

NUR €2,30!

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

Virtua Fighter 4

ERSTER TEST: Das Sony-Debüt der Kultserie
setzt neue Maßstäbe im Prügel-Genre!

05/2002 Mai € 2,30

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

PSG

Das PlayStation-2-Games-Magazin

Tomb Raider

The Angel of Darkness

PS2-DEBÜT: Lara Croft auf den
Spuren von Solid Snake!

FIFA WM 2002

VS.

ISS2

DER GROSSE VERGLEICHSTEST:
Die neuesten Fußball-Hits für die
PlayStation 2 auf dem Prüfstand

**Rekord: Mehr als
25 TESTS!**

Star Wars Jedi Starfighter
Vampire Night
Mr Moskeeto
WTA Tour Tennis
Conflict Zone
Grandia II u.v. a.



Onimusha 2

Größer, besser, blutiger: Der Action-
Schocker im 5-Seiten-Vorabtest!

Namco schlägt zurück! Tekken 4

PREMIERE: Die PlayStation-2-Fortsetzung
von Namcos Kultserie durchgespielt!



THE LEGACY OF KAIN SERIES

BLOOD MEN 2



XBOX

PlayStation 2

PC
CD

Kein Mitleid!
Kein Vergeben!
Kain ist wieder da!



„Der Fürst der Finsternis bereitet seine triumphale Rückkehr vor. Einschätzung: Super!“ PSG 03/2002



„Düster, böse, blutig – Blood Omen 2 überzeugt durch gute Grafik und einen wirklich coolen Anti-Helden!“ PlayZone 04/2002



„Die Jagdsaison ist eröffnet: Blutiges Vampir-Abenteuer mit prachtvollen Levels“ Bravo Screenfun 11/2001



„Bissiges bis bitterböses Abenteuer für Fantasy-Freunde mit starkem Magen“ Maniac 04/2002

Blood Omen 2 © Crystal Dynamics, Inc. 2002. Published by Eidos Interactive Limited. Blood Omen, Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are trademarks of Crystal Dynamics, Inc. Eidos, Eidos Interactive and the Eidos Interactive logo are trademarks of the Eidos Group of companies. All Rights Reserved

www.legacyofkain.com

EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

ICH WEISS NICHT GENAU, WAS ES IST –
ABER ES KOMMT DIREKT AUF MICH ZU.

Exklusiv in dieser N-Zone: Original-GameCube-VHS-Cassette!
Hardware + Spiele im Detail auf Video (20 Minuten). Nur € 3,99.

**Es wird heftig: N-Zone/Jeden Monat/100 Seiten: News, Tests, Tipps
und Tricks ⇒ GameCube/GBA. Caution! Spielelex-icon + Poster.**

ENTER: N-ZONE.



Es lebe der Sport!

■ Sportfans aufgepasst, denn die aktuelle Ausgabe bietet alles für die Freunde der virtuellen körperlichen Ertüchtigung. Die fleißige PSG-Mannschaft hat weder diverse Blessuren gescheut noch sich von dem gefürchteten Daumenmuskel-

kater abschrecken lassen und eine der sportlichsten Ausgaben aller Zeiten zusammengestellt. Während Uwe van Damme sich intensiv mit dem Mega-Test des Prügelspiel-Krachers *Virtua Fighter 4* beschäftigt, kickte und foulte

sich Ralph Rummenigge durch unseren großen Vergleichstest der Mattscheiben-Kicks *ISS 2* und *FIFA WM 2002*. Wer am Ende die Nase vorn hat, erfährt ihr ab Seite 42. Henry erholte sich nach anstrengenden Metzeleien im alten Japan (*Onimusha 2*) bei einer geruhsamen Partie *Tiger Woods 2002* und ist seitdem ständig auf der Suche nach dem optimalen Abschlag. Knapp vor Redaktionsschluss landete die japanische Version des mit vielen Vorschusslorbeeren bedachten *Tekken 4* in unserer Redaktion. Ob es gegen die Konkurrenz aus dem Hause Sega bestehen kann, erfährt ihr in unserem ausführlichen Vorabtest. Viel Spaß beim Schmökern und einen heuschnupfenfreien Start in den Frühling wünscht

Euer **PSG**-Team



brandneu	
Most Wanted	34
News	32
Release-Termine	34
Unsere Empfehlungen	35
Britney's Dance Beat	30
Conflict Desert Storm	25
F1 2002	28
Final Fantasy XI	18
Onimusha 2: Samurai's Destiny	6
Spider-Man: The Movie	26
Tekken 4	12
Tomb Raider: The Angel of Darkness	22
Xenosaga	31

getestet	
DVD-Filme	65
So wird getestet	37
Zubehör	64
Alpine Racer 3	60
All-Star Baseball 2003	52
Centre Court: HardHitter	53
Conflict Zone	55
FIFA Fußball WM 2002	42
G1 Jockey	56
Grandia II	46
ISS2	43
Jet Ion GP	56
Mad Maestro	54
Mr Moskeeto	50
Pro Rally 2002	54
Red Card Soccer	52
Star Wars Jedi Starfighter	48
Tiger Woods PGA Tour 2002	55
Vampire Night	51
Virtua Fighter 4	38
WTA Tour Tennis	53
PS2-Platinum-Tests	58

tri+	
Ace Combat 4	68
Airblade	67
Dark Summit	66
Drakan: The Ancients' Gates	68
Driven	69
GoDai Elemental Force	68
GTC Africa	69
Jonny Moseley Mad Trix	67
Lego Racers 2	68
Metal Gear Solid 2	66
NFL Blitz 2002	68
Pirates: The Legend of Black Kat	69
Samurai	67
State of Emergency	67
The Simpsons Road Rage	67

extra	
Charts	36
Impressum	72
Inhalt	5
Leserecke	70
Leser-Umfrage	71
Vorschau	74

Onimusha 2
Die Capcom-Maxime lautet: „We make sequels to everything!“
Auf fünf Seiten beleuchten wir das neue Onimusha.

6

Virtua Fighter 4
Segas weltberühmte Kult-Prügelreken betreten erstmals die PlayStation-2-Arena.

38

Tomb Raider: The Angel of Darkness
Laras Debüt auf der PS2 nimmt Formen an. Lest alles über das neue Abenteuer der Cyber-Archäologin in unserem Vorabtest.

22

Onimusha 2

Samurai's Destiny

Katanas, Rendergrafik und **jede Menge Blut** sind die Zutaten für Capcoms neues Survival-Horror-Abenteuer.

■ Nachdem sich *Onimusha: Warlords* im Land des Lächelns zu einem echten Millionen-Seller entwickelt hat, war es eigentlich nur eine Frage der Zeit, bis Capcom den geneigten Spieler erneut ins mittelalterliche Japan entführen würde. Seit der finstere Oda Nobunaga von Samurai Ackechi Samanosuke zur Hölle geschickt wurde, kehrte Ruhe im mittelalterlichen Japan ein. Die Menschen gingen ihrer Arbeit nach und die Schreckensherrschaft des dämonischen Fürsten und seiner Schergen geriet mehr und mehr in Vergessenheit. Die Warnungen alter Mönche vor einer möglichen Rückkehr des Höllenkriegers wurden als Ammenmärchen abgetan und höchstens dazu benutzt, um kleine Kinder zu erschrecken. Bis zu einem schönen Frühlingstag konnte auch niemand im Dorf des Schwertkämpfers Yagyu Jubei ahnen, wie viel Wahrheit in diesen vermeintlichen Spukgeschichten steckte. Obwohl des Nachts seltsame Geräusche und Schreie aus den dichten Wäldern um das Dorf zu vernehmen waren und die grausam zugerichteten Leichen einsamer Wanderer auf eine dunkle Bedrohung hinwiesen, wusste niemand die Zeichen richtig zu deuten – bis die Mächte der Finsternis erneut erbarmungslos zuschlugen.

DAS BÖSE STIRBT NIE

Ohne jegliche Warnung fiel eine Streitmacht wie ein Schwarm Heuschrecken über das Dorf her. Kein Stein blieb auf dem anderen, als die Dämonen wühten, weder Frau noch Kind wurden verschont. Nachdem sich die Rauchschwaden über den in Brand geschossenen Häusern lichteten, bot sich dem von einer langen Reise zurückgekehrten Samurai Yagyu Jubei ein Bild des Grauens. Unter den abgeschlachteten Körpern der

■ Der Feldherr Oda Nobunaga ist einfach nicht totzukriegen.



■ Auch in *Onimusha 2* bereist ihr die gefährliche Unterwelt auf der Suche nach dem untoten Feldherren Oda Nobunaga und seinen Handlangern.

Dorfbewohner erkannte er nicht nur viele seiner langjährigen Freunde, sondern auch die grausam zugerichteten Leiber seiner Familie. Das blutige Antlitz seiner Frau noch vor Augen, schwor der Samurai blutige Rache an dem Mörder seiner Familie, Oda Nobunaga.

THE ART OF WAR

Eure Reise beginnt in den schwelenden Trümmern von Yagyuus Heimatdorf und führt euch durch verfallene Bergwerke und alte Tempel bis in die Unterwelt. Ähnlich wie im Vorgänger wird *Onimusha 2* aus



■ Habt ihr genügend Seelen eingesammelt, könnt ihr mithilfe eurer magischen Waffen verheerende Spezialattacken auf eure unzähligen Feinde loslassen.



Der wendungsreiche Plot wird in kurzen Zwischensequenzen weitererzählt, wobei besonders die Gegner durch hohen Detailreichtum zu gefallen wissen.



Während des Kampfes mit diesem garstigen Dämon kommen euch die übernatürlichen Fähigkeiten eures Samurai-Alter-Egos voll zugute.



Die detaillierten Hintergründe strotzen nur so vor kleinen Animationen und netten Grafikspielereien.

einer isometrischen 3D-Perspektive gespielt. Im Gegensatz zum Shinji-Mikami-Kracher *Devil May Cry* greift *Onimusha 2* auf vorberechnete Hintergründe zurück. Wie Producer Keiji Imafune in einem Interview bekannt gab, „lässt sich der hohe Detailgrad *Onimushas* zum derzeiti-

gen Stand der Technik nicht in Echtzeit darstellen.“ Obwohl die äußerst detaillierten Schauplätze vorgerendert sind, wirken sie wesentlich lebendiger als die Kulissen des Prequels. Durch geschickten Einsatz der Emotion-Engine kommt ihr in den Genuss schöner Umwelteffekte,

die wesentlich zur schaurig-schönen Atmosphäre des Spiels beitragen. Prasselnder Regen, Nebelschwaden und herrliche Wassereffekte zeigen deutlich, dass die Mannen um Produzent Keiji Imafune ihr Handwerk verstehen. Um den Eindruck einer lebendigen Umwelt noch zu ver-

stärken, wurden unzählige kleine Animationen wie sich kräuselnde Wasseroberflächen, herumswirrende Insekten und raschelndes Blattwerk eingebaut. Natürlich müssen sich auch die Helden und Monster in *Onimusha 2* nicht hinter dieser optischen Pracht verstecken. Sämtliche Animationsphasen und Bewegungen wurden mithilfe des Motion-Capturing-Verfahrens realisiert. Bei dieser aufwendigen Technik werden die Bewegungen realer Personen mithilfe unzähliger Sensoren gescannt und in einen Rechner übertragen. Das Ergebnis dieser Prozedur kann sich wirklich sehen lassen. Sämtliche Moves des Helden und seiner dämonischen Widersacher laufen geschmeidig und äußerst realistisch über den Bildschirm, sogar flatternde Kleidung und aufgewirbelte Staubwolken wurden nicht vergessen. Auch bei den atemberaubend inszenierten Kämpfen zeigen sich die Vorteile des Motion-Capturings gegenüber anderen Animationsverfahren deutlich. Beobachtet man den Hauptdarsteller bei seinen akrobatischen Schwertkämpfen,



Yagyu Jubei beherrscht ebenso wie sein Vorgänger Acechi Samanosuke die Kunst des gnadenlosen Finishing-Moves, bei dem mit roter Farbe nicht gespart wird.



Die äußerst dynamisch inszenierten Kämpfe sind eine echte Augenweide und erinnern eher an einen Kampfsportfilm als an ein Videospiel.



Wie dieser Unhold schmerzhaft feststellen muss, kennt Yagyuu Jubei bei seinem Rachefeldzug keine Gnade.



Allein habt ihr gegen diese Mischung aus Centaur und Spinne absolut keine Chance ...



... nur gut, dass ihr im richtigen Moment Unterstützung von eurem Kumpel Magoichi erhaltet.



Um einen der Support-Charaktere auf eure Seite zu ziehen, müsst ihr die streitbaren Recken mit wichtigen Gegenständen bestechen.



In den verschiedenen Ortschaften trifft ihr auf hilfreiche Gestalten, die für den weiteren Verlauf des Spiels von enormer Wichtigkeit sind.

fühlt man sich eher an einen gut choreografierten Actionfilm als an ein Videospiel erinnert. Wie ein Wirbelwind schlägt und metzelt sich der Samurai durch die nicht enden wollenden Horden seiner Widersacher, grausame Finishing-Moves inklusive. Um die Dramatik noch zu verstärken, griffen die Designer auf cineastische Kameraperspektiven, blitzschnelle Schnittfolgen und kurze Kamerafahrten zurück. Leider haben diese Kamerapositionen auch Nachteile für moderne Konsolen-Samurai. Schlagt ihr euch mit einem Endboss oder besonders vielen Gegnern herum, kommt es häufig vor, dass euer Charakter von den Feinden verdeckt wird und ihr eure Haut nur mit Glück retten könnt. Krachige Spezial-

effekte wie einschlagende Blitze oder magische Wirbelwinde sorgen für einen zusätzlichen optischen Kick. Dass hierbei virtuelles Pixelblut in Strömen vergossen wird, versteht sich bei einem Horror-Titel eigentlich fast von selbst. Soundtechnisch hat sich Capcom ebenfalls nicht lumpen lassen und einen bombastischen Klassik-Soundtrack eingespielt, der es an Wucht und Dramatik mit jedem Film-Score aufnehmen kann.

SNELLER, SCHÖNER, AUSGEREIFTER

Natürlich sind die Veränderungen in *Onimusha 2* nicht nur grafischer, sondern auch spielerischer Natur. Obwohl die Steuerung im Großen und Ganzen beibehalten wurde, gibt es doch

i Handwerkszeug

Die wohl bekannteste japanische Waffe dürfte das Katana sein. Dieses äußerst elegante Schwert hatte seine Hochzeit im Japan des 17. Jahrhunderts und wurde als die Seele des Bushido (Weg des Ritters) bezeichnet. Als weitere Waffe trug der Samurai ein Wakizashi (Kurzschwert, dessen Scheide mit zwei Bändern an der Rüstung befestigt war). Ursprünglich waren diese japanischen Schwerter koreanischen und chinesischen Vorbildern nachempfunden und für Fußtruppen gedacht. Als diese Fußtruppen (Bushu) auf Pferde umstiegen, mussten sie feststellen, dass die geraden Klingen ihrer Schwerter häufig abbrachen. Nachdem die geraden Klingen von Schmieden gekrümmt worden waren, war das Katana geboren.



einige kleinere Verbesserungen, die den harten Samurai-Alltag etwas erleichtern: Das Blocken feindlicher Angriffe geht nun deutlich leichter von der Hand und auch Leitern und Treppen lassen sich wesentlich einfacher erklimmen. Leider haben es die

Programmierer auch dieses Mal nicht geschafft, eine Analogsteuerung zu realisieren, was aber spielerisch nicht weiter ins Gewicht fällt. Ähnlich wie Akachi Samanosuke erhält ihr kurz nach Beginn des Spiels einen magischen Stein, mit dessen Hilfe ihr die Seelen niedergestreckter Feinde einfangen könnt. Diese schemenhaften Erscheinungen sind von ganz besonderer Bedeutung für euer kämpferisches Bildschirm-Alter-Ego. Abhängig von der Farbe der magischen Partikel lassen sich Yagyus Mana-Vorrat, Lebensenergie oder die Erfahrungspunkte der Waffen aufstocken. Besonders wichtig sind die neuen, violetten Seelen. Habt ihr genug von diesen sphärischen Energiewölkchen eingesammelt, verwandelt sich euer Streiter für Recht und Gerech-



Dieser Endgegner streckt nach einer intensiven Begegnung mit Yubei im wahrsten Sinne des Wortes alle Viere von sich.



Dieser riesige Donut ist nicht zum Essen da, sondern hilft euch dabei, eines der zahlreichen Rätsel zu lösen.



■ Diese dämonischen Puppen sind alles andere als leicht zu besiegen. Nur gut, dass Capcom die Steuerung von Onimusha weiter verbessert hat.



■ Kurz nach Beginn der Geschichte wird eurem 128-Bit-Samurai klar, dass seine übernatürlichen Gegner direkt aus dem Schlund der Hölle gekommen sein müssen.

i Merchandise

Nachdem *Onimusha 2* die magische Hürde von einer Million für den Handel vorbestellten Exemplaren mit Bravour genommen hat, war klar, dass Capcom die Fans mit einer wahren Merchandise-Welle überrollen würde. Im Gegensatz zu den deutschen Zockern haben japanische Konsoleros bei jedem größeren Spiele-Launch die Möglichkeit, sich mit allerlei nützlichem und unnützem Schnickschnack einzudecken. Neben einigen streng limitierten Zippo-Feuerzeugen können *Onimusha*-Süchtige auch Gummi-Katanas und Making-of-DVDs erwerben. Zusätzlich wird *Spawn*-Erfinder Todd McFarlane einige Action-Figuren produzieren.



■ Im Land des Lächelns hat Onimusha 2 eine wahre Merchandise-Lawine losgetreten.



■ Bei eurer Reise durchs mittelalterliche Japan trifft ihr immer wieder auf Opfer des Höllenfürsten, die euch mit Rat und Tat zur Seite stehen.

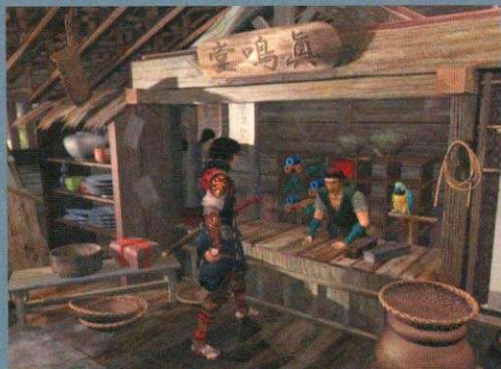
tigkeit in einen echten Dämon, der mit seinen atemberaubenden Special Moves für Angst und Schrecken unter seinen Feinden sorgt (Mr. Dante lässt grüßen). Als Dämon verfügt Jubei nicht nur über verheerenden Schwertangriffe und Unverwundbarkeit, sondern ist auch in der Lage, Laserstrahlen zu verschießen. Damit ihr den dämonischen Horden nicht ganz allein entgegentreten müsst, begegnet ihr im Verlaufe des Spiels insgesamt vier Support-Charakteren: Magoichi steht euch mit seinem Gewehr zur Seite, Ekei kämpft mit einem Speer für das

Gute, während Fuma Kotaro und die schnuckelige Oyu euch mit ihren Ninja-Künsten unterstützen. Um die teilweise eigenwilligen Kämpfer auf eure Seite zu ziehen, müsst ihr ihnen bei der Suche nach bestimmten Gegenständen behilflich sein. Die in äußerst gelungenen FMV-Sequenzen erzählte Geschichte verzweigt sich im Verlauf des Spiels abhängig davon, wann und mit welchem der vier NPCs ihr euch verbündet. Mithilfe dieses dramaturgischen Kniffs ist es den Designern gelungen, eines der größten Mankos des Vorgängers auszumerzen: den

zu geringen Umfang. Ließ sich der Vorgänger noch in drei bis fünf Stunden durchspielen, werden selbst Profis die Endsequenz nicht zu sehen bekommen, bevor sie mindestens zehn Stunden Spielzeit absolviert haben. Da ihr beim ersten Durchgang maximal 60 Prozent des Spiels erforschen könnt, ist für einen hohen Dauermotivation gesorgt. Fleißige Konsolenschwertschwinger werden außerdem durch einige Goodies oder einen *Onimusha 3*-Trailer belohnt. Um dem in den 80-Jahren verstorbenen Hauptdarsteller Yusaku Matsuda eine beson-

dere Ehre zuteil werden zu lassen, habt ihr nach Ende des Spiels die Möglichkeit, Matsuda als Black Suit Man (eine seiner populärsten Fernsehrollen) bei seiner Suche nach 20 versteckten Filmrollen zu begleiten. Sollte es Capcom gelingen, eine brauchbare *Onimusha 2*-PAL-Version abzuliefern, steht einem PSG-Hit eigentlich nichts im Wege.

Henry Ernst



■ Im Gegensatz zum Vorgänger könnt ihr euer spärliches Inventar in zahlreichen Läden aufstocken.



■ Habt ihr genügend violette Seelen eingesammelt, verwandelt sich Jubei in einen waschechten Dämon.

ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY

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

Spieler: 1
Genre: Action-Adventure
Termin: September
Hersteller: Capcom
Besonderheiten: Toter Hauptdarsteller, bombastische Optik

EINSCHÄTZUNG:

Super

„In allen Belangen verbesserter Nachfolger!“

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!**





Tekken 4

Mit geballten Fäusten und harten Tritten geht das King-of-the-Iron-Fist-Turnier in die mittlerweile **vierte Runde**.

■ Das Warten hat ein Ende. Nach unzähligen Verschiebungen ist die japanische PS2-Version des Handkanten-Hammers *Tekken 4* im PSG-Test-Dojo eingetroffen. Nachdem die Arcade-Version des Beat 'em Ups im Internet für kontroverse Diskussionen bezüglich der Grafik und des Spielsystems gesorgt hatte, waren wir natürlich sehr gespannt auf die Heimumsetzung. Nach dem fulminanten Render-Intro habt ihr die Möglichkeit, einen der unzähligen Spielmodi auszuwählen. Zahlreiche Spielvarianten warten darauf, erforscht zu werden: Ein ausgeklügeltes Trainings-Programm wartet dabei ebenso auf eure Teilnahme wie endlose Überlebenskämpfe im Survival- oder knallharte Duelle mit einem

Kumpel im Versus-Mode. Während ihr euch im Arcade-Modus durch eine genaue Adaption des Automaten prügelt, erwartet den Spieler im Story-Battle-Modus die Möglichkeit, die Abenteuer der einzelnen Charaktere (auch der versteckten) nachzuspielen. Neben verschiedenen Goodies bekommt ihr nach dem Endkampf beeindruckende Abspannfilme zu sehen, die, was die Qualität angeht, ihresgleichen suchen. Sollten euch die ewigen Zweikämpfe irgendwann zu langweilig werden, könnt ihr euch im *Final Fight*-mäßigen Tekken-Force-Modus mit mehreren Gegnern gleichzeitig herumprügeln. Zusätzlich könnt ihr im Team Battle eine Bande aus acht Kämpfern zusammenstellen, um damit gegen die Mann-



■ Um seinen Gegner ins Land der Träume zu befördern, greift King auf brutale Wrestling-Moves zurück und schleudert ihn durch die Arena.



Der coole Jin ist ein wahrer Meister der Selbstverteidigung und legt die Konkurrenz der Reihe nach flach. Wenn er einen Treffer kassiert, rutscht seine Kapuze vom Kopf.



Wenn Altmeister Heihachi in den Kampfring steigt, sorgt er mit seiner seltsamen Bekleidung für Aufsehen. Wer sich mit ihm anlegt, muss mit dem Schlimmsten rechnen.

schaft eines Freundes anzutreten und herauszufinden, wer der beste Allroundkämpfer ist. Freunde des indirekten Vorgängers *Tekken Tag Tournament* werden allerdings enttäuscht sein, denn eine Möglichkeit, mit Tag-Teams gegeneinander anzutreten, gibt es nicht. Wie bei der Prügel-Serie üblich, erwarten euch neben alten King-of-the-Iron-Fist-Haudegen auch ein paar interessante Neuzugänge. Zu Veteranen wie Hwoarang, dem Teufelsanbeter Yoshimitsu, Jin Kazama, Streetfighter Paul Phoenix und Nina Williams gesellen sich Newbies, wie zum Beispiel die Capoeira-Queen Christie Montiero und der englische Boxer Steve Fox. Als Obermütz fungiert ein deutlich gealterter Heihachi Michima, dessen seltsame Sumoringer-Bekleidung nicht ganz angemessen wirkt.

AUF IN DEN KAMPF

Nachdem alle Formalitäten erledigt sind, begeben ihr euch in eine der Arenen und erlebt sogleich die erste Überraschung. Im Gegensatz zu den leeren Endlos-Schauplätzen der Vorgänger bietet *Tekken 4* weitaus interessantere Kampfplätze. Ähnlich wie in *Virtua Fighter 3* sind die Austragungsorte unterschiedlich groß, verfügen über Begren-

i Spielhallen-Station

Die große Ähnlichkeit zwischen der Arcade- und der Heimversion von *Tekken 4* kommt nicht von ungefähr. Für den Automaten verwendete Namco als Hardware-Grundlage das Model 246 Board, welches hardwaretechnisch fast identisch mit der PlayStation 2 ist. Die Emotion-Engine befindet sich ebenso auf der Platine wie der Graphics-Synthesizer. Lediglich der Arbeitsspeicher wird je nach Anforderung des Spiels erhöht. Neben Namco nutzt auch Sega das System 246 Board. Die derzeit bekanntesten System-246-Spiele sind *Vampire Night*, *Bloody Roar 3*, *Smash Court Tennis* und *Ridge Racer V Arcade Battle*. Diese Symbiose zwischen Arcade und Konsole ist übrigens nichts Neues: Ältere Namco-Spiele wie *Tekken 1 bis 3*, *Soul Calibur* und *Ridge Racer* liefen auf dem System 12 Board, welches technisch auf der PSone basierte.



Bloody Roar 3



Ridge Racer V Arcade Battle



Smash Court Tennis



Vampire Night

zungen und bieten zum Teil sogar Höhenunterschiede. Diese sinnvollen Verbesserungen sind weit mehr als nur grafisches Facelifting: Durch die abgegrenzten Arenen und die Möglichkeit, Gegner gegen Wände schleudern zu können, ist das *Tekken*-typische Offensiv-Gameplay um ein paar strategische Elemente erweitert worden. Obwohl die hervorragende Steuerung und die Kampf-Engine zu großen Teilen gleich geblieben sind, spielt sich *Tekken 4* besser denn je. Wo ihr früher einfach drauflosprügeln konntet, ist heute taktisches Vorgehen Pflicht. Nur wer die Wände, Treppen und Aufbauten in seine Kampfplanung einbezieht,



In den Endsequenzen geizen die Damen nicht mit ihren Reizen und gewähren tiefe Einblicke auf ihre wohl geformten Polygonkörper. Da macht das Zuschauen Spaß.



Der dämonische Yoshimitsu nutzt jede Gelegenheit, um sein todbringendes Katana einzusetzen.



Ein kräftiger Treffer wird mit einem blauen Blitz verdeutlicht. Danach sind die Gegner für kurze Zeit wehrlos.



Schau mir in die Augen, Kleines! Mit ausgefallenen Finishing-Moves setzt Yoshimitsu seinen Gegnern brutal zu.



■ Der britische Boxer Steve Fox bekommt von der verführerischen Nina eine gehörige Tracht Prügel. Das schreit nach Rache!

hat eine Chance auf den Turniersieg. Um diesen neuen Anforderungen gerecht zu werden, verfügt die Kämpferriege über neue Schläge und Trittkombinationen, die an reale Kampftechniken angelehnt sind. Übernatürliche Spielereien wie Feuerbälle oder Hurrican-Kicks bleiben weiterhin der Street-Fighter-Riege vorbehalten. Eine der auffälligsten Neuerungen des Kampfsystems sind die so genannten Position-Changes. Solltet ihr von eurem Kontrahenten in eine Ecke gedrängt worden sein, könnt ihr ihn mit dem richtigen Timing am Arm packen und herumschleudern, wodurch sich im wahrsten Sinne des Wortes überraschende Wendungen ergeben. Ansonsten ist eigentlich alles beim Alten geblieben. Durch gekonntes Knöpfchendrücken

sowie das richtige Gespür fürs Timing löst ihr endlose Kombinationen aus und zeigt dem Gegner, wo der Hammer hängt. Insgesamt profitiert die Steuerung deutlich von Sonys Dual Shock 2 Pad. Selbst komplizierte Manöver wie Yoshimitsus abgedrehter Harakiri-

Move gehen butterweich von der Hand und lassen sich selbst im dicksten Kampfgetümmel effektiv einsetzen. Mit einiger Übung ergeben sich so – besonders im Versus-Mode – spielerisch anspruchsvolle Balgereien und schweißtreibende Begegnungen.



■ Während der packenden Auseinandersetzungen wenden die Kontrahenten die unterschiedlichsten Kampftechniken an.



■ Mit Purzelbäumen zum „King-of-the-Iron-Fist-Tournament“. Der flinke Law heizt den Herausforderern gewaltig ein.



■ Wenn ihr den Storymodus mit allen Kämpfern durchspielt, warten abgefahrene Bonus-Charaktere darauf, von euch ins Turnier geführt zu werden.



■ Der eigenartige Combot ist völlig unberechenbar. Wer sich nicht auf ihn einstellen kann, hat nicht den Hauch einer Chance, den Kampfring als Sieger zu verlassen.

NAHEZU PERFEKTE UMSETZUNG

Grafisch gleicht die PS2-Version ihrem großen Vorbild fast wie ein Ei dem anderen. Dies ist nicht weiter verwunderlich, denn der Arcade-Automat basiert auf einer PlayStation-2-ähnlichen Hardware. Die Kampfplätze überzeugen durch knackige Farben und stellenweise grandiose Special Effects. Einige Arenen sind in dichten Bodennebel gehüllt und überraschen euch mit explodierenden Kisten oder kleinen Hintergrundfilmchen. Ganz besonders das Wasser im Waldlevel ist eine absolute Klasse für sich. Zahlreiche Hintergrundanimationen und grafische Spielereien, wie animierte Zuschauer oder herumfliegende Helikopter, bieten einiges fürs Auge und verschonen euch größtenteils mit lästigem Kantenflimmern. Davon solltet ihr euch im Kampfgetümmel aber nicht ablenken lassen, denn auch die Charaktere sind hervorragend gestaltet. Jeder Fighter wurde vorbildlich animiert und bewegt sich butterweich über den Bildschirm. Einzig und allein die Kostüme sind wieder einmal Geschmackssache. Die eigenwillige Mischung aus Achtzigerjahre-Kleidung, Disco-Fetzen und



■ Wenn man diese Dame so anschaut, kann man kaum glauben, dass sie eine Kampferin ist. Wer würde sich von ihr nicht gerne einmal in den Schwitzkasten nehmen lassen?

Fetisch-Kombos steht im krassen Gegensatz zu den eher konservativen Kampfanzeigen eines *Virtua Fighter*. Die Outfits sind ebenfalls realistisch animiert, flattern im Wind und werfen Falten. Besonders die Kunstfaser-Outfits von Sexy Christy haben im Gamelab für Aufsehen gesorgt. Absolut realistische Licht- und Spiegeleffekte machen aus der Kleidung der Capoeira-Queen einen echten Augenschmaus. Landet ihr einen besonders harten Treffer, zischen Blitze über den Körper eures Kämpfers und feine Partikeleffekte erleuchten die Umgebung. Dies verleiht den Kämpfen ein dramatisches Flair. Importfreaks, die über einen entsprechenden Fernseher verfügen, kommen bei *Tekken 4* in den Genuss einer echten Premiere. Mithilfe eines YUV-Kabels könnt ihr die Optik der virtuellen Balgerei im Progressive-Scan-Verfahren genießen -

höhere Bildschärfe und knackigere Details inklusive. Zusätzlich könnt ihr in den Optionen zwischen den Bildmodi „Soft“ und „Sharp“ umschalten, wodurch störendes Kantenflimmern gemindert wird. Im Gegensatz zur Grafik ist der Sound ein eher zweischneidiges Schwert. Krachende Kampfgeräusche sorgen für echtes Kung-Fu-Feeling, während die Musikstücke eher an einen Supermarkt denn an knallharte Fights auf Leben und Tod erinnern.

DIE FRAGE ALLER FRAGEN

Insgesamt dürfen sich *Tekken*-Veteranen und Freunde blitzschneller Handkanten-Action auf ein wahres Beat-'em-Up-Fest freuen. Durch die unzähligen Spielmodi und die versteckten Charaktere bietet *Tekken 4* Dauermotivation pur und wird nicht so schnell aus eurer PS 2 verschwinden. Ganz be-



■ Der riesige Pandabär verfügt zwar über enorme Kräfte, ist aber wegen seines Gewichts äußerst langsam, weshalb diese Spielfigur nur für Fortgeschrittene geeignet ist.



■ Wer nicht hören will, muss fühlen! Mit den Spezial Grabs könnt ihr den Energiebalken eures Gegenübers gewaltig dezimieren und den Kampf entscheiden.

sonders Kombo-Perfektionisten werden an Namcos Edel-Prügler ihre wahre Freude haben. Jede Figur bietet euch an die hundert verschiedene Kombinations- und Deckungsmöglichkeiten. Ob ihr nun *Virtua Fighter 4*

oder *Tekken 4* den Vorzug gebt, liegt einzig und allein an euren spielerischen Vorlieben. Falls ihr Freunde des etwas behäbigeren und taktischeren Gameplays seid, solltet ihr ein Auge auf den Sega-Titel werfen. Solltet ihr eher der brachialen und blitzschnellen Kombo-Action zugetan sein, ist *Tekken 4* euer Spiel. Wahre Beat-'em-Up-Fans kaufen sich natürlich beide Titel :o)

Uwe Hönig



■ Wer dem schwerfälligen Pandabären zu nahe kommt, muss mit einer herzlichen Umarmung rechnen. Da knacken die Knochen!

TEKKEN 4

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

Spieler: 1-2
 Genre: Beat 'em Up
 Termin: Nicht bekannt
 Hersteller: Namco
 Besonderheiten: Neuer Soft-Bild-Modus für weniger Kantenflimmern

EINSCHÄTZUNG:

Sehr Gut

„Knallharte Prügel-Action mit gelungener Optik.“

Das Kult-Spiel – jetzt für die PS2



PC Action/Adventure Game of the Year, Innovation in
Computer Gaming > **ACADEMY OF INTERACTIVE ARTS & SCIENCES**

PC Game of the Year > **BAFTA**

Daily Radar Game of the Year, Readers Game of the Year, Best
PC Game, Readers PC Game of the Year > **DAILY RADAR**

PC Game of the Year, Germany > **ECTS**

Best Game; Best Action Game > **ETAINA EUROPE ENTERTAINMENT AWARDS**

Excellence in Game Design, Spotlight Award for Innovation
> **GAME DEVELOPERS CHOICE AWARD SPOTLIGHT AWARDS**

Best Single Player Game, Reader's Choice Award for Best Story
> **GAMERS.COM**

Best Action Game of the Year > **GAMES MAGAZINE**

Game of the Year > **PC GAMER**

Game of the Year, Best Use of Sound, Best Developer > **PC ZONE**



DEUS EX



PlayStation®2

EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com



■ Damit sich die Spieler untereinander verständigen können, entwickelte Squaresoft ein an den Sega-Hit Phantasy Star Online angelehntes Chat-System.



■ Mithilfe dieser Fackeln könnt ihr euch in der riesigen Welt von Vana'Diel orientieren. Habt ihr euch verirrt, teleportiert ihr euch einfach zum letzten Wegpunkt zurück.

Final Fantasy XI

Nach zehn Solo-Spieler-Episoden soll die beliebte Rollenspielerreihe nun auch **das Internet erobern**.

■ Mit *Final Fantasy XI* feiert nicht nur ein neuer Ableger der Rollenspielerreihe sein Debüt, sondern gleich ein ganz neues

Genre. Mit dem ersten Massive Multiplayer Online RPG, kurz MMORPG, sollen Konsolen-Rollenspieler aus der Einsamkeit des Solospieler-Daseins geholt werden. Squaresofts erster Gehversuch in der schönen neuen Online-Welt führt euch in die märchenhafte Welt von Vana'Diel. Bevor ihr euch allerdings ins Getümmel stürzen könnt, gilt es, eine umfangreiche Charaktergenerie-

rung zu überstehen. In der fertigen Version des Spiels wird es fünf Hauptcharaktertypen geben, die sich aus den größten Rassen Vana'Diels zusammensetzen. Ob ihr euch dabei für die menschlichen Hume, die magiebegabten Tartaru, die filigranen Elvaan, die rätselhaften Galka oder die Mithra-Amazonen entscheidet, bleibt natürlich euch überlassen. Nachdem ihr euer virtuelles

■ Grafisch orientiert sich *Final Fantasy XI* deutlich am europäischen Stil.



■ Zum Glück habt ihr bei *Final Fantasy XI* die Möglichkeit, euch mit anderen Charakteren zusammenzutun, denn alleine hättet ihr gegen die gigantischen Monster und ihre unzähligen Schergen absolut keine Chance.



■ In den gefährlichen Sumpfgebieten lauern hinterlistige Gegner darauf, euch ins Verderben zu ziehen.



■ Sämtliche Effekte und Zaubersprüche sind im gewohnten Final-Fantasy-Stil gehalten.



■ Bei der Charaktergenerierung habt ihr die Möglichkeit, wirklich seltsame Gestalten zu entwerfen.

Alter Ego ausgesucht habt, gilt es, Punkte auf drei Hauptattribute zu verteilen: Hitpoints (HP), Magicpoints (MP) und Tactical Points (TP). Liegt diese Prozedur hinter euch, könnt ihr euch in Squaresofts Online-Welt auf die Suche nach Ruhm und Abenteuer machen. Zahlreiche Gegenden warten darauf, von euch erkundet zu werden. Die Welt von *FF XI* teilt sich in fünf große Reiche auf, die allesamt von euch bereist werden können: die hoch zivilisierte Republik Bastok, das Königreich San d'Oria, die Windurst-Föderation und unererschlossene Dschungel- bzw. Polargebiete.

UNENDLICHE MÖGLICHKEITEN

In jeder der abwechslungsreich gestalteten Landschaften warten zahllose Feinde und Dungeons darauf, von euch erkundet zu werden. Damit ihr den Monsterhorden nicht völlig schutzlos gegenübersteht, habt ihr die Möglichkeit, euch mit anderen Online-Helden zu einer Party zusammenzutun. Die Kommunikation wird dabei entweder über Text oder ein einfaches Icon-System geregelt. Wenn ihr gegen die unzähligen Monster antretet, lassen sich von der Faust über hochgezüchtete Zauber-



■ Bildschirmerschütternde Zaubersprüche und eine fesselnde Story sind die Markenzeichen von Squaresofts erstem Online-Rollenspiel.

schwerter bis hin zu Armbrüsten jede Menge Hieb-, Stich- und Feuerwaffen einsetzen. Nach jedem gemeisterten Kampf bekommen die einzelnen Waffen und ihre Eigentümer Erfahrungspunkte gutgeschrieben, mit deren Hilfe sich die Eigenschaften weiter verbessern lassen. Hat sich

euer Charakter vom Nobody zum Kämpfer gemausert, könnt ihr euch für eine der 20 verschiedenen Jobklassen entscheiden: Je nachdem, ob ihr lieber als Magier, Schwarzer Ritter, Paladin oder Dieb arbeiten wollt, lassen sich eure Talente verbessern und entwickeln. Diese Verbesserungen

können ihr in den unzähligen Dungeons und Höhlensystemen der riesigen Welt auch gut gebrauchen, denn in bestimmten Situationen bekommt ihr es mit mächtigen Boss-Gegnern wie dem Shadow Dragon zu tun, die euch und euren Mitstreitern das Letzte abverlangen werden. Neben Erfah-



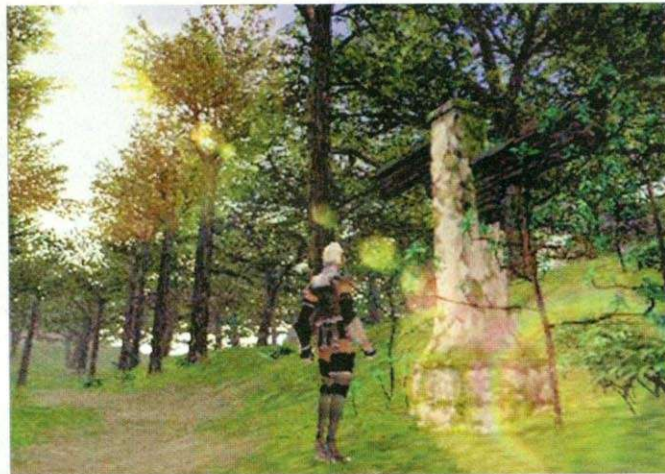
■ Wilde Ritte auf den Chocobos machen nicht nur Laune, sondern sind auch spielerisch sinnvoll, denn auf dem Rücken der Federviecher könnt ihr nicht angegriffen werden.



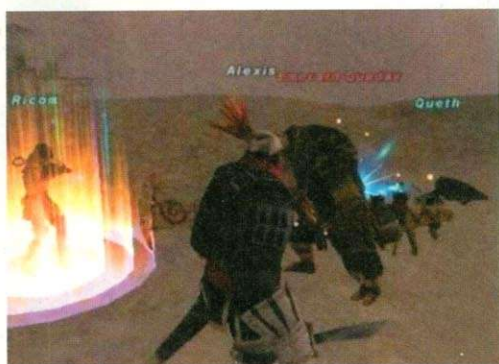
■ Wenn ihr einen eurer Skill-Moves ausführt, dürft ihr ein wahres Effekt-Inferno bewundern. Bleibt zu hoffen, dass die Grafik-Engine bei solchen Dingen stabil läuft.



■ Auf dem Marktplatz treffen sich die Abenteurer aus der ganzen Welt, um Neuigkeiten auszutauschen und neue Partymitglieder anzuwerben.



■ Auf den riesigen Kontinenten findet ihr rätselhafte Artefakte, deren Bedeutung erst im späteren Verlauf der epischen Geschichte enthüllt wird.



■ Bei Massenschlachten werden hilfreiche Hinweise und Icons eingeblendet, die euch die Orientierung erleichtern.



■ Die einzelnen Zivilisationen unterscheiden sich durch technologischen Fortschritt und Magiebegabung voneinander.

rungspunkten hinterlassen besiegte Gegner weitere nützliche Dinge – wie die so genannten Crystals. Mithilfe dieser magischen Steine könnt ihr, abhängig von eurem Level, verschiedene Gegenstände (Potions, Mana etc.) herstel-

len, die euch auf euren Reisen nützlich sein werden. Um in die Reihe der ruhmreichen Helden Vana'Diels aufgenommen zu werden, habt ihr weitaus mehr zu tun, als durch die Landschaft zu schlurfen und ab und zu mal ein Monster niederzu-

metzeln. Wer wirklich erfolgreich sein will, muss versuchen, die unzähligen Quests und Missionen zu meistern. Neben dem Auffinden verschollener Gegenstände und Abenteurer werden sogar Spionage- und Kriegsaufgaben

enthalten sein. Damit ihr das riesige Abenteuer nicht komplett per pedes absolvieren müsst, wird es neben diversen Luftschiffen und Wasserfahrzeugen auch ein Wiedersehen mit den beliebten Chocobos geben.

UNGEWISSE ZUKUNFT

Im Gegensatz zu den Offline-Episoden orientiert sich *FF XI* grafisch eher an europäischer und amerikanischer Fantasy. Grimmige Drachen und verschlagene Orks werden in feinsten 3D-Grafik dargestellt und warten nur darauf, den Stahl eurer Waffe zu kosten. Feine Lichteffekte und mittelalterlicher Sound tun ein Übriges, um euch in der Squaresoft-Welt versinken und eure Telefonrechnung anschwellen zu lassen. *Final Fantasy XI* wird am 16. Mai zum Preis von etwa 69 Euro in Japan erscheinen. Die monatlichen Kosten werden für den geeigneten Japaner bei ca. 11 Euro liegen. Leider ist bis zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht bekannt, ob und wann das Online-Spektakel in Deutschland erscheint.

Henry Ernst



■ Squaresofts erstes Online-RPG bietet euch die Möglichkeit, mit Menschen aus aller Welt zusammenzuspielen. Bleibt zu hoffen, dass auch europäische Zocker in den Genuss dieser einzigartigen Erfahrung kommen werden.

FINAL FANTASY XI

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

Spieler: 1
 Genre: Online-RPG
 Termin: Unbekannt
 Hersteller: Squaresoft
 Besonderheiten: Erstes Online-Final-Fantasy

EINSCHÄTZUNG:

Super

„Spielen in einer neuen Dimension – hoffentlich auch für PAL-Zocker“

's move bewegt



STABILO

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

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

feel it

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

PSG im Abo:

Pünktlich

Keiner kriegt sie früher

Praktisch

Lieferung per Post,
Gebühr bezahlt der Verlag

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

PSG

☐ JA, ich möchte das PSG-Abo

(€ 25,80/Jahr (= € 2,15/Ausg.); Ausland: € 39,-/Jahr; 05 € 29,80/Jahr)

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

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

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

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

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

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsgarantie:

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

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

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

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

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

Tomb Raider

The Angel of Darkness

Mit verbessertem Gameplay und männlicher Verstärkung meldet sich **das dienstälteste Cyber-Babe** zurück.

■ Nach einer langen Erholungspause ist es Ende des Jahres so weit: Lara Croft, der Pixel gewordene Männertraum, kehrt in die Welt der Videospiele zurück, um allen Snakes und Dantes zu zeigen, was Girl-Power wirklich bedeutet. Nach ihrem letzten Auftritt in *Tomb Raider: Die Chronik* war es erstaunlich still um die wohlproportionierte Heroine geworden. Trotz des Rummels um den *Tomb Raider*-Kinofilm und zahlreichen Gerüchten über Laras virtuellen Tod war von offizieller Seite kein Statement zum Verbleib des weiblichen Indiana Jones zu bekommen. Am

21. März dieses Jahres wurden auf einer großen Party erstmalig die Schleier der Geheimhaltung gelüftet und neue Details zum kommenden Lara-Abenteuer veröffentlicht.

SILICON DREAMS

Tomb Raider: The Angel of Darkness zeigt die beliebte Heldin aus einer gänzlich neuen Perspektive. Das unbedarfte Cyber-Babe mit den zwei unübersehbaren Argumenten ist zu einer ernsthaften jungen Dame herangewachsen. Die Zeiten, in denen sie auf Indys Spuren Gräber geplündert und quasi nebenbei die Welt gerettet hat, sind endgültig vorbei. Geprägt von den schlimmen Ereignissen der Vergangenheit, präsentiert sich Lara deutlich ernster und gereifter als noch zu PSone-Zeiten. Als sie einen Hilferuf des Gelehrten Werner von Croy erhält, eilt die aristokratische Schönheit sofort nach



■ Ähnlich wie ihr Kollege Solid Snake muss sich auch Lara Croft vorsichtig an ihre Feinde heranschleichen, um dann aus dem Hinterhalt heraus zuschlagen zu können.



■ Gerade bei den kitzigen Anschleichaktionen solltet ihr darauf achten, keine Geräusche zu verursachen.



■ Die Lara Croft des neuen Jahrtausends präsentiert sich deutlich reifer und düsterer als zu PSone-Zeiten.



■ Bei den zahlreichen Umwelteffekten kann die Emotion-Engine ihre Stärke voll ausspielen.

Paris, um ihrem früheren Mentor zu helfen. Dieser wurde von dem mysteriösen Eckhardt damit beauftragt, eines der geheimnisumwitterten Obscura-Gemälde aufzufinden. Leider kommt Lara zu spät und findet nur noch die grausam zugerichteten Überreste von Croys vor. Dummerweise gerät die Archäologin selbst unter Mordverdacht, weshalb ihr nichts anderes übrig bleibt, als die Stadt an der Seine in einer Nacht-und-Nebel-Aktion zu verlassen und sich selbst auf die Suche nach dem Drahtzieher dieses Komplotts zu machen. Im Laufe des umfangreichen Abenteuers lernt die Schöne nicht nur einen neuen Verbündeten kennen, sondern wird auch in ein Jahrhunderte umspannendes Netz aus Korruption, Verrat und düsterer Magie verwickelt. Es stellt sich nämlich heraus, dass derjenige, der alle fünf Obscura-Gemälde besitzt, die Macht über eine Rasse übermenschlicher Wesen erhält. Im Verlauf ihres Abenteuers, das die Gräberin über den Louvre sogar bis nach Prag führt, begegnet ihr der merkwürdige Kurtis Trent. Obwohl seine wahren Absichten unklar bleiben, scheint Trent dieselben Ziele wie Lara zu



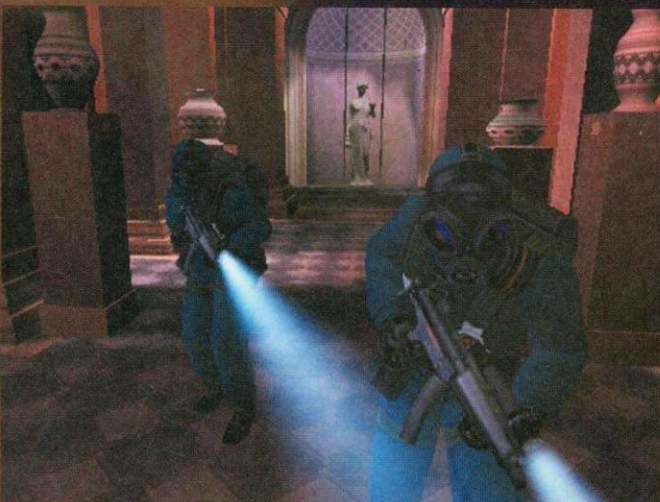
■ Durch die fortschrittliche Technik der PS2 gehören verpixelte Texturtapeten endgültig der Vergangenheit an.

verfolgen. Nach mehreren Missverständnissen und Neckereien raufen sich die beiden schließlich zusammen. Den raubeinigen Schatzsucher Kurtis, der über mehr Körperkraft als Lara verfügt, könnt ihr im späteren Verlauf des Abenteuers sogar selbst steuern.

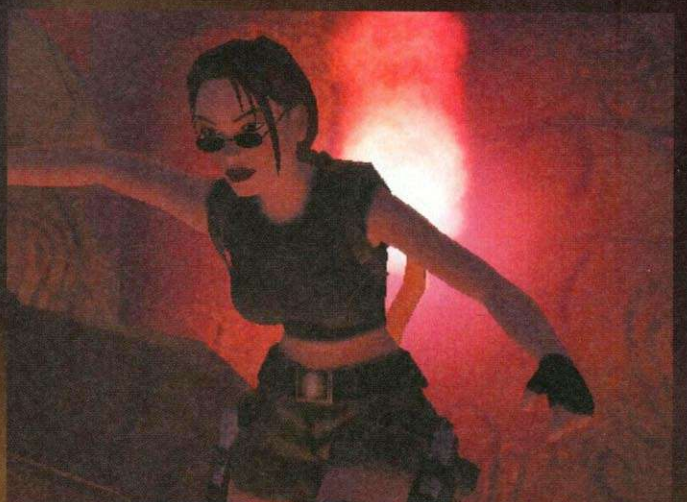
NEUES GAMEPLAY

Entgegen vielen Erwartungen haben sich die Lara-Erfinder deutlich mehr einfallen lassen, als einfach das bekannte *Tomb Raider*-Konzept mit besserer Grafik zu präsentieren. Neben den Veränderungen der Hauptdarstellerin wurde auch die Spielmechanik einer gründ-

lichen Frischzellenkur unterzogen. Insgesamt wird sich „Der Engel der Finsternis“ in drei Abschnitte unterteilen, in denen jeweils unterschiedliche Anforderungen an den Spieler gestellt werden. Wo es früher genügte, durch schummrige Ruinen und Höhlensysteme zu spuren und alles niederzu-



■ Sämtliche Feinde wurden bis zur kleinsten Uniformfalte ihren realen Vorbildern nachempfunden und verfügen über hohe Intelligenz.



■ Wo Lara Croft auftaucht, brennt die Luft. Glücklicherweise behält die Archäologin auch in den heißesten Situationen einen kühlen Kopf.



Girls with Guns: Die vielen Gesichter der Lara Croft

RHONA MITRA

Seit ihrem ersten Auftritt auf der E3 1996 wird die Britin **Rhona Mitra** von vielen Fans als das einzig wahre Lara-Model betrachtet. Leider kam es zwischen Core Design und Mitra zu Unstimmigkeiten, weshalb Mitra ihren Posten verlor. Nach einer grandios gefloppten CD jobbt die schnuckelige Schönheit wieder als Model.



NELL MCANDREW

1998 übernahm **Nell McAndrew** die Abenteuer-Kluft und führte den Croft-Kult zu neuen Höhenflügen. Nach Gastspielen auf zahlreichen Videospielemessen und diversen Fernsehauftritten posierte die Engländerin für das Männermagazin *Playboy*, was ihren Rücktritt als offizielles Lara-Model zur Folge hatte.



LARA WELLER

Als Nächste im Bunde versuchte sich im Mai 1999 **Lara Weller** an der Rolle des Cyber-Babes. Leider war ihr nicht derselbe Erfolg beschieden wie ihren Vorgängerinnen. Ob dies an der mittlerweile zweiten Fortsetzung der *Tomb Raider*-Serie oder anderen Dingen lag, konnte bis heute nicht geklärt werden.



LUCY CLARKSON

Um den vierten Teil der Action-Adventure-Saga zu promoten, quetschte sich die niedliche Britin **Lucy Clarkson** im Jahr 2000 ins enge Oberteil der Abenteuerin. Ebenso wie das an deutlichen Ermüdungserscheinungen leidende Spiel verschwand auch die vierte Real-Lara bald wieder in der Versenkung.



Jill De Long

Nach Lucy Clarkson, Nell McAndrew, Rhona Mitra und Lara Weller bekommt Lara nun ein neues offizielles Model. Die Schöne hört auf den Namen **Jill De Long**, ist von Beruf Model, wurde am 17.02.1982 geboren und lebt in Holland. Laut offiziellen Angaben ist sie single, wiegt 64 kg und hat grüne Augen.



metzeln, sind im Zeitalter der Sons of Liberty ganz andere Talente gefragt: Besonders beim Einbruch in den altherwürdigen Louvre kommen Lara ihre neu erworbenen Fähigkeiten zugute. Unauffälliges Schleichen und gnadenlose Angriffe aus dem Hinterhalt sind jetzt ebenso Pflicht wie die aus anderen Spielen bekannten Stealth Kills. Neben äußerst clever programmierten Wachmännern habt ihr es auch mit heimtückischen Laserbarrieren und ausgefuchsten Fallen à la *Indiana Jones* zu tun. Um sich diesen neuen Herausforderungen stellen zu können, hat natürlich auch Lara ein paar neue Tricks gelernt. Neben den obligatorischen neuen Bewegungen (unter anderem kann Lara mit dem Kopf nach unten an einer Leiter baumeln) haben auch einige Rollenspiel-Ele-

mente ihren Weg in das neue Abenteuer gefunden. Nachdem der Spieler bestimmte Aufgaben gelöst hat, erhält er rollenspieltypische Erfahrungspunkte, die sich auf fünf verschiedene Teile von Laras Körper verteilen lassen (Was auch immer ihr jetzt denkt: Nein!). Mithilfe dieser Punkte lassen sich z. B. Laras Oberschenkelmuskeln verstärken, ihre Arme aufpowern etc. Habt ihr genügend Punkte gesammelt, kann Ms. Croft schneller rennen, höher und weiter springen und auf diesem Weg vorher unzugängliche Levelabschnitte betreten. Im Gegensatz zu früheren Episoden wird auch besonderer Wert auf die Interaktion mit Laras Umwelt und anderen Spielfiguren gelegt. Nur wer in der Lage ist, sich mit seinen Mitstreitern zusammenzurufen, hat eine Chance, das Rätsel um die

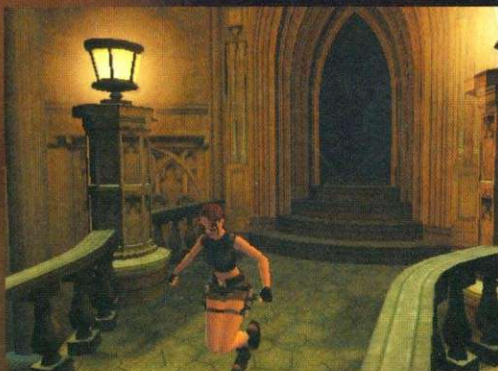
Gemälde zu lösen. *Tomb Raider: The Angel of Darkness* bietet übrigens den Grundstock einer zehnteiligen Geschichte, die in den drei bis vier nächsten *Tomb Raider*-Episoden erzählt werden soll. Insgesamt gesehen verbreitet *The Angel of Darkness* eine wesentlich finstere Atmosphäre als seine Vorgänger, wodurch Lara Croft auch für ältere Zocker interessant wird.

128-BIT-LARA

Technisch profitiert Laras neues Projekt natürlich von den Fähigkeiten der PlayStation 2. Abwechslungsreiche Texturen und eine modernisierte Lara führen die Serie zu neuem optischen Glanz. Ganz besonders die Protagonistin bietet einen echten Augenschmaus. Wurde Ms. Croft zu 32-Bit-Zeiten noch aus mageren 500 Polygonen zusammen-

gesetzt, besteht ihr knackiger Körper nun aus satten 5.000 Vielecken. Sämtliche Areale wurden wirklichkeitsnah umgesetzt und sorgen mit schönen Echtzeit-Lichteffekten für düstere Stimmung. Auch bei den Animationen hat *Tomb Raider* deutlich zugelegt. Die Archäologin bewegt sich flüssig und geschmeidig durch die weitläufigen Levels und zeigt schon jetzt deutlich, dass auch in Zukunft mit Lara Croft gerechnet werden muss. Leider muss sich die weltweite Fange-meinde noch ein wenig gedulden, denn vor November dieses Jahres wird es wohl nichts mit den neuen Abenteuern des dienstältesten Cyber-Babes.

Henry Ernst



■ Um das düstere Flair des Spiels noch zu verstärken, wurde mit Echtzeit-Lichteffekten nicht gerade sparsam umgegangen.



■ Habt ihr euch einem Gegner unbemerkt genähert, kommt Laras brandneuer Stealth Kill zum Einsatz.

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

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

Spieler: 1
Genre: Action-Adventure
Termin: November
Hersteller: Eidos
Besonderheiten: Neue Plattform, neue Spielideen

EINSCHÄTZUNG:

Sehr Gut

„Lara Croft 2002
- man darf
gespannt sein!“



■ Auf den Straßen herrscht der Ausnahmezustand und ihr müsst aufpassen, nicht in die Schusslinie zu geraten.



■ Auf offenem Gelände lassen plötzliche Granateneinschläge den Blutdruck in die Höhe schnellen.



■ Gemeinsam mit eurem Team müsst ihr euch die weitere Vorgehensweise genauestens überlegen.

Conflict: Desert Storm

Kämpft euch als **Mitglied der UNO-Streitkräfte** durch die Szenarien des Golfkriegs und beweist eure Fähigkeiten als Truppenführer.

■ Zum historischen Hintergrund: Als am 2. August 1990 die irakische Armee ins Nachbarland Kuwait einfiel, spitzte sich die angespannte Lage im Nahen Osten weiter zu. Alle Versuche, den Konflikt am Verhandlungstisch zu lösen, schlugen fehl und die UNO-Staaten sahen sich gezwungen, in den Krieg einzutreten. Die folgende „Operation Wüstensturm“ wurde durch viele kleine Spezialeinheiten unterstützt, die mit der Erfüllung brisanter Geheimaufträge die Befreiung Kuwaits beschleunigen sollten.

KNISTERNDE SPANNUNG

Bevor ihr euch bei *Conflict: Desert Storm* ins Getümmel

stürzt, müsst ihr euch entscheiden, ob ihr als britische SAS-Truppe oder als amerikanische Delta-Force-Einheit ins Geschehen eingreift. Egal wie eure Wahl ausfällt, in beiden Fällen erhaltet ihr das Oberkommando über ein gleichwertiges, vierköpfiges Special-Forces-Team. Jedes Mitglied ist ein Spezialist in seinem Fach. Der Anführer zeigt sein Können im Nahkampf, während der Techniker sich auf den geschickten Einsatz diverser Apparaturen verlässt. Weit entfernte Ziele werden vom Scharfschützen schnell ausgeschaltet, während der Experte für schwere Waffen eher der Mann fürs Grobe ist. Dank der

intelligenten Steuerung huscht eure Truppe wieselflink durch zerstörte Städte, hebt feindliche Hinterhalte aus und rettet gefangene Kameraden aus den Händen der Iraki. Was anfangs ziemlich einfach scheint, wird spätestens im dritten Level zur echten Herausforderung. Die immer treffsicherer werdenden Feinde machen euch das Leben schwer und nicht selten muss ein Crew-Mitglied das Zeitliche segnen. Ohne die Spezialfähigkeiten des verblichenen Mitstreiters sind manche Missionen so gut wie nicht zu meistern und der Level muss von neuem begonnen werden. Schafft ihr es, mit einer dezimierten Einheit das Missions-

ziel dennoch zu erreichen, wird euch ein neuer, unerfahrener Rekrut zugeteilt.

BLITZGESCHEITE GEGNER

Die uns vorliegende Beta-Version kann schon jetzt durch gute Grafik überzeugen. Die Kämpfer bewegen sich flüssig und sauber animiert durch die detaillierten Schauplätze. Besonders bemerkenswert ist die hohe künstliche Intelligenz der computergesteuerten Soldaten. Die Gegner gehen geschickt gegen euch vor, kesseln euch ein und ziehen sich in ausweglosen Situationen vorsichtig zurück. Wer in Rambo-Manier auf die gegnerischen Truppen zustürmt, wird schnell gestoppt, denn bei *Conflict: Desert Storm* hat taktisches Vorgehen oberste Priorität. Freut euch auf ein packendes Spiel mit abwechslungsreichem Gameplay!

Ralph Wollner



■ Das Mündungsfeuer des mächtigen Panzers ist wohl das Letzte, was dieser Soldat in seinem Leben wahrnimmt.

CONFLICT: DESERT STORM

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

Spieler: 1-2
Genre: Action
Termin: 29. Mai
Hersteller: Codemasters
Besonderheiten: Taktisches Gameplay

EINSCHÄTZUNG:

Sehr Gut

„Intelligentes Kriegsspiel mit teils authentischer Rahmenhandlung“

Spider-Man: The Movie

Zeitgleich zum Start des lang erwarteten Kinofilms macht sich der heldenhafte Wandkrabbler daran, die PlayStation 2 im Sturm zu erobern.

■ Activisions neuer Action-Thriller basiert auf dem gleichnamigen Kinofilm von Kult-Regisseur Sam Raimi. Nachdem der unscheinbare Schüler Peter Parker von einer radioaktiven Spinne gebissen wurde, verändert sich das Leben des Strebers schlagartig. Plötzlich verfügt der sonst eher schlaksige Hobby-Fotograf über enorme Spinnenkräfte und ist in der Lage, spinnengleich an Wänden herumzukrabbeln. Darüber hinaus besitzt der Held wider Willen noch einen praktischen Spinnensinn, der ihn vor Gefahren warnt, und eine im Labor selbst entwickelte Netzflüssigkeit, die sich universell einsetzen lässt. Wie es sich für einen echten Helden gehört, stellt Peter Parker seine neu entwickelten Fähigkeiten als Spider-

Man in den Dienst der Gerechtigkeit und gerät prompt mit dem örtlichen Club der Superbösewichte aneinander.

HELDEN IN STRUMPFHOSEN

Bei der Aufgabe, dem Verbrechen in New York City Einhalt zu gebieten, warten vielfältige Aufgaben auf den Netzkopf. Neben den obligatorischen Auseinandersetzungen mit



■ Um eine optimale Übersicht über die Aktionen eures Superhelden zu gewährleisten, wurde eine neue Art der virtuellen Kameraführung entwickelt.

■ Peter Parkers Erzfeind, der hinterhältige Green Goblin, ist äußerst hartnäckig und verfolgt euch durch den gesamten Spielverlauf.

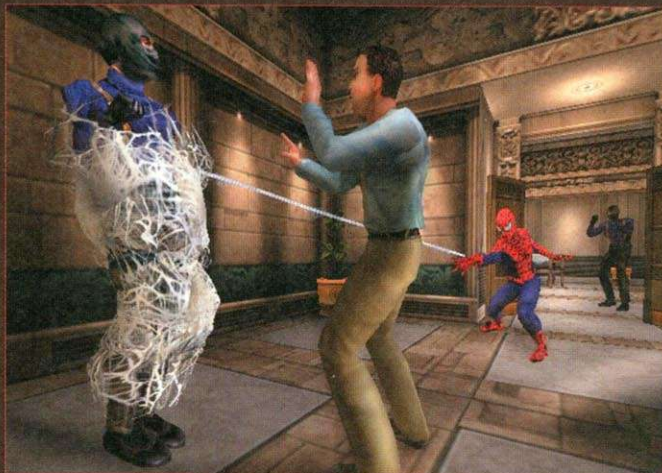


■ Kommt es zu einer handfesten Auseinandersetzung, profitiert Spider-Man von seiner erhöhten Körperkraft und Geschwindigkeit.



■ Hier sieht ihr unseren heldenhaften Netzschwinger bei einer handfesten Balgerei mit dem garstigen Green Goblin.

Superschurken wie dem Green Goblin oder dem Geier lauern auch wesentlich durchschnittlichere Verbrecher darauf, die Bekanntschaft des beliebten Superhelden zu machen. Bankräuber und Straßenschläger bilden hierbei aber nur die Spitze des kriminellen Eisbergs. Um sich seiner Haut zu erwehren, verfügt der Netzschwinger über 30 verschiedene Schlagkombinationen und jede Menge Power-ups. Falls rohe Gewalt bei dem einen oder anderen Gegner versagen sollte, habt ihr außerdem die Möglichkeit, Finsterlinge mit eurer Netzflüssigkeit einzuspinnen und somit außer Gefecht zu setzen. Trotz seiner körperlichen Überlegenheit ist Vorsicht auch für Spider-Man oberstes Gebot. Durch seine Fähigkeit, sich an Wänden und Decken zu bewegen, lassen sich Locations perfekt ausspionieren beziehungsweise Feinde aus dem Hinterhalt angreifen. Um zwischen zwei Örtlichkeiten zu wechseln, greift auch der Pixel-Spider-Man auf den weltberühm-



■ Mithilfe seiner selbst entwickelten Netzflüssigkeit ist es für Peter Parker alias Spider-Man ein Leichtes, die Bösewichter kampfunfähig zu machen.

ten Netzschwinger-Express zurück. Mithilfe seiner Netzdüsen kann der blau-rot gekleidete Marvel-Charakter zwischen den Wolkenkratzern New Yorks hin und her schwingen und seinen Widersachern auf den Fersen bleiben. Wenn ihr neue Areale betretet, solltet ihr besonders auf den Spinnensinn des Wand-

krabblers achten, da ihr auf diese Weise über neue Einsatzziele und Ähnliches informiert werdet.

TECHNISCHER HÖHENFLUG

Technisch macht die uns vorliegende Version schon jetzt einen sehr guten Eindruck. Ähnlich wie bei den (von Neversoft) pro-

i Sam Raimi

■ Obwohl eine Verfilmung der *Spider-Man*-Comics schon seit langer Zeit im Gespräch war, traute sich kein Regisseur an den Stoff heran. Selbst Bombast-Visionär James Cameron (*Titanic*, *Terminator 2*) winkte dankend ab. Nach langem Hin und Her nahm sich Kult-Regisseur Sam Raimi der Sache an. Raimi, bekannt für seinen abgründigen Humor, gilt als äußerst vielseitiger Filmmacher, der in jedem Genre zu Hause ist. Neben seinen Frühwerken, zu denen auch die berühmte *Evil Dead*-Trilogie gehört, sammelte er auch im Western- (*The Quick and the Dead*) und Thriller-Genre (*A Simple Plan*) Erfahrungen. Zusätzlich zu seiner Tätigkeit als Regisseur war Raimi auch lange Zeit als Produzent und Drehbuchautor der Serien *Xena* und *Hercules* tätig.

grammierten Vorgängern ist es den Entwicklern von Treyarch gelungen, das Feeling der Comics perfekt ins Spiel zu transportieren. Spider-Man und seine Gegner wurden hervorragend animiert, was besonders bei den Kämpfen für echtes Superhelden-Feeling sorgt. Spidey schlägt Salti, hechtet mit blitzschnellen Bewegungen aus der Schussbahn und zeigt seinen Kontrahenten mit eleganten Sprüngen und Faustschlägen, was eine Harke ist. Auch der Rest der Grafik braucht sich nicht hinter den gelungenen Bewegungsabläufen zu verstecken. Abwechslungsreiche Texturen und feine Explosions- und Transparenzeffekte lassen den angegrauten Superhelden im neuen Glanz erstrahlen. Leider wurde unsere Vorabversion immer wieder von recht herben Bildwiederholungsrate-Einbrüchen geplagt, für die fertige Version peilen die Entwickler aber stabile 50 Bilder pro Sekunde an. *Spider-Man: The Movie* wird in Deutschland pünktlich zum Start des Films in den Läden stehen.

Henry Ernst

SPIDER-MAN: THE MOVIE

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

Spieler: 1
 Genre: Action
 Termin: Juni
 Hersteller: Activision
 Besonderheiten: Gute Technik, starke Lizenz

EINSCHÄTZUNG:

Sehr Gut

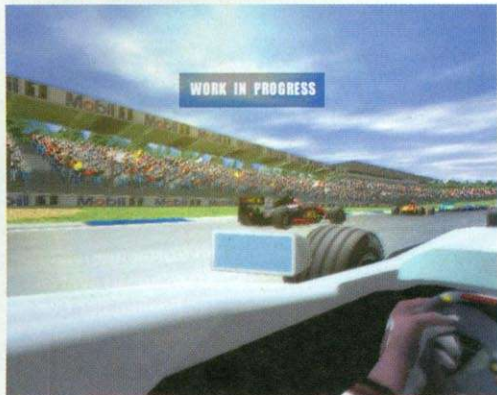
„Der Netzkopf wird für Furore sorgen!“



■ Trotz seiner ausgezeichneten Selbstheilungskräfte wird Spider-Man diesen Absturz wohl nicht überleben.

F1 2002

Passend zur laufenden F1-Saison bringt Electronic Arts die **obligatorische Neuauflage** der Königsklassensimulation.



Der Blick auf die Tribüne enthüllt eine jubelnde Menschenmenge. Sogar Tröten und Geschrei bekommt ihr manchmal zu hören.



Bei Ausflügen ins Kiesbett könnt ihr regelrecht beobachten, wie die heißen, klebrigen Reifen den Schmutz aufnehmen.



Auch das neue Team Toyota ist bei F1 2002 mit dabei. Die Japaner haben bis jetzt einen fabelhaften Einstand in der Königsklasse gefeiert.



Neu ist die praktische Windschattenanzeige am rechten Bildschirmrand, die sich bei entsprechender Fahrweise auffüllt und euch dadurch einen Geschwindigkeitsvorteil beschert.

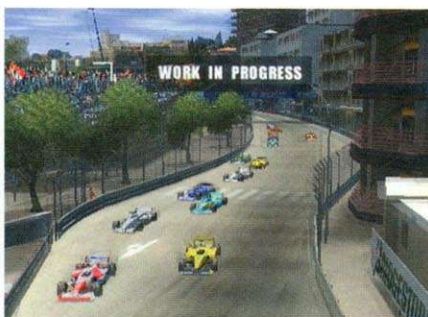


Für McLaren Mercedes sieht es in der laufenden Saison nicht ganz so gut aus wie in den letzten Jahren.

Beinharte Formel-1-Fans verbringen seit Anfang März jeden zweiten Sonntag gebannt vor der Mattscheibe. Schließlich hat die neue Saison begonnen und das lange Warten auf das Aufheulen der 800-PS-Motoren hat endlich ein Ende. Bestimmt haben einige unter euch die Saisonpause genutzt und ausgiebig das brillante *F1 2001* gezockt. Natürlich lässt sich EA nun nicht lumpen und beschert dem bald erscheinenden Nachfolger ein paar interessante Neuerungen. Zwar erinnert die aktuelle Vorabversion in den meisten Details gravierend an den Vorgänger, aber Grafik, Sound, Spielbarkeit und die naturgetreu nachgebildeten Rennwagen sorgen jetzt schon für ein herrliches F1-Feeling. Momentan läuft die Grafik-Engine mit stabilen 25 Bildern pro Sekunde, allerdings peilen die Entwickler eine Framerate von 50 bis 60 Bildern pro Sekunde an. Bei einer F1-Simulation dürfen neben flüssigem Grafikaufbau auch Wet-



■ Ausflüge abseits der Rennstrecke kosten wertvolle Sekunden und damit oftmals auch den Sieg.



■ Bei den Replays dürft ihr das Rennen nachträglich analysieren, um beim nächsten Versuch eure Fehler auszumerzen.



■ Der Ferrari hat angesichts der verdreckten Seitenteile wohl schon ein paar anstrengende Runden hinter sich.

i Alle Jahre wieder

In schöner Regelmäßigkeit erreichen uns Zocker jedes Jahr die Neuaufgaben der EA-Sports-Abteilung. Manche mögen sich fragen, ob ein jährliches Update tatsächlich nötig ist, aber andererseits will EA mit den teuren Lizenzen auch ordentlich Geld verdienen. Außerdem werden Sport-Fans dadurch immer mit den aktuellsten Daten und Original-Teams versorgt. Daneben sind technische Verbesserungen ein weiterer Anreiz – und der ungebrochene Erfolg der EA-Sports-Serien gibt dem Hersteller Recht.

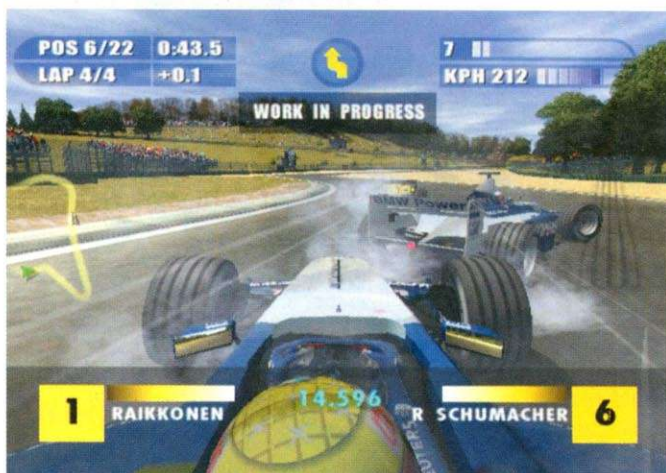


tereffekte nicht fehlen. Hier haben die Entwickler die bereits vorhandenen Routinen recycelt und in einigen Details überarbeitet. Es gibt jetzt grafische Spielereien zu bewundern, die ähnlich wie bei *Metal Gear Solid 2* für die Illusion von herunterperlegendem Wasser sorgen. Die bereits bekannten Spiegelungen auf regennasser Fahrbahn wurden beibehalten und sehen nach wie vor spektakulär aus.

LIZENZ ZUM RASEN

Durch die offizielle FIA-Lizenz geben sich sämtliche Teams und Fahrer (inklusive Toyota) der laufenden Saison ein Stelldichein. Selbstverständlich werden auch alle Originalstrecken implemen-

tiert und auf den Tribünen jubeln animierte Zuschauer. Die künstliche Intelligenz der Gegner wurde im Vergleich zum Vorgänger nochmals verfeinert. Im Simulationsmodus machen sie euch das Leben unheimlich schwer – wie in einem realen Rennen müsst ihr euch den Gegner „zurechtlegen“, damit ihr genau im richtigen Moment vorbeiziehen könnt. Im Gegenzug lauern die Kontrahenten ebenfalls auf einen Fahrfehler von euch, den sie sofort gnadenlos für ein Überholmanöver ausnutzen. Neu ist die Windschattenanzeige die euch beim „heransaugen“ an den Gegner hilft. Mit den vier unterschiedlichen Kameraperspektiven behaltet ihr jederzeit



■ So was sollte eigentlich nicht passieren – Ralf Schumacher fährt seinem Teamkollegen Juan-Pablo Montoya voll hinten drauf. Rechtzeitiges anbremsen ist oberste Pflicht!

ausreichende Übersicht, während der Ausblick direkt aus dem Cockpit für ein höchst authentisches Fahrvergnügen sorgt. Neben den üblichen Spielmodi wie Arcade-, Simulations- und Multiplayer-Modus sorgen die neuen, so genannten Herausforderungen für Motivation. Hier könnt ihr insgesamt 198 EA-Cards sammeln, die ihr durch

vorgegebene Fahrleistungen ergattern könnt. Beispielsweise müsst ihr an dritter Stelle starten und nach der ersten Kurve den ersten Platz herausfahren, um eine der Aufgaben zu meistern. Wundert euch übrigens nicht über das „Work in Progress“ auf manchen Bildern. Dies ist notwendig, da die Boliden in der Vorabversion teilweise noch nicht über die originalgetreuen Werbe-Schriftzüge verfügen. Insgesamt sind wir bereits jetzt von EAs Neuauflage der Königsklassensimulation sehr angetan und fiebern dem Release Anfang des Sommers entgegen.

Uwe Hönig



■ Die Spiegelungen auf der nassen Fahrbahn sehen wieder absolut beeindruckend aus. Übrigens wird auch ohne Ende Gischt aufgewirbelt.

F1 2002

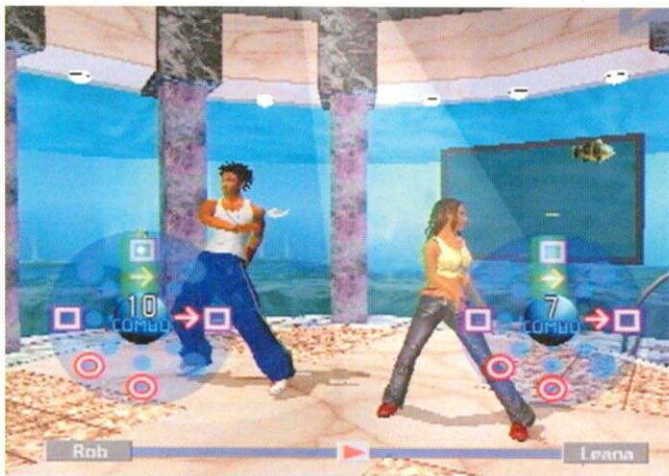
- ☐ CD ☒ DVD
- ☒ Analog ☒ Dual Shock ☒ Lenkrad
- ☐ Maus ☐ Lightgun ☐ Tastatur

Spieler: 1-4
Genre: Rennspiel
Termin: 24. Mai
Hersteller: EA Sports
Besonderheiten: Offizielle FIA-Lizenz

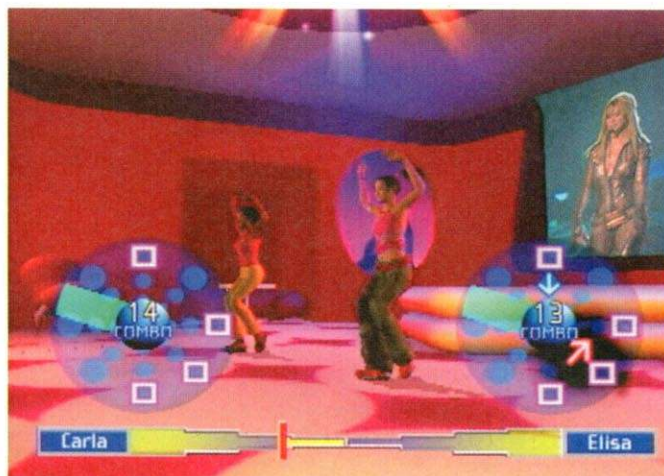
EINSCHÄTZUNG:

Sehr Gut

„F1-Fans kommen bei EAs Vorzeigesimulation voll auf ihre Kosten.“



Ein Traum wird wahr! Bevor ihr mit Britney auf die Bühne dürft, überzeugt sich die Pop-Prinzessin höchstpersönlich von euren Tanzkünsten.



Um den Tanz-Wettbewerb als Sieger zu beenden, müsst ihr die vorgegebenen Tastenkombinationen im Rhythmus drücken.

Britney's Dance Beat



Tanzt euch fit und geht mit Pop-Hühnchen Britney auf **große Welt-Tournee!**

Für Britney-Fans geht ein Traum in Erfüllung! Die hübsche Sängerin plant in *Britney's Dance Beat* eine riesige Konzert-Tour und ihr könnt als Background-Tänzer live mit dabei sein. Vorher müsst ihr euch allerdings vor einer fachkundigen Jury beweisen. Im Audition-Modus tretet ihr gegen einen vom Computer gesteuerten Mitstreiter an und versucht ihn durch eine möglichst perfekte Performance aus dem Rennen zu werfen. Getanzt wird im typischen *Parappa the Rapper*-Stil. Die auf dem Bildschirm angezeigten Tastenkombinationen müssen im Takt nachgedrückt werden. Gelingt euch dies, legt euer Charakter einen geschmeidigen Move aufs

Parkett und sammelt wichtige Punkte, die ihr zum Freischalten des Bonusmaterials dringend benötigt. Schafft ihr es, einen ganzen Song hindurch fehlerfrei zu tanzen, werdet ihr mit einem exklusiven Britney-Video oder -Interview belohnt. Außerdem erhaltet ihr für besondere Leistungen so genannte Backstage-Points, die ihr später gegen einen der heiß begehrten Backstage-Pässe eintauschen könnt. Diese Pässe dienen dazu, Britney-Videos freizuspielen, die ihr euch dann in aller Ruhe im so genannten Video Vault anschauen könnt. Doch bevor es so weit ist, müsst ihr durch zahlreiche Vorausscheidungen tänzeln, bis ihr endlich zusammen mit der hübschen

Sängerin das Tanzbein schwingen dürft.

VIRTUELLER FAN-ARTIKEL

Grafisch kommt die virtuelle, holde Maid zwar lange nicht an das Original heran, dennoch versprühen die schlängelnden Bewegungen der Pop-Diva ein erotisches Flair. Trotz simplen Gameplays schafft es die gute Präsentation, den Spieler lange an den Bildschirm zu fesseln. Ganz besonderen Reiz erhält der jugendliche Titel durch die Benutzung einer Tanzmatte (siehe Extrakasten), mit der ihr obendrein auch noch etwas für eure Figur tun könnt. Insgesamt erwarten euch bei *Britney's Dance Beat* sechs interaktive Clips, diverses Behind-the-Scene-Material, Live-Mitschnitte und fünf lizenzierte Original-Videos. Für Britney-Fans ein absolutes Muss!

Ralph Wollner



Mit lockerem Hüftschwung gen Pop-Olymp

Viel interessanter als das Drücken diverser Tastenkombinationen ist das Schwingen der Extremitäten auf einer passenden Tanzmatte. Unter Einsatz seines Lebens hopste PSG-Redakteur Ralph über besagtes Gerät, bevor er entkräftet zusammenbrach. Das Nachtanzen der Symbolkombinationen fordert eure vollste Körperbeherrschung, denn spätestens im dritten Level müsst ihr mit drei Körperteilen gleichzeitig die Matte berühren. Da bei dieser Spielvariante auch die Zuschauer voll auf ihre Kosten kommen, eignet sich die Kombination aus Tanzmatte und *Britney's Dance Beat* bestens als Party-Game. Viel Spaß!



BRITNEY'S DANCE BEAT

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

Spieler: 1-2
 Genre: Musikspiel
 Termin: Ende Mai
 Hersteller: THQ
 Besonderheiten: Exklusives Videomaterial

EINSCHÄTZUNG:

Sehr Gut

„Kurvenreiche Tanz-Action mit Langzeit-Motivation“



■ Je weiter ihr in die futuristischen Welten von Xenosaga vordringt, desto mächtigere Angriffszauber lassen sich mithilfe des Kombo-Systems ausführen.



■ Im Gegensatz zu den Zwischen- und Kampfsequenzen wirkt die eigentliche Spielgrafik nicht ganz zeitgemäß und hält einem Vergleich mit FF X nicht stand.

Xenosaga Episode 1

Der Wille zur Macht

Mit **Monoliths Konsolen-Erstling** erwartet euch ein Rollenspiel-Abenteuer der ungewöhnlichen Art.

■ *Xenosaga* entführt euch in eine weit entfernte Zukunft. Der Menschheit ist es gelungen, die letzte Grenze zu überschreiten. Der Homo sapiens hat den Welt-raum erobert und sich einer riesigen Föderation angeschlossen. Mithilfe neuester Technologien wurde es möglich, den Raum zwischen den Sternen in Sekundenbruchteilen zu durchqueren. Zur Erschließung neuer Lebensräume wurden interstellare Schiffe bis in die tiefsten Tiefen der Galaxis geschickt, wo sie einer Rasse namens Gnosis begegneten, deren erklärtes Ziel es ist, die

menschliche Rasse zu vernichten. Um im bevorstehenden Krieg eine Chance zu haben, entwickelten die Menschen AGWS-Kampfro-boter. Mitsamt dieser mechanischen Kriegsmaschinen macht ihr euch auf den Weg, um hinter das Geheimnis der Außerirdischen zu gelangen und das Rätsel um eine unerschöpfliche Energiequelle zu lösen.

SPIELERISCH INTERESSANT

Mit *Xenosaga* legt Namco den Grundstein für eine auf insgesamt sechs Episoden angelegte Saga. Rollenspieltypisch über-nimmt ihr die Führung einer kleinen Heldentruppe, die zu Beginn aus drei Personen besteht. Hauptperson ist die 22-jährige Shion Uzugi, die von einem

weiblichen Kampfdroiden und einem Burschen namens Chaos begleitet wird. Um die finsternen Gnosis bekämpfen zu können, gilt es, aus euren Helden echte Kampfmaschinen zu machen. Zu diesem Zweck pilgert ihr durch die in Echtzeit berechnete Umgebung, führt Dialoge und legt euch mit allerlei Ungetümen an. Im Gegensatz zu Rollenspielen wie *Final Fantasy* sind eure Gegner auf dem Bildschirm zu erkennen, wodurch ihr Zufallskämpfen aus dem Weg gehen könnt. Habt ihr dennoch einen der rundenbasierten Kämpfe auszufechten, kommt ihr in den Genuss eines durchdachten Kampfsystems. Ähnlich wie beim indirekten Vorgänger *Xenogears* werden die Aktionen nicht über ein Menü eingegeben, sondern

per Knopfdruck aktiviert. Jedem Joypad-Button ist eine Funktion zugeordnet, so dass ihr im Verlauf des Spiels Kombos aus Angriffs- und Verteidigungsmanövern auf eure Feinde loslassen könnt. Neben den Charakteren könnt ihr auch die AGWS einsetzen, um euren Gegnern einzuheizen. Sämtliche Kampfmanöver sind beeindruckend in Szene gesetzt worden und brauchen sich nicht hinter Genre-Primus *FF X* zu verstecken. Zur Verbesserung der Kampfkraft habt ihr die Möglichkeit, eure AGWS mit Zusatzteilen aufzurüsten.

TECHNISCH BIEDER

Auf eurem Weg durch die Industriekomplexe und Raumstationen zeigt sich eines der größten Mankos von *Xenosaga*: die etwas schlichte Optik. Alle Örtlichkeiten werden in Echtzeit berechnet, können aber keinesfalls mit *Final Fantasy X* mithalten. Die detailarmen Texturen und die etwas vernebelte Optik werden weder durch das knuffige Charakterdesign noch durch die gelungenen Zwischensequenzen wettgemacht. Ob *Xenosaga* in Deutschland an den Start geht, ist leider noch nicht bekannt.

Henry Ernst



■ Diese mächtigen Roboter unterstützen euch im Kampf gegen die Gnosis.



■ Während der ausgefeilten Kampfsequenzen des Rollenspiels entfesseln eure Figuren ein wahres Effekt-Inferno auf dem Bildschirm.

XENOSAGA EPISODE 1

☐ CD	☒ DVD	☐ Lenkrad
☒ Analog	☒ Dual Shock	☐ Tastatur
☐ Maus	☐ Lightgun	
Spieler: 1		
Genre: Rollenspiel		
Termin: Nicht bekannt		
Hersteller: Namco		
Besonderheiten: Epische Geschichte		

EINSCHÄTZUNG:

Sehr Gut

„Episches Rollenspiel mit durchschnittlicher Technik“

NEUIGKEITEN

And the Winner is ...

Auf der Game Developers Conference wurden die Titel *Ico* (Sony) und *Rez* (Sega) mit Preisen ausgezeichnet. *Ico* konnte in den Kategorien „Ex-cellelence in Level Design“, „Ex-cellelence in Visual Arts“ und „Game Innovation Spotlights“ Auszeichnungen einheimsen, *Rez* wurde mit dem „Game Innovation Spotlights“-Award ausgezeichnet.

Tekken-Turnier

Namco startet anlässlich der *Tekken 4*-Veröffentlichung ein großes Turnier. Am 5.5. 2002 treten die PS2-Kämpfer gegeneinander an. Als Preise winken seltene Merchandise-Artikel wie limitierte Tekken-Jacken oder Basecaps.

Kopfgeldjäger

Wie LucasArts kürzlich enthüllt hat, wird es sich beim neuen Krieg-der-Sterne-Spiel um *Star Wars: Bounty Hunter* handeln. Im Spiel, das zeitlich zwischen den Episoden I und II angesiedelt ist, übernimmt ihr die Rolle des Kopfgeldjägers Jango Fett. Der Vater des berühmten Boba Fett geht in diesem Action-Adventure in 18 Levels auf 6 verschiedenen Welten seiner Arbeit nach, um als bester Bounty Hunter in die Geschichte einzugehen.

Final Fantasy

Laut aktuellen Verkaufszahlen setzte Squaresoft weltweit über vier Millionen Exemplare des PS2-Rollenspiels *Final Fantasy X* ab. Das Mega-Spiel wanderte in den USA rund 1,3 Millionen mal über den Tresen, wohingegen in Japan mehr als doppelt so viele Einheiten (2,8 Millionen) abgesetzt werden konnten. Der Deutschlandstart lässt leider noch bis zum 29.5. auf sich warten.

Metal-Gear-Literatur

Konami hat in Japan in Zusammenarbeit mit Sony Magazines ein Buch mit dem Titel *The Making of Metal Gear Solid 2* veröffentlicht. In dem umgerechnet 24 Euro teuren Wälzer erfährt der geneigte Fan alles über die Herstellung des Über-Games. Neben handgezeichneten Notizen von Kojima-San wird



Da bei BloodRayne nicht gerade zimmerlich vorgegangen wird, ist eine ungeschnittene PAL-Version nicht sehr wahrscheinlich.



Sollte euch einmal die Munition ausgehen, könnt mit allerlei Hieb- und Stichwaffen gegen die braunen Schergen vorzugehen.



Um eine bessere Übersicht zu gewährleisten, wird eure Heldin bei bestimmten Kamerapositionen durchsichtig.

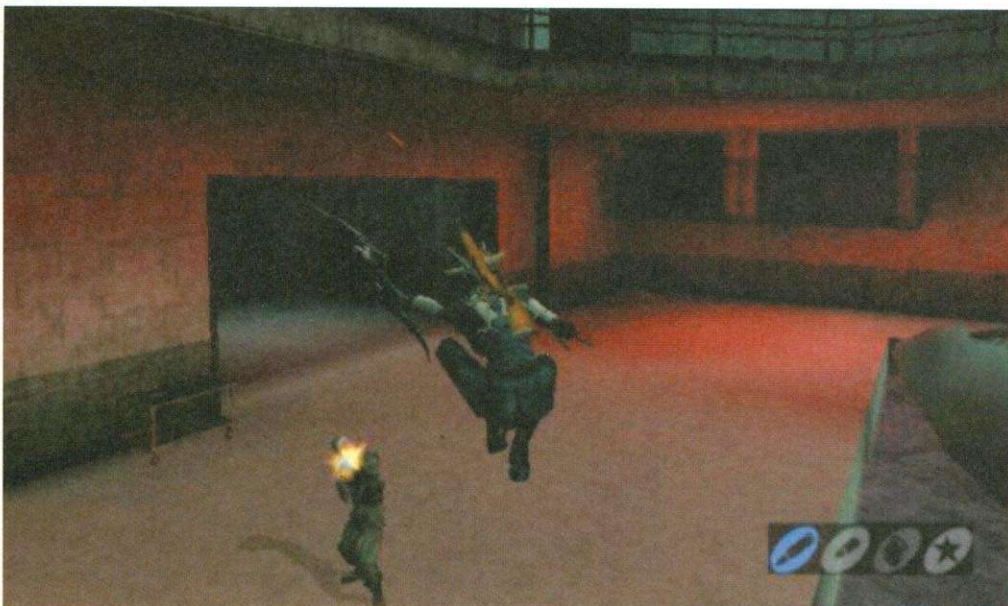
BloodRayne

Action – Knackige Proportionen und fette Knarren sind das Markenzeichen dieses **Grusel-Abenteuers**.

In *BloodRayne* übernimmt ihr die Rolle einer Vampirin, die in den Dreißigerjahren gegen Nazi-Schergen antreten muss. Neben der jetzt schon beein-

druckenden Grafik sorgte besonders die Hauptdarstellerin für offene Münder in der PSG-Redaktion. Die Vampirin bewegt sich mit einer Geschmei-

digkeit über den Bildschirm, die selbst auf der PS2 bisher selten zu sehen war. Entwickelt wird das spaßige Grusical von Majesco, die bereits für *Star Trek Voyager: Elite Force* verantwortlich zeichneten. Dass *BloodRayne* uncut in Deutschland erscheinen wird, ist wegen der Nazi-Symbolik und des hohen Gewaltanteils leider mehr als unwahrscheinlich.



Da bleibt nur zu hoffen dass die abgefeuerten Kugeln aus der MG unsere schöne Halbvampirin nicht treffen.



■ Bei Twin Caliber braucht ihr wegen der expliziten Gewaltdarstellung nicht nur einen trainierten Ballerdaumen, sondern auch einen starken Magen.



■ Mithilfe der durchdachten Steuerung ist es ein Leichtes, den unzähligen Gegnern Einhalt zu gebieten.



■ Sämtliche Levels werden komplett in Echtzeit berechnet und gehen nicht mit dramatischen Kamerafahrten und tollen Lichteffekten.

Twin Caliber

Action – Technisch beeindruckende Ballerei für Zocker mit starken Daumen und Nerven.

■ Um gegen das Böse anzutreten, geht das Gesetz manchmal seltsame Wege. Damit die Bedrohung durch einen finsternen Kult abgewehrt werden kann,

tut sich Gesetzeshüter Fortman mit dem üblen Verbrecher Valdez zusammen. Bis zu zwei Spieler lenken das ballernde Duo nun durch effektgespickte

Levels und metzeln alles nieder, was nicht schnell genug das Weite suchen kann. Hierbei kommt euch die ungewöhnliche Steuerung zugute, denn jede der Hauptfiguren trägt zwei Waffen, die mit den beiden Analog-Controllern unabhängig voneinander bedient werden können. Das von Rage inszenierte Spektakel wird im November erscheinen.



■ Bombastische Levelkonstruktionen und gnadenlose Hardcore-Action sind das Markenzeichen dieses Shooters.

NEUIGKEITEN

FORTSETZUNG METAL-GEAR-LITERATUR:

Einblick in die Entwickler-Tools und Shinji Mikamis Arbeitsweise gewährt.

Onimusha 2 rulez!

Der heiß erwartete Nachfolger des Samurai-Horror-Abenteuers *Onimusha* hat sich auf Anhieb den ersten Platz der japanischen Software-Charts gesichert. Mit 600.000 verkauften Exemplaren legte *Onimusha 2* einen wahrhaft fulminanten Start hin.

Rayman Returns

Nachdem er bereits zwei abgefahrene Abenteuer gemeistert hat, macht sich Ubis Knuddelheld Rayman daran, auf die PS2 zurückzukehren. Obwohl über die Hintergrundgeschichte von *Rayman 3 Hoodlum Havoc* noch nichts bekannt ist, darf mit einem technisch hervorragenden Abenteuer gerechnet werden.

Weltmeisterschaft

Pünktlich zur Weltmeisterschaft geht auch Ubi mit einer Simulation des Rasensports an den Start. Das unter dem Titel *WM National-spieler* erscheinende Spiel wird von den Kicker-Veteranen Anco entwickelt und hat mit Bayern- und Nationalspieler Alexander Zickler einen prominenten Werbepartner gefunden.

Seltsam

Nach diversen Hüpfspielen befindet sich nun auch ein Ego-Shooter bei den fleißigen Franzosen von Ubi in der Entwicklung. Das Spiel mit dem seltsamen Namen *XIII* orientiert sich dabei grob an den Comics des Künstlers Jean Van Hamme. Um für eine optimale Performance der im Cell-Shading-Stil gehaltenen Grafik zu sorgen, greifen die Entwickler auf eine verbesserte Unreal-Engine zurück. Man darf gespannt sein.

PS2-Erfinder spricht

Wie Ken Kutaragi in einem Interview bekannt gab, ist die PlayStation 2 technisch noch lange nicht ausgereizt. Laut Kutaragi nutzen Technik-Kracher wie *Gran Turismo 3* und *Final Fantasy X* die Möglichkeiten der PS2-Hardware gerade mal zu 60 Prozent aus.

TERMINE

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

PS2

APRIL

SPIELETITEL	HERSTELLER	TERMIN
BDFL Manager	Codemasters	April
Commandos 2	Eidos	April
Downforce	Virgin	April
Endgame	Empire Int.	April
FIFA WM 2002	Electronic Arts	26. April
ISS2	Konami	April
Knockout Kings 2002	Electronic Arts	5. April
MegaRace III	Cryo	5. April
Mike Tyson Boxing	Codemasters	26. April
Parappa the Rapper 2	Sony	3. April
Star Trek Voyager E. F.	Codemasters	April
Tetris Worlds	THQ	April
Tiger Woods PGA T. 2002	Electronic Arts	26. April
Top Angler	THQ	April
Transworld Surf	Infogrames	April
WTA Tour Tennis	Konami	5. April

MAI

SPIELETITEL	HERSTELLER	TERMIN
Britney's Dance Beat	THQ	Mai
Conflict: Desert Storm	SCI	Mai
Deus Ex	Eidos	Mai
ESPN NBA 2Night 2	Konami	Mai
Everblue	Capcom	3. Mai
Final Fantasy X	Squaresoft	29. Mai
Frogger: The Great Quest	Konami	19. Mai
Gitaroo Man	THQ	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
Rally Championship	SCI	Mai
Run Like Hell	Virgin	Mai
Spider-Man The Movie	Activision	Mai
Stuntman	Infogrames	Mai
Taz Wanted	Infogrames	31. Mai
TD Overdrive	Infogrames	Mai
The Legend of Alon d'Ar	Ubi Soft	16. Mai
Vampire Night	Namco	1. Mai
Virtua Fighter 4	Sega	8. Mai
Zidane Football Generation	Cryo	Mai

JUNI

SPIELETITEL	HERSTELLER	TERMIN
Agassi Tennis	Cryo	Juni
Barbarian	Virgin	Juni
Gumball 3000	SCI	Juni
Jimmy White's Cueball W.	Virgin	Juni
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	6. Juni
Tiny Toons Adventures	Swing!	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

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 ▲ Medal of Honor: Frontline

Termin: 6. Juni



Worum geht es:

Der neue Ego-Shooter aus dem Hause Electronic Arts versetzt euch ins Geschehen des Zweiten Weltkriegs, wo ihr direkt bei der Durchführung der Operation „Market Garden“ beteiligt seid.

Aktueller Entwicklungsstand:

MoH: Frontline scheint euch ziemlich zu interessieren. Sogar Final Fantasy X wurde diesen Monat von Platz 1 der Most Wanted verdrängt! Bis Juni müsst ihr euch trotzdem gedulden.

Hersteller: Electronic Arts Genre: Ego-Shooter Spieler: 1-2

2 ▼ 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:

Langsam hat die Warterei ein Ende! In der nächsten brandheißen Ausgabe der PSG werden wir die PAL-Version des Rollenspielkrachens genauestens unter die Lupe nehmen.

Hersteller: Squaresoft Genre: Rollenspiel Spieler: 1

3 • Virtua Fighter 4

Termin: 8. Mai



Worum geht es:

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

Aktueller Entwicklungsstand:

Nur noch wenige Tage müsst ihr abwarten, bis das Top-Prügelspiel auch in den deutschen Läden steht! Wir geben euch schon mal einen Vorgeschmack mit unserem Test auf Seite 38.

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 wurden schon über eine Million Exemplare des Action-Adventures verkauft. Grund genug für uns, der japanischen Version einen umfangreichen Vorabtest (siehe Seite 6) zu widmen.

Hersteller: Capcom Genre: Action-Adventure Spieler: 1

5 ▲ Tomb Raider: The Angel of Darkness

Termin: 15. November



Worum geht es:

Das erste Lara-Spiel auf der PS2 soll etwas Besonderes werden. Deshalb gibt es zahlreiche neue Gameplay-Ideen und die Grafik wird natürlich auf 128-Bit-Niveau aufgeböhrt.

Aktueller Entwicklungsstand:

Am 20. März wurden bei der Tomb Raider-Party in London viele Geheimnisse des neuen Abenteuers rund um die hübsche Archäologin gelüftet. Alle Infos gibt's auf Seite 22.

Hersteller: Eidos Genre: Action-Adventure 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



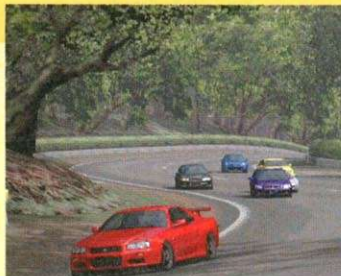
JUMP & RUNS

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



SPORT- & RENNSPIELE

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



ADVENTURES & ROLLENSPIELE

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



BEAT 'EM UPS

Platz	Spiel	Wertung	Test in Ausgabe
1.	Virtua Fighter 4	91%	PSG 05/02
2.	Dead or Alive 2	90%	PSG 01/01
3.	Tekken Tag Tournament	84%	PSG 12/00
4.	Bloody Roar 3	71%	PSG 08/01



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
Iron Aces 2: Birds of Prey	THQ	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
Smash Court Tennis	Namco	2. Quartal
Space Channel 5 - v2	Sega	2. Quartal
TimeSplitters 2	Eidos	2. Quartal

3. QUARTAL 2002

SPIELETTITEL	HERSTELLER	TERMIN
Colin McRae Rally 3	Codemasters	3. Quartal
Falcone	Virgin	3. Quartal
Gravity Games BMX	Midway	3. Quartal
Jimmy Neutron	THQ	3. Quartal
The Getaway	Sony	3. Quartal
Iron Storm	Wanadoo	September
MX Superfly	THQ	September
Onimusha 2	Capcom	Sommer
Pride	THQ	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
Coaster Works II	THQ	Oktober
Dead to Rights	Namco	2002
E.T. Return to the G. Planet	Ubi Soft	November
ESPN N. Hockey N. 2002	Konami	2002
Ghost Master	Empire Int.	2002
Halloween	Wanadoo	November
Hot Wheels	THQ	November
Inquisition	Wanadoo	November
Jurassic Park: 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
PRYZM Chapter One	TDK Mediactive	2002
Red Faction 2	THQ	November
Robin Hood	Cinemaware	4. Quartal
Robocop	Virgin	2002
Soul Calibur 2	Namco	2002
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi	4. Quartal
Starsky and Hutch	Empire Int.	2002
Suikoden III	Konami	2002
Summoner 2	THQ	2002
Tekken 4	Namco	2002
The Curse	Wanadoo	Oktober
The Scorpion King	Vivendi	4. Quartal
Titanium Angels	SCI	2002
Tomb Raider	Eidos	15. Nov.
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 04/02:

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

Gewinner der letzten Ausgabe ist:
Thorsten Ludwig,
Chemnitz

Wir wünschen viel Spaß mit Baldur's Gate!



Leser-Charts

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

- 1 **Metal Gear Solid**
Action-Adventure Konami
- 2 **GTA III**
Action Take 2
- 3 **Gran Turismo 3**
Rennspiel Sony
- 4 **Baldur's Gate**
Rollenspiel Virgin
- 5 **Silent Hill 2**
Action-Adventure Konami



Eure Wunschtitel

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

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



- 1 **Medal of Honor: Frontline**
Ego-Shooter EA

Die neuen Abenteuer von Jimmy Patterson bleiben auf Erfolgskurs und können die Spitzenposition verteidigen.



- 2 **Final Fantasy X**
Rollenspiel Squaresoft

Rollenspiel-Fans dürfen sich auf den 29. Mai freuen. Die Kultserie zeigt sich im zehnten Teil gewohnt atmosphärisch.



- 3 **Onimusha 2**
Action-Adventure Capcom

Capcoms Samurai-Geprügel zieht den Spieler durch knallharte Fights und knifflige Rätsel voll in seinen Bann.



- 4 **Virtua Fighter 4**
Beat 'em Up Sega

Wer auf Beat 'em Ups mit ausgeklügeltem Kampfsystem und großer Spieltiefe steht, wird hier bestens bedient.

- 5 **Tomb Raider**
Action-Adventure Eidos
- 6 **Tekken 4**
Beat 'em Up Namco
- 7 **Commandos 2**
Strategie Eidos

- 8 **Stuntman**
Action Infogrames
- 9 **Colin McRae Rally 3**
Rennspiel Codemasters
- 10 **TimeSplitters 2**
Ego-Shooter Eidos

Verkaufs-Charts

Welche Spiele gingen am häufigsten über den Ladentisch?

Quelle: SATURN

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



- 2 **Tekken Tag Tournament** (Platinum)
Beat 'em Up Namco



- 3 **State of Emergency**
Action Take 2



- 4 **Gran Turismo 3 A-spec** (Platinum)
Rennspiel Sony



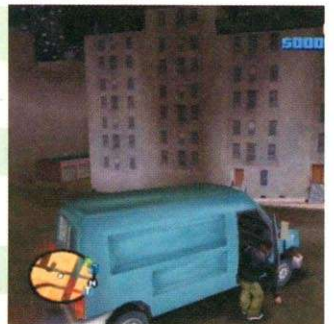
- 5 **GTA III**
Action Take 2



USA-Charts

Die PS2-Verkaufsschlager in Amerika

- 1 **GTA III**
Action Take 2
- 2 **Virtua Fighter 4**
Beat 'em Up Sega
- 3 **Final Fantasy X**
Rollenspiel Squaresoft
- 4 **Metal Gear Solid 2**
Action-Adventure Konami
- 5 **Hot Shots Golf 3**
Golf Sony



Japan-Charts

Die PS2-Verkaufsschlager in Japan

- 1 **Onimusha 2**
Action-Adventure Capcom
- 2 **Xenosaga Episode 1**
Rollenspiel Namco
- 3 **Grandia Xtreme**
Rollenspiel Enix
- 4 **Samurai**
Action-Adventure Spike
- 5 **Winning Eleven 5: Final Edition**
Fußball Konami



Legende:

▲ Aufsteiger ▼ Absteiger 🚩 Neueinsteiger ● Unverändert

TEST-ÜBERBLICK

ALLE TESTS DER AUSGABE 05/02

Alpine Racer 3.....	Seite 60	Wertung 75%
All-Star Baseball 2003.....	Seite 52	Wertung 82%
Centre Court: HardHitter.....	Seite 53	Wertung 68%
Conflict Zone.....	Seite 55	Wertung 75%
FIFA Fußball WM 2002.....	Seite 42	Wertung 85%
G1 Jockey.....	Seite 56	Wertung 61%
Grandia II.....	Seite 46	Wertung 81%
ISS2.....	Seite 43	Wertung 81%
Jet Ion GP.....	Seite 56	Wertung 14%
Mad Maestro.....	Seite 54	Wertung 71%
Mr Moskeeto.....	Seite 50	Wertung 60%
Pro Rally 2002.....	Seite 54	Wertung 49%
RedCard Soccer.....	Seite 52	Wertung 71%
Star Wars Jedi Starfighter.....	Seite 48	Wertung 79%
Tiger Woods PGA Tour 2002.....	Seite 55	Wertung 80%
Vampire Night.....	Seite 51	Wertung 78%
Virtua Fighter 4.....	Seite 38	Wertung 91%
WTA Tour Tennis.....	Seite 53	Wertung 57%

PS2-Platinum-Tests.....
Seite 58

Test des Monats

38

Virtua Fighter 4:
Das beste Prügelspiel aller
Zeiten? Sämtliche Details
gibt's in unserem Test.



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
empfehlenswer-
tes 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. Blood Omen 2 (PS2)
2. Maximo (PS2)
3. Sled Storm (PS2)

Hört zurzeit

1. True People
2. Green Velvet
3. Ministry

Schaut zurzeit

1. A.I. (DVD)
2. Simpsons (TV)
3. Bob Ross The Joy of Painting (TV)



Henry Ernst

Alter: 28

Hobbys:
Comics,
Bücher

Top-Games:

Final Fantasy,
Metal Gear
Solid, Street
Fighter, Soul
Calibur

Uwes Favoriten

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

Spielt zurzeit

1. Virtua Fighter 4 (PS2)
2. Tekken 4 (PS2)
3. Onimusha 2 (PS2)

Hört zurzeit

1. Schranzwerk 5
2. Fieber Records - fieber 02 cd
3. Dead-or-Alive-3-Soundtrack

Schaut zurzeit

1. Planet der Affen (DVD)
2. King of Queens (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. Dark Summit (PS2)
2. Virtua Fighter 4 (PS2)
3. ISS2 (PS2)

Hört zurzeit

1. Metallica: Kill'em all
2. Malm
3. Godsmack

Schaut zurzeit

1. Apocalypse Now (DVD)
2. Rock 'n' Roll Highschool (VHS)
3. Planet der Affen (DVD)



Ralph Wollner

Alter: 30

Hobbys:
Gitarre,
Rock 'n' Roll,
Motorräder

Top-Games:

UFC, GT 3,
Rayman 2,
Beben 3

Pauls Favoriten

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

Spielt zurzeit

1. Virtua Fighter 4 (PS2)
2. Pro Evolution Soccer (PS2)
3. Grandia II (PS2)

Hört zurzeit

1. Ian Pooley @ Awakening
2. Kevin Saunderson @ Fuse
3. Dave Clarke @ Breezeblock

Schaut zurzeit

1. Ice Age (Kino)
2. Hot Pants (www.hypnotic.com)
3. The Score (DVD)



Paul Krügel

Alter: 20

Hobbys:
Mangas,
Elektronische
Musik,
MMORPGs

Top-Games:

Ultima Online,
DoA 2 & 3,
Beben 2 & 3

Virtua Fighter 4



Wer punktet im Kampf der großen Beat-'em-Up-Streithähne? Tekken 4 haben wir ja schon im Brandneu-Teil beleuchtet, nun folgt der Test eines weiteren

Thronanwärters!



■ Lei-Fei ist neu dabei! Der Shaolin-Mönch glänzt mit astreinem Kung-Fu.

■ Zwei große Kandidaten kämpfen momentan auf dem PS2-Schlachtfeld um den „Grand Master“ der Prügelspiele: das am 29. März in Japan erschienene Tekken 4 (siehe Seite 12) von Namco und

Virtua Fighter 4 von Sega. Letzteres ist bereits Ende Januar in Japan erschienen und wird demnächst auch hier in Europa erhältlich sein. Die meisten traditionellen Sony-Fans unter euch werden wahrscheinlich noch nicht so mit der Virtua Fighter-Serie vertraut sein. Das mag daran liegen, dass der Sega-Konzern seine Games bisher nur auf den eigenen Heimkonsolen veröffentlichte. Durch die Dreamcast-Pleite kommen nun endlich auch PlayStation-Jünger in den Genuss des allmächtigen Virtua Fighter. Teil 4 läuft in der Spielhalle auf dem so genannten Naomi-2-Board, das nach wie vor eine fabelhafte Plattform darstellt. Deshalb haben Kritiker schon im Vorfeld der Entwicklung angemerkt, dass es wohl sehr schwer werden würde, die Automatenqualität auf der PS2 zu halten. Doch schon zu seligen

Zeiten der alten Sega-Systeme verstanden es die Topentwickler von AM2 rund um das Design-Genie Yu Suzuki, die Heimumsetzungen perfekt in Szene zu setzen. Dasselbe Kunststück konnten die Programmierer nun auch auf der PS2 vollbringen.

Spielhalle gefällig?

Wer Wert auf realistische Attacken ohne übernatürliche Feuerbälle oder abstruse 20-Hit-Combos legt, der ist bei der Virtua Fighter-Serie bestens aufgehoben. Jeder der 13 spielbaren Charaktere verfügt über einen realitätsnahen Kampfstil, wie beispielsweise Jeet Kune Do, Ju-Jutsu oder die uralte Pancrätium-Technik. Die einzel-

i Drei Köpfe – eine Meinung:



■ **RALPH:** Tolle Grafik und ein mächtiges Kampfsystem sorgen für pure Kampfsportstimmung. Beat-'em-Up-Fans kommen um den Titel nicht herum.



■ **HENRY:** Als alter Virtua Fighter-Veteran kann ich allen, die auf der Suche nach einem wirklich anspruchsvollen Prügelvergnügen sind, nur raten, zuzuschlagen.



■ **PAUL:** Obwohl ich eigentlich Dead or Alive-Spieler bin, konnte mich Virtua Fighter 4 restlos überzeugen. Das Kampfsystem haut mich schlichtweg um.



■ Die Charaktermodelle sehen einfach fantastisch aus. Animationen wie wehende Haare oder flatternde Kleidung sind dabei nur das Tüpfelchen auf dem i.



■ In der Stage mit den animierten Zuschauern fällt die Flimmerproblematik durch das Abgrenzungsgitter besonders auf. Allerdings gewöhnt man sich schnell an diesen Mangel.



■ Eure Gegner müsst ihr durch die zerstörbaren Absperren boxen, um einen „Ring Out“ zu erzielen. Durch eine geschickte Attacke wird der Kontrahent hier über die Hürde geschleudert.

nen Kombattanten, die zum Großteil schon aus den Vorgängern bekannt sind, beherrschen ihren jeweiligen Stil natürlich aus dem Effeff. Auch die beiden neuen Helden Lei-Fei, ein Shaolin-Mönch, der mit seiner klassischen Kung-Fu-Technik aufwartet, sowie Vanessa Lewis, die neben ihren knallharten Schlägen einige interessante Wrestling-Moves zu bieten hat, fügen sich perfekt in die VF-Riege ein. Übrigens hat die Entwicklung von VF 4 für die Spielhalle fünf lange Jahre gedauert. Die PS2-Umsetzung entspricht spielerisch exakt dem ausgereiften Vorbild. Abstriche gibt es nur in puncto Auflösung und bei einigen kleinen Details. Beispielsweise sieht der Schnee nicht ganz so gut aus wie in der Automaten-Version.

Dies ist aber nur Erbsenzählerei, denn letztendlich ist eine beinahe perfekte Umsetzung gelungen. Der einzige wirkliche Kritikpunkt ist das oftmals schreckliche Kantenflimmern. Allerdings seid ihr meistens so damit beschäftigt, den Kampf unter Kontrolle zu halten, dass solche Nebensächlichkeiten nicht mehr auffallen.

Fight for your life!

Das Kampfsystem ist nämlich der wahre Knaller bei VF 4. Die Ausführung der Moves mit den drei Buttons Schlag, Tritt und Deckung ist schnell erlernt. Schon nach kurzer Zeit gehen erste Combos leicht von der Hand und alles Weitere ist nur eine Sache des Trainings. Alte VF-Hasen freuen sich über die



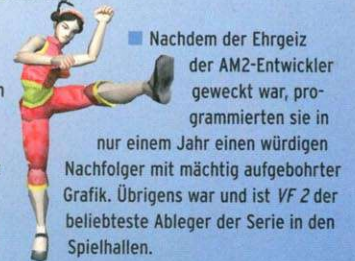
■ Wenn Lau seinen gefürchteten Uppercut mit der flachen Hand ansetzt, haut es so manchen Gegner aus den Latschen. Übrigens sind die Charaktere in mehrere Klassen unterteilt, um Anfängern und Profis die Spielerwahl zu erleichtern.

i Technik-Evolution

■ Anhand der Charakter-Designs von Pai könnt ihr gut erkennen, wie sich seit 1993 die technischen Voraussetzungen und somit auch die Qualität der Polygon-Darstellung weiterentwickelt hat.



■ Wenn es um Innovationen geht, hat Sega oft die Finger mit im Spiel. So wurde das Prüfgelgenre von Grund auf revolutioniert, als mit Virtua Fighter das erste Polygon-Beat-'em-Up in den Spielhallen landete.



■ Nachdem der Ehrgeiz der AM2-Entwickler geweckt war, programmierten sie in nur einem Jahr einen würdigen Nachfolger mit mächtig aufgebohrter Grafik. Übrigens war und ist VF 2 der beliebteste Ableger der Serie in den Spielhallen.



■ In Teil 3 wurden neue Gameplay-Ansätze realisiert. Schnelles seitliches Ausweichen in den dritten Raum war nun per Knopfdruck möglich und außerdem sind die Kampf-Arenen im Gegensatz zu allen anderen VF-Teilen uneben.



■ Der bisherige Abschluss der Serie stellt natürlich auch den technischen und spielerischen Höhepunkt dar. Erfreulicherweise wurde die Spielhallenqualität bis auf Abstriche in der Auflösung auch auf der PS2 verwirklicht.

offensichtliche Ähnlichkeit zu VF 2, das von Beat-'em-Up-Freaks noch immer geschätzt wird. Allerdings ist das Spieltempo erhöht worden, wodurch eine großartige Dynamik entsteht. Die Arenen mit Höhenunterschieden aus Teil 3 sind einem ebenen, viereckigen Ring mit Abgrenzungen gewichen. Diese Ringbanden sind zerstörbar, wenn ihr euren Gegner dagegenschleudert. Prügelt ihr euren Widersacher nochmal gegen die gleiche Stelle, könnt ihr sogar den berühmten „Ring

i Wer ist der König der Beat 'em Ups?

■ Virtua Fighter 4 bietet taktische Auseinandersetzungen und ein hervorragendes Kampfsystem. Dead or Alive 2 wartet dagegen mit gigantischen interaktiven Umgebungen auf und fesselt durch das beste Kontersystem aller Zeiten. Echte PS2-Prüfgelfans kommen um beide Titel definitiv nicht herum. Tekken 4 ist zwar kein schlechtes Spiel, aber im Vergleich bleibt es zurück, da sich am typischen „Tekken-Button-Smashing“ nicht viel geändert hat. Des Weiteren muss sich Tekken in puncto Optik knapp geschlagen geben.



1. Rang: Virtua Fighter 4



2. Rang: Dead or Alive 2



3. Rang: Tekken 4



■ Wie bei der Virtua-Fighter-Serie üblich, erwartet euch im Arcade-Mode als Endgegner das Flüssigmetall-Wesen Dural. Schafft ihr die Herausforderung nicht, gibt's keinen Abspann.



■ Streng limitiert und heiß begehrt! In Japan können Fans sogar die Jacke von Straßenkämpfer Jacky erwerben. Allerdings dürften inzwischen alle Jacken verkauft sein.

i Grundlagenforschung

■ An dieser Stelle weihen wir euch in die *Virtua Fighter*-Grundlagen ein. Bis ihr alle wichtigen Moves beherrscht, müsst ihr einiges an Trainingszeit investieren. Aber erst wenn ihr intuitiv mit den richtigen Manövern auf die Attacken eurer Gegner reagiert, könnt ihr euch zu den wahren VF-Meistern zählen.

Combos (Kombinationsattacken)



■ Standardcombos bestehen aus aneinander gehängten Fuß- und Handtechniken.

Throws (Würfe)



■ Würfe werden durch gleichzeitiges Drücken von Punch und Deckung ausgelöst.

Down Attacks (Bodenattacke)



■ Bodenattacken eignen sich hervorragend, um eure am Boden liegenden Kontrahenten zu malträtieren. Drückt einfach Punch und gleichzeitig nach oben.

Reversals (Konterattacken)



■ Die meisten Charaktere können nur in einer bestimmten Schlaghöhe kontern. Aoi und Akira sind in der Lage, alle Attacken umzukehren.

Chained Attacks (Verkettete Attacken)



■ Im Gegensatz zur Standardcombo werden bei der Kettenattacke mehrere starke Angriffe nahtlos aneinander gereiht. Nur etwas für Profis!

Out“ herbeiführen. Seit *Dead or Alive 2* mit seinen riesigen interaktiven Terrains gezeigt hat, wie ein Prügelspiel auszusehen hat, kommt einem das VF 4-Ringdesign eher altbacken vor. Der Grund dafür ist aber schnell gefunden, denn schließlich bestreitet ihr bei VF 4 höchst taktische Kämpfe, die erst durch die Abgrenzungen die richtige Würze erhalten. Beinharte *Tekken*-Fans sollten sich auf jeden Fall schon mal warm anziehen. Wer nicht genau weiß, welche Moves angebracht sind, und sich mit wildem Knopfgedrücke durch den Kampf retten will, hat gegen einen versierten Gegner keine Chance.

Training ist alles!

Deshalb sollten sich frisch gebackene VF-Fans (und nicht nur die) erst einmal ausführlich dem Training-Mode widmen. Hier könnt ihr euch zum Topfighter ausbilden lassen und komplizierte Bewegungen und Combos üben. Der Arcade-Mode führt wie in der Spielhalle an allen Kämpfern vorbei, um euch am

Ende wie gewohnt Dural im Flüssigmetall-Look als Endgegner zu präsentieren. Natürlich darf bei einem Prügelspiel auch der VS-Mode nicht fehlen, denn Kämpfe gegen menschliche Mitspieler machen nun mal am meisten Spaß. Dennoch haben sich die Entwickler für Solo-Spieler noch etwas Besonderes einfallen lassen: Im A.I.-Mode könnt ihr einen Kämpfer ganz ähnlich wie ein Pokémon trainieren, indem ihr zunächst Basismanöver wie Schläge oder Tritte lernt. Mit der Zeit wird euer kleines Prügel-Pokémon immer besser, wobei ihr selbst bestimmen könnt, welche Tendenzen der Kämpfer hat. Ob ihr nun eine eher aggressive oder doch lieber eine defensive A.I.-Figur züchtet, ob Fuß- oder Fausttechnik bevorzugt werden soll – all das bleibt euch überlassen. Anschließend könnt ihr selbst gegen den A.I.-Kämpfer antreten oder zwei A.I.-Charaktere gegeneinander kämpfen lassen. Neben diesem witzigen Modus gibt es noch den Kumite-Mode, bei dem ihr gegen eine unendliche Schar von Geg-



■ Viele der abgefahrenen Moves sorgen für schnelle Kamerafahrten, die euch so nahe an das Geschehen bringen, dass ihr selbst Falten in den Outfits eurer Gegner erkennen könnt.



■ Gleich donnert es gewaltig: Wenn Vanessa ihre Bodenattacke zu Ende bringt, landet der Stiefel im Gesicht von Aoi. Solche Manöver sind wichtig für schnelle Siege.



■ From Sarah with Love! Die blonde Sarah gehört zwar zum schwachen Geschlecht, aber draufhauen kann sie trotzdem. Ihr größter Vorteil sind blitzschnelle Kicks.



■ Sarah ist seit den Anfängen der erfolgreichen Serie mit an Bord.

nern nacheinander bestehen müsst, um nette Goodies wie neue Kleidungsstücke, gänzlich neue Outfits oder gar Accessoires wie Brillen oder Masken zu erspielen.

Spitzentechnik

Obwohl die etwas pixelige Optik negativ auffällt, gibt es ansonsten absolut nichts zu mäkeln. Die detaillierten Arenen wirbeln ultraflüssig über den Bildschirm während ausgefeilte und exzellente aussehende Charaktermodelle euer Auge erfreuen. Die hervorragenden Animationen der Protagonisten tun ein Übriges, um VF 4 in den Olymp der Prügelspiele zu kicken. Des Weiteren warten

die Areale mit liebevollen Hintergrundanimationen wie aufwirbelndem Schnee, Vogelschwärmen oder zusammenstürzenden Gebäuden auf. Besonders cool ist die Stage, bei der ihr in einem Gitterkäfig kämpft, während außerhalb auf zwei Etagen toll animierte Zuschauer jubeln. Dazu kommt ein passender Soundtrack mit teilweise fernöstlichen Einflüssen, während die knackigen Soundeffekte eure virtuellen Handkantenschläge vorzüglich untermalen. Insgesamt hat Sega mit *Virtua Fighter 4* ein Meisterwerk abgeliefert, das locker gegen *Tekken 4* bestehen kann. Gerade durch das ausgeklügelte Kampfsystem kommen Hardcore-Zocker voll

auf ihre Kosten und Anfänger können schnell erste Erfolge verbuchen. Pflichtkauf!

Uwe Hönig

„Virtua Fighter 4 stellt zweifellos die Krönung der Serie dar!“



Uwe Hönig

Wow, Sega hat sich mal wieder selbst übertrumpft! Klasse Grafik (bis auf die Flimmereinlagen), beeindruckend realistische Kampfmanöver und eine ausgesprochen gute Spielbarkeit rechtfertigen schon allein den Sprung in die 90er-Wertungsregion. Mit den ansprechenden Zusatzmodi schießen die Entwickler aber den Vogel ab. Der Training-Mode bietet die ideale Spielweise, um eure Fähigkeiten explosionsartig zu verbessern, und der witzige A.I.-Mode hält auch Solo-Spieler bei der Stange. So schubst *Virtua Fighter 4* den bisherigen Referenztitel *Dead or Alive 2* (siehe Seite 59) vom Thron der PS2-Beat-'em-Ups. Prügelspiel-Fans müssen trotzdem beide Games besitzen!



■ Die Burg-Stage ist ein absoluter Hingucker. Schnee wird aufgewirbelt und ihr hinterlasst deutliche Fußspuren in der weißen Pracht.

VIRTUA FIGHTER 4

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

Spieler:	1-2
Genre:	Beat 'em Up
Termin:	8. Mai
Preis:	€ 59,95
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Bildschirmtexte/Sprache:	Dt./engl.
Entwickler:	Sega
Hersteller:	Sony
Internet:	www.scee.com
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren

GRAFIK
90%

SOUND
88%

SPIELSPASS

91%

„Grandiose Prügelorgie im typischen Virtua-Fighter-Gewand“



■ Olli Kahn in Siegerpose! Hoffentlich hat er bei der kommenden WM genügend Anlässe zur Freude ...



■ Nach einem gelungenen, tödlichen Pass hat Oliver Neuville die Chance, sein Team in Führung zu bringen.



■ Mit der L1-Taste könnt ihr die Laufwege der Mitspieler anzeigen lassen und sie mit einer Flanke bedienen.

FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002



EA lässt keine Möglichkeit aus, die Zockergemeinde mit FIFA-Sequels zu bombardieren. Diesmal könnt ihr **den Weltmeistertitel einheimen**.

■ Wie nicht anders zu erwarten, bringt EA rechtzeitig zum WM-Start den passenden Mattscheiben-Kick auf den Markt. Wir sind natürlich besonders gespannt, ob der x-te FIFA-Vertreter mehr Neuheiten als nur den entsprechenden WM-Modus zu bieten hat. Was Udo Lewalter (PR-Manager bei Electronic Arts) und seine sympathischen Kollegen präsentierten, war solide Fußball-Kost mit einer verbesserten FIFA 2002-Engine und neuen Animationsphasen der Akteure.

PRICKELNDE WM-ATMOSPHÄRE

Die Präsentation ist typisch EA. Sämtliche Nationalteams treten, dank Verwendung der FIFA-Lizenzen, mit ihren Original-Namen an. Natürlich findet das Mega-Sportevent in den authentischen Fußballarenen statt, die ihren Vorbildern zum Verwech-

seln ähnlich sehen. Bei so viel Realismus ist es natürlich kein Wunder, dass der Spieler von der packenden WM-Atmosphäre geradezu überrollt wird. Verstärkt wird die geladene Spannung durch die herrlichen Intro-Sequenzen vor dem Anpfiff. Unter tosendem Beifall laufen die siegessicheren Ballkünstler auf den Rasen und wärmen sich auf. Die optimale grafische Umsetzung lässt dabei echte TV-Stimmung aufkommen. Nach dem Anstoß bietet sich allerdings das von FIFA-Titeln gewohnte Bild: Während die Akteure emsig über das Feld wuseln, vergessen sie des Öfteren ihr Positionsspiel, wodurch es zu Spieler-Trauben kommt, die man eigentlich nur von E-Jugend-Partien her kennt. Ähnlich verhält es sich mit der künstlichen Intelligenz der Mitspieler und Gegenspieler. Beispiel Torwart: Mit katzenhaften Re-

flexen lenkt der Goalie einen Volleyschuss aus kürzester Distanz über die Latte, um Sekunden später bei einem 40-Meter-Ei völlig zu patzen. Zum Glück erlaubt die überarbeitete Steuerung wesentlich mehr Platzierungsmöglichkeiten, als es bei den Vorgängern der Fall war. Das heißt im Klartext, dass nun nicht immer nur Tore fallen, die per Fallrückzieher oder Hechtkopfball in den Kasten gezimmert werden, sondern auch ganz normale 08/15-Treffer möglich sind. Nach wie vor stimmig ist das Pass-System, mit dem ihr präzise Vorlagen aus dem Handgelenk schütteln könnt. Per Druck auf die L1-Taste werden die Laufwege eurer Kollegen auf dem Spielfeld markiert. Mit ein wenig Übung könnt ihr ihnen direkt in den Lauf spielen. Witzigerweise bieten sich diese Spieler per Handzeichen an und schimpfen,

falls sie nicht beachtet werden. Nach wie vor gelungen sind ebenso die spürbaren Motivationsschwankungen der Spieler während eines Matches. Solltet ihr mit eurer Truppe deutlich führen, gelingt den Jungs nahezu alles, während sie bei einem Rückstand hektisch agieren und erst wieder ins Spiel finden müssen. Diese gelungene Spielkomponente macht *FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002* zum realistischsten Vertreter der Kult-Reihe.

WECHSELBAD DER WM-GEFÜHLE

Insgesamt ist EAs zweites *Fußball Weltmeisterschaft*-Spiel sehr gut gelungen. Im WM-Modus spielt ihr euch mit eurer ausgewählten Kicker-Crew durch die Original-Runden des kommenden Turniers. Schade ist nur, dass ihr das Spektakel nur alleine genießen könnt und nur im Freundschaftsspiel-Modus gegen eure Kumpels antreten dürft. Ferner ist es nicht möglich, die Gruppen zufällig auslosen zu lassen, weshalb ihr an die Konstellation der Korea/Japan-WM gebunden seid. Besonders erwähnenswert ist die optische Umsetzung der Spieler, die ihren Vorbildern in einem noch nicht da gewesen Maße ähneln.

Ralph Wollner



■ Bei den viel zu klein geratenen Toren ist es selbst in unbedrängten Situationen schwierig, den Ball ins Netz zu dreschen. Lasst euch nicht entmutigen!



■ Bei diesem gezielten Gewaltschuss kann der senegalesische Keeper der Pille nur hinterherschauen. Dank der überarbeiteten Steuerung könnt ihr die Schüsse genau platzieren.



■ Mit einer Glanzparade schafft es der Keeper, den Schuss von Del Piero am Pfosten vorbeizulenken.



■ Reflexmonster Olli Kahn erwartet den Strafstoß. Das bewährte Elfer-System der Vorgänger wurde beibehalten.



■ Kopf oder Zahl? Vor dem Anpfiff findet die für die ISS-Reihe typische Platzwahl statt. Viel Glück!

■ Um Verwechslungen im Vorfeld zu vermeiden: *ISS2* ist nicht die Fortsetzung von Genre-Primus *Pro Evolution Soccer*, sondern das Sequel der traditionsreichen *International Superstar Soccer*-Serie, die einst auf dem Super Nintendo das Licht der Konsolenwelt erblickte. Der Unterschied der von Konami vertriebenen, aber von verschiedenen Teams entwickelten Fußballreihen liegt auf der Hand: Während *ISS* auf actionlastige Arcade-Matches setzt, bedient *Pro Evolution Soccer* den Simulationsfan mit großer Spieltiefe und hohem Realitätsgehalt.

ELF FREUNDE MÜSST IHR SEIN!

Sepp Herbergers berühmtes Zitat wird von Konamis neuem Mattscheiben-Vergnügen voll in die Tat umgesetzt. Im Gegensatz zu den Vorgängern lassen die Athleten die Pille flüssig durch die Reihen wandern und überzeugen durch clevere Laufwege. Dies liegt nicht zuletzt an der deutlich gesteigerten künstlichen Intelligenz der Computer-Mitspieler. Aufgrund ihres klugen Spielverhaltens werden realistische Spielzüge möglich. Die Mannschaftskollegen bieten sich an, sprinten in den freien Raum

ISS2

Konamis Osaka-Team steigt mit einem **völlig überarbeiteten** ISS-Nachfolger erneut in die Fußball-Konkurrenz ein.

und signalisieren per Handzeichen, dass sie angespielt werden wollen. Die Steuerung ist mit der von *Pro Evolution Soccer* nahezu identisch, wobei die *ISS*-Kicker wesentlich träger und ungenauer agieren. Wie beim realen Rasenschach fallen die Tore nicht wie Äpfel von den Bäumen, sondern müssen genau vorbereitet werden. Nur wer die gegnerische Abwehr geschickt auseinander zieht und die entstandene Lücke blitzschnell nutzt, hat eine Chance, das Leder im Netz zappeln zu lassen. Habt ihr euch erst einmal an das tiefe Spielprinzip gewöhnt, erwarten euch spannende Partien mit nicht zu unterschätzendem Suchtfaktor. Die Animationen der Akteure sind flüssig, wirken aber in manchen Situationen etwas ungenau. Vor allem die Goalies zeigen verrenkte Bewegungen, die einem schon beim

Zuschauen wehtun. Die voreingestellte Kameraperspektive lässt zwar jedes Detail der Spieler erkennen, erschwert aber die Gesamtübersicht. Im Optionsmenü könnt ihr die Kamera in zehn verschiedenen Zoom- und Höhe-Stufen verstellen. Den besten Überblick erhaltet ihr, indem ihr Zoom-Stufe 7 und Höhegrad 3 wählt. Auf diese Weise könnt ihr großflächige Spielzüge durchführen, ohne dabei die Detailvielfalt der Athleten aus den Augen zu verlieren.

MAGERER SPIELUMFANG

Die Präsentation von *ISS2* ist wie gewohnt recht spartanisch ausgefallen. Mit 58 Mannschaften (ausschließlich National-Teams) könnt ihr in einem selbst gebastelten Spezial-Turnier um Pokale kämpfen oder euch im WM-Modus der virtuellen Kicker-Elite stellen. Da

Konami nach wie vor nur die Fifpro-Lizenzen besitzt, handelt es sich bei den Austragungsorten sowie den Mannschaften nicht um die Originale. Anders ist das beim Europapokal und dem Americacup, bei denen ihr authentische Teams und Stadien bewundern dürft. Ein großer Vorteil von *ISS2* ist, dass ihr jeden Spielmodus mit bis zu vier menschlichen Teilnehmern genießen dürft. Obwohl die Mattscheiben-Sportler ihren Original-Vorbildern nicht immer ähnlich sehen, geht die Grafik von *ISS2* durchaus in Ordnung. Während der heißen Matches verwöhnen realistische Schlachtgesänge, die von Team zu Team unterschiedlich sind, eure Ohren. Alles in allem ist *ISS2* ein solides Fußballspiel, das auch auf lange Sicht nicht langweilig wird.

Ralph Wollner



■ Der Spielverlauf ist gespickt von packenden Zweikämpfen, die grafisch hervorragend in Szene gesetzt sind. Hier steigt die brasilianische Abwehr hart ein.



■ Jamaika im virtuellen WM-Fieber. Mit einem mutigen Gewaltschuss überwindet Bard den chilenischen Keeper und bringt die Rasta-Elf in Führung.

i nterview mit Nick Wlodyka, Produzent von FIFA WM 2002

„FIFA bringt euch die Faszination der WM direkt ins Wohnzimmer!“

PSG: Worin liegen die Unterschiede zwischen FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002 und seinen Vorgängern?

EA: Der neue FIFA-Titel ist unglaublich realistisch. Die Animationen, die Spielzüge und auch das taktische Verhalten der Mannschaften sind jetzt wesentlich wirklichkeitsgetreuer als bei den Vorgängern.

PSG: Wie haben Sie es geschafft, dem Spiel eine solche packende Atmosphäre zu verleihen?

EA: Das ist das Ergebnis von harter Arbeit. Für die atmosphärische, musikalische Untermauerung ist das 50-köpfige Vancouver-Symphony-Orchestra verantwortlich. Um dem Spieler einen hohen Grad an Realismus bieten zu können, haben wir jedes Stadion virtuell nachgebaut und mit viel Mattscheibenleben versehen. Blitzlichtgewitter, Konfettiregen und die vielen originalen Fangesänge bringen die Faszination der WM direkt ins Wohnzimmer.

PSG: Wo liegen die Vorteile gegenüber anderen Fußball-Titeln?

EA: Unsere Stärke ist die umfangreiche Präsentation und das eingängige Gameplay. Bei FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002 muss man nicht tagelang üben, um ein Tor zu schießen. Die Steuerung ist einfach, aber dennoch zweckmäßig und nicht - wie bei anderen Spielen - völlig überbelegt.

PSG: Wir danken Ihnen für das Interview!



Nick Wlodyka, Udo Lewalter und James Houlton (v.l.n.r.).

„Lasst euch von EAs WM-Lawine überrollen.“

FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002 hat mich wegen der unglaublichen Atmosphäre sofort in seinen Bann gezogen. Obwohl ich mir etwas mehr spielerischen Tiefgang gewünscht hätte, kann man mit dem neuen FIFA-Vertreter spannende Turnier-Stunden mit viel Action erleben. Besonders beeindruckt hat mich der Kommentar der beiden Fernsehsprecher Poschmann und Dahlmann, der auch nach längerem Zocken nicht störend auffällt und immer wieder für Überraschungen sorgt. Freunde der unkomplizierten Mattscheibenunterhaltung kommen bei diesem Titel voll auf ihre Kosten.



Ralph Wollner

Das Entscheidende

Der große Direkt-Vergleich!

17. Min. (FIFA) 1 : 0 (ISS2)

DIE GRAFIK: Optisch hat der EA-Titel deutlich die Nase vorn. Die flüssigen Animationen und authentische Gesichtszüge vermitteln den Eindruck einer TV-Übertragung. Gerade in den hervorragenden Wiederholungsszenen kann FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002 begeistern. Wer hingegen die ISS2-Athleten ihren Vorbildern zuordnen will, braucht ein gutes Abstraktionsvermögen.

78. Min. (FIFA) 2 : 2 (ISS2)

DER SOUND: EA gleicht aus! Die Geräuschkulisse während der packenden WM-Kämpfe ist vorbildlich. Jede teilnehmende Nation beherrscht die landestypischen Schlachtgesänge und Anfeuerungsrufe. Obwohl die ISS2-Schlachtenbummler sich ebenfalls mächtig ins Zeug legen, ist ihr Repertoire deutlich kleiner als das der FIFA-Konkurrenz. Der Kommentar von Klaus Gronewald und Bernd Schuster ist hingegen vorbildlich.

89. Min. (FIFA) 3 : 2 (ISS2)

DIE PRÄSENTATION: Kurz vor dem Abpfiff gelingt EA der entscheidende Treffer! Der riesige Spielumfang von FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002 lässt Fan-Herzen höher schlagen. Sämtliche Stadien sowie Spielernamen entsprechen der Realität. Der ISS-Nachfolger verfügt lediglich über Fantasie-Arenen und die Namen sind aufgrund von Lizenzproblemen nur teilweise original.

FIFA FUSSBALL WM 2002

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

Spieler: 1-2
Genre: Fußball
Termin: 26. April
Preis: Ca. € 60,-
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: Electronic Arts
Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.ea.com
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung

GRAFIK
88%

SOUND
87%

SPIELSPASS

85%

„Typisches FIFA-Sequel mit WM-Lizenzen!“



■ Geschafft! Nach einem mitreißendem Match kann sich die FIFA-Elf knapp mit 3:2 durchsetzen. Jetzt wird gefeiert!

dungs-Match

26. Min. (FIFA) 1 : 1 (ISS2)

DIE KÜNSTLICHE INTELLIGENZ: Ein klarer Punkt für ISS2. Die Akteure stellen sich auf eure Taktik ein und unterstützen eure Spielzüge. Auch bei hektischen Spielszenen bleiben die Sportler auf ihren Positionen und stürmen dem Ball nicht blindlings entgegen. Die FIFA-Kicker machen einen übermotivierten Eindruck. Das stellenweise konfuse Positionsspiel der Mannschaften drückt den Realitätsgrad nach unten.

45. Min. (FIFA) 1 : 2 (ISS2)

DIE SPIELTIEFE: ISS2 geht in Führung! Das ausgefeilte Gameplay, gepaart mit der hohen Computer-Intelligenz, macht ISS2 zu einem tief greifenden, realistischen Mattscheiben-Kick. Bei FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002 werdet ihr zwar schneller mit Torerfolgen belohnt, aber spätestens nach drei durchgezockten Weltmeisterschaften beginnen sich die actionreichen Spielszenen zu wiederholen.

ENDRESULTAT 3 : 2

Über die gesamte Spieldistanz hatte FIFA leichte Feldvorteile, die kurz vor Schluss zum Siegtreffer für EA führten. Beide Mannschaften packten das Spiel von völlig verschiedenen Seiten an. Während die FIFA-Truppe nichts von großartigem Taktieren hielt und alles auf gnadenlose Sturmangriffe setzte, konterten die Konami-Kicker mit raffinierten Spielzügen und geschlossenem Mannschaftsspiel. Trotz der Niederlage hat die ISS-Elf viel dazugelernt und könnte bei der kommenden Revanche als Sieger vom Platz gehen. Wir sind gespannt.



Ein Verlag im Fußball-Wahn!

■ Während der PSG-Testsessions weckte ISS2 das Interesse zahlreicher Kollegen. Im Nu füllte sich unser Gamelab und prompt wurde ein Redaktionsturnier in die Welt gerufen. Im Wettstreit mit vielen Teilnehmern stellte ISS2 seine Multiplayer-Qualitäten unter Beweis und bescherte uns amüsante Stunden. Die enorme Spieltiefe von ISS2 machte jedes Spiel zum Unikat und sorgte für immer neue Überraschungen.



„Starker Nachfolger mit hohem Suchtpotenzial“

Wer auf gepflegte Fußballunterhaltung steht, liegt mit ISS2 richtig. Das ausgefeilte Gameplay sowie die gesteigerte künstliche Intelligenz der Athleten machen jedes Spiel zum Unikat und bescheren euch aufregende Torraumszenen. Im WM-Modus vergeht die Zeit wie im Fluge und man schafft es kaum, vom Bildschirm loszukommen. Mit ISS2 gelingt Konami-Osaka der Brückenschlag zwischen Arcade-Action und Simulationsfußball. Den Vergleich mit dem großen Bruder Pro Evolution Soccer kann ISS2 allerdings nicht bestehen.



Ralph Wollner



■ Nach dem Schlusspfiff sacken die ISS-Spieler enttäuscht in sich zusammen. Vielleicht klappt's beim nächsten Mal.

ISS2

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

Spieler: 1-4
Genre: Fußball
Termin: Ende April
Preis: Ca. € 60,-
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Entwickler: KCE Osaka
Hersteller: Konami
Internet: www.konami-europe.com
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung

GRAFIK

77%

SOUND

72%

SPIELSPASS

81%

„Gelungener Mattscheiben-Kick mit realistischem Gameplay“



■ Bei den Kämpfen kommt ihr in den Genuss von gut gemachten Explosionen und Lichteffekten. Wie üblich laufen die Auseinandersetzungen rundenbasiert ab.



■ Im Körper der Priesterin Elena verbirgt sich ein dunkles und gefährliches Geheimnis. Allerdings stellt sich erst nach vorangeschrittener Spielzeit heraus, was sie in sich trägt.

Grandia II

Nach langer Wartezeit ist es endlich so weit: Eines der **besten Dreamcast-Rollenspiele** hat seinen Weg auf die PlayStation 2 gefunden.

■ In *Grandia II* übernehmt ihr die Rolle des „Geohound“ Ryudo (ein Söldner, der für Geld so gut wie alles tut), der mit seinem sprechenden Adler Skye die Welt durchstreift und sich für keinen Job zu schade ist. Als er sich eines Tages als Leibwächter für die Granas-Priesterin Elena verdingt, kann der junge Tunichtgut natürlich nicht ahnen, welche Folgen

dieser vermeintlich simple Auftrag haben wird. Wie

viele Dinge im Leben beginnt auch die Geschichte von *Grandia II* mit einem kleinen Missgeschick. Bei einer Beschwörung macht die unerfahrene Priesterin einen fatalen Fehler und erweckt eine teuflische Macht zu neuem Leben. Nachdem er Elena um Haaresbreite vor einem schrecklichen Schicksal retten konnte, macht sich Ryudo auf, die drohende Apokalypse abzuwenden und endlich seine Belohnung zu kassieren. Euer gefährlicher Auftrag führt euch bis in die entlegensten Gegenden der Rollenspielwelt. Eisige Gebirge wollen überquert und staubige Wüsten nach wertvollen Artefakten durchstöbert werden,

selbst vor dem Weltraum macht eure kleine Truppe nicht Halt. Wie es sich für ein zünftiges Rollenspiel gehört, trefft ihr während eures Abenteuers viele Gefährten, wie zum Beispiel die rätselhafte Millenia, den naiven Roan oder den mächtigen Krieger Mareg, die sich in eure Party eingliedern lassen. Diese Verstärkung ist auch dringend notwendig, denn im Verlauf der linear erzählten Geschichte stellt sich heraus, dass ihr gegen keinen Geringeren als den Gott des Bösen zu Felde zieht.

Fesselnde Kämpfe

Durch die zunehmende Macht des bösen Gottes wurde ganz Silesia von Monstern überschwemmt, wodurch sich nervenaufreibende Kämpfe nicht vermeiden lassen. Im Gegensatz zu klassischen Rollenspielen sind die Monster aber nicht unsichtbar, sondern



■ *Grandia II* bietet mit seinen Charakterdesigns typisch japanophile RPG-Kost.



■ Auf der Oberwelt könnt ihr eure Gegner sehen und selbst entscheiden, ob ihr einen Kampf wagen wollt.



■ Die fantasievolle Hintergrundgeschichte ist höchst fesselnd und begeistert durch überraschende Wendungen.



■ Damit ihr in den riesigen Höhlensystemen nicht die Orientierung verliert, solltet ihr ständig einen Blick auf den nützlichen Kompass werfen.



■ Wer Glück hat, findet in den großzügig verteilten Schatzkisten eines der überaus seltenen Mana-Eggs, mit denen ihr neue, elementgebundene Zaubersprüche erlernen könnt.

ständig auf dem Bildschirm erkennbar, wodurch lästigen Zufallskämpfen aus dem Weg gegangen werden kann. Kommt es dennoch zu einer Auseinandersetzung, hilft euch das ausgeklügelte Kampfsystem dabei, den Monstern ordentlich eins überzuziehen. Ob ihr den Bösewichtern dabei mit eurem stetig anwachsenden Waffenarsenal oder mit mächtigen Zaubersprüchen zu Leibe rückt, bleibt selbstverständlich euch überlassen. Aber Vorsicht, nur wer überlegt handelt und seine Aktionen plant, hat in den rundenbasierten Kämpfen eine Überlebenschance. Habt ihr einen Kampf erfolgreich gemeistert, bekommt eure Truppe Erfahrungspunkte, die sich auf verschiedene Attribute der Charaktere verteilen lassen. Zusätzlich befinden sich an gut versteckten Orten die sogenannten Mana-Eggs, mit denen ihr euren Schützlingen den

Zugang zu extrem mächtigen Zaubern ermöglicht. Gemechelte Gegner hinterlassen neben nützlichen Gegenständen auch Geld, für das ihr beim Händler eures Vertrauens neue Waffen und Rüstungsteile einkaufen könnt. Falls ihr bei der Charakterverwaltung Probleme bekommen solltet, habt ihr in den Städten die Möglichkeit, euch in umfangreichen Tutorials die Kunst des Rollenspielerdaseins anzueignen.

Schlechte Technik

Im Gegensatz zur gut erzählten Geschichte lässt die technische Seite von *Grandia* einiges zu wünschen übrig. Die komplett in Echtzeit berechnete, leicht ruckelige Grafik wirkt alles andere als zeitgemäß und bietet einige der hässlichsten Texturen der PlayStation-2-Geschichte, die zu allem Überfluss stellenweise flackern,

wie wir es seit seligen PSone-Zeiten nicht mehr erleben durften. Glücklicherweise verhindern die gut gemachten Licht- und Explosionseffekte einen völligen Absturz der Grafikwertung. Die Hintergrundmusik passt sich dem Geschehen an und ist, ebenso wie die englische Synchronisation, gelungen. Leider gibt es

keine deutschen Untertitel, weshalb nur Rollenspieler mit guten Englischkenntnissen den Kauf in Betracht ziehen sollten.

Uwe Hönig

„Tolles Gameplay, das durch die technische Umsetzung leidet“

Schon *Grandia II* für den Dreamcast habe ich gemocht, weshalb ich sehr gespannt auf die PS2-Fassung war. Leider haben die Jungs von Game Arts die technischen Aspekte doch sehr vernachlässigt. Die flimmernde Optik und die unspektakulären Texturen sorgen für Frust. Lässt man die technischen Schnitzer beiseite, bleibt ein fesselndes Rollenspiel übrig, das durch die taktischen Kämpfe einiges an Reiz gewinnt. Rollenspiel-Fans, die der englischen Sprache mächtig sind, können deswegen bedenkenlos zugreifen, zumal es noch anderthalb Monate bis zum Erscheinen von *Final Fantasy X* dauert. Und bis dahin habt ihr *Grandia II* allemal durch.



Uwe Hönig



■ Die gesamte Spielwelt von *Grandia* wird in Echtzeit berechnet. Leider haben sich die Programmierer dabei einige Schnitzer erlaubt.

GRANDIA II

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

Spieler: 1
 Genre: Rollenspiel
 Termin: Erhältlich
 Preis: € 60
 Schwierigkeitsgrad: Mittel
 Bildschirmtexte/Sprache: Engl./engl.
 Entwickler: Game Arts
 Hersteller: Ubi Soft
 Internet: www.ubisoft.de
 USK-Freigabe: Ohne Beschränkung

GRAFIK
72%

SOUND
75%

SPIELSPASS

81%

„Atmosphärisches Rollenspiel mit technischen Patzern“



■ Obwohl sich eure unzähligen Gegner alles andere als clever verhalten, solltet ihr ständig einen Blick auf eure Schutzschilde haben.



■ Wenn zu viel auf dem Bildschirm los ist, gerät die Bildwiederholungsrate leider deutlich ins Schwanken. Dies tut dem Spielspass aber keinen Abbruch!

Star Wars Jedi Starfighter

Mit dem neuesten Kracher aus der Star-Wars-Familie holt ihr euch dramatische Raumschlachten mitten ins Wohnzimmer.

■ Die Hintergrundgeschichte ist an den kommenden SciFi-Kracher *Episode II* angelehnt und versetzt euch in die Rolle zweier Helden, wie sie unter-

schiedlicher nicht sein könnten. Als Jedi-Meisterin Adi Gallia oder als Raumpirat Nym kämpft ihr euch abwechselnd durch haarsträubende Weltraumschlachten, bis ihr dem Bösewicht Count Dooku gegenübersteht.

Krawall im All

Fans des Vorgängers werden sich sofort zurechtfinden. Mithilfe der durchdachten Analog-Steuerung fegt ihr durchs Universum, während Lasersalven und Photonentorpedos an eurem Cockpit vorbeizischen. In den knapp 20 Aufträgen stellt sich euch vom kleinen Abfangjäger bis zum riesi-

gen Raumkreuzer alles in den Weg, was das *Star Wars*-Universum zu bieten hat. Das abwechslungsreiche Missionsdesign führt euch an die unterschiedlichsten Schauplätze und reicht dabei von simplen Zerstörungsaufträgen über Geleitschutz bis hin zu äußerst kniffligen Unterstützungsaufträgen für Bodentruppen. Damit ihr eine Chance gegen die dunkle Seite der Macht habt, verfügen eure Raumjäger über interessante Zusatz-Features. Während Nym's Havoc-Jäger Photonentorpedos als Zweitwaffe hat, lässt sich Adi's Starfighter mithilfe der Macht in eine echte Allzweckwaffe verwandeln. Zahlreiche Geheimwaffen wie Force Shield oder

■ Der brandneue Jedi-Starfighter wird auch in *Episode II* einen Auftritt haben.



■ Mithilfe des Force Shield könnt ihr Laserstrahlen abwehren und sogar zurückschleudern. Leider habt ihr nur einen begrenzten Machtvorrat an Bord.



An Bord dieser imposanten Raumstation werden die Gefolgsleute des Weltraum-piraten Nym von der finsternen Handelsföderation gefangen gehalten.



Wie schon der Vorgänger verwöhnt auch Jedi Starfighter eure Augen mit riesigen Explosionen und durchgestylten Lichteffekten.

Force Lightning bringen ein strategisches Element in die turbulenten Weltraumgefechte. Für alle, die einen Kumpel zur Hand haben, bietet sich auch die Möglichkeit, das gesamte Abenteuer im Corporate-Modus durchzuspielen. Erfolgreiche Wohnzimmer-Jedis erhalten

nach dem bestandenen Abenteuer zusätzliche Raumschiffe und ein paar extraknifflige Geheim-Missionen.

NICHTS NEUES IM WELTRAUM

Im Vergleich zum Vorgänger hat sich bei *Jedi Starfighter* technisch nicht allzu viel getan. Obwohl die Bildwiederholungsrate wesentlich stabiler läuft als im Vorgänger, leidet das Spiel ab und zu unter deutlichem Grafik-Schluckauf. Mit Texturen wurde ebenfalls recht sparsam umgegangen, was aber spielerisch nicht ins Gewicht fällt. Besonders kurios ist die Intelligenz eurer Feinde: Die meistens von Droiden der Handelsföderation gesteuerten Raumer verpassen keine Gelegenheit, um euch zu rammen oder mit anderen Hindernissen zu kollidieren. Dennoch gelingt es *Jedi Starfighter* mithilfe der



Mithilfe des Head Up Displays habt ihr sämtliche wichtigen Daten wie Schildstärke und Waffenüberhitzung im Blick.

schönen Licht- und Explosionseffekte sowie des donnernden John-Williams-Soundtracks und des hektischen Funkverkehrs,

echte *Star Wars*-Atmosphäre zu schaffen.

Henry Ernst

„Gelungene Weltraumunterhaltung mit starker Lizenz“

Jedi Starfighter bietet ideales Futter für ausgehungerte Nachwuchs-Jedis. Obwohl spielerisch – außer dem Corporate-Modus – nichts wirklich Neues geboten wird, machen die krachigen Weltraumgefechte richtig Laune. Technisch gibt es, abgesehen vom erwähnten Grafik-Schluckauf und der Feindesintelligenz, nichts zu meckern. Freunde gut gemachter Weltraum-Shooter dürfen bedenkenlos zuschlagen.



Henry Ernst



Um zu verhindern, dass ihr von Bodentruppen überrannt werdet, solltet ihr euren Wingmen klare Anweisungen geben.

STAR WARS JEDI STARFIGHTER

☐ CD	☒ DVD	☐ Lenkrad
☒ Analog	☒ Dual Shock	☐ Tastatur
☐ Maus	☐ Lightgun	
Spieler: 1-2		
Genre: Action		
Termin: Erhältlich		
Preis: € 60,-		
Schwierigkeitsgrad: Leicht		
Bildschirmtexte/Sprache: Eng./eng.		
Entwickler: LucasArts		
Hersteller: Electronic Arts		
Internet: www.lucasarts.com		
USK-Freigabe: Ab 12 Jahren		

GRAFIK
79%

SOUND
83%

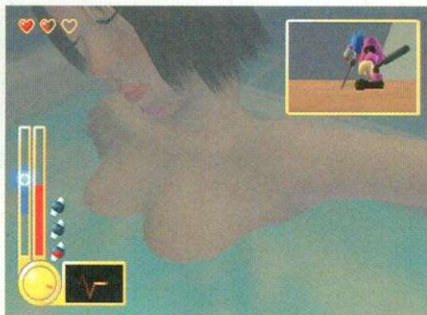
SPIELSPASS

79%

„Kernige Weltraum-Aktion mit technischen Mängeln“



■ Während Frau Yamada das Abendessen zubereitet, habt ihr euch bereits eine Stelle zum Blutsaugen ausgesucht.



■ Die reizvolle Tochter wird während des Badens von der fiesen Stechmücke angezapft. Lasst euch nicht erwischen!



■ Vater Yamada konzentriert sich voll auf das Abendprogramm und merkt nicht, dass er bereits anvisiert wird.

Mr Moskeeto

Schlüpft in den Chitin-Panzer eines **stechwütigen Moskitos** und treibt die Familie Yamada in den Wahnsinn.

■ Japan ist nicht nur das Land der aufgehenden Sonne, sondern auch die Geburtsstätte ausgefallener Spielideen. Jüngstes Beispiel hierfür ist *Mr Moskeeto*, ein bizarres Blutsauger-Abenteuer der anderen Art. Als niedlicher Brummer dümpelt ihr durch das Familienanwesen und macht sämtliche Räume aus der Verfolger-Perspektive unsicher. Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Der ständig hungrige Mr Moskeeto muss sich in jedem Level verschiedene Gefahren erwehren und eine vorgegebene Menge Lebenssaft zu sich nehmen, bevor er von den Familienmitgliedern entdeckt und ins Jenseits befördert wird. Während des Spiels lernt ihr die Behausung der

Yamadas sowie die einzelnen Familienmitglieder genau kennen und müsst zum Beispiel die adrette Tochter beim Vollbad um einige Zentiliter Blut ärmer machen. Ein anderes Mal habt ihr es auf die Glatze des Herrn Papa abgesehen, die eine hervorragende Landebahn abgibt. Leider gibt die Steuerung die Spritzigkeit der Stubenflitzer in keinsten Weise wieder und man hat eher den Eindruck, einen Jumbo-Jet durchs Haus zu manövrieren. Wenn ihr einen Warmblüter entdeckt habt, wird der „Anzapfpunkt“ rot gekennzeichnet und muss nun exakt angefliegen werden. Seid ihr erst einmal gelandet, vollführt der kleine Quälgeist per Druck auf den rechten Analogstick einen

Salto und rammt seinen Saugrüssel in die Haut des Opfers. Nun dürft ihr mittels rhythmischer Stick-Drehungen das Blut in den Körper des gefräßigen Insekts pumpen. Wer zu schnell saugt, erweckt die Aufmerksamkeit des unfreiwilligen Blutspenders und wird unsanft entfernt. Nach einer Weile nimmt die Familie den Kampf gegen euch auf und rückt euch mit Fliegenklatschen, Insektenspray und Kung-Fu-Techniken auf die Pelle.

OOOZAPFT IS!

Leider wird die putzige Spielidee schlecht in Szene gesetzt. Das Yamada-Haus gleicht einer Texturwüste und auch die Einwohner können optisch nicht

„Charmantes Mosquito-Abenteuer mit grafischen Schwächen“

Was anfangs noch einen riesigen Spaß machte, wurde schon nach einer Stunde langweilig. Die triste, texturarme Umgebung und die immer gleichen Aufgaben machen *Mr Moskeeto* zur monotonen Angelegenheit. Hinzu kommt die verpatzte Steuerung, die den kleinen Kerl wie einen schwerfälligen Chitinbomber wirken lässt. Hoffentlich gibt es einen Nachfolger, bei dem die massiven Schwächen von *Mr Moskeeto* behoben sind. Dann können wir mit einem echten Mattscheiben-Vergnügen rechnen.



Ralph Wollner

überzeugen. Bei schnelleren Bewegungen mutiert die PS2 zur „Blur-Station“, was die Orientierung nahezu unmöglich macht. Trotz der drei anwählbaren Kameraperspektiven ist es schwierig, das Geschehen im Auge zu behalten. Freunde von skurriler Mattscheibenunterhaltung sollten sich *Mr Moskeeto* dennoch auf jeden Fall einmal ansehen.

Ralph Wollner



■ Die Familie Yamada geht brutal gegen die Moskitoplage vor. Hier versucht euch die Tochter mit Insekten-Spray auszuschalten.

MR MOSKEETO

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

Spieler: 1
Genre: Geschicklichkeit
Termin: Erhältlich
Preis: € 61,33
Schwierigkeitsgrad: Mittel bis schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Engl./engl.
Entwickler: Sony Japan
Hersteller: Eidos/Fresh Games
Internet: www.eidos.de
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung

GRAFIK
50%

SOUND
64%

SPIELSPASS

60%

„Die Umsetzung der netten Spielidee ist nicht gelungen.“





■ Die Levelendgegner rücken euch mit riesigen Waffen zu Leibe und versuchen, euch zu zerfetzen.



■ Während ihr durch die engen Gänge huscht, werdet ihr von fliegenden Kugelwesen unter Beschuss genommen.



■ Die Endkämpfe werden mit hübschen Grafik-Effekten untermalt. Lasst euch davon nicht ablenken.

Vampire Night

Ein friedliches Dorf wird von **brutalen Blutsaugern** attackiert. Helft den Bewohnern, die Schattenwesen zu vertreiben!

■ Wer bereits das Vergnügen hatte, *Vampire Night* in der Spielhalle zu zocken, darf sich freuen, denn der unheimliche Shooter hat bei seiner Umsetzung für die PS2 nichts von seinem dämonischen Charme verloren. Ein verzweifelter Hilferuf aus dem Dorf Snowy Mountain führt euch mitten hinein in ein blutiges Vampir-Abenteuer. Bevor ihr die Brutstätte des Bösen erreicht, müsst ihr euch erst einmal durch eine grafisch imposante Winterlandschaft ballern. Um das gruselige Viehzeug in die Hölle zurückzubefördern, steht euch unbegrenzt

Munition zur Verfügung.

gung. Mittels automatischer Kameraführung bewegt ihr euch in der Ego-Perspektive durch die unheiligen Szenarien. Das Spielprinzip ist simpel und läuft immer nach demselben Schema ab: zielen, ballern und nachladen. Bereits nach kurzer Zeit wird das Gemetzel zur Konditionsprüfung für euren Zeigefinger, was Langzeit-Vampirjagden nahezu unmöglich macht. Während ihr euch euren Weg durch verwunschene Wälder, enge Korridore und düstere Schlosshallen bahnt, bewegt sich die Umgebung flüssig mit 60 Bildern pro Sekunde über den Bildschirm. Die gut animierten Teufelstruppen gehen nicht gerade clever gegen euch vor, so dass die meisten Monsterarten als billiges Kanonenfutter ihr Ende finden. Im Gegensatz dazu heizen euch die Levelbosse mit

individuellen Kampfstrategien sowie riesigen Waffen ein. Später macht ihr eine ausladende Zitadelle unsicher, die viele Geheimnisse birgt, zu denen zum Beispiel versteckte Abzweigungen, magische Gegenstände und Silberschätze zählen. Im Optionsmenü könnt ihr Bares gegen neue Waffen und andere Ausrüstungsgegenstände eintauschen. Dauermotivation sucht man bei *Vampire Night* leider vergebens, denn nach etwas über einer Stunde ist die Ballerorgie nämlich auch schon wieder vorbei.

TODESKAMPF IM SPUKSCLOSS

Technisch kann die Koproduktion von Sega und Namco voll überzeugen. Die Monster sehen sehr gut aus, wobei eine gewisse Ähnlichkeit mit den Böse-

„Atmosphärisches Ballervergnügen mit gruseligen Gegnern“

Trotz guter Grafik und Spielbarkeit konnte *Vampire Night* meine (vielleicht zu hoch gesteckten) Erwartungen nicht erfüllen. Von Spielhallen- und Shooter-Experte Sega hätte ich mir, besonders aufgrund der Zusammenarbeit mit Namco, mehr erwartet. Sicherlich macht der Titel Laune, doch leider fehlt die Abwechslung. Schade, denn *Vampire Night* hätte das Zeug zu einem PSG-Hit gehabt. Trotzdem ist das Vampir-Massaker ein solider Lightgun-Shooter, den sich kein Baller-Fan entgehen lassen sollte.



Ralph Wollner

wichtern des Dreamcast-Shooters *House of the Dead* nicht von der Hand zu weisen ist. Die Hintergründe werden durch gelungene Effekte wie Blitzeinschläge, Schattenspiele und Schneewehen lebendig gestaltet und durch die theatralische Musik-Untermalung wirkt das Spiel noch unheimlicher.

Ralph Wollner



■ Feuer frei! Die heftigen Duelle mit den zahlenmäßig überlegenen Schergen des Bösen werden zur echten Belastungsprobe für euren „Baller-Finger“.

VAMPIRE NIGHT

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

Spieler:	1-2
Genre:	Lightgun-Shooter
Termin:	1. Mai
Preis:	Ca. € 59,95
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Bildschirmtexte/Sprache:	Dt./dt.
Entwickler:	WOW Entertainment
Hersteller:	Sony
Internet:	www.namco.com/games/vampire_night.html
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren

GRAFIK
82%

SOUND
77%

SPIELSPASS

78%

„Kurzer Horror-Shooter mit grotesken Monstern“

RedCard Soccer

Mit der **Blutgrätsche** zum WM-Titel. Mit RedCard Soccer erwartet euch der ultimative „Action-Kick“.

■ Midway geht das Fußballspiel-Genre einmal ganz anders an, denn *RedCard Soccer* ist weder eine Simulation noch ein Arcade-Spiel. Vielmehr handelt es sich bei dem ungewöhnlichen Mattscheiben-Gebolze um Fantasie-Fußball ohne Regeln und mit einem scheinbar blinden Schiri. Erlaubt ist alles, um die Pille in seinen Besitz und irgendwie über die gegnerische Torlinie zu bekommen. Rude Tacklings von hinten und hinterhältige Kopfstöße gehören noch zu den harmloseren Möglichkeiten, den Gegner aufs saftige Gras zu schicken. Mit zahlreichen Special Moves könnt ihr die gegnerische Crew in bester Kung-Fu-Manier über den Platz prügeln, wobei die Opfer manchmal für mehrere Spielminuten benommen auf dem Boden liegen bleiben. Ähnlich verhält es sich mit den Torschüssen, die durch den Einsatz von Extra-Tricks spektakulär in Szene gesetzt werden können. Dank der guten Steuerung und der flotten Grafik entstehen unterhaltsame Matches

mit hohem Action-Gehalt. Möglichkeiten, sich unfair auszutoben, bietet *RedCard Soccer* genug. Im Turniermodus könnt ihr mit bis zu drei Freunden um den virtuellen Pokal kämpfen oder im WM-Modus nacheinander die besten Mannschaften der Welt besiegen. Bei erfolgreichem Abschneiden erwarten euch zahlreiche kuriose Überraschungen.

Ralph Wollner

REDCARD SOCCER

Spieler:	1-4
Genre:	Fußball
Termin:	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Bildschirmtexte/Sprache:	Dt./dt.
Preis:	€ 59,95

GRAFIK

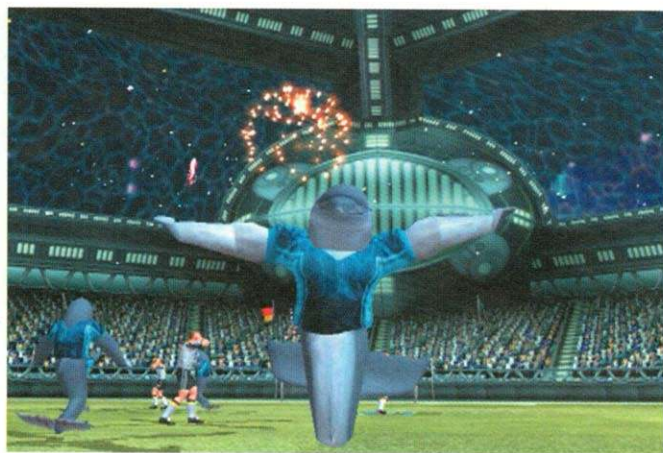
74%

SOUND

61%

SPIELSPASS

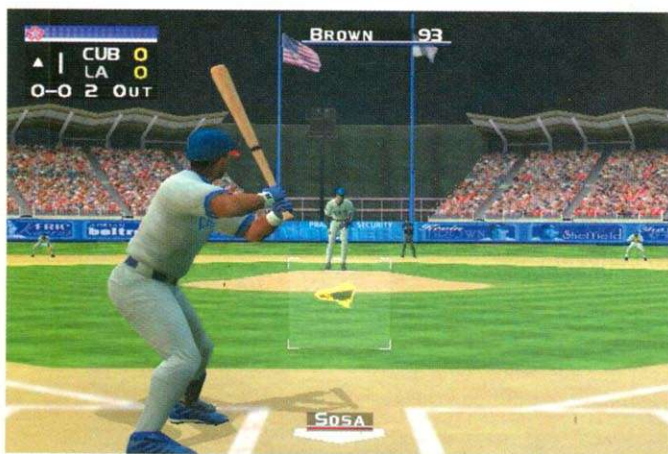
71%



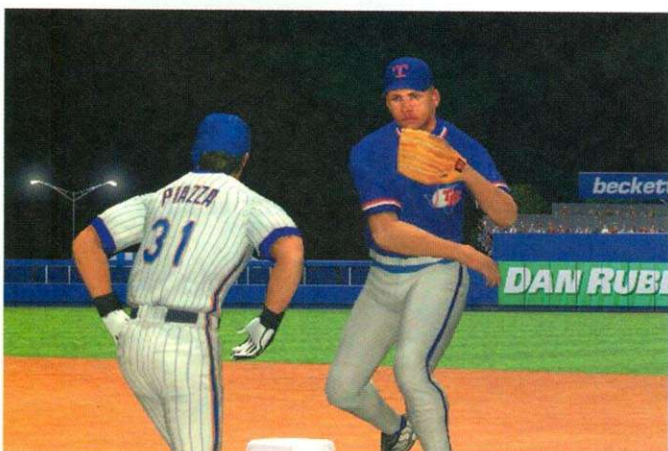
■ In den Bonusrunden erwartet euch unter anderem ein piffiges Delfin-Team.



■ Wenn ihr die Turbo-Taste drückt, zieht eure Spielfigur einen hellen Schweif hinter sich her.



■ Nur wer die Taktik des Werfers kennt, hat eine Chance, den Ball voll zu erwischen.



■ Die Gesichter der Spieler sehen ihren realen Vorbildern zum Verwechseln ähnlich.

All-Star Baseball 2003

Schlüpft in die Haut eines Baseball-Stars und gewinnt die **legendären World Series**.

■ Fans des komplexen amerikanischen Sports werden mit diesem Titel gut bedient. Dank Original-Lizenzen der MLB (Major League Baseball) dürft ihr euer Können mit sämtlichen Teams der Königs-Liga unter Beweis stellen. Mit über 900 Original-Spielern sowie 50 authentischen Stadien lässt *All-Star Baseball 2003* jedes Fan-Herz höher schlagen. Im Gegensatz zum durchwachsenen Vorgänger fallen die Home-Run-Rate und das Spielverhalten der computer-gesteuerten Akteure nun sehr realistisch aus. Das Gameplay ist trotz der hohen taktischen Einflussmöglichkeiten sehr flüssig und gibt die spielerische Komplexität des Sports realistisch wieder, ohne den Spieler dabei zu überfordern. Für besonders gute Leistungen werdet ihr mit Spieler-Trading-Cards belohnt, die ihr zum Tauschen, Cheaten oder Freischalten von Boni verwenden könnt. Während der packenden Matches lässt der

hervorragende Dolby-Surround-Sound die Fan-Chöre durch eure Bude dröhnen und eine authentische Atmosphäre entstehen. Obwohl der Computer einen guten Gegner abgibt, macht es wesentlich mehr Spaß, gegen einen menschlichen Herausforderer anzutreten und ihm im klassischen Werfer-Schläger-Duell eins auszuwischen.

Ralph Wollner

ALL-STAR BASEBALL

Spieler:	1-2
Genre:	Baseball
Termin:	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Bildschirmtexte/Sprache:	Engl./engl.
Preis:	€ 59,95

GRAFIK

74%

SOUND

79%

SPIELSPASS

82%



■ Im Doppel könnt ihr mit bis zu vier menschlichen Mitspielern gleichzeitig spielen.



■ Das hektische Gameplay macht lange Ballwechsel zur Mangelware.

WTA Tour Tennis

Mit diesem stellenweise einschläfernden Tennis-spiel hat Konami wahrlich **kein Ass im Ärmel**.

■ Interessanterweise kommen bei *WTA Tour Tennis* nur die weiblichen Tennis-Stars zum Zuge. Was man von Fernsehübertragungen her als Augenschmaus zu schätzen weiß, verkommt bei diesem Spiel zu eigenartig proportionierten Pixelgebilden, welche die Grazie der realen Athletinnen bei weitem nicht wiedergeben. Während der hektischen Ballwechsel bleibt die Dynamik fast gänzlich auf der Strecke, was nicht zuletzt an den hölzernen Animationen der Protagonisten liegt. Die Steuerung geht zwar in Ordnung, kann aber gegenüber *Smash Court Pro Tournament* nicht punkten. Falls ihr gerade keinen menschlichen Mitspieler in eurer Nähe habt, könnt ihr im World-Tour-Modus eine glorreiche Singleplayer-Karriere starten. In zahlreichen kleinen Wettkämpfen müsst ihr eure Platzierung in der WTA-Weltrangliste verbessern, um euch für die großen Grand-Slam-Turniere zu qualifizieren. Neben-

her müsst ihr darauf achten, wie sich die Fähigkeiten eures Schützlings entwickeln, und einen geeigneten Trainingsplan erstellen. Im Exhibition-Modus können vier Tennis-Cracks gleichzeitig im Doppel gegeneinander antreten. Die Länge der Matches kann komfortablerweise zwischen einem Gewinnspiel und drei Gewinnsätzen frei gewählt werden.

Ralph Wollner

WTA TOUR TENNIS

Spieler:	1-4
Genre:	Tennis
Termin:	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad:	Mittel bis schwer
Bildschirmtexte/Sprache:	Dt./dt.
Preis:	€ 59,95

GRAFIK
60%

SOUND
64%

SPIELSPASS

57%

Centre Court: HardHitter

Unkompliziertes **Arcade-Tennis** mit mäßigem spielerischen Tiefgang und geringem Umfang.

■ Bei *Centre Court: HardHitter* ist der Name Programm: In den schnellen Ballwechseln wird die Filzkugel einer gewaltigen Tracht Prügel unterzogen. Die Action-Buttons sind mit den gängigen Schlägen Top-Spin, Slice, Lob und Schmetterball versehen, die je nach Situation eingesetzt werden können. Bereits nach wenigen Minuten hat man sich in die eingängige, aber dennoch umfangreiche Steuerung eingewöhnt und kann dem Gegner gehörig einheizen. Im Schaukampf-Modus könnt ihr einen Freund herausfordern oder gleich mit drei weiteren Mitspielern ein spannendes Doppel bestreiten. Leider verliert Midways Tennis-Spektakel recht schnell an Reiz, denn auf Dauer bietet *Centre Court: HardHitter* einfach zu wenig Abwechslung. Hat man erst einmal den Dreh heraus, kann man die Gegner mit immer gleichen Schlagabfolgen zur Verzweiflung bringen, was das Spiel monoton macht. Für

Singleplayer hat der Titel außer einem schnell durchgezockten Arcade-Modus nicht viel zu bieten. Obwohl die Athleten gut animiert sind, kommt der Titel grafisch lange nicht an die Qualität des Dreamcast-Krachers *Virtua Tennis* heran. Freunde des gepflegten Ball-sports sollten vor dem Kauf ein paar Probe-Matches absolvieren.

Ralph Wollner

CENTRE COURT

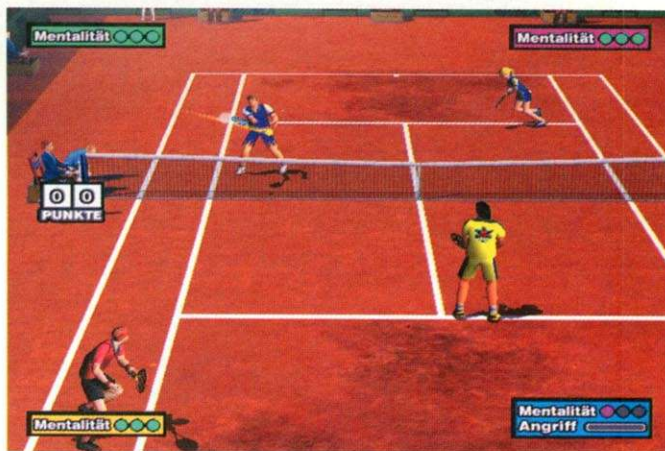
Spieler:	1-4
Genre:	Tennis
Termin:	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Bildschirmtexte/Sprache:	Dt./dt.
Preis:	€ 59,95

GRAFIK
64%

SOUND
65%

SPIELSPASS

68%



■ Obwohl die Ballwechsel sehr rasant sind, fehlt die nötige Einflussnahme.



■ Per Knopfdruck führt euer virtueller Sportler immer den richtigen Move aus.

Mad Maestro

Ihr wolltet schon immer **ein großer Dirigent** sein? Dann probiert den neuesten Fresh-Games-Streich aus!

■ Das Genre der Musikspiele treibt bisweilen die seltsamsten Blüten. Frisch aus Japan für den europäischen Markt aufbereitet gibt es nun die perfekte Simulation für alle angehenden Konzertmeister. Ganz im Gegensatz zu den meisten anderen Games, bei denen es auch auf richtiges Taktgefühl ankommt, steht nun klassische Musik im Vordergrund. Insgesamt 34 Stücke berühmter Komponisten wie Brahms oder Mozart warten auf euren Taktstock. Auf dem Bildschirm seht ihr je nach Taktvorgabe entweder drei oder vier farbige Punkte. Dazwischen flitzt ein blauer Ball gegen den Uhrzeigersinn und jedes Mal, wenn er sich genau über einem Taktkreis befindet, müsst ihr einen beliebigen Feuerknopf drücken. Eigentlich gibt es neben der klassischen Musikuntermalung nicht viele Unterschiede zu anderen Musikspielen, bis auf eine entscheidende Kleinigkeit: Je nach Farbvorgabe der Taktkreise sollt ihr euer Orchester leise oder laut spielen

lassen. Dies geschieht durch die Druckkraft, mit der ihr die analogen Buttons malträtiert. Schnelle Lautstärkewechsel sind da natürlich das Salz in der Suppe ... Die witzige Comic-Grafik geht in Ordnung, auch wenn ab und zu so viel auf dem Screen los ist, dass ihr manchmal aus dem Takt geratet. Klassik-Fans sollten sich das abgefahrene Spiel unbedingt anschauen.

Uwe Hönig

MAD MAESTRO

Spieler: 1
Genre: Musikspiel
Termin: Erhältlich
Schwierigkeitsgrad: Mittel bis schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Engl./engl.
Preis: € 59,95

GRAFIK
60%

SOUND
85%

SPIELSPASS

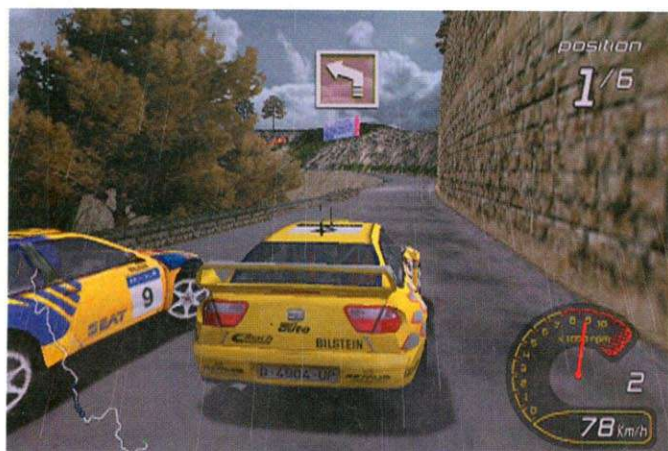
71%



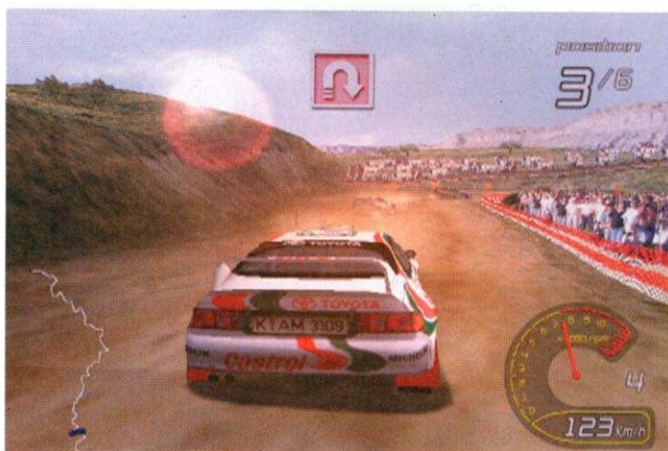
■ Hier seht ihr den großen Maestro beim Konzert.



■ Ein guter Dirigent braucht natürlich auch ein gutes Orchester.



■ Immerhin sehen die Wittereffekte gut aus, was das Spiel letztendlich auch nicht rettet.



■ Rallyeuntypisch tretet ihr gegen Kontrahenten an. Einen Championship-Modus gibt es auch.

Pro Rally 2002

Rallye-Spektakel mit Mängeln, die einem den Spielspaß gründlich verderben können.

■ Mit *Pro Rally 2002* versucht nun auch Ubi Soft, sich ein Stückchen vom Rallye-Kuchen auf der PS2 abzuschneiden. Leider ging der Versuch, einen WRC-Killer auf die Beine zu stellen, gründlich daneben und herausgekommen ist ein unausgeglichenes Rennspiel, das hauptsächlich an der schrecklichen Steuerung krankt. Auf asphaltierten Strecken könnt ihr in Kurven gerade so die Kontrolle über euer Fahrzeug behalten, obwohl das Heck bei heftigen Lenkmanövern viel zu schnell und unkontrolliert ausbricht. Wenn ihr dann aber zum ersten Mal auf einem schlüpfrigen Untergrund wie Schnee, Schotter oder Morast fahrt, kommen die Mängel der Steuerung voll zum Tragen und eine vernünftige Fahrweise ist praktisch unmöglich. Außerdem machte uns die Kollisionsabfrage der Streckenelemente wie Zäune oder Wände zu schaffen. Sehr oft bleibt man einfach an unsichtbaren Ecken

hängen, was den Spielfluss unheimlich stört. Leider gesellt sich zu den Gameplay-Makeln auch noch eine unspektakuläre Grafik, die sich nicht annähernd mit der Optik von *World Rally Championship* messen kann. Wer auf Rallye-Spiele steht, sollte sich deshalb lieber die Referenz von Sony kaufen oder auf *Colin McRae Rally 3* warten.

Uwe Hönig

PRO RALLY 2002

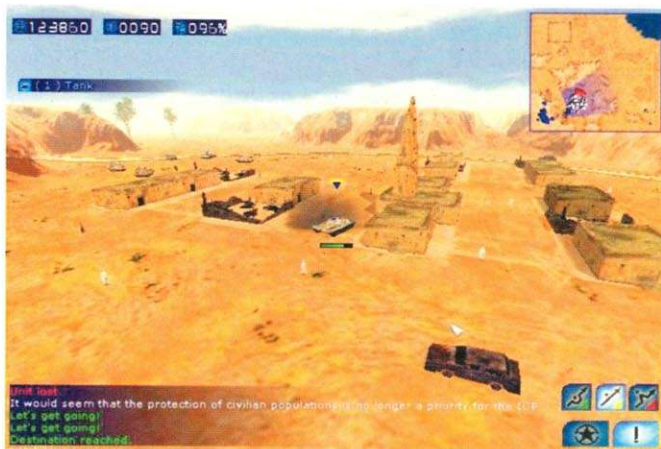
Spieler: 1-2
Genre: Rennspiel
Termin: Erhältlich
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Preis: € 59,95

GRAFIK
55%

SOUND
63%

SPIELSPASS

49%



■ Ohne funktionierende Basis lassen sich die Terroristen nicht besiegen.



■ Bei Großaufnahmen des Kampfgetümmels ruckelt die Grafik leider ein wenig.

Conflict Zone

Mit Ubi Softs neuem Titel erhalten darrende Echtzeit-Strategen **endlich neues Futter**.

■ Im Jahr 2011 rappelt's in der Kiste. Eine finstere Terroristengruppe namens Ghost hat es sich zum Ziel gesetzt, die Weltherrschaft zu erringen. Natürlich kann die ICP, welche sich als Weltpolizei versteht, so etwas nicht dulden und sagt den Terroristen den Kampf an. Nachdem ihr euch für eine der beiden Fraktionen entschieden habt, werdet ihr in einem umfangreichen Tutorial mit den Grundzügen des interaktiven Krieges vertraut gemacht. Ihr baut eure Basis und stellt Panzer und Truppen her, um dann schließlich dem Feind Paroli zu bieten. Um an Geld zu kommen, verhökert ihr die Fernsehrechte eurer Feldzüge an die Medien, wobei Vorsicht geboten ist, denn verwundete Zivilisten und gescheiterte Einsätze werden von der Öffentlichkeit nicht toleriert. Die gesamte Grafik wird in Echtzeit berechnet, weshalb ihr ständig die optimale Übersicht über eure Fahrzeuge und Truppen habt. Hartgesottene

Generäle können sogar ins Getümmel zoomen, wobei die Bildwiederholungsrate jedoch deutlich einbricht. Insgesamt ein solider Titel für Freizeitstrategen, der nicht nur wegen seines günstigen Preises in Augenschein genommen werden sollte. Freunde des darrenden Strategie-Genres schlagen zu, alle anderen sollten einen Probefeldzug wagen.

Henry Ernst

CONFLICT ZONE

Spieler:	1
Genre:	Strategie
Termin:	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Bildschirmtexte/Sprache:	Dt./dt.
Preis:	€ 30,-

GRAFIK

70%

SOUND

74%

SPIELSPASS

75%

Tiger Woods PGA Tour 2002

Lass ihn raus, den Tiger, zeig ihnen, dass du es kannst! **EA weckt den Tiger** in dir.

■ Die Meister im Lizenzaschlachten haben wieder zuge schlagen. Mit *Tiger Woods PGA Tour 2002* präsentiert euch Electronic Arts einen weiteren Ableger der beliebten PlayStation-Golf-Serie. Im Gegensatz zu den sonst eher innovationsarmen Updates der EA-Serien haben sich die Programmierer mächtig ins Zeug gelegt und ihr Wertungs-Handicap mit ein paar wirklich sinnvollen Neuerungen verbessert. Nachdem ihr euch für einen der Spielmodi entschieden habt (Tour, Shootout, Training, Skins etc.), wird es Zeit, den Fairway auf einem der sieben Golfplätze zu betreten. Bereits beim Abschlag kommt ihr in den Genuss einer runderneuten Steuerung: sämtliche Schläge analog ausgeführt. Mit dem linken Analogstick steuert ihr die Schlagbewegung und prügelt den Ball über den Kurs. Da es keinen Kraftbalken oder ähnliche Orientierungshilfen gibt, benötigt diese Steuerung einiges an Übung, bis sie leicht von der Hand geht. Habt ihr die-

se Hürde genommen, steht spannenden Matches nichts mehr im Wege. Technisch bietet Tiger Woods gehobenen Standard: geschmeidige Animationen und detaillierte Golfplätze. Leider flackert die Grafik gerade bei Kamerafahrten recht stark und auch die Ballphysik könnte etwas mehr Realismus vertragen. Trotzdem erhalten Golf-Fans hier viel Spiel fürs Geld

Henry Ernst

TIGER WOODS 2002

Spieler:	1-2
Genre:	Sport
Termin:	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Bildschirmtexte/Sprache:	Dt./dt.
Preis:	€ 60,-

GRAFIK

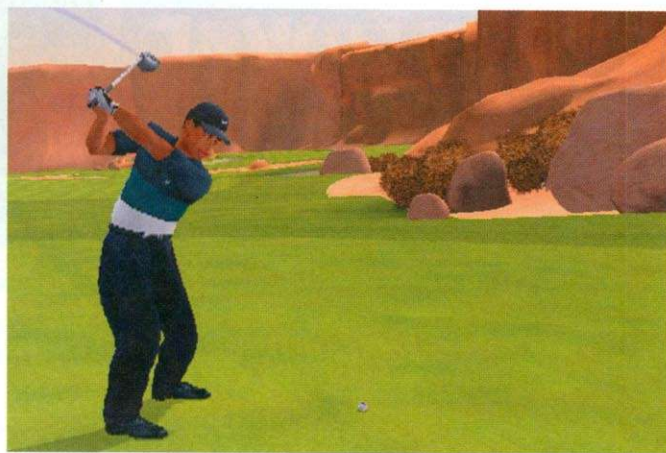
81%

SOUND

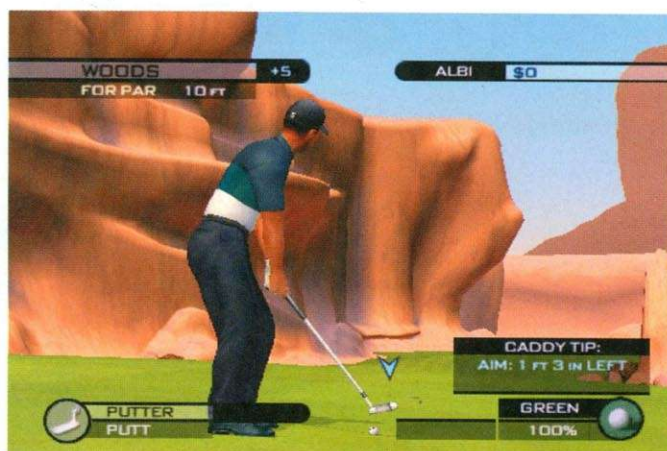
70%

SPIELSPASS

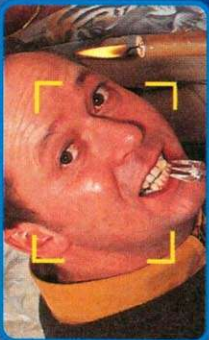
80%



■ Golf-Gott Tiger Woods zeigt im umfangreichen Tutorial den richtigen Abschlag.



■ Wer erfolgreich sein will, sollte ein offenes Ohr für die Tipps seines Caddys haben.



Jedes Heft ein Treffer:
Viele Kämpfer
Alles im Visier
Treffsicher & gnadenlos

	C4- Sprengsatz	4
	Hand- granate	6
	Uzi	30/200
	Flammen- werfer	40/150

**Jetzt neu: 2 CDs und DVD
in einem Heft.**
 Mit Demos, Patches, Videos und
 allen aktuellen News, Tests, Tipps
 und Tricks für PC Gamer.
 Jeden Monat neu am Kiosk.

PC Games

NEU!
 Ab sofort im
 Doppelpack:
**2 CDs
 + DVD**
 für weiterhin
 nur € 4,99

**ANNO
 1503**

Die letzten 100 Geheimnisse
 Exklusiv: Music-Bericht + Video auf DVD
 + großer Spieler-Weißbuch



Dein Spiel ist überall

Wissen, was gespielt wird

Formel Eins 2001

Qualmende Reifen zum günstigen Preis!



■ Simulationsliebhaber kommen bei *Formel Eins 2001* voll auf ihre Kosten. Eine nervöse, realistische Steuerung und der knackige Schwierigkeitsgrad sprechen eher die Profis unter euch an. Um bei diesem Spiel Land zu sehen, solltet ihr euch schon mal auf endlose Testfahrten (wie in der Realität) einstellen. Grafisch kann der Titel nur sehr knapp mit brandneuen Games mithalten. Wer aktuelle Teams fahren möchte, wartet besser auf das bald erscheinende *F1 2002* (siehe Seite 28).

Uwe Hönig

FORMEL EINS 2001

Spieler: 1-2
Genre: Rennspiel
Termin: Erhältlich
Schwierigkeitsgrad: Mittel bis schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Preis: € 29,95

GRAFIK
77%

SOUND
83%

SPIELSPASS

80%

Gran Turismo 3: A-spec

Nach wie vor die Referenz in Sachen Rennspiele!



■ Rennspielfans bekommen mit *GT 3* systemübergreifend eines der besten Rennspiele aller Zeiten serviert. Die Masse an Events und Autos ist unschlagbar, ebenso wie die fantastische Grafik, die locker auch mit der neuesten PS2-Spiele-Generation mithalten kann. Darüber hinaus ist die Spielbarkeit hervorragend und das Fahrverhalten der rund 180 Fahrzeuge, die ihr mit gewonnenem Geld tunen könnt, ist ebenfalls super gelungen. Zum Schlagerpreis von 30 Euro muss man einfach zugreifen.

Uwe Hönig

GT 3: A-SPEC

Spieler: 1-6
Genre: Rennspiel
Termin: Erhältlich
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./engl.
Preis: € 29,95

GRAFIK
91%

SOUND
88%

SPIELSPASS

93%

TimeSplitters

Einer der Launch-Titel für die PlayStation 2.



■ Leider merkt man *TimeSplitters* geradezu an, unter welchem Zeitdruck seine Entwickler standen. Ein ruck, zuck hingeschludert Story-Mode verwehrt dem Spiel seinerzeit den Sprung in die 80er-Wertungsregionen. Multiplayer-Fans bekommen allerdings ein Action-Fest erster Güte geboten. Ultraflüssiger Grafikaufbau sowie skurrile Charaktere sorgen für soliden Spielspaß. Der eingebaute Leveleditor ist sehr gut gelungen, was die Erstellung von eigenen Maps zum Kinderspiel macht.

Uwe Hönig

TIMESPLITTERS

Spieler: 1-4
Genre: Ego-Shooter
Termin: Erhältlich
Schwierigkeitsgrad: Mittel bis schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Preis: € 29,95

GRAFIK
69%

SOUND
79%

SPIELSPASS

77%

Red Faction

Die Mars-Chroniken zum Sonderpreis!



■ Die auffälligste Besonderheit bei *Red Faction* stellt fraglos die Geo-Mod-Engine dar. Viele Level-elemente lassen sich durch Beschuss zerstören und so manches Mal müsst ihr euch euren Weg durch Gemäuer oder Barrikaden mit Waffengewalt bahnen. Die Mars-Revolution führt euch durch 20 atmosphärische Levels, die durch eine spannende Hintergrundgeschichte zusammengehalten werden. Trotz kleiner Schwächen ist der Titel durch den Platinum-Preis allemal eine Empfehlung wert.

Uwe Hönig

RED FACTION

Spieler: 1-2
Genre: Ego-Shooter
Termin: Erhältlich
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis schwer
Bildschirmtexte/Sprache: Dt./dt.
Preis: € 29,95

GRAFIK
79%

SOUND
78%

SPIELSPASS

83%

Dead or Alive 2

Bouncing Breasts und knallharte Fight-Action!



Die weibliche Kämpferriege reizt nicht mit ihren Reizen.

Traditionell wartet der Prügel-spielprimus mit einer Riege an leicht bekleideten Kämpferinnen auf. Aber nicht nur das ist ein absoluter Hingucker bei *DoA 2*, auch die sonstige Präsentation ist unglaublich gut. Riesige interaktive Kampfareale mit mehreren Ebenen, superflüssige Animationen und eine bombastische Sounduntermalung suchen auch heute noch ihresgleichen. Dazu kommt ein geniales Kontersystem für dynamische Kampf-Action. Wer's noch nicht hat: Unbedingt kaufen!

Uwe Hönig

DEAD OR ALIVE 2

Spieler:	1-2
Genre:	Beat 'em Up
Termin:	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Bildschirmtexte/Sprache:	Dt./jp.
Preis:	€ 29,95

GRAFIK

89%

SOUND

85%

SPIELSPASS

90%

Tekken Tag Tournament

Eingeschworene **Tekken-Fans** werden gut bedient!



Altbekannte und lieb gewonnene Kämpfer sind natürlich auch bei TTT mit an Bord.

Im Vergleich zur NTSC-Version haben wir PAL-Zocker durch das eingesetzte Full-Screen-Anti-Aliasing mit weniger Flimmereinlagen zu kämpfen. Dafür ist die PAL-Version aber auch langsamer als das japanische Original. Dennoch ist *Tekken Tag Tournament* ein überdurchschnittliches Prügel-spiel, das besonders durch die Tag-Fights zu gefallen weiß. Per Knopfdruck hüpfert nämlich einfach ein zweiter Kämpfer in den Ring. *Tekken-Fans*, die nicht auf *Tekken 4* warten wollen, greifen zu.

Uwe Hönig

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Spieler:	1-2
Genre:	Beat 'em Up
Termin:	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Bildschirmtexte/Sprache:	Engl./engl.
Preis:	€ 29,95

GRAFIK

80%

SOUND

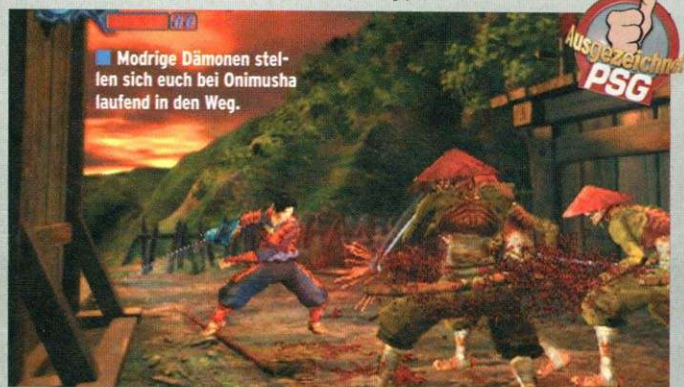
79%

SPIELSPASS

84%

Onimusha Warlords

Survival-Horror zum Dumpingpreis!



Modrige Dämonen stellen sich euch bei Onimusha laufend in den Weg.

Onimusha entführt euch ins mittelalterliche Japan, wo ihr neben diversen dämonischen Unholden auch noch gegen den machtgerigen Feldherren Oda Nobunaga antreten müsst. Capcoms Horror-Adventure verbindet gnadenlose Metzel-Action mit stimmiger Grafik und kleineren Rätseln. Leider sind der Umfang sowie die PAL-Anpassung von *Onimusha* alles andere als zufrieden stellend. Alle, die das Game noch nicht besitzen, sollten angesichts des fairen Preises von 30 Euro trotzdem zuschlagen.

Uwe Hönig

ONIMUSHA WARLORDS

Spieler:	1
Genre:	Action-Adventure
Termin:	Juni
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Bildschirmtexte/Sprache:	Dt./engl.
Preis:	€ 29,95

GRAFIK

80%

SOUND

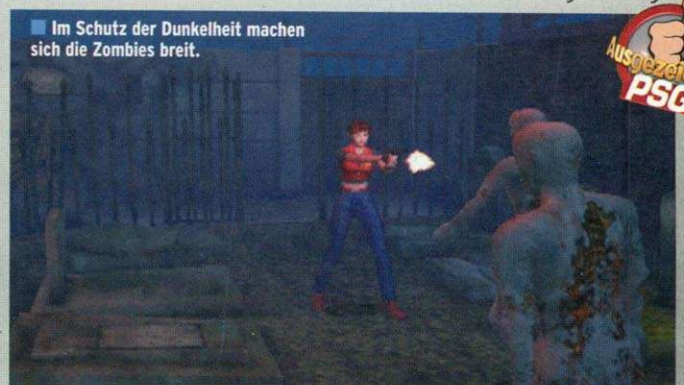
85%

SPIELSPASS

85%

RE CODE: Veronica X

Typische Resident-Evil-Kost - und das so günstig!



Im Schutz der Dunkelheit machen sich die Zombies breit.

Mit *CODE Veronica X* beschriften die Horror-Experten von Capcom - zumindest grafisch - neue Wege. Erstmals in der Geschichte der Reihe wurde die gesamte Grafik in Echtzeit berechnet. In Gestalt der hübschen Claire Redfield durchsucht ihr gruselige Schauplätze, legt euch mit Zombies und Monstern an und versucht, euren verschwundenen Bruder zu finden. Wie schon bei *Onimusha* ist die PAL-Anpassung nicht sonderlich gelungen, was Horror-Freunde aber nicht vom Kauf abhalten sollte.

Uwe Hönig

RE CODE: VERONICA X

Spieler:	1
Genre:	Action-Adventure
Termin:	Juni
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Bildschirmtexte/Sprache:	Dt./engl.
Preis:	€ 29,95

GRAFIK

83%

SOUND

80%

SPIELSPASS

87%



■ Die Tricks werden bei Sprüngen automatisch ausgeführt. Selber Hand anlegen wäre vernünftiger gewesen!



■ Achtung! Rechts geht gerade eine Lawine ab. Weicht aus oder ihr stürzt und verliert dadurch wertvolle Sekunden!



■ Kurz vor dem Ziel saust ihr durch ein malerisches Wintersportressort. Fiese Kurven am Schluss kosten oft den Sieg.

Alpine Racer 3

Namco versorgt uns mit einem Rennvergnügen der winterlichen Art direkt **aus der Spielhalle.**

Noch nicht offiziell
IMPORT-TEST
in Deutschland erhältlich!

■ In Deutschland genießen Spielhallen leider einen zweifelhaften Ruf. Meist werden sie mit Geldspielsucht und veruchten Hinterhofkneipen in Verbindung gebracht. Ganz anders sieht es im Ausland aus, wo ihr die neuesten Spiele der besten Automatenhersteller wie Sega, Midway oder wie in diesem Fall Namco in riesigen Arcade-Tempeln genießen könnt. *Alpine Racer* ist dabei einer der Automaten, die mit einem speziellen Standgehäuse aufwarten. Dabei könnt ihr euch auf nachgebildete Skier stellen und anschließend durch Gewichtsverlagerung die Richtung eurer virtuellen Talfahrt bestimmen. Die nun in Japan erschienene PS2-Umsetzung

des Wintersportspektakels steuert ihr aber ganz normal mit dem Joypad. Besonders komplex ist die Belegung natürlich nicht: Nach rechts und links lenken sowie ein Knopf, um euch für mehr Geschwindigkeit zu ducken, reichen aus, um das Spiel zu meistern.

TYPISCH ARCADE

Im Vergleich zum Automaten stehen euch ein paar Spielmodi mehr zur Verfügung. Zum einen gibt es den Extreme-Winner's-Cup, bei dem ihr die alpinen Abfahrten gegen einen Kontrahenten bestehen müsst. Nur Erstplatzierungen bringen euch im Wettbewerb weiter und außerdem gibt's Geld für den Sieg zu verdienen. Die Siegerprämie

könnt ihr in neue, flottere Skier oder gar Snowboards investieren. Dies ist auch dringend notwendig, um bis ins Finale zu kommen. Leicht ist *Alpine Racer* trotz der einfachen Aufgabenstellung nämlich nicht. Die Kurse solltet ihr schon gut kennen, denn sonst klebt ihr schnell an einem Baum oder werdet durch eine abgehende Lawine zu Fall gebracht. Des Weiteren gibt es einen witzigen Slalom-Mode, bei dem die Abfahrten durch zu passierende Tore erschwert werden. Schafft ihr alle Tore eines Kurses, gibt es übrigens Extra-Charaktere wie den kleinen Klonoa (!) zu erspielen. Die Grafik-Engine von *Alpine Racer 3* läuft dabei in fast allen Situationen mit 60

„Blitzschnelle Pistenbühlei mit hohem Fun-Faktor“

Einige Details, wie die Aufmachung und der Kommentar vor jedem Rennen, erinnern frapierend an *Ridge Racer*. Die Optik geht bis auf diverse Schlampereien, etwa plötzlich auftauchende Objekte, in Ordnung. Einziger wirklicher Kritikpunkt ist die teilweise schlechte Übersicht. Bei einigen Strecken sind die Kurven nicht einsehbar und ein Sturz ist vorprogrammiert. Durch das einfache Handling der Sportler und die schnelle Grafik-Engine kommt dennoch tolles Spielhallen-Feeling auf und Spaß macht das Game allemal, auch wenn es nicht sonderlich anspruchsvoll ist.



Uwe Hönig

Bildern pro Sekunde. Getrübt wird die gute Optik nur durch teilweise plötzlich auftauchende Objekte. Manchmal wird der nächste Hangabschnitt vor euch erst im letzten Moment dargestellt. Alles in allem ist *Alpine Racer 3* ein spaßiges Rennspiel für zwischendurch, das nicht nur Ski-Fans immer wieder für ein paar Runden aus dem Schrank kramen werden.

Uwe Hönig



■ Ein alter Bekannter ist ebenfalls im Spiel versteckt. Meistert die Slalom-Strecken perfekt, um den kleinen Klonoa freizuspielen!

ALPINE RACER 3

Noch nicht offiziell
in Deutschland erhältlich!

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

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

GRAFIK
77%

SOUND
70%

SPIELSPASS

75%

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 - 9
Alfred-Krupp-Str. 24
48291 Telgte

Unsere Preise wurden durch den EURO nicht erhöht! * Nur solange Vorrat reicht! Stand: 03.04.2002 * Gebrauchtspreise: ACHTUNG - Viele Einzelstücke

PlayStation:

ACTION:

007: Die Welt ist nicht genug 25,54
Action Man 2 20,43
Aironauts 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 20,43
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 Crime Killer 15,31
Crises Beat 20,43
Danger Girl a/uncut 25,54
Darklight Conflict 15,31
Disney Dinosaurs 25,54
Dodge Arena <a> 15,31
Duke Nukem: Land of the Babes 17,88
Duke Nukem: Time to Kill 25,54
Fighting Force 2 15,31
Frenzy 15,31
Future Cop: L.A.P.D. 25,54
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
Gunage 15,31
Hard Boiled 15,31
Infestation 20,43
Jupiter Strike 20,43
Lone Soldier 25,54
dt. & ungeschnitten
Machine Hunter 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 20,43
Ray Crises - 15,31
Ray Storm 2 20,43
Rayman Rush 30,65
Reboot 3D 15,31
Retro Force 20,43
Riot 20,43
Rising Zan 20,43
Robopit 15,31
Robotron X 15,31
Rosco Mc Queen 15,31
Sanvein 12,76
Shadow Gunner 25,54
Silent Bomber 17,88
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
Trap Runner 20,43
Tunnel B1 15,31
V.I.P. 30,65
Viper <a> 15,31
Warhawk 20,43
WDL: Thunder Tanks 20,43
Xena - Warrior Prin. X 2 15,31
Army Men: Operation B-Movie <a> 10,20
Batman & Robin 20,43
Blast Radius 10,20
Blaster Master 25,54
C12: Final Resist. 20,43
Centipede 10,20

Colony Wars 10,20
Crow, The 25,54
Darklight Conflict 10,20
Dodge Arena a 10,20
Duke N.: Time to kill 20,43
Fighting Force 2 (a) 10,20
Fiore & Klawd 35,76
Forsaken 10,20
G-Darius 10,20
Ghost in the Shell 35,76
GTA + London 20,43
Grand Theft Auto 2 15,31
Hard Boiled 10,20
Incredible Crises 20,43
Invasion 15,31
Jurassic Park 15,31
Lucky Luke 20,43
Millennium Soldier 15,31
N2 O Adrenaline 20,43
Nanotek Warrior 7,64
Nuclear Strike 40,88
One 15,31
R-Type Delta 45,99
Raiden Projekt 56,21
Rainbow Six 10,20
Re-Loaded 35,76
Rebelle Assault 2 30,65
Riot 10,20
Shadow Gunner 15,31
Shell Shock 30,65
Space Hulk 30,65
Spec Ops je 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 22,99
5th Element 15,31
Akuj 20,43
Alone in the Dark 4 40,88
Atlantis "Disney" 30,65
Blood Omen - Legacy of Kain 25,54
Castlevania Chronicle 30,65
Chase the Express 25,54
Cold Blood 25,54
Critical Depth 20,43
Crusader of Might & Magic 20,43
Mission Impossible 30,65
Mumie, Die (Mummy) 30,65
Nightmare Creatu. 2 25,54
Note, The 30,65
Oddworld Odyssey 30,65
Overblood a/uncut 20,43
Overblood 2 15,31
Perfect Assassin 20,43
Perfect Weapon 20,43
Resident Evil 3 15,31
Ronin Blade 15,31
Shadowman 10,20
Soul Reaver 10,20
Steel Harbinger 20,43
Swagman 15,31
Syphon Filter 20,43
Syphon Filter 2 (a) 15,31
Tenchu 2 20,43
Time Commando 35,76
Treasure of the Deep 30,65
Tunguska 10,20
Versailles 15,31
Warriors of Might & X-Files 35,76
BEAT'EM UP:
Battle Arena Toshinden 3 20,43
Bio F.R.E.A.K.S. 20,43
Cardinal Syn 20,43
Cardinal Syn a/uncut 25,54
Criticism 15,31
Darkstalkers 15,31
Dragon Ball Final B. 45,99
Dragon Ball Z dt. TBA
Dynasty Warriors 15,31
Fighter Maker 17,88
Galaxy Fight 15,31
Iron & Blood 15,31
Jojo Bizarre Adv. 15,31
K1 Fighting GP 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 + 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
Bio Freaks 15,31
Bushido Blade 25,54
Cardinal Syn 15,31
Darkstalker 3 20,43
Dynasty Warriors 10,20
Ehrgeiz 40,88
Fighter Maker 12,76
Iron & Blood 10,20
Jurassic Park: Warpath 15,31
Ready to R. Boxing 15,31
Rivals School 35,76
Soul Blade 30,65
Ultimate Fighting C. 20,43
Zero Divide 10,20
DENKSPIEL / GESCHICKLICHKEIT
JUMP 'N RUN:
102 Dalmatiner 20,43
A Bugs Life Activity 15,31
< Malen & Spielen >
Aladdin 25,54
Alfred Chicken 29,95
Ape Escape 15,31
Asterix & Obelix 15,31
Blast Chamber 20,43
Blasto 20,43
Bombing Islands 20,43
Bugs & Taz: Wettlauf gegen die Zeit 25,54
Bugs Bunny Zeitreise 25,54
Burstrick 35,76
Wakeboarding 20,43
Bust-A-Move 4 20,43
Casper 24,95
Chicken Run 20,43
Crash Bandicoot 30,65
Crash Bandicoot 2 25,54
Crash Bandicoot 3 25,54
Crash Bash 25,54
Croc 2 30,65
Donald Duck Quack 19,95
Dreams 15,31
Ein Königreich für ein Lama 25,54
Evo's Space Adv. 15,31
Fisherman's Bait 17,88
Flintstones Bowling 25,54
Gex Deep Cover G. 15,31
Gex 3D Return the 20,43
Goldie 15,31
Goofy's Funhouse 30,65
Grinch: S.Christmas 25,54
Gubble 15,31
Heart of Darkness 15,31
Hercules 25,54
Hugo 1 + 2 je 25,54
Hugo 3D: Geheimnis 28,10
Hugo: Diamantenfieber 30,65
Huntback of Notredame 15,31
Inspector Gadjet 28,10
Iznogud 20,43
Jersey Devil 15,31
Johnny Bazoakone 20,43
Kiss Pinball 15,31
Landmaker "Puzzle" 15,31
Legend of Pocahontas 15,31
Live Wire 15,31
Lord of the Jungle 15,31
Lucky Luke 2001: Im Westernfieber 33,21
Magical Drop 17,88
Mat Hoffmanns BMX 40,88
Mega Man X5 / X6 20,43
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. 19,95
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? 30,65
Wer wird Millionär Junior 30,65
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 20,43
(lustiges Ratespiel)
Aquanuts Holiday ab 15,31
Barbie Race & Ride 30,65
Bomberman 15,31
Break Out 25,54
Cool Boarders 2 15,31
Dreams 10,20
Evo's Space Adv. 10,20
Extreme Pinball 40,88
Heart of Darkness 10,20
Hercules 15,31
Hugo 1 + 2 je 20,43
Jumping Flash 2 20,43
Lemmings Compil. 25,54
Live Wire 10,20
Lost Vikings 2 10,20
Monopoly 39,95
MTV Skateboarding 20,43
Mulan "Disney" 20,43
Overboard 25,54
Pac Man World 45,99
Pandemonium 25,54
Pandemonium 2 40,88
Power Rangers Pinball 20,43
Psybadek 10,20
Rat Attack 15,31
Rayman 15,31
Rayman 20,43
Shanghai 40,88
Spider 10,20
Spot goes to Hollyw. 45,99
Tilt 45,99
Wild 9 & T-Shirt(neu) 17,88
Worms 10,20
FLUGSIMULATION:
Ace Combat 3 25,54
Eagle One: Harrier A. 20,43
Thunderhawk 2 15,31
Thunderhawk 2 25,54
a/ungeschnitten
Wing Over 2 20,43
Eagle One 15,31
Gunship 51,10
Thunderhawk 2 10,20
Top Gun 35,76
MUSIKSPIEL:
Beatmania incl. Controller 40,88
Konfuser RSY Soul 15,31
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 35,76
Music 7,64
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
Bomberman Fantasy Race 17,88
Buggy 20,43
C3 Racing 22,98
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 Hazard 17,88
Duke of Hazard 2 25,54
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 17,87
Hi Octane 15,31
Hot Wheels Turbo R. 12,76
Mega Man Battle & C. 15,31
Penny Racers 15,31
Porsche Challenge 10,20
Powerboat Racing 10,20
Radical Bikers 15,31
Rally Championship 20,43
Rally Cross 15,31
Rally Cross 2 20,43
Rapid Racers 15,31
Ray Tracers (a) 20,43
Ridge Racer 10,20
Ridge Racer 4 10,20
Road Rage 10,20
Rollcage 15,31
Running Wild 10,20
S.C.A.R.S. 15,31
Speed Freak's 10,20
Streak: Howerboard 15,31
Street Skater 15,31
Supercross 2000 15,31
Total Drivin 10,20
V-Rally 10,20
Wreckin' Crew 10,20
ROLLENSPIEL:
Alundra 2 tba
Breath of Fire 3 20,43
Breath of F. 3 & Pin, T 25,54
Shirt & Drachenfigur 25,54
Breath of Fire 4 20,43
External Eyes 15,31
Final Fantasy 6 20,43
Final Fantasy 7 incl. Spielberater 40,20
Final Fantasy 8 25,54
Final Fantasy 9 30,65
Grandia 17,87
Granstream Saga 35,76
Jade Cocoon 20,43
Kingsley Adv. 35,76
Legend of Dragoon 45,99
Shadow Madness 35,76
Techno Mage 25,54
Vagrant Story 25,54
Azure Dreams tba
Blaze'n Blade 51,10
Diablo tba
King's Field tba
Koudelka 25,54
Star Ocean 2 TBA
Vagrant Story 20,43
Wild Arms 45,99
(EGO-) SHOOTER
Alien Trilogy 15,31
Alien Trilogy a/uncut 30,65
Armored Core a/uncut 20,43
Brahma Force 20,43
Ghoul Panic 25,54
Gunfighter: Legend of Jesse G. James 35,76
Hexen a/uncut 25,54

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
Moorhuhn 3	19,95
Shadow Master	20,43
South Park	20,43
Time Crises: Projekt	
Titan	24,95
Time Crises: Projekt	
Titan + G-Con Gun	59,95
Defcon 5	15,31
Disruptor	35,76
Shoul Panic	15,31
Nightfighter	20,43
Judge Dredd	35,76
Lifeorce Tenka	35,76
Lucky Luke: Im	
Westernfieber	20,43
Mighty Hits Special	15,31
Point Blanc 1	25,54
Time Projekt: Projekt	
Titan	19,95

SPIELSAMMLUNG:

Shishi Bashi Special	20,43
Caesars Palace 2000	20,43
Whites Cueball	20,43
Vegas Casino	15,31
Caesars Palace 2	17,87
Midnight in Vegas	30,65
Amco Museum 1-5	tba
Vegas Casino	10,20

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	15,31
Court Tennis	15,31
Hyper Tennis	15,31
Int. S.-Star Soccer D.	15,31
Int. Superstar S. Pro	25,54
Kick Off World	10,20
Madden 99	20,43
NBA Live 98	10,20
NBA Live 99	15,31
NFL Quarterback 97	9,95
NHL Breakaway 98	9,95
NHL Face Off	9,95
NHL Hockey 97	7,64
NHL Hockey 98	9,95
Onside Soccer	9,95
Phat Air Snowboard	9,95
Pitball	9,95
Ronaldo V-Football	9,95
Puma Street Soccer	9,95
Rushdown	15,31
Sampras Tennis	29,95
Striker	15,31
Super Match Soccer	10,20
Sydney 2000	24,95
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	10,20
Victory Boxing 2	15,31
Victory Boxing 3	20,43
VIVA Fußball	10,20
W. Gretzky Hockey	10,20
WCW Backstreet	25,54
WCW Mayhem	15,31
WCW vs NWO:	
Thunder	35,76
WWF Attitude	10,20
WWF Smackdown 2	30,65

SIMULATION / STRATEGIE:

Anstöß Premier M.	15,31
BDFL Manager 2001	29,95
Catan: Die erste Insel	25,54
Civilization 2	20,43
Command & Conquer 2	10,20
- Alarmstufe Rot	15,31
C & C 1 a/uncut	30,65
C & C 2 a/uncut	30,65
Creatures	17,88
Dark Omen	15,31
Warhammer 2	25,54
Dune 2000	17,87
Frontschweine	17,87
Hidden & Dangerous	17,88
Legend of Kartia	20,43
Player Manager 99	15,31
Populous	15,31
Premier Manager	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 Striker	15,31
V-Ball - Beach	15,31
Volleyball	20,43
Victory Boxing 2	20,43
Victory Boxing 3	30,65
VIVA Fußball	15,31
W. Gretzky Hockey	15,31
WCW Backstreet	25,54
Assault	25,54
Windsurfers Paradise	15,31
World Cup Golf	20,43
World League Soccer	15,31
WWF Attitude	15,31
X-Blades:	
Inline Skater	20,43
Yeh Yeh Tennis	20,43
Actua Golf	20,43
Actua Ice Hockey 2	9,95
Actua Soccer 3	9,95
Actua Tennis	20,43
Adidas Power Soccer	9,95
Addidas P.Soccer 98	9,95
Ballblazer Champion	9,95
Box Champion	9,95
ECW Anarchy Rules	20,43
ECW Hardcore Rev	10,20
EURO 2000	10,20
Extreme Games 2	35,76
FIFA '96 / '97	je 9,95
FIFA 99	15,31
FIFA 2000	20,43
FIFA 2001	20,43
Frankreich 98	10,20
Golden Goal	10,20
Hyper Tennis	20,43
Int. S.-Star Soccer D.	15,31
Int. Superstar S. Pro	25,54
Kick Off World	10,20
Madden 99	20,43
NBA Live 98	10,20
NBA Live 99	15,31
NFL Quarterback 97	9,95
NHL Breakaway 98	9,95
NHL Face Off	9,95
NHL Hockey 97	7,64
NHL Hockey 98	9,95
Onside Soccer	9,95
Phat Air Snowboard	9,95
Pitball	9,95
Ronaldo V-Football	9,95
Puma Street Soccer	9,95
Rushdown	15,31
Sampras Tennis	29,95
Striker	15,31
Super Match Soccer	10,20
Sydney 2000	24,95
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	10,20
Victory Boxing 2	15,31
Victory Boxing 3	20,43
VIVA Fußball	10,20
W. Gretzky Hockey	10,20
WCW Backstreet	25,54
WCW Mayhem	15,31
WCW vs NWO:	
Thunder	35,76
WWF Attitude	10,20
WWF Smackdown 2	30,65

Geplante Neuheiten PSX

Bass Fishing	17,88
Dexters Laboratory	29,95
Drag Stars	19,95
DSF Fußball Manager 2002	10,20
FIFA Weltmeisterschaft	10,20
Hugo und der teufl. Spiegel	10,20
Ms. Spider	30,65
Panzer Front.bis 2	30,65
Planet der Affen	19,95
Resue Heroes: Helden	24,95
In Gefahr	24,95
Strikers 1945 II	24,95
USA Raser	24,95
Verbotene Liebe	24,95
Westlife Fan-O-Mania	24,95
WM Nationalspieler	17,88
Zidane Football Generation	17,88

Zubehör:

PS One incl. Harry	153,36
Potter	153,36
Action Replay	35,76
Adapter / MOD	20,43
Analog Pad	15,31
(inkl. Dauer	
feuer, Zeit-	
lupe &	
Program-	
mierung)	15,31
Antennenkabel	15,31
CD-Case "Original"	5,09
CD Leerhüllen 10er Set	2,54
Cheat CD's 1-3	20,43
Cyber Shock	20,43
Display 5" incl. KFZ-K.	69,95
Double Force Pad	10,20



Dual Force Pad	15,31
Equalizer	20,43
Game B.: GB auf PSX	35,76
Gehäuse	ab 10,20
Gun "Dual"	15,31
Gun "G-Con"	35,76
Gun "Virtual Gun"	20,43
Gun & Laseraufsatz	30,65
Joypad	ab 5,09
Joypad & MC 1MB	9,95
Joypadverlängerung	5,09
Koffler 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.	
Incl Fußball Live	20,43
Pad Stick 5 in 1	5,09
RGB Kabel Special	15,31
Skateboard (2 Achs.)	49,95
Space Station	25,54
T-Shirt: Breath of Fire	5,09
T-Shirt PSX Symbol	7,64
Tragetasche + MC	15,31
Trustmaster Pad	35,76
Xploder 9000	20,43
Xploder 9000 D.C.	30,65
Xploder Pro	51,10

Aufkleber:



MOGEL-LEXIKON:

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

Dreamcast:

Dreamcast incl. Lenkrad	
Board, Joypad, Vibrationspak	
+ 3 Spiele	nur 125,-
Arche Board Org.	15,-
Joypad	20,-
Memory Card	20,-
Lenkrad Org.	15,-
Vibrationspak	10,-
Phantasy Star Online 2	45,99
Spiele	ab 5,-

Lösungsbücher:

007: Der Morgen st.	15,31
007 - Die Welt ist	7,57
Akuji, MGS, O.D.T.,	
Silent Hill &	10,20
Alien Trilogy	7,57
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
C 12	7,57
Castlevania	7,57
Chase the Express	7,57
Clock Tower	7,57
Command & Conq.	7,57
Command & C. 2	7,57
Crash Bandicoot 3 + 10,20	
Croc 2	7,57
D	7,57
Dark Cloud	7,57
Dark Omen	7,57
Deathtrap Dungeon	ab 7,57
Devil May Cry 4c	15,31
Diablo	7,57
Digimon World	15,31
Dino Crises	7,57
Dino Crises 2	7,57
Discworld 1 & 2	je 7,57
Discworld Noir	7,57
Dracula 1 & 2	je 7,57
Dragon Valor	7,57
Duke Nukem Time	7,57
Egypt 2	7,57
Eternal Ring	7,57
Fear Effect 4c	15,31
Fear Effect 2	7,57
Final Fantasy 6	tba
Final Fantasy 7 in 4c	15,31
Final Fantasy 8	ab 7,57
Final Fantasy 9	15,31
Flucht von Monkey I.	10,20
Galerians	7,57
GeX 3D & Rayman	7,57
Grab des Pharao	10,20
Grandia	10,20
Granstream Saga	7,57
Guardian of Darkness	7,57
Half Life dt.	7,57
Harry Potter	7,57
Heart of Darkness	7,57
Herc's Adventure	7,57
Hexen	7,57
Jade Cocoon	7,57
KKND Krossfire, C & C	15,31
Nuclear Strike	10,20
Koudelka	10,20
Legend of Dragoon	10,20
Legend of Legaia	7,57
Little Big Adventure	7,57
Medal of Honor / 2	je 7,57
Medieval 1 & 2	je 7,57
Metal Gear Solid + 2	je 7,57
Mission Impossible	7,57
Nightmare Creatures	7,57
O.D.T. & vieles mehr	10,20
Onimusha	7,57
Orphen	7,57
Overblood	7,57
Panzer General 2	7,57
Popoulos	7,57
Railroad Tycoon 2	7,57
Rayman 2	15,31
Resident Evil 1	5,09
Resident Evil 2	10,20
Resident Evil 3	10,20
Resident Evil 4	10,20
Resident Evil 5	10,20
Resident Evil 6	10,20
Resident Evil 7	10,20
Resident Evil 8	10,20
Resident Evil 9	10,20
Resident Evil 10	10,20
Resident Evil 11	10,20
Resident Evil 12	10,20
Resident Evil 13	10,20
Resident Evil 14	10,20
Resident Evil 15	10,20
Resident Evil 16	10,20
Resident Evil 17	10,20
Resident Evil 18	10,20
Resident Evil 19	10,20
Resident Evil 20	10,20
Resident Evil 21	10,20
Resident Evil 22	10,20
Resident Evil 23	10,20
Resident Evil 24	10,20
Resident Evil 25	10,20
Resident Evil 26	10,20
Resident Evil 27	10,20
Resident Evil 28	10,20
Resident Evil 29	10,20
Resident Evil 30	10,20
Resident Evil 31	10,20
Resident Evil 32	10,20
Resident Evil 33	10,20
Resident Evil 34	10,20
Resident Evil 35	10,20
Resident Evil 36	10,20
Resident Evil 37	10,20
Resident Evil 38	10,20
Resident Evil 39	10,20
Resident Evil 40	10,20
Resident Evil 41	10,20
Resident Evil 42	10,20
Resident Evil 43	10,20
Resident Evil 44	10,20
Resident Evil 45	10,20
Resident Evil 46	10,20
Resident Evil 47	10,20
Resident Evil 48	10,20
Resident Evil 49	10,20
Resident Evil 50	10,20
Resident Evil 51	10,20
Resident Evil 52	10,20
Resident Evil 53	10,20
Resident Evil 54	10,20
Resident Evil 55	10,20
Resident Evil 56	10,20
Resident Evil 57	10,20
Resident Evil 58	10,20
Resident Evil 59	10,20
Resident Evil 60	10,20
Resident Evil 61	10,20
Resident Evil 62	10,20
Resident Evil 63	10,20
Resident Evil 64	10,20
Resident Evil 65	10,20
Resident Evil 66	10,20
Resident Evil 67	10,20
Resident Evil 68	10,20
Resident Evil 69	10,20
Resident Evil 70	10,20
Resident Evil 71	10,20
Resident Evil 72	10,20
Resident Evil 73	10,20
Resident Evil 74	10,20
Resident Evil 75	10,20
Resident Evil 76	10,20
Resident Evil 77	10,20
Resident Evil 78	10,20
Resident Evil 79	10,20
Resident Evil 80	10,20
Resident Evil 81	10,20
Resident Evil 82	10,20
Resident Evil 83	10,20
Resident Evil 84	10,20
Resident Evil 85	10,20
Resident Evil 86	10,20
Resident Evil 87	10,20
Resident Evil 88	10,20
Resident Evil 89	10,20
Resident Evil 90	10,20
Resident Evil 91	10,20
Resident Evil 92	10,20
Resident Evil 93	10,20
Resident Evil 94	10,20
Resident Evil 95	10,20
Resident Evil 96	10,20
Resident Evil 97	10,20
Resident Evil 98	10,20
Resident Evil 99	10,20
Resident Evil 100	10,20

Geplante Neuheiten PlayStation 2:

All Star Baseball 2003	
BDFL Manager 2002	
Caesar's Palace	35,99
Commandos 2	53,66
D.N.A.	51,10
Deus Ex	53,66
Down Force	TBA
Dr. Jekyll & Mr. Hyde	
Drakan (24.4.)	53,66
Dune, F. Herbert's	45,99
Endgame	53,66
FIFA Weltmeisterschaft	
Giants	51,10
Godai Elemental Force	
Guilty Gear X	51,10
ISS 2 (30.04.02)	tba
Iron Aces 2 (30.4.02)	53,66
Iron Eagle Max	53,66
Jade Cocoon 2	53,66
Legion: (Excalibur)	53,66
No one lives forever	
Police 24/7	53,66
Przym (15.4)	53,66
Rally Championship	53,66
Shadow Hearts	53,66
Tetris Worlds	45,99</

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.

FIFA World Cup Football Stadium CONTROLLER – Jetzt werden die virtuellen Kicks zur Konditionsprüfung.

■ Rechtzeitig zur Fußball-WM bringt Hardware-Hersteller Guillemot einen ungewöhnlichen Controller auf den Markt, der bei häufiger Benutzung überflüssige Fettpölsterchen verschwinden lässt. Das FIFA World Cup Football Stadium ist eine an Tanzmatten erinnernde, reißfeste Plastikplane im schicken Design. An der zum Fernseher zeigenden Seite sind drei solide verarbeitete optische Sensoren angebracht, mit denen der Benutzer diverse Aktionen ausführen kann. Die drei Lichtschranken haben die Funktionen hohe Flanke, tiefer Pass und Torschuss, können bei Bedarf aber auch selber definiert werden. Die restlichen Funktionen werden weiterhin vom Joypad übernommen. Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase könnt ihr

das Leder gezielt über den Platz pfeffern, was untrainierten Spielern schnell die Schweißperlen auf die Stirn treibt. An der Vorderseite der „Fußball-Matte“ befindet sich ein Stecker, mit dem ihr das Gerät an die PS2 anschließen könnt. Das benötigte Joypad wird intelligenterweise am hinteren Teil des FIFA World Cup Football Stadium eingesteckt, wodurch das Kabel beim Kicken nicht stören kann. Obwohl das witzige Zubehör nicht die Präzision eines Sony-Dual-Shock-Controllers erreicht, so ist es dennoch eine Möglichkeit, seinem Lieblingsfußballspiel einen völlig neuen sportlichen Reiz zu verleihen.

Ralph Wollner



■ Mit Guillemots neuer „Fußball-Matte“ könnt ihr Fußballspiele aktiver gestalten.

FIFA WC Football Stadium

Preis: Ca. € 60,-
Hersteller: Guillemot
Termin: Ende April
System: PSone und PlayStation 2
Besonderheit: Drei optische Sensoren
Bezugsquelle: Fachhandel

DESIGN	KOMFORT	QUALITÄT
■ ■ ■	■ ■	■ ■ ■

Multi Scart Adapter

ZUBEHÖR – Gamester erspart euch das lästige Umstecken am Fernseher.

■ Mit dem neuen Gamester-Artikel könnt ihr drei Geräte an eine einzige Scart-Buchse anschließen. Das handliche Kästchen ist aus robustem, grauem Kunststoff gefertigt und macht einen sehr stabilen Eindruck. Mit dem vergoldeten, 22-poligen Scart-Stecker erreicht ihr eine sehr gute Bildqualität und könnt zusätzlich von der erhöhten Bildschärfe des RGB-Signals profitieren (vorausgesetzt, ihr besitzt ein RGB-Kabel!). An der Vorderseite des Gerätes befinden sich drei Schalter, mit denen ihr den gewünschten Ausgang anwählt, ohne am Fernseher umstecken zu müssen.

Ralph Wollner



Multi Scart Adapter

Preis: € 17,99
Hersteller: Gamester
Termin: Erhältlich
System: Alle Systeme
Besonderheit: Vergoldete Anschlüsse
Bezugsquelle: Fachhandel

DESIGN	KOMFORT	QUALITÄT
■ ■	■ ■ ■	■ ■

Duo Shock 2

CONTROLLER – Elegantes und hochwertiges Joypad für sehr wenig Geld.

■ Controller gibt es inzwischen wie Sand am Meer, doch nur die wenigsten schneiden beim Testen gut ab. Anders ist das beim neuen Duo Shock der Firma Maxplay. Das Joypad erinnert vom Design her stark an den Original-Sony-Controller und liegt ähnlich gut in der Hand. Besonders gelungen sind die beiden Analogsticks, welche mit einer auffallend harten Federung sowie einer vorbildlichen Antirutsch-Beschichtung versehen sind. Am digitalen Steuerkreuz gibt es ebenfalls

nichts auszusetzen. Ganz im Gegenteil, die runde Steuerscheibe des D-Pads hat einen hervorragenden Grip und erlaubt präzises Steuern, auch in den Diagonalen. Die Schulter- sowie die Action-Tasten lassen sich gut erreichen, haben allerdings einen etwas schwammigen Druckpunkt. Durch das tiefblaue, transparente Kunststoffmaterial erhält man interessante Einblicke in das Innenleben eines Controllers. Gäbe es einen Schönheitswettbewerb für Joypads, wäre Maxplays Duo Shock 2 ein ernst zu nehmender Titelaspirant, der oben drein mit knapp 25 Euro auch noch ziemlich preiswert ist.

Ralph Wollner

■ Der hervorragende Controller von Maxplay sticht wegen seiner edlen Optik sofort ins Auge.



Duo Shock 2

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

DESIGN	KOMFORT	QUALITÄT
■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■

Walther PPK

LIGHTGUN – Treffsichere Licht-Knarre im praktischen Handtaschenformat.

■ Nachdem wir uns in der letzten Ausgabe um Thrustmasters Desert Eagle kümmerten, stellen wir diesmal die kleine, aber feine Schwester vor. Die winzige Handfeuerwaffe ist Guncon-2-kompatibel, unterstützt aber auch den Guncon-1-Modus. Sie liegt gut in der Hand und der Abzug lässt sich bequem erreichen. Nachgeladen wird mittels praktischen Pedal-Buttons auf der Innenseite des Griffes. Während des Tests fiel die Walther PPK durch ihre Treffsicherheit positiv auf. Wenn ihr den Vibrationsschalter auf der Unterseite der Pistole betätigt, wird jeder abgefeuerte Schuss von einer deutlich spürbaren Erschütterung begleitet, die für ein noch authentischeres Spielgefühl sorgt. Das kleine D-Pad zum Durchschalten der Spielmenüs sowie die drei Action-Buttons lassen sich problemlos erreichen und sind an optisch unauffälligen Stellen angebracht. Insgesamt ist die Walther PPK eine sehr gute

Lightgun, die mit knapp 35 Euro allerdings auch einen stolzen Preis hat.

Ralph Wollner



■ Die Walther-PPK-Lightgun von Thrustmaster fiel durch hohe Trefferquoten auf.

Walther PPK

Preis: € 34,95
Hersteller: Thrustmaster
Termin: Erhältlich
System: PlayStation 2 und PSone
Besonderheit: Guncon-2-kompatibel
Bezugsquelle: Fachhandel

DESIGN	KOMFORT	QUALITÄT
■ ■	■ ■ ■	■ ■

i DVD-News

In Zusammenarbeit mit der Rainer-Werner-Fassbinder-Foundation werden bis zum Herbst 18 ausgesuchte Streifen des Ausnahme-Regisseurs von E-M-S-Medien veröffentlicht. +++ Kaum ist seine Kino-Karriere gestartet, kommt Harry Potter auch schon auf DVD. Anfang Mai können Hogwarts-Fans die Abenteuer des Zauberehrings auf DVD erleben. +++ Fox plant für den Sommer mehrere Special Editions. Unter anderen wird auch Jan de Bonts Action-Kracher *Speed* zu neuen Ehren kommen.

DVD-Charts

- 1** **Jurassic Park III**
Dino-Action, USA 2001
Darsteller: Sam Neil, Laura Dern
Regie: Joe Johnston
- 2** **Der Schuh des Manitu**
Bully-Komödie, DEU 2001
Darsteller: Michael „Bully“ Herbig, Christian Tramitz
Regie: Michael Herbig
- 3** **Final Fantasy**
Animations-Action, USA 2001
Darsteller: Alle Darsteller sind Trickfiguren.
Regie: Hironobu Sakaguchi
- 4** **The Green Mile**
Thriller, USA 2001
Darsteller: Tom Hanks, Harry Dean Stanton
Regie: Fran Darabont
- 5** **Shrek - Der tollkühne Held**
Oger-Komödie, USA 2001
Darsteller: Shrek, Esel und Prinzessin Fiona
Regie: Andrew Adamson

DVD-TESTS

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

Planet der Affen

Action - Tim Burton beweist eindrucksvoll, dass Remakes nicht zwangsläufig schlecht sein müssen.

Nachdem der Astronaut Leo Davidson mit seinem Raumschiff in einen elektromagnetischen Sturm geraten ist, muss er auf einem unbekannten Planeten notlanden. Schon nach kurzer Zeit entdeckt der Astronaut, dass er sich in einer Welt befindet, die von Affen beherrscht wird. Menschen werden von den haarigen Biestern als Sklaven gehalten. Leo wird von den kriegerischen Primaten gefangen genommen und zum Tode verurteilt. Mithilfe der Schimpansin Ari gelingt ihm jedoch die Flucht in die verbotene Zone, wo er ei-

nem düsteren Geheimnis auf die Spur kommt. Tim Burtons Neufassung des gleichnamigen Sci-Fi-Epos aus dem Jahre 1968 präsentiert sich als bildgewaltiges Action-Spektakel. Das bis in die Nebenrollen hervorragend besetzte Werk überzeugt nicht nur durch großartige Masken und Effekte, sondern verfügt auch über eine äußerst stimmige Dramaturgie. Die mit einer krachigen Soundcodierung ausgestattete Special-Edition-DVD verfügt neben den üblichen Extras auch über Multi-Angle-Sequenzen, einen witzigen Audiokommentar



und unveröffentlichte Szenen. Freunde gut gemachter Science-Fiction und Fans des Originals können bedenkenlos zuschlagen.
Henry Ernst/Paul Krügel

Planet der Affen

FSK: 12
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
■	■ ■	■ ■ ■



American Pie 2

Komödie - Kein Erfolg ohne passenden Nachschlag



Auch in der Fortsetzung der erfolgreichen Komödie *American Pie* geht es wieder um die mehr oder weniger amorösen Abenteuer einer Studenten-Clique. Als Vehikel für die dürftige Handlung dient ein gemeinsamer Urlaub, in dem sich viele der aus dem ersten Teil bekannten Gags wiederholen. Freunde derber Zoten und Fans des Vorgängers können aber ruhig einen Blick riskieren.

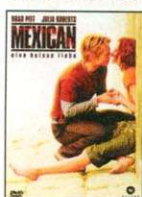
American Pie 2

FSK: 12
Sprachen: Dt./engl.
Bild: 1,1,85 (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
■ ■ ■	■ ■	■ ■ ■

The Mexican

Action-Komödie - Brad Pitt und Julia Roberts auf Tour.



In *The Mexican* erlebt ihr Brad Pitt in der Rolle eines kleinen Mafia-Handlangers, der sich auf die Suche nach einer angeblich verfluchten Waffe begeben muss. Zahlreiche Verwicklungen, ein homosexueller Killer und die bezaubernde Julia Roberts sorgen für harmlosen Spaß ohne großen Tiefgang. Für Freunde der leichten Unterhaltung dennoch uneingeschränkt empfehlenswert

The Mexican

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
■ ■	■ ■	■ ■ ■

Moulin Rouge

Musical - Obi-Wan meets Nicole Kidman - in einem Musical.



Das umstrittene Pop-Musical von *Romeo und Julia*-Regisseur Baz Luhrman ist jetzt auf zwei prall gefüllten DVDs erschienen. Neben der etwas kitschigen Liebesgeschichte zwischen einem Schriftsteller und einer Tänzerin erwarten euch eine hervorragende Soundcodierung, gestochen scharfe Bilder und tonnenweise Extras (Schneiderraum, Musikvideos, ausführliche Dokus) sowie 15 Easter-Eggs.

Moulin Rouge

FSK: 12
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
■	■ ■	■ ■ ■

Star Trek - The Next Generation Season One

Sci-Fi - Super-Serie in toller Box - nur leider etwas teuer



15 Jahre nach der ersten TV-Ausstrahlung startet Captain Picard endlich auf DVD in die unendlichen Weiten des Alls. Die edle Verpackung beinhaltet sieben DVDs, auf denen sich die komplette erste Staffel der Serie befindet. Zahlreiche Hintergrundinformationen runden dieses tolle Sammlerstück ab. Wer sich diese Monster-Compilation leisten kann, sollte auf jeden Fall zuschlagen.

Star Trek - TNG Season 1

FSK: 12
Sprachen: Dt.
Bild: 1,85:1 (anamorph)
Ton: Dolby Digital
Extras: Audio-Kommentare, Deleted Scenes u. v. m.

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

TIPPS & TRICKS

Wenn nichts mehr geht, helfen wir weiter!

PSG-Helpline

Habt ihr ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch bei allen kniffligen Fragen rund um PlayStation-Spiele:

0190 - 82 46 58

Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.



Cheats (IMPORT)

Dark Summit

Snowboard-Fahren auf die harte Tour!

Der post-apokalyptische Snowboard-Wahnsinn von THQ ist voller witziger Einfälle und freischaltbarer Extras. Damit ihr euch den Zeitaufwand des Freispiels sparen könnt, haben wir alle Cheats für euch zusammengetragen. Die Eingabe erfolgt im Pausenmodus des Spiels und wird durch ein akustisches Signal bestätigt.

EXTRA LIFT- UND EQUIPMENT-PUNKTE

△, □, L1, O, R1, X, R1 und X.

ALLE BOARDER FREISCHALTEN

△, □, L1, O, R1, X, R1 und △.

ALLE HERAUSFORDERUNGEN BESTANDEN

△, □, L1, O, R1, X, R1 und □.

ALIEN FREISCHALTEN

△, □, L1, O, R1, X, R1 und X.

PROJEKILE VERSCHIESSEN (MIT DER R2-TASTE)

□, O, △ und R1.

SLOW-MOTION-MODUS (MIT L1 UND R1 AKTIVIEREN)

□, O, △ und L1.

Ace Combat 4	68
Airblade	67
Dark Summit	66
Drakan: The Ancients' Gates	68
Driven	69
GoDai Elemental Force	68
GTC Africa	69
Jonny Moseley Mad Trix	67

Lego Racers 2	68
Metal Gear Solid 2	66
NFL Blitz 2002	68
Pirates: The Legend of Black Kat	69
Samurai	67
State of Emergency	67
The Simpsons Road Rage	67

TIPP DES MONATS AUF SEITE 67!



State of Emergency

Schöner metzeln mit unseren Cheats!

Cheats

Metal Gear Solid 2

Gedankenlesen und Zoomen während der Sequenzen

Nachdem wir euch in der letzten Ausgabe mit einem Walkthrough zu Konamis Meisterwerk beglückt haben, gibt's jetzt noch ein paar Eastereggs hinterher.

CODEC-GESPRÄCHE:

Mit den beiden Analog-Sticks könnt ihr die Gesichter der Charaktere während der Codec-Gespräche bewegen. Drückt ihr die Analog-Sticks, zoomt ihr näher an die Personen heran. Drückt ihr während eines Gesprächs den **R1**- oder **R2-Button**, hört ihr, was Snake oder Raiden über die Unterhaltung denken.

KAMERA WÄHREND DER SEQUENZEN:

Während der Sequenzen könnt ihr minimal Einfluss auf die Kameraführung nehmen. Haltet **R1** gedrückt und bewegt den Analogstick, um die Kamera zu bewegen. Je fester ihr den **R1-Button** drückt, desto stärker zoomt ihr. Auf diese Weise könnt ihr Details während der Sequenzen genauer unter die Lupe nehmen.

SPORTLICH, SPORTLICH:

Damit euch beim Hangeln die Luft nicht zu schnell ausgeht, könnt ihr Snake und Raiden einem kleinen Aufbautraining unterziehen. Hängt euch dazu an eine Stange und drückt hundert Mal **R2** und **L2** gleichzeitig, um mit Klimmzügen eure Gripfähigkeit zu verbessern.



Cheats

State of Emergency

Alle Waffen, alle Charaktere und vieles mehr!

Mag sein, dass Take 2s Aufruhr-Simulation nicht gerade das anspruchsvollste Spiel der letzten Zeit war, ganz witzig ist es aber allemal. Mit dieser wahren Cheat-Flut macht das Comic-Gemetzel sogar noch mehr Spaß. Die Eingabe sämtlicher Schummeltricks erfolgt im laufenden Spiel und wird bei Gelingen mit einer Textmeldung bestätigt.

Unendlich Munition
L1, L2, R1, R2 und Δ.

Unendlich Zeit
L1, L2, R1, R2 und O.

Unendlich Gesundheit
L1, L2, R1, R2 und X.

Gegner durch Schläge köpfen.
L1, L2, R1, R2 und O.

Große Charaktere
R1, R2, L1, L2 und Δ.

Normalgroße Charaktere
R1, R2, L1, L2 und O.

Winzige Charaktere
R1, R2, L1, L2 und X.

Gegner ohne Waffen
R1, R2, L1, L2 und O.

Jede Menge Plünderer
R1, L1, R2, L2 und Δ.

Minigun
←, →, ↓, R1 und Δ.

Flammenwerfer
←, →, ↓, R1 und O.

Raketenwerfer
←, →, ↓, R1 und X.

Granatenwerfer
←, →, ↓, R1 und O.

Ak 47
←, →, ↓, R2 und Δ.

M16
←, →, ↓, R2 und O.

Molotow-Cocktail
←, →, ↓, R2 und X.

Granate
←, →, ↓, R2 und O.

Pistole
←, →, ↓, L1 und Δ.

Tazer
←, →, ↓, L1 und O.

Pfefferspray
←, →, ↓, L1 und X.

Schrotflinte
←, →, ↓, L1 und O.

Spanky freischalten
→, →, →, → und Δ.

Freak freischalten
→, →, →, → und O.

Bull freischalten
→, →, →, → und X.

Level überspringen
←, ←, ←, ← und Δ.

Tipps & Tricks

Airblade

Schalten Sie die versteckten Charaktere frei!

Sony's Hoverboard-Spaß ist voller Extras, die erst erspielt werden müssen. Damit ihr genau wisst, was zu tun ist, haben wir eine kurze Liste zusammengestellt. Viel Spaß beim Freispielen!

FREISCHALTBARES EXTRA

J.J. Sawyer
Naomi
Oscar
The Insider
Stunt-Attack-Modus
Zusätzliches Kostüm für Ethan
Zusätzliches Kostüm für Kat

KURZTIPP

Meistern Sie das Spiel mit einer „S“-Wertung in allen Levels.
Meistern Sie das Spiel mit einer „B“-Wertung in allen Levels.
Meistern Sie das Spiel mit einer „A“-Wertung in allen Levels.
Meistern Sie den Storage-Level des Spiel mit einer „B“-Wertung.
Meistern Sie den Story-Modus des Spiels.
Meistern Sie den Stunt-Attack-Modus mit diesem Charakter.
Meistern Sie den Score-Attack-Modus mit Highscores in jedem Level.

Cheats

The Simpsons Road Rage

Cheat-Nachschlag! Noch mehr Spaß mit den Simpsons!

In der letzten Ausgabe haben wir euch gezeigt, wie ihr durch Ändern des Datum im Optionsmenü der PS2 vier versteckte Charaktere freischalten könnt. Dies funktioniert auch ganz einfach per Cheateingabe. Dazu gibt's noch ein Vielzahl anderer Cheats, die das Spiel zu einem tollen Simpsons-Spektakel machen. Gebt die Codes im Optionsmenü ein und haltet die L1- und R1-Taste gedrückt.

MIT DER ROTEN SEIFENKISTE FAHREN
Δ, Δ, O und O.

MIT DEM NUCLEUS-BUS FAHREN
Δ, Δ, O und X.

ALS SMITHERS IN MR. BURNS AUTO
Δ, Δ, O und O.

ALS FRANKENBART FAHREN
Δ, Δ, O und X.

ALS MARGE THE PILGRIM FAHREN
Δ, Δ, O und O.

ALS SANTA-APU FAHREN
Δ, Δ, O und Δ.

ALS HOLIDAY-KRUSTY FAHREN
Δ, Δ, O und O.

EXTRA GELD
O, O, O und O.

WEITERE KAMERAPERSPEKTIVEN
Δ, Δ, Δ und Δ.

NACHT-MODUS AKTIVIEREN
X, X, X und X.

FLACHE CHARAKTERE
O, O, O und O.

KOLLISIONSLINIEN ANZEIGEN
Δ, Δ, X und X.



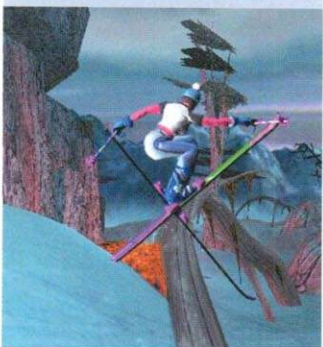
Cheats (IMPORT!)

Samurai (Japan)

Beschreitet den Weg des Kriegers!

Das neueste Spiel der Tenchu-Macher ist vorerst leider nur in Japan erhältlich. Schwertkampfinteressierte Importfreaks werden sich davon natürlich nicht abschrecken lassen. Wer sich gern mit einem Freund duellieren möchte und dabei noch alle Kampffertigkeiten nutzen will, muss aber auf einen Cheat zurückgreifen. Um den Modus freizuschalten, müsst ihr nur auf dem Anfangsbildschirm die beiden L-Tasten halten und danach → und O drücken. Um dazu noch alle Fertigkeiten freizuschalten, startet ihr ein Spiel im Duell-Modus und aktiviert den Pausenmodus. Hier haltet ihr die R1-Taste und geben dann folgende Tastenkombination ein:

←, ←, →, →, L1, L1, L2, L2, L1, → und ←.



Cheats (IMPORT!)

Jonny Moseley Mad Trix (US)

Mit dem Master-Cheat in null Komma nix ins Ziel!

Der Winter ist fast vorbei und ihr könnt euch trotzdem nicht von euren heiß geliebten Skiern trennen? Kein Problem, alles was ihr für heiße Abfahrtsrennen braucht, ist eine PS2 und das US-Importspiel Jonny Moseley Mad Trix. Für ein absolut stressfreies Spielerlebnis braucht ihr jetzt nur noch den Master-Cheat, mit dem ihr alle Levels, Skifahrer, Outfits und Skier freischaltet. Die Eingabe erfolgt auf dem Start-Bildschirm. Drückt nacheinander die folgenden Tasten und haltet diese gedrückt:

L2, L3, R1, ↓, O und O.



Cheats

Drakan: The Ancients' Gates

So wird das Fantasy-Abenteuer zum Kinderspiel!

Auch in der „Neuaufgabe“ des damaligen PC-Hits steuert ihr wieder Rynn und Arok durch eine größtenteils feindliche Umgebung. Mit den folgenden Tastenfolgen könnt ihr euch ein paar Hilfen erschleichen, mit denen das Plättchen von Gegnerhorden kein großes Problem mehr sein sollte. Vor der Eingabe jedes Cheats drückt ihr in der vorgegebenen Reihenfolge **L1, R2, L2, R1** und haltet diese Tasten gedrückt.

10.000 CREDITS

O, □, →, ←, X, Δ, ↓ und ↑.

LEVEL UM 1 ERHÖHEN

□, Δ, O, X, →, ↓, ← und ↑.

MAGIE-LEVEL UM 1 ERHÖHEN

↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓ und ↑.

UNBESIEGBARKEIT

X, ↓, Δ, ↑, O, →, □ und ←.

GESUNDHEIT WIEDERHERSTELLEN

Δ, ↓, O, ←, □, →, X und ↑.

Cheats

Lego Racers 2

Macht die Pisten auf dem Roten Planeten unsicher!

Die rasenden Lego-Männchen haben jetzt auch die PS2 erreicht. Auf einer Vielzahl von Strecken rasen die Plastik-Männchen wacker über Bauklötzchenkurse. Wer seine Runden auch mal mit einem Marsianer auf einem außerirdischen Kurs drehen will, für den sind diese beiden Cheats genau das Richtige. Die Eingabe erfolgt im Hauptmenü und wird durch ein akustisches Signal bestätigt.

ALS MARSIANER SPIELEN

→, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑ und ↑.

MARS-STRECKEN FREISCHALTEN

←, ←, →, →, →, ←, ←, →, →, ↓, ← und →.



Cheats (IMPORT!)

NFL Blitz 2002 (US)

Herrlich einfaches Football-Game mit vielen versteckten Extras!

Die Cheat-Eingabe durch Symbole auf dem Versus-Bildschirm hat bei actionlastigen Midway-Sportspielen ja schon fast Tradition. Auch der neue Football-Titel macht da keine Ausnahme. Nach Eingabe des Codes über die L2-, R2-, und X-Taste (für die 1., 2. und 3. Position) muss noch die jeweilige Richtungstaste gedrückt werden.

Zusätzliche Zeit nach dem Spielzug
X und links.

Keine CPU-Unterstützung
L1, L2, R1, R2 und O.

Größeren Spiel-Ausschnitt zeigen.
R2, R2, X und →.

Große Füße
R2, R2, X, X, X, X, X und ←.

Große Schultern
R2, R2, X, X, X, X, X und →.

Chimp-Modus
R2, R2, X, X, X, X, X und ↑.

Classic-NFL-Blitz-Ball
R2, R2, R2 und ←.

Chromball
R2, R2, R2 und →.

Hohe Laufgeschwindigkeit
R2, R2, R2, X, X und ←.

Indianermannschaft
R2, R2, R2, R2, X, X, X, X und ←.

Super-Blitzing
R2, R2, R2, R2, R2, X, X, X, X und ↑.

Turniermodus im Zweispieler-Team-Spiel
L2, R2, X und ↓.

Super-Field-Goals
L2, R2, R2, X, X, X und ←.

Bestes Football-Wetter (Sonnenschein)
L2, R2, R2, X, X, X und →.

Comboy-Mannschaft
L2, R2, R2, R2, X, X, X, X, X und ←.

Keine Punts erlaubt
L2, R2, R2, R2, R2, X und ↑.

Ballträger hat riesigen Kopf
L2, R2, R2, R2, X, X, X, X, X und ←.

Ballträger hat großen Kopf
L2, L2 und →.

Team hat große Köpfe
L2, L2, X, X, X und →.

Keine First Downs
L2, L2, R2 und ↑.

Keine Spielfeldbegrenzung
L2, L2, R2, X und ←.

Weitere Code-Eingaben ermöglichen
L2, L2, R2, X, X und →.

Spieler ist immer Quarterback
L2, L2, R2, R2, X, X und ←.

Spieler ist immer Receiver
L2, L2, R2, R2, X, X und →.

Bodennebel
L2, L2, R2, R2, R2, X, X und ↓.

Schnelle Pässe
L2, L2, R2, R2, R2, R2 und ←.

Gamers-Team
L2, L2, L2, L2, L2, X und ↑.

Power-up für Linemen
L2, L2, L2, L2, L2, R2, R2, X und ↑.

Bilders-Team
L2, L2, L2, R2 und ↑.

Intelligente CPU-Teamkameraden
L2, L2, L2, R2, X, X, X, X und ↓.

Gewählten Receiver nicht anzeigen
L2, L2, L2, R2, R2, X und ↓.

Noftle-Modus
L2, L2, L2, R2, R2, X, X, X, X, X und ↑.

Zusätzliche Offensiv-Spielzüge
L2, L2, L2, R2, R2, R2, X, X, X und ↓.

Crunch-Mode-Team
L2, L2, L2, L2, X, X, X und →.

Schneetreiben
L2, L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2, X, X, X, X und ←.

Power-up für die Offensive
L2, L2, L2, L2, R2, X, X und ↑.

Showtime-Modus
L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2, X und →.

Unbegrenzter Turbo
L2, L2, L2, L2, R2, X, X, X, X, X und ↑.

Keine zufälligen Fumbles
L2, L2, L2, L2, L2, R2, R2, X, X, X und ↓.

Power-up für die Defensive
L2, L2, L2, L2, R2, R2, X und ↑.

Brew-Dawgs-Team
L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, X, X und ↓.

Mehr Fumbles
L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2, X, X, X, X, X und ↑.

Keine Interceptions
L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2, R2, X, X, X, X, X und ↑.

Neo-Tokyo-Team
L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2, R2, X, X, X, X und ↓.

Midway-Team
L2, L2, R2, R2, R2, R2, R2, X, X, X und →.

Rollos-Team
L2, L2, R2, R2, R2, R2, R2, X, X, X, X, X und ↑.

Armageddon-Team
L2, L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2, X, X, X und →.

Regenschauer
L2, L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2, R2, X, X, X, X und →.

Tipps & Tricks

Ace Combat 4

Alles, was das Pilotenherz begehrt

Wem der Umfang des Luftkampf-Action-Spiels zu gering ist, kann das Spiel um einige Optionen erweitern. Hierfür müsst ihr das Spiel allerdings zuerst durchspielen.

BONUS-OPTIONEN:

Schließt alle 18 Missionen erfolgreich ab. Danach speichert ihr den Spielstand ab und ladet diesen Spielstand. Im Hauptmenü erkennt ihr jetzt eine Menge neuer Optionen, zum Beispiel Musik- und Videoplayer und einige neue Spielmodi.

EXPERTEN-MODUS:

Beendet die Schwierigkeitsstufe „Hard“, um den Experten-Modus freizuschalten.

ACE-MODUS:

Hierfür müsst ihr den Expert-Modus erfolgreich abschließen.

Cheats

GoDai Elemental Force

Unterstützt Hiro bei seinem Kampf!

3DOs fernöstliches Action-Spiel wirkt in vielerlei Hinsicht wie ein Hongkong-B-Movie. Damit ihr die Fantasy-Story in aller Ruhe genießen könnt und euch nicht mit Gameplay-Schwächen herumschlagen müsst, haben wir für euch ein paar nützliche Cheats zusammengetragen. Die Eingabe des Level-Auswahl-Cheats erfolgt im Hauptmenü, die anderen beiden Cheats werden im Pausenmodus des Spiels eingegeben.

FREIE LEVEL-ANWAHL

L1, L2, X, Δ, L1, L2, X und Δ.

UNBESIEGBARKEIT

L1, L2, O, □, L1, L2, O und □.

ALLE MAGIEARTEN FREISCHALTEN

R1, R2, L1, L2, X, Δ, O und □.

Cheats

Pirates: The Legend of Black Kat

Piratin Katarina: Mit schwarzen Strapsen unter schwarzer Flagge!

Wer hätte gedacht, dass es für das Piraten-Adventure von Electronic Arts eine derartige Fülle von versteckten Extras geben wird? Und dazu noch so reizvolle! Sie dürfen die Titelheldin nicht nur in acht interessante neue Outfits stecken, sondern auch noch jede Menge Cheats einschalten, um das Spiel deutlich einfacher zu gestalten. Die spielrelevanten Schummeltricks werden allesamt im laufenden Spiel eingegeben. Halten Sie bei der Eingabe die beiden R-Tasten gedrückt.

CHEATCODE

- Unbesiegbare für Katarina
- Unbesiegbare für die Wind Dancer
- Unendlich viele Gegenstände
(Jeder Gegenstand muss vorher einmal gefunden werden)
- Unendlicher Wind Boost
- Alle Schatzkisten zeigen
- Alle vergrabenen Schatzkisten auf der Captain's-Log-Karte zeigen
- Alle Schlüssel zu Schatzkisten
- Wind Dancer Upgrade zur Galeone
- Ein neues Schwert für Katarina
- Mehr Gold!
- Lustige Sprachausgabe
- Musik aus SSX
- Kopf von Kane aus *Command & Conquer* für Giftstatus-Anzeige

TASTENKOMBINATION

- X, O, L3, Δ, R3, Select, R3, L1, L2 und □.
- Select, Δ, L1, X, R3, L2, □, R3, O und L3.
- Δ, L1, Select, L2, R3, L3, □, X, R3 und O.
- Select, L1, R3, □, L3, O, L2, Δ, X und L3.
- R3, X, Δ, L3, O, L1, Select, L3, □, und L2.
- O, X, □, Δ, L1, Select, L3, L2, L3 und R3.
- O, Select, X, □, R3, L1, L3, L2, Δ und L3.
- L2, Δ, R3, L3, X, □, R3, Select, L1 und O.
- R3, Select, L2, L3, □, X, L1, O, L3 und Δ.
- Δ, R3, L1, □, X, R3, Select, L3, O und L2.
- R3, O, Select, X, R3, Δ, L1, □, L2 und L3.
- L1, X, Δ, L2, □, O, L3, Select, R3 und L3.
- Δ, L2, L1, □, L3, X, L3, O, R3 und Select.

Etwas komplizierter ist die Code-Eingabe, um die verschiedenen Kostüme freizuschalten. Ihr benötigt zuerst einmal einen zweiten Controller und – sofern ihr keine absoluten Fingerakrobaten seid – einen Freund, der den zweiten Controller bedient. Um die Eingabemaske auf den Schirm zu zaubern, müssen nun auf Controller 1 folgende Tasten gleichzeitig gedrückt und gehalten werden: **L1, L2, ↑, Select und L3**. Gleichzeitig muss auf Controller 2 diese Tastenkombination gedrückt und gehalten werden: **R1, R2, Δ, Start und R3**. Auf der jetzt erscheinenden Maske erzeugen die folgenden Code-Nummern witzige Kostüme für Katarina. Startet einfach ein neues Spiel oder ladet ein altes, um das entsprechende Outfit zu sehen. Um Katarina wieder zu Originalklamotten zu verhelfen, gebt ihr die Nummer **0000:0000** ein.



Code-Nummer:
0000:0100



Code-Nummer:
0000:1000



Code-Nummer:
0000:0101



Code-Nummer:
0000:1001



Code-Nummer:
0000:0010



Code-Nummer:
0000:0110



Code-Nummer:
0000:1010



Code-Nummer:
0000:0011



Code-Nummer:
0000:0111



Code-Nummer:
0000:1011



Cheats

Driven

Startet bei der Filmadaption von der Pole-Position!

Wer nicht den Nerv hat, in mühevoller Kleinarbeit alle Spielmodi und Extras des filminspirierten Rennspiels freizuschalten, dem kann jetzt geholfen werden. Gebt einfach nur im Hauptmenü des Spiels die folgenden Tastenkombinationen ein. Der Sound eines aufheulenden Motors bestätigt die korrekte Eingabe. Auf die Plätze, fertig, los!

ALLE STRECKEN

↑, ↑, ←, ↓, ←, →, → und ↑.

ALLE AUTOS

↑, ↓, →, →, ←, ↑, ↑ und ↓.

STORY-MODUS

KOMPLETT FREISCHALTEN

↓, ←, ↑, →, →, ↑, ↓ und ←.

ARCADE-MODUS

KOMPLETT FREISCHALTEN

→, ←, ↑, →, ↓, ↓, ← und ←.

MEHRSPIELER-MODUS

KOMPLETT FREISCHALTEN

A, ↓, ←, ↑, →, ←, ↓ und →.



Cheats

GTC Africa

Erlebt unbremsten Rallye-Spaß!

Das durchaus ordentliche Rallye-Spiel von Rage hat ein riesiges Problem: es ist für Gelegenheitsfahrer viel zu schwer! Glücklicherweise haben die Programmierer daran gedacht, einen Master-Cheat ins Spiel einzubauen, der den Frustrationsfaktor nachhaltig senkt. Die etwas komplizierte Eingabe erfolgt im Hauptmenü des Spiels. Um also alles freizuschalten, führt nacheinander folgende Schritte durch:

1. Haltet **L1 und R2** gleichzeitig gedrückt und lasst die Tasten dann wieder los.
2. Haltet **L2 und R1** gleichzeitig gedrückt und lasst die Tasten dann wieder los.
3. Drückt schnell **links, rechts** und dann noch die **Start-Taste**. Ein akustisches Signal bestätigt die richtige Eingabe.



■ Das beste Spiel aller Zeiten?

Hallo PSG-Team! Endlich ist es so weit! Nach monatelangem Warten konnte ich *Metal Gear Solid 2* in das Laufwerk meiner PlayStation 2 einlegen. Meine ersten Gehversuche waren noch ein wenig unbeholfen (und das, obwohl ich den Vorgänger mehrmals durchgespielt habe), was wohl an der unglaublichen Atmosphäre und an den bombastischen Grafikeffekten lag. Nachdem ich die

Folgende Adresse gilt für eure Fragen, Anregungen und Kritik:

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

psg@compu-tec.de

ersten Spielstunden nur mit Staunen verbrachte, schaffte ich es, mich in Solid Snake hineinzuversetzen, und fing an, „vernünftig“ zu zocken. Was für ein Mattscheiben-Genuss! Die Blut-Effekte sind sehr gelungen und treiben den Spielspaß noch weiter in die Höhe. Danke an Konami, Hideo Kojima und alle Entwickler, die dieses Wahnsinns-spiel möglich gemacht haben!

Olli aus Hamburg

Wir können deine Begeisterung voll und ganz teilen, denn wir sind selber seit Wochen im *MGS 2*-Fieber! Was Kojima und seine Crew hier auf den Bildschirm gezaubert haben, kann man ohne Übertreibung als Geniestreich bezeichnen. Jeden Morgen erwartet uns ein überquellender

PSG-Briefkasten, dessen Inhalt sich hauptsächlich um Solid Snakes neue Abenteuer dreht. Nach umfangreicher Leserbrief-Lektüre ist das Ergebnis eindeutig: *Metal Gear Solid 2* hat die im Vorfeld hochgeschraubten Erwartungen locker erfüllt und stürzt *GTA III* vom PS2-Thron.

■ Entscheidungshilfe

Ich finde euer Heft voll klasse! Alles ist sehr übersichtlich und gehaltvoll. Am meisten gefallen mir die Tests und die News. Bei euch ist man immer auf dem neuesten Stand und eure Screenshots sind erste Sahne! Der Hauptgrund, warum ich euch schreibe, ist folgender: Ich möchte mir eine PlayStation 2 kaufen, weiß aber nicht, ob diese dann auch alle DVDs und Musik-CDs abspielen kann. Außerdem interessiert mich, ob es ein Spiel gibt, das eine Wertung von 100 Prozent bekommen hat. Zum Schluss noch eine Frage: Existiert ein Soundtrack zu *Metal Gear Solid 2*? Macht auf jeden Fall weiter so!

Nadine Blaser, Gerbstedt

Wir freuen uns, dass dir die PSG gefällt, und sind ständig bemüht, unser Magazin noch besser zu machen. Mit einer PS2 kannst du alle Musik-CDs und - mit wenigen Ausnahmen - auch alle DVDs abspielen. Was bei einer Kaufentscheidung allerdings im Vorder-

grund stehen sollte, ist das Spielangebot. In diesem Punkt gräbt die PS2 momentan qualitativ und auch quantitativ der Konkurrenz das Wasser ab. Ein Titel, der die magische 100-Prozent-Wertung erhalten hat, muss erst noch produziert werden, auch wenn Henry der Meinung ist, dass *Tetris* die Höchstnote verdient hätte. Den Soundtrack zu *Metal Gear Solid 2* kannst du dir auf der Internetseite www.konamistyle.de bestellen.

■ Der Spieleskandal - die Erste

Hallo zusammen! Ich habe gerade eure neue Ausgabe 03/2002 vor mir liegen und muss mal was zu dem sehr interessanten Bericht über Spiele in Deutschland und die BPIJ loswerden. Vorweg noch eines: Ich bin selber 34 Jahre alt und finde es grundsätzlich in Ordnung, dass es Vorschriften zum Schutze der Jugend gibt. Auf der anderen Seite dachte ich immer, dass ich alt genug sei, um zu wissen, was ich mir ansehe und was nicht. Wenn ein Spiel beziehungsweise Film mit der USK-Kennzeichnung „Nicht geeignet unter 18 Jahren“ versehen ist, sollte klar sein, dass der Titel nicht an Jugendliche abgegeben werden darf. Das finde ich prinzipiell richtig, aber dann die entsprechenden Szenen dennoch rauszuschneiden und zu verstümmeln, ist eine Beschneidung unserer Rechte als erwachsene Menschen. Da kommen die blutigsten Nachrichten zur Hauptsendezeit im Fernsehen und keiner sagt was dagegen! Werden demnächst auch die groben Fouls beim Fußball gecuttet, weil das zu hart für die Allgemeinheit ist? Es ist also so weit gekommen, dass wir, die sich als Erwachsene bezeichnen, nicht mehr alles sehen und lesen dürfen, was wir wollen. Stattdessen gibt es ein paar „Richter“, die uns vorschreiben, was wir zu Gesicht bekommen dürfen und was nicht. Wie weit ist es nur gekommen ...

Stefan Fuhrmann
aus Darmstadt



■ Auf der Vaterschaftsfete eines Kollegen gaben sich Uwe und Ralph voll und ganz der Völlerei hin: Mein Gott, haben wir geschpactelt!

Dein Brief beweist uns, dass die BPIJ-Thematik unsere Leserschaft interessiert und dass sie darüber informiert werden will. Wir sind stolz darauf, Leser zu haben, die kritisch hinterfragen und - so wie Stefan - offen ihre Meinung äußern. In den meisten von dir angeführten Punkten sind wir voll und ganz deiner Meinung. Unser Film-Experte Henry ärgert sich des Öfteren über „verschnittene“ Werke und

„Wenn ich mir Metal Gear Solid 2 anschau, wird mir eines sofort klar: Die PlayStation 2 ist die beste Spielekonsole der Welt!“

Bernd Ulheim aus Berlin

muss sich deswegen für teures Geld die entsprechenden Uncut-Versions besorgen. Bei einigen cineastischen Schmankerln handelt es sich schlichtweg um Kunst, die durch den Eingriff der BPJS nicht mehr die Wirkung auf den Zuschauer hat, wie es ursprünglich vom Regisseur geplant war. Dennoch betrachten wir diese staatliche Institution als sinnvoll, da besonders junge Leute von rohen Gewaltdarstellungen negativ beeinflusst werden können. Personen mit ausgebildeter Partizipationsfähigkeit sollten jedoch nicht bevormundet werden ...

■ Der Spieleskandal – die Zweite

Liebe Redaktion! Herzlichen Glückwunsch zu eurer Exklusiv-Reportage „Der Spieleskandal“. Bravo! Ich kann den ganzen Wirbel um das Thema Indizierung nicht nachvollziehen. Ich arbeite als Pfleger in einem Heim für an Demenz erkrankte Menschen, die wegen des in Deutschland herrschenden Pflegenotstandes nur noch wie am „Fließband“ versorgt werden können. Hier zu Lande kostet „Maschinenpflege“ (zum Beispiel die Reparatur eines Computers) pro Stunde etwa dreimal so viel wie die Versorgung eines alten Menschen. Würde sich der Staat nur halb so eifrig um seine „Alten“ kümmern, wie er es um Videospiele und Filme tut, wäre einiges besser. Aber so ist es nicht verwunderlich, wenn unsere europäischen Nachbarn über Deutschland nur lächelnd den Kopf schütteln.

René Schieffer aus Wesseling

Dieser Brief spricht für sich, deshalb möchten wir ihn hier unkommentiert abdrucken.

■ PS2-Verschleiß?

Ich habe seit dem 24.12.2001 eine PlayStation 2, die ich über alles liebe. In letzter Zeit kommt es mir allerdings so vor, als würden meine Memory-Card- und Controllerports ausleiern. Wenn ich eine Card oder ein Joypad aus Port 1 herausziehe, geht das leichter als bei Port 2! Leiern die Slots wirklich aus oder bilde ich mir das nur aus Sorge um meine PlayStation 2 ein? Falls ja, kann es pas-

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

■ ESPN International Winter Sports

Konami hat die Misere von Nagano 98 hinter sich gelassen und ein fast perfektes Wintersportspiel gemacht. Alle Schwierigkeiten der insgesamt zehn Disziplinen wurden super umgesetzt. Alle zehn Sportarten spielen sich völlig verschieden. Im Downhill kommt es nur auf Geschwindigkeit an, beim Bobfahren auf schnelle Lenkreaktionen, beim Eiskunstlauf auf Rhythmusgefühl, beim Snowboarden geht ihr die Stunts mit den Richtungstasten ein und auf der Buckelpiste sind eure Nerven gefragt. Besonders interessant ist die Curling-Disziplin, die euer Denkvermögen auf eine harte Probe stellt. Skiweitsprung-Fans kommen bei diesem Spiel voll auf ihre Kosten und können sich auf eine motivierende Rekordjagd begeben. Alle Disziplinen können auch Konsolen-Neulinge schnell erlernen, dann steht Multiplayer-Wettkämpfen oder dem ständigen Verbessern der eigenen Bestmarken nichts mehr im Wege. Die Grafik ist super und völlig fehlerfrei. Durch guten Sound und einen stimmungsvollen Kommentator kommt echte Wettkampfatmosphäre auf. Trotz des simplen Gameplays bleibt das Spiel realistisch, denn die verwendeten Begriffe und Manöver findet man auch bei den echten Winterspielen wieder. Abzüge gibt es, weil so gut wie nichts für eine Langzeitmotivation im Singleplayer-Modus getan wurde. Spielerisch könnte *ESPN International Winter Sports* allerdings nicht besser sein.

Gesamtwertung: 89%



■ Konamis Sportkracher bringt euch Wettkampf-Stimmung in die Zockerbude.

Andreas Held

sieren, dass die Ports so weit ausleiern, dass die Cards und Pads von selbst herausfallen?
Chris Steilen

Mach dir mal keine Sorgen, mit deiner PS2 ist alles in Ordnung! Es ist völlig normal, dass mit der Zeit die Ports ein wenig ausleiern, doch weder Card noch Pad werden von selbst aus ihren Halterungen herausfallen! Bei unseren Redaktions-Konsolen werden nahezu täglich Anschluss-, Stromkabel sowie Controller und Cards umgesteckt. Sicherlich ist uns auch ein gewisses Ausleiern aufgefallen, was sich aber nicht störend und schon gar nicht durch plötzliches Herausfallen bemerkbar machte. Also locker bleiben ...

■ Konsolen-Tod

Hallo PSG! Ihr macht wirklich ein tolles Mag! Aus diesem Grund habe ich seit über zwei Jahren ein PSG-Abo (Wie wär's mit einer kleinen Treueprämie?). Leider muss ich feststellen, dass ihr in letzter Zeit zwei Dinge sehr vernachlässigt. Das wären zum einen die PSone-Neuerscheinungen, zum anderen der fast komplette Rollenspiel-Sektor. Erstens: Meiner Meinung nach stirbt eine Konsole erst dann, wenn sie in Vergessenheit gerät - und man kann nicht behaupten, dass ihr großartig etwas dagegen unternimmt. Zweitens: Vernachlässigung von RPGs. Das beste Beispiel dafür ist der mickrige Hinweis auf eine Neuveröffentlichung von *Final Fantasy VI*. Ver-



■ Nach monatelangem Warten dreht sich bei den PSG-Leser alles um das Thema Metal Gear Solid 2. Viele bezeichnen Konamis Traumtitel als das beste Spiel für die PS2.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche System-Hardware besitzt du?

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

3. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang? ☐ Ja ☐ Nein

4. Welche Games zockst du zurzeit bzw. welche DVD begeistert dich?

Spiel: _____

DVD: _____

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

Spiel: _____

DVD: _____

6. Welche Eigenschaften treffen auf die PSG zu?

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

7. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text Note: ____ Layout Note: ____

Titelseite Note: ____ Gesamt Note: ____

8. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte?

	Note	Mehr	Genauso viel	Weniger
Onimusha 2	____	☐	☐	☐
Tekken 4	____	☐	☐	☐
Tomb Raider	____	☐	☐	☐
FIFA WM 2002	____	☐	☐	☐
PS2-Platinum	____	☐	☐	☐

9. Folgende Rubriken interessieren mich:

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

10. Seit welcher Ausgabe liest du die PSG?

(Aktuelle Ausgabe: 05/2002)

Abgabe: ____ / ____

11. Wirst du die nächste Ausgabe der 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 Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

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

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

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

Thorsten Szameitat (-141)

Anzeigenberatung

Wolfgang Menne (-144)

Michael Wamser (-245)

Ina Willax (-346)

Susanne Szameitat (-142)

Anzeigendisposition

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

Produktionsleitung

Martin Clossmann

Vertriebsleitung

Klaus-Peter Ritter

Werbeabteilung

Martin Reimann (Leitung),

Jeanette Haag

Abonnement

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

Abonnementsbestellung Österreich

Leserservice GmbH, Niederalml 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 schloß sebaldis Gruppe.

ISSN/Pressepost

PSG wurden folgende Vertriebskennzeichen zugeteilt:

VKZ B 45754, ISSN: 1435-8328

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 4. Quartal 2001 26.236 Exemplare



Viele unserer Leser machen sich Sorgen, dass die Xbox der PS2 das Wasser abgräbt. Warten wir's ab.

führ-

licher

Testbericht

über *Grandia 2*. Titel

aus der FF-Reihe für die PS2 werden von uns gründlich unter die Lupe genommen und ausführlich besprochen.

Schwache Winter-Action!

Hallo ihr Schreibeufel! Ich bin sehr enttäuscht. Was habe ich mich auf die von den Olympischen Winterspielen losgetretene Spielelawine gefreut. In der Tat gab es rechtzeitig zu dem riesigen Sport-Event zahlreiche virtuelle Umsetzungen für die PS2, doch meiner Meinung nach ist keiner dieser Titel seinen Preis wert. Ist es wirklich so schwierig, ein vernünftiges Wintersport-Spiel zu programmieren, oder haben die Entwickler einfach keinen Bock? Weder *Salt Lake 2002* noch *ESPN International Winter Sports* oder die anderen hingeschludert wirkenden Produkte machen den Anschein, dass die Hersteller viel Geld in die Titel investiert haben. Gibt es zu wenig Anhänger dieses

Genres? So ausgefallen sind diese Spiele doch wirklich nicht, denn gerade mit mehreren Mitspielern machen Wintersport-Turniere unglaublich viel Spaß!

Ursula Günther aus Versel

Da spricht das Fan-Herz! Unsere Hoffnungen, in den Genuss von krachiger, virtueller Wintersport-Action zu kommen, wurden ebenfalls größtenteils enttäuscht. Allerdings muss man zugeben, dass es für die Hersteller nicht einfach ist, einen umfassenden Querschnitt der verschiedenen Sportarten zu bieten, bei dem jede Disziplin durch spielerischen Tiefgang bestechen kann. Versuche es doch einmal mit *Shaun Palmer's Snowboarding*, *ESPN Winter X Games Snowboarding 2002* oder *SSX Tricky*. Diese Titel bieten, wenn auch nicht im Rahmen eines olympischen Turniers, hervorragende Wintersport-Unterhaltung.

Konsolen-Konkurrenz

Das ist das erste Mal, dass ich euch einen Brief schreibe, aber die aktuellen Anlässe lassen mir keine andere Wahl! Am Tag, als die Xbox in die deutschen Läden kam, bin ich sofort losgezogen, um mir einen ersten Eindruck von Microsofts angeblicher Wundermaschine zu machen. Mein Fazit: Die Xbox ist eine einzige Enttäuschung! Eigentlich hatte ich geplant, mir von meinem Ur-

KURZ BÜNDIG

Kann ich PC-Tastaturen auch für meine PS2 verwenden? Ja, das funktioniert! Du musst sie einfach nur an den USB-Port deiner PS2 anschließen und schon kann es losgehen.

Wie viele Spiele habt ihr in der PSG-Redaktion? Unser PSone-Archiv dürfte um die 500 Titel beinhalten, obwohl sie noch niemand gezählt hat. Da wir ein PS2-Magazin sind, haben wir alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind.

Kann ich Xbox-Spiele auch auf meiner PlayStation 2 zocken? Wäre schön, klappt aber leider nicht.

Wie oft habt ihr *Metal Gear Solid 2* bereits durchgespielt? Diesbezüglich ist unter den PSG-Redakteuren ein kleiner Wettkampf ausgebrochen. Henry befindet sich in der vierten, Uwe und Ralph in der dritten MGS 2-Runde.

Kann ich eine PS2-Memory-Card auch mit der PSone benutzen?

Da PS2-Memory-Cards anders formatiert sind, können sie nicht mit einer PSone verwendet werden.

Kann ich mit der Xbox auch DVDs anschauen? Ja, das geht! Um den DVD-Player der Xbox zu benutzen, brauchst du allerdings eine separat erhältliche Fernbedienung. Ohne sie geht nichts!



Am 6. Juni lässt Electronic Arts den virtuellen Krieg auf eurer PlayStation 2 ausbrechen. Die von uns gespielte Preview-Version konnte uns voll und ganz überzeugen.

laubs Geld einen dieser Technik-Riesen zu kaufen, was ich ob der mageren Darbietung nun unterlassen und meine Freizeit rein der PS2 widmen werde. Ich bin der Meinung, dass eine neue Konsole, die über 170 Euro mehr kostet als die PS2, auch entsprechend mehr Leistung bieten muss. Das ist bei der Xbox nicht der Fall! Außerdem sind die Spiele zu teuer und die Controller für mitteleuropäische Verhältnisse viel zu groß. Um diesen Controller-Klotz richtig zu benutzen, braucht man keine Hände, sondern Pranken.

Ice-Man, per E-Mail

Entspanne dich! Keiner zwingt dich dazu, die Xbox zu kaufen. Sicherlich ist der Preis für Microsofts erste Konsole mit 479 Euro sehr hoch angesetzt, doch zeigen die jüngsten Reaktionen des Handels deutlich, dass dieser Betrag sich nicht halten kann und schon bald nach unten korrigiert werden wird. Du musst dir überlegen, dass die PS2 anfangs auch ihre Software-Probleme hatte und erst nach einiger Zeit die spielhungrige Zockermute mit Hits versorgen konnte. Bei jeder neuen Konsole benötigen die Entwicklerteams eine gewisse Eingewöhnungsphase, um die neuen, von Konsole zu Konsole unterschiedlichen technischen Möglichkeiten voll zu nutzen. Wir sind sicher, dass die Xbox ihre Blüte noch vor sich hat und uns in Zukunft einige Spiele-Highlights beschern wird. Was die Xbox-Controller angeht, können wir dir nur Recht geben. Sie sind viel zu groß und die Action-Buttons liegen zu dicht beieinander. Demnächst wird allerdings der deutlich kleinere, japanische Controller auf dem deutschen Markt erscheinen,

der auch in Frauen- und Studentenhände passt ;)

■ Medal of Honor: Frontline
Der Bericht über *MoH: Frontline* in der letzten Ausgabe hat mich völlig umgehauen! So eine gigantische, fein texturierte Grafik habe ich noch nie auf einer Konsole bewundern können. Ich kann mir jedoch nicht vorstellen, dass das Spiel bei so einer Wahnsinns-optik nicht ruckelt. Ich bin ein großer Fan von Anti-Kriegsfilmen und kann es kaum erwarten, bis das Spiel endlich in Deutschland erhältlich ist. Hat es EA geschafft, *MoH: Frontline* mit einer ähnlich fesselnden Atmosphäre zu versehen, wie es bereits bei den Vorgängern der Fall war?

Ludwig Haller aus Luzern

Es freut uns, dass dir unser *MoH: Frontline*-Artikel gefallen hat. Das Spiel wird ein echter Hit! Trotz der sehr detaillierten Grafik kam es beim Probespielen zu keinen Ruckelanfällen – das vom Krieg gezeichnete Szenario läuft flüssig und flott über den Bildschirm. Die Atmosphäre ist ähnlich wie bei den Vorgängern, nur dass diesmal die üppige Mattscheibenpräsenz dem Spiel mehr virtuelles Leben einhaucht, wodurch eine gelungene Mischung aus bedrückenden Schleimmissionen und actionreichen Großschlachten entstanden ist. Freu dich auf den 6. Juni!

■ PS2-Getöse

Ich mache mir Sorgen um meine PlayStation 2! Bereits bei der ersten Benutzung fiel mir auf, dass das Grundgeräusch einer laufenden PS2 ziemlich laut ist, doch in letzter Zeit nimmt der Lärmpegel der Lüftung beängstigende Ausmaße an. Was soll ich machen? Ist es normal, dass die PS2 und insbesondere ihre

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. „Wie kann man bei GTA III fliegen?“

Nach wie vor gehört das brutale Gangster-Spiel von Take 2 zu euren Lieblingsthemen. Kein Wunder, schließlich ist es von euch zum „Spiel des Jahres“ gewählt worden.

Auszüge:

„Im Handbuch von GTA III, meinem absoluten Lieblingsspiel, steht: 'Unterwegs zu Fuß, mit dem Auto, mit der U-Bahn und mit dem FLUGZEUG!' Ich habe bis heute nicht herausgefunden, wie man mit dem Flugzeug (damit ist doch nicht dieser kleine Flieger 'Dodo' gemeint) unterwegs sein kann. Kann mir vielleicht irgendjemand weiterhelfen?“

(PlayUser)

„Um zu fliegen, brauchst du nur ein Dodo zu klauen (zum Beispiel vom Flughafen) und den linken Analogstick nach hinten ziehen, um zu starten. Nach dem Abheben verlierst du allerdings stark an Schub und der Flieger droht abzuschmieren. Um das zu verhindern, drückst du den Stick wieder nach vorne und fliegst wieder nach unten. Dadurch gewinnst du Speed und kannst wieder hochziehen. Je geschickter du das machst, desto weiter kannst du fliegen.“

(tekkensupergott)

„Es gibt einen Flieger-Cheat: Links, R2, O, R1, L2, Runter, L1, R1. Jetzt nur noch ein schnelles Auto nehmen und lossetzen!“

(Jonny15)

2. „Wie lange braucht ihr für Metal Gear Solid 2?“

Natürlich steht das Forum diesen Monat ganz im Zeichen von Solid Snakes neuen Abenteuern. Wer meistert das Spiel am schnellsten?

Auszüge:

„Also, ich habe das Spiel auf normalem Schwierigkeitsgrad in 11 Stunden und 15 Minuten durchgespielt. Tragt mal eure Ergebnisse ein!“

(MGS Fanatiker)

„Ich benötigte 13 Stunden und 5 Minuten. Ich brauchte so lange, weil ich mich teilweise unwahrscheinlich blöd angestellt habe. Ich wurde 60-mal entdeckt, musste 55-mal den Game-over-Bildschirm erblicken und habe 12 Gegner getötet.“

(andy86)

„Bei normalem Schwierigkeitsgrad schaffte ich das Spiel, mit zwei Continues und vier Speicherungen, in 8 Stunden und 39 Minuten!“

(Kenichewa)

3. „2+3=5-Artikel-Fake?“

Wie nicht anders zu erwarten war, sind unsere aufmerksamen Leser hinter unseren Aprilscherz gekommen.

Auszüge:

„Haben sich die PSG-Redakteure bei diesem Artikel einen kleinen Scherz erlaubt? Ich kann mir kaum vorstellen, dass dieser Artikel der Wahrheit entsprechen sollte!“

(redwolf)

„Ich habe kein Abo und die PSG noch nicht gelesen (erst morgen), aber ich möchte mal darauf hinweisen, dass du die April-Ausgabe der PSG hast. Na, klingelt's?“

(andy86)

„Seit dem Upgrade-Kit muss man aufpassen. Die Firma heißt JustJok.Ing. Das ist doch eindeutig!“

(crackout)

Belüftung mit dem Alter immer lauter wird, oder ist meine Konsole kaputt?

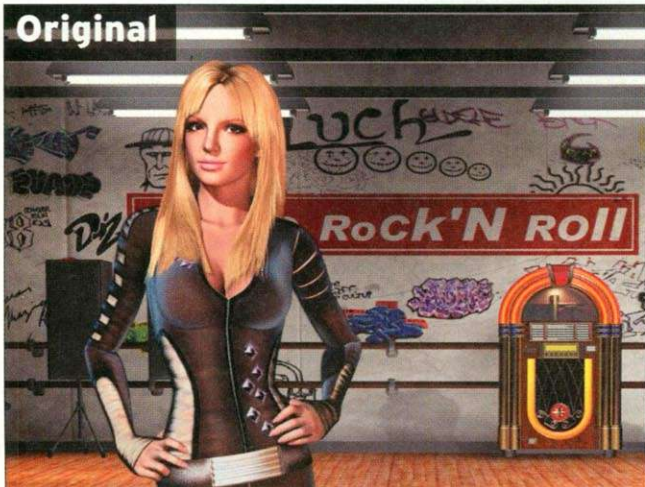
Volker Rudis aus München

Da wir privat alle eine PS2 besitzen, haben wir die Lautstärken unserer Konsolen verglichen und festgestellt, dass sie in der Tat immer lauter werden. Wenn es sich bei den von dir ge-

nannten Geräuschen um ein Summen handelt, ist das absolut normal und kein Grund zur Beunruhigung! Nach einer gewissen Zeit stagniert der Lärmpegel, der zum Glück in einem erträglichen Rahmen bleibt. Sollte dies bei deiner Konsole nicht der Fall sein, musst du dich an deinen Fachhändler wenden.

BILDERSPASS

Original



■ Findet die zehn Fehler im rechten Bild! Diesmal hat sich Klaus (unser neuer Bildbearbeiter) an einem Artwork von Britney's Dance Beat zu schaffen gemacht.

Fälschung



■ Beispiel-Bildunterschrift für Britney's Dance Beat: „Die Britney mit dem Silberblick ist an einigen Stellen ganz schön dick!“



■ Die Fehler des Bildes in Heft 04/02.

■ Der Gewinner unseres Wettbewerbs aus Ausgabe 04/02 ist Ina Schloße mit ihrer Bildunterschrift zu *Crash*: „Beim Rennen wollt ich alles geben, jetzt kämpfen Ärzte um mein Leben.“ Ein Spitzenreim!

Um an unserem Bildunterschrift-Wettbewerb teilzunehmen, findet einfach eine passende Bildunterschrift zu obigem Bild. Zu gewinnen gibt es ein PlayStation-2-Spiel. 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 06/02

Mit Komplettlösung:
Final Fantasy X!

Final Fantasy X



■ Wir haben schon beinahe nicht mehr daran geglaubt, aber nun sind die Übersetzungsarbeiten tatsächlich kurz vor der Vollendung. Freut euch auf einen Mega-PAL-Test des besten Rollenspiels auf der PS2.

Medal of Honor: Frontline



■ Wenn alles glatt geht und wir rechtzeitig die fertige Version erhalten, präsentieren wir euch einen umfangreichen Test-Bericht direkt aus dem PSG-Schützengraben.

Need for Speed: Hot Pursuit 2



■ Das Ausnahme-Rennspiel nähert sich unaufhaltsam der Fertigstellung.

Ausgabe
06/02
erscheint am
22. Mai

*Aufgrund von Terminverschiebungen können sich die Themen kurzfristig ändern.

BDFL Manager 2002

JETZT DARFST DU TÄGLICH RAN!



PlayStation 2



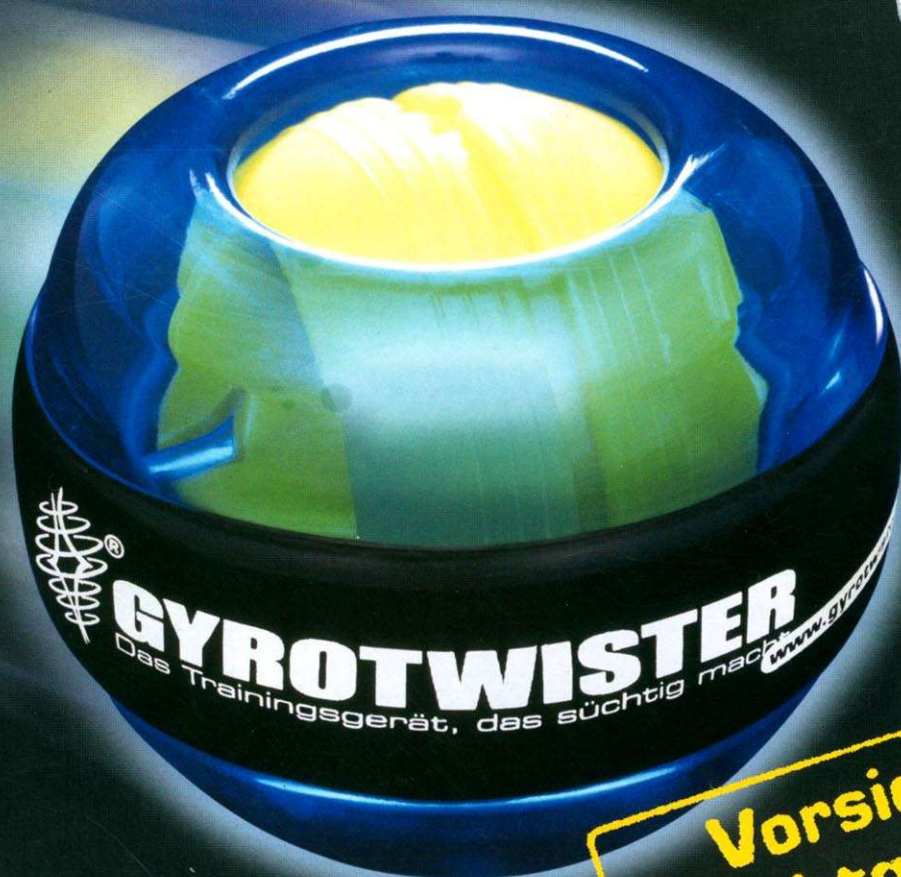
"Ihr - könnt - nach - Hause fahr'n, ihr könnt nach Hause fahr'n..."

Genau, denn da gibt's ab sofort den BDFL Manager 2002 für die PS2. Mit komplett überarbeiteter Oberfläche für noch leichtere Bedienbarkeit. Neu: Erstmals werden alle europäischen Ligen gemanagt. 17.000 Spieler aus über 700 Clubs! Da heißt's clever kaufen, verkaufen und ausleihen. Dann in extrem realistischen 3D-Matches dem Schlusspfiff entgegenzittern. Natürlich wieder mit exklusivem Kommentar von Paul Breitner! Holt Euch den packendsten Neuzugang aus der erfolgreichen BDFL-Serie!

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

www.codemasters.com



**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