12/2000 DM 8,90
öS 65,- sfr 8,90 lfr 210- bfr 210,-
hfl 11,40 dkr 39- Lit 9.900
Pta 860 FF 34,00

EHEMALS: PLAY STATION ZONE

PLAY ZONE

4 394802 508908 12

DAS UNABH... PLAYSTA... MAGAZIN



Nur DM 8,90!

PS2-Video plus 180 Seiten Magazin

Mit exklusivem PlayStation-2-Video



15 Spiele im Test:
Ridge Racer V
Tekken TT
FIFA 2001
u. v. a.

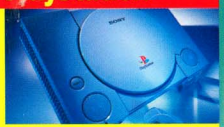
Die Hits 2001 enthüllt!
Metal Gear Solid 2
Gran Turismo 2000

PlayStation 2



Mit Deutschlands erstem PS2-Magazin

PlayStation



WWF SmackDown! 2
Medal Of Honor 2
NHL 2001 u. v. a.

PlayStation 2



Riesen-Sonderteil:
Das müssen Sie zum Start wissen!

Auf 30 Seiten komplett gelöst!

Koudelka
Spider-Man

Hardware
DVD-Filme
Internet
Musik

Knüller-Tests

Dino Crisis 2
ISS 2000
Driver 2

HITS PUR: Furioses 32-Bit-Finale

Die Offenbarung

Final Fantasy IX

DURCHGESPIELT: Alles über die amerikanische Version

Von Anfang an dabei sein:

Play Zone

Ab der Dezember-Ausgabe (01/2001) erscheint erstmals Play Zone mit genialer DVD im Abo – mit Videos, Tipps- & Tricks-Lexikon, Spiele-Lexikon und und und.



Sichern Sie sich schon jetzt das komplette

mit DVD!

PlayStation-2-Fans und solche, die es werden wollen, können sich schon jetzt ihr lückenloses Play-Zone-DVD-Archiv im Abo sichern.

Als kostenloses Dankeschön gibt´s 12 Jewel-Cases mit praktischem Ständer. So können Sie einfach und bequem Ihre Play-Zone-DVDs archivieren.



Play Zone mit DVD im Abo – Ihre Vorteile:

- Sie erhalten monatlich das komplette Play-Zone-Magazin – mit Tests, News, Tipps & Tricks – und zusätzlich eine pralle PlayZone-DVD.
- Die DVD kann auf allen herkömmlichen DVD-Playern, DVD-Laufwerken und natürlich der PlayStation 2 abgespielt werden.
- Lieferung erfolgt pünktlich per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.

DVD-Archiv!

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an:
Play Zone, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

Ja, ich will Play Zone mit DVD im Abo

nur DM 8,90 pro Ausgabe (DM 106,80 pro Jahr, Ausland DM 130,80 pro Jahr, ÖS 756,- pro Jahr)

Das Heft geht an: (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für Play Zone mit DVD.

Als kostenloses Dankeschön erhalte ich den ultimativen DVD-Ständer plus 12 Jewel-Cases (Art.-Nr.: 1086)

Achtung: Die Jewel-Cases werden ohne Inhalt und nur, solange der Vorrat reicht geliefert.

Datum/1. Unterschrift Abonnent

Vertrauensgarantie:
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: Play Zone, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum/2. Unterschrift Abonnent

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

P3 ZD 01

HÖHER! SCHNELLER! WEITER!





- 30 Originalfahrer aus den 125ccm, 250ccm und Freestyle-Klassen
- Dutzende authentische Motocross-, Supercross- und Amateur-Events
- Mehr als 50 combo-fähige Freestyle-Tricks
- 16 Bikes der aktuellen 2000er Saison – frei konfigurierbar im Profi-Setup
- 8 Spiel-Modi inklusive der Multiplayer Championship Season
- Kreiere deinen „Wunsch-Fahrer" mit dem neuen „Create-A-Rider"-Feature und greife hierbei auch auf viele bekannte Original-Sponsoren zurück

Championship Motocross™ 2001 Featuring Ricky Carmichael

www.cmx2001.com - www.thq.de

Championship Motocross 2001 featuring Ricky Carmichael © 2000 Funcom. Developed by Funcom Dublin, Ltd. Published and distributed by THQ Inc. Ricky Carmichael name and likeness used under license by THQ Inc. The Funcom logo is a registered trademark of Funcom Oslo AS. Game and Software © 2000 THQ Inc. "PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo®, Game Boy™ are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

PlayStation

GAME BOY COLOR

THQ WWW.THQ.DE

VERTRIEB: ABC GmbH, A THQ Company, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111



EDITORIAL

von **HANS IPPISCH**



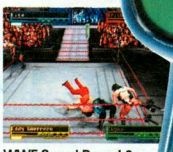
Final Fantasy IX



Tomb Raider V



Dino Crisis 2



WWF SmackDown! 2



Driver 2

Time to say „Goodbye" Anfang und Ende: PS one und PlayStation 2

Ende einer Ära

Mit einem fulminanten **Schlussfeuerwerk** verabschieden wir in dieser Ausgabe das **32-Bit-Konsolenzeitalter**, dem wir die Einführung von **3D-Engines** in allen populären Spielegenres zu verdanken haben. Davon zeugen auch aktuelle Hit-Raketen wie **Driver 2**, **Dino Crisis 2**, **WWF SmackDown! 2** oder **FIFA 2001**, die den sich verdunkelnden 32-Bit-Himmel wohl ein letztes Mal erhellen werden. Ob der Einstieg in das **128-Bit-Konsolenzeitalter** ähnlich spektakulär sein wird, überlassen wir Ihrem Urteil …

Überzeugen Sie sich selbst!

Die meisten unserer Leser werden es sich sicherlich genau überlegen, wann und zu welchem Preis sie sich die PlayStation 2 zulegen werden, denn die rund **1.070 Mark**, die man zu Beginn für das Basis-Set hinlegen muss (DM 869,- für die Konsole, DM 119,- für ein Spiel, rund DM 80,- für die Memory-Card), gibt man nun wahrlich nicht alle Tage aus. Um Ihnen die Kaufentscheidung zu erleichtern, liegt dieser Ausgabe (die deswegen ausnahmsweise DM 8,90 statt DM 7,90 kostet) eine exklusive **PlayStation-2-Videokassette** bei. Damit können Sie sich die **16 wichtigsten Launch-Titel** sowie beeindruckende Filme zu **Metal Gear Solid 2** sowie **Gran Turismo 2000 A spec** zu Gemüte führen und sich so selbst ein Bild machen.

Die DVD kommt!

Mit dieser Videokassette liefern wir Ihnen gleichzeitig den in der letzten Ausgabe versprochenen **Vorgeschmack auf unsere DVD**, die bereits ab der kommenden Ausgabe dem Heft beiliegen wird. Höhepunkte der ersten DVD, die man selbstverständlich nicht nur auf der PlayStation 2, sondern auch auf jedem DVD-Player abspielen kann, sind die exklusiven Reportagen zu **Metal Gear Solid 2** und allen wichtigen Konami-Titeln, die **Tests** der besten PAL-Titel, ein umfangreiches **Spiele-Lexikon** mit Filmen zu den wichtigsten Spielen und vieles mehr. Wenn Sie sich das Heft und die DVD für **geniale DM 8,90** sichern wollen, dann sollten Sie eine Seite zurückblättern …

Hans Ippisch

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

Wenn wir's nicht haben- Dann hat's keiner!
gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES
Jetzt die aktuellen Spielehits bestellen: 0931-35 45 222
www.gameplay.de

News

Allgemeine News 8
DVD-News 22
Hardware&Zubehör 18
Hits für Kids 16
Internet-News 20
Japan-News 12
Musik-News 26
USA-News 14

Gewinnspiele

Brooklyn-Gewinnspiel 51
Driver-2-Gewinnspiel 69
Final-Fantasy-IX-Gewinnspiel 36
InterAct-Gewinnspiel 18
WWF-SmackDown!-2-Gewinnspiel 77

Reportagen

Tokyo Game Show .....?

Rubriken

CD-Anleitung 171
Charts 62
Impressum 176
Inserenten-Verzeichnis 176
Kleinanzeigen 145
Leserbriefe 134
Mittermeier's Lost Level 24
PlayStation-Lexikon 54
Schon getestet! 60
Vorschau 178
Zeugnis 177

Spieleregister (PlayStation 1)

Aladdin – Nasiras Rache 16
Army Men Operation Meltdown: Land Sea Air ..11
Batman of the Future - Return of the Joker 8
Blade 48
Box Champions 2001 10
Brave Sword 13
Carton-Kun 12
Championship Motocross 2001 9
Crash Bash 44
Dancing Stage 50
Der Grinch 52
Der Verkehrsgigant 9
Deuce 10
Dino Crisis 2 70
Driver 2 64
Dschungelbuch Groove Party 92
Ducati World 10
Duke Nukem: Land of the Babes 14
Eternal Eyes 15
Final Fantasy IX 32
Freestyle Motocross: McGrath vs. Pastrana ..9
Fußball Live 2 90
Galaga 97
Hugo 16
In einem Land vor unserer Zeit 16
ISS 2000 86
Landmaker 96
Madden NFL 2001 95
Medal of Honor Underground 78
Mille Miglia 89
Mortal Kombat Special Forces 95
NBA ShootOut 2001 15
NHL 2001 94
Rampage Through Time 97
Ray Crisis 97
Smash Court 3 13
Speedball 2100 95
Spyro – Year Of The Dragon 82
Street Scooters 96
The Eagle Shooting Heroes 13
Tomb Raider – Die Chronik 38
Tyco R/C - Assault with a Battery 15
UEFA Championsleague 2000/2001 88
Wild Rapids 96
WWF SmackDown! 2 74

Final Fantasy IX

Massenweise Infos zum Rollenspiel-Epos

Wir haben für Sie eine amerikanische Vorab-Version des RPG-Juwels intensiv gespielt und liefern Ihnen in dieser Ausgabe den längst überfälligen Megabericht zu Squares Epos. Nebenbei konnten wir die Entwickler noch zu einem ausführlichen Interview überreden und den Komponisten des Soundtracks davon überzeugen, einige CDs in limitierter Auflage zu signieren, die wir nun unter unseren Lesern verlosen!

Seite 32





Driver 2

Der Test zum Tophit!



Wie lange haben wir darauf gewartet! Als wir endlich Gelegenheit hatten, eine Testversion von *Driver 2* zu spielen, machten wir davon mehr als ausgiebig Gebrauch. Das Ergebnis war eindeutig: Das Rennspiel-Abenteuer etabliert sich trotz harter Konkurrenz souverän als Spiel des Monats. Besonders die clever gestalteten Missionen konnten uns begeistern. Was wir sonst noch an dem Super-Hit mochten, erfahren Sie ab Seite 64.

Seite 64

Medal Of Honor Underground

Seite 78

Kampf den Nazis – mit allen Mitteln!

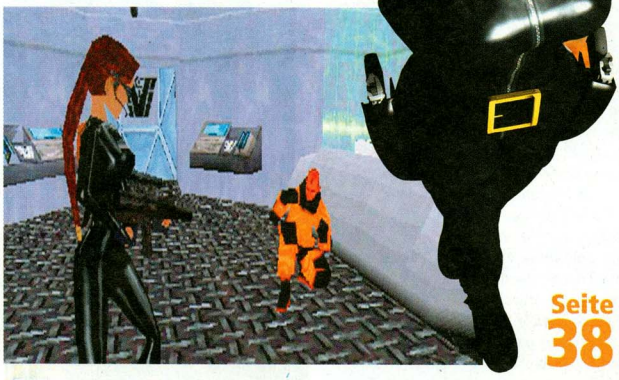
Die Action-Granate ist endlich in Form einer Testversion in unseren Redaktionsräumen eingeschlagen und erweist sich als genau der Adrenalin-Schocker, den wir erwartet haben. Schlüpfen Sie mit uns in die Rolle der Widerstandskämpferin Manin, die eine Nazi-Festung nach der anderen stürmt.



Tomb Raider – Die Chronik

Erinnerung an Lara!

Lara ist tot. Oder auch nicht. Setzen Sie sich in unserem großen Angespielt-Bericht mit Laras Freunden an einen Tisch und lassen Sie sich aus dem bewegten Leben der Aristokratin erzählen. Danach werden Sie zwar immer noch nicht wissen, ob Lara am Ende des letzten Teils wirklich gestorben ist – über das neueste Spiel mit Miss Croft wissen Sie aber bestimmt anschließend eine ganze Menge mehr!



Seite 38

PlayStation-2-Magazin

Alles zum Start der PlayStation 2 im Sonderteil!
In dieser Ausgabe widmen wir uns in unserem Sonderteil ganz dem Start der PlayStation 2 in Deutschland am 24. November. Wir verraten Ihnen nicht nur alles Wissenswerte zur Konsole selber und geben Ihnen eine übersichtliche Liste aller zum Start erhältlichen Produkte, sondern stellen Ihnen zudem noch einmal alle Launch-Titel in der Kurzübersicht vor. Damit dürften am 24. November keine Fragen mehr offen bleiben.



Seite 99

News

Cool Boarders Code Alien ...101
Kengo: Master Of Bushido ...100
Motor Mayhem ...101
Sky Odyssey ...103
Twisted Metal: Black ...103
Warriors of Might and Magic ...103
WinBack ...102

Reportage PS2-Launch

Alle Launchtitel vorgestellt ...106
Alles Wissenswerte zur PS2 ...104
Einkaufsliste ...119

Angespielt

Commandos 2 ...120
GI Stable ...131
Go Go Golf ...131
G-Saviour ...128
Red Faction ...124
Red ...130
The Bouncer ...122
Wild Wild Racing ...126

Cheats & Codes

Dynasty Warriors 2 ...132
Tekken Tag Tournament ...132

Komplettlösungen

Koudelka ...160
Spider-Man ...148

Kurztipps

Dave Mirra Freestyle BMX ...144
Moto Racer World Tour ...143
Moto Racer ...143
NHL 2001 ...143
Sydney 2000 ...144
Tenchu 2 ...144
Tony Hawk's Pro Skater 2 ...142

Angespielt

Blade ...48
Crash Bash ...44
Dancing Stage Euromix ...50
Der Grinch ...52
Final Fantasy IX ...32
Tomb Raider – Die Chronik ...38

Tests

Dino Crisis 2 ...70
Ziemlich kurzes Dino-Vergnügen.
Driver 2 ...64
Der erwartete Überhit!
Dschungelbuch Groove Party ...92
Stefanie tanzt mit dem Bär und macht den Affen.
Fußball Live 2 ...90
Spielt Sony in der ersten Liga?
Galaga ...97
Klassiker mit mehr Glanz, aber weniger Spielspaß.
International Superstar Soccer 2000 ...86
Kann *ISS 2000* zu *ISS Pro Evolution* aufschließen?
Landmaker ...96
Häusle bauen für *Bust-A-Move*-Geschädigte.
Madden NFL 2001 ...95
Die neue Football-Referenz!
Medal Of Honor Underground ...78
Wir leisten aktiven Widerstand!
Mille Miglia ...89
Im Oldtimer durch Italien.
Mortal Kombat Special Forces ...95
Berühmter Name, schlechtes Spiel!
NHL 2001 ...94
Eishockey vom Feinsten, dank EA Sports.
Rampage Through Time ...97
Neuauflage des Klassikers für Großstadthasser!
Ray Crisis ...97
Vertikales Shoot 'em Up der alten Schule.
Speedball 2100 ...95
Und noch ein Klassiker im neuen Gewand ...
Spyro – Year Of The Dragon ...82
Hat Sonys Drache noch Feuer?
Street Scooters ...96
Wären die Scooter doch in der Garage geblieben ...
UEFA Championsleague 2000/2001 ...88
Take 2 bringt uns die Championsleague.
Wild Rapids ...96
Rudern Sie weit weg von diesem Spiel!
WWF SmackDown! 2 ...74
Die neue Wrestling-Referenz im Test!

PLAY STATION NEWS

PLAYZONE Tops & Flops

Tops

1. EXKLUSIVES PS2-VIDEO
Aktuelle Play Zone mit exklusiver Videokassette!

2. FAHR-ERLEBNIS
Driver 2 wird den hohen Erwartungen gerecht.

3. AUFBRUCHSSTIMMUNG
Der PlayStation-2-Launch steht kurz bevor!

4. ERNEUTER VOLLTREFFER
WWF SmackDown! 2 erweist sich als würdiger Nachfolger.

5. CARTON-KUN!
Der Überraschungshit von Irem begeistert die Redaktion.

Flops

1. IMMER NOCH NICHT FERTIG
TechnoMage kurz vor dem Release erneut verschoben!

2. 1990 STATT 2100
Speedball 2100 entpuppt sich als laue Neuauflage.

3. KNAPP DANEBEN
Test-Version von *FIFA 2001* kam zu spät.

4. SCHWACHER START
Die erste Softwarewelle von Eon Digital ist ernüchternd.

5. GRAN TURISMO 3 A SPEC 2000?
Sony kann sich nicht für einen Titel entscheiden.

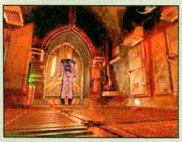
INFO Kurz und Knapp

✏ **DINO-VERZÖGERUNG** Die langerwartete Platinum-Version von *Dino Crisis* wird wohl nun doch nicht im November erscheinen; derzeit gibt es keinen neuen Release-termin.



SPÄTER START Doch erstmal keine Platinum-Saurierjagd.

✏ **PLÖTZLICHER RÜCKZIEHER** Take 2 hat kurz vor dem angepeilten Veröffentlichungstermin das Action-Adventure *Martian Gothic* auf unbestimmt verschoben.



NOTBREMSE? Wann erscheint Martian Gothic?

✏ **KEIN PS2-VERLEIH?** Nachdem Sony vor kurzem angekündigt hat, die eigenen PlayStation-2-Spiele nicht für den Verleih über Videotheken freizugeben, hat Eidos nun nachgezogen. Als Begründung wurden in erster Linie mögliche Verluste durch Raubkopien angeführt.

Batman of the Future: Return of the Joker

ACTION Der neue dunkle Ritter kämpft bald auch auf der PlayStation.

Mittlerweile nähert sich Kemcos Actionspiel *Batman of the Future: Return of the Joker* der Fertigstellung. In den USA soll das Spiel gleichzeitig mit dem neuen Kaufvideo *Batman Beyond* (so der Titel der neuen Zeichentrickserie in den Staaten) Ende Oktober erscheinen, in Deutschland soll es im November so weit sein. Angesichts der bisherigen Screenshots ist es aber noch nicht ganz klar, ob sich Batman-Fans auf das neue Spiel mit dem beliebten Flattermann freuen können oder ob hier im Fahrwasser der Video-Premiere nur schnell etwas Geld verdient werden soll. Zwar existiert auf der PlayStation ein ziemlicher Mangel an guten seitwärts-scrollenden Prügelspielen im Stil von *Double Dragon* und *Final Fight*, doch haben wir angesichts der äußerst spärlichen Grafik von Kemcos Prügelei gewisse Zweifel, ob sich das mit *Batman of the Future* ändern wird. Schon jetzt steht immerhin fest, dass Sie in der Rolle des neuen Batman den Joker und seine Handlanger mit Waffen wie Nunchakus oder einem Bo in insgesamt vier großen Levels vermöbeln können werden – der Spaßfaktor wird sich im Play-Zone-Test in der nächsten Ausgabe herausstellen. **(mp)**



ALLEIN GEGEN ALLE Kämpfe gegen mehrere Gegner sind beim neuen Batman-Spiel die Regel.



SPARGRAFIK Optisch macht das Spiel bisher nicht gerade einen überzeugenden Eindruck.

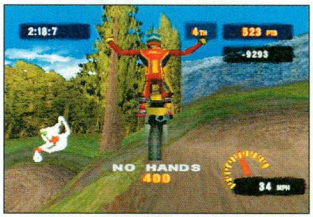
Hersteller: Kemco/Ubi Soft **Internet:** www.batmanbeyond.com **Termin:** November



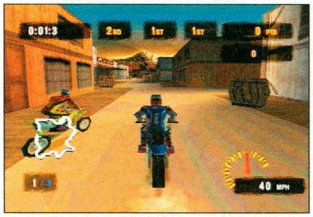
DER NEUE BATMAN Kemco setzt die Batman-of-the-Future-Serie für die PlayStation um.

Freestyle Motocross: McGrath vs. Pastrana

RENNSPIEL Acclaim inszeniert das Duell der Motocross-Superstars.

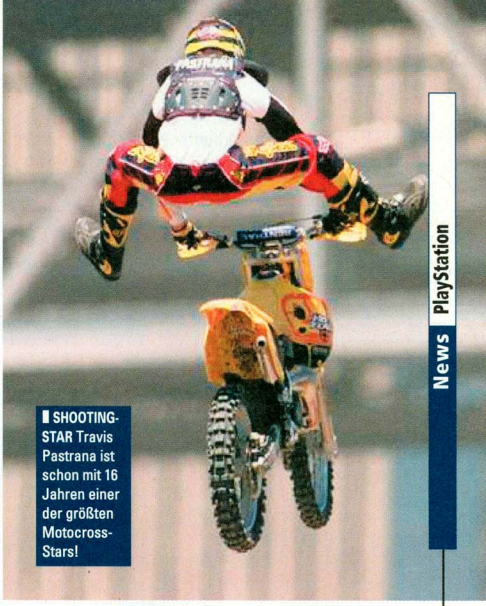


FREESTYLE Je nach Spielmodus sind die Tricks auf dem Motorrad der Schlüssel zum Sieg.



MITTEN DURCHS DORF Die Grafik ist zumindest besser als bei Jeremy McGrath Supercross 2000.

Obwohl man mit dem neulich veröffentlichten *Jeremy McGrath Supercross 2000* den Ruf der hauseigenen Motocross-Spiele gehörig in den Schlamm gezogen hat, gibt Acclaim nicht auf und schmeißt Anfang November schon das nächste Motorrad-Spiel auf den Markt. Neu dabei ist der gerade mal 16 Jahre junge Travis Pastrana, der als absolutes Supertalent im Motocross-Bereich gilt. Zwar reichte es für ihn noch nicht zum ganz eigenen Videospiel, doch immerhin darf er schon an der Seite von Veteran Jeremy McGrath auf den Titel. Das Besondere an *Freestyle Motocross: McGrath vs. Pastrana* ist die Kombination von normalen Rennen mit halsbrecherischen Freestyle-Einlagen. Je nach Spielmodus entscheidet entweder die reine Platzierung, die Anzahl der Punkte für waghalsige Tricks oder eine Kombination von beiden über den Sieg. Zwar ist noch ein leichtes Ruckeln festzustellen, ansonsten ist das Spiel grafisch und technisch aber auf jeden Fall besser als Jeremy McGraths letzter PlayStation-Ausflug. Da auch die Steuerung einen besseren Eindruck macht, dürfte Acclaim diesmal zumindest keinen weiteren Totalabsturz erleben. **(mp)**



SHOOTING-STAR Travis Pastrana ist schon mit 16 Jahren einer der größten Motocross-Stars!

Hersteller: Acclaim **Internet:** www.acclaim.de **Termin:** Anfang November

Championship Motocross 2001 feat. Ricky Carmichael

RENNSPIEL Grafisch überzeugende Motorrad-Schlammschlacht von THQ.

Schon letztes Jahr konnte THQ mit *Championship Motocross* gute Kritiken einfahren und die neue Version macht den Eindruck, als könnte Motocross-Star Ricky Carmichael in seinem zweiten PlayStation-Auftritt einen noch besseren Eindruck hinterlassen. Neben Ricky werden noch 29 weitere authentische Motocross-Fahrer und Freestyler anwählbar sein, wobei Sie in einem Karriere-Modus auch einen eigenen Fahrer erstellen und dann sogar Sponsorenverträge aushandeln können. Der eigentliche Star des Spiels ist aber nicht Ricky Carmichael, sondern wohl eher die Grafik: THQ hat die 12 real existierenden Strecken grafisch hervorragend in Szene gesetzt und lässt damit die Kontrahenten von Acclaim und Electronic Arts ziemlich alt aussehen. Nicht nur die Detailfülle überzeugt, auch die angenehme hohe Sichtweite und die ordentliche Framerate fallen ins Auge. Die Steuerung ist recht einsteigerfreundlich und von einer Simulation weit entfernt, aber das muss ja kein Nachteil sein. **(mp)**



GRAFIKPRACHT THQs neues Rennspiel überzeugt mit hübscher, flüssiger Optik.



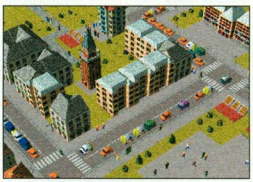
VOR DEM SPRUNG Diese Rampe dient als Ausgangspunkt für Freestyle-Tricks.

Hersteller: THQ **Internet:** www.thq.de **Termin:** 17. November

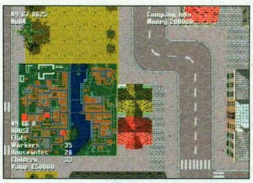
Der Verkehrsgigant

WIRTSCHAFTS-SIMULATION Kriegen Sie den Nahverkehr in den Griff?

Wirtschaftssimulationen sind eher eine PC-Domäne und auf Konsolen recht selten. In diese Marktlücke springen die österreichischen Entwickler von Jo-Wood Productions nun mit ihrer PlayStation-Umsetzung des am PC erfolgreichen *Der Verkehrsgigant*. Dabei schlüpfen Sie entweder in die Rolle eines profitorientierten Unternehmers oder werden zum Nahverkehrsbeauftragten der Stadt und kämpfen um Popularität bei den Wählern. In beiden Fällen können Sie – soweit es die finanziellen Mittel erlauben – das Verkehrsnetz um zusätzliche Buslinien, Straßenbahnen, S-Bahnen oder gar eine Magnetschwebebahn erweitern. Vorheriges Studieren der aktuellen Verkehrssituation ist natürlich Pflicht und dank der Darstellung der wuseligen Stadtbewohner und sämtlicher Fahrzeuge auch kein Problem. Die Grafik ist zwar nur zweckmäßig, doch scheint *Der Verkehrsgigant* ansonsten für Genre-Fans ein empfehlenswerter Titel zu werden – wir sind angesichts der bisher sehr unfertig wirkenden Vorabversion allerdings gespannt, ob der Releasetermin Mitte November gehalten werden kann! **(mp)**



REGES TREIBEN Studieren Sie das Verhalten der wuseligen Stadtbewohner.



EINWOHNER-STATISTIK Die Vorabversion bietet noch nicht alle Funktionen.

Hersteller: JoWood/Infogrames **Internet:** www.verkehrsgigant.com **Termin:** 15. November

Deuce

JUMP&RUN Kunterbuntes Plattform-Abenteuer von Midway

Bei Midways sympathischem Jump&Run *Deuce* schlüpfen Sie in die Rolle einer lebenden Spielkarte, um genau zu sein der Herz Zwei – *Alice Im Wunderland* lässt grüßen! Mit Hilfe zweier Freunde, eines Magiers und eines Kriegers, müssen Sie die (Herz-)königliche Familie retten, um letztendlich zum Ritter geschlagen zu werden. So arbeiten Sie sich im Laufe des Spiels von der Zwei bis zur Herz Zehn hoch, was dem Ritterstatus entspricht. Der Bösewicht des Spiels, der Pik Bube mit seinem Schoßdrachen, wird natürlich alles tun, um das zu verhindern. Das Jump&Run-Gameplay aus der 3rd-Person-Perspektive wird ergänzt mit einfacheren Rätseln, zusätzlichen Waffen und Zaubersprüchen, so dass Langeweile so schnell nicht aufkommen sollte. Dabei können Waffen und Zaubersprüche teilweise sogar kombiniert werden: So streicht ein Eis-Endgegner natürlich schneller die Segel, wenn Sie ihn mit einem verzauberten Feuerschwert beharken! Grafisch macht *Deuce* einen sehr guten Eindruck und könnte zur Weihnachtssaison zu einem echten Geheimtipp werden – Test demnächst! **(mp)**



HERZLICH(T) Die tollen Lichteffekte werten die gute Grafik zusätzlich auf.



SCHLÜSSEL GEFUNDEN! Zahlreiche Rätsel sorgen für Abwechslung.

Hersteller: Midway **Internet:** www.midway.com **Termin:** November

Box Champions 2001

BOXEN Electronic Arts fordert die PS1 noch einmal heraus!

Angesichts der grafisch beeindruckenden PlayStation-2-Fassung von *Box Champions 2001* (oder *Knockout Kings 2001*, wie es in den USA heißt) ist die Version für die alte PlayStation bisher etwas untergegangen. Kurz vor der bevorstehenden Veröffentlichung präsentieren wir Ihnen daher einige bemerkenswerte Bilder der 32-Bit-Fassung von Electronic Arts' neuestem Boxspiel. Zwar wird der annähernde Fotorealismus der PS2-Version natürlich nicht erreicht, gegenüber dem Vorgänger hat sich grafisch jedoch einiges getan. Durch feine Texturen wirken die Boxer realistischer denn je und nicht mehr so comichaft, wie es durch das nackte Gouraud-Shading des Vorgängers der Fall war. Spielerisch fällt vor allem die erhöhte Bewegungsfreiheit im Ring auf, die mehr unterschiedliche Angriffe ermöglicht. Wer also nicht gleich zum Start eine PlayStation 2 kaufen will oder kann, wird als Boxfan trotzdem nicht in die Röhre schauen müssen. **(mp)**



ERSTAUNLICH Grafisch macht die PS1-Version einen großen Sprung nach vorn.



IN REICHWEITE Die Detailfülle der Boxer-Modelle ist wirklich beachtenswert.

Hersteller: Electronic Arts **Internet:** www.electronicarts.de **Termin:** 30. November

Ducati World

RENNSPIEL Die Rollcage-Macher melden sich zurück!

Im Auftrag von Acclaim werkeln die *Rollcage*-Entwickler Attention To Detail schon seit geraumer Zeit an *Ducati World* – nun erreichte uns endlich eine spielbare Vorabversion des Motorradrennspiels mit der namhaften Lizenz. Erfreulicherweise merkt man dem Spiel die Erfahrung der Entwickler an, denn die flüssige Grafik und gute Spielbarkeit machen sofort einen guten Eindruck. Die insgesamt neun Strecken, von denen Sie sechs erst durch erste Rennerfolge freischalten können, sind optisch recht ansprechend. Die Steuerung ist vor allem mit einem Analog-Joypad in der Fahrerperspektive (mit sichtbarem Lenker!) bemerkenswert gut gelungen. Neben etlichen Quickrace-Rennmodi soll vor allem der Ducati-Life-Modus motivieren, bei dem Sie in bester *Gran Turismo*-Tradition erst Lizenzprüfungen bestehen müssen und dann nach und nach von Preisgeldern immer bessere Motorräder kaufen können – ausschließlich Ducati-Modelle versteht sich. Nicht nur angesichts der geringen Konkurrenz für Motorrad-Fans ein interessanter Titel. **(mp)**

Hersteller: Acclaim **Internet:** www.acclaim.de

Termin: Ende November



PS-MONSTER Ob das neue Monster-Modell von Ducati schon anwählbar sein wird?



WÜRDIGE GEGNER Die computergesteuerten Fahrer sind ernst zu nehmende Kontrahenten.



IN DIE KURVE GELEGT Die Schräglage macht das Spielen in dieser Perspektive besonders reizvoll.

Need For Speed: Brennender Asphalt

RENNSPIEL Der vierte Teil zum Platinum-Preis!

Der vierte Teil der langlebigen *Need For Speed*-Reihe namens *Brennender Asphalt* ist nun zum Platinum-Preis von DM 50,- erhältlich und stellt mit seinem motivierenden Turnier-Modus die bisher überzeugendste Episode dar. Das Fahrverhalten ist zwar nicht gerade realistisch, dafür aber schnell kapiert. Die Grafik erreicht nicht das Niveau eines *Gran Turismo* oder *Ridge Racer Type 4* und kommt öfters etwas ins Ruckeln, dennoch gehört das Spiel nach wie vor zu den besten seiner Art auf der PlayStation! **(mp)**



VOLLGAS! Nur die niedrige Framerate schmälert den positiven Gesamteindruck etwas.

TEST Need for Speed: Brennender Asphalt

Genre	Rennspiel
Hersteller	Electronic Arts
Termin	Erhältlich
Preis	DM 50,-

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
84%	74%	90%	89%

„Erreicht nicht die Klasse eines Gran Turismo, ist aber dennoch ein äußerst spaßiges Rennspiel!"

Rainbow Six

ACTION Budget-Einsatz für die Anti-Terror-Truppe!

Bei Redstorm Entertainments Videospiel-Umsetzung des bekannten Tom-Clancy-Romans werden Sie zum Mitglied einer geheimen Anti-Terror-Sondereinheit. In insgesamt zwölf Missionen müssen Sie mit strategisch geschickter Vorgehensweise und dem Einsatz von Nachtsichtgeräten oder Scharfschützen-Fernrohren Geiseln befreien und Terroristen ausschalten. Zwar leidet die Grafik an schwachen Texturen und Sparanimationen, spielerisch ist *Rainbow Six* aber ziemlich reizvoll – beim Preis von läppischen DM 29,- können Sie daher beruhigt zuschlagen! **(mp)**



RÜHMLICHE AUSNAHME Das animierte Kaminfeuer ist als grafischer Höhepunkt zu werten.

TEST Rainbow Six

Genre	Action
Hersteller	Redstorm Ent./Ubi Soft
Termin	November
Preis	DM 29,-

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
68%	65%	79%	75%

„Trotz der schwachen Präsentation besticht Rainbow Six durch intelligentes Gameplay."

Army Men Operation Meltdown: Land Sea Air

ACTION Die wehrhaften Plastiksoldaten von 3DO geben nicht auf!

Der Nachschub an Plastiksoldaten bei der 3DO-Company scheint unbegrenzt: Alle paar Wochen trudelt eine neue Version der *Army Men*-Reihe in der Redaktion ein und es wird immer schwieriger, den Überblick zu behalten. Bei *Land Sea Air* handelt es sich um den Nachfolger des erst vor einigen Wochen (!) in Deutschland veröffentlichten *Army Men Operation Meltdown*. Übermäßig viel hat sich erwartungsgemäß nicht getan, die Verbesserungen liegen eher im Detail: Ein Fadenkreuz erleichtert das Zielen, neue Fahrzeuge wie Hubschrauber und Bomber sorgen für Abwechslung. Ansonsten ist grafisch immer noch Hausmannskost angesagt, auch Ruckeleinlagen bleiben nicht aus. Die Steuerung ist ähnlich unpräzise wie beim Vorgänger und auch der happige Schwierigkeitsgrad wurde beibehalten. Immerhin wurden die heftigen Übersetzungsfehler im Trainingsmodus – aus Gewehrreichweite (=„shooting range") wurde Schießstand – schon in unserer Vorabversion ausgebessert – aber ob das alleine für eine gute Wertung reicht? **(mp)**



ZIELHILFE Das Fadenkreuz erleichtert das Zielen in der Pseudo-Ego-Perspektive ungemein.



FEUER FREI! Operation Meltdown: Land Sea Air verspricht mehr Fahrzeuge und mehr Feuerkraft!



SIEGERLÄCHELN Trotz niedriger Wertungen lässt 3DO nicht locker.

Hersteller: 3DO Company Internet: www.armymen.com Termin: 10. November

BUDGET Erscheint demnächst

Titel	Genre	Preis
Zuletzt erschienen		
Castrol Honda Superbike Racing	Rennspiel	DM 30,-
Cool Boarders 3	Snowboarding	DM 50,-
Die 24 Stunden von Le Mans	Rennspiel	DM 30,-
Eagle One Harrier Attack	Action	DM 30,-
Gran Turismo 2	Rennspiel	DM 50,-
NFS: Brennender Asphalt	Rennspiel	DM 50,-
SW I: Jedi Power Battles	Action	DM 50,-
UEFA Striker	Fußball	DM 30,-
November		
Rainbow Six	Action	DM 30,-
Dezember		
Spyro 2: Gateway To Glimmer	Jump&Run	DM 50,-
Januar		
Tomorrow Never Dies	Action	DM 50,-

Angesichts der zahlreichen Budget-Serien von Herstellern wie SCEE und Infogrames bieten wir Ihnen an dieser Stelle eine Übersicht über die aktuellen und kommenden Platinum- und sonstigen Budget-Wiederveröffentlichungen. Stand: 17.10.2000

JAPAN NEWS

JAPAN Kurz und Knapp

✏ **NACHSCHUSS** Namco veröffentlicht in Japan am 21. Dezember einen neuen Lightgun-Shooter namens *Gun Barina*. Es ist der neueste Teil der beliebten Serie, die hier zu Lande als *Point Blank* bekannt ist.

✏ **KAMPF DER GIGANTEN?** Gerüchten zufolge arbeitet Capcom an einer PlayStation-Version des Arcade- und Dreamcast-Hits *Capcom vs. SNK*. Angeblich soll mindestens ein Kämpfer dazukommen, die hübschen 3D-Hintergründe des Naomi-Originals würden dann durch einfache Bitmaps ersetzt.

✏ **SPÄTZÜNDER** Hudson veröffentlicht im Dezember *Bomberman Land*. Insgesamt soll



WEITER GEHT'S! Hudson veröffentlicht noch einen Bomberman-Teil für die PlayStation 1!

es 80 Stages geben, die sich auf fünf Themenbereiche aufteilen. Der Multiplayer-Modus und viele Minispiele sollen es zum Party-Knüller machen – wir sind gespannt!

✏ **TOP-SELLER** Enix lang erwartetes Rollenspiel-Epos *Dragon Quest VII* hat sich in Japan mittlerweile über 3,5 Millionen mal verkauft! Ob mal eine US-Version kommt?

JAPAN Verkaufs-Charts

1.	DRAGON QUEST VII	ENIX
2.	DINO CRISIS 2	CAPCOM
3.	WORLD SOCCER JIKKYOU WINNING ELEVEN 2000	KONAMI
4.	Masked Rider V3	Bandai
5.	Beatmania Append Gottamix 2	Konami
6.	Jikkyou Powerful Pro Baseball 2000	Konami
7.	Libero Grande 2	Namco
8.	Final Fantasy IX	Square
9.	SD Gundam G Generation-F	Bandai
10.	Everybody's Golf 2 (The Best)	Sony

Carton-Kun

DENKSPIEL Intelligente Steinchen-Knobelei von Irem

Einen absoluten Überraschungs-Hit haben die *R-Type*-Macher von Irem mit *Carton-Kun* (übersetzt etwa „Herr Karton") gelandet! Der Spielablauf erinnert etwas an *Tetris*, bei dem Sie durch Drehen von Blöcken bestimmte Muster vervollständigen und somit verschwinden lassen müssen. Dabei können Sie (bewusst oder oft auch zufällig) bei entsprechend vielen Steinen fast den gesamten Bildschirm verbinden. Combos sorgen für mehr Punkte und so mancher Spezialblock kann nur mit besonderen Tricks entfernt werden. Je nach Spielmodus fallen immer wieder neue Steine von oben herab oder Sie werden mit einem vollen Screen und einem Zeitlimit zum „Aufräumen" konfrontiert – wahlweise auch zu zweit! Sehr spaßig ist auch der Puzzle-Modus, bei dem Sie vorgegebene Figuren innerhalb einer festgelegten Anzahl von Schritten verschwinden lassen müssen. Zwar ist die Grafik genretypisch nur zweckmäßig, dafür kann aber immerhin die ruhige Musikbegleitung punkten. **(mp)**



TETRIS LÄSST GRÜSSEN Der normale Spielmodus von Carton-Kun erinnert an den weltberühmten Steinchen-Klassiker von Alexey Pajitnov.



DIE REIHENFOLGE ENTSCHEIDET Beim Puzzlemodus kann jede Block-Drehung das Ende bedeuten.

Hersteller: Irem **Internet:** www.irem.co.jp **Termin:** Erhältlich (Japan)



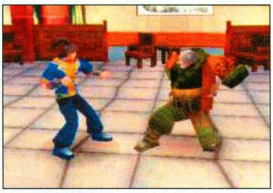
The Eagle-Shooting Heroes

ROLLENSPIEL/ACTION **Der RPG-Knaller aus Hongkong!**

Eine der größten Überraschungen der letzten Tokyo Game Show war *The Eagle-Shooting Heroes*, das am Sony-Stand für Aufsehen sorgte. Dabei handelt es sich um die im Konsolenbereich erste Rollenspiel-Originalentwicklung mit chinesischen Texten – für den japanischen Markt hat man natürlich optional japanische Texte integriert. Das von Sony Computer Entertainment Hong Kong entwickelte Spiel basiert auf der in Asien sehr populären gleichnamigen Buchreihe von Jin Yong. Die Handlung findet im China des 11. Jahrhunderts statt und wird mit insgesamt über fünf Stunden an Zwischensequenzen (sowohl normale Spielgrafik als auch aufwendige Videos) erzählt. Das Rollenspiel-Gameplay wird zwischendurch von Echtzeit-Kämpfen unterbrochen, bei denen Sie in 3D Ihre Kung-Fu-Künste unter Beweis stellen müssen. Insgesamt soll die Geschichte fünf Kapitel umfassen. Die ersten Screenshots sehen schon mal gut aus – das Spiel könnte zu Weihnachten ein Top-Seller werden! **(mp)**



ALLES KLAR? Neben den chinesischen sind auch japanische Texte anwählbar.



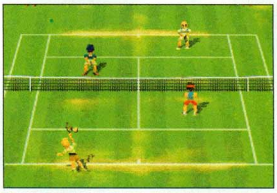
KAMPFBEREIT Die zahlreichen Kung-Fu-Einlagen lockern den Spielablauf auf.

Hersteller: Sony **Internet:** www.sony.com.hk/sceh/esh **Termin:** 30. November (Japan)

Smash Court 3

TENNIS **Namcos Racket-Schwinger auf dem 60er-Trip**

Der Vorgänger war in Deutschland unter dem Titel *Anna Kournikova's Smash Court Tennis* erschienen, in Japan kommt in diesen Tagen der neueste Teil namens *Smash Court 3* auf den Markt. Um sich von der Masse abzuheben, haben die Namco-Entwickler das Spiel von vorne bis hinten auf 60er-Jahre getrimmt – angefangen bei den Outfits der Spieler bis hin zu der TV-Sendung, in deren Rahmen die Matches präsentiert werden. Erneut verspricht der Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler der Kern des Spiels zu werden, doch diesmal sollen auch diverse Minispiele für Stimmung sorgen. So muss in dem entsprechenden Modus aus auf dem Platz herumliegenden Einzelteilen ein Hamburger zusammengesetzt werden, indem man seine Bestandteile der Reihe nach mit dem Ball trifft. Die Plätze sind diesmal noch abgefahrener und erinnern teilweise nicht einmal im entferntesten mehr an einen Tennis-Court. Hoffentlich kommt dieser potenzielle Geheimtipp bald auch in Deutschland heraus! **(mp)**



PIXELSPORTLER Die Grafik wirkt ein Jahr nach dem Vorgänger erst recht angestaubt.



FRÜHER MAL MODERN Den Spieler-Outfits merkt man den 60er-Touch deutlich an.

Hersteller: Namco **Internet:** www.namco.co.jp **Termin:** 9. November (Japan)

Brave Sword

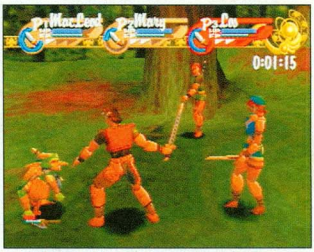
ROLLENSPIEL **Fantasy mit Echtzeitstrategie-Anleihen**

Kurz vor dem Japan-Release am 19. Oktober erreichte uns eine spielbare Demo-Version von Sammys neuem Rollenspiel *Brave Sword*. Nachdem Sie unter anderem das Aussehen Ihres Helden festgelegt haben, finden Sie sich in der Stadt Barsel wieder. Die erste Einkaufstour läuft über einfache Menüs ab, der Smalltalk in den Geschäften wird über Sprachausgabe wiedergegeben. Sobald Sie über entsprechende Informationen verfügen, können Sie die Stadt verlassen und in der Umgebung auf Monsterjagd gehen. Die Kämpfe werden dabei in ansehnlicher 3D-Grafik in Echtzeit dargestellt, die Steuerung erinnert etwas an Echtzeitstrategiespiele wie *Command & Conquer*. Sie bestimmen ungefähr das Verhalten Ihrer drei Party-Mitglieder und geben Wegpunkte oder Angriffsziele vor, der Rest läuft automatisch ab. Schade, dass die Kämpfe relativ träge ablaufen, denn mit etwas mehr Schwung könnte *Brave Sword* wirklich interessant werden, wenngleich die Story im Gegensatz zu anderen Rollenspielen ziemlich nebensächlich zu sein scheint. Ein Release außerhalb Japans ist nicht geplant. **(mp)**

Hersteller: Sammy

Internet: www.bravesword.com

Termin: Erhältlich (Japan)



DREI GEGEN EINEN Selbst bei so einer Übermacht ziehen sich die Kämpfe ziemlich hin.



VORZEIGBAR Die Character-Designs von Brave Sword können sich sehen lassen.



SMALLTALK In den Städten bekommen Sie neue Aufträge.

JAPAN Erscheint demnächst

Titel	Genre	Termin
Zuletzt erschienen		
Brave Sword	Rollenspiel	19. Oktober
Fist Of The North Star	Action	26. Oktober
Khamrai	Rollenspiel	4. Oktober
November		
Rockman X 5	Jump & Run	30. November
Smash Court 3	Tennis	9. November
Tales Of Eternia	Rollenspiel	30. November
The Eagle Shooting Heroes	Rollenspiel	30. November
November		
Bomberman Land	Geschicklichkeit	Dezember
Eithea	Rollenspiel	Dezember
Metal Slug X	Action	Dezember

Als besonderen Service liefern wir an dieser Stelle eine Übersicht über die wichtigsten in den nächsten Wochen in Japan erscheinenden Titel.

USA NEWS

USA Kurz und Knapp

IM BANN DER DÄMONEN Fox Interactive arbeitet an einer PlayStation-Umsetzung der beliebten TV-Serie *Buffy The Vampire Slayer.*



AUF DER JAGD Buffy macht sich bereit für ihren ersten Auftritt auf der PlayStation.

Ursprünglich sollte das etwas an *Tomb Raider* erinnernde Spiel schon im Herbst erscheinen, doch bisher gibt es nur einige – leider wenig aussagekräftige – Screenshots. Mal abwarten, was sich aus diesem Projekt noch entwickelt.

V8-AUSFALL? Gerüchten zufolge wird *Vigilante 8 – 2. Herausforderung* der vorerst letzte Teil von Activisions Car Combat-Serie bleiben, die Verkäufe des zweiten Teils blieben angeblich weit hinter den Erwartungen zurück.

ZELLULOID-ZOMBIES Endlich neue Details zum *Resident Evil*-Film: Paul Anderson, der schon *Mortal Kombat, Event Horizon* und das Kurt-Russell-Machwerk *Soldier* gedreht hat, wird bei dem 40-Millionen-Dollar-Projekt Regie führen und auch gleich das Drehbuch beisteuern. Die Handlung scheint dem Titel gerecht zu werden: Eine Militäreinheit muss einen Super-Computer bekämpfen, der außer Kontrolle geraten ist und Hunderte von Wissenschaftlern in Zombies verwandelt hat. Kinostart: Ende 2001.

USA Verkaufs-Charts

1.	MADDEN NFL 2001	EA
2.	TONY HAWK'S PRO-SKATER 2	ACTIVISION
3.	TONY HAWK'S PRO-SKATER	ACTIVISION
4.	Gran Turismo 2	Sony
5.	Spider-Man	Activision
6.	Spec Ops	Take 2
7.	NFL GameDay 2001	989 Studios
8.	Chrono Cross	Square
9.	Driver	GT Interactive
10.	WWF SmackDown!	THQ

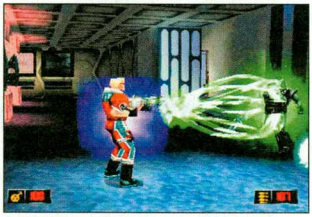
Duke Nukem: Land of the Babes

ACTION Der selbst ernannte King des Action-Genres ist wieder da!

Lange genug hat's gedauert, jetzt ist *Duke Nukem: Land of the Babes* endlich in den USA erschienen. Wer den in Deutschland nie veröffentlichten Vorgänger *Duke Nukem: Time To Kill* gespielt hat, wird mit der *Tomb Raider*-ähnlichen Perspektive sofort zurechtkommen. Die Story ist genauso platt, wie der Titel vermuten lässt: In ferner Zukunft beherrschen Außerirdische die Erde, nur einige wehrhafte Frauen sind noch am Leben. Vorzeige-Held Duke Nukem fällt dabei natürlich die Rolle des Retters zu. In über 20 Levels (16 Einzelspieler-, 6 Multiplayer- plus einige Trainings-Missionen) haben Sie genug Gelegenheit, das gewaltige Waffenarsenal des Duke an diversen Aliens auszuprobieren – selbst die berüchtigten Pig-Cops tauchen mal wieder auf. Die Soundkulisse wird wie gewohnt aufgelockert durch etliche lockere Sprüche des Protagonisten, die sich allerdings schon nach kurzer Zeit wiederholen und nerven. Wie schon der Vorgänger leidet auch dieser Teil an zahlreichen Grafikfehlern und einer ungenauen Steuerung und ist somit nur für ganz harte *Duke Nukem*-Fans zu empfehlen – eine Deutschland-Veröffentlichung ist übrigens auch diesmal nicht geplant. **(mp)**



LAND OF THE BABES Die titelgebenden Mädels werden Duke-typisch in Szene gesetzt.



DUKE RAIDER Wie der Vorgänger spielt sich das neue Duke-Spiel aus der 3rd-Person-Perspektive.

Hersteller: Infogrames **Internet:** www.duke-nukem.com/lotb **Termin:** Erhältlich (USA)



HAIL TO THE KING! Duke Nukem kehrt nach langer Verzögerung auf die PlayStation zurück.

NBA ShootOut 2001

BASKETBALL Die 989 Studios wollen es noch einmal wissen!

Auch wenn man die 99er-Version letztendlich canceln musste und mit dem 2000er-Update der Serie nicht mehr ganz an die Spitze des Genres kam, geben die Entwickler von *NBA ShootOut* nicht auf. Für die neue Version wurden nicht nur die Grafik der Spieler und die Arenen überarbeitet, sondern über 400 neue Motion-Capture-Animationen integriert. Noch wichtiger dürfte allerdings der Spielablauf selbst sein, der fast komplett umgekrempelt wurde. So sollen die einzelnen Buttons des Controllers nun nicht mehr ganz so überladen mit Funktionen sein, was den Einstieg erleichtern und die Steuerung insgesamt intuitiver machen dürfte. Mit der so genannten Advanced Dribbling Control ™ soll es ein Leichtes sein, hinter dem Rücken oder zwischen den Beinen hindurchzudribbeln und das vom Vorgänger bekannte Touch Shooting für mehr Einfluss auf die Zielgenauigkeit der Spieler soll nun auch deutlich besser funktionieren. Eine PAL-Version ist derzeit leider noch nicht angekündigt. **(mp)**



DUNKE SCHÖN! Die Animationen wurden zum großen Teil neu aufgenommen.



OBERKLASSE Die Modelle der Spieler gehören zu den besten auf der PS1.

Hersteller: Sony **Internet:** www.scea.com/989sports **Termin:** 31. Oktober (USA)

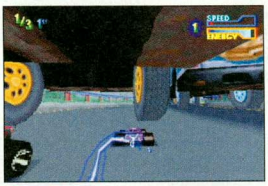
Tyco R/C – Assault with a Battery

RENNSPIEL Starke Fernlenk-Konkurrenz für die Re-Volt-Serie

Im Auftrag von Mattel Interactive hat das Entwicklerteam Lucky Chicken ein Fernlenk-Flitzer-Rennspiel geschaffen, das sich wirklich sehen lassen kann! *Tyco R/C* wartet durch die titelgebende Lizenz mit acht Original-Fahrzeugen aus der bekannten Spielzeug-Reihe auf. Die insgesamt fünf Landschaftstypen bieten Funracer-typische Untergründe wie eine Wüste oder eine schneebedeckte Berglandschaft. Als Highlight sollte der normale Straßenkurs genannt werden: Hier fahren Sie mit ihrem kleinen ferngesteuerten Fahrzeug zwischen und unter „richtigen" Autos durch! Wie im Genre üblich kommen natürlich auch diverse Power-Ups wie Raketen oder ein Schrumpf-Extra zum Einsatz. Gegenüber den beiden *Re-Volt*-Teilen fällt vor allem die gute Grafik mit großer Sichtweite und netten Effekten auf. Bleibt nur noch die Frage, wieso das Spiel noch nicht für Deutschland angekündigt ist. **(mp)**



EFFEKT-GEWITTER Nette Special-Effects werten die solide Grafik zusätzlich auf.



TIEFER GELEGT In diesem Level müssen Sie sich im Straßenverkehr bewähren.

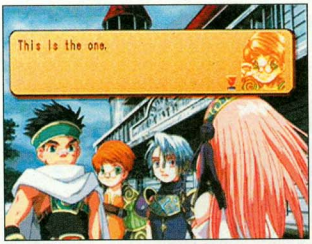
Hersteller: Mattel Interactive **Internet:** www.tycorc.com **Termin:** Erhältlich (USA)

Eternal Eyes

STRATEGIE / ROLLENSPIEL Fantasy-Schlachten mit Pokémon-Einschlag



SPRITE-HELDEN Die gezeichneten Spielfiguren wirken vor den netten Hintergründen pixelig.



VERSTÄNDLICH Mittlerweile müsste die fertige US-Version von Eternal Eyes erhältlich sein.

Die Handlung von *Eternal Eyes* spielt in dem Fantasy-Reich Gross: Tausende von Jahren lang haben die so genannten Mappets das Land vor Kriegen und Katastrophen bewahrt. Doch nun hat der böse General Vorless das legendäre Seelen-Schwert gestohlen und die meisten Mappets ausgelöscht – sein Ziel ist es, Luna, die Göttin der Zerstörung, aufzuwecken und mit ihrer Hilfe das Land zu beherrschen. Sie schlüpfen nun in die Rolle des jungen Magiers Luca und müssen versuchen, Vorless zu stoppen. In Gross leben noch 150 Mappets, deren Unterstützung Sie sich sichern sollten, um im Schlachtengetümmel gegen Vorless' Truppen nicht unterzugehen. Die rundenbasierten Kämpfe auf einem quadratisch eingeteilten Spielfeld sind bei *Eternal Eyes* wichtiger als die Einkaufstrips in Städten und die langen Zwischensequenzen. Daher sollten hier eher Strategiefans mit Fantasy-Vorliebe als Rollenspieler glücklich werden – ob der Mappets-Zusatz die *Pokémon*-Fans mobilisieren kann, bleibt abzuwarten. Mittlerweile müsste das Spiel in den USA schon auf dem Markt sein. **(mp)**

Hersteller: SunSoft **Internet:** www.sunsoft-games.com **Termin:** 31. Oktober (USA)



DER REIHE NACH Die Kämpfe laufen auf einem abgegrenzten Spielfeld streng rundenbasiert ab.

USA Erscheint demnächst

Titel	Genre	Release
Zuletzt erschienen		
Eternal Eyes	Rollenspiel	31. Oktober
PlayStation 2	Hardware	26. Oktober
WCW Backstage Assault	Wrestling	31. Oktober
November		
Breath Of Fire IV	Rollenspiel	15. November
Final Fantasy IX	Rollenspiel	14. November
Lunar 2: Eternal Blue	Rollenspiel	15. November
Persona 2	Rollenspiel	15. November
Dezember		
Blade Arts	Action	1. Dezember
Martian Gothic	Action-Adventure	1. Dezember
EA Sports Super Cross 2001	Rennspiel	19. Dezember

Als besonderen Service liefern wir an dieser Stelle eine Übersicht über die wichtigsten in den nächsten Wochen in den USA erscheinenden Titel.

KIDS NEWS



BLEIB AUF'M TEPPICH! Aladdin und Abu fliegen mit Hochgeschwindigkeit auf die PS one.

In einem Land vor unserer Zeit

JUMP & RUN Vier junge Dinos durchleben in diesem Spiel eine Krise, weil sie sich im Großen Tal verlaufen haben.

Eigentlich wollten die vier kleinen Dinosaurier um Littlefoot nur ein wenig im „Großen Tal" spielen. Doch plötzlich werden sie getrennt. Jeder für sich muss jetzt den Heimweg und seine Freunde suchen. Dabei geht es durch 20 prähistorische Welten, die voller Rätsel stecken. Der Spieler kann aus einem der vier Dinosaurier auswählen und ihm beim Suchen helfen. Jede der Spielfiguren hat eigene Fähigkeiten, die ihr auf dem Weg von Nutzen sind. Der eine springt besonders gut, der andere ist kräftig und kann mit seinem Kopf Baumstämme umschmeißen, um Brücken daraus zu bauen. Damit ist *In einem Land vor unserer Zeit* ein abwechslungsreiches und unterhaltsames Spiel, das junge Spieler lange vor den Bildschirm fesseln dürfte. **(ao)**

TEST	In einem Land vor unserer Zeit
Genre	3D-Jump&Run
Hersteller	TDK
Termin	Erhältlich
Preis	DM 59,99

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
78%	69%	75%	75%



AUF KLEINEM FUSS Littlefoot kann zum Beispiel auf die Wasserfontänen springen, um besonders weite Abgründe zu überqueren.

Aladdin: Nasiras Rache

FALSCHER FILM? Wie Tarzan kommt Aladdin mithilfe eines Schwungseiles über den Abgrund.

JUMP & RUN Zusammen mit dem blauen Flaschengeist bekämpft Aladdin böse Zauberer.

Agrabah hat ein Problem: Die Stadt wird von der Zauberin Nasira, der Schwester des bösen Jafar, bedroht. Nur Aladdin kann seine Heimat retten. In der Rolle des jungen Helden springt und rennt der Spieler durch die Stadt, die von Feuer spuckenden und schwertwerfenden Fakiren bevölkert wird. Das Spiel ist eigentlich ein sehr konventionelles und lineares Jump & Run, bei dem man Münzen einsammelt, Rätsel löst und Feinde bekämpft. Es gewinnt aber durch ungewöhnliche Bewegungsmöglichkeiten an Reiz. So kann Aladdin wie Tarzan an Lianen schwingen, mit Äpfeln werfen und natürlich auf einem Teppich fliegen. Die Umgebungen sind ansprechend gestaltet, wie man das von Disney erwarten kann. Mit dem Film hat das Spiel zwar nicht direkt zu tun, doch treten viele bekannte Charaktere wie der Flaschengeist oder Jasmine und der Affe Abu auf. **(ao)**

TEST	Aladdin: Nasiras Rache
Genre	3D-Jump&Run
Hersteller	Sony
Termin	November
Preis	Ca. DM 80,-

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
76%	74%	70%	72%

Hugo – Das Geheimnis des kikurianischen Sonnensteins

JUMP & RUN Im Dschungel sucht der kleine Troll Hugo nach Edelsteinen.



SPRING UND RENN! So lassen sich die Aufgaben bei Hugo im Wesentlichen beschreiben.

Das Dorf der Kikurianer hat ein Problem: Es wird von der Zauberin Hexana bedroht. Nur Hugo kann den Flecken noch retten. Dazu muss er drei magische Sonnensteine finden, die tief im Dschungel versteckt sind. Der Spieler schlüpft in die Haut des kleinen Trolls und springt und rennt durch den Urwald, um die Steine zu finden. Das Spiel ist der dritte Auftritt Hugos auf der PlayStation und erstmals dreidimensional gestaltet. Das hat aber kaum Auswirkungen, lediglich die Optik wirkt besser. Sonst bleibt Hugo auf die engen Wege im Dschungel beschränkt und kann die Umgebung eigentlich doch nur zweidimensional erforschen. Dadurch leidet der Spielspaß, weil es wenig Abwechslung gibt und das Spielkonzept allzu linear und einfältig ist. **(ao)**

TEST	Hugo 3
Genre	3D-Jump&Run
Hersteller	NBG
Termin	Erhältlich
Preis	DM 59,95

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
64%	60%	55%	56%

VK&K, Frankfurt

BEST OF INFOGRAMES

WIR LASSEN NUR DIE BESTEN REIN

Die neue BEST OF INFOGRAMES-Range macht ihrem Namen alle Ehre. Hier lassen wir nur unsere besten Games rein. Die Auswahlkriterien sind härter als die der anderen. An unseren Jungs kommen nur TOP-Ten Titel oder Games mit besten Wertungen vorbei. Wer reinkommt, hat es geschafft. Jetzt keine Zeit verlieren, sonst steigt die Party ohne Dich!











nur DM

29.95*

jedes Spiel

*empf. Verkaufspreis

BEST OF INFOGRAMES ist erhältlich bei TOYS R US und natürlich überall wo es PC-Spiele gibt.

INFOGRAMES

www.de.infogrames.com

NEWS HARDWARE

Storm Chaser GamePad

PLAY ZONE HIT

CONTROLLER Multifunktionales Kleinod



MULTIFUNKTIONAL Die zwölf Knöpfe lassen sich auch mehrfach und kombiniert belegen.

Der Storm Chaser von InterAct orientiert sich in Design und Farbe stimmig an der PS2, seine nach hinten rutschsicher geriffelten Griffe erinnern deutlich an die Lüftungsschlitze der neuen Konsole. Der auch zur PlayStation kompatible Controller lässt sich digital und analog bedienen. Gesteuert wird über ein Acht-Wege-Steuerkreuz und zwölf umfangreich programmierbare Knöpfe. Neben dem üblichen Umbelegen einzelner Steuerbefehle lassen sich auch alle möglichen Special-Moves und Tastenkombinationen auf einem Knopf zusammenfassen. Neu für die PS2: Die Analog-Funktion der Controller-Knöpfe kann individuell eingestellt werden. Zudem erleichtert die vorhandene Autofire-Funktion bei Shootern deutlich die Arbeit. Dank zweier Dual-Shock-Motoren sind auch starke Vibrationen garantiert. Insgesamt liegt der Storm Chaser gut und sicher in der Hand und ist, dank gleichzeitiger PlayStation- und PS2-Kompatibilität, schon jetzt eine sinnvolle sowie optisch ansprechende Alternative zum reinen PlayStation-Controller. **(mg)**

TEST Storm Chaser

Typ	PS-one-/PS2-Controller
Hersteller	InterAct
Termin	Erhältlich
Preis	DM 79,99

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMTWERTUNG
88%	86%	87%	87%

„Mehrfach belegbare Tasten, Analog-Buttons und gefällige Optik zeichnen den PS-one-/PS2-Controller aus."

Dual Impact 2 GamePad



SYMPATHISCH Schlicht-elegantes Design, gute Verarbeitung und der freundliche Preis überzeugen.

CONTROLLER Preiswerte Qualität

PLAY ZONE HIT

Mit dem Dual-Impact-2-Controller startet InterActs bekannte Dual-Impact-GamePad-Serie nun in die nächste Generation: Kompatibel zu PlayStation und PS2, bietet der schlicht schwarze, vom Design her klar an andere Dual-Impact-Geräte erinnernde Controller gewohnt hochwertigen Bedienkomfort. Über ein Acht-Wege-Steuerkreuz, vier Feuer- und vier Schultertasten können Sie Ihre Spielfigur kinderleicht durch die Levels steuern. Sensitive Analog-Buttons sorgen zudem auf der PS2 dafür, dass sich die Figuren, je nach Stärke Ihres Fingerdrucks, schneller oder langsamer bewegen. Natürlich kann der Controller auch digital betrieben werden. Dank Vibration Feedback erleben Sie je nach Unfallschwere verschiedene Rüttelgrade des eingebauten Rumble-Features. Die insgesamt solide Verarbeitung und der sympathische Kaufpreis können hier zur Anschaffung überzeugen. **(mg)**

TEST Dual Impact 2

Typ	PS-one-/PS2-Controller
Hersteller	InterAct
Termin	Erhältlich
Preis	DM 59,99

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMTWERTUNG
85%	86%	85%	85%

„Formschön, robust und wirklich nicht teuer – dieser PS-one-/PS2-Controller hat Schnäppchen-Potenzial."

DVD Remote Control



KLUGES DUO Die DVD-Fernbedienung sendet Signale an Ihren Receiver im PS2-Controller-Port.

ZUBEHÖR Fernbedienung für die PS2



Für alle, die die PlayStation 2 nicht nur als Spielemaschine, sondern auch als DVD-Player nutzen wollen, kommt jetzt mit InterActs DVD Remote Control genau das richtige Zubehör auf den Markt, um sich lästiges Aufstehen beim Schalten durch die konsoleninterne DVD-Sektion zu ersparen. Drahtlos und batteriebetrieben, lässt Sie die Infrarot-Fernbedienung zum Preis von DM 39,99 durch die DVD-Funktionsmenüs Ihrer PS2 navigieren, wobei das Gerät über einen Aktionsradius von mehr als ausreichenden acht Metern verfügt. Empfangen werden die Infrarot-Signale von einem imPaket enthaltenen Empfänger-Gegenstück, welches dazu in einen der zwei PS2-Controller-Ports gesteckt werden muss. Auch farblich und vom Design her passt die blau-schwarze Fernbedienung bestens zur neuen Sony-Konsole. **(mg)**

Gewinnspiel

Fünf stabile Konsolen-Rucksäcke plus je ein Soft-Touch-Controller warten auf Gewinner.



NÜTZLICHES DUO Im maßgeschneiderten Konsolen-Rucksack kommt auch der Soft-Touch-Controller sicher ans Ziel.

In Zusammenarbeit mit Hersteller InterAct Europe haben wir für Sie fünf praktische Konsolen-Rucksäcke und fünf himmelblau schimmernde Soft-Touch-Controller für die PSX beiseite gelegt, die Sie sich (jeweils im Doppelpack: 1 Rucksack + 1 Controller) mit etwas Glück sichern können, wenn Sie die Antwort auf unsere folgende Preisfrage wissen:

Die Quizfrage:

Wie viele Controller-Ports hat die PlayStation 2?

Rufen Sie uns unter 0190 / 085861* an und geben Sie uns das Lösungswort bequem telefonisch durch oder schreiben Sie uns eine Postkarte an Computec Media AG, Redaktion Play Zone, Kennwort: InterAct, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

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

Teilnahmeschluss ist der 6. Dezember 2000. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Nicht teilnahmeberechtigt sind Mitarbeiter von InterAct und der Computec Media AG. Die Gewinne können nicht bar ausgezahlt werden.

Leser aus dem Ausland können aus technischen Gründen leider nicht per Telefon teilnehmen.

SPIDER-MAN®

PLAY ZONE HIT 89%

PLAY FUN MAGAZIN PLAYTIP 86%

play KING 85%

Silber 85%

VIDEO GAMES Gold CLASSIC 84%

SCREEN FUN AWARD Note 1



DIE COMIC-SERIEN
JEDEN MONAT NEU
BEI MARVEL DEUTSCHLAND
www.marvel.de

™ & © 2000 Marvel Characters, Inc.

"Eine überragende Comic-Umsetzung."
Fabian Döhla
PlayFun 10/00

EIN SPIEL FESSELND



WIE EIN SPINNENNETZ

Screenshots von der Sony PlayStation®-Spielekonsole.

www.activision.de

MARVEL® NEVERSOFT VICARIOUS VISIONS GAME BOY COLOR PlayStation® ACTIVISION.

MARVEL und SPIDER-MAN: TM und © 2000 Marvel Characters, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. © 2000 Activision, Inc. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert von Nintendo. Nintendo®, Game Boy™, Game Boy Color and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.

INTERNET

Monat für Monat stellen wir Ihnen hier interessante Websites vor.

Undercover: Driver 2

Good Cop – Bad Cop? Wir fanden Beweismaterial zum heißersehntesten Spiel des Jahres im Internet.

Endlich ist es so weit! Lange genug hat Infogrames die *Driver*-begeisterte Mehrheit der Spieler auf die Folter gespannt. Ende November soll die heiß ersehnte Fortsetzung jetzt schließlich in den Läden stehen. Wem unser ausführlicher Test ab Seite 64 noch nicht genügt, der sollte einen eingehenden Blick auf www.driver2.com werfen. Hier werden Ihnen die wichtigsten Informationen zum Spiel stilgerecht serviert. Die Charaktervorstellung ist wie ein Phantombild-Generator aufgebaut, die Screenshot-Galerie wie eine Beweisfoto-Sammlung, was besonders in der Shockwave-Version der Website gut rüberkommt. Ferner können Sie sich noch genauer mit den Verbrechens-Schauplätzen befassen, die in *Driver 2* eine wichtige Rolle spielen. Dazu gibt es reale Fotos von Städten wie Chicago, Las Vegas oder Rio de Janeiro. **(ssw)**



BACK ON THE ROAD Tanners Stippvisite im Internet gehört zu den innovativsten Game-Sites.



AUTHENTISCH Der Phantombildgenerator gibt Aufschluss über einzelne Charaktere.



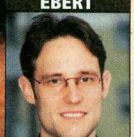
GEHEIME INFORMATIONEN Um Ihr Wissen etwas aufzufrischen, haben Sie viele Möglichkeiten.



STRASSENKREUZER Neben seinem Partner Tobias Jones kann sich Tanner nur noch auf sein Auto verlassen.

Bookmarks und Surftipps

WOLFGANG EBERT



ABGESURFT Bookmarks des PR-Managers von Konami.

www.lastminute.com



ABGEHOBEN Die perfekte Seite, wenn man kurzfristig doch mal Urlaub bekommen hat.

www.konami.co.jp



FAR EAST Die japanischen Kollegen haben immer das Neueste auf ihrer Seite.

www.uip.com



FILMREIF Für mich ist das eine der wichtigsten Seiten in Sachen Kinofilm-News.

Die Top-Websites im November

1 FIFA 2001
www.fifa2001.com

Alle Cheats und Tricks zum gleichnamigen Spiel werden zuerst hier veröffentlicht!



2 Everquest
www.everquest.com

Das Online-RPG wurde für die PS2 angekündigt. Hier können Sie sich vorab informieren.



3 Konami PS2-Countdown
www.konami-europe.com

Von der Konami-Hauptseite gibt es einen Link zum PS2-Countdown mit großem Gewinnspiel.



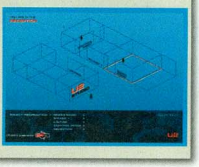
4 Farscape
www.farscape.com

Die offizielle, englischsprachige Website zur neuen Science-Fiction-Serie.



5 U2 Studio
www.u2.com/flash/u2studio.html

Wirklich coole Flash-Site (nicht nur für U2-Fans) mit Informationen und News.



91% 89% 87% 10 von 10 86% 85% 85%

MIT WARPGESCHWINDIGKEIT IN DIE RAUMSCHLACHT!

STAR TREK™ invasion



Steuern Sie zahlreiche Kampfschiffe des 24. Jahrhunderts, während Sie auf eine Reihe feindlich gesinnter Rassen treffen.



Stürzen Sie sich in 3D-Gefechte mit unglaublicher Grafik und Effekten. Ihr Arsenal an Waffen werden Sie als Pilot einer Valkyrie bitter nötig haben.



Setzen Sie als Einzelspieler auf Ihre Staffel oder kämpfen Sie im Mehrspieler-Modus Mann gegen Mann in Holospace-Arenen.

Komplett in Deutsch mit den Original-Synchronstimmen!

www.activision.de

™, ® & © 2000 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. Star Trek und die zugehörigen Marken sind Warenzeichen von Paramount Pictures. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. © 2000 Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

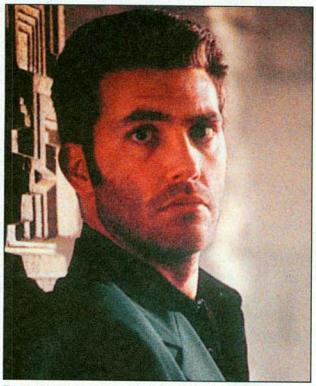
ACTIVISION.

DVD

Genug gespielt? Kein Problem! Machen Sie eine Pause und genießen Sie einen der hier vorgestellten DVD-Filme!

The 13th Floor – Special Edition

Produzent Roland Emmerich präsentiert einen Film Noir im Cyberspace.



VERWIRRT Douglas Hall weiß bald nicht mehr, in welcher Zeitperiode er sich befindet.

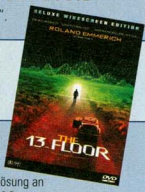
Der schwerreiche Industrielle Hannon Fuller wird ermordet aufgefunden. Hauptverdächtiger ist sein engster Mitarbeiter Douglas Hall, denn ihm wurde die ertragreiche Firma überschrieben. Der Angestellte kann sich zu allem Übel auch nicht daran erinnern, wo er die Mordnacht verbracht hat, also bleibt ihm nichts anderes übrig, als das Verbrechen selbst aufzuklären. Er ahnt, dass Fullers Tod etwas mit dem neu entwickelten Computerprogramm „Site" zu tun haben muss, das ein virtuelles Los Angeles der 30er-Jahre vorgaukelt. Hall lässt sich von einem Freund in diese Parallelwelt versetzen und findet dort Dinge heraus, die ihn selbst sehr schnell in Lebensgefahr bringen. Ein spannender und optisch beeindruckender Sci-Fi-Thriller, der auf übermäßig viel Action zugunsten der Handlung verzichtet.

Stefanie Schwarz

Originaltitel: Thirteenth Floor
Laufzeit: 105 Minuten (FSK 16)
Darsteller: Craig Bierko, Gretchen Mol, Armin Mueller-Stahl, Vincent D'Onofrio
Ausstattung: Deutsch/Engl. 5.1, 2.35:1-Format, Making of, Interviews, Musikvideo von HIM, Audiokommentar Cast- & Crew-Infos
Urteil: PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE

Gewinnspiel

Zusammen mit BMG verlosen wir 3 mal die DVD „The 13th Floor – Special Edition".



Die Quizfrage:

In welcher Stadt spielt 13th Floor?

Geben Sie die Lösung einfach unter **0190 / 085861*** (Leider nur in Deutschland möglich!) telefonisch ab oder schreiben Sie uns eine Postkarte mit der Lösung an folgende Anschrift: **COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PlayZone, Kennwort: Wo bin ich?, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg**

Teilnahmeschluss ist der **6.12.2000**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen; die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter von Kinowelt und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Leser aus dem Ausland können telefonisch leider nicht mitmachen, uns die Antwort aber natürlich wie immer auf einer Postkarte an die oben genannte Adresse schicken.

*Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie 24 Pfennig pro Minute plus einmalig DM 1,50.

INFO Aktuelle DVD-Neuheiten



Event Horizon – Am Rande des Universums

Das lange verschollene Raumschiff „Event Horizon" taucht nach sieben Jahren wieder auf. Captain Miller und seine Crew werden beauftragt, herauszufinden, ob es noch Überlebende gibt. An Bord des Schiffes werden sie allerdings mit albtraumhaften Vorfällen konfrontiert und der Einzige, der Genaueres über den Grund dafür zu kennen scheint, ist Dr. Weir.

Originaltitel: Event Horizon
Laufzeit: 92 Minuten (FSK 16)
Darsteller: Laurence Fishburn, Sam Neill, Joely Richardson, Kathleen Quinlan
Ausstattung: Deutsch/Engl. 5.1,LBX 2.20:1-Format, Trailer
Urteil: PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE



Die neun Pforten

Bücherjäger Corso wird beauftragt, herauszufinden, ob *Die Neun Pforten des Schattenreichs* von Luzifer persönlich verfasst worden sind und wo sich zwei weitere Exemplare befinden. Auf der Suche nach der Wahrheit kommt es neben mysteriösen Begegnungen sogar zu Morden. Ein typischer Polanski – eigenartig, geheimnisvoll und am Ende hat man das Gefühl, nicht wirklich die Lösung erfahren zu haben.

Originaltitel: The Ninth Gate
Laufzeit: 128 Minuten (FSK 12)
Darsteller: Johnny Depp, Lena Olin, Emmanuelle Seigner, Frank Langella
Ausstattung: Deutsch/Englisch/Spanisch DD 5.1, 2.35:1-Format, Kino-Trailer
Urteil: PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE



Der Soldat James Ryan

Während der Landung der alliierten Truppen an den Stränden der Normandie bekommt Captain John Miller den Befehl, sich mit sieben Männern ins Landesinnere zu begeben. Sie sollen einen Soldaten finden, dessen drei Brüder im Kampf gefallen sind. Je weiter sie ins Landesinnere vordringen, desto mehr stellen Millers Männer ihren Befehl in Frage. Warum soll das Leben eines Einzelnen mehr wert sein als das von acht?

Originaltitel: Saving Private Ryan
Laufzeit: 169 Minuten (FSK 16)
Darsteller: Tom Hanks, Tom Sizemore, Edward Burns, Matt Damon
Ausstattung: Deutsch/Engl. 5.1, 16:9-Format, Making of, Trailer, Produktinfos
Urteil: PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE

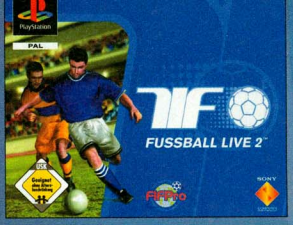


Heavy Metal F.A.K.K.2

In naher Zukunft: Auf der Suche nach dem Geheimnis des ewigen Lebens verwüstet Oberfiesling Tyler den Planeten Eden. Die üppige Kampfpilotin Julie ist die einzige Überlebende und schwört ewige Rache. Sie verfolgt den Schurken so lange durch die Galaxis, bis sie ihn schließlich stellen kann. Während der erste Teil noch Kult war, ist dieses sex- und gewaltstrotzende Zeichentrick-Machwerk nur noch Trash der übelsten Sorte.

Originaltitel: Heavy Metal F.A.K.K.2
Laufzeit: 85 Minuten (FSK 18)
Sprecher: Carin C. Tietze, Thomas Fritsch, Thomas Pieper
Ausstattung: Deut./Engl./Franz. (DD 5.1), Trailer, Dokus, Soundtrack, Animationen
Urteil: PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE

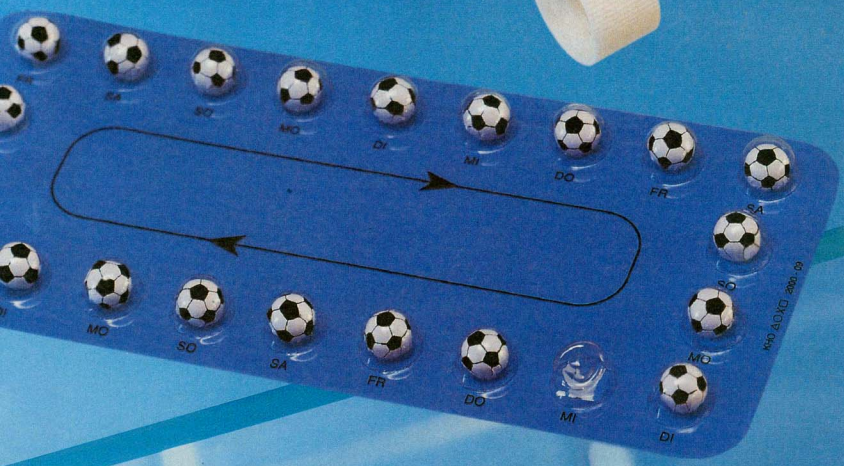
5x PZ = Spitzenklasse! **4x PZ** = Gelungen **3x PZ** = Für Fans **2x PZ** = Schwach **1x PZ** = Katastrophe



DIE PILLE FÜR DEN MANN.

Das sicherste Verhütungsmittel der Welt ist rund, aus Leder und wird deinen Hormonhaushalt ordentlich durcheinander bringen: Fußball Live 2 ist da. Der ultimative Kick für jeden Ballverrückten, mit den besten Teams, Ligen und Turnieren der Welt. Jetzt mit vielen verbesserten Features und authentisch-historischen Mannschaften aus den 50er, 60er und 70er Jahren. Sei dein eigener Fußballgott und schenk deiner Freundin ein Kino-Abo.

PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,21 DM/Min.)
www.DE.scee.com



TBWA FRANKFURT

PlayStation®

IT'S NOT A GAME

© 2000 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. The name and brands of FIFPro and its Member Associations are trademarks of FIFPro and/or its Member Associations. "FIFPro" is a trademark of the International Association of Football Players Union. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Developed and published by Sony Computer Entertainment.

In Ausgabe 11/12
vier ausführliche
Komplettlösungen zu
aktuellen Top-Games

Aufwendig gezeichnete
Übersichts-Karten

Jede Menge Kurztipps,
Cheats und Codes zu
verschiedenen Spielen

Alle zwei Monate neu
für nur 3,90 DM!

games eXpert -
das Komplettlösungs-
Magazin für
PlayStation-Spiele



Ab sofort im
Handel erhältlich!

Mittermeier's Lost Level

Moorhuhn Hawaii

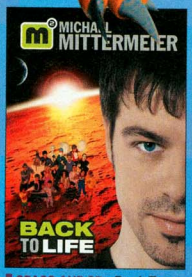
oder: Michl und die Welle der Gewalt



DA LACHEN JA DIE HÜHNER
Nur Warmduscher gehen auf Moorhuhnjagd – meint Comedy-Star Mittermeier.

So, jetzt wollen wir mal zu einer Kategorie Spiele kommen, die mich schon vom Namen her anspricht: die Ego-Shooter. Yeah! Allein gegen alle, nur ich und eine riesige Wumme. Und pfundweise Munition. Harte Spiele und Moves, mit denen man nur eine Handkantenbreite vom Index entfernt ist. Und dann politisch hundertprozentig unkorrekt den „Stirb langsam"-Gedächtnis-Score einfahren.
Aber Michl, dachte ich mir, langsam, es ist schließlich schon Jahrzehnte her, seit du in der Grundschule patrouilliert und das Waldstück hinter dem Haus sauber gehalten hast. Damals warst du es gewohnt, Waffen zu tragen: Echte Hartholzgewehre oder Plastikhandwaffen mit Dumm-didel-Dumm-Geschossen immer am Mann. Aber heute? Keinerlei Übung. Bis ich endlich die Waffe gezogen habe, hat sich Bruce Willis zwei Pausenbrote geschmiert, eine geraucht und anschließend zweimal New York gerettet. Also Trainingslager. Ich habe sofort den idealen Ort gefunden, ein Ort voller Entbehrungen, der den Körper fordert, die Muskeln stählt und den Geist schärft. Hawaii! Drei Wochen hartes Badeprogramm mit verschärften Strandeinheiten. Und ich war eine lebende Waffe. Blöderweise hab ich dann meine Kampfkünste an einer Welle ausprobiert, die eindeutig mit Cheats gearbeitet hat. Mein Schlüsselbein ist völlig zerpixelt worden und ich konnte meinen linken Arm nicht mehr bewegen. Nix mehr Highscore. Nix *Quake*, nix *Mortal Combat*. Ich kann gerade mal *Moorhuhn* spielen.
Das ist zwar auch ein Schießspiel, aber *Moorhuhn – Der Ego-Shooter*, das kommt gleich nach *Teletennis – Das Strategieabenteuer*. Wie degradierend. Ich sitze hier und schieße auf bunte Luftballons, Vogelscheuchen und Windmühlen. Ich will doch gar kein Gegacker. Ich will Flying Kicks, nicht Flying Chicken, ich will Deathmatches, dazu ein halbes Huhn essen und danach einen Johnny Walker auf die kippen, die mir in die Quere kamen. Ich meine, bitteschön, Moorhuhnjäger – das ist so cool wie Kammerjäger, oder?
„Hey Kleiner, soll ich dir mal erzählen, was ich heute mit den Küchenschaben gemacht habe?"
„Nein!"
„Vielleicht die Ameisengeschichte?"
„Verpiss Dich, Alter!„
Ich bin so tief gesunken, dass ich mich schon freue, wenn ich das traurige Hinterdem-Baum-Huhn treffe bei *Moorhuhn 2*. Oder besser gesagt: *Moorhuhn 2D*. Denn das einzige, was hier rendert, sind meine Augen.
Aber eine gute Nachricht gibt es. Mein Schlüsselbein ist mittlerweile mit einer Metallplatte verschraubt worden. Das heißt, der erste Schritt zum Terminator ist gemacht. Die Armor-Rate ist gestiegen. Ich werde jetzt nach und nach den Rest auch mit Stahl verkleiden und dann ist Schluss mit Moorhühnerfrikassee, dann gibt's Cyborg-Feuertopf mit Granatensalat! Einstweilen macht's gut und möge euch die Munition nie ausgehen.

Euer Michl



SPASS AUF CD „Back To Life" konnte sich auf Anhieb in den Charts etablieren.

TIPPS SOLLTE MAN SICH VOM eXperten GEBEN LASSEN

In Ausgabe 11/12
vier ausführliche
Komplettlösungen zu
aktuellen Top-Games

Aufwendig gezeichnete
Übersichts-Karten

Jede Menge Kurztipps,
Cheats und Codes zu
verschiedenen Spielen

Alle zwei Monate neu
für nur **3,90** DM!

games eXpert -
das Komplettlösungs-
Magazin für
PlayStation-Spiele



MUSIK

Genug gesehen? Dann gönnen Sie Ihren Gehörgängen eine aktuelle Musik-Neuheit.

Orange Blue In Love With A Dream

Mit der Ballade „She's got that light" konnte das Hamburger Duo Orange Blue auf Anhieb Platz 5 der deutschen Charts erobern. Nun folgt das Album ...



KLASSISCH Das Debüt-Album „In Love With A Dream" erinnert vom Sound her an die 90er-Jahre-Stars Ten Sharp.

Ein echter Überraschungshit gelang der Plattenfirma Edel mit der Gruppe Orange Blue. Was aber wie ein „Über-Nacht-Erfolg" aussieht, ist in Wahrheit das Ergebnis langer Arbeit. Gegründet wurde die Gruppe nämlich bereits 1994, als sich der Sänger Volcan (25) auf eine Anzeige des Multi-Instrumentalisten Vince (ebenfalls 25) meldete. Nachdem man in den ersten Jahren ausschließlich bekannte Soul-Nummern auf der Bühne nachspielte, begann man schließlich mit dem Schreiben eigener Songs, die man dem Hamburger Produzenten-Team Nautilus Music vorspielte.

Darunter befand sich auch „She's got that light", das schließlich zum Durchbruch verhelfen sollte. Zum einen wurde es zur Titelmusik von Arabellas täglicher Talk-Show, zum anderen entwickelte es sich zum Geheim-Tipp der letzten Bravo-Hits-Compilation und wurde von da an täglich im Radio rauf und runter gespielt. Das nun vorliegende erste Album erfüllt die Erwartungen, die man an die erste Single knüpft. Eingängige, überwiegend mit Klavier arrangierte Balladen (inklusive der zweiten Single „When Julie Says") liefern den perfekten Soundtrack für einen kuscheligen Herbst, der übrigens auch von Ten Sharp („You") stammen könnte. Der jüngste Coup dürfte Orange Blue endgültig in Superstar-Dimensionen katapultieren: Nachdem zuletzt Stars wie Phil Collins oder Elton John die Filme *Tarzan* und *König der Löwen* veredelten, stammt der Titelsong zum am 16. November anlaufenden Disney-Kinohit *Dinosaurier* von Vince und Volcan. Der Song „Can Somebody Tell Me Who I Am" erscheint am 6. November ...

Hans Ippisch

Anspieltipp: „When Julie Says", „She's Got That Light", "Can Somebody..."
Gesamtspielzeit: 58:58 Minuten, 18 Songs
Urteil: PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE

INFO Aktuelle Musik-Neuheiten



Söhne Mannheims
Geh Davon Aus ...

Der Bruch zwischen Sangeskünstler Xavier Naidoo und 3p-Chef Moses Pelham scheint nicht mehr zu kitten. Der Grund ist Naidoos Musik-Projekt „Söhne Mannheims", das nun entgegen der Absprachen doch von der konkurrierenden Plattenfirma richtig gepusht wird. Die aktuelle Single „Geh Davon Aus ..." lebt eindeutig von Xaviers wunderbarer Stimme. Sie ist zwar deutlich rockiger als das, was Xavier Naidoo sonst macht, aber ebenso eingängig.

Single: „Geh Davon Aus ..."
Album: „Zion" (Ende November)
Urteil: PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE



Westernhagen
Rosanna

Knapp zwei Jahre nach dem Album *Radio Mario* und der angeblich letzten Tour erklingen im Hause Westernhagen endlich wieder neue Töne. Die am 6. November erscheinende Single „Rosanna" ist eine typische Westernhagen-Ballade ohne jegliche Experimente. Am 27.11. folgt die Best-Of-Compilation *So weit*, auf der mit „Dicke", „Freiheit", „Wieder hier" oder „Sexy" alles vertreten sein dürfte, was man sich wünscht.

Single: „ Rosanna"
Album: „So weit: Best Of Westernhagen" (27.11.)
Urteil: PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE



Backstreet Boys
Shape Of My Heart

Mit einer grandiosen Ballade melden sich die Backstreet Boys endlich zurück. „Shape Of My Heart", die erste Singleauskopplung aus dem kommenden Album „Black And Blue", hat nicht nur den gleichen Beat wie die Klassiker „As Long As You Love Me" oder „I Want It That Way", sondern geht auch genauso in die Gehörgänge. Keine Frage, dieser natürlich von Max Martin produzierte Ohrwurm wird im Herbst an die Charts-Spitze stürmen.

Single: „Shape Of My Heart"
Album: „Black And Blue" (November)
Urteil: PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE



A-ha
Velvet

Nachdem die wohl beliebteste Boygroup der 80er mit „Summer Moved On" ein grandioses Comeback hinlegte, folgt nun mit „Velvet" die mittlerweile dritte Single-Auskopplung aus dem aktuellen Album *Minor Earth, Major Sky*. „Velvet" ist eine ungewöhnliche Ballade, auf der die Stimme von Morten Harket bestens zur Geltung kommt. Möglicherweise werden die drei Norweger im kommenden Jahr auf Tour gehen.

Single: „Velvet"
Album: „Minor Earth, Major Sky"
Urteil: PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE PLAYZONE

5x PZ = Spitzenklasse! **4x PZ** = Gelungen **3x PZ** = Für Fans **2x PZ** = Schwach **1x PZ** = Katastrophe

Manchmal frage ich mich, ob mein Mann wirklich Formel-1-Pilot ist ...

F1 Racing CHAMPIONSHIP

So real, sie wird nicht die Einzige sein, die darauf anspringt









PlayStation | Dreamcast | NINTENDO 64 | GAME BOY COLOR

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP | F1 Formula 1

© 2000 Ubi Soft Entertainment/Video System Co., Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship, licensed by Formula One Administration Limited. "Formula One", "Formula 1" and "F1". The Formula One World Championship" (together with their foreign translations and pictorializes) are trade marks of the Formula One group of companies.

PUBLISHED BY VIDEO SYSTEM

DEVELOPED AND DISTRIBUTED BY Ubi Soft

" " and " PlayStation " are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.© 2000 - Nintendo®, Game Boy™, and " " are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Sega, and Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd.© 2000 Sega Enterprises, Ltd.



PUBLIKUMSMAGNET Einer der größten Hits war Gran Turismo.

Tokyo Game Show

Das Aktuellste über die Spielemesse war schon im vorigen Heft zu lesen. Jetzt ein ausführlicher Rundgang.

Zwei Mal im Jahr versammelt sich die Computerspielindustrie in Tokio, um ihre Hard- und Softwareneuheiten vorzustellen. Vom 22. bis zum 24. September war es wieder so weit. Mehr als 137.000 Besucher wollten sehen, was die Firmen im Nippon Convention Centre so zu bieten hatten. Und sie wurden nicht nur mit Bühnenshows, Spielwettbewerben und den sexy „Booth Babes" unterhalten, sie konnten auch einige Neuheiten in Augenschein nehmen. Zwar nahmen mit 28 Prozent aller ausgestellten Spiele Titel für die alte PlayStation den meisten Raum ein, doch die interessantesten Neuheiten bot die PS2. Dass die in Japan immer mehr im Kommen ist, lässt sich auch an den Zahlen ablesen: So waren bei der TGS im Frühjahr nur rund 12 Prozent der Stände für die PS2 reserviert, jetzt waren es fast 20 Prozent. Auch die meisten Publikumsmagneten kamen aus diesem Bereich: Zubehör wie eine Spracherkennungssteuerung, das *Gran Turismo*-Lenkrad oder Internetmodule zogen die Massen an. Hauptattraktion waren aber natürlich die Spiele. Hier gab es einige Titel wie *Kessen II*, *Onimusha: Warlords* oder *Zone Of The Enders*, die das japanische Publikum beeindrucken konnten. Auffällig ist dabei aber, dass es kaum einer der Entwickler schafft, die Spiele rechtzeitig zum Erscheinungstermin fertig zu stellen. Viele Titel, die es noch ins Weihnachtsgeschäft schaffen sollten, mussten kurzfristig auf nächstes Jahr verschoben werden. Diese Probleme treten bei der PS one zwar nicht mehr so geballt auf, dafür ist ein richtiger Hit aber auch nicht in Sicht. Die meisten vorgestellten Titel waren mittelmäßig oder einfach nur einfallslose Fortsetzungen. Am interessantesten waren noch Namcos Rollenspiel *Tales of Eternia* und Sonys *The Eagle Shooting Heroes*. Das Kung-Fu-Rollenspiel erscheint Ende November in Japan und China und ist die Umsetzung eines in Asien sehr populären Romans.

„Die Japaner schwingen immer noch das Tanzbein."



LUFTIKUS Am Stand von Air Ranger erregte ein Hubschrauber die Aufmerksamkeit der Besucher.



ANSCHLUSS Mit diesem Zubehör lassen sich Bilder einer Digitalkamera auf die PS2 übertragen.



STRATEGIE Kessen II wurde mit einer großen Bühnenshow der Öffentlichkeit vorgestellt.



BEINE IM BAUCH Wer die TGS besuchen wollte, musste eine Menge Geduld mitbringen, um überhaupt erst einmal in die Messehalle zu kommen.



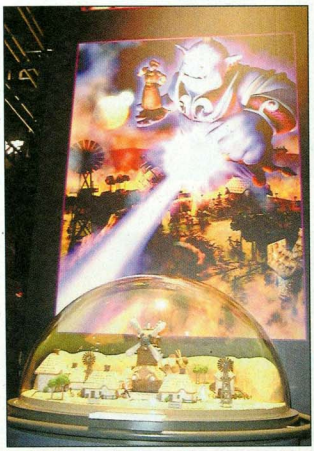
ANDRANG An den neuen Gran-Turismo-Lenkrädern staute sich der Publikumsverkehr. Jeder wollte das Force-Feedback-Steuer mal ausprobieren.

Silent Hill 2

Das meiste Aufsehen erregte aber der Konami-Stand. Dort gab es mehrere gute Spiele und Nachrichten. *Zone Of The Enders* (Action, PS2) sorgte dabei gleich für beides. Das neueste Werk von *Metal Gear*-Erfinder Hideo Kojima bietet spektakuläre Mech-Kämpfe und opulente Optik und Sounds. Für alle, denen das noch nicht als Kaufargument reicht, kündigten die Entwickler eine Überraschung an: So wird *Z.O.E.* eine spielbare *Metal Gear Solid 2*-Demo enthalten, wenn es im Februar in Japan auf den Markt kommt. Absoluter Höhepunkt bei Konami waren aber zweifellos die ersten Bilder von der Action-Adventure-Fortsetzung *Silent Hill 2*. Ähnlich wie bei *MGS* gibt es auch hier noch nichts Spielbares. Aber der kurze Trailer konnte absolut überzeugen. Mit einer Mischung aus Echtzeit- und gerenderter Grafik erzeugte der Film wieder eine dunkle, neblige, bedrohliche Atmosphäre im Ferienressort. Dort dreht nicht nur der neue Held James Sanderland seine einsamen Runden, auch einige neue groteske Charaktere stören die Beschaulichkeit. Wie im ersten Teil ist die Hauptfigur ein Witwer. Der wundert sich ganz schön, als er einen Brief von seiner verstorbenen Frau erhält, in dem sie ihn auffordert, nach Silent Hill zu kommen. Dort trifft James zwar nicht seine Gattin, dafür aber eine Frau namens Maria, die ihr bis aufs Haar gleicht. Und das ist in diesem Fall wörtlich zu verstehen – die Frisur ist das einzige, was die beiden unterscheidet. Das, so viel wurde klar, ist die Motivation für den Helden, durch die Stadt zu ziehen. Viel mehr ist vom Spiel noch nicht bekannt, nur dass James viele gruselige Monster trifft – darunter auch wieder Krankenschwestern, die ihre Patienten auf sehr eigenwillige Art versorgen.

Tanzspiele und Dating

An Sonys Stand sorgte vor allem *Gran Turismo 2000* für lange Warteschlangen, das in Japan nun *Gran Turismo 3 A Spec* heißen wird. Alle wollten das neue Lenkrad, das mit dem Spiel herauskommt, mal testen. Nicht nur die Spielbarkeit mit diesem Zubehör überzeugte dabei die Massen. Auch die Grafik machte mal wieder Lust auf mehr. Außerdem zeigte Sony das Rollenspiel *Dark Cloud* und das sehr eigenwillige 3D-Shoot-'em-Up *Sky Gunner* in spielbaren Versionen. Für mehr Publikumsinteresse als diese beiden PS2-Titel sorgte jedoch Crash Bandicoots neuestes Abenteuer auf der PS one: *Crash*



GLASHAUS Dark Cloud wurde mit einem detaillierten Diorama der Spielumgebung vorgestellt.

INFO Booth Babes

Sex verkauft Computerspiele

Auch bei Videospielen gilt: Ein gutes Produkt kann durch eine ansprechende Verpackung noch aufgewertet werden.

Auf der TGS schwirren deshalb am Stand jeder Firma hübsche Hostessen herum, die so genannten „Booth Babes". Im Wettbewerb „Sexy Booth Companion Contest" werden am Ende der Show die schönsten Frauen gekürt. Dieses Jahr konnte Namco mit seinen *Moto-GP*-Hostessen das Rennen für sich entscheiden.



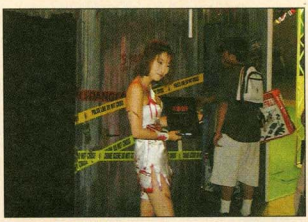
FRAU AM STEUER Wer so aussieht, darf auch Probleme beim Einparken haben.



IM TROCKENEN Die Mädels von Namco landeten beim Wettbewerb auf dem ersten Platz.



KÜHLERFIGUR Diese Dame soll Takaras Choro Q HG schmackhaft machen. Das gelingt ihr gut.



NETTER FETZEN Hier wird zwar für ein Dreamcastspiel geworben, trotzdem sieht's gut aus.

Bash ist eine Sammlung von lustigen Mini-Games. Weniger war bei *Moto GP* (PS2) am Namco-Stand los. Das lag aber vor allem daran, dass Motorradsport in Japan nicht sehr beliebt ist. Dafür gab es dort aber eines der populärsten Spiele der Show zu sehen: Wer *Tales of Eternia* (PS one) spielen wollte, musste lange Wartezeiten in Kauf nehmen. Die in Asien gerade ungeheuer angesagten Tanzspiele waren natürlich auch vertreten. So hatte etwa Enix nicht mehr zu bieten als

„Viele PS2-Titel wurden leider verschoben."

Dance Summit 2001: Bust A Move (PS2). Bandai zeigte auch seine Antwort auf den Game Boy, den Wonderswan Colour, den man mit der PlayStation 2 verbinden kann. Nichts Neues für die PS2 gab es bei Capcom. Das Action-Adventure *Onimusha: Warlords* beeindruckte zwar einerseits mit einer spielbaren Version, sorgte aber andererseits für Enttäuschung, als die Release-Verschiebung bekannt gegeben wurde. Tecmo sprang mit auf den Tanzzug auf und zeigte sein neues PS2-Spiel *Unison*. Außer *Kessen II* zog bei KOEI vor allem *Angelique Trois* das Publikum in seinen Bann. Die Datingsimulation zielt hauptsächlich auf ein weibliches Publikum. Ganz im Gegensatz zu *Win Back*: Bei der PS2-Umsetzung eines sehr guten, aber kommerziell wenig erfolgreichen N64-Titels geht es darum, als Geheimagent Terroristen aus dem Weg zu räumen.

Peripherie

Hauptsächlich Hardware dominierte die Stände von Taito und Sunsoft. Taito stellte ein neues Stimmerkennungssteuerungssystem für die PlayStation 2 vor. Das wird mit dem Fußball-Titel *Greatest Striker* aus dem gleichen Haus kompatibel sein. Wie ein echter Trainer wird man dann vor dem Bildschirm sitzen und Kommandos aufs Spielfeld brüllen können. Im Gegensatz zur Realität werden diese aber immer befolgt. Sunsoft präsentierte einen Modem-Adapter und Internetsoftware für die neue Sony-Konsole. Außerdem gab es an deren Stand „Picture Paradise" zu sehen. Mit diesem Zubehör können PS2-Fans Bilder aus einer Digitalkamera auf die Konsole importieren. Wer immer schon ins Fernsehen wollte, kann dann etwa sein eigenes Gesicht auf die Spielcharaktere legen. Diese Funktion kann zum Beispiel bei *Golf Paradise* und *Real Pro Soccer 2001* angewendet werden.

Warren Harrod/Albrecht Ott



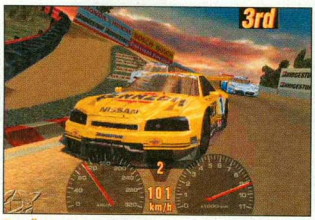
VERTRÄUMT Wie es dieser Dame auf der TGS gefallen hat, wissen wir nicht. Sie ist eine der Hauptfiguren von Silent Hill 2.



ROMANTIK Angelique Trois ist ein Rollenspiel, bei dem es um die große Liebe geht.



ÜBERRASCHUNG Zone of the Enders ist ein gutes Spiel und bietet noch andere Kaufargumente.



GLÄNZEND Die PS2-Umsetzung von Gran Turismo wurde optisch noch einmal aufpoliert.

INFO Silent Hill 2

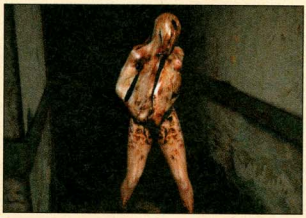
Der Hit auf der Messe

Für das meiste Aufsehen sorgte bei der Tokyo Game Show die Fortsetzung des erfolgreichen Gruselspiels Silent Hill.

Zu sehen gab es auf der Messe viel, zu spielen leider nichts. Aber der Film-Trailer konnte mit einer gruseligen Atmosphäre, noch besserer Grafik als im ersten Teil und bizarren Kreaturen überzeugen. Hier präsentieren wir Ihnen Screenshots aus dem Film, die viel erwarten lassen.



AUF DER MAUER James Sanderland steckt sich wie damals Harry Manson hohe Ziele.



MUMIE Dieses Monster wankt schwer bandagiert durch die Straßen von Silent Hill.



WASCHKÜCHE Auch im zweiten Teil ist Silent Hill wieder von dichtem Nebel umgeben.



HINTER DEN SPIEGELN Eine solche Szene ist meist symbolisch. Dahinter ist eine Gegenwelt.

© 2000 KONAMI Co., Ltd.

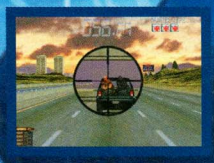
PlayStation.2

SILENT SCOPE™

©1999 2000 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.





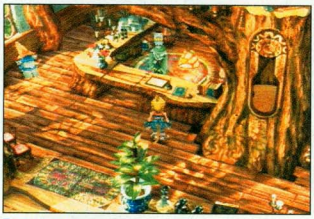




KONAMI®

WWW.KONAMI-EUROPE.COM

A STORM APPROACHES



ERHOLSAM In Gasthäusern können Sie sich erholen und den Spielstand speichern.



STARTBEREIT Die drei Kameraden lassen sich nach Alexandria „beamen", um Dagger zu retten.



ZUM ERSTEN ... Bei Auktionen können Sie mitbieten und viele seltene Gegenstände ersteigern.

Final Fantasy IX

»GENRE Rollenspiel
»SPIELER 1
»HERSTELLER Squaresoft
»INTERNET www.square-europe.com

Squaresofts letzter Rollenspielhammer für die gute, alte PlayStation übertrifft alle Erwartungen!

MOST WANTED PLAYZONE

Auch wenn es bis zum endgültigen Erscheinen des letzten *Final Fantasy*-Teils in Deutschland bestimmt noch ein halbes Jahr dauert, ist die Vorfreude bei den Fans der Serie schon jetzt grenzenlos. Da uns zum Probespielen erstmals eine zu etwa 70% fertige, englischsprachige Vorabversion vorlag, konnten wir uns ohne die bisher unvermeidliche Sprachbarriere vom vollem Potenzial dieses kommenden Highlights überzeugen.

Vier Freunde

Sie steuern während des gesamten Abenteuers eine aus maximal vier Personen bestehende Gruppe, die in wechselnder Besetzung gemeinsam die Pläne des Bösen durchkreuzt. Die Einleitung in das epische Rollenspiel läuft dabei sehr gemächlich ab und dient im Prinzip nur dazu, die vier Hauptakteure vorzustellen und dem Spieler den mentalen Einstieg in die komplexe Fantasywelt zu erleichtern. Der junge Zidane soll mit seinen

GRUPPENBILD MIT DAME Die vier Hauptcharaktere durchleben viele Abenteuer.



MÄCHTIGER ZAUBER Die Animationen der Eidolons sind atemberaubend schön.

Kumpels von der Tantalus-Gang während einer Theateraufführung die Thronfolgerin des Königreich Alexandria, Prinzessin Garnet (später Dagger genannt) entführen. Wie sich später herausstellt, hat Cid, der Regent des Nachbarkönigreichs Lindblum, die Entführung in Auftrag gegeben, weil er zu Recht vermutet, dass Alexandrias Königin Brahne ihre eigene Tochter ermorden lassen will. Zuvor müssen Sie aber noch die eine oder andere Mini-Aufgabe mit dem jungen Schwarzmagier Vivi Ornitier und dem Ritter Adalbert Steiner lösen. Letztendlich landen die vier nach einem dramatischen Ende der Aufführung eher zufällig zusammen auf der Primavera, dem Luftschiff der schauspielernden Entführer. In einer packenden FMV-Sequenz gelingt Ihnen zwar die Flucht, das Luftschiff wird jedoch irreparabel beschädigt und so zur Notlandung in einem verwunschenen Wald gezwungen. Ab hier beginnt das eigentliche Rollenspielabenteuer erst richtig. Ihre erste Aufgabe ist es, als Zidane, alle Mitglieder Ihres Teams zu finden und sie aus dem Wald heraus und nach Lindblum zu führen. In der Folgezeit besuchen Sie viele kunst- und liebevoll in Szene gesetzte Schauplätze und kommen so nach und nach hinter die Geheimnisse und Einzelheiten des Plots. Die überaus komplexe Geschichte wird zudem durch so genannte „Active Time Events" vorangetrieben, in denen zusätzliche Aspekte der Geschichte beleuchtet werden. Sie dienen einerseits da-

INFO Sammelmanie

Vorsicht! Suchtgefahr!

Das in FF IX enthaltene Kartenspiel ist ungemein umfangreich und bei weitem mehr als „nur" ein storyunabhängiges, simples Bonusspielchen.

Das Kartenspiel *Quad Mist*, dessen Regeln sich trotz kurzer Einweisung erst nach einiger Zeit voll erschließen, schafft es problemlos, Spieler stundenlang vor den Bildschirm zu fesseln. Das Prinzip ist einfach: Zuerst sucht man sich aus den Karten, die man besitzt, fünf Stück aus. Danach kommt die zufällige Seitenwahl, um zu bestimmen, wer den Vorteil (Nachteil) des ersten Zugs bekommt. Die insgesamt 100 verschiedenen Karten unterscheiden sich durch ihre Stärke und die Anzahl und Richtung der maximal acht Richtungspfeile. Ziel des Spiels ist es, durch Setzen dieser Karten auf einem 4x4 Felder großen Spielbrett so viele gegnerische Karten wie möglich zu übernehmen. Die Übernahme einer Karte kann auf zwei verschiedene Arten erfolgen. Man legt einfach eine beliebige Karte neben eine gegnerische Karte (auch diagonal), wobei ein Pfeil in Richtung dieser Karte zeigen muss. Wenn die gegnerische Karte keinen entgegengesetzten Pfeil trägt, gehört sie Ihnen. Trägt sie jedoch so einen Pfeil, kommt es zu einem Kampf beider Karten. Jetzt kommt es auf die Stärke der jeweiligen Karten an. Dies geht so lange weiter, bis alle fünf Karten abgelegt sind und klar ist, wie viele Karten durch mehr oder weniger geschicktes Setzen den Besitzer wechseln. Bei einem perfekten 10:0-Sieg bekommt der Sieger alle Karten des Gegenspielers. Bevor irgendwelche Unklarheiten aufkommen: Dieses Minispielchen ist wirklich so komplex, wie es sich anhört. Die Auswahl der Karten und das Setzen ist eine richtige Wissenschaft für sich. Sie können durch intelligentes Ablegen eine Combo auslösen und gleich mehrere gegnerische Karten umfärben. Interessanterweise können Sie sehr viele der NPCs im Spiel zu einer kleinen Partie *Quad Mist* herausfordern. Jeder dieser Charaktere besitzt einen eigenen Kartensatz, bei dem sich in vielen Fällen Karten finden, die Sie noch nicht besitzen. Aber sehen Sie sich vor: Die Jagd nach neuen Spielkarten kann Sie ebenso viel Zeit kosten wie das eigentliche Rollenspiel.



GEMEIN, ABER SCHÖN Mit einem perfekten Spiel sichern Sie sich alle Karten des Gegners.



AUSWAHLVERFAHREN Die Wahl der Sammelkarten ist von entscheidender Bedeutung.



TOTALE KONZENTRATION Der kleine Schwarzmagier Vivi bei der Vorbereitung eines mächtigen Zauberspruchs, der den Gegner mit Blitz und Donner niederstreckt.

INTERVIEW Das Squaresoft-Entwicklerteam kommt zu Wort

Aus dem Nähkästchen geplaudert

Die folgenden Mitglieder des Final Fantasy IX-Teams standen uns Rede und Antwort: Art Director Hideo Minaba, Event Director Kazuhiko Aoki, Associate Director of Development Yasushi Kurosawa und Sound Director Nobuo Uematsu.



SPEZIALISTEN UNTER SICH Art Director Hideo Minaba und Sound Director Nobuo Uematsu mit einer Vivi-Puppe in Lebensgröße.

***Play Zone:* Für *FF IX* haben Sie andere Firmen damit beauftragt, am Spiel mitzuarbeiten. Besteht dabei nicht die Gefahr, dass die Atmosphäre im Spiel leidet?**

Squaresoft: Natürlich birgt diese Art des Arbeit Gefahren in sich. Die Arbeit der französischen Firma kann sich aber sehen lassen und die endgültige Fassung des Spiels spricht sowieso für sich.

***Play Zone:* Es gibt viele neue und alte Melodien im *FF IX*-Soundtrack. Welches Konzept liegt dem zugrunde?**

Squaresoft: Die bekannten Melodien stammen größtenteils aus dem ersten Teil der Serie. Wir waren einfach neugierig, wie sie mit der aktuellen Technologie der PlayStation klingen würden. Das Ergebnis war so positiv, dass wir auch die Fans daran teilhaben lassen wollten. Zuerst war geplant, nur altertümliche Musik für den kompletten Soundtrack zu verwenden. Da man aber mindestens 40 Stunden benötigt, um das Spiel durchzuspielen, haben wir uns entschieden, auch andere Musikarten einzubauen, um etwas Abwechslung zu schaffen. Die altertümliche Musik stellt aber einen nicht unbedeutenden Teil dar.

***Play Zone:* Waren die Musiker, welche die altertümlichen Musikstücke eingespielt haben, Mitglieder von Squaresofts Soundabteilung.**

Squaresoft: Nein, die Musiker gehören nicht zur Firma. Sie sind Spezialisten für altertümliche Musik und versiert im Umgang mit den nötigen Musikinstrumenten. Einer der Designer unseres Teams hat sie vor Jahren bei einem Konzert gesehen. Als wir uns überlegten, derartige Musik einzusetzen, haben wir uns mit ihnen in Verbindung gesetzt.

***Play Zone:* Dem Soundtrack kommt gerade in Rollenspielen eine sehr große Bedeutung zu. Was, glauben Sie, wird passieren, wenn eine Onlinevariante der Serie erscheint? Wird der Soundtrack auf einfache Soundeffekte reduziert?**

Squaresoft: Wir denken schon, dass die Anzahl der Musikstücke abnehmen wird und die Soundeffekte zunehmen werden. Da wir aber noch an keinem Onlineprojekt mitgewirkt haben, ist das schwer einzuschätzen. Wir sind aber der Meinung, dass Musik zum Erzählen einer Geschichte nötig ist.

***Play Zone:* Obwohl die Spezialattacken (Eidolons) viel schneller dargestellt werden als in den Teilen 7 und 8, nehmen sie immer noch viel Zeit in Anspruch. Warum kann man die langen Animationssequenzen nicht unterbrechen?**

Squaresoft: Wir sind einfach der Meinung, dass sie ein wichtiger Teil des Spiels sind und zudem zur Atmosphäre beitragen. Diesmal gibt es eine lange und eine kurze Variante der Animationen. Bei der ersten Verwendung eines Eidolons sehen Sie immer die lange Variante und ab dann zumeist die kurze. Außerdem gibt es nicht allzu viele Charaktere in *FF IX*, die überhaupt Eidolons beschwören können.

***Play Zone:* Wie wurde der Schwierigkeitsgrad abgestimmt, um Anfänger und Fortgeschrittene gleichermaßen zu motivieren?**

Squaresoft: Wir haben sehr viel Zeit darauf verwendet, sicherzustellen, dass selbst absolute Anfänger mit viel Engagement spätere Endgegner bezwingen können. Für alle, denen das Spiel zu leicht ist, haben wir die Minispiele und einige ziemlich schwere Zusatzgegner eingebaut, um auch eine längere Spieldauer zu gewährleisten.

***Play Zone:* In Japan wird kein offizielles Buch mit Lösungshilfen erscheinen. Kann man das Spiel überhaupt ohne spielen?**

Squaresoft: Es war von vornherein klar, dass es kein Lösungsbuch geben wird. Die Help-Funktion im Spiel versorgt den Spieler mit allen relevanten Informationen, die er haben muss. In Bezug auf versteckte Gegenstände und andere Geheimnisse wollten wir dem Spieler nicht den Spaß des Suchens verderben. Wenn Sie an einer unübersichtlichen Stelle etwas Ungewöhnliches finden, wird das durch ein Ausrufezeichen oder ein Fragezeichen angezeigt. Wir sind der Meinung, dass der Spielspaß dadurch deutlich vergrößert wird.

***Play Zone:* Manche der Monster sind sehr stark und unheimlich schwer zu besiegen. Oft ist es notwendig, erst die Levels aller Charaktere zu steigern. War das beabsichtigt?**

Squaresoft: Wir sind der Meinung, dass dies nicht unbedingt notwendig ist. Die meisten Endgegner erscheinen nur so stark, weil sie mit der falschen Taktik bekämpft werden. Sobald klar ist, welche Taktik und Spezialattacken der Gegner verwendet, sollte er eigentlich zu besiegen sein. Wahrscheinlich sterben Sie beim ersten Versuch. Beim zweiten Mal passen Sie einfach Ihre Unterstützungsfähigkeiten an und nutzen zudem die Schwächen des Gegners.

***Play Zone:* Wir danken Ihnen für dieses Gespräch!**



SINNLOSE ZERSTÖRUNGSWUT In einer wunderschönen Zwischensequenz müssen Sie mit ansehen, wie alexandrische Luftschiffe die Hauptstadt des Nachbarreichs Lindblum zerstören.

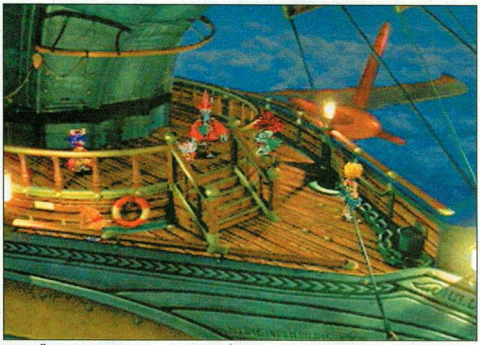
zu, die Hintergründe des Ganzen besser zu verstehen, und andererseits als spaßige Abwechslung, die der Story zusätzliche Tiefe verleiht. Sie müssen sich diese Ereignisse an den verschiedenen Nebenschauplätzen der Handlung aber nicht unbedingt anschauen.

Aufwendiges Kampfsystem

Dass Sie auf Ihrem Weg eine Vielzahl von Kämpfen bestehen müssen, versteht sich fast von selbst. Zumeist sind dies zufällige Begegnungen, bei denen die Stärke der Gegner leicht variiert und grundsätzlich davon abhängt, wo Sie sich gerade befinden. Die anderen Auseinandersetzungen sind Kämpfe mit diversen End- und Zwischengegnern eines Abschnitts. Das Schema, nach dem diese Kämpfe ablaufen, ist prinzipiell immer gleich. Ihre Helden brauchen vor einem Angriff eine gewisse Vorbereitungszeit. Nach Ablauf dieser Zeit wählen Sie für jeden Akteur die jeweilige auszuführende



AUSNAHMEZUSTAND Prinzessin Garnet verteilt während eines Angriffs auf Alexandria die Aufgaben an die versammelten Gardisten.



IN HÖCHSTER NOT Zidane Tribal und seine Kumpels versuchen, Alexandria rechtzeitig zu erreichen, um ihren Freunden zu helfen.

Aktion aus. Alle Charaktere können angreifen und Gegenstände benutzen. Der Ritter Adalbert Steiner verfügt darüber hinaus über spezielle Fähigkeiten mit seinem Schwert und zusammen mit Vivi sogar über Schwertmagie. Die Spezialität des kleinen Magiers ist die schwarze Magie und damit eine stattliche Zahl von Angriffszaubersprüchen. Die ehemalige Prinzessin verfügt hingegen über weiße Magie und die Fähigkeit, Naturkräfte heraufzubeschwören, die so genannten Eidolons. Diese sind am ehesten mit den Guardian Forces des Vorgängers zu vergleichen. Der Hauptdarsteller Zidane besitzt die wichtige Fähigkeit des Stehlens von Gegenständen im Kampf und außerdem spezielle Schwerttechniken. Wie in *Final Fantasy VII* können alle Charaktere noch weitere spezielle Aktionen (in *FF VII* „Limit Breaks" genannt) ausführen, solange sie sich im Trance-Modus befinden. Der Trance-Balken einer Figur füllt sich mit jedem Treffer, den sie hinnehmen muss.

„Das Kartensammelspiel ‚Quad Mist' wird die Spieler fesseln."

Durchdachtes Fähigkeitssystem

Das Erlernen von Fähigkeiten funktioniert über das Benutzen von Gegenständen im Kampf. Neben den Erfahrungspunkten erhalten Sie für das Töten von Gegnern „Ability Points" (Fähigkeitspunkte). Diese Fähigkeitspunkte kommen jeder Fähigkeit zugute, die Sie sich durch das Anlegen eines Gegenstandes kurzfristig angeeignet haben. Um eine Fähigkeit permanent zu erlernen, bedarf es einer festgelegten Menge an Punkten. Die Anzahl der benötigten Punkte richtet sich dabei nach der Wichtigkeit einer Eigenschaft und nach der jeweiligen Spielfigur. Grundsätzlich unterteilen sich die Fähigkeiten in zwei Kategorien: Angriff und Unterstützung. Angriffsfähigkeiten sind z. B. alle Schwerttechniken von Steiner oder die Zaubersprüche von Vivi. Unterstützungsfähigkeiten sind eher passiver Natur und in vielen verschiedenen Formen zu finden. Die Fähigkeit „Auto Potion" lässt einen Charakter automa-



WIDERSTANDSFÄHIG Diesen riesigen Wurm können Sie nur mit der richtigen Taktik erlegen.



ÜBERGROSSER VOGELKÄFIG Dieb Marcus und Ritter Adalbert Steiner in luftiger Gefangenschaft.



AUSTRAGUNGSORT In diesem Gebäude können Sie an einem „Quad Mist"-Turnier teilnehmen.



ABWÄRTS! Diese fahrstuhlähnliche Plattform führt die kleine Gruppe ins Herz des magischen Lifa-Baums. Welches Schicksal erwartet das Heldenquartett wohl dort unten?

INFO Gewinnspiel

Fantastische Klänge zu gewinnen!

Als absolutes Highlight verlosen wir den Soundtrack von Final Fantasy IX als limitierte und signierte Sonderedition. Die vier CD-Boxen



TRAUMHAFT Mit etwas Glück können Sie den wundervollen Soundtrack von FF IX bald auch auf dem heimischen CD-Player abspielen.

enthalten neben opulenten 110 Tracks (darunter nur auf diesen CDs zwei Versionen des Titelsongs) fünf Karten mit Spezial-Illustrationen von Final-Fantasy-Designer Yoshikata Amano, die Noten für die Piano-Version des Titelsongs und ein limitiertes Poster zum Soundtrack. Beantworten Sie einfach die folgende Frage:

Wie heißt die Mutter von Prinzessin Garnet?

Um einen dieser coolen Preise abgreifen zu können, rufen Sie uns einfach an und geben Sie das Lösungswort bequem telefonisch durch:

0190/085861*

Sie können aber auch eine Postkarte mit der richtigen Antwort an folgende Anschrift schicken: COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Dagger, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.
Teilnahmeschluss ist der 6. Dezember 2000. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht bar ausgezahlt werden. Leser aus dem Ausland können aus technischen Gründen leider nicht per Telefon teilnehmen.

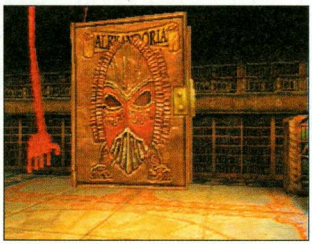
*Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie DM 1,50 pro Verbindung und DM 0,24 pro Minute.



DÄMONISCHE ROBOTER Die geistlosen, brutalen Schwarzmagier verrichten ihr grausames Werk. Was haben diese finsteren Gesellen mit dem kleinen Vivi Ornitier zu tun?

tisch einen Heiltrank nach einem Treffer konsumieren. Eine andere ermöglicht es Ihnen, schneller den nächsten Level zu erreichen. Insgesamt gibt es über 40 dieser Unterstützungsfähigkeiten. Eine Aufzählung aller Fähigkeiten und ihrer Bedeutung im weiteren Spiel würde den Umfang dieses Vorabtests bei weitem sprengen. In einer der nächsten Ausgaben, wenn das Erscheinungsdatum der deutschen Version etwas näher gerückt ist, werden wir Sie aber auf jeden Fall noch tiefer in die Welt von *Final Fantasy IX* entführen. Neben den diversen Minispielchen und Unteraufgaben im Spiel wird dann natürlich auch der weitere Handlungsverlauf näher beleuchtet.

Wolfgang Fischer



ZEIT RAUBEND Wenn Sie dieses magische Buch besiegen wollen, brauchen Sie viel Geduld.



UNEINNEHMBARE FESTUNG Die Stadt Treno gleicht einer mittelalterlichen Burg.



TÄNZCHEN GEFÄLLIG? Freya beteiligt sich am magischen Tanz zur Verstärkung des Sandsturms.

ANGESPIELT	Final Fantasy IX
System	PlayStation
Hersteller	Squaresoft
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Sprache	Englisch
Preis	Ca. DM 90,-
Termin	1. Quartal 2001

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	–
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Noch nicht beantragt
Datenträger	**Entwickler**
4 CDs	Squaresoft

EINSCHÄTZUNG **Super**

„Selbst eingefleischte Rollenspielhasser werden sich dem Charme dieses Spiels nicht entziehen können!"

Spielen macht Spaß!

Sparen noch viel mehr!

Spiele-Hotline
0190/824 662
DM 3,63/Min.
7 Tage
8.00 - 24.00 Uhr
Tipps · Cheats · Komplettlösungen



Bei Drucklegung noch nicht erschienen!

29.-

Spec Ops: Ranger Elite
PSX-Action-Strategie
Art.-Nr.: 28929



Bei Drucklegung noch nicht erschienen!

29.-

Yeh Yeh Tennis
PSX-Sportsimulation
Art.-Nr.: 21975



29.-

Blaster Master
PSX-Actionspiel
Art.-Nr.: 21976



UEFA Champions-League 00/01 **49.-**
PSX-Sportsimulation
Art.-Nr.: 28930



Gran Turismo 2 **49.-**
PSX-Rennsimulation
Art.-Nr.: 28767



Hugo 3 **59.-**
PSX-Jump'n'Run
Art.-Nr.: 28959



Formel Eins 2000 **99.-**
PSX-Rennsimulation
Art.-Nr.: 28994

ProMärkte:

03044 Cottbus
04329 Leipzig
04463 Großpösna
04509 Wiedemar
06128 Halle
06217 Merseburg
06449 Aschersleben
06766 Bobbau/Wolfen
06842 Dessau-Mildensee
06886 Wittenberg
10365 Berlin-Lichtenberg (2x)
10719 Berlin-Charlottenburg
12053 Berlin-Neukölln
12277 Berlin-Marienfelde
12351 Berlin-Gropiusstadt
12619 Berlin-Hellersdorf
13187 Berlin-Pankow
13357 Berlin-Wedding
13405 Berlin-Reinickendorf
13597 Berlin-Spandau
14473 Potsdam
14624 Dallgow
14778 Wust/Brandenburg
15230 Frankfurt/Oder
16225 Eberswalde
16356 Eiche
17036 Neubrandenburg
17489 Greifswald
28207 Bremen-Hastedt
28259 Bremen-Huchting
28277 Bremen-Kattenturm
38820 Halberstadt
38300 Wolfenbüttel
38855 Wernigerode
39104 Magdeburg
39326 Hermsdorf
39576 Stendal
67059 Ludwigshafen-City
67065 Ludwigshafen-Rheingönheim
67346 Speyer
67549 Worms
68161 Mannheim-City
68163 Mannheim-Neuostheim
68519 Viernheim
68789 St.-Leon-Rot
69115 Heidelberg-City
69123 Heidelberg-Pfaffengrund
70173 Stuttgart
74076 Heilbronn
76185 Karlsruhe
78054 VS-Schwenningen
79194 Gundelfingen
82166 Gräfelfing
84030 Landshut
90429 Nürnberg-Muggenhof
90482 Nürnberg-Mögelsdorf
92637 Weiden
93051 Regensburg
94032 Passau
94315 Straubing
94469 Deggendorf
95326 Kulmbach
95615 Marktredwitz
99734 Nordhausen

MakroMärkte:

01589 Riesa
02625 Bautzen NEU!
08056 Zwickau
09111 Chemnitz
09247 Röhrsdorf
09456 Annaberg-Buchholz
22525 Hamburg-Stellingen
22869 Schenefeld
24768 Rendsburg
26789 Leer
30519 Hannover-Döhren
40764 Langenfeld NEU!
40878 Ratingen
42651 Solingen
42853 Remscheid
44623 Herne
46395 Bocholt
49074 Osnabrück
67433 Neustadt an der Weinstraße

www.promarkt.de
KLICK MICH!
www.makromarkt.de

ProMarkt MakroMarkt

Wir sind die Guten.

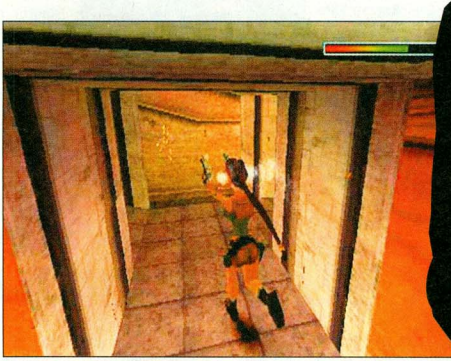
Tomb Raider Die Chronik

»GENRE Action-Adventure
»SPIELER 1
»HERSTELLER Eidos
»INTERNET www.eidos.de

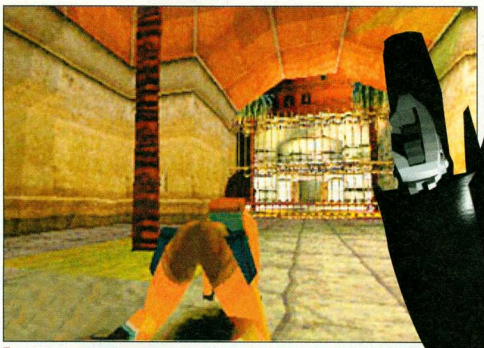
Lara beehrt die PlayStation wohl zum letzten Mal. Aber keine Angst, auf der PS 2 kommt sie wieder.

MOST WANTED PLAYZONE

Wem schon mal eine Pyramide auf den Kopf gefallen ist, wird wissen, dass man das in den seltensten Fällen überlebt. Ob Lara Croft dieses Schicksal am Ende des vorigen *Tomb Raider*-Teils heil überstanden hat, bleibt jedoch weiter in den dunklen Katakomben Ägyptens verborgen. *Tomb Raider – Die Chronik* knüpft zwar an den Vorgänger an, doch wurde Laras Leiche nie gefunden. Nach dem Gedenkgottesdienst erinnern sich Kollege Jean Yves, Butler Winston und der irische Priester Father Patrick an Laras vergangene Abenteuer. Und da beginnt das Spielvergnügen. In vier Szenarien spielen Sie die Entwicklung der jungen Archäologin nach. Dabei verschlägt es Sie in die Straßen Roms, auf eine irische Insel, auf ein russisches U-Boot und in einen Hightech-Wolkenkratzer.

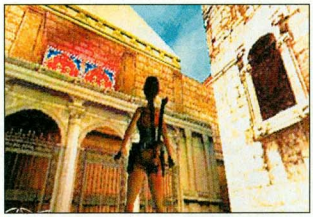


BIATHLON Gleichzeitig rennen und gezielte Schüsse abgeben, erfordert einiges an Übung. Bei Tomb Raider ist das Zielen aber meistens kein Problem.



KRIECHERISCH Auch im fünften Teil kann sich Lara wieder auf allen Vieren fortbewegen. Hier ist das aber gar nicht nötig.

HUNDEBLICK, KATZENANZUG Lara weiß auch ihre standhaftesten Gegner mit den Waffen einer Frau zu überzeugen.



UMSICHTIG Neue Gegenden sollten vor dem Betreten immer erst genau angeschaut werden.

Jede der Umgebungen muss dabei auf eine andere Art angegangen werden. So stehen etwa auf der Insel gar keine Waffen zur Verfügung, hier muss Lara ausschließlich Rätsel lösen und Fallen umgehen. In Rom ist klassische *Tomb Raider*-Action angesagt. Und der Wolkenkratzer bietet ein metalgeareskes Szenario: Hier geht es darum, die Feindbasis zu infiltrieren. Sie müssen also abwägen, ob Sie sich an den Gegnern vorbeischleichen oder sie lieber ganz aus dem Weg räumen.

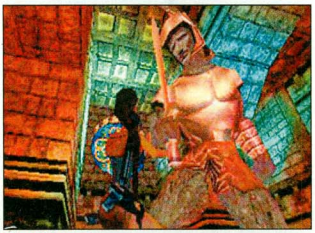
Zirkusnummern

Um die Aufgaben zu erfüllen, wird Lara einige neue Bewegungsmöglichkeiten und Waffen haben. Sie kann zum Beispiel mit einem Scharfschützengewehr auch auf große Entfernung gezielte Schüsse abgeben. Gerade im Hochhaus wird sie aber auch im Nahkampf bestehen müssen. Dann schleicht sie sich an die Wachen an und bringt sie mit bloßen Händen zur Strecke. Unauffälliger ist aber, wenn Sie sie nur betäuben. Zu diesem Zwecke befindet sich ein Chloroformfläschchen im Inventar. Neu ist auch die Wurfhakenpistole, die hilfreich ist, wenn es steile Wände hinaufgehen soll. Überhaupt hat Lara einiges dazugelernt, um Hindernisse zu überwinden. Über Abgründe gelangt sie in Zirkusmanier: Beim Seiltanz ist Balance das Wichtigste. Und auch Berge erklimmt das Wundermädchen sportlich, indem sie sich wie beim Stufenbarren von Balken zu Balken schwingt. Außerdem kann Lara jetzt Schubladen und Aktenschränke durchsuchen. Dort finden sich oft nützliche Gegenstände, die sich noch besser kombinieren lassen als im vierten Teil. Auf diese Weise können Sie die Waffen noch einmal hochrüsten. Das wird auch nötig sein, da die KI der Gegner erhöht wurde. Die reagieren jetzt auch auf Geräusche, so dass es nicht leicht ist, unentdeckt vorbeizukommen. Zusätzlich erschwert wird es noch dadurch, dass Laras Sichtweite überarbeitet wurde. So können sich die Feinde

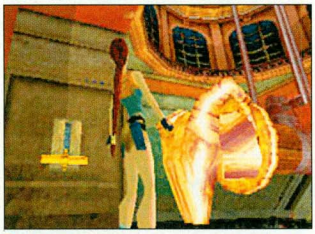
„Lara hat wieder einige neue Bewegungen dazugelernt."



BEDROHLICH In dem High-Tech-Wolkenkratzer sollte man möglichst keine Aufmerksamkeit erregen. Wenn es aber doch passiert, gibt es noch andere Wege, um ans Ziel zu kommen.



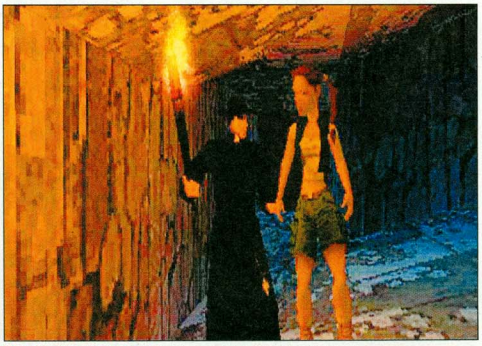
KRIEGSGOTT Wie immer treten auch in der Chronik scheinbar übermächtige Endgegner auf.



RAMMBOCK Mit diesem massiven Widderkopf lässt sich doch bestimmt Nützliches anstellen.



STURZGEFAHR Wenn man beim Seiltanzen nicht auf die Balance achtet, liegt man ganz schnell zerschmettert am Boden.



LAGERFEUERROMANTIK Father Patrick führt die Heldin durch die Katakomben der schwarzen Insel.

INFO Laras Outfit

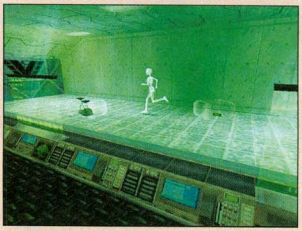
Eine kleine Modenschau

Für ihren letzten Auftritt auf der PS one hat sich Lara noch einmal besonders fein gemacht und führt ihre sexy Garderobe vor.

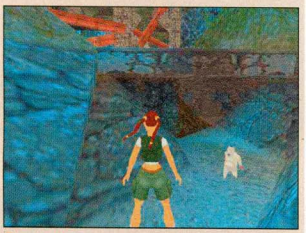
Vier Welten erforscht die fesche Archäologin in ihrem neuesten Abenteuer. In jeder Umgebung hat sie dafür das passende Outfit: vom Klassiker mit Hotpants und Body über den Catsuit bis hin zum Schneeanzug mit Leopardenmuster.



HAUTENG Im Catsuit macht sie eine gute Figur, das kann sich aber nicht jede Frau leisten.



GANZ OHNE Für alle, die Lara mal ohne Kleider sehen wollten, ist ein Röntgencheat eingebaut.



KLASSIKER Schon als Teenager hatte sie eine Vorliebe für kurze Hosen und bauchfreie Tops.

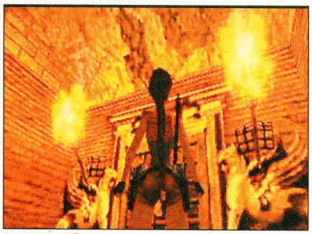


LEOPARDENFELL Keine Angst, das ist kein echter Pelz. Das sind nur Texturen.

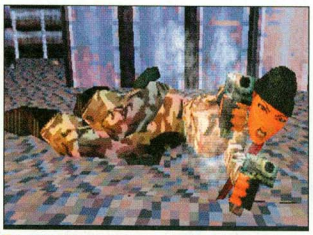


ERTAPPT Selbst bei zwei Gegnern kann sich die sexy Archäologin noch erfolgreich zur Wehr setzen. Wie immer hilft ihr dabei ein großes Waffenarsenal, in dem es einige Neuerungen gibt.

jetzt verstecken und geben nicht immer eine offene Zielscheibe ab. Auch an der Grafik hat Core gefeilt und die bewährte Engine modifiziert. Die Umgebungen sollen dadurch mit mehr Detailreichtum und verbesserten Lichteffekten glänzen. Lara selbst wird natürlich ebenfalls wieder eine Augenweide. Für jedes Szenario bringt sie ein neues Outfit mit. Und wenn ihr Brustumfang weiter so wächst, wird sie bald bei jedem Schritt vornüberkippen.



SEHENSWÜRDIGKEITEN Rom hat mehr zu bieten als das Kolosseum und viele verstopfte Straßen.



REVOLVERBRAUT Die traut sich was. Sogar am Boden liegend kann sie sich noch wehren.



SCHWER ERREICHBAR Auch im fünften Teil kommt man ohne Sprungkraft nicht weit.

Nächste Generation

So wird *Tomb Raider – Die Chronik* zwar einige Neuerungen bringen, die Revolution bleibt jedoch noch aus. Das bewährte Spielkonzept wird nur ein bisschen weiterentwickelt und die Grafik aufpoliert. Doch auch das soll sich ändern, wenn man den Entwicklern Glauben schenken darf. Die kündigen für die PS 2 einen weiteren Teil der Serie an, der wirkliche Innovationen bringen soll. Fans können sich schon jetzt auf Ende nächsten Jahres freuen – dann soll die Fortsetzung erscheinen.

Albrecht Ott

ANGESPIELT	Tomb Raider – Die Chronik
System	PlayStation
Hersteller	Eidos
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	17. November

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	12
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
-	Nicht bekannt
Datenträger	**Entwickler**
CD	Core Design

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Mit noch erotischerem Look dürfte Lara auch im fünften Abenteuer für Furore sorgen."

Distributed by

KONAMI

PlayStation 2





A STORM APPROACHES

Aaaand the wiiiiinner is: Ready 2 Rumble Boxing Round 2! Afro Thunder & Co. holen in Runde 2 zum K.O.-Sieg gegen die Konkurrenz aus. Und diesmal gibt's die volle Dröhnung: Geniale Features, 10 neue, extrem schlagfertige Fighter, neue Arenen und echte Stars aus Musik und Sport. Dazu eine geniale Grafik. Das ist der Tiefschlag für alle anderen. Unfair, aber sexy. Genau wie die Nummern-Girls. Das haut jeden um.

ready to win

MIDWAY

READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2

www.konami-europe.com

READY 2 RUMBLE™ BOXING © 1999 Midway Home Entertainment Inc. All rights reserved. Likeness of Michael Buffer and the READY TO RUMBLE™ trademark used under license from Buffer Partnership. Www.midway.com. Midway Home Entertainment Inc. and its logos are trademarks of Midway Games Inc. Used by permission. Distributed by Konami Computer Entertainment Europe GmbH • Postfach 12 07 • 40547 Ratingen • Germany • Tel. 0 21 02 / 4 86 - 0 • Fax 0 21 02 / 4 86 - 2 22 • Hotline: 0 21 02 / 4 86 - 2 33 • Mo - Fr 9.00 - 18.00 Uhr • Pöstlerstraße 100 - 106 • D-80637 München • Germany • Tel. 0 89 / 62 71 - 0 • Fax 0 89 / 62 71 - 2 22 • Hotline: 0 89 / 62 71 - 2 33 • Mo - Fr 9.00 - 18.00 Uhr
Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. All rights reserved. Konami of Europe GmbH
PlayStation and the PS logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. All rights reserved.

ZUSAMMEN ALS IHR PARTNER FÜR GAMES VON A - Z

Theo KRANZ VERSAND

Joysoft

gameplay™ THE GATEWAY TO GAMES

BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 245

TELEFONISCH VON 9:00 UHR BIS 20:00 UHR (SA. VON 10:00 UHR BIS 16:00 UHR) ...

AKTUELLE HIGHLIGHTS

portofreie Sonder-Lieferung*



DM 249.-

PSOne
Art.Nr.: HARD3462
Release: erhältlich

HARDWARE

- **Playstation PSOne** ..... DM 249,00
- **LR M. Schumacher GTR** ..... DM 139,95
- Rave Station Tanzmatte ..... DM 79,95
- Micro Wizard analog Joyp. ..... DM 39,95
- **Controller Cyber Shock IR** ..... DM 59,95
- X-tender PSX ..... DM 9,95
- Scart Kabel Plus ..... DM 9,95
- Antennenkabel RF-Unit ..... DM 19,95
- **Memorycard 15B blau** ..... DM 14,95
- Memorycard 30B transp rot ..... DM 19,95
- **Memorycard 60B transp grün** ..... DM 24,95
- Memorycard 120B grau ..... DM 49,95
- **Scorpion II Laser Vers.** ..... DM 59,95
- Falcon Light Gun Silber ..... DM 89,95
- **Scorpion Light Gun Silber** ..... DM 39,95
- **Xploder FX** ..... DM 69,95
- **Xploder CD9000 Unlimited** ..... DM 34,95
- Xploder Classic V3.20 ..... DM 44,95
- Xploder CD9000 XL ..... DM 69,95

SOFTWARE

- JETZT **007 Racing** ..... DEZ 00 ... DM 89,95
- **Alien - Die Wiedergeburt** ..... NOV 00 ... DM 89,95
- Anstoß Premier Manager ..... DM 89,95
- Beatmania inkl. DJ-Controller ..... DM 109,95
- **BDFL Manager 2001** ..... NOV 00 ... DM 89,95
- **Bond World is not enough** ..... NOV 00 ... DM 89,95
- **Bundesliga Stars 2000** 29,95
- Chase the Express 89,95
- **Chicken Run** ..... NOV 00 ... DM 89,95
- Cool Boarders 4 ..... DM 89,95
- **Danger Girl** ..... NOV 00 ... DM 79,95
- Dave Mira Freestyle BMX 69,95
- **Digimon World** ..... NOV 00 ... DM 79,95
- **Dino Crisis 2** ..... NOV 00 ... DM 89,95
- Discworld Noir ..... DM 79,95
- Disney's Dinosaurier ..... NOV 00 ... DM 84,95
- **Donald Duck Quack Attack** ..... NOV 00 ... DM 79,95
- Dragon Valor ..... DM 89,95
- **Driver2 Back on t. Street** ..... NOV 00 ... DM 89,95
- Dschungelb. Groove Party ..... NOV 00 ... DM 89,95
- **F1 Championship S2000** ..... DM 89,95
- **F1 Racing Championship** ..... DM 59,95
- **FIFA 2001** ..... NOV 00 ... DM 89,95
- Fighter Maker ..... DM 79,95
- **Formel Eins 2000** ..... DM 99,95
- Front Mission 3 ..... DM 79,95
- Frontschweine ..... DM 89,95
- **Fussball Live 2** ..... NOV 00 ... DM 99,95
- Galerians ..... DM 79,95
- **Harvest Moon** ..... NOV 00 ... DM 79,95
- ISS Pro Evolution ..... DM 89,95
- **Koudelka** ..... DM 79,95
- Landmaker ..... DM 79,95
- JETZT Legend of Dragoon ..... DEZ 00 ... DM 99,95
- **Mat Hoffmans Pro BMX** ..... NOV 00 ... DM 79,95
- **Medal of Honor Undergrnd.** ..... NOV 00 ... DM 89,95
- MediEvil 2 ..... DM 59,95
- Mike Tyson Boxing ..... NOV 00 ... DM 89,95
- **Mille Miglia** ..... DM 59,95
- **Moorhuhnjagd** ..... NOV 00 ... DM 49,95
- Moto Racer WT ..... DM 89,95
- Need for Speed: Porsche ..... DM 89,95
- **NHL 2001** ..... DM 89,95
- Nightmare Creatures II ..... DM 79,95
- Parasite Eve 2 ..... DM 79,95
- **R.2 R. Boxing Round 2** ..... NOV 00 ... DM 79,95
- **Rayman 2** ..... DM 79,95
- Resident Evil 3: Nemesis (dt.) ..... DM 99,95
- Ronaldo V-Football ..... DM 89,95
- Speedball 2100 ..... DM 79,95
- **Spiderman** ..... DM 79,95
- **Spyro 3 Year of t. Dragon** ..... NOV 00 ... DM 89,95
- **Star Trek Invasion** ..... DM 79,95
- Street Scooters ..... DM 79,95
- Sydney 2000 ..... DM 99,95
- **Syphon Filter 2** ..... DM 89,95
- Team Buddies ..... DM 89,95
- **Tenchu 2** ..... DM 79,95
- **Toca World Touring Cars** ..... DM 79,95
- **Tony Hawk's 2** ..... DM 79,95
- Vagrant Story ..... DM 79,95
- **Vanishing Point** ..... NOV 00 ... DM 79,95
- Wild Rapids ..... DM 79,95
- **WWF Smack Down 2** ..... NOV 00 ... DM 94,95

DAS TOP-SPIEL DES MONATS

Driver 2

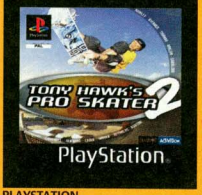


portofreie Sonder-Lieferung*

PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD1250
Release: NOV '00

DM 89.95

Tony Hawk's 2



portofreie Sonder-Lieferung*

PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD1207
Release: erhältlich DM 79.95

Tomb Raider 5



portofreie Sonder-Lieferung*

JETZT vorbestellen

PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD1382
Release: DEZ '00 DM 89.95

Fussball Live 2



portofreie Sonder-Lieferung*

PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD1373
Release: NOV '00 DM 99.95

Formel Eins 2000



portofreie Sonder-Lieferung*

PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD1260
Release: erhältlich DM 99.95

Spyro 3: Year of D.



portofreie Sonder-Lieferung*

PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD1375
Release: NOV '00 DM 89.95

Alien: Wiedergeburt



portofreie Sonder-Lieferung*

PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD862
Release: NOV '00 DM 89.95

Tenchu 2



PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD1062
Release: erhältlich DM 79.95

gameplay™ THE GATEWAY TO GAMES

Wenn wir's nicht haben-

dann hat's keiner!

INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN

DAS SPIEL HAT EINE NEUE DIMENSION ERREICHT!

gameplay, Joysoft und der Theo Kranz Versand haben sich zum größten Spiele-Spezialisten Deutschlands zusammengeschlossen.
Und das heißt: die allerneuesten Spiele für alle Systeme, jegliches Zubehör, kinderleichtes Bestellen und superschnelle Lieferung.
Wir wissen, wie's geht.
Anrufen, bestellen, spielen. So einfach ist das.

AKTUELLE SPIELEHIGHLIGHTS

Danger Girl



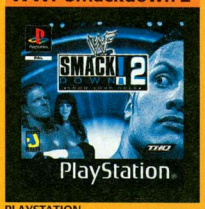
PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD1296
Release: NOV '00
DM 79.95

Digimon World



PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD1352
Release: NOV '00
DM 79.95

WWF Smackdown 2



PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD1342
Release: NOV '00
DM 94.95

Dino Crisis 2



PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD1419
Release: NOV '00
DM 89.95

FIFA 2001



portofreie Sonder-Lieferung*

PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD1297
Release: NOV '00
DM 89.95

M.o.H.: Underground



portofreie Sonder-Lieferung*

PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD1300
Release: NOV '00
DM 89.95

PREISHAMMER

24 Stunden von LeMans	DM 29,95
Action Bass	DM 54,95
Aironauts	**DM 19,95**
ApeEscape+DualShockGreen	**DM 79,95**
Breakout-The Great Escape	DM 44,95
Bundesliga Stars 2000	**DM 29,95**
C&C 2 Alarmst. Rot	**DM 29,95**
Castrol Honda Superbike	DM 29,95
Cool Boarders 3	**DM 49,95**
Dino Crisis	DM 49,95
ECW Hardcore Revolution	DM 19,95
Fifa Soccer 99	DM 19,95
Final Fantasy 8	**DM 49,95**
Formel 1 '97	DM 29,95
Frankreich 98	**DM 19,95**
Gran Turismo II	**DM 49,95**
Hot Wheels	DM 29,95
Killer Loop	DM 29,95
Legend of Kartia	**DM 34,95**
Moho	DM 54,95
Moto Racer - Classic	DM 29,95
NBA Live 99	DM 29,95
Need for Speed IV	**DM 49,95**
NHL 99	**DM 29,95**
NHL Rock the Rink	DM 49,95
Racing Simulation 2/98	DM 44,95
Rayman Platinum	**DM 29,95**
Ridge Racer Revolution	DM 39,95
Ridge Racer 4 - Platinum	DM 49,95
Road Rash - Classic	DM 29,95
Ruff & Tumble	**DM 49,95**
Shadow Man	DM 49,95
Shadow Master	DM 39,95
Street Skater	**DM 29,95**
SW EP1: dunkle Bedrohung	**DM 29,95**
Tarzan - Platinum	DM 49,95
Thunderhawk 2 Ricochet	DM 29,95
TOCA Touring Cars 2	DM 49,95
Tomb Raider 1 Ricochet	**DM 29,95**
Tony Hawk Skateboarding	**DM 49,95**
True Pinball	DM 29,95
UEFA Striker	DM 29,95
V-Rally 2 - Platinum	DM 49,95
Warpath: Jurassic Park	**DM 19,95**
Warzone 2100 Ricochet	DM 29,95
WCW Mayhem	DM 29,95
Wild 9's inkl. T-Shirt	DM 29,95
WWF: Attitude	**DM 29,95**

ECW Hardcore Rev.



PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD1164
Release: erhältlich
DM 19.95

Rayman - Platinum



PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD431
Release: erhältlich
DM 29.95

FIFA '99



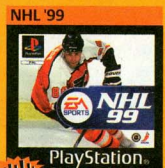
PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD771
Release: erhältlich
DM 19.95

Ruff & Tumble



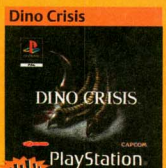
PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD986
Release: erhältlich
DM 49.95

NHL '99



PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD680
Release: erhältlich
DM 29.95

Dino Crisis



PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD940
Release: erhältlich
DM 49.95

Portofreie Sonder-Lieferung*

Preishammer - Top-Spiele zum Spitzenpreis

JETZT vorbestellen - zum Release-Datum spielen.

BUDGET - Budget - Spiele-Klassiker zum Sonderpreis

Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine kleine Überraschung!

2in1 - Bundle - all inklusive

Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an!

Lieferung innerhalb Deutschlands: Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 18.- DM. Vorkasse (nur Eurocheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht. *: Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post.

gameplay™

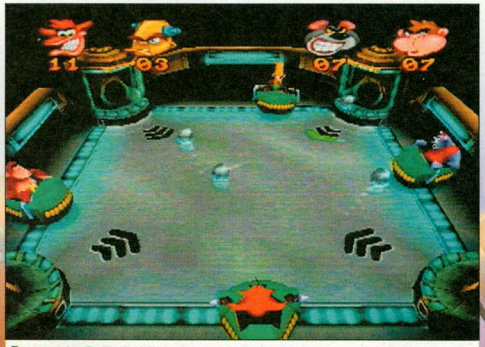
THE GATEWAY TO GAMES

Crash Bash

»GENRE Action
»SPIELER 1-4
»HERSTELLER SCEE
»INTERNET www.playstation-europe.com

Party-Time! Ab Dezember fesselt Crash Bash von SCEE Sie und Ihre Freunde an den Bildschirm.

Während andere Mehrspieler-Party-Games gewöhnlich eine verbindende Rahmenhandlung besitzen, sucht man diese im neuesten Abkömmling der erfolgreichen *Crash Bandicoot*-Reihe vergeblich: In *Crash Bash* gibt es keine aufwendig animierte Intro-Sequenz oder großartige, übergeordnete Missionen, die die Teilnehmer stückchenweise absolvieren müssen, um weiterzukommen. Stattdessen werden Sie (zumindest in unserer amerikanischen Preview-Version) direkt auf die einzelnen Minispiele losgelassen, die Sie in den drei Modi „Adventure", „Battle" und



PONG? Im Ballistic-Minispiel sammeln Sie Punkte, wenn die Gegner mehr Treffer kassieren als Sie. Bis zu fünf Kugeln sind dabei zeitgleich im Spiel.



POGO! Durch kluge Hüpfer mit dem Pogo-Stick malen Sie Felder bunt und behindern die Konkurrenz. Pfeilfelder kolorieren ganze Kästchenreihen.



RASSELBANDE Wählen Sie im Spiel aus acht bekannten Crash-Bandicoot-Figuren Ihren Helden.



WÄHLERISCH Im Adventure-Modus wählen Sie die einzelnen Minispiele direkt mit Ihrer Figur an.



SCHMISSIG Im Dschungel Bash gewinnt, wer anderen die meisten Kästen an den Kopf wirft.



GUTER CHARAKTER Vor dem Spiel wählen Sie Ihren Lieblings-Charakter in extrabunter Grafik.

„Tournament" bestreiten können. Ob die fehlende Rahmengeschichte für Ihre Spielmotivation von Nachteil ist oder ob das weggelassene Drumherum Ihnen eher hilft, sich auf die einzelnen Minispielrunden besser zu konzentrieren, bleibt dabei letztlich eine Entscheidung Ihres persönlichen Geschmacks.

Inhaltsstoffe

Sieben auf rund 30 Levels verteilte Minispiel-Events laden Sie in *Crash Bash* zum virtuellen Schlagabtausch ein. Alle Events lassen sich dabei in mehreren Variationen und Kampf-Arenen bestreiten, wobei die jeweiligen Spielregeln stets dieselben bleiben: Neben einem sehr kurzweiligen *Pong*-Abkömmling, dem

„Das Party-Game mit Crash und Co. bringt jede Mehrspieler-Runde auf Touren."

Minispiel Ballistic (bei dem Sie sich zu viert mit Kugeln beschießen und zugleich Ihren eigenen Torraum von Treffern freihalten müssen), können Sie in weiteren Mini-Games auf einem Pogo-Stick hüpfend und auch durch das Bewerfen Ihrer Gegner mit Dynamit-Kisten Siegpokale sammeln. Oder Sie schubsen, um zu gewinnen, bei der Polar Panic Ihre Konkurrenz auf eisglattem Parcours über den Spielfeldrand (ohne selbst abzurutschen), was sich mit der Zeit natürlich immer verzwickter gestaltet. Einige weitere Mini-Games werden erst im Spielverlauf zugänglich, sobald Sie die erforderliche Anzahl Pokale gesammelt haben, um endlich einen Ihrer gefährlichen Endgegner zu bezwingen. Diese lassen sich nämlich nur dann mit Ihnen ein, wenn Sie in allen anderen Mini-Games des Events bereits die Siegerkrone tragen. Folge: Sie dürfen sich eine erkleckliche Weile mit Ihren Freunden Spaß-Duelle liefern, bis Sie alles von *Crash Bash* gesehen haben. Am besten, Sie machen sich bereit für ein lange spannendes und spaßiges Party-Game, das auf eine verbindende Hintergrundstory zwar verzichtet, dafür aber mit wirklich neuen Minispiel-Ideen und acht beliebten *Crash Bandicoot*-Charakteren von Tiny über Coco bis zu Neo Cortex und N. Brio auftrumpfen kann.

Matthias Glaser

INFO Der Battle-Modus

Ab zur Mehrspieler-Minispiel-Schlacht

Der Battle-Modus von Crash Bash bietet verschiedene Teamvariationen und vielfältige Spezial-Arenen für spannende Spaß-Duelle.

Während Sie im Adventure-Modus von *Crash Bash* die Mini-Games meist allein oder zu zweit gegen den Computer bestreiten, ist der Battle-Modus des Titels von vornherein auf Mehrspieler-Partien ausgelegt: Hier können bis zu vier Teilnehmer gleichzeitig mitmachen und entweder ganz klassisch, jeder gegen jeden, oder auch in frei gruppierbaren Zweierteams zur lustigen Schlacht um Punkte und Pokale antreten. Zwar bleiben auch im Battle-Modus die Regeln der einzelnen Minispiele dieselben, aber dafür haben Sie hier massenweise Auswahl bei den jeweiligen Bildhintergründen und Kampf-Arenen. Auch müssen viele Arenen und weitere Minigames erst freigespielt werden, so dass gerade der Battle-Modus bestens für lang anhaltenden Party-Spaß bei Mehrspieler-Runden sorgen dürfte.



CHOOSE LEVEL In diesem umfangreichen Menü bestimmen Sie Kampf-Arena und Spiel-Level.



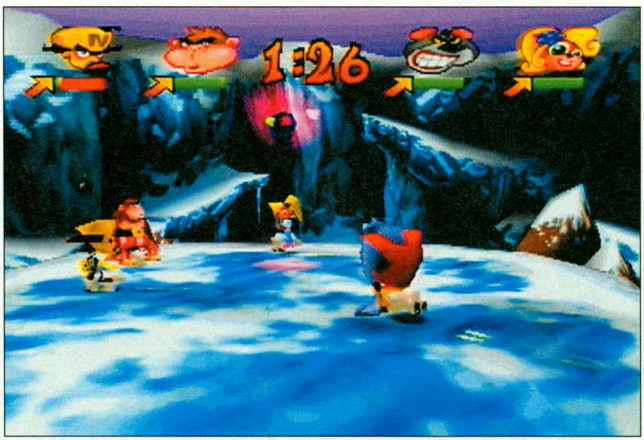
LOCKED Viele Zusatz-Spielmöglichkeiten müssen zuvor durch Siege freigeschaltet werden.



ALLE GEGEN ALLE Im Härte-Match jeder gegen jeden kann es zuletzt nur einen Sieger geben.



TEAMFÄHIG Natürlich lassen sich wahlweise auch Zweier-Teams für Kampfrunden bilden.



EISZEIT Für die einzelnen Minispiele sind verschiedene Kulissen wie diese Arktis-Arena möglich. Die Regeln der jeweiligen Spiel-Events bleiben dabei allerdings gleich, nur die Hintergründe variieren.

ANGESPIELT Crash Bash

System	PlayStation
Hersteller	SCEE
Genre	Action
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	Dezember

Schwierigkeitsgrad	Save Game
4 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	30
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ohne Beschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Eurocom

EINSCHÄTZUNG **Gut**

„Massig lustige Mini-Games für vier Spieler, denen es aber an einer Rahmenhandlung mangelt."

MIKE BOXING™ TYSON



Jaja – daf ift hart, bif man gegen Mike den Bogen raus hat… Mike Tyson Boxing ist totale Live-Atmosphäre! Super-Sound: Stöhnen, Fluchen, Schreien. Toprealistische Grafik: Blut, Schweiß, verbeulte Visagen. Auf realen Daten basierende Kampf-Engine: Schlag dich durch gegen 90 Mann. Original Locations: miefige Gyms und brodelnde Arenen. Wenn Du genug von Flüssignahrung hast, wechsel den Modus und sei selber Mike. Oder werd Box-Manager. Mike Tyson Boxing – ein wüster Fun für bis zu acht Spieler.

© 2000 Die Codemasters Software Company Limited. ("Codemasters") Alle Rechte vorbehalten. "Codemasters"® und das Codemasters Logo sind Verwendung einer Lizenz genutzt. PlayStation und PlayStation Logos sind eingetragene Markenzeichen der Sony Computer Entertainment Inc.





Kämpfe gegen Mike, oder sei selber Mike!

Nimm's auf Deinem Weg zum Titel mit dem Champ auf und mit Dutzenden von schleimigen Gegnern. Oder sei selber Mike Tyson und sieh wie es ist, die ganze Welt k.o. zu schlagen.



Es ist real! Es ist hart!

Unglaubliche Realitätsnähe durch Sound Effekte, Blut, Gesichtsverletzungen, Schweiß - und eine individuelle Regenerationsphase, die einen halbzerquetschten Champ wieder herstellt.



Wir haben ein System!

Im Trainingsmodus lernt man, seinen Boxer zu beherrschen und nach seinen Fähigkeiten die beste Taktik zu wählen. Hier geht es darum, seinen gewählten Boxer erfolgreich durch dessen sportliche Laufbahn zu begleiten.



Erober' die Welt!

Es gibt vier Spiel-Modi: Trainings-Modus, Showcase (einzelner Kampf), Versus (der Gewinner bleibt drin), und World, wo Du Deinen Boxer trainieren und managen kannst, bis er der unumstrittene Champ ist.

www.codemasters.com

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

eingetragene Markenzeichen, die Codemasters gehören. "Mike Tyson Boxing"™ und "Genius At Play™" sind Codemasters Markenzeichen. "Mike Tyson"™ ist ein Markenzeichen der Mike Tyson Enterprises. Name und Image von Mike Tyson werden unter Das Bewertungs-Icon ist ein Markenzeichen der Interactive Digital Software Association. Alle anderen Markenzeichen und Markennamen sind Eigentum der jeweiligen Eigentümer.



ZOMBIES AUF DER TOILETTE Wenn man diesen morbiden Gesellen auf dem Stillen Örtchen begegnet, sollte man sich hinterher die Hände waschen.



IM KANAL GEHT'S RUND Auf dem Weg zum Verladebahnhof nimmt unser Vampirjäger die Abkürzung durch die Kanalisation.

Blade



LEG DICH NICHT MIT MIR AN! In den Schatten der Nacht sorgt Blade für Ruhe und Ordnung.

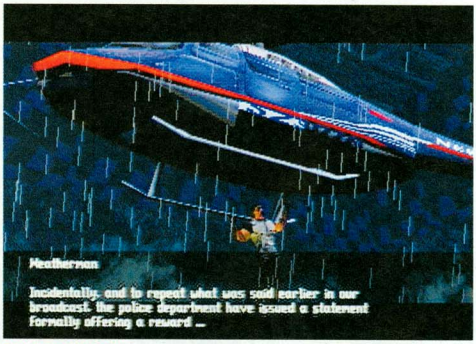
»GENRE
Action
»SPIELER
1
»HERSTELLER
Activision
»INTERNET
www.activision.de

Blutsaugerangriff: Nach den Comics und dem Film will Marvels Schattenmann auch auf der Playstation Vampire jagen

Wenn sich die schillernden Vorzeige-Comic-Helden schlafen legen, schlägt die Stunde der Finsterlinge. In dunkelster Nacht, wo Supermann und Co. weiche Knie kriegen, springt dann Vampirjäger Blade ein. Nachdem der finstere Geselle auch eine Verfilmung schrammenlos überstanden hat, wird bei dem amerikanischen Programmiererteam



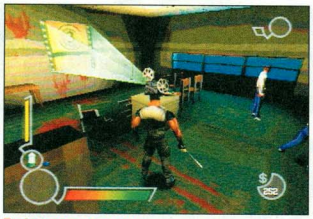
DIE RACHE DES UNTOTEN PFÖRTNERS „Soll das heißen, ich komme hier nur rein, wenn ich einen gültigen Seniorenpass besitze?"



BLINDER PASSAGIER Um zum Hafen zu kommen, hängt sich Blade kurzerhand an den Hubschrauber eines Radiosenders.



ZOMBIES IM BÜRO Diese Knilche halten schon seit mindestens fünfzig Jahren ihre Mittagspause und denken bestimmt nicht an den Ruhestand.



ZOMBIES IM HEIMKINO Diese Bande im Vorführraum kann den ganzen Filmabend verderben.

Hammerhead inzwischen an dem Spiel zur Comicvorlage gearbeitet. Blades Aufgabe besteht darin, die Verschwörung des niederen Pallintine-Vampir-Clans zu vereiteln. Hinter vorgehaltener Hand munkelt man, dass diese spitzbeißigen Untoten den Versuch unternehmen wollen, einen uralten Dämon zum Leben zu erwecken. Wenn diese Ausgeburt der Hölle namens NightBeast dann erst mal alle weiteren Vampir-Logen unterworfen hat, steht auch der Weltherrschaft nichts mehr im Wege. Blades Mission beginnt in einer regnerischen Nacht im Hafenviertel. In gewohnter Tomb-Raider-Manier steuert man den Wesley-Snipes-Doppelgänger durch die Lagerhallen und legt sich mit übereifrigem Wachpersonal und vereinzelten Blutsaugern an. In späteren Sektionen erwarten Sie dann noch Zombies und allerlei eklige Dämonenabkömmlinge. Bei der Feindbekämpfung stehen Blade eine Vielzahl an Waffen zur Verfügung, die auch bitter nötig sind. Lassen sich Normalsterbliche noch mit handelsüblicher Munition beseitigen, können die Werwesen nur darüber lachen. Hier sind dann Silberkugeln gefragt. Schon nach kurzer Zeit merkt man, dass es extrem wichtig ist, mit der Munition hauszuhalten, um für jedes Monster das passende Gegenmittel zu haben. Neben der Kreaturenjagd stehen Blade kleine Rätsel bevor, die sich jedoch auf Schlüsselfinden und Schalterdrücken beschränken. Unsere Vorabversion hatte noch einige technische Mängel, die aber sicherlich bis zum Deutschlandstart behoben sein dürften. Filmfans und Comic-Kenner können schon mal die Klinge wetzen.

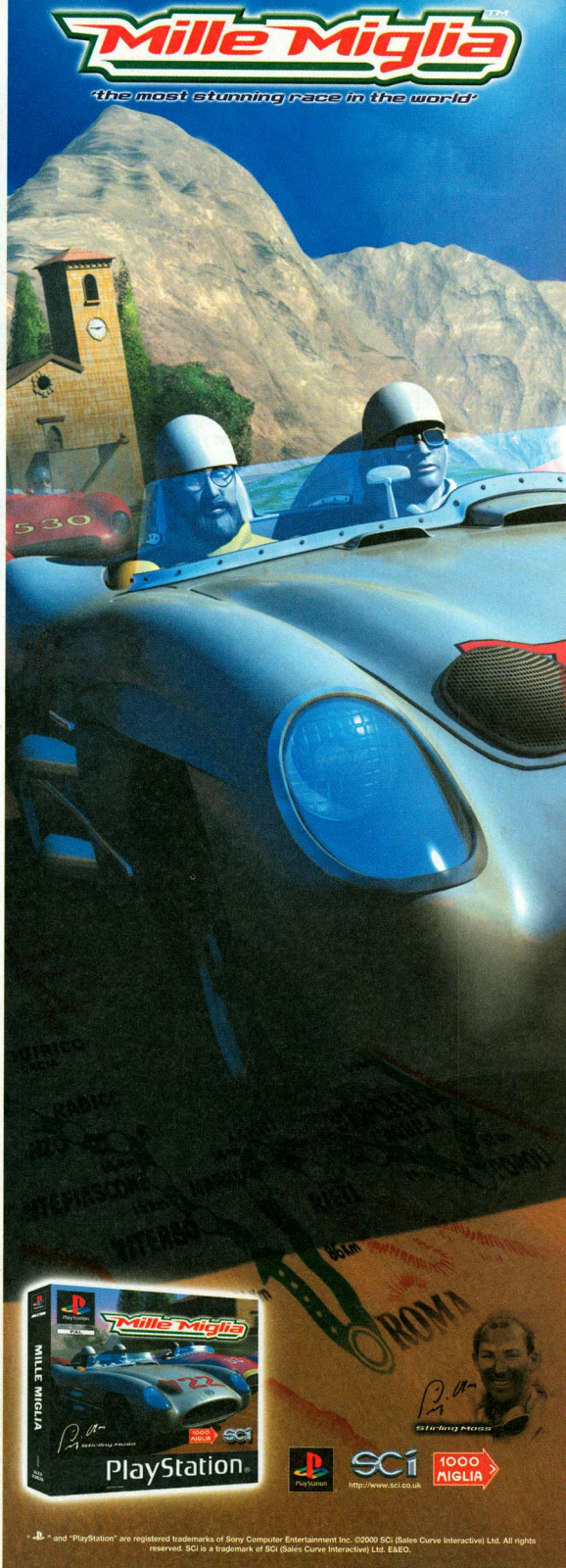
Jean-Reiner Jung

ANGESPIELT	Blade
System	PlayStation
Hersteller	Activision
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,-
Termin	November 2000

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Schwer	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	Noch nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Noch nicht beantragt
Datenträger	**Entwickler**
CD	Hammerhead

EINSCHÄTZUNG **Gut**

„Extrem schwere Comic-Umsetzung mit großer Waffenauswahl und Nachtschatten-Bonus“





TRIMM DICH! Auf Wunsch können Sie sogar einen Kalorienzähler einblenden, der Ihre Bemühungen misst. Videospiele halten fit!



VORTÄNZER Nur Pfeile auf einem schwarzen Bildschirm wären wohl zu öde. Daher gibt es virtuelle Tänzer, die für den richtigen Groove sorgen.

Dancing Stage Euromix



AUF DIE MATTE! Dancing Stage wird mit einer speziellen Matte gespielt. Wer nicht auf Konamis eigene warten will, der sollte derzeit auf die Alternative von MadCatz zurückgreifen.

»GENRE Tanzspiel
»SPIELER 1-2
»HERSTELLER Konami
»INTERNET www.konami-europe.com

Dieses Spiel kostet etwas Überwindung: Dann macht es aber richtig Spaß!

Zunächst klingt die Idee wahrscheinlich albern: Sie tanzen vor dem Bildschirm. Auf einer Matte. Immer im Takt zu Pfeilen auf dem Fernseher. Das hört sich erst einmal nach einem Spiel für verpickelte Teenager an, denen die Partnerin für den Schulball fehlt. Hat man die Matte aber tapfer angeschlossen und gibt dem Spiel eine Chance, ergibt sich ein anderes Bild. Im Prinzip geht es darum, aus verschiedenen Songs zu wählen und vorgegebene Schrittkombinationen nachzutanzen. Dazu bewegen sich Richtungspfeile auf dem Bildschirm unaufhaltsam nach oben. Sobald diese ein Feld am oberen Rand erreichen, müssen Sie elegant auf das dem Pfeil entsprechende Feld Ihrer Matte steppen. Auf leichtem Schwierigkeitsgrad ist das eine recht müde Angelegenheit, die auch Redakteure problemlos bewältigen können. Legt man die eigene Sportlichkeitsmesslatte allerdings etwas höher, steht man schnell vor Problemen und wünscht sich vier Beine. Der Schlüssel liegt dann in den richtigen Schrittkombinationen. Diese können in einem Lesson-Modus eingeübt werden. Hat man sich einmal darauf eingelassen und versucht, auch die schwierigsten Abfolgen fehlerfrei zu beherrschen, lässt einen *Dancing Stage* so schnell nicht mehr los. Die Langzeitmotivation ist enorm, zumal Sie Ihre erworbenen Fähigkeiten jederzeit gegen einen Freund oder eine Freundin einsetzen dürfen, um diese tänzelnd in die Schranken zu verweisen. Für die europäische Version des in Japan als *Dance Dance Revolution* bekannten und extrem populären Spiels wurden mit unter anderem „I will survive" von Gloria Gaynor oder „So Good" von Boyzone Songs integriert, die unseren Kulturkreis eher ansprechen dürften als die japanischen Lieder der Originalversion. Ein Test der virtuellen Tanzwut folgt in der nächsten Ausgabe.

André Horn



TANZKURS In einer Vielzahl von Lektionen können Sie schwierige Schrittabfolgen einüben.



MUSIK-DUELL Auf zwei Matten dürfen zwei menschliche Gegner gegeneinander antreten.



DANCING KING Sind Sie perfekt im Takt, werden Schritte zu Combos zusammengezählt.

ANGESPIELT	Dancing Stage Euromix
System	PlayStation
Hersteller	Konami
Genre	Tanzspiel
Spieler	1-2
Sprache	Englisch
Preis	ca. DM 90,-
Termin	Ende November

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Nein/nein (Tanzmatte)	-
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
-	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	**Entwickler**
CD	Konami

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Ist das Schamgefühl einmal überwunden, wartet eine Riesengaudi mit enormem Langzeitspaß."

BROOKLYN GEWINNSPIEL

Harte Ware für die nächste Generation!

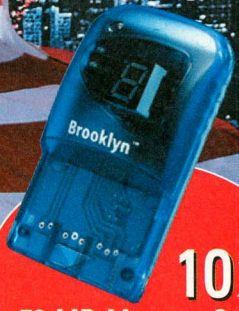
Die PlayStation 2 ist endlich im Anmarsch! Grund genug für uns, in Zusammenarbeit mit der Vidis Electronic Vertriebs GmbH einen ganzen Schwung wertvoller PS2-Hardware zu verlosen:



5x PSX Storage Tower



5x DualForce-Wireless-Analog-Controller-Sets



10x 72-MB-Memory-Card



10x D-Force-Lenkrad mit analogem Brems-/Gashebel, LEDs und programmierbarer Empfindlichkeit



5x D-Force-2-Joypad für PS2



5x DVD-Remote-Control Fernbedienung für PS2

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie einfach die folgende Frage:

Wie heißt die amerikanische Großstadt, die einen Stadtteil namens Brooklyn hat?

Wissen Sie die Antwort?

Dann rufen Sie uns unter **0190 / 0858 61*** an und geben Sie uns das Lösungswort bequem telefonisch durch oder schreiben Sie uns eine Postkarte an **COMPUTEC MEDIA AG, RED. PLAY ZONE, KENNWORT: BROOKLYN, ROONSTR. 21, 90429 NÜRNBERG.**

Teilnahmeschluss ist der 6. Dezember 2000. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Vidis Electronic Vertriebs GmbH und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden.

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

Leser aus dem Ausland können aus technischen Gründen leider nicht per Telefon teilnehmen.

Brooklyn™



ALBTRAUM VOR WEIHNACHTEN Der Grinch und sein treuer Freund Max tun alles, um das Fest zu sabotieren.

Der Grinch

»GENRE Action-Adventure
»SPIELER 1
»HERSTELLER Konami
»INTERNET www.konami.com

Fest der Hiebe: Mit Grinch kommt rechtzeitig zu Advent ein Spiel für alle Weihnachtshasser!

Für die einen ist es die schönste Zeit des Jahres, für die anderen einfach nur eine Zeit mit nervenden Familientreffen und Geschenkzwang. Trotzdem gilt: An Weihnachten kommt keiner vorbei. Dem letzteren Teil der Menschheit beschert Konami jetzt aber wenigstens ein lustiges Action-Adventure. In der Rolle des grün bepelzten Grinch versuchen Sie, den anderen das Fest zu verderben. Dazu streifen Sie durch die fantastische Stadt Whoville und erfüllen Missionen. Wenn Ihnen das gelingt, spielen Sie Mini-Games frei, in denen Sie etwa den Weihnachtsmann auf seinem Schlitten verfolgen. In den Missionen geht es unter anderem darum, Geschenke und Schneemänner zu zerstören oder die Weihnachtsgrüße des Bürgermeisters zu beschmieren. Um in enge Winkel zu gelangen, können Sie auch den treuen Hund Max steuern. Dass einer wie der Grinch auch Gegner hat, ist nicht verwunderlich. So muss er sich vor kleinen Kindern hüten, die ihn umarmen und ihm mit ihrer Liebe Energie entziehen. Gegen solche Übergriffe kann er sich aber auch wehren: Mit schlechtem Atem oder einem Liebesschild.



GEFÄHRLICHE GEGNER Vorsicht, Grinch! Der kleine Junge will dir frohe Weihnachten wünschen!



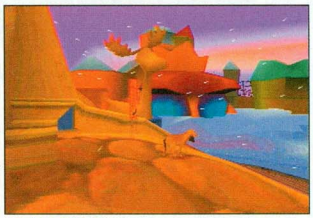
POSTKARTENIDYLL Whoville ist weihnachtlich geschmückt, aber der Schneemann wird nicht mehr lange stehen – dafür sorgt der Grinch.

Vom Gameplay her ist *Der Grinch* recht konventionell: Sie laufen, springen und suchen nach Blaupausen. Wenn Sie vier davon gefunden haben, können Sie Geräte wie Faule-Eier-Werfer, Schleimschießer oder den Grinchkopter zusammenbauen. Originalität gewinnt das Spiel aus vielen lustigen Einfällen und seiner Geschichte. Die entstammt einem Kinderbuch des in den USA sehr erfolgreichen Autors Dr. Seuss und der Verfilmung mit Jim Carrey, die Ende November in die Kinos kommt. Das Spiel übernimmt Elemente aus beiden Vorlagen. Dabei beeindruckt vor allem die lustige und sehr poetische Sprachausgabe, die in englischer Sprache belassen wurde.

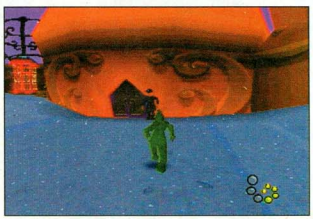
Albrecht Ott



VERFOLGUNGSJAGD In diesem Mini-Game jagt der Grinch dem Weihnachtsmann Geschenke ab.



HUNDELEBEN Sie können auch in der Haut des Hundes Max durch die Gegend streifen.



SCHMITTCHEN SCHLEICHER Von den Wachen sollte man sich besser nicht erwischen lassen.

ANGESPIELT Der Grinch

System	PlayStation
Hersteller	Konami
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Englisch
Preis	DM 89,-
Termin	Ende November

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	22
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Nicht bekannt
Datenträger	**Entwickler**
CD	Universal Interactive

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Die einfallsreiche Geschichte und die absurde Ausrüstung heben das Spiel weit über den Durchschnitt."

TENCHU 2

BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS™

天誅二

Lebe in Ehre. Kämpfe mit List.

誰に知られることもなくその命は闇夜に散った。

"Ich bin ein Schatten ... ich habe keinen Namen."



Erfüllen Sie Aufträge bei Tag und Nacht mittels 21 brandneuer Ninja-Meuchel-Techniken.



Eignen Sie sich 21 Stealth-Techniken an und lernen Sie den Gebrauch zahlreicher Ninja-Waffen und Gegenstände, einschließlich Brandpfeilen und Unsichtbarkeit.



Klettern Sie Wände hoch, stellen Sie Fallen, durchsuchen Sie Ihre Opfer nach brauchbaren Gegenständen und atmen Sie mit Hilfe eines Bambusrohrs unter Wasser.

PlayStation

ACQUIRE

www.activision.de

ACTIVISION

Tenchu 2 ® Sony Music Entertainment (Japan) Inc. Veröffentlichung und Vertrieb unter Lizenz durch Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Birth of the Stealth Assassins ist Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

ÜBER 200 SPIELE IM ÜBERBLICK
PLAY STATION LEXIKON

Sie wollen sich ein PlayStation-Spiel kaufen und wissen nicht, welches? Sie suchen aktuelle Infos und Bilder zu den derzeit wichtigsten PlayStation-Projekten? Sie wollen wissen, wann welches Spiel in Deutschland erscheint? Wir liefern in unserem PlayStation-Lexikon die Antworten auf Ihre Fragen!

Rennspiele

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
Gran Turismo 2	SCEE	95%
TOCA World Touring Cars	Codemasters	94%
V-Rally 2	Infogrames	93%
Formel Eins 99	SCEE	91%
Wip3out	Psygnosis	91%
Rollcage Stage 2	Psygnosis	91%
Der Kosten sparende Tipp für Schnäppchenjäger:		
Driver	Infogrames	90%
Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:		
Formel 1 2000	Sony	87%
Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:		
Jeremy McGrath Supercross 2000	Acclaim	39%

Beat 'em Ups

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
Tekken 3	Namco	90%
Street Fighter Alpha 3	Capcom	89%
Dead Or Alive	SCEE	87%
Tekken 2	Namco	86%
Soul Blade	Namco	86%
Bloody Roar 2	Hudson	85%
Der Kosten sparende Tipp für Schnäppchenjäger:		
Tekken 3	Namco	90%
Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:		
X-Men Mutant Academy	Activision	74%
Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:		
Shaolin	THQ	46%

Action

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
Colony Wars 3: Red Sun	Psygnosis	92%
GTA 2	Take 2	90%
Forsaken	Acclaim	90%
Alien – Die Wiedergeburt	Fox Interactive	89%
Colony Wars: Vengeance	Psygnosis	89%
Spider-Man	Activision	89%
Apocalypse	Activision	88%
G-Police 2	Psygnosis	88%
Der Kosten sparende Tipp für Schnäppchenjäger:		
G-Police	Psygnosis	87%
Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:		
Spider-Man	Activision	89%
Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:		
Army Men: Op. Meltdown	Infogrames	50%

◀ Bereits erhältlich

Hier liefern wir Ihnen einen fein säuberlich nach Genre und Wertung sortierten Überblick über die besten PlayStation-Spiele. Wir nennen die Referenztitel, geben Empfehlungen zu Platinum-Titeln und aktuellen Spielen ab und warnen vor Gurken. Platinum-Titel sind zum Preis von etwa DM 49,- erhältlich.

Aktuelle ▼ Entwicklungen

Die 42 in diesem Abschnitt mit einem Screenshot präsentierten Spiele sind noch nicht in Deutschland erhältlich und/oder werden derzeit gerade entwickelt. Es versteht sich von selbst, dass sowohl die Screenshots als auch die dazugehörigen Infos jeden Monat aktualisiert werden. Die Auswahl der verschiedenen Titel erfolgt auf der Basis von Leserumfragen und Marktforschungen.

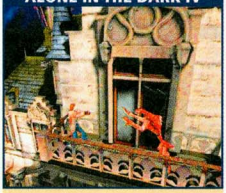
007 RACING



Der Bond-Racer wurde spontan auf Dezember verschoben. Wir erwarten aber die Vorab-Version.

Hersteller	Electronic Arts
Release	21. Dezember
Genre	**Rennspiel**

ALONE IN THE DARK IV



In einer der nächsten Ausgaben präsentieren wir Ihnen Neuigkeiten zum Gruselhit.

Hersteller	Infogrames
Release	Anfang 2001
GENRE	**Action-Adventure**

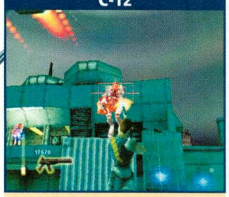
BLADE



Einen ausführlichen Vorabbericht zu Activisions Vampir-Hatz finden Sie ab Seite 48.

Hersteller	Activision
Release	23. November
GENRE	**Action-Adventure**

C-12



Sony stellte das Action-Adventure auf der ECTS erstmals vor. Seitdem warten wir auf neue Infos.

Hersteller	Sony
Release	1.Quartal 2001
GENRE	Action-Adventure

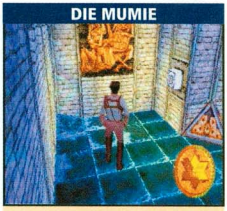
DANCING STAGE – EUROMIX



Auf Seite 50 legen wir schon einmal eine flotte Sohle aufs Parkett. Selbst die Layouter sind begeistert!

Hersteller	Konami
Release	Ende November
GENRE	Musikspiel

DIE MUMIE



Schade: Konamis Lara-Croft-Rivale hat sich auf Anfang des nächsten Jahres verschoben.

Hersteller	Konami
Release	Anfang 2001
GENRE	Action-Adventure

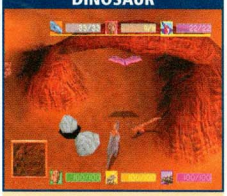
DINO CRISIS 2



Endlich der Test: Ab Seite 70 erfahren Sie alles zu Capcoms heiß ersehntem Action-Reißzahn.

Hersteller	Capcom
Release	November
GENRE	Action-Adventure

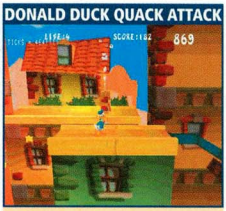
DINOSAUR



Einen Test zum Disney-Spiel können wir hoffentlich in der nächsten Ausgabe präsentieren.

Hersteller	Ubi Soft
Release	November
GENRE	Action-Adventure

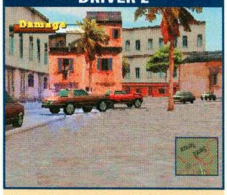
DONALD DUCK QUACK ATTACK



Ubi Soft bringt den berühmten Enterich sowohl auf die PS one als auch auf die PlayStation 2.

Hersteller	Ubi Soft
Release	Dezember
GENRE	Action-Adventure

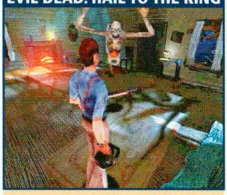
DRIVER 2



Nach Monaten hat die Testversion uns eingeholt und stellt sich ab Seite 64 dem Play-Zone-TÜV.

Hersteller	Infogrames
Release	15. November
GENRE	Rennspiel

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING



Bei den bösen Toten herrscht leider ebensolche Stille. Wir bleiben aber auf jeden Fall dran.

Hersteller	THQ
Release	2001
GENRE	Action-Adventure

Action-Adventure

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
Tomb Raider IV	Eidos	92%
Soul Reaver	Eidos	92%
Metal Gear Solid	Konami	91%
Tomb Raider III	Eidos	91%
Silent Hill	Konami	90%
Syphon Filter 2	SCEE	89%
Resident Evil 3	Eidos	89%
Der Kosten sparende Tipp für Schnäppchenjäger:		
Metal Gear Solid	Konami	91%
Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:		
Danger Girl	THQ	82%
Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:		
Urban Chaos	Eidos	46%

Adventure

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
Discworld 2	Psygnosis	84%
Baphomets Fluch 2	Virgin	82%
Discworld	Psygnosis	82%
Baphomets Fluch	Virgin	82%
Der Kosten sparende Tipp für Schnäppchenjäger:		
Riven	Acclaim	78%
Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:		
Discworld Noir	GT Int.	69%
Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:		
Aztec	Cryo Interactive	39%

Fußball

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
ISS PRO Evolution	Konami	92%
UEFA Striker	Infogrames	91%
Fußball Live	SCEE	90%
FIFA 99	EA	90%
Ronaldo V-Football	Infogrames	87%
FIFA 2000	EA	85%
Bundesliga Stars 2000	EA	85%
Der Kosten sparende Tipp für Schnäppchenjäger:		
UEFA Striker	Infogrames	91%
Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:		
ISS PRO Evolution	Konami	92%
Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:		
Kick Off World	Anco	41%

Snowboarding

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
MTV Sports: Snowboarding	THQ	79%
Cool Boarders 4	SCEE	78%
Cool Boarders 3	SCEE	78%
Der Kosten sparende Tipp für Schnäppchenjäger:		
Cool Boarders 3	SCEE	78%
Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:		
MTV Sports: Snowboarding	THQ	79%
Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:		
Chill	Eidos	42%

Wrestling

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
WWF SmackDown!	THQ	90%
WCW Mayhem	EA	88%
ECW Hardcore Revolution	Acclaim	87%
WWF Attitude	Acclaim	87%
Der Kosten sparende Tipp für Schnäppchenjäger:		
WWF Warzone	Acclaim	85%
Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:		
WWF SmackDown!	THQ	90%
Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:		
WCW/nWo Thunder	THQ	60%

Sport (sonstiges)

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	92%
Tony Hawk's Skateboarding	Activision	90%
Madden NFL 2000	EA	90%
Everbody's Golf 2	SCEE	88%
Der Kosten sparende Tipp für Schnäppchenjäger:		
Tony Hawk's Skateboarding	Activision	90%
Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:		
Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	92%
Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:		
Barbie Super Sport	SCEE	42%

Flipper

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
Pro Pinball: Fantastic Journey	Empire	77%
Pro Pinball: Timeshock!	Empire	77%
Pro Pinball: Big Race USA	Empire	76%
Der Kosten sparende Tipp für Schnäppchenjäger:		
True Pinball	Digital Illusions	70%
Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:		
Pro Pinball: Fantastic Journey	Empire	77%
Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:		
Extreme Pinball	EA	63%

Simulation

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
Theme Park	EA	86%
SimCity 2000	Maxis	84%
Bundesliga 2000	EA	76%
Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:		
Bundesliga Manager 2001	EA	79%
Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:		
Premier Manager 99	Gremlin	55%

Strategie

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
Civilization II	Activision	92%
WarCraft 2	Blizzard	92%
Worms 2 Armageddon	Hasbro Int.	89%
Der Kosten sparende Tipp für Schnäppchenjäger:		
Command & Conquer 2	Virgin	90%
Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:		
Front Mission 3	Squaresoft	89%
Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:		
Magic: The Gathering	Acclaim	58%

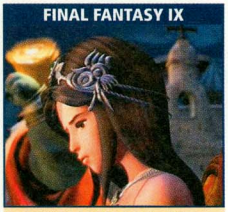
FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX



Auch neue Infos zum zweiten Auftritt der attraktiven Söldnerin Hana lassen auf sich warten.

Hersteller	Eidos
Release	2000
GENRE	Action-Adventure

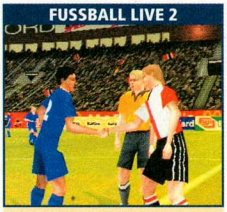
FINAL FANTASY IX



Lesen Sie ab Seite 32 alles über die amerikanische Vorab-Version des Kult-Rollenspiels.

Hersteller	Squaresoft
Release	2001
GENRE	Rollenspiel

FUSSBALL LIVE 2



Wolfgang hat für Sie den Testball getreten. Tor oder Abseits, die Antwort finden Sie ab Seite 90.

Hersteller	SCEE
Release	November
GENRE	Fußball

ISS 2000



Der Anpfiff zum Test von Konamis neuestem Ableger der Traditionsserie erfolgt auf Seite 88.

Hersteller	Konami
Release	November
GENRE	Fußball

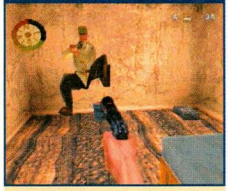
LEGEND OF DRAGOON



In der nächsten Ausgabe gibt es hoffentlich den Test zu Sonys viel versprechendem Rollenspiel.

Hersteller	Sony
Release	Dezember
GENRE	Rollenspiel

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND



André hat für Sie die Panzerfaust geschultert. Betreten Sie ab Seite 80 das Minenfeld.

Hersteller	Dreamworks Interactive
Release	30. November
GENRE	Action

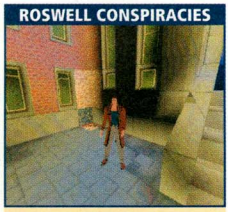
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR



Terroristen-Jäger müssen nun leider noch bis Januar auf den *Rainbow Six*-Nachfolger warten.

Hersteller	Ubi Soft
Release	Januar 2001
GENRE	Action

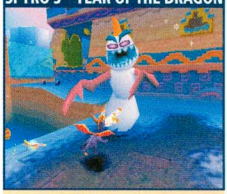
ROSWELL CONSPIRACIES



Bisher gibt es wenig Infos zu Ubi Softs Verschwörungs-Adventure. Dafür aber ein frisches Bild!

Hersteller	Ubi Soft
Release	Februar 2001
GENRE	Action-Adventure

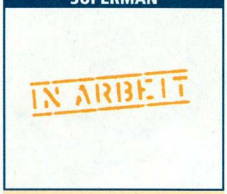
SPYRO 3 – YEAR OF THE DRAGON



Ab Seite 82 testen wir, ob Sonys niedlicher Vorzeige-Drache noch immer voll flugtauglich ist.

Hersteller	SCEE
Release	8. November
GENRE	Jump & Run

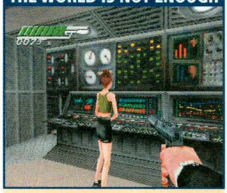
SUPERMAN



Infogrames kündigte ein Spiel mit DEM Superhelden an. Mal sehen, was der Mann aus Stahl kann.

Hersteller	Infogrames
Release	2001
GENRE	Action-Adventure

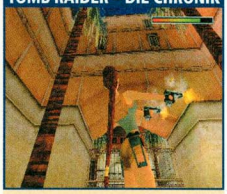
THE WORLD IS NOT ENOUGH



In der nächsten Ausgabe erhalten wir hoffentlich die Lizenz zum Testen des Agenten-Thrillers.

Hersteller	Electronic Arts
Release	30. November
GENRE	Action-Adventure

TOMB RAIDER – DIE CHRONIK



Infos zu Laras Chronik gibt's ab Seite 38. Mittlerweile wurden erste Bilder zur PS2-Lara angekündigt.

Hersteller	Eidos
Release	November
GENRE	Action-Adventure

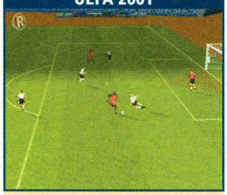
TOY STORY RACER



Activision werkelt an einem Fun-Racer mit den *Toy Story*-Charakteren. Wir sind gespannt!

Hersteller	Activision
Release	2001
GENRE	Rennspiel

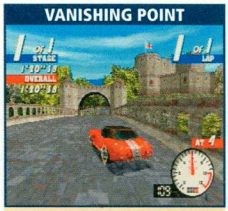
UEFA 2001



Auf Seite 68 können Sie lesen, ob Take 2 der frisch erworbenen Lizenz gerecht werden kann.

Hersteller	Take 2
Release	11. Oktober
GENRE	Fußball

VANISHING POINT



Wir haben die Hoffnung noch nicht ganz aufgegeben. Die Vorab-Version sah doch so gut aus ...

Hersteller	Acclaim
Release	2000
GENRE	Rennspiel

WWF SMACKDOWN! 2



Für den Test ab Seite 74 stieg Kollege Michael vom Krankenhausbett direkt in den Ring.

Hersteller	THQ
Release	28. November
GENRE	Wrestling

Geschicklichkeit

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
Beatmania	Konami	86%
Bust-a-Move 4	Acclaim	86%
Lemmings	Psygnosis	85%
Kula World	SCEE	85%
Der Kosten sparende Tipp für Schnäppchenjäger:		
Bust-a-Move 2	Acclaim	85%
Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:		
Magical Drop	Swing!	80%
Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:		
Asterix & Obelix	Cryo	55%

Rollenspiele

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
Final Fantasy VIII	Squaresoft	95%
Vagrant Story	Squaresoft	95%
Final Fantasy VII	Squaresoft	94%
Grandia	Ubi Soft	90%
Guardian's Crusade	Activision	90%
SaGa Frontier 2	Squaresoft	88%
Der Kosten sparende Tipp für Schnäppchenjäger:		
Final Fantasy VIII	Squaresoft	95%
Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:		
Vagrant Story	Squaresoft	95%
Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:		
Shadow Madness	SCEE	59%

Shoot 'em Up

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
R-Type Delta	SCEE	88%
Nuclear Strike	EA	86%
Parodius Del.	Konami	83%
Future Cop L.A.P.D.	EA	80%
Der Kosten sparende Tipp für Schnäppchenjäger:		
Soviet Strike	EA	84%
Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:		
Army Men Air Attack	3DO	79%
Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:		
Galaxian 3	Namco	43%

Jump & Run

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
Rayman 2: The Great Escape	Ubi Soft	90%
Crash Bandicoot 3	SCEE	90%
Gex 3: Deep Cover Gecko	Eidos	90%
Gex 3D	Crystal Dyn.	88%
Toy Story II	Disney	87%
Spyro 2	SCEE	87%
Ape Escape	SCEE	87%
Ruff & Tumble	GT Int.	86%
Spyro The Dragon	SCEE	86%
Bugs Bunny auf Zeitreise	Infogrames	84%
Der Kosten sparende Tipp für Schnäppchenjäger:		
Crash Bandicoot 3	SCEE	90%
Diese aktuelle Neuerscheinung legen wir Ihnen ans Herz:		
Muppet Monster Adventure	SCEE	84%
Von diesem Spiel sollten Sie besser die Finger lassen:		
Hugo 2	NBG	51%

WAS KOMMT WANN?

In dieser Übersicht finden Sie aktuelle Release-Daten für den deutschen Markt. Es versteht sich von selbst, dass die Daten jeden Monat aktualisiert werden, wir jedoch aufgrund zahlreicher Verschiebungen keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen können. Stand: 17.10.2000

Angekündigte Neuerscheinungen PlayStation

Oktober

Titel	Genre	Hersteller	Release
Ballistic	THQ	Geschicklichkeit	20. Oktober
Breakout	Geschicklichkeit	Hasbro	6. Oktober
Dave Mirra Freestyle BMX	Sportspiel	Acclaim	Anfang Oktober
F1 Champ. Season 2000	Rennspiel	EA	5. Oktober
Formel 1 2000	Rennspiel	Sony	4. Oktober
Frogger 2	Jump & Run	Hasbro	6. Oktober
Galaga	Action	Hasbro	27. Oktober
HBO Boxing	Boxen	Acclaim	Ende Oktober
Incredible Crisis	Geschicklichkeit	Virgin	Oktober
Mike Tyson Boxing	Boxen	Codemasters	26. Oktober
MTV Sports: Pure Ride	Snowboarding	THQ	20. Oktober
Muppet Monster Adventure	Jump & Run	Sony	18. Oktober
NHL 2001	Hockey	EA	5. Oktober

November

Titel	Genre	Hersteller	Release
Alien – Die Wiedergeburt	Action	Fox Interactive	23. November
Arielle die Meerjungfrau 2	Jump & Run	Sony	1. November
Army Men – Air Attack 2	Action	Infogrames	November
Batman Of The Future	Action	Ubi Soft	November
Blade	Action-Adventure	Activision	23. November
Box Champions 2001	Boxen	EA	30. November
Championship Motocross	Rennspiel	THQ	Ende November
Chicken Run	Action-Adventure	Eidos	November
Crash Bash	Geschicklichkeit	Sony	29. November
Dancing Stage Euromix	Tanzspiel	Konami	Ende November
Dino Crisis 2	Action-Adventure	Capcom	November
Dinosaur	Action	Ubi Soft	November
Donald Duck: Quack Attack	Action-Adventure	Ubi Soft	November
Driver 2	Rennspiel	Infogrames	15. November
Dschungelbuch Groove Party	Tanzspiel	Sony	15. November
F1 World Grand Prix 2000	Rennspiel	Eidos	November
FIFA 2001	Fußball	EA	3. November
Ford Racing	Rennspiel	Empire	Ende November
Fußball Live 2	Fußball	Sony	1. November
Harvest Moon Back to Nature	Rollenspiel	Crave	November
ISS 2000	Fußball	Konami	November
Mat Hoffmans Pro BMX	Sport	Activision	30. November
Medal Of Honor Underground	Action	EA	30. November
Ms. Pacman Maze Madness	Geschicklichkeit	Sony	15. November
MTV Sports: Pure Ride	Sport	THQ	November
NBA Live 2001	Basketball	EA	9 November
Ready 2 Rumble Round 2	Boxen	Midway	Ende November
Sheep	Strategie	Empire	10. November
Spyro 3 – Year of the Dragon	Jump & Run	Sony	8. November
Star Wars Demolition	Action	Activision	16. November
TechnoMage	Action-Adventure	Infogrames	November
The Grinch	Action-Adventure	Konami	Mitte November
The World Is Not Enough	Action	EA	30. November
Tiger Woods PGA Tour Golf	Golf	EA	30. November
Tiggers Honigjagd	Action-Adventure	Ubi Soft	November
Tomb Raider – Die Chronik	Action-Adventure	Eidos	17. November
WCW Backstage Assault	Wrestling	EA	23. November
WWF SmackDown! 2	Wrestling	THQ	November

Dezember

Titel	Genre	Hersteller	Release
007 Racing	Rennspiel	EA	21. Dezember
Army Men: Sarges Heroes 2	Action	3DO	Dezember
Der Weg nach El Dorado	Action-Adventure	Ubi Soft	Dezember
Donald Duck Quack Attack	Action-Adventure	Ubi Soft	Dezember
Flintstones	Rennspiel	Ubi Soft	Dezember
Legend of Dragoon	Rollenspiel	Sony	13. Dezember
Ultimate Fighting Champ.	Sportspiel	Crave	Dezember

2001

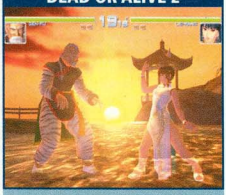
Titel	Genre	Hersteller	Release
Batman Gotham Racer	Rennspiel	Ubi Soft	März
C-12	Action-Adventure	Sony	1. Quartal
Die Mumie	Action-Adventure	Universal/Konami	1. Quartal
Evil Dead: Hail to the King	Action-Adventure	THQ	Februar
Final Fantasy IX	Rollenspiel	Squaresoft	1. Quartal
Goofy's Fun House	Action	Ubi Soft	März
Inspektor Gadget	Action	Ubi Soft	März
Monster Force	Action	Konami/Universal	März
Planet Of The Apes	Action	EA	2001
Rainbow Six: Rogue Spear	Action	Ubi Soft	Januar
Supercross 2001	Rennspiel	EA	1. Februar
World's Scariest Police Chase	Rennspiel	EA	2001
V.I.P.	Action-Adventure	Ubi Soft	Juni

NEU ▶ PLAYSTATION 2



Nachfolgend bieten wir Ihnen eine Übersicht der wichtigsten PlayStation-2-Titel, die zum oder kurz nach dem Deutschland-Start am 24. November für die High-Tech-Konsole erhältlich sein werden.

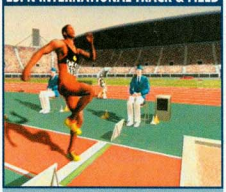
DEAD OR ALIVE 2



Das „Hardcore" wurde aus dem Titel gestrichen und der Release auf den 7. Dezember verschoben.

Hersteller	Sony
Release	7. Dezember
GENRE	Beat 'em Up

ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD



Einen Test finden Sie in der nächsten Ausgabe, erste Impressionen auf unserem Video.

Hersteller	Konami
Release	24. November
GENRE	Sport

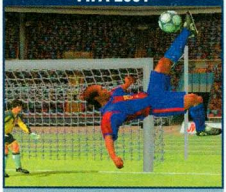
ESPN X-GAMES SNOWBOARDING



Konamis Schneespiele gehören zu unseren absoluten Favoriten unter den Launch-Titeln.

Hersteller	Konami
Release	24. November
GENRE	Snowboarding

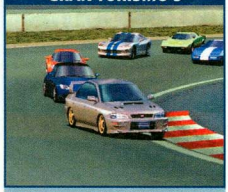
FIFA 2001



Auch zu EAs Fußball-Veteran gibt es in der nächsten Ausgabe einen ausführlichen Test.

Hersteller	EA Sports
Release	24. November
GENRE	Fußball

GRAN TURISMO 3



Auf unserem Video können Sie den Rennspiel-Hammer endlich einmal selbst in Bewegung sehen.

Hersteller	Sony
Release	2001
GENRE	Rennspiel

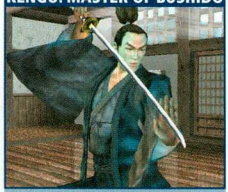
INT. SUPERSTAR SOCCER



Jens und Wolfgang diskutieren noch, ob nun *ISS* oder *FIFA* das bessere Fußball-Spiel ist.

Hersteller	Konami
Release	24. November
GENRE	Fußball

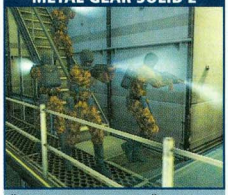
KENGO: MASTER OF BUSHIDO



Erste Bilder zu der gewalttätigen Schwertschwingerei machen einen hervorragenden Eindruck.

Hersteller	Genki
Release	2001
GENRE	Action

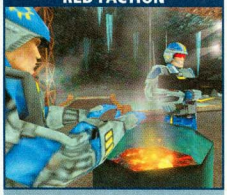
METAL GEAR SOLID 2



Über diesen absoluten Überhammer braucht man wohl keine weiteren Worte zu verlieren.

Hersteller	Konami
Release	Ende 2001
GENRE	Action-Adventure

RED FACTION



Der coole Ego-Shooter mit Geo-Mod-Engine ist einer der heißesten Action-Titel für die PS2.

Hersteller	THQ
Release	2001
GENRE	Action

RIDGE RACER V



Auf unserem Video können Sie *Ridge Racer V* in Bewegung sehen und selbst beurteilen.

Hersteller	Namco
Release	24. November
GENRE	Rennspiel

SUMMONER



Summoner, Rollenspielfutter der Entwickler von *Red Faction*, wurde leider auf März verschoben.

Hersteller	THQ
Release	März 2001
GENRE	Rollenspiel

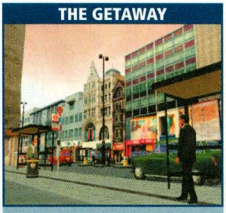
TEKKEN TAG TOURNAMENT



Bis zur nächsten Ausgabe werden wir uns um die Wertung für den Beat-'em-Up-Klassiker prügeln.

Hersteller	Namco
Release	24. November
GENRE	3D-Beat-'em-Up

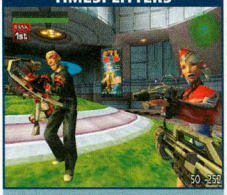
THE GETAWAY



Die Hetzjagd durch London bietet eine beeindruckende Optik. Das Beispiel von *Driver* macht Schule.

Hersteller	Sony
Release	2001
GENRE	Rennspiel

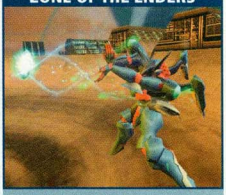
TIMESPLITTERS



Eidos' abgefahrenes Action-Spektakel ist unser Geheimtipp für die PlayStation 2. Multiplayer-Fun pur!

Hersteller	Eidos
Release	24. November
GENRE	Action

ZONE OF THE ENDERS



Die Vollversion des Mech-Spektakels soll eine spielbare Demo von *Metal Gear Solid 2* enthalten.

Hersteller	Konami
Release	2001
GENRE	Action

Angekündigte Neuerscheinungen PlayStation 2

November

Titel	Genre	Hersteller	Release
Aquaqua: Wetrix 2	Geschicklichkeit	Hasbro	24. November
Armored Core 2	Action	Crave	24. November
ESPN Intern. Superst. Soccer	Fußball	Konami	24. November
ESPN Intern. Track & Field	Sport	Konami	24. November
ESPN X-Games Snowboard	Sport	Konami	24. November
Eternal Ring	Rollenspiel	Crave	24. November
EverGrace	Rollenspiel	Crave	24. November
Fantavision	Geschicklichkeit	Namco	24. November
FIFA 2001	Fußball	EA Sports	24. November
Gradius III & IV	Action	Konami	24. November
Midnight Club: Street Racing	Rennspiel	Take 2	24. November
Rayman 2 Revolution	Jump & Run	Ubi Soft	24. November
Ridge Racer V	Rennspiel	Namco	24. November
Silent Scope	Action	Konami	24. November
Silpheed – The Lost Planet	Shoot 'em Up	Swing!	24. November
Sky Surfer	Sportspiel	Swing!	24. November
Smuggler's Run	Rennspiel	Take 2	24. November
SSX Snowboarding	Sportspiel	EA	24. November
Street Fighter EX 3 Plus	Beat 'em Up	Capcom	24. November
Super Bust-A-Move	Geschicklichkeit	Acclaim	24. November
Tekken Tag Tournament	Beat 'em Up	Namco	24. November
Timesplitters	Action	Eidos	24. November

Dezember

Titel	Genre	Hersteller	Release
Dead Or Alive 2	Beat 'em Up	Sony	13. Dezember
Dinosaur	Action-Adventure	Ubi Soft	Dezember
Driving Emotion Type S	Rennspiel	EA	14. Dezember
F1 Champ. Season 2000	Rennspiel	EA	21. Dezember
F1 Racing Championship	Rennspiel	Ubi Soft	Dezember
Kessen	Strategie	EA	7. Dezember
Moto GP	Rennspiel	Sony	Dezember
Ready 2 Rumble Round 2	Boxen	Midway	24. November
Stunt GP	Action	Virgin	Dezember
X-Squad	Action	EA	7. Dezember
Theme Park World	Simulation	Electronic Arts	7. Dezember

2000

Titel	Genre	Hersteller	Release
Pipemania 2	Geschicklichkeit	Empire Interactive	2000
Starsky & Hutch	Action	Empire Interactive	2000
Silpheed – The Lost Planet	Action	Swing!	2000
WipEout Fusion	Rennspiel	Sony	2000

2001

Titel	Genre	Hersteller	Release
7 Blades	Action	Konami	Anfang Juni
Black & White	Strategie	Electronic Arts	2001
Bundesliga Manager	Simulation	Software 2000	März
Cool Boarders: Code Alien	Snowboarding	UEP Systems	2001
Drakan	Rollenspiel	Sony	Februar
Donald Duck Quack Attack	Action-Adventure	Ubi Soft	Januar
Dropship	Action	Sony	Juni
Ephemeral Fantasia	Rollenspiel	Konami	Ende März
ESPN NBA	Basketball	Konami	Ende Januar
ESPN NHL	Hockey	Konami	Mitte Februar
Evil Twin	Action	Ubi Soft	Mai
Formel 1 2000	Rennspiel	Psygnosis	1. Quartal
Freedom Ridge	Strategie	Virgin	2001
Gran Turismo 3	Rennspiel	SCEE	Januar
Gungriffon Blaze	Action	Swing!	Februar
Gunslinger	Action	Activision	2001
Kengo: Master of Bushido	Action	Crave	2001
Metal Gear Solid 2	Action-Adventure	Konami	2001
Music 2001	Musikgenerator	Codemasters	März
Oni	Action	Take 2	2001
Red	Strategie	Konami	2001
Run Like Hell	Action	Virgin	2001
Shadow Of Memories	Adventure	Konami	Ende März
Silent Hill 2	Action-Adventure	Konami	2001
Stuntman	Action	Infogrames	2001
Summoner	Rollenspiel	THQ	März
Syphon Filter 3	Action	Sony	2001
The Bouncer	Action	Square	April
The Getaway	Action	Sony	Juli
The World is Not Enough	Action	Electronic Arts	2001
Titanium Angels	Action	Hasbro	2001
Top Gear Daredevil	Rennspiel	Kemco	Januar
Zone Of The Enders	Action	Konami	2001

Schon getestet!

Sie sind auf der Suche nach einem Test? Auf dieser Seite bieten wir Ihnen die 50 letzten Tests in einer Übersicht.

Titel	Beschreibung	Hersteller	Test in PZ	Wertung
Alien – Die Wiedergeburt	Action-Grusel im Alien-Universum	Electronic Arts	10/00	89%
Army Men: Operation Meltdown	Schwacher Plastiksoldaten-Aufmarsch	Infogrames	10/00	50%
ATV Quad Power Racing	Lahmes Quad-Rennspiel	Acclaim	10/00	52%
Aztec	Enttäuschende interaktive Geschichtsstunde	Cryo	10/00	39%
Breakout	Witzige 3D-Version des Klassikers	Hasbro	11/00	77%
Bundesliga Manager 2001	**Guter Fußballmanager mit Editor**	**Electronic Arts**	**10/00**	**79%**
Bundesliga Stars 2001	Gute Fußballsimulation mit Lizenz	Electronic Arts	9/00	79%
Catan	Gelungene Brettspiel-Umsetzung	Ravensburger	8/00	75%
Chase The Express	Terroristenjagd auf 2 CDs	Sony	9/00	69%
Cold Blood	Solides Adventure mit Action-Flair	Sony	8/00	75%
Crisis Beat	Mäßiges und zu leichtes Prügelspiel	Studio 3	11/00	60%
Danger Girl	**Hammerschwere Comic-Umsetzung**	**THQ**	**11/00**	**82%**
Dave Mirra Freestyle BMX	Solides BMX-Vergnügen	Acclaim	11/00	80%
Destruction Derby Raw	Autorennen bis an die Schrottgrenze	Sony	8/00	88%
Dracula Resurrection	Vampir-Abenteuer ohne Biss	Virgin	8/00	55%
DSF All Star Tennis	Einfallsloser Ballzauber	Ubi Soft	10/00	52%
DSF Surf Riders	Mittelprächtige Surf-Simulation	Ubi Soft	10/00	62%
ECW Anarchy Rulz	Uninspiertes Wrestling-Update	Acclaim	10/00	68%
F1 Racing Championship	Realistischer F1-Titel zur Saison 1999	Ubi Soft	10/00	86%
F1 Championship Season 2000	Offizielle F1-Simulation mit Szenario-Modus	Electronic Arts	10/00	87%
Formel 1 2000	**Weiterentwicklung der Rennserie**	**Sony**	**11/00**	**87%**
Frogger 2	Frogger hüpft wieder, und zwar in 3D	Hasbro	11/00	76%
Grind Session	Solides Skateboardvergnügen	Sony	9/00	80%
Incredible Crisis	Minispiel-Sammlung	Virgin	11/00	79%
Infestation	Weltraum-Ballerei mit Kampf-Buggy	Ubi Soft	10/00	49%
Jeremy McGrath Supercross 2000	Die Rennspiel-Katastrophe	Acclaim	11/00	39%
Koudelka	Spielerisch mittelprächtiges Rollenspiel	Infogrames	11/00	75%
Magical Drop	Knobelspiel mit Suchtgefahr	Swing!	11/00	80%
Mike Tyson Boxing	Simples Boxen ohne Tiefgang	Codemasters	11/00	68%
MoHo	Futuristischer Gladiatorenkampf	Take 2	9/00	74%
Moto Racer: World Tour	Gelungene Motorrad-Sim	Sony	11/00	77%
Mr. Driller	Hektische Denkspiel-Tüftelei	Namco	10/00	75%
MTV Sports: Skateboarding	Mäßige Skateboard-Sim	THQ	11/00	66%
Muppet Monster Adventure	**Quietschbuntes Jump&Run-Vergnügen**	**Sony**	**11/00**	**84%**
Parasite Eve II	Innovatives Horror-Action-Adventure	Square	9/00	86%
Radikal Bikers	Unmotiviertes Rennspiel	Infogrames	9/00	30%
Rayman 2	Ausgezeichnetes, kindgerechtes Jump&Run	Ubi Soft	9/00	90%
RC de GO!	Rennspiel mit funkgesteuerten Autos	Acclaim	10/00	66%
Re-Volt 2	Lustiges Rennen mit Miniflitzern	Acclaim	10/00	74%
Snow-Cross Racing	Gelungenes Schneemobil-Rennen	Crave	10/00	77%
Spider-Man	**Exzellente Umsetzung der Comic-Vorlage**	**Activision**	**11/00**	**89%**
Star Trek Invasion	Actiongeladener Space-Shooter	Activision	10/00	86%
Sydney 2000	Die Olympischen Spiele zum Mitmachen	Eidos	10/00	83%
Team Buddies	Strategie-Schlacht mit Kampfzwergen	Sony	10/00	81%
Terracon	Knallige Alien-Action	Sony	9/00	77%
Toca World Touring Cars	Rennspiel mit Dauerspaß-Garantie	Codemasters	9/00	94%
Tony Hawk's Pro Skater 2	Fantastische Skateboard-Action	Activision	10/00	92%
Ubik	Bemühtes Adventure nach Romanvorlage	Cryo	9/00	57%
Vib Ribbon	Spaciges Musikspiel mit Minimal-Grafik	Sony	9/00	63%
X-Men Mutant Academy	Das Prügelspiel zum Film	Activision	9/00	74%

INFO Aktuelle Empfehlungen

Bundesliga Manager 2001



BUNDESLIGA MANAGER 2001 Der bisher beste Fußball-Manager für die PlayStation.

Danger Girl



DANGER GIRL Gelungene Comic-Umsetzung, leider etwas zu schwer geraten.

Formel 1 2000



FORMEL 1 2000 Sony kann den Anschluss an die Spitzengruppe locker halten.

Mupper Monster Adventure



MUPPET MONSTER ADVENTURE Die Muppets sorgen für Schmunzeln und Dauerspielspaß.

Spider-Man



SPIDER-MAN Spielerisch brillante Umsetzung des Spinnen-Comics mit Motivationsgarantie.

KOUDELKA

Bist Du
bereit für ein
Abenteuer?



www.koudelka-game.com

PlayStation

SNK

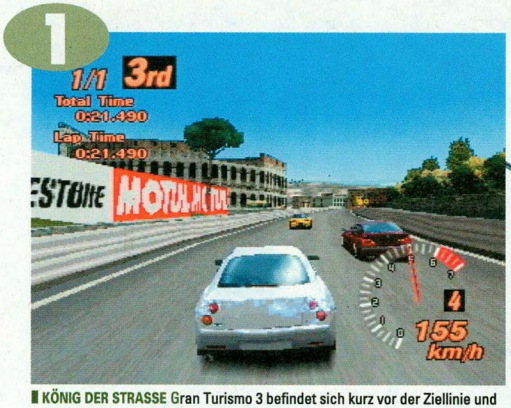
© 2000 SACNOTH/SNK.
All rights reserved.

INFOGRAMES

www.infogrames.com

DAS GOTHIC-HORROR-ROLLENSPIEL FÜR DEINE PLAYSTATION.

PlayStation and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2000 Infogrames Europe. All rights reserved.



KÖNIG DER STRASSE Gran Turismo 3 befindet sich kurz vor der Ziellinie und Gran Turismo 2 kann sich wieder ganz oben auf dem Treppchen präsentieren.



DAS BÖSE STIRBT NIE Die Leser bleiben Capcoms Erfolgsserie treu.



JETZT SCHON KULT Driver hält sich beharrlich in Ihren Charts.

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

PRÄSENTIERT DIE AKTUELLEN

CHARTS

Leser-Charts

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1	(11)	**Gran Turismo 2**	**95%**	**9**
2	(13)	**Resident Evil 3: Nemesis**	**89%**	**9**
3	(4)	**Driver**	**90%**	**16**
4	(1)	Final Fantasy VIII	95%	12
5	(7)	Metal Gear Solid	91%	20
6	(9)	FIFA 2000	85%	5
7	(14)	Tony Hawk's Skateboarding	90%	12
8	(10)	Parasite Eve II	86%	2
9	(3)	Tomb Raider IV	92%	10
10	(19)	Dino Crisis	86%	12
11	(20)	Silent Hill	90%	11
12	(2)	Final Fantasy VII	94%	12
13	(Neu)	Rayman 2	90%	1
14	(16)	Tekken 3	90%	17
15	(8)	WWF SmackDown!	90%	4
16	(Neu)	Colin McRae Rally 2.0	90%	1
17	(WE)	GTA 2	90%	7
18	(5)	Syphon Filter 2	89%	6
19	(17)	TOCA World Touring Cars	94%	2
20	(18)	Galerians	89%	4

Quelle: PSZ-Zeugnis-Auswertung

Mit Karacho konnte ***GRAN TURISMO 2*** an die Spitze der Lesercharts röhren und zusammen mit ***DRIVER*** das ***FINAL FANTASY***-Bollwerk aus der Spitzengruppe verdrängen. Interessant finden wir, dass sich ein Spiel wie ***GALERIANS*** tapfer in den Charts hält: Ein wirklich gutes Spiel braucht halt doch nicht unbedingt einen starken Namen. Ein Nachfolger für die PlayStation 2 wurde übrigens bereits angekündigt. Wir warten gespannt auf erste Bilder.

Verkaufs-Charts

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1	(Neu)	**T. Hawk's Pro Skater 2**	**92%**	**1**
2	(1)	**Rayman 2**	**90%**	**2**
3	(Neu)	**Nightmare Creatures II**	**85%**	**1**
4	(Neu)	Spider-Man	89%	1
5	(Neu)	F1 Racing Championship	86%	1
6	(Neu)	Koudelka	75%	1
7	(Neu)	Sydney 2000	83%	1
8	(Neu)	Star Trek: Invasion	86%	1
9	(3)	Tenchu 2	81%	2
10	(4)	Chase The Express	69%	2
11	(Neu)	Landmaker	72%	1
12	(Neu)	Street Scooters	62%	1
13	(Neu)	Wild Rapids	59%	1
14	(2)	Parasite Eve II	86%	2
15	(5)	TOCA World Touring Cars	94%	2

Wie wir bereits vermuteten, konnte sich ***TONY HAWK'S PRO SKATER 2*** souverän an die Spitze der Charts setzen. Activision befindet sich aber auch sonst derzeit im Aufwind und kann mit ***STAR TREK: INVASION***, ***SPIDER-MAN*** und ***TENCHU 2*** gleich drei weitere Titel platzieren. Überraschend finden wir angesichts der mehr als mäßigen Produktqualität das Auftauchen der drei Titel von EON Digital auf den Plätzen 11 bis 13. Die Wertungen liegen deutlich unter dem Rest.

Most Wanted

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Monat
1	(1)	**Driver 2**	**Infogrames**	**15**
2	(3)	**Dino Crisis 2**	**Capcom**	**8**
3	(4)	**Final Fantasy IX**	**Squaresoft**	**11**
4	(2)	Metal Gear Solid 2	Konami	4
5	(5)	Alone in the Dark IV	Infogrames	5
6	(7)	MOH Underground	EA	3
7	(6)	WWF SmackDown! 2	THQ	4
8	(WE)	Gran Turismo 3	Sony	4
9	(9)	Tomb Raider – Die Chronik	Eidos	2
10	(Neu)	Die Mumie	Konami	1

Quelle: PSZ-Zeugnis-Auswertung

GRAN TURISMO 3 (vormals bekannt als Gran Turismo 2000) lässt sich nach einer kurzen Auszeit wieder in den Most-Wanted-Charts blicken. Im letzten Monat stellten wir uns die Frage, welche Spiele wohl in der Liste auftauchen würden, wenn Knaller wie ***DRIVER 2*** erst einmal erschienen sind. Einen Teil der Antwort können wir nun geben, da sich mit ***DIE MUMIE*** mal wieder ein „neues" Spiel in den Charts platzieren konnte. Andere werden ihm wohl bald folgen.

DIE REDAKTION



HANS IPPISCH, *30, Redaktionsdirektor*
Aktuelles Lieblingsspiel: ESPN Track & Field 2000
Hatte, wie alle anderen auch, enormes Lampenfieber vor seinem Kurzauftritt auf der Videokassette und ist froh, dass die Dreharbeiten vorbei sind.



ANDRÉ HORN, *27, Leitender Redakteur*
Aktuelles Lieblingsspiel: MOH Underground
Musste schweren Herzens sein Auto in der Schweiz verschrotten lassen, als es nach über sieben Jahren treuer Dienste dort den Geist endgültig aufgab.



WOLFGANG FISCHER, *29, Volontär*
Aktuelles Lieblingsspiel: Carton-Kun
Lässt sich oft hektisch tippend und manisch kichernd beim regen ICQ-Verkehr mit Stefanie Schwarz erwischen.



ALBRECHT OTT, *29, Redakteur*
Aktuelles Lieblingsspiel: Driver 2
Ist momentan schwer auf Wohnungssuche. Sollte irgendwer eine freie Wohnung in Nürnberg kennen, bitte melden. Zuschriften an die Redaktion.



MICHAEL PRUCHNICKI, *22, Redakteur*
Aktuelles Lieblingsspiel: Silpheed – The Lost Planet
Sorgt für die tägliche musikalische Untermalung in der Redaktion. An den gelegentlichen Diskussionen zeigt sich, dass Geschmäcker halt doch verschieden sind.



STEFANIE SCHWARZ, *22, Redakteurin*
Aktuelles Lieblingsspiel: TimeSplitters
Lässt sich oft hektisch tippend und manisch kichernd beim regen ICQ-Verkehr mit Wolfgang erwischen.



WERNER SPACHMÜLLER, *23, RD-Assisent*
Aktuelles Lieblingsspiel: Tony Hawk's Pro Skater 2
Freut sich, ab der nächsten Ausgabe den „Assistenten" in seiner Berufsbezeichnung loszuwerden. Es lebe die Play-Zone-DVD!



MATTHIAS GLASER, *34, Redakteur*
Aktuelles Lieblingsspiel: Carton-Kun
Hat als echter Top-Gastgeber immer eine Flasche Rotwein für spontane Besucher im Haus und unterhält Gäste mit musikalischen Eigenkompositionen.



JENS QUENTIN, *30, Redakteur*
Aktuelles Lieblingsspiel: Madden NFL 2001
Hat es gewagt, eine Woche Urlaub zu beantragen, die Konsequenzen überlebt und nach der Bewilligung Tränen des Glücks vergossen.



STEFANIE SCHETTER, *22, Redakteurin*
Aktuelles Lieblingsspiel: Dino Crisis 2
Musste sich nach dem Urlaub ihren Weg durch einen Riesenhaufen Arbeit bahnen und wünschte sich, sie hätte niemals freigenommen.

MISTER X, *20-35, Redakteur*
Aktuelles Lieblingsspiel: Beliebig
Sie kennen Spiele von A bis Z und haben eine gute Schreibe? Bewerben Sie sich! Unterlagen mit Probeartikel an: Computec Media AG, z.Hd. Hans Ippisch, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

DAS TEST-SYSTEM

preistipp PLAYZONE — Auf Spiele, die ein gutes Spielerlebnis zu einem besonders günstigen Preis ermöglichen, weisen wir mit dem Play-Zone-Preistipp hin.

MOST WANTED PLAYZONE — Wird ein Spiel von der Leserschaft ganz besonders herbeigesehnt, bekommt es das begehrte Most-Wanted-Prädikat!

PLAYZONE KIDS — Spiele für die jüngere Zielgruppe werden mit dem Kids-Award ausgezeichnet. Ältere Semester können natürlich auch Spaß damit haben.

PLAYZONE HIT — Gelungene Spiele mit einer Wertung von mehr als 85% erhalten den so genannten „Play-Zone-Hit"-Award, der als Gütesiegel gilt.

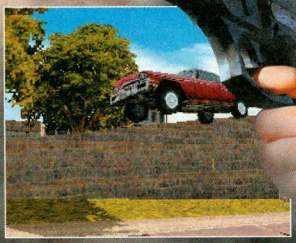
SPIEL DES MONATS

Driver 2

Driver 2 fährt allen davon!

Dass *Driver 2* ein herausragendes Spiel wird, daran hatten wohl die wenigsten irgendwelche Zweifel. In diesem Monat gab es aber immerhin einige hochklassige Konkurrenz. Dennoch konnte sich das Verfolgungsjagd-Spektakel souverän an die Spitze setzen. Warum Tanner alle Wrestler und Widerstandskämpfer abhängen und auch den sicheren Abstand von irgendwelchen Dinosaurier-Krisen halten kann, das lesen Sie ab …

Seite 64



SMASH-HIT Trotz kleinerer technischer Mängel ist Driver 2 Spielspaß pur!

ALLES UNTER KONTROLLE Tanner und Kollege Jones halten die Konkurrenz in Schach.

Alle Tests

im Überblick

Rennspiele

Driver 2 64
Mille Miglia 89
Street Scooters 96

Rollenspiele

Keine Testversionen in diesem Monat

Action-Adventures

Keine Testversionen in diesem Monat

Action-Spiele

Dino Crisis 2 72
Galaga 97
Medal of Honor Underground 78
Mortal Kombat Special Forces 95
Rampage Through Time 97
Ray Crisis 97
Speedball 2100 95

Sportspiele

Fußball Live 2 90
ISS 2000 86
Madden NFL 2001 9
NHL 2001 94
UEFA Championsleague 2000/2001 88
Wild Rapids 96
WWF SmackDown! 2 74

Beat 'em Ups

Keine Testversionen in diesem Monat

Geschicklichkeit

Dschungelbuch Groove Party 92
Landmaker 96
Spyro 3 – Year of The Dragon 82

Driver 2

»GENRE Rennspiel
»SPIELER 1-2
»HERSTELLER Infogrames
»INTERNET www.driver2.com

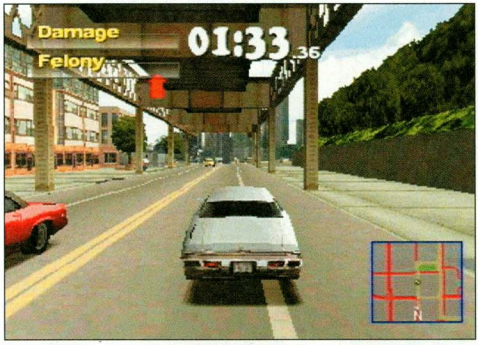
Driver 2 hat für jeden etwas: anspruchsvolle Raserei, intelligentes Adventure und filmreife Animationen.

PLAY ZONE HIT

MOST WANTED PLAY ZONE



LACKSCHADEN
Auf irgendwelche Kratzer kann man bei Driver 2 nicht allzu viel Rücksicht nehmen.



SCHLEIFE Hier geht es darum, einen flüchtigen Zeugen zu verfolgen, der Chicagos Hochbahn auf dem berühmten „Loop" genommen hat.



STADT DER LICHTER In Las Vegas ist es auch nachts noch bunt. Trotzdem sollten Sie darüber Ihr Ziel nicht aus den Augen verlieren.



Es gibt Spiele, bei denen nimmt man den Controller in die Hand und legt ihn erst wieder weg, wenn die Welt um einen herum zusammenbricht. Und auch dann nur höchst unwillig. *Driver 2* gehört auf jeden Fall zu dieser Kategorie. Wie sein Vorgänger bricht es das manchmal stupide Rundendrehen normaler Rennspiele auf und verbindet Adventure-Aufgaben mit Autoraserei. Es übertrifft den ersten Teil sogar, indem es mehr Wert auf die Geschichte legt und noch mehr Abwechslung beim Missionsdesign bietet.

Lange erwartet

Schon seit einiger Zeit führt *Driver 2* unsere Most-Wanted-Charts an. Jetzt ist es also bald so weit und das Spiel erscheint. Trotzdem erreichte uns die Testversion nicht rechtzeitig vor Redaktionsschluss. Fast hatten wir schon die Hoffnung aufgegeben, da half uns unser englisches Schwestermagazin *PlayStation World* aus der Patsche. Dort konnten wir in letzter Minute noch die englische Testversion spielen und uns ein Urteil bilden. Das hat sich gelohnt. *Driver 2* ist

INFO Der Regisseur-Modus

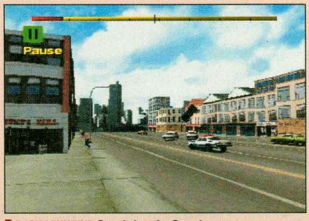
Drehen Sie Ihren eigenen Rennfilm

Auch bei Driver 2 haben Sie wieder die Möglichkeit, Ihre Missionen noch einmal anzuschauen und umzuschneiden. Dabei können Sie für jede Sequenz eine Perspektive wählen und filmreife Verfolgungsjagden drehen.

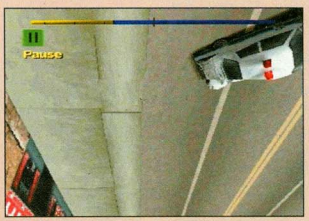
Wenn die Arbeit getan ist und Sie ein Rennen beendet haben, können Sie es sich bequem machen und Ihre Fahrkünste im Replay Revue passieren lassen. Dann haben Sie jederzeit die Möglichkeit, das Bild anzuhalten und eine andere Kameraperspektive zu wählen. Die Kamera kann dabei an verschiedenen Orten platziert werden, etwa hinter dem Auto, im Auto des Verfolgers oder neutral neben dem Tatort. Hinterher lässt sich die Filmsequenz auf die Memory Card speichern, so dass Sie den Blechschaden immer wieder bewundern können.



GESTREIFTER WAGEN Mit der festen Kamera können Sie den Crash heranzoomen.



DISTANZIERT So sieht ein Crash aus, wenn er von neutralem Standpunkt aus gefilmt wird.



INVOLVIERT Die gleiche Szene wirkt durch die Augen des Fahrers gleich viel aufregender.



ANGENÄHERT Mit der Chase-Kamera behält man Auto und Unfall gleichermaßen im Blickfeld.

INFO Der Zweispielermodus

Räuber, Gendarmen und vieles mehr

Selbst wenn Sie es geschafft haben, die Undercover-Missionen komplett zu lösen, brauchen Sie sich mit dem Spiel nicht zu langweilen. Dann können Sie sogar einen Freund einladen und Driver 2 zusammen genießen.

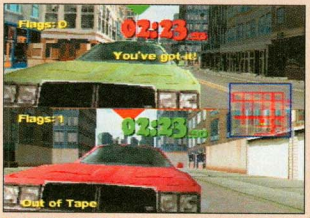
Im Splitscreen-Modus gibt es vier verschiedene Spiele. Bei „Räuber und Gendarm" jagt der eine den anderen, bis er dessen Auto zu Schrott verarbeitet hat. Im „Checkpoint" sucht man die Umgebungen nach fünf bestimmten Punkten ab. Wer sie zuerst findet, hat gewonnen. „Capture the Flag" ist ein Spiel, bei dem es darum geht, eine Fahne zu finden und sie zu seinem Stützpunkt zurückzubringen. Auf dem Weg kann sie einem aber vom Gegner noch abgejagt werden. Und im „Ride the Car" kann man zu zweit bestimmte Umgebungen erforschen und sich nur zum Spaß gegenseitig zu Schrott fahren. In allen Varianten verfolgen Sie das Geschehen aus der Egoperspektive.



QUARTETT In vier verschiedenen Varianten können Sie zu zweit durch die Straßen rasen.



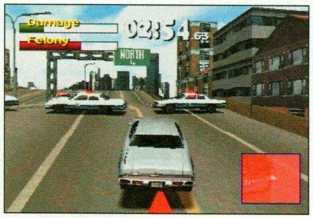
VORSPRUNG Der grüne Spieler ist schon auf dem Weg zum dritten Checkpoint.



FAHNENFLUCHT So sieht ein Frontalzusammenstoß aus der Egoperspektive aus.



FANGEN Bei Räuber und Gendarm flieht der eine, der andere versucht, sein Auto zu rammen.



UMZINGELT Polizei von vorne und auch von hinten, wie man an dem roten Pfeil erkennen kann.

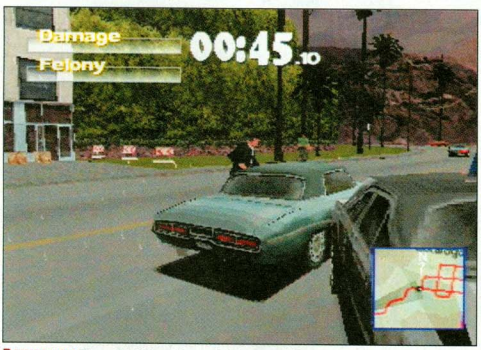


BRACHIAL Die Gesetzeshüter stoppen flüchtige Autos manchmal auf recht unkonventionelle Art.

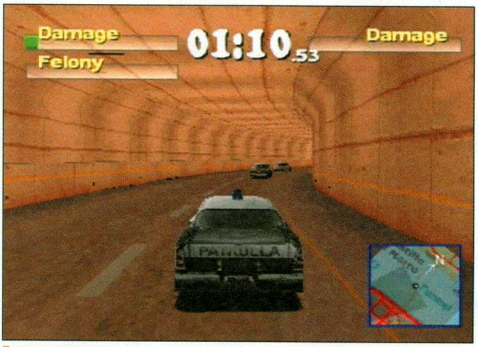
zweifellos eines der besten Rennspiele für die PS one. Im Zentrum steht dabei der Adventure-Modus. Hier gilt es, 40 Missionen zu erfüllen und dabei einem brasilianischen Drogenkartell auf die Schliche zu kommen. Losgetreten wird die ganze Geschichte von Pink Lenny, dem Buchhalter von Solomon Caine, eines Gangsterbosses aus Chicago. Als Lenny ein geheimnisvolles Geschäft mit einem brasilianischen Syndikatchef abwickelt, gerät die Unterwelt in Unruhe. Ein Mord führt Undercover-Cop Tanner auf die Spur von Lenny. Wie im ersten Teil schlüpfen Sie in die Rolle des getarnten Tanner und jagen diesmal zusammen mit Kollege Tobias Jones durch die Straßen von Chicago, um Hinweise zu finden. Wenn Sie dort alle Missionen gemeistert haben, fahren Sie nach Havanna. In der kubanischen Hauptstadt legt sich Tanner mit dem Brasilianer an, indem er dessen Waffenlieferungen unterbindet. Dabei stößt er auch auf Caine und heuert getarnt bei ihm an, um Lenny zu finden, der in Las Vegas gesehen wurde. In der Spielerstadt helfen Sie dem Gangsterboss aus Chicago. Dort drehen sich die Missionen um kriminelle Machenschaften und Sie sind immer auf der Flucht vor der Polizei. Danach geht es nach Rio, wo Lenny von dem brasilianischen Verbrecher beschützt wird. Erst suchen Sie zusammen mit Caine nach dem Flüchtigen, später verschaffen Sie aber dem Gesetz wieder Geltung, indem Sie beide festnehmen.

Fingerspitzengefühl und Durchsetzungsvermögen

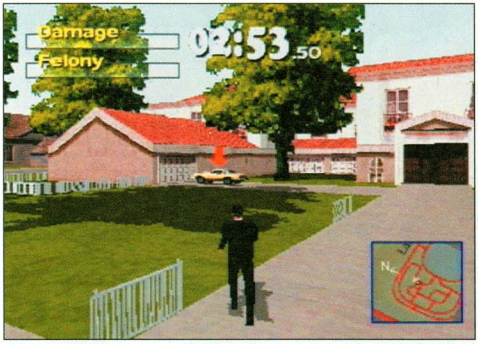
Driver 2 ist also in eine spannende Krimi-Handlung eingebettet und das hat mehrere Auswirkungen auf das Spiel. Zum einen sind die Missionen dadurch unheimlich abwechslungsreich. In jeder Stadt wird auf etwas anderes Wert gelegt. So geht es in Chicago beispielsweise darum, Spuren zu



EINBRUCH Einen Schlüssel braucht Tanner nicht, um die Tür zu öffnen. Wie im Film sind alle Autos die ganze Zeit unverschlossen.



VOLKSPOLIZEI Tanner kann auch Polizeiautos kapern. Die spanische Aufschrift verrät hier, dass wir uns auf Kuba befinden müssen.



VORSTADTIDYLL So ein amerikanischer Vorort hat etwas Ruhiges, Spießiges. Gleich wird Tanner aber für mächtige Aufregung sorgen.



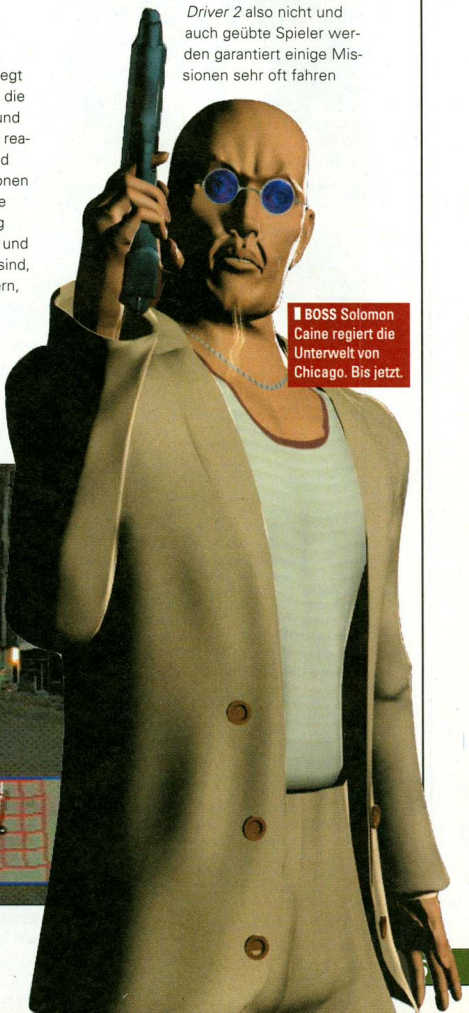
WETTRENNEN In dieser Mission müssen Sie den Zug überholen und vor ihm auf die Gleise einscheren, wo Sie dann das Auto wechseln.

verfolgen. Dabei geraten Sie nicht nur mit der Gangsterbande, sondern auch mit dem Gesetz in Konflikt. Das führt zu klassischen Verfolgungsjagden, bei denen Sie ein bestimmtes Ziel erreichen müssen. Erschwert wird das Ganze dadurch, dass Sie nur begrenzte Zeit dafür haben, den Weg erst finden und dann auch noch lästige Verfolger abhängen müssen. In anderen Missionen ist eher geschickte Fahrweise gefragt. Sie beschatten etwa einen Gegner und dürfen ihn nicht aus den Augen verlieren. Wenn Sie allerdings zu nah auffahren, bemerkt er Sie und die Aktion ist fehlgeschlagen. Ist hier noch Fingerspitzengefühl angesagt, so führt manchmal eher Brachialgewalt zum Ziel. Wenn Sie Gegner stoppen müssen, rammen Sie diese so lange, bis sie aufgeben. Neu ist dann, dass Sie auch zu Fuß herumlaufen können, um den Auftrag zu erledigen. Wenn Sie einen Wagen zum Halten gezwungen haben, steigen Sie um. Zu Fuß lassen sich aber auch allerhand Schalter betätigen, die verborgene Türen und Tore öffnen.

Hoher Schwierigkeitsgrad

All das ist nicht nur abwechslungsreich, sondern auch sehr anspruchsvoll. Das liegt aber zum Glück nicht an der Steuerung, die sehr eingängig ist und schnell und präzise reagiert. Schwierig sind vielmehr die Missionen selbst. Obwohl eine Karte zur Verfügung steht, auf der Start und Ziel eingezeichnet sind, kann es lange dauern, bis man den rechten Weg findet. Auch wenn der offensichtlich ist, sorgen die relativ intelligenten Gegner für reichlich Probleme. Am Anfang agieren diese allerdings noch eher stupide. In Chicago etwa können Sie eine Mission spielen, so oft Sie wollen, der Verfolgte nimmt immer denselben Weg. In den späteren Levels ändert sich das aber. Dann wird die Jagd beispielsweise dadurch erschwert, dass der Verfolgte links antäuscht und dann doch geradeaus fährt. Leicht ist *Driver 2* also nicht und auch geübte Spieler werden garantiert einige Missionen sehr oft fahren

„Kluge Gegner und anspruchsvolle Missionen erschweren die Sache."



BOSS Solomon Caine regiert die Unterwelt von Chicago. Bis jetzt.



EFFEKTVOLL In der regennassen Straße spiegeln sich die Scheinwerfer wider. Im Hintergrund durchbricht das Schummerlicht des Mondes die Wolken. Doch für Romantik bleibt keine Zeit.

INFO Überblick als Fußgänger

Aussteigen und durch die Gegend spazieren

Erstmals können Sie bei Driver 2 das Auto auch verlassen und die Beine unter die Arme nehmen.

Damit haben Sie die Möglichkeit, die Gegend eingehender zu untersuchen. Sie können fast überall aussteigen und die Umgebung in Ruhe erforschen, um geheime Routen zu finden oder die Autos zu wechseln. In einigen Missionen müssen Sie aber auch aus dem Wagen, um mit Schaltern verschlossene Tore zu öffnen oder Sprengsätze zu legen. Sonst sind Sie oft am Anfang oder Ende der Aufträge per pedes unterwegs. Auf diese Art werden die Zwischensequenzen inhaltlich enger mit dem Spiel verbunden.



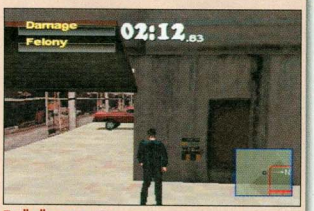
GEBRAUCHTWAGEN Zwischendurch kann Tanner auch mal in ein anderes Auto einsteigen.



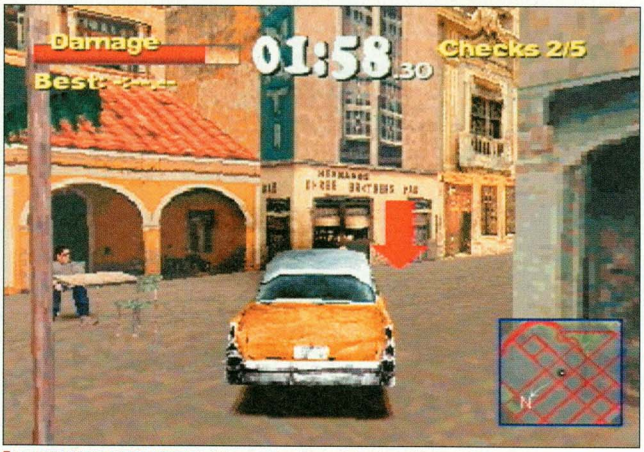
KLARER AUFTRAG Am Anfang erfordern die Missionen noch nicht so viel Geschicklichkeit.



FLUCHT NACH VORN Einen brennenden Laster sollte man besser möglichst schnell verlassen.

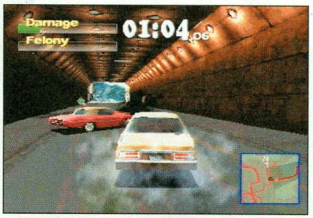


TÜRÖFFNER Da Tanner keine Garagenfernbedienung hat, steigt er aus, um das Tor zu öffnen.



INTERESSIERTER BEOBACHTER Bei diesem Einzelrennspiel müssen Sie fünf Checkpunkte in einer bestimmten Zeit erreichen. Der Herr am Cafétisch scheint sich davon nicht beeindrucken zu lassen.

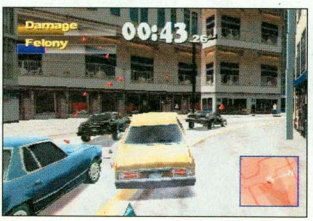
müssen, bis sie gelöst sind. Trotzdem verliert das Spiel dadurch nicht an Attraktivität. Ein entscheidender Grund dafür ist, dass der Spieler viel mehr in die Geschichte eingebunden wird als im Vorgänger. Die verläuft diesmal linear, die Missionen können also nur nacheinander gespielt werden. Dazwischen wird die Handlung immer wieder durch Rendersequenzen vorangetrieben, die dem Spiel ein cineastisches Flair geben – und wie. Die Entwickler legten nach eigener Aussage sehr großen Wert auf die Figuren und charakterisieren sie deshalb in den Zwischensequenzen ausführlich. Das ist großartig gelungen. Grafisch fast perfekt kann man jeder Person am Gesicht, der Körperhaltung und den Bewegungen den Gemütszustand ablesen. Einen großen Teil dieser Faszination macht in der englischen Version auch die Sprache aus. Nicht nur haben die Entwickler bei Reflections die passende Stimme zu jeder Figur gefunden. Nein, diese Stimmen können auch noch schauspielern. Dazu kommt ein Soundtrack, der die Film-Noir-Atmosphäre komplett macht.



TUNNELBLICK Bei der Fahrt müssen Sie auf die Lichtverhältnisse achten, sonst kracht es.

Pop-Ups und Clippings

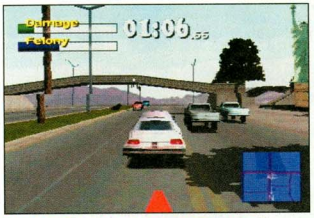
Was für die unübertroffenen Rendersequenzen gilt, lässt sich leider vom Spiel selbst nicht sagen. Die Akustik ist anständig, das Motordröhnen klingt sehr echt. Nur die Dudelmusik nervt nach einiger Zeit (natürlich kann man sie auch abstellen). Vor allem bei der Optik gibt es aber Kritikpunkte. Grafisch fallen einfach wieder einige Schwächen ins Auge. Die massenhaft auftretenden Pop-Ups und das eine oder andere Clipping stören manchmal doch etwas. Und die Texturen sollte man sich nicht von allzu nah ansehen. Doch zurück zum Positiven: Die Hintergründe sind absolut detailgetreu und realitätsnah gestaltet. In den Städten hat man tatsächlich das Gefühl, durch eine pulsierende Metropole zu fahren. Das liegt einerseits an den Gebäuden, die den realen Stadtbildern sehr echt nachempfunden sind. Andererseits liegen die Straßen nicht einfach verlassen da, sondern werden von Passanten bevölkert, die sich lebensecht verhalten. Normalerweise schlendern sie nur herum.



STAU Manchmal fließt der Verkehr sehr langsam, ungeduldige Naturen überholen dann rechts.



HANS GUCKINDIELUFT In einem der schwersten Levels verfolgen Sie einen Hubschrauber.



VORSPIEGELUNG FALSCHER TATSACHEN Hier sind wir nicht in New York, sondern in Vegas.



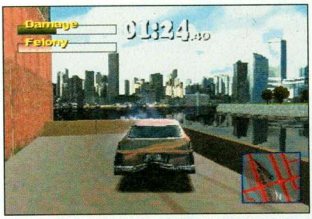
ORIENTIERUNG Mit dem Stadtplan findet man sich auch in einem Moloch wie Chicago zurecht.

Erst wenn Tanner sich mit seinem Wagen nähert, rennen sie, was das Zeug hält. Und keine Angst, unter die Räder kommen sie Ihnen nicht, da passen die schon selber auf.

Spielvarianten

Selbst wer die Geschichte schon einmal durchgespielt hat, wird den Spaß an *Driver 2* nicht verlieren. Dafür sorgen neben dem Zweispielermodus (siehe Extrakasten) sechs rasante Rennspiele für zwischendurch. So können Sie im „Quick Chase" und „Quick Getaway" eine schnelle Verfolgungsjagd durch die Umgebung Ihrer Wahl starten, einmal als Gejagter, einmal als Jäger. Beim „Gate Racing" geht es darum, durch eine Menge Tore aus Pylonen zu fahren. Dabei gibt es Zeitabzug für jedes umgeworfene Verkehrshütchen. Umgekehrt ist es beim „Trailblazer": Hier müssen Sie einer Hütchenspur folgen und dabei alle über den Haufen fahren. Wenn Sie die Umgebungen genauer kennen lernen wollen, ist „Checkpoint" genau das Richtige. Hier steuern Sie fünf vorgegebene Punkte in einer bestimmten Gegend an. *Blues Brothers*-Fans dagegen werden sich beim „Survival" gut aufgehoben finden. Wie der Name sagt, muss Tanner da einfach eine Zeit lang gegen eine Polizeiübermacht überleben, wobei es oft zu Massencrashs kommt.

Albrecht Ott



SACKGASSE Wie sich hier die Skyline im Lake Michigan spiegelt, ist einfach wunderschön.



ABENDROT In Rio de Janeiro trägt das Wetter stark zur Ästhetik der Stadt mit bei.

INFO Gewinnspiel

Holen Sie sich das Driver-2-Fahrgefühl mit einer Mini-Autorennbahn ins Haus.

Zusammen mit Infogrames verlosen wir eine Driver 2-Autorennbahn im Miniaturformat. Außerdem gibt es ein cooles Muscle-Car-Modellauto und zehnmal das Spiel Driver 2 zu gewinnen. Wenn Sie sich einen der Preise ergattern wollen, müssen Sie nur die folgende Frage beantworten können und etwas Glück haben.

1. Preis: Eine Mini-Autorennbahn (ohne Abbildung) und das Spiel Driver 2
2. Preis: Ein Muscle-Car-Modellauto (ohne Abbildung) und das Spiel Driver 2
3. – 10. Preis: Je einmal Driver 2



RENNSPIELHIT Zehnmal gibt es Driver 2 zu gewinnen.

Die Quizfrage:

Wie heißt die Stadt in Brasilien, in der Tanner die Copacabana erforscht?

Rufen Sie uns unter **0190 / 0858 61*** an und geben Sie uns das Lösungswort bequem telefonisch durch oder schreiben Sie uns eine Postkarte an Computec Media AG, Redaktion Play Zone, Kennwort: Driver 2, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

Teilnahmeschluss ist der 6. Dezember 2000. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Infogrames und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden.

*(Dieser Service der Computec Media AG kostet Sie 24 Pfennig pro Minute und einmalig DM 1,50.) Leser aus dem Ausland können aus technischen Gründen leider nicht per Telefon teilnehmen.



DYNAMISCHES DUO Tanner und Jones sind mit Bleifuß einer Gangsterbande auf der Spur.



NIGHTLIFE Die Skyline von Chicago wirkt bei Nacht noch viel imposanter als tagsüber.

TEST Driver 2

System	PlayStation
Hersteller	Infogrames
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 99,-
Termin	November

Schwierigkeitsgrad	**Save Game**
Schwer	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/Ja	40 Missionen + 10 Fahrspiele
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Ab 6 Jahren
Datenträger	**Entwickler**
CD	Reflections

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
83%	86%	96%	95%

„Die geniale Mischung aus Fahraction und spannendem Krimi überzeugt auf der ganzen Linie."



Albrecht Ott

MEIN FAZIT Super

Trotz mancher grafischer Schwächen ist *Driver 2* ein nahezu perfektes Spiel. Die Missionen sind spannend und erfordern Denken und Geschicklichkeit. Kurz, sie machen einfach Spaß. Und die Geschichte sorgt nicht nur für Motivation, sie bietet mit unübertroffenen Rendersequenzen auch was für Filmfans, die das eine oder andere Zitat wieder erkennen dürften.

Alternativen

Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:

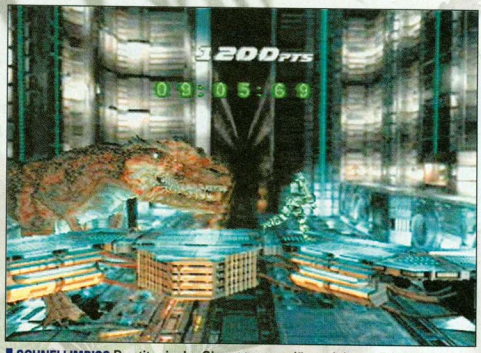
Driver – GT Interactive – **90%**
Schon der Vorgänger konnte Fans gepflegter Verfolgungsjagden wochenlang an den Bildschirm fesseln.

Gran Turismo 2 – Sony – **95%**
Wenn es nur ums Rasen geht, ist dieser Titel mit riesigem Fuhrpark und lebensechter Grafik bisher unerreicht.

Grand Theft Auto – Take 2 – **90%**
In diesem 2D-Rennspiel stehen Sie auf der anderen Seite des Gesetzes: Als Krimineller fliehen Sie vor den Cops.



UNKRAUTVERNICHTER Die mit Dschungel-Pflanzen überwucherten Türen sind für Heißsporn Dylan und seine Machete kein Hindernis.



SCHNELLIMBISS Der titanische Gigantosaurus lässt sich von Dylans Raketenwerfer nicht gerade beeindrucken – er verfolgt ihn trotzdem.

Dino Crisis 2

»GENRE Action
»SPIELER 1
»HERSTELLER Capcom
»INTERNET www.dino2.com

Ende November beginnt die Jagdsaison für Dinosaurier und endet in einem wahren Action-Spektakel.

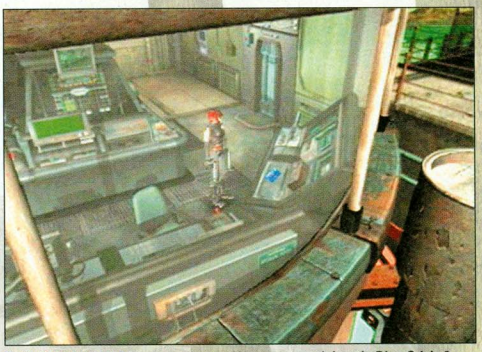
MOST WANTED PLAYZONE

Ein Jahr ist vergangen, seit SORT-Mitglied Regina Dr. Kirks Experimente mit der Third Energy stoppen konnte und dafür sorgte, dass der verrückte Wissenschaftler dafür umgehend ins Gefängnis wanderte. Doch – wie sollte es anders sein? – die Regierung lernte nicht aus den Geschehnissen und führte die Forschungen an der unkontrollierbaren Energie fort. Dank dieser Unvorsichtigkeit verschwand dann auch prompt eine Militärbasis mitsamt der Forschungsstation und der umliegenden Stadt Edward City in die Urzeit. Wieder einmal ist Rotschopf Regina die letzte Hoffnung. Tatkräftig unterstützt von den beiden TRAT-Kämpfern Dylan Morton und David Fork, macht sie sich mit einer Zeitmaschine auf in die Vergangenheit, um herauszufinden, was mit der Basis passiert ist und wo sich die sensiblen Daten zur Third Energy befinden.

Zu den Waffen!

Wer den ersten Teil des Saurier-Survival-Horrors gespielt hat und nun ein technisch und grafisch hochwertigeres Sequel erwartet, in dem neben einigen Dinos auch viele Rätsel und nervenzerrende Spannung

HARTER BURSCHE Mit Machete und Shotgun ist Dylan perfekt ausgerüstet für die Großwildjagd.

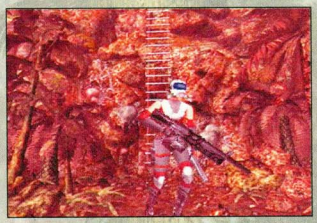


FENSTER ZUM HOF Die festgelegten Kameraperspektiven in Dino Crisis 2 bescheren Ihnen ein paar äußerst nette Ansichten des Spielgeschehens.



ZEITDRUCK Bei diesem „Rätsel" kommt es viel mehr auf Schnelligkeit und Reaktionsvermögen an als auf Ihr Kombinationsvermögen.

auf ihn warten, der wird – zumindest was das Letztere anbelangt – hoffnungslos enttäuscht werden. Schön anzusehen ist das Action-Spiel allerdings. Capcom hat das altbewährte Rezept von Polygon-Charakteren vor fein gerenderten Hintergründen wieder hervorgekramt und viele verschiedene Kameraperspektiven dazugemischt. Die Umgebungen wechseln von dicht bewachsenen Dschungelpfaden über düstere, lavadurchströmte Höhlen bis hin zu zivilisierten Gegenden voller technischer Geräte. Besonders beeindruckend ist der Abschnitt, in dem sich Regina in einem Taucheranzug ihren Weg durch einen überfluteten Teil der Forschungsstation kämpfen muss. Mit einfachen Grafik- und Soundeffekten wird hier die perfekte Illusion einer Unterwasserwelt vorgegaukelt. Dazu kommt dann noch die wundervolle Musik- und Geräuschkulisse. Wie es sich für ein gutes Spiel gehört, wechselt der Soundtrack von ruhigen Klängen in dinofreien Abschnitten zu schneller Technomusik, wenn Gefahr droht. Leider ist das aber auch der einzige Grund, warum sich häufig Spannung aufbaut, denn *Dino Crisis 2* ist – ganz im Gegensatz zu seinem Vorgänger – ein reines Action-Spiel. Rätsel gibt es kaum und wenn, wird Ihnen die Lösung in Form von Memo-Dateien fast schon vor die Nase gelegt. Als Action-Adventure kann man das Spiel also nicht gerade bezeichnen, dafür ist es zu kampflastig.



SONDERKOMMANDO Mit der Gasmaske ist Regina für den großen Showdown gut gerüstet.

„Ein etwas zu kurz geratenes Vergnügen!"

INFO Die Rätsel

Capcoms kleine Rätselecke

Während Ihnen die Denkaufgaben im ersten Teil noch einiges an Logik abverlangten, werden in Dino Crisis 2 die Lösungen fast schon vorgegeben.

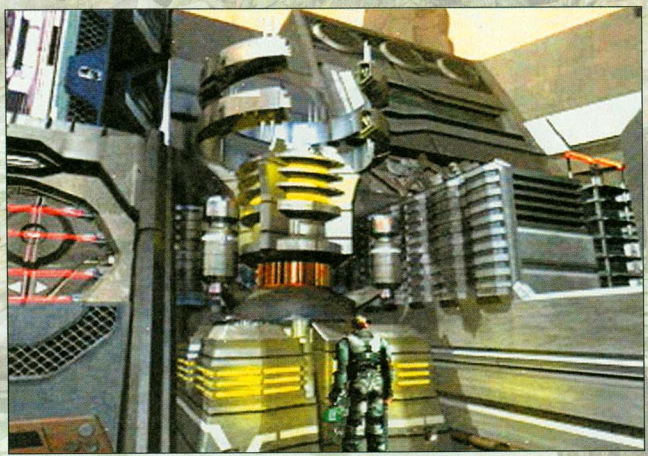
Um die langen Actionpassagen ab und zu ein wenig aufzulockern, streuten die Entwickler ein paar kleine Rätsel in das Spiel ein. Allerdings sind diese nicht nur extrem leicht, durch das Auffinden bestimmter Memo- oder Dino-Dateien, die entweder mitten im Raum liegen oder beim Durchsuchen toter Personen in Ihre Hände fallen, wird Ihnen die Lösung auch noch quasi auf einem silbernen Tablett serviert. Während in den Memos der Fundort wichtiger Gegenstände oder die Handhabung bestimmter Geräte vermerkt ist, geben Ihnen die Dino-Dateien Aufschluss darüber, wie bestimmten Sauriern beizukommen ist.



AUFSCHLUSSREICH Der Schlüssel zum Erfolg liegt in der richtigen Farbe des Schlosses.



DIEBISCHER DINO Hier müssen Sie den kleinen Dino in den offenen Käfig bugsieren.



STAHL UND BLUT Die größte Schwierigkeit beim Lösen der wenigen Rätsel liegt eher an den Horden von Dinosauriern, die Sie attackieren, und weniger an der Kniffligkeit der Aufgaben.

INFO Extra Crisis

Die Spiele sind eröffnet!

Natürlich können Sie auch in Dino Crisis 2 ein paar Dinge freispielen – das kommt nur darauf an, wie geschickt Sie sich bei der Dinosaurier-Jagd anstellen.

Sobald Sie das Spiel bis zum überraschenden Ende durchgezogen haben, werden Ihre gesamten erspielten Punkte zusammengezogen. Nach einmaligem Durchspielen haben Sie dann die Option, die so genannte Extra Crisis zu spielen, in der Sie in einer virtuellen Arena gegen Dinos antreten müssen (erinnert vom Aussehen her an die *Metal Gear Solid*-Trainingsmissionen). Für Ihre Extinction Points können Sie dann „Gladiatoren" einkaufen, mit denen Sie in den Ring steigen. Nach mehrmaligem Durchspielen dürfen Sie sogar die Dinosaurier steuern!



FEUERSPUCKER Gail ist ein ganz harter Bursche und tritt selbstbewusst mit Flammenwerfer an.



IN DER UNTERZAHL Mit der Machete werden Sie die hartgepanzerten Echsen nicht los.



HEISSE FÜSSE Einige Saurier haben einen widerstandsfähigen Außenpanzer. Deshalb müssen Sie sie erst einmal mithilfe Ihrer Chainmines auf den Rücken drehen – denn der Bauch ist ihr Schwachpunkt.



ANGEKETTET Das ist keine pikante Situation, auch wenn die beiden schwarzes Leder tragen.

Die Saurier treten in Massen auf und nach einiger Zeit werden Sie schon vorhersehen können, wann und von wo der nächste Dino seinen Angriff startet, und sind entsprechend vorbereitet. Dazu kommt, dass Sie immer ein leichtes Rascheln oder Stampfen hören, wenn sich ein Feind nähert. Die Steuerung der Charaktere ist ähnlich wie bei den Titeln der *Resident Evil*-Reihe. In Außenansicht kontrollieren Sie abwechselnd Dylan oder Regina, die fast immer getrennte Wege gehen. An bestimmten Punkten kommt auch nur einer von beiden weiter, was an den unterschiedlichen Zweitwaffen liegt. Dylan hat eine Machete und kann von Pflanzen überwucherte Türen freischneiden, Regina hingegen besitzt einen Elektroschocker, der es ihr ermöglicht, elektrisch verriegelte Tore kurzzuschließen. Da *Dino Crisis 2* ein sehr actionreiches Spiel ist, können die Charaktere während des Rennens schießen und auf Knopfdruck ausweichen oder sich schnell herumdrehen. Eine weitere Besonderheit ist auch, dass jeder Kämpfer zwei Waffen gleichzeitig zur Hand hat (es sei denn, er benutzt gerade ein zweihändiges Schießeisen ...). Sie müssen also nicht erst durch umständliches Kramen im Inventar das Spiel kurzzeitig verlassen, wenn Sie die Machete oder den Elektroschocker benötigen. Um sich das Zielen etwas zu vereinfachen, können Sie im Options-Bildschirm die automatische Zielerfassung einschalten. Allerdings dauert es oftmals einen Augenblick, bis Ihr virtuelles Alter Ego einen herannahenden Dino ins Visier genommen hat – besonders wenn dieser von hinten auftaucht. Das kann



SICHER IST SICHER Häufiges Abspeichern ist zwar nicht wirklich nötig, bewahrt Sie aber im Fall des Ablebens vor nervigen Wiederholungen.



KETTENREAKTION Mit dem Mini-Panzer ist der Tyrannosaurus zwar nicht zu besiegen, aber zumindest eine Zeit lang auf Distanz zu halten.



LUFTANGRIFF Um Feuerschutz zu bekommen, müssen Sie eine Leuchtrakete abschießen.



HÖRNER ABSTOSSEN Sie müssen auf den Triceratops feuern, bevor er den Jeep aufspießt.

sich dann äußerst negativ auf Ihre Energieanzeige auswirken und kostet Sie wertvolle Bonuspunkte.

Das Ende ist nah

Immerhin krankt das Spiel aber nicht wie viele andere Titel am vielbeweinten Munitionsmangel. Dafür sorgt ein System, in dem Sie für erlegte Dinos oder unverletzt durchstandene Abschnitte Punkte bekommen, die Sie dann an den Speicherpunkten gegen Waffen, Munition und Erste-Hilfe-Packs eintauschen können. Für die Bekämpfung der zehn verschiedenen Dino-Typen haben Sie auch eine große Auswahl an Waffen wie Maschinen-Gewehre, Uzis, Flammen- oder Raketenwerfer. Es lohnt sich also, den Dinos die schuppige Haut zu verbrennen und dafür Punkte einzusacken, denn je mehr Sie sammeln, desto größer ist die Waffe, die Sie sich leisten können. An einigen Stellen werden Sie sogar ohne bestimmte Waffen gar nicht weiterkommen. So benötigen Sie zur Bekämpfung der Giftpflanzen, die ein sofort (!!) tödliches Atemgift verströmen, unbedingt einen Flammenwerfer. Die Felsen, die den Höhlenabschnitt versperren, können Sie nur mit einem Minenwerfer zerstören. Um das Gameplay nicht völlig zu einem einzigen Reptilien-Schlachtfest verkommen zu lassen,



LEBENSVERSICHERUNG Für nicht verlorene Lebensenergie bekommen Sie Bonuspunkte.

haben die Entwickler einige Mini-Games eingebaut (siehe Extrakasten), die für Auflockerung sorgen. Allerdings sind sie schon beim ersten Anlauf zu bewältigen und verlängern somit nicht gerade die ohnehin schon viel zu kurze Spielzeit. Selbst weniger geübten Spielern sei deshalb geraten, *Dino Crisis 2* gleich auf der härtesten Stufe in Angriff zu nehmen, um die Endsequenz etwas länger hinauszuzögern.

Stefanie Schwarz

INFO Mini-Games

Spaß muss sein

Die diversen Mini-Games fügen sich sehr gut in den Spielverlauf ein und verlangen einiges an Reaktionsvermögen von Ihnen.

Oha, schon wieder eine Zwischensequenz. Das kann eigentlich nur eins bedeuten: Ein Mini-Game steht an. Ob Sie nun Ihr Boot mit einem Riesengeschütz gegen Wasser- und Flugsaurier verteidigen, Stromkästen mit dem Elektroschocker bearbeiten oder mit einer Leuchtrakete die Position für einen Luftangriff markieren müssen – die kleinen Abschnitte, in denen sich die Perspektive des Spielverlaufs ändert (meist in die First-Person-Ansicht), sind eine willkommene Abwechslung in der etwas stupiden Saurier-Schlachterei. Oftmals werden Sie auch als Beschützer von Nicht-Spieler-Charakteren eingespannt. So müssen Sie zum Beispiel hinter einem Mädchen herlaufen und jeden Dinosaurier erschießen, der ihr zu nahe kommt (Männer mit hübschen Freundinnen kennen ähnliche Situationen vielleicht ...) oder Sie geben Dylans Partner David Feuerschutz, während er eine Schleuse öffnet und von diversen Raptoren angegriffen wird.



KAVALIER Hier sollten Sie für die Sicherheit des Mädchens garantieren, ansonsten ist Endstation.



SCHLEUSENWART Halten Sie David die Raptoren vom Hals, während er die Schleuse öffnet.



VATERGEFÜHLE Mit dem Auftritt des Gigantosaurus wird der Tyrannosaurus Rex von seinem Königsthron gestoßen und zum Hofnarren degradiert.



Stefanie Schwarz

MEIN FAZIT **Sehr Gut**

Optisch und akustisch kann *Dino Crisis 2* schon nach den ersten Minuten überzeugen. Interessante Kameraperspektiven und schön gerenderte Landschaften werden von einem passenden Soundtrack untermalt. Allerdings geht die Gewichtung auf purer Kampf-Action eindeutig auf Kosten der Atmosphäre. Und mit 5 bis 6 Stunden Spielzeit ist der Titel einfach unverschämt kurz. Deshalb leider kein Hit. Schade.

Alternativen

Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:

Dino Crisis Capcom **86%**

Der Vorgänger hatte eindeutig eine andere Gewichtung und kann noch eher als Survival-Horror bezeichnet werden.

Silent Bomber Studio 3 **86%**

Pure Action, die extrem schnell süchtig macht. Dieser Titel zeichnet sich durch ein äußerst innovatives Gameplay aus.

Nightmare Creatures II Konami **85%**

Auch in diesem abgedrehten Horror-Schlachtfest geht es nur um eines: möglichst viele Monster erlegen.

TEST Dino Crisis 2

System	PlayStation
Hersteller	Capcom
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Englisch/deutsche Untertitel
Preis	DM 99,95
Termin	Ende November

Schwierigkeitsgrad	**Save Game**
3 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	–
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Ab 16 Jahren
Datenträger	**Entwickler**
CD	Capcom

GRAFIK **87%** SOUND **83%** SPASS **81%** GESAMTWERTUNG **83%**

„Dino Crisis 2 ist wie Fastfood – zuerst sättigt es, aber kurze Zeit später hat man schon wieder Hunger."

WWF Smack Know Your Role

»GENRE Wrestling
»SPIELER 1-4
»HERSTELLER THQ
»INTERNET www.thq.de

Zeit für die Titelverteidigung: Der aktuelle Champion WWF SmackDown! tritt wieder an!

Der erste Teil von *WWF SmackDown!* ist gerade mal etwas über ein halbes Jahr auf dem Markt, da schiebt THQ schon Teil zwei nach. Die Konkurrenz konnte zwischenzeitlich nicht gerade für Aufsehen sorgen – Electronic Arts werkelt immer noch an *WCW Backstage Assault* und Acclaims *ECW Anarchy Rulz* erntete bestenfalls einige Gähner, von einem würdigen Herausforderer war es meilenweit entfernt. Die entscheidende Frage ist daher: Lohnt sich der Kauf von WWF SmackDown! 2 – Know Your Role auch für diejenigen, die den Vorgänger schon in der Sammlung haben?

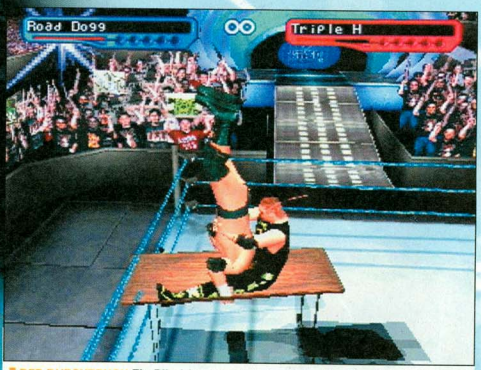
Spielmodi im Überfluss

Einige der wichtigsten Neuerungen sind zahlreiche neue Spielmodi, die das ohnehin ansprechende Angebot des ersten Teils sinnvoll ergänzen. Bereits aus dem Vorgänger bekannt sind die Einzel-, Tag-Team-, Handicap-, Battle-Royal-, Hardcore-, Falls-Anywhere-, Cage-, Survival-, Special-Referee- und I-Quit-Matches sowie das King-of-the-Ring-Turnier. Für Multiplayer-Fans dürfte der endlich integrierte Tornado-Tag-Team-Modus besonders interessant sein, bei dem beide Mitglieder eines Teams jederzeit im Ring sein dürfen. Ebenfalls neu hinzugekommen ist der Menüpunkt Special, der die meisten Neuheiten enthält: Beim Casket-Match müssen Sie Ihren Gegner in einen Sarg werfen und den Deckel schließen. Hell In A Cell ist eine Spezialversion des Cagematches, bei dem ein Entkommen aus dem Käfig nicht möglich ist. Beim Iron-Match wird die Anzahl der Pinfalls über einen längeren Zeitraum addiert, beim Table-Match können Sie Ihren Gegner auf einen Tisch legen oder ihn gleich draufwerfen, so dass der Tisch zerbricht. Beim Leiter-Match gilt es, einen über dem Ring befestigten Gegenstand (in der Regel einen Champion-Gürtel) mit Hilfe einer Leiter zu erreichen. Am unspektakulärsten ist der neue Slobber-Knocker-Modus, der den Survival-Modi in diversen Prügelspielen entspricht – innerhalb eines Zeitlimits müssen Sie hier einfach so viele Gegner wie möglich besiegen.

Über 20 neue Superstars!

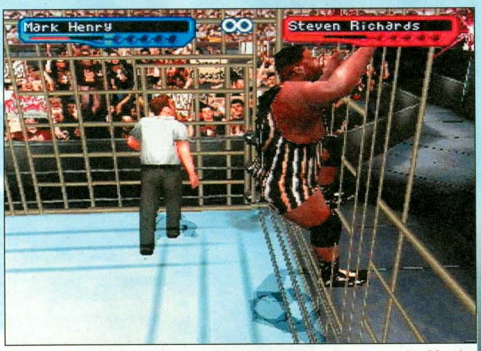
Als ob die Kämpferriege des Vorgängers mit 36 WWF-Stars nicht schon groß genug gewesen wäre, haben die Entwickler Yuke's gleich noch 17 männliche Wrestler und sechs Ladys hinzugefügt. Darunter befinden sich Japan-Veteranen wie Chris Benoit und Dean Malenko, ECW-Altmeister wie Perry Saturn und Tazz und auch neue WWF-eigene Stars wie Scotty Too Hotty und Grand Master Sexay. In unserer Testversion am Anfang noch nicht anwählbar, aber wie einige andere Stars freispielbar ist Stone Cold Steve Austin. Selbiges scheint auch für Mr. Ass Billy Gunn, Ken Shamrock





DER DURCHBRUCH Ein Piledriver auf dem Tisch ist eine der Möglichkeiten, das neue Table-Match zu beenden – Hauptsache, der Tisch bricht durch!

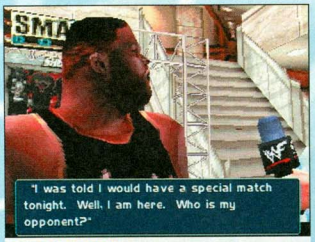
Down! 2



FLUCHTVERSUCH Mark Henry will hier den Käfig verlassen, um das Match zu gewinnen – beim neuen Hell-In-A-Cell-Modus ist Flucht keine Option!



WELCHES AUGE DARF'S SEIN? Das Aussehen kann in unzähligen Details verändert werden.

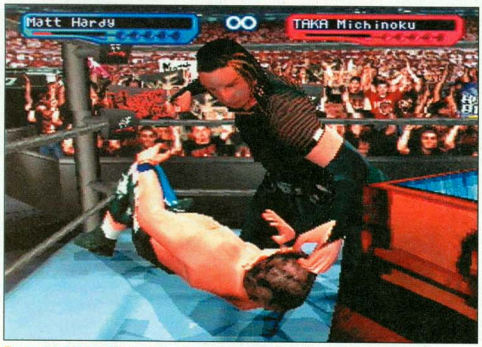


ZWISCHENSZENE Der Saisonmodus wird durch allerlei solche Einspielungen aufgelockert.



EINER MEHR Neuerdings sind sogar Matches mit gleich zwei Special Referees möglich!

STARPARADE Die Auswahl kann mit 54 direkt anwählbaren und allerlei versteckten Wrestlern überzeugen.



GROSSAUFNAHME Bei Einzelmatches zoomt die Kamera bei Würfen und Haltegriffen ganz nah dran, bei Tag-Team-Matches ist Übersicht wichtiger.



ENDLICH! Beim neuen Tornado-Tag-Team-Modus können alle Match-Teilnehmer gleichzeitig im Ring sein – für Multiplayer-Fans sehr erfreulich!

INFO Der Create-A-Taunt-Modus

Der Hohn-und-Spott-Baukasten

Provozieren Sie Ihre Gegner auf ganz individuelle Art!

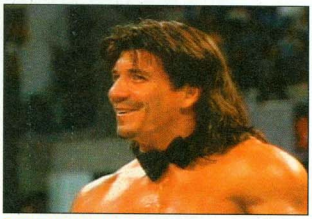
Einer der kuriosesten Menüpunkte, die wir bisher in einem Wrestling-Spiel zu sehen bekamen, ist zweifellos der neue Create-A-Taunt-Modus von *WWF SmackDown! 2*. Dabei können Sie aus einem reichhaltigen Fundus von kurzen Animationen zwei aneinanderreihen, um eine ganz eigene Jubelpose zu entwickeln – oder eine besondere Art, den Gegner zu provozieren. Wer Geduld hat, setzt sich eine längere Animation aus einzelnen kurzen Bewegungsabläufen zusammen oder spielt mit der Möglichkeit rum, den Oberkörper völlig unabhängig vom Unterkörper agieren zu lassen.



COOLE POSE Wer genug Geduld mitbringt, kann selbst einzelne Animationsphasen festlegen.



SUMO-RINGER? Die Auswahl an zusammenstellbaren Einzelanimationen ist recht beachtlich.



MOMENTAUFNAHME Das Intro-Video ist – wie schon beim Vorgänger – superrasant geschnitten.

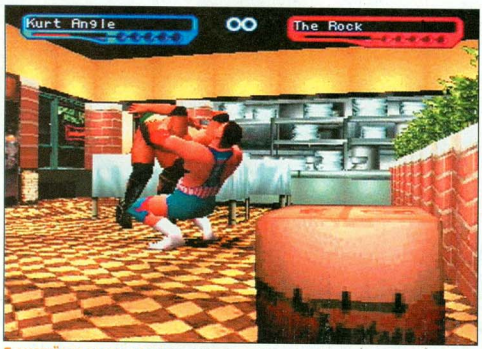


KURZFASSUNG Wenn Sie CPU-Matches skippen, wird der Matchverlauf vereinfacht präsentiert.

und Big Show zu gelten, die auf früheren Screenshots von *SmackDown! 2* schon zu sehen waren – ansonsten sind alle anderen Wrestler aus dem Vorgänger nach wie vor dabei. Dabei wurden auch aktuelle Entwicklungen berücksichtigt, so dass der Undertaker diesmal in seiner Biker-Kluft antritt und aus dem Godfather der Goodfather wurde.

Muskelberge Marke Eigenbau

Endlich hat auch der Wrestler-Editor das hohe Niveau des restlichen Spiels erreicht. Beim Vorgänger konnte zwar schon die relativ freie Auswahl der einzelnen Moves überzeugen, doch war man beim Aussehen der eigenen Kraftpakete auf einige vorgegebene Outfits und Gesichter festgelegt. Beim zweiten Teil dagegen haben die Entwickler



AUSWÄRTS ESSEN GEHEN Kurt Angle und The Rock lassen im Restaurant, einem der neuen Backstage-Kampfschauplätze, die Fetzen fliegen.



EINGRIFF VON AUSSEN Aus dem reinen Ladies-Match wurde nichts: Vince McMahon greift unerlaubt ins Match ein und verpasst Lita einen Stunner.



Michael Pruchnicki

MEIN FAZIT **Super**

Klarer Sieg für THQ: Die vielen neuen Spielmodi und der bedeutend verbesserte Wrestler-Editor machen das neue *SmackDown!* selbst für Besitzer des Vorgängers zum Pflichtkauf! Die Umsetzung der Leiter-, Sarg- und Tisch-Matches ist gut gelungen und der beim Vorgänger schmerzlich vermisste Tornado-Tag-Team-Modus ist wie erwartet ein echter Multiplayer-Hit. Bisher klar das beste PlayStation-Wrestlingspiel!

Alternativen

Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:

WWF SmackDown! THQ **90%**

Zwar ist der zweite Teil klar besser, aber mit etwas Glück kriegen Sie den Erstling schon zum Sonderpreis!

WCW Mayhem Electronic Arts **88%**

Nicht nur für WCW-Fans ist EAs frühere Referenz die beste Alternative zu *WWF SmackDown! 2*.

ECW Hardcore Revolution Acclaim **87%**

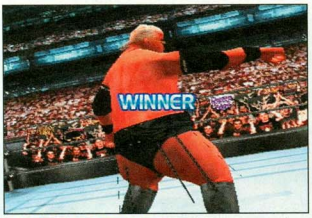
Früher war der Wrestler-Editor spektakulär, heute ist *SmackDown! 2* in allen Punkten besser!

alle Register gezogen: schon alleine beim Designen des Kopfs kann hier locker eine halbe Stunde vergehen, bis Sie aus den verschiedenen Gesichtsformen, Augen, Nasen, Mündern und Frisuren die richtige Kombination gefunden haben. Mit ähnlicher Detailversessenheit können Sie dann auch den Körperbau und das Outfit Ihres Schützlings festlegen – während Ihre Kreativität früher durch die mangelnden Möglichkeiten des Editors beschränkt war, ist es diesmal vor allem eine Frage der freien Zeit, ob Sie Ihre Vorstellungen umsetzen können. Etliche Outfits, Moves und Musikstücke stehen übrigens erst zur Verfügung, nachdem Sie sie freigespielt haben – wer auf alle versteckten Extras zugreifen will, wird mit dem Spiel also lange beschäftigt sein!

Spielerisch kaum verändert

Während es in Sachen Spielmodi und Optionen allerlei Neues zu vermelden gibt, hat sich spielerisch nicht viel getan. Zwar können Sie neuerdings im Seil hängenden Gegnern mit speziellen Moves zusetzen, ansonsten spielt sich das neue *SmackDown!* fast genauso wie das alte. So ist die Steuerung zwar gelungen, der Spielablauf selbst aber ein wenig hektisch. Gerade das Herumrollen von aufstehenden Wrestlern verpasst dem Titel einen etwas unpassenden Arcade-Touch, was durch die aufladbaren Finishing Moves noch verstärkt wird. Grafisch hält das Spiel das hohe Niveau des Vorgängers und besonders die zahlreichen neuen Animationen – speziell bei den Signature-Moves der neuen Wrestler – wirken sehr überzeugend. Die zahlreichen neuen Backstage-Bereiche, in denen die Kämpfe stattfinden können, sehen ebenso gut aus wie die normalen Arenen. Der Sound kommt erneut ohne Audio-Kommentar aus und ist ansonsten – genau wie die rockige Begleitmusik – durchschnittlich.

Michael Pruchnicki



SATURDAY NIGHT FEVER Nach dem Sieg muss gefeiert werden! Rikishi schwingt das Tanzbein.



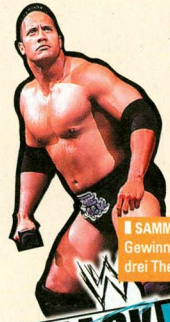
AB IN DEN SARG! Das makabre Casket-Match gewinnt derjenige, der seinen Gegner „einsargt".

INFO Gewinnspiel

Geniale Preise für Wrestling-Fans!

Exklusive The-Rock-Aufsteller, T-Shirts und Spiele zu gewinnen!

In Zusammenarbeit mit THQ verlosen wir einige exklusive Sammlerstücke sowie jede Menge Vollversionen von *WWF SmackDown! 2* – ein Muss für jeden echten WWF-Fan! Zu gewinnen gibt es im Einzelnen:



3x lebensgroßer Aufsteller „The Rock"

SAMMLERSTÜCK Gewinnen Sie einen von drei The-Rock-Aufstellern!



DIE NEUE REFERENZ! Wir verlosen 20 Exemplare von WWF SmackDown! 2!

20x Vollversion von WWF SmackDown! 2

20x T-Shirt „WWF SmackDown! 2"

Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen, müssen Sie lediglich folgende Frage beantworten:

Wofür steht die Abkürzung WWF?

Wissen Sie die Antwort?

Dann rufen Sie uns unter **0190 / 0858 61*** an und geben Sie uns das Lösungswort bequem telefonisch durch oder schreiben Sie uns eine Postkarte an **Computec Media AG, Red. Play Zone, Kennwort: SmackDown!, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.**

Teilnahmeschluss ist der 6. Dezember 2000. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von THQ und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden.
*(Dieser Service der Computec Media AG kostet Sie 24 Pfennig pro Minute und einmalig DM 1,50)
Teilnehmer aus dem Ausland können aus technischen Gründen leider nicht per Telefon teilnehmen.

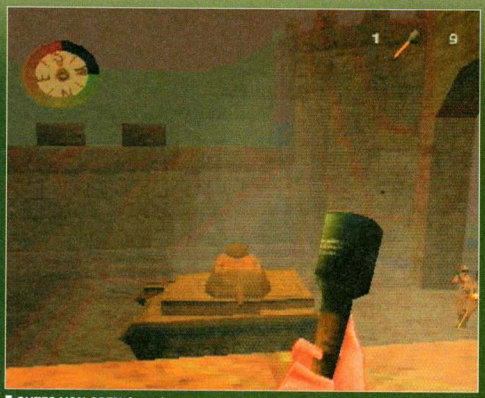
TEST WWF SmackDown! 2

System	PlayStation
Hersteller	THQ
Genre	Wrestling
Spieler	1-4
Sprache	Englisch
Preis	DM 99,95
Termin	November

Schwierigkeitsgrad	**Save Game**
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Nein/ja	54+ Wrestler
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
-	Nicht bekannt
Datenträger	**Entwickler**
CD	Yuke's

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
87%	73%	93%	91%

„Viele neue Spielmodi und ein stark verbesserter Editor – *SmackDown! 2* ist der neue Champion!"



GUTES VON OBEN Aus einer etwas höher liegenden Position lässt sich der Furcht einflößende Panzer um einiges leichter bekämpfen.



SCHWERES GESCHÜTZ Mit der Panzerfaust legen Sie einen Zug von Lastwagen lahm, um die Versorgung der Nazis zu kappen.

Denkt man an den zweiten Weltkrieg im Allgemeinen und den Widerstand gegen das Nazi-Regime im Speziellen, dann hat man wohl nicht unbedingt sofort Frauen vor Augen. Für den Action-Reißer *Medal Of Honor Underground* hat sich Dreamworks Interactive nun vorgenommen, die Rolle der Frauen im Kampf gegen den Faschismus ins rechte Licht zu rücken. Ein nobles Unterfangen, das leider in dem Genre, in dem das Spiel angesiedelt ist, etwas untergeht: *MOH Underground* ist nämlich ein Ego-Shooter, Sie sehen also eigentlich nur den Arm der Lady, die Sie spielen. Immerhin ist aber das Drumherum wirklich ansprechend gestaltet. Historische Aufnahmen und Interviews mit ehemaligen Widerstandskämpferinnen stimmen Sie perfekt auf die Atmosphäre des Spiels ein. Spricht man von Atmosphäre, ist man auch gleich bei dem Schlüsselwort, das diesem Spiel seine unvergleichliche Qualität verleiht: *Medal Of Honor Underground* wird Sie so tief und total in das Spielgeschehen hineinziehen wie kaum ein anderer derzeit erhältlicher Titel. Action-Freunde dürfen auf diesen Kanonenschlag von einem Spiel in keinem Fall verzichten.

Medal Of Honor

»GENRE Action
»SPIELER 1-2
»HERSTELLER EA
»INTERNET www.electronicarts.de

Das Epos um die Widerstandskämpferin Manon feuert aus allen Action-Rohren!

MOST WANTED PLAYZONE

PLAYZONE HIT

INFO Die künstliche Intelligenz

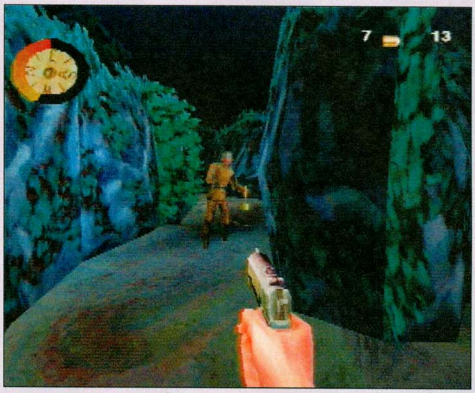
Clevere Gegner

Ihre Widersacher sind alles andere als hilflos. Sie beherrschen einige erstaunlich gewitzte Verhaltensweisen.

Selten waren computergesteuerte Gegner so mobil. Sobald Sie einen Raum betreten und um sich ballern, suchen die Pixel-Nazis blitzschnell nach Deckung hinter massiven Kisten, Säulen oder Tischen und strecken von dort nur ab und an vorsichtig einen Arm aus, um blind in Ihre Richtung zu schießen. Neigen Sie dazu, in Kopfhöhe auf die Gegner zu zielen, werfen diese sich schnell auf den Boden und rollen geschickt zur Seite ab. Besonders intelligent gehen die Fieslinge aber mit Handgranten um. Sie heben diese nämlich kurzerhand auf und werfen sie zurück in Ihre Richtung! Wo soll solches Verhalten von Computergegnern bloß noch hinführen?



WAS LIEGT DENN HIER? Der gegnerische Soldat bückt sich nach der Granate, die Manon ihm gerade präzise vor die Füße geworfen hat.



DA HAST DU SIE WIEDER! Ohne noch lange zu zögern, holt der Gegner aus und schleudert die Granate kurzerhand wieder zurück.

Underground

MILITANTE EMANZE In MOH Underground schlüpfen Sie in die Rolle einer französischen Widerstandskämpferin.

INFO Helfende Hände

Freunde unter Feinden

Nicht alle Figuren im Spiel sind Ihnen grundsätzlich feindlich gesinnt. Es gibt auch Helfer.

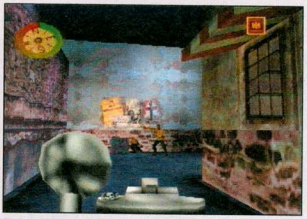
Sie sind nicht immer in Ihrem Widerstandskampf auf sich allein gestellt. In einigen Einsätzen erhalten Sie Hilfe von unterschiedlichen Seiten. So steht Ihnen schon in der ersten Mission ihr Bruder zur Seite. Später befreien Sie beispielsweise einen amerikanischen Offizier, der dann mit Ihnen gemeinsam das Kloster Monte Cassino entnazifiziert. Manchmal kommen Ihnen aber Personen auch ganz unfreiwillig zu Hilfe. So liefern sich auf Kreta Schmuggler Feuergefechte mit den Nazis.



BLUTSBANDE Gleich zu Beginn treffen Sie Ihren Bruder und kämpfen an seiner Seite.



ALLIIERTER In Monte Cassino befreien Sie erst einen Offizier und dann einige Piloten.



UNFREIWILLIGE HELFER Die Nazis kämpfen mit Schmugglern. Sie machen derweil ein Foto.



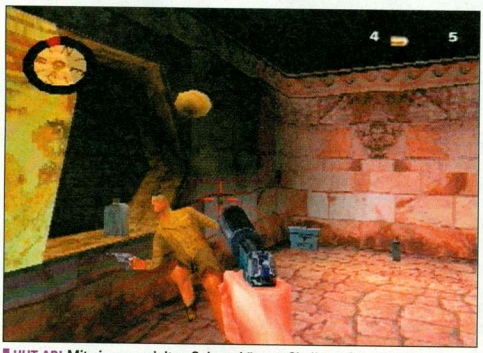
WAS ZUM HENKER? Sie kämpfen auch gegen Nazi-Ritter. Das Spiel wirkt im Gegensatz zu den Zwischenszenen eher ironisch und erinnert mehr an einschlägige Abenteuerfilme als an Kriegsdramen.

Einsatzbesprechung

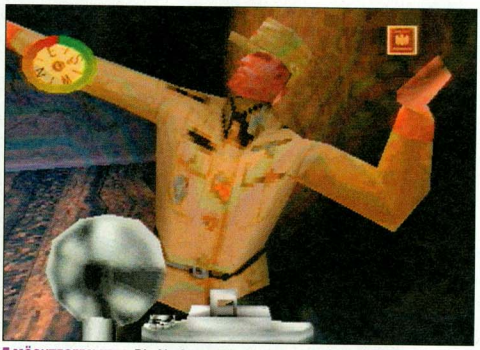
Dies beginnt schon mit dem hervorragend gestalteten Auswahlmenü und setzt sich mit den umfangreichen Missions-Briefings fort. Sie erhalten vor jedem Einsatz detaillierte Hintergrundinformationen und umfangreiche Missionsziele. Abwechslung wird dabei groß geschrieben. Ob Sie nun als Fotografin getarnt eine archäologische Ausgrabung infiltrieren, Artillerie ausschalten, um einen Luftangriff der Alliierten zu ermöglichen oder von den Deutschen gefangen genommene amerikanische Piloten befreien, alle Aufträge unterscheiden sich grundlegend voneinander. Sie haben somit niemals das Gefühl, die gleichen Aufgaben immer wieder stupide zu wiederholen.

Durchführung

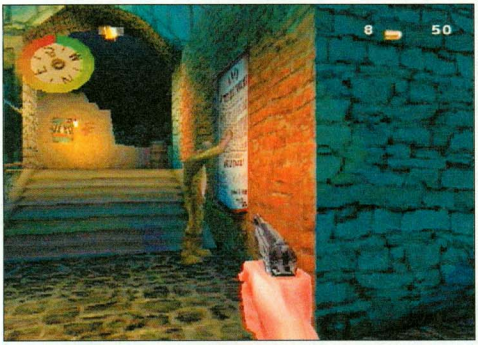
Glücklicherweise spielen sich die Missionen genauso aufregend und abwechslungsreich, wie sie sich anhören. Die Areale sind komplex, aber nicht so verwirrend, dass man sich verläuft. Sie werden außerdem niemals gezwungen, verschiedene Teile eines Levels wiederholt zu besuchen. Die Aufträge führen Sie meist klar vom Ausgangspunkt zum Ziel – und das so clever, dass Sie sich niemals gegängelt oder eingeschränkt fühlen. Dazu haben Sie aber sowieso keine Zeit, sollten Sie auch nur den geringsten Überlebenswillen besitzen. Hinter jeder Ecke lauern Gegner und die wenigsten davon verhalten sich wie Kanonenfutter. Im Gegenteil: Die diversen Nazi-Schergen agieren überaus clever, hechten in Deckung, springen über Mauern und heben gelegentlich sogar eine nach ihnen geworfene Hand-



HUT AB! Mit einem gezielten Schuss können Sie Ihren Gegnern mit einem satten „Klonk" elegant den Helm vom Kopf pusten.



MÖCHTEGERN-HELD Die Nazis posieren heroisch und selbstherrlich vor Ihrer Kamera. Herzhafte Lacher sind auf jeden Fall garantiert!



ERWISCHT! Dieser Soldat verrichtet in aller Ruhe sein Geschäft. Leider verschafft er sich hier zum letzten Mal Erleichterung!



CLEVERER KOLLABORATEUR Ihre Gegner suchen oft geschickt hinter Wänden Deckung. Das sollten Sie besser auch tun, wenn Sie überleben wollen.

granate auf, um sie postwendend zum Absender (und das sind meist Sie) zurückzuschicken. Die Animationen Ihrer Widersacher sind bei all diesen Manövern vom Feinsten und auch das Ableben der Gegner wird durchgehend spektakulär, abwechslungsreich und ironischerweise gänzlich unblutig in Szene gesetzt. Die Hintergründe, vor denen Sie Ihre Einsätze bestreiten, stehen den Animationen in Sachen Qualität in nichts nach und sind hervorragend texturiert. Der Atmosphäre besonders zuträglich

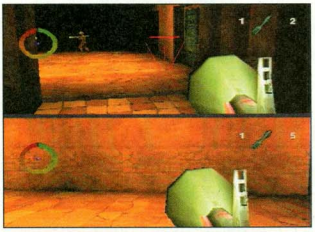
„Besonders der geniale Soundtrack sorgt für Atmosphäre."

sind die Schusslöcher und andere Spuren, die Sie im Gelände hinterlassen, während Sie die Nazis mit Maschinengewehren, Molotow-Cocktails, Panzerfäusten oder sogar einer Armbrust beharken. Das größte Lob verdient aber der Sound: Der geniale Soundtrack (erinnert stark an die *Indiana Jones*-Filme) vermag Sie anzutreiben, gebietet Vorsicht oder kann Ihnen stellenweise regelrecht das Blut in den Adern gefrieren lassen. Die Krönung der Soundkulisse sind aber die Effekte: Heulende Sirenen, ellenlange Lautsprecherdurchsagen, Befehle, die sich die Soldaten zubrüllen oder die markerschütternden Schreie beim Ableben der Gegner, all das verleiht *Medal Of Honor Underground* dieses kleine Extra an Klasse, das ein sehr gutes von einem absolut herausragenden Spiel unterscheidet.

Auftrag ausgeführt

Das Weltkriegs-Spektakel kann auf ganzer Linie überzeugen. Die exzellente Präsentation, das perfekt balancierte Gameplay, die cleveren Missionen, die grafische Brillanz und vor allem die geniale Geräuschkulisse ergeben ein Action-Feuerwerk, das auch Spieler in seinen Bann ziehen wird, die sich normalerweise eher Spielen etwas beschaulicherer Natur zuwenden. Sogar einen Zweispielermodus hat man integriert, allerdings wohl eher als netten Bonus denn als entscheidendes Feature. Allein die Tatsache, dass sogar dies bei einem solch storylastigen Spiel technisch einwandfrei umgesetzt wurde, belegt, dass *MOH Underground* in Sachen Produktqualität über jeden Zweifel erhaben ist. Streiten kann man sicherlich über die Thematik des Spiels. Es mag Leute geben, die der Meinung sind, der Zweite Weltkrieg und seine Grauen seien nicht als Grundlage für ein Videospiel geeignet. Darüber kann man definitiv diskutieren. Eins muss man *MOH Underground* allerdings zugute halten: Der Spieler wird mit absolut akkuraten und detaillierten Hintergrundinformationen versorgt, die, in ein Spiel verpackt, sogar in dem größten Geschichtsmuffel Interesse wecken dürften. Zudem ist das Spiel – im Gegensatz zu anderen Genre-Vertretern – erstaunlich unblutig und scheint streckenweise sehr stark von Abenteuer-Filmen á la *Indiana Jones* inspiriert zu sein. Dennoch sollten Sie besser schnell zugreifen, da leider nicht wir, sondern andere Instanzen über etwaige Indizierungen entscheiden.

André Horn



NETTER BONUS Der Zweispielermodus ist ein ordentlicher Spaß, aber doch eher Bonus.



ENDE DES VERHÖRS Dieser Nazi-Offizier verhört bald garantiert keine Gefangenen mehr.



André Horn

MEIN FAZIT **Sehr Gut**

MOH Underground ist ein Trommelfeuer für alle Sinne. Besonders die Geräuschkulisse hat es mir angetan. Sie schleichen durch Gänge, hören Panzerketten quietschen und lauschen verängstigt der Lautsprecherdurchsage, durch die Sie erfahren, dass Ihre Tarnung aufgeflogen und die Jagd auf Sie eröffnet ist. Genial! Zur Thematik und der akuten Indizierungsgefahr des Titels kann ich persönlich nur eins sagen: Das Einzige, was hier verherrlicht wird, ist der Widerstand gegen den Faschismus: Und das ist gerade heutzutage bestimmt keine schlechte Sache, wenn man mich fragt.

Alternativen

Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:

Alien – Die Wiedergeburt Fox Interactive **89%**

Atmosphärisch dichter Ego-Shooter zum erfolgreichen Film. Spannend, ziemlich schwer und Furcht einflößend.

Indiziert EA **--%**

Vorgänger zu *MOH Underground*. Überragende Produktqualität, aber nicht mehr im offenen Verkauf zu haben.

Resident Evil Survivor Capcom **72%**

Ableger der Erfolgsserie mit Lichtpistolen-Unterstützung. Macht eine Zeitlang Spaß, spielt sich aber zu träge.

TEST Medal of Honor Underground

System	PlayStation
Hersteller	EA
Genre	Action
Spieler	1-2
Sprache	Englisch (teilweise deutsche Sprache)
Preis	DM 89,95
Termin	30. November

Schwierigkeitsgrad	**Save Game**
Drei Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	Levels
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
-	USK
Datenträger	**Entwickler**
CD	Dreamworks Interactive

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
90%	96%	94%	93%

„Technisch brillante Action-Granate mit packender Atmosphäre und genialem Soundtrack – kaufen!"

PLAYZONE KIDS PLAYZONE HIT

Spyro

Year of the Dragon

» GENRE Jump&Run
» SPIELER 1
» HERSTELLER Sony/Universal
» INTERNET www.playstation.de

Der dritte PlayStation-Auftritt des sympathischen lila Jungdrachen ist zweifellos der beste bisher!

Alle hundert Jahre bringen Feen den Bewohnern der Drachenwelt Nachwuchs in Form von Dracheneiern, doch diesmal wartet nach den damit verbundenen Festlichkeiten eine böse Überraschung auf die schuppige Schar: Am nächsten Morgen sind alle Eier verschwunden und einige kleine Löcher im Boden deuten darauf hin, dass hier Diebe am Werk waren. Eine böse Hexe hat ihre Handlanger ausgeschickt, um die noch ungeschlüpften Drachen zu sich in die Vergessene Welt zu holen und als ihre eigene Drachenarmee aufzuziehen. Da der noch junge Spyro als einziger Drache durch die Löcher passt, meldet er sich freiwillig für die Rettungsaktion – auf der Reise in die andere Welt wird er von seiner Libelle Sparx und seinem Freund Hunter begleitet.

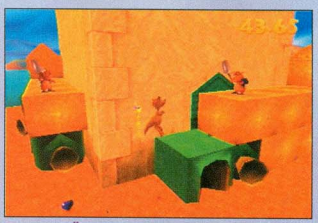
Vier neue Spielfiguren!

Wer befürchtet hatte, hier nur *Spyro 2* mit neuen Levels aufgetischt zu bekommen, kann beruhigt sein – die Entwickler von Insomniac Games haben sich nicht auf ihren Lorbeeren ausgeruht und Spyros neuestes Abenteuer sehr abwechslungsreich gestaltet. Neben dem lila Helden und Sparx – die Libelle übernimmt in einigen kurzen Baller-



SPYRO HAWK In einigen Unterabschnitten des Spiels wagt sich der lila Drache aufs Skateboard.

STARKES TEAM Diesmal sind Spyro und Sparx nicht die einzigen Helden des Spiels!



KRIEGS-KÄNGURU Sheila muss unter Zeitdruck die Verteidigung einer Festung durchbrechen.



DA LÄUFT ER! Immer wieder muss Spyro Eierdiebe jagen.

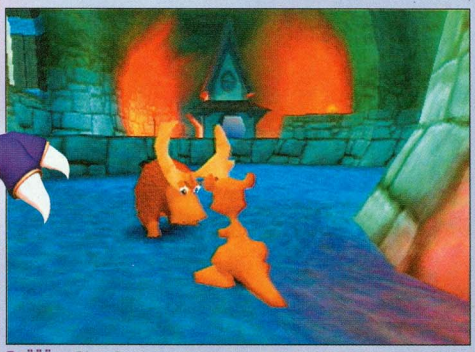


STRASSEN-ROWDY Bei diesem Zeitrennen müssen Sie unter anderem acht Trecker von der Strecke pusten.

spiel-Einlagen die Hauptrolle – sind noch vier komplett neue Figuren spielbar: Sheila das Känguru springt deutlich höher als Spyro und tritt alle Gegner in den Staub, Bentley der Yeti ist unglaublich stark und kann seine Keule auch als Waffe oder zum Schutz vor Projektilen einsetzen und der Pinguin Sgt. Byrd kann im Flug punktgenau Gegenstände oder Bomben abwerfen und lehrt seine Gegner mit einem Raketenwerfer das Fürchten. Der Letzte im Bunde ist der superintelligente Weltraum-Affe Agent 9, der sich mit seiner Laserpistole – natürlich mit Sniper-Modus – und Bomben gegen die „Rhynocs" genannten Monster der Vergessenen Welt wehren kann.

Abwechslungsreiches Leveldesign

Die Jagd nach den 150 Drachen-Eiern führt Spyro durch 37 Levels in fünf Welten. Das Finden der Eier ist nicht nur Ziel, sondern auch Mittel: Viele Leveleingänge öffnen sich erst, wenn Sie genügend Drachennachwuchs gerettet haben. Die einzelnen Abschnitte sind dabei auf die Fähigkeiten der fünf Spielfiguren zugeschnitten. Während die Sheila-Stages mehr in die Höhe gehen und ihre Sprungfähigkeiten entsprechend fordern, sind die Levels für Sgt. Byrd besonders weiträumig, um seine Flugfähigkeiten zum Tragen kommen zu lassen. Knapp ein Drittel des Spiels ist auf die vier Neulinge zugeschnitten, die meiste Zeit werden Sie also immer noch mit dem titelgebenden Drachen durch gewohnt kunterbunte Welten flitzen. Obwohl Sie schon früh die Zugänge zu entsprechenden Stages finden, müssen Sie oft erst noch die entsprechende Spielfigur freispielen. Wie schon beim Vorgän-



RÖÖÖHR! Diese Bestie aus dem Norden stellt für Sheila keine große Gefahr dar – hier sind die Gegner fast genauso liebenswert wie die Helden!

PS2 ZOCKEN BEI TIMO
-mix vergessen!!!-
Chips ✓
Deo (noch kaufen!)
! STORMCHASER PAD ☺
3-Stecker → Papa fragen
X-Eierwaffeln
Kaffeedrops/Tanke
Gummis (Usch?) ← 0555 ✓
Memory Karten
Mikrowavefutter

STORM CHASER
GAMEPAD
AUTOFIRE
INTERACT
START
SELECT
MODE
PROGRAM

Vollausstattung:
Dual Vibration
2 analoge Ministicks mit integrierten Tasten
10 analoge Tasten
Voll Programmierbar
Gummierte Griffflächen

INTERACT
www.interact-europe.com

0180-512 5133 Der erfahrene Hersteller von Video-Spielzubehör

INFO Die neuen Spielfiguren

Spyros Helfer im Überblick

Mehr Abwechslung durch fünf verschiedene Spielfiguren!

Die wohl wichtigste Neuerung beim dritten Spyro-Teil sind die vier neuen Spielfiguren. Mit ihren besonderen Fähigkeiten bringen sie nicht nur Abwechslung ins Spiel, auch die darauf ausgerichteten Stages sorgen dafür, dass selbst alte Spyro-Fans jede Menge Neues erleben!



AGENT 9 Der Weltraumaffe lässt am liebsten seine Strahlenpistole sprechen.



SGT. BYRD Der knuddelige Pinguin kann fliegen und benutzt einen Raketenwerfer.



BENTLEY Der bärenstarke Yeti macht mit seiner Keule alles dem Erdboden gleich.

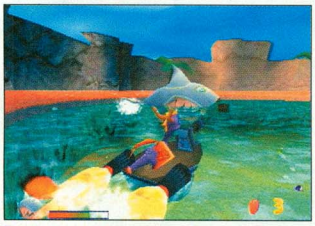


SHEILA Das Känguru erreicht durch seine Sprungkraft auch hoch gelegene Abschnitte.

ger sorgen einige Power-Ups und jede Menge Aufgaben dafür, dass die Eierjagd nicht zu eintönig wird. Zusätzlich haben die Entwickler wieder einmal jede Menge Minispiele eingebaut, die für weitere Auflockerung sorgen. Unter anderem steht eine Skateboard-Einlage mit Spyro an, auch ein U-Boot, ein Panzer und ein Rennboot können Sie im Laufe des Spiels steuern. Für Dauerspaß ist also gesorgt, zumal Sie nicht erst alle Eier finden müssen, um einen Level zu verlassen. Ungeduldige rasen durch das Spiel, bis ihnen irgendwann die nötigen Eier zum Betreten eines Levels fehlen. Ihre bisherigen Erfolge und erhaltenen Aufträge werden in einem Übersichtsbildschirm festgehalten, so dass die Suche nach bisher verpassten Dracheneiern kein Problem ist.



FURCHT ERREGEND Dieses mutierte Killer-Karnickel ist das Ergebnis eines Zauberspruchs.



SEESCHLACHT Spyro bekämpft in diesem Minispiel einen Metallhai vom Raketen-Rennboot aus.



ABGESICHERT Libelle Sparx wagt sich nur in einer schützenden Luftblase unter Wasser.

Grafisch gewohnt gut

Spyro – Year of the Dragon sieht optisch seinen Vorgängern zum Verwechseln ähnlich, was jedoch positiv zu werten ist. Erneut können Sie eine riesige, knallbunte und recht detaillierte 3D-Welt ohne Ruckeleinlagen bestaunen. Die Animationen sind wieder einmal hervorragend – der auf dem Eis rutschende Spyro und die superniedlichen Animationen der geretteten Jungdrachen verdienen besondere Erwähnung. Glücklicherweise kommt auch der serientypische Humor nicht zu kurz – zumindest in unserer englischen Test-Version. Über die Qualität der deutschen Synchronisation können wir derzeit nur spekulieren. Unverändert gut bleiben dürften aber auf jeden Fall der Sound und die flotte Begleitmusik – in Sachen Präsentation war *Spyro* schon immer klasse und daran hat sich nichts geändert.

Michael Pruchnicki



Michael Pruchnicki

MEIN FAZIT Super

Spyros drittes PlayStation-Abenteuer ist im besten Sinne ein Spiel für die ganze Familie – die kunterbunte Grafik, die sympathischen Charaktere und nicht zuletzt das hervorragende Gameplay begeistern Spieler aller Altersgruppen. Die neuen Spielfiguren sorgen dafür, dass auch für Kenner der Vorgänger so schnell keine Langeweile aufkommt, und das Spiel strotzt auch sonst nur so vor Ideen. Hut ab vor Insomniac Games!

Alternativen

Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:

Rayman 2: The Great Escape – Ubi Soft – **90%**

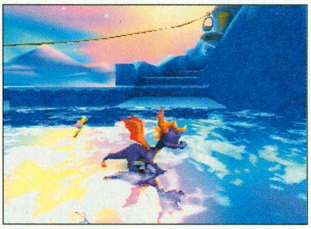
Der zweite *Rayman*-Teil ist neben Spyros drittem Abenteuer das beste PlayStation-Jump&Run!

Crash Bandicoot 3 – Sony – **90%**

Auch ohne die Bewegungsfreiheit eines Spyro ist *Crash 3* ein äußerst spaßiges Plattformspiel.

Gex 3 Deep Cover Gecko – Eidos – **90%**

Crystal Dynamics' schon etwas älterer Eidechsen-Hüpfer überzeugt mit toller Grafik und vielen witzigen Ideen.



GRAFISCH GRANDIOS Die Spiegelungen und Lichteffekte lassen die Eisstages genial aussehen.



BYRD, JAMES BYRD Er ist der Armee-Pinguin mit dem irren Blick und dem Raketenwerfer!



FIESE VISAGE Der Blick sagt alles – hier sehen Sie die böse, Jungdrachen raubende Hexe!

TEST Spyro – Year of the Dragon

System	PlayStation
Hersteller	Sony/Universal
Genre	Jump & Run
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	8. November

Schwierigkeitsgrad	**Save Game**
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	37 Levels, 5 Welten
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	**Entwickler**
CD	Insomniac Games

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
87%	83%	93%	90%

„Mit noch mehr Abwechslung als zuvor schießt Spyro an die Spitze des Jump&Run-Genres!"

ZUSAMMEN ALS IHR PARTNER FÜR GAMES VON A - Z

Theo KRANZ VERSAND | Joysoft | gameplay™ THE GATEWAY TO GAMES

BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 245

INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

DAS SPIEL HAT EINE NEUE DIMENSION ERREICHT!

gameplay, Joysoft und der Theo Kranz Versand haben sich zum größten Spiele-Spezialisten Deutschlands zusammengeschlossen. Und das heißt: die allerneuesten Spiele für alle Systeme, jegliches Zubehör, kinderleichtes Bestellen und superschnelle Lieferung. Wir wissen, wie's geht.
Anrufen, bestellen, spielen. So einfach ist das.



PlayStation 2
Art.Nr.: P2H001
Release: NOV 00

DM 869.-

HARDWARE

Playstation 2 inkl. DS	NOV 00	DM 869.-
Dual Shock Controller (orig.)	NOV 00	DM 59,95
Memory Card 8 MB (orig.)	NOV 00	DM 89,95
Multi Tap (orig.)	NOV 00	DM 99,95
RFU-Kabel (orig.)	NOV 00	DM 49,95
Euro AV-Kabel (orig.)	NOV 00	DM 89,95
AV-Adapter Kabel (orig.)	NOV 00	DM 39,95
S.Video-Kabel (orig.)	NOV 00	DM 59,95
Horiz. Stand (orig.)	NOV 00	DM 29,95
Vert. Stand (orig.)	NOV 00	DM 29,95
LR M. Schumacher GTR		DM 139,95
Lenkrad 360 Modena		DM 99,95
Rave Station Tanzmatte		DM 79,95
Micro Wizard analog Joyp.		DM 39,95
Controller Cyber Shock Infrarot		DM 59,95
X-tender PSX		DM 9,95
Scart Kabel Plus		DM 9,95
Antennenkabel RF-Unit		DM 19,95
Controller Extension Cable	NOV 00	DM 19,95
Scart&RCA-Cable 2in1	NOV 00	DM 19,95
Multiplayer Adapter	NOV 00	DM 99,95
RX 400 PS 2 Wheel	NOV 00	DM 119,95
Shadow Blade Arcade Stick	NOV 00	DM 159,95
PX 4000 Gamepad	NOV 00	DM 69,95
PS2 DVD Fernbedienung	NOV 00	DM 49,95
DVD Remote Control	NOV 00	DM 39,95
Memory Card 8 MB	NOV 00	DM 79,95
DVD Remote Controller	NOV 00	DM 39,95

SOFTWARE

Armored Core	NOV 00	DM 109,95
Cool Pool Billiards Maste	NOV 00	DM 109,95
Cueball	NOV 00	DM 109,95
Dead or Alive 2:Hardcore	DEZ 00	DM 119,95
Disney's Dinosaurier	DEZ 00	DM 109,95
Disney's Dschungelbuch	JAN 01	DM 109,95
Donald Duck Quack Attack	DEZ 00	DM 109,95
Drakan	DEZ 00	<TBA>
ESPN Intern. Track &Field	NOV 00	DM 109,95
ESPN X-Games Snowboard	NOV 00	DM 109,95
Eternal Ring	NOV 00	DM 109,95
Evergrace	NOV 00	DM 109,95
F1 Championship S2000	DEZ 00	DM 109,95
F1 Racing Championchip	NOV 00	DM 109,95
Fantavision	NOV 00	DM 119,95
FIFA 2001	NOV 00	DM 109,95
Force of One	DEZ 00	DM 109,95
Formula One 2001	APR 01	DM 119,95
Fusion GT	NOV 00	DM 109,95
Gradius III & IV	NOV 00	DM 109,95
Int.Superstar Soccer 2000	NOV 00	DM 109,95
Jet Ion GP	NOV 00	DM 109,95
Kengo	JAN 01	DM 89,95
Kessen	DEZ 00	DM 109,95
Madden NFL 2001	NOV 00	DM 109,95
Midnight Club Street Rac	NOV 00	DM 109,95
Moto GP	DEZ 00	DM 119,95
NBA Live 2001	JAN 01	DM 109,95
NHL 2001	NOV 00	DM 109,95
Orphen	DEZ 00	DM 109,95
R.2 R. Boxing Round 2	NOV 00	DM 109,95
Rayman Revolution	NOV 00	DM 109,95
RC Revenge	NOV 00	DM 109,95
Ridge Racer V	NOV 00	DM 119,95
Roadsters	NOV 00	DM 109,95
Sidewinder	DEZ 00	DM 109,95
Silent Scope	NOV 00	DM 109,95
Sky Surfer	NOV 00	DM 109,95
Smugglers Run	NOV 00	DM 109,95
SSX	NOV 00	DM 109,95
Street Fighter EX 3 Plus	NOV 00	DM 109,95
Stunt GP	DEZ 00	DM 109,95
Summoner	NOV 00	DM 119,95
Super BAM	NOV 00	DM 89,95
Super Bust-a move	NOV 00	DM 89,95
Swing Away Golf	NOV 00	DM 109,95
Tekken Tag Tournam	NOV 00	DM 119,95
Theme Park World	DEZ 00	DM 109,95
Time Splitters	NOV 00	DM 109,95
Unreal Tournament	FEB 01	DM 109,95
Wipeout Fusion	FEB 01	<TBA>
World Sports Cars	DEZ 00	<TBA>
X Squad	DEZ 00	DM 109,95

Ridge Racer 5



PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S 0004
Release: NOV '00

DM 119.95

Tekken Tag Tournam.



PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0003
Release: NOV 00
DM 119.95

FIFA 2001



PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0011
Release: NOV 00
DM 109.95

Silent Scope



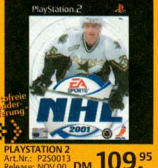
PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0018
Release: NOV 00
DM 109.95

F1 Racing Champ.



PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0032
Release: NOV 00
DM 109.95

NHL 2001



PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0013
Release: NOV 00
DM 109.95

Orphen



PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0040
Release: DEZ 00
DM 109.95

Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an!

Lieferung innerhalb Deutschlands: Versandkosten: Post Nachnahme: 2,95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 18.- DM. Vorkasse (nur Eurocheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2,95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Bestell-Annahme: Mo-Fr: 9:00 Uhr bis 20:00 Uhr, Sa 10:00 Uhr bis 16:00 Uhr.
*: Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post.

gameplay™ THE GATEWAY TO GAMES

ISS 2000

»GENRE
Fußball
»SPIELER
1-4
»HERSTELLER
Konami
»INTERNET
www.konami.de

Konamis neuester Streich ist mehr als nur die Zweitverwertung einer bestehenden Spielidee.

Die an die N64-Version angelehnte Portierung von *ISS 2000* auf die PlayStation unterscheidet sich in vielerlei Hinsicht vom firmeneigenen Referenztitel in Sachen Fußball. Zum einen ist die Ausrichtung des Spielgeschehens weniger von Taktik, sondern eher von Rasanz bestimmt. Das soll jedoch nicht heißen, dass die Steuerung weniger komplex ist. Von perfekt ausgeführten Hebern über Flugkopfbälle bis hin zu astreinen Bananenflanken lassen sich alle Arten von fußballtechnischen Finessen ausführen. Sogar rustikale Tacklings und gefährliche Grätschen gehören zum Repertoire der virtuellen Kicker. Um einen schnellen Einstieg zu gewährleisten, waren die Entwickler so freundlich, als eine der vier voreinstellbaren Steuerungen die *ISS Pro Evolution*-Belegung zu implementieren. Schnelle Erfolgserlebnisse und schöne Tore sind für eingespielte Spezialisten also fast garantiert.

LUFTKAMPF Spektakulärer Scherenschlag des deutschen Spielmachers



NACHSPIELZEIT Dieser Freistoß in aussichtsreicher Position könnte die letzte Chance zum Ausgleich für die Italiener sein.



VERFOLGUNGSWAHN Gleich drei spanische Abwehrspieler hetzen vergeblich den entwischten Schweizer Mittelfeldspieler.

www.kceo.co.jp

Spannende Szenarien

Insgesamt sechzehn unterschiedlich schwere bis aussichtslose Spielsituationen gilt es im Szenariomodus zu bewältigen. Nur durch sichere Kombinationen und konsequente Chancenausnutzung sind viele dieser Aufgaben zu bewältigen. Nicht minder dramatisch kann es auch in den übrigen Spielmodi zugehen. Verschiedene europäische und internationale Turniere und Meisterschaften in fünf Schwierigkeitsgraden sorgen für enormen Spielspaß und langfristige Motivation. Zur Auswahl stehen Ihnen dabei 86 Nationalteams mit ihren jeweiligen Stärken und Schwächen. Wer schon mal versucht hat, mit Jamaika Weltmeister auf einem höheren Level zu werden, weiß, wovon ich spreche. Leider müssen Sie auch in diesem Fußballtitel von Konami noch auf originalgetreue Namen der Spieler verzichten, da eine Verwendung der kürzlich erworbenen Lizenz nicht mehr realisierbar war. Die Charakteristika diverser Ballkünstler wurden natürlich berücksichtigt. Neben dem Aussehen stechen bekannte Spieler auch durch ihre individuellen Fähigkeiten auf dem Rasen heraus. So ist Ronaldo beispielsweise mit dem Ball am Fuß schneller als so mancher deutsche Abwehrspieler ohne.

Stimmige Präsentation

Schöne Tore und Spielzüge werden im manchmal etwas hektisch wirkenden Spielgeschehen von den Sprechern Michael Schürmann und Christian Schulz meist gelungen kommentiert. Auch das Publikum begleitet derartig gelungene Aktionen mit Sprechchören und Jubel. Obwohl die Animationen der Kicker durchaus überzeugen, wirken sie nicht ganz so flüssig wie die des direkten Konkurrenten. Dies wird gerade an den etwas hölzern wirkenden Torleuten sehr deutlich. Durchaus gelungen ist hingegen die Umsetzung der verschiedenen Witterungsverhältnisse. Bei Regen und Schnee haben Sie nicht nur mit dem jeweiligen Gegner, sondern auch mit schwerem Boden und unmotiviert liegen bleibenden Bällen zu kämpfen.

Wolfgang Fischer

INFO Der innovative Szenariomodus

Interessante Herausforderungen

ISS 2000 bietet bei weitem mehr als nur die Standardspielmodi.

Insgesamt sechzehn herausfordernde Szenarien erwarten Sie in diesem Modus. Diese sind nicht nur unterschiedlich schwer, sondern bieten auch noch sehr unterschiedliche Aufgabenstellungen. In einem Szenario müssen Sie ein Debakel verhindern, in einem anderen einen knappen Rückstand in kurzer Zeit noch in einen Sieg ummünzen. Dieser Modus schafft es mit seinen Anforderungen auf jeden Fall, die Langzeitmotivation von *ISS 2000* enorm noch oben zu schrauben.



CHANCENLOS Diesmal konnten Sie die Heimniederlage gegen die Holländer nicht abwenden.



VIELFÄLTIG Jede Menge unterschiedliche Herausforderungen erwarten Sie im Szenariomodus.



DAVID GEGEN GOLIATH Die Israelis versuchen über die Außenpositionen zum Erfolg zu kommen.



OHNE PROBLEME Brasiliens Torhüter hat einen gefährlichen Ball sicher aus der Luft geplückt.



IN ZEITLUPE In der Wiederholung können Sie dieses rücksichtslose Foul nochmals betrachten.



FREIFAHRTSCHEIN Schafft es Dennis Bergkamp, diese hundertprozentige Chance zu nutzen?



BRUST RAUS Die Fußballstars aus Spanien und der Schweiz posieren vor dem Spiel.



IN LETZTER SEKUNDE Der italienische Goalie kommt noch vor dem Stürmer an den Ball.



MEIN FAZIT Sehr Gut

Wolfgang Fischer

Eins vorweg: *ISS 2000* hat nicht die spielerische Klasse und den Realismus von *ISS Pro Evolution*. Wer auf unkomplizierte, schnelle Action auf dem Rasen steht, wird hier sehr gut bedient. Die anderen Unterschiede fallen hingegen eher positiv aus. Nette Wettereffekte und vor allem verletzungsbedingte Ausfälle von Spielern sind sinnvolle Features, die man sich auch für den Nachfolger von *ISS Pro Evolution* wünscht.

TEST ISS 2000

System	PlayStation
Hersteller	Konami
Genre	Fußball
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,-
Termin	24. November

Schwierigkeitsgrad	**Save Game**
5 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	–
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	**Entwickler**
CD	Konami

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
83%	79%	87%	84%

„Actionlastiges Fußballvergnügen, das trotz kleiner Schönheitsfehler nicht enttäuscht."

UEFA Champions League 2000/2001

»GENRE
Fußball
»SPIELER
1-8
»HERSTELLER
Take 2
»INTERNET
www.take2.de

Holen Sie mit Ihrem Lieblingsteam den bedeutendsten und begehrtesten Vereinspokal Europas!



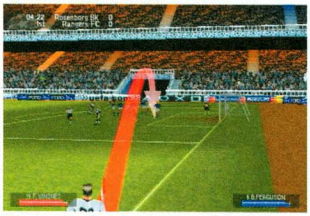
GLÄNZEND Dieser Pott ist das Ziel aller Teams.

Mit der offiziellen Lizenz ausgestattet, bescheert uns Take 2 mitten in der laufenden Champions-League-Saison die Simulation zum Millionenkick. Alle 32 Teams des aktuellen Wettbewerbs sowie jede Menge Mannschaften aus der Vergangenheit warten darauf, vom Spieler von Sieg zu Sieg geführt zu werden. Über die übersichtlich gehaltenen Menüs wählen Sie aus, welchen Wettbewerb Sie spielen wollen. Neben einem Trainingsmodus und dem aktuellen Turnier wartet beispielsweise auch die Möglichkeit auf Sie, je zehn Meistermannschaften vergangener Jahrzehnte gegeneinander antreten lassen. Natürlich können Sie auch die Finale der letzten Jahre nachspielen und so nachträglich die Niederlage der Bayern gegen Manchester rächen. Mit eigenhändig aus allen Vereinen der aktuellen Saison zusammengestellten Mannschaften können Sie zudem verschiedene ehemalige Teams in einem speziellen Spielmodus herausfordern. Wenn Sie sich entschieden haben, fehlt nur noch die Auswahl des Schwierigkeitsgrades und der Länge der Spieldauer (bis zu reale 90 Minuten!). Eine kurze Videosequenz mit Szenen aus den letzten paar Jahren Champions League kurz vor dem Anpfiff sorgt noch mal für zusätzliche Atmosphäre – und schon geht's los. Mit der edlen Präsentation des Titels kann die Grafik im eigentlichen Spielgeschehen leider nicht ganz mithalten. Die Bewegungen der Spieler wirken etwas hölzern und auch die Torhüter hätten von ein paar zusätzlichen Animationsphasen profitiert. Mit ähnlichen Problemen hat leider auch das Gameplay zu kämpfen. Etwas mehr Feintuning in puncto Taktik und Spielbarkeit hätte dem Geschehen auf dem Rasen gut getan.

Wolfgang Fischer



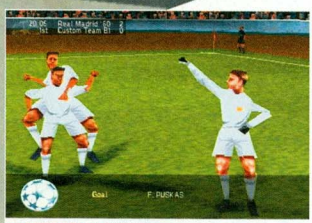
ALLEINGANG Wird diese hervorragende Einzelleistung durch einen Treffer belohnt?



ZIELGENAU Über den Richtungspfeil bestimmen Sie exakt, wohin der Eckball gehen soll.



MILLIMETERARBEIT Der gelb vorbelastete Jancker führt den Freistoß aus.



UNBESIEGBAR Die Meistermannschaft von Real Madrid aus dem Jahre 1960 ist bombenstark.



MEIN FAZIT Gut

Wolfgang Fischer

Obwohl der Titel eine Flut an Spieloptionen und eine durchaus ansprechende Präsentation bietet, fällt es schwer, damit richtig warm zu werden. Verglichen mit der Konkurrenz weist *UEFA CL 2000/01* eklatante Schwächen im Gameplay auf. Auch in Bezug auf Grafik und Animationen kann das Spiel nicht voll überzeugen. Eingefleischte Fans der Superliga werden sich mit dem Spiel auf jeden Fall anfreunden können.

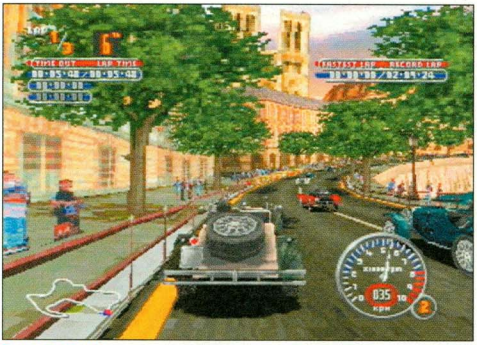
TEST UEFA Champions League 2000/2001

System	PlayStation
Hersteller	Take 2
Genre	Fußball
Spieler	1-8
Sprache	Deutsch
Preis	DM 59,-
Termin	Erhältlich

Schwierigkeitsgrad	**Save Game**
3 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	–
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	**Entwickler**
CD	Silicon Dreams

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
69%	67%	73%	70%

„Bemühte, aber spielerisch glanzlose Simulation rund um die europäische Eliteliga"



MERCEDES SSK Die Grafik der Oldtimer und Pistenränder ist detailliert nach Originalfotos gestaltet, wirkt zugleich aber auch sehr pixelig.



OLDIE-PARADE Wenn die historischen Flitzer in Reihe Ideallinie fahren, geht dem Fan das Herz auf. Lassen Sie sich dadurch nicht vom Sieg abbringen.

Mille Miglia

»GENRE Rennspiel
»SPIELER 1-2
»HERSTELLER SCI
»INTERNET www.sci.co.uk

Historische Rennwagen an ihre Grenzen peitschen macht wirklich Spaß. Oder etwa nicht?



ZWEITER Hat man sich erst ein Stück nach vorn gekämpft, sorgt der Rückspiegel für Zufriedenheit.

Tausend Meilen quer durch das Land von Pizza und Oliven – so die Herausforderung, die bereits unsere Großväter alljährlich nach Italien zog: „Mille Miglia" heißt dieser heute wieder belebte Renn-Kult, bei dem nur Wagen bis Baujahr 1957 an den Start dürfen.

Im gleichnamigen Spiel von SCI werden Ihnen ganze 18 dieser PS-Oldtimer von 1927 bis 1957 angeboten, mit denen Sie die zehn Etappen quer durch Italien als Sieger beenden müssen. Leider haben Sie hier jedoch nur die Modi Arcade, Zweier-Duell, Zeitfahren und Meisterschaft zur Auswahl, wobei auf verschiedene Schwierigkeitsgrade (Anfänger, Experte) verzichtet wurde. Auch ein Tutorial oder ein ausgiebiges Wagen-Setup gibt es nicht. Die gebotenen vier Renn-Optiken fallen wenig üppig aus und auf ein Schadensmodell wurde gleichfalls verzichtet. Grafisch ist der Titel anhand echter Fotos dafür sehr detailliert gestaltet, doch wirken die Hintergründe meist etwas verpixelt. Bevor Sie übrigens plötzlich denken, das Spiel sei abgestürzt: Ganze 55 Sekunden dauert bereits die Ladezeit eines einfachen Arcade-Rennens! Freunde der italienischen Berge und Oldtimer-Fans werden sich mit *Mille Miglia* trotzdem gut unterhalten.

Matthias Glaser



OLDTIMER Mit 18 historischen PS-Schleudern von 1927 bis 1957 geht's im Spiel quer durch Italien.



BLICK ZURÜCK Der 1932er Alfa Romeo 2300 Spider ist auch heute noch eine wahre Schönheit.



Matthias Glaser

MEIN FAZIT Gut

Der Eindruck von *Mille Miglia* ist zwiegespalten: Einerseits läuft die Grafik flüssig und fast ohne Pop-Up, andererseits halten die verpixelten Hintergründe niemals einem Vergleich mit der *Ridge Racer*-Reihe oder *Gran Turismo* stand. Einerseits ist die nicht sehr realistische Fahrphysik immerhin gut zu beherrschen, andererseits wurde auf Rumble-Effekte, ein Schadensmodell und mehrere Fahrer-Schwierigkeitsgrade verzichtet. Fans historischer Rennvehikel aus den Jahren 1927 bis 1957 kommen aber trotzdem sicher auf ihre Kosten.

TEST Mille Miglia

System	PlayStation
Hersteller	SCI
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 59,95
Termin	Erhältlich

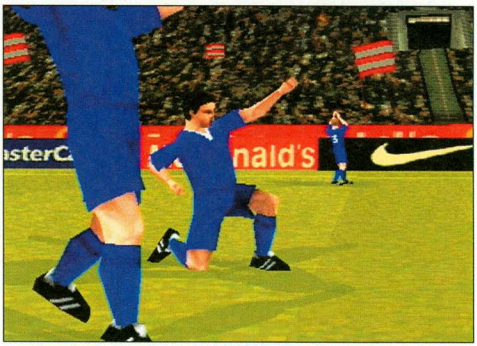
Schwierigkeitsgrad	**Save Game**
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/nein	4 Modi
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Ohne Beschränkung
Datenträger	**Entwickler**
CD	Kung Fu Games

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
70%	68%	71%	70%

„Das Spiel zum historischen Rennen bringt Nostalgie-Flair, schwächelt aber technisch."



ABSOLUTE KONTROLLE Die Härte und Richtung von Freistößen in Tornähe bestimmen Sie über den Richtungspfeil vor dem Ball.



GIB MIR DIE SÄGE Die Spieler von AZ Alkmaar feiern zusammen mit den Fans den herrlichen, herausgespielten Führungstreffer.

Fussball Live 2

»GENRE Fußball
»SPIELER 1-8
»HERSTELLER Sony
»INTERNET www.playstation.de

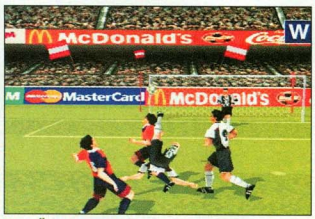
Der Ball ist rund! Diese Weisheit gilt selbstverständlich auch für Sonys aktuelles Fußballfest.



ÜBERSICHTLICH Die Symbole über den Köpfen der Spieler zeigen mögliche Anspielstationen.



SCHÖNE GESTE Das Shakehands bei der Seitenwahl gehört zu jedem Spiel.



GEFÄHRLICHES SPIEL Dieser Fallrückzieher „am Mann" wird vom Schiedsrichter nicht bemerkt.

Runderneuert und verbessert präsentiert sich eines der meistverkauften Fußballspiele aller Zeiten auf der PlayStation. Die hauseigenen Sony-Programmierer Soho Studio haben sich für den Nachfolger zu *Fussball Live* anscheinend verschiedenste Kritikpunkte und Anregungen von Fans und Fachpresse zu Herzen genommen. Das Ergebnis kann sich auch durchaus sehen lassen. Neben allen Nationalmannschaften und jeder Menge Teams aus den neun Eliteligen Europas dürfen sich Fußballfreunde diesmal auch auf Teams niederigerer Spielklassen freuen. Die kompletten zweiten Ligen Englands und Frankreichs wurden ebenso integriert wie die besten Zweitligamannschaften Deutschlands (Nürnberg, Gladbach usw.).

Hohe Langzeitmotivation

An Spielmodi stehen Ihnen neben einem Trainingsmodus verschiedenste nationale und internationale Turniere und Ligen zur Auswahl. Wenn Sie sich bei den verschiedenen Wettbewerben in allen vier Schwierigkeitsgraden geschickt anstellen, können Sie noch mehr Spielmodi freischalten. Unter anderem warten drei zusätzliche Stadien genauso auf ausdauernde Spieler wie mehrere Spezialturniere und ausgefallene Extras. Der Trophäenschrank gibt Ihnen dabei den besten Überblick darüber, was Sie schon erreicht haben und was noch vor Ihnen liegt. Wem dies nicht genügt, der stellt sich den Wettbewerb seiner Wahl mit beliebigen Mannschaften einfach individuell zusammen. Dabei lässt weder die Anzahl der menschlichen Mitspieler (bis zu acht) noch die Zahl der auszuwählenden Mannschaften zu wünschen übrig. Per Editor können Sie zudem Transfers einzelner Spieler während der laufenden Saison berücksichtigen und dadurch die Vereinsmannschaften auf den neuesten Stand bringen.

Komplexe Handhabung

Die Steuerung Ihrer elf Akteure ist zwar gut durchdacht, offenbart ihre Stärken jedoch erst nach einer gewissen Spielzeit und Ein-



ORIGINALGETREU Die Stadien aus aller Welt sind spitze.



WIEDERHOLUNGSTÄTER Die schönsten Spielszenen, Tore und Fouls können aus allen Blickwinkeln betrachtet werden.



DURCHSETZUNGSVERMÖGEN Obwohl von zwei Abwehrspielern hart bedrängt, kommt der Stürmer trotzdem zum Schuss.

arbeitung. Auf dem untersten Schwierigkeitsgrad kommen Sie auch ohne große technische Fertigkeiten zu schnellen Erfolgen und spektakulären Toren. Haben Sie die vielfältigen Tricks und Finten aber erst einmal im Repertoire, dann können Sie die Gegner auch auf höheren Stufen herausfordern. Bei Standardsituationen wie Eckbällen steht Ihnen außerdem das von der *Total NBA*-Serie bekannte ICON-Pass-System zur Verfügung. Damit können Sie Spieler auf taktisch relevanten Positionen durch Drücken der jeweiligen Aktionstaste direkt anspielen und haben auf diese Weise mehr Kontrolle über den Spielaufbau.

Wolfgang Fischer



Wolfgang Fischer

MEIN FAZIT **Sehr Gut**

Mit *Fussball Live 2* beweist Sony eindrucksvoll, dass nicht nur EA oder Konami gute Fußballspiele machen können. Die durch Turniersiege freigeschalteten Goodies und die vielen Spielmodi sorgen durchaus für langfristigen Spielspaß. Leider fällt der ansonsten gelungene Titel in puncto Gameplay gegenüber den Genre-Highlights etwas ab.

TEST Fussball Live 2

System	PlayStation
Hersteller	Sony
Genre	Fußball
Spieler	1-8
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	Erhältlich

Schwierigkeitsgrad	**Save Game**
4 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	–
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	**Entwickler**
CD	Sony

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
85%	80%	82%	83%

„Geglückte Umsetzung, die trotz starker Konkurrenz durchaus überzeugen kann"

FAIRPLAY

by BauConTec

Playstation 1 & 2 - Hardware

Playstation 2 Grungerät - PSX 2	a.A.
PSX-Boot-Chip (für jap und us) - PSX 1	3,99
Ghost Chip - PSX 1	7,99
Memory-Card	
Memory-Card 1 MB (15 Bl.) - PSX 1	7,49
Memory-Card 2 MB (30 Bl.) - PSX 1	17,99
Memory-Card 4 MB (60 Bl.) - PSX 1	23,99
Memory-Card 8 MB (120 Bl.) - PSX 1	22,99
Memory-Card 24 MB (360 Bl.) - PSX 1	28,99
Memory-Card 32 MB (480 Bl.) - PSX 1	35,99
Kabel	
RGB Kabel - PSX 1 & 2	6,49
RGB Audio Kabel - PSX 1 & 2	8,99
Link Kabel - PSX 1 & 2	6,49
Padverlängerung - PSX 1 & 2	6,49
Controller	
Flashfire Power Shock - PSX 1 & 2	29,99
Infrarot Wireless Controller - PSX 1 & 2	55,90
Gun Falcon mit Pointer - PSX 1	84,99
Gun Scorpion - PSX 1	49,99
Gun Panther II - PSX 1	26,99
PSX-Maus - PSX 1	19,99
Lenkrad Jordan GP2 (PSX1&2 &N64)	89,99
Lenkrad Ferrari Shock 2 - PSX 1 & 2	109,99
Lenkrad V3 SV-1118 A - PSX 1 & 2	109,99
Lenkrad Fanatec Speedster - PSX1&2	169,99
Lenkrad Race32-64 Comp.- PSX1&2	69,99
Zubehör	
RF Adapter - PSX 1 & 2	14,99
Power Replay - PSX 1	19,99
Game Buster CDX - PSX 1	89,99
X-Ploder Classic - PSX 1	45,99
X-Ploder-FX - PSX 1	64,99
X-Ploder-Pro - PSX 1	94,95
Dexdrive - PSX 1	72,99
Multi Tap (versch. Farben) - PSX 1& 2	49,99
Smart Joy Adapter - PSX 1	69,99
PSX Tasche - PSX 1	34,99

. . . und vieles mehr !

Nintendo

Pokemon blau Edition - GBC	59,99
Pokemon rot Edition - GBC	59,99
Pokemon gelb Edition - GBC	59,99
Donkey Kong Country - GBC	59,99
Pokemon Snap - N64	109,99
Pokemon Stadium - N64	119,99
Mario Party 2- N64	99,99

weitere N64 & Gameboy Soft- und Hardware verfügbar

Playstation - aktuelle Software

Alien Resurrection	84,99
Alone in the Dark 4	79,90
Baldurs Gate	84,99
Bundesliga Manager 2001	84,99
Bundesliga Stars 2001	92,90
Driver 2	79,90
Final Fantasy 9	89,99
Formula One 2000	89,90
Nightmare Creatures 2	79,90
Parasite Eve II	82,90
Rayman 2	84,99
Speedball 2001	77,90
Star Trek New Worlds	75,90
Suikoden 2	89,99
Sydney 2000	89,90
Tenchu II	99,90
Vanishing Point	84,99
Ubik	84,99

. . . und vieles, vieles mehr

Playstation 2 - aktuelle Software

...sämtliche Titel zu super Preisen erhältlich !!!

SEGA DreamCast

SEGA Dreamcast (inkl. Modem)	449,99
Controller	54,99
Arcade Stick	84,99
Keyboard	54,99
Vibrationspack	44,99
VMU Memory-Card	54,99
RGB Scart Kabel (Orginal SEGA)	44,99
RGB Scart Audio Kabel	15,99
RGB Scart Kabel	12,99
Padverlängerung	12,99
Software	
Alone in the Dark 4	95,90
Arcatera	89,90
Dead or Alive 2	99,99
F 1 Racing Championship	89,90
Grand Theft Auto 2	84,99
Heroes of Might & Magic 3	89,90
Railroad Tycoon 2	89,99
Star Wars Epis. 1 Racer	89,90
Virtua Tennis	89,90

weitere Soft- und Hardware verfügbar

PC-Software & DVD

reichhaltiges Angebot verfügbar





WESEMANN WARE

BauConTec

Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel
Tel. 05331-99590
Fax 05331-995999
http://www.konsole.de
Händleranfragen erwünscht

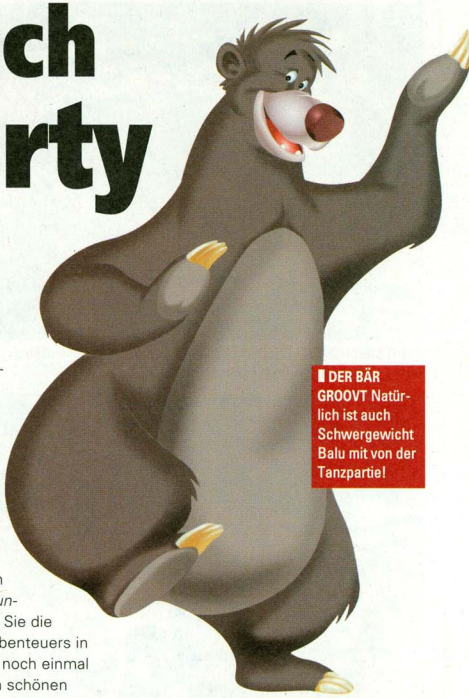
Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle Angebote freibleibend gültig, solange Vorrat reicht. Preise in DM incl. MwSt, zzgl. Porto und Verpackung

Riesenauswahl – weitere Artikel auf Anfrage

Dschungelbuch Groove Party

»GENRE
Tanzspiel
»SPIELER
1-2
»HERSTELLER
Sony
»INTERNET
www.playstation.de

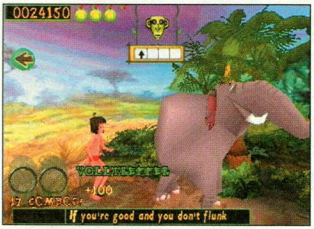
Bei diesem Spiel sollten Sie es auf gar keinen Fall mit Gemütlichkeit versuchen!



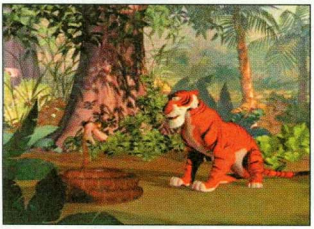
DER BÄR GROOVT Natürlich ist auch Schwergewicht Balu mit von der Tanzpartie!



RHYTHMUS IM BLUT Auf „Einfach" können Sie noch eher gemütlich die Beine bewegen.



AUF GROSSEM FUSS Wenn Sie nicht mehr tanzen wollen, versuchen Sie es doch mit Karaoke!



WECKT DEN TIGER IN DIR Die Zwischensequenzen sind fast schöner als der Originalfilm!

Bisher war das Tanzmatten-Genre nur den Japanern vorbehalten, aber die Europäer sind auf dem Vormarsch. In Zusammenarbeit mit Ubi Soft adaptierte Disney Interactive das beliebte *Dschungelbuch* für die PlayStation und bringt somit das erste Spiel für die Tanzmatten-Controller auf den europäischen Markt. In *Dschungelbuch Groove Party* können Sie die Geschichte des Zeichentrickabenteuers in der Rolle des Jungen Mowgli noch einmal erleben. Zwischen sehr vielen schönen Rendersequenzen besteht Ihre Interaktivität allein darin, die Filmsongs auf der Controller-Matte nachzusteppen – und zwar indem Sie immer auf die Symbole treten, die Ihnen am Bildschirm vorgegeben werden. Hört sich einfach an, kann Sie je nach Schwierigkeitsgrad aber ganz schön ins Schwitzen bringen. Während im leichten Modus noch ausreichend Pausen zwischen den Symbolen gemacht werden, müssen Sie bei höherer Schwierigkeit schon mal vor und zurück hüpfen, um den Level erfolgreich beenden zu können. Zu viele Fehltritte dürfen Sie sich nämlich nicht leisten. Wem das alleine zu dumm ist, der kann ruhig mal gegen einen Freund antreten (es können zwei Matten angeschlossen werden) oder im Karaokemodus die Hits nachsingen. Auf Wunsch ist das Spiel auch mit Tanzmatte im Bundle für DM 149,95 erhältlich.

Stefanie Schwarz



VORSICHT, BISSIG! Der Endkampf gegen Shir Kan verlangt schon einiges an Übung von Ihnen!



HYPNOTISCH Mit Spezialkombinationen können Sie dem Blick von Schlange Kah entkommen.



Stefanie Schwarz

MEIN FAZIT **Gut**

Menschen, die das *Dschungelbuch* und die für Disney typischen Lieder mochten und dazu noch ein wenig mehr vor der Konsole bewegen wollen als nur ihre Finger, die sollten unbedingt zugreifen! Voraussetzung ist natürlich eine PlayStation-kompatible Tanzmatte, ansonsten verliert der Titel schnell seinen Reiz. Nun, es gehört zwar nicht gerade zu den Spielen, die mich stundenlang vor die Mattscheibe fesseln könnten, aber für einen witzigen Party-Abend mit Freunden ist es auf jeden Fall geeignet. Vor allem, da es ja auch einen Mehrspielermodus gibt!

TEST Dschungelbuch Groove Party

System	PlayStation
Hersteller	Sony
Genre	Tanzspiel
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	15. November

Schwierigkeitsgrad	**Save Game**
5 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Nein/ja	9
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	**Entwickler**
CD	Ubi Soft/Disney Interactive

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
72%	79%	78%	78%

„Das erste Tanzmattenspiel für den europäischen Markt ist besonders für Disney-Fans geeignet."

© 2000 KONAMI Co., Ltd.

ESPN

PlayStation 2

INTERNATIONAL

TRACK & FIELD™









KONAMI®

WWW.KONAMI-EUROPE.COM

A STORM APPROACHES

NHL 2001



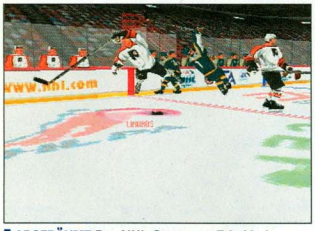
KNALLHART Dieser Schlagschuss von NHL-Profi Michael Rucinsky hat es in sich.

»GENRE Eishockey
»SPIELER 1-8
»HERSTELLER Electronic Arts
»INTERNET www.electronicarts.de

Wir verraten Ihnen, ob die 2001-Auflage der EA-Sports-Serie auch dieses Jahr ein Pflichtkauf für NHL-Fans wird!



AUFMERKSAM Der Goalie der Detroit Red Wings erwartet den knallharten Schlagschuss.



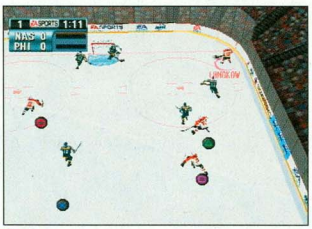
ABGERÄUMT Der NHL-Superstar Eric Lindros kennt auf dem Eis absolut kein Erbarmen.



HERAUSFORDERUNG Die neue NHL Challenge sorgt für einen zusätzlichen Motivationsschub.



MOMENTUM Durch brachiale Bodychecks erlangen die Flyers einen maximalen Spielvorteil.



DIREKTSPIEL Mithilfe der R2-Taste kann jeder Mitspieler direkt angespielt werden.

Momentum – ein magisches Schlagwort im amerikanischen Profisport. Momentum steht für Aufbäumen gegen die Niederlage, für den Glauben an den Sieg, für eisernen Willen und Teamgeist. Diesen psychologischen Aspekt im Sport haben die Entwickler von EA Sports im neuesten Eishockey-Update integriert. Durch niederschmetternde Bandenchecks, atemberaubende Glove-Saves oder den K.o. bei einem Faustkampf schlägt der Vorteil zugunsten des eigenen Teams aus. Sichtbar wird dies durch eine oben links im Bildschirm eingeblendete Leiste. Ist diese gefüllt, werden die Aktionen der Kufencracks schneller und die Schüsse härter. Dies führt zu einer besseren Torchance.

PLAY ZONE HIT

Auf Eis gelegt

Eine weitere Neuerung bildet die NHL-Challenge, deren Spielprinzip bereits von *Madden NFL 2000* bekannt ist. Dabei gilt es, während eines Matches bestimmte Aufgaben zu erfüllen. Diese reichen vom Erzielen eines Überzahltores bis zu der schwierigen Herausforderung, einen Hattrick zu verwandeln. Mit den erreichten Punkten lässt sich ein selbst erstellter Spieler verbessern. Man kann entweder eines von 30 NHL-Teams (inklusive der beiden neuen Teams aus Columbus und Minnesota) oder eine von 20 Nationalmannschaften aufs Glatteis führen. In Sachen Spielmodi wird mit einem Freundschaftsspiel, einer Saison, den Playoffs, einem Turnier oder dem Shootout gewohnte Kost geboten. In Sachen Gameplay und Steuerung blieben die Entwickler beim Altbewährten und auch die grafische Darstellung weist keine wesentlichen Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger auf. Während das deutsche Kommentatorenpaar des Öfteren für unfreiwillige Komik sorgt, gebührt EA ein Lob dafür, dass der unpassende deutsche Stadionsprecher durch die englische Originalstimme ersetzt wurde.

Jens Quentin



Jens Quentin

MEIN FAZIT **Sehr Gut**

Und wieder stellt sich für US-Sport-Freunde die Frage, ob man als Besitzer des Vorgängers die diesjährige Auflage der NHL-Serie wirklich braucht. Wer große technische Verbesserungen erwartet, wird schnell ernüchtert. Bis auf wenige Details im Bereich Animationen gleicht *NHL 2001* dem Vorgänger. Mit der Spielvorteil-Anzeige und der NHL-Challenge sind jedoch ohne Zweifel für zusätzlich Motivation sorgende Elemente integriert worden. Ob dies einen Kauf rechtfertigt, sollten Sie bei einem Testspiel selbst entscheiden.

TEST NHL 2001

System	PlayStation
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Eishockey
Spieler	1-8 (Multitap-Unterstützung)
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 90,-
Termin	Erhältlich

Schwierigkeitsgrad	**Save Game**
4 Spielstufen	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	5 Spielmodi
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	**Entwickler**
CD	EA Sports

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
80%	76%	89%	88%

„Gelungene Umsetzung des schnellen, eisigen Sports mit wenigen Neuerungen"

MK: Special Forces



Uninspirierter Action-Ableger des indizierten Prügelspielklassikers.

Eine einstmals zugkräftige Lizenz und ewig lange Entwicklungsdauer sind im Normalfall nicht gerade die Eckpfeiler eines gelungenen Spiels. Wenn dazu noch eine an den Haaren herbeigezogene Story und eine grottenschlechte Übersetzung kommen, ist das eigentlich das Todesurteil für den Titel. Ganz so einfach ist es in diesem Fall leider nicht. Spielerisch kann das bislang letzte Spiel der berühmt-berüchtigten Serie sogar eine Zeit lang überzeugen. Sobald jedoch die ersten Gegner mit Fernwaffen auftauchen und Sie keine Chance zum Ausweichen haben, werden die Schwächen in der Kameraführung und im Gameplay sehr schnell deutlich. Unverbesserliche Fans der Reihe und Sammler können sich das fünf Levels kurze, zweifelhafte Vergnügen ja mal anschauen.

Wolfgang Fischer

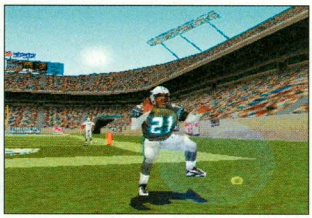


DAUERBESCHUSS Auch der zweite Endgegner erfordert keinerlei taktisches Vorgehen.

TEST Mortal Kombat: Special Forces	
System	PlayStation
Hersteller	Midway
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 59,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	**Save Game**
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	5
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
-	Geeignet ab 16 Jahren
Datenträger	**Entwickler**
CD	Midway

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
55%	40%	37%	42%

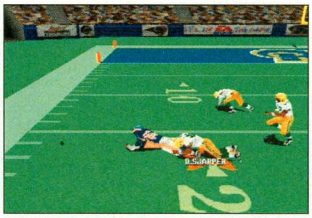
MADDEN NFL 2001



Das aufwendigste Football-Spektakel setzt erneut Maßstäbe.

Der Meistertaktiker und Football-Analytiker John Madden präsentiert auch die neueste Auflage des NFL-Klassiker von EA Sports. Die insgesamt acht Spielmodi werden Football-Fans etliche Stunden vor den Bildschirm fesseln. Um einen Überblick über die unzähligen Offensiv- und Defensivmodi zu bekommen und diese einstudieren zu können, eignen sich der Trainingsmodus und der Two-Minute Drill hervorragend. Spielerisch ist *Madden NFL 2001* sowieso über jeden Zweifel erhaben und lädt immer zu einem Wiederholungsspiel ein. Im Gegensatz zum Vorgänger hat die Jagd nach dem „Leder-Ei" trotz verbesserter Grafik glücklicherweise nicht mit Slowdowns zu kämpfen. Wer auf American Football steht, kommt auch dieses Jahr an diesem Ausnahmetitel nicht vorbei.

Wolfgang Fischer



IN LETZTER SEKUNDE Der Verteidiger stoppt den Wide Receiver 16 Yards vor der Endzone.

TEST Madden NFL 2001	
System	PlayStation
Hersteller	EA Sports
Genre	Sport
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	**Save Game**
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	-
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
-	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	**Entwickler**
CD	EA Sports

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
87%	81%	94%	91%

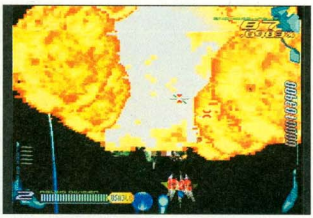
Ray Crisis



Bei so manchem der Endgegner kriegen Sie hier in der Tat die Krise!

Ray Crisis ist ein traditionelles vertikal scrollendes Shoot 'em Up aus dem Hause Taito. Sie wählen aus zwei Spielmodi: Beim Special-Mode ist das Szenario vorgegeben, beim Original-Mode kämpfen Sie sich durch drei Areale, die Sie vor Beginn des Spiels aus fünf insgesamt möglichen Levels selbst auswählen dürfen. Den feindlichen Horden stellen Sie sich mit einem von drei Schiffen entgegen. Deren Bewaffnung ist unterschiedlich, lässt sich aber im Spiel weder verändern noch aufrüsten. Sie können allerdings den Schiffstyp wechseln, wenn Sie das Zeitliche gesegnet haben und per Continue weitermachen. Grafisch ist *Ray Crisis* überdurchschnittlich, spielerisch aber unausgegoren: Der Umfang ist zu gering und manche der Endgegner unfair.

André Horn



KAWUMMS! Einige Explosionen sind von beeindruckender Bildschirmfülle.

TEST Ray Crisis	
System	PlayStation
Hersteller	Taito
Genre	Shoot 'em Up
Spieler	1
Sprache	Englisch
Preis	DM 89,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	**Save Game**
5 Stufen	Ja (High Score)
Analog/Dual Shock	**Levels**
Nein/nein	5
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
-	Ab 6 Jahren
Datenträger	**Entwickler**
CD	JVC

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
79%	65%	71%	72%

Landmaker



In diesem Puzzle-Spiel können Sie spielend ganze Städte aufbauen.

Das Prinzip von *Landmaker* erinnert ein wenig an Titel wie *Bust-A-Move*. Sie müssen auf einer schachbrettartigen Fläche gleichfarbige, viereckige Klötzchen aneinanderreihen – und das, bevor auch nur ein Stein die Grundlinie erreicht. Im Arcade-Modus spielen Sie gegen einen künstlichen oder menschlichen Gegner. Die Blöcke, die Sie zerstören, erscheinen bei Ihrem Konkurrenten und erschweren seine Aufgabe. Daneben gibt es den Puzzle-Modus, in dem Sie durch das Aneinanderlegen von gleichfarbigen Steinen Gebäude erscheinen lassen. Ab einer Kantenlänge von zwei mal zwei Steinen erscheint ein Haus. Mit fortschreitendem Spiel werden größere Gebäude in kürzerer Zeit verlangt. Grafisch nichts Weltbewegendes, das Gameplay kann aber eine Weile beschäftigen.

Stefanie Schwarz



STEIN AUF STEIN Nur wenn alle Steine von der gleichen Farbe sind, kann ein Haus entstehen.

TEST Landmaker	
System	PlayStation
Hersteller	Eon Digital
Genre	Geschicklichkeit
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 79,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	**Save Game**
Anwählbar	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Nein/ja	Über 12
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	**Entwickler**
CD	Taito

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
62%	58%	73%	72%

Street Scooters



Ein Motorroller ist nicht schnell, Rennen kann man dennoch damit fahren.

Manche Spiele sieht man sich an und denkt: „Was für ein Mist!" Dann nimmt man den Controller in die Hand (weil man ja seine Brötchen verdienen muss) und kann ihn plötzlich nicht so schnell weglegen. *Street Scooter* ist so ein Fall. Grafisch miserabel, mit sehr simplem Spielprinzip und unmöglicher Fahrphysik, macht es merkwürdigerweise ziemlich Spaß. Mit einem von vier Rennfahrern versuchen Sie sich auf ganzen drei Strecken in den üblichen Spielmodi Turnier, Zeitattacke und Zweikampf. Hindernisse gibt es zwar, die sind aber leicht zu überwinden. Wenn Sie schon immer mal das Gefühl kennen lernen wollten, auf Wasser (!) zu fahren, sollten Sie sich *Street Scooter* kaufen. Wie alle Eon-Digital-Titel erhalten Sie das Spiel exklusiv beim Spieleversand Gameplay.

Albrecht Ott

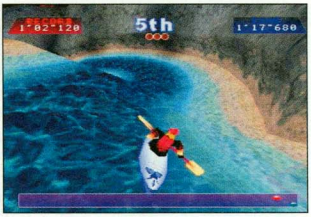


DICKERCHEN Trotz seiner ungeheuren Masse kann dieser Fahrer auf 20 km/h beschleunigen.

TEST Street Scooters	
System	PlayStation
Hersteller	Eon Digital
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 79,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	**Save Game**
Leicht	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	3
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	**Entwickler**
CD	TYO

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
22%	50%	62%	62%

Wild Rapids



Im reißenden Fluss steht den Kajakfahrern das Wasser bis zum Hals.

Wildwasserfahren gehört sicher zu den rasantesten Sportarten, die sich ohne Motor betreiben lassen. Gute Voraussetzungen für ein Videospiel also. Trotzdem erhebt sich *Wild Rapids* kaum über den Durchschnitt. Auf neun reißenden Flüssen können Sie mit einem von sechs Sportlern ins Kajak steigen und Rennen fahren. Schwierig ist dann noch, an den immer wieder auftauchenden Felsbrocken vorbeizupaddeln und Wasserfälle unbeschadet zu überstehen. Dabei gibt es die drei Spielvarianten Turnier, Zeitrennen und Zweispieler. Sonst funktioniert *Wild Rapids* wie jedes andere Rennspiel auch: beschleunigen, lenken, auf dem Kurs bleiben. Zusätzlich gibt es noch Special-Moves an Wasserfällen oder etwa eine Drehung, mit der Sie Konkurrenten versenken können.

Albrecht Ott



ABGEHOBEN An Wasserfällen kann man springen, um die Konkurrenten abzuhängen.

TEST Wild Rapids	
System	PlayStation
Hersteller	Eon Digital
Genre	Sportspiel
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 79,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	**Save Game**
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	9
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	**Entwickler**
CD	Fujimic

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
54%	57%	59%	59%

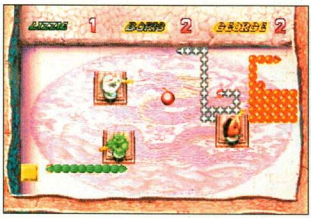
Rampage Thr. Time



Die Monster gehen wieder auf Abbruchkurs. Diesmal sind sie auf Zeitreise.

Rampage und kein Ende. Die Geschichte des dritten Spiels, in dem Sie die Kontrolle über ein Monster übernehmen und ganze 2D-Städte kaputthauen müssen, ist nicht weiter erwähnenswert. Es verschlägt die auf acht Monster angewachsene Abrisstruppe nun dank einer Zeitmaschine in verschiedene Zeitzonen. Sowohl technisch als auch grafisch ist der Titel wie erwartet nicht gerade der Hit. Im Wettstreit mit zwei anderen Monstern müssen Sie mit Tritten und Schlägen möglichst viele Häuser zerstören, Menschen fressen und Goodies schnappen. Allerdings ist der Bewegungsradius Ihres „Helden" sehr begrenzt. Am Ende eines Levels gibt es dann ein Mini-Spiel, das an gute, alte Arcade-Zeiten erinnert. Richtig lustig ist *Rampage* aber erst im Multiplayer-Modus.

Stefanie Schwarz



SCHLEICHENDER TOD Solche klassischen Mini-Games erwarten Sie am Ende jedes Levels.

TEST Rampage Through Time	
System	PlayStation
Hersteller	Midway
Genre	Action
Spieler	1-3 (Multitap)
Sprache	Deutsch
Preis	DM 59,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	**Save Game**
3 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	20
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Ab 12 Jahren
Datenträger	**Entwickler**
CD	Midway

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
52%	37%	63%	62%

Galaga



Der bekannte Action-Klassiker landet in 3D auf der PlayStation.

Und wieder hat Hasbro Interactive einen Klassiker aus der verstaubten Schublade gezerrt. Diesmal hat es den 2D-Action-Shooter *Galaga* getroffen und das gar nicht mal so schlecht. Sie müssen mit einem Raumschiff durchs All fliegen und dabei feindliche Jäger abschießen, Minen ausweichen und Extras einsammeln. Während Abschnitte in 2D nostalgische Gefühle wecken, sind die 3D-Levels ein wenig gewöhnungsbedürftig und unübersichtlich. Aber dank der einfachen Steuerung bekommt man das schnell in den Griff, zumal Ihre Bewegungsmöglichkeiten auf Rechts-Links-Rauf-Runter beschränkt sind und Sie nur einen Knopf zum Feuern brauchen werden. Grafisch kann man das Spiel (dank der Rendersequenzen) beruhigt in der oberen Mittelklasse ansiedeln.

Stefanie Schwarz



AUS ALLEN ROHREN Die Dreidimensionalität macht Galaga etwas zu unübersichtlich.

TEST Galaga	
System	PlayStation
Hersteller	Hasbro Interactive
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 59,95
Termin	10. November
Schwierigkeitsgrad	**Save Game**
3 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	10
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Ab 12 Jahren
Datenträger	**Entwickler**
CD	King of the Jungle

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
72%	65%	70%	71%

Speedball 2100



Empire Interactive bringt den brutalen Sport jetzt auch auf die Konsole.

Speedball heißt der Zukunfts-Volkssport, in dem sich zwei gut gerüstete Mannschaften gegenseitig die Köpfe einschlagen, um einen kleinen Metallball ins gegnerische Tor zu wuchten. Sie übernehmen die Kontrolle über eines dieser Teams und steuern mit dem linken Analog-Stick abwechselnd die Spieler in Draufsicht. Steht Ihnen ein Gegner im Weg, rempeln Sie ihn einfach um. Ab und zu erscheinen Power-Ups auf dem Spielfeld, die den jeweiligen Spieler schneller oder stärker machen. Haben Sie ein Spiel gewonnen, gibt es Geld, für das Sie Ihre Mannschaft aufrüsten können. Mit seinem Gameplay und der einfachen Grafik läuft *Speedball 2100* eher im Mittelfeld aktueller Spiele mit. Wie es für ein solches Sportgame üblich ist, macht es im Multiplayer-Modus den meisten Spaß.

Stefanie Schwarz



AUF IN DEN KAMPF! Für gewonnene Spiele gibt's Bares, das Sie in die Aufrüstung stecken.

TEST Speedball 2100	
System	PlayStation
Hersteller	Empire Interactive
Genre	Action
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	**Save Game**
Ansteigend	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	–
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Ab 12 Jahren
Datenträger	**Entwickler**
CD	The Bitmap Brothers

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
67%	61%	70%	68%

BACK ON THE STREETS...

Ein neuer Job für TANNER.

www.driver-2.com

PlayStation





CHICAGO, RIO, HAVANNA, LAS VEGAS, Irgendwo läuft der **nächste Deal.**
Die Gewalt eskaliert. **ABER TANNER IST ZURÜCK ... UND ER ZÄHLT SEINE KUGELN!**

‚DAS ACTION-RENNSPIEL DES JAHRES' Playzone 5/2000 **‚KRIMINELL GUTE FORTSETZUNG'** Fun Generation 10/2000
‚FULMINANTE VERBRECHERJAGD' Offizielles PlayStation Magazin

DIESEL FOR SUCCESSFUL LIVING

Bild interactive

BESPOKE COUTURE BY OSWALD BOATENG

INFOGRAMES

REFLECTIONS

www.de.infogrames.com

Driver 2 © 2000 Infogrames. All rights reserved. Developed and created by Reflections and Infogrames development studio. Published and distributed by Infogrames. Reflections and the Reflections logo are trademarks of Reflections Interaktiv limited. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Entertainment S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

PLAYZONE

DAS PLAYSTATION-2-MAGAZIN



Der Countdown läuft!

Launch der PlayStation 2

24. NOVEMBER: Alles, was Sie zum Start in Deutschland wissen müssen!

NEWS PLAYSTATION 2

Willkommen in der PlayStation-2-Zone!



PS2 in Deutschland!

Nun ist es endlich so weit: Die PlayStation 2 startet in Deutschland, für uns Grund genug, dieses Ereignis mit einer umfangreichen Reportage zu begleiten. Auf den folgenden Seiten finden Sie daher umfassende Informationen zur PS2-Hardware und allen zum Deutschland-Start erhältlichen Spielen. In der nächsten Ausgabe werden wir dann die ersten ausführlichen Testberichte präsentieren. Ihren Favoriten können Sie sich ja schon einmal jetzt anhand unserer ausführlichen Zusammenfassung aussuchen. Viel Spaß dabei,

Ihr André Horn

News

Cool Boarders Code Alien 101
Kengo: Master Of Bushido 100
Motor Mayhem 101
Sky Odyssey 103
Twisted Metal: Black 103
Warriors of Might and Magic 103
WinBack 102

Reportage PS2-Start

Alles Wissenswerte zur PS2 104
Armored Core 2 115
Cool Pool 111
Dead Or Alive 2 107
Donald Duck Quack Attack 118
Einkaufsliste – Alle Produkte und Preise 119
ESPN International Track & Field 111
ESPN X Games Snowboarding 112
Eternal Ring 114
EverGrace 114
F1 Racing Championship 108
Fantavision 116
FIFA 2001 110
Gradius III & IV 117
International Superstar Soccer 2000 110
Madden NFL 2001 113
Midnight Club Street Racing 109
NHL 2001 115
Rayman 2 Revolution 118
RC Revenge Pro 109
Ready 2 Rumble: Round 2 113
Ridge Racer V 108
Silent Scope 117
Silpheed 117
Sky Surfer 113
Smuggler's Run 109
SSX 112
Street Fighter EX 3 115
Summoner 114
Super Bust-A-Move 116
Swing Away Golf 111
Tekken Tag Tournament 107
Theme Park World 116
Timesplitters 106
Unreal Tournament 106

Reportage PS2-Start

Commandos 2 120
Der PC-Strategie-Hit: Erste Infos zur PS2-Version!
G-Saviour 128
Lauwarme Anime-Action aus Japan
GI Stable 131
Von virtuellen Pferdezüchtern und Rennstall-Managern
Go Go Golf 131
Golf-Katastrophe aus Japan
Red 130
Konamis Strategie-Hammer im Vorabtest
Red Faction 124
Wir haben für Sie alles in Schutt und Asche gelegt!
The Bouncer 122
Neues zu Squares intelligentem Prügler
Wild Wild Racing 126
Über holprige Pisten und durch spritzenden Schlamm ...

Cheats & Codes

Tekken Tag Tournament 132
Dynasty Warriors 132

Kengo: Master Of Bushido

BEAT 'EM UP **Das Bushido Blade der neuen Generation.**

Mit *Kengo: Master Of Bushido* setzen die japanischen Entwickler Lightweight fort, was sie mit den beiden *Bushido Blade*-Teilen begonnen haben. Der neue Titel erklärt sich durch die Tatsache, dass das Spiel nicht von Square, sondern von Genki veröffentlicht wird – ansonsten deutet alles darauf hin, dass wir es hier mit einem legitimen Nachfolger der Serie zu tun haben. Die Möglichkeit, ein Duell mit einem einzigen guten Treffer zu beenden, machte *Bushido Blade* einzigartig und umstritten. Kengo setzt im Gegensatz dazu auf ein konventionelles Energiebalken-System, auch wenn einige Moves nun halt einen kompletten Balken an Energie kosten können. Auch können nach wie vor Arme oder Beine gezielt verletzt werden, um den Gegner nachhaltig zu schwächen. Es gibt einen neuen Sidestep-Knopf und aufladbare Special Moves, die in der Regel eine ellenlange Combo sind. Splatterfans werden sich freuen, dass einiges Blut spritzt und an der Kleidung der Kämpfer sichtbar bleibt – am Ende der Kämpfe sind die Kontrahenten nicht selten weitgehend rot gefärbt. Am 14. Dezember soll das Spiel in Japan erscheinen. **(mp)**



WEITER GEHT'S Kengo scheint der legitime Nachfolger der Bushido-Blade-Serie zu werden.

Hersteller: Genki **Internet:** www.genki.co.jp

Termin: 14. Dezember (Japan)



DEUTLICHER SIEG Es bleibt abzuwarten, ob die Kämpfe diesmal noch genauso abrupt enden.



NOCH SAUBER Starke Treffer hinterlassen bei Kengo deutliche Spuren, einige Sekunden später könnten die Outfits der Kämpfer schon blutbesudelt sein.

Motor Mayhem

ACTION **Infogrames sagt Twisted Metal den Kampf an!**



EINBLICK Durch die große Detailfülle können Sie sogar die Fahrer in den Fahrzeugen erkennen.

Das von Beyond Games entwickelte *Motor Mayhem* ist eine Action-/Rennspiel-Mischung in der Art von *Twisted Metal*. Was die Nutzung der PlayStation-2-Power angeht, haben sich die Entwickler sichtlich Gedanken gemacht, denn die möglichen grafischen Verbesserungen werden hier sinnvoll genutzt: Im Gegensatz zu üblichen Genre-Vertretern, die sich vorwiegend auf die Fahrzeuge konzentrieren, sollen hier die Fahrer eine wichtigere Rolle einnehmen – durch die Scheiben der diversen futuristischen Vehikel werden Sie ihnen bei Siegesposen und Wutausbrüchen zusehen können! Auch sonst wirkt das Konzept interessant: So soll es möglich sein, jede Stage an speziell dafür gedachten Punkten nachhaltig umzugestalten. Beispielsweise können Sie auf einem Flugdeck ein Stockwerk tiefer stürzen, wenn Sie ein vorbeifliegendes Flugzeug zum Absturz bringen. Grafisch macht *Motor Mayhem* einen hervorragenden Eindruck und vor allem Appetit auf mehr – vor dem Frühsommer ist jedoch nicht mit einem Release zu rechnen. **(mp)**

Hersteller: Infogrames **Internet:** www.beyondgames.com **Termin:** 2. Quartal 2001



ACTION TOTAL Motor Mayhem von Infogrames könnte nicht zuletzt dank der grandiosen Grafik der neue Star des Car-Combat-Genres werden.

Blick nach Fernost

Hier präsentieren wir Ihnen aktuelle PS2-Charts und geplante Spieleveröffentlichungen für Japan.



SIEGREICH Square belegt wieder Platz 1.

VERKAUFS-CHARTS (JAPAN)

Stand: 12.10.2000

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Einschätzung
1.	(-)	Gekikuukan Pro Baseball	Square	Sehr Gut
2.	(-)	G-Saviour	Sunrise Interact.	Okay
3.	(1)	Romance of the Three Kingdoms VII	Koei	
4.	(2)	Dynasty Warriors 2	Koei	Okay
5.	(-)	Jikkyou World Soccer 2000	Konami	Sehr Gut

Erscheint demnächst (Japan)

Folgende Spiele erscheinen für die PlayStation 2 demnächst in Japan.

Oktober

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Extreme Racing SSX	Snowboarding	EA Square	20. Oktober
MotoGP	Rennspiel	Namco	12. Oktober
Baki The Grappler	Beat 'em Up	Tomy	12. Oktober
Yousuke Ide's Mahjong Family	Mahjong	Seta	12. Oktober

November

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Angelique Trois	Strategie	Koei	November
Aquaque	Denkspiel	Imagineer	2. November
Beatmania II DX 3rd Style	Musik	Konami	2. November
G1 Jockey 2	Pferderennen	Koei	2. November
Silent Scope	Action	Konami	16. November
Sunrise Heroes R	Mech-Action	Sunrise	22. November
Unison	Musik	Tecmo	30. November

WEITERE VERÖFFENTLICHUNGEN FÜR 2000/2001

Titel	Genre	Hersteller	Termin
7 Blades	Action	Konami	2001
Choro Q HG	Rennspiel	Takara	21. Dezember
Cool Boarders Code Alien	Snowboarding	UEP System	21. Dezember
Dark Cloud	Rollenspiel	Sony	14. Dezember
Dead Or Alive 2 Hardcore	Beat 'em Up	Tecmo	14. Dezember
DNA Dark Native Apostle	Action-Adventure	Hudson	21. Dezember
Extermination	Action-Adventure	SCEI	2000
First Step – Victorious Boxers	Boxspiel	ESP	Winter
Goemon	Jump&Run	Konami	21. Dezember
Golf Paradise DX	Golf	T&E Soft	14. Dezember
Gran Turismo 3	Rennspiel	SCEI	Februar
Greatest Strike	Fußball	Taito	7. Dezember
Guitar Freaks 3rd Mix & Drum Mania 2nd Mix	Musik	Konami	7. Dezember
GuitaroMan	Musikspiel	Koei	Winter
I'm A Supervisor	Baseball-Manager	Enix	Ende 2000
Kengo: Master of Bushido	Beat 'em Up	Genki	14. Dezember
Kessen II	Strategie	Koei	März
Klonoa 2	Jump&Run	Namco	März
Mobile Suit Gundam	Mech-Action	Bandai	21. Dezember
One/Fourth	Rollenspiel	From Software	Ende 2000
Onimusha The Warlord	Action-Adventure	Capcom	25. Januar
Popolocrois III	Rollenspiel	Sony	März
Seven – Moralus's Cavalry Troop	Rollenspiel	Namco	21. Dezember
Shadow Of Memories	Action-Adventure	Konami	2000
Shutokou Battle Zero	Rennspiel	Genki	Winter
Sky Gunner	Action	Sony	Ende 2000
The Bouncer	Rollenspiel/Action	Square	Frühjahr
WinBack	Action	Koei	Dezember
Zone Of The Enders	Action-RPG	Konami	1. Februar

Cool Boarders Code Alien

SNOWBOARDING **Der „richtige" Nachfolger von Teil 2!**



ALLES IN EINEM Spektakuläre Tricks, tolle Lichteffekte und detaillierte Stages machen das neue Cool Boarders aus.

Über einen Mangel an Snowboarding-Spielen müssen sich die PS2-Fans jetzt schon nicht beklagen. Neben Electronic Arts' *SSX* und Konamis *ESPN X Games Snowboarding* buhlt auch das neue *Cool Boarders Code Alien* um die Gunst der Käufer. *Code Alien* wird von UEP Systems entwickelt, das schon die ersten beiden Teile für die PlayStation schuf. An neuen Features wird ein Board-Park-Modus versprochen, in dem Sie an entsprechenden Hindernissen die spektakulärsten Tricks ausführen können. Der Soundtrack wird unter anderem von der Band Suicidal Tendencies eingespielt. Grafisch braucht sich das Spiel keineswegs vor seinen Konkurrenten zu verstecken, detaillierte Strecken und Fahrer sowie tolle Schnee- und Lichteffekte machen *Cool Boarders Code Alien* zu einem optischen Leckerbissen. In Japan soll das Spiel schon am 21. Dezember in den Läden stehen. **(mp)**



STIMMUNGSVOLL Die Beleuchtung der Strecken sorgt je nach Tageszeit für eine tolle Atmosphäre.

Hersteller: UEP Systems **Internet:** www.uepsys.com **Termin:** 21. Dezember (Japan)

PS2 Kurz und knapp

✏ **UMBENANNT** Obwohl Sony sein Vorzeige-PS2-Rennspiel erst kürzlich in *Gran Turismo 2000 A Spec* umbenannt hat, ist schon wieder die nächste Titeländerung zu vermelden. Aufgrund des nochmals verschobenen Releasetermins (nun Februar 2001 in Japan) heißt das Spiel ab sofort einfach *Gran Turismo 3*. Außerdem wurde angekündigt, dass der I-Link-Port der PS2 für einen 6-Spieler-Linkmodus genutzt werden soll.

✏ **ENTSCHÄRFT?** *Dead Or Alive 2 Hardcore* wird für den europäischen Markt gekürzt – wenn auch nur im Titel. Sony gab nun bekannt, dass die Pal-Version im Gegensatz zum US-Gegenstück einfach *Dead Or Alive 2* heißen wird. Die hardcorespezifischen Verbesserungen (neue Kostüme und Kämpfer) werden natürlich trotzdem geboten.

✏ **PS2 IN DER SPIELHALLE** Namcos neues Arcade-Board System 246 basiert auf der PlayStation-2-Hardware. Die ersten Titel sind eine kaum veränderte Version von *Ridge Racer V* namens *Ridge Racer V Arcade Battle* und Hudsons *Bloody Roar 3*, das über Namco in die Spielhallen kommt. Besonders interessant hierbei ist die Ankündigung, dass *Soul Calibur 2*, dessen Vorgänger auf dem Dreamcast für Furore gesorgt hatte, ebenfalls auf der neuen Arcade-Hardware laufen soll, was eine PlayStation-2-Heimversion mehr als wahrscheinlich macht.

✏ **VERSPÄTET** *Onimusha* wird in Japan nun doch nicht mehr dieses Jahr erscheinen, der neue Releasetermin ist der 25. Januar.

✏ **PS2-KNAPPHEIT** Zum PlayStation-2-Start in den USA werden nun doch nur 500.000 Geräte zur Verfügung stehen, ursprünglich angepeilt war eine Million. Nach dem Launch am 26. Oktober sollen jeden Monat weitere 100.000 Stück ausgeliefert werden.

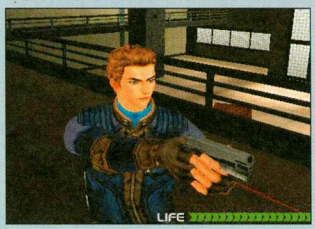
✏ **ONLINE-ROLLENSPIEL** Verant hat angekündigt, das erfolgreiche PC-Online-RPG *Everquest* für die PlayStation 2 zu veröffentlichen – ein Termin steht noch nicht fest.



AUCH FÜR PS2 Das erfolgreiche PC-Rollenspiel Everquest kommt für die neue Konsole.

WinBack

ACTION Flotte Metal-Gear-Konkurrenz vom Nintendo 64



IM VISIER Die Grafik wird gegenüber der Ur-Version für das N64 für die PlayStation 2 verbessert.

Etwas überraschend kündigte Koei an, den oft sträflich unterschätzten Nintendo-64-Titel *WinBack* für die PlayStation 2 umzusetzen. Sie schlüpfen in die Rolle eines Agenten, der gegen eine Übermacht von Terroristen kämpfen muss. Der Vergleich mit *Metal Gear Solid* liegt nahe: Sie pressen sich an Wände, um vorbeilaufende Gegner zu überraschen, verstecken sich hinter Kisten oder gehen unter niedrigen Hindernissen geduckt in Deckung. Insgesamt ist *WinBack* aber nicht so storylastig wie *MGS* und setzt mehr auf Action – zwar endet schnelles Voranpreschen schnell mit dem Tod, doch in Kombination mit Ausfallschritten, vorsichtigem Anschleichen und Schüssen um die Ecke werden Sie in diesem intelligenten Action-Spiel schnell erste Erfolge feiern. Besonders bemerkenswert sind die coolen Animationen des Helden, die Rollen und selbst das bloße Nachladen einer Waffe zu einem Augenschmaus machen. Für Multiplayer-Spaß sorgt ein Vier-Spieler-Splitscreen mit einigen Death-Match-Modi. Noch im Dezember soll das Spiel in Japan erscheinen, ein Deutschland-Release steht noch nicht fest. **(mp)**



PS2-NEULING WinBack-Held Jean-Luc sagt Solid Snake den Kampf an!

Hersteller: Koei **Internet:** www.koei.co.jp

Termin: Dezember (Japan)



MULTI-TASKING Rechtzeitig ausweichen und beim Aufstehen den Gegner ins Ziel nehmen ist in solchen Situationen lebenswichtig.



FEUER FREI! WinBack kann man als actionreichere Version von Metal Gear Solid beschreiben. Zwar ist Verstecken und Anschleichen ein wichtiges Element des Spiels, doch oft sprechen vor allem die Waffen.

Twisted Metal: Black

ACTION Die Rückkehr der beliebten Auto-Schlachten

Mit der PlayStation 2 heißt es für einige Spielereihen scheinbar „back to the roots": Neben *Cool Boarders* wird auch *Twisted Metal* für die neue Konsole wieder von den Machern der ersten beiden Teile entwickelt. Fans wird es freuen, gelten diese doch als die besten der Serie. Auffällig ist die erstaunlich düstere Atmosphäre der Neuauflage, ohne dass das Gameplay ansonsten ernsthafter geworden wäre – die vierzehn Fahrzeuge verwandeln sich auf Knopfdruck in bester Transformers-Manier. Die acht Stages sind meist mehrere Stockwerke hoch und teils interaktiv, zusätzlich gibt es zehn spezielle Multiplayer-Levels. Fußgänger, andere Fahrzeuge und unterschiedliche Wetterbedingungen sorgen für mehr Action und Abwechslung. Grafisch hat die Serie einen großen Sprung nach vorne gemacht, die Fahrzeuge wirken ungemein detailliert. Erscheinen soll das Spiel irgendwann im nächsten Jahr, ein genauer Termin steht noch nicht fest. **(mp)**



MULTIPLAYER-TAUGLICH Bis zu vier Spieler können per Splitscreen gegeneinander antreten.

Hersteller: Sony **Internet:** www.playstation.com **Termin:** 2001

Sky Odyssey

SIMULATION Digitale Flugstunden für Pazifisten

Sky Odyssey fällt ein wenig aus der Reihe, wenn man sich die bisherigen Top-Titel der PlayStation 2 ansieht: Es ist kein Nachfolger eines bekannten Spiels und es lebt nicht von seinem gewaltlastigen Gameplay. Vielmehr geht es darum, mit einem von insgesamt elf Flugzeugen vorgegebene Routen möglichst schnell und präzise abzufliegen und dabei noch spezielle Aufträge zu erfüllen. Während dies am Anfang die Landung auf einem Flugzeugträger während eines Gewitters ist, gilt es später, wichtige Vorräte zielsicher in enge Schluchten abzuwerfen. Das Wetter kann sich dabei während des Einsatzes ändern, was sich auch auf die Musik auswirkt. Sehr interessant wirken die umfangreichen Tuning- und Design-Optionen für die diversen Flieger, so können Sie Ihr Flugzeug selbst bemalen und technisch gewaltig aufbohren. In den USA wird das Spiel von Activision veröffentlicht, für Europa steht noch kein Publisher fest. **(mp)**

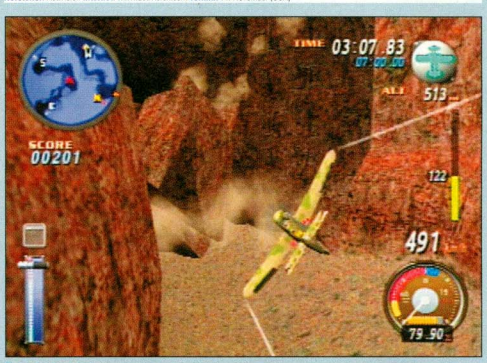


FEUCHTE GEGEND Die insgesamt 19 Levels sind über ein Gebiet mit vier größeren Inseln verteilt.

Hersteller: Activision **Internet:** www.activision.com **Termin:** 14. November (USA)



METALLSCHLACHT Die Explosionen sind gewohnt riesig, die Fahrzeuge dank der Hardwarepower der PlayStation 2 erstmals in der Serie extrem detailliert.

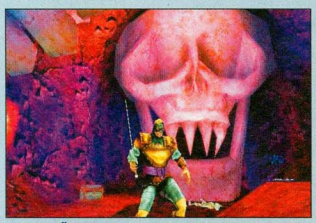


SACKGASSE? Auch ohne feindliche Flieger kann's gefährlich werden: Ein Flug durch diesen Canyon kann ohne vorherige Routenplanung abrupt enden.

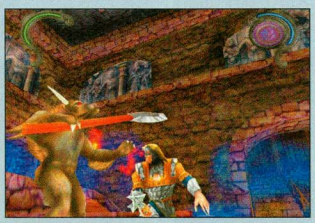
Warriors of Might and Magic

ACTION Prächtige Prügelei im Rollenspiel-Gewand

Auch wenn *Crusaders of Might and Magic* nicht gerade die besten Kritiken eingefahren hat, setzt 3DO das Spiel fort, wobei erstmals auch die PlayStation 2 bedient wird. Da auf der neuen Konsole laut den Entwicklern knapp die 20-fache Menge an Polygonen eingesetzt wird, macht das Spiel schon jetzt einen optisch hervorragenden Eindruck. Sie schlüpfen in die Rolle des Helden Alleron, der fälschlicherweise der Nekromantie für schuldig befunden und zum Tragen einer verfluchten Maske gezwungen wurde. Sie müssen zuerst aus seinem Gefängnis, dem so genannten „Pit", flüchten und dann den unumgänglichen Rachefeldzug antreten. Trotz einiger erlernbarer Zaubersprüche und einfacher Rätsel soll das Gameplay vor allem auf Action ausgelegt sein, der Nahkampf mit unzähligen Monstern steht klar im Vordergrund. Hoffen wir, dass die deutsche Version im Gegensatz zum Vorgänger mehr als zwei Synchronsprecher bieten wird. Noch vor Weihnachten soll das Spiel in den USA erscheinen, auch eine PlayStation-1-Version ist angekündigt. **(mp)**



BITTE LÄCHELN! Alleron landet zu Beginn des Spiels in einem riesigen unterirdischen Gewölbe.



... UND ACTION! Trotz Rollenspiel-Flair laufen die Kämpfe in Echtzeit und sehr actionreich ab.

Hersteller: 3DO Company **Internet:** www.3do.com **Termin:** Dezember (USA)

Alles Wissenswerte zur

Der Deutschland-Start der PlayStation 2 steht kurz bevor. Wir haben für Sie alle wichtigen Informationen zur neuen Konsole zusammengetragen!

Hervorragende Grafik dank 128-Bit-Power und die Möglichkeit, DVD-Filme abzuspielen, machen die PlayStation 2 trotz des hohen Startpreises von DM 869,- zu einem begehrten Objekt für Hightech-Fans. Während wir Ihnen auf den folgenden Seiten die ersten in Deutschland erscheinenden Spiele für die neue Konsole vorstellen, gibt es hier die wichtigsten Informationen zur PS2 in der Praxis!

Was kriege ich für DM 869,-?

Neben der Konsole samt Netzkabel finden sich in der Kartonverpackung lediglich ein Dual-Shock-2-Joypad, eine Demo-Disc, deren Inhalt bis Redaktionsschluss noch nicht feststand, und ein einfaches Cinch-AV-Kabel samt Scart-Adapter. An Anschlüssen bietet die PlayStation 2 einige Neuheiten im Konsolenbereich: Zwei USB-Ports an der Vorderseite ermöglichen den problemlosen Anschluss von PC-Zubehör wie Tastaturen. Durch den daneben liegenden Firewire-I-Link-Port und einen PCMCIA-Slot an der Rückseite ist die neue Konsole für die Online-Zukunft und Breitband-Verbindungen gerüstet. Ebenfalls technisch up to date ist der optische Digitalausgang, der durch die DVD-Abspiel-Funktion an Bedeutung gewinnt – damit können Sie die PlayStation 2 in bestmöglicher Qualität mit einem Dolby-Surround-Decoder verbinden. Je zwei Steckplätze für Joypads und Memory-Cards sowie ein Multi-AV-Port vervollständigen den sehr guten Gesamteindruck, nur die fehlenden Cinch-Audio-Ausgänge fallen negativ auf – das normale Audio-Signal muss mit entsprechenden Kabeln vom Multi-AV-Port abgezweigt werden.



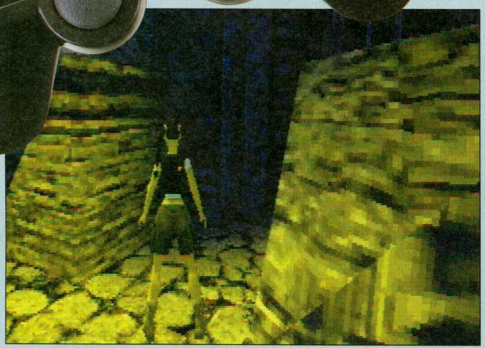
DAUERGAST Das Empfangsteil von Saiteks Fernbedienung (DM 49,95) bietet einen Anschluss für Joypads und muss so nicht abgenommen werden.



VOLL ANALOG Alle acht Buttons des Dual-Shock-2-Controllers sind voll analog und reagieren auf unterschiedliche Druckstärken. Preis: DM 59,-

Was brauche ich noch?

Um optimale Bildqualität zu erreichen, empfiehlt sich ein RGB-fähiges Scart-Kabel, wie es zum Launch der Konsole von einigen Fremdherstellern angeboten werden wird. Für DM 19,95 sind Sie schon bei Mad Catz dabei, wir empfehlen das Scart+RCA-Kabel von Interact zum gleichen Preis: Hier sind spezielle Cinch-Audio-Kabel schon dabei, so dass ein sonst nötiges Umleiten des Audio-Signals entfällt. Praktisch: Wer schon über entsprechendes Zubehör für die alte PlayStation verfügt, kann seine bewährten Kabel problemlos mit der neuen Konsole weiternutzen! Für Joypads gilt theoretisch das Gleiche, doch müssen Sie dann natürlich auf die neuen Analog-Knöpfe des Dual-Shock-2-Controllers verzichten. Neben dem Original-Controller von Sony für DM 59,- haben Sie hier gleich zum Start viele Alternativen zur Wahl, denn zahlreiche Zubehör-Hersteller wie Interact, Saitek und Mad Catz veröffentlichen komplett neu designte und/oder technisch aufgebohrte Versionen Ihrer bisherigen Produkte. Ein kleines Detail am Rande: Natürlich können die neuen Controller auch mit der alten PlayStation benutzt werden. Die alten Multitap-Adapter für die Play-





ALTES SPIEL, NEUER GLANZ Beim Abspielen von alten PlayStation-1-Spielen haben Sie die Wahl, die Ladezeiten zu verkürzen und die Texturen weichzeichnen zu lassen. Der Unterschied ist mitunter recht deutlich, wie unser Vergleich am Beispiel von Tomb Raider IV zeigt (links normal, rechts weichgezeichnet).

PlayStation 2

Station 1 funktionieren dagegen leider nicht mit der neuen Konsole zusammen, die neue Version von Sony (DM 89,-) oder das DM 10,- günstigere Gegenstück von Interact schaffen hier Abhilfe. Die neuen PS2-Memory-Cards fassen satte 8 Megabyte an Daten und sind nicht auf die starre 15-Blocks-Aufteilung der PlayStation festgelegt – die alten Speicherkarten können Sie daher nur noch mit alten PlayStation-1-Spielen nutzen! Da im Lieferumfang der Konsole im Gegensatz zur ursprünglichen Japan-Version keine Memory Card enthalten ist, werden Sie nicht darum herumkommen, zusätzlich satte DM 89,- auszugeben – beziehungsweise DM 79,- für das günstigere Mad-Catz-Modell. Im Gegensatz zur PS1 werden Sie aufgrund des Umfangs allerdings so schnell keine zweite MC brauchen!

DVD-Filme mit Komfort

Während die Wiedergabe-Qualität von DVD-Filmen einen sehr guten Eindruck hinterlässt, ist die Steuerung über das Joypad weit vom Komfort eines normalen DVD-Spielers entfernt. Abhilfe schaffen hier PS2-Fernbedienungen, wie sie zum Start von Interact, Mad Catz und Saitek abgeboten werden. Für DM 49,95 erhalten Sie eine Fernbedienung samt Empfängermodul für den Controller-Port, die Unterschiede liegen im Detail: Während die Saitek-Version den Controller-Port durchschleift, so dass das Empfängerteil zum Spielen nicht abgenommen werden muss, können Sie mit der Mad-Catz-Version auch gleich über 150 Fernseher- und Videorecorder-Typen steuern. Interacts Fernbedienung bietet zwar keine solchen Features, schlägt aber auch nur mit DM 39,95 zu Buche. Von Sony selbst ist derzeit kein solches Zubehör angekündigt.

PS1-Spiele schöner und schneller

Neben PlayStation-2-Spielen, DVD-Filmen und normalen Audio-CDs spielt die PlayStation 2 auch die bisherigen PlayStation-1-Spiele ab. Die Hardware-Power der neuen Konsole wird dabei genutzt, um die alten Spiele dezent hübscher aussehen zu lassen, indem Sie wahlweise die Weichzeichnung von Texturen aktivieren können. Auch können Sie optional die Nutzung der höheren Geschwindigkeit des Laufwerks zuschalten – das 4x-DVD-/24x-CD-Laufwerk der PS2 dreht dann richtig auf und sorgt für kürzere Ladezeiten. Zwar kommen beide Verbesserungen nicht immer zum Tragen (einige Spiele laufen gar nicht oder es kommt zu Grafikfehlern), doch können Sie notfalls immer noch auf die 1:1-Emulation der alten Konsole zurückschalten. Erwähnenswert ist noch die Tatsache, dass Sie dabei zum Abspeichern eines Spielstandes die alten PlayStation-1-Memory-Cards benutzen müssen.

Die Zukunft der PS2

Genaue Details über die zukünftigen Online-Fähigkeiten der PS2 und die dafür wichtige Festplatte gibt es derzeit kaum – wenn Sony tatsächlich abwartet, bis Breitband-Netze ausreichend zur Verfügung stehen, wird es noch einige Zeit dauern, bevor Sie mit der Konsole im Internet surfen können. An offiziellem Zubehör ist in nächster Zukunft vor allem das speziell für *Gran Turismo 3* entwickelte Force-Feedback-Lenkrad zu erwarten.

Michael Pruchnicki



KLEINER RIESE Auf die PS2-Memory-Cards passen satte acht Megabyte an Daten, der Preis ist mit DM 89,- aber auch deutlich höher.

INFO Technische Daten

PS2 im Detail

Preis:	DM 869,-
Erscheinungstermin:	24. November 2000
Lieferumfang:	PlayStation-2-Grundgerät, Netzkabel, AV-Kabel, Dual-Shock-2-Controller, Demo-Disc
Abmessungen:	30,1 cm (B) x 17,8 cm (T) x 7,8 cm (H)
Gewicht:	2,1 kg
Laufwerk:	DVD-ROM 4-fach/ CD-ROM 24-fach
Unterstützte Formate:	PlayStation-2-CD-ROM und -DVD-ROM, PlayStation-1-CD-ROM DVD-Video, Audio-CD
Anschlüsse:	2x Controller-Port, 2x Memory-Card-Steckplatz, Multi-AV-Ausgang, Optischer Digital-Ausgang, 2x USB-Port, IEEE1394 i-Link (Firewire), Type-III-PCMCIA-Karten-Steckplatz
CPU:	128 Bit „Emotion Engine"
Taktfrequenz:	294,192 MHz
Hauptspeicher:	32 MB Direct RDRAM
Grafik:	„Graphics Synthesizer"
Taktfrequenz:	147,456 MHz
Integrierter VRAM-Cache:	4 MB
Sound:	SPU2
Anzahl der Stimmen:	32 Kanäle + Software
Sound-RAM:	2 MB
IOP:	I/O-Prozessor
CPU:	PlayStation-CPU+
Taktfrequenz :	33.8688 MHz oder 36.864 MHz (auswählbar)
IOP-Speicher:	2 MB

TimeSplitters

ACTION Die große Ego-Shooter-Offensive auf der PlayStation 2 beginnt mit den außerirdischen TimeSplitters.

Okay, eine besonders tiefgründige Storyline hat sich Free Radical Design für seinen ersten First-Person-Shooter nicht gerade ausgedacht. Dafür können Sie sich aber auf jede Menge Action freuen, wenn Sie in den unterschiedlichsten Zeitperioden und Umgebungen zu den Waffen greifen. Abgedrehte Charaktere wie beispielsweise Zombies, schießfreudige Kellnerinnen oder Cyborgs, ein riesiges Waffenarsenal und ein ausgefeiltes Multiplayer-System für bis zu vier Spieler sollen den Start der PlayStation 2 explosiver machen. Abgerundet wird die Liste von einem Level-Editor, mit dem Sie Ihre eigenen Deathmatch-Maps entwerfen können. **(ssw)**



VIER GEWINNT Bis zu vier Spieler können sich gleichzeitig mit Waffengewalt durchschlagen.



WARMER EMPFANG Ob Sie nun in der Zukunft, der Gegenwart oder der Vergangenheit kämpfen – die Gegner sind immer gut bewaffnet und freuen sich schon tierisch auf Sie!

Ausführlich vorgestellt in Ausgabe: 06/2000

PS2-LAUNCH	TimeSplitters
Hersteller	Eidos
Genre	Action
Spieler	1-4
EINSCHÄTZUNG	Sehr Gut

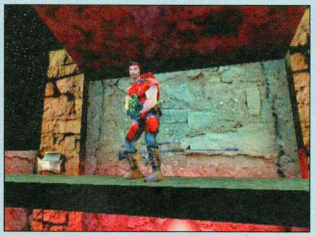
„Ein grafisch gelungener Ego-Shooter, der auch im Multiplayer-Modus noch flüssig laufen soll"



GRÖSSENVERGLEICH Ganz klar: Sie stehen hier definitiv am Ende der falschen Waffe!



ICH SEHE ROT! Bei Capture The Flag sollten Sie Ihre Bots geschickt im Level verteilen.



STEIN AUF STEIN Die detaillierten Texturen sind auf der PlayStation 2 außerordentlich gelungen.

Unreal Tournament

ACTION Der PC-Multiplayer-Hit soll jetzt auch PlayStation-2-Besitzer begeistern!



VOLLTREFFER! Jeder Spiel-Modus hält andere Levels für Sie parat., die Sie freispielen müssen.

Da haben sich die Entwickler für die PlayStation 2 aber mächtig ins Zeug gelegt. Nicht nur, dass sie nahezu alle Levels, Waffen und Charaktere von der PC-Version umgesetzt haben, es wurden sogar noch einige Neuheiten hinzugefügt. Die Auswahl der Spiel-Modi rangiert von Deathmatch über Domination, Assault und Capture the Flag bis hin zu einem Modus namens Mutators. Da die Steuerung eines Ego-Shooters mit einem Analog-Controller etwas gewöhnungsbedürftig ist, haben Sie die Möglichkeit, eine handelsübliche USB-Mouse und -Tastatur an die PlayStation 2 anzuschließen. Wegen der Belegung von zwei Steckplätzen können auf diese komfortable Weise dann allerdings nur noch zwei statt vier Spieler gegeneinander antreten. **(ssw)**

Ausführlich vorgestellt in Ausgabe: 06/2000

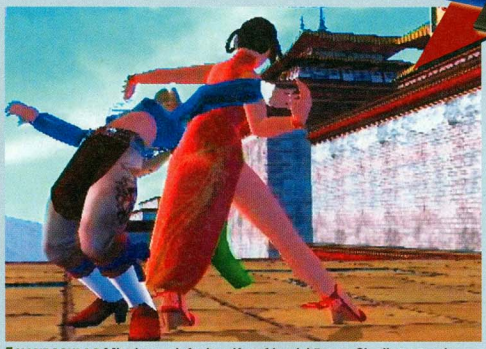
PS2-LAUNCH	Unreal Tournament
Hersteller	Infogrames
Genre	Action
Spieler	1-4
EINSCHÄTZUNG	Sehr Gut

Kurzfristig verschoben!

„Die PlayStation-2-Umsetzung des Multiplayer-Hits steht dem PC-Bruder in nichts nach."



ETWAS SENIL Vor allzu aufdringlichen älteren Herren wird gewarnt! Besonders wenn sie so tun, als wollten sie Ihnen nur aufhelfen ...



HANDSCHLAG Mit einem einfachen Knopfdruck können Sie die gegnerischen Attacken nicht nur abblocken, sondern ihnen auch ausweichen.

Dead or Alive 2 Hardcore

BEAT 'EM UP **Nicht nur die knapp bekleideten Damen machen Dead or Alive 2 zu einem heißen Titel!**

Nachdem Tecmo für den europäischen Markt noch einige neue Features in sein Prügelspiel gesteckt hat, ist es wohl der ernstzunehmendste Konkurrent für *Tekken Tag Tournament* geworden. Besonders die ausgefallenen Tag-Team-Moves und die äußerst freizügig gekleideten Kämpferinnen werden so manches Beat-'em-Up-Spielerherz höher schlagen lassen – ebenso wie die interaktive Umgebung, die es auch schon im Vorgänger gab. Allerdings treibt der zweite Teil es geradezu auf die Spitze. So werden Sie Ihren Gegner von Dächern und durch Fenster katapultieren und den Kampf so über mehrere Ebenen austragen können. Dazu kommen noch die fulminanten Grafik-Effekte. Auch wenn *DOA 2* erst zwei Wochen nach dem Launch der PlayStation 2 erscheint – das Warten lohnt sich auf jeden Fall! **(ssw)**

Ausführlich vorgestellt in Ausgabe: 06/2000

PS2-LAUNCH	Dead or Alive 2 Hardcore
Hersteller	Sony/Tecmo
Genre	Beat 'em Up
Spieler	1-2
EINSCHÄTZUNG	**Sehr Gut**

„Freizügiges Prügelspiel mit spielerischem Tiefgang – der heiße Konkurrent für Tekken Tag Tournament"

Tekken Tag Tournament

BEAT 'EM UP **Kann der Prügelkracher von Namco die großen Erwartungen erfüllen?**

Was dieses *Tekken* von seinen Vorgängern unterscheidet, ist ganz klar der Tag-Modus. Sie wählen zwei Kämpfer aus und wechseln während des Kampfes zwischen diesen beiden hin und her. Dadurch dauern die einzelnen Kämpfe länger und verlangen mehr strategisches Geschick von Ihnen – sofern große Überlegungen in einem heißen Kampf überhaupt möglich sind. Ansonsten bleibt spieltechnisch alles beim Alten. Die über dreißig Charaktere versuchen mit Schlägen, Tritten und Special Moves, die gegnerische Energie möglichst schnell auf null zu bringen. *TTT* glänzt hierbei besonders mit schicken Hintergründen und gut ausgearbeiteten Kämpfern, die gleich mehrere Kostüme zur Schau tragen. **(ssw)**



SCHNEEGESTÖBER Besonders die ausgearbeiteten Hintergründe sind äußerst nett anzusehen.

Ausführlich vorgestellt in Ausgabe: 06/2000

PS2-LAUNCH	Tekken Tag Tournament
Hersteller	Sony
Genre	Beat 'em Up
Spieler	1-2
EINSCHÄTZUNG	**Sehr Gut**

„Tekken wird sich mit dem Konkurrenten Dead or Alive 2 ein hartes Match um die Spielergunst liefern."

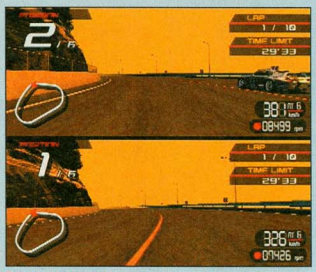


ALLES HARTE BEINARBEIT Über dreißig Charaktere dürfen in Tekken Tag Tournament ihr schlagfertiges Können unter Beweis stellen und sich in ungewohnter Team-Arbeit prüfen.

Ridge Racer V

RENNSPIEL Mit Vollgas durch die Stadt: Radarkontrollen und Geschwindigkeitsbegrenzungen brauchen Sie bei Ridge Racer V nicht zu befürchten.

Für die PlayStation 2 hat Namco seine erfolgreiche Rennspiel-Serie vor allem optisch auf Vordermann gebracht. So ist in der aktuellsten Ausgabe von *Ridge Racer* nichts mehr von Pop-Ups und verpixelten Autos und Hintergründen zu sehen, wie das noch bei den Vorgängern der Fall war. In flüssigster Spielgrafik brettern Sie über den Asphalt und können selbst bei Tempo 200 noch jeden Baum im Hintergrund vollkommen klar erkennen. Auch vom Spielspaß her lässt *Ridge Racer V* wenig zu wünschen übrig. Mittelpunkt des Spiels ist der Grand Prix, in dem Sie sich in mehreren Rennen gegen Computergegner durchsetzen müssen. Daneben gibt es noch ein Zeitfahren und ein freies Rennen, in dem Sie die Strecken kennen lernen können. Sie haben aber auch die Möglichkeit, im Duell Mensch gegen Mensch oder Mensch gegen Maschine den besten Fahrer von allen zu ermitteln. **(ao)**



FLOTTER ZWEIER Im Splitscreen-Modus ist leider deutlich viel Nebel zu erkennen.

Ausführlich vorgestellt in Ausgabe: 05/2000



PRINZESSIN Im Tunnel sollten Sie die Pfeiler umfahren, sonst geht es Ihnen wie Lady Di.



PERSPEKTIVE Sie können das Geschehen durch die Augen des Fahrers verfolgen.

PS2-LAUNCH	Ridge Racer V
Hersteller	Namco
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
EINSCHÄTZUNG	Sehr Gut

„Die fotorealistische Grafik lässt dieses Spiel weit über seine Vorgänger herausragen."

F1 Racing Championship

RENNSPIEL Ubi Soft erkämpft sich mit seiner Formel-1-Simulation einen leichten Zeitvorteil vor der Konkurrenz.



STAUB AUFWIRBELN Um Unfälle zu vermeiden, sollten Sie Ihren Wagen vor dem Start noch einmal genauestens checken lassen.



STANDSPUR Schalten Sie in den Schadens-Modus, können die meisten Fahrzeugteile bei Fahrfehlern Schaden nehmen.

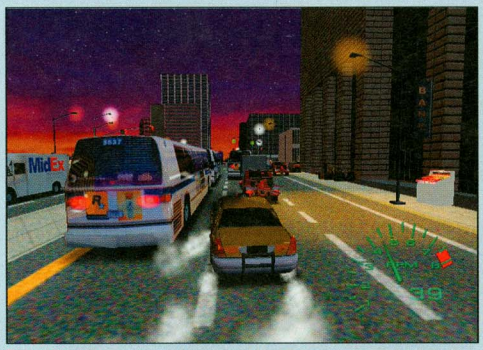
Kaum steht die PlayStation-Version von *F1 Racing Championship* in den Läden, kündigt sich auch schon die 128-Bit-Variante der äußerst realitätsnahen Rennsimulation an. Pünktlich zum Launch der PlayStation 2 können Sie mit insgesamt elf Piloten auf sechzehn internationalen Kursen Ihre schnellen Runden drehen. Die echtzeitberechneten Spezialeffekte, wie aufwirbelnder Staub oder Lichtreflexe auf der Motorhaube, und besonders der umfangreiche Schadens-Modus, in dem Ihr Rennwagen sogar Teile verlieren kann, geben Ihnen beinahe das Gefühl, wirklich um den Weltmeistertitel zu kämpfen. Für den Boxenstopp hat man sogar mithilfe der Motion-Capturing-Technologie die Bewegungen der Mechaniker eingefangen. Außerdem ist die Künstliche Intelligenz Ihrer Konkurrenten hoch genug, um für genügend Herausforderung auf der virtuellen Rennbahn zu sorgen. **(ssw)**

Ausführlich vorgestellt in Ausgabe: 10/2000

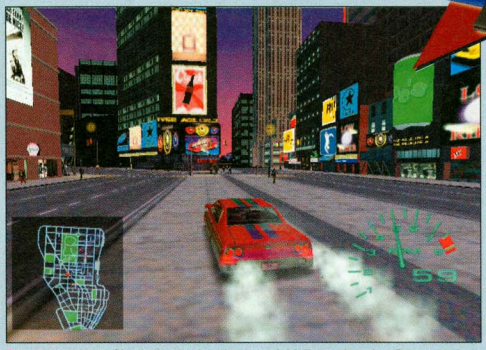
Kurzfristig verschoben!

PS2-LAUNCH	F1 Racing Championship
Hersteller	Ubi Soft
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
EINSCHÄTZUNG	Sehr Gut

„Eine Formel-1-Simulation, die auf der PlayStation 2 besonders durch ihre Grafik überzeugt."



HUNGERLOHN Sie starten als einfacher Taxi-Fahrer, der zufällig auf die illegalen Rennen in den Straßen von New York City aufmerksam wird.



REGELBRECHER Sie wollten schon immer mit Vollgas über den Bürgersteig heizen? Bitteschön! In Midnight Club Street Racing ist genügend Platz!

Midnight Club Street Racing

RENNSPIEL In dem zweiten ungewöhnlichen Rennspiel von Take 2 müssen Sie die Verkehrsregeln brechen.

Wilde Verfolgungsjagden per Auto durch die voll gestopften Straßen von New York? Das hört sich nach einem 08/15-Hollywoodstreifen an – oder einem weiteren ungewöhnlichen Rennspiel von Take 2. *Midnight Club Street Racing* ist der Titel, in dem Sie an den illegalen Straßenrennen von New York und London teilnehmen dürfen. Die beiden Städte sind dabei detailgetreu nachgebildet. Acht verschiedene Fahrzeugtypen stehen Ihnen zur Verfügung, deren Design Sie noch leicht verändern können. Haben Sie Ihren Favoriten auserkoren, müssen Sie sich durch insgesamt 39 Rennen schlagen. Um zu siegen, sollte Ihnen jedes Mittel recht sein. Abkürzungen durch Geschäfte gehören genauso dazu wie wilde Rempeleien auf den öffentlichen Verkehrswegen. Rote Ampeln dürfen überfahren werden (Fußgänger auch ...) – zumindest solange keine Cops in der Nähe sind. **(ssw)**

Ausführlich vorgestellt in Ausgabe: 09/2000

PS2-LAUNCH	Midnight Club Street Racing
Hersteller	Take 2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
EINSCHÄTZUNG	**Sehr Gut**

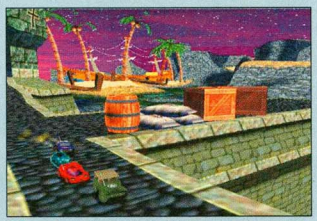
„Besonders die detailgetreu nachgebildeten Städte machen diesen Titel sehr empfehlenswert."

RC Revenge Pro

RENNSPIEL Acclaim poliert für die PlayStation 2 seine funkgesteuerten Spielzeugautos kräftig auf!

In einem Film-Themenpark geht es durch bunte Rennstrecken. Mit ferngesteuerten Spielzeugautos hängen Sie Ihre Gegner ab, wofür auch Waffen wie Blitze, Wasserbomben oder Ölspuren zur Verfügung stehen. In einigen Kursen wird die Action aufs Wasser verlegt. Hier verwandeln sich die Autos in Rennboote. Gerade hat Acclaim sein Spielzeugautorennen *RC Revenge* auf der PlayStation veröffentlicht, jetzt erscheint schon eine aufgemotzte Version auch für die PS2. Dabei wurde nicht nur die Grafik den besseren Möglichkeiten der neuen Konsole angepasst, es wird auch einige zusätzliche Levels und Fahrzeuge geben. Der Leveleditor ist ebenfalls wieder dabei, so dass das Spiel nicht langweilig wird. **(ao)**

Ausführlich vorgestellt in Ausgabe: 12/2000



ÜBLE GEGEND Am Hafen geht es an Piratenschiffen und zwielichtigen Spelunken vorbei.

PS2-LAUNCH	RC Revenge Pro
Hersteller	Acclaim
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
EINSCHÄTZUNG	**Gut**

„Mit zusätzlichen Levels und verbesserter Grafik geht nichts vom Spielspaß des Originals verloren."

Smuggler's Run

RENNSPIEL Take 2 präsentiert ein actionreiches Off-Road-Rennspiel für virtuelle Nachwuchskriminelle.

Wenn es Ihnen bisher zu langweilig war, auf einem betonierten Untergrund in einem Rennwagen Ihre Runden zu drehen, ist das außergewöhnliche Rennspiel von Take 2 bestimmt das Richtige für Sie. Sie dürfen in die Haut eines Schmugglers schlüpfen und unbeschränkt in Ihrem Off-Roader über Hügel, Schienen und durch Wassergräben heizen. Die Polizei oder konkurrierende Schmuggler im Nacken, müssen Sie die Ware über die Staatsgrenze bringen. Dabei sollten Sie aufpassen, dass Ihr Wagen nicht zu häufig mit anderen kollidiert, sonst fahren Sie bald nur noch ein Stahlgerippe spazieren. Weitläufige Levels ohne übermäßiges Pop-Up und Nebel lassen Ihnen viel Platz für Verfolgungsjagden. **(ssw)**

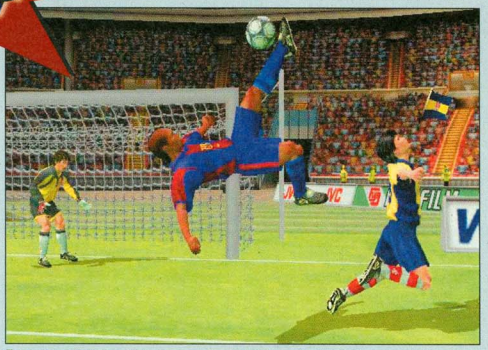
Ausführlich vorgestellt in Ausgabe: 10/2000



BERGSTEIGER In diesem Spiel gibt es so gut wie keine Beschränkungen – die Levels sind riesig!

PS2-LAUNCH	Smuggler's Run
Hersteller	Take 2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
EINSCHÄTZUNG	**Sehr Gut**

„Riesige Levels, kaum Pop-Ups, keine Einschränkungen im Fahrweg – Rennspielerherz, was willst du mehr?"



FUSSBALLBALLETT Der FC Barcelona ist für seine technisch versierten Profis bekannt, die gerne mit spektakulären Showeinlagen auffallen.

FIFA 2001

FUSSBALL Wenn Sie mal mit Energie Cottbus auf Torejagd gehen wollen, ist dieses Spiel genau das Richtige für Sie.

Es gibt Dinge, auf die kann man sich felsenfest verlassen: Im Herbst fallen die Blätter von den Bäumen, die Innenstädte füllen sich mit Weihnachtsmärkten und Electronic Arts wirft einen neuen Teil der *FIFA*-Serie auf den Markt. Auch wenn sich die Spielkonsolen verändern, bleibt diese Konstante doch bestehen. *FIFA 2001* auf der PlayStation 2 bietet vor allem eine Aktualisierung der alten Versionen. So werden Sie mit allen Teams und Spielern der laufenden Saison in bewährter Manier auf Torejagd gehen können. Und das nicht nur in der Bundesliga, sondern in vielen europäischen und internationalen Ligen. Grafisch ist das Ganze natürlich auf dem Stand der PlayStation 2, was man nicht nur an den aufwendigen Jubelszenen merkt. Für das Motion-Capturing konnte Amerika-Legionär Lothar Matthäus gewonnen werden, so dass Ihnen die Bewegungsabläufe der Spieler vielleicht bekannt vorkommen werden. **(ao)**

Ausführlich vorgestellt in Ausgabe: 08/2000

PS2-LAUNCH	FIFA 2001
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Fußball
Spieler	1-2
EINSCHÄTZUNG	Sehr Gut

„Mit FIFA 2001 liefert Electronic Arts auch auf der PlayStation 2 einen soliden Fußballtitel ab."



ÄRGERLICH Wenn Oliver Kahn ein Tor fängt, kann man ihm die Gefühle am Gesicht ablesen. Besonders erfreut scheint er nicht zu sein.

ISS 2000

FUSSBALL Für die Europa-Premiere von ISS 2000 kann Konami erstmals seine neu erworbene Lizenz nutzen.

Schon mit der japanischen Version lieferte Konami eines der besten Fußballspiele auf der PlayStation 2 ab. Für den Deutschland-Launch der Konsole versprechen die Entwickler jetzt noch einige Verbesserungen. So sollen die Spiele noch rasanter über die Bühne gehen, das Toreschießen noch dramatischer verlaufen und auch an der Ballbehandlung wurde gefeilt. Die größte Neuerung ist aber sicherlich, dass Konami erstmals echte Spielernamen verwenden darf, weil es kürzlich eine Lizenz von der internationalen Organisation der Fußballprofis „FIFPro" erworben hat. Auch mit neuen Namen bleibt aber der Spielspaß erhalten. Dafür sorgen unter anderem die hohe Gegnerintelligenz und die fußballerischen Möglichkeiten der eigenen Spieler. Und mit Multitap besteht die Möglichkeit, den Mitspielerkreis fast auf Mannschaftsstärke zu erweitern. Bis zu acht Spieler können dann gleichzeitig an die Controller. **(ao)**

Ausführlich vorgestellt in Ausgabe: 09/2000

PS2-LAUNCH	ISS 2000
Hersteller	Konami
Genre	Fußball
Spieler	1-8
EINSCHÄTZUNG	Sehr Gut

„ISS 2000 verspricht noch einige Verbesserungen gegenüber der sehr guten japanischen Version."



JUBELARIEN Neuerdings können sich auch Fußballer im Trikot der deutschen Nationalmannschaft mal wieder ausgiebig über Torerfolge freuen.



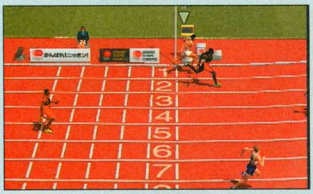
ZEITLUPE Auf den zweiten Blick erkennt man eindeutig den peinlichen Torwartfehler. Dem ist der Ball einfach durch die Arme gerutscht.

ESPN International Track & Field

SPORTSPIEL Mit viel Fingerfertigkeit meistern Sie auch die anspruchsvollsten olympischen Disziplinen.

Die olympische Flamme hat vor über einem Monat Sydney verlassen, jetzt wird sie auf der PlayStation 2 wieder entzündet. In zehn Disziplinen können Sie sich bei *International Track & Field* gegen den Computer oder bis zu drei menschliche Mitspieler messen. Im 100-Meter-Lauf, 100-Meter-Hürden, Weitsprung, Stabhochsprung, 100-Meter-Freistilschwimmen, Gewichtheben, Reckturnen, Rhythmischer Sportgymnastik, Tontaubenschießen und Speerwurf kommt es dabei vor allem auf die Fingerfertigkeit an. Sie müssen die Tasten nicht nur mit hohem Tempo, sondern auch im richtigen Rhythmus bearbeiten, um Ihrem Athleten zum Erfolg zu verhelfen. Auch optisch holt das Spiel eine Goldmedaille. Von den Bewegungsabläufen der Sportler über deren Gesichtsausdrücke bis zu den Hintergründen stimmt jedes Detail. **(ao)**

Ausführlich vorgestellt in Ausgabe: 08/2000



UNREALISTISCH In der echten Sportwelt wären nie so viele Weiße in einem 100-Meter-Lauf.



BLAUES BAND Bei der Sportgymnastik kommt es auch auf den künstlerischen Ausdruck an.

PS2-LAUNCH	Int. Track & Field
Hersteller	Konami
Genre	Sportspiel
Spieler	1-4
EINSCHÄTZUNG	Sehr Gut

„International Track & Field vertreibt die Leere nach Sydney und überbrückt die Zeit bis Athen."

Cool Pool Billiards Master

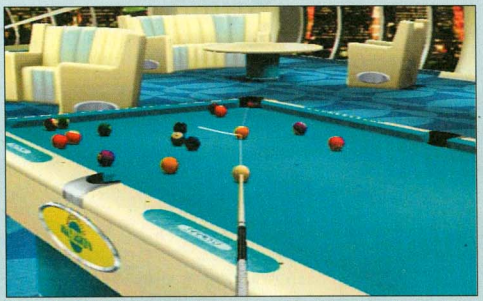
SPORTSPIEL Mit einem wohl temperierten Schwimmbecken hat Cool Pool nichts zu tun. Nein, es geht um Billard.

Wem die stickige Luft in Billard-Etablissements auf die Lungen und Nerven geht, der braucht jetzt das Haus gar nicht mehr zu verlassen, um Kugeln einzulochen. *Cool Pool Billiards Master* bringt den grünen Filz so realistisch auf den Bildschirm, dass auch Billardprofis den Queue gerne mit dem Controller vertauschen werden. Für Wirklichkeitstreue sorgt dabei einerseits die Grafik, die etwa mit speziellen Lichteffekten die Kugeln lebensecht zum Rollen bringt. Andererseits hat das Spiel eine ausgefeilte Ballphysik, die Reibungsverlust, Geschwindigkeit und die Kollisionen authentisch einberechnet. Für den nötigen Spielspaß sorgen sieben Spielvarianten und drei originelle Bonusmodi wie etwa Bowlliards, eine Mischung aus Bowling und Billard. Bei der Steuerung nutzten die Entwickler den analogen Controller voll aus, so dass echtes Queuegefühl aufkommen dürfte. **(ao)**

Ausführlich vorgestellt in Ausgabe: 06/2000

PS2-LAUNCH	Cool Pool Billiards Master
Hersteller	Take 2
Genre	Sportspiel
Spieler	1-2
EINSCHÄTZUNG	Sehr Gut

„Ausgefeilte Physik, aufwendige Grafik und eingängige Steuerung lassen Billardgefühl aufkommen."



FERNBLICK Die Hintergründe sind sehr detailliert und realistisch gestaltet, dafür dürften die Spieler vor lauter Konzentration aber keine Augen haben.

Swing Away Golf

SPORTSPIEL Swing Away Golf balanciert zwischen knalliger Comic-Action und seriöser Sportsimulation.



BÜCK DICH! Beim Einputten ist ein ruhiges Händchen und Konzentration gefragt. Dann sollte man problemlos unter Par bleiben können.

Bunte Charaktere schwingen auf realistischen Golfplätzen den Schläger und versuchen, ihr Handicap zu verbessern. Neben Spielvarianten wie Training, Turnier oder Zweiermatch gibt es dabei auch den Storymodus. Hier wählen Sie aus einem von sieben Golfern aus und spielen seine Laufbahn nach. In verschiedenen Turnieren ergattern Sie Attributpunkte für Ihren Schützling und erhöhen etwa Zielgenauigkeit und Schlagkraft. Gewonnene Preisgelder können Sie in Spezialschläger, Schuhe oder anderes Equipment stecken. *Swing Away Golf*, in Japan als *Golf Paradise* bekannt, hat auch einen Level-Editor, mit dem Sie Ihre eigenen Golfbahnen mit Wasserflächen oder speziellem Pflanzenwuchs gestalten können. Die Steuerung ist dabei eingängig und flüssig, lässt manchmal aber etwas an Präzision vermissen. Grafisch besticht das Spiel mit sauberen Texturen und scharfer Fernsicht. **(ao)**

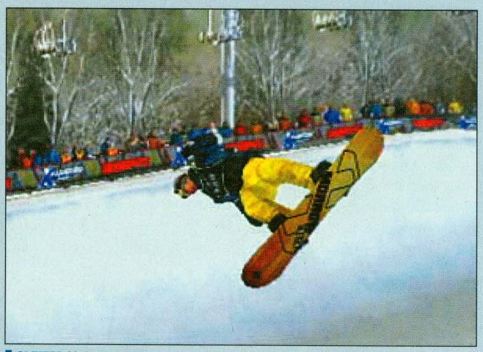
Ausführlich vorgestellt in Ausgabe: 06/2000

PS2-LAUNCH	Swing Away Golf
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Sportspiel
Spieler	1-4
EINSCHÄTZUNG	Sehr Gut

„Die Mischung aus poppiger Action und realistischem Spielspaß bietet etwas für Einsteiger und Golfprofis."



FLUGTAUGLICH Beeindrucken Sie die Punktrichter mit hohen Sprüngen, ist Ihnen ein guter Platz in der Rangliste sicher.



GLEITER Neben der Halfpipe gehören auch BorderCross, Big Air und SlopeStyle zu den Wettbewerben, die Sie bestreiten müssen.

ESPN X Games Snowboarding

SNOWBOARD Bei Konamis schneller Snowboard-Simulation steht vor allem der Realismus ganz klar im Vordergrund.

Eine offizielle Lizenz soll sich schon lohnen. So ist Konamis Snowboard-Simulation auch die bisher einzige mit realen Vorbildern. Sie können entweder zwischen den fünfzehn besten Snowboardern der Welt wählen oder Ihren eigenen Charakter erschaffen und ihn mit viel Geduld wettkampftauglich trainieren. Die Profi-Fahrer verfügen hierbei über ein festgelegtes Repertoire an Stunts und Tricks. Dann geht es auf die schneebedeckte Piste in den vier bekannten Disziplinen Halfpipe, SlopeStyle, Big Air und BorderCross. Schöne Grafikeffekte wie aufwirbelnder Schnee oder im Wind flatternde Parkas kommen besonders durch die abwechslungsreiche Kameraführung zur Geltung. Die Strecken sollen mit unterschiedlich griffiger Oberfläche und versteckten Pisten mitsamt Upgrades aufwarten. **(ssw)**

Ausführlich vorgestellt in Ausgabe: 09/2000

PS2-LAUNCH	ESPN X Games Snowboarding
Hersteller	Konami
Genre	Sport
Spieler	1-2
EINSCHÄTZUNG	Sehr Gut

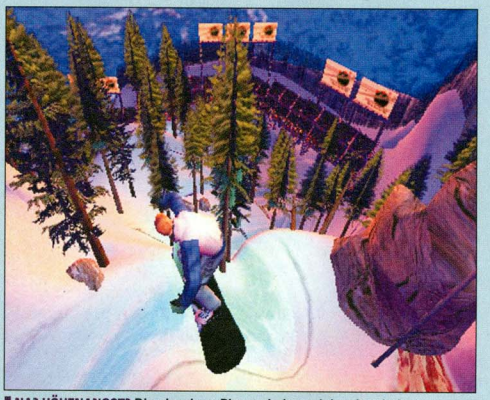
„Besonders für Fans realistischer Sportsimulationen interessante Snowboard-Action"

SSX

SNOWBOARD Was haben eine Crossboard-Piste und ein Flipper gemeinsam? In EAs Snowboard-Action ziemlich viel!

Es war klar, dass die Liste der Snowboard-Spiele mit dem Release der PlayStation 2 noch um einige Titel länger werden würde. Dabei hebt sich *SSX* ein wenig von der breiten Masse ab. Okay, es geht auch um cool gestylte Baggypants-Träger, die auf bunten Brettern Tricks vorführen, aber die Pisten, auf denen sie das tun, sind irgendwie – anders. Sie dürfen durch Städte heizen und Abkürzungen über Häuserdächer oder durch U-Bahnschächte nehmen. Eine Piste ist sogar wie ein riesiger Flipper aufgebaut (natürlich die japanische)! Drei verschiedene Gameplay-Modi sowie acht Boarder und riesige Strecken warten auf Ihren Griff in die Trickkiste. *SSX* ist vielleicht nicht gerade das realistischste Snowboard-Spiel, aber auf alle Fälle das abgedrehteste. **(ssw)**

Ausführlich vorgestellt in Ausgabe: 09/2000



NA? HÖHENANGST? Die einzelnen Pisten sind gespickt mit geheimen Strecken und Abkürzungen, die Ihnen kostbare Zeit ersparen können.



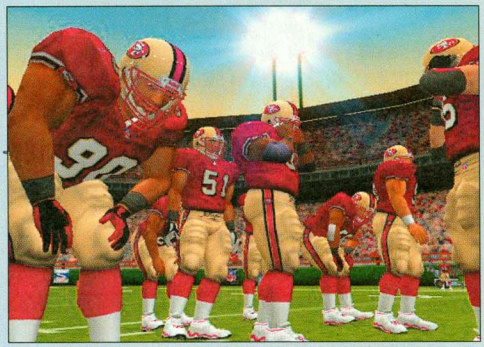
SCHNEEGESTÖBER Auf solchen Pisten kommt es ganz klar auf Ihre Brettsicherheit an.



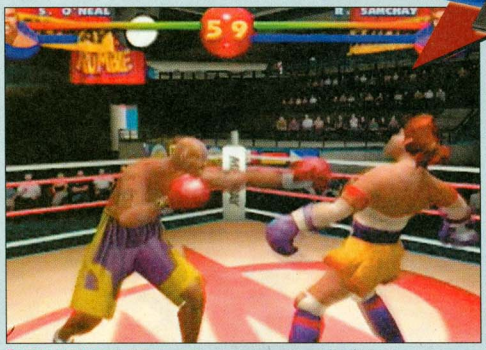
SCHARFE KURVEN Mit solch schicken Lichteffekten gehört SSX bestimmt zur oberen Liga.

PS2-LAUNCH	SSX
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Sport
Spieler	1-2
EINSCHÄTZUNG	Sehr Gut

„Abwechslungsreiches Boardercross-Game mit beeindruckenden Grafikeffekten und cooler Musik"



AUFSTELLUNG Die Footballer nehmen ihre angestammte Position für den nächsten Spielzug ein. Diese Fleischberge sind in der Abwehr wie eine Mauer.

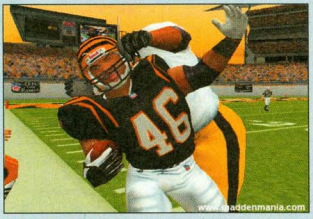


SHAQ ATTACK Ein Riese wie Basketballstar Shaquille O'Neal von den LA Lakers hat natürlich eine viel größere Reichweite als alle anderen.

Madden NFL 2001

FOOTBALL **Beim Rasenschach ist körperbetonte Athletik und strategisches Geschick gleichermaßen gefragt.**

Dank neuer Lizenz können Sie jetzt auch die Football-Trainer am Spielfeldrand in Action erleben. Die brüllen Kommandos ins Spielgeschehen oder legen sich mit den Schiedsrichtern an. Genauso realistisch wie die Randereignisse ist aber auch das Spiel selbst. Eine ausgeklügelte Kollisionsabfrage sorgt für physikalisch korrekte Reaktionen, wenn zwei Footballer aufeinander treffen. Nach erfolgreichem Touchdown werden Sie dann mit neuen Jubelanimationen belohnt. Um zu einem solchen Erfolg zu kommen, dürfen Sie aber auch die Strategie nicht vergessen. **(ao)**



RANGELEI UMS EI Manchmal erinnert American Football an eine andere Sportart: Wrestling.

PS2-LAUNCH	Madden NFL 2001
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Football
Spieler	1-4
EINSCHÄTZUNG	Super

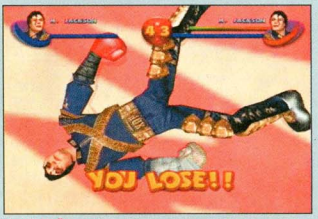
„Für alle American-Sports-Fans ist Madden NFL 2001 die Erfüllung ihrer Football-Träume."

Ausführlich vorgestellt in Ausgabe: 09/2000

Ready 2 Rumble: Round 2

BOXEN **Die spaßige Boxsimulation wartet mit einer besonderen Überraschung für Popfans auf.**

„Let's get ready to rumble" – wenn Ringansager Michael Buffer diese Worte brüllt, ist Boxaction nicht fern. Auch auf der PlayStation 2 wird der Satz bald zu hören sein, für die Action müssen Sie dann aber selber sorgen. Mit einem fiktiven Boxer steigen Sie in den Ring. Wenn Sie im Meisterschafts-Modus erfolgreich sind, spielen Sie nicht nur Schlagkombinationen frei, sondern auch zusätzliche Boxer. Unter anderem lassen sich dann der King of Pop Michael Jackson und Basketballschwergewicht Shaquille O'Neal spielen. **(ao)**



GESCHÄNDET Wer sich selber als King bezeichnet, muss noch lange nicht unverwundbar sein.

PS2-LAUNCH	Ready 2 Rumble: Round 2
Hersteller	Midway
Genre	Boxen
Spieler	1-2
EINSCHÄTZUNG	Sehr gut

„Ready 2 Rumble: Round 2 verbindet witzige Einfälle mit abwechslungsreicher Boxaction."

Ausführlich vorgestellt in Ausgabe: 10/2000

Sky Surfer

SPORTSPIEL **Ohne Netz und doppelten Boden surfen Sie durch den Himmel und holen mit Stunts Punkte.**



LUFTKISSEN In diesem Modus geht es darum, alle Luftballons im Zeitlimit platzen zu lassen.

Wem Surfen oder Fallschirmspringen zu harmlos ist, der sollte es mal mit Sky Surfen probieren: Mit einem Brett unter den Füßen springen Sie aus einem Flugzeug und lassen sich von den Strömungen durch die Luft tragen. Im Himmel führen Sie dann noch ein paar Kunststückchen vor, bevor Sie rechtzeitig den Fallschirm öffnen. Grob gesagt ist das auch schon das Konzept von Sky Surfer. Dazu kommt noch eine Paragliding-Einlage. Ganz ähnlich funktioniert der Ballon-Modus: Hier schweben Sie über einem riesigen Ventilator und bringen Ballons zum platzen. Die Idee ist zwar originell, doch an der Umsetzung hapert es: Grafisch ist der Titel nur Durchschnitt und auch der Spielspaß reißt es nicht raus. So lassen sich nur sechs Levels spielen und die Steuerung ist sehr schwerfällig. **(ao)**

PS2-LAUNCH	Sky Surfer
Hersteller	Swing!
Genre	Sportspiel
Spieler	1
EINSCHÄTZUNG	Ok

„Originelles Spielprinzip, das aber nicht über die spielerischen Schwächen hinwegtäuschen kann."

Ausführlich vorgestellt in Ausgabe: 07/2000

Eternal Ring

Rollenspiel **Wie der Name schon sagt, suchen Sie bei diesem Spiel ziemlich lange nach Ringen.**

Im Auftrag seines Königs zieht Cain Morgan los, das Geheimnis um den „Ewigen Ring" zu lüften. Dabei verschlägt es ihn auf die „Insel ohne Wiederkehr". Hier erforschen Sie acht Areale aus der Ego-Perspektive des Helden. Das hat auch Auswirkungen auf die Kampftechnik. Sie müssen immer auf der Höhe bleiben und dürfen den Blick nicht vom Gegner lassen. Jede der acht Gegenden der Insel wird von einem Drachen regiert, der es auf den Helden abgesehen hat. Auf dem Weg finden Sie immer wieder Ringe, die in bestimmten Kombinationen magische Fähigkeiten verleihen. Besonderen Wert legten die Entwickler dabei auf Gestik und Mimik der Charaktere, die Cain so begegnen. Das ist ihnen auch sehr realistisch gelungen. Die 3D-Landschaften der Umgebung sind dafür aber weniger spektakulär. **(ao)**



FISCHKOPF Auf seiner Reise über die Insel begegnen Cain Morgan groteske Gestalten.



GRIMMIGER BLICK Der Torwächter bewacht das Tor, da gibt es so schnell kein Durchkommen.

PS2-LAUNCH	Eternal Ring
Hersteller	Crave
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
EINSCHÄTZUNG	**Gut**

„Ein ungewöhnliches Rollenspiel, bei dem Sie die Welt durch die Augen des Helden betrachten."

Ausführlich vorgestellt in Ausgabe: 05/2000

EverGrace

Rollenspiel **EverGrace entführt Sie in eine mittelalterliche Fantasy-Welt voller Magie.**

Gleich zwei Charaktere können Sie in diesem Rollenspiel steuern: Yuterald und Sharami, deren Geschichten im Lauf der Handlung miteinander verwoben werden. Die Odyssee des Yuterald beginnt in der wirklichen Welt, wo alle seine Angehörigen Opfer eines merkwürdigen Amuletts werden, das der junge Mann besitzt. Der will natürlich wissen, was es damit auf sich hat und macht sich auf, die Wahrheit herauszufinden. Dabei wird er über ein magisches Portal ins Reich Ryuben gezogen, wo er auf die tapfere Sharami trifft. Auf der Reise durch die mittelalterliche Welt finden die beiden Waffen, Rüstungen oder die speziellen Palmira-Edelsteine, die Magie ermöglichen. An verschiedenen über die ganze Karte verteilten Speicherkristallen können Sie zwischen Yuterald und Sharami wechseln und so die Hintergrundgeschichten beider Charaktere kennen lernen. **(ao)**



INDIANERSPIELE Die rothaarige Sharami kann mit Pfeil und Bogen ziemlich gut umgehen.



HERRENAUSSTATTER Hier findet der Held Rüstungen und andere Ausrüstungsgegenstände.

PS2-LAUNCH	EverGrace
Hersteller	Crave
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
EINSCHÄTZUNG	**Gut**

„Das Spiel ist grafisch zwar eher Durchschnitt, mit origineller Erzählweise aber ein interessanter Titel."

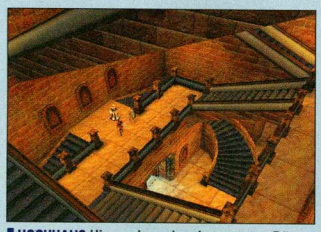
Ausführlich vorgestellt in Ausgabe: 07/2000

Summoner

Rollenspiel **Joseph beschwört in diesem Rollenspiel Dämonen.**

Mit seinen Kräften muss man haushalten können. Besonders, wenn man die Fähigkeit hat, dunkle Kreaturen in seine Macht zu bringen. Joseph, der Held aus Volitions Rollenspiel *Summoner*, hat diese Kräfte nicht immer im Griff. Fünf Jahre vor Beginn der Geschichte zerstörte er aus Versehen seine Heimatstadt. Und dann ist in seinem Zufluchtsort Masad auch noch der König hinter ihm her, weil dem prophezeit wurde, dass ein Beschwörer sein Untergang sein würde. Jetzt schlüpfen Sie in die Haut des Titelhelden. Sie machen sich auf die Suche nach mächtigen Ringen, um die Prophezeiung zu erfüllen. Auf dem Weg helfen Ihnen drei menschliche Begleiter, die Magierin Rosalind, die Diebin Fleece und der Kämpfer Jekhar. Einen vierten Helfer können Sie sich aus der Dämonenwelt noch dazuholen. Gegner bekämpfen sie dann mit einer Echtzeit-Kampftechnik, so dass sie jederzeit Einfluss auf die Auseinandersetzung nehmen können. **(ao)**

Ausführlich vorgestellt in Ausgabe: 08/2000



HOCHHAUS Hier wohnen bestimmt genug Dämonen, die Joseph beschwören kann.



NACHTWANDERUNG Nicht nur die Hintergründe beeindrucken, auch die Lichteffekte sind genial.

PS2-LAUNCH	Summoner
Hersteller	THQ
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
EINSCHÄTZUNG	**Sehr Gut**

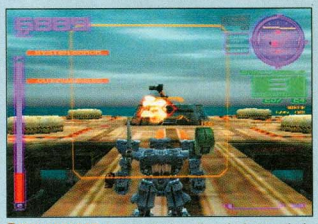
„Eine opulente 3D-Welt und eine spannende Geschichte lassen ein fesselndes Rollenspiel erwarten."

Armored Core 2

ACTION Das Söldnerleben ist hart – besonders wenn man einen teuren Mech unterhalten muss!

Kaum ein Thema beherrscht den japanischen Videospielemarkt wie die Schlachten mit riesigen Kampfrobotern. In *Armored Core 2* müssen Sie sich als Söldner mit einem eigenen Mech durchschlagen. Je besser Sie sich bei den einzelnen Aufträgen anstellen, desto lukrativere Angebote werden Sie bekommen. Sie haben immer mehrere Missionen zur Auswahl – ein riskanterer Job bringt natürlich auch einen höheren Preis. Zudem dürfen Sie sich auch Ihren eigenen Mech zusammenbauen und können ihn dann von dem verdienten Geld aufrüsten. Aber leicht wird es nicht, denn gerade der hohe Schwierigkeitsgrad kann weniger erfahrene Piloten schnell verzweifeln lassen. Diese sollten vielleicht zuerst im Zweispielermodus mit einem menschlichen Gegner in den Ring steigen, um die wichtigsten Manöver zu üben. **(ssw)**

Ausführlich vorgestellt in Ausgabe: 10/2000



ZIEL ERFASST Je schwieriger Ihre Aufträge sind, desto mehr Geld dürfen Sie nach Hause tragen.



FEUER FREI! Zu Anfang sind Sie Ihren Gegnern an Feuerkraft noch unterlegen. Taktik ist gefragt!

PS2-LAUNCH	Armored Core 2
Hersteller	From Software
Genre	Action
Spieler	1-2
EINSCHÄTZUNG	Gut

„Typisch japanische Mech-Action mit vielen Optionen und netten Grafikeffekten"

NHL 2001

EISHOCKEY Die Eishockey-Spieler der Electronic-Arts-Profiliga sind eine Klasse für sich!

EA Sports lassen sich in Sachen Sportspielen nicht die Butter vom Brot nehmen. So glänzt auch *NHL 2001* mit großem Detailreichtum und einer Fülle bekannter Eishockey-Mannschaften. Sie dürfen alle NHL-Teams mit den jeweiligen Stars der Liga über die eisglatte Oberfläche führen und sie knallharte Schlagschüsse oder trickreiche Kombinationen ausführen lassen. Neben den vier Spielmodi Liga, Playoffs, Turnier und Karriere können Sie mit einem menschlichen Konkurrenten eine komplette NHL-Saison durchlaufen. Wichtigste Neuerung ist wohl das Momentum-Meter, das während der Matches die Motivation Ihres Teams anzeigt. Bei Toren steigt die Anzeige zu Ihren Gunsten und eine gut motivierte Mannschaft ist natürlich treffsicherer. **(ssw)**

Ausführlich vorgestellt in Ausgabe: 09/2000



EISKALTE KÄMPFER Das Spiel glänzt mit coolen Effekten wie aufspritzendem Eis.



SCHMERZHAFT Das emotionsgeladene Mienenspiel der Spieler ist wirklich sehr realistisch.

PS2-LAUNCH	NHL 2001
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Eishockey
Spieler	1-4
EINSCHÄTZUNG	Sehr gut

„EA Sports hat mit dieser knallharten Hockey-Simulation wieder eiskalt zugeschlagen."

Street Fighter EX 3

BEAT 'EM UP Street Fighter und kein Ende! Jetzt muss die PlayStation 2 für die Straßenkämpfe herhalten.

Capcom nimmt keine Rücksicht darauf, dass man die gesamten *Street Fighter*-Spiele kaum noch auseinander halten kann. Kaum war die PlayStation 2 in Sichtweite, kündigte sich auch schon der erste Prügler der Endlos-Serie an. Einen einzigen neuen Charakter gönnten die Entwickler dem kampffreudigen Spielervolk, dazu kommen noch zwanzig weitere Fighter der alten Riege. In *EX 3* darf natürlich der kürzlich in Mode gekommene Tag-Modus nicht fehlen, in dem Sie zwei Charaktere gleichzeitig steuern dürfen. Die japanische Version ging besonders dann ein wenig in die Knie, wenn sich mehr als drei Kämpfer gleichzeitig über den Bildschirm prügelten. Für die europäische Version versprach Capcom eine deutliche Verbesserung der Framerate. **(ssw)**

Ausführlich vorgestellt in Ausgabe: 05/2000



KÜSS DEN BODEN! Gegen so viel geballte Kampfkraft kann Garuda nicht bestehen.



OBERMOTZ Wenn Fiesling M. Bison auftaucht, ist es mit der Gemütlichkeit meistens vorbei.

PS2-LAUNCH	Street Fighter EX 3
Hersteller	Capcom
Genre	Beat 'em Up
Spieler	1-2
EINSCHÄTZUNG	Gut

„Auch wenn jetzt ein Tag-Modus hinzugefügt wurde – wirklich Neues gibt es nicht."

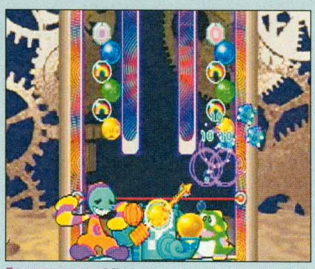
Super Bust-A-Move

GESCHICKLICHKEIT Der Veteran unter den Puzzle-Spielen ist zurück! Aber lohnt sich der Besuch auf der PlayStation 2?

Auch wenn die Hintergründe aufpoliert sind, die Spielfiguren klarer aussehen und die Musik nicht mehr ganz so dudelt – genau wie seine „Brüder" ist das PlayStation-2-*Bust-A-Move* ein süchtig machendes Puzzle-Spiel, in dem es darum geht, mit einer Kanone mindestens drei gleichfarbige Bälle aneinander zu schießen, um diese verschwinden zu lassen. Sie spielen gegen die Zeit und einen künstlichen oder menschlichen Konkurrenten. Wobei natürlich besonders Letzteres immer für viel Vergnügen vor der heimischen Konsole sorgt. Als Einzelspieler hat man die Wahl zwischen drei Spielmodi: Training (klar), Normal und Classic. Zwar ist auch die 128-Bit-Version nur in 2D, aber gerade bei einem Titel wie *Bust-A-Move* würde 3D auch wenig Sinn machen, denn hier steht nicht die Grafik im Vordergrund, sondern eindeutig das Spielprinzip. **(ssw)**



BUBBLE BOBBLE Sehen Sie zu, dass Ihnen die kostbare Zeit nicht zu schnell davonläuft!



BUNTE PILLEN Mindestens drei gleichfarbige Bälle in einer Reihe müssen es sein.

PS2-LAUNCH	Super Bust-A-Move
Hersteller	Acclaim
Genre	Geschicklichkeit
Spieler	1-2
EINSCHÄTZUNG	**Sehr Gut**

„Ein rasantes Puzzle-Spiel, das den Spieler immer noch vor den Bildschirm fesseln kann!"

Ausführlich vorgestellt in Ausgabe: 06/2000

Theme Park World

SIMULATION Bullfrogs Vergnügungspark-Simulation sorgt für ordentlich Rummel auf der 128-Bit-Konsole!



GESETZESHÜTER Für einige Besucher ist schon eine sehr starke Hand erforderlich, um sie im Zaum zu halten. Dafür haben Sie Ihr Wach-Personal!

Die überarbeitete Version des Bullfrog-Titels kommt überraschend frisch daher. Neue Animationen der Fahrgeschäfte und Parkbesucher hauchen dem virtuellen Rummelplatz mehr Leben ein. Der 3D-Sound lässt Sie Ihre Attraktionen hautnah miterleben. Ziel des Spiels ist es, den Vorlieben der Besucher gerecht zu werden, um möglichst viel Geld einzunehmen. Allerdings machen Ihnen Wetterverhältnisse und nörgelnde Kunden oftmals das Leben schwer. Ein interaktiver Berater wird Ihnen in harten Fällen hilfreich zur Seite stehen und Tipps geben oder Sie über neue Attraktionen informieren. Allerdings sollten Sie bei der Einstellung der neuen Attraktionen vorsichtig sein. Denn wird Ihren Fahrgästen auf der Achterbahn schlecht, haben Sie zwar Ihren Spaß, aber definitiv auch etwas falsch gemacht. **(ssw)**

Ausführlich vorgestellt in Ausgabe: 06/2000

PS2-LAUNCH (Kurzfristig verschoben!)	Theme Park World
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Simulation
Spieler	1
EINSCHÄTZUNG	**Gut**

„Altes Konzept in neuem Kleid – Theme Park World ist zumindest eine spaßige Aufbau-Simulation."

Fantavision

GESCHICKLICHKEIT Bei diesem Puzzle-Spiel bekommt der Ausdruck „Launchtitel" eine völlig neue Bedeutung.

Dank Sony können nun alle Pyromanen ihrem explosiven Hobby frönen, ohne tatsächlich Schaden anzurichten. *Fantavision* heißt das virtuelle Feuerwerksvergnügen, mit dem die Japaner einmal mehr beweisen, dass außergewöhnliche Spielkonzepte ihre Spezialität sind. Ziel dieses Titels ist es, viele in den Himmel geschossene Feuerwerkskörper mittels eines Cursors miteinander zu verbinden, um sie dann mit einem Knopfdruck gleichzeitig zu zünden. Logischerweise bekommen Sie mehr Punkte, je größer Ihre Böllerkette ist. Für beeindruckende Effekte – und somit Bonuspunkte und Energie – sorgen silberne Symbole, die Sie in die Kette einbinden müssen. Sie sollten aber nicht allzu lange mit dem Zünden warten, da die Raketen recht schnell wieder verlöschen und das bedeutet dann: Fehlversuch. Da Sie davon nur eine begrenzte Anzahl haben, ist Schnelligkeit Trumpf. **(ssw)**

Ausführlich vorgestellt in Ausgabe: 06/2000

PS2-LAUNCH	Fantavision
Hersteller	Sony
Genre	Geschicklichkeit
Spieler	1
EINSCHÄTZUNG	**Gut**

„Ein wirklich zündendes Spielkonzept für alle, die schnelle Geschicklichkeitsspiele lieben"



LICHTERGLANZ Die Japaner sind bekannt für außergewöhnliche Spielkonzepte. Fantavision gehört in jedem Fall auch dazu!

Gradius III & IV

SHOOT 'EM UP **Weltraumballern für Nostalgiker: Gradius ist zwar altmodisch, aber trotzdem gnadenlos schwer.**

Wer schon vor zehn Jahren in der Spielhalle seine Zeit vor den Automaten verbrachte, kann sich jetzt auf ein Wiedersehen freuen. Mit *Gradius III & IV* kommen Klassiker im Doppelpack auf die brandneue Konsole. In bewährter 2D-Optik fliegen Sie mit einem Raumschiff durchs Weltall und ballern wie wild. Doch auch die Weltraummonster besitzen Laser und Kanonen, mit denen sie Ihnen das Leben schwer machen. Mit zunehmendem Spielverlauf wird es immer schwieriger, unbeschadet durch den Kugelhagel zu fliegen. Dafür stehen jedoch genügend Waffen zur Verfügung, die mit Power-Ups auch noch verbessert werden können. Vor allem die Endgegner der einzelnen Levels haben es aber in sich, so dass es nur Profis in die späteren Spielstufen schaffen dürften. Trotzdem macht es einigen Spaß, das bunte Weltall von *Gradius* zu durchfliegen. **(ao)**

Ausführlich vorgestellt in Ausgabe: 07 /2000



TENTAKEL Hier müssen Sie gleichzeitig Pflanzen ausweichen und Raumschiffen entkommen.



HYDRA Die Endgegner sind besonders schwer zu besiegen, weil sie wie wild um sich feuern.

PS2-LAUNCH	Gradius III & IV
Hersteller	Konami
Genre	Shoot 'em Up
Spieler	1-2
EINSCHÄTZUNG	**Gut**

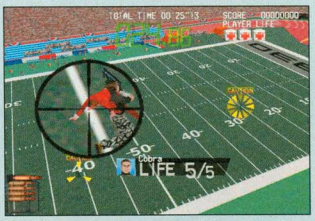
„Trotz altmodischer Optik sorgt das simple Spielkonzept für einen hohen Spaßfaktor."

Silent Scope

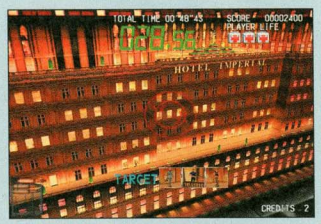
ACTION **Konami bringt den Actiontitel Silent Scope von der Spielhalle direkt auf die PlayStation 2.**

Ein kleiner Wermutstropfen bleibt bei der Umsetzung des Arcadehits: Der Titel wird nicht mit dem Gewehr ausgeliefert, mit dem die Automatenversion zu steuern war. Doch die gute Nachricht: Auch mit dem Analog-Controller ist *Silent Scope* noch eingängig zu bedienen, so dass wenig von der Action verloren geht. Als Scharfschütze versuchen Sie, den amerikanischen Präsidenten aus den Händen von Terroristen zu befreien. Aus sicherer Entfernung zielen Sie durch ein Fadenkreuz auf die Gegner. Dabei kommen Sie ganz schön herum und suchen etwa in einer Hotelfassade oder einem Stadion nach Bösewichten. Passen Sie aber auf, dass Sie keine Passanten erwischen. **(ao)**

Ausführlich vorgestellt in Ausgabe: 09/2000



TOUCHDOWN Im Football-Stadion tummeln sich die brutalen Terroristen auf dem Spielfeld.



LUXUSHOTEL Auch kriminelle Entführer übernachten nicht einfach in billigen Absteigen.

PS2-LAUNCH	Silent Scope
Hersteller	Konami
Genre	Action
Spieler	1
EINSCHÄTZUNG	**Sehr gut**

„Auch mit dem Controller gesteuert verspricht Silent Scope eine Menge Aufregung."

Silpheed

SHOOT 'EM UP **Silpheed ist der Beweis, dass Shoot 'em Ups noch lange nicht tot sind.**

Neben *Gradius* von Konami fliegt mit *Silpheed – The Lost Planet* gleich noch ein Ballerspiel der traditionellen Sorte zum Start der PS2 ein. Sie durchfliegen abwechslungsreiche 3D-Hintergründe, jagen durch Kraterlandschaften, über Lavameere oder durchfliegen bunte Nebel. Sie beginnen dabei mit einer eingeschränkten Auswahl an Waffen, die Sie an der rechten und linken Seite des Schiffes montieren dürfen. Später steigt Ihr Arsenal auf neun Waffensysteme an. Sie müssen sich immer zu Missionsbeginn für Ihre Ausrüstung entscheiden und dann durchhalten, bis Sie auf ein Versorgungsschiff treffen. Die richtige Auswahl ist entscheidend, denn einige große Gegner haben es in sich. **(ah)**

Ausführlich vorgestellt in Ausgabe: 06/2000



DAUERFEUER Manche Zwischengegner sind äußerst zäh. Es kommt auf die richtige Waffe an.



RUHEPAUSE Am Versorgungsschiff tanken Sie auf und wechseln bei Bedarf Ihre Waffensysteme.

PS2-LAUNCH	Silpheed
Hersteller	Swing!
Genre	Shoot 'em Up
Spieler	1
EINSCHÄTZUNG	**Sehr Gut**

„Abwechslungsreiches Shoot 'em Up der traditionellen Sorte mit gelegentlichen Slowdowns"



ABSPRUNG GESCHAFFT Viele Spielabschnitte sind trotz großartiger 3D-Hintergründe und -Charaktere eher zweidimensional gehalten.



GEISTERFAHRER Um nicht vom Fähnlein-Fieselschweif-Mitglied geplättet zu werden, sollten Sie zu einem möglichst großen Sprung ansetzen.

Donald Duck: Quack Attack

JUMP&RUN Donald Ducks Starauftritt auf der neuen Sony-Konsole sollte mit einigem Ärger verbunden sein!

Angeblich ist zu viel Aufregung schlecht für das Herz. In Ubi Softs 24 Levels starkem 3D-Jump&Run *Donald Duck: Quack Attack* kann sie allerdings der Schlüssel zu Ihrem Erfolg sein. Denn wenn der Anti-Held Donald Duck seine Freundin Daisy aus den Fängen eines bösen Magiers retten will, muss er oft auf sein überschäumendes Temperament zurückgreifen, um mit Spezialattacken seinen Gegnern den Garaus machen zu können. Je wütender der tollpatschige Enterich ist, desto wirkungsvoller werden seine Spezial-Angriffe. Extra für seinen Auftritt auf Sonys 128-Bit-Konsole soll er aber noch ein paar Extra-Angriffe beherrschen, die Sie auch im Ruhezustand des Erpels einsetzen können. Und das ist bei der Gegnermenge auch nötig. Mit einer beeindruckenden Grafik, die auf einer verbesserten Version der *Rayman 2*-Engine beruht, konnte das actionreiche Spiel schon nach ersten Bildern überzeugen. **(ssw)**

Ausführlich vorgestellt in Ausgabe: 12/2000

PS2-LAUNCH	Donald Duck: Quack Attack
Hersteller	Ubi Soft
Genre	Jump&Run
Spieler	1
EINSCHÄTZUNG	Sehr Gut

Kurzzeitig verschoben!

„Ein spaßiges 3D-Jump&Run mit einem etwas außergewöhnlichen Spielprinzip"

Rayman Revolution

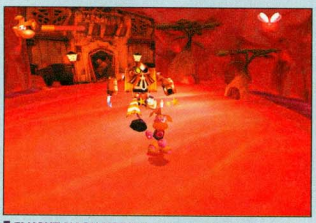
JUMP&RUN Der gliederlose Rayman muss mal wieder seine Freunde und die ganze Welt retten.

Fiese Weltraum-Piraten landen eine Invasion auf der Erde und entführen Raymans Freunde. Der nimmt seine nicht vorhandenen Beine in die Hand und macht sich daran, die Welt zu retten. Wem das bekannt vorkommt, der hat wahrscheinlich *Rayman 2: The Great Escape* auf der PlayStation gespielt. Für die neue Konsole hat Ubi Soft das Spiel jetzt überarbeitet, so dass auch Fans der Vorgängerversion einiges Neues entdecken werden. Optisch verbesserte Ubi Soft die Texturen und fügte eindrucksvolle neue Lichteffekte hinzu. Und auch am Spielprinzip feilten die Entwickler: So sind die Umgebungen größer und Geheimrouten und versteckte Welten erhöhen nicht nur den Umfang, sondern auch den Spielspaß. Außerdem gibt es neue Charaktere und Gegner wie Krabben und lebende Pilze. In einigen Bonus-Levels sorgen zusätzlich noch Mini-Games für Abwechslung. **(ao)**

Ausführlich vorgestellt in Ausgabe: 11/2000



DIMMER Bei so intimem Schummerlicht wirken die großartigen Hintergründe gleich noch um einiges atmosphärischer als sie ohnehin schon sind.



FLUCHT NACH VORN Bei manchen Gegnern hilft es nur noch, die Beine unter die Arme zu nehmen.



RAUBFISCHE Solange Piranhas nur die Luftblasen wegnehmen, ist die Gefahr nicht so groß.

PS2-LAUNCH	Rayman Revolution
Hersteller	Ubi Soft
Genre	3D-Jump&Run
Spieler	1-4
EINSCHÄTZUNG	Super

„Mit größeren Umgebungen, Mini-Games und neuen Charakteren steckt noch mehr Spaß drin als im Vorgänger."

PLAYZONE

Einkaufsliste PlayStation 2

Damit Sie beim Einkaufen die Übersicht behalten, präsentieren wir hier auf einen Blick alle PS2-Produkte, die am 24. November erhältlich sind.

Software

Produkt	Hersteller	Preis
Armored Core 2	Crave	DM 89,95
Cool Pool Billiards Master	Take 2	DM 99,-
Dead or Alive 2	Sony/Tecmo	DM 119,-
ESPN International Superstar Soccer	Konami	DM 119,95
ESPN International Track & Field	Konami	DM 119,95
ESPN X-Games Snowboarding	Konami	DM 119,95
Eternal Ring	Crave	DM 89,95
EverGrace	Crave	DM 89,95
Fantavision	Sony	DM 119,-
FIFA 2001	Electronic Arts	Ca. DM 120,-
Gradius III & IV	Konami	DM 119,95
Madden NFL 2001	Electronic Arts	Ca. DM 120,-
Midnight Club: Street Racing	Take 2	DM 99,-
NHL 2001	Electronic Arts	Ca. DM 120,-
RC Revenge Pro	Acclaim	DM 119,95
Rayman 2 Revolution	Ubi Soft	Ca. DM 120,-
Ridge Racer V	Sony/Namco	DM 119,-
Silent Scope	Konami	DM 119,95
Silpheed	Swing!	Nicht bekannt
Sky Surfer	Swing!	Nicht bekannt
Smuggler's Run	Take 2	DM 99,-
SSX	Electronic Arts	Ca. DM 120,-
Street Fighter EX 3 Plus	Capcom	Nicht bekannt
Summoner	THQ	DM 119,95
Super Bust-a-Move	Acclaim	DM 89,95
Swing Away Golf	Electronic Arts	Ca. DM 120,-
Tekken Tag Tournament	Sony/Namco	DM 119,-
Theme Park World 2	Electronic Arts	Ca. DM 120,-
Timesplitters	Eidos	Nicht bekannt

Zubehör

Produkt	Artikelname	Hersteller	Preis
Controller	Brooklyn D-Force 2 Pad	Vidis	DM 49,95
Controller	Dual Impact 2	InterAct	DM 59,99
Controller	Dual Force	Mad Catz	DM 59,95
Controller	Dual Shock 2	Sony	DM 59,95
Controller	PX 4000	Saitek	DM 69,95
Controller Verlängerungskabel	Controller Extension Cable	InterAct	DM 19,99
Controller Verlängerungskabel	Extension Cable	Mad Catz	DM 14,95
DVD Fernbedienung	Brooklyn DVD Fernbedienung	Vidis	DM 39,95
DVD Fernbedienung	DVD Remote Control	InterAct	DM 39,99
DVD Fernbedienung	DVD Fernbedienung	Saitek	DM 49,95
DVD Fernbedienung	DVD Fernbedienung	Mad Catz	DM 49,95
Erweiterter Controller	Storm Chaser	InterAct	DM 79,99
Erweiterter Controller	Advanced Dual Force	Mad Catz	DM 69,95
Lenkrad	RX 400	Saitek	DM 129,-
Lenkrad	MC 2	Mad Catz	DM 149,95
Memory Card (8MB)	Memory Card	Sony	DM 89,-
Memory Card (8MB)	Memory Card	Mad Catz	DM 79,95
Multitap	Multiplayer-Adapter	Sony	DM 89,-
Multitap für 5 Spieler	Multiplayer-Adapter	InterAct	DM 79,99
Scart-AV Kabel	S-AV-Kabel	Mad Catz	DM 19,95
Scart/RCA Kabel	Scart/RCA Cable (RGB)	InterAct	DM 19,99
Standfüße	Standfüße	Sony	DM 29,-



GRUNDAUSSTATTUNG Ohne Zubehör geht auch bei der neuen Konsole gar nichts. Für DM 869,- sind die Essentials aber dabei.



FERNBEDIENUNG Die DVD-Funktion lässt sich so bequem vom Sessel aus bedienen.

DUAL SHOCK Der neue Controller von Sony hat analoge Buttons.

SPEICHERPLATZ Eine Memory Card gehört nicht zur Grundausstattung der PlayStation 2.

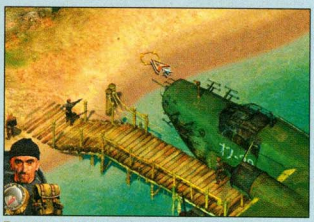
Commandos 2

»GENRE Strategie
»SPIELER 1-4
»HERSTELLER Eidos
»INTERNET www.pyrostudios.com

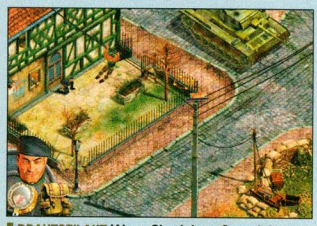
Pyro Studios PlayStation-2-Erstling bietet **knifflige Missionen** für ausgefuchste Taktiker.

Das spanische Entwicklerteam will Anfang nächsten Jahres den Beweis antreten, dass Begriffe wie „Konsole" und „komplexes Echtzeitstrategiespiel" sich nicht komplett ausschließen. Eine Portierung solcher Spiele auf den PlayStation-2-Vorgänger machte aufgrund eingeschränkter grafischer Möglichkeiten und schwer realisierbarer Steuerung zumeist keinen Sinn. Laut den Programmierern sollen diese Probleme aber auf Sonys neuer Vorzeigekonsole nicht mehr auftreten, da bei *Commandos 2* ohnehin kein hektisches Gerüttel und Geklicke, sondern überlegtes Vorgehen gefragt ist. Laut letzter Informationen der Entwickler soll die Steuerung im fertigen Spiel einfach und übersichtlich sein.

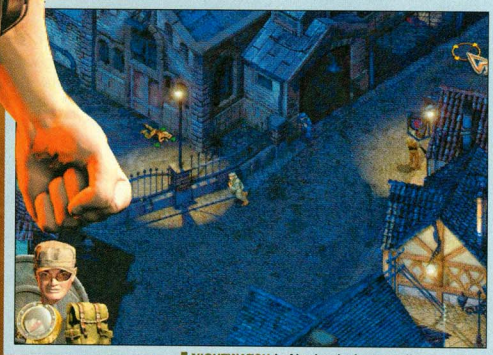
AUSHÄNGESCHILD Der Green Beret ist der Anführer der Elite-Truppe.



BIKINI-ATOLL? Auf einer Pazifikinsel müssen Sie sich der japanischen Armee erwehren.



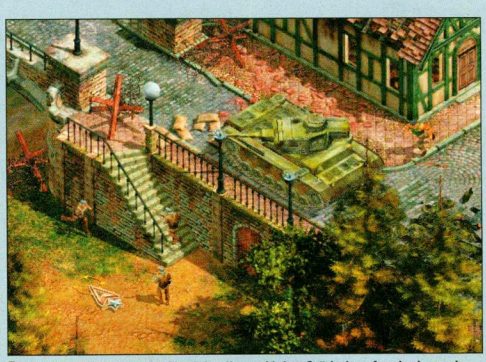
DRAHTSEILAKT Wenn Sie sich an Stromleitungen entlanghangeln, werden Sie leicht zum Ziel.



NIGHTWATCH In Nachtmissionen sollte man die Lichtkegel der Straßenlaternen meiden.



BADEMEISTER IN UNIFORM Bei den komplexen Taucheinsätzen in mehreren Missionen ist der alliierte Kampftaucher unersetzbar.



BELAGERUNGSZUSTAND Noch ist dieses kleine Städtchen fest in deutscher Hand und Panzer patrouillieren die Straßen.

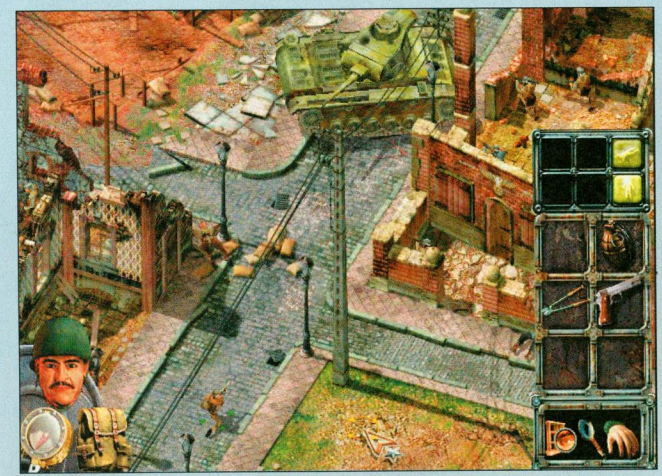
Historische Szenarien

Zur Story: Sie führen einen Trupp von Commandos, Spezialisten für knifflige Aufträge, während des Zweiten Weltkriegs durch eine ganze Reihe unterschiedlicher Missionen. Um die vielfältigen Aufgaben bewältigen zu können, müssen Sie jede Mission genau planen und die Fähigkeiten aller Team-Mitglieder richtig einsetzen. Einmal müssen Sie Kriegsgefangene aus einer zum Hochsicherheitsgefängnis umfunktionierten Burg befreien, ein anderes Mal einen japanischen Flugzeugträger sabotieren. Grundsätzlich gilt: Vermeiden Sie direkte Konfrontationen und nutzen Sie die einzigartigen Fähigkeiten der einzelnen Spezialisten. So gehört beispielsweise ein Kampftaucher zu Ihrem Team, der im Gegensatz zu den meisten anderen Spezialagenten lautlos durchs Wasser gleiten und auf diese Weise Wachen unbemerkt passieren kann. Die einzige Frau im Team, Natasha, setzt ihre ganz speziellen weiblichen Fähigkeiten ein, um den Feind abzulenken. Der Spion kann feindliche Uniformen tragen und dadurch Soldaten unauffällig per Giftspritze aus dem Weg räumen. Auch dem Einbrecher kommt eine große Bedeutung zu: Er kann Schlösser knacken, Fenster aufhebeln und Ihnen auch sonst überall Zugang verschaffen. Im fertigen Spiel wird man aller Voraussicht nach auch alle Gebäude eines Levels betreten können. Der Hund der Truppe, Whisky, übernimmt ebenfalls eine ganz besondere Aufgabe. Er kann, vom Gegner unbemerkt, Gegenstände von einem Commando zum nächsten bringen und gibt Ihnen dadurch zusätzlichen Handlungsspielraum. Natürlich ist die Größe der Gegenstände, die der patriotische Vierbeiner tragen kann, begrenzt. Ein Bullterrier mit einer Panzerfaust auf dem Rücken würde sogar dem dümmsten Wachposten auffallen. Die vorgerenderten Hintergrundgrafiken der schon fertig gestellten Levels sehen hervorragend aus und unterstreichen, gerade in grafischer Hinsicht, den sehr guten Gesamteindruck des Spiels.

> **„An diesem Spiel müssen sich nächstes Jahr alle Strategietitel messen lassen!“**



INNENEINRICHTUNG Der Dieb verschafft Ihnen Zutritt zu allen möglichen Gebäuden.



GRÖSSENWAHN Sich mit Panzern anzulegen, ist im Normalfall keine gute Idee. Mit der richtigen Ausrüstung und einem eingespielten Team können Sie es aber trotzdem versuchen.

Wolfgang Fischer

ANGESPIELT	Commandos 2
System	PlayStation 2
Hersteller	Eidos
Genre	Strategie
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	Nicht bekannt
Termin	März 2000

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Nicht bekannt	12
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
Nicht bekannt	Nicht bekannt
Datenträger	**Entwickler**
CD	Pyro Studios

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Hobbystrategen und Tüftler sollten sich diesen Titel auf jeden Fall vormerken.“

The Bouncer

»GENRE Rollenspiel
»SPIELER 1-4
»HERSTELLER Square Soft
»INTERNET www.squaresoft.com

Retten Sie als Rausschmeißer-Trio die schöne Dominique aus den Klauen brutaler Entführer.

Der PS2-Titel *The Bouncer* (zu Deutsch: Der Rausschmeißer) von Square Soft verbindet gekonnt eine Final Fantasy-ähnliche Rollenspiel-Story mit den actiongeladenen Fights eines typischen Beat 'em Up, ohne dabei zur sinnentleerten Prügelorgie zu verkommen. Im Gegenteil: Die ständigen Faust- und Fußkämpfe sind nicht Selbstzweck, sondern erhalten in Kombination mit den vielen animierten Zwischensequenzen handlungstragende, inhaltliche Bedeutung. Bereits das ungewöhnliche Ausgangsszenario, das Sie ins Spiel einführt, erinnert an typische Gangsterfilme der 60er-Jahre: In der Szene-Bar „Fate" verbringen Stammgäste, Gestrandete, Barmädchen und die hauseigenen Rausschmeißer Sion, Kou und Volt einen ganz gewöhnlichen Abend mit der 15-jährigen Dominique Cross, als diese plötzlich von einer Spezialeinheit des berüchtigten Firmen-Konsortiums Mikado entführt wird. Unvermittelt finden sich die drei kampferprobten Kneipen-Gorillas in eine Rettungsmission für Dominique verstrickt, die sie alle paar Minuten mit prügelbereiten Gegnern konfrontiert und dabei tiefer und tiefer in die brisanten Geheimnisse der Mikado-Gesellschaft hinabzieht. Wird den Helden die Rettung des Mädchens gelingen? Und was führt die Mikado-Gesellschaft wirklich im Schilde?



POWER-PUNCH Spezialangriffe Ihrer Kämpfer gehen bei Treffern oft mit Lichteffekten einher.



TRIO Ihre drei Hauptcharaktere werden auch mit großen Angreiferhorden fertig.

Prügler mit Tiefgang

Im Rahmen eines faustlastigen Action-Titels sind komplexere Handlungsverläufe dieser Art bis heute



GROSSE TRAUER Die detaillierten Animationen (hier: Sion und sein Meister auf dem Friedhof) fügen sich so perfekt in das Geschehen ein, dass sie den Spielfluss nicht unterbrechen.



FROM DUSK TILL DAWN Kou Leifoh beeindruckt seine Gegner nicht nur mit Martial- sondern auch mit Body-Arts.



STAR WARS? Die Storyhandlung verlagert sich von der Planetenoberfläche bis ins All.



M.S.P.D. Die Mikado Sicherheitspolizei ist im Spiel nicht zu Unrecht gefürchtet.

eher nicht die Regel, schon gar nicht solche, die sich so gut in das gesamte Spielgeschehen einfügen wie bei *The Bouncer*. Zumal es mehrere Lösungswege gibt. Vor jedem Kampf oder an bestimmten Schlüsselpunkten können Sie sich für einen Rausschmeißer entscheiden, mit dem Sie spielen/kämpfen wollen. Ihre Wahl hat dabei starken Einfluss auf die Handlung. Wen aber weniger die Story als vielmehr die beinharten Kämpfe interessieren, der kommt bei den Multiplayer-Modi Team-Battle, Versus- und Survival-Mode voll auf seine Kosten. Hier dürfen Sie zwischen über einem Dutzend Charakteren auswählen (von denen die meisten allerdings erst im Story-Modus freigespielt werden müssen) und mit bis zu vier Leuten über Multitap die Fäuste schwingen. Der Clou hierbei:

INTERVIEW Die Macher von The Bouncer

Fantasie und höchste Präzision

Der Director von Squares neuer Prügel-Action mit intelligenter Story, Takashi Tokita, stand unserem Japan-Korrespondenten Warren Harrod Rede und Antwort.



BOUNCER-TEAM Takahito Eguchi, Noriko Matueda, Takashi Tokita und Tetsuya Nomura (v. li.).

PlayZone: **Wird The Bouncer onlinefähig sein?**
Takashi-san: Nein, leider wird es keine Online-Elemente im Spiel geben. Die temporeichen Action-Sequenzen würden hierbei Probleme machen, denn besonders in Japan ist die Datenübertragungsrate sehr niedrig.

PlayZone: **Haben Sie sich von der Realität inspirieren lassen?**
Takashi-san: Wir wollten bei diesem Titel einen übermäßigen Comic-Stil vermeiden. Dementsprechend wurde viel Wert auf Realitätsnähe gelegt, was sich in der vollen Sprachausgabe und realistischen Lichteffekten zeigt. Darüber hinaus haben wir allzu unrealistische Angriffe aus den Repertoires der Charaktere entfernt.

PlayZone: **Welche Aspekte des Spiels waren für Sie am schwierigsten zu realisieren?**
Takashi-san: Das Schwierigste war natürlich, zum ersten Mal mit der PS2 zu arbeiten. Außerdem war ein Medium mit so großer Speicherkapazität wie die DVD völlig neu für uns. Dadurch sind die Erwartungen in die Programmierer gewachsen und der Zeitplan war unsere größte Hürde.

PlayZone: **Vielen Dank für das Gespräch!**



UPGRADE Nach Siegen verteilen Sie gewonnene Erfahrungspunkte auf einzelne Fähigkeiten.



SECURITY Sie treffen im Lauf des Spiels auf unterschiedlich starke Gegner-Klassen.

Während Sie die Kräfte der Kämpfer im Singleplayer-Modus aufbauen, werden sie auch für die Mehrspieler-Fights stärker. Bis zu zwanzig Moves kann jede einzelne der Hauptfiguren im Laufe des Spiels erlernen.

Matthias Glaser



KAMPFBEREIT Auch in den Zwischensequenzen setzt sich die dramatische Action der Kämpfe szenisch fort. Volt, Kou und Sion lassen lieber ihre Fäuste sprechen, anstatt unnötig zu verhandeln.

ANGESPIELT The Bouncer

System	PlayStation 2
Hersteller	Square
Genre	Action/Rollenspiel
Spieler	1-4
Sprache	Englisch/Japanisch
Preis	Nicht bekannt
Termin	Januar 2001 (USA)

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	4 Spielmodi
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
Ja	Noch nicht beantragt
Datenträger	**Entwickler**
DVD	Square/Dream Factory

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Die treibende, actiongeladene Story verleiht den hitzigen Prügel-Orgien inhaltliche Tiefe und Atmosphäre."



PLANSCHBECKEN Das Leveldesign lässt nichts zu wünschen übrig. Hoffentlich kann eine Framerate von 60 Bildern pro Sekunde gehalten werden.



LOGENPLATZ Ein großer Teil des Spiels besteht auch aus nervenaufreibenden Schleich-Elementen und nicht nur grober Ballerei.

Red Faction

PLAYSTATION 2

»GENRE
Action
»SPIELER
1
»HERSTELLER
THQ
»INTERNET
www.thq.com

Der etwas andere Ego-Shooter von Volition macht aus Ihnen ein Ein-Mann-Abbruchkommando.



SICHERHEITSBEAUFTRAGTER Mit Sprengsätzen können Sie Wände und Gegner in die Luft jagen.

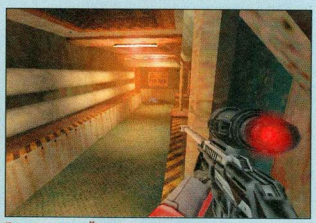
Kommen Sie zu Ultor und werden Sie Arbeiter in den Mars-Minen! Gute Arbeitsbedingungen, freie Kost und Logis! Klingt gut? Ist es aber nicht. Kaum auf dem Mars angekommen, muss Doktorsöhnchen Parker nämlich feststellen, dass das Leben in der Kolonie alles andere als rosig ist. Die Arbeiter werden behandelt wie der letzte Dreck und in heruntergekommenen Baracken eingepfercht. Zu allem Übel grassiert auch noch eine geheimnisvolle Seuche, die bis zu vierzig Menschen pro Woche dahinrafft. Als eine mysteriöse Person namens Eos schließlich die Arbeiter zur Revolte gegen die Ultor-Obersten auffordert, sieht Parker auch für sich die Zeit gekommen, zu den Waffen zu greifen.

Klasse statt Masse

Es ist gar nicht so leicht, sich von der immer größer werdenden Ego-Shooter-Masse abzuheben. *Red Faction* könnte so ein Kandidat werden. Während andere Entwickler möglichst viele Multiplayer-Modi an den Start bringen wollen, konzentriert sich Volition mehr auf einen ausgefeilten Einzelspielermodus. Die Storyline des Spiels ist dicht und gut ausgearbeitet, für die wichtigsten Charaktere wurde eine glaubwürdige Hintergrundgeschichte erdacht. Doch auch auf der technischen Seite hat der Titel einiges Neues zu bieten. Die



THAT MEANS WAR! Als Erstes müssen natürlich die Schergen der Ultor Corporation dran glauben. Aber nur weil sie in Massen auftreten, heißt das noch lange nicht, dass sie nicht gut trainiert seien!



SCHARFSCHÜTZE Mit dem Sniper-Rifle können Sie aus sicherer Entfernung Ihre Gegner erlegen.



EISZEIT Sie können den netten Männern gewiss eine schnellere Art zeigen, sich aufzuwärmen.



KALTE KÖRPER Der Infrarotbildschirm zeigt Ihnen selbst durch Wände an, wo sich Personen befinden – wenn sie noch leben.



TAUCHGANG Mit einem Mini-U-Boot müssen Sie Ihren Weg unter Wasser finden. Das Tauchgerät hat Primär- und Sekundärwaffen an Bord.



GROSSKALIBER Nehmen Sie zu Ihrem Vorteil am besten den Platz des behelmten Herrn ein!



EMERGENCY ROOM Für diese Wache kommt wohl jede Hilfe zu spät – für Sie allerdings auch, wenn Sie sich nicht sofort aus dem Staub machen! Die intelligenten Gegner nehmen sofort die Verfolgung auf.

Geometric Modification Engine (kurt: Geo-Mod) sorgt dafür, dass die Umgebung in Echtzeit auf Ihren Beschuss reagiert. Will heißen: Sie können mit Ihrem Raketenwerfer ganze Wände einreißen oder neue Eingänge in Häusern schaffen. Zu diesem Zweck bekommen Sie im Laufe des Spiels nicht nur bis zu fünfzehn Waffen an die Hand, sondern auch noch sechs Fahrzeuge für Land, Wasser oder Luft.

In Schönheit sterben

Wenn Sie die Waffen gegen die feindlich gesinnten Ultor-Soldaten einsetzen, sollten Sie genau darauf achten, wohin Sie zielen, besonders mit dem Scharfschützengewehr! Schießen Sie einem Gegner damit ins Bein, beginnt er zu hinken, feuern Sie auf den Kopf, fegen Sie ihm den Helm herunter. Unter Umständen können Sie durch jemanden hindurchschießen und die hinter ihm befindlichen Personen oder Gegenstände treffen. Optik-Gourmets können sich auf interaktive Hintergründe und fulminante Grafik-Effekte freuen, die von ausströmenden Gaswolken bis hin zu realistisch zersplitterndem Glas reichen.

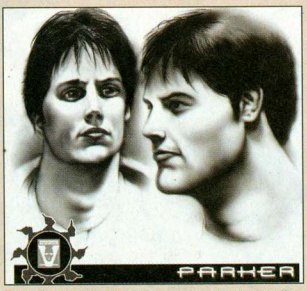
Stefanie Schwarz

INFO Hauptcharakter Parker

„Wäre ich doch nach Harvard gegangen ..."

Die Charaktere in Red Faction sind sehr gut ausgearbeitet. Allen voran Parker – Ihr Alter Ego im Spiel.

Parker hat die Schnauze voll von seinem Durchschnittsleben. Eigentlich hätte er nach Harvard gehen sollen, doch um seinen Eltern eins auszuwischen, schreibt er sich für die Ultor-Mars-Minenkolonie ein. Doch schon als er das Shuttle zu seiner neuen Heimat nimmt, bekommt er die harte Realität zu spüren. Die Arbeiter werden wie Tiere in Baracken zusammengepfercht und mies behandelt. Zu allem Übel grassiert auch noch diese mysteriöse Seuche, der immer mehr Kolonisten zum Opfer fallen. Irgendwann beschließt Parker, etwas gegen die Ultor Corporation zu unternehmen, denn eigentlich will er nur eins – lebend von diesem Planeten kommen!



CHARAKTERKOPF? Minenarbeiter Parker wollte eigentlich nur den nervigen Eltern entkommen.

ANGESPIELT	Red Faction
System	PlayStation 2
Hersteller	THQ
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Englisch
Preis	DM 119,95
Termin	2001

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	20
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	**Entwickler**
CD	Volition

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Grafisch hochwertiges Action-Spiel, das sich angenehm vom grassierenden Multiplayer-Wahnsinn abhebt"



RUTSCHPARTIE Auf den gefrorenen Seen Islands sind die Boliden sehr schwer zu steuern. Viel Spaß bei der Rutschpartie!



AUGEN ZU UND DURCH! Bei den Abkürzungen müssen meist enge Tore präzise durchfahren werden, oft allerdings von mehreren Autos gleichzeitig.

PLAYSTATION 2

Wild Wild Racing

»GENRE Rennspiel
»SPIELER 1-2
»HERSTELLER Imagineer
»INTERNET www.wildwildracing.com

Wild Wild Racing steht für halsbrecherische Strecken, packende Positionskämpfe und haarsträubende Sprünge

Anfangs wird sich der eine oder andere Rennspielprofi vielleicht über den nur spärlich besetzten Fuhrpark wundern. Zu Beginn stehen nämlich lediglich drei Offroad-Boliden für die Raserei auf den Geländepisten zur Verfügung. Durch gekonntes Heizen in den drei Challenge-Modi (siehe Extrakasten) können jedoch neue PS-Monster erspielt werden, die mit einer besseren Beschleunigung oder einer höheren Endgeschwindigkeit glänzen. Wer sich im Einzelrennen oder dem Zeitfahren mit den Tücken des Geländes und seinem Offroader vertraut gemacht hat, kann beim Herzstück des Spiels, der Meisterschaft, an den Start gehen.

ÜBERFLIEGER Mit tollkühnen Sprungeinlagen kann man geschickt abkürzen.



BLECHSCHADEN Beide Fahrer liefern sich harte Zweikämpfe inklusive Karambolagen.



TUNNELBLICK Kurz vor der Einfahrt in den Tunnel ist das Fahrerfeld dicht beisammen.

Über Stock und Stein

Die Rennen der Meisterschaft führen die Piloten über den gesamten Erdball. So wird auf den gefrorenen Seen und verschneiten Bergpässen Islands ebenso gnadenlos geheizt wie im dicht bewachsenen australischen Urwald oder in den von der Sonne überfluteten Berglandschaften Mexikos. Neben den drängelnden Konkurrenten sorgen ständig wechselnde Bodenbeläge wie Matsch, Asphalt, Eis oder Kies für fahrerische Herausforderungen. Während man im Anfänger- und Amateurwettbewerb die gegnerischen Piloten noch leicht hinter sich lässt, genügt in der Profimeisterschaft ein kleiner Fahrfehler, um nur noch den Auspuff der anderen Raser zu sehen. Hilfreich sind dann die diversen Abkürzungen. So fährt man beispielsweise bei engen Serpentinen einfach durch eine Absperrung, um wichtige Zeit zu sparen. An anderer Stelle nutzt man den alternativen Streckenverlauf, um durch einen gewagten Sprung über die Straße das Fahrerfeld hinter sich zu lassen.

Bleifuß

Das Gameplay ist bewusst simpel gehalten, nur in steilen Kurven gehen Profis kurz in die Eisen, um dann in bester Ridge-Racer-Manier durch die Biegung zu schlittern. Bei den Boliden haben sich die Entwickler sichtlich Mühe gegeben, so sind Details wie die arbeitende Hinterradfederung oder durchdrehende Räder gut zu erkennen. Auch die insgesamt 12 Strecken sind liebevoll gestaltet, am Streckenrand erfreuen malerische Dörfer oder jubelnde Zuschauer das Fahrerauge. Negativ fallen gelegentliche Slowdowns sowie die insgesamt zu geringe Zahl an Fahrzeugen auf.

Jens Quentin

INFO Challenge-Modi

Rasante Herausforderungen

Neben den üblichen Rennmodi gibt es zusätzliche Challenge-Modi

Die erste Aufgabe besteht darin, die auf der Strecke verteilten Buchstaben eines vorgegeben Wortes, innerhalb eines engen Zeitrahmens zu finden. Bei der zweiten Herausforderung muss ein Riesenball durch Anschubsen möglichst schnell über den Zielstrich befördert werden. Als Letztes gilt es, einen mit Rampen, Schikanen und steilen Anstiegen versehenen Hinderniskurs, zu bewältigen. Je nach Schnelligkeit warten weitere Boliden und bessere Motoren auf erfolgreiche Raser.



GLÜCKSRAD Finden Sie die überall auf der Strecke verteilten Buchstaben.



PLAY BALL! Durch geschicktes Anschubsen rollt der überdimensionale Ball ins Ziel.



HINDERNISBAHN Der Parcours muss innerhalb eines Zeitlimits durchfahren werden.



TÜV? Die freigespielten Fahrzeuge können aufgemotzt werden.



ABFLUG Die in Australien gelegene Strecke bietet haarsträubende Sprungeinlagen. Glücklicherweise sind die Geschosse ausreichend gut gefedert. Die harte Landung ist aber trotzdem vorprogrammiert.

ANGESPIELT	Wild Wild Racing
System	PlayStation 2
Hersteller	Imagineer
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Englisch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	24. November (USA)

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	12 Rennstrecken
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
Ja	Nicht bekannt
Datenträger	**Entwickler**
CD	Rage

EINSCHÄTZUNG **Gut**

„Technisch solide, unkomplizierte Gelände-Raserei mit hohem Spaßfaktor, aber zu wenig Abwechslung."



VOLLE KRAFT VORAUS! Mit aktiviertem Jetpack jagt der G-Saviour über die Straßen Tokios.



KOPP ZU, LABERBACKE! Vor dem Showdown plaudern die Endgegner gerne noch ein wenig.



TRAURIGE BEACHPARTY Im Hintergrund wird die Brücke mit Explosionen eingedeckt.

G-Saviour

»GENRE Action
»SPIELER 1
»HERSTELLER Sunrise Interactive
»INTERNET www.atsai.co.jp/~sun

Ein kleines Schmankerl für Anime-Fans: Sunrise Interactive nimmt sich die Gundam-Serie vor.

Wenn es eine Ehrentafel für alteingesessene, japanische Riesenklopper gäbe, würden der Gundam G-Saviour und Godzilla bestimmt nebeneinander sitzen und um die Fleischbeilage kämpfen. Das hier vorliegende *G-Saviour* ist die Versoftung eines Realfilms, der als Special-Feature der Gundam-Serie im amerikanischen und japanischen Fernsehen lief. Einen kleinen Einblick in diesen Trash-Schinken kann man sich mit einem zehnminütigen Videoclip verschaffen, der sich auch auf der Spiel-DVD befindet. Überraschend ist dabei, dass sowohl die Filmschnipsel als auch die Sprachausgabe im Spiel in englischer Sprache abgelegt sind. Kann der Filmtrailer noch für einige ungewollte Lacher sorgen, bieten das Intro und die Zwischensequenzen des Spiels unmotiviert dümpelnde Raumschiffe vor eintönigen Hintergründen. Sind diese überstanden, heißt es, mit frisch geölten Stahlgelenken das Feindgebiet zu betreten. In der Third-Person-Perspektive steuern Sie den Mech durch zerbombte Städte und Feindesfestungen. Die gegnerischen Kampfroboter werden dabei mit dem Standardlaser oder in späteren Levels durch eine gigantische Energiekanone beseitigt. Kommt ein fieser Bursche mal zu nahe, zückt die Kampfmaschine ein Laserschwert und es wird zum Klingenduell geblasen. Der Schadensfaktor dieses „Star-Wars-Accessoires" ist allerdings recht hoch und erfordert geschicktes Ausweichen. Als Defensivmanöver stehen dem geübten *G-Saviour*-Piloten ein Schutzschild und Sidesteps zur Verfügung. Am Ende lauert der obligatorische Endgegner in Form eines besonders finsteren Metall-Trampels. Grafik und Sound stehen nur selten über besserem PlayStation-1-Niveau. Wer sich aber gerne mal einen japanischen Monsterfilm reinzieht oder die Gundam-Serie liebt, darf sich auf einen neuen Pausenfüller freuen.

Jean-Reiner Jung



WO GEHT'S LANG? In der Missionsbeschreibung wird ausführlich jede Weggabelung beschrieben.



WELCHER MECH DARF ES SEIN? In den späteren Missionen stehen mehrere Zweibeiner zur Wahl.



EN GARDE! Kommt ein Mech zu nahe, werden die Laserklingen gekreuzt. Der Schaden, den diese Waffen anrichten können, ist enorm. Geschicktes Ausweichen ist daher sehr ratsam.

ANGESPIELT	G-Saviour
System	PlayStation 2
Hersteller	Sunrise Interactive
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Japanisch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	Erhältlich (Japan)

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	–
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Nicht bekannt
Datenträger	**Entwickler**
DVD	Sunrise Interactive

EINSCHÄTZUNG **Ok**

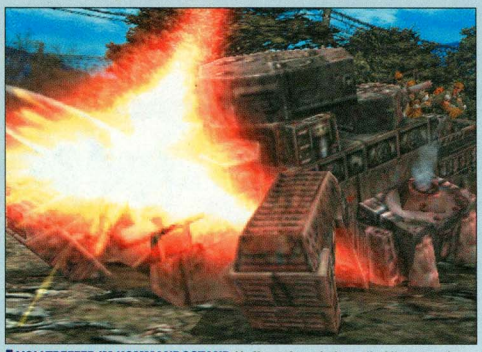
„Technisch eher unauffällige Roboter-Action, die höchstens Anime-Fans ansprechen dürfte"


Exklusiv
für PlayStation 2
Bis zu 4 Spieler
(Kooperativ- und Deathmatch-Modus)
TIMESPLITTERS
Inkl. Level-Editor
zur Erstellung von eigenen Deathmatch-Karten
„Pausenlose Action, kombiniert mit schrägem Design, garantiert stundenlangen Spielspaß." (PlayStation Zone 08/2000)
„Wer Ego-Shooter liebt, wird in diesem Jahr an Timesplitters nicht vorbeikommen" (PSG 10/2000)
FREE RADICAL
PlayStation.2
www.eidos.com
EIDOS INTERACTIVE

Red

»GENRE Action-Strategie
»SPIELER 1
»HERSTELLER Konami
»INTERNET www.kcestudios.com/red/index.html

Sturmangriff im Paralleluniversum. Ein Blick auf die frisch eingetrudelte japanische Vollversion.

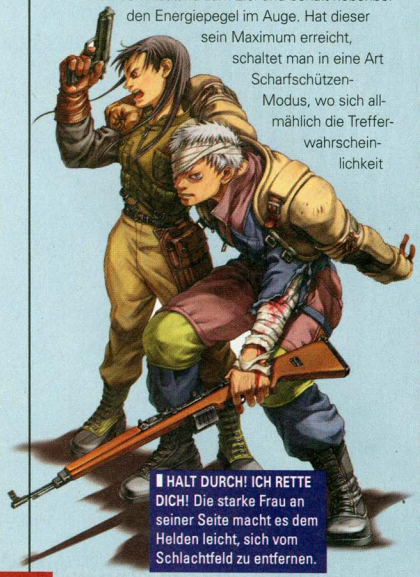


VOLLTREFFER IM KOMMANDOSTAND Hoffen wir mal, dass die Nieten und Bolzen der Kampfmaschine auch den nächsten Treffer verdauen.

PLAYSTATION 2

STAMPF! STAMPF!! STAMPF!!! Die japanische Vollversion der Saga um die bebeinten Kampfpanzer ist endlich bei uns angekommen. Trotz einer nicht unerheblichen Sprachbarriere entpuppt sich das in Japan „Ring of Red" genannte Teil nach einer kurzen Einspielzeit als recht spielbar. Mit ein wenig Experimentieren kommt man gut mit der Bedienung zurecht. Vor allem Sega-Saturn-Veteranen, die das Spiel *Dragon Force* in ihrer Sammlung haben, werden wissen, wohin der Hase läuft. Schade ist nur, dass man als Otto-Normal-Europäer von der epischen Rahmenhandlung und den wüsten Beschimpfungen während des Kampfes kein Wort versteht. Nach einer äußerst umfangreichen Einsatzbesprechung geht es ins Manövergebiet, wo der Held seine ersten Trainingsmissionen zu absolvieren hat. Hier übt man den Umgang mit dem AFW, indem erst einmal auf eine hilflose Feindattrappe geballert wird. Auf einen möglichst guten Schusspunkt bedacht, bestimmt man den Abstand zum Ziel und behält nebenbei den Energiepegel im Auge. Hat dieser sein Maximum erreicht, schaltet man in eine Art Scharfschützen-Modus, wo sich allmählich die Trefferwahrscheinlichkeit erhöht. In der ersten Mission spielen diese Sekundenbruchteile noch keine so wichtige Rolle. Später jedoch wird der Hang zur Zielgenauigkeit ein wahrer Nervenkrieg, da der Gegner inzwischen auch seine Waffe scharf machen und Ihnen vorher Paroli bieten kann. Im zweiten Kapitel der Geschichte geht der Plot aufs Schlachtfeld und *Red* spielt seine gesamte Mannigfaltigkeit aus: Neben neuen Läufertypen kommen nun auch Bodentruppen hinzu. Mit dieser Verstärkung an der Seite bietet sich nun eine Vielzahl von Möglichkeiten, dem Feind den Garaus zu machen. Zwischen dem Abfeuern der Artilleriekanone jagt man die Scharfschützen nach vorne oder heilt Verwundete durch eine medizinische Wunderleistung der Sanitäter. Jeder Beteiligte gibt zudem Kommentare zum Schlachtverlauf ab, was noch zusätzlich anspornt. Die Übersetzer sollten sich jedenfalls ins Zeug legen, damit uns in Deutschland ein episches Highlight ins Haus steht.

Jean-Reiner Jung



HALT DURCH! ICH RETTE DICH! Die starke Frau an seiner Seite macht es dem Helden leicht, sich vom Schlachtfeld zu entfernen.



FOLGEN SIE BITTE DEN PFEILEN Auf der Feldkarte werden die AFWs durch das Gelände gesteuert.



FREIWILLIGE VOR! Das Verteilen der Bodentruppen kann das Zünglein an der Waage sein.



COMIC-GRAFIK Bei den Special Moves blendet Red den gestressten Läufer-Kommandanten ein.



FAST HUNDERT PROZENT ZIELGENAUIGKEIT Jetzt kriegt die Attrappe eins vor den Latz geballert.

ANGESPIELT	Red
System	PlayStation 2
Hersteller	Konami
Genre	Strategie
Spieler	1
Sprache	Japanisch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	Erhältlich (Japan)

Schwierigkeitsgrad	**Save Game**
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Ja/ja	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
Nein	Noch nicht beantragt
Datenträger	**Entwickler**
CD	Konami

EINSCHÄTZUNG **Super**

„Volltreffer: cooles Ambiente und fantastisches Spielprinzip für Strategie- und Actionliebhaber."

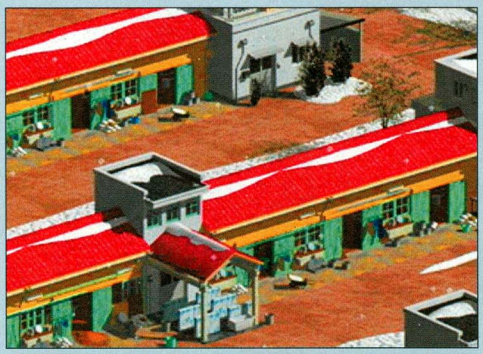
GI Stable

»GENRE Simulation
»SPIELER 1
»HERSTELLER Konami
»INTERNET www.konami.com

Als Manager machen Sie Ihre Pferde mit Training und Pflege zum Galopper des Jahres!

Normalerweise betreuen Sie bei Sportmanagersimulationen zweibeinige Sportler, die versuchen, irgendeinen Ball in irgendein Ziel zu befördern. Bei *GI Stable* ist alles anders: Hier haben Ihre Schützlinge vier Beine, ziemlich große Köpfe und sie ernähren sich am liebsten von Hafer. Als Manager eines Rennstalls versuchen Sie, Pferde zu Champions zu machen. Dafür heuern Sie Trainer, Jockeys und anderes Personal an, kaufen Tiere, pflegen diese und lassen sie Galopprennen laufen. Mit dem richtigen Training ergattern die Galopper Trophäen, die Sie dann in den Schrank stellen können. Wenn Sir bei der Auswahl des Rennkurses auch auf das Wetter und die besonderen Fähigkeiten Ihres Schützlings achten, dann belohnt er Sie vielleicht mit einem Sieg.

Albrecht Ott



STALLGERUCH Auch Pferde brauchen in den Ruhephasen eine angemessene Unterkunft, um sich zu erholen und um sich auf ihre Rennen vorzubereiten.



ARBEITSPLATZ Im Büro des Managers gibt es viele verschiedene Handlungsmöglichkeiten.

ANGESPIELT	GI Stable
System	PlayStation 2
Hersteller	Konami
Genre	Simulation
Spieler	1
Sprache	Japanisch
Preis	Nicht bekannt
Termin	Erhältlich (Japan)

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Nein/nein	–
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Nicht bekannt
Datenträger	**Entwickler**
CD	Konami

EINSCHÄTZUNG **Gut**

„Managersimulation mal anders: Hier bringen Sie vierbeinige Sportler zur Perfektion."

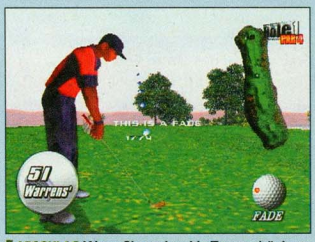
Go Go Golf

»GENRE Sportspiel
»SPIELER 1-4
»HERSTELLER Magical Company
»INTERNET www.mahou.co.jp

Schlägerschwingen mit Handicap: Dieses Spiel bleibt tief im Sandbunker stecken.

Golf gilt vielerorts immer noch als Freizeitbeschäftigung, die mit Sport nicht viel gemein hat. Ein Vorurteil, das *Go Go Golf* jetzt aufs Entschiedenste bestätigt. Spezielle Fähigkeiten brauchen Sie eigentlich nicht, um dieses Spiel zu beherrschen. Schlägerauswahl und Zielen übernimmt der Rechner. Sie müssen dann nur noch in der Schlagphase zwei Mal zur rechten Zeit die Kreistaste drücken. Aber auch wenn Sie das exakte Timing verpassen, landet der Ball doch noch irgendwie mit mindestens Par im Loch. An *Go Go Golf* stimmt fast nichts: Die Bälle rollen ungehindert über Wasser und Sandbunker, die Texturen wirken unsauber und die Bahnen unterscheiden sich nicht großartig voneinander. Rechte Spielfreude will so nicht aufkommen.

Albrecht Ott



ABSCHLAG Wenn Sie rechtzeitig Tasten drücken, geht der Ball ins Loch. Wenn nicht, auch.



ZIELSTREBIG Dieser Ball hat das Green erreicht und schafft auch noch die letzten paar Meter.

ANGESPIELT	Go Go Golf
System	PlayStation 2
Hersteller	Magical Company
Genre	Sportspiel
Spieler	1-4
Sprache	Japanisch
Preis	Nicht bekannt
Termin	Erhältlich (Japan)

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	**Levels**
Nein/nein	–
Analoge Buttons (PS2)	**USK-Freigabe**
–	Nicht bekannt
Datenträger	**Entwickler**
CD	Renderware

EINSCHÄTZUNG **Naja**

„Sehr simples Spiel, bei dem jegliche Motivation, wie ein verirrter Golfball, schnell verloren geht."

CHEATS & CODES



Wenn Sie diese Ausgabe in Händen halten, können Sie die Tage bis zur Einführung von Sonys neuester Luxus-Konsole schon fast an Ihren Händen abzählen. Dementsprechend groß dürfte also auch Ihre Vorfreude sein. Um diese noch weiter zu schüren, haben wir in diesem Monat unter anderem Tipps zu Tekken Tag Tournament im Angebot!

PLAY-STATION 2

Tekken Tag Tournament

Das lange Warten auf einen der heißesten Titel zum PlayStation-2-Launch in Deutschland hat bald ein Ende. Mit diesem netten, kleinen Trick können Sie den Übungsmodus des Prügelknallers ein wenig abwechslungsreicher gestalten. Um die verschiedenen Hintergründe im „Practice"-Modus unabhängig von der Auswahl der Sparringspartner anzuwählen, muss man diesen Modus farbig unterlegen, die L2-Taste gedrückt halten und die R2-Taste bis zu zwanzig Mal drücken. Jeder Druck steht dabei für einen anderen Level-Hintergrund.



CATFIGHT Auch die verschiedenen Girls in TTT prügeln sich ohne Rücksicht auf Verluste.



HOCH ZU ROSS... ist man kaum noch zu stoppen und kann so die Gegner richtig aufmischen.

Hintergrund:	Anzahl R2-Taste
Law (neu)	1
Yoshimitsu (leichtes Schneetreiben)	2
Ling	3
Hwoarang	4
Lei	5
Ogre	6
School Stage (Abend)	7
Jin (Abend)	8
Nina (Tag)	9
Eddy (Sonnenuntergang)	10
King	11
Heihachi	12
Eddy (Tag)	13
Kloster	14
Law (alt)	15
Vor der Schule (Tag)	16
Jin (Tag)	17
Nina (Nacht)	18
Yoshimitsu (heftiges Schneetreiben)	19
Paul	20



BÖSER BLICK Der Prügelhit bietet viele einzigartige Charaktere.

Dynasty Warriors 2

In der PlayZone-Ausgabe 10/2000 haben wir Ihnen eine erste Hilfe zu *Shin Sangoku Musou* (jap. Originaltitel) geliefert. Mit diesem Nachschlag zum antiken „Schlachtfeld-Simulator" von Koei dürften kriegshungrige Generäle jetzt einen Grund mehr haben, sich das actionreiche Spektakel nochmals intensiv vorzunehmen.

Freischalten von Sun Quan
Beenden Sie den „Musou"-Modus mit allen Mitgliedern des Wu-Reiches (Zhou Yu, Lu Xun, Sun Shang Xiao, Taishi Ci, Gan Ning und Lu Meng).

Freischalten von Sima Yi
Beenden Sie den „Musou"-Modus mit Xiahou Dun, Xiahou Yuan, Dian Wei, Xu Chu und Zhang Liao.

Freischalten von Cao Cao
Beenden Sie den „Musou"-Modus mit allen Mitgliedern des Wei-Reiches (inklusive Sima Yi).

Freischalten von Zhuge Liang
Beenden Sie den „Musou"-Modus mit Guan Yu, Zhang Fei, Zhao Yun, Ma Chao, Huang Zhong und Jiang Wei.

Freischalten von Liu Bei
Beenden Sie den „Musou"-Modus mit allen Mitgliedern des Shu-Reiches (inklusive Zhuge Liang).

Freischalten von Lu Bu (nur im „Free"-Modus)
Beenden Sie den zweiten Level (Hulao Gate) im „Musou"-Modus mit mindestens 1.000 K.o.s.

Freischalten des „Intro Edit"-Modus
Beenden Sie das Spiel mit allen spielbaren Charakteren außer Dong Zhou, Diao Chan, Lu Bu, Yuan Shao und Zhang Jiao, um diesen Modus im Optionsmenü freizuschalten.

Freischalten aller Shu-Generäle
Drücken Sie auf dem Titelbildschirm R1, R1, R1, R1, R1, R2 und R2.

Freischalten des „Edit"-Modus
Drücken Sie auf dem Titelbildschirm L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2 und R1.

Einpackservice:
Auf Wunsch packen wir Ihre Bestellung in neutrales oder Weihnachtsgeschenkpapier ein. Einfach bei der Bestellung Ihren Einpackwunsch mit angeben. Und das beste:
Dieser Service ist kostenlos!
Nutzen Sie auch unsere **kostenlose Bestellhotline: 0800 / 1001508.**

Kostenlos bestellen: 0800/ 1001508

MADROM

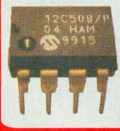
BOOTMASTER



Der Bootmaster ermöglicht Ihnen das abspielen von Importen und ohne einen Chip einzulöten. Zusätzlich steht Ihnen ein vollwertiges Cheatmodul zur Verfügung. Die Bedienung erfolgt über ein Deutsches Bildschirmmenü. Das Modul wird einfach in Ihre PlayStation gesteckt, und schon kanns losgehen. Der Bootmaster ist nicht für die PlayStation SCPH-9002 geeignet.

49,99 DM

MODCHIP



Mit dem Modchip können Sie Importe und auf Ihrer PlayStation abspielen. Löten Sie den Modchip einfach in Ihre PlayStation und schon kanns losgehen. Der Modchip ist für jedes Modell geeignet und wird selbstverständlich mit einer Einbauanleitung ausgeliefert!

Set: Modchip + Einbauplatine:

15,00 DM

PS ONE



PlayStation Grundgerät mit eingebauten Modchip der neuesten Generation. für Importe und. 2 Jahre Garantie

279,99 DM

DIGIMON WORLD*



Was kommt nach Pokemon? Na klar, Digimon! Da es von den Vätern des Tamagotchi entwickelt wurde, verwundert es auch nicht, daß man viele Aspekte dieses Kult-Klassikers bei Digimon wiederfindet. So muß man sein Digimon füttern, erziehen usw.

74,99 DM

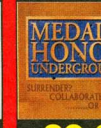
DRIVER 2*



Anschnallen und Motor anlassen – Driver 2, der Nachfolger vom Megahit aus dem Jahr 1999 kommt. Sie sind Tanner, ein berüchtigter Fluchtfahrer und verdeckter Ermittler. Finden Sie Ihr Ziel in vier detailliert gestalteten Großstädten.

72,99 DM

MOH: UNDERGROUND*



Es ist noch lange nicht vorbei! In Medal of Honor arbeitete der Titelheld Manon in der französischen Untergrundbewegung im Zweiten Weltkrieg. Nun führst Du den Spezialagenten vom Beginn des Auftands bis zur Rekrutierung der OSS.

89,99 DM

MOORHUHN*



Jetzt endlich auch auf der PlayStation!

49,99 DM

VANISHING POINT*



Absolut realistische Fahrphysik, photorealistische 3D-Grafiken

89,99 DM

ALIEN DIE WIEDERGEBURT*



Der Spieler schlüpft bei Alien: Die Wiedergeburt in die Rolle von Lt.Ripley...

89,99 DM

TENCHU 2



Ninjaschwert und Wurfsterne bereithalten

79,99 DM

TONY HAWK 2*



Neben fantastischen neuen Tricks steht im zweiten Teil die Kreativität des Spielers ganz oben.

79,99 DM

ST: INVASION*



Das Spiel passend zur Olympia!

84,99 DM

1MB Memory
(15 Block - Unkompromiert)
6,99 DM

2MB Memory
(30 Block - Unkompromiert)
19,99 DM

4MB Memory
(60 Block - Unkompromiert)
29,99 DM

8MB Memory
(120 Block - Komprimiert)
24,99 DM

Shock2 Infrarot
(Infrarot Joypad mit Shock)
59,99 DM

Falcon Gun
(Von Blaze)
79,99 DM

Carry Case
(Verschiebbare Innenwände)
39,99 DM

Dual Force Pad
(Mad Catz)
34,99 DM

X-Ploder FX
(Cheatmodul)
69,99 DM

Service

- 2 Jahre Garantie
- 14 Tage Rückgaberecht**
- Schnellieferung bei Bestellungen bis 15 Uhr
- Portofrei ab DM 150 Bestellwert*

Porto:
- Post-Nachnahme: 12,50 DM (Ausland: 30,00 DM)
- UPS-Express NN: 40,00 DM
- Vorkasse: 3,00 DM (Ausland: 10,00 DM)

*Nur in Deutschland
** gilt nicht für geöffnete Software & Bücher

CONTROLLER

Cybershock Infrar.	54,99 DM
Dual Twin Shock.	29,99 DM
Mad Catz Dual ...	34,99 DM



Standard Joypad 9,99 DM

Micro Wiz.	39,99 DM
Palm Pad.	34,99 DM
Shock2 Infrar.	59,99 DM
Sony Dual Sh.	59,99 DM
Maus.	19,99 DM



Twin Shock 29,99 DM

LIGHTGUNS

Avenger Gun	59,99 DM
Falcon Gun	79,99 DM
Panther Gun	29,99 DM
Scorpion Gun	49,99 DM



Panther Gun 29,99 DM

MEMORY CARDS

1MB (15 BL)	6,99 DM
2MB (30 BL)	19,99 DM
4MB (60 BL)	29,99 DM
8MB (120 BL)	24,99 DM
24MB (360 BL)	32,99 DM
32MB (480 BL)	39,99 DM

KABEL

RGB Kabel	8,99 DM
RGB+Audio	11,99 DM
Padverl.	8,99 DM
Linkkabel	8,99 DM
Pal Booster	29,99 DM
Antenneanschl.	24,99 DM

CHEATMODULE

Bootmaster	49,99 DM
Bootmaster9002	49,99 DM
X-Ploder	39,99 DM
X-Ploder FX	69,99DM
X-Ploder Pro	99,99DM
Game Buster CDX	89,99DM



M. Schumacher Lenkrad 149,99 DM

LENKRÄDER

Master Drive	59,99 DM
Jordan GP	79,99 DM
Mc Laren	144,99 DM
Ferrari	109,99 DM
M. Schumacher L.	149,99 DM



Master Drive 59,99 DM

LÖSUNGSHEFTE

Alundra 1	14,80 DM
Alundra 2	14,80 DM
Final Fantasy 7&8	16,80 DM
Galerians	14,80 DM
Jade Cocoon	14,80 DM
Legend of Legaia	14,80 DM
Medi Evil 1&2	14,95 DM
Star Ocean 2	14,80 DM
Suikoden 2	14,80 DM
Syphon Filter 1&2	19,95 DM
Über 500 Titel lieferbar	

LÖSUNGSBÜCHER

Cold Blood	24,95 DM
Driver 2*	19,95 DM
Frontschweine	19,95 DM
Metal Gear Solid.	9,95 DM
Parasite Eve 2	24,95 DM
Rayman 2	24,95 DM
Resident Evil 3 dt.	24,95 DM
Saga Frontier	24,95 DM
Technomage*	24,95 DM
Tomb Raider 1-4	19,95 DM

PSX SPIELE

Alien Resurrection*	89,99 DM
Alone in the Dark 4*	74,99 DM
Colin Mc Rae 2	79,99 DM



FIFA 2001* 84,99 DM

Crisis Beat	59,99 DM
Digimon World*	74,99 DM
Dino Crisis 2*	XX,XX DM
Driver 2*	79,99 DM
ECW Anarchy Rulz*	44,99 DM
Final Fantasy 9*	99,99 DM
FIFA 2001*	89,99 DM
Formel 1 2000*	89,99 DM
Front Mission 3	74,99 DM
Frontschweine	89,99 DM
Galerians	74,99 DM
Grind Session	79,99 DM
Harvest Moon*	79,99 DM
Infestation	59,99 DM
Legend of Legaia	59,99 DM
Medi Evil 2	59,99 DM



Nightmare Creatures 2* 79,99 DM

Moorhuhnjagd*	49,99 DM
Nightmare Creatures2*	79,99 DM
RE: Gun Survivor	92,99 DM
Rayman 2	82,99 DM
Parasite Eve 2	74,99 DM
Silent Bomber	79,99 DM
Star Trek:New Worlds*	79,99 DM
Sydney 2000	84,99 DM
Tenchu 2	77,99 DM
TOCA WTC	74,99 DM
Tony Hawk 2*	77,99 DM
Tomb Raider 5*	89,99 DM
Vagrant Story	79,99 DM
Vandal Hearts 2	79,99 DM
Vanashing Point*	89,99 DM
WWF Smackdown 2*	84,99 DM
X-Men:M. Academy	59,99 DM

PLATINUM

Asterix*	44,99 DM
Cool Boarders 3*	44,99 DM
Die Schlümpfe*	44,99 DM
Dino Crisis*	44,99 DM
Driver	39,99 DM
Final Fantasy 7	44,99 DM
Final Fantasy 8	44,99 DM
Gran Turismo 1	44,99 DM
Gran Turismo 2*	44,99 DM
Metal Gear Solid.	44,99 DM
Resident Evil 1	44,99 DM



Final Fantasy 8 44,99 DM

Tekken 3	39,99 DM
TOCA 2	49,99 DM
Tony Hawk 1	44,99 DM
Tomb Raider 3	44,99 DM
Tomb Raider 4	49,99 DM
V-Rally 2	44,99 DM



Driver 39,99 DM

LOW BUDGET

5. Element	29,95 DM
Bundesliga S. 2000	29,95 DM
Heart of Darkness	29,95 DM
Martian Gothic*	29,95 DM
Micro Machines 3*	29,95 DM
V-Rally 1	29,95 DM
Worms	29,95 DM

POKEMON

Pokemon Gelb	64,99 DM
Pokemon Blau	64,99 DM
Pokemon Rot	64,99 DM
Pokemon Stadium	129,99 DM
Pokemon Snap*	119,99 DM

- Komplette Liste anfordern -

DREAMCAST

Dreamcast Konsole	399,99 DM
Controller+Shock	49,99 DM
DC Unimodchip	29,99 DM
VMU Sega	59,99 DM
2MB VMU	39,99 DM
4MB VMU	69,99 DM
Lenkrad Mad Catz	129,99 DM
Gun Mad Catz	69,99 DM
Dreampad Mad Catz	54,99 DM

- Komplette Liste anfordern -



Game B. CDX DC 79,99 DM

Dead or Alive 2	89,99 DM
Ferrari 355*	99,99 DM
Hidden&Dangerous	89,99 DM
HOTD 2	89,99 DM
MSR*	94,99 DM
MDK 2	79,99 DM
Nightmare Cr. 2*	82,99 DM
Sega Rally 2	49,99 DM
Sydney 2000	94,99 DM
Tony Hawk	79,99 DM
Vanishing Point*	99,99 DM
Virtua Tennis	89,99 DM

KONTAKT

Tel. Bestellannahme: 04131/200580
(Mo-Fr. 08.30-20.00 Uhr / Sa. 09.00-16.00 Uhr)
Fax: 04131/2005820
E-Mail: Service@madrom.de

CDG Media - Rote Str. 4 - 21335 Lüneburg

www.madrom.de

JETZT SPAREN

JETZT KOSTENLOS BESTELLEN! KEINE TELEFONGEBÜHREN

0800 / 1001508

Freecall - bei Anrufen aus Deutschland zahlen Sie keine Telefongebühren!

oder 04131 / 200580

Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten + **Händleranfragen erwünscht** + mit * gekennzeichnete Produkte bei Drucklegung noch nicht lieferbar + Bei Annahmeverweigerung bzw. nicht Abholen berechnenen wir 30,00 DM Pauschal

LESERBRIEFE



Sie haben Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreiben Sie uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legen Sie keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, die Briefe persönlich zu beantworten! Schreiben Sie einfach an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PLAY ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

E-Mail: pszone@computec.de

Klaviernoten

Hallo,
Ich habe gesehen, dass es vom *Final Fantasy VIII*-Soundtrack eine Piano-Version gibt, und habe auch kurz mal reingehört. Nun meine Frage: Gibt es dazu vielleicht auch die Noten zu kaufen?

Play Zone: *Jawohl, gibt es. Nach Aussagen unseres Japan-Korrespondenten Warren Harrod gibt es sogar ein ganzes Buch mit Klavier-Notationen zu Square-Spielen. Das war die gute Nachricht. Nun die schlechte: In deutschen Landen gibt es ein solches Buch leider nicht auf normalem Wege zu kaufen. Da hilft nur der Weg zu einem Videospiele-Händler, der gute Kontakte nach Japan unterhält und ein solches Buch importieren kann (obwohl die Importsituation in Deutschland derzeit nicht gerade rosig ist). Billig wird ein solcher Weg leider garantiert nicht. Hier zu weiteren Information einmal alle Details zu dem Buch:*
Final Fantasy VIII Original Sound Track
Composed by Nobuo Uematsu
Piano Arranged by Asako Niwa
272 Pages
74 songs selected from across all 4 CDs of the Original CD Soundtrack
2,000 Yen + TAX
July 1999
ISBN 4-8108-6311-5

Irene

CD und DVD

Hallo Play-Zone-Team!
Ich habe da mehrere Fragen, die ihr mir hoffentlich beantworten könnt.
Frage 1: Wird es die jetzige Demo-CD weiterhin geben, auch wenn es die neue DVD-Demo gibt?

Play Zone: *Wie im Editorial und im persönlichen Anschreiben mitgeteilt, werden die bisherigen Abonnenten künftig sowohl unsere bewährte CD als auch die DVD erhalten. Ein normales CD-Abo kann hingegen nicht mehr abgeschlossen werden.*

Frage 2: Ich bin Abonnent der Play Zone mit CD, über kurz oder lang werde ich mir auf jeden Fall die PlayStation 2 kaufen und dann auch das Heft wechseln. Muss ich dann das jetzige Abo extra kündigen, um zum Heft mit DVD zu wechseln?

Play Zone: *Nein, wie in Ausgabe 11/2000 bereits angekündigt, bekommen Abonnenten sowohl die CD als auch gleichzeitig die DVD zum Freundschaftspreis von DM 8,90.*

Frage 3: Befinden sich auf CD und DVD die gleichen Demos?

Play Zone: *Nein, die CD wird sich weiterhin auf PlayStation-Inhalte konzentrieren, während die DVD umfassende Informationen zur PlayStation 2 bieten wird. Lassen Sie sich überraschen!*

Frage 4: Wenn nicht, kann man nicht beide bekommen, ohne zwei Abos zu nehmen?

Play Zone: *Unsere Abonnenten sind unsere treuesten Kunden. Wir werden sie also bestimmt nicht für ein Abo bestrafen. Im Gegenteil: Wer sich bereits vor längerer Zeit ein Abo für die Play Zone gesichert hat, bekommt CD und DVD zum gewohnten Preis von DM 8,90. Wer jetzt ein Abo abschließt, bekommt hingegen nur die DVD.*

So, das waren meine Fragen. Ich freue mich auf eure Antwort und werde erst einmal die neue Ausgabe der Zone verschlingen.

Play Zone: *Es freut uns, dass du die Play Zone verschlingen willst. Wir würden dir aber raten, sie vorher noch zu lesen.*

Jörg Mlynarek

Kürzere Spiele

Hallo Play-Zone-Team,
obwohl meine Frau und ich jenseits der 40 sind, spielen wir beide immer noch gerne Rollenspiele und Action-Adventures. Für ein langwieriges Einlernen und eine Mindestspieldauer von 60 Stunden und mehr fehlt uns einfach die Zeit und na ja, als Grufti benötigt man seinen Schlaf. Warum muss es immer ein *Final Fantasy VIII, IX* ... sein, warum nicht ein *TechnoMage*?

Play Zone: *Weil schon wir jenseits der 60 sein werden, wenn TechnoMage endlich erscheint. Sorry, war ein schlechter Scherz, musste aber raus.*

Warum nicht Kisten von A nach B tragen, warum nicht das Spiel in nur 30 Stunden durchzocken? Dies darf für euch kein Abwertungskriterium sein, es muss aber kommentiert werden (die Spieldauer wäre doch etwas für die Bewertungsbox?). Warum bieten die Entwickler keine anwählbaren Alternativen wie niedrigeren Schwierigkeitsgrad oder kleinere Routen an?

Play Zone: *Die Idee, eine Angabe zur Spieldauer in der Bewertungsbox einzuführen, ist prinzipiell sehr gut, aber auch problematisch, da die Länge eines Spiels eine sehr subjektive Sache ist. Unterschiedliche Spieler brauchen für unterschiedliche Spiele unterschiedlich viel Zeit. Das ist halt so und auch die gelegentlich von uns getroffenen Aussagen zur Dauer eines Spiels sollten nur als Richtwert verstanden werden. Eine solche Angabe würde ohnehin nur im Falle von Rollenspielen oder Adventures Sinn machen. Bei Sportspielen oder Puzzles à la Bust-a-Move wäre eine Aussage hinsichtlich der Spieldauer sinnlos. Die Möglichkeit, einen niedrigeren Schwierigkeitsgrad zu wählen, gehört, zumindest bei Action-Adventures, zu den Standard-Optionen. Die kleineren Routen wären sicherlich eine Überlegung wert, aber natürlich mit einem höheren Programmieraufwand verbunden. Denkbar wäre natürlich beispielsweise ein Adventure, bei dem einige Rätsel ausgelassen werden können (so etwas hat es beispielsweise bei The Curse of Monkey Island für den PC gegeben). Für die Entwickler stellt sich da natürlich die Frage, wie viele Spieler sich wirklich ein kürzeres Spiel wünschen. Meistens gehen die Wünsche ja eher in die genau entgegengesetzte Richtung. Wünschen sich noch andere Leser die Option, ein Spiel schneller beenden zu können? Schreiben Sie uns!*

Bernd Michalik

PS2 in Österreich

Hallo Redaktionsteam!
Hier einmal ein Brief von einem Österreicher! Ich hoffe, ihr habt kein Vorurteil gegen Österreicher *lach*

LESER BRIEFE

Play Zone: *Vorurteile sind uns fremd. Wer Sacher-Torte zum Frühstück verspeist, verdient unserer Meinung nach ohnehin eine Tapferkeitsmedaille.*

Nun zu meinen Anliegen. Da auch ich ein begeisterter PlayStation-Fan bin, würde mich Folgendes interessieren!
1. Startet die PlayStation 2 bei uns auch am 24. November?
Play Zone: *Wir haben einmal bei Sony Österreich nachgeforscht und einige Antworten in Erfahrung bringen können. Die PlayStation 2 wird in der Tat in Österreich ebenfalls am 24. November erscheinen.*

2. Ist die Menge an vorrätigen PS 2 auch bei uns gegeben? Bei euch sind es, glaube ich, 100.000 Stück, oder?
Play Zone: *Dazu konnten von Sony Österreich leider noch keine Angaben gemacht werden.*

3. Der Preis wird sich sicherlich auch nach dem in Deutschland richten: Das würde dann so 6.200 Schillinge bedeuten!
Play Zone: *Der Preis wird 6.390 Schillinge betragen.*

So, nun eine der wichtigsten Fragen:
4. Inwieweit ist die neue PS2 eigentlich schon wieder ausgereizt, wenn man das Spiel *Metal Gear Solid 2* so betrachtet? Das Spiel *Gran Turismo* lastete die PS one bis 94% aus. Wie sieht es bei der PS2 aus, hinsichtlich *MGS 2*?
Play Zone: *Die Ausreizung einer Konsole lässt sich nie in Zahlen messen. Man weiß nie, ob nicht ein findiger Programmierer etwas Neues mit der bewährten Hardware anstellen kann. Wir fragen uns, wie du auf die Zahl 94% bei Gran Turismo kommst, und können uns nur vorstellen, dass du damit auf unsere Wertung anspielst. Unsere Wertungen stehen aber nicht unbedingt in einem Zusammenhang mit der Auslastung der Hardware. Die Gesamtwertung hängt in erheblichem Maße mit dem Spielspaß zusammen und der richtet sich bestimmt nicht nur nach der technischen Klasse des Spiels (wie sonst hätte Tetris so berühmt werden können?). Grafik und Sound können schon eher als eine Angabe der Hardware-Ausreizung verstanden werden, aber auch dort gilt: Nicht allein die Technik bestimmt die Wertung. Auch die Qualität der Musik (Komposition, Einsatz der Instrumente) oder die Effektivität der eingesetzten grafischen Mittel, ungeachtet der technischen Qualität (auch simple Grafik kann effektvoll und beeindruckend sein), wirken sich auf die Wertung aus. Inwieweit Metal Gear Solid 2 die Möglichkeiten der PS2 ausreizt, darüber kann man spekulieren. Wir glauben aber, dass uns in Zukunft noch beeindruckendere Spiele erwarten, vor allem angesichts der Tatsache, dass es sich um ein so neues Gerät handelt. Auf der PS one gibt es immerhin auch nach fünf Jahren immer wieder Titel, die uns durch ihre technische Klasse überraschen, wie beispielsweise erst kürzlich das herausragende Alien – Die Wiedergeburt.*

Schöne Grüße an alle PlayStation-Fans.
Play Zone: *Liebe Grüße an all unsere Leser aus Österreich!*

Jürgen Kühhas

Wir sind schuld ... oder auch nicht!

Hallo!
Es hat ja nun wirklich viele böse Briefe zu Sonys Preispolitik gegeben und auch ich habe euch einen Brief geschrieben, in dem ich sogar zum Boykott aufgerufen habe. Ich habe mir danach allerdings so meine Gedanken über den Preis gemacht und bin dazu gekommen, dass er gar nicht so hoch ist! Ich selber hatte immer gesagt, 799,- DM wären meine Schmerzgrenze. Nun ja, ich werde mir die PlayStation 2 aber dennoch kaufen, denn schließlich liegt der Preis nur ca. 10% über meinem Limit! Zudem muss ich sagen, dass ich einer der Glücklichen bin, die noch keinen DVD-Player haben, und so beide Seiten der PS2 nutzen kann. Ich habe allerdings auch festgestellt, dass zu dieser „Krise" auch die Fachzeitschriften einen nicht unerheblichen Teil beigetragen haben. Kaum waren die ersten Hardwaredaten bekannt, wurde die Konsole in den Himmel gelobt, ohne dass auch nur auf einen einzigen Screenshot gewartet wurde, der wirkliche Grafik aus einem Spiel zeigt!
Play Zone: *Wir denken nicht, dass wir die Konsole grundlos in den Himmel gelobt haben. Die technischen Daten der PlayStation 2 waren und bleiben beeindruckend. Wir haben uns grundsätzlich bemüht, keine Bilder unkommentiert an die Leser weiterzugeben, und haben jede noch so vollmundige Pressemitteilung nach bestem Wissen und Gewissen geprüft.*

Ja, man kann sagen, ihr habt uns das Wasser im Munde zusammenlaufen lassen und habt bei allem leider vergessen, euch die Sache mal kritisch anzusehen! Warum hat denn keiner von euch vorher gesagt, dass 4 MB Video-RAM einfach viel zu wenig sind?
Play Zone: *Die technischen Probleme können grundsätzlich in erster Linie Entwickler erkennen, die sich jeden Tag mit dem Gerät auseinander setzen. Wir sind Journalisten und befassen uns mit der Berichterstattung, nicht mit der Programmierung. Die Diskussion um den Grafikspeicher der PS2 basiert übrigens auch auf Aussagen von Entwicklern. Dass solche Debatten nicht sofort nach der ersten Ankündigung technischer Daten entstehen, sondern erst nach Aufnahme der Arbeit mit der Konsole, ist dabei wohl nahe liegend. Es gibt außerdem auch Entwickler, die in einem Grafikspeicher dieser Größe kein Problem sehen. Bei allen Interviews in den letzten Ausgaben haben wir die Entwickler grundsätzlich nach ihren Erfahrungen mit der PlayStation 2 befragt. Die Antworten waren unterschiedlicher Natur und wurden von uns direkt an die Leser weitergegeben.*

Stattdessen habt ihr mit Zahlen um euch geschmissen, wie viele Polygone die Emotion Engine berechnen kann. Ihr habt der PS2 schon von Anfang an das Messer auf die Brust gesetzt, um dann eiskalt zuzustoßen, als die PS2 in Japan erschien und die ersten Spiele nur Durchschnitt waren.
Play Zone: *Wir denken nicht, dass wir mit Zahlen um uns geschmissen haben. Dass wir die technischen Daten der PlayStation 2 zur Information der Leser abdrucken, ist ja wohl selbstverständlich. Wir haben der PS2 auch nicht „das Messer auf die Brust gesetzt" und auch nicht „eiskalt zugestoßen". Zunächst einmal: Was hätten wir für ein Interesse daran, eine Konsole ungerechtfertigt zu kritisieren, an der die Existenz unseres Magazins hängt. Wir sind ein unabhängiges Magazin, das bedeutet im Klartext: Wir machen keine Propaganda für Sony und berichten auch über unbequeme Sachverhalte, wir werden aber auch bestimmt nicht unbegründet gegen irgendetwas wettern, nur weil uns gerade danach ist. Außerdem besitzen wir so etwas wie einen journalistischen Auftrag: Wir sammeln Informationen, geben diese weiter und kommentieren sie, um unsere Leser bei der eigenen Meinungsbildung zu unterstützen. Welche Schlussfolgerung der Leser letztendlich zieht, bleibt ihm selbst überlassen. Uns vorzuwerfen, wir hätten erst zu positiv, dann zu negativ berichtet und seien nun schuld an falschen Erwartungshaltungen, ist in etwa so, als würde man jeder Tageszeitung, die jemals im Laufe der letzten 20 Jahre Helmut Kohls Verdienste gewürdigt hat, nun, im Lichte der Spendenaffäre, Irreführung ihrer Leser vorhalten. Sie hätte doch wissen müssen, dass irgendwann einmal ein Skandal ans Licht kommt. Klingt merkwürdig? Das denken wir auch!*

Mit einem Mal wusste jeder von euch, dass 4 MB Video-RAM einfach nicht ausreichen!
Play Zone: *Nein, wir wissen es immer noch nicht und haben das auch nie behauptet. Die Meinungen der Entwickler gehen, wie bereits erwähnt, auseinander.*



Aber anstatt die Mengen zu beruhigen, ihnen zu sagen, dass man erst mal Spiele abwarten müsse, die erst in einem halben oder ganzen Jahr erscheinen, habt ihr über die PS2 hergezogen und sogar fast schon von einem Flop gesprochen!
Play Zone: *Es ist auch nicht unser Auftrag, „die Mengen zu beruhigen". Im Übrigen haben wir sehr wohl mehrfach angemerkt, dass man*

SPIELE ZU LANG? Wir erhielten eine interessante Zuschrift mit dem Wunsch, die Option für einen schnelleren Lösungsweg in Spiele einzubauen. Was meinen Sie?

09/00



Heft verpasst?

10/00



Kein Problem!

11/00



Die letzten drei Ausgaben von PLAY ZONE nachbestellen ...

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an: COMPUTEC MEDIA AG, Leserservice, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ Play Zone 09/00	zu DM 12,80	
❒ Play Zone 10/00	zu DM 7,90	
❒ Play Zone 11/00	zu DM 7,90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. *(für evtl. Rückfragen)*

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug
Kreditinstitut:

Konto.-Nr.

BLZ

Datum, Unterschrift

fähigkeit einer Konsole beurteilen kann. Schau dir dazu vielleicht einfach noch einmal die Leserbriefe der letzten Ausgabe an.

Mit dem Preis seid ihr ähnlich vorgegangen. Ohne auch nur eine offizielle Äußerung von Sony abzuwarten, habt ihr fachmännisch spekuliert und seid bei 699,-DM, allerhöchstens aber 799,- DM hängengeblieben.

Play Zone: Es ist unser Job, „fachmännisch zu spekulieren", das erwarten die Leser von uns. Unsere Preisspekulationen kamen aber keinesfalls aus dem Nichts. Zum einen gab es den Preis für die japanische Konsole als Grundlage, zum anderen haben wir beispielsweise Händlerbefragungen durchgeführt und die wichtigsten Vertreiber um ihre Meinung gefragt (siehe dazu Ausgabe 4/2000). Uns nun die Verantwortung für die Enttäuschung über den Preis in die Schuhe zu schieben, halten wir für äußerst fragwürdig. Sony vertritt in dieser Frage die gleiche Haltung wie du (hast du zufällig Korrespondenz mit Sony geführt, dein Brief klingt schwer danach?). Und wenn man einmal darüber nachdenkt, ist ein solches Argument ironischerweise eher eine Beleidigung für unsere Leser als ein Vorwurf an uns. Wir gehen davon aus, dass mündige Bürger unsere Zeitschrift lesen und verstehen, dass wir die Auswertung von Informationen vornehmen und unsere Einschätzung abgeben. Überlege einmal Folgendes: Wenn es keine Spekulationen in der Fachpresse gegeben hätte, wäre ein Preis von DM 869,- dann eher akzeptiert worden? Der Vorwurf, wir seien schuld an der Enttäuschung, impliziert die Haltung, unsere Leser würden unsere Meinung ungefragt übernehmen und als in Stein gemeißelte Wahrheit betrachten. Es wäre ganz schön traurig, wenn dem in der Tat so wäre, aber viele andere Zuschriften belegen glücklicherweise das Gegenteil.

Und ich muss jetzt sagen, für wen 799,- DM in Ordnung waren, der darf sich über 869,- DM nicht beschweren!

Play Zone: *Das kann jeder nur für sich selbst entscheiden.*

Der Preis für die PS2 geht für mich nach reiflicher Überlegung, nun doch in Ordnung. Ich weiß seit Monaten, dass sie auf den Markt kommt, und deshalb sind die 1.500,- DM, die ich eingeplant habe (Konsole, Spiele, Zubehör), auch kein Problem! Macht weiter so!!

Play Zone: *Machen wir!*

Christian

Play Zone im Internet

Hallo ihr Medienhelden von PlayZone!

Play Zone: *So hat uns noch niemand genannt. Deshalb drucken wir es jetzt ab und fühlen uns toll.*

Ich bin ein echter Liebhaber eures Magazins und kann gar nicht genug von euch bekommen.

Play Zone: *Ist ja gut, ist ja gut ...*

Daher wäre es wunderbar, wenn man sich im Internet, über eine Play-Zone-Site, weiter mit euch und dem Thema PlayStation befassen könnte. Warum also seid ihr noch nicht online, frage ich mich?? Es wäre doch genial, wenn man die Benotung des Magazins und die Umfragen im Internet durchführen könnte. Die Zahl der Teilnehmer würde enorm ansteigen und mittels eines entsprechenden Programms wären die Daten im Nu ausgewertet. Vielleicht ist dieser Akt ja schon in Planung? Schön wäre es ja. Eure Leser (und ich ganz besonders) würden sich sicher sehr darüber freuen. Wann ist es so weit? Rückt mal ein paar Infos raus! Oder ist dies wieder ein Geheimprojekt von euch (Geheimsache „I")?

Play Zone: *Projekt „I" ist in der Tat in Arbeit. Wir bereiten zurzeit einen umfangreichen Internetauftritt der Play Zone vor. Qualität braucht aber leider Zeit, deshalb müssen sich sowohl unsere Leser als auch wir noch etwas gedulden.*

Und nun noch kurz zu etwas anderem: Mit der Preissenkung des Abos mit CD habt ihr ja mal wieder einen genialen Coup gelandet. Und jetzt kommt die PS2-DVD, das ist ja mal wieder ein echter Geniestreich. Wie könnt ihr das überhaupt finanzieren bei DM 8,90 für zwei CDs?

Play Zone: *Der Preis von DM 8,90 für das Heft + CD + DVD ist als Dank an unsere treuen Leser anzusehen. Nun warten wir erst einmal die Resonanz ab.*

Die Frage, die ich mir hier stelle, ist: Wer kann die DVD auch abspielen? Ich kann es jedenfalls nicht. Aus den Leserbriefen ging ja, wie festgestellt wurde, hervor, dass sehr viele eurer Leser keinen DVD-Player besitzen und sparenderweise war-

ten wollen, bis sie sich die neue Konsole leisten können. Da werden die schönen Scheiben wohl erst einmal etwas Staub ansetzen und kaum einer wird dieses Bonbon genießen können, was das Feedback zumindest quantitativ reduzieren dürfte. Oder wie habt ihr euch das gedacht?

Play Zone: *Das Problem ist uns bewusst. Nach der momentanen Marktsituation zu urteilen, wird sich DVD als Medium aber wohl zweifellos durchsetzen. Wir glauben also, dass bald der größte Teil unserer Leser die Möglichkeit haben wird, unsere DVDs anzuschauen, sei es über die PlayStation 2 oder einen DVD-Player. Zudem bemühen wir uns, dem Leser Inhalte zu bieten, die einen Kauf der DVD auch ohne direkte Abspielmöglichkeit reizvoll machen. Falls du dir unsere Videokassette aufmerksam angesehen hast, wird dir aufgefallen sein, dass der Trailer von Metal Gear Solid 2 nur ein Vorgeschmack war auf das, was dich auf der DVD erwartet …*

Robert Schnell

Leserbriefe und Gewinnspiele

Hallo alle zusammen!
Ich habe euch schon mal eine Mail geschrieben, das ist mindestens zwei Monate her, eine Antwort habe ich aber immer noch nicht bekommen.

Play Zone: *Wir würden wirklich gerne jede Zuschrift beantworten, aber das ist bei der Flut an Leserbriefen, die uns erreicht, leider nicht möglich. Für alle Leser, die Zweifel haben, ob ihre Zuschrift auch wirklich bei uns ankommt, hier einmal eine klare Aussage: Wir lesen grundsätzlich jeden Leserbrief und jedes Leserzeugnis. Wir nehmen dabei Anregungen auch zur Kenntnis, wenn wir nicht explizit auf die Zuschrift antworten.*

Deshalb schreibe ich mein Anliegen nochmal:
1. Warum muss man für (fast) jedes Gewinnspiel eine Postkarte schreiben? Geht nicht auch eine Mail?

Play Zone: *Am bequemsten ist natürlich eine Teilnahme per Telefon. Wer die Kosten scheut (die übrigens nicht sehr viel höher liegen als die Gebühr für eine Postkarte), kann jederzeit den Postweg wählen. Eine Teilnahme per E-Mail ermöglichen wir derzeit nicht, da unsere Online-Postfächer ohnehin schon überquellen und vor allem weil noch längst nicht alle Leser über einen Internet-Zugang verfügen. Wir könnten also zugunsten der E-Mail nicht auf die Teilnahmemöglichkeit per Telefon oder Postkarte verzichten. Eine dritte Möglichkeit würde aber derzeit den organisatorischen Aufwand für ein Gewinnspiel zu stark in die Höhe treiben.*

2. Das Cover für die CD in Ausgabe 11/00 ist komplett falsch gedruckt worden! Die Rückseite stimmt nicht mit der Vorderseite überein, außerdem ist sie auf den Kopf gestellt. Außerdem schreibt man Paradies mit „ie". Im Heft finde ich Druckfehler nicht so tragisch, aber der eine Satz auf dem CD-Cover sollte schon richtig geschrieben sein. Könntet ihr das Cover in der nächsten Ausgabe also noch einmal richtig abdrucken?

Play Zone: *Bei der CD-Anleitung in der letzten Ausgabe ist uns in der Tat ein peinlicher Fehler unterlaufen. Auf diesem Wege also unsere Entschuldigung für das verdrehte Cover. Auch der Tippfehler ist natürlich äußerst bedauerlich. Leider ist es uns aus produktionstechnischen Gründen nicht möglich, das CD-Cover der letzten Ausgabe erneut abzudrucken. Diesmal ist das Cover aber wieder korrekt und auch in Zukunft werden wir peinlich genau darauf achten, dass uns ein solcher Fehler nicht noch einmal unterläuft.*

Christoph Bick

INFO Die Umfrage des Monats

Mehr über PlayStation 2 und DVD?

In diesem Monat ist es so weit: Die PlayStation 2 erscheint offiziell in Deutschland. Wir von der Play Zone vergessen aber darüber ganz bestimmt nicht die gute alte PS one. Wir würden nun gerne von Ihnen wissen, wie viel Platz wir der neuen Konsole und ihren Anwendungsmöglichkeiten einräumen sollen (DVD, Online etc.)

Monatlich führen wir an dieser Stelle eine Umfrage zu wichtigen Themen durch und präsentieren Ihnen jeweils zwei Ausgaben später die Ergebnisse. Füllen Sie diesen Coupon bitte fein säuberlich aus und schicken Sie ihn (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion:
Play Zone, Kennwort: Umfrage 12/2000,
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Oder lassen Sie uns die Infos einfach per E-Mail zukommen: **pszone@computec.de**



ZUKUNFTSTECHNOLOGIE Die PS2 eröffnet neue Anwendungsbereiche. So fungiert sie beispielsweise auch als DVD-Player.

Unter allen Einsendern wird ein aktuelles PlayStation-Spiel verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 1. Dezember 2000.

Die Fragen:

In diesem Monat haben Sie die Möglichkeit, den Umfang der PlayStation-2-Berichterstattung in der Play Zone mitzubestimmen.

1. Wünschen Sie sich mehr oder weniger Berichte zur PlayStation 2?

- ❑ Ich wünsche mir erheblich mehr zur PlayStation 2.
- ❑ Ich wünsche mir ein wenig mehr zur PlayStation2.
- ❑ Ich bin zufrieden mit dem gegenwärtigen Umfang der Berichterstattung.
- ❑ Ich wünsche mir weniger Berichte zur PS2 und mehr zur PS one.

2. Wünschen Sie mehr oder weniger Berichte zu DVD-Neuheiten?

- ❑ Ich würde gern viel mehr über DVD erfahren.
- ❑ Ich würde gerne etwas mehr über DVD erfahren.
- ❑ Ich bin zufrieden mit dem gegenwärtigen Umfang der Berichterstattung.
- ❑ Ich wünsche mir weniger Berichte über DVD.

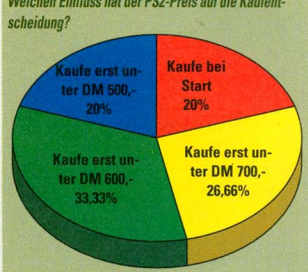
INFO Umfrage-Ergebnis

PS2 zu teuer?

Auswertung unserer Umfrage des Monats aus der Play Zone 10/2000

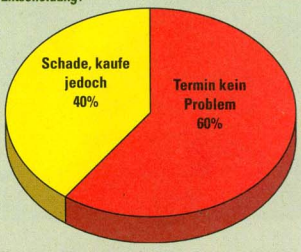
Nachstehend finden Sie eine Übersicht über die Antworten, die uns zu unserer Umfrage in Play Zone 10/2000 erreichten. Die Umfrage hatte dabei zwei Schwerpunkte. Zum einen wollten wir von Ihnen wissen, wie Sie zum offiziellen Preis der PlayStation 2 stehen, zum anderen interessierte uns die Frage, ob die Verschiebung des Starts vom 27. Oktober auf den 24. November Ihre Kaufentscheidung beeinflusst.

Welchen Einfluss hat der PS2-Preis auf die Kaufentscheidung?

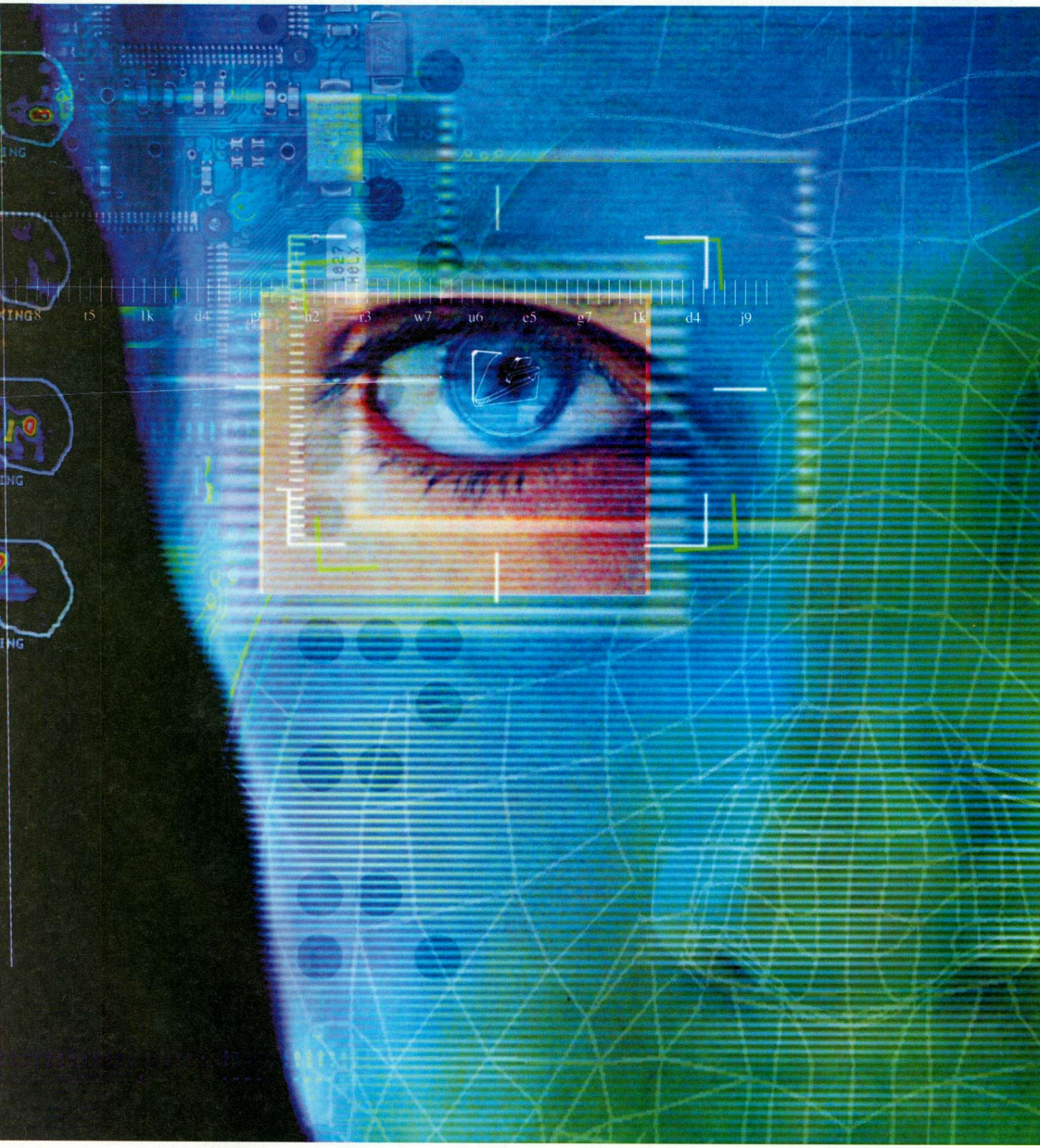


Kommentar: Offensichtlich gibt es beachtlichen Teil der Leser, der fest entschlossen ist, die PlayStation 2 zu kaufen, wobei der nun angekündigte Preis keine große Rolle zu spielen scheint. Für den größten Teil der Leser scheint aber eine Schmerzgrenze überschritten worden zu sein. Dafür spricht die Tatsache, dass keiner der Leser warten will, bis der Preis unter DM 800,- fällt. Die Leserschaft teilt sich also in zwei Lager: Die einen kaufen beim Start, ungeachtet des Preises, für die anderen scheint die Preis-Schallmauer bei DM 700,- zu liegen.

Welche Auswirkung hat die Verschiebung auf Ihre Entscheidung?



Kommentar: Ihre Antworten auf diese Frage sprechen eine mehr als deutliche Sprache: Die Verschiebung des Start-Termins stellt für die Mehrheit der Leser kein Problem dar. Niemand zieht aufgrund der Verzögerung den Kauf einer anderen Konsole in Betracht. Wir sind daher auf jeden Fall sehr gespannt, wie sich die Verkaufszahlen der PlayStation 2 bis Weihnachten entwickeln werden.


t5
1k
d4
j9
h2
r3
w7
u6
e5
g7
1k
d4
j9


DER NEUE
STANDARD
KOMMT. AM
24. NOVEMBER
IST E-DAY!

BEST GAME WÄHLEN ...

Colin McRae Rally 2.0 (PS)
Deus Ex (PC)
Diablo 2 (PC)
Perfect Dark (N64)
The Sims (PC)

... UND SUPER-PREISE GEWINNEN!

1.–3. PREIS:
1 Multimedia-PC
4.–102. PREIS:
33 Nintendo-Spiele,
33 PlayStation-Spiele,
33 PC-Spiele

WWW.ETAINA.DE
TEL. 0190-085868

(Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie DM 1,50 pro Verbindung + 0,24 Pf. / Min.)



Teilnahme auch unter WWW.ETAINA.DE oder per Postkarte an folgende Anschrift: COMPUTEC MEDIA, Stichwort: ETAINA, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg möglich. Teilnahmeschluß ist der 23.11.2000. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der Sponsoren sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Dieses Gewinnspiel gilt ausschließlich für den Bundesdeutschen Raum.

ETAINA · ELECTRONIC ENTERTAINMENT AWARD · EUROPE 2000

Sponsored by

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

Presented by

COMPUTEC MEDIA

ETAINA AWARD KATEGORIEN:

Best Action Game
Best Adventure Game
Best Character
Best Fighting Game
Best Game Music
Best Graphics
Best Online Game
Best Racing Game
Best Roleplaying Game
Best Simulation Game
Best Sound Effects
Best Sports Game
Best Story
Best Strategy Game
Most Innovative Design
Best Game



EUROPE 2000
ETAINA
ELECTRONIC ENTERTAINMENT AWARD

CHEATS & CODES



Der Schwerpunkt der Schummelecke liegt diesmal klar auf den Rädern, die die Welt bedeuten. Ob dies nun die Räder eines BMX-Fahrrads, die Rollen eines Skateboards oder die Slicks auf einem Highend-Motorrad sind, spielt dabei keine große Rolle. Viel Spaß beim Ausprobieren wünscht Ihnen Ihr Wolfgang Fischer



AUSNAHMESPORTLER Skate-Idol Tony Hawk in gewohnter Pose.

Tony Hawk's Pro Skater 2

Zum Skateboard-Highlight des Jahres auf der PlayStation braucht man eigentlich keine Worte mehr zu verlieren. Während die meisten dieser Goodies nur durch mehrfaches Durchspielen freizuschalten sind, gibt es natürlich auch ein paar, welche die Eingabe von Tastenkombinationen an der richtigen Stelle erfordern.

Als Neversoft-Programmierer skaten:
Um als einer der Entwickler zu skaten, halten Sie die L1-Taste und drücken dann ↑, ■, ■, ▲, →, ↑, ● und ▲. Wenn Sie diese Tasten in der richtigen Reihenfolge gedrückt haben, wird sich das Rad drehen und Sie können jetzt damit fortfahren, einen neuen Skater zu erstellen. Als Namen können Sie dabei jedes beliebige Mitglied des Programmiererteams angeben. Deren Namen finden Sie unter anderem auf der Rückseite des Handbuchs.

Als Spider-Man skaten:
Beenden Sie das Spiel erfolgreich im Karriere-Modus (alle Level-Ziele erfüllt) mit einem selbst erstellten Skater.

Als McSqeeb skaten:
Beenden Sie das Spiel erfolgreich im Karriere-Modus (alle Level-Ziele erfüllt) mit Tony Hawk. McSqeeb ist ein 80er-Jahre-Tony (Tony Hawk Stil C).

Als Private Carrera skaten:
Finden Sie alle Gaps in den regulären Spielabschnitten.

Als Officer Dick skaten:
Beenden Sie das Spiel erfolgreich im Karriere-Modus (alle Level-Ziele erfüllt).



TOTALE SPIDER-MANIA Der allseits beliebte Superheld darf auch im neuesten Streich der Neversoft-Spieleschmiede nicht fehlen.

Zufällige Startpunkte:
Beenden Sie das Spiel zweimal erfolgreich im Karriere-Modus (alle Level-Ziele erfüllt).

Kid-Modus:
Beenden Sie das Spiel dreimal erfolgreich im Karriere-Modus (alle Level-Ziele erfüllt).

Perfekte Balance:
Beenden Sie das Spiel viermal erfolgreich im Karriere-Modus (alle Level-Ziele erfüllt).

Mit ständig gefüllten Spezialbalken skaten:
Beenden Sie das Spiel fünfmal erfolgreich im Karriere-Modus (alle Level-Ziele erfüllt) oder halten Sie, während das Spiel auf Pause steht, die L1-Taste gedrückt und geben Sie dann folgende Tastenkombination ein: ✕, ▲, ●, ●, ↑, ←, ▲ und ■.

Mit vollen Attributen skaten:
Beenden Sie das Spiel sechsmal erfolgreich im Karriere-Modus (alle Level-Ziele erfüllt) oder halten Sie, während das Spiel auf Pause steht, die L1-Taste gedrückt und geben dann folgende Tastenkombination ein: ✕, ▲, ●, ■, ▲, ↑ und ↓. Damit erhöhen Sie alle Charakterattribute Ihres Skaters auf den Wert 10.

Mit einem dickeren Charakter skaten:
Beenden Sie das Spiel siebenmal erfolgreich im Karriere-Modus (alle Level-Ziele erfüllt) oder halten Sie, während das Spiel auf Pause steht, die L1-Taste gedrückt und geben Sie dann folgende Tastenkombination ein: ✕, ✕, ✕, ✕, ←, ✕, ✕, ✕, ✕, ←, ✕, ✕, ✕ und ✕. Bei jeder erneuten Eingabe wird Ihr Skater etwas dicker.

CHEATS & CODES
PLATINUM

Die Spiele aus der Platinum-Schatztruhe sind vor allem für Neueinsteiger interessant. Wer sich preisgünstig aus diesem Arsenal hochkarätiger Titel bedient, darf in meinem silbernen Erste-Hilfe-Kasten wühlen.

Moto Racer

Während die erfolgreiche Rennsport-Serie mit *Moto Racer: World Tour* schon in die dritte Runde geht, gibt Sony jetzt allen Spielern mit kleinerem Geldbeutel die Möglichkeit, den Klassiker in die Sammlung aufzunehmen. Alle Cheats müssen auf dem Startbildschirm eingegeben werden.

Alle Stecken aktivieren:
↑, ↑, ←, →, ↓, ↓, ■, R2, ▲, ✕

Rückwärts-Modus aktivieren:
↓, ↓, →, ←, ↑, ↑, ●, L2, ▲, ✕

Alle Strecken im Rückwärts-Modus aktivieren:
←, →, ←, →, ■, ●, R1, L1, ▲, ✕

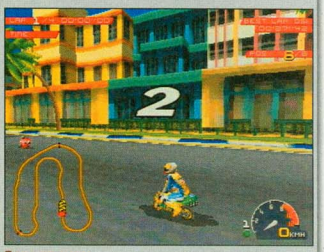
Nachtmodus aktivieren:
↑, ●, L1, ↓, ▲, L2, ■, ←, R1, ✕

Computergegner schneller machen:
↓, ↓, ↓, ●, L1, ■, L2, ↓, ↓, ✕

Endsequenz ansehen:
■, ▲, ●, ▲, ●, ↑, R2, ✕

Mit Mini-Bikes fahren:
↑, ↓, R2, L2, ↓, ↑, L1, ✕

Turbo-Modus aktivieren:
↑, ↑, ↑, ▲, R2, ↑, ↑, ✕



UNWIRKLICH Die putzigen Mini-Bikes fahren sich genauso wie ihre großen Brüder.

Wire-Frame-Modus:
Beenden Sie das Spiel achtmal erfolgreich im Karriere-Modus (alle Level-Ziele erfüllt).

Slow-Nic-Modus:
Beenden Sie das Spiel neunmal erfolgreich im Karriere-Modus (alle Level-Ziele erfüllt). Sie sehen die Tricks dann in Slow Motion.

Big-Head-Modus:
Beenden Sie das Spiel zehnmal erfolgreich im Karriere-Modus (alle Level-Ziele erfüllt).

Mit einem dünneren Charakter skaten:
Beenden Sie das Spiel elfmal erfolgreich im Karriere-Modus (alle Level-Ziele erfüllt) oder halten Sie, während das Spiel auf Pause steht, die L1-Taste gedrückt und geben Sie dann folgende Tastenkombination ein: ✕, ✕, ✕, ✕, ■, ✕, ✕, ✕, ✕, ✕, ■, ✕, ✕, ✕, und ✕. Bei jeder erneuten Eingabe wird Ihr Skater etwas dünner.

Smooth-Modus:
Beenden Sie das Spiel zwölfmal erfolgreich im Karriere-Modus (alle Level-Ziele erfüllt).

Moon-Physics-Modus:
Beenden Sie das Spiel dreizehnmal erfolgreich im Karriere-Modus (alle Level-Ziele erfüllt). Ab jetzt gilt eine niedrigere Schwerkraft.

Disco-Modus:
Beenden Sie das Spiel vierzehnmal erfolgreich im Karriere-Modus (alle Level-Ziele erfüllt).

Flip-Level-Modus:
Beenden Sie das Spiel fünfzehnmal erfolgreich im Karriere-Modus (alle Level-Ziele erfüllt).

Im Turbo-Modus skaten:
Drücken Sie die Pause-Taste, halten Sie L1 und geben Sie dann folgende Tastenkombination ein: ↓, ■, ▲, →, ↑, ●, ↓, ■, ▲, →, ↑ und ●. Dadurch wird die Spielgeschwindigkeit um 25% erhöht.

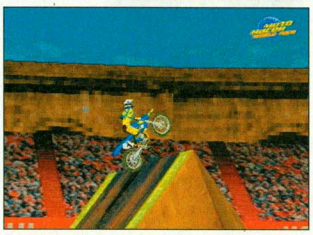
Blood-Modus aktivieren:
Drücken Sie die Pause-Taste, halten Sie L1 und geben Sie dann folgende Tastenkombination ein: →, ↑, ■ und ▲.

Chopper Drop: Hawaii-Bonuslevel freischalten:
Holen Sie mit jedem spielbaren Charakter drei Goldmedaillen.

Skate-Heaven-Bonuslevel freischalten:
Beenden Sie das Spiel erfolgreich im Karriere-Modus (alle Level-Ziele erfüllt) mit allen regulären Charakteren, Officer Dick, Spider-Man und einem selbst erstellten Skater.

Moto Racer World Tour

Der neueste Allround-Motorradspaß von Sony bietet jede Menge zusätzliche Strecken und Spieloptionen für unermüdliche Spieler. Sie sind nicht ganz so ausdauernd oder haben nicht die Ruhe, um alle Extras freizuspielen? Kein Problem! Diese auf dem Hauptbildschirm einfach einzugebenden Tastenkombinationen machen Ihnen das Leben bedeutend einfacher.



HOCH HINAUS Die Rampen auf den Freestyle-Kursen laden zu waghalsigen Stunts ein.

Um Zugriff auf alle Strecken zu erhalten, drücken Sie nacheinander:
■, ▲, ● und ↑.

Alle zusätzlichen Rennkategorien schalten Sie frei mit:
■, ▲, ● und ↓.

NHL 2001

Die neueste Ausgabe der eiskalten Puckhatz setzt zum wiederholten Male Maßstäbe und auch diesmal haben sich die Programmierer einiges einfallen lassen. Da man für *NHL 2001* die Stadionsprecher im amerikanischen Originalton belassen hat, kommen auch deutsche Kufenkünstler in den Genuss dieser Gimmicks. Wenn Sie einen neuen Spieler mit dem Namen „Bruce Willis" erstellen und in ein Team Ihrer Wahl ein-



REALITÄTSNAH Superstar Owen Nolan von den San Jose Sharks im Blickpunkt.

FLUGEINLAGE Beinharte Bodychecks sind beim Eishockey das Salz in der Suppe.

fügen, wird er vom Stadionsprecher bei der Ansage von Strafzeiten, Vorlagen und Toren als „The Dude" bezeichnet. Wenn Sie als Vornamen bei der Spielererstellung hingegen „Hammer" angeben, wird dieser Spieler vom Ansager als „The Hammer" beschrieben.

Dave Mirra Freestyle BMX

Auch wenn der große Boom für diese Sportart in Deutschland schon etwas vorüber ist, erfreut sich BMX-Fahren in Amerika weiterhin großer Beliebtheit. Acclaims Simulation zum Trendsport enthält viele versteckte Goodies, die eifrigen Spielern oder geschickten Schummlern vorbehalten sind.

Slim Jim freischalten:
Spielen Sie das Spiel mit einem beliebigen Fahrer durch, um Slim Jim und ein zusätzliches Bike freizuschalten. Sollte Ihnen dies etwas zu aufwendig sein, dann geben Sie im Pro-Quest-Modus auf dem Auswahlbildschirm für den Skater folgende Tastenkombination ein: ↓, ↓, ←, →, ↑, ↑ und ●.

Amish Boy freischalten:
Um in den Genuss von Amish Boy zu kommen, müssen Sie das Spiel mit Dave Mirra, Ryan Nyquist, Joey Garcia, Troy McMurray, Mike Laird, Chad Kagy, Tim Mirra, Kenan Harkin, Shaun Butler und Leigh Ramsdell komplett durchspielen.



SCHRÄGER VOGEL Slim Jim ist einer von zwei exzentrischen Bonuscharakteren.

Alle Bikes freischalten:
Drücken Sie im Pro-Quest-Modus während der Fahrradauswahl folgende Tasten, um alle Bikes auswählen zu können: ↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ← rechts und ●.

Alle Styles und Levels freischalten:
Dieser Cheat muss im Pro-Quest-Modus auf dem Auswahlbildschirm für den Stil eingegeben werden. Dazu drücken Sie ←, ↑, →, ↓, ←, ↓, ←, ↑ und ●.

Big-Crashes-Option freischalten:
Spielen Sie das Spiel mit Leigh Ramsdell durch, um diese Option im Cheat-Menü zu aktivieren.

Sticky-Crashes-Option freischalten:
Spielen Sie das Spiel mit Kenan Harkin durch, um diese Option im Cheat-Menü zu aktivieren.

Silly-Grunts-Option freischalten:
Spielen Sie das Spiel mit Tim Mirra durch, um diese Option im Cheat-Menü zu aktivieren.

Ego-Perspektive freischalten:
Spielen Sie das Spiel mit Mike Laird durch, um diese Option im Cheat-Menü zu aktivieren.

Ghost-Rider-Option freischalten:
Spielen Sie das Spiel mit Joey Garcia durch, um diese Option im Cheat-Menü zu aktivieren.

Exorcist-Modus freischalten:
Spielen Sie das Spiel mit Troy McMurray durch, um diese Option im Cheat-Menü zu aktivieren.

Bike-Suspension-Modus:
Spielen Sie das Spiel mit Chad Kagy durch, um diese Option im Cheat-Menü zu aktivieren.

Night-Vision-Modus:
Spielen Sie das Spiel mit Shaun Butler durch, um diese Option im Cheat-Menü zu aktivieren.

INFO Modul-Ecke

Der Gamebuster und der Xploder sind externe Module, die über den Expansionport der PlayStation angeschlossen werden. Nur wer eines dieser Geräte, die im Fachhandel erhältlich sind, besitzt, kann mit den nachstehenden Zeichenfolgen die Spiele aufmischen. Diese Codes stammen von Stefan Redel. Gamebuster-/Xploder-Fans finden auf dessen Webseite www.gbparadise.de ausführliche Listen zu aktuellen Spielen. Wenn Sie über einen Internetzugang verfügen, ist das die erste Adresse.

Sydney 2000

Auch nach der realen Olympiade in Sydney kann die offizielle Umsetzung des alle vier Jahre stattfindenden Spektakels noch an den Bildschirm fesseln. Wenn Sie zudem noch etwas Trainingsrückstand haben, helfen Ihnen diese Codes bestimmt dabei, in die Gänge zu kommen.

Goldmedaille in allen Disziplinen
(ROM-Version 2.2 oder höher benötigt)
5000 0C04 0000
8001 6D64 0006

Alle Disziplinen: Runden, Olympiaklasse & -teilnahme freigeschaltet
(ROM-Version 2.2 oder höher benötigt)
5000 0C04 0000
8001 65B8 0003

Alle Trainings vollständig
(ROM-Version 2.2 oder höher benötigt)
5000 7E04 0000
8001 65E8 6464

Tenchu 2

Sie haben Probleme mit dem Schwierigkeitsgrad der zweiten Auflage von Activisions Assassinen-Action? Sie wollen gleich mit Bonuscharakter Tatsumaru Ihr mörderisches Treiben beginnen? Dann sind diese Codes genau das Richtige für Sie!

Diese Codes gelten nur für den Auswahlbildschirm:

Alle Gegenstände
(ROM-Version 2.2 oder höher benötigt)
D013 F010 0140
5000 0504 0000
801F FDBE 006F

Alle Gegenstände in unendlicher Anzahl
(Nur einen der beiden Codes eingeben!)
D01F FE40 000B
301F FE40 000C

Diese Codes gelten im eigentlichen Spiel:

Alle Gegenstände
D013 F012 0064
3013 F159 006F
5000 0A02 0000
8013F15A 6F6F

Unendlich Gesundheit
D013 F012 0064
3013 F010 0064

Die folgendes Codes gelten nur für die jeweiligen Charaktere:

Ayame:
Alles perfekt
(ROM-Version 2.2 oder höher benötigt)
5000 0B08 0000
8001 00CC FF06
5000 0B08 0000
8001 00CE 5A54
5000 0B08 0000
8001 00D0 EA5F

Rikimaru:
Alles perfekt
(ROM-Version 2.2 oder höher benötigt)
5000 0B08 0000
8001 0074 FF06
5000 0B08 0000
8001 0076 5A54
5000 0B08 0000
8001 0078 EA5F

Tatsumaru:
Tatsumaru freischalten
3001 0008 0002

Alles perfekt
(ROM-Version 2.2 oder höher benötigt)
5000 0B07 0000
8001 0124 FF06
5000 0B07 0000
8001 0126 5A54
5000 0B07 0000
8001 0128 EA5F



KAMPFSTELLUNG Hauptdarsteller Rikimaru ist zu allem bereit.

KLEINANZEIGEN

SUCHE

Bio Freaks, Cardinal Syn. Last Report, Legend, Over Blood, Psychic Detective, The Note, Vs., Rising Zan, Crisis Beat, Vampire Hunter D. Tel.: 03722/83811

Suche Alien Trilogy, verkaufe Need for Speed 5, MediEvil, Formel 1 97, Preis verhandelbar. Tel.: 0345/5323445, SMS: 0178/5316049

Suche FIFA 96 + 97 für PlayStation als Original, ich suche schon länger und zahle daher gut. Tel.: 02852/6178 ab 17 Uhr

Suche offizielles-Lösungsbuch für das PSX-Spiel Galerians + Postermagazin oder Wallpapers, Preis max. insgesamt 38,- bis 95,- DM. Horst Janott, Schuhagen 3, 17491 Greifswald

Suche Suikoden 1. Tel.: 0177/4512826, Hans Peter Schmidt, Richardstr. 34, 06429 Nienburg

Suche End-Spielstand für Toy Story 2. Tel.: 0521/762660

Suche X-Ploder Pro mit oder ohne Handbuch, Infos oder Angeb. schriftlich an Erin Rother, Zeitzer Str. 26, 06712 Bornitz

Suche für die PlayStation eine Pocket-Station, der Preis ist verhandelbar, erreichbar von 16 bis 21 Uhr unter Handy 0174/6218856

Suche Saga Frontier 2, Alundra 2, Leg. of Legaia, Star Ocean 2, Tomb Raider I, Suikoden 2. Tel.: 0521/175611

VERKAUFE

Verkaufe Colony Wars Red Sun für 45,- DM. Tel.: 0179/4200625 oder per SMS

Verkaufe South Park, Dino Crisis, Rainbow Six, GTA, X-Files, Galerians, Versailles, Star Wars Episode 1, Dominique, Tel.: 02486/1700

Verk. Colin McRae 2.0 für 60,- DM, R4, Driver für je 30,- DM, NFS 4 für 40,- DM, alles gut erhalten, tausche auch gegen GTR. Tel.: 0951/53642

PS + 3 MC + 2 Controller + Lenkrad + Pedale + 15 Spiele, u. a. FIFA 2000, FF VIII, MGS, GT 2, Dino Crisis, F1 99, Driver, VHB. Tel.: 05326/2670

Destruction Derby Raw, Neu – Genre – Rennspiel – Neupreis ca. 100,- DM, für 60,- DM zu verkaufen, unter Telefon-Nr. 06282/929411 oder 0170/6918502

Verkaufe Sega Saturn mit 27 Spielen, Memory Card, 2 Pads, 500,- DM, auch einzeln zu verkaufen. Tel.: 0160/2611966 ab 15 Uhr

PlayStation-Konsole + 2 Memory Cards + 10 PS-Spiele + 1 PS-CD-Case + 1 Dual Shock Controller + 1 PS-Controller, VB 400,- DM. Tel.: 0170/8207571

Verk. für PSX Xploder FX und PSX-Spiele Thunderhawk Firestorm 2 + Reboot + WipEout 2097, Preis nach Vereinbarung. Tel.: 09102/996698

PS1-Spiele aller Art: Metal Gear Solid 60,- DM, Kampfspiel 60,- DM, F1 2000 60,- DM, NHL 2000 60,- DM, Driver 50,- DM u. a. Tel.: 0175/2028333 oder SMS

PSX, 20 Top Games (MGS, GT, Driver, TR, Horrorspiel u.v.m.), 3 Contr., X-Ploder, Lenkr., 3 Mem. C., 13 Demos, kompl. FP 700,- DM. Tel.: 0172/7141838

Verkaufe gebrauchte PlayStation, Gamebuster, Memory Cards und einige Spiele wie Final Fantasy VII und VIII, Total Drivin, Demo-CDs. Anruf bei 0175/9725792

Verkaufe Super Nintendo mit Spielen und Zubehör für VB 100,- DM + Porto. M. Weber, Eitorfer Str. 41, 53783 Eitorf

PlayStation + 2 Controller + Memory Card 1 MB + 13 Spiele (FIFA 2000, WWF Smackdown u. a.), Preis 599,- DM. K. Rümmler, Tel.: 0174/6846869 o. SMS

Verk. 23 PSX-Spiele, z. B. Final Fantasy VII, FF VIII, Fear Effect, Chase the Express, auch Sport- und Rennspiele, alle Spiele für VB 250,- DM. Tel.: 0561/283553

Galerians 60,- DM, FF VIII 50,- DM, GTA 2 40,- DM. Tel.: 038232/80677

C&C: Rot Gegenschlag, Crash Bandicoot 2, Cortex Strike Back, Road Rash, Formel 1 98 und div. Zeitschriften. Tel.: 0160/2715111 o. per SMS

Cool B. 4, Ehrgeiz, M. Tetris, Space Debris, NHL Face Off 2k, Pac-Man, Saga F. 2, T. Tank, MGS zw. 15,- und 35,- DM. Tel.: 06181/55774 Fatih ab 19 Uhr

Verk. ca. 60 Spiele, u. a. Strategiespiele, Action-Adventures, Horror-Adventures, Ego-Shooter, Rennspiele, Shooter u. a., alle 20,- und 40,- DM. Tel.: 034223/40801

Verkaufe PSX-Spiele aller Art von A bis Z (auch neuere), Preise nach Vereinbarung, René Werner, Kränzelstr. 22/23, 02826 Görlitz. Tel.: 0175/9013619

Quantum Fighterpad, Lightgun Nexxus, Shadowman, Bluestinger, Incomming, Trick Style für Dreamcast, Preis nach Vereinbarung. Tel.: 0173/7879262 ab 15 Uhr

Verkaufe PSX mit 9 Spielen und 2 Demos, 1 Controller Dual Shock, 1 Memory Card für 350,- DM. Tel.: 0212/73205

WWF Warzone, WWF Attitude, Newman Haas Racing, Lemmings, More Lemmings, Toca 2, Tausch ebenfalls möglich, VHB ab 20,- DM. Tel.: 0179/1424503 o. per SMS

Verkaufe Constructor 30,- DM, Formel 98 30,- DM, Theme Hospital 30,- DM, Box Champions 2000 50,- DM, WWF Warzone 30,- DM, WCW Mayhem 40,- DM, NHL 98 30,- DM. Tel.: 06433/2231

Verkaufe Euro 2000 für 50,- DM und Thrasher Skate and Destroy für 65,- DM, beide zusammen für 100,- DM. Tel.: 0631/93272 fragt nach Marco

Verkaufe PSX + gute Spiele wie Dino Crisis, Soul Reaver usw., 1 Controller, Lightgun, Memory Card, Preis nach Vereinbarung. Tel.: 02594/84698

Verkaufe PlayStation-Spiele Tekken 3, Jurassic Park im guten Zustand, beide kosten 25,- DM. Tel.: 030/4296798

MediEvil 1 + 2, Soul Reaver + Offizielle Lösungsbuch, Preis VHB. Tel.: 0549/2982150

TAUSCHE

Tausche aktuelle PSX-Spiele, tausche Multi PlaySt. geg. Dreamcast, suche Superbike 2000 f. PSX, Tel.: 0172/5728548 oder 036074/31456 fragt nach Stefan

Tausche/kaufe Spiele alt und neu, Angebote unter 0171/2810452 od. SMS, ca. 80 Spiele vorhanden!

- Es dürfen keine indizierten Spiele, Raubkopien oder Boot-Chips angeboten werden. Anzeigen mit entsprechendem Inhalt werden nicht veröffentlicht.
- Es werden keine Anzeigen veröffentlicht, in denen indizierte Spiele mit veränderten Namen erwähnt werden.
- Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte.
- Jede private Kleinanzeige kostet 5,- DM. Dieser Betrag muss in bar oder als Scheck beigelegt werden. Briefmarken können leider nicht akzeptiert werden.
- Gewerbliche Kleinanzeigen sind in dieser Rubrik nicht gestattet.
- Es werden nur Kleinanzeigen veröffentlicht, in denen die Adresse und Telefonnummer einwandfrei zu lesen ist. Bei Unklarheiten muss zum Schutz anderer Personen auf einen Abdruck verzichtet werden.

Play Zone: Private Kleinanzeige

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von Play Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

☐ Suche ☐ Verkaufe ☐ Tausche ☐ Clubs ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben, inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ☐ in bar / ☐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name

Anschrift

Datum Unterschrift

Schicken Sie Ihre Kleinanzeigen an:

COMPUTEC MEDIA, PLAY ZONE, Kleinanzeigen, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

INFO DIE GLÜCKLICHEN GEWINNER

Hier die Sieger der Gewinnspiele aus der Play Zone Ausgabe 10/2000

Final Fantasy VIII – Special Pack: Sven Harmann; Crailsheim – André Hernig; Biberach – Roland Hunecke; Coburg – Christian Mayer; Donauwörth – Pierre Persin; Bottrop – Thomas Rudolf; Bad Bentheim – Stefanie Schneider; Dingolfing – Markus Seeber; Daun – Deniès Sperlich; Dinslaken – Marcel Wagner; Deggendorf

Austin-Powers-DVD mit Handtuch: Simone Büchler; Finnentrop – Jonas Hemmeder; Tengen – Gunther Wicklein; Aichstetten

Grind-Session-Gewinnspiel: Anna Baum; Duisburg – Natalie Doring; Eisenach – Oliver Heinemann; Berlin – Jörg Jacobs; Hannover – Leszek Krec; Stuttgart – Kevin Lämmerzahl; München – Martin Lorenz; Wien – Heike Müller; Düsseldorf – Sebastian Tischendorf; München – Markus Tuna; Hamburg

Namen der Gewinnspiele Rayman 2 und Spider-Man folgen in der nächsten Ausgabe.

LESERTIPPS

VON LESERN FÜR LESER

Haben Sie einen geheimen Level erspielt? Oder ein nützliches Passwort herausgefunden? Dann stellen Sie Ihr Wissen den anderen Lesern zur Verfügung. Senden Sie Ihre Cheats & Codes an die unten stehende Adresse. Da diese bei Abdruck honoriert werden, vergessen Sie bitte nicht, Ihre Adresse, Kontonummer und Bankleitzahl anzugeben.

COMPUTEC MEDIA
Redaktion
PLAYZONE
Kennwort Lesertipps
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Toca World Touring Cars

Folgende Codes müssen im Optionsmenü unter „Bonus" eingegeben werden und können danach auch im selben Menü aktiviert werden:

TWINPEAKS	Doppelt so hohe Autos
EUROPA	Niedrige Schwerkraft
T2	Autos aus Chrom
VANISHING	Federung wie in den 70er-Jahren
KERBKRAWL	Explodierende Bordsteine
REARFEAR	Schwieriges Bonusauto
ETHANOL	Verschwommene Grafik
GRUNTSOME	Mehr PS
WEFLIPPED	Gespiegelte Kurse
MADCAB	Unzerstörbares Auto
GLYCERINE	Nitro-Boost (mit L1-Taste im Spiel zu aktivieren)

Stefan Dorgerloh

In *Toca World Touring Cars* können Sie zudem durch Erfolge im Meisterschaftsmodus 13 zusätzliche Fahrzeuge freischalten:

Audi TT	15 Punkte
Ford Mustang GT	30 Punkte
Plymouth Prowler	50 Punkte
Celica GT4	75 Punkte
Dodge Viper	105 Punkte
Lotus 34CR	140 Punkte
Mitsubishi GTO	180 Punkte
AC Superblower	225 Punkte
Subaru Impreza WRX	275 Punkte
Mazda RX7	335 Punkte
AC Aceca	400 Punkte
TVR Cerbera Speed 12	470 Punkte
Bentley Hunaucieres	545 Punkte

Margit Stölzle



TERMINATOR-2-LOOK Per Cheat verhelfen Sie den Tourenwagen zu einem blitzenden Chrom-Design.

International Track and Field 2

Um mit Konami-Man an den Wettkämpfen teilnehmen zu können, müssen Sie bei der Auswahl der jeweiligen Disziplin folgende Tastenkombination eingeben:

Oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, ●, X

Anis Hadzic



PEINLICH Warum tragen viele Superhelden eigentlich die Unterhosen über dem Kostüm?

Herzlichen Dank!

Tonio Buttkus – Thomas Claesen – Michael Herber – Andreas Meier – Stefan Obermaier – Andreas Unger – Patrick Unternährer

Die Einsendungen der hier genannten Personen werden leider nicht honoriert.

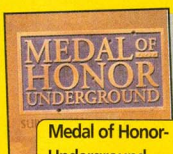


RASANTE ACTION Die vielfältigen Cheats bietet Fahrspaß ohne Ende..

Besuchen Sie uns im Web:
http://www.gameit.com

PC CD · Dreamcast · DVD Video · PlayStation · N64

GAME it!
ENTERTAINMENT SOFTWARE AG



Medal of Honor-Underground
89,99 DM



Pure Ride*
79,99 DM



Freestyler Board+Tony Hawk 2
209,99 DM

SONY PLAYSTATION

SPIELE
NEUHEITEN und AKTUELLE HITS

Army Men - Operation Meltdown	74,99
Ace Combat 3	99,99
Action Bass	54,99
Aladdin + Nasiras Rache*	0
Alien - Die Wiedergeburt*	84,99
Alone in the Dark 4*	74,99
Alundra 2	59,99
Amerzone	79,99
Animaniacs Ten Pin Alley*	0
Bowling-Sim	89,99
Arnstoss Premier Manager	79,99
Ape Escape+Dual Shock Contr. Grün	99,99
Arielle 2 Sehnsucht n. d. Meer	0
Army Men - 3D	89,99
Army Men - Air Attack	89,99
Army Men - Air Attack 2*	0
Army Men - Sarges Heroes	89,99
Army Men - Sarges Heroes 2*	0
Asterix Crazy Olympics*	0
Atlantis	59,99
ATV: Quad Power Racing*	59,99
Autobahnraser 2	54,99
Aztech*	59,99
Baseball 2000	79,99
Battletanx - Global Assault	74,99
Beach Volleyball*	64,99
Bemmania-Dx Edi. inkl DJ-Contr.	109,99
Bishi Bashi Special	79,99
Blade*	79,99
Box Champions 2000	84,99
Box Champions 2001*	89,98
Brunswick Bowling 2	89,99
Bugs & Taz - Wettlauf gegen... *	64,99
Bundesliga 2000-Fussball Manager	89,99
Bundesliga 2001-Fussball Manager*	69,99
Bundesliga Stars 2000	89,99
Bundesliga Stars 2001*	69,99
Buzz Lightyear Star Command*	79,99
Caesar's Palace 2000	89,99
Carmageddon dA-Fahr zur Hölle	79,99
Championship Motocross 2001*	79,99
Chase the Express	89,99
Chicken Run*	79,99
Cold Blood	99,99
Colin McRae Rallye 2	99,99
Colony Wars 3 - Red Sun	59,99
Crash Bash*	89,99
Crash Team Racing	99,99
Crisis Beat	54,99
Croc 2	89,99
Dance Dance Revolution-Euromix*	0
Das Grab des Pharao	89,99
Dave Mirra Freestyle BMX*	79,99
Demolition Race	69,99
Der Verkehrsgigant*	74,99
Destruction Derby Raw	89,99
Deuce*	0
Digimon World*	79,99
Dino Crisis	89,99
Disney Magical Racing Tour	79,99
Disney Magical Tetris	59,95
Disneys Dinosaurier*	84,99
Disneys Winnie Puuh-Triggers	84,99
Donald Duck Quack Attack*	84,99
Dracula: Resurrection	79,99
Dragon Valor	89,99
Driver 2*	74,99
Dschungelbuch Groove Party*	89,99
DSF All Star Soccer 2000	59,99
DSF Gerry Lopez Surf Riders	59,99
Ducati*	74,99
Duke Nukem: Planet of the Babes	74,99
Dukes of Hazzard Racing	59,99
Dune 2000 incl. Badetuch	89,99
ECW Anarchy Rulz	54,99
Ehrgeiz	99,99
ESPN Great Outdoor Games*	0
Eternal Eyes*	54,99
Euro 2000	84,99
European Super League	79,99
Everybody's Golf 2	59,95
Evil Dead	79,99
F1 2000	84,99
F1 Championship Season 2000*	89,99
F1 Racing Championship	59,99
F1 World Grand Prix 2000*	84,99
F1 World Grand Prix '99	89,99
Fantavision*	0
Fear Effect	84,99
Fifa 2000	84,99
Fifa 2001*	84,99
Fighting Force 2	89,99
Final Fantasy 9*	74,99
Fisherman's Bait 2	84,99
Flintstones Bedrock Bowling*	59,99
Ford Racing*	89,99
Formula One 2000*	99,99
Freestyler Board-Skateboard*	139,99
Front Mission 3	74,99
Frontschweine	59,99
Fussball Live 2*	89,99
Galerians	74,99
Gauntlet Legends	79,99
Gekido	69,99
Gex - Deep Cover Gecko	69,99
Ghoul Panic	89,95
Grandia	89,99
Grind Session	89,99
Guardian Crusade	59,99
Guilty Gear	74,99
Harvest Moon*	79,99
HBO Boxing after Dark*	84,99
Hello Kitty's Cube Frenzy*	59,99
Hot Wheels*	69,99
Hugo 3D*	59,99
Hydro Thunder	79,99
Infestation	9,99
International Superstar Soccer 2000	89,99
International Track & Field 2	89,99
ISS Pro Evolution	89,99
Jackie Chan	89,99
Jeremy McGrath Supercr. 2000 ed.	54,99
John Madden NFL 2001 EV*	89,99
Konsole Playstation ONE*	0
Koudelka*	74,99
Legacy of Kain - Soul Reaver	89,99
Legend of dragoon*	99,99
Legend of Kartia	89,99
Legend of Legaia	59,99
LMA Manager 2001*	89,99
Magical Stones*	0
Mat Hoffmans Pro BMX*	79,99
Medal of Honor Underground*	89,99
Medal of Honor*	59,99
Messiah*	79,99
Midnight in Vegas	69,99
Mike Tyson Boxing*	79,99
Mille Miglia*	59,99
Monkey Hero of Tron Bonne	84,99
Mobil 1 Rally Championship	84,99
Monopoly*	59,99
Monster Force (Kid Monsters)*	0
Monster Rancher*	59,99
Moorhuhn Jagd	54,99
Moto Racer SONY*	89,99
Mr. Driller	59,99
Mr. Domian Maze Madness*	89,99
MTV Skateboarding	59,99
MTV Snowboarding TITANIUM	0
MTV Sports: Pure Ride*	79,99
MTV Sports: Ultimate BMX	79,99
MTV Sports: Motocross Adventure*	89,99
Muppet Race Mania	59,99
NBA Live 2000	84,99
NBA Live 2001*	89,99
Need for Speed 4	89,99
NGen Racer	69,99
NHL 2000	89,99
NHL 2001*	89,99
Nuts, Blades of Steel 2000	89,99
Nightmare Creatures 2	79,99
Odin*	0
Pac Man	64,99
Parasite Eve 2	74,99
Planet of The Apes*	84,99
Player Manager 2000	59,99
Pocket Fighter	79,99
Pool Academy	59,99
Power Ranger Lightspeed*	79,99
Premier Manager: Fantastic Journey	89,99
Radical Bikers	59,99
Rally Masters	69,99
Rascals	79,99
RC de Go ed.A.*	59,99
RC-Revenge	74,99
Reel Fishing 2	74,99
Rescue Shot	59,99
Resident Evil 3-NEMESIS USK16	84,99
Road Rash Jailbreak	84,99
Roadsters	74,99
Rollcage 2	59,99
Ronaldo V-Football	69,99
Rugrats in Paris Frontier 2	89,99
Schlümpfe: Auf die Plätze... *	64,99
Sheep	94,99
Silent Bomber	0
Silent Bomber	79,99
Silent Hill	64,99
Sno-Cross Championship Racing	74,99
Speed Freaks Bundle+Mititap	99,95
Spiderman 2 100*	79,99
Spiderman	69,99
Spyro 2 - The Dragon	69,99
SPYRO 3-Year of the dragon*	89,99
Star Ixiom	59,99
Star Wars Episode 1	89,99
Star Trek : Invasion*	79,99
Star Wars:Demolition*	59,99
Star Wars:Jedi Power Battles	89,99
Street Skater 2	84,99
Street Fighter Collection 2	79,99
Streetfighter Ex Plus Alpha 2	79,99
Suikoden 2	79,99
Superbike 2000	84,99
Supercross 2000	84,99
Swing KO	79,99
Sydney 2000	89,99
Syphon Filter 2	84,99
Team Buddies	89,99
Techno Mage*	74,99
Tenchu 2	79,99
Test Drive 6 ENGLISCH	79,99
Terracon	59,99
Test Drive 6	59,99
The Grinch (Filmumsetzung)*	0
The Mummy (Filmumsetzung)*	0
James Bond-The World is.. *	89,98
Theme Park World	59,99
Tiger Woods PGA Tour 2001*	84,99
TNN Hardcore TR*	89,99
TOCA 3-World Touring cars	79,99
Tom & Jerry in the house trap*	84,99
Tombi 2	59,99
Tony Hawk 2-FreestylerBoard*	209,99
Tony Hawk's Pro Skater 2	79,99
Toshinden 4	79,99
UEFA Champions League 99/00	84,99
Uefa Soccer 2001	74,99
Ultimate Fighting Championship*	74,99
Urban Chaos	84,99
Vagrant Story	74,99
Vampire Hunter	79,99
Vandal Hearts 2	79,99
Vanishing Point*	84,99
Victory Boxing 3	79,99
Warzone 2100	84,99
WCW Backstage Assault*	89,99
WCW Mayhem	89,99
WDL: Thunder Tank's*	0
Wipeout Special Edition	59,99
Woody Woodpecker Racing*	89,99
World Championship Snooker	79,99
World's Scariest Police Chase*	84,99
WWF Smack Down 2:Know...*	89,99
WWF Smack Down!	89,99
X-Men Mutant Academy	59,99
X-Men Mutant Wars*	59,99
Zero Divide 2	19,99

PLATINUM und SONDERANGEBOTE

360°	19,99
4x4 World Trophy	39,99
5th Element	29,99
A Bugs Life PLATINUM	49,99
Abe's Oddysee 2-Abe's Exoddus	49,99
Adidas Power Soccer 2 kD.	29,99
Air Combat PLATINUM	49,99
Akuji - The Heartless	39,99
Alien Trilogy PLATINUM	29,99
Amna Kournikowas Tennis	29,99
Asterix-Streit um Gallien	39,99
Asterix & Obelix gegen Caesar	49,99
Ballistic	29,99
Battle Arena Toshinden PLAT.	49,99
Bedlam	19,99
Biofreaks EV	19,99
Blaster Master*	29,99
Blood Lines	49,99
B-Movie	19,99
Bomberman Fantasy Racing	29,99
Brahma Force	29,99
Breakout*	49,99
Breath of Fire 3 kD.	29,99
Breath of Fire 3 kD.Spec. Edi.	39,99
Bug Riders	19,99
Bugs Bunny Comic Star Coll.	49,99
Bundesliga Stars 2000 Classic	29,99
Bust a Move 2 PLATINUM	49,99
Bust a Move 4 eDA	29,99
Cardinal Syn	29,99
Carnage Heart	39,99
Casper*- Friends around the...	49,99
Castrol Honda Superbike	29,99
Catan - Die erste Insel	49,99
Centipede	29,99
Civilisation II	29,99
Colin McRae World Rally PLAT.	44,99
Command & Conquer 1 PLAT.	49,99
C. & C. 2 Alarmst Rot	29,99
Cool Boarders 2 PLATINUM	49,99
Cool Boarders 3 PLATINUM	49,99
Cool Boarders 4	49,99
Crash Bandicoot 3 PLATINUM	49,99
Crime Killer	19,99
Croc CLASSIC	34,99
Crusaders of Might & Magic	29,99
Cyber Tiger	29,99
Destruction Derby 2 PLATINUM	49,99
Die 24 Stunden von Le Mans*	49,99
Die Schlümpfe Comic Star Coll.	39,99
Discworld Noir	39,99
Diver's Dream	39,99
Dodgem Arena	29,99
Dreams Ltd.	19,99
Driver PLATINUM	49,99
Eagle One *	24,99
ECW Hardcore Revolution	39,99
ECW Hardcore Revolution (E.uncut)	29,99
Explosive Racing	29,99
Extreme 500	49,99
Fifa 98 PLATINUM CLASSICS	19,99
Final Fantasy 7 PLATINUM	49,99
Final Fantasy 8 PLATINUM	49,99
Fluid	29,99
Formel 1 '99	39,99
Formel 1 '97	19,99
Frenzy	19,99
Fussball Live	19,99
Fussball Live + Multi Tap	29,99
Future Cop	29,99
Galaga*	49,99
Gex Deep Cover Gecko-RICOCHET*	39,99
Glover	29,99
G-Police 2 Weapons of Justice	39,99
G-Police PLATINUM	49,99
Gran Turismo 2 PLATINUM*	49,99
Gran Turismo PLATINUM	49,99
Granstream Saga	49,99
Grudge Warriors	24,99
GTA - London (Hauptv. erf.)	19,99
GTA 2	19,99
GTA PLATINUM	19,99
Guardian of Darkness	29,99
GunGage	29,99
Gute Zeiten-Schlechte Zeiten2	49,99
Gute Zeiten Schlechte Zeiten-Quiz	49,99
Hardboiled kD	29,99
Heart of Darkness	24,99
Hellnight	39,99
Hercules PLATINUM	49,99
Hugo 2	49,99
International Track & Field PLAT.	49,99
ISS 98+Metal Gear Solid Demo	19,99
Itznogud	19,99
Jade Cocoon:Story of the Tama...	29,99
James Bond: Tomorrow... PLAT.*	49,99
Jojo's Bizzare Adventure	49,99
Kick off World	19,99
Killer Loop	44,99
KKND + Krossfire	29,99
Kurushi Final	29,99
LEGO Racers	39,99
LEGO Rock Raiders	29,99
Lucky Luke COMIC STAR COLL.	49,99
Machine Hunter	29,99
Martian Gothic - Unification	29,99
Medievil PLATINUM	49,99
Metal Gear Solid PLATINUM	44,99
Metal Gear Solid (Spec. Add-On)	29,99
Mickey's Wild Adventure PLAT.	49,99
Micro Maniacs PLAT.	49,99
Midnight Run	29,99
Millenium Soldier	49,99
Missile Command	29,99
MoHo	39,99
Moorhuhnjagd*	49,99
Moto Racer 2 PLATINUM	39,99
Moto Racer Classic edA.	29,99
Moto Racer PLATINUM	39,99
Motor Mash	19,99
MTV Snowboarding	49,99
Mulan Story	39,99
Music 2000	49,99
Need for Speed - Porsche	49,99
Need for Speed 3 - Hot Pursuit	29,99
NHL Rock the Rink	49,99
No Fear Downhill Mountainbiking	39,99
Oddworld Abe's Oddysee PLAT.	49,99
Omega Boost	29,99
Pandemonium PLATINUM	49,99
Peak Performance	29,99
Populous - the 3rd Coming	29,99
Porsche Challenge	29,99
Pro Pinball: Big Race USA	49,99
Psybadek	19,99
Psychic Force 2	29,99
Racing Simulation 2	29,99
Railroad Tycoon 2	39,99
Rampage 2-Universal Tour	29,99
Rayman - Engl. f. Anfänger*	44,99
Rayman - Engl. f. Fortgesch*	44,99
Rayman PLATINUM	49,99
Rayman Lesen &Rechnen 1.+2.Kl.	44,99
Rayman Lesen & Rechnen 3.-4.Kl.	44,99
Rebel Boat Rage	49,99
Reboot	19,99
Renegade Racers	29,99
Resident Evil :Gun Survivior	49,99
Resident Evil PLATINUM	49,99
Ridge Racer 4 PLATINUM	49,99
Ridge Racer Revolution PLAT.	49,99
Road Rash Classic	29,99
RT-Types	19,99
Ruff & Tumble	19,99
Rugrats	29,99
Rugrats - Studio Tour	29,99
Running Wild	29,99
S.C.A.R.S.	19,99
San Francisco Rush	19,99
Shadow Gunner	29,99
Shadow Madness	29,99
Shadow Master	29,99
Shanghai True Valor	24,99
Small Soldiers	29,99
Soul Blade PLATINUM	49,99
South Park Chef's Luv Shack	39,99
South Park Rally	49,99
Space Debris	29,99
Spec Ops	39,99
Spec Ops Ranger Elite*	29,99
Speed Freaks	29,99
Sports Car GT	39,99
Spyro 1 PLATINUM	49,99
Spyro the Dragon 2 PLAT.*	49,99
Star Wars:Die dunkle Bedrohung*	49,99
Stunt Racer	29,99
Street Skater	29,99
Streetfighter Ex Plus Alpha PLAT.	44,99
Tai Fu	29,99
Tarzan PLATINUM	49,99
Tekken 3 PLATINUM	49,99
Thrasher - Skate and Destroy	19,99
Thunderhawk 2 - RICOCHET*	39,99
Tiny Tank	29,99
Toca Platinum	39,99
Tomb Raider 1 - RICOCHET*	39,99
Tomb Raider 2 PLATINUM	49,99
Tomb Raider 3 PLATINUM	39,99
Tomb Raider 4	49,99
Tomb Raider PLATINUM	39,99
Tony Hawk's Skateboarding PLAT.	49,99
Total Driving	19,99
Toy Story 2	49,99
Trick'n Snowboarder	29,99
True Pinball	24,99
Ubik KD	39,99
UEFA Striker*	24,99
V2000	19,99
Vergessene Welt	29,99
Versailles 1685	29,99
Vib Ribbon	49,99
Vigilante 8 - 2 Offensive	49,99
Virus	29,99
V-Rally 1	24,99
V-Rally 2 PLATINUM	49,99
VS	19,99
Wacky Races COMIC STAR COLL.	39,99
Warpath: Jurassic Park	29,99
Warpath: Jurassic Park Classic edA.	29,99
Warzone 2100 - RICOCHET*	39,99
WCW Mayhem Classic edA.	29,99
WipeOut	49,99
WipEout 2097 PLATINUM	49,99
World Rally Champion	19,99
Worms Armageddon	44,99
Worms BEST OF INFOGRAMES	24,99
Worms Pinball	29,99
Wreckin'Crew	19,99
Wu Tang Clan	49,99
X-Men 3DG	19,99
X-Files	39,99
XGames Pro Boarder	29,99
X-Men vs Street Fighter	19,99
Yeh Yeh Tennis*	29,99

ZUBEHÖR
BLAZE Produkte

RF-Unit	19,99
Cybershock Analog Controller	44,99
Cyber Shock Controller Infrarot	49,99
Micro Wizard Shock Contr.	34,99
Palm Pad Shock Controller	24,99
Avenger Pro Lightgun	49,99
Falcon Lightgun	79,99
Scorpion Lightgun	39,99
ProShock Arcade Joyst. m. Rumblef.	49,99
ProShock Arcade Joystick Lite	39,99
TwinShock Arcade Joystick	39,99
Pro Carry Case	54,99
Formula Pro GTR Lenkrad	119,99
Link Kabel	9,99
Hyper Mouse	34,99
Mem Card 120 Slot unkompr.	39,99
Mem Card 15 Slot unkompr.	12,99
Mem Card 240 Slot unkompr.	69,99
Mem Card 30 Slot unkompr.	19,99
Mem Card 60 Slot unkompr.	29,99
Scart Kabel	9,99
Verlängs Kabel (X-Tender)	9,99
X-Ploder CD9000	64,99
X-Ploder Cheatbuch	14,99
X-Ploder Classic FX!!	39,99
X-Ploder FX!!	19,99
X-Ploder Handbuch (inkl. CD)	24,99
X-Ploder PRO	89,99

Sonstiges PSX Zubehör

RF-Adapter NoName	14,99
Antennenk.SONY-HF-UnitOrig.	49,99
Shock 2 Infrarot Gamepad	44,99
Analog Shock 2 Contr.+Mem.Card	44,99
Dual Shock farbig	59,99
Controller-Shock-Force Joypad	29,99
Controller-Speed Drive II	29,99
Gamebuster CDX + PC Link	79,99
SCA-SONY-G-Con 45NAMCO	89,99
Lenkrad Dual Force Wheel SX	69,99
Ferrari Compact Racing Wheel	69,99
Ferrari Shock 2 Racing Wheel	99,99
Mad Catz Lenkrad Dual Force	99,99
Link Kabel	9,99
Mouse Sony	59,99
Mem Card SONY farbig	29,99
Mem. Card Vm 1080 Slot ausverk.	64,99
Mem. Card 120 Slot	34,99
Mem. Card 15 Slot	9,99
Mem. Card 30 Slot	14,99
Memory Card 360	44,99
Memory Card 60 Slot	29,99
Memory Card 720 Slot	59,99
Memory Card Value Pak 3 x 1	19,99
Mouse incl. Mousepad	24,99
Multi Tap NO-NAME	49,99
Multi Tap Mehrspieler.für 4 Sp.	69,99
RGB Kabel für Farbe bei Importsp.	9,99
Verlängerungskabel für Pads	19,99

26122 Oldenburg
Game Shop LKP
Staulinie 16-17 – 0441/12622

63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

64283 Darmstadt
Wilhelminestr. 9 - 06151/28860

64625 Benzheim
Schlinkengasse 4 - 06251/581564

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

76829 Landau
Westbahnstr. 11 – 06341/144191

78647 Trossingen
SIS Computerwelt
Dr. Karl-Hohner-Str. 8 – 07425/33840

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/497799

90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811

92224 Amberg
Marienstr. 4 – 09621/960623

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 5 – 09231/667650

Händleranfragen willkommen - Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!
Ladenpreise können abweichen!

Unsere Bestelladresse für Deutschland:

① Telefon 0831 / 57 51 57
01805 / 22 53 00
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: www.gameit.com
④ E-mail: info@gameit.com
⑤ Post: Game it! AG - D-87488 Betzigau

Unsere Bestelladresse für Österreich:

Game it! AG - A-6691 Jungholz
Tel. 05676/8372
Preise x 7,5 = ÖSch

Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling bezahlt.
Versandkosten haben die gleiche Höhe wie für Deutschland.

Sie erreichen unser Call Center:
Montag - Freitag: 8 - 20 Uhr, Samstag: 9 - 16 Uhr

- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 44,99 DM Warenwert, ab 100,00 DM 3% Skonto.
- Versandkosten bei schriftlicher Bestellung: 3,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post (Post / E-mail / Fax / Internet)
- Versandkosten bei telefonischer Bestellung: 9,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post
- * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar
- Lieferung solange der Vorrat reicht, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Spider-Man

»GENRE Action
»SPIELER 1
»HERSTELLER Activision
»INTERNET www.activision.de

Fahren Sie die Spidey-Sensoren aus und lesen Sie sich diese Komplettlösung genau durch. Es gilt, dem fiesen Doctor Octopus das Handwerk zu legen!

Grundlagen und Taktiken

Was erwartet mich in diesem Abschnitt?

Bevor Sie sich die einzelnen Levels und die Strategien gegen die Endgegner genauer ansehen, sollten Sie erst einmal lernen, mit Spider-Man umzugehen. Auf dieser Seite zeigen wir Ihnen, wie Sie ihn mit Präzision und Geschick steuern.

Ich sterbe andauernd! Was mache ich falsch?

Zu Beginn ist es nicht ganz so einfach, am Leben zu bleiben. Deshalb sollten Sie sich folgende Tipps genau merken. Spideys Netz ist die einfachste Methode, einen Gegner zu besiegen, ohne dabei verletzt zu werden. Versteifen Sie sich jedoch nicht darauf, denn auch im Nahkampf kann Spidey keiner so schnell etwas vormachen.

Welche Taktik ist am besten?

In den ersten Levels neigen viele Schurken dazu, ihre Fäuste einzusetzen. Später tragen sie jedoch vermehrt Schusswaffen bei sich. Hier eine kleine Grundregel: Greifen Sie mehrere Feinde immer mit dem Netz an, einzelne Gegner dagegen immer mit Schlägen und Tritten.

So viele Gegner! Was mache ich jetzt?

Mehrere Schurken auf einmal auszuschalten, erfordert ein wenig Übung. Gerade zu Beginn des Spiels sind Sie jedoch relativ ungeübt und können dadurch in Teufels Küche kommen. Nehmen Sie sich etwas Zeit, um die grundlegenden Kampfschritte zu erlernen. Wenn Sie dann auf eine Gruppe von Feinden treffen, können Sie im Zweifelsfall immer noch folgenden Trick anwenden: Wenn Sie zu einem Dach hinüberschwingen und dort bereits Gegner stehen sehen, können Sie auch an der Wand um das Gebäude herumklettern.

Muss ich überhaupt kämpfen?

Oben beschriebene Taktik sollten Sie vor allem anfangs nicht ständig einsetzen. Verbessern Sie Ihre Fähigkeiten, so schnell es geht – in den höheren Levels können Sie sich nirgendwo verstecken!

Was stelle ich mit dem Netz an?

Das Netz ist die wertvollste Waffe im ganzen Spiel. Ohne ausreichend Netzflüssigkeit aus den Patronen können Sie keinen einzigen Spider-Man-Angriff ausführen. Sie können dann nicht einmal mehr zwischen Gebäuden hin und her schwingen!

Wo bekomme ich Netzflüssigkeit her?

Um die Netzflüssigkeit aufzufüllen, müssen Sie Netzpatronen aufsammeln. Diese finden Sie überall in den Levels. Doch aufgepasst: In den ersten Levels gibt es reichlich Patronen, später werden sie jedoch immer seltener.

Mir geht ständig die Netzflüssigkeit aus!

Sie müssen lernen, mit der Netzflüssigkeit nicht verschwenderisch, sondern sehr sparsam umzugehen. Es ist natürlich sehr verlockend, jeden Gegner mit der Netz-Falle anzugreifen: Die Attacke ist einfach, kann aus sicherer Entfernung ausgeführt werden und Sie können gleich mehrere Gegner auf einmal besiegen. Dabei verbrauchen Sie jedoch wahnsinnig viel Netzflüssigkeit. Vergessen Sie nicht, dass Spider-Man auch im Nahkampf kräftig zulangen kann. Das verlangt zwar etwas Geschick, doch es lohnt sich. Auf diese Weise müssen Sie keinen Tropfen der kostbaren Netzflüssigkeit einsetzen. Übrigens: Sämtliche Netzpatronen sind in den Karten eingezeichnet!

Welche Waffen besitzen meine Feinde?

Im ersten Level treffen Sie nur auf gewöhnliche Kriminelle, die ganz selten einmal eine Waffe tragen. Sobald Sie jedoch in den Level „The Bank Heist" kommen, machen Sie Bekanntschaft mit äußerst schießfreudigen Kumpanen. Sie müssen lernen, mit so einer Situation umzugehen, wenn Sie am Leben bleiben wollen.

Was mache ich, wenn ein Gegner eine Schusswaffe besitzt?

Denken Sie als Erstes daran, dass Spidey sehr hoch springen kann. In neun von zehn Fällen reicht ein Sprung aus, um den tödlichen Kugeln auszuweichen. Ein anderer hilfreicher Trick ist, sich von hinten an Gegner heranzuschleichen. Auf diese Weise haben die Gegner keine Chance, auch nur ein einziges Mal auf Sie zu feuern.

Spider-Mans Feinde

Wie kämpfe ich?

In *Spider-Man* treffen Sie auf eine Fülle von unterschiedlichen Gegnern – und jeder hat seine eigene Angriffstaktik. Wir zeigen Ihnen, wie Sie die Schurken das Fürchten lehren.



Wo begegnen mir Kriminelle?

Kriminelle

Auf diese Gegner treffen Sie am häufigsten. Vor allem in den ersten Levels müssen Sie eine Unmenge von Kriminellen besiegen. Sobald Sie das Spiel gestartet haben

und auf dem Weg zur Bank sind, kommen Ihnen Kriminelle in Gruppen von zwei oder mehreren entgegen.

Welche Taktik ist die beste?

Da die meisten Kriminellen keine Schusswaffen tragen, können Sie einfach auf sie zulaufen und sie mit Schlägen und Tritten attackieren. Das richtige Timing lernen Sie in den ersten Levels am schnellsten!

Wie besiege ich einen Kriminellen, der eine Schusswaffe bei sich trägt?

Ein bewaffneter Krimineller ist wesentlich schwieriger zu beseitigen. Setzen Sie Spideys Netz-Falle ein, um Ihren Feind einzuspinnen. Sobald er sich in dieser hilflosen Lage befindet, können Sie ihn gefahrlos mit ein paar gezielten Tritten erledigen. Sie können einen bewaffneten Kriminellen mit dem Netz zwar ausschalten, Sie verbrauchen dabei jedoch eine Menge Netzflüssigkeit. Heben Sie sich die wertvolle Substanz für später auf.

Bankräuber



Was sollte ich über die Bankräuber wissen?

In der Bank halten viele Bankräuber Räume besetzt. Die Bankräuber sind den Kriminellen in ihrer Kampfweise zwar recht ähnlich, sind aber viel stärker.

Die Bankräuber tragen Waffen! Welche Taktik ist die beste?

Im Gegensatz zu ihren schwächeren Kollegen tragen die Bankräuber immer Waffen. Ohne Spideys Netz sollten Sie ihnen daher niemals gegenübertreten. Wickeln Sie die Bankräuber in Ihr Netz ein, damit sie sich nicht mehr bewegen können.

Wie kämpfe ich gegen mehrere Bankräuber?

Nutzen Sie Schreibtische und Trennwände, um vor den tödlichen Kugeln in Deckung zu gehen. Mit dem Netz können Sie die Schurken aus sicherer Entfernung einspinnen und dann mit Schlägen und Tritten erledigen. Verwenden Sie die Netz-Fäuste. Sie machen Spider-Man im Nahkampf stärker.

Polizisten



Wieso muss ich gegen Polizisten kämpfen?

Die Polizei glaubt, dass Sie die Maschine von Doctor Octopus gestohlen haben. Deshalb stehen Sie auf der Fahndungsliste.

Wie besiege ich Schutzmänner am besten?

Polizisten tragen für gewöhnlich immer eine Handfeuerwaffe bei sich. Konfrontationen mit mehr als einem Polizisten können daher schnell tödlich ausgehen. Greifen Sie die Gesetzeshüter, genauso wie die bewaffneten Kriminellen und die Bankräuber, mit dem Netz an.

Was muss ich sonst noch über Polizisten wissen?

Die Ordnungshüter sind ein wenig stärker als die Kriminellen und die Bankräuber. Sie können Ihrem Netz schnell entfliehen. Wenn Sie also zuviel Zeit brauchen, um sie zu besiegen, befinden Sie sich plötzlich in einem Nahkampf!

SWAT-Polizisten



Wo ist der Unterschied zu den gewöhnlichen Polizisten?

Wenn Sie denken, dass die Polizisten schwierig zu besiegen sind, werden Sie mit den SWAT-Polizisten ernsthafte Probleme bekommen. Neben einer Schusswaffe tragen diese Typen auch noch Schutzwesten!

Welche Taktik ist am effektivsten?

Normalerweise würden Sie zuerst mit dem Netz angreifen und dann im Nahkampf mit ein paar Schlägen und Tritten nachsetzen. Doch bei den SWAT-Polizisten müssen Sie anders vorgehen. Sobald Sie ein Team vor sich sehen, müssen Sie so schnell wie möglich die Netz-Fäuste aktivieren und ihnen entgegenschleudern. Die Fäuste machen Spideys Angriff wesentlich stärker. Sie müssen jedoch schnell sein: Die Fäuste halten nur für ein paar Sekunden.

Ich schaffe es einfach nicht, die SWAT-Polizisten zu besiegen!

In diesem Fall sollten Sie versuchen, die Polizisten mit dem Netz einzuwickeln, damit sie langsamer werden. Aktivieren Sie dann schnell die Netz-Fäuste, bevor Sie für die tödlichen Schläge ausholen. Aufgepasst: Bei dieser Technik verbrauchen Sie eine Menge Netzflüssigkeit – nur gegen eine große Gruppe von Gegnern einsetzen!

Echsenmänner



Echsenmänner – wie sehen die aus?

Verwechseln Sie die Echsenmänner nicht mit dem Echsen-Endgegner! Die Echsenmänner leben in den Abwasserkanälen unter der Stadt.

Was muss ich über ihre Angriffstaktiken wissen?

Ihr Hauptangriff besteht aus Schlägen und Tritten. Aber was noch viel schlimmer ist: Diese Kreaturen spucken mit Säure nach Ihnen.

Wie besiege ich die Echsenmänner am schnellsten?

Wenn Sie das Netz einsetzen, müssen Sie Folgendes beachten: Nach einer Attacke dauert es immer ein paar Sekunden, bis Sie wieder angreifen können. Wenn Sie die Echsenmänner verfehlen, haben die Monster genügend Zeit, Sie mit Säure zu bespucken. Außerdem können Sie der Säure zwischen Ihren Attacken nicht ausweichen.

Mich greifen gleich mehrere Echsen gleichzeitig an!

Wenn Sie es mit einer Gruppe von Echsenmännern zu tun haben, sollten Sie die Netz-Falle überhaupt nicht einsetzen. Es ist praktisch unmöglich, sämtliche Echsen einzuwickeln, bevor eine von ihnen mit Säure spuckt. Setzen Sie stattdessen den Netz-Schirm ein. Erstens schützt er Sie vor der Säure, zweitens betäubt er die Feinde, wenn Sie ihn auseinanderbrechen. Nutzen Sie diesen Moment, um die Netz-Fäuste zu aktivieren!

Spider-Mans Feinde

Symbioten



Was sind das denn für Monster?

Mit diesen seltsamen pinkfarbenen Schleimklecksen müssen Sie sich gegen Ende des Spiels herumschlagen. Sie sind die stärksten Gegner von allen!

Das Netz ist nutzlos!

Bevor Sie auch nur den Versuch machen, einen von diesen Schleimbeuteln zu besiegen, sollten Sie wissen, dass sie immun gegen jede Form der Netz-Attacke sind. Da bleibt Ihnen nur noch der Nahkampf übrig.

Was kann ich gegen die Symbioten ausrichten?

Der Trick ist, Spider-Mans Schnelligkeit zu nutzen. Stürzen Sie sich auf die Schleimhaufen und bearbeiten Sie sie mit Schlägen und Tritten. Dann müssen Sie sich so schnell wie möglich zurückziehen. Ein Symbiot kann Sie zwar nicht mit einem einzigen Angriff besiegen, dafür kann er Ihnen aber starke Verletzungen zufügen. Nicht vergessen: Nach einem Angriff immer schön zurückziehen. So lässt sich der Schaden minimieren.

Ich werde von den Symbioten immer wieder getroffen!

Wenn Sie Probleme haben, den Attacken eines Symbioten auszuweichen, sollten Sie das hier ausprobieren: Springen Sie hoch, lassen Sie sich dann direkt auf ihn fallen und schlagen Sie zu, kurz bevor Sie aufkommen.

Was mache ich bei mehreren Symbioten?

Wenn Sie es mit mehreren Symbioten zu tun haben, müssen Sie noch vorsichtiger sein. Greifen Sie an und ziehen Sie sich dann so schnell wie möglich wieder zurück. Lassen Sie sich auf keinen Fall einkreisen!

Spider-Mans Fähigkeiten

Netz-Leine

Wozu brauche ich die Netz-Leine?

Sie ist vielseitig verwendbar. Hauptsächlich wird sie jedoch verwendet, um von einem Gebäude zum anderen zu schwingen. Achten Sie immer darauf, genügend Patronen bei sich zu tragen, sonst sitzen Sie fest!

Netz-Falle

Wie setze ich die Netz-Falle ein?

Sie spart Ihnen Zeit, wenn Sie gegen stärkere Schurken kämpfen. Halten Sie den Feuerknopf gedrückt, um einen Strahl Netzflüssigkeit auszusenden. Dieser wickelt dann den Feind ein.

Netz-Fäuste

Was bringen mir die Netz-Fäuste?

Wenn Sie bereits vorher wissen, dass Sie mehrere Gegner auf einmal besiegen müssen, sollten Sie schnell die Netz-Fäuste aktivieren. Sie verstärken Ihre Schlagkraft, so dass die meisten Gegner bereits mit einem Schlag besiegt sind. Die Fäuste halten aber nur kurze Zeit. Ziehen Sie sich zurück und aktivieren Sie die Fäuste neu!

Netz-Schuss

Wann setze ich den Netz-Schuss ein?

Das ist ein einzelner Schuss, den Sie gegen jeden Schurken schleudern können. Nutzen Sie den Netz-Schuss, um leichtere Gegner aus einiger Entfernung zu erledigen und natürlich auch, um die mächtigen Endgegner zu bezwingen. Der Netz-Schuss hat leider auch einen Nachteil: Er verbraucht eine Menge Netzflüssigkeit.

Netz-Schirm

Wozu brauche ich den Netz-Schirm?

Der Netz-Schirm kommt eher selten zum Einsatz. Benutzen Sie ihn, wenn Sie von Gegnern umzingelt sind. Wenn Sie den Netz-Schirm aufbrechen, lösen Sie eine Schockwelle aus. Diese schleudert alle Feinde, die in Ihrer Nähe stehen, ein Stück weit weg. Nun können Sie sich in Sicherheit bringen.

Packen

Wie überrasche ich meine Gegner?

Schleichen Sie sich von hinten an einen Gegner an, hüpfen Sie auf seine Schultern und drücken Sie schnell den Schlag-Knopf. So können Sie viele Gegner mit nur einem Schlag besiegen. Nicht bei Schurken anwenden, die in der Gruppe angreifen!

Zug-Netz

Was bringt mir das Zug-Netz?

Feinde, die nicht allzu weit weg stehen, können Sie mit dem Zug-Netz an sich heranziehen und k.o. schlagen. Am besten funktioniert das bei den schwächeren Gegnern. Bei den stärkeren müssen Sie ein paar Mal schnell hintereinander zuschlagen.

The Bank Heist

Auf zur Bank!

Wo ist die Bank?

Folgen Sie dem Spidey-Kompass. Schwingen Sie zu den Gebäuden links oder rechts, um den Schurken auf der zentralen Route auszuweichen. Wenn Sie sich trotzdem mit einem herumärgern müssen, dann versetzen Sie ihm ein paar Schläge oder Tritte. Sobald Sie die Bank erreicht haben, schwingen Sie hinüber in den zweiten Teil des Levels.

In die Bank

Wo finde ich ein Comic-Heft?

Bevor Sie die Bank betreten, sollten Sie nach links sehen. Dort befindet sich das Gebäude der Fantastischen Vier. Schwingen Sie hinüber, um eins von den 32 Heften aufzusammeln.

Wie erledige ich die Männer auf dem Dach?

Die vier Mitglieder des Jade-Syndikats sind bewaffnet. Setzen Sie die Netz-Falle ein, um sie kurz einzuwickeln, und schlagen Sie dann zu.

Wenn sie besiegt sind, können Sie die Bank betreten.

Geiseldrama

1. Wie befreie ich die Geiseln?

Sie müssen die Kriminellen beseitigen, um die Geiseln zu befreien. Erledigen Sie die Gauner möglichst schnell, da sie auf fliehende Geiseln schießen. Wenn eine von ihnen stirbt, scheitert die Mission! Spinnen Sie die Schurken ein und verpassen Sie ihnen einige heftige Schläge.

2. Wie öffne ich die Türen?

Suchen Sie auf dem Boden nach dem Gitter vom Luftschacht. Stellen Sie sich darauf und drücken Sie R1, um sich an die Decke hochzuziehen. Krabbeln Sie durch den Gang und lassen Sie sich am anderen Ende hinunterfallen. Sie befinden sich in einem Raum mit drei Schaltern. Betätigen Sie diese, aber achten Sie auf den Trupp Bankräuber, der dadurch aufmerksam wird!

3. Die Türen sind offen – doch wohin muss ich jetzt?

Verlassen Sie den Schalter-Raum durch die geöffnete Tür entlang der Arbeitsnischen. Im nächsten Raum befinden sich wieder ein paar Kriminelle mit Geiseln. Überwältigen Sie die Bankräuber so schnell wie möglich, sonst ist die Mission gefährdet. Vergessen Sie nicht, den Stuhl hochzuheben. Darunter liegt das erste Comic-Heft in diesem Level. Laufen Sie dann den Korridor wieder zurück und nehmen Sie den Aufzug hinunter zum nächsten Stockwerk.

Das zweite Comic-Heft



Gehen Sie in die zweite Arbeitsnische und heben Sie den Schreibtischstuhl hoch. Dort finden Sie das zweite von drei Comic-Heften.

4. Was passiert im nächsten Stockwerk?

Hier müssen Sie noch einmal ein paar Geiseln befreien. Setzen Sie Netz-Schüsse ein, um die Gegner möglichst schnell zu erledigen. Klettern Sie dann den Luftschacht hinauf in den nächsten Raum.

5. Wie öffne ich die Sicherheitstür?

Beseitigen Sie den Schurken bei der großen Monitorwand am Ende des Korridors. Dadurch werden zwei Gauner aufmerksam und öffnen die Sicherheitstür. Wenn Sie die beiden erledigt haben, gehen Sie weiter in den Tresorraum.

6. Was geschieht, wenn ich durch den Metall-Detektor gehe?

Sie lösen einen Alarm aus. Die Wachen werden aufmerksam und beginnen, wie wild zu schießen. Schlüpfen Sie auf der Seite zwischen Detektor und Tür durch.

7. Wie öffne ich die nächste Tür?

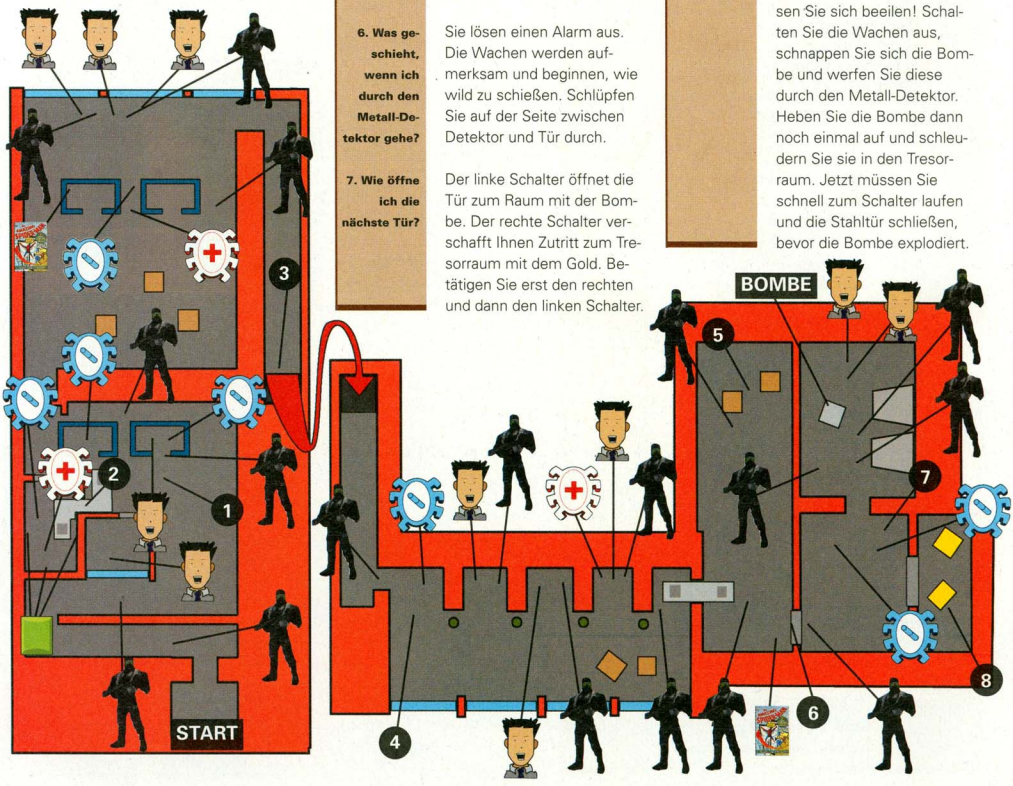
Der linke Schalter öffnet die Tür zum Raum mit der Bombe. Der rechte Schalter verschafft Ihnen Zutritt zum Tresorraum mit dem Gold. Betätigen Sie erst den rechten und dann den linken Schalter.

Legende

- Energie
- Netz-Patronen
- Magnesium-Netz
- Schutzweste
- Geisel
- Hebel
- Schalter
- Comic-Heft
- Symbioten-Generator
- Raketenangriff
- Bankräuber
- Echsenmann
- Symbiot

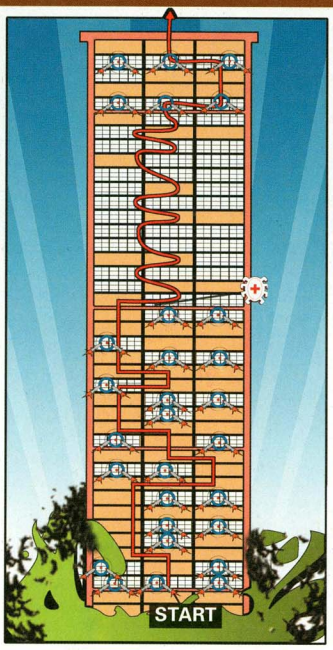
8. Was mache ich mit der Bombe?

Wenn eine der Wachen Sie bemerkt, wird die Bombe aktiviert – in diesem Fall müssen Sie sich beeilen! Schalten Sie die Wachen aus, schnappen Sie sich die Bombe und werfen Sie diese durch den Metall-Detektor. Heben Sie die Bombe dann noch einmal auf und schleudern Sie sie in den Tresorraum. Jetzt müssen Sie schnell zum Schalter laufen und die Stahltür schließen, bevor die Bombe explodiert.



Sting of the Scorpion





Wie komme ich rechtzeitig zum Bugle?

Schnell zum Bugle!

Beeilen Sie sich! Sie müssen das Bugle-Gebäude erreichen, bevor der fiese Skorpion den Verleger des Bugle, JJ, in die Finger bekommt. Am oberen Bildschirmrand ist ein Balken zu sehen. Er zeigt an, wie weit Skorpion noch entfernt ist. Wenn er vor Ihnen bei JJ ankommt, ist die Mission gescheitert! Folgen Sie dem Spider-Man-Kompass und schwingen Sie sich von Gebäude zu Gebäude. Ignorieren Sie dabei die Kriminellen!

Wo ist das zweite Comic-Heft?

Im Kampf gegen Skorpion müssen Sie im Büro Platz schaffen. Zerschmettern Sie deshalb die Möbel. Sobald JJ in das zweite Büro rennt, erscheint Ausgabe 5 des Heftes im Raum.

Auf was muss ich hier Acht geben?

Polizeihubschrauber-Jagd

Auf der Flucht vor dem Polizeihubschrauber sind Sie auf Ihre Fähigkeiten mit der Netz-Leine angewiesen. Der Hubschrauber schießt Raketen ab und feuert mit dem Maschinengewehr. Wo die Geschosse einschlagen, können Sie vorher sehen. Deshalb müssen Sie nur auf die Zielautomatik achten. Folgen Sie dem Spidey-Kompass und ignorieren Sie die Halunken – laufen Sie einfach an ihnen vorbei!

Wie komme ich sicher auf das Gebäude hinauf?

Raketenangriff

Sobald Sie an der Seitenwand des Gebäudes hinaufklettern, feuert der Polizeihubschrauber Raketen auf Sie ab. Die Karte (siehe oben) zeigt Ihnen, wo die Raketen einschlagen. Halten Sie sich an die eingezeichnete Route, damit Sie nicht getroffen werden. Am besten sehen Sie sich die Route vorher ganz genau an, damit Sie nicht immer wieder die Karte zur Hand nehmen müssen.

Wie weiche ich dem Feuer des Maschinengewehrs aus?

Wenn Sie am Checkpoint ankommen, ändert der Polizeihubschrauber seine Angriffstaktik. Statt mit den Raketen feuert er jetzt nur noch mit dem Maschinengewehr. Wenn Sie den Zielsucher an der Gebäudewand sehen, müssen Sie schnell sein und im Zickzack-Kurs an der Wand hochklettern, sonst werden Sie von den Kugeln getroffen. Danach müssen Sie noch einmal eine Raketensalve überstehen.

Was muss ich hier tun?

Verfolgung über den Dächern/Die Träger hoch

Die letzten beiden Abschnitte dieses Levels sind der Polizeihubschrauber-Jagd sehr ähnlich. Sie müssen sich wieder einmal von einem Wolkenkratzer zum anderen schwingen und dabei den Raketen des Hubschraubers ausweichen. Bleiben Sie auf keinen Fall stehen – für nichts und niemanden! Und denken Sie daran, den Spidey-Kompass immer im Auge zu behalten!

Spider-Man gegen Skorpion



In diesem Kampf müssen Sie gleichzeitig auf zwei Energie-Balken Acht geben: auf Ihren eigenen und auf den von Bugle-Verleger JJ. Skorpions Absicht ist es, JJ zu erledigen. Deshalb müssen Sie ihn so gut wie möglich ablenken. Warten Sie ab, bis Skorpion anfängt, nach JJ zu suchen (er versteckt sich hinter einem Möbelstück). Heben Sie dann einen Einrichtungsgegenstand auf, der Ihnen am nächsten steht. Vom Aktenschrank bis hin zu den Pflanzen können Sie alles verwenden. Egal, wie groß das Objekt ist, es richtet immer denselben Schaden an. Schleudern Sie den Gegenstand Skorpion entgegen. Dadurch wird er auf Sie aufmerksam und lässt von JJ ab. Feuern Sie fünf oder sechs Netz-Schüsse auf Skorpion. Jetzt müssen Sie im Büro herumlaufen, damit er Sie nicht erwischt. Wenn Sie ihn genau beobachten, können Sie sogar sehen, wann er angreift. Irgendwann verliert er das Interesse und wendet sich wieder JJ zu. Wiederholen Sie diese Taktik, bis Skorpion am Boden liegt.

Spider-Man gegen Rhino



Rhino ist nicht gerade der Hellste, deshalb ist er ziemlich leicht zu besiegen. In der Mitte der Arena befinden sich vier Generatoren, die unter Starkstrom stehen. In den Ecken befinden sich außerdem einige hochexplosive Fässer. Wenn der Kampf beginnt, müssen Sie schnell zu Rhino auf die andere Seite der Arena rennen. Stellen Sie sich hinter einen der Generatoren und lugen Sie ein wenig hervor, damit Rhino Sie auch sehen kann. Wenn er beginnt, auf Sie zuzulaufen, müssen Sie sich schnell hinter dem Generator verstecken. So schwerfällig, wie Rhino ist, kann er nicht mehr ausweichen und bohrt sich förmlich in den Generator hinein. Dabei verliert er jedesmal eine Menge Energie! Jeder Generator hat übrigens nur genug Energie für zwei dieser zugegeben hinterhältigen Tricks. Wenn alle Generatoren verbraucht sind, lassen Sie den dussligen Rhino einfach in die explosiven Fässer hineinrennen. Das dürfte ihm den Rest geben. Wenn Rhino besiegt ist, können Sie sich übrigens wieder ein Comic-Heft schnappen, das in der Mitte der Arena auftaucht.

Enter Venom

Fang Venom!

Was muss ich tun?

In diesem Abschnitt müssen Sie nicht nur den Kompass im Auge behalten, sondern auch Venom. Er ist Ihnen immer einen Schritt bzw. Sprung voraus. Glücklicherweise hält er ab und zu an, um auf Sie zu warten. Venom bleibt schließlich auf einem Dach stehen und fordert Sie zum Kampf heraus.

Gibt es hier auch Comichefte?

Venom bleibt im ersten Träger-Abschnitt stehen. Suchen Sie dort nach der Spidey-Schutzweste. Wenn Sie diese finden, können Sie Ausgabe 42 einsammeln.

Das 2. Heft

Nach dem Hochhaus kommen Sie zu einem Raum mit TV-Antennen. Auf der rechten Seite liegt Ausgabe 76.

Wo ist das dritte Heft?

Warten Sie, bis Venom (im Kampf!) wieder einmal verschwindet, und heben Sie das Auto unter dem Neon-Schild hoch. Darunter befindet sich ein Comic-Heft – Ausgabe 8! Wenn Sie schnell sind, können Sie Venom das Auto entgegenschleudern.

Spider-man gegen venom

Für jemanden, der so furchterregend aussieht, ist Venom ein recht einfacher Gegner. Bleiben Sie immer in Bewegung und warten Sie, bis er vor Ihnen auftaucht. Sein Erscheinen wird jedes Mal von einem brausenden Geräusch begleitet. Sobald Sie das hören, müssen Sie Venom schnell finden und ein paar Netz-Schüsse abfeuern. Dann verschwindet er wieder. Wiederholen Sie diese Taktik, aber bleiben Sie immer schön auf Abstand. Sonst verpasst er Ihnen ein paar seiner brutalen Schläge. Übrigens: In den Kisten verbergen sich eine Menge nützlicher Gegenstände!



The Sewers

Eingang zur Kanalisation

1. Wie komme ich an den Echsenmännern vorbei?

Hier wimmelt es nur so von Echsenmännern. Aktivieren Sie Ihre Netz-Fäuste und stürzen Sie sich auf die Kreaturen. Achtung: Die Fäuste halten jeweils nur für eine Attacke, deshalb müssen Sie sich immer wieder kurz zurückziehen und die Fäuste dann wieder aktivieren – und weichen Sie den Säure-Attacken aus!

2. Auf den Balken stehen Echsen!

Am besten, Sie feuern aus sicherer Entfernung ein Zug-Netz ab, um sie an sich heranzuziehen. Die Balken sind ziemlich schmal, deshalb ist es nicht einfach, auf ihnen zu kämpfen, ohne zu fallen.

3. Wie komme ich über die Röhren?

Der beste Weg, über die Röhren zu kommen, ist die Netz-Zielsuche. Achten Sie darauf, dass der Zielsucher grün leuchtet, bevor Sie einen Netz-Strahl abfeuern. Das kann eine fummelige Angelegenheit sein, aber die Zeit sollten Sie sich einfach nehmen.

U-Bahn

Ich falle ständig von der U-Bahn!

Es ist ganz schön schwierig, auf der U-Bahn zu bleiben. Aber wenn Sie herunterfallen, ist die Mission gescheitert! Bleiben Sie möglichst immer in der Mitte und laufen Sie nur vorwärts oder rückwärts. Es gibt hier übrigens eine Menge Energie und Netz-Patronen! Um die Gegenstände aufzuheben, müssen Sie in die Richtung sehen, in die der Zug fährt.

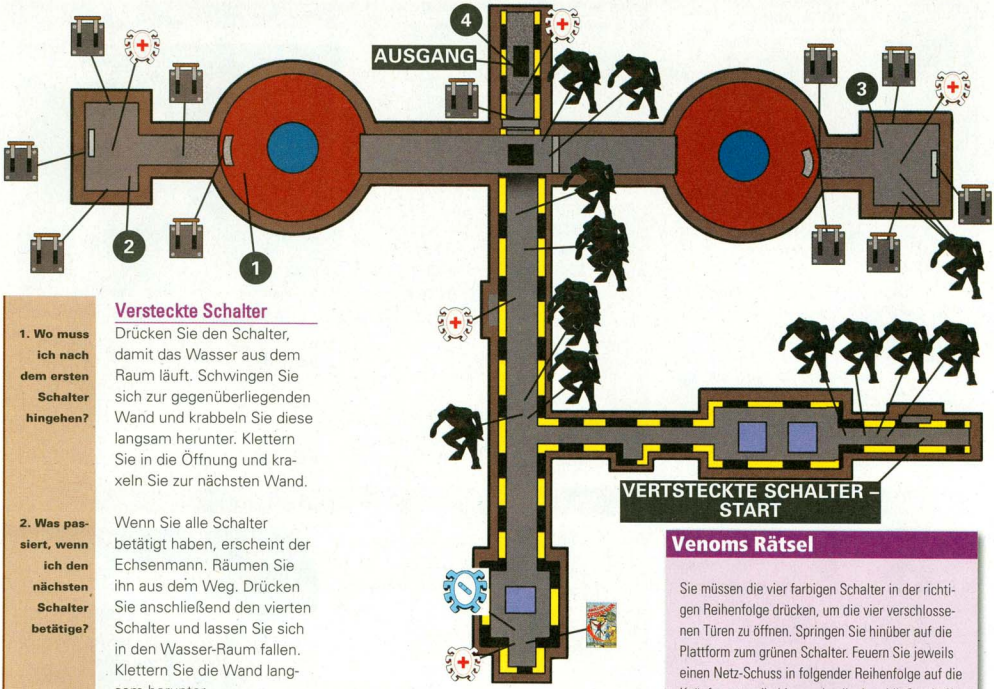


Wie erledige ich die Echsen am besten?

Geben Sie ihnen Saures – mit Ihren Netz-Fäusten. Aktivieren Sie diese, so oft Sie können. So können Sie die Echsen ganz leicht über die Kante der U-Bahn fegen. Außerdem können Sie sich dann sofort um die nächste Echse kümmern. Mit jedem Treffer bewegen Sie sich ein Stück vorwärts. Achten Sie immer darauf, wieder in die Mitte zurückzugehen.



Sewage Plant



1. Wo muss ich nach dem ersten Schalter hingehen?

Versteckte Schalter

Drücken Sie den Schalter, damit das Wasser aus dem Raum läuft. Schwingen Sie sich zur gegenüberliegenden Wand und krabbeln Sie diese langsam herunter. Klettern Sie in die Öffnung und kraxeln Sie zur nächsten Wand.

2. Was passiert, wenn ich den nächsten Schalter betätige?

Wenn Sie alle Schalter betätigt haben, erscheint der Echsenmann. Räumen Sie ihn aus dem Weg. Drücken Sie anschließend den vierten Schalter und lassen Sie sich in den Wasser-Raum fallen. Klettern Sie die Wand langsam herunter.

3. Wohin muss ich gehen?

Mithilfe der vorherigen drei Knöpfe haben Sie die Tür im Korridor geöffnet. Gehen Sie hindurch und zum Wasser-Raum weiter. Dort drücken Sie erneut drei Knöpfe. Dadurch öffnen Sie die Tür im unteren Stockwerk.

Venoms Rätsel

Sie müssen die vier farbigen Schalter in der richtigen Reihenfolge drücken, um die vier verschlossenen Türen zu öffnen. Springen Sie hinüber auf die Plattform zum grünen Schalter. Feuern Sie jeweils einen Netz-Schuss in folgender Reihenfolge auf die Knöpfe: rot, gelb, blau und gelb. Anschließend öffnen sich alle Türen und Sie müssen sich dem Venom zum Kampf stellen.

4. Wo ist der Levelausgang?

Begeben Sie sich in das untere Stockwerk. Dort sehen Sie einen weiteren Knopf, durch den Sie den Wasserstand unter Ihnen senken können. Springen Sie anschließend in den nun trockenen Tunnel und klettern Sie zum Ausgang.

Wie senke ich den Wasserpegel?

Tunnelgekrabbel

Dazu müssen Sie die Schalter in einer bestimmten Reihenfolge drücken, die auf der Karte beschrieben ist. Nachdem Sie den ersten Schalter betätigt haben, springt eine Horde Echsenmänner aus dem Wasser und greift Sie an. Versuchen Sie, sich über die Gegner zu schwingen, anstatt sie zu eliminieren, da für jede erledigte Echse eine neue erscheint.

Wie senke ich den Wasserstand?

Schwingen Sie zur gegenüberliegenden Tür und drücken Sie den Knopf, um den Wasserstand zu senken. Lassen Sie sich danach hinunterfallen und schwingen Sie auf die Seite des Metallblocks, woraufhin sich die Tür öffnet.



Lizard's Maze

Spidey gegen Venom 2!

Venom hält Peter Parkers Freundin als Geisel fest. Diese hängt in einer Röhre unter dem Glasboden. In dem Raum darüber befinden sich vier Schalter, die den Wasserstand in der Röhre regulieren. Wenn zu viel Wasser hineingelangt, ertrinkt Mary Jane. Bleiben Sie über Mary stehen und warten Sie, bis Venom erscheint. Das tut er immer in der Nähe eines Schalters, bevor er ihn umlegt. Wenn er den Schalter betätigt hat, schießen Sie eine Netz-Falle gegen den Schalter, damit die Wasserzufuhr gestoppt wird. Venom verschwindet für kurze Zeit, wenn er ebenfalls von der Netz-Falle getroffen wird. Zwischen diesen Aktionen müssen Sie Venom mit Schlägen und Tritten traktieren.

Wonach muss ich Ausschau halten?

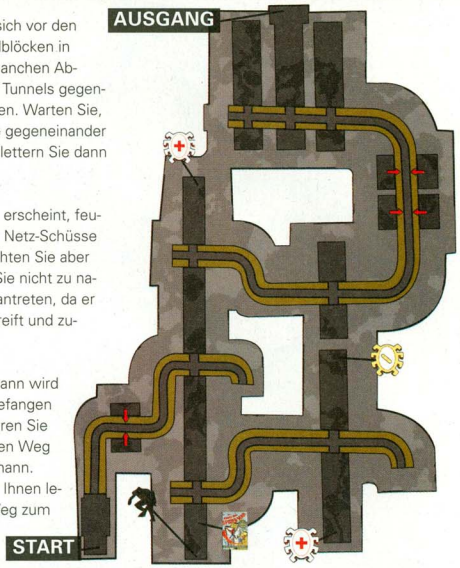
Nehmen Sie sich vor den großen Metallblöcken in Acht, die in manchen Abschnitten des Tunnels gegeneinander prallen. Warten Sie, bis die Blöcke gegeneinander knallen, und klettern Sie dann hindurch.

Was soll ich gegen Venom machen?

Wenn Venom erscheint, feuern Sie einige Netz-Schüsse auf ihn ab. Achten Sie aber darauf, dass Sie nicht zu nahe an ihn herantreten, da er Sie sonst ergreift und zuschleimt.

Muss ich mich mit dem Echsenmann treffen?

Der Echsenmann wird von Venom gefangen gehalten. Sparen Sie sich den langen Weg zum Echsenmann. Dieser erklärt Ihnen lediglich den Weg zum Ausgang.



Ich habe mich verlaufen!

In dieser Gegend können Sie sich leicht verlaufen, da alles gleich aussieht und verwinkelt ist. Für diesen Fall werfen Sie einfach einen Blick auf die Karte. Damit sollte es Ihnen gelingen, den Ausgang zu finden.

City In Peril

1. Wie vertreibe ich die Symbioten?

Symbioten im Bugle

Dieser Gegner ist hart im Nehmen und ist von Ihren Netz-Schüssen überhaupt nicht beeindruckt. Am besten ziehen Sie sich Ihre Netz-Fäuste an und verpassen dem Symbioten damit ein paar Schläge. Wenn es möglich ist, sollten Sie diesem Gegner aus dem Weg gehen.

2. Was muss ich zuerst tun?

Zuerst müssen Sie die Lüftung einschalten, um damit die Schächte vom Schleim zu befreien. Schießen Sie dazu ein Netz durch die zerbrochene Scheibe, um damit den Schalter zu treffen. Laufen Sie anschließend den Gang hinab, klettern in den Lüftungsschacht und betreten den nächsten Abschnitt – schnappen Sie sich aber zuvor den Comic.

3. Wie befreie ich die Geisel?

Nachdem Sie den Schacht verlassen haben, sehen Sie einen Schalter auf der linken Seite. Drücken Sie ihn, um die erste Geisel zu befreien. Feuern Sie einen Netz-Schuss gegen den Fahrstuhlknopf. Dieser setzt sich daraufhin in Bewegung und säubert den Schacht, der in den nächsten Abschnitt führt.

Wie soll ich die Fahrt überleben?

Aufzug-Abstieg

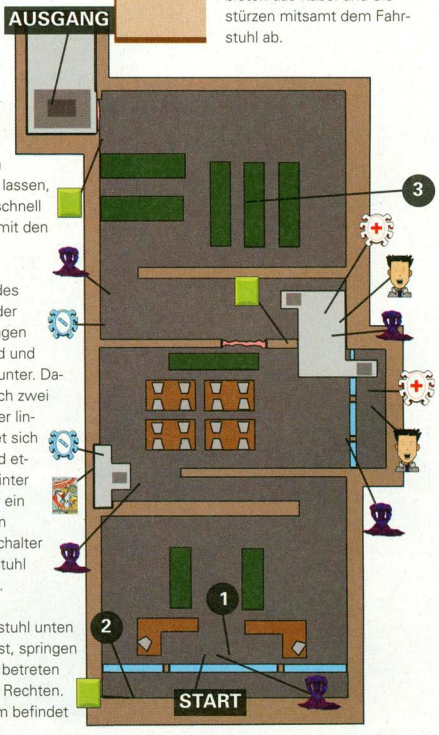
In diesem Teil des Levels befinden Sie sich auf einem fahrenden Fahrstuhl. Bleiben Sie darauf stehen, damit Sie nicht von den Geschossen erwischt werden. Den Gegnern, die sich auf den Fahrstuhl fallen lassen, verpassen Sie schnell ein paar Hiebe mit den Netz-Fäusten.

Wie geht es weiter, wenn der Fahrstuhl anhält?

Auf der Hälfte des Weges stoppt der Fahrstuhl. Springen Sie an die Wand und klettern Sie hinunter. Dadurch öffnen sich zwei Türen. Hinter der linken Tür befindet sich ein Symbiot und etwas Medizin, hinter der rechten Tür ein Symbiot und ein Schalter. Der Schalter setzt den Fahrstuhl wieder in Gang.

Wo ist der nächste Comic?

Wenn der Fahrstuhl unten angekommen ist, springen Sie heraus und betreten die Tür zu Ihrer Rechten. In diesem Raum befindet sich das nächste Comic-Heft. Wenn Sie nicht schnell genug sind, durchtrennen die Symbioten das Kabel und Sie stürzen mitsamt dem Fahrstuhl ab.



City in Peril – Fortsetzung



Was muss ich hier tun?

Presse-Stop!

Im Raum befinden sich vier Generatoren, die Sie zerstören müssen. Drücken Sie auf dem Weg dorthin sämtliche Knöpfe, die Sie sehen. Nachdem Sie alle Generatoren zerstört haben, springen Sie durch den Kamin in die untere Ebene. Achten Sie in den letzten beiden Räumen auf die Papierrollen, die nach Ihrem Leben trachten.

Was bringen die Magnesium-Netze?

Hier finden Sie ein neues Power-Up – das Magnesium-Netz. Die Wirkung dieser Waffe wird durch Flammen verstärkt.

Tief im Bugle

1. Was muss ich hier tun?

Hier befinden sich weitere Symbiot-Generatoren, die Sie zerstören müssen. Suchen Sie den ersten Generator und betätigen Sie den Schalter, um in den nächsten Bereich zu gelangen.

2. Wo ist der zweite Generator?

Betätigen Sie den zweiten Schalter und klettern Sie durch den Fahrstuhlschacht. Folgen Sie dem Gang in einen braunen Raum. Klettern Sie dort die Wand hinauf und bedienen Sie den Schalter, der die Tür zum nächsten Raum öffnet. Zerstören Sie anschließend den Generator mit einigen Netz-Schüssen.

3. Die Generatoren sind zerstört – was tue ich jetzt?

Laufen Sie zum Ende des Korridors. Dort treffen Sie auf Ihren Doppelgänger, der bei Ihrem Anblick die Flucht ergreift. Folgen Sie ihm.



Spidey gegen Mysterio

Mysterio müssen Sie auf drei Arten angreifen. Die erste ist ziemlich einfach: Schießen Sie auf die sechs leuchtenden Kugeln an seinem Körper. Auf der obersten Ebene laufen Sie rechts, bis Mysterio nach Ihnen ausholt und anschließend seinen Arm hebt. Drehen Sie sich in diesem Augenblick in seine Richtung und schießen Sie auf eine der Kugeln. Daraufhin rollt ein mit Spitzen bestücktes Rad auf Sie zu. Springen Sie darüber und warten Sie, bis es verschwindet. Widmen Sie sich anschließend der zweiten Kugel. Lassen Sie sich danach auf die mittlere Ebene fallen. Schießen Sie hier ebenfalls auf die beiden Kugeln. Daraufhin erscheint ein weiteres Rad, über das Sie springen müssen. Auf der untersten Ebene versucht Sie Msyterio zu treten. Setzen Sie wieder die gleiche Taktik ein, mit der Sie schon auf den anderen Ebenen erfolgreich waren. Für die zweite Attacke müssen Sie sich erneut auf die oberste Ebene begeben. Mysterio greift Sie mit zwei Lasern an. Laufen Sie in die entgegengesetzte Richtung, in die der Laser zeigt, und schießen Sie auf die nächstgelegene Kugel. Wenn diese beiden Kugeln zerstört sind, beginnt die dritte Attacke. Laufen Sie um Mysterio herum und feuern Sie auf seinen Helm.

Was muss ich hier tun?

Hafen-Lagerhaus

Hier finden Sie fünf weitere Generatoren, die Sie zerstören müssen. Verwenden Sie gegen die Symbioten das Magnesium-Netz und die explosiven Fässer.

Wie überwinde ich den Abgrund?

Unterwasser-Graben

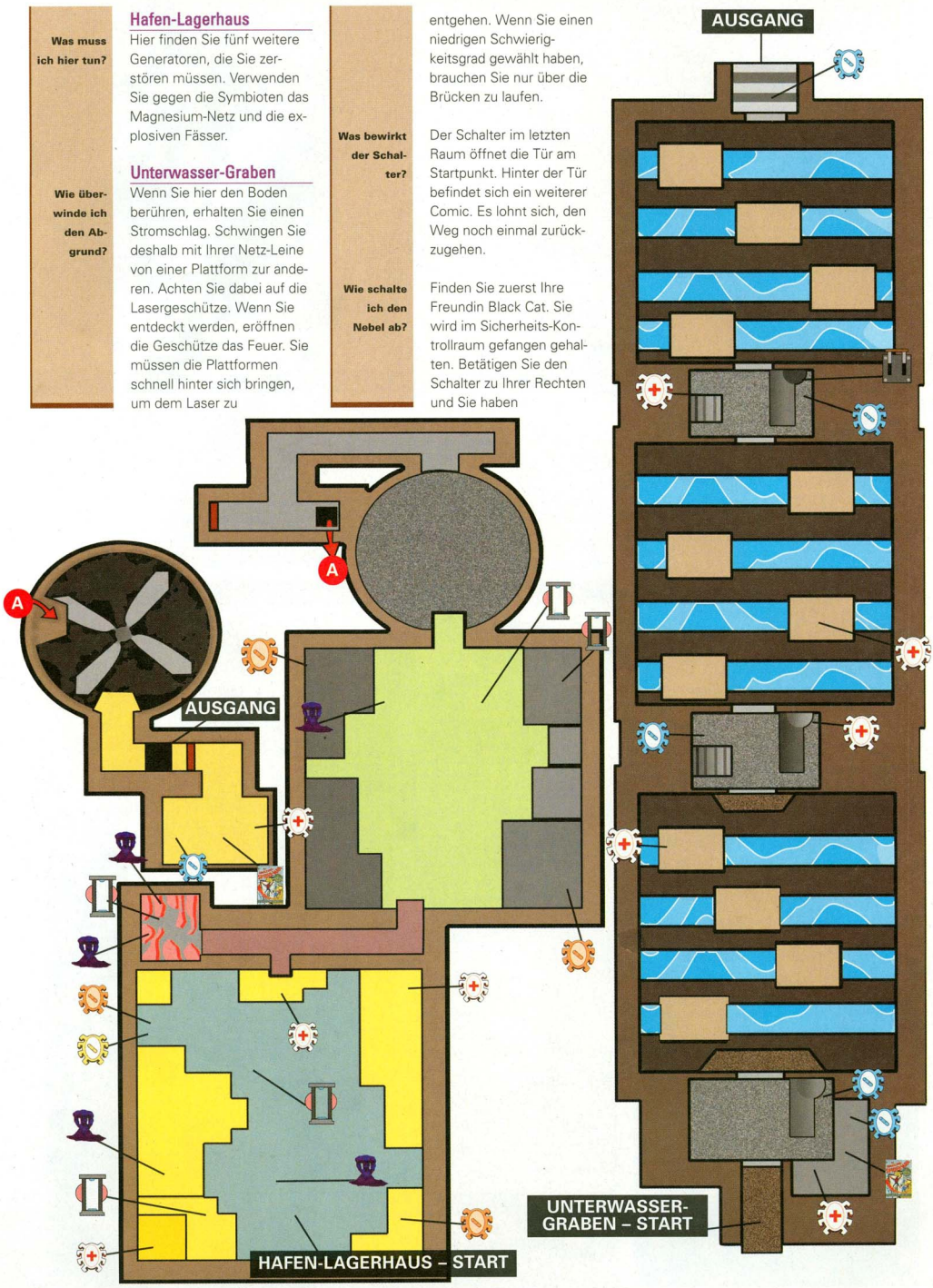
Wenn Sie hier den Boden berühren, erhalten Sie einen Stromschlag. Schwingen Sie deshalb mit Ihrer Netz-Leine von einer Plattform zur anderen. Achten Sie dabei auf die Lasergeschütze. Wenn Sie entdeckt werden, eröffnen die Geschütze das Feuer. Sie müssen die Plattformen schnell hinter sich bringen, um dem Laser zu entgehen. Wenn Sie einen niedrigen Schwierigkeitsgrad gewählt haben, brauchen Sie nur über die Brücken zu laufen.

Was bewirkt der Schalter?

Der Schalter im letzten Raum öffnet die Tür am Startpunkt. Hinter der Tür befindet sich ein weiterer Comic. Es lohnt sich, den Weg noch einmal zurückzugehen.

Wie schalte ich den Nebel ab?

Finden Sie zuerst Ihre Freundin Black Cat. Sie wird im Sicherheits-Kontrollraum gefangen gehalten. Betätigen Sie den Schalter zu Ihrer Rechten und Sie haben



To trap a Spider – Fortsetzung

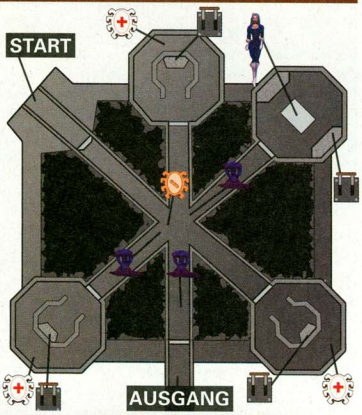
Spidey gegen Doc Ock

Doc Ock versteckt sich hinter einem Energieschild. Bevor Sie ihn angreifen können, müssen Sie zuerst die Energie abschalten. Laufen Sie dazu um den Doc herum und warten Sie, bis sich einer der vier Schalter hinabsenkt. Feuern Sie mit dem Netz-Schuss darauf und wiederholen Sie diesen Vorgang bei den anderen drei Schaltern. Wenn zwischen Ihnen und dem nächsten Schalter eine Schild-Barriere im Weg ist, können Sie einfach darüberspringen. Ist der Schild deaktiviert, haben Sie die Chance, den Doc drei- bis viermal zu treffen. Anschließend baut sich der Schild wieder auf. Wiederholen Sie diese Prozedur, bis Doc Ock erledigt ist. Sammeln Sie zwischendurch die Power-Ups ein, um Ihre Gesundheit aufzufrischen.

Kann ich den Generator zerstören?

Zugang zu zwei weiteren Räumen. In jedem Raum befindet sich ein Schalter, der einen Teil des Nebel-Schornsteins schließt. Legen Sie alle drei Schalter um und laufen Sie zum Ausgang.

Da unendlich viele Symbioten auf Sie zustürmen, haben Sie nicht die Chance, den Generator zu zerstören. Schwingen Sie über die violetten Monster hinweg und laufen Sie zum rettenden Ausgang.



Spidey gegen Carnage

Versuchen Sie nicht, Carnage mit Ihren Waffen zu schlagen. Sie besitzen keine Waffen, die Wirkung auf diesen Fiesling zeigen. Glücklicherweise befindet sich ein Schallfeld in der Mitte des Raums. Dort müssen Sie Carnage hineinbefördern. Das erreichen Sie, indem Sie sich auf die gegenüberliegende Seite des Feldes begeben und Carnage mit dem Zug-Netz zu sich heranziehen. Wenn er sich in dem Feld befindet, traktieren Sie ihn mit der Netzfalle, damit er so lange wie möglich im Feld bleibt und viel Energie verliert. Wenn Sie dieses Manöver einige Male wiederholen, ist Carnage schnell besiegt. Es gibt noch eine weitere Variante, um ihn in das Feld zu befördern. Warten Sie, bis er Sie mit seinem Schleim attackiert, dem Sie ausweichen müssen. Anschließend springt er zu Ihrer Position. Wenn er vor Ihnen steht, verpassen Sie ihm einen Netz-Schuss, der ihn in das Feld katapultiert. Versuchen Sie, ihn jetzt mit der Netzfalle im Feld zu halten. Wenn Sie zwischendurch die Power-Ups einsammeln, ist der Gegner mit etwas Übung erledigt.

Spidey gegen Monster-Ock

Wie erledige ich Monster-Ock?

Spider-Mans Fähigkeit, an Wänden zu haften, kann hier ziemlich frustrierend sein. Sie werden diesen Level relativ leicht bewältigen, wenn Sie das Schwingen beherrschen. Versuchen Sie nicht, diesen Gegner mit Waffengewalt zu erledigen, denn Sie können es nicht. Die einzige Möglichkeit, diesen Level unbeschadet zu durchqueren, ist die Flucht durch die Gänge, während Monster-Ock Sie verfolgt. Das hört sich leichter an, als es ist. Nur Laufen wird Ihnen nicht viel nützen. Vielmehr müssen Sie sich mit dem Netz-Schwung durch die Gänge hangeln. Achten Sie darauf, dass Sie nicht an einer Wand kleben bleiben. Wenn das geschieht, verlieren Sie viel wertvolle Zeit. Studieren Sie die Karte dieses Levels ganz genau, damit Sie wissen, wann Sie eine Ecke erreichen und wann Sie R1 drücken müssen. Sie werden einige Versuche benötigen, um diese Passage zu bewältigen. Am Ende werden Sie zur Entschädigung mit einer schönen Endsequenz belohnt.





LEGENDE

DRÜCKEN SIE R1

Comics, Kostüme und Cheats

Comics

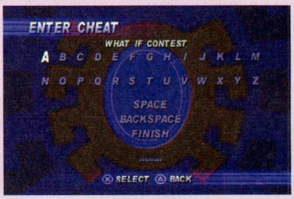
COMIC	LEVEL	WO FINDE ICH DAS HEFT?
1	In die Bank	Im Gebäude der Fantastischen Vier
2	Geiseldrama	Unter einem Stuhl einer Arbeitsnische
3	Bombenstimmung!	Geiseln befreien und den Gang vor dem Tresor absuchen
4	Schnell zum Bugle!	Nach der Videosequenz mit dem Kriminellen springen Sie über die Seite des Gebäudes
5	Spidey gegen Skorpion	Zerstören Sie die Einrichtung im ersten Raum.
6	Polizeihubschrauber-Jagd	Hinter der Kiste auf der rechten Seite, auf dem letzten Gebäude
7	Verfolgung über den Dächern	In der Grube bei dem kleinen Kran
8	Die Träger hinauf	Auf der linken Seite des Gebäudes
9	Polizei-Umgehung	Hinter dem Glas des Gebäudes mit den Dachfenstern
10	Spidey gegen Rhino	Zerstören Sie alle Fässer.
11	Fang Venom!	Auf dem Dach, auf dem Venom das erste Mal stoppt
12	Fang Venom!	Auf dem Dach nach der Videosequenz
13	Spidey gegen Venom!	Unter dem Auto
14	Eingang zur Kanalisation	Das Heft befindet sich unter dem erstem Gehsteig. Gehen Sie in den Tunnel und wieder hinaus.
15	Abwasser-Kaverne	Hinter dem Wasserfall
16	Kläranlage	Gehen Sie zu Beginn links.
17	Versteckte Schalter	Drücken Sie den vierten Knopf und kehren Sie zum dritten zurück.
18	Tunnelgekrabbel	Drücken Sie den Knopf der ersten Kiste. Der Comic befindet sich in der zweiten.
19	Labyrinth der Echse	Reden Sie mit der Echse und der Comic erscheint in der Nähe.
20	Symbioten im Bugle	In der Öffnung, in der sich die Geiseln befinden
21	Aufzug-Abstieg	Gehen Sie den Gang entlang. Auf der linken Seite ist der Comic.
22	Presse-Stop!	Unter der Zeitung im zweiten Teil des Levels
23	Tief im Bugle	Schießen Sie auf die vier beschädigten Rohre und zerstören Sie die Möbel.
24	Spidey gegen Mysterio!	Zerstören Sie die sechs Kugeln. Der Comic liegt in der untersten Ebene.
25	Hafen-Lagerhaus	In der Nische
26	Hafen-Lagerhaus	Hinter dem Gitter am Ende des Levels
27	Unterwassergraben	In dem Raum mit dem versteckten Schalter
28	Schluss mit dem Nebel	In der mittleren Statue
29	Spidey gegen Doc Ock	Es erscheint, kurz nachdem sein Schild regeneriert
30	Spidey gegen Carnage	Es erscheint in der Mitte des Raumes, unter der Blase
31	Spidey gegen Monster-Ock	Nach der ersten Biegung.
32	Spidey gegen Monster-Ock	Erscheint gegen Ende des Levels

Cheats

CODE	ERGEBNIS
DULUX	Großer Kopf
RUSTCRST	Unverwundbar
XCSIOR	Level-Auswahl
STRUDL	Unbegrenzt Netze
RULUR	Joel Jewett (Executive Producer)
LLADNEK	Debug-Mode
DCSTUR	Unendlich Gesundheit
WATCHEM	Alle Filme
ALLSIXCC	Alle Comic-Covers
CGOSSETT	Storyboard-Betrachter
GBHSRSPM	Was-Wäre-Wenn?-Modus
CVIEWEM	Alle Charakter im Betrachter
EEL NATS	Alles freischalten

Was-wäre-wenn?-Modus

Wenn Sie den Was-wäre-wenn?-Modus freischalten und ein neues Spiel starten, werden Sie eine Überraschung erleben. Einige Dinge im Spiel haben sich verändert. Sie treffen auf neue Gegner und können neue Gegenden erforschen. Dadurch erhält das Spiel einen neuen Reiz.

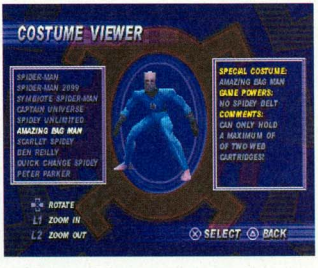


Kostüme

KOSTÜME	WAS MUSS ICH DAFÜR TUN?	CHEATCODE	SPEZIELLE FÄHIGKEITEN
Spider-Man 2099	Sammeln Sie alle 32 Comics	TWNTYNDN	Doppelter Schaden
Spider-Man-Symbiot	Gewinnen Sie das Spiel	BLKSPIDER	Unendlich viele Netze
Captain Universe	Gewinnen Sie das Spiel auf der höchsten Schwierigkeitsstufe	SCOSMIC	Doppelter Schaden, unendlich viele Netze und Unverwundbarkeit
Spidey Unlimited	Gewinnen Sie das Spiel ein zweites Mal	PARALLEL	Drücken Sie L2, um unsichtbar zu werden
Der sensationelle Tütenkopf	Geben Sie den Cheat-Code ein	AMZBGMAN	–
Rote Spinne	Erledigen Sie Rhino	LETTERS	–
Ben Reilly	Bezwingen Sie die zweite Ebene der zweiten Levels.	BNREILLY	–
Krawatten-Spidey	Erreichen Sie 10.000 Punkte im Schnelligkeits-Training.	ALMSTPKR	Besitzt lediglich zwei Netz-Magazine
Peter Parker	Finden Sie während des Survival-Modus den Raum, in dem sich Peter Parker befindet	MJSSTUD	Besitzt lediglich zwei Netz-Magazine

Was bewirken die Kostüme?

Wenn Sie alle Aufgaben erledigt haben (siehe Tabelle), dürfen Sie sich für Ihren Helden neue Kostüme aussuchen. Diese besitzen unterschiedliche Kräfte, die das Spiel beim zweiten Durchgang noch mal interessanter machen. Einige machen das Spiel sehr leicht und andere erhöhen den Schwierigkeitsgrad noch weiter.





Koudelka

»GENRE
Rollenspiel
»SPIELER
1
»HERSTELLER
Infogrames
»INTERNET
www.infogrames.de

Mit unserer Komplettlösung führen Sie Ihre kleine Heldenschar auf sicherem Weg durch die dunklen und gefährlichen Gänge des Klosters Nemeton.

Allgemeine Spieletipps



Wie entwickeln sich die Charaktere weiter?

Ihre Charaktere müssen sich weiterentwickeln – je schneller Sie deren Fähigkeiten verbessern, desto leichter kommen Sie im Spiel voran. Sie müssen daher so viel wie möglich kämpfen. Alle normalen Kämpfe sind zufallsgeneriert. Wenn Sie lange in einem Raum verweilen bzw. ihn neu betreten, werden immer wieder neue Monster auftauchen. Auch wenn diese Kämpfe ermüdend sind – Sie sind wichtig, um Ihre Truppe schneller weiterzuentwickeln. Ansonsten bleiben Sie sehr schnell im Spiel stecken und kommen nicht mehr weiter. Tipps zu den Charakteren finden Sie auf der nächsten Seite.

Was bieten mir die zufälligen Kämpfe noch?

Wenn Sie einen Kampf gewonnen haben, werden Sie fast immer mit Waffen oder Ausrüstungsgegenständen belohnt. Außerdem werden durch das Austragen der unzähligen Kämpfe die Levels Ihrer Waffen und Zaubersprüche ständig verbessert.

Wann soll ich die Fluchtoption nutzen?

Machen Sie nur im äußersten Notfall von der Flucht Gebrauch. Wenn Sie keine Heilgegenstände mehr besitzen, Ihre Magiepunkte aufgebraucht sind und Ihre Helden kurz vorm Exitus stehen, dann ist das der richtige Moment, die Flucht zu ergreifen. Ansonsten sollten Sie keinen Kampf zu schnell aufgeben, um nicht die wertvollen Erfahrungspunkte zu verlieren.

Was für Gegnertypen gibt es?

Es gibt eine Vielzahl bizarrer Kreaturen in *Koudelka*. Es ist wichtig, dass Sie schnell lernen, die jeweils richtige Waffe oder den effektivsten Zauberspruch zu benutzen. Achten Sie im Kampf auf die Schadensanzeige – wenn Sie merken, dass Sie nur noch wenig beim Gegner ausrichten, ist es besser, die Waffe oder den Spruch zu wechseln. Jede Waffe ist einem bestimmten Schadenselement (z. B. Erde oder Luft) zugeordnet. Verursacht eine Erde-Waffe kaum noch Schaden, probieren Sie einen anderen Element-Typ aus. Prägen Sie sich ein, welche Gegner gegen welches Element anfällig sind, dann haben Sie es in den Kämpfen leichter.

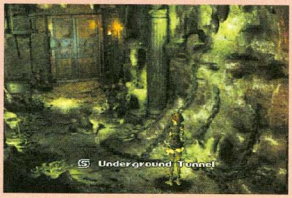
Wo und wie finde ich Gegenstände?

Viele der Gegenstände können Sie mit bloßem Auge auf dem Bildschirm erkennen, aber eben nicht alle. Koudelka blickt zum Glück nach einiger Zeit immer in die Richtung, wo sich noch Gegenstände befinden. Haben Sie also etwas Geduld, wenn Sie in einem Raum sind, und warten Sie ab, wohin Koudelka schaut.

Wie gehe ich mit den Gegenständen um?

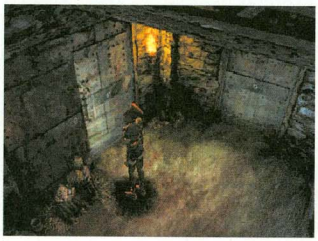
Nur, wenn Sie Ihr Inventar sinnvoll verwalten und kennen, haben Sie gute Überlebenschancen im Spiel. Wenn Sie sich nicht mehr über den Zweck eines Gegenstandes im Klaren sind, wählen Sie es im Objektmenü aus und drücken Sie L2. Dann be-

Richtig speichern



Nutzen Sie jede Chance zum Speichern. Wenn Sie einen neuen Abschnitt betreten, wird kurz der Name eingeblendet. In diesem Moment müssen Sie die ⊙-Taste drücken, um das Speicher-Menü zu öffnen. Die Namen werden immer wieder eingeblendet, Sie können also jedes Mal abspeichern.







kommen Sie die Werte angezeigt. Heben Sie sich große Heiltränke für die Kämpfe mit den Endgegnern auf. Es ist ratsam, sich einen Vorrat an Gegenständen anzulegen, welche die Magiepunkte regenerieren. Im Laufe des Spiels wird der Einsatz von Zaubersprüchen immer wichtiger, verschwenden Sie daher nicht die MP-Regenerierer. Wenn möglich, sollten Ihre Zauberkundigen zu jedem Zeitpunkt ein volles MP-Konto besitzen.

Kann ich es verhindern, dass meine Waffen kaputt gehen?

Leider sind nur Ihre bloßen Hände unzerbrechlich. Alle anderen Waffen können irgendwann kaputt gehen. Darum ist es so wichtig, dass Sie immer wieder die Waffen wechseln. Wenn Sie immer nur eine Waffe benutzen, wird sie natürlich schnell einen hohen Level erreichen. In dem Moment, wo sie zerbricht, stehen Sie allerdings ziemlich hilflos in der Gegend herum und müssen eine andere Waffe „trainieren". Wechseln Sie also fleißig die



„Werkzeuge", damit sie alle hohe Levels besitzen. Durch das häufige Wechseln hält jede Waffe auch länger.

Charakterbeschreibungen



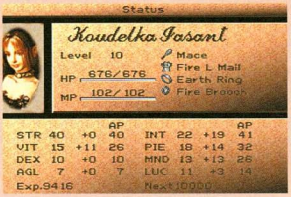
Was muss ich über die Attribute wissen?

Bei jedem Levelaufstieg Ihrer Protagonisten können Sie so genannte Bonuspunkte auf die verschiedenen Attribute verteilen. Sie können dabei natürlich ganz nach Belieben verfahren, aber jeder Charakter besitzt schon von Anfang an gewisse Stärken, die Sie entsprechend ausbauen sollten. Mithilfe unserer Charakterbeschreibungen können Sie sich leicht eine optimale Truppe zusammenstellen.

Erfahrungslevels

Level	Erfahrungspunkte
1	Start
2	400
3	900
4	1.600
5	2.500
6	3.600
7	4.900
8	6.400
9	8.100
10	10.000
15	22.500
20	40.000
25	62.500
30	90.000
40	160.000
50	250.000
70	490.000
90	810.000
99	980.100

Koudelka

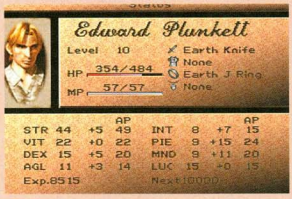


Die Hauptfigur Koudelka ist die Magiespezialistin Ihres schlagkräftigen Trios. Es ist daher wichtig, dass Sie sich zuerst auf ihre magischen Fähigkeiten und Magieresistenz konzentrieren. Koudelka spielt vor allem bei den Endgegnerkämpfen eine immer entscheidendere Rolle. Die Attribute, die Sie als Erstes hochlernen sollten, sind Intelligenz (INT) und Weisheit (WEI). Intelligenz stärkt die magische Kraft der Heldin, Weisheit die Effektivität der einzelnen Zaubersprüche. Zu Beginn des Spiels sind starke Zauberkräfte noch nicht nötig. Jedoch spätestens mit Erreichen der zweiten Spiel-CD werden die magischen Kräfte immer wichtiger in den



Kämpfen. Als Nächstes entwickeln Sie die Attribute Resistenz (RES) und Beweglichkeit (BEW) weiter. Die Resistenz steht für die Widerstandskraft gegenüber feindlichen Zaubersprüchen. Eine hohe Beweglichkeit erlaubt Ihrer Heldin, sich weiter zu bewegen, und gibt ihr mehr Angriffszüge für einen Kampf. Koudelka wird fast immer ganz hinten auf dem Kampffeld stehen, darum genügt es, die Konstitution (KON) als letztes Attribut hochzulernen. Auf die Weiterentwicklung der Stärke (STÄ) können Sie dennoch nicht verzichten, da Koudelka in späteren Abschnitten des Spiels mit an vorderster Linie kämpfen muss.

Edward



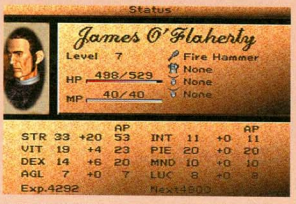
Edward Plunkett ist der Kämpfer der Truppe und damit Spezialist für die physischen Attacken. Zu Beginn des Spiels konzentrieren Sie sich daher auf das Hochlernen der beiden Attribute Stärke (STÄ) und Konstitution (KON). Die Stärke beeinflusst sinngemäß den Schaden, den Ihr Held mit seiner jeweiligen Waffe verursacht. Je höher der Konstitutionswert eines Charakters ist, desto höher ist die Anzahl seiner Gesundheitspunkte (GP). Der KON-Wert ist für Edward fast noch wichtiger als die Stärke, da er immer direkt neben dem Gegner stehen wird und daher viel einstecken können muss.



Damit Edward im Laufe des Spiels auch gegen die vielen magischen Angriffe besser gefeit ist, sollten Sie als Nächstes seinen Resistenzwert weiterentwickeln. Dies gilt im übrigen für alle drei Charaktere gleichermaßen – eine hohe Magieresistenz ist für den Verlauf des Spiels ungemein wichtig. Lassen Sie auch die Attribute für die Magie (Intelligenz und Weisheit) nicht ganz außer Acht. Edward sollte wenigstens gegen Ende des Spiels in der Lage sein, sich effektiv selbst zu heilen, damit seine Mitstreiter nicht unnötig Magiepunkte für seine Heilung verschwenden müssen.

Charakterbeschreibungen – Fortsetzung

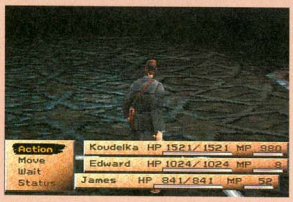
James



James ist ein Mann der Kirche und stellt eine Mischung der beiden anderen Charaktere dar. Er kann sowohl für den Kampf mit Waffen als auch für das Wirken von Zaubern gut eingesetzt werden. Es gibt drei Wege, James weiterzuentwickeln. Die erste Möglichkeit ist, ihn zum zweiten Kämpfer des Teams auszubilden. Dazu müssen Sie einfach dieselben Attribute stärken wie bei Edward. Bei der zweiten Variante stärken Sie die Attribute in der Form, wie



Sie es bei Koudelka tun. Dadurch wird James zu einem Magiespezialisten. Bei der letzten Alternative behalten Sie einfach den Mischcharakter von James bei. Entwickeln Sie alle Attribute gleichmäßig weiter – dann haben Sie immer die Möglichkeit, James je nach Bedarf als Kämpfer oder Zauberer agieren zu lassen. Stärken Sie abwechselnd die Attribute Stärke und Konstitution bzw. Intelligenz und Weisheit. Wenn Sie so vorgehen, wird James hervorragend



mit den verschiedenen Gegnertypen und Endgegnern zurechtkommen. Er wird zwar nicht die Werte von Koudelka oder Edward erreichen, dafür ist er aber vielseitig einsetzbar. Vergessen Sie dabei eins nicht: Damit James sowohl mit Waffen als auch mit Zaubersprüchen effektiv umgehen kann, müssen Sie ihn abwechselnd zaubern und die Waffen benutzen lassen. Nur so steigen die Waffen und Sprüche in höhere Levels auf.

Kampftaktiken



Zustandsänderungen

Effekt	Auswirkung	Heilung
Vergiftung	Zieht nach jedem Zug der betroffenen Person Gesundheitspunkte (GP) ab.	Allheilmittel, Gegengift
Stumm	Der Betroffene kann nicht zaubern.	Allheilmittel
Lähmung	Der Betroffene kann sich nicht bewegen, keine Zauber sprechen oder angreifen, was ihn sehr anfällig macht.	Allheilmittel

Wie funktioniert das Kampfsystem?

Alle Kämpfe werden auf einem rechteckigen Kampffeld ausgetragen. Ihre Gruppe und die Gegner führen ihre Bewegungen und Attacken in Zügen durch. Es gibt dazu noch einige Besonderheiten, die Sie beachten müssen. Sie können nicht hinter einen Gegner gelangen – der Gegner aber auch nicht hinter einen Ihrer Helden. Ein Feld, auf dem sich ein Charakter aufhält, kann nicht von einer anderen Person überquert werden. Dadurch sind Sie in der Lage, Charaktere vor Attacken abzuschirmen, besonders Koudelka.

Welche Taktik sollte Koudelka verfolgen?

Koudelka ist die Magiespezialistin Ihres Teams. Platzieren Sie sie daher am besten ganz hinten auf dem Kampffeld. Von dort aus kann sie die Gegner mit ihren Sprüchen unter Beschuss nehmen. Darüber hinaus kann sie aus dieser sicheren Position die Kämpfer an der Front mit Heilsprüchen unterstützen, wenn nötig. Wenn ein Gegner zu Koudelka durchdringt, bewegen Sie sie vom Gegner möglichst weg und greifen Sie weiterhin mit Magie an. Zu Beginn des Spiels sind ihre Zauber noch nicht so wirkungsvoll. Rüsten Sie Koudelka daher zusätzlich mit einer Fernwaffe aus (SA-Revolver, Armbrust). So kann sie auch physischen Schaden zufügen, ohne sich in den Nahkampf begeben zu müssen. Wenn ihre Sprüche höhere Levels erreicht haben, kann sie ganz auf Waffen verzichten. Die Gegner werden immer versuchen, sich auf Koudelka zu stürzen. Schützen Sie sie also.

Welche Taktik sollte Edward verfolgen?

Edward ist Ihr schlagkräftigster Charakter. Führen Sie ihn daher immer dem Feind entgegen. Bewegen Sie ihn so schnell wie möglich nach vorne, damit kein Gegner an ihm vorbeilaufen kann. Dadurch







bleibt Koudelka geschützt am hinteren Rand des Kampffeldes. Sobald Edward ein Feld neben dem Gegner (auch diagonal!) steht, kann er angreifen. Wenn er beim Kämpfen verletzt wird, verschwenden Sie seinen Zug nicht dafür, sich zu heilen, sondern lassen Sie das durch einen Ihrer Magiekundigen durchführen. Mit jedem Levelaufstieg wird Edward zu einer besseren Kampfmaschine, die Sie unbedingt bis zum Ende des Spiels am Leben halten sollten.





Welche Taktik sollte James verfolgen?

Der Einsatz des Geistlichen James hängt im Wesentlichen davon ab, wie Sie ihn weiterentwickelt haben. Wenn er seine Rolle als Mischcharakter beibehält, machen Sie die Position von James vom jeweiligen Gegnertyp abhängig. Handelt es sich um ein Monster mit starken Zaubersprüchen, halten Sie James eher im Hintergrund in der Nähe Koudelkas. Solange der Kämpfer Edward an vorderster Front steht, sind die beiden anderen Charaktere geschützt und können ihre Angriffs- oder Heilzauber sprechen. Sollte Edward im physischen Kampf Probleme bekommen, ziehen Sie James als Mitstreiter nach vorne hinzu.

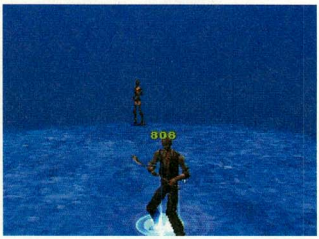
Wie wichtig ist die Resistenz?

Es ist lebenswichtig, das Attribut Resistenz aller Charaktere hochzulernen. Die drei wichtigsten Zustandsänderungen, von denen sie betroffen sein können, sind Vergiftung, Stumm und Lähmung. Die kleine Tabelle auf der vorigen Seite gibt Ihnen einen schnellen Überblick darüber, was die jeweiligen Zustandsänderungen bewirken und wie Sie sie kurieren können. Behalten Sie die Zustandsanzeigen Ihrer Heldenschar daher immer im Auge. Ein verstummter Zauberer oder ein Kämpfer, der durch den Effekt Lähmung unbeweglich ist, hat im Kampf schlechte Karten.

Zaubersprüche







Wie wende ich meine Sprüche an?

Für Ihre Magiespezialisten (Koudelka und James) ist es wichtig, dass sie ihre Sprüche schnellstmöglich auf Level 3 (Maximum) hochlernen. Danach haben Sie es in den Kämpfen wesentlich leichter. Das richtige Anwenden eines Zauberspruches erfordert das richtige Wissen über die Schwachpunkte Ihrer Gegner. Die unten stehende Liste hilft Ihnen dabei weiter.

Was muss ich noch beim Zaubern beachten?

Natürlich ist es essenziell, dass Ihre Zauberkundigen immer einen hohen Vorrat an Magiepunkten (MP) besitzen. Gehen Sie daher nicht verschwenderisch mit den regenerierenden Gegenständen (zum Beispiel Telis oder römische Nüsse) um. Merken Sie sich, wie viele MP ein solcher Gegenstand regeneriert, damit Sie ihn rechtzeitig einnehmen.

Wie kann ich meine magischen Kräfte weiter steigern?

Sie finden viele Accessoires im Spiel, die Charakterattribute positiv verändern. Probieren Sie mit einem neu erworbenen Ring oder Ohrring aus, welcher Charakter am meisten davon profitiert. Gegenstände, die Intelligenz, Weisheit oder Resistenz erhöhen, sind natürlich ein Muss für Ihre Zauberer. Koudelka sollte immer die besten Accessoires erhalten.

Zauberspruchliste

Name	Wo zu finden?	Effekt	Anwendung
Heilung	Von Anfang an verfügbar	Gibt GP zurück	Verletzte Charaktere heilen
Wiederbelebung	Beim Dämon in den Priester-Gemächern	Belebt einen Bewusstlosen wieder	An einem bewusstlosen Charakter
Feuer	Beim allerersten Monster	Feuer-Schaden	Gegen Wasser- oder Eis-Gegner
Geysir	Bei der Riesenpflanze	Wasser- und Eis-Schaden	Gegen Feuer-Gegner
Tornado	Bei den Drei-Augen im Kerker	Wind- und Blitz-Schaden	Gegen Erde-Gegner
Megalith	Bei der Mumie mit Brautkleid	Erde-Schaden	Gegen Wind- oder Blitz-Gegner
Reflexion	Beim Beinmonster in Patricks Gemächern	Reflektiert einen Zauber zur Quelle zurück	Gegen starke Zauber-Gegner

Koudelkas Levels und Endgegner

Legende

Waffen

- Armbrust
- SA-Revolver
- Langer Dolch
- Hammer
- Lifedrinker
- Messer
- Schlagring
- Keule
- Rohr
- Gewehr
- Schrotflinte
- Schwert des Sacnoth

Gegenstände

- Tasche
- Blauer Schlüssel
- Blaues Glas
- Blutflasche
- Daniels Arm
- Scheibe
- Drachenstatuette
- Leere Flasche
- Feuerbrosche
- Ziegenstatuette
- Grünes Glas
- Wächter-Tagebuch
- Alter Brief
- Löwenstatuette
- Maske
- Spieldose
- Klosterkarte
- Ockergelbes Glas
- Patricks Memo
- Reliefstück
- Anhänger
- Strickleiter
- Rotes Glas
- Forschungsbuch
- Steintafel
- Zunderbüchse
- Valnas Puppe und Vignas Puppe

Munition

- Armbrustpfeile
- Pistolenmunition
- Gewehrmunition
- Flintenpatronen

Gesundheit

- Gegengift
- Brot
- Käse
- Trockennahrung
- Telis groß
- Allheilmittel
- Heiltrank
- Römische Nüsse
- Telis klein
- Whiskey

1. Wo gehe ich nach dem Start hin?

Nach dem ersten Kampf erhalten Sie den Spruch Feuer. Gehen Sie zu Edward an der Wand hinüber. Er wird sich dann Koudelka anschließen.

2. Wo finde ich das Hausmeister ehepaar des Klosters?

Gehen Sie durch die erste Tür auf der linken Seite, in das Wohnzimmer hinein. Dort treffen Sie auf Ogden und Bessy Hartman. Nehmen Sie nach dem Gespräch die Patronen entgegen.

3. Wo finde ich Bischof James?

Wenn Sie den Kräutergarten betreten, werden Sie gewarnt, dass etwas nicht stimmt. James liegt zunächst bewusstlos am Boden. Durchqueren Sie den Raum – Sie müssen sich daraufhin mit der Riesenpflanze auseinandersetzen. Wenn dieser Endgegner besiegt ist, wird James erwachen und Ihnen beitreten. Der Brunnen mit dem Weihwasser wird wieder funktionieren und Sie können jetzt hier speichern.

3. Riesenpflanze

Geben Sie Edward ein Messer in die Hand und postieren Sie ihn direkt vor der Planze, um so Koudelka zu decken. Letztere bleibt am hinteren Rand des Kampffeldes stehen und attackiert das gefräßige Gestrüpp mit dem Zauberspruch Feuer. Der Endgegner greift nicht nur physisch, sondern auch magisch an. Verbrauchen Sie nicht alle Magiepunkte von Koudelka, um im Notfall Edward heilen zu können. Nach dem Kampf erhalten Sie den Geysir-Spruch und die Statuenhalskette.



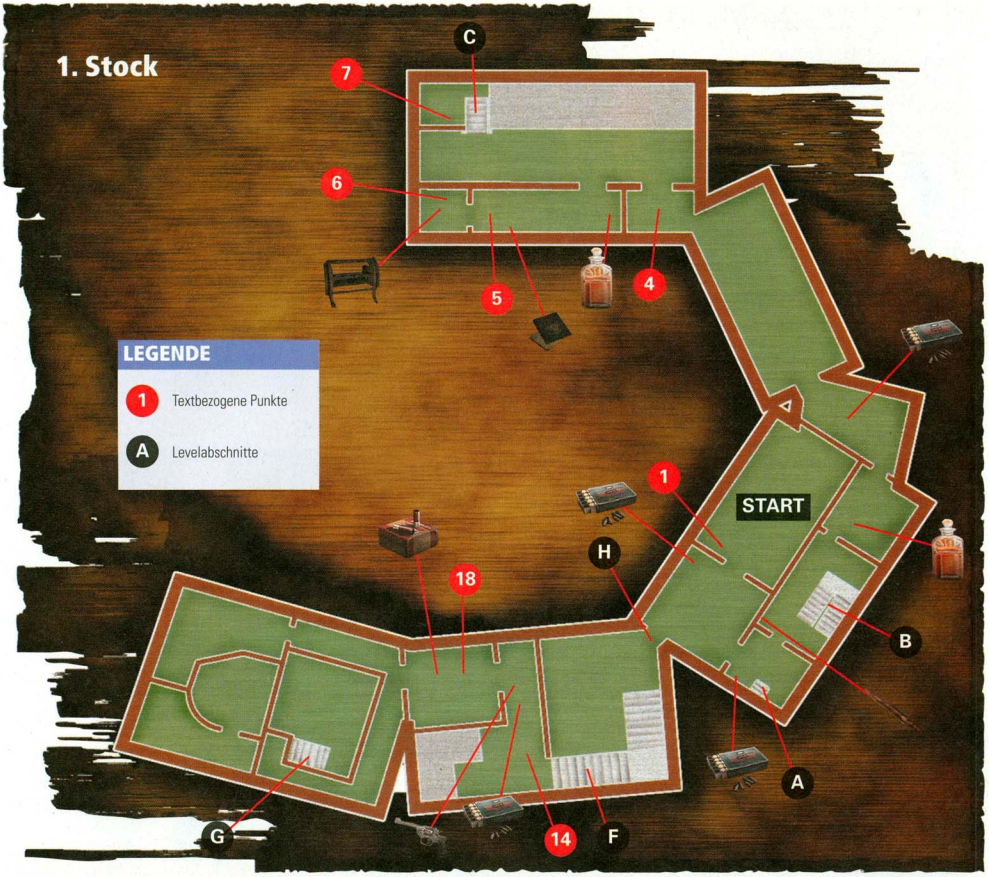
4. Drei-Augen



Wenden Sie für jedes der Augen-Monster eine andere Taktik an. Das Grüne Auge erledigen Sie am besten mit einer Klingenwaffe in der Hand Ihres besten Kämpfers (Edward). Das Rote Auge ist das stärkste, lassen Sie es von Koudelka mit dem Geysir-Spruch angreifen. James kann sich um das Blaue Auge kümmern. Geben Sie ihm den Hammer (den Sie bis dahin schon besitzen sollten) in die Hand und lassen Sie ihn den Feuer-Spruch anwenden. Nach diesem Kampf erhalten Sie den Spruch Tornado. Außerdem ist nun eine weitere Tür offen.

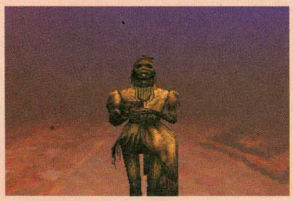
5. Wie lautet der Code für die Kiste?

Die Kiste bekommen Sie mit dem vierstelligen Code 7038 auf. Darin befindet sich das Wächter-Tagebuch. Den Code erhalten Sie, wenn Sie das rote Glasstück vor das Fenstergemälde im Priesterquartier halten. Zuvor müssen Sie allerdings Ihre Spiegelbilder besiegen.



6. Mumie mit Brautkleid

Lassen Sie Edward und James die Mumie direkt angreifen. Koudelka wendet am besten den Tornado-Spruch an. Keine Bange, die Sprüche der Mumie sind nicht sehr wirkungsvoll gegen Koudelka. Nach diesem Kampf haben Sie den Spruch Megalith gelernt. Untersuchen Sie den Schrank noch einmal, um in den Besitz der Strickleiter zu gelangen.



7. Wie gelange ich nach unten?

Nach der Sequenz mit dem Mädchen gehen Sie einfach bis zum Abgrund und benutzen die Strickleiter, die Sie bei der Mumie im Schrank gefunden haben.

8. Spiegelbilder



Geben Sie Edward eine physische Waffe in die Hand und greifen Sie die Spiegelbilder an. Koudelka und James benutzen am besten den neu gelernten Megalith-Spruch gegen die Monster. Nach diesem Kampf erhalten Sie die Statuen-Ohrringe und den Spruch Wiederbelebung.

10. Soll ich den grünen Schlüssel mitnehmen?

Auf dem Boden finden Sie die Mädchen Valna und Vigna. Wenn Sie die beiden untersuchen, stoßen Sie auf den grünen Schlüssel. Lassen Sie ihn liegen. Es ist noch nicht der richtige Zeitpunkt, ihn mitzunehmen.

9. Edelmann



Lassen Sie Koudelka und James den Edelmann mit dem Spruch Feuer angreifen und setzen Sie Edward im Nahkampf ein. Wenn Sie ihn besiegt haben, können Sie die Zelle verlassen.

11. Wie komme ich an die Säure im Tank heran?

Um an die Säure zu gelangen, benötigen Sie einen leeren Behälter. Wenn Sie später die leere Flasche gefunden haben, kehren Sie hierher zurück, um diese Aufgabe zu erfüllen. Gehen Sie zur Metallbrücke und in den Schrein hinein, um zum nächsten Kampf zu gelangen.

12. Fliegende Larve

Um die Larve zu besiegen, müssen Sie Erde-Magie einsetzen. Koudelka und James benutzen daher den Megalith-Spruch. Edward soll mit einer Erde-Waffe angreifen. Sie erhalten den Statuenarmreif.



13. Altarmonster

Gehen Sie zum Altar und stellen Sie sich dem Kampf. Koudelka und James sollen den Tornado-Spruch anwenden, Edward mit Axt oder Hammer angreifen. Sie erhalten das Teufelshorn.



14. Schütze

Um an den Schützen heranzukommen, müssen Sie zuerst die Kisten zerstören. Physische Waffen oder der Megalith-Spruch machen dies möglich. Wenn Sie den Schützen erreicht haben, geben Sie Edward eine Axt in die Hand, um den Gegner damit zu besiegen. Nach dem Kampf erhalten Sie das braune Glas und den roten Schlüssel.



15. Wie komme ich zurück?

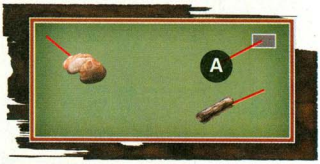
Gehen Sie die Treppe runter und durch die Tür in der oberen Ecke des Raumes.

16. Wo kann ich den roten Schlüssel benutzen?

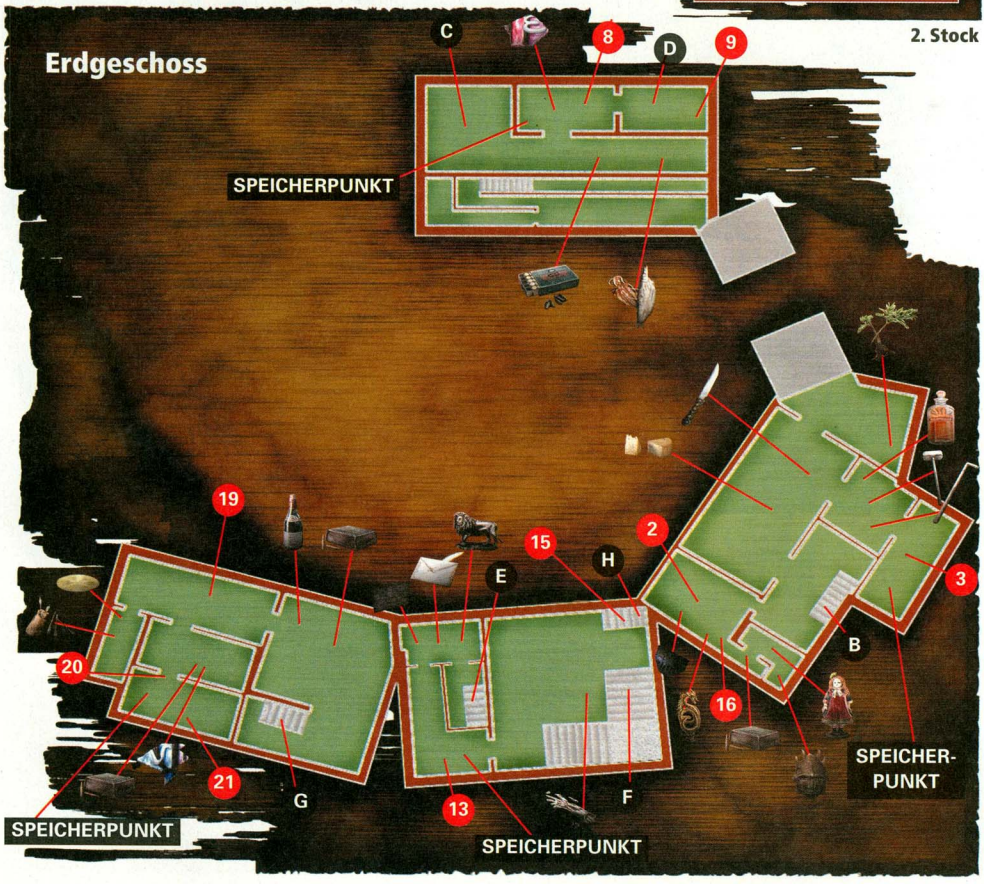
Gehen Sie zu dem Raum zurück, in dem Sie das Hausmeisterehepaar getroffen haben. Mit dem Schlüssel kommen Sie nun hinein.

17. Wo kann ich den roten Schlüssel noch anwenden?

In dem Lagerraum im Keller können Sie damit die verschlossene Tür öffnen. Danach werfen Sie den Schlüssel weg. Nehmen Sie alle Gegenstände mit und schauen Sie sich die magischen Symbole an. Sie brauchen sie für ein Rätsel.



2. Stock



18. Symbolrätsel



Laufen Sie den gelb markierten Pfad entlang und anschließend auf dem orangefarbenen. Gehen Sie keinen Schritt zurück und meiden Sie die anderen Symbole, sonst müssen Sie erneut starten.

19. Wie benutze ich die Druckerpresse?

Gehen Sie zur Druckerpresse am unteren Teil des Bildschirms und benutzen Sie die Steintafel. Daraufhin öffnet sich ein geheimer Gang und Sie erhalten eine neue Karte des Klosters.



20. Wie öffne ich die verschlossene Tür?

Sie müssen drei Statuetten gesammelt haben, um die verschlossene Tür zu öffnen. Setzen Sie die Drachen-, die Ziegen- und die Löwenstatue in die Tür ein.

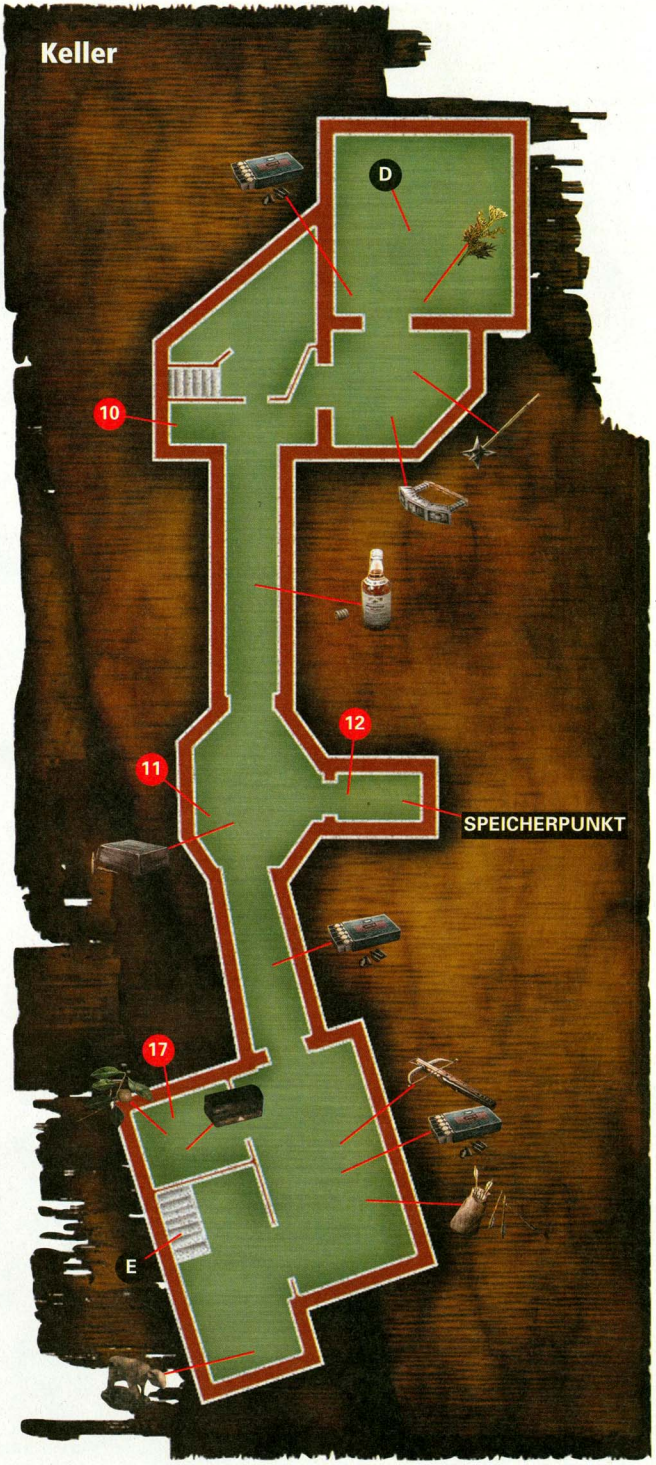
21. Dreiköpfiges Monster

Wenn Sie auf die Statue zugehen, beginnt der Kampf gegen das Monster. Lassen Sie Koudelka und James mit dem Geysir-Spruch angreifen und rüsten Sie Edward mit dem Gewehr aus. Wenn der Kampf beendet ist, erhalten Sie eine Krone.



22. Wie öffne ich den Geheimraum über der Tür?

Kehren Sie durch den geheimen Gang bei der Druckerpresse zurück und gehen Sie durch die Tür in den dreieckigen Korridor. Von hier aus können Sie das Kirchenschiff

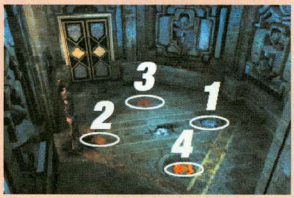




betreten und das Reliefstück einsammeln. Gehen Sie danach durch den Raum mit den Gemälden. Klettern Sie auf die Uhr und setzen Sie das Relief in die Wand.

des Kirchenschiffes, wo der Gargoyle Sie schon erwartet. Flüchten Sie vor diesem Gegner, da Sie diesen Kampf nicht gewinnen können. Gehen Sie zu den Statuen und platzieren Sie jeweils den Ring, die Halskette und die Ohrringe daran. Gehen Sie die Treppe hinauf und speichern Sie Ihren Spielstand.

23. Spieldosenrätsel



Wenn Sie den Raum betreten, erklingt eine Melodie. Diese Melodie müssen Sie durch Betreten der Symbole nachspielen. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Screenshot. Nachdem Sie die Tür geöffnet haben, nehmen Sie das grüne Glas.

24. Wo vollende ich das Fensterrätsel?

Gehen Sie erneut in das Kirchenschiff und betreten Sie den schmutzigen Glasraum. Am Fenster setzen Sie das fehlende Glasstück ein. Daraufhin öffnet sich die verschlossene Tür und Sie erhalten den Code für die Kommode in der Bibliothek.

25. Soll ich den Gargoyle angreifen oder flüchten?

Begeben Sie sich zu dem blauen Licht. Dort entdecken Sie eine übergroße Pflanze, die den Durchgang zum Heiligtum versperrt. Gehen Sie deshalb auf die andere Seite

29. Hinweis-Kreatur

Gehen Sie zu der silbernen Statue und benutzen Sie die Blutflasche. Daraufhin öffnet sich ein Durchgang, hinter dem Sie auf eine Kreatur stoßen. Die Kreatur gibt Ihnen Hinweise für die 16 verschiedenen Rätsel des Spiels.

- Valna and Vigna wollen ihre Puppen.
- Die Frau schrieb viele Briefe für Kinder, aber schickte sie nie ab.
- Wenn Sie gehen, vierte Etage, versteckt, heilig.
- Wo du den Anhänger hast fallen lassen.
- Wenn Sie das Forschungsbuch haben. Die Emigré-Schrift. Verstanden.
- Halt. Der Stern, den Charlotte hinter sich lässt. Oder das Leuchtfeuer.
- Daniels Arm. Heilige Stärke.
- Sie können sie nur im Dunkeln sehen. Versteckte Türen. Versteckte Bücher.
- Hier habe ich gearbeitet. Patrick hat mich eingestellt.
- Wenn Sie Säure wollen, holen Sie die leere Flasche. Patricks Labor.
- Bald. Sie werden ihnen bald begegnen.
- Der Friedhof. St. Daniels Grab. Und das Grab des Mädchens.
- Patrick, wie konntest du mir das antun.
- Die zwei Puppen. Die Frau brachte sie mir zurück.
- Pfeifenorgel. Bewegung. Geh darunter.
- Wenn du die Platte hörst. Es ist Patricks letztes Experiment.

26. Wie benutze ich die Statuen?

Setzen Sie der Statue die Krone auf den Kopf und nehmen Sie beim Springbrunnen den Anhänger. Öffnen Sie anschließend die Tür hinter dem Springbrunnen.

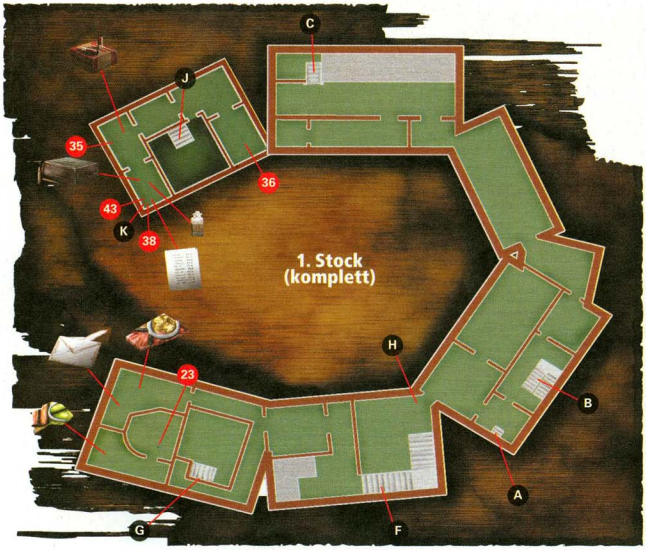
27. Wo finde ich den blauen Schlüssel?

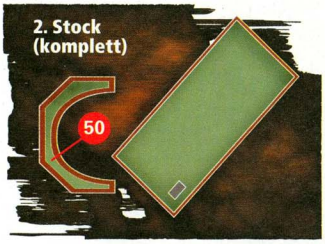
Betreten Sie den Raum mit der Guillotine und gehen Sie die Leiter hinab. Nehmen Sie Bessy den blauen Schlüssel ab und gehen Sie die Leiter hinab. Dort nehmen Sie die Blutflasche vom Altar. Verlassen Sie den Raum durch die rechte Tür.

28. Vierarmiger Koloss



Bewaffnen Sie Edward mit dem Teufelshorn. Achten Sie darauf, dass Ihre Charaktere Gegenstände besitzen, die ihre HP und MP erhöhen. Verwenden Sie gegen den Koloss den Tornado-Spruch. Wenn Sie schon den dritten Magie-Level besitzen, sollte der Kampf nach zwei bis drei Runden beendet sein.





30. Wo finde ich das Grab von St. Daniel?

Gehen Sie den Korridor entlang und steigen Sie die Treppen zum Friedhof hinab. Nehmen Sie Vignas Puppe und beten Sie vor Daniels Grab. Daraufhin erscheint Roger Bacon und öffnet das dreieckige Tor. Gehen Sie dann zu Charlottes Grab und beten Sie hier ebenfalls. Gehen Sie durch das dreieckige Tor und in die Bibliothek. Dort treffen Sie Ihre Mitstreiter. Begeben Sie sich danach in das Büro der Bibliothek und nehmen Sie die Buchstaben aus der Kommode.

31. Kann ich mir jetzt den grünen Schlüssel holen?

Bringen Sie den beiden Mädchen ihre Puppen. Dafür erhalten Sie den grünen Schlüssel. Öffnen Sie damit die verschlossene Tür in diesem Raum. Da Sie diesen Schlüssel hinterher nicht mehr benötigen, werfen Sie ihn einfach weg und gehen durch die Tür.

33. Wo benutze ich den blauen Schlüssel?

Öffnen Sie mit dem blauen Schlüssel die Tür zu Patricks Quartier. Gehen Sie durch die linke Tür und legen Sie die Platte auf das Grammophon. Nehmen Sie das Forschungsbuch aus der Schublade. Verlassen Sie den Raum durch die rechte Tür.

35. Wo erhalte ich einen Hinweis für den Durchgang?

Gehen Sie zurück und laufen Sie das Treppenhaus hinauf. Gehen Sie durch die linke Tür und hinüber zum Bücherregal. Dort finden Sie ein Bild, auf dem ein Drache und ein Schwert abgebildet sind. Auf dem Bild lesen Sie „Estia", das griechische Wort für Feuerstelle. Gehen Sie in den nächsten Raum und nehmen Sie alle Gegenstände. Gehen Sie das Treppenhaus hinab und klettern Sie zur rechten Tür. Öffnen Sie zuerst die linke Tür und gehen Sie anschließend zur Statue, die Sie verschieben müssen. Dadurch öffnet sich die versteckte Tür, hinter der sich Roger Bacon befindet.

32. Charlottes Möbel

Dies sind keine gewöhnlichen Möbel wie in den Schlachten zuvor. Lassen Sie Koudelka den Megalith-Zauber gegen die Bücherregale und James den Geysir-Spruch gegen die Stühle einsetzen. Edward kämpft nah am Gegner mit physischen Waffen.

34. Beinmonster

Dieser Gegner wendet seinen Zauber immer gegen den an, der ihm am nächsten steht. Postieren Sie Edward an erster Stelle und lassen Sie Koudelka und James ihren Feuer-Zauber aussprechen. James sollte zwischendurch Edwards Lebenspunkte auffrischen. Nach diesem Gefecht erhalten Sie den Reflexions-Zauber.

36. Wie öffne ich die versteckte Tür?

37. Wohin gehe ich anschließend?

Kehren Sie zum Säuretank zurück und füllen Sie die leere Flasche mit Säure. Gehen Sie danach zur geheimen Bibliothek in Patricks Quartier, in der Roger mit Nachforschungen beschäftigt ist.
Gehen Sie zu Patricks Labor zurück.

38. Wie gelange ich unter Patricks Quartier?

Gehen Sie an dem Tisch vorbei zur Feuerstelle. Dabei erinnern Sie sich an den „Estia"-Hinweis, woraufhin sich eine Falltür öffnet. Diese führt Sie unter Patricks Quartier.

39. Wie muss ich die Waage einstellen?

Gehen Sie zur Waagschale und setzen Sie den Zähler auf 25 Kilogramm. Dadurch öffnet sich die Tür. Betreten Sie den Gang und sammeln Sie alle Gegenstände ein.

40. Wie soll ich die Puppen anordnen?

Gehen Sie zum Altar. Sie sehen, dass einige Puppen nach außen und andere nach innen schauen. Die Puppen, die nach außen schauen, bewegen Sie nach innen. Wenn alle Puppen nach innen schauen, öffnet sich links von Ihnen eine Tür.

41. Wo finde ich den Lifedrinker?

Gehen Sie zum Beichtstuhl und klettern Sie auf den Altar am Ende des Raumes. Dort sehen Sie etwas im Schatten. Zünden Sie mit der Zunderbüchse die Kerzen an. Im Schein der Kerzen sehen Sie ein Schwert, das Sie in Ihr Inventar aufnehmen.

43. Wie geht es weiter?

Verlassen Sie die Kapelle und gehen Sie links, bis die Videosequenz beginnt. Kehren Sie anschließend in Patricks Labor zurück, indem Sie zu dem Raum mit den Waagschalen und dann durch den geheimen Gang gehen. Nach der Videosequenz können Sie auch in die Kirche zurückgehen und gegen den Gargoyle kämpfen. Oder Sie gehen zur Kapelle und beobachten, wie James mit etwas Sprengstoff die Tür sprengt. Wenn Sie den Gargoyle erledigen, erhalten Sie das Sacnoth-Schwert von der Statue beim Haupteingang, die neben dem Springbrunnen steht.

42. Vieläugiges Monster

Für diesen Kampf sollte Koudelka den dritten Magie-Level besitzen. Intelligenz, Bewusstsein und Resistenz sollten bei 60 liegen. Stellen Sie sicher, dass Sie genügend römische Nüsse und große Heiltränke im Gepäck haben, um Ihre drei Kämpfer zu heilen. Das Monster hängt unter der Decke und kann Ihre Zaubersprüche umleiten, indem es von einer Seite auf die andere schaukelt. Stellen Sie Edward vorne auf und rüsten Sie ihn mit dem Lifedrinker aus. Achten Sie darauf, dass James weit genug entfernt steht und nicht von physischen Waffen getroffen wird. Sonst wird er zu Boden geschlagen und das Monster erreicht Koudelka. Stellen Sie Koudelka hinter dem Team auf und lassen Sie sie Geysir-Zauber sprechen. James muss zwischendurch Edward heilen und sollte sich zusätzlich mit dem Reflexions-Zauber ausstatten.

44. Gargoyle

Stellen Sie Edward und James so weit vorne auf wie möglich. Dadurch kann der Gargoyle Koudelka nicht erreichen. Physische Waffen haben auf diesen Gegner keine Wirkung. Koudelka muss Geysir-Zauber sprechen. James und Edward sollten sich und Koudelka heilen. Setzen Sie den Reflexions-Zauber ein und bereiten Sie sich auf eine lange Schlacht vor. Achten Sie genau auf die Gesundheit von James und Edward, damit der Gargoyle Koudelka nicht erreicht..

49/50. Baummonster

Gehen Sie die Treppe hinauf. Dort stoßen Sie auf die Baummonster. Wenn Sie ihnen das erste Mal gegenüberstehen, müssen Koudelka und James den Feuer-Zauber sprechen, um die Bäume zu vertreiben. Setzen Sie Edward zum Heilen seiner Mitstreiter ein. Wenn die Schlacht beendet ist, erhalten Sie die Bewegungs- und Intelligenz-Statue. Für die zweite Begegnung mit den Bäumen benutzen Sie die gleiche Taktik, aber heben Sie sich den Baum mit Patricks Körper bis zum Schluss auf. Dieser Baum erleidet keinen Schaden, solange die beiden anderen noch nicht zerstört sind. Nach dieser Schlacht erhalten Sie die Intelligenz- und Stärke-Statue.



45. Wo finde ich das Sacnoth-Schwert?

Gehen Sie am Springbrunnen vorbei zum Haupttor und nehmen Sie der Statue das Schwert ab. Bevor Sie Ihren Weg fortsetzen, sollten Sie sämtliche Gegenstände einsammeln, die Sie bis jetzt vergessen haben. Die Abtei wird bald zerstört und die letzte Aufgabe ist der Kampf gegen Elaine in den Ruinen. Wenn Sie zurückgehen, sollten Sie viele Kämpfe absolvieren, um dadurch Heiltränke zu erhalten.

46. Soll ich zurück zur Kirche?

Gehen Sie zurück zur Kirche. Dort sprengt Edward die Tür und Sie können eintreten.

47. Wie lautet der Code für die Orgel?

Gehen Sie die Treppe zur Orgel hinauf. Geben Sie die Worte Geheimnis, Schmerzen, Menschen und Licht ein. Daraufhin öffnet sich am Ende der Treppe eine geheime Tür. Klettern Sie durch die Öffnung, hinter dieser treffen Sie Patrick.

48. Wie benutze ich den Kessel des Lebens?

Hier finden Sie den Kessel des Lebens. Werfen Sie Daniels Arm in den Kessel. Nach der Videosequenz brennt die Kirche und Sie können die Abtei nicht mehr betreten. Im Anschluss daran müssen Sie sich Elaine in den Turmruinen zum Kampf stellen.

52. Wozu der Anhänger?

Hüpfen Sie über den Sims und gehen Sie durch das Fenster. Dort finden Sie eine große Lotuspflanze, die an dem Baummonster angebracht ist. Wenn Sie um die Pflanze herumgehen, öffnet sie sich und gibt Elaine frei. Koudelka setzt daraufhin den Anhänger ein und Elaine flüchtet die Treppe hinauf.

51. Schwarze Katze

Wenn Sie noch immer nicht im Besitz des Anhängers sind, müssen Sie gegen die schwarze Katze kämpfen. Rüsten Sie Edward mit dem Sacnoth-Schwert aus und lassen Sie Koudelka und James den Megalith-Zauber aussprechen. Falls Sie den Anhänger schon vorher besaßen, müssen Sie nicht gegen die schwarze Katze kämpfen.

53/54. Elaine (1. und 2. Kampf)

Auf dem Weg zur fünften Etage treffen Sie Elaine, die Sie sofort angreift. Bewaffnen Sie Edward mit dem Teufelshorn und stellen Sie ihn nach vorne. Lassen Sie Koudelka und James mit dem Feuer-Zauber angreifen und setzen Sie den Reflexions-zauber ein. Die erste Runde ist nicht besonders schwer und Sie sollten ohne starke Verwundungen siegen. Gehen Sie die Treppe weiter hinauf und Sie begegnen Elaine erneut. Setzen Sie die gleiche Taktik wie schon zuvor ein, sprechen Sie aber diesmal den Geysir- und Megalith-Zauber.

55. Elaine: Endkampf



Wenn Sie in der sechsten Etage des Turms an gekommen sind, steht Ihnen Elaine zur finalen Schlacht gegenüber. Setzen Sie den Reflexions-Zauber ein, um Ihr Team vor den mächtigen Sprüchen Elaines zu schützen. Rüsten Sie Edward mit dem Lifedrinker aus und stellen Sie ihn an die erste Position. Koudelka und James setzen aus der hinteren Reihe den Megalith- und Geysir-Zauber ein. Lassen Sie immer bei allen Charakteren genügend Mana übrig, um zur Not einen Wiederbelebungszauber sprechen zu können.





Das ist auf der CD

Nur Play-Zone-Abonnenten erhalten Monat für Monat zum sensationellen Preis von DM 8,90 eine Multimedia-CD mit spielbaren Demos, Filmen sowie einem Tipps- und Spiele-Lexikon! Hier erfahren Sie, was auf der aktuellen CD enthalten ist!

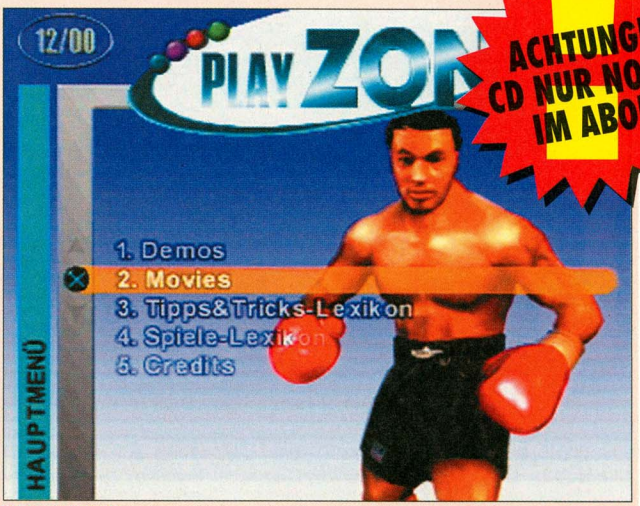
Schalten Sie Ihre PlayStation aus und legen Sie die CD in das Laufwerk ein. Sobald Sie die PlayStation nun wieder einschalten, startet die CD auf serienmäßigen PAL-PlayStations automatisch. Wenn alles in Ordnung ist, dann sehen Sie etwa vierzig Sekunden nach dem Einschalten (nachdem die beiden PlayStation-Logos und der Raubkopierer-Screen auf dem Bildschirm aufgetaucht sind) einen Hinweis, der besagt, dass sich die auf der CD vorgestellten Spiele größtenteils noch im Entwicklungsstadium befinden und die Endversionen sowohl grafisch als auch inhaltlich abweichen können. Wenige Sekunden danach geht es dann endlich auch wirklich los. Ein schickes Intro (das mit der X-Taste abgebrochen werden kann) entführt Sie in die Welt der Play-Zone-CD ...



JETZT GEHT'S LOS Wenn Sie dieses Intro sehen (das Sie mit der X-Taste abbrechen können), ist das Hauptmenü nur noch wenige Augenblicke (oder einen Knopfdruck) entfernt.

Das Hauptmenü

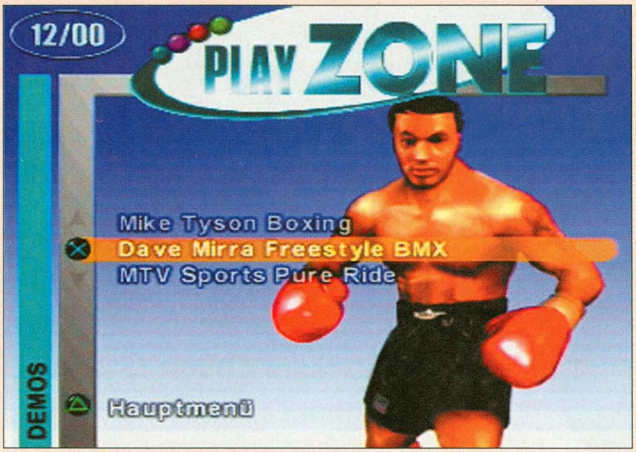
Im Hauptmenü können Sie sich mit der grundsätzlichen Bedienung der PZ-CD-Benutzeroberfläche vertraut machen. Drücken Sie auf dem digitalen Steuerkreuz nach oben oder unten, so scrollt das Hauptmenü wunschgemäß in die entsprechende Richtung. Drücken Sie die X-Taste (wie im Symbol daneben gezeigt), so gelangen Sie sofort in das entsprechende Untermenü. Um von dort in das Hauptmenü zurückzukehren, müssen Sie in der Regel nur das Dreieck (gemeint ist der Knopf mit dem Dreieck) betätigen. Im Folgenden werden wir Ihnen jeden einzelnen Menüpunkt detailliert erklären!



AUF EINEN BLICK So sieht das Hauptmenü der aktuellen Play-Zone-CD aus, in dessen Hintergrund sich Iron Mike schon in Pose geworfen hat. Auf Knopfdruck können Sie sofort in den Ring steigen.

1. Demos

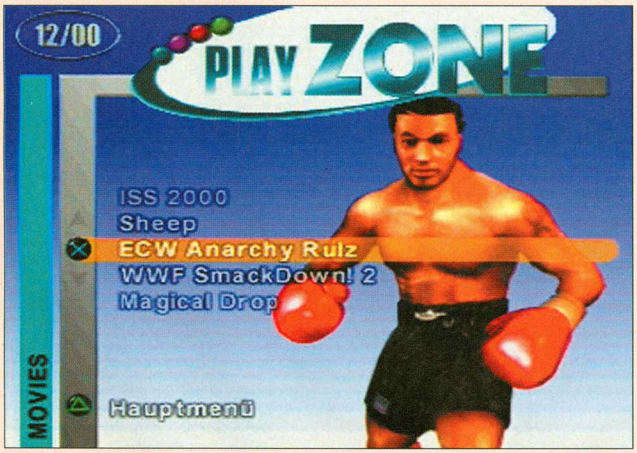
Unter diesem Menüpunkt finden Sie fünf ausschließlich spielbare Demos zu den neuesten Spielen, die in diesen Tagen erscheinen. Drücken Sie die X-Taste, um eine der gewünschten Demos zu starten, oder das Dreieck, wenn Sie in das Hauptmenü zurückkehren wollen. Beachten Sie bitte eventuelle Hinweise vor dem Laden!



BRANDAKTUELL Spielbare Demos zu Codemasters' Mike Tyson Boxing und den beiden Trendsportspielen Dave Mirra Freestyle BMX und MTV Sports: Pure Ride sind auf dieser CD zu finden.

2. Movies

Hier finden Sie fünf weitere, nicht spielbare Demos zu Spielen, die erst in den nächsten Monaten erscheinen. Diese Demos wurden von der Redaktion aufgenommen und produziert. Um einen der Filme zu starten, müssen Sie lediglich die X-Taste betätigen. Sie können natürlich jederzeit (auch während der Film läuft) mittels des Dreiecks in das Menü zurückkehren. Die Gesamtlaufzeit der Filme beträgt fast 20 Minuten.



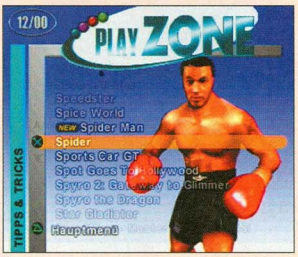
FILM AB! Spannende Filme zu ISS 2000, Sheep, den Wrestling-Konkurrenten ECW Anarchy Rulz und WWF SmackDown! 2 sowie der Tüftelei Magical Drop warten darauf, betrachtet zu werden.

INFO Keine Gewalt

Aus rechtlichen Gründen müssen wir von der Vorstellung indizierter, indizierungsgefährdeter und Gewalt verherrlichender Spiele absehen. Wenn Sie also auf der Suche nach Tipps, Tests, Infos und/oder Bildern zu indizierten Spielen (bzw. deren Nachfolgern oder Vorgängern) sind, müssen wir Sie leider enttäuschen. Eine derartige CD darf von uns nicht ausgeliefert werden.

3. Tipps&Tricks-Lexikon

Die ultimative Tipps&Tricks-Datenbank versteckt sich hinter diesem Menüpunkt. Mit dem digitalen Steuerkreuz können Sie problemlos durch die in alphabetischer Reihenfolge sortierte Datenbank sausen, während Sie mit der X-Taste die (überprüften) Tipps zu einem bestimmten Spiel auf den Screen scrollen lassen. Sobald Sie während des automatischen Scrollvorgangs Rauf oder Runter drücken, wird das Scrolling abgebrochen und Sie können manuell die gewünschte Position im Tipps-Text ansteuern. Es versteht sich von selbst, dass die bekannten Button-Symbole in Form von grafischen Icons auf dem Screen erscheinen. Als Zusatz-Service wird Ihnen währenddessen auch noch ein Lauftext zur Power Line angezeigt, bei der Sie sich für DM 1,21 pro Minute Tipps zu aktuellen Spielen von Sony Computer Entertainment Europe (*Gran Turismo 2, Rollcage 2* u. ä.) besorgen können. Dies ist ein Service von SCEG und keine Dienstleistung von Play Zone! Übrigens: Es versteht sich von selbst, dass diese Datenbank jeden Monat aktualisiert wird!

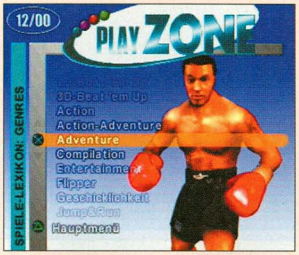


HILFREICH! Im umfangreichen Tipps&Tricks-Lexikon finden Sie Kurztipps zu über 390 verschiedenen PlayStation-Spielen.

INFO Das Original

Ende 1998 haben wir als weltweit erstes Magazin eine Multimedia-CD für die PlayStation veröffentlicht. Darauf enthalten waren neben Filmen und spielbaren Demos ebenso Screenshots in verschiedenen Rubriken, ein Tipps-Lexikon, ein Spiele-Lexikon und Spielstände. Aufgrund einer neuen Regelung von Sony Computer Entertainment, die getroffen wurde, um für einen gerechten Wettbewerb unter den PlayStation-Zeitschriften zu sorgen (unsere CD wurde als ungerechtfertigter Wettbewerbsvorteil eingestuft), ist es uns leider nicht mehr erlaubt, Spielstände und Bilderrubriken auf der CD anzubieten. Ebenso wurde die Anzahl an spielbaren Demos und Filmen reglementiert, gleichzeitig erhielten wir eine größere Gestaltungsfreiheit hinsichtlich der Demozusammensetzung. So können wir nun auf beliebig viele Publisher zurückgreifen, während wir in der Vergangenheit nur drei Hersteller bei den Demos berücksichtigen konnten. Übrigens, ab sofort dürfen wir auch spielbare Demos von Sony-CED-Produkten anbieten! Auf diese Entscheidung hatten wir keinen Einfluss. Vielen Dank für Ihr Verständnis!

4. Spiele-Lexikon



UMFASSEND Im Spiele-Lexikon finden Sie die Tests zu über 790 PlayStation-Spielen.



STETS AKTUELL Alle Tests aus der Ausgabe 11/2000 sind nun auch auf der CD abrufbereit!

Sie wollen jetzt und sofort Wissenswertes zu allen jemals in Europa erschienenen PlayStation-Spielen erfahren? Kein Problem: In unserem Spiele-Lexikon, das natürlich monatlich aktualisiert wird, gibt es Infos und Bewertungen zu mittlerweile über 790 PS-Titeln. Um die Suche zu erleichtern (und langwierige Scroll-Aktionen zu vermeiden), haben wir die Spiele in insgesamt 16 verschiedene Genres aufgeteilt, wobei das Sportspiel-Genre selbst noch einmal in neun Unterkategorien gegliedert wurde. Die Bedienung ist denkbar einfach: Haben Sie sich mit der X-Taste für ein bestimmtes Genre entschieden, dann können Sie mit den Richtungstasten problemlos durch alle in diesem Genre verfügbaren Spiele scrollen und mit der X-Taste die Infos abrufen. Sobald Sie das Dreieck betätigen, gelangen Sie in das vorherige Menü zurück.

INFO CD defekt?

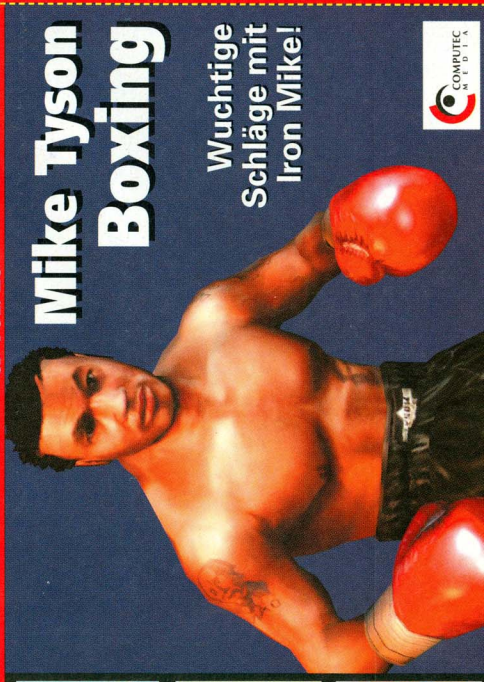
Die CD-ROMs werden mit größter Sorgfalt entwickelt und geprüft. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort zu den mehreren tausend Abonnenten in Deutschland kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine CD-ROM beschädigt wird. Sollte die CD-ROM auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die CD-ROM dazu an folgende Adresse:

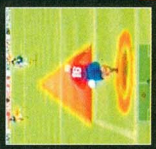
COMPUTEC MEDIA
Redaktion Play Zone
Kennwort CD 12/2000
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

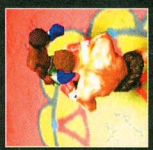


LEERHÜLLEN GIBT ES IN JEDEM GUTSORTIERTEN AUDIO-CD-FACHGESCHÄFT

PLAY ZONE CD VOL. 25





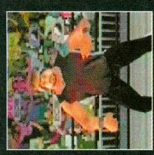


DEMOS:
Mike Tyson Boxing ..... Codemasters
Dave Mirra Freestyle BMX ..... Acclaim
MTV Sports: Pure Ride ..... THQ

MOVIES:
ISS 2000 ..... Konami
Sheep ..... Empire
ECW Anarchy Rulz ..... Acclaim
WWF SmackDown! 2 ..... THQ
Magical Drop ..... Swing!

TIPPS&TRICKS-LEXIKON:
Überprüfte Cheats zu über 390 Spielen von A wie A-Train bis Z wie Z.

SPIELE-LEXIKON:
Infos und Bewertungen zu fast allen in Europa erhältlichen PlayStation-Spielen.

□ ○ ✕ △ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Published by COMPUTEC MEDIA AG.

„PS" logo and „PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

5. Credits

Zu guter Letzt gibt es natürlich auch noch ein interaktives Impressum, in dem alle Mitarbeiter und Kontaktpersonen gezeigt werden, die an der Entstehung dieser CD beteiligt waren. Unser besonderer Dank gilt allen Mitarbeitern von Sony Computer Entertainment Europe und SCE Deutschland sowie den PR-, Product- und Marketing-Managern der Softwarehersteller, die uns das Material freundlicherweise zur Verfügung gestellt haben.

DIE MACHER DER CD Wie viel Arbeit in der Play-Zone-CD steckt, können Sie anhand der Credits-Liste erahnen.

INFO Bildschirm verschoben?

Sollte das Bild auf Ihrem Fernseher grundsätzlich etwas verschoben sein, so müssen Sie das Gerät dafür nicht extra justieren, sondern Sie können ein kleines, aber feines Tool anwenden, das in der Oberfläche integriert ist. Halten Sie L1 und R1 gedrückt und positionieren Sie den Screen mit dem Steuerkreuz so, dass Sie alles auf dem Fernseher erkennen können. Sobald Sie L1 und R1 loslassen, wird die Einstellung beibehalten.

GERADERÜCKEN Mittels eines integrierten Tools können Sie den Screen verschieben.

INFO Aufgepasst!

Ab Ausgabe 1/2001 gibt es die Play Zone mit brandneuer DVD. Auf den Seiten 2 und 3 finden Sie alle Infos zu unserem neuesten Streich.

HEFT PLUS CD: Das Magazin mit CD gibt es nur im Abo!

PLAY ZONE

CD VOL. 25

MIKE TYSON BOXING

Spielbar

Schlüpfen Sie in die Rolle von Mike Tyson und teilen Sie in der spielbaren Demo wuchtige Schläge aus. Die Kameraeinstellung und die Controller-Belegung lassen sich übrigens im Pause-Menü verändern.

Die Steuerung

Steuerkreuz . . . . . Boxer steuern
Analogstick . . . . . Boxer steuern

▲ . . . . . Linker Uppercut
● . . . . . Rechter Haken
✕ . . . . . Rechter Uppercut
■ . . . . . Linker Haken
L1 . . . . . Nach links ausweichen
R1 . . . . . Nach rechts ausweichen
L2 . . . . . Linker Tiefschlag
R2 . . . . . Rechter Tiefschlag
Select . . . . . Nicht belegt
Start . . . . . Pause-Menü

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Spielbar

In dieser Demo dürfen Sie wilde Stunts auf Ihrem BMX-Rad wagen. Durch Austüfteln neuer Tastenkombinationen lassen sich Ihrem virtuellen Alter Ego dabei immer neue und kompliziertere Sprünge und Tricks entlocken.

Die Steuerung

Steuerkreuz . . . . . Fahrer steuern
Analogstick . . . . . Fahrer steuern

▲ . . . . . Grind
● . . . . . Modifizieren
✕ . . . . . Sprung
■ . . . . . Trick
L1 . . . . . Nach links drehen
R1 . . . . . Nach rechts drehen
L2 . . . . . Nach links drehen
R2 . . . . . Nach rechts drehen
Select . . . . . Demo beenden
Start . . . . . Pause-Menü

MTV SPORTS: PURE RIDE

Spielbar

Stürzen Sie sich ins wilde Schneetreiben. Auf dem Parcours müssen Sie unterschiedliche Aufgaben erfüllen, z. B. über mehrere Geländer grinden. Zusätzlich sollten Sie natürlich tricksen, was das Zeug hält.

Die Steuerung

Steuerkreuz . . . . . Snowboarder steuern
Analogstick . . . . . Snowboarder steuern

▲ . . . . . Trick
● . . . . . Trick
✕ . . . . . Trick
■ . . . . . Sprung
L1 . . . . . Nicht belegt
R1 . . . . . Nicht belegt
L2 . . . . . Nicht belegt
R2 . . . . . Nicht belegt
Select . . . . . Nicht belegt
Start . . . . . Pause-Menü

SHEEP

Film

Im Schweiße Ihres Angesichts treiben Sie eine Herde Schafe durch kniffelige Parcours. In unserem Film können Sie schon einmal sehen, was für Aufgaben Sie erwarten und was Sie alles mit den Schafen anstellen können.

ECW ANARCHY RULZ

Film

Verschaffen Sie sich mit unserem exklusiven Film einen Eindruck von Acclaims neuestem Wrestlingauftritt und vergleichen Sie direkt mit *WWF SmackDown! 2*.

WWF SMACKDOWN! 2

Film

THQ weiß, wie man Wrestling-Spiele macht. Wer daran noch zweifelt, sollte einen Blick auf unseren exklusiven Film zu *WWF SmackDown! 2* werfen, der auch die letzten Ungläubigen von der Qualität des Spektakels überzeugen dürfte.

ISS 2000

Film

In unserem Film können Sie eine spannende Begegnung zwischen Frankreich und Holland betrachten, die direkt in unseren Redaktionsräumen ausgetragen wurde. Das Duell der beiden Fußballgiganten sollte Ihnen einen guten Überblick über die spielerischen Möglichkeiten von Konamis neuem Fußball-Knüller ermöglichen.

MAGICAL DROP

Bei manchen Spielen fällt es schwer, das Spielprinzip in Worten auszudrücken. *Magical Drop* ist so ein Spiel. Bilder sagen in so einem Fall um einiges mehr. Schauen Sie sich den Film an, dann werden Sie den hohen Suchtfaktor der Knobelei nachvollziehen können.



PSG YOUR PROFESSIONAL SECRET GUIDE

- Undercover! Die PSG-Informanten riskieren täglich Leib und Leben für die heißesten News der PlayStation-Szene.
- Corpus Delicti! PSG ermittelt Sprengstoff und Rohrkrepierer unter den aktuellsten Games.
- Top secret! PSG zeigt die ultimativen Überlebenstipps & -tricks für die besten Spielehits.



So erreichen Sie uns:

Anschrift der Redaktion
COMPUTEC MEDIA AG
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
Tel.: 0911 – 2872 150 13:00-17:00 Uhr
Fax: 0911 – 2872 250
E-Mail: pszone@computec.de

Anschrift des Abo-Service
Redaktion
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Zentrale Abo-Nummer:
Tel.: 01805 – 959506 (DM 0,24/min)
Fax: 01805 – 959513 (DM 0,24/min)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

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

Redaktion

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)

Redaktion:

Assistent des Redaktionsdirektors: Werner Spachmüller

Leitender Redakteur: André Horn

Redaktion: Wolfgang Fischer, Matthias Glaser, Albrecht Ott, Michael Pruchnicki, Jens Quentin, Stefanie Schetter, Stefanie Schwarz, Jean-Reiner Jung

Japan-Korrespondent: Warren Harrod

USA-Korrespondenten: Simon Price, Mike Sabine

Tipps & Tricks: Simon Hill

Bildredaktion: Albert Kraus

CD-Programmierung: Vision Media GmbH, Langen

Textchef: Michael Ploog

Lektorat/Schlussredaktion: Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz

Art Director:
Andreas Schulz

Layout:
Alexandra Böhm, Christian Harnoth

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 Play Zone 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 Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firmen COMPUTEC und Gameplay bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

Anzeigenkontakt

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg
Telefon: ++49-911-2872-345
Fax: ++49-911-2872-241
E-Mail: info@cms.computec.de
Website: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung
Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) -141

Anzeigenberatung
Wolfgang Menne -144
Michael Wamser -245
Ina Schubert -346

Beratung Online
Susanne Szameitat -142

Anzeigenassistenz
Anca Stef -345

Anzeigendisposition
Andreas Klopfer -140

Anzeigenmarketing, Leserdaten
Claudia Rudolph -143
Anja Krauß - 345

Anzeigengrafik
Sabine Klier -138
Kirsten Krümmel -138

Es gelten die Mediadaten Nr. 14 vom 01.10.2000. Anforderung über Anja Krauß

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 Magazines incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH,
Anja Krauß, Anschrift siehe oben

Verlag

Verlags- und Geschäftsleitung:
Rainer Kube

Produktionsleitung:
Martin Closmann

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag, Sandra Wendorf, Hans Fauth

Vertriebsleitung:
Klaus-Peter Ritter

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Abonnement:
Play Zone kostet im Abonnement pro Jahr DM 106,80 für 12 Ausgaben mit CD (Ausland DM 130,80). Ohne CD: DM 82,80 pro Jahr (Ausland: DM 106,80)

Abonnementbestellung Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246-8820, Fax: 06246-8825277
E-Mail: nduft@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit CD: öS 756,- (ohne CD: öS 588,-)

Druck:
heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
Play Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
VKZ: B 48025
ISSN: 1437-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:
GameStar Gamepro PC Action MCV N-Zone Sega Saturn PSG Mega Fun

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2000 83.356 Exemplare

Spiele-Hotlines

Tipps & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	089-32940600	Mo., Mi., Fr. 14°°-18°°
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16°°-18°°
Cryo Interactive	0190-510059	Mo.-Fr. 18°°-20°°, Sa.-So. 14°°-16°°
Eidos Interactive	0180-5223124	Mo.-Fr. 11°°-13°°, 14°°-18°°, Sa.-So. 14°°-18°°
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 14°°-17°°
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15°°-18°°
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15°°-20°°
Infogrames Deutschland	0190-510550	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Konami	069-98557388	Mo.-Fr. 14°°-18°°
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Psygnosis	069-66543400	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Sony Powerline	0190-578578	Mo.-Fr. 10°°-20°°
Sony PlayStation (Techn. Hilfe)	01805-766977	Mo.-Fr. 10°°-20°°
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10°°-17°°
THQ	01805-605511	Mo., Mi., Fr. 16°°-20°°
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 9°°-17°°
Virgin Interactive	040-89703333	Mo.-Do. 14°°-18°°

CD-ROM defekt?



Die CD-ROMs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort zu den mehreren tausend Abonnenten in Europa kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine CD-ROM während des Transports beschädigt wird. Sollte die CD-ROM auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die CD-ROM dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion Play Zone • Kennwort: CD 12/2000
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Inserentenverzeichnis

Activision 19, 21, 53
Computec Media AG . . 2, 3, ... 136, 138, 139, 140, ... 141, 175
Baucontec 91
CDG 133
Codemasters 46, 47
Eidos 129
Game It 147
Gameplay 5, 42, 43, 85
Hasbro 49
Infogrames 17, 61, 98
Interact 83
Konami 31, 41, 93
Pro Markt 37
Sony 23
THQ 4, 179
Ubi Soft 27
Wizard of the Coast 180

5 PlayStation-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Zeugnis

PLAY ZONE

Sie bestimmen, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir Ihnen an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt sind Sie? _____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich:	*Will ich kaufen:*	*Berichte erwünscht!*
Sony PlayStation PAL	❑	❑	❑
Sony PlayStation NTSC	❑	❑	❑
Sony PlayStation Multinorm	❑	❑	❑
PlayStation 2 (PAL)	❑	❑	❑
PlayStation 2 (NTSC)	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
Dreamcast	❑	❑	❑
Nintendo Gamecube	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑
Dual-Shock-Controller	❑	❑	❑
Memory Cards	❑	❑	❑
Game Buster/Xploder	❑	❑	❑
Maus	❑	❑	❑
Light Gun	❑	❑	❑

3. Besitzen Sie einen Computer mit Internet-Zugang?

❑ Ja ❑ Nein

4. Welche Spiele haben Sie in den letzten drei Monaten gekauft, welche wollen Sie kaufen?

Gekauft in den letzten drei Monaten: Will ich demnächst kaufen:

_____ _____

_____ _____

_____ _____

5. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?

Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	*Mehr*	*Genauso viel*	*Weniger*
PlayStation-2-Videokassette	___	❑	❑	❑
PlayStation-2-Sonderteil	___	❑	❑	❑
Reportage PlayStation-2-Launch	___	❑	❑	❑
Reportage Tokyo Games Show	___	❑	❑	❑
Dino Crisis 2	___	❑	❑	❑
Final Fantasy IX	___	❑	❑	❑
Dancing Stage	___	❑	❑	❑
DVD-Neuheiten	___	❑	❑	❑
Komplettlösung Koudelka	___	❑	❑	❑
Komplettlösung Spider-Man	___	❑	❑	❑

6. Ab Ausgabe 01/2001 gibt die Play Zone monatlich mit DVD im Abonnement und zwar für sensationelle DM 8,90 für Heft und DVD.

❑ Ich bin bereits CD-Abonnent, bekomme die DVD also gratis dazu!
❑ Ich werde abonnieren und mir so die DVD zum Super-Preis sichern.
❑ Ich verzichte auf die DVD im Abo und kaufe das Heft am Kiosk.
❑ Ich warte erst einmal ab.

7. Falls Sie die Variante mit CD-ROM erhalten haben: Welche Schulnote erhält die beigelegte Demo-CD-ROM? Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken? Welche Rubrik/welche Demo hat Ihnen am besten gefallen?

Schulnote gesamt: ____

Demos: ___ Filme: ___ Tipps&Tricks-Lexikon: ___ Spiele-Lexikon: ___

Diese Demo hat mir am besten gefallen: _____

Dieser Film hat mir am besten gefallen: _____

8. Welche Eigenschaften treffen auf Play Zone zu?

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

9. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text	Schulnote: ____
Layout	Schulnote: ____
Titelseite	Schulnote: ____
Gesamtnote	Schulnote: ____

10. Folgende Rubriken interesssieren mich:

News	❑	Reportagen	❑
Angespielt	❑	Tests	❑
Tipps	❑	Zubehör	❑
DVD	❑	Internet	❑

11. Seit welcher Ausgabe lesen Sie Play Zone? (Aktuelle Ausgabe: 12/2000)

Ausgabe: _____/_____

12. Werden Sie die nächste Ausgabe von Play Zone kaufen?

❑ Ja ❑ Nein

13. Ich kaufe die Play Zone ca. _____ mal pro Jahr

14. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

_____

15. Was hat Ihnen allgemein an Play Zone gefallen?

_____

_____

_____

16. Was hat Ihnen an Play Zone weniger gefallen?

_____

_____

_____

17. Leserchart: Welche fünf PlayStation-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

18. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname: _____

Straße: _____

Wohnort: _____

Telefonnummer: _____

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

COMPUTEC MEDIA • PLAY ZONE • Kennwort: PZ-Zeugnis 12

Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

Ausgabe 01/2001 ab 6.12.2000 am Kiosk!

INFO Vorschau

In dieser Übersicht finden Sie die Release-Daten für eine Auswahl von Spielen, die parallel zur kommenden Ausgabe erscheinen und deshalb ebenfalls für einen Test infrage kommen. Aufgrund zahlreicher Verschiebungen können wir jedoch leider keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen.

Titel	Termin
Der Grinch	Mitte November
Die Mumie	November
Disney's Dinosaur	November
Donald Duck: Quack Attack	November
ESPN Int. Superstar Soccer (PS2)	24. November
ESPN Int. Track & Field (PS2)	24. November
F1 Racing Championship (PS2)	24. November
F1 World Grand Prix 2000	November
Fantavision (PS2)	24. November
FIFA 2001 (PS2)	24. November
Midnight Club Racing (PS2)	24. November
Ridge Racer V (PS2)	24. November
Silent Scope (PS2)	24. November
Smuggler's Run (PS2)	24. November
SSX Snowboarding (PS2)	24. November
Tekken Tag Tournament (PS2)	24. November
TimeSplitters (PS2)	24. November
Tomb Raider – Die Chronik	Ende November
Unreal Tournament (PS2)	24. November
007 Racing	21. Dezember
Aladdin – Nasiras Rache	13. Dezember
Dead or Alive 2 Hardcore (PS2)	13. Dezember
Legend of Dragoon	13. Dezember

PS2-Testoffensive

Die ersten Tests von Tekken Tag & Co!

In der nächsten Ausgabe ist es endlich so weit: Nach dem Start der PlayStation 2 in Deutschland werden wir Sie in umfangreichen Testberichten ausführlich über die ersten erhältlichen Spiele informieren. Unter anderem werden wir dabei unsere endgültige Meinung zu *Tekken Tag Tournament*, *Ridge Racer V*, *International Track & Field* und *SSX Snowboarding* abgeben.



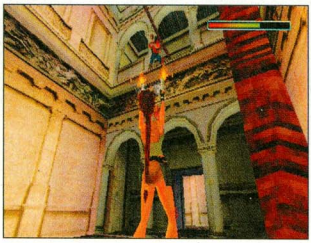




Tomb Raider – Die Chronik

Rendezvous mit Lara!

Was können wir vom fünften Einsatz der PlayStation-Ikone wirklich erwarten? Aufguss oder Neuanfang? Der erste Eindruck war sehr gut, eine wirklich aussagekräftige Vorabversion hat uns aber nicht erreicht. Es steht aber fest, dass Sie im fünften Teil eine Rückschau auf das bewegte Leben der Lara C. erwartet und Sie verschiedene Episoden aus Laras Vergangenheit nachspielen dürfen. Wir werden Fräulein Croft beim Kampf durch die Testversion in jedem Fall sehr genau auf die Finger schauen … Nur auf die Finger natürlich, auf nichts anderes!



Legend of Dragoon

Sonys Rollenspiel-Hoffnung im Test!

Nachdem *Final Fantasy IX* leider definitiv nicht mehr rechtzeitig zu Weihnachten in diesem Jahr erscheinen wird, sitzen Rollenspielfans derzeit etwas auf dem Trockenen. *Legend of Dragoon* könnte das ändern. In der nächsten Ausgabe finden Sie einen ausführlichen Test zu Sonys Epos.



The World Is Not Enough

Wir schütteln und rühren die Testversion!

Nachdem mit *Alien – Die Wiedergeburt* und *Medal of Honor Underground* in den vergangenen Wochen gleich zwei hochkarätige Ego-Shooter uns in hektische Nervenbündel verwandelt haben, befindet sich mit *The World Is Not Enough* ein weiterer potenzieller Kracher aus dem gleichen Genre im Anmarsch. James Bond beweist dabei wie immer Stil und konnte uns in der spielbaren Vorabversion voll überzeugen. In der nächsten Ausgabe verraten wir Ihnen, ob wir dem Drama um den britischen Geheimagenten im Test die Lizenz zum Play-Zone-Hit erteilen.



01/01 Weitere Themen

- **Exklusiv:** Mit Deutschlands erstem PlayStation-2-Magazin!
- **Nimm zwei:** Smuggler's Run und Midnight Club von Take 2 im Test!
- **Monströs:** Der Pokémon-Konkurrent Digimon World im Test!



- **Geheim:** Auf alle Leser wartet in der nächsten Ausgabe eine Überraschung!

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

what goes up...

MTV SPORTS

beyond sport





THQ
WWW.THQ.DE

PlayStation
GAME BOY COLOR

Features der PlayStation-Version: ■ Erlebe die totale Freiheit, die dir eine gigantische Bergwelt mit frei wählbaren Abfahrtsrouten bietet ■ Kreiere deinen eigenen Berg mit deiner ganz persönlichen Wunsch-Strecke ■ Exklusiver Stunt-Modus und unzählige Trick Combos ■ Neue Half-Pipe-, Big Air - & Slopestyle Events ■ 4 Profi-Fahrer und 20 authentische Boards führender Hersteller ■ MTV Killer-Soundtrack mit einigen der coolsten Bands

MTV Sports names, trademarks, and logos and all related titles and logos are trademarks of MTV Networks, a division of Viacom International Inc. Game and Software exclusively licensed and published by THQ Inc.
MTV Sports: Pure Ride is a trademark of THQ Inc. Radical Entertainment and its logo are trademarks of Radical Entertainment Ltd. Game and Software © 2000 THQ Inc.
"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo®, Game Boy™ are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

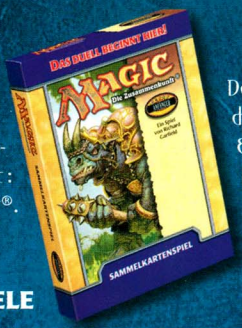
MAGIC
Die Zusammenkunft®



DIESE KREATUREN BRAUCHEN KEIN TRAINING... DIE WISSEN WAS SIE TUN!

ANFÄNGER

Stelle dich den Herausforderungen des besten Sammelkartenspiels der Welt! Magic: Die Zusammenkunft®.



Den besten Einstieg bietet dir dieses Anfänger-Spiel. Es enthält alles, was du und ein Freund brauchen, um gleich losspielen zu können.

SPIELE DAS ORIGINAL DER SAMMELKARTENSPIELE

AMIGO

Wizards of the Coast

Wizards of the Coast, Magic: Die Zusammenkunft und Starter 2000 sind eingetragene Warenzeichen der Firma Wizards of the Coast, Inc.
Illustration von Mark Zug und Jeff Miracola (c) 2000 Wizards of the Coast. Vertrieb durch AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach.



15 Minuten um ins Spiel zu kommen. Schicke diesen Antwortcoupon zurück und du bekommst ein Probespiel gratis.* Der beste Weg um ins Spiel zu kommen: Finde heraus ob du es echt drauf hast.

Name: ..... Vorname: .....

Strasse: .....

Plz: ..... Ort: ..... E-mail: .....

Zurück schicken an: AMIGO SPIEL + FREIZEIT GmbH, Waldstrasse 23/D5, 63128 Dietzenbach

* Solange der Vorrat reicht.