB	48,55
Multi Tap	ab 30,65
RGB / Scart Kabel "umschaltbar"	17,87
S-VHS Kabel	10,20
X-ploder 2	43,43
4 x 4 Evolution	30,65
5th Element (NY Race)	51,10
7 Blades	51,10
18 Wheeler	51,10
Ace Combat 4	53,66
Age of Empires 2	53,66
Medieval 1 & 2	je 53,66
Alone in the Dark	51,10
Armored Core 2	45,99
Army Men...	ab 35,76
Atlantis 3: Die neue	45,99
Onimusha	7,57
Orphen	7,57
Overblood	7,57
Panzer General 2	7,57
Populous	7,57
Railroad Tycoon 2	7,57
Rayman 2	15,31
Resident Evil 1	5,09
Resident Evil "Bundle"	10,20
<farbig & viele Bilder>	10,20
Resident Evil 3	10,20
Resident Evil Code Veronica X	10,20
Riven - Myst 2	7,57
Saga Frontier 4c	15,31
Shadowman	10,20
Silent Hill	7,57
Silent Hill 2 4c	17,88
Soul Reaver	7,57
Soul Reaver 2 4c	15,31
Star Ocean 2	7,57
Star Wars 1	10,20
Suikoden 1 & 2	je 7,57
Syphon Filter 1 & 2	7,57
Tombraider 1-5	ab 10,20
Ubik & 3 Andere	10,20
Vagrant Story	ab 7,57
Vandal Hearts & 2	je 7,57
Verrat in der verbotenen Stadt	7,57
Versailles & 3 Andere	10,20
Wild Arms	10,20
Wing Commander	je 7,57
X-Files	7,57
Z	7,57

Geplante Neuheiten Play Station 2:	
Dr. Jekyll & Mr. Hyde	51,10
Driven (15.3.02)	53,66
Dune, F. Herbert's	45,99
Dynasty Warriors 3	53,66
ESPN X-Games Snowboard	53,66
Eve of Extinction	53,66
Giants (07.3.02)	51,10
Godai Elemental Force	53,66
Grandia 2 (28 März)	53,66
Guilty Gear X	51,10
ICO (20.03)	53,66
Iron Aces 2 (28.3.02)	53,66
Iron Eagle Max	53,66
Jade Cocoon 2	53,66
Knock Out Kings 2	53,66
Legion: (Excalibur)	53,66
Master Rallye (21.3)	53,66
Police 24/7 (28.3)	53,66
Pro Rally 2002 (28.03.02)	53,66
Sled Storm 2	53,66
Space Channel 5 v1	53,66
Star Wars: Jedi Starfighter	53,66
Star Wars Racer 2	53,66
Suikoden 3	tba
V-Tennis (15.02)	tba
WTA Tour Tennis (05.04)	53,66
PlayStation 2:	
PlayStation 2	296,04
PS2 + 2 Pads + Fernbedienung	319,-
PS2 + Metal Gear S.2 TBA	
Action Replay 2 V2 incl.	
DVD Region X + Memo	45,99
Dual Pad "Jaguar"	17,87
Dual Shock Original	28,10
DVD Fernbedienung	15,31
Keyboard	28,10
Lenkrad "Jaguar"	51,10
Link Kabel	15,31
V-Stand	ab 15,31
V-Stand incl. Storage	17,87
Memory Card 8 MB	40,88
Memory Card Org.	43,43
Memory Card 16 MB	48,55
Multi Tap	ab 30,65
RGB / Scart Kabel "umschaltbar"	17,87
S-VHS Kabel	10,20
X-ploder 2	43,43
4 x 4 Evolution	30,65
5th Element (NY Race)	51,10
7 Blades	51,10
18 Wheeler	51,10
Ace Combat 4	53,66
Age of Empires 2	53,66
Medieval 1 & 2	je 53,66
Alone in the Dark	51,10
Armored Core 2	45,99
Army Men...	ab 35,76
Atlantis 3: Die neue	45,99
Onimusha	7,57
Orphen	7,57
Overblood	7,57
Panzer General 2	7,57
Populous	7,57
Railroad Tycoon 2	7,57
Rayman 2	15,31
Resident Evil 1	5,09
Resident Evil "Bundle"	10,20
<farbig & viele Bilder>	10,20
Resident Evil 3	10,20
Resident Evil Code Veronica X	10,20
Riven - Myst 2	7,57
Saga Frontier 4c	15,31
Shadowman	10,20
Silent Hill	7,57
Silent Hill 2 4c	17,88
Soul Reaver	7,57
Soul Reaver 2 4c	15,31
Star Ocean 2	7,57
Star Wars 1	10,20
Suikoden 1 & 2	je 7,57
Syphon Filter 1 & 2	7,57
Tombraider 1-5	ab 10,20
Ubik & 3 Andere	10,20
Vagrant Story	ab 7,57
Vandal Hearts & 2	je 7,57
Verrat in der verbotenen Stadt	7,57
Versailles & 3 Andere	10,20
Wild Arms	10,20
Wing Commander	je 7,57
X-Files	7,57
Z	7,57

Gran Turismo 3	29,95
GTA3 dt./a/uncut	53,66
Gun Griffon	25,54
Half Life dt.	51,10
Heat Hunter	53,66
Herdy Gerdy	53,66
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
Jet Ski Riders	53,66
Kengo: Master	51,10
Kessen 2	53,66
Klonoa 2	53,66
Knock Out Kings	51,10
Legend of Wrestling	53,66
Lotus Challenge	51,10
Maximo	53,66
MDK 2: Armageddon	45,99
Metal Gear Solid 2	53,66
Monsters AG Disney	53,66
Moto GP	40,88
Moto GP 2	53,66
Motor Mayhem	53,66
MX Rider	45,99
NBA Live 2002	53,66
NHL 2002	53,66
OffRoad Wide Open	45,99
Oni	30,65
Onimusha Warlords	tba
Operation Winback	51,10
Penny Racers	51,10
Pirates: Legend of B.	53,66
Portal Runner	45,99
Pro Evolution Soccer	53,66
Projekt Eden	51,10
Rayman M	53,66
Rayman Revolution	35,76
RC Revenge	40,88
Red Faction a/uncut	tba
Resident Evil Code V.	53,66
Resident Evil:	
Survivor 2	
REZ	51,10
Ridge Racer 5	40,88
Robot Warlords	25,54
Rune: Viking Warlord	35,76
Salt Lake 2002	53,66
Shadow Man 2	53,66
Sh. Man 2 a/uncut	53,66
Silent Hill 2	53,66
Silent Scope 2	51,10
Silpheed	30,65
Simpsons Road R.	51,10
Smugglers Run 2	35,76
Soul Reaver 2	53,66
Splashdown	45,99
Spy Hunter	51,10
SSX Tricky	53,66
State of Emergency	53,66
Star Wars Starfighter	45,99
Star Wars S.B.Racing	45,99
Summoner	53,66
Surfing H2O	25,54
Tekken Tournament	29,95
This is Football	53,66
Thunderhawk: Oper.	53,66
Time Crises 2	53,66
Incl. G-Con	TBA
Time Splitters	51,10
Tony Hawk Skater 3	53,66
Top Gun	51,10
Twisted Metal Black	51,10
UEFA Championl.	2001/02
Warriors of M & M	35,76
Wer wird Millionär	22
Wipeout Fusion	53,66
Woody Woodpecker	25,54
World Rally Champ.	53,66
WWF Smackdown 3	53,66
X-Squad	45,99
Zone of the Enders	40,88
Zorro's Schatten	30,65
Gebrauchte PS2:	
Devil May Cry; Gradius;	
Int. League Soccer; I.S.S;	
Jak & Daxter; Rune a/uncut;	
Sky Odyssey;	
UEFA Challenge	
X-Squad u.v.a. ab	30,65
DVD-Filme ab	
15.31 Euro:	

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.

RX 500 Racing Wheel LENKRAD – Saitek beweist, dass gute Qualität nicht unbedingt teuer sein muss.

■ Um aus der Masse der PS2-Lenkräder hervorstechen, benötigt ein Produkt mehr als nur gute Verarbeitung und hübsche Optik. Mit Force-Feedback-Imitationen, mitgelieferter Handbremse und abstrusen Knopf-Anordnungen versuchen die Hersteller, den Käufer zu ködern, doch in den meisten Fällen nutzen diese „Spezial-Features“ eher wenig. Bei Saiteks RX 500 Racing Wheel wurde auf solche Spielereien gänzlich verzichtet. Wie schon der Vorgänger besticht das RX 500 Racing Wheel durch ein schnörkelloses, aber formschönes Design. Der verwendete Kunststoff ist äußerst robust und die Beschaffenheit vorbildlich. Mit einer Schraubklemme lässt sich das Gerät rutschfest an jedem Tisch befestigen. Wenn ihr in

der Nähe eurer Glotze keine passende Fläche habt, könnt ihr dank des mitgelieferten Aufsatzes das Lenkrad bequem auf eurem Schoss parken. Hierbei lässt der Halt leider deutlich zu wünschen übrig, weshalb wir euch die Schraubmontage ans Herz legen. Zwei kräftige Motoren lassen euch jede virtuelle Bodenwelle spüren, ohne dabei zu stören. Insgesamt ist das RX 500 Racing Wheel ein klassisches Lenkrad, das hervorragend funktioniert und den Preis von 50 Euro allemal wert ist. Let's race!

Ralph Wollner



■ Das platz sparende Lenkrad sieht gut aus und glänzt durch solide Verarbeitung.

RX 500 Racing Wheel

Preis: Ca. € 50,-
Hersteller: Saitek
Termin: Erhältlich
System: PlayStation 2
Besonderheit: Solide Verarbeitung
Bezugsquelle: Fachhandel

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

Multiplayer Adapter

MULTITAP – Attraktives Zubehör mit großem Nutzen und Komfort.

■ Multitaps gehören eigentlich zur Standard-PS2-Ausrüstung. Wer noch keines hat und gesellige Zockerabende mit mehr als zwei Spielern nicht länger missen will, sollte sich das neue Thrustmaster-Produkt ansehen. Das in Form einer Mini-PS2 präsentierte Gerät kann mit zwei Saugnäpfen auf jeder ebenen Fläche sicher befestigt werden. An der Verarbeitung gibt es nichts auszusetzen und beim Testen funktionierte alles einwandfrei.

Mit dem Preis von knapp 30 Euro gehört der Multiplayer Adapter zu den günstigsten seiner Art.

Ralph Wollner



Multiplayer Adapter

Preis: € 29,95
Hersteller: Thrustmaster
Termin: Erhältlich
System: PlayStation 2
Besonderheit: PS2-Look
Bezugsquelle: Fachhandel

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

PS2 Dual Analog Pad CONTROLLER – Stabiles PlayStation-2-Pad mit edler Optik und ergonomischem Design.

■ Seit dem Beginn der PlayStation-2-Ära konnte Sonys Dualshock 2 seine Vormachtstellung im Controller-Sektor souverän verteidigen. Daran ändert auch das neue PS2 Dual Analog Pad nichts. Obwohl das Produkt der Brooklyn-Reihe in der gehobenen Klasse mitspielt, kommt es bei weitem nicht an das Original heran. Der verwendete, stahlblaue Kunststoff ist sehr widerstandsfähig und verleiht dem PS2 Dual Analog Pad einen edlen Touch. Besonders bemerkenswert ist das digitale Steuer-

kreuz, das beste, das mir bis jetzt unter die Finger gekommen ist. Eine Mulde garantiert dem Daumen sicheren Halt und optimale Kontrolle über die diagonalen Richtungen. Die Analogsticks hingegen sind eher enttäuschend. Obwohl die Gummierung den richtigen Griff verspricht, sind die Sticks viel zu weich gefedert, was präzises Steuern erschwert. Die leicht erhöht liegenden Action-Buttons lassen sich zwar leicht erreichen, sind für meinen Geschmack aber um einiges zu klein ausgefallen. Der günstige Anschaffungspreis von knapp 25 Euro macht das PS2 Dual Analog Pad zum optimalen Gäste-Controller.

Ralph Wollner

■ Gäbe es einen Schönheitspreis für Controller, hätte dieser bestimmt gute Chancen.



PS2 Dual Analog Pad

Preis: Ca. € 25,-
Hersteller: Vidis
Termin: Erhältlich
System: PlayStation 2
Besonderheit: Edel-Optik
Bezugsquelle: Fachhandel

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

Desert Eagle Lightgun LIGHTGUN – Mächtige Wumme mit Original-Lizenz und diversem Schnickschnack.

■ Wir staunten nicht schlecht, als wir die Packung der Desert Eagle Lightgun öffneten. Noch nie kam uns eine so große und gefährlich aussehende Lichtkanone unter die Augen. Sie schreit förmlich nach virtuellen Schusswechseln und liegt so gut in der Hand, dass man sie gar nicht mehr ablegen möchte. In Aktion zeigt sich das Produkt von seiner Schokoladenseite. Dank G-Con-Kompatibilität ist sie sehr treffsicher und mit dem Pedal-Button am Griff könnt ihr problemlos nachladen, ohne das Ziel aus dem Visier entkommen zu lassen. Besonders amüsant ist die Rückstoß-Funktion, die jedem abgefeuerten Schuss eine Erschütterung folgen lässt. Dank Original-Lizenz sieht das Produkt seinem realen Vorbild zum Verwechseln ähnlich. Bedenkt man, dass es sich bei dem Teil um den Mercedes unter den Lightguns handelt, geht der Preis völlig in Ordnung.

Ralph Wollner



■ Mit der Desert Eagle Lightgun machen Ballerspiele noch mehr Spaß.

Desert Eagle Lightgun

Preis: € 34,95
Hersteller: Thrustmaster
Termin: Erhältlich
System: PS2 und PSone
Besonderheit: Rückstoß-Effekt
Bezugsquelle: Fachhandel

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

i DVD-News

■ Zumindest in England wird Columbia in Kürze die ersten SuperBit-DVDs veröffentlichen. SuperBit-DVDs verzichten zugunsten hervorragender Bild- und Tonqualität auf jegliche Extras. Ob und wann SuperBit auch in Deutschland erscheint, ist noch nicht bekannt. Wir sind gespannt. +++ Universal plant, Ende Juli neben der *Zurück in die Zukunft*-Box auch die Neuveröffentlichung von Steven Spielbergs Meisterwerk *E.T.* auf DVD herauszubringen.

DVD-Charts

- Der Schuh des Manitu**
Bully-Komödie, DEU 2001
Darsteller: Michael „Bully“ Herbig, Christian Tramitz
Regie: Michael Herbig
- The Green Mile**
Thriller, USA 2001
Darsteller: Tom Hanks, Harry Dean Stanton
Regie: Fran Darabont
- Das Experiment**
Knast-Thriller, DEU 2000
Darsteller: Moritz Bleibtreu, Christian Berkel
Regie: Oliver Hirschbiegel
- Shrek - Der tollkühne Held**
Oger-Komödie, USA 2001
Darsteller: Shrek, Esel und Prinzessin Fiona
Regie: Andrew Adamson
- Pearl Harbor**
Kriegs-Epos, USA 2001
Darsteller: Ben Affleck, Josh Hartnett
Regie: Michael Bay

DVD-TESTS

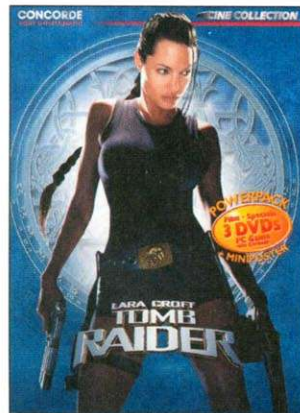
Alles durchgespielt? Kein Problem, dann genießt eine aktuelle Filmneuheit! Wir präsentieren Monat für Monat die interessantesten neuen DVD-Scheiben.

Tomb Raider - Powerpack

Action - Nach ihrer Karriere in der Videospielwelt erobert Lara nun auch die Herzen der Filmfans.

■ Die von der schnuckeligen Angelina Jolie verkörperte Lara Croft führt eigentlich ein sorgenfreies Leben. Als reiche Erbin stößt sie in verfallenen Ruinen oder residiert in ihrem Schloss. Eines Tages ist es mit dem Frieden allerdings vorbei, denn die schlagkräftige Schönheit begibt sich auf eine Mission, bei der das Schicksal der Menschheit auf dem Spiel steht. Ihre Jagd nach einem geheimnisvollen Artefakt führt Lara von einer haarsträubenden Action-Sequenz zur nächsten und überspielt durch ein Non-Stop-Effektgewitter ge-

konnt die Schwächen des Drehbuchs. Die computergenerierten Effekte wirken zwar etwas aufgesetzt, werden aber von der knackigen Hauptdarstellerin mehr als wettgemacht. Für Heimkino-Freaks findet sich auf dem Silberling nicht nur eine gelungene 5.1-Tonspur, sondern auch eine donnernde DTS-Soundcodierung. *Tomb Raider* wird auf insgesamt drei DVDs ausgeliefert, wobei neben einer interessanten Making-of-DVD auch noch die PC-Version des Spiels *Tomb Raider: Die Chronik* in der Schachtel zu finden



ist. Wer sich für Lara Croft und gut inszeniertes Popcorn-Kino interessiert, darf bedenkenlos zuschlagen.

Henry Ernst/Paul Krügel

Tomb Raider - Powerpack

FSK: 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
■	■ ■ ■	■ ■ ■



Just Visiting

Komödie - US-Remake der französischen Komödie *Die Besucher*.

■ Als der Ritter Godefroi per Zeitleise in das Amerika der Gegenwart geschleudert wird, sind spaßige Verwicklungen eigentlich vorprogrammiert. Trotzdem gelingt es dem Remake nicht, den leichtfüßigen Charme des Originals zu erreichen. Wo sich das Vorbild durch subtilen Witz auszeichnete, bietet die Neuauflage nur derben Humor, woran auch „Dumfbacke“ Christina Applegate nichts ändert. Durchschnitt.

Just Visiting

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

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

Bad Boys Hunting

Action - B-Movie-Helden in einem äußerst soliden Actionkrimi.

■ Wenn sich B-Movie-Ikonen wie Blaxploitation-Queen Pam Grier und „Hit-cher“ Rutger Hauer in einem Film begegnen, darf man anspruchslöse Spannung und krachige Action erwarten. In dem Actionkrimi liefern sich Hauer und Grier ein Psycho-Duell, bei dem deutlich wird, warum beide nie den Sprung in die A-Riege der Schauspieler geschafft haben. Trotz allem ein netter Zeitvertreib für Fans.

Bad Boys Hunting

FSK: 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
■	■ ■	■ ■

Sadistico

Thriller - Clint Eastwood läuft zu Höchstform auf.

■ In *Sadistico* verkörpert Clint Eastwood einen innerlich zerrissenen Cop, der einem sadistischen Frauenmörder auf der Spur ist. Mit seinem Regiedebüt gelang Eastwood ein verstörender Thriller, der durch hervorragende Dramaturgie und eine clevere Story glänzt. Ein echter Pflichtkauf für Fans des Hollywood-Haudegens, der aufgrund der düsteren Thematik leider nicht für jüngere Zuschauer geeignet ist.

Sadistico

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

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

Jurassic Park 3

Dino-Action - Erneuter Angriff der Dino-Klone.

■ Zum mittlerweile dritten Mal entfesseln die Effekt-Götter von Industrial Light and Magic die gewaltigen Urzeitvieher. Dass die Story hierbei keinesfalls einen Preis für Innovation gewinnt und der Film nichts wirklich Neues bietet, spiegelt sich nicht nur im relativ mageren Einspielergebnis der Action-Hatz wider. Insgesamt gesehen jedoch ein kurzweiliger Film - nicht nur für Dino-Fans.

Jurassic Park 3

FSK: 16
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.



Tipps & Tricks Spy Hunter

Videosession im Agenten-Racer

Nach unseren Kurztipps zu *Spy Hunter* präsentieren wir euch jetzt die Cheats, mit denen ihr die Videosequenzen im Spiel freischalten könnt. Erstellt dazu einen neuen Agenten und gebt als Namen die folgenden Passwörter ein. Ein akustisches Signal bestätigt die korrekte Eingabe.

EINGABE	VIDEOSEQUENZ
GUNN	Spy Hunter Theme
SALIVA	Saliva: Your Disease
MAKING	Making of Spy Hunter
SCW823	Spy Hunter Concept Art
WWS413	Early Test Animatics



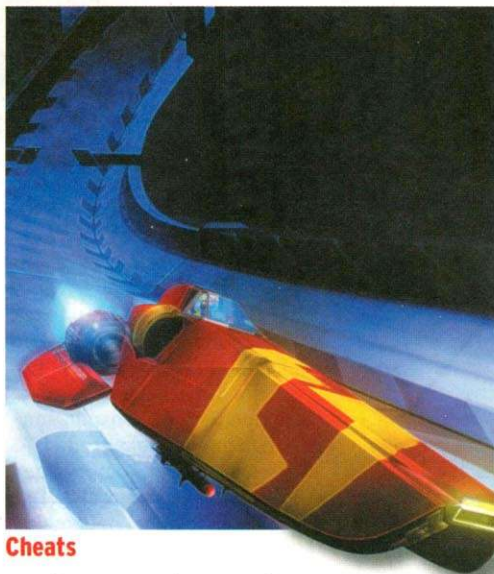
Cheats SSX Tricky

Endlich: Der Universal-Cheat!

Nachdem wir euch in den letzten Ausgaben schon mit Tipps und Cheats zu dem Snowboard-Spiel versorgt haben, liefern wir euch jetzt den heiß ersehnten Universal-Cheat, mit dem sämtliche Boards, Fahrer und Strecken freigeschaltet werden. Die Eingabe erfolgt auf dem Hauptbildschirm, auf dem ihr auch den DVD-Content anwählen können. Bei der Eingabe des Cheats müssen **L1** und **R1** gedrückt und gehalten werden. Die korrekte Eingabe wird akustisch bestätigt.

ALLES FREISCHALTEN

X, Δ, →, O, □, ↓, Δ, □, ←, O, X und ↑



Cheats

Wipeout Fusion

Festhalten! Mit unseren Cheats geht's bei Wipeout Fusion erst richtig ab.

Ihr seid zu langsam, um bei *Wipeout Fusion* um die vorderen Plätze mitzufahren? Eure Schildenergie ist ständig am Minimum? Oder gefällt euch vielleicht das Design der Schiffe nicht? Kein Problem, mit den Cheats zu Sonys schnellem Racer könnt ihr das Spiel euren Wünschen anpassen! Die Eingabe erfolgt über den Punkt „Cheats“ des Extras-Menüs.

ALLE KURSE UND GLEITER FREISCHALTEN

X, Δ, O, Δ und O

UNENDLICH WAFFENERGIE

Δ, O, X, O und □

UNENDLICH SCHILDENERGIE

Δ, Δ, □, □ und □

SUPERSCHNELLER GLEITER

□, X, X, X und Δ

GLEITER IN FLUGZEUGE VERWANDELN

X, O, Δ, □ und X

GLEITER IN MECHANISCHE TIERE VERWANDELN

Δ, O, O, Δ und X

Cheats

GTA III

Völlig abgehoben! Macht den Luftraum über Liberty City unsicher!

Ihr kennt jede Straße in Liberty City? Dann wird's Zeit, den Luftraum zu erkunden. Gebt die folgenden Cheats während des Spielens nacheinander ein, um eure Wagen fliegen zu lassen. Zieht bei einer hohen Geschwindigkeit den Analogstick nach hinten und euer Wagen hebt ab.

AGGRESSIVE PASSANTEN

↓, ↑, ←, ↑, X, R1, R2, L1, L2

GESTÖRTE PASSANTEN

R2, R1, Δ, X, L2, L1, ↑, ↓

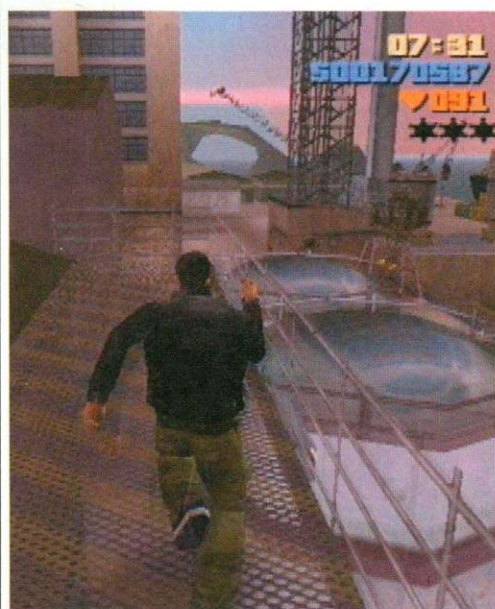
PASSANTEN SCHLAGEN SICH GEGENSEITIG

↓, ↑, ←, ↑, X, R1, R2, L2, L1

BOXENDE PASSANTEN

→, R2, O, R1, L2, ↓, L1, R1

Vielen Dank an Thomas Meinert aus Lampertswalde, der uns diesen hochkarätigen Tipp geschickt hat.



Cheats

NY Race

Räumt in New York mit neuen Fahrzeugen kräftig auf!

Gebt die folgenden Codes im Optionsmenü bei „Zugang zu neuen Fahrzeugen“ ein, damit ihr mit den Bonusfahrzeugen eure Runden drehen könnt.

CHEAT	AUTO	CHEAT	AUTO
HLZKPT	Spirit	APMXGD	Alfia
LZAXPF	Flying Saucer	JJOCMT	SU 800 C
SRZPBZ	Studebaker	RXCVQI	SU 800
EKQAAE	Rudbaker	KUUOSD	VMAOPJ
OVRCSQ	Alfia Aquila R	VMAOPJ	Yakovlev

Tipps & Tricks

Dropship

Freie Auswahl! Jetzt bleibt auf jeden Fall keine Mission unerreichbar.

Sonys gelungene Mischung aus Flug- und Boden-Action weist teilweise einen ganz schön haarigen Schwierigkeitsgrad auf. Die folgenden Cheats, die im Menüpunkt „Classified Files“ eingegeben werden müssen, sorgen für Abhilfe. Gute Jagd!

CHEAT	WIRKUNG
KINGSLEY	Freie Levelanwahl
TEAMBUDDIES	Unbesiegbarkeit
BLASTRADIUS	Unendlich Munition
KREUZLER	Bonus Level 1 freischalten
SHEARER	Bonus Level 2 freischalten
UBERDOOPER	Bonus Level 3 freischalten



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.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Die **Komplettlösung** wurde für die Schwierigkeitsstufe „Normal“ erstellt. Bei den schwierigeren Modi können sich einzelne Aufgaben und Endgegnerstrategien unterscheiden.

FARB-LEGENDE:

■ Boss-Abschnitt	■ Item-Bereich
■ Kapitel-1-Abschnitt	■ Kapitel-2-Abschnitt

KAPITEL 1 - TANKER

WIE GELANGE ICH IN DAS INNERE DES SCHIFFES?

Es gibt zwei Türen, durch die ihr in das Innere des Schiffes gelangt. Die erste findet ihr auf der linken Seite des Schiffes auf dem „Aft Deck“. Vorsicht, diese Tür wird bewacht! Ihr gelangt so zu den Mannschaftsquartieren auf Deck A der Backbordseite. Den zweiten Zugang zum Schiffsinneren entdeckt ihr auf der Steuerbordseite auf der ersten Ebene bei dem Rettungsboot. Durch diese Tür betretet ihr die Mannschaftsquartiere auf Deck B der Steuerbordseite. Entscheidet euch für die linke Tür, wie Otacon es empfohlen hat.

WAS SOLL ICH JETZT IM INNEREN DES SCHIFFS TUN?

Schleicht durch die Mannschaftsquartiere des A-Decks. Unterwegs könnt ihr in den Spinden des Umkleieraums einige Items finden. Setzt euren Weg bis zu der Mannschaftslounge fort. Schnappt euch die Items unterhalb der Treppe und schaltet die beiden Gegner aus. Auf der Backbordseite findet ihr ebenfalls Items unterhalb der Treppe, allerdings werden diese bewacht. Geht nun zurück zur Lounge. Dort gelangt ihr durch eine der Türen bei der Treppe in der Mitte zu den Mannschaftsquartieren von Deck B. Geht zur Backbordseite von Deck B und schickt auf dem Weg dorthin die Gegner ins Land der Träume. Über die Treppe auf der Backbordseite kommt ihr zu den Mannschaftsquartieren von Deck C. Um nicht unfreiwillig im Rampenlicht zu stehen, müsst ihr euch gegen die Wand unterhalb der Kamera drücken und so den Gang bis zu der Treppe neben dem Spind durchqueren. Verlasst Deck C über die Treppe zu den Mannschaftsquartieren von Deck D.

WIE KOMME ICH AN DEN INFRAROT-SENSOREN VORBEI?

Auf Deck D gelangt ihr zu einigen Infrarot-Sensoren, die mit Sprengstoff verbunden sind. Befolgt den Funkspruch Otacons und schießt auf den Feuerlöscher. Der austretende Schaum macht die Strahlen sichtbar und ihr könnt gefahrlos unter ihnen hin-

durchbrohen. Alternativ könnt ihr euch auch eine Zigarette anzünden, denn mit dem Rauch der Kippe werden die Strahlen ebenfalls sichtbar. Wie im wahren Leben schadet Rauchen jedoch der Gesundheit, was sich an eurer Lebensenergieanzeige bemerkbar macht. Vorsicht, hinter der nächsten Ecke trifft ihr auf einen Gegner!

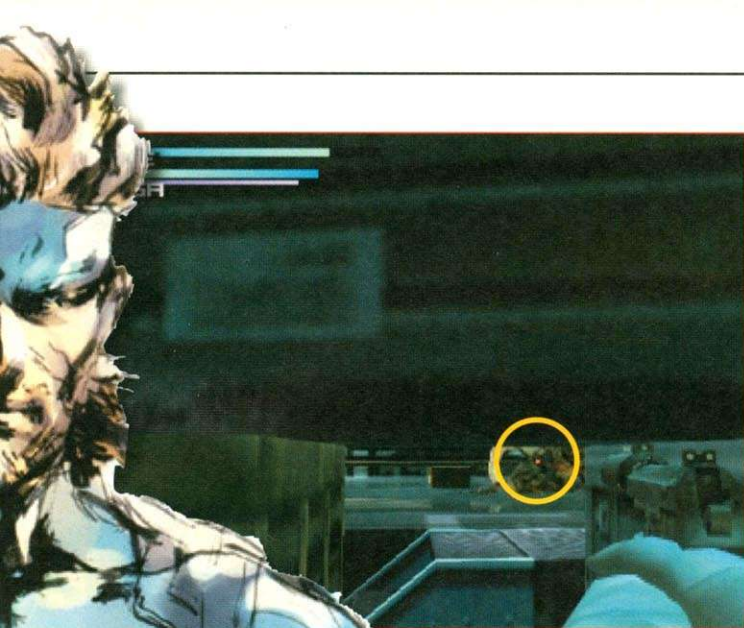
WIE GELANGE ICH AUF DIE BRÜCKE DES SCHIFFES?

Begeht euch in den Speiseraum von Deck D und schaltet dort sämtliche Gegner aus. Achtet darauf, nicht in das Sichtfeld der Kamera zu treten, da ihr sonst schnell ungewollte Gesellschaft bekommt. Sammelt die Items ein und verlasst den Speiseraum durch die untere Tür. Steigt jetzt über die schmale Treppe in der Nähe der Infrarot-Sensoren nach oben und ihr seid auf der Brücke. Nach dem Gespräch mit Otacon verlasst ihr die Brücke durch die Tür auf der linken Seite. Auf dem Deck davor trifft ihr auf Olga, den ersten Endgegner des Spiels.

DER KAMPF MIT OLGA

Die erste und leichtere Möglichkeit, Olga auszuschalten, ist, dass ihr hinter dem Spalt zwischen den beiden Kisten in die Hocke geht und durch den Schlitz auf Olga schießt. Mit den „Strafe-Buttons“ könnt ihr Olga in eurem Sichtfeld behalten, wenn diese zur Seite geht. Die zweite Möglichkeit ist, dass ihr im Stehen mithilfe der „Strafe-Tasten“ kurz hinter einer Kiste hervorschaut und ein paar gezielte Schüsse auf Olga abfeuert, bevor diese das Feuer eröffnet. Sobald sie eine Granate wirft, müsst ihr schleunigst das Weite suchen, um nicht verletzt zu werden. Balanciert auf die Stricke, mit denen die Plane befestigt ist, damit die Russin dahinter keinen Schutz finden kann. Außerdem solltet ihr versuchen, den Suchscheinwerfer zu zerschießen, bevor Olga euch damit blendet. Nachdem sie keine Gefahr mehr für euch darstellt, solltet ihr die Russin noch durchsuchen (durchschütteln), um Munition und ihre Hundemarke zu bekommen. Darüber hinaus erhaltet ihr eine Pistole, die nicht nur Betäubungspfeile verschießt.





■ Durch den Spalt bei den Kisten könnt ihr Olga treffen, ohne selbst ein Risiko einzugehen.



■ Hier seht ihr, wie die einzelnen Fotos von dem Metal Gear im Frachtraum des Schiffes aussehen müssen, damit Otacon sie benutzen kann.

WAS SOLL ICH TUN, NACHDEM ICH OLGA AUSGESCHALTET HABE?

Durchsucht das Navigationsdeck. Ihr werdet eine Box und ein Wärmesichtgerät auf dem Mast finden. Kehrt nun zurück zur Mannschaftslounge auf Deck A. Wendet dazu dieselben Taktiken an, um Gegner, Kameras und Sensoren zu umgehen, wie auf eurem Hinweg. Geht von der Lounge aus über die kleine Treppe auf der Steuerbordseite nach unten und betretet den Maschinenraum. Seid hier auf der Hut, denn wenn ihr nur von einem einzigen Gegner entdeckt werdet, habt ihr gleich die ganze Meute, die sich hier aufhält, am Hals. Euer Weg führt euch bis auf die oberste Ebene der Backbordseite. Geht dort durch die Tür in den dahinter liegenden Raum.

WIE KANN ICH DIE DREI INFRAROT-SENSOREN AUSSCHALTEN?

Euer weiterer Weg wird von drei Infrarot-Lichtschranken versperrt, unter denen ihr diesmal nicht hindurchbrohen könnt. Zerstört deshalb alle drei Auslöser, die ihr an einem grünen Licht erkennt. Vorsicht! Trefft ihr aus Versehen den Sprengstoff, könnt ihr euch auf den „Game Over“-Bildschirm gefasst machen. Den ersten Auslöser könnt ihr von der Kiste aus erkennen und zerstören. Klettert dazu auf die Kiste und stellt euch dabei auf die Zehenspitzen. Der Auslöser ist auf der rechten Seite. Den nächsten Auslöser könnt ihr rechts unten in der Mitte erkennen. Den letzten Auslöser könnt ihr kaum sehen. Er befindet sich hinten auf der linken Seite über der unteren Sprengstoffladung. Mit einem gezielten Schuss entschärft ihr auch diesen und könnt unbeschadet euren Weg durch die Tür fortsetzen.

WO FINDE ICH METAL GEAR RAY?

Ihr betretet einen langen Gang, in dessen Nebenräumen ihr mehrere Items findet. Schaltet Gegner, die in dem Gang warten, lautlos aus, indem ihr die Soldaten mit eurer M9 betäubt. Folgt dem Verlauf des Flurs so lange, bis ihr am Ende des Quergangs angelangt seid. Öffnet die Tür dort und tastet euch durch den nächsten Gang nach vorne. Ihr werdet von Wachen entdeckt und liefert euch ein ausgiebiges Feuergefecht mit ihnen. Sucht Schutz hinter der Kiste und versucht, euren Gegnern in den Kopf zu schießen, da so ein Schuss pro Mann genügt. Rüstet euch mit der USP-Knarre aus, um die Kontrahenten auch zu eliminieren. Sobald Granaten in eure Richtung fliegen, solltet ihr zurückweichen. Ein paar Schritte hinter euch findet ihr noch Medi-Packs und Munition. Sobald ihr alle Gegner ausgeschaltet habt, betretet ihr die Frachträume, wo ihr auch den Metal Gear findet.

WIE KOMME ICH IN DEN FRACHTRAUM 3?

Klettert über die Leitern bis ganz nach unten und schleicht am unteren Bildschirmrand entlang. Robbt unter dem Lichtkegel des Projektors hindurch, damit ihr nicht von den Marines entdeckt werdet. Kriecht weiter an der linken Wand hinter den Kisten entlang. Hütet euch davor, aufzustehen, da man eure Schritte auf dem Metallboden hört. Durch die Tür in der oberen linken Ecke gelangt ihr in den zweiten Frachtraum. Robbt zuerst unter die erste Kiste. Wartet dort, bis die Marines abgelenkt sind und die Wache hinter der nächsten Kiste ihre Runde dreht. Versteckt euch jetzt unter der dritten Kiste und wartet, bis der Weg, der in den linken vorderen Teil führt, frei ist. Schleicht um die Kiste herum und betretet Frachtraum 3.

WIE KANN ICH UNBEMERKT DIE FOTOS MACHEN?

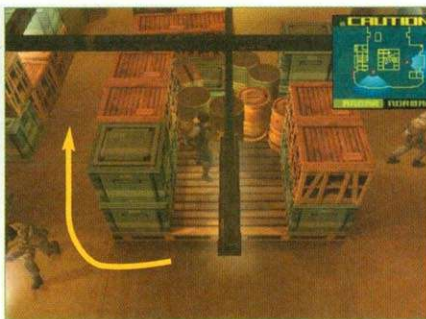
Schießt schnell das erste Foto von Metal Gear (vorne links) und robbt am linken Bildschirmrand entlang, bis ihr euch seitlich von Ray befindet. Dort knipst ihr das zweite Foto von der Marines-Aufschrift auf dem Mech. Kriecht jetzt durch den Tunnel unterhalb des Colonels. Vorsicht! Am Ende befindet sich eine Wache, an der ihr aber leicht vorbeikommt. Wartet einfach nur, bis der Soldat wieder ein kurzes Nickerchen macht. Robbt jetzt bis zu der rechten Eingangstür und knipst ein weiteres Foto (vorne rechts). Um das letzte Foto (von der Mitte) zu schießen, müsst ihr an dem Kameramann vorbei bis zu dem schwarzen Spalt im Boden robben. Dieser Spalt markiert die Mitte des Raums. Kehrt nun zu dem Rechner an der rechten Seite des Raums zurück und übermittelt die Fotos.



■ An den markierten Stellen findet ihr die einzelnen Sprengladungen, die ihr mit gezielten Schüssen entschärft.



■ Bereits zu Beginn könnt ihr Goodies bekommen, wenn ihr am Geländer entlanghangelt oder in den Schacht robbt.



■ Wartet auf den richtigen Moment, um hinter der linken der beiden Wachen vorbeizuhuschen.



■ Nachdem ihr den Aufzug verlassen habt, robbt ihr durch das Loch in dem Zaun, um in den Komplex zu gelangen.

KAPITEL 2 - „BIG SHELL“

TEIL 1/3

WAS SOLL ICH NACH MEINER ANKUNFT AUF „BIG SHELL“ MACHEN?

Sammelt zuerst die Items auf, bevor ihr weiter in Richtung Aufzug schleicht. Geht danach durch die Tür am oberen Bildschirmrand. Nach dem Gespräch mit dem Colonel müsst ihr euren Radar an dem Rechner rechts oben aktivieren. Ihr erkennt ihn an seiner blauen Farbe. Versteckt euch bei den Kisten in der Mitte des Raumes, sobald die Wachen wieder zu Bewusstsein kommen. Wartet den richtigen Zeitpunkt ab, um dann auf der linken Seite der Kisten bis zum Aufzug zu sprinten.

WIE GELANGE ICH ZUM KOMPLEX B?

Auf dem Dach von Komplex A müsst ihr durch das Loch in dem Zaun robben. Ihr erkennt es am besten, wenn ihr euch in der Ego-Perspektive umseht. Durch die Tür gelangt ihr in den Komplex A. Aktiviert dort euren Radar an der Node und nehmt den linken Weg, den ihr am oberen Rand des Bildschirms erkennt. Überquert den AB-Steg, so wie es der Colonel vorschlägt, und betretet den B-Komplex. Verlasst den B-Bereich und macht euch auf den Weg zum BC-Steg, wo eine weitere Zwischensequenz beginnt.

WIE KANN ICH DIE BOMBEN IN KOMPLEX C UND D ENTSCHÄRFEN?

Nach dem Gemetzel müsst ihr in die Küche im C-Bereich gehen, wo ihr auf den Sprengstoffexperten Peter Stillman und Pliskin trifft. Schnappt euch die Items, die ihr in der Küche und im Speisesaal findet, und aktiviert den Computer. Verlasst jetzt die Küche und geht in den rechten Toilettenbereich. Aktiviert den Sensor, damit ihr auf eurem Radar seht, wo die Bombe ist. Ihr entdeckt die Höllenmaschine über dem rechten der beiden Spiegel. Sprüht die Bombe ein und macht euch auf den Weg zum D-Bereich. Passiert die Wache auf dem Steg und achtet auf die Kamera in dem Gang. Schaltet im D-Bereich zuerst die beiden Wachen auf der oberen Ebene aus, bevor ihr euch dann um das C4 kümmert, das ihr auf der linken Seite der unteren Ebene unter der hinteren Klappe findet. Wartet ab, bis die Wache hier den rechten Bereich kontrolliert. Bevor ihr den C-Komplex in Richtung D verlasst, solltet ihr noch den Computer auf der rechten unteren Ebene aktivieren. Geht jetzt zu Komplex E.

WO FINDE ICH DIE BOMBE IM KOMPLEX E?

Durchquert zuerst den Postraum und schnappt euch die Items. Vergesst den Minen-Detektor auf der unteren Ebene nicht. Geht jetzt über die Treppe auf der linken Seite des Postraumes nach oben zum Hubschrauberlandeplatz, wo ihr kurz auf Olga trifft. Schaltet die Wachen auf dem Dach aus und robbt unter den Harrier-Jet, um die Bombe auf einem der



■ Während des Kampfes gegen Fortune müsst ihr versuchen, den Attacken der Blondine auszuweichen (linkes Bild). Wenn Fatman auf dem Boden liegt, müsst ihr auf seinen Kopf schießen, um ihm Schaden zuzufügen (rechtes Bild).



Klötze zu entschärfen. Verlasst den E-Komplex durch die untere Tür im Postraum. Auf dem EF-Verbindungssteg müsst ihr den Minen-Detektor benutzen und darauf achten, nicht von der Wache, die oben auf dem E-Komplex steht, entdeckt zu werden.

WIE SOLL ICH IM F-KOMPLEX VORGEHEN?

Geht zuerst in die untere Ebene. Schaltet dort die Wachen aus und schnappt euch die Goodies. Auf keinen Fall solltet ihr den Schalldämpfer vergessen. Ihr findet ihn, wenn ihr durch einen Schacht robbt. Kümmert euch danach um die Wachen auf der oberen Ebene. Lasst aber eine am Leben, damit diese weiterhin Funksprüche senden kann. Sammelt hier ebenfalls alle Items ein und schwingt euch über das linke Geländer auf die Kisten nach unten. Dort findet ihr die nächste Bombe, die es zu entschärfen gilt. Verlasst den F-Komplex durch die Tür auf der unteren linken Seite der oberen Ebene. Vorsicht! Auf dem FA-Steg warten Cypher auf euch.

WO FINDE ICH DIE LETZTEN BEIDEN BOMBEN?

Geht im A-Komplex in den Raum mit den vielen Rohren. Schleicht rechts an der Wand entlang und benutzt die kleine Treppe. Robbt jetzt nach links und dann unterhalb der roten, dicken Rohre entlang. In dem kleinen Bereich dahinter findet ihr die erste Bombe. Entschärft den Sprengsatz und steuert auf Komplex B zu. Dort entdeckt ihr die letzte Bombe – sie ist in dem großen Raum hinter der geöffneten Tür des Stromkastens im linken oberen Bereich. Danach weiter in den C-Komplex, wo ihr im Kühlraum der Küche einen Sensor holen müsst. Zu allem Übel stellt sich heraus, dass die Terroristen eine weitere Bombe platziert haben. Sprintet schnell zurück auf das Dach von Komplex A, um dort mit dem Aufzug nach unten zum Dock zu fahren. Dort findet ihr die Bombe unterhalb des U-Bootes. Kniert am unteren Rand des Beckens und sprüht auf den Sprengsatz. Eilt jetzt wieder zurück, um den Präsidenten zu retten.

DER KAMPF MIT FORTUNE

Auf eurem Weg trifft ihr auf Fortune, die euch mit ihrer Riesenwumme den Garaus machen will. Versucht erst gar nicht, etwas gegen sie auszurichten – keine eurer Waffen kann Fortune verletzen. Weicht lediglich ihren Schüssen aus und bringt euch vor den herabstürzenden Trümmern in Sicherheit. Der Kampf wird von Vamp beendet. Jetzt habt ihr aber ein ganz anderes Problem: Fatman, der auf dem Heli-Landeplatz ausgeflippt ist. Also nichts wie dorthin! Passt auf die Claymore-Minen auf, die vor dem Eingang zu Komplex A versteckt sind. Robbt darüber und sammelt die Minen ein. Ihr werdet sie gleich gebrauchen können.

DER KAMPF MIT FATMAN

Rüstet euch mit dem A-Sensor aus und entschärft die erste Bombe. Nach der Zwischensequenz müsst ihr wiederum Bomben innerhalb eines Zeitlimits entschärfen. Legt die Claymores in den Gängen zwischen den Containern ab. Sobald Fatman auf eine der Minen fährt, müsst ihr zu ihm eilen und auf seinen Kopf, seine einzige verwundbare Stelle, schießen. Alternativ könnt ihr den Schwergewichtler auch zum Fallen bringen, wenn ihr auf seine Inline-Skates schießt oder ihn mit Tritten und Schlägen bearbeitet. Achtet aber darauf, dass ihr zuerst alle Bomben entschärft habt, bevor ihr euch um den Dicken kümmert. Weicht seinen Rollangriffen und seinen Schüssen aus, so gut ihr könnt. Nachdem ihr Fatman in die Knie gezwungen habt, hat er noch eine weitere Überraschung für euch parat. Zieht seinen fetten Kadaver weg, um darunter eine weitere, letzte Bombe zu finden.



■ Die Bombe auf dem Dach des E-Komplexes entdeckt ihr, wenn ihr unter die Harrier robbt.



■ Diese Bombe im F-Komplex erreicht ihr nur, wenn ihr von der oberen Ebene aus nach unten springt.



■ Um zu der Bombe im A-Komplex zu gelangen, müsst ihr unter den Rohren hindurchkriechen.



■ Die letzte Bombe ist hinter der Tür eines Schrankes im B-Komplex versteckt. Euer Sensor hilft bei der Suche.



■ Die große Bombe hat Fatman bei den Docks auf der Unterseite des Mini-U-Bootes angebracht.

KAPITEL 2 - „BIG SHELL“

TEIL 2/3

WO FINDE ICH DIE AK47-SU?

Bevor ihr zu den Geiseln in der Shell 1 vordringen könnt, benötigt ihr eine Kalaschnikow, damit ihr euch nicht mehr von den russischen Militärs unterscheidet. Begebt euch in den Komplex F. Schaltet die Cypher bei der Brücke aus und achtet auf die Wache, die auf dem Dach von Komplex E Ausschau hält. Euer Minendetektor führt euch sicher an den Claymores vorbei. Hinter den Level-2-Türen der unteren Ebene des F-Komplexes findet ihr die AK und die dazugehörige Munition. Ein Stockwerk höher findet ihr in dem linken der beiden mit Level-2 gesicherten Räumen ein M4. Vorsicht, der Raum ist vermint. Macht die Infrarotstrahlen sichtbar, indem ihr auf den Feuerlöscher schießt. Ein weiterer Schuss auf den Auslöser auf dem Schrank in der Ecke entschärft den Sprengsatz.

WIE GELANGE ICH IN DEN RAUM MIT DEN GEISELN?

Zieht den russischen Kampfanzug an und rüstet euch mit der AK-74 aus. Über die EF-Brücke gelangt ihr zum Kern von Shell 1. Rennt über den schmalen Steg, da die Bodenplatten nach unten durchbrechen. Nachdem ihr den Kern betreten habt, aktiviert ihr zuerst den Rechner im Lagerbereich der obersten Ebene und sammelt die Goodies in den Schränken dort ein. Nehmt den Aufzug zur untersten Ebene und schnappt euch im Hauptbereich des Computerraums das Richtmikrofon. Im selben Raum findet ihr den blauen PC, an dem ihr euer Radar aktivieren könnt. Macht euch auf den Weg zur mittleren Ebene. Hier findet ihr den blauen Rechner in dem kleinen Seitenraum. Nehmt die patrouillierende Wache vor dem Netzhautscanner in den Schwitzkasten und haltet sein Gesicht vor den Scanner. Betretet jetzt den Raum mit den Geiseln.

WIE FINDE ICH AMES?

Zielt mit dem Richtmikrofon auf die einzelnen Geiseln, um deren Herzschlag zu hören. Ihr erkennt Ames an seiner schnelleren Herzschlagfrequenz und einem leisen Piepen. Achtet darauf, nicht im Sichtfeld der Wache mit dem Richtmikrofon zu hantieren. Solltet ihr entdeckt werden, müsst ihr das Mikrofon schnell gegen die Kalaschnikow austauschen. Wollt ihr euch das Suchen ersparen, müsst ihr im unteren Bildschirmrand nach einem Mann Ausschau halten, der auf die untere Wand blickt. Er ist an einen Tisch gefesselt, auf dem einige Kisten stehen. Während des Gesprächs mit Ames habt ihr die Möglichkeit, ein Gespräch zwischen Ocelot, King und Olga zu belauschen. Dazu müsst ihr mit dem Richtmikrofon immer auf die sprechende Person zielen. Wenn Ocelot misstrauisch wird und auf euch

zugeht, habt ihr zehn Sekunden, um das Richtmikrofon gegen die AK auszutauschen.

WIE GELANGE ICH AUF SHELL 2?

Nachdem eure Tarnung aufgefliegen ist, müsst ihr euch den Weg aus dem Kern der Shell 1 freischießen. Vermeidet aufreibende Feuergefechte, indem ihr versucht, eure Gegner zu betäuben, bevor diese Alarm auslösen. Nehmt den Aufzug zur obersten Ebene und verlasst den Kern über den EF-Steg zum Komplex F. Schaltet die Cypher dort aus. Schnappt euch die Items und Waffen, die ihr hinter den Level-3-Türen im F-Komplex findet. Durchquert den Komplex E und betretet über die DE-Brücke den D-Komplex. Passiert dort die Level-3-Tür und betretet den Verbindungsteg zwischen Shell 1 und Shell 2.

WIE KANN ICH DEN VERMINTEN STEG ÜBERQUEREN?

Zerstört die Sprengsätze mit eurer PSG oder der So-com. Den ersten findet ihr hinter euch über der Tür. Die nächsten beiden sind direkt auf dem Steg vor euch und leicht zu erkennen. Einen Sprengsatz erblickt ihr auf dem Kasten vor euch. Daneben findet ihr noch einen auf der linken Seite des Mittelstückes der Brücke. An der Wand von Komplex G sind zwei weitere Bomben befestigt. Über Komplex G schwebt ein Cypher, der ebenfalls mit einer Sprengladung bestückt ist. Benutzt euer PSG-Gewehr und gegebenenfalls etwas Pentazemin, damit ihr den Auslöser trifft. Die vorletzte Höllenmaschine könnt ihr oberhalb des rechten großen Rohrs erkennen, wenn ihr die Tauben verscheucht habt. Der letzte Sprengsatz wird von der Flagge auf der linken Seite verdeckt.

DER KAMPF MIT DEM HARRIER

Gleich zu Beginn des Kampfes wirft euch Pliskin den Stinger-Raketenwerfer zu. Schnappt euch das gute Stück und geht sogleich zur unteren Ebene der Brücke. Dort weicht ihr den Angriffen der Harrier aus, indem ihr euch hinter den Kisten versteckt. Sobald Solidus eine kurze Feuerpause einlegt, müsst ihr eure Deckung verlassen und mit dem Raketenwerfer auf die Harrier ballern. Das Fadenkreuz verfärbt sich rot, sobald ihr den Kampfpfeil lange genug anvisiert habt. Blickt immer in die Richtung des großen roten Punktes auf eurem Radar. Dieser Punkt stellt die Harrier dar, während die Kasatka von Pliskin und Otacon nur ein kleiner roter Punkt ist. Sobald ihr aus der Nähe angegriffen werdet, müsst ihr die Waffe beiseite legen und versuchen, dem MG-Feuer und den Raketen auszuweichen. Wenn ihr genügend Rationen auf Vorrat habt und ihr euch nicht auf einen langen Kampf einlassen wollt, könnt ihr auf einer Stelle stehen bleiben und die Harrier ständig bearbeiten.



■ Auf dem linken Bild seht ihr die Hardcore-Methode, um gegen die Harrier vorzugehen. Hierfür solltet ihr aber genug Rationen im Gepäck haben. Der rechte Screenshot zeigt die sicherere Variante von der unteren Ebene aus.



■ Nach einem Schuss auf den Feuerlöscher erkennt ihr die Strahlen. Entschärft den Sprengsatz auf dem Schrank.



■ Nehmt die Wache in den Schwitzkasten und drückt sein Gesicht gegen den Netzhautscanner, um die Tür zu öffnen.



■ Dieser Screenshot erspart euch eine Menge Arbeit. Hier seht ihr Ames, die Leibwache des Präsidenten.



■ Das Einschussloch in Vamps Stirn ist ein Andenken an eure erste Begegnung mit dem listigen Vampir.



■ Sobald Vamp sich dreht, müsst ihr auf die Messer schießen, um nicht getroffen zu werden.

KAPITEL 2 - „BIG SHELL“

TEIL 3/3

WIE GELANGE ICH ZUM KERN DER SHELL 2?

Nach dem Kampf gegen die Harrier ist die Brücke zur Shell 2 nicht mehr passierbar. Schwingt euch auf das Rohr zu eurer Rechten und geht langsam darauf entlang, bis ihr die andere Seite erreicht. Mit einem gewagten Sprung könnt ihr von dem Rohr aus (etwa auf Höhe des Vogelmistes) auf die Treppenüberreste springen und euch dort PSG-Munition und einen Schalldämpfer für die Kalaschnikow schnappen. Vorher müsst ihr das Feuer mit dem Kältespray löschen. Folgt dem schmalen Steg, der rechts um den Komplex herumführt. Lasst euch am Ende des Steges nach unten auf den nächsten Steg fallen. Kümmert euch um die beiden Wachen und überquert die teils zerstörte Brücke. Über die Leiter gelangt ihr zu Komplex L, wo ihr einen Steg entlanggehen müsst. Robbt unter den Fenstern an den Wachen vorbei. Nach weiteren Akrobatikeinlagen erreicht ihr die KL-Verbindungsbrücke. Mit einem gezielten Flip-Sprung könnt ihr das Loch auf dem Steg zum Kern überwinden.

WIE KOMME ICH ZUM PRÄSIDENTEN?

Betretet den Kern und belauscht Olgas Unterhaltung. Sammelt danach herumliegende Items ein, aktiviert den Rechner und nehmt den Aufzug nach unten. Die untere Ebene steht größtenteils unter Wasser. Euer Radar hilft euch, lebenswichtige Luftlöcher zu finden. Deshalb muss er unbedingt an der Node eingeschaltet werden. Schwimmt über die Treppen nach unten und taucht den langen Gang auf der rechten Seite des Radars entlang. Hier findet ihr die Nikita: eine Waffe, mit der ihr Lenkraketen abfeuern könnt. Schwimmt zurück zu den Stufen und verlasst das Wasser. Nehmt den Aufzug nach oben und geht zu den beiden Lüftungsschächten bei den Kisten im unteren Bildschirmbereich. In einem Nebenraum auf der linken Seite findet ihr noch etwas Munition für den Nikita-Raketenwerfer (Vorsicht, Kameras!). Klettert jetzt auf die Kiste vor dem höheren Schacht und feuert eine Rakete hinein. Steuert die Rakete durch den Schacht und biegt jedes Mal rechts ab, wenn

sich die Möglichkeit ergibt. Im Raum mit dem Präsidenten müsst ihr das Geschoss auf den großen grauen Kasten in der Ecke lenken. Alternativ könnt ihr die Rakete auch durch den Schacht in dem kleinen Raum mit den Kameras steuern. Nachdem ihr den Stromkasten zerstört habt, könnt ihr den Raum mit dem Präsidenten gefahrlos betreten.

WO FINDE ICH EMMA?

Keht in den überfluteten Teil des Kerns zurück. Schwimmt diesmal den Gang auf der linken Seite eures Radars entlang und taucht in den mittleren Bereich, wo ihr in einen langen Gang geratet. Dort findet ihr eine Tür, die ihr öffnen könnt, indem ihr an dem Rad dreht. Den sich anschließenden Raum durchquert ihr am besten, indem ihr oben schwimmt. Öffnet eine weitere Tür und verlasst das Wasser über die Treppe. Einen Raum weiter werdet ihr von Vamp erwartet.

DER KAMPF MIT VAMP

Vamp ist ein zäher Gegner. Deswegen solltet ihr ihn mit euren schwersten Geschützen, zum Beispiel dem Granatwerfer, angreifen. Mit kleineren Waffen wie der Socom ist Vamp nur schwer zu treffen. Ihr müsst den Zeitpunkt abwarten, bis er auf einer Stelle stehen bleibt und sein roter Schutzschild kurzzeitig verschwindet. Vorsicht, denn kurz darauf wirft er mit Messern auf euch! Duckt euch oder schießt auf die Messer, um nicht getroffen zu werden. Wenn Vamp euch aus der Nähe angreifen will, müsst ihr eure Waffe beiseite legen und euch mit den Fäusten wehren. Bleibt während des Kampfes immer in Bewegung, um so Vamps Attacken auszuweichen. Wenn Vamp euren Schatten mit einem Messer am Boden festheftet, könnt ihr nicht mehr ausweichen. Geht dann zur Offensive über. Ihr könnt dieser Attacke von Vamp vorbeugen, indem ihr vorher alle Lampen in dem Raum zerschießt. Greift den Vampir auch dann mit großkalibrigen Waffen wie dem Stinger-Raketenwerfer oder dem RGB-Granatwerfer an, wenn er unter Wasser ist. Hütet euch davor, in die Flüssigkeit zu stürzen, da dies fast immer den sicheren Tod bedeutet.



■ Selbst mit einer kleinen Waffe wie der Socom könnt ihr Vamp Schaden zufügen, indem ihr auf seinen Kopf ballert. Dennoch sind bei diesem Kampf schweres Gerät wie ein Maschinengewehr oder ein Granat- oder Raketenwerfer von Vorteil.

WIE BRINGE ICH EMMA ZU SHELL 1?

Nachdem ihr durch einen weiteren kleinen Bereich durchgetaucht seid, gelangt ihr in einen trockenen Raum. Aktiviert zuerst den Radar an der Node und durchsucht dann die Schränke, um Emma zu entdecken. Nach dem Dialog müsst ihr zusammen mit Emma bis zur Filter-Kammer-2 tauchen. Wenn die Luft knapp wird, könnt ihr unterhalb der Gitter, die auf dem Radar blau eingezeichnet sind, nach Luft schnappen. Achtung, in der Filter-Kammer-2 liegen Claymores auf eurem Weg! Taucht auch durch den nächsten Abschnitt und behaltet dabei Emmas Sauerstoff- und Lebensenergieanzeige im Auge. Bevor ihr den Aufzug betretet, müsst ihr ein paar Käfer mit dem Kältespray vertreiben. Auf der oberen Ebene des Kerns „umgeht“ ihr noch einige Wachen, bevor ihr den Kern Richtung KL-Brücke verlasst. Löscht das Feuer und begeben euch in das Innere von Komplex L, wo zwei Wachen lauern. Kümmert euch um die beiden und klettert mit Emma über die Leiter nach unten zum Ölzaun.

WIE KANN ICH EMMA BESCHÜTZEN?

Zerballert zuerst die Minen auf dem Ölzaun. Tragt dazu euer Wärmesichtgerät. Bleibt nicht mit dem Visier auf Emma kleben. Schaut euch eure Umgebung an und haltet nach möglichen Gefahren wie Cypher oder Wachen Ausschau. Solange ihr kein Ziel erblickt habt, empfiehlt es sich, den Zoom auf der niedrigsten Stufe zu lassen. Erst wenn ihr einen Gegner seht, solltet ihr den Zoom benutzen. Achtet nicht nur auf den Weg, den Emma noch vor sich hat,

sondern werft hin und wieder einen Blick auf den Weg, den Emma bereits zurückgelegt hat. Sollte euch die Munition ausgehen, findet ihr in eurer unmittelbaren Nähe neue Patronen. Sobald Vamp Emma in seinen Fängen hat, müsst ihr auf seinen Kopf ballern. Werft ein paar Pentazemin ein, damit ihr nicht aus Versehen Emma trifft.

WIE BRINGE ICH DIE DISK SCHNELLSTMÖGLICH ZUM COMPUTERRAUM?

Ihr befindet euch jetzt im unteren Bereich des Postraumes im Komplex E von Shell 1. Eilt in den oberen Bereich und schaltet die Wache aus. Nehmt im Postraum den Ausgang am unteren Bildschirmrand zur EF-Brücke. Schaltet dort die Cypher aus und steuert auf den Kern zu. Drückt euch auf dem Steg die ganze Zeit gegen das Geländer, um nicht in die Tiefe zu stürzen. Im obersten Bereich des Kerns sind Claymore-Minen verstreut, also aktiviert euren Minendetektor. Steigt in den Aufzug und eine Zwischensequenz beginnt. Am Ende der langen Zwischensequenz müsst ihr die Dreieck-Taste so schnell wie möglich hintereinander drücken, um die Folter von Solidus zu überleben.

WIE BEKOMME ICH MEINE AUSRÜSTUNG ZURÜCK?

Nach der Festnahme wurden euch sämtliche eurer Ausrüstungsgegenstände und sogar euer Anzug abgenommen. So müsst ihr euch jetzt nackt vorankämpfen. Sammelt zuerst die Gegenstände in der Zelle ein und geht dann in den nächsten Raum,



■ Mit dem Kältespray, welches eigentlich zum Bombenentschärfen dient, vertreibt ihr die Käfer vor dem Aufzug.



■ Eine weitere Funktion des Kältesprays ist, dass ihr damit kleinere Brände wie hier auf dem Steg löschen könnt.



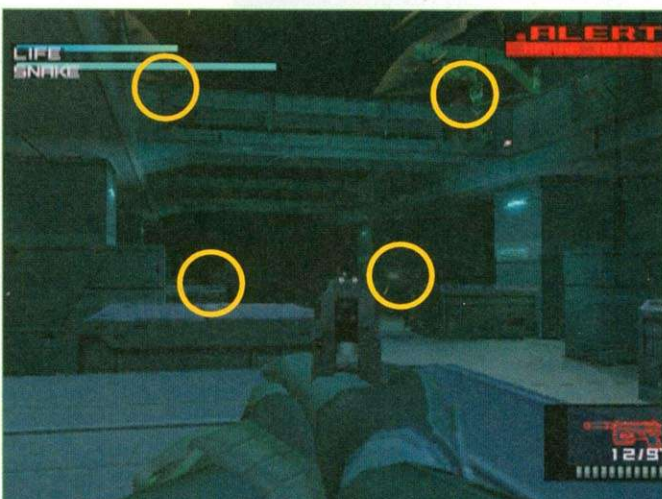
■ Beim Sniperabschnitt auf dem Ölzaun empfiehlt es sich, mit dem Wärmesichtgerät ausgestattet zu sein. So erkennt ihr Hindernisse und Gegner besser.



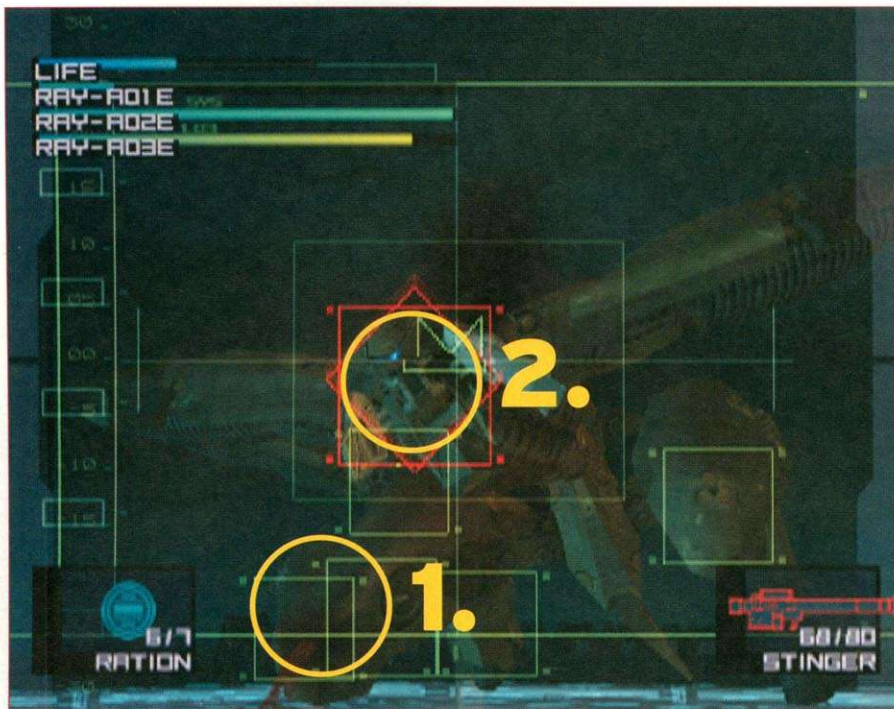
■ Ein bisschen Pentazemin hilft euch, eure Waffe ruhig zu halten, so dass ihr auch Vamps Kopf trifft und nicht den der armen Emma. Mit einem Treffer ist der Vampir erledigt.



■ Zwar ist diese Box kein Vergleich zu Raidens Kampf-Outfit, aber dank ihr könnt ihr unbeschadet an den Wachen vorbeikommen. Ihr solltet sie auf jeden Fall benutzen.



■ Während des Kampfabschnittes mit Solid Snake müsst ihr euch gegen eine Vielzahl von Gegnern wehren. Die Markierungen zeigen, von wo aus ihr angegriffen werdet.



■ Den größten Schaden fügt ihr den Metal Gear Rays zu, wenn ihr zuerst auf die Knie und dann auf den Kopf ballert, sobald dieser nach einem Knieschuss nach unten geht. Die rote Markierung zeigt euch, welchen Teil ihr gerade anvisiert.



■ Lasst euch während des Kampfabschnittes nicht von falschen Einblendungen täuschen. Achtet auf den Ausschnitt!



■ Im Abspann trennt sich Raiden von seiner Hundemarke, auf der ihr eure persönlichen Daten erkennen könnt.

wo ihr unbedingt euren Radar an dem Rechner aktivieren müsst. Im nächsten Raum müsst ihr extrem vorsichtig sein und darauf achten, nicht entdeckt zu werden. Nehmt die Treppe auf der rechten Seite und schleicht zur oberen Ebene. Dort geht ihr über den Steg nach links. Die Box, die ihr hier findet, wird euch helfen, ungesehen an den Wachen vorbeizukommen. Geht über den zweiten Steg (Vorsicht vor der Kamera!) wieder auf die rechte Seite der oberen Ebene. Mit einem Flip-Sprung überwindet ihr den Spalt. Steuert jetzt weiter auf den rechten oberen Bildschirmbereich zu. Achtet auf die Kamera und die Wachen. Wenn die letzte Wache rechts oben den langen Weg nach rechts patrouilliert, versteckt ihr euch hinter der Kiste in der Ecke. Ducken nicht vergessen! Sobald die Wache wieder im Hauptbereich des Raumes ist,

könnt ihr ungesehen an ihr vorbeischieben und den nächsten Raum betreten. Hier trifft ihr auf Snake, der euch eure Ausrüstung zurückgibt.

WIE GELANGE ICH HEIL DURCH DIE KAMPFABSCHNITTE?

Nach dem Treffen mit Snake macht ihr euch nun gemeinsam auf den Weg. In den nächsten beiden Abschnitten müsst ihr euch gegen etliche Angreifer zur Wehr setzen. Wichtig ist, dass ihr stets eine Ration angewählt haben solltet, denn sonst verliert ihr euer Leben schneller, als euch lieb ist. Kämpft in der Ego-Perspektive und entscheidet euch für eine große Waffe wie die AKS-74-U. Zielt auf die Köpfe der Angreifer, um sie schnellstmöglich in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Dreht euch schnell im Kreis, wenn ihr den Laser der Waffe auf Kopfhöhe der Feinde habt. So könnt ihr alles um euch herum ummähen und verringert das Risiko, von hinten angegriffen zu werden. Achtet darauf, in welche Richtung Snake ballert, und versucht, ihm den Rücken freizuhalten. Nach dem Gemetzel geht ihr weiter, bis ihr auf Solidus trefft.

DER KAMPF MIT METAL GEAR RAY

Solidus hetzt eine Armee von Metal Gear Rays auf euch. Je nach Schwierigkeitsgrad müsst ihr gegen mindestens drei Rays antreten. Glücklicherweise habt ihr es nie mit mehr als drei Mechs auf einmal zu tun. Euer Stinger-Raketenwerfer ist die einzige Waffe, mit der ihr etwas gegen die Blech-Ungetüme ausrichten könnt. Die Metal Gears werden euch entweder mit MG-Feuer, Raketen, zielsuchenden Raketen oder einem Laser angreifen. Wenn ihr ihnen zu nahe kommt, werden sie versuchen, euch zu zertreten. Wichtig für den gesamten Kampf ist, nie lange an einer Stelle zu stehen, sondern ständig in Bewegung zu bleiben. Dem MG-Feuer weicht ihr aus, indem ihr auf den unteren Bildschirmrand zurent oder eine Flip-Rolle macht. Die normalen Raketen werden von den Rays nach oben abgeschossen und benötigen einige Zeit, bis sie einschlagen. Achtet auf das akustische Signal, damit ihr abschätzen könnt, wann ihr besser das Weite sucht. Für die zielsuchenden Raketen reicht ein



■ Im letzten Kampf des Spiels müsst ihr euch in einem Schwertkampf gegen Solidus Snake behaupten.



■ Weicht den Schüssen und Feuer-Attacken von Solidus aus, indem ihr immer in Bewegung bleibt.

gut getimter Flip-Sprung, und damit ihr nicht von dem Laser erwischt werdet, müsst ihr darauf achten, nie direkt vor einem Metal Gear zu stehen. Die Haupttrefferzone der Rays ist der Kopf. Trotzdem könnt ihr sie zu Beginn des Kampfes auch an den Knien verletzen. Den meisten Schaden fügt ihr ihnen zu, wenn ihr zuerst auf ihre Knie ballert, und dann, wenn ein Mech sich nach unten beugt, auf seinen Kopf schießt. Mit dieser Taktik sollte es euch gelingen, diese zuerst noch unmachbar wirkende Aufgabe zu meistern.

DER KAMPF MIT SOLIDUS SNAKE

Im letzten Kampf des Spiels steht ihr Solidus Snake gegenüber. Die einzige Waffe, die ihr in dem Kampf benutzen könnt, ist das Schwert. Achtet darauf, dass ihr während des Kampfes nicht vom Dach stürzt. Solidus wird euch mit den verschiedensten Attacken angreifen: Schwertschläge, Feuer, Tritte und Schläge mit seinen Tentakeln. Sollte er euch mit einem der Tentakel schnappen und strangulieren, müsst ihr schnell hintereinander die Dreieck-Taste drücken, damit euch die Luft nicht ausgeht. Eure Strategie sollte auf kurzen Angriffen und einem schnellen Rückzug danach beruhen. Seid ständig in Bewegung, da ihr so den meisten Angriffen entkommen könnt. Euer Flip-Sprung hilft euch dabei, schnell hinter Solidus zu gelangen, von wo aus ihr ihn am besten treffen könnt. Für den Nahkampf solltet ihr horizontale Schläge bevorzugen, da ihr diese sehr schnell nacheinander ausführen könnt. Steht Solidus etwas weiter von euch entfernt, bietet sich der Schwertstoß an, den ihr ausführt, indem ihr R3 drückt. Hütet euch davor, in eine der Feuerspuren zu laufen, denn dadurch geht euch viel Energie verloren. Einige von Solidus' Attacken könnt ihr auch mit eurem Schwert abwehren, indem ihr L1 drückt. Dies gibt euch die Möglichkeit zu einem schnellen Konter. Nachdem Solidus seine Tentakel abgeworfen hat, wird er schneller und versucht euch mit Feuer einzukreisen. Weicht diesen Attacken aus und verpasst ihm die letzten paar Schläge, die es bedarf, um ihn ins Jenseits zu schicken.

GEGENSTÄNDE IM 1. KAPITEL

Gegenstand	Fundort	V
M9-Munition	Deck A, Mannschaftsquartiere in einem Spind	☐
	Deck A, Mannschaftslounge hinter der Bar	☐
	Deck B, Mannschaftsquartiere unterhalb der Treppe hinter zwei Gasflaschen auf der rechten Seite	☐
	Deck D, Mannschaftsquartiere, Speiseraum unter dem rechten Tisch	☐
	Deck D, Lagerraum	☐
	Navigations-Deck (2x)	☐
	Maschinenraum, Steuerbordseite in einer Sackgasse	☐
USP-Munition	Deck A, Mannschaftslounge, unterhalb der Treppe vor der Tür zum Maschinenraum (Backbord)	☐
	Deck B, Mannschaftsquartiere in einem Spind	☐
	Deck D, Mannschaftsquartiere, Speiseraum vor der Kamera	☐
	Deck D, Mannschaftsquartiere, Speiseraum unter dem linken Tisch, Brücke, rechte Seite Maschinenraum, Nebenraum mit der Raven-Figur	☐
	Maschinenraum, Backbordseite, hinter einer Kiste	☐
	Maschinenraum, Backbordseite, in einer Nische der Wand	☐
	Maschinenraum, Backbordseite, im Nebenraum auf einer Kiste	☐
	Deck 2, Backbordseite in einem Nebenraum, seitlich des langen Ganges	☐
	Deck 2, Backbordseite am Ende des langen Ganges	☐
	Deck 2, zirka in der Mitte des quer verlaufenden Ganges	☐
	Deck 2, am Ende des quer verlaufenden Ganges	☐
	Deck 2, Steuerbordseite am Anfang des langen Ganges	☐
	Deck 2 Steuerbordseite in einem Nebenraum, seitlich des langen Ganges	☐
Chaff-Grenade	Aft Deck, rechte Seite des Schiffes, auf der kleinen Plattform hinter der Kiste	☐
	Deck C, Mannschaftsquartiere in einem Spind neben der Treppe	☐
Stun-Grenade	Deck A, Mannschaftslounge, unterhalb der Treppe vor der Tür zum Maschinenraum (Steuerbord)	☐
Grenade	Maschinenraum, Backbordseite, links neben dem Container	☐
Ration	Aft Deck, linke Seite des Schiffes in einer Sackgasse	☐
	Deck A, Mannschaftsquartiere in einem Spind	☐
	Deck A, Mannschaftslounge, bei den drei Sofas	☐
	Deck B, Mannschaftsquartiere in einer verwinkelten Ecke des Ganges auf der Steuerbordseite	☐
	Deck C, Mannschaftsquartiere, in dem Lüftungsschacht neben den Kisten, welche die Treppe zu Deck B versperren	☐
	Deck D, Mannschaftsquartiere, Speiseraum, im Kochbereich	☐
	Navigations-Deck, bei den Kisten auf der Backbordseite	☐
	Maschinenraum, mittlerer Bereich, am Ende eines längeren Stegs	☐
	Deck 2, Backbordseite in einem Nebenraum, seitlich des langen Ganges	☐
	Deck 2 Steuerbordseite in einem Nebenraum, seitlich des langen Ganges	☐
Bandage	Aft Deck, links neben der Stirnseite des Schiffes unterhalb einer Metalltreppe	☐
	Aft Deck, Ebene 1, rechte Seite hinter dem Rettungsboot	☐
Pentazemin	Aft Deck, rechte Seite des Schiffes in einer Sackgasse	☐
Wetbox	Navigations-Deck, Steuerbordseite	☐
Wärmesichtgerät	Navigations-Deck, oberste Ebene des Masten	☐
Box 1	Deck D, Lagerraum	☐

GEGENSTÄNDE IM 2. KAPITEL - TEIL 1/3

M9-Munition	Komplex A, Dach in einer Ecke	☐
	Komplex A, oben, links neben der rechten Treppe hinter den Kisten	☐
	Komplex B, oben auf dem Steg	☐
	Komplex C, rechter Toilettenbereich in einer Toilette	☐
	Komplex D, hinter der Treppe zur unteren Ebene	☐
	Komplex F, Lagerhalle, unterer rechter Lagerraum unter dem Regal	☐
	Komplex F, untere Ebene, Hauptraum auf Kisten (von der oberen Ebene aus erreichbar)	☐
	Komplex F, obere Ebene, rechter Raum (2x)	☐
	Komplex E, Helilandeplatz (Kampf gegen Fatman)	☐
M4-Munition	Komplex E, Postraum, in der Mitte des Raumes	☐
PSG1-Munition	Komplex D, bei der rechten Treppe	☐
Socom-Munition	Komplex A, innerer Bereich im Spind auf der linken Seite	☐
	Komplex B, neben dem blauen Rechner	☐
	Komplex B, im Spind auf dem Gang	☐
	Komplex C, linker Toilettenbereich in einer Toilette	☐
	Komplex D, hinter der linken Treppe	☐
	Komplex F, Lagerhalle, unterer rechter Lagerraum (durch den Schacht im linken Raum mit dem PC robben)	☐
	Komplex F, untere Ebene, Hauptraum auf einer Kiste	☐
	Komplex A, Docks, im Raum vor dem Aufzug	☐
	Komplex E, Helilandeplatz (Kampf gegen Fatman)	☐
Chaff-Grenade	Komplex A, Dach in dem eingezäunten Bereich	☐
	Steg BC, an der Bruchstelle	☐
	Komplex F, untere Ebene, Hauptraum zwischen den Lagerräumen	☐
Stun-Grenade	Komplex E, Hubschrauberlandeplatz zwischen den Containern	☐
	Komplex E, Postraum unter dem Fließband	☐

	Komplex F, untere Ebene, Hauptraum hinter Kisten	☐
Ration	Komplex A, Anlegestelle im mittleren Schrank	☐
	Komplex A, Anlegestelle im Käfig, in den man durch den Schacht gelangt	☐
	Komplex A, Anlegestelle, zweiter Raum auf der linken Seite auf einigen Kisten	☐
	Komplex A, innerer Bereich im Spind auf der rechten Seite	☐
	Komplex B, im Spind auf dem Gang	☐
	Komplex C, Speisesaal unter einem Tisch	☐
	Komplex D, Mitte des Raumes	☐
	Komplex F, Lagerhalle, untere Ebene im Raum mit dem Computer	☐
	Komplex F, obere Ebene, vor dem rechten Raum	☐
	Komplex A, Mitte des Raumes mit den Rohren	☐
	Komplex A, Docks, im Raum vor dem Aufzug	☐
	Komplex E, Helilandeplatz (Kampf gegen Fatman)	☐
Bandage	Komplex A, Dach auf Kisten	☐
Pentazemin	Komplex C, rechter Toilettenbereich in einer Toilette	☐
	Komplex F, Lagerhalle, untere Ebene in einem Spind im Raum mit dem Computer	☐
Box	Komplex E, Postraum beim Ende eines Förderbandes (Box 5)	☐
	Komplex E, Hubschrauberlandeplatz	☐
	Komplex F, Lagerhalle, untere Ebene im Raum mit dem Computer (Box 2)	☐
	Komplex A, Mitte des Raumes mit den Rohren (Box 1)	☐
	Komplex E, Helilandeplatz (Kampf gegen Fatman) (Box 3)	☐
Shaver	Komplex A, Anlegestelle im Käfig mit den beiden Tauchanzügen	☐
Minen-Detektor	Komplex E, Postraum untere Ebene	☐
„Buch“	Komplex F, Lagerhalle, untere Ebene im Raum mit dem Computer in einem Spind (Spind auftreten)	☐
	Komplex F, untere Ebene, Hauptraum auf Kisten (von der oberen Ebene aus erreichbar)	☐
Socom-Schalldämpfer	Komplex F, Lagerhalle, unterer rechter Lagerraum (durch den Schacht im linken Raum mit dem PC robben)	☐
M9-Waffe	Komplex F, obere Ebene, rechter Raum	☐
Sensor B	Komplex C, Kühlraum in der Küche	☐

GEGENSTÄNDE IM 2. KAPITEL - TEIL 2/3

M9-Munition	Shell 1, Kern, oberste Ebene, Lagerbereich in einem Spind	☐
	Shell 1, Kern, unterste Ebene, Computerraum in einem Spind auf der rechten Seite	☐
M4-Munition	Komplex F, untere Ebene Level-2-Raum	☐
	Komplex F, obere Ebene, linker Level-2-Raum (1 im Raum, 1 im Spind)	☐
	Shell 1, Kern, oberste Ebene, Lagerbereich in dem verschlossenen Spind	☐
	Shell 1, Kern, unterste Ebene, Computerraum in einem Spind auf der linken Seite	☐
	Shell 1, Kern, mittlere Ebene, vor dem Aufenthaltsraum in einer Ecke	☐
PSG1(T)-Munition	Komplex F, obere Ebene, linker Level-2-Raum im Luftschacht	☐
	Komplex F, obere Ebene, linker Level-3-Raum in einem Spind	☐
	Komplex F, obere Ebene, rechter Level-3-Raum	☐
	Komplex F, obere Ebene, rechter Level-3-Raum in einem Spind	☐
	Komplex F, obere Ebene, unterer rechter Level-3-Raum	☐
Socom-Munition	Komplex F, untere Ebene Level-2-Raum	☐
	Shell 1, Kern, unterste Ebene, Computerraum in einem Spind auf der linken Seite	☐
	Shell 1, Kern, mittlere Ebene, Aufenthaltsraum in einem Spind	☐
	Shell 1, Kern, oberste Ebene bei der Tür zum EF-Steg	☐
	Komplex F, obere Ebene, rechte Seite am Ende des Ganges	☐
	Komplex F, obere Ebene, unterer rechter Level-3-Raum	☐
AKS-74-U Waffe + Munition	Komplex F, untere Ebene Level-2-Raum (3x)	☐
	Brücke EF, vorm Eingang zum Kern von Shell 1	☐
	Shell 1, Kern, unterste Ebene, Computerraum, Hauptraum	☐
	Shell 1, Kern, oberste Ebene bei der Tür zum EF-Steg	☐
RGB6-Munition	Komplex F, obere Ebene, Level-3-Raum (2x)	☐
Chaff-Grenade	Shell 1, Kern, oberste Ebene, Lagerbereich auf einer Kiste	☐
Stun-Grenade	Shell 1, Kern, mittlere Ebene, Aufenthaltsraum in einem Spind	☐
Grenade	Komplex F, obere Ebene, unterer rechter Level-3-Raum (3x)	☐
C4	Komplex F, obere Ebene Level-2-Raum (3x, 2 im Raum, 1 im Spind)	☐
	Shell 1, Kern, oberste Ebene, Lagerbereich in einem Spind	☐
Claymore	Komplex F, obere Ebene Level-2-Raum	☐
	Shell 1, Kern, oberste Ebene, Lagerbereich in einem Spind	☐
Bandage	Shell 1, Kern, mittlere Ebene, „Geiselaum“ auf der linken Seite	☐
Ration	Shell 1, Kern, unterste Ebene, Computerraum in einer Ecke auf der rechten Seite	☐
	Shell 1, Kern, mittlere Ebene, „Geiselaum“ auf der rechten Seite	☐
M4-Waffe	Komplex F, obere Ebene linker Level-2-Raum	☐
„Buch“	Shell 1, Kern, oberste Ebene, Lagerbereich in einem Spind	☐
	Shell 1, Kern, unterste Ebene, Computerraum auf einem Spind auf der linken Seite (gegen Spindtür schlagen)	☐
Box 4	Shell 1, Kern, unterste Ebene, Computerraum, Hauptraum	☐
Richtmikrofon (D.Mic)	Shell 1, Kern, unterste Ebene, Computerraum, Hauptraum	☐

Wärmesichtgerät	Shell 1, Kern, mittlere Ebene, „Geiselraum“ hinter dem Schreibtisch	☐
RGB6-Waffe	Komplex F, obere Ebene, linker Level-3-Raum	☐
PSG1-Waffe	Komplex F, obere Ebene, rechter Level-3-Raum	☐
PSG1(T)-Waffe	Komplex F, obere Ebene, unterer rechter Level-3-Raum in dem Luftschacht	☐
Stinger-Raketenwerfer	Verbindungsbrücke zwischen Shell 1 und Shell 2 (Bosskampf)	☐

GEGENSTÄNDE IM 2. KAPITEL - TEIL 3/3

M9-Munition	Shell 2, Kern, obere Ebene	☐
	Shell 2, Kern, untere Ebene, Raum, in dem der Kampf gegen Vamp stattfindet	☐
	Shell 2, Kern, obere Ebene, Raum mit dem Präsidenten	☐
M4-Munition	Shell 2, Kern, obere Ebene, Aufenthaltsraum	☐
	Shell 2, Kern, unteres Stockwerk, mittlerer Bereich	☐
	Shell 2, Kern, obere Ebene, rechts neben dem Aufzug	☐
	Shell 2, Kern, untere Ebene, Raum, in dem der Kampf gegen Vamp stattfindet (2x)	☐
	Shell 2, Kern, untere Ebene, links neben dem Aufzug	☐
	Shell 2, KL-Verbindungsbrücke, untere Ebene	☐
	Shell 1, Komplex E, Postraum, in der Mitte bei den Kisten	☐
PSG1(T)-Munition	Shell-1- und Shell-2-Verbindungsbrücke (2x) Treppenbereich	☐
	Shell 2, KL-Verbindungsbrücke	☐
	Shell 2, Kern, untere Ebene, unter Wasser, in dem Bereich nach dem Kampf gegen Vamp	☐
	Shell 2, Kern, obere Ebene, Raum mit dem Präsidenten	☐
	Shell 2, KL-Verbindungsbrücke	☐
	Shell 2, Komplex L, vor dem Ölzaun	☐
Socom	Shell 2, KL-Verbindungsbrücke	☐
	Shell 2, Kern, obere Ebene, auf einer Kiste	☐
	Shell 2, Kern, obere Ebene, Raum mit dem Präsidenten	☐
	Shell 2, Kern, untere Ebene, Raum, in dem der Kampf gegen Vamp stattfindet	☐
	Shell 2, Kern, obere Ebene, in einer Ecke (links)	☐
	Shell 2, Kern, obere Ebene, linker Bereich vor der Tür zur HI-Brücke	☐
	Shell 2, KL-Verbindungsbrücke	☐
	Shell 2, Komplex L, vor der Tür zum Hauptbereich	☐
	Shell 1, Komplex E, unterer Bereich, in der Nähe der Luke zum Ölzaun	☐
	Shell 1, Kern, oberste Ebene, vor der Tür zur BC-Brücke	☐
Nikita Waffe + Munition	Shell 2, Kern, obere Ebene	☐
	Shell 2, Kern, obere Ebene, in dem Nebenraum auf einer Kiste	☐
AKS 74 U	Shell 2, KL-Verbindungsbrücke	☐
	Shell 2, Kern, untere Ebene, unter Wasser	☐
	Shell 2, Kern, obere Ebene, in einer Ecke (rechts)	☐
	Shell 2, Kern, obere Ebene, Raum mit dem Präsidenten	☐
	Shell 2, Kern, untere Ebene, unter Wasser, Bereich nach dem Kampf gegen Vamp	☐
RGB6-Munition	Shell 2, Kern, untere Ebene, Raum, in dem der Kampf gegen Vamp stattfindet	☐
Stinger-Munition	Shell 1, Komplex E, Postraum, unter dem Fließband	☐
Chaff-Grenade	Shell 2, KL-Verbindungsbrücke	☐
	Shell 2, Kern, obere Ebene, linke Seite vor der Tür zur HI-Brücke	☐
	Shell 2, KL-Verbindungsbrücke	☐
Ration	Verbindungssteg Shell 1 und Shell 2, auf dem Rohr	☐
	Shell 2, KL-Verbindungsbrücke	☐
	Shell 2, Kern, obere Ebene, linker Bereich	☐
	Shell 2, Kern, untere Ebene, unter Wasser unterhalb eines Lüftungsgitters	☐
	Shell 2, Kern, untere Ebene, in einem Gang hinter den Sicherheitstüren	☐
	Shell 2, Kern, untere Ebene, Raum, in dem der Kampf gegen Vamp stattfindet	☐
	Shell 2, Kern, untere Ebene, Raum, in dem der Kampf gegen Vamp stattfindet, unter einem Steg (über das Gelände schwingen)	☐
	Shell 2, Kern, obere Ebene, Raum mit dem Präsidenten	☐
	Shell 2, KL-Verbindungsbrücke	☐
	Shell 1, Komplex E, unterer Bereich, bei den Z.O.E.-Kisten in einem Schacht	☐
	Arsenal Gear, Zelle, unter einem Computer	☐
	Arsenal Gear, Jejunum, untere Ebene, rechte Seite (Ego-Perspektive)	☐
	Arsenal Gear, Ascending Colon, am unteren Ende des Ganges	☐
	Arsenal Gear, Sigmoid Colon, Vorraum	☐
AKS-74-U-Schalldämpfer	Shell-1- und Shell-2-Verbindungsbrücke, Treppenbereich, hinter dem Feuer (vom Rohr auf die Treppe springen)	☐
Pentazemin	Shell 2, Kern, untere Ebene, Raum, in dem Emma sich im Schrank versteckt	☐
Nachtsichtgerät (NVG)	Shell 2, Kern, unteres Stockwerk, mittlerer Bereich	☐
B. Armor	Shell 2, Kern, untere Ebene, unter Wasser, Bereich nach dem Kampf gegen Vamp	☐
„Buch“	Shell 2, Kern, untere Ebene, Raum, in dem Emma sich versteckt, in einem Schrank	☐
Digitalkamera	Shell 1, Komplex E, unterer Bereich, in dem Raum hinter der Level-5-Tür	☐
Medizin	Arsenal Gear, Zelle in einem Spind	☐
	Arsenal Gear, Jejunum, untere Ebene, links neben zwei Containern	☐
Box 5	Arsenal Gear, Jejunum, obere Ebene, linke Seite	☐



Folgende Adresse gilt für eure Fragen, Anregungen und Kritik:

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

psg@computec.de

samte PSG-Redaktion ist vom MGS-Fieber infiziert. In unserer Freizeit (also nachts) schleichen wir auf leisen Sohlen durch Konamis Videospiel-Wunder und versuchen uns an Henrys Masterquest: Das gesamte Abenteuer zu meistern, ohne dabei von den Feinden auch nur einmal gesichtet zu werden. Schafft ihr das auch?

„Mit Metal Gear Solid 2 geht für mich ein Traum in Erfüllung! So eine bombastische Grafik habe ich auf einer Konsole noch nie gesehen.“

Christian Gellinger aus Emden

■ Kompetente Berichterstattung

Hallo liebes PSG-Team! Ich lese euer Heft zwar noch nicht lange (vier Monate etwa), dennoch habt ihr mich von eurem Magazin bereits nach kurzer Zeit voll und ganz überzeugen können. Euer Layout finde ich super, die Texte sind stets spritzig geschrieben und äußerst informativ. Der Oberhammer sind jedoch eure Specials, für mich der PSG-Kaufgrund Nr. 1. In der letz-

■ Süchtig nach MGS 2

Die Konami-Entwickler sind die Größen! Seit einer Woche sitze ich nahezu pausenlos vor meiner Glotze und zocke Solid Snakes neues Abenteuer. Wahnsinn! Das Spiel haut mich total aus den Latschen. Ich habe der PS2 ja einiges zugetraut, aber dass sie eine solch brillante Optik auf meinen Bildschirm zaubern kann, hätte ich nicht einmal zu träumen gewagt. Selbst wenn man das Meisterwerk durchgespielt hat, lässt einen das ausgeklügelte Gameplay nicht mehr los, bis alle Schwierigkeitsgrade gemeistert sind. Das Warten hat sich gelohnt! *Metal Gear Solid 2* ist das beste Konsolenspiel aller Zeiten. Ein Muss für jeden PS2-Besitzer!

Tim Hainen aus Oldenburg

Solid Snake lässt es auf der PS2 richtig krachen! Die ge-



■ Deutschland im Metal-Gear-2-Fieber! Für viele PSG-Leser ist Konamis lange erwartetes Meisterwerk das beste Videospiel aller Zeiten.



■ Die Vorfreude steigt weiter! Mit Virtua Fighter 4 gewährt euch Sega tiefe Einblicke in die hohe Kunst der virtuellen Selbstverteidigung.

ten Ausgabe habt ihr euch mit „Der Spieleskandal“ selbst übertroffen und ein echtes Meisterwerk fabriziert. Begriffe wie „PAL“ und „NTSC“ dürften den meisten Usern zwar bekannt sein, dennoch weiß kaum jemand, was sich genauer dahinter verbirgt. Euer Special dürfte da einiges bewegt und vielen Lesern den Durchblick verschafft haben. Glückwunsch!

Andi Ott aus Oberhausen

Schönen Dank für die netten Worte. Es freut uns, dass dir unsere Exklusiv-Reportage gefällt. Jedes Special bedeutet für uns PSG-Redakteure viel Stress und die eine oder andere lange Nacht. Wenn wir dann allerdings mit netten Briefen belohnt werden, wissen wir, dass sich die Arbeit gelohnt hat. Freut euch auf die nächsten PSG-Specials, wir haben noch einige Kracher in petto.

■ Final Fantasy nur auf Japanisch?

Obwohl ich eure Zeitung erst seit einem halben Jahr lese, bin ich bereits jetzt ein begeisterter Leser und verpasse keine PSG-Ausgabe. Nun zu meinem Thema: Könntet ihr bitte mehr über *Final Fantasy X* schreiben? Ich bin ein großer Fan dieser Reihe und freue mich über jeden Artikel zu diesem Thema. Stimmt es, dass Squares neuer Titel nur mit japanischer Sprache erhältlich sein wird und lediglich die Untertitel eingedeutscht werden? Wann kommt *Final Fantasy X* heraus? Ich habe Gerüchte über eine weitere Verschiebung aufgeschnappt ...

Marcus Kurz aus Waiden

Keine Bange, *Final Fantasy X* wird auf jeden Fall lokalisiert. Laut Sony erscheint *FF X* im zweiten Quartal 2002. Wahrscheinlich werden wir uns in

Deutschland mit einer englischsprachigen Version mit deutschen Untertiteln anfreunden müssen. Du könntest natürlich auch einen Japanisch-Kurs besuchen ... :o)

■ Virtua Fighter 4

Die Bilder in eurem Preview-Bericht haben mich ganz heiß gemacht. Sieht der vierte Teil der Kultreihe wirklich so gut aus? Auch in Bewegung? Ich kann es kaum glauben. Ich bin ein absoluter Beat-'em-Up-Freak und kenne nahezu alle Kampfspiele der letzten drei Jahre („WOW!“ Anm. d. Red.). Ist *Virtua Fighter 4* besser als *Tekken Tag Tournament* oder *Dead or Alive 2*? Ich habe keine Ahnung, wie ich die Zeit bis zum Europa-Release totschlagen soll.

Martin per E-Mail

Freue dich auf einen sensationellen Edel-Prügler! Als die japanische Version in unserer Redaktion eintraf, wurden sämtliche Aktivitäten der Redakteure auf Eis gelegt und spontan ein Wettkampftag eingelegt. Bereits nach wenigen Trainingsrunden war uns klar: *Virtua Fighter 4* ist eine würdige Fortsetzung des Beat-'em-Up-Klassikers. Das ausgefeilte Kampfsystem der bekannten Vorgänger wurde überarbeitet und mit einer atemberaubenden Grafik völlig neu in Szene gesetzt. Bis du Segas Schule der virtuellen Selbstverteidigung besuchen kannst, wirst du dich allerdings noch mit dem europäischen Genreprimus *Dead or Alive 2* über Wasser halten müssen.

■ Unerfüllte Träume

Liebes PSG-Team, nach einem Jahr PS2 bin ich drauf und dran, sie wieder zu verkaufen. Nicht dass ihr mich falsch versteht, die PS2 ist schon nicht schlecht. Da es für meinen N64

kaum noch neue Spiele gibt, habe ich mir mit dem Kauf der damals sehr teuren Konsole eine völlig neue Spieldimension erhofft. Leider warte ich jetzt schon seit etwa einem Jahr auf einen nur halb so guten Jump&Run-Titel wie *Mario 64*. Für *The Legend of Zelda* ist weit und breit kein Nachfolger in Sicht. Nun habe ich vor, mir von dem Geld, das ich für meine PS2 samt den 15 Original-Spielen erhalte, einen neuen GameCube zu kaufen. Würdet ihr mir das Gleiche raten?

Wolfgang Watter aus Barbing

Offenbar bist du ein sehr anspruchsvoller Zocker. Wenn du von der PS2 so enttäuscht bist, wie du schreibst, dann verkaufe sie. Ob du mit dem GameCube aber so viel besser fährst, wegen wir zu bezweifeln. Sicherlich ist Nintendos Power-Würfel eine hervorragende Konsole, doch das Software-Angebot der PS2 konnte uns bis jetzt mehr überzeugen. Das liegt nicht daran, dass wir ein PS2-Magazin machen, sondern ist unsere ehrliche Meinung. Deiner Argumentation hinsichtlich der genannten Spielegenres können wir nicht ganz folgen. Sicherlich ist *Mario 64* ein Meilenstein der Videospielgeschichte, jedoch kann es mit aktuellen Genrevertretern wie *Jak and Daxter* oder *Rayman Revolution* in keinsten Weise mehr Schritt halten. Was *The Legend of Zelda* angeht, geben wir dir Recht: Der kleine Link ist wirklich einzigartig und bleibt alleine den Nintendo-Usern vorbehalten.

■ Widerspruch

Hallo liebes PSG-Team! Vor kurzer Zeit blätterte ich nochmal in der Ausgabe 12/01, wobei ich auf einen Brief in der Leserecke aufmerksam wurde. In dem beschwerte sich Björn Amtmann

KURZBÜNDIG

Warum habt ihr keine Komplettlösungen in eurem Heft? Haben wir! Wegen der begrenzten Seitenzahl der PSG gibt es Komplettlösungen allerdings eher selten und wenn, dann nur von absoluten Top-Titeln wie zum Beispiel *MGS 2*.

Kauft ihr euch einen GameCube oder eine Xbox? Sofern es unsere finanziellen Möglichkeiten zulassen, wird sich jeder von uns beide Konsolen zulegen.

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

■ Moto GP 2

Das Schlechteste gleich mal zu Beginn: Von einem Sequel hätte man sich mehr erwartet! Dem Spiel fehlt das gewisse Etwas, um sich vom Vorgänger ein wenig distanzieren zu können. Gameplay und Grafik wurden größtenteils vom ersten Teil übernommen, lediglich die Streckenanzahl wurde von fünf auf zehn aufgestockt. Die Fortsetzung gestaltet sich aber auch realistischer, denn sollten eure Reifen dem Rasen oder dem Kies am Streckenrand zu nahe kommen, wird dem Fahrer durch einen Vorwärtssalto unfreiwillig zum Abstieg verholten. Ebenfalls ein Novum in der *Moto GP*-Serie sind die Regenrennen, welche durch Spiegeleffekte auf der Straße, verwaschene Sicht in der Fahrerperspektive und dementsprechend schwierigeres Fahrverhalten hervorragend in Szene gesetzt wurden.

Im Hauptmenü hat man die Wahl zwischen Arcaderennen und der Meisterschaft. Im Modus „Herausforderung“ muss man über 60 Aufgaben meistern, z. B. bestimmte Streckenabschnitte in einer gewissen Zeit absolvieren, um die Fahrer des Moto GP samt ihren fahrbaren Untersätzen und Bilder der letzten Saison bzw. den Legenden-Modus freizuspielen. Die Steuerung ist sehr eingängig und lässt sich leicht erlernen, jedoch bedarf es einiges an Übung, bevor man alle Strecken vollkommen beherrscht. Auch lassen sich Wheelies diesmal einfach per Knopfdruck ausführen. Die künstliche Intelligenz der computergesteuerten Fahrer lässt zu wünschen übrig, denn bei ihnen ist während des gesamten Rennens gemütliches Cruising im Gänsemarsch angesagt, wodurch man selbst als Anfänger keine Probleme haben sollte, schon bald auf dem Siebertreppchen zu stehen. Durch Einschalten des Menüpunktes „Simulation“ kann es in Kurven, wenn man zu viel Gas gibt oder bremst bzw. einen Ausflug ins Grüne macht, vermehrt zu Stürzen kommen. Lässt man ihn jedoch ausgeschaltet, ist praktisch nichts verboten und ihr könnt tun und lassen, was ihr wollt: Das Bike klebt förmlich am Asphalt. Fazit: *Moto GP 2* beinhaltet fünf Strecken mehr und bietet mehr Realismus, ansonsten besteht zum Vorgänger kein wesentlicher Unterschied. Wer jedoch den ersten Teil noch nicht hat und sich mit 500 ccm unterm Hintern wohl fühlt, kann bedenkenlos zugreifen! Denjenigen, die auch schon Teil 1 ihr Eigen nennen, sei ausgiebiges Probespielen ans Herz gelegt.

LESERWERTUNG:

- Positiv:** Realistisches Fahrverhalten, lizenzierte Fahrer und Strecken
Negativ: Starkes Grafikflimmern wie beim Vorgänger; zu geringe Gegner-KI
Spielspaß: 84%



■ Bei Moto GP 2 könnt ihr die scharfen virtuellen Kurven kratzen.

Christoph Grabner

aus Rimpar über den „PS2-Wucher“. Er mokierte sich unter anderem über die Softwarepreise, was ich nicht verstehen kann. Es gibt billige Läden, wie zum Beispiel Media-Markt, in de-

nen es super Spiele für nur sage und schreibe 40 Euro gibt. Wenn man sich etwas umsieht, bemerkt man, dass es sehr viele solcher Angebote gibt.

Thomas M. aus Lampertswalde

Wie heißt der Prozessor der PS2 und wie schnell ist er? Die „Emotion Engine“, das Herzstück der PlayStation 2, schlägt mit 296 Megahertz.

Warum legt ihr der PSG keine DVD bei?

Bei dem Heftpreis von € 2,30 ist es kostentechnisch unmöglich, die Leser mit einer DVD zu beglücken. Wenn du nach einem Heft mit DVD und kompetenter Berichterstattung suchst, empfehlen wir dir, einen

Blick in unser Schwestermagazin *PLAYZONE* zu werfen.

Welches Spiel würdet ihr euch auf der PS2 wünschen? Henry wünscht sich einen Pam-Anderson-Simulator sowie *Nectaris*, Ralph *Paradroid 2002* und *Thanatos 2*. Uwe wartet auf einen Mario-Ableger :-)

Plant Sega eine neue Konsole? Segas Hardwareplanungen beschränken sich zurzeit ausschließlich auf die Spielhalle.

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
MoH: Frontline	_____	☐	☐	☐
Blood Omen 2	_____	☐	☐	☐
State of Emergency	_____	☐	☐	☐
MGS-2-Lösung	_____	☐	☐	☐
Halbseiter-Tests (S. 48-49)	_____	☐	☐	☐

9. Folgende Rubriken interessieren mich:

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

10. Seit welcher Ausgabe liest du die PSG?

(Aktuelle Ausgabe: 04/2002)

Ausgabe: _____ / _____

11. Wirst du die nächste Ausgabe von PSG kaufen? ☐ Ja ☐ Nein

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

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

Name, Vorname _____

Straße _____

Wohnort _____

Telefonnummer _____

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

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

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

So erreichst du uns:

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

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

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

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

Impressum

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION

Redaktionsdirektor: Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)
E-Mail: hans.ippisch@computec.de
Redaktion: Henry Ernst, Uwe Hönig, Ralph Wollner
Tipps & Tricks: Stefan Weiß, Thomas Eder
Layout: Paul Krügel, Sandra Wendorf
Bildredaktion: Albert Kraus
Art Director: Andreas Schulz
Textredaktion: Michael Ploog
Lektorat/Schlussredaktion: Margit Koch,
Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose
Japan-Korrespondent: Warren Harrod

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
Urheberrecht: Alle in PSG veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.
Beilagen: Einer Teilausgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

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

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

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)	Anzeigenberatung
Thorsten Szameitat (-141)	Wolfgang Menne (-144)
	Michael Wamser (-245)
	Ina Willax (-346)
Anzeigenposition	Susanne Szameitat (-142)
Andreas Klopfer (-140)	
Anca Stef (-345)	Anzeigenassistent
	Annett Heinze (-340)

Es gelten die Mediadaten Nr. 15 vom 01.10.2001

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

VERLAG

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

Abonnement

PSG kostet im Abonnement jährlich
€ 25,80 für 12 Ausgaben
(Ausland: € 39,-).

Abonnementsbestellung Österreich

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

Aufmerksam beobachtet! Es lohnt sich, die Prospekte von Fachmärkten zu beachten. Hier könnt ihr des Öfteren das eine oder andere Schnäppchen ergattern. Eine weiterer Tipp für sparsame Zocker sind diverse Platinum-Reihen, die gute Spiele zu einem günstigen Preis bieten. Für nur € 29,95 könnt ihr Sonys heiß begehrtes *Gran Turismo 3 A-spec*, *Dead or Alive 2* sowie *Tekken Tag Tournament* erwerben. Zum selben Preis gibt es übrigens auch den Eidos-Kracher *TimeSplitters*. Wer da nicht zuschlägt, ist selber schuld!

PS2 gräbt Kriegsbeil aus

Ich habe in der Januar-Ausgabe euer Preview zu *Medal of Honor: Frontline* gelesen und war hellauf begeistert. Da ich schon auf der PSone ein sehr großer Fan der kriegerschen Reihe war, würde ich gerne mehr über diesen Titel erfahren. Wo genau liegen die Unterschiede zwischen *MoH: Frontline* und *MoH: Fighter Command*? Oder handelt es sich bei letzterem Titel nur um den zweiten Teil (*MoH: Underground*) für die PlayStation 2? Tim Völker aus Sülzbach

Du kannst dich auf einiges gefasst machen! Bei *MoH: Frontline* handelt es sich um die direkte Fortsetzung der Ego-Shooter-Serie. Logischerweise verleiht die hohe Leistungsfähigkeit der PS2 dem umstrittenen Ballerspiel eine Optik und Atmosphäre, welche die PSone-Versionen im Vergleich ziemlich alt aussehen lassen. *MoH: Fighter Command* hat nichts mit *MoH: Underground* zu tun, lediglich die Kulisse ist dieselbe. *Fighter Command* ist ein klassischer Flugsimulator mit hohem Action-Gehalt.

Stiefkind PAL?

Erstmal will ich euch gratulieren! Ihr gehört zu meinen absoluten Lieblings-PS2-Magazinen. Das Preis-Leistungs-Verhältnis der PSG ist wirklich unschlagbar! Nun zu meinen Fragen: Wieso dauert es eigentlich immer so lange, bis die PAL-Versionen auf den Markt kommen? Ist das Anpassen an unsere Fernsehnorm denn wirklich so schwierig? Ich könnte mir aus der Türkei eine NTSC-PS2 und auch japanische Games besorgen. Ist es möglich, mit einer japanischen PS2 in Deutschland ins Internet zu gehen und FF X zu zocken? Bay aus Düsseldorf/Bilk

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

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

Darüber habt ihr diskutiert:

1. „PS2-Platinum“

Das Erscheinen der ersten preisgünstigen Platinum-Spiele stieß im Forum auf helle Begeisterung.

Auszüge:

„Zum Start der Platinum-Reihe am 1. März werden die vier Top-Titel *Formel Eins 2001*, *Gran Turismo 3 A-spec*, *Tekken Tag Tournament* und *Dead or Alive 2* verfügbar sein. Der empfohlene Verkaufspreis für die Titel beträgt jeweils nur € 29,95.“

(Jonny15)

„Echt? Wenn das stimmt, werde ich wohl mit *Gran Turismo 3* noch ein bisschen warten, bis ich es mir zulege.“

(NeoEgoism)

„Wenn das so ist, werde ich mir wahrscheinlich *F1 2001* kaufen. Was anderes bleibt mir wohl auch nicht übrig, denn die anderen habe ich schon! :-“

(Hillman)

2. „Resident Evil doch für PS2!“

Nach wie vor eines der heißesten Themen im Forum: Kommt die PS2-Gemeinde nun doch in den Genuss von Capcoms Grusel-Klassiker?

Auszüge:

„Das habe ich gerade auf einer zuverlässigen Internetseite gelesen: Nachdem Sony vor wenigen Tagen einen Katalog mit Online-Spielen für die PS2 angekündigt hatte, staunten manche nicht schlecht, dass sich darunter auch eine Online-Version von Capcoms *Resident Evil* befand. Über Inhalt und Spielprinzip wollte man aber noch keinerlei Angaben machen.“

(Bayman)

„Die RE-Teile 1, 2, 3, 4, *Code: Veronica* sowie *Zero* kommen exklusiv für den GameCube. Das Online-*Resident Evil* erscheint auch für andere Plattformen. Ich habe allerdings gehört, dass die Grafik des Online-Titels nicht gerade gut sein soll.“

(Gotti87)

„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. „FIFA 2002 hat keinen WM-Modus?“

Kurz vor Beginn des größten Fußballturniers bemängeln viele Leser das Fehlen eines WM-Modus.

Auszüge:

„Ich besitze seit einiger Zeit *FIFA 2002* für PS2 und kann zwar eine WM-Qualifikation als Spielmodus finden, allerdings keine WM. Gibt es die nicht? Falls EA Sports für die WM noch ein extra Spiel plant, würde ich das zwar begrüßen, finde aber, dass die Käufer von *FIFA 2002* abgezockt worden sind.“

(Sammylight)

„Es stimmt, dass Sony seine Kunden abzockt, aber das macht Microsoft auch mit der Xbox. Mit dem Cube ist es ebenfalls das Gleiche. Im Zeitalter des Kapitalismus ist fast alles Abzockerei!“

(Linkin Park)

„Es wird natürlich pünktlich zur WM das offizielle Spiel erscheinen. Dass in *FIFA 2002* der WM-Qual-Modus dabei ist, ist sozusagen ein Bonus.“

(Hans Ippisch)

Herzlichen Dank für das Kompliment! Unsere Exklusiv-Reportage „Der Spieleskandal“ in Ausgabe 03/02 sollte dir deine Fragen eigentlich beantwortet haben. Da die NTSC-PS2 und auch japanische Games besorgen. Ist es möglich, mit einer japanischen PS2 in Deutschland ins Internet zu gehen und FF X zu zocken?

dass es dabei an Geschwindigkeit und Bildgröße verliert. Eine japanische PS2 wird dir in Deutschland in puncto Internet wenig bringen, denn ohne entsprechende Server-Struktur kann man mit keiner Konsole online gehen. Wir gehen davon aus, dass sich im Mai diesbezüglich einiges tun wird. Wir können es kaum noch erwarten :o)

Geheimtipp zum Weitersagen:

50%

Preisersparnis im PSG-Miniabo

Brandheier Insidertipp: Testen Sie zwei Ausgaben von PSG zum Preis von einer.

Einfach anrufen: 0451/49 06-700

PSG YOUR PROFESSIONAL
SECRET GUIDE

Gefllt Ihnen PSG, so mssen Sie nichts weiter tun. Sie erhalten das Magazin zum Vorzugspreis von monatlich nur € 2,15 frei Haus - Versandkosten bernimmt der Verlag. Gefllt Ihnen PSG wider Erwarten nicht, so geben Sie uns einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte gengt.

Eine bersicht ber alle Aboangebote finden Sie im Internet unter: <http://abo.computec.de>



BILDERSPASS

Original



■ Findet die zehn Fehler im rechten Bild! Diesmal hat Paul sich an einem Artwork von Crash zu schaffen gemacht. Mehr über den Destruction-Derby-Klon gibt's im nächsten Heft.

Fälschung



■ Beispiel-Bildunterschrift für Crash: „Im Training bringen Sie sich in Form, beim Wettkampf kracht es dann enorm.“



■ Die Fehler des Bildes in Heft 03/02.

■ Der Gewinner unseres Wettbewerbes aus Ausgabe 03/02 ist Stefan (per E-Mail) mit seiner Bildunterschrift zu *Commandos 2*: „Sogar den stärksten Knaben schickt der Scharfschütze in den Graben!“ Prima!

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 05/02

Star Wars Jedi Starfighter

■ Leider konnten wir das Spiel nicht rechtzeitig für diese Ausgabe bekommen. Dafür werden wir im nächsten Heft den versprochenen Test nachliefern.



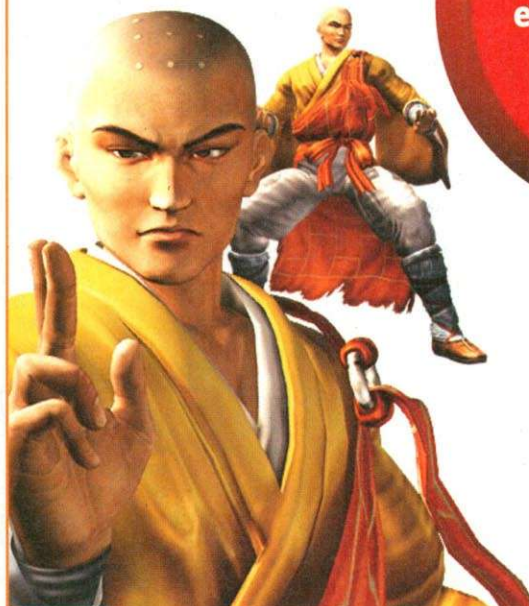
Onimusha 2

■ Das Splatter-Action-Adventure erfreut sich im Land der aufgehenden Sonne bereits höchster Beliebtheit. Freut euch auf einen ausführlichen Vorabtest!



Virtua Fighter 4

■ Die PAL-Version des Prügel-spielkrachers wurde zwar auf Mai verschoben, mit ein wenig Glück präsentieren wir euch dennoch in der nächsten Ausgabe einen Test!

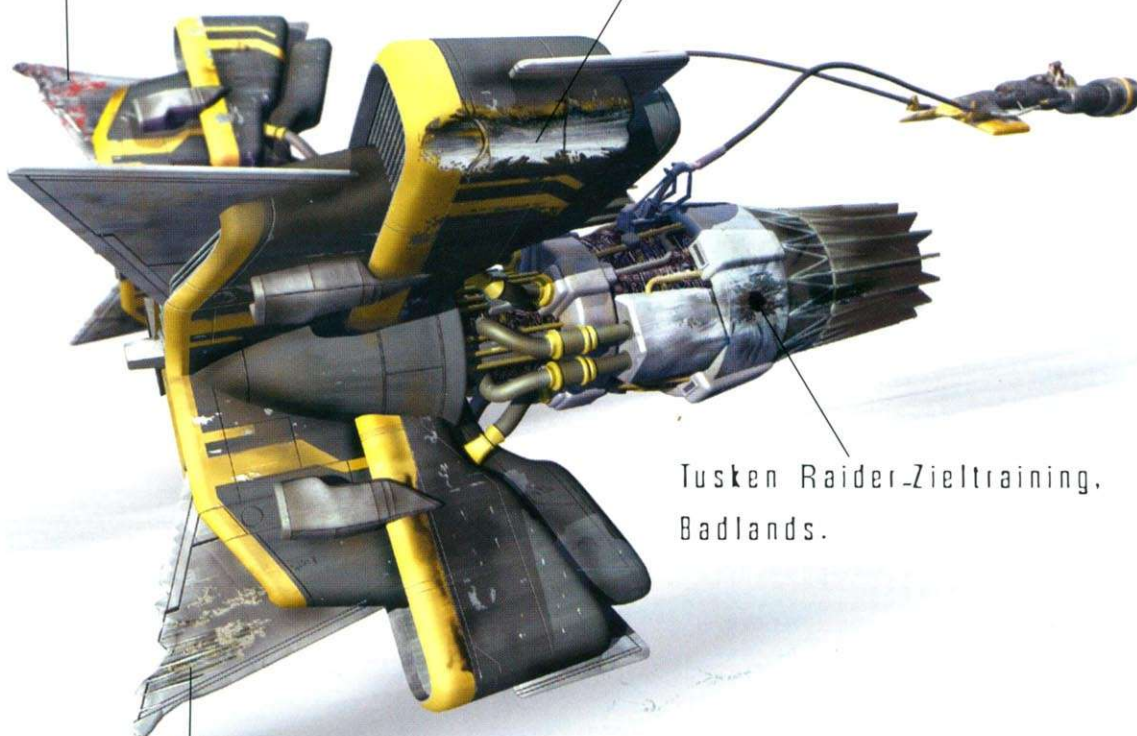


Ausgabe
05/02
erscheint am
17. April

*Aufgrund von Terminverschiebungen können sich die Themen kurzfristig ändern.

Schrapnell-Aufprall mit über 900 km/h,
Mon Calamari.

Zusammenstoss mit Skywalker,
Tatooine.



Tusken Raider-Zieltraining,
Badlands.

Turboboost-Schaden zwischen Canyon-Mauern und Dud
Bolt, Sullust.



PlayStation 2

DIE ANATOMIE DER GESCHWINDIGKEIT

ES IST EIN KAMPF BIS INS ZIEL BEI 900 KM/H.
18 PODRACER, 14 AUFREGENDE STRECKEN, 5 WELTEN
TRAUST DU DICH?

STAR WARS™ RACER REVENGE™

WWW.RACER-REVENGE.COM
Offizielle Star Wars-Webseite www.starwars.com

© 2002 LucasArts Entertainment Company LLC.
© 2002 Lucasfilm Ltd. & TM. Alle Rechte vorbehalten. Mit Genehmigung verwendet. LucasArts
und das LucasArts-Logo sind Marken von Lucasfilm Ltd. "Playstation" und das "PS"-Logo sind
eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc.



rainbow
STUDIOS





**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 braucht bei der täglichen Arbeit am Rechner
einen GyroTwister, um Verspannungen in den Armen
und Händen vorzubeugen. Auch jeder Sportler oder
Musiker zur Kräftigung der Arme.

Sind auch Sie suchtgefährdet?

Bestellen Sie jetzt **versandkostenfrei** unter:

www.macht-suechtig.de

oder zzgl. € 2,50 Versandkosten per Telefon (089) 94 38 93 - 50



Jetzt gratis Drehzahlmesser
unter:
www.macht-suechtig.de/gyrometer

Aber aufgepasst: Zeigen Sie den GyroTwister nie
Ihren Freunden oder Kollegen – sonst ist er weg!
Lesen Sie, was unzählige begeisterte GyroTwister-Fans
über diese faszinierende „Wunderkugel“ berichten:
www.macht-suechtig.de/begeisterung