

01/2001
DM 8,90

6S 65,- sfr 8,90
hfr 210,- bfr 210,-
hfr 11,40 dkr 39,-
Lit 9,900
Pta 860,-
FF 34,-

DVD
VIDEO
im
Heft

Nur DM

8,90!

Abspielbar auf PlayStation 2 & DVD-Playern!



PlayStation



Die Mumie, Sheep,
The World Is Not
Enough u. v. a.

Auf 21 Seiten
komplett gelöst!

Driver 2
WWF SmackDown! 2

Hardware
DVD-Filme
Internet
Musik

PLAYZONE

Tower Of Power PlayStation 2

LOHNT SICH DER WECHSEL? 28 PS2-Spiele im Test

Krönender Abschluss?

FIFA 2001 Tomb Raider V

ABSCHIED: Kultserien auf der PSone



KODELKA



Bist Du
bereit für ein
Abenteuer?



SNK
© 2000 SAGNOTHSNK.
All rights reserved.



www.kodelka-game.com

DAS GOTHIC-HORROR-ROLLENSPIEL FÜR DEINE PLAYSTATION.

EDITORIAL

von HANS IPPISCH

Alles in einem: Multimedia-DVD + PSone + PlayStation 2 = Play Zone

Die neue Generation ist da!

Pünktlich zum **Start der PlayStation 2** schließen wir die Weiterentwicklung der Play Zone zum PlayStation-Magazin der neuen Generation ab: Ab sofort finden Sie bei uns **alles**, was Sie **über PS2, PSone und DVD-Filme** wissen müssen.

Play Zone: Zwei Magazine in einem!

In den letzten Wochen erreichten uns immer wieder verzweifelte Anfragen von verunsicherten Lesern: „Werdet auch ihr ein eigenständiges PlayStation-2-Magazin machen? Muss ich künftig **zwei Magazine** kaufen?“ Nun, liebe Leser, ich kann Sie beruhigen. Bei uns finden Sie auch künftig **Infos zu beiden PlayStation-Generationen** in einem Magazin, schließlich haben wir schon zur Ausgabe 8 im Hinblick auf den PS2-Launch den Seitenumfang deutlich erhöht, um sowohl über alle Spiele für PSone als auch für PS2 umfassend berichten zu können. Der seitdem enthaltene Sonderteil wird nun natürlich in das Heft integriert, mit der Folge, dass es ab sofort in allen relevanten Rubriken wie News, Angespielt, Test, Charts, Lexikon oder Cheats & Codes eindeutig gekennzeichnete Infos zu PSone und PS2 gibt. Im Sinne einer optimalen Leserführung werden Tests- und Angespielt-Berichte für das jeweilige System an einem Stück präsentiert, außerdem bilden wir das betreffende System sowohl im Bewertungskasten als auch in der oberen Ecke der Seite ab. Zusätzlich haben wir auf vielfachen Leserwunsch die DVD-Film-Rubrik auf zwei Seiten aufgestockt sowie eine eigene Seite für günstige Budget-Spiele eingerichtet und präsentieren die empfehlenswertesten Neuheiten aus dem Bereich Hardware und Zubehör nun am Ende des Testteils auf einer Doppelseite.

Die Play-Zone-DVD: Alles, was man sich wünschen kann!

Das **Glanzstück** der „neuen“ Play Zone ist zweifellos die auf PlayStation 2 und herkömmlichen DVD-Playern abspielbare **DVD**, für die wir einen neuen, ehrgeizigen Weg einschlugen. Wir wollen die Möglichkeiten des DVD-Mediums **ohne Einschränkungen** nutzen und zu einem fairen Preis für jedermann erschwinglich machen, der Verzicht auf wenige spielbare Demos erscheint uns dabei akzeptabel, denn mit **über 30 Video-Demos** zu PS2-Spielen sowie zahlreichen weiteren Features ist die vorliegende DVD derzeit sicherlich einzigartig. Neben **Reportagen** (*Metal Gear Solid 2*, *Gran Turismo 3* u. a.), **Tests** (*Ridge Racer V*, *Tekken TT* u. a.) und **News** (*Wipeout Fusion*, PS2-Fernbedienung, *Z.O.E.*) ragen insbesondere das **Spiele-Lexikon**, die **Tipps & Tricks**, die **Specials** sowie die **Film-Rubrik** aus dem Angebot heraus. Im Lexikon können Sie sich stets die 28 (!!) wichtigsten PS2-Spiele per Kurz-Film zu Gemüte führen, in der Tipps-Rubrik verraten wir, wie man die Spiele erfolgreich meistert, und als Specials gibt es Interessantes aus der Welt der Spiele (beispielsweise die Gewinner der begehrten ETAINAs oder einen Film zum PSone-Hit *Final Fantasy IX*)! Als besonderes Bonbon bieten wir Ihnen auf der DVD auch Trailer von aktuellen **DVD-Neuheiten** und **Kino-Filmen**.

Ihre Meinung ist gefragt!

Insgesamt erwarten Sie **über 60 Minuten** an Reportagen, wobei die hervorragende Bild-Qualität erst durch die im Vergleich zur CD **siebenfache Speicherkapazität** der DVD möglich wird! Ich hoffe, Heft und DVD entsprechen Ihren Vorstellungen, und freue mich auf Ihre Zuschriften (E-Mails bitte an pszone@compu-tec.de). Übrigens, wer sich keine bärenstarke DVD-Sammlung anlegen will oder noch nicht zu den DVD-Usern gehört, kann die kommende Play Zone natürlich alternativ auch ohne DVD erwerben.

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: fon: (0931) 35 45 222 net: www.gameplay.de

gameplay Katalog jetzt anfordern!

News

Allgemeine News	6
DVD News	18
Hardware & Zubehör	120
Hits für Kids	14
Internet-News	22
Japan-News	10
Musik-News	20
USA-News	12

Gewinnspiele

Chicken Run	53
Smuggler's Run	86

Reportagen

ETAINA – Die Gewinner	26
In eigener Sache: Driver 2	17

Rubriken

Charts	62
DVD-Anleitung	157
Impressum	160
Inserenten-Verzeichnis	160
Kleinanzeigen	132
Leserbriefe	122
Mittermeier's Lost Level	24
PlayStation-Lexikon	54
Schon getestet!	60
Vorschau	162
Zeugnis	16

Spieleregister

Action Bass	117
Action Man – Destruction X	118
Alone in the Dark: The new Nightmare	48
AquaAqua: Vetrux 2	94
Army Men – Air Attack 2	115
Army Men Sarge's Heroes 2	119
Ape Escape 2	9
Blade	107
Blastar Master: Blasting Again	116
Breath Of Fire IV	13
Championship Motocross 2001	52
Chicken Run	108
Crash Bandicoot	13
Crash Bash	110
Dancing Stage Euromix	114
Dead or Alive 2	78
Der Grinch	111
Devil May Cry	8
Die Mumie	102
Die Welt ist nicht genug	100
Digimon World	109
Disney's Dinosaurier	117
ESPN Int. Track & Field	80
F1 Championship Season 2000	84
Fantavision	94
FIFA 2001	112
FIFA 2001	70
Gradus III & IV	92
HBO Boxing	118
International Superstar Soccer	72
ISS Pro Evolution 2	9
Keyboard Mania	11
Legion: Legend of Excalibur	44
Madden NFL 2001	88
Midnight Club Street Racing	92
Might & Magic VIII: Day of the Destroyer	11
MotoGP	42
MTV Sports Pure Ride	118
Oddworld: Munch's Oddysey	9
NASCAR 2001	46
NBA Live 2001	119
NHL 2001	92
Orphen: Scion of Sorcery	90
Pool Masters	95
Rayman Revolution	10
RC Revenge Pro	95
Resident Evil Code: Veronica	10
Ready 2 Rumble: Round 2	82
Ridge Racer V	76
Sheep	104
Silent Scope	96
Smuggler's Run	86
SSX	68
Star Wars Demolition	106
Star Wars Starfighter	38
Summoner	40
Super Bust-A-Move	94
Swing Away Golf	95
Tekken Tag Tournament	64
The Bombing Islands	119
Theme Park World	89
TimeSplitters	74
Tomb Raider – Die Chronik	98
Top Gear Dare Devil	96
Torneko: The Last Hope	13
Toy Story Racer	10
Truck Kyosokyo	11
Tunguska	117
Unreal Tournament	30
Vanishing Point	50
Warriors of Might and Magic	45
WCW Backstage Assault	116
WDL Thundertanks	36
Wild Wild Racing	96
Yeh Yeh Tennis	116
Zone Of The Enders	34

ETAINA – Die Gewinner

Alles über die Verleihung in Berlin!

Am 24. November wurde nicht nur die PlayStation 2 offiziell in Deutschland eingeführt, sondern auch der europäische „Oscar“ für Computer- und Videospiele mit dem klangvollen

Namen ETAINA. Eine Fachjury und mehr als 80.000 Fans aus ganz Europa kürteten die besten Spiele in 16 Kategorien. Wir haben für Sie die Preisverleihung in Berlin besucht.



Seite
26

Unreal Tournament

PLAYSTATION 2 Mörderische Duelle

Auf dem PC gehört *Unreal Tournament* längst zu den Multiplayer-Klassikern. Dementsprechend neugierig waren wir auf die PlayStation-2-Umsetzung des Ego-Shooters, die in den USA zu den Launch-Titeln für Sonys neues System gehörte. Wir haben uns für Sie ausgiebige DeathMatches mit dieser Version geliefert. Unser Fazit können Sie ab Seite 30 lesen.

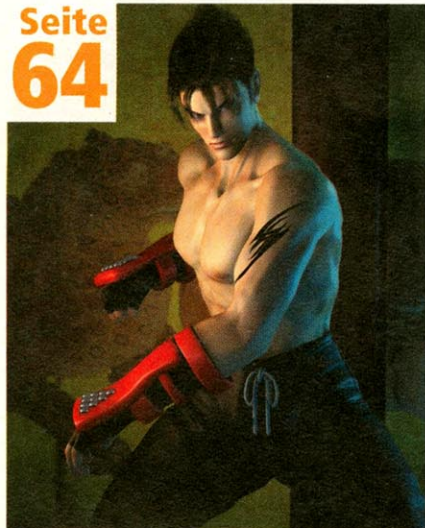
Seite
30



Tekken Tag Tournament

PLAYSTATION 2 Der Beat-'em-Up-Veteran im Test

Seite
64



Über die Spiele-Auswahl können sich PS2-Besitzer sicherlich nicht beklagen. Zu den zugkräftigsten Namen unter der illustren Spiele-Schar gehört der neueste Ableger von Namcos bewährter Prügel-Serie. Wir haben *Tekken Tag Tournament* zum Test-Duell gefordert. Den Schiedsspruch lesen Sie ab Seite 64.



SSX

PLAYSTATION 2 Der Überraschungshit

Wir müssen zugeben, dass EAs Snowboard-Racer *SSX* im Vorfeld des PS2-Starts etwas an uns vor-



beigegangen war. Erst nach ausgiebiger Auseinandersetzung mit der Testversion offenbarte sich das volle Potenzial dieses Titels und führte zu dem Schluss, dass *SSX* gemeinsam mit *Dead or Alive 2* und *Madden NFL 2001* die Crème de la Crème der Launch-titel darstellt.

Seite
68

Die Play-Zone-DVD

Die volle Packung

In dieser Ausgabe feiern wir die Premiere unserer brandneuen Play-Zone-Multimedia-DVD. Voll gepackt mit aktuellen News- und Angespield-Berichten, umfangreichen Tests, Specials, Tipps & Tricks, einem Spiele-Lexikon und Kino- und DVD-Trailern. Den kompletten Inhalt der Scheibe finden Sie ab Seite 157

Seite
157



Komplettlösungen

Digimon World	154
Driver 2	136
WWF SmackDown! 2	146

Kurztipps

PS2:	
Ready 2 Rumble: Round 2	128
Silpheed	129
SSX	130
Swing Away Golf	127
TimeSplitters	130
Unreal Tournament	129

PSone:

Alien - Die Wiedergeburt	126
Dave Mirra Freestyle BMX	131
Medal Of Honor Underground	126
MTV Sports: Skateboarding	131
Spyro 2: Gateway to Glimmer	127
Dead or Alive 2	127
Dynasty Warriors 2	129
Frogger 2	131
Madden NFL 2001	131

Angespield

PS2:	
Legion: Legend of Excalibur	44
MotoGP	42
NASCAR 2001	46
Star Wars Starfighter	38
Summoner	40
Unreal Tournament	30
Warriors of Might and Magic	45
WDL Thundertanks	36
Zone Of The Enders	34

PSone:

Alone in the Dark: The new Nightmare	48
Championship Motocross 2001	52
Vanishing Point	50

Tests

PS2:	
AquaAqua: Wetrix 2	94
Dead or Alive 2	78
ESPN Int. Track & Field	80
F1 Championship Season 2000	84
Fantavision	94
FIFA 2001	70
Gradius III & IV	92
International Superstar Soccer	72
Madden NFL 2001	88
Midnight Club Street Racing	92
NHL 2001	92
Orphen: Scion of Sorcery	90
Pool Masters	95
RC Revenge Pro	95
Ready 2 Rumble: Round 2	82
Ridge Racer V	76
Silent Scope	96
Smuggler's Run	86
SSX	68
Super Bust-A-Move	94
Swing Away Golf	95
Tekken Tag Tournament	64
Theme Park World	89
TimeSplitters	74
Top Gear Dare Devil	96
Wild Wild Racing	96

PSone:

Action Bass	117
Action Man - Destruction X	118
Army Men - Air Attack 2	115
Army Men Sarge's Heroes 2	119
Blade	107
Blaster Master: Blasting Again	116
Chicken Run	108
Crash Bash	110
Dancing Stage Euromix	114
Der Grinch	111
Die Mumie	102
Die Welt ist nicht genug	100
Digimon World	109
Disney's Dinosaurier	117
FIFA 2001	112
HBO Boxing	118
MTV Sports Pure Ride	118
NBA Live 2001	119
Sheep	104
Star Wars Demolition	106
The Bombing Islands	119
Tomb Raider - Die Chronik	98
Tunguska	117
WCW Backstage Assault	116
Yeh Yeh Tennis	116

PLAY-
STATION

NEWS

PLAYZONE Tops & Flops

Tops

1. VOLL IM TREND!

Play Zone jetzt mit exklusiver Cover-DVD erhältlich!

2. PAL-SPIELE OHNE EINBUSSEN!

Erste PS2-Spiele mit originalgetreuem 60-Hz-Modus!

3. EISKALTER ÜBERRASCHUNGSHIT

Spielen statt schreiben: SSX hält die Play-Zone-Produktion auf!

4. TEUFLISCH GUT

Capcom stellt das hochinteressante *Devil May Cry* für PS2 vor!

5. DER HORROR GEHT WEITER!

Resident Evil CODE: Veronica kommt auch für die PS2!

Flops

1. „VOLLWERTIGER“ DVD-PLAYER?

PAL-DVD-Wiedergabe nicht über RGB möglich!

2. DRIVER-2-DEBAKEL

Die Verkaufsversion hat grobe technische Mängel!

3. MULTITAP-ABZOCKE

Das PS2-Multitap funktioniert nicht mit PSone-Spielen!

4. FAULHEIT BEI NAMCO

Tekken TT und *Ridge Racer V* nicht voll PAL-angepasst!

5. AB(E)GESAGT

Doch kein *Oddworld: Munch's Odyssey* für die PS2!

INFO Kurz und Knapp

☛ **ÄRGERLICH** Die PAL-Version der PlayStation 2 gibt DVD-Videos nicht in RGB aus! Mit S-Video oder bei Spielen generell gibt es keine Probleme.

☛ **MULTITAP-NACHTRAG** Wer auf der PlayStation 2 ein PSone-Spiel mit Multitap spielen will, braucht eines für die alte Konsole – das neue PS2-Multitap ist leider nicht abwärtskompatibel!

☛ **EGO-SHOOTER-WELLE** Der PC-Hit *Half-Life* wurde für die PlayStation 2 angekündigt.

☛ **FINAL FANTASY X** Der zehnte Teil der supererfolgreichen Rollenspiel-Serie wird nun doch nicht Squares PlayOnline-Netzwerk nutzen, erst *Final Fantasy XI* soll voll auf Online-Gaming setzen – und das wurde gleichzeitig mit der obigen Meldung gleich auf Frühjahr 2002 verschoben.

☛ **TEST-AUSFALL** Obwohl es nur eine Woche nach dem PlayStation-2-Launch in Deutschland erscheinen soll, hat uns *Dynasty Warriors 2* von Koei leider nicht mehr rechtzeitig für einen Test erreicht. Daher ein Vorab-Fazit für alle Kaufinteressenten: Eine grafisch nette Prügelorgie mit sehr vielen, leider auch sehr dummen Gegnern auf einmal – das Spiel dürfte insgesamt recht schnell langweilig werden!

Devil May Cry

PLAYSTATION 2 Ein neuer Action-Adventure-Knaller von Capcom!

Capcom ist immer für Überraschungen gut: Neben der Ankündigung von *Resident Evil CODE: Veronica* sorgte vor allem die Vorstellung des neuen *Devil May Cry* für Aufruhr im Internet. Kein Wunder: Ursprünglich war das Spiel als neuer Ableger von *Resident Evil* geplant, entwickelte dann aber seinen eigenen Charakter. Die Hauptfigur Dante ist halb Mensch, halb Dämon, und setzt im Kampf sowohl Schusswaffen als auch sein Schwert ein – der Nahkampf wird damit wichtiger als bei der herstellereigenen Konkurrenz! Ein weiterer Unterschied ist die Ausrichtung des Ganzen: Während die *RE*-Serie möglichst gruselig wirken sollte, lautet das Stichwort bei *Devil May Cry* „cool“. Technisch macht das erste veröffentlichte Video schon Appetit auf mehr: Echte 3D-Landschaften und tolle Grafikeffekte könnten selbst *Resident Evil CODE: Veronica* die Schau stehlen. Diesen Titel sollte man sich vormerken! (mp)

Genre: Action-Adventure Hersteller: Capcom

Internet: www.capcom.com Termin: Sommer 2001

■ **SCHWERTMEISTER** Der ungewöhnliche Held Dante scheut keine Konfrontation und schwingt im Nahkampf seine Klinge.



■ **FEUERKRAFT** Auf die Entfernung lässt Dante die Schusswaffen sprechen – die Parallelen zu *Resident Evil* sind eindeutig.



■ **THE KILLER** Beidhändiges Feuern wird auch bei Capcom-Spielen zur Modeerscheinung. Nach *Resident Evil CODE: Veronica* ist *Devil May Cry* schon das zweite Action-Adventure mit dem John-Woo-Feature.

Ape Escape 2

PLAYSTATION 2 Die lustige Affenjagd von Sony geht weiter!

Mit *Ape Escape* gelang Sony seinerzeit ein Überraschungshit: Das Jump & Run entpuppte sich mit seinem intelligenten Gameplay und der vollen Nutzung des Dual-Shock-Controllers als echter Knüller! Nun geht die lustige Affenjagd auf der PlayStation 2



■ **AFFENJAGD** Die Grafik sieht dem Vorgänger trotz PlayStation-2-Power sehr ähnlich.

weiter. Viel ist derzeit noch nicht bekannt und selbst die Systemangabe erscheint angesichts der ersten Bilder etwas zweifelhaft – die detailarmen Affen könnten direkt aus dem 32-Bit-Vorgänger entlaufen sein, alleine die reine Menge an Primaten deutet an, dass hier vielleicht doch eine PlayStation 2 am Werk ist. Spielerisch scheint *Ape Escape 2* noch abgefahrenere zu werden als der Erstling: Allem Anschein nach geht es diesmal unter anderem darum, den Affen die Hosen (!) zu klauen, die beim Vorgänger den Affentyp angezeigt haben – erste Bilder zeigen die Hauptfigur, wie sie eine ganze Hosenkette hinter sich herzieht. Klingt albern, aber zumindest originell – man darf gespannt sein! (mp)

Genre: Jump & Run Hersteller: Sony Internet: www.playstation.de Termin: 2001



■ **HOSEN-DIEB** Klauen Sie den Affen die Beinkleidung lautet das Motto von *Ape Escape 2* – und nein, wir haben's zuerst auch nicht geglaubt ...

ISS Pro Evolution 2

PSONE Das beste Fußballspiel überhaupt wird fortgesetzt!

Selten hat ein Spiel den Redaktionsalltag so nachhaltig beeinflusst wie *ISS Pro Evolution* – auch Monate nach der Veröffentlichung stehen noch regelmäßig Matches zwischen den Play-Zone-Redakteuren und Verlagskollegen an! Nun pfeift Konami die zweite Halbzeit an: Schon im Februar/März soll

der Nachfolger erscheinen und mit einigen sehnsüchtig erwarteten Neuerungen die Konkurrenz endgültig in ihre Schranken verweisen. So soll es beispielsweise erstmals Verletzungen von Spielern während der Matches geben. Ein besonderes Schmankerl für Fußball-Fans dürfte der Einsatz von Konamis FIFPro-Lizenz sein – bis auf südamerikanische Mannschaften sollen dadurch alle im Spiel anwählbaren Teams mit Original-Spielern und -Trikots auflaufen!

Somit ist der wichtigste Vorteil der FIFA-Reihe dahin. Grafisch scheint sich nicht viel gegenüber dem Vorgänger zu tun, was aber kein Beinbruch ist – wer gerne auf der Konsole Fußball spielt, der wird um *ISS Pro Evolution 2* nicht herumkommen! Eine Vorabversion ist schon zu uns unterwegs, in der nächsten Ausgabe gibt's ein ausführliches Preview dieses Knallers! (mp)

Somit ist der wichtigste Vorteil der FIFA-Reihe dahin. Grafisch scheint sich nicht viel gegenüber dem Vorgänger zu tun, was aber kein Beinbruch ist – wer gerne auf der Konsole Fußball spielt, der wird um *ISS Pro Evolution 2* nicht herumkommen! Eine Vorabversion ist schon zu uns unterwegs, in der nächsten Ausgabe gibt's ein ausführliches Preview dieses Knallers! (mp)

Genre: Fußball Hersteller: Konami Internet: www.konami-europe.com Termin: Februar/März



■ **SCHNELLER NACHSCHUSS** Konami will seine Tabellenführung weiter ausbauen!



■ **SCHMERZHAFT** Erstmals soll es Verletzungen geben, grafisch hat sich aber offenbar nicht viel getan.

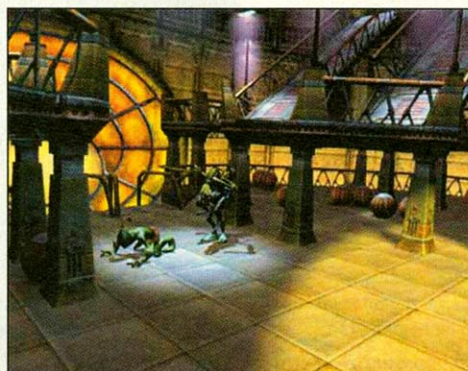


■ **MIT LIZENZ!** Dank Konamis neuer FIFPro-Lizenz laufen fast alle Mannschaften mit Original-Spielern auf!

Munch's Oddyssey doch nicht für PlayStation 2!

PLAYSTATION 2 Die PS2-Version wurde komplett abgesagt – das neue Oddworld-Spiel kommt exklusiv für Microsofts Xbox!

Wirklich überraschend war die Entscheidung nicht: Nachdem Lorne Lanning von den Oddworld Inhabitants in den letzten Monaten in der Öffentlichkeit kein gutes Haar an der PlayStation 2 gelassen hatte (das System wäre vor allem zu umständlich zu programmieren), wurde die Entwicklung der PS2-Version von *Oddworld: Munch's Oddyssey* nun einfach komplett gestoppt. Stattdessen soll der Titel nun für Microsofts kommende Spielekonsole Xbox erscheinen, mit deren Veröffentlichung nicht vor Ende 2001 zu rechnen ist. Offiziell bekannt gegeben wurde zwar in der Hinsicht nichts, doch ist anzunehmen, dass Micro-



■ **KEIN PS2-SPIEL MEHR** Diese Szenen aus dem neuen Oddworld-Spiel bleiben Xbox-Käufern vorbehalten.

soft den Oddworld-Leuten diese Entscheidung etwas „erleichtert“ hat. Nach Konamis Ankündigung, ebenfalls für die Xbox zu entwickeln, ist dies nun die zweite Meldung, die Sonys PlayStation 2 etwas den Wind aus den Segeln nimmt. Laut Microsoft soll für die kommende Konsole auch ein exklusives „Metal Gear X“ erscheinen, das auf *Metal Gear Solid 2* für die PS2 basiert und noch einige zusätzliche Features bieten soll. Der Kampf um die Führung im Konsolen-Markt wird mit der aktuellen Hardware-Generation also interessanter denn je zuvor. (mp)

Genre: Action-Adventure Hersteller: Oddworld Inhabitants

Internet: www.oddworld.com Termin: Ende 2001

Rayman Revolution

PLAYSTATION 2 Der Knaller zum Weihnachtsgeschäft!

Nach Redaktionsschluss erreichte uns eine fast komplett fertige Test-Version von *Rayman Revolution* für die PlayStation 2. Ubi Soft hat das hervorragende Leveldesign der bisherigen Fassungen nochmals deutlich umgekrempelt und das ganze Spiel mit einer Oberwelt versehen – mehrfaches Besuchen der nun nicht mehr linearen Levels ist somit Pflicht und weitere erlernbare Fähigkeiten für Rayman zusätzlich motivierend. Grafisch ist das Spiel eine Offenbarung: hervorragende Texturen, kräftige Farben, liebevoll modellierte Levels und kein Flackern weit und breit machen *Rayman Revolution* zu einem der optisch bes-



AUGENSCHMAUS Das überarbeitete Rayman 2 nennt sich Rayman Revolution, erstrahlt nun in ganz neuem Glanz und zählt zu den besten Spielen für die PlayStation 2!

KNALLER-SPIEL Auf der PlayStation 2 geht Rayman ab wie eine Rakete!



ten PlayStation-2-Spiele überhaupt. Der Test folgt in der nächsten Ausgabe, bis dahin sei das Spiel allen Fans von 3D-Jump&Runs wärmstens empfohlen – noch vor Weihnachten soll der Spaß nämlich in den Läden stehen! (mp)

Genre: Jump & Run Hersteller: Ubi Soft Internet: www.ubisoft.de Termin: 14. Dezember

Toy Story Racer

PSONE Die Spielzeug-Filmstars steigen in ihre Gokarts und rasen durch die Wohnung.

Wer irgendwann mal in einem Trickfilm auftritt, hat gute Chancen, sein eigenes Kartrennspiel auf der PlayStation zu bekommen. So geht es jetzt auch den Figuren aus dem computeranimierten Kinohit *Toy Story*. Woody, Buzz Lightyear und die anderen liefern sich mit ihren Karts wilde Rennen durch Ventilationsschächte oder über rutschige Küchenböden. Dabei geht es mit Powerslides und Sprüngen an riesigen Haushaltsgeräten vorbei. Rennen fahren ist aber nicht die einzige Möglichkeit in dem Spiel.

Daneben gibt es mehr als 100 Mini-Spiele, Missionen und Stuntwettbewerbe, die man alleine oder zu zweit bestreiten kann. (ao)

Genre: Rennspiel Hersteller: Activision Internet: www.activision.de Termin: März 2001



GROSSE SPRÜNGE Charly Naseweis überholt das Fahrerfeld ganz einfach auf dem Luftweg.



LUFTSCHACHT Die flotten Spielzeugautos lassen sich auch von engen Gassen nicht aufhalten.

Die PlayStation-2-Demo-CD

PLAYSTATION 2 Jeder PlayStation 2 liegt eine randvolle CD bei!

Der deutschen Version der PlayStation 2 liegt eine umfangreiche Demo-CD mit spielbaren Demos, Videos von Spielen und zwei Programmen bei. Eines ist eine hübsche Grafikdemo namens Find My Own Way, das andere ist der vollwertige BASIC-Interpreter YABASIC. Mit einer USB-Tastatur (oder einem Joypad und viiiiiiel Geduld) können Sie hier einfache Programme in der bekannten Programmiersprache eintippen und ablaufen lassen – auf Konsolen ein Novum! Die Programme können auf der Memory Card abgespeichert werden. Die Qualität der Videos kommt allerdings nicht annähernd an unsere Play-Zone-DVD heran – die überlegene Kompression der DVD ist hier klar im Vorteil gegenüber der CD! (mp)

EIN EINFACHES PROGRAMM MIT INPUT UND PRINT

```
REM Das ersten Yabasic Programm
Input "Zwei Zahlen eingeben: " a,b
print a,"+",b,"=",a+b
print "Bitte Ihren Namen eingeben: "
Input a$
print "Hallo "a$,"!"

Dieses Programm erzeugt folgende Ausgabe:
Zwei Zahlen eingeben: 2 3
2+3=5
Bitte Ihren Namen eingeben: HILL
Hallo HILL!
```

Dieses einfache Programm enthält drei verschiedene Befehle:

REM

BASIC AUF DER PS2 Ein USB-Keybord sei Hobby-Programmierern dringend empfohlen!

Inhalt der Demo-CD

Videos

Dead or Alive 2
International Superstar Soccer
Ridge Racer V
Fantavision

Spielbare Demos:

SSX
FIFA 2001
Wild Wild Racing

Programme

Find My Own Way (Grafik-Demo)
YABASIC (Programmiersprache)

PlayStation-2-Launch: vor Ort in Nürnberg

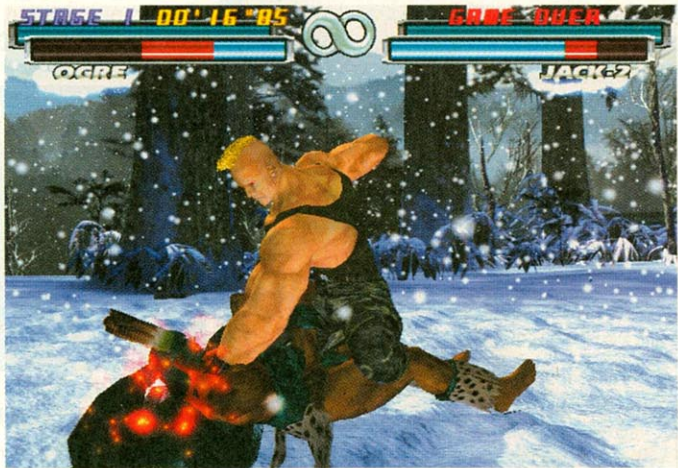
Ein erfolgreicher Konsolenstart trotz kleiner Liefermengen.

Alle reden darüber, aber nicht jeder kriegt auch eine ab: Die PlayStation 2 ist endlich in Deutschland erhältlich! Wir haben am Launchtag, dem 24. November, dem Nürnberger Videospiele-Fachgeschäft Games Garden einen Besuch abgestattet, um uns einen Überblick über die Situation vor Ort zu bilden – abseits von Gruppen von schreienden Kindern und hoffnungslos überforderten Verkäufern in großen Elektrofachmärkten. Mit gerade einmal neun Konsolen war die erste PlayStation-2-Lieferung nicht gerade üppig – große Ketten wurden mit weitaus größeren Stückzahlen beliefert. Nur fünf Geräte wurden beim Games Garden in Nürnberg über Vorbestellungen verkauft, da die kleine Liefermenge zum Launch abzusehen war – über die anderen vier freuten sich die Frühaufsteher, die zuerst im Laden waren. Ein PlayStation-2-Aufsteller war auch schon zu sehen, doch darin steckte nur eine amerikanische PS2 – alle PAL-Geräte der ersten Lieferung waren ausschließlich für den Verkauf bestimmt. Obwohl es im Vorfeld Gerüchte über eine Memory-Card-Knappheit gegeben hatte, war davon nichts zu sehen. Nur an einigen Spielen schien es in der ganzen Stadt zu mangeln – immer wieder fragten Besucher nach *Tekken Tag Tournament*, das scheinbar überall vergriffen war. Andererseits war der Umsatz mit Spielen anfangs auch nicht gerade berauschend – so mancher Käufer verließ den Laden zwar mit einer PlayStation 2 unterm Arm, aber ohne ein einziges Spiel in der Hand. Hoffen wir, dass die neue Konsole in Deutschland nicht in erster Linie als DVD-Player benutzt wird – ansonsten dürfte sich das schnell negativ auf die Software-Verkaufszahlen und somit auf das Interesse der Spielehersteller an der Plattform auswirken. (mp)

Internet: www.gamesgarden.de



■ VORBESTELLT Die vorerst letzten Exemplare der neuen Konsole warten darauf, abgeholt zu werden.



■ BEGEHRTE PRÜGELEI Tekken Tag Tournament zählte zu den meistgefragten Spielen zum Launch und war in vielen Läden schnell vergriffen.



■ ER HAT SIE! Einer der ersten Käufer der deutschen PlayStation 2 nimmt seine Konsole in Empfang.

INTERVIEW Sascha Changizian im Gespräch

„Nur 18 Geräte!“

Der PlayStation-2-Launch aus Fachhandels-Sicht.

Play Zone: Wie viele PlayStation 2 habt ihr zum Launchtermin bekommen und was meinst du, wie viele ihr theoretisch hättet absetzen können?

Sascha Changizian: Wir haben für unsere Nürnberger und Fürther Filialen vorerst nur 18 Konsolen bekommen. Ich denke, bei entsprechendem Angebot hätten wir sicherlich um die 200 Geräte verkaufen können.



■ SASCHA CHANGIZIAN (29) Wir unterhielten uns mit dem Inhaber des Games Garden am 24. November über den Launch der PlayStation 2 in Deutschland.

Play Zone: Die ersten Kontingente sind allorts schnell ausverkauft gewesen. Wann rechnet ihr mit der nächsten Lieferung?

Sascha Changizian: Sony hat schon für die nächste Woche eine zweite Lieferung angekündigt. Es ist aber nicht sicher, ob wir diesmal schon die volle bestellte Menge bekommen. Die kleineren Fachgeschäfte werden da anfangs leider benachteiligt.

Play Zone: Wann rechnest du mit einer ersten Preissenkung und wie siehst du den heiß diskutierten Preis der neuen Konsole aus Händlersicht?

Sascha Changizian: Ich denke, dass sich zur Osterzeit etwas tun wird. Ansonsten aber spätestens dann, wenn die Konkurrenz in Form von Nintendos Gamecube oder Microsofts Xbox vor der Tür steht. Sony hat schon einmal bewiesen, dass man sich kurzfristig dem Markt anpassen und den Preis quasi über Nacht senken kann – als das Nintendo 64 in Deutschland erschien! Der momentane Preis der PlayStation 2 ist jedenfalls sehr knapp kalkuliert – wer das Gerät tatsächlich für DM 799,- anbietet, zahlt im Endeffekt bei jeder Konsole drauf!

Play Zone: Vielen Dank für das Interview!

JAPAN

NEWS



JAPAN Vor Ort

Bekannte Gesichter

Warren Harrod berichtet für Play Zone direkt aus Japan.

Zwei der erfolgreichsten Videospiele in Japan waren Squares Pro Baseball-Spiel und Electronic Arts' FIFA Soccer, die beide tolle Grafik mit Motion-Capture-Animationen und lebensecht modellierten Gesichtern bieten. Das ist etwas, das viele Japaner so nie zuvor gesehen hatten, und so waren diese Spiele auf den Titelblättern etlicher Sport-Magazine zu sehen. Andere Spielehersteller haben den Trend schnell erkannt und bauen jetzt Stars in digitaler Form in ihre Spiele ein. Zwei Beispiele wären Onimusha und Kessen II, bei denen bekannte japanische Schauspieler wichtige Rollen im Spiel übernehmen. Die Japaner lieben es, ihre Idole bei den Motion-Capture-Aufnahmen zu sehen, so dass Magazine voll sind mit Bildern von Stars, die schwarze Ganzkörper-Anzüge mit Ping-Pong-Kugeln darauf tragen. Das ist aber nur der Anfang: Mit Sonys neuer Digitalkamera können Sie sich jetzt selbst fotografieren und so als Sie selbst spielen - das erste Spiel dieser Art wird Golf Paradise DX sein.

JAPAN Verkaufs-Charts

1. Fist of the North StarPSone
2. Silent ScopePS2
3. Hunter X HunterPSone
4. Smash Court 3PSone
5. Jikkyou World Soccer Winning Eleven 2000PSone
6. Everybody's Golf 2 (The Best)PSone
7. G1 Jockey 2PS2
8. Kero Kero KingPS
9. MotoGPPS2
10. Dragon Quest VIIPSone

JAPAN Erscheint demnächst

PLAYSTATION 2

Zuletzt erschienen

WinBack	Action	Ende Nov.
Dezember		
Cool Boarders Code Alien Snowboarding	21. Dez.	
Dark Cloud	Rollenspiel	14. Dez.
Kengo	Beat' em Up	14. Dez.
Seven	Rollenspiel	21. Dez.
The Bouncer	Action	21. Dez.

PSONE

Zuletzt erschienen

Smash Court 3	Tennis	9. Nov.
Tales Of Eternia	Rollenspiel	30. Nov.
The Eagle Shooting Heroes	Rollenspiel	30. Nov.
Dezember		
Metal Slug X	Jump&Shoot	21. Dez.

Resident Evil CODE: Veronica Complete Version

PLAYSTATION 2 Die neue Dimension des Horrors!



■ DREAMCAST-KNALLER Noch gibt es leider keine Bilder von der kommenden PlayStation-2-Version!

den Genuss eines der erfolgreichsten Spiele für die Sega-Konsole kommen werden! Mit echten 3D-Hintergründen und entsprechenden Kamerafahrten ist das Spiel seinen PlayStation-Vorgängern technisch weit voraus, trotzdem wirkt die Umgebung kaum weniger überzeugend als deren aufwendig gerenderte Szenarien. Auch die Figuren wirken realistischer denn je. Die Story ist natürlich an die Vorgänger angelehnt: Claire Redfield ist auf der Suche nach ihrem Bruder Chris, auch alte Bekannte wie Albert Wesker tauchen im Verlauf des Spiels auf. Einziger Wermutstropfen bisher: Noch gibt es keine Bilder von der PS2-Version, denn laut Capcom gibt es Probleme, das Grafikniveau der Dreamcast-Version auf der PlayStation 2 zu erreichen. Wir planen trotzdem für die nächste Ausgabe ein ausführliches Preview zu diesem kommenden Top-Hit! (mp)

Genre: Action-Adventure Hersteller: Capcom

Internet: www.capcom.co.jp Termin: 22. März (Japan)

Anfang Oktober kündigte Capcom an, am 22. März in Japan eine leicht überarbeitete Version des Dreamcast-Knüllers Resident Evil CODE: Veronica zu veröffentlichen – der weitaus interessanter Teil der Meldung war die Tatsache, dass das Spiel an diesem Tag zeitgleich auch für die PlayStation 2 erscheinen soll, so dass Sony-Fans in

■ CLAIRE REDFIELD ist die Schwester von Chris und die Hauptfigur von CODE: Veronica.



■ STEVE BURNSIDE Claires Verbündeter sieht Leonardo DiCaprio nicht unähnlich.

■ HARD BOILED Steve schießt in bester John-Woo-Tradition beidhändig. Die Figuren und Hintergründe lassen die Vorgängerspiele absolut alt aussehen.

Keyboard Mania

PLAYSTATION 2 Die Musikspiel-Manie in Japan geht weiter!

Bald ist die Konami-Band komplett: nach *Guitar Freaks* und *Drum Mania* wird nun auch dem Keyboard ein eigenes Musikspiel spendiert. Ohne



■ ZWECKMÄSSIGE OPTIK Grafisch wird wie bei der Serie üblich so ziemlich gar nichts geboten.

Spezialcontroller geht diesmal nichts: Das Mini-Keyboard wird über den USB-Port angesteckt und schon kann's losgehen! Auch wenn man nur Tasten für knapp zwei Oktaven zur Verfügung hat, sind die vorgegebenen Musikstücke alles andere als einfach nach-



■ PLAYSTATION-2-PIANO Sicher der Controller mit den meisten Tasten!

zuspielen. Musikalisch wird einige Abwechslung geboten und wer von den Musikstücken irgendwann genug hat, klumpt einfach ohne Begleitung drauf los – auch wenn die anwählbaren Sounds allesamt recht dünn klingen. Von Konamis Musikspielen ist *Keyboard Mania* wohl das bisher schwierigste, hier ist viel Fingerfertigkeit und Aufmerksamkeit gefragt. Eigentlich schade, dass das Gameplay so arcadelastig ist, denn mit dem hochwertigen Controller wäre ein ernsthafterer Ansatz durchaus interessant gewesen. Hoffen wir bloß, dass nicht demnächst ein Gesangs-Spiel mit Mikrofon-Controller erscheint ... (mp)

Genre: Musikspiel Hersteller: Konami Internet: www.konami.co.jp Termin: Erhältlich (Japan)

Might & Magic VIII: Day of the Destroyer

PLAYSTATION 2 Imagineer bringt das 3DO-Rollenspiel nach Japan

Etwas überraschend kam die Ankündigung von Imagineer, noch im kommenden Winter das PC-Rollenspiel *Might & Magic VIII: Day of the Destroyer* für die PlayStation 2 umzusetzen. Immerhin kommt das Spiel ursprünglich aus den USA und Hersteller 3DO hatte bis dahin noch kein Wort über eine PS2-Version verloren. Nun soll das Spiel sogar zuerst in Japan auf den Markt kommen! Zumal es zweifelhaft erscheint, ob das

Spiel die japanischen Rollenspieler anspricht – immerhin setzt es auf realistische Designs und typisch westliche Fantasy-Klischees. Bei uns dürfte die Zielgruppe dafür etwas größer sein, doch auch die wird hier wohl nur mangels Alternativen zufrieden gestellt werden: Im PC-Bereich war *Might & Magic VIII* jedenfalls nicht sehr gut wegge-

kommen, was vor allem auf die ziemlich veraltete Grafik zurückzuführen ist. Man kann das Ganze natürlich auch positiv sehen: So dürfte die Konsolen-Version zumindest optisch dem Original in nichts nachstehen ... Wir rechnen damit, dass kurz nach der japanischen Version auch die westlichen Märkte bedient werden. (mp)

Genre: Rollenspiel Hersteller: Imagineer Internet: www.imagineer.co.jp Termin: Winter 2000/2001



■ REALISMUS STATT KULLERAUGEN *Might & Magic VIII* ist ein typisch westliches Fantasy-Rollenspiel.



■ TROSTLOSE OPTIK Schon die PC-Version sah aus, als wäre Sie einige Jahre zu spät fertig geworden.

Truck Kyosokyoku

PLAYSTATION 2 Lastwagen-Rennen aus der Arcade von Namco

Immer wieder das gleiche Bild: Sega landet in der Spielhalle einen Erfolg, kurze Zeit später steht ein ähnlicher Automat von Namco in den

Arcades. So geschehen auch bei *Truck Kyosokyoku* (ein englischer Titel wurde bisher nicht genannt), das sich ganz frech bei Segas *18 Wheeler American Pro Trucker* bedient. Wie der Titel schon vermuten lässt steigen Sie bei dem Spiel hinter das Steuer eines riesigen Trucks, dessen Fahreigenschaften selbst die A-Klasse gut aussehen lassen – das Ausweichen bei Gegenverkehr gehört da noch zu den leichteren Aufgaben.



■ HEIMVORTEIL Die PlayStation-2-Umsetzung kriegt einige neue Spielmodi.



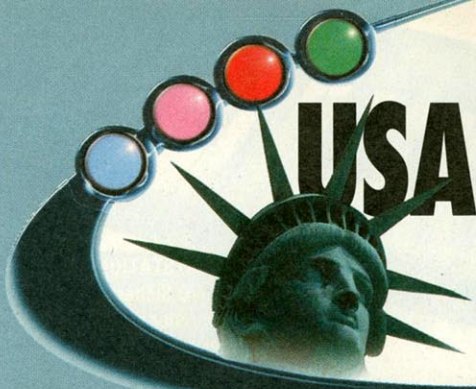
■ MAL WAS ANDERES *Truck Kyosokyoku* hebt sich durch die Fahrzeuge von anderen Rennspielen erfrischend ab.

Gegenüber der Arcade-Version wird es einige neue Modi wie Time Attack und einen Original Mode geben, bei dem Sie erst eine Fahrprüfung ablegen müssen und dann entsprechend ihres Ergebnisses Aufträge erfüllen müssen. Mitte Dezember erscheint das Spiel in Japan. Vielleicht erfahren wir dann auch mal, was es mit den in den Levels verteilten Fisch-Symbolen auf sich hat ... (mp)

Genre: Rennspiel Hersteller: Namco

Internet: www.namco.co.jp

Termin: 14. Dezember (Japan)



USA NEWS



USA Vor Ort

PlayStation-2-Panik in den USA

Simon Price berichtet für Play Zone aus den USA.

Über eine halbe Million Menschen kauften in den USA eine PlayStation 2 am Donnerstag, dem 26. Oktober – dem Launch-Tag des neuen Systems. Obwohl es sich um den größten System-Launch in der Geschichte der Konsolen-Spiele handelte, standen viele Spieler – auch ich – letztendlich mit leeren Händen da. Manche Läden gehen davon aus, erst nach Weihnachten der großen Nachfrage gerecht zu werden. Die Verkaufszahlen der Spiele sind bisher nicht so erfreulich. Mit *Madden NFL 2001* schaffte es gerade mal ein Titel über die 100.000er-Grenze, viele Spiele verkauften sich in der ersten Woche nicht einmal 20.000 Mal. Gerade bei aufwendigeren Projekten wie *Summoner* dürfte es schwierig werden, so die Entwicklungskosten einzuspielen. Mit der Konsole alleine ist das Budget vieler Käufer schon weitgehend ausgeschöpft, zudem ist das Spieleangebot für einen Systemstart überwältigend – die Kaufkraft verteilt sich auf viele einzelne Spiele, anstatt sich auf wenige Topitel zu konzentrieren.

USA Verkaufs-Charts

1. Tony Hawk's Pro Skater 2	PSone
2. Tony Hawk's Pro Skater	PSone
3. Madden NFL 2001	PSone
4. Madden NFL 2001	PS2
5. Gran Turismo 2	PSone
6. Tekken Tag Tournament	PS2
7. Spider-Man	PSone
8. Spec Ops	PSone
9. Driver	PSone
10. Dave Mirra BMX	PSone

USA Erscheint demnächst

PLAYSTATION 2

Zuletzt erschienen

Dead Or Alive 2 Hardcore.....Beat 'em Up26. Oktober

NFL Gameday 2001.....Football26. Oktober

Dezember

Kengo.....Beat 'em Up1. Dez.

MDK 2 Armageddon.....Action28. Dez.

PSONE

Zuletzt erschienen

007 Racing.....Action17. Nov.

Breath Of Fire IV.....Rollenspiel29. Nov.

Final Fantasy IX.....Rollenspiel14. Nov.

Lunar 2: Eternal Blue.....Rollenspiel29. Nov.

Torneko: The Last Hope.....Rollenspiel17. Nov.

Dezember

Persona 2.....Rollenspiel15. Dez.

PlayStation-2-Offensive der 3DO Company

PLAYSTATION 2 Verstärkung an der Army-Men-Front

Die *Army Men*-Welle rollt nun auch auf die PlayStation 2 zu: *Portal Runner* soll als erster eigens für die neue Konsole entwickelter Titel die grafischen Fähigkeiten der PS2 für beeindruckende Landschaften und spektakuläre Grafikeffekte nutzen. Die ersten Bilder werden diesen Ankündigungen definitiv gerecht – um genau zu sein, wirken sie schon wieder zu gut für Spielgrafik. Ob die Grafik des Spiels mit den vorab veröffentlichten Konzeptstudien mithalten kann, wird sich recht bald zeigen, denn schon im Frühjahr soll das Spiel um die Amazone Vikki (bekannt aus *Sarge's Heroes*) und ihren Begleiter, den Löwen Leo (wie originell!) erscheinen. 3DO verspricht ein Action-Adventure mit mitreißender Handlung. Wer keinen Wert auf Puzzles legt, dürfte bei der zweiten Neuankündigung *Army Men Green Rogue* eher auf seine Kosten kommen: Ganz im Stil uralter indizierter Homecomputer-Spiele wie *Commando* ziehen Sie hier als Einzelsoldat gegen eine ganze Armee in die Schlacht, Action pur lautet die Devise. Hoffen wir, dass 3DO beim Sprung auf die neue Hardware-Plattform auch dem Gameplay seiner Plastiksoldaten-Spiele eine Frischzellenkur gönnt! (mp)

Genre: Action-Adventure/Action Hersteller: The 3DO Company Internet: www.3do.com Termin: Frühjahr (USA)



■ FEUER FREI! Das neu angekündigte *Army Men Green Rogue* bietet Action pur und ist ein Ableger von *Sarge's Heroes*.



■ ECHESTE SPIELGRAFIK? Die bisherigen Bilder von *Portal Runner* sind nur Konzeptstudien der Entwickler.

■ MIAU! Vikki und Leo sind die beiden Hauptfiguren von *Portal Runner*.



Breath Of Fire IV

PSONE Die Rollenspielsaga geht weiter!



■ ENDLICH ERHÄLTICH Mittlerweile müsste *Breath Of Fire IV* in den USA erschienen sein.



■ DER BATTLESCREEN Die Kampfsequenzen machen optisch einen guten Eindruck.

Ursprünglich sollte *Breath Of Fire IV* ja schon im Sommer in den USA erscheinen. Bei dem neuesten Teil von Capcoms Rollenspiel-Erstling geht es um die Hauptfiguren Cray und Nina, die auf die Suche nach der plötzlich verschwundenen Prinzessin Eriena gehen. Die Welt des Spiels besteht aus zwei Kontinenten, die von einem riesigen Sumpf getrennt sind. Mit gut animierten 2D-Figuren vor hübschen 3D-Hintergründen bietet das Spiel grafisch einiges fürs Auge und auch das Kampfsystem mit ellenlangen Combos sowie die Möglichkeit, sich in verschiedene Drachen zu verwandeln, sollten Rollenspiel-Fans zufrieden stellen. Ein Veröffentlichungstermin für Europa wurde bisher noch nicht genannt, doch ist davon auszugehen, dass *Breath Of Fire IV* wie seine zahlreichen Spielekollegen aus dem Hause Capcom wahrscheinlich schon recht bald seinen Weg nach Deutschland findet. (mp)

Genre: Rollenspiel Hersteller: Capcom Internet: www.capcom.com Termin: Erhältlich (USA)

Torneko: The Last Hope

PSONE Dragon Quest mal anders!

Ob der Millionenseller *Dragon Quest VII* jemals außerhalb Japans erscheinen wird, ist noch immer nicht klar, allerdings häufen sich Gerüchte über einen USA- und sogar einen Europa-Release – man darf gespannt sein! Wer sich die Wartezeit ein wenig verkürzen möchte, kann sich schon mal bei *Torneko: The Last Hope* warmspielen. Das grafisch äußerst schlichte Spiel ist ein Ableger der *Dragon Quest*-Serie (auch hier hat Akira „Dragonball“ Toriyama die Figuren entworfen!) und war in Japan sehr erfolgreich. Sie schlüpfen in die Rolle des Händlers Torneko

(bekannt aus *Dragon Quest IV*) und erforschen einen zufallsgenerierten Dungeon nach dem anderen. Da Torneko recht schnell Hunger kriegt, sollten Sie neben neuen Waffen und Rüstungen unterwegs auch diverse Nahrungsmittel nicht liegen lassen. Square-Fans dürfte das Gameplay bekannt vorkommen: Auf Basis des Vorgängers wurde auch *Chocobo's Mysterious Dungeon* entwickelt! (mp)



■ JAPAN-KULT In den USA ist aufgrund der einfachen Grafik kaum ein solcher Erfolg wie in Japan zu erwarten.

Genre: Rollenspiel Hersteller: Enix Internet: www.enix.com Termin: Erhältlich (USA)

Crash Bandicoot

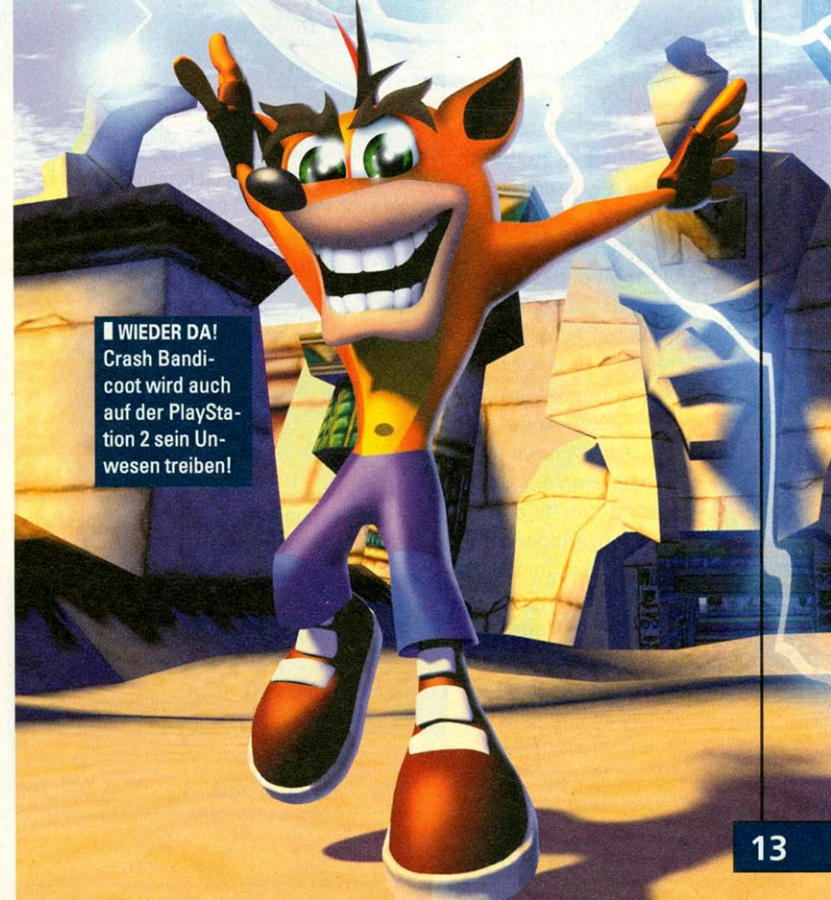
PLAYSTATION 2 Das erste PlayStation-2-Abenteuer des Jump&Run-Helden – diesmal nicht von Naughty Dog!



■ GANZ DER ALTE Trotz moderner Hardware sieht das Spiel kaum besser aus als seine Vorgänger. Noch gibt es keine Screenshots in besserer Qualität.

Ursprünglich sollte Crash Bandicoot ein PlayStation-Maskottchen werden, wie es Mario für Nintendo-Konsolen ist. Das neueste Spiel um das seltsame Viech erscheint allerdings nicht mehr über Sony, sondern wird nun von Traveller's Tales entwickelt und von Universal selbst veröffentlicht – und zwar nicht nur für die PlayStation 2, sondern auch für konkurrierende Systeme wie Microsofts Xbox! Sieht man sich die ersten Bilder des Spiels so an, dürfte die verlorene Exklusivität Sony wenig ärgern: Trotz modernster Hardware-Voraussetzungen könnten die Screenshots auch aus den PSone-Vorgängern stammen! Zwar ist bisher noch nicht viel über das Spiel bekannt, doch deuten alle Aussagen darauf hin, dass auch am Gameplay relativ wenig verändert werden soll. Mag das Konzept von bewährtem Pseudo-3D-Gameplay mit Edeloit auf der PSone noch aufgegangen sein, dürfte es die PS2-Variante sicherlich etwas schwerer haben – volle Bewegungsfreiheit in 3D-Welten wird heutzutage einfach erwartet von einem Jump & Run. Noch gibt es kein Jump & Run für die PlayStation 2, doch die erste Vorabversion von *Rayman Revolution* deutet an, dass Ubi Soft die Messlatte gleich sehr hoch legen wird. (mp)

Genre: Jump & Run Hersteller: Universal Interactive Internet: www.universal-interactive.com Termin: 2001



■ WIEDER DA! Crash Bandicoot wird auch auf der PlayStation 2 sein Unwesen treiben!

KIDS NEWS

Früh übt sich, wer Meister werden will: Die Titel auf dieser Seite sind vor allem für **jüngere Spieler** geeignet.

Tom und Jerry allein zu Haus

PSONE Ist die Katze im Haus, freut sich die Maus: Dann gibt's nämlich lustige Verfolgungsjagden

Wenn zwei wie Tom und Jerry allein zu Hause sind, bleibt kein Stein auf dem anderen. Für den Spieler heißt das Spaß und rasante Action, alleine oder zu zweit. Eigentlich geht es nur darum, in einem weitläufigen Haus den Gegner aufzuspüren und ihm etwa mit Sahnetorten auf die Omme zu hau-



■ **LÄDIERT** Tom hat schon einiges abgekrigelt, jetzt kommt Jerry auch noch mit der Kohlenschaufel.

en. Das gewinnt seinen Witz aus den cartoonartigen Verfolgungsjagden. Dabei kann der Spieler auch Reißnägeln und andere Fallen stellen. Das Geschehen läuft sowohl im Ein- als auch im Zweispieler-Modus auf einer Splitscreen ab. Wer dann Jerry steuert, kann immer beobachten, wo sich Tom gerade aufhält und umgekehrt. Sich den Grundriss des Hauses zu merken, ist also eindeutig von Vorteil. (ao)



■ **ABLENKUNG** Bei den Rhythmen, die aus dem Radio kommen, muss Tom einfach eine Pause machen.

TEST Tom und Jerry allein zu Haus

Genre	Action
Hersteller	Ubi Soft
Termin	Erhältlich
Preis	DM 59,95

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
80%	81%	76%	77%

Donald Duck Quack Attack

PSONE Der leicht erregbare Erpel begibt sich in diesem Spiel auf Rettungsmission für seine angebetete Daisy.

Dass Donald leicht in die Luft geht, ist bekannt. In seinem ersten Spiel auf der PlayStation kann er diese Fähigkeit gut nutzen, um seine Geliebte aus den Fängen des Zaubers Merlock zu befreien. So springt und rennt er durch die Umgebungen, sammelt dabei die Teddybären seiner Neffen ein und besiegt am Ende der vier Welten jeweils einen Boss. Außer den Disneycharakteren ist daran nichts Besonderes: In dem sehr konventionellen Jump & Run folgt der Spieler eingeschränkten Wegen, trifft komische Gegner und kann sich bei Versagen wenigstens über Donalds witzige Wutanfälle freuen. (ao)



■ **AUFZUG** Wenn Sprünge nicht möglich sind, kann Donald auch mal den Lift nehmen.



■ **VORSICHT FALLE!** Hier muss Donald aufpassen, dass er nicht in der Bärenfalle landet.

TEST Donald Duck Quack Attack

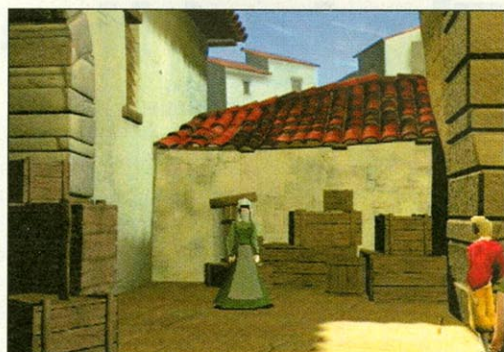
Genre	3D-Jump&Run
Hersteller	Ubi Soft
Termin	Erhältlich
Preis	DM 89,95

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
79%	76%	74%	75%

Gold und Ruhm: Der Weg nach El Dorado

PSONE Zwei Ganoven auf der Suche nach dem großen Geld.

Tulio und Miguel sind auf der Flucht vor dem spanischen Gesetz zur Zeit der Eroberung Südamerikas. Da kommt ihnen die Karte zum legendären Gold von El Dorado gerade recht. Gemeinsam



■ **VERWANDLUNGSKÜNSTLER** Als Frau verkleidet kommt Tulio auch an den bärbeißigsten Wachen vorbei.

machen sich die Gauner auf, den Schatz zu finden. Vor kurzem noch Handlung eines Zeichentrickfilms der Dreamworks-Studios, kommt diese Jagd nach Reichtum jetzt auf die PlayStation. Dabei ist ein klassisches Adventure herausgekommen, das mit Action-Szenen aus dem Film aufgepeppt ist. Recht gradlinige Rätsel kommen dabei den jungen Spielern entgegen und auch die gerenderten Hintergründe aus dem Film werden ihr Publikum erreichen. Auf der Minusseite ist vor allem die sehr umständliche Steuerung zu verbuchen – auch bei einem nicht actionlastigen Adventure kann man da Besseres erwarten. (ao)

TEST Gold und Ruhm: Der Weg nach Eldorado

Genre	Adventure
Hersteller	Ubi Soft
Termin	7. Dezember
Preis	DM 59,95

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
82%	73%	78%	78%

Play Zone mit DVD!

Ab sofort erscheint Play Zone – das PlayStation-Magazin der neuen Generation – mit genialer DVD: Mit Videos, Reportagen, Tipps&Tricks, Spielelexikon, Trailern von aktuellen DVD- und Kino-Film-Neuheiten und und und. PlayStation-2-Fans und solche, die es werden wollen, sollten sich 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.



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

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.

☒ **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



NEWS

Klassiker zum kleinen Preis – hier stellen wir Ihnen die interessantesten Wiederveröffentlichungen vor.

Silent Hill

PSONE Das Action-Adventure mit dem hohen Gruselfaktor gibt es jetzt auch zum niedrigen Preis.

Eigentlich sollte es ein ruhiger Urlaub für Harry Mason und seine Tochter Cheryl werden. Die beiden wollten nur schöne Tage im Ferienressort Silent Hill verbringen. Doch dann kommt alles ganz anders. Ein Autounfall trennt die beiden, Harry macht sich auf die Suche nach seiner Tochter. Schnell merkt er, dass etwas faul ist im Orte Silent Hill. Und das nicht nur wegen der bössartigen Kreaturen, die ihm auf Schritt und Tritt begegnen. Selten gab es ein Videospiel, das Schockeffekte so effektiv mit subtilem Gruseln verbindet. Das liegt in erster Linie an den bizarren Wesen, der hochintelligenten Geschichte und der atmosphärischen Optik, die aus der Not eine Tugend macht. So bieten die Umgebungen eine sehr eingeschränkte Sichttiefe. Diese wird jedoch durch Nebel oder Schnee künstlich niedrig gehalten. Auf diese Weise entsteht ein durchgängig bedrohliches Gefühl, das nur selten Zeit zum Atmen lässt. In den wenigen Atempausen müssen Sie einiges an Hirnschmalz aufbringen. Genauso anspruchsvoll wie die Handlung sind nämlich auch die Rätsel. Zum Glück gibt es aber oft kryptische Hinweise. (ao)



■ **GEWOHNTES BILD** Früher sah es auf jeder Grundschultoailette so aus.



■ **BLÖDER KÖTER** Die Hunde in der Nachbarschaft sind ein wenig aufdringlich.

TEST Silent Hill

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Konami
Termin	Erhältlich
Preis	DM 49,95
GRAFIK	80%
SOUND	89%
SPASS	93%
GESAMT-WERTUNG	90%

■ **KEIN ANSCHLUSS**
Die Telefonleitungen sind in Silent Hill meistens unterbrochen.

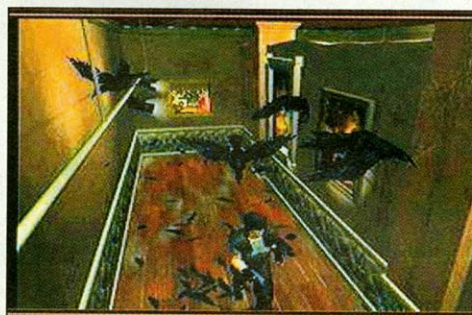
Resident Evil

PSONE Auch der Klassiker unter den Horrorspielen erscheint jetzt in einer sehr preiswerten Ausgabe.

So oft schon hat Greenpeace vor den Gefahren der Gentechnik gewarnt: In Raccoon City hört keiner auf sie. Ein einziges schief gelaufenes Experiment und die ganze Gegend wimmelt von menschlichen und tierischen Zombies. Nicht schön für die Polizisten von der Spezialeinheit S.T.A.R.S. Die suchen in einem Herrenhaus nach verschollenen Kollegen. Sie können zu Spielbeginn wählen, ob Sie mit Jill Valentine oder Chris Redfield die Suche starten wollen. Je nach Charakter verläuft die Handlung anders. Dabei gilt es, die Zombies zu besiegen und Rätsel zu lösen. Beides ist nicht gerade leicht, die Gegner erfordern eine Menge Geschicklichkeit und die Aufgaben geben manchmal ganz schön harte Nüsse zu knacken. Neben der düsteren Umgebung trägt vor allem der Soundtrack zur Gänsehaut bei. Nicht nur die Geräusche kommen dabei lebensecht rüber, auch die Musik schafft es immer wieder, die Nerven zu kitzeln. (ao)



■ **SPINNT DIE?** Blockiert so ein Riesenungeziefer den Weg, wird das Vorbeikommen zum Riesenproblem.



■ **KRÄHENFÜSSE** Wenn diese Vögel gehäuft auftreten, bedeutet das Gefahr für Leib und Leben.

TEST Resident Evil

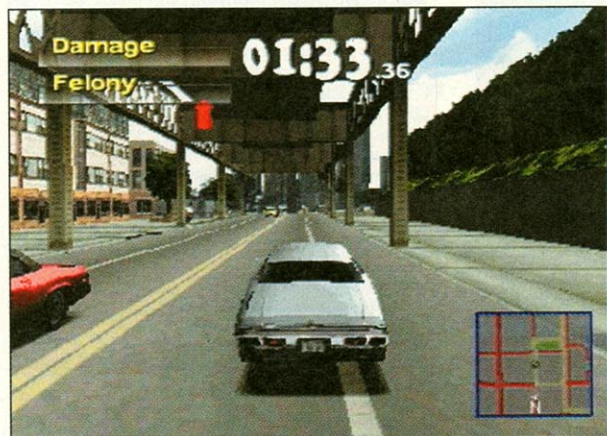
Genre	Action-Adventure
Hersteller	Virgin
Termin	Erhältlich
Preis	DM 29,95
GRAFIK	82%
SOUND	90%
SPASS	84%
GESAMT-WERTUNG	85%

BUDGET Erscheint demnächst

Titel	Genre	Termin
Zuletzt erschienen		
Firestorm Thunderhawk 2	Action	DM 29,95
Gex Deep Cover Gecko	Jump & Run	DM 29,95
R/C Stunt Copter	Action	DM 29,95
Resident Evil	Action-Adventure	DM 29,95
Silent Hill	Action-Adventure	DM 49,95
Tomb Raider	Action-Adventure	DM 29,95
Warzone 2001	Strategie	DM 29,95
Wing Over	Action	DM 29,95
Dezember		
Rainbow Six	Action	DM 29,95
Spyro 2	Jump & Run	DM 49,95
Januar		
Tomorrow Never Dies	Action	DM 50,-



■ **VORSICHT BEIM KAUF!** Zumindest ein Teil der Erstauflage von Driver 2 hat üble Ruckeleinlagen!



■ **SCHADE DRUM!** Das an sich tolle Spiel leidet an der vermurksten Technik – angeblich hat die US-Version diese Schwächen nicht.

■ **CRASH-FAHRZEUG**
Die Verkaufsversion hat grobe technische Mängel.

In eigener Sache: Vorsicht bei Driver 2!

PSONE Üble technische Mängel in der deutschen Verkaufsversion!

Kurz nach der Veröffentlichung von *Driver 2* häuften sich die Meldungen, das Spiel würde bis zur Ungenießbarkeit ruckeln – sowohl im Internet als auch in den Leserbriefen waren immer wieder Stimmen von enttäuschten Käufern zu hören. Wir hatten bei unserem Test zwar leichtere Slowdowns bemerkt und die nicht ganz flüssige Darstellung mit heftigem Pop-Up auch ausdrücklich erwähnt, doch wirklich Spielspaß-beeinträchtigende Mängel waren uns nicht aufgefallen. Ein

Blick auf die Verkaufsversion löste das Rätsel: Offenbar hat es bei der deutschen PAL-Version Probleme gegeben, denn wir konnten wiederholt extreme Frameraten-Einbrüche über mehrere Sekunden hinweg feststellen – das Spiel wird so zeitweise fast unspielbar! Laut Infogrames ist höchstens ein Teil der Lieferung von dem Problem betroffen, was wir natürlich nicht komplett überprüfen können. Unseren Informatio-

nen zufolge taucht das Problem bei der US-Version des Spiels überhaupt nicht auf. Daher sollten Sie vor dem Kauf zumindest Probe spielen! Fahren Sie einfach in der ersten Undercover-Mission auf der Hauptstraße nach rechts – nach ca. 10 Sekunden müsste die Grafik merklich ins Stocken geraten, wenn Sie ein fehlerhaftes *Driver 2* erwisch haben. Obwohl wir vermuten, dass das Problem mit dem Nachladen von Texturen von der CD zusammenhängt, kann auch das Abspielen auf einer PlayStation 2 mit erhöhter Lesegeschwindigkeit des Laufwerks das Problem nicht beseitigen. Schreiben Sie uns Ihre Erfahrungen mit dem Spiel! Sind alle Versionen des Spiels betroffen oder tatsächlich nur ein Teil? Bis die Sache geklärt ist und uns ein deutsches *Driver 2* ohne diese extremen Ruckeleinlagen vorliegt, wird das Spiel vorerst nicht in unseren Referenz-Listen auftauchen. (mp)

Genre: Rennspiel Hersteller: Infogrames

Internet: www.infogrames.de Termin: Erhältlich

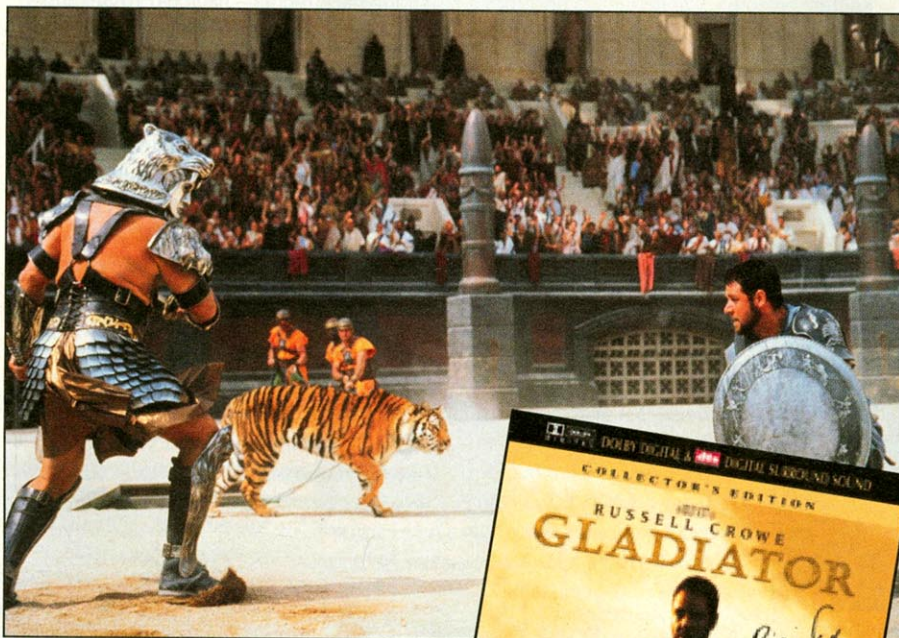




Genug gespielt? Kein Problem! Machen Sie eine Pause und genießen Sie einen der hier vorgestellten DVD-Filme!

Gladiator

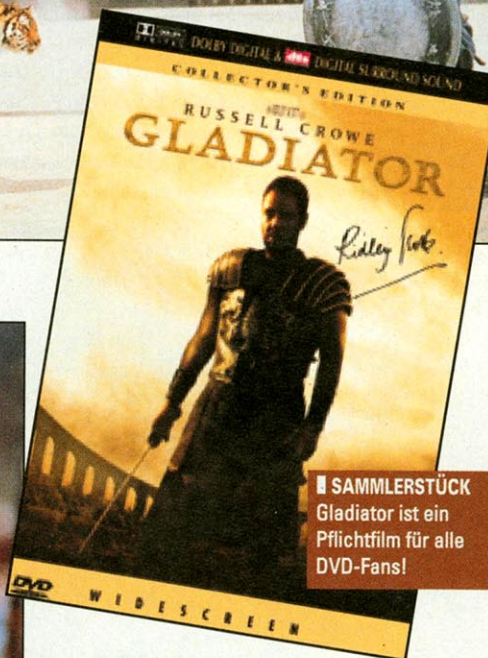
Brot und Spiele! Ridley Scott lässt die Todgeweihten wieder grüßen.



■ **BLUT UND SCHWEISS** In der Arena von Rom erkämpft sich Maximus das Herz des Volkes.



■ **ERSCHÖPFT** Der siegreiche General soll der nächste Kaiser von Rom werden.



■ **SAMMLERSTÜCK** Gladiator ist ein Pflichtfilm für alle DVD-Fans!

Nach dem Sieg über die germanischen Barbaren hat der römische General Maximus Decimus Meridius nur noch einen Wunsch: Er möchte nach Hause zu seiner Familie. Doch der alternde Kaiser Marcus Aurelius will, dass der fähige Mann seine Nachfolge als Herrscher von Rom antritt. Als dessen Sohn Commodus erfährt, dass nicht er, sondern Maximus Kaiser werden soll, bringt er sei-

Gewinnspiel

Zusammen mit Columbia verlosen wir exklusiv 5 T-Shirts zu *Gladiator* und 10 T-Shirts zu *Bats*.

Die Quizfrage:

Wer spielte die Rolle des Maximus in *Gladiator*?



Geben Sie die Lösung einfach unter **0190 / 595851*** (Leider nur in Deutschland möglich!) telefonisch an oder schreiben Sie uns eine Postkarte mit der Lösung an folgende Anschrift: **COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion Play Zone, Kennwort: Gladiator?, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg**

Teilnahmeschluss ist der **03.01.2001**. 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.

nen Vater kurzerhand um und befiehlt die Exekution des Generals und seiner Familie. Letzterer kann zwar schwer verletzt entkommen, aber seine Flucht endet in der Gefangenschaft von Sklavenhändlern, die ihn an den Ex-Gladiator Proximus verkaufen. Unter dessen Anleitung entwickelt sich Maximus in kürzester Zeit zu einem Arenakämpfer, der jeden seiner Gegner mit Leichtigkeit bezwingt. Doch eigentlich verfolgt er nur ein Ziel: Rache an Commodus, dem Mörder seiner Familie. Ridley Scott holte mit modernster Tricktechnik ein klassisches Thema auf die Kinoleinwand und erweckte das alte Rom eindrucksvoller denn je wieder zum Leben. Mit blutigen Gladiatorenkämpfen, hervorragenden Schauspielern und der stimmungsvollen Musik von Hans Zimmer ist *Gladiator* perfekte Kinounterhaltung. Ebenso imposant wie der Film selbst ist auch die Bonus-DVD, die mit geschnittenen Szenen, Storyboards, Making-of und vielem mehr voll gestopft ist. (sws)

Originaltitel: Gladiator

Laufzeit: Ca. 149 Minuten (FSK 16) **Preis:** Ca. 60,- DM

Darsteller: Russell Crowe, Joaquin Phoenix, Connie Nielsen, Richard Harris

Ausstattung: 2 DVDs, Deutsch/Engl. 5.1, 16:9-Format, Making-of, Outtakes, Doku „Gladiatorenkämpfe“, Biografien, Storyboards, Foto-Galerie, Trailer u.v.m.

Urteil:



Der Sturm

Trotz Sturmwarnung läuft Kapitän Billy Tine mit seinem Boot und der fünfköpfigen Besatzung aus, um in reichen Fischgründen endlich die Fangquote seiner Konkurrentin zu übertreffen. Finanzielle Probleme machen die riskante Aktion nötig. Doch das „schlechte Wetter“, mit dem die sechs Personen gerechnet haben, entwickelt sich schon

nach wenigen Stunden zu einem wahren Inferno, in dem sie nur noch Spielball der Naturgewalten sind. Einmal mehr beweist Wolfgang Petersen seine Liebe zur See und setzt den Überlebenskampf einer Bootsbesatzung effektiv in Szene.

Originaltitel: The Perfect Storm

Laufzeit: 125 Minuten (FSK 12) **Preis:** Ca. 44,- DM

Darsteller: George Clooney, Mark Wahlberg

Ausstattung: Deutsch/Engl. 5.1, 16:9-Format (2,35:1), Making-of, Storyboards, Doku „Witnesses to the Storm“, Konzept

Urteil:

„Spannendes Hochsee-Abenteuer mit hervorragenden Special Effects.“



Bats - Fliegende Teufel

Wenn es Nacht wird in Gallup, Texas, bekommt die Dunkelheit ledrige Flügel. Ein Schwarm hochintelligenter, genmanipulierter Fledermäuse stürzt sich im Bluttausch auf alles Lebende, was ihm in die Quere kommt. Eine Zoologin, ihr dämlicher Assistent und der Sheriff des Örtchens machen sich auf, der Plage Herr zu werden.

Gespickt mit unterdurchschnittlichen Special Effects und einigen unfreiwilligen (?) Gags ist dieser Horrorstreifen Trash in bester B-Movie-Manier. Die für so einen Film sehr üppige DVD-Ausstattung gibt in der Bewertung dann doch noch einen Pluspunkt.

Originaltitel: Bats

Laufzeit: 88 Minuten (FSK 16) **Preis:** Ca. 48,- DM

Darsteller: Lou Diamond Phillips, Dina Meyer, Bob Gunton

Ausstattung: Deutsch/Engl. 5.1, 16:9-Format, Trailer, SFX und Storyboards, Film-Kommentar, Foto-Galerie, Filmografie

Urteil:

„Fans trashiger Horrorfilme werden ihre helle Freude daran haben.“



Toy Story 2

Der skrupellose Spielzeughändler Al hat Cowboy-Puppe Woody entführt, um ihn an ein japanisches Museum zu verkaufen. Die Spielzeuge aus Andy's Zimmer eilen natürlich sofort zur Rettung, allen voran Space-Ranger Buzz Lightyear. Während sich seine Freunde auf eine haarsträubende Suche begeben, stürzt Woody in einen Gewissenskonflikt. Möchte er überhaupt wieder ins Kinderzimmer zurückkehren? Der komplett computeranimierte Spielfilm aus dem Hause Pixar überzeugt auf der ganzen Linie mit genial komischen Insider-Gags und rasanten Action-Szenen.

Originaltitel: Toy Story 2

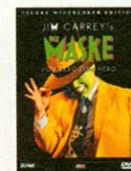
Laufzeit: 89 Minuten (FSK 0) **Preis:** Ca. 50,- DM

Sprecher: Peer Augustinski, Walter von Hauff, Carin C. Tietze, Thomas Piper

Ausstattung: Deutsch/Engl./Türk. 5.1, 16:9-Format, Kurzfilm „Die kleine Lampe“, Reportagen, Trailer, Pannen

Urteil:

„Ein wahres Meisterwerk der Animationskunst“



Die Maske

Angsthasse Stanley Ippkiss findet eines Abends im Fluss eine unscheinbare Holzmaske. Als er sie aufsetzt, verwandelt er sich in eine schräge Comic-Figur, die in der Lage ist, fast alles zu tun, was sie will. Heiße Flirts und wilde Schlägereien stellen Stanley plötzlich vor keine Schwierigkeiten mehr. Doch als er einer Verbrecherbande in die Quere kommt, scheint er sich und seine neuen Kräfte ein wenig überschätzt zu haben. Der Film ist zwar nicht mehr taufisch, aber die DVD ist voll gepackt mit Zusatzmaterial und für Fans der Comic-Serie ohnehin ein Muss.

Originaltitel: The Mask

Laufzeit: Ca. 97 Minuten (FSK 12) **Preis:** Ca. 42,- DM

Darsteller: Jim Carrey, Cameron Diaz, Peter Greene

Ausstattung: Deutsch EX 6.1, Englisch 5.1, 16:9-Format, Behind the Scenes, Outtakes, Making-of, Trailershow

Urteil:

„Alberne Komödie, der etwas die Boshaftigkeit der Comic-Vorlage fehlt.“



Das Geisterschloss

Es sind nicht wirklich Schlafstörungen, die Dr. David Marrow in dem verlassen Gemäuer Hill House untersuchen möchte, sondern Angst. Aber das wissen die drei Patienten Nell, Theo und Luke nicht, die mit ihm eine Nacht in dem alten Schloss verbringen sollen, um ihre Krankheit zu kurieren. Anfangs inszeniert Marrow die Schrecken

noch selber, doch irgendwann hat er keine Kontrolle mehr über die mysteriösen Ereignisse. Das Haus beginnt zu leben und alles sieht danach aus, als würde die Gruppe den nächsten Morgen nicht erleben. Wirklich erschreckend an diesem effektstrotzenden Horrorfilm sind aber eigentlich nur die dünne Story und die blassen Charaktere.

Originaltitel: The Haunting

Laufzeit: 109 Minuten (FSK 12) **Preis:** Ca. 45,- DM

Darsteller: Liam Neeson, Catherine Zeta-Jones, Lily Taylor, Owen Wilson

Ausstattung: Deutsch/Engl. 5.1, 16:9-Format, Behind the Scenes, Trailer

Urteil:

„Optisch und akustisch sehr beeindruckend, aber nicht wirklich gruselig“



Deep Impact

Naturkatastrophen eignen sich in Hollywood bestens für actionreiche Trickspektakel. Wenn dabei gleich der ganzen Menschheit die Vernichtung droht, umso besser. *Deep Impact* ist allerdings weniger ein Feuerwerk der Special Effects als vielmehr ein Film über Menschen, die erfahren, dass sie nur noch wenige Tage zu leben haben. Eine

Rettungsmission wird ins All geschickt, den Todesboten aufzuhalten. Für den Fall des Scheiterns baut die Regierung Schutzbunker, in die nur ausgewählte Menschen dürfen. Richtige Endzeitstimmung will aber nicht aufkommen und Spannung schon gar nicht, wenn auf die Schnelle alte Beziehungen gekittet und neue geschlossen werden.

Originaltitel: Deep Impact

Laufzeit: 117 Minuten (FSK 12) **Preis:** Ca. 45,- DM

Darsteller: Elijah Wood, Morgan Freeman, Tea Leoni, Robert Duvall

Ausstattung: Deutsch/Engl. 5.1, 16:9-Format, Trailer

Urteil:

„Nicht nur die Handlung, auch die Ausstattung ist eine Katastrophe.“



28 Tage

Gwen Cummings' Leben ist ein einziger Dauerrausch. Als sie auf der Hochzeit ihrer Schwester dann völlig ausrickt, wird sie kurzerhand in eine Entzugsklinik verfrachtet. Anfangs sieht sie gar nicht ein, was sie hier soll, und straft ihre Mitpatienten mit Verachtung. Erst ein Sturz aus dem zweiten Stock aufgrund ihrer Sucht bringt sie endlich zur Besinnung. Eine Tragikomödie mit einem Happy End, wie es nur aus Hollywood kommen kann. Pluspunkte gibt es allerdings für die innovative Ausstattung der DVD – „Wie man eine Kette aus Kaugummi-Papier macht“.

Originaltitel: 28 Days

Laufzeit: 100 Minuten (FSK 12) **Preis:** Ca. 48,- DM

Darsteller: Sandra Bullock, Dominic West, Steve Buscemi, Elizabeth Perkins

Ausstattung: Deutsch/Engl. 5.1, 16:9-Format, Trailer, Outtakes, Film im Film, Soundtrack, Kommentare u.v.m.

Urteil:

„Sandra Bullock auf Speed. Unglaubliches Ende, aber gut gespielt.“



High Speed Money - Die Nick Leeson Story

Der Brite Nick Leeson übernimmt die indonesische Abteilung der Barings Bank, einer der größten Banken Großbritanniens. Anfangs klappt alles wie am Schnürchen, doch schon bald kommt er mit den wechselhaften Wirtschaftsumständen in dem für ihn fremden Land nicht mehr klar und trifft eine Fehlentscheidung nach der nächsten. Als die Verluste ins Unermessliche steigen und die Bank kurz vor dem Ruin steht, flieht er mit seiner frisch angetrauten Ehefrau auf eine Insel im Pazifik. Doch sein Bild ist mittlerweile in allen Zeitungen! Ein Film mit dokumentarischem Charakter.

Originaltitel: Rogue Trader

Laufzeit: Ca. 100 Minuten (FSK 6) **Preis:** Ca. 42,- DM

Darsteller: Ewan McGregor, Anna Friel

Ausstattung: Deutsch/Engl. 5.1, 16:9-Format, Ewan-McGregor-Filmografie, Trailer

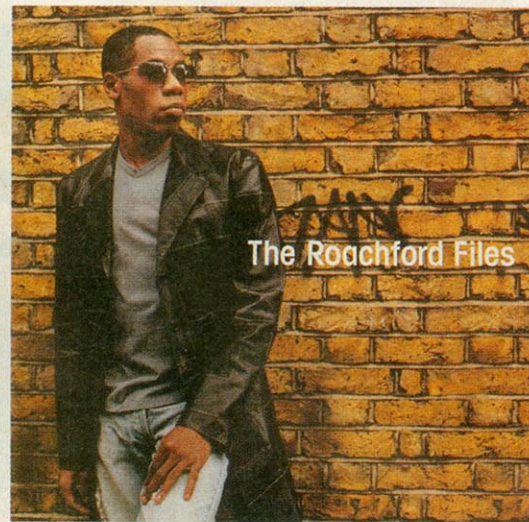
Urteil:

„Ein Wirtschaftsthiller, der auf einer wahren Begebenheit beruht.“

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

Haben Sie auch das Best-Of-Album von Lenny Kravitz im Regal stehen? Dann sollten Sie bei den Roachford-Files ebenfalls zugreifen!

Generation“ von *Permanent Shade Of Blue*, der dritten CD, mit der 1994 der endgültige kommerzielle Durchbruch gelang. Daran knüpfte auch *Feel*, das vierte und bislang letzte Studio-Album, mit sanften Songs wie „The Way I Feel“ oder „How Could I“ an. Die nun vorliegende Sammlung *The Roachford Files* dürfen sich Musik-Liebhaber nicht entgehen lassen, zum einen weil sie drei neue Songs (genial gelungen: die Singleauskopplung „From Now On“) enthält, zum anderen, weil im Booklet zu insgesamt 13 Songs interessante Hintergrundstorys zur Entstehung erzählt werden. Das erfährt man beispielsweise, dass der Song „Cuddly Toy“



■ HIS GENERATION Andrew Roachford läuft nie irgendwelchen Trends nach, er macht ganz einfach die Musik, die er gut findet.

eine Anspielung auf einen Stoff-Garfield des damaligen Keyboarders ist, der bei jedem Auftritt mit dabei war. Sowohl Stofftier als auch Keyboarder wurden von den weiblichen Fans umschwärmt ...

Hans Ippisch

Anspieltipp: „From Now On“, „Get Ready“, „This Generation“, „Naked Without You“
Gesamtspielzeit: 58:50 Minuten, 15 Songs
Urteil:      

INFO Aktuelle Musik-Neuheiten

Nachdem Frontmann Bono, Gitarrist The Edge & Co. zuletzt mit *Zooropa* und *Pop* zwei recht experimentelle Alben veröffentlicht mit ihrem neuen Werk endlich zu den Wurzeln zurück. Nicht nur *If I Stay*, *Walk On* oder *New York* erinnern an Klassiker wie *If Without You*, auch der Rest des Albums besteht aus Songs Mustern und verliert sich nicht in sperrigen Konzepten.

Anspieltipp: „Beautiful Day“, „Peace On Earth“

Gesamtspielzeit: 49:23 Minuten, 11 Songs

Urteil:



Der gebürtige Römer scharte für sein erstes Album seit fünf Jahren (Best-Of- und Live-CD ausgenommen) nicht nur Top-Produzenten wie Trevor Horns (Mel C) um sich, sondern bat nach Tina Turner mit Cher einen zum Duett. „Più Che Piu!“, das balladeske Ergebnis der Zusammenarbeit, punkte der CD. Ebenfalls hervorragend gelungen: der von Trevor Horn produzierte „Del Gigante“. Ansonsten gibt's gewohnt eingängige Pop-Songs.

Anspieltipp: „L' Ombra Del Gigante“, „Piú Che Puoi“

Gesamtspielzeit: 52:00 Minuten, 12 Songs

Urteil:     



Die Karriere von Texas verlief alles andere als geradlinig. Nachdem der britischen Gruppe 1989 mit „I Don't Want A Lover“ ein gelang, dauerte es nämlich bis 1997, bis sie mit „Say What You n Hit landete. Seitdem folgten Knüller wie „Summer Son“ oder „Auf dem nun vorliegenden Greatest-Hits-Album sind natürlich alle außerdem gibt es sage und schreibe sieben neue Lieder.

Anspieltipp: „I Don't Want A Lover“, „Summer Son“

Gesamtspielzeit: 66:09 Minuten, 16 Songs

Urteil:     



Inzwischen ist aus dem deutschen Jungen vom Niederrhein ein Weltstar geworden. Die vorläufige Bilanz aus fünf erfolgreichen Jahren findet auf dem neuen Album *Best of Sash!* – *Encore Une Foie*. Auf der Schei-Top-Hits und Club-Klassiker wie „Encore Une Foie“, „Ecuador“ und jüngste Knaller „With My Own Eyes“. Dass Sash! selbst in England, der Popmusik, sehr erfolgreich ist, spricht für sich! Unbedingt reinhören!

Anspieltipp: „Stay“, „Mysterious Times“

Gesamtspielzeit: 77:46 Minuten, 16 Songs

Urteil:

So nahrhaft wie
ein kleines
STEAK.

100 gr Mensch enthalten:

Energie	706 kJ o. 169 kcal
Wasser	69%
Eiweiß	21 g
Fett	10 g
Fettsäuren	3,4 g
Cholesterin	60 mg
Vitamin A	8 mg
Vitamin B2	0,19 mg
Natrium	62 mg
Kalium	302 mg
Calcium	11 mg
Magnesium	56 mg
Phosphat	143 mg

DINO CRISIS[®] 2

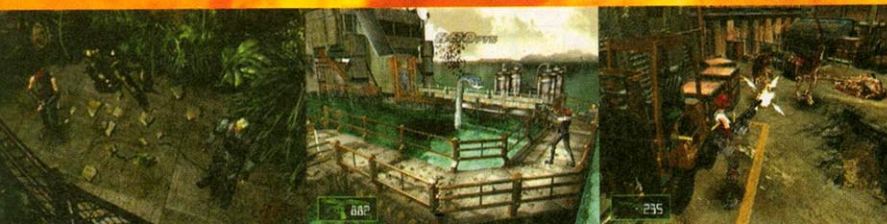
Unterschätze nicht deinen Nährwert.



Dino Crisis 1 jetzt auch
erhältlich für PC & Dreamcast!

CAPCOM

Virgin INTERACTIVE





INTERNET

Monat für Monat
stellen wir Ihnen
hier interessante
Websites vor.

Schneemänner auf Speed:

EAs virtuelles
Wintervergnügen
macht auch im Inter-
net ganz ohne Tricks
eine gute Figur.

Der PlayStation-2-Überraschungshit dieses Monats ist zweifelsohne der Snowboard-Fur-
racer SSX von Electronic Arts. Schneehungrige
können sich unter www.ssx.ea.com
schon einmal Appetit holen. Hier er-
fahren sie Genaueres zu den sur-
realen Strecken, zum Soundtrack
und den Biografien der acht Fah-



■ **STARTSCHUSS** Leider ist auf der deutschen Website noch nicht alles verfügbar.

rer. Jeder Boarder hat dabei seine eigene
Sektion mit 3D-Modell, Designskizzen und
Hintergrundgeschichte. Die einzelnen Pisten
sind als Karte abgebildet und zu einigen Ab-
schnitten gibt es entweder Screenshots oder
Filmchen, mit denen Sie sich einen guten

Eindruck verschaffen können, wie abge-
dreht das Spiel ist. Wer mal in die Musik
von Mix Master Mike und Rahzel
hereinhören möchte, kann sich in der
Download-Ecke neben einem Trailer-
Movie ein paar coole MP3s herunterladen.
Zwar sind auf der deutschen Seite noch
nicht alle Features verfügbar, aber
wer des Englischen mächtig ist,
sollte ruhig mal einen Blick auf
die amerikanische Website
werfen. (ssw)

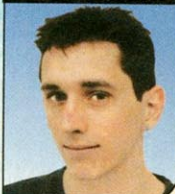


■ **HINTERGRÜNDIG** Zu jedem Charakter gibt es
jede Menge Informationen und Bildmaterial.



■ **SURREALISTISCH** Hier bekommen Sie auch eine
gute Übersicht über alle Strecken.

**MICHAEL
PRUCHNICKI**



■ **ABGESURFT** Die
Bookmarks unseres
Redaktionsveterans

Bookmarks und Surftipps



■ **PREISTIP** Günstige Im-
port-DVDs und Spiele aus
Übersee – ohne Versand-
kosten!



■ **TAKTANGEBEND** Die
offizielle Homepage der
brillanten Progressive-
Metal-Band.



■ **SCHWARZER HUMOR**
Wer über den Tod lachen
kann, der kommt hier auf
seine Kosten!

Die Top-Websites im Januar

1 Famitsu us.famitsu.com

Japans meist-
gekauft-
magazin ist
jetzt auch eng-
lischsprachig
online.



2 The Grinch www.meanone.com

Sie hassen
Weihnachten?
Dann ist diese
Website zum
Kinofilm
das Richtige
für Sie!



3 Dead or Alive 2 www.tecmoinc.com/home.htm

Hier finden Sie
eine komplette
Charakterüber-
sicht und Move-
Liste zum Prü-
gelkracher.



4 Peoplesound www.peoplesound.de

Hier können Sie
neue Bands
kennen lernen,
die Ihrem Mu-
sikgeschmack
entsprechen.



5 Incredible Crisis www.interplay.com/icpress/index.html

Kriegen Sie keine
Krise! Interplays
Website zu dem
abgedrehten
Geschicklich-
keitsspiel.





WWW.ELECTRONICARTS.DE

Mittermeier's Lost Level

Unendliche Weiten

Wir schreiben das Jahr 2000. Ich lade Spiele und baller auf Schiffe, die nie ein Mensch zuvor getroffen hat. Dachte ich. Hier bin ich Trekkie, hier darf ich's sein. Zuhause! Ich kenne jeden Korridor im Schiff, der Warp Kern ist mein Bruder, ich bin eins mit dem Phaser. Und dann brauch ich erst mal 20 Minuten, um den Turbolift zu finden. Da kann was nicht stimmen. Verdammte, ich bin nicht auf der Enterprise sondern auf der Voyager. Elite Force. Janeway-Salat im Deltaquadranten statt Kirk-Blutwurst mit einem Schluck Chateau Picard. Und Spock Light ist mein Vorgesetzter: Lt. Tuvok. Ich habe ihn gleich mal erschossen, was dazu führte, dass ich ein Flötenkonzert mit Fähnrich Kim verpasst habe. Mit dem Opfer kann man wohl leben, aber nicht weiter-spielen.

Also hab ich notgedrungen die Kollegen mal in Ruhe gelassen

und mich in den Borg-Würfel, den Scavenger-Müllhaufen und andere Levels gestürzt. Das macht schon Laune. Und um's gleich klarzustellen: Ja, ich bin Telsia, dem Hazard-Team-Hasen, in guter alter James-Tiberius-Tradition zum Duschen gefolgt. Statistiken zufolge würden das 7 von 9 Männern tun. Die Frauen noch gar nicht mitgezählt. Es war eine Enttäuschung, sie hat mich und meinen Joystick eiskalt an der Türe stehen lassen.

Also habe ich mich trotzig zurück in den Kampf gestürzt, mich bis zum Schluß nacheinander und gleichzeitig durchgeballert und durchgemogelt, bis zum Endgame. Oha, da war plötzlich ganz Schluss mit lustig, der Vorsoth-Boss ist ein verdammte zäher Haufen Weltraumschleim. Da gibt's nur zwei Möglichkeiten. Gezielt aufs Fensterbrett hüpfen oder GOD-MODE ON. Das ist eine Funktion, die ich mag, Unsterblichkeit! Einfach unverletztbar alles an sich vorbeiziehen lassen. So was wäre im echten Leben eine feine Sache. Ihr Programmierer da draußen, strengt Euch doch mal an. Dann könnte ich mal nach New York fahren, rein in die U-Bahn, GOD-MODE ON und dann die Bronx erkunden. Yoh, Man. Oder ich könnte doch wieder surfen gehen, ganz ohne Brett mit der Schulter entspannt auf den Riffkanten entlangscratzen à la Tony Hawks.

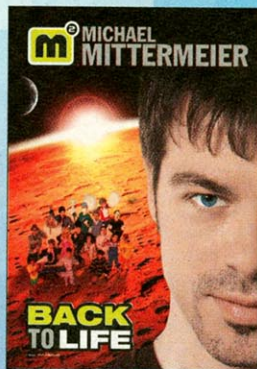
Tja, und jetzt muß ich noch was zugeben. Ich glaube, als Pilot bin ich nicht so ganz geeignet. Die Klingon Academy hat mich im ersten Level wegen totaler Inkompetenz durchfallen lassen, und zu den Anfängern in die *Star Trek Invasion* geschickt. Da bekommt man von Worf (einem Klingonen!!!) zuerst mal den Auftrag durch Ringe im All zu fliegen. Heiliges Photonentorpedo, das ist doch wie wenn einen Freddy Krueger zu einem netten Tässchen Kamillentee einladen würde. Und dann Konvoys begleiten. Also das wäre unter Kirk, Spock, Pille, Scotty und Tchekov nicht vorgekommen.

Klingonen, dass heißt Ehre, Kampf, Tod und Blutwein. Neben Frachtern rumschwadronieren ist eher wie alkoholfreies Bier. Oder statt Tuvok vulkanisches Tuborg-Light, aber wer das assimiliert, spielt auch Flötenkonzerte.

In diesem Sinne, mit den Worten des größten lebenden Philosophen:

Live Long and Prosper

■ **MITTERMEIER-BORG**
In diesem Monat ging Michl für uns an Orte, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat.



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



PlayStation®2

INTERNATIONAL
TRACK & FIELD

TM



WWW.KONAMI-EUROPE.COM

A STORM APPROACHES

ETAINA 2000 Die Gewinner

Jeder kennt es von den Oscars: Glanz, Glamour und lachende Gewinner. Jetzt hat die Computer- und Videospiele-Industrie ihren eigenen Preis – ETAINA!

Der 24. November war in zweierlei Hinsicht ein besonderer Tag: Die PlayStation 2 stürmte offiziell den deutschen Markt und in Berlin wurde zum ersten Mal der ETAINA verliehen, der europäische „Oscar“ für Computer- und Videospiele. Geladen waren über 500 Größen der Spiele-Industrie aus ganz Europa und alle waren gespannt, für welche der jeweils fünf nominierten Spiele in 16 Kategorien sich die siebenköpfige Fachjury letztendlich entschieden hatte. Bei der Kategorie „Bestes Spiel“ stimmten neben dieser Jury auch ca. 100.000 Leser diverser Magazine aus ganz Europa mit ab.

PSone ganz oben

In einigen Sparten konnten sich die PlayStation-Hits gegen die starke PC-Konkurrenz durchsetzen. So zum Bei-

spiel in der Sparte „Beste Story“. Den Preis für die beste Hintergrundgeschichte konnte verdient Squares *Final Fantasy VIII* einheimen und auch die Entwickler von *Gran Turismo 2* durften einen Preis mit nach Hause nehmen. Sonys Rennspiel-Hit wurde zum Spiel mit dem besten Soundtrack gekürt. Überraschend war in diesem Zusammenhang wohl die Wahl von *Colin McRae* zum

„Ein Preis wie
ETAINA war
lange überfällig!“

besten Rennspiel. Viele hatten dort wohl ebenfalls eher mit Sonys Granate gerechnet oder zumindest mit dem hervorragenden *Grand Prix 3* für den PC.

INFO Die Gewinner

And the winner is...

16 Kategorien gab es mit jeweils fünf Nominierungen. Der Kategorie „Best Game“ wurde natürlich besondere Beachtung geschenkt und die Verleihung dieses Preises erfolgte erwartungsgemäß zum Schluss. Wir präsentieren Ihnen hier nun feierlich die ETAINA-Gewinner des Jahres 2000:



Bestes Action-Spiel
Deus Ex PC Eidos



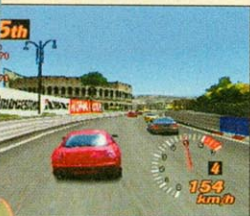
Bestes Adventure
Perfect Dark N64 Nintendo



Bestes Charakter
Pikachu (Pokémon) GBC Nintendo



Bestes Kampfspiel
Dead or Alive 2 PS2/DC Tecmo



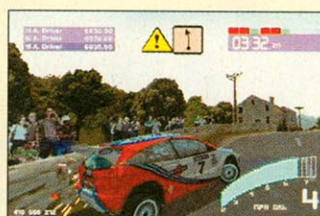
Bestes Soundtrack
Gran Turismo 2 PS Sony



Beste Grafik
Heavy Metal F.A.K.K. 2 PC Take 2



Bestes Online-Spiel
Everquest PC Ubi Soft



Bestes Rennspiel
Colin McRae Rally 2.0 PC/PS Codemasters

LACHENDE GEWINNER Die Sieger jeder Kategorie konnten diese Trophäe mit nach Hause nehmen.

POMPÖS Das legendäre Ostberliner Prachtkino Kino International war Schauplatz die Verleihung des ETAINA 2000.



GASTGEBER Christian Geltenpoth (2. v. links), CEO der COMPUTEC MEDIA AG, präsentierte gemeinsam mit Sponsor Gameplay das beste Spiel 2000.



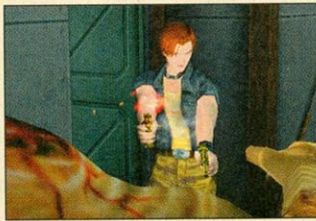
SMALL TALK Die über 500 geladenen Gäste spekulierten vor der Show im Foyer und in der VIP-Lounge, wer die Gewinner sein könnten.



Bestes Rollenspiel
Diablo 2 PC Havas Interactive



Beste Simulation
Gunship! PC Hasbro



Beste Soundeffekte
Resident Evil Code: Veronica DC Capcom



Bestes Sportspiel
ISS Pro Evolution PS Konami



Beste Story
Final Fantasy VIII PS Square Europe



Bestes Strategiespiel
Age of Kings PC Microsoft



Innovativstes Design
The Sims PC Electronic Arts



Bestes Spiel
Deus Ex PC Eidos



■ **CHARMANT** Die VIVA-Moderatorin Nova Meierhenrich führte die Zuschauer zusammen mit ihrem Kollegen Scott Mills durch das bunte Programm.

Besonders gefreut hat uns die ebenfalls recht überraschende Auszeichnung von *ISS Pro Evolution* als bestes Sportspiel. Martin, Schneider, European Marketing Manager bei Konami, nahm den Preis dann auch mit den passenden Worten in Empfang: „Sorry EA, aber wir verdienen diesen Preis wirklich!“

Preis mit Stil

Insgesamt musste sich die Zeremonie dabei nicht hinter anderen hochhoffziellen Preisverleihungen verstecken. Mit Teenie-Schwarm Scott Mills (BBC1) und Nova Meierhenrich (VIVA) führten zwei gleichermaßen bekannte wie charmante Moderatoren durchs Pro-

gramm und präsentierten mithilfe kurzer Clips die Spiele-Highlights 2000. Besonders die eigens für die Show produzierten Kurzfilme, die jede Kategorie einläuteten, sorgten für gute Laune unter den Gästen. Wenn man einen Preis gewinnt, will man natürlich danach auch zünftig feiern. Und wenn man keinen gewinnt, will man auch feiern, um sich zu trösten. So wurde denn auch nach der offiziellen Zeremonie tüchtig Party gemacht – zunächst



■ **SOUL AUS DEUTSCHLAND** Die Berlin-Hamburger Soul-Band Cultured Pearls gab ihre Hits zum Besten und kam sehr gut beim Publikum an.

mit Live-Musik. Die Soulband Cultured Pearls sorgte auch bei dem letzten müden Marketing-Assistenten für einen zuckenden

Fuß, bei der anschließenden Open-End-Party mit Cocktails wurde daraus auch gern mal ein tanzendes Bein. Um fünf Uhr morgens durfte das ETAINA-

Personal schließlich die letzten ausdauernden Party-Gäste hinauskehren. Über eines waren sich die Gäste einig: Zur ETAINA-Verleihung 2001 sieht man sich wieder.

André Horn

„Videospiele haben nun ihren eigenen Oscar.“



■ **STRALENDE SIEGER** Am Ende der Gala präsentierten sich alle stolzen ETAINA-Gewinner mit ihrer Trophäe unter dem Beifall der übrigen Gäste gemeinsam auf der Bühne. Wir sind schon jetzt gespannt, wer wohl im nächsten Jahr einen der begehrten Preise einheimsen kann.



"KLAR DAS BESTE WRESTLING-SPIEL FÜR DIE PLAYSTATION"

Michael Pruchnicki, PlayZone 12/00

91%

PLAY-
ZONE HIT



SMACK! 2 DOWN

■ KNOW YOUR ROLE ■

- 50 **W** SUPERSTARS - JEDER MIT SEINEM UNVERWECHSELBAREN SIGNATURE-MOVE
- ACTION ÜBERALL: AUCH AUF DEM PARKPLATZ, IN DER VIP-LOUNGE, IN DEN UMKLEIDERÄUMEN, Sogar IM NEW YORKER **W**-RESTAURANT AM TIMES SQUARE
- BRANDNEUE SCHAUMOCK, Z.B. LEITER-, TORNADO TAG TEAM-, HARDCORE-, SARG- UND HELL IN A CELL-MATCHES
- NOCH BESSERE: CREATE A **W** SUPERSTAR-EDITOR
- SPANNENDE NEUE STORYLINES
- ERSTELLEN SIE IHRE EIGENE GROSSVERANSTALTUNG MIT DEM "CREATE A PAY-PER-VIEW EVENT"-EDITOR



WWE SmackDown! 2: Know Your Role - Game and Software © 2000 THQ/JAKKS Pacific, LLC. Developed by Yuke's Co., Ltd. WWE SmackDown! Know Your Role, SmackDown! World Wrestling Federation, the WWE logo, and the names of its wrestlers are trademarks of World Wrestling Federation Entertainment, Inc. used under exclusive license by THQ/JAKKS Pacific, LLC. JAKKS Pacific and the JAKKS Pacific logo are trademarks of JAKKS Pacific, Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.

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

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

THQ
WWW.THQ.DE

Unreal Tournament

Angepir

>> GENRE
Action
>> SPIELER
1-4
>> HERSTELLER
Infogrames
>> INTERNET
www.infogrames.de

Keine ausgefeilte Story, keine aufgeblasenen Render-

sequenzen – Infogrames' Multiplayer-Schlachtfest bietet einfach nur jede Menge Fun und aufregende Action pur.

■ **MARTIALISCH** Für die PlayStation 2 spendierten die Programmierer noch ein paar Polygone extra.



■ **ACCESSOIRE** Der Schildgürtel ist heißbegehrt. Trägt man ihn, wird das nach außen hin sichtbar.



■ **BÖSER BLICK** In dieser Situation gilt die Regel: Wer zu spät abdrückt, hat auf jeden Fall verloren.



■ **UNBESIEGBAR!** Was ist besser als eine Enforcer? Richtig! Eigentlich fast alles ...

Unreal Tournament rangiert seit langem in der Bestenliste der PC-Ego-Shooter. Klar, dass Infogrames die Gunst der Stunde nutzte, den Multiplayer-Hit auch für die PlayStation der nächsten Generation umsetzen zu lassen. Mit insgesamt 51 Maps im Ein- und Mehrspieler-Modus und den Spieloptionen DeathMatch, Capture the Flag, Assault, Domination und Challenge präsentiert sich Ihnen dann Ende Februar ein echtes Action-Highlight. Bis zu vier Spieler können entweder an einem Bildschirm in Splitscreen-Ansicht gegeneinander antreten oder via Linkkabel mehrere PS2 verbinden (bei mehr als zwei Geräten brauchen Sie allerdings einen iLink-Hub). Und selbst bei voller Besetzung läuft das Spiel mit sehr geringen Slow-

Downs recht flüssig; was nicht zuletzt daran liegt, dass für den Multiplayer-Modus neue, splitscreentaugliche Levels entworfen wurden. Diese 15 Maps verteilen sich auf die Spielmodi DeathMatch und Capture the Flag. Domination und Assault sind leider nur für Solisten zugänglich. Die 36 Einzelspieler-Maps sind fast vollständig vom PC übernommen worden. Es mussten nur einige Kleinigkeiten geändert werden, um das Spiel mehr an die Analog-Controller-Steuerung anzupassen. So fielen zum Beispiel bei einigen Levels schmale Brückenübergänge weg.

Jeder nur ein Steuerkreuz

Um aber in den vollen Genuss aller Optionen, Charaktere und Maps zu kommen,



■ **FREUDENFEUER** Mit mehr als 51 Maps und insgesamt 21 Charakteren beeindruckt der Ego-Shooter Unreal Tournament auch auf der PlayStation 2 alleine durch seinen großen Umfang.



■ **BADESPASS** Den Spiel-Modus Domination können Sie leider nicht mit mehreren menschlichen Mitspielern ausprobieren, er lässt sich im Multiplayer nicht anwählen. Alleine bringt er dafür umso mehr Spaß.

müssen Sie erst einmal als Singleplayer auf Gegnerjagd gehen. Anfangs steht Ihnen hierzu nur der DeathMatch-Modus offen. Hier geht es einfach nur darum, eine vorgegebene Anzahl Konkurrenten zu erledigen ohne dabei selbst zu häufig draufzugehen. Denn obwohl Sie nach Ihrem gewaltsamen Ableben wieder irgendwo in den Level teleportiert werden, bekommt der Verantwortliche für Ihren Tod einen Frag (Abschuss) gutgeschrieben. Also sollten Sie keine Scheu haben, große Geschütze aufzufahren – davon gibt es nämlich mehr als genug. Die zwölf Waffen haben alle jeweils zwei unterschiedliche Funktionen, wobei die sekundäre meist die stärkere ist. Für ihren effektiven Einsatz sollten Sie aber die Auswirkungen

auf Ihre Gegner und auch Sie selber genau kennen. Wenn Sie nicht genug Abstand halten, fügen manche Großkaliber wie die Flak Cannon oder natürlich der Rocket Launcher Ihnen ebenso Schaden zu wie der eigentlichen Zielperson. Ganz extrem ist das bei der Superwaffe Redeemer, die einen Mini-Nuklearsprengkopf mit einem beachtlichen Detonationsradius abschießt. Mit dem Sekundärfire können Sie das Projektil sogar in Raketenansicht lenken, sind aber während des Steuervorgangs sehr verwundbar. Sollte Ihnen einmal die Munition sämtlicher Waffen ausgehen, hält das Spiel auch noch zwei Nahkampfaffen für Sie bereit: den Impact Hammer, eigentlich ein Minenarbeiter-Werkzeug zum Zerkleinern von Steinen, und die



■ **FAHNENFLUCHT** Bei „Capture the Flag“ punktet man nur, wenn die eigene Flagge in der Basis ist.



■ **QUARTETT** Mit PS2-Multitap können sich bis zu vier Personen im Splitscreen-Modus vergnügen.



■ **MINENARBEITER** Um den Impact Hammer effektiv einsetzen zu können, muss man schon Profi sein.

INFO Die Spielmodi

Spiele für Erwachsene

Anfangs können Sie nur den DeathMatch-Modus anwählen. Im Laufe des Spiels kommen aber noch vier weitere Modi dazu, von denen wir hier zwei vorstellen:

In „Domination“ kämpfen zwei Teams um die Kontrolle dreier Symbole, die im Level verteilt sind. Um ein Symbol zu kontrollieren, muss es vom Spieler oder seinen Teammitgliedern (man kämpft zusammen mit zwei Bots gegen drei Bots) berührt werden. Sie bekommen so lange Punkte für dieses Symbol, bis die Gegner es berühren. Auch im Assault-Modus kämpfen zwei Teams gegeneinander. Zunächst müssen Sie eine Festung stürmen, die von den Gegnern verteidigt wird. Waren Sie erfolgreich, müssen die anderen versuchen, schneller als Sie die Festung einzunehmen, während Sie sie schützen. Den Bots können dabei Befehle erteilt werden, wie sie handeln sollen.



■ **HERRSCHAFT** Im Domination-Modus müssen Sie „Ihre“ Symbole verteidigen.



■ **SAMMELN!** Im Assault-Modus besteht Ihr Team aus drei Bots, denen Sie Befehle geben müssen.



■ **SCHOCKWELLE** Das wichtigste ist, dass Sie die ganze Zeit über in Bewegung bleiben, um Ihrem Gegner entscheidend zuvorzukommen.



■ **BEWERBUNGSFOTO** Bei jedem noch so kurzen Kommentar wird das Bild des Sprechenden oben links auf dem Bildschirm eingeblendet.



■ **DREI GEGEN EINE** Die Lichteffekte beim Abfeuern der Waffen sind sehr gut gelungen.



■ **POWER-UP!** Nehmen Sie einen Damage Amplifier auf, verändert sich das Aussehen Ihrer Waffe.



■ **ATOMKRAFT** Mit der zweiten Funktion des Redeemers steuern Sie ein Projektil in Raketensicht.



■ **FEIND IN GRÜN** Die Bots können sehr hartnäckig sein – besonders, wenn Sie in Führung liegen.

Kettensäge ... Da Ihre Gegner aber meist die größeren Waffen haben, gehört zu einem erfolgreichen Angriff neben einer gehörigen Portion Glück auch einiges an Übung. Doch sobald Sie die Steuerung verinnerlicht haben, dürfte auch das kein Problem mehr darstellen. Sie können entweder nur mit dem Analog Controller spielen, wobei Sie mit den beiden Analog-Sticks laufen, zielen und ausweichen, während die L- und R-Tasten mit ducken, springen und schießen belegt sind. Oder Sie haben die Möglichkeit, eine USB-Maus und -Tastatur anzuschließen, wenn Ihnen eine PC-ähnliche Steuerung mehr liegt. Allerdings geht die Framerate besonders im Zweispieler-Modus mit Maus UND Tastatur gelegentlich etwas in die Knie. Empfehlenswert ist daher eine Kombination aus Controller und Maus. Hier übernimmt die Maus die Funktionen des Zielens und Schießens und sorgt so für erhöhte Treffsicherheit.

Beam' dich frei!

Neben dem gut ausbalancierten Waffenarsenal gibt es auch noch einige Goodies,

die Ihnen ein längeres Überleben sichern sollen. Der Translocator ist eine Art portables Beamgerät. Sie schießen mit dem Primärfeuerknopf ein kleines Modul ab und teleportieren sich mit dem Sekundärfeuer an die Stelle, wo es landet. Zielen Sie hierbei ganz nah an einen Gegner, können Sie ihn sozusagen „telefraggen“ und seine Waffe übernehmen. Andersherum kann aber auch ein Feind Ihren Translocator zerschießen. Wenn Sie dann gerade beamen – Pech gehabt! Trotzdem ist gerade dies ein nützliches Gerät für Capture the Flag, in dem es darum geht, die gegnerische Fahne zu stehlen und gleichzeitig die eigene vor feindlichen Kommandos zu verteidigen. Mit dem Translocator können Sie sich dabei bequem bis zur gegnerischen Flagge teleportieren, ohne erwischt zu werden. Allerdings heißt es dann wieder zu Fuß nach Hause, denn die Flagge können Sie nicht mitteleportieren. Andere Extras sorgen beispielsweise dafür, dass die Feuerkraft Ihrer Waffe immens steigt (Damage Amplifier), oder



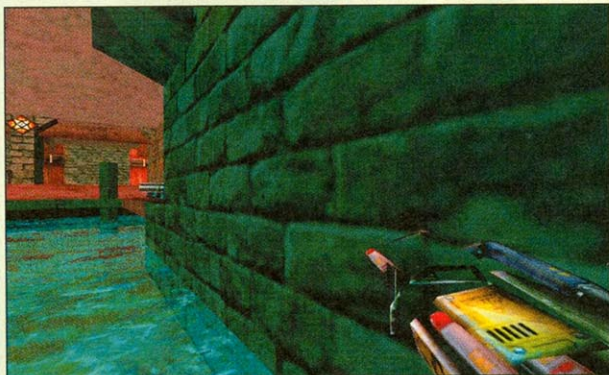
■ **DANEZEN!** Jede Waffe aus dem umfangreichen Arsenal hat zwei unterschiedliche Schussfunktionen, aus denen Sie wählen können. Meistens ist dabei die zweite Variante um einiges stärker.

INFO Unreal Tournament auf dem PC

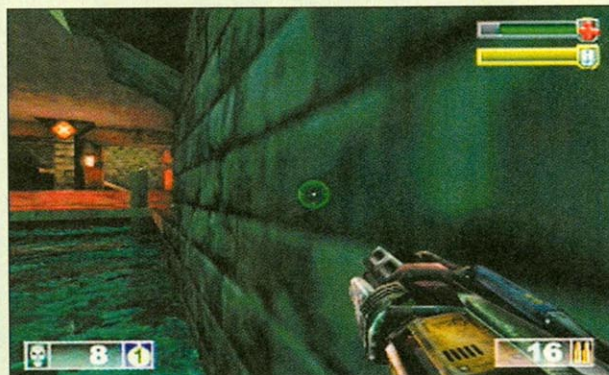
Meinung eines PC-Spielers

Hardware-Spezialist Bernd Holtmann von der PC Action und PC Games ließ sich zu einem kurzen Statement zur PS2-Umsetzung überreden:

„Auf dem PC ist *Unreal Tournament* ein Spiel für einsame Wölfe oder verwegene Clans, die sich auch per Internet miteinander messen. Die PS2-Umsetzung hat Epic sehr gut hinbekommen. Allerdings mit Einschränkungen: Die Texturqualität kann es nicht mit der PC-Version aufnehmen und bei der Steuerung muss man Kompromisse eingehen. Hardcore-Spieler werden über die Zielhilfe die Nase rümpfen. Mit einer USB-Maus und -Keyboard haben Sie allerdings die gleichen Voraussetzungen wie die PC-Kollegen. Positiv überrascht war ich vom Mehrspieler-Modus. Der flüssige Vier-Spieler-Modus per Split-screen sorgt für mehr Laune, als wenn man alleine vor der PC-Flimmerkiste hockt.“



■ PC Am Heimcomputer glänzt das Spiel hauptsächlich mit einer höheren Auflösung und den texturreicheren Waffen.



■ PS2 Bei der PlayStation-2-Umsetzung fällt vor allem das deutlich abgespeckte Interface auf den ersten Blick ins Auge.

dass Sie für kurze Zeit unsichtbar werden (Invisibilty), mit den Anti Grav Boots können Sie besonders hoch springen und weiter entfernte Plätze erreichen. Oft sind solche netten Kleinigkeiten aber in Geheimräumen versteckt, die Sie erst einmal finden müssen – hoffen Sie einfach, dass Ihre Gegner nicht schneller sind als Sie.

Stefanie Schwarz

ANGESPIELT Unreal Tournament

System	PlayStation 2
Hersteller	Infogrames
Genre	Action
Spieler	1-4
Sprache	Englisch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	Februar 2001

Schwierigkeitsgrad	Save Game
4 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	51
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Ja	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
CD	Epic Mega Games

EINSCHÄTZUNG

Sehr Gut

„Auch auf der PlayStation 2 macht dieser bekannte Ego-Shooter mörderisch viel Spaß.“

COMIC Company & PLAYZONE-Gewinnspiel



Euer Online-Shop

www.comicladen.de

Drauß' vom Walde komm' ich her...

... und muss euch sagen:

Es rätselt sehr!



Gewinnt

mit Comic and Company und Play Zone kultige Objekte eurer Lieblings-Comic-Figuren!



CINEMAXX

Simpsons:

- Fußmatte Simpsons • Riesen-Kaffeetasse mit Untertasse (Keramik)
- T-Shirt „Simpsons“, Größe S • 2x Schlüsselanhänger

Wallace & Gromit:

- hochwertiger Chrom-Wecker
- Henkelbecher W & G • Mousepad

Chicken Run:

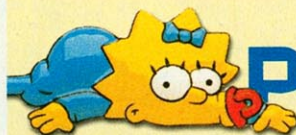
- Rucksack • 2x Plüschtier

Moorhuhn:

- Mousepad

Cinemamaxx:

- 10x je 2 Kinokarten für „Pokémon 2 – Die Macht des Einzelnen“



Preisfrage:

Wie heißt Homers kleinste Tochter?

Ruf an unter: 0190/08 58 61*

(Nur in Deutschland möglich)

oder schreib uns eine Postkarte mit dem Lösungswort an folgende Anschrift: Computec Media AG, Redaktion Play Zone, Kennwort: Simpson, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg oder per Internet unter www.comicladen.de

Teilnahmeschluss ist der 19.12.2000. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Comic and Company und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht bar ausgezahlt werden.

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



■ **BURST SLASH** Im Tutorial lernen Sie diesen, im Nahkampf sehr wirkungsvollen, Rundumschlag.

Viele Besucher der diesjährigen Tokyo Game Show waren sichtlich beeindruckt, als sie zum ersten Mal eine spielbare Version dieses grafischen Leckerbissens begutachten durften. Anhand der uns vorliegenden Work-in-Progress-Demo konnten wir uns jetzt aus erster Hand davon überzeugen, ob die Vorschusslorbeeren für Hideo Kojimas aktuelles Werk wirklich gerechtfertigt sind. Sie übernehmen darin die Rolle des 14-jährigen Leo Stenbucks, der während eines Angriffs auf seine Heimatkolonie Antilia per Zufall die Kontrolle über ein so genanntes „Orbital Frame“ erlangt. Dieses ist mit einem intelligenten Computer namens ADA ausgestattet und bei weitem kein gewöhnliches „Orbital Frame“. Die riesige, fliegende Maschine ist ein „Jehu-



■ **DETAILS EN MASSE** Der gigantische, fliegende Roboter wirkt fast lebendig.

ty“-Prototyp und der Grund für den Angriff auf Leos Zuhause. Was das Besondere an diesem Prototyp ist und warum er so heiß begehrt ist, ergründen Sie im Laufe des Spiels. Dazu bekommen Sie nach einem leichten Kampf zum Einstieg von ADA eine Einweisung in die Bedienung der Kampfmaschine. Per Simulator erlernen sie verschiedene Manöver und den Umgang mit den zu Beginn verfügbaren Waffensystemen. Wenn Sie sich an die Steuerung gewöhnt haben, können Sie den Hangar verlassen und sich in die Schlacht gegen die Invasoren stürzen. Gleich zu Beginn treffen Sie auf eine der stärksten gegnerischen Kämpferinnen mit dem Namen Viola. Sie ist die Pilotin

Zone of the Enders

■ **EHRFURCHTGEBIETEND**
Die fliegenden Festungen werden „Orbital Frames“ genannt.

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

Ein Spiel vom Metal-Gear-Solid-Schöpfer mit **riesigen Robotern** und toller Grafik – Herz, was willst du mehr?



■ **FLIEGENDE FESTUNG** Dieser gegnerische Mech hat einen riesigen Schild, der seine Vorderseite schützt, und ist daher nicht so einfach zu vernichten.



■ **TÖDLICH** Ihr „Jehuty“ hat die Fähigkeit, einen zerstörerischen Energieball zu schleudern.



INFO Die wichtigsten Personen

Facettenreiches Dreigestirn

Die drei bisher veröffentlichten Hauptcharaktere der Science Fiction-Story stehen nicht alle auf derselben Seite.

Die Story um den Kampf des 14 Jahre alten Hauptcharakters Leo Stenbuck spielt im 22. Jahrhundert in der Weltraumkolonie Antilia. Der introvertierte Einzelgänger wird von seinen angeblichen Freunden dazu gebracht, mit ihnen Gegenstände von einem Militärschrottplatz zu stehlen. Natürlich werden er und seine Kumpels geschnappt. Kurz darauf wird die Kolonie jedoch vom bösem Marsregime angegriffen. Bei diesem Angriff sterben Leos falsche Freunde und er findet sich, beim Versuch sich in Sicherheit zu bringen, plötzlich in einem experimentellen „Orbital Frame“ wieder. Bei seinen ersten Gehversuchen mit dem „Jehuty“ trifft er auf eine feindliche Pilotin namens Viola. Sie ist eine verbitterte Kämpferin im Dienste der Invasoren, die mit ihrem „Orbital Frame“ Neith ständig neue Herausforderungen auf dem Schlachtfeld sucht. Als Leo es schafft, sie aufgrund ihrer Überheblichkeit und Unachtsamkeit im Kampf zu besiegen, schwört sie Rache. Bei seinem Kampf gegen die bösen Marsianer trifft Leo aber auch auf die ebenfalls 14-jährige Celvice Klein, die ehrenamtlich in einem Waisenhaus auf Antilia arbeitet. Sie wird von Leo gerettet und dadurch mit in die Auseinandersetzung hineingezogen.



LEO STENBUCK



CELVICE KLEIN



VIOLA

eines mächtigen Klasse C-„Orbital Frames“, das sie Neith genannt hat. Durch Glück und Geschick schafft Leo es, gegen sie zu bestehen und sie zur Flucht zu zwingen. Damit hat er einen Feind fürs Leben gewonnen. Nach Violas Flucht besteht Ihre Aufgabe im Spiel zunächst darin, mehr über Ihren Mech herauszufinden, ihn zu verbessern und sich gegen die Angreifer durchzusetzen. Neben der schnellen, harten und sehr kurzweiligen Kampfaction besticht das Spiel aber hauptsächlich durch seine grandiose Grafik. Sowohl die Areale als auch die Roboter zeichnen sich durch eine enorme Detailfülle aus. Interessanterweise laufen die unzähligen Kämpfe im Spiel, trotz dieser Detailflut, in einer atemberaubenden Geschwindigkeit ab, unabhängig davon, mit wie vielen Gegnern Sie sich gleichzeitig anlegen. Die diversen Waffen, die Ihnen zur Verfügung stehen, haben nicht nur Auswirkungen auf die Feinde, sondern auf die gesamte Umgebung. Unbedachte Schüsse können durchaus das eine oder andere Lagerhaus abfackeln. Größere Explosionen, Brände und das Abfeuern mancher Waffen werden dabei immer mit einem eindrucksvollen „Motion Blur“-Effekt dargestellt. Man darf auf jeden Fall gespannt sein, was sich die Programmierer in Bezug auf Grafik und Storyline bis zum offiziellen Erscheinungstermin sonst noch alles einfallen lassen.



HINTERHÄLTIGER BLICK Viola wird anfangs von Leo besiegt und ist von da an seine Erzrivalin.



MOTION BLUR Bei den Explosionen kommt ein verzerrender Grafikeffekt zur Anwendung.



TODESSTOSS Mit diesem Schwertstreich ist es nicht schwer, dem Gegner den Rest zu geben.

ANGESPIELT Zone of the Enders

System	PlayStation 2
Hersteller	Konami
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	1. Quartal 2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	—
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
CD	Konami

EINSCHÄTZUNG

Sehr Gut

„Beeindruckende Effekte und heiße Kämpfe lassen auf ein interessantes Spielerlebnis hoffen.“

Wolfgang Fischer

WDL Thunder Tanks

>> GENRE
Action
>> SPIELER
1-4
>> HERSTELLER
3DO
>> INTERNET
www.3doeurope.com

Wrestling war gestern! Jetzt sorgen Kampfpanzer auf der PS2 für martialische Unterhaltung.

Was bei uns die WWF oder WCW ist, soll in der virtuellen Zukunftswelt von 3DO die World Destruction League, kurz WDL, sein. Die „leichte“ Familienunterhaltung besteht im Jahre 2062 nämlich nicht mehr darin, dass sich muskelbepackte Männer vor der Kamera die Köpfe einschlagen. Vielmehr jagen die Gladiatoren hier durch verwüstete Stadtlandschaften und sprengen sich mit aufgemotztem Kriegsgerät gegenseitig in die Luft. Kommentiert wird die militante Show, die stilgemäß 'Friday Night Thunder Tanks' heißt, von zwei schrägen Typen – der hübschen und

schlagfertigen Kate Maxwell und dem muskulösen Chuck „Mad Dog“ Clemens, dem man eine frühere Karriere als WDL-Fahrer ohne Zögern abnehmen würde. Genau so abgedreht ist dann auch die Kämpferriege, von der sich jeder einzelne Teilnehmer aus völlig anderen Gründen durch die Arena schießt.

Ring frei!

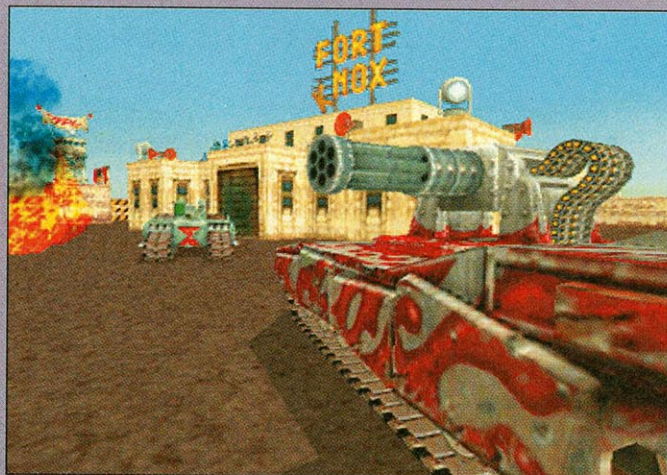
Sie starten das Spiel als unbekannter Neuling, der sich seine Lorbeeren erst noch verdienen muss. Vorher müssen Sie allerdings aus der Liste von elf Fahrern und Panzern Ihr Alter Ego auswählen, mit dem Sie sich ins Turnier stürzen wollen. Im Tournament-Modus gilt es, in zwölf Runden als Sieger hervorzugehen und die Gegner mit geballter Feuerkraft niederzubrennen. Zwischendurch kön-



■ **GEFAHR IM ANFLUG** Auf der PS2 kommen besonders Explosionen sehr schön zur Geltung.



■ **LUFTANGRIFF!** Ein Kometenhagel ist das zwar nicht, aber ungesund auf jeden Fall – sowohl für Ihre Gegner als auch für Sie!

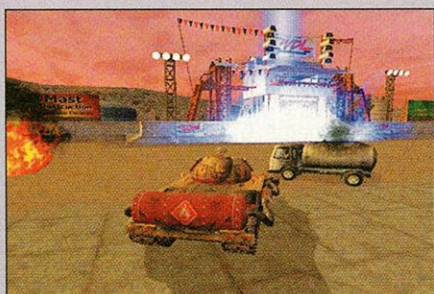


■ **GOLDIGE KERLCHEN** Der Marauder-Panzer beeindruckt die Konkurrenz mit seiner Gatling-Gun und der martialischen Außenbemalung.





■ GROSSE Klappe Die beiden Kommentatoren der WDL scheinen selbst schon mal mitgemacht zu haben.



■ TÖDLICHE STRALUNG Schöne Licht- und Schatteneffekte sind hier zu bewundern.

nen Sie Ihren Panzer immer wieder mit neuen Teilen aufrüsten, bis Sie bereit sind, gegen den Titelverteidiger anzutreten. Ihr fahrbarer Untersatz wird in Draufsicht und einer Art

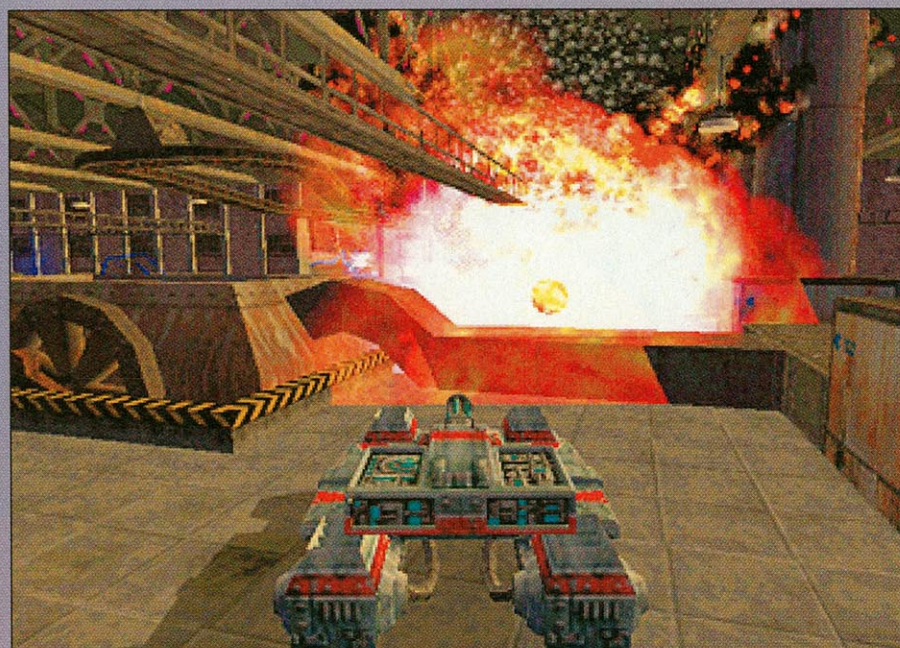
Ego-Perspektive gesteuert – je nachdem, ob Sie gerade nach Ihrem Gegner suchen oder angreifen wollen. Für Letzteres stehen Ihnen Ihre Hauptwaffe (hängt vom gewählten Panzer ab, welche das ist) und Spezialwaffen



■ VIER GEWINNT Bis zu vier Mitspieler haben auf dem Bildschirm gleichzeitig Platz.

zur Verfügung. Im Laufe des Matches gibt es immer wieder nette Power-ups und Goodies einzusammeln, die Ihnen Ihr Kriegerdasein mächtig erleichtern dürften. Der Skirmish-Modus, der besonders für Mehrspieler gedacht ist, unterteilt sich in fünf Bereiche: Deathmatch, Family, Capture the Flag, Frenzy und Domination. WDL Thunder Tanks ist der erste Titel von 3DOs geplanter WDL-Serie.

Stefanie Schwarz



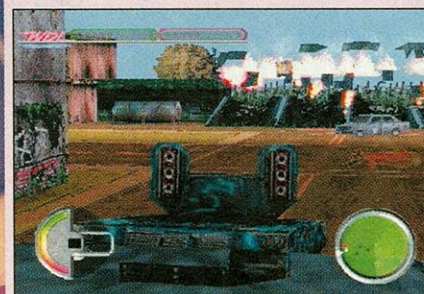
■ ZERSTÖRUNGSWUT In WDL Thunder Tanks können Sie nicht nur Ihre Gegner, sondern auch die Umgebung unter Beschuss nehmen. Groß genug sind Ihre Waffen für solche Unternehmungen auf jeden Fall.

INFO Die PSone-Version

Klein, aber fein!

Auch wenn die PSone-Version visuell deutlich weniger bietet – der Spielspaß bleibt ziemlich derselbe.

Okay, es gibt zwei Fahrer weniger in der Teilnehmerliste zu verzeichnen und der Multiplayer-Spaß (hier fehlt der Skirmish-Modus Domination) ist auch nur auf zwei Personen beschränkt, aber am Gameplay ändert das nichts. Auch auf der PSone kommentieren Kate und Chuck das Geschehen, wenn Sie sich mit Granaten und Zielschraketen auf Ihren Gegner stürzen. Und auch der fiese Oberboss mit dem klangvollen Namen „Gorda the Fat“ wartet auf Ihre Herausforderung. Wer glücklicher Besitzer einer PlayStation 2 ist, sollte lieber auf diese Version warten – alle anderen können bei der PSone-Version zugreifen.



■ ABRISSEKOMMANDO Die starre Steuerung ist anfangs etwas gewöhnungsbedürftig.



■ BLUE BAZOOKA Ob Gegner oder Wände – vor Ihnen und Ihrem Panzer ist nichts sicher.

ANGESPIELT WDL Thunder Tanks

System	PlayStation 2
Hersteller	3DO
Genre	Action
Spieler	1-4
Sprache	Englisch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	2001

Schwierigkeitsgrad	Save Game
3 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	20
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
CD	3DO

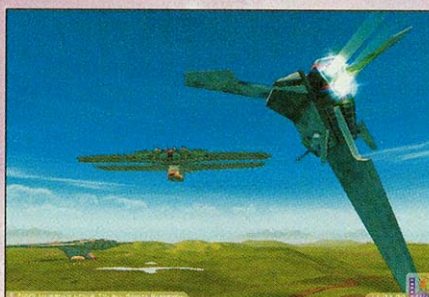
EINSCHÄTZUNG

Gut

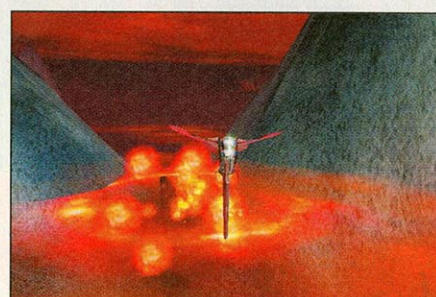
„Wirklich explosive Unterhaltung, die besonders für Wrestling-Fans amüsant sein dürfte“



■ **BLUTROTER STROM** Solche Landschaften stellen höchste Ansprüche an rebellische Jägerpiloten.



■ **GEFAHR IM ANFLUG** Die riesigen Levels zeigen erfreulich wenig Nebel im Hintergrund.



■ **EXPLOSIV** Vana Sages Guardian Mantis hat als nettes Add-On auch eine Tarnvorrichtung.

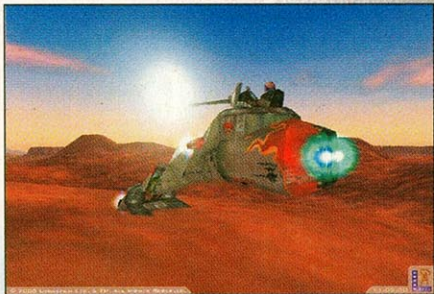
Star Wars: Starfighter

>> GENRE
Action
>> SPIELER
1
>> HERSTELLER
Lucas Arts
>> INTERNET
www.lucasarts.com

Noch knapp zwei Jahre dauert es, bis **Episode 2** in die Kinos kommt. Auf Spiele zur Saga brauchen Fans nicht so lange zu warten.

Star Wars und kein Ende. Obwohl die Fans den frischesten Teil der Weltraum-Saga nur mit gemischten Gefühlen angenommen haben, hält das den Lizenzträger Lucas Arts nicht davon ab, weitere Spiele zu produzieren. *Star Wars: Starfighter* heißt der neue Titel, mit dem die Lücke zwischen actionreichen Arcade-Ballereien und Flugsimulatoren geschlossen werden soll. Neben ausgiebigen Weltall-Schlachten können Sie mit Ihrem Fluggerät nämlich auch bis auf die Planetenoberfläche herab, um dort verschiedene Missionen zu erfüllen. Ob Sie nun unbemerkt durch einen Canyon bis zur feindlichen Basis vordringen oder Naboo vor dem Bodenangriff der Handelsföderation schützen müssen, Ihre Aufgaben gestalten sich vielfältig. E gibt drei verschiedene Piloten, in deren Rolle Sie nach und nach schlüpfen werden. Der angehende Naboo-Fighter-Pilot Rhys Dallows, die Söldnerin Vana Sage und der rachsüchtige Alien-Pirat Nym sind gezwungen, gegen einen gemeinsamen Feind

■ **ANFÄNGER** Steuerknüppel-Frischling Rhys Dallows macht in seinem Naboo N-1 eine gute Figur.



■ **STAUBSAUGER** Dieses Swoop-Bike ist bestimmt nicht für schnelle Rennen ausgelegt.

zu kämpfen, die Handelsföderation, obgleich jeder von ihnen einen anderen Grund dafür hat. Mit ihren verschiedenen Fähigkeiten und Raumjägern ergänzen sie sich und bilden das perfekte Team.

Was fürs Auge

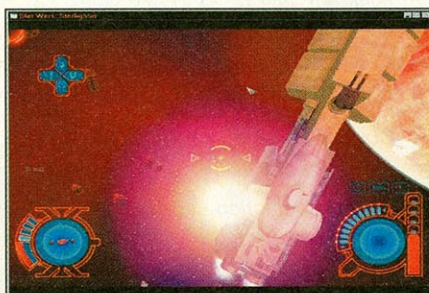
Beim Design der neuen Vehikel ließen die Coder ihrer Fantasie freien Lauf, wie an den insektoid anmutenden Scarabs oder dem riesigen Großkampfschiff Protector zu erkennen ist. Dennoch passt jedes einzelne Raumschiff perfekt in das *Star Wars*-Universum. Darüber hinaus gibt es ein Wiedersehen mit Fahrzeugen aus *Episode I*, zum Beispiel den schwebenden Battle-Tanks oder den Kampfdroiden auf ihren Stehgleitern. Die Planetenoberflächen variieren von lavadurchflossenen Gebirgszügen über Wasserflächen mit riesigem Wasserfall bis hin zu zerklüfteten Mondlandschaften. Während man im Weltall jegliche Bewegungsfreiheit genießt, wird die Steuerung gerade in diesen Umgebungen zur Geschicklichkeitsprobe. Sie müssen sich darauf konzentrieren, der Anziehungskraft zu entgehen, nicht von Ihren Feinden getroffen zu werden und gleichzeitig selbst noch Gegner abzuschießen. Die Steuerung mit beiden Analog-Sticks stellt dabei große Ansprüche an den Spieler. Controller-Veteranen sind klar



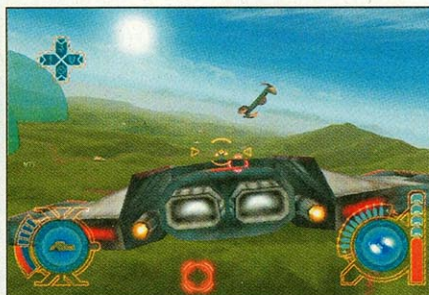
■ **ALMOST THERE** In solchen Situationen sollten Sie die Steuerung perfekt beherrschen.

im Vorteil. Für Anfänger gibt es deshalb einen ausgiebigen Trainingslevel, in dem die Grundsteuerung erklärt wird. Einen Multiplayer-Modus wird es wohl leider nicht geben, obwohl sich das Spiel dafür anbietet.

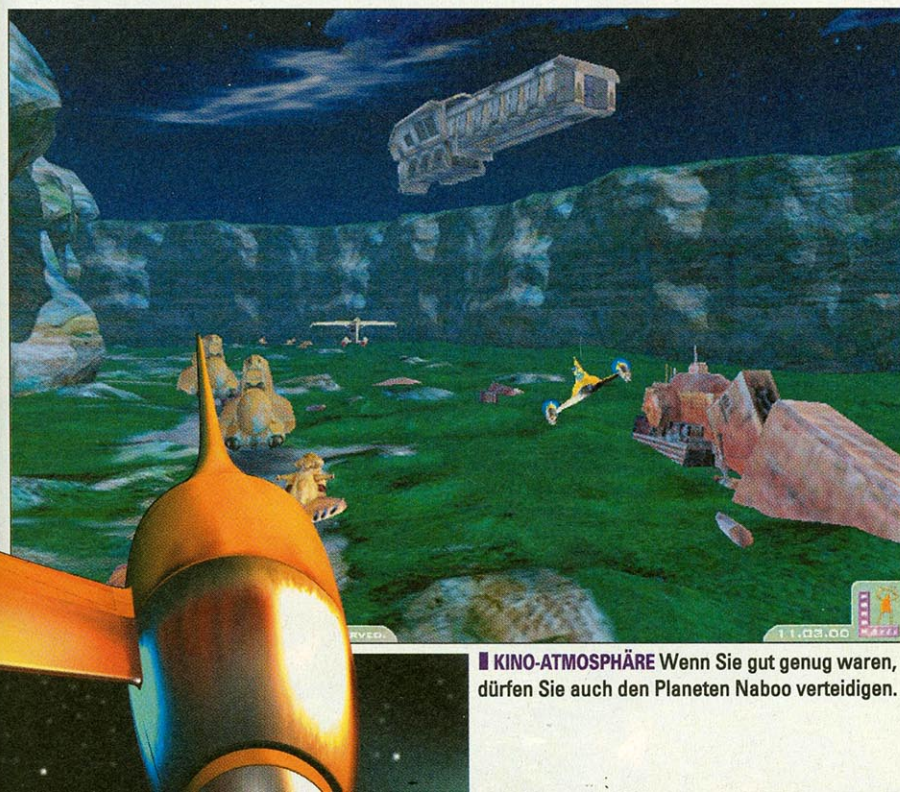
Stefanie Schwarz



■ **ANSICHTSSACHE** Der Raumjäger lässt sich sowohl aus der Innen- als auch der Außenansicht steuern.



■ **VORAUSSCHIEDUNG** Erst muss die Planetenoberfläche von Feinden gesäubert werden.



■ **KINO-ATMOSPÄRE** Wenn Sie gut genug waren, dürfen Sie auch den Planeten Naboo verteidigen.

INFO Leveldesign

Galaktisch

Ob felsige Planetenoberflächen oder unendliche Weiten des Weltalls, *Starfighter* bietet immense Abwechslung in der Levelauswahl.

Seinen ganz besonderen Reiz zieht das erste *Star Wars*-Spiel für die PlayStation 2 aus der Verbindung von planetaren Angriffen und Dogfights im Weltraum. Schroffe Felswände, zwischen denen Sie durchfliegen müssen, oder hügelige Wiesenlandschaften, auf denen es Bodenfahrzeuge abzuschießen gilt, sind nur einige Beispiele für die gut ausgearbeiteten, bodennahen Missionen. Doch ebenso wie in anderen vergleichbaren Spielen gibt es auch in *Star Wars: Starfighter* noch keine Möglichkeit, aus dem Weltraum in die Atmosphäre einzutauchen. Die Planeten bleiben weiterhin nur Dekoration im Hintergrund.



■ **SCHÖNE NEBEL** Im Hintergrund lassen das Weltall äußerst realistisch aussehen.



■ **MILLIMETERARBEIT** In solchen Abschnitten ist eine sehr sichere Hand gefragt.

ANGESPIELT *Star Wars: Starfighter*

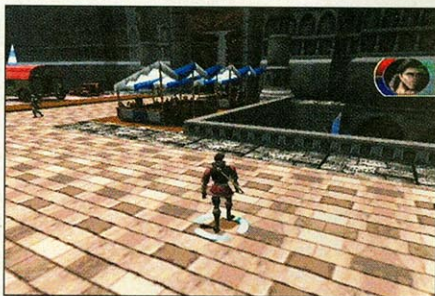
System	PlayStation 2
Hersteller	Lucas Arts
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Nicht bekannt
Preis	DM 119,95
Termin	2001

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Einstellbar	Ja
Analog/Dual Schock	Levels
Ja/ja	Über 20
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
Nicht bekannt	Lucas Arts

EINSCHÄTZUNG

Sehr Gut

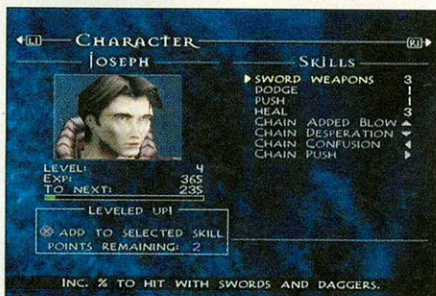
„Nicht nur Star-Wars-Fans können sich auf diesen hochwertigen Action-Titel freuen.“



■ **MARKTTAG** In den Städten können Sie einkaufen gehen und Informationen sammeln.



■ **SPRICH!** Erscheinen Ausrufezeichen über einem Charakter, so hat er etwas zu berichten.



■ **LERNFÄHIG** Steigen Sie eine Stufe auf, dürfen Sie Punkte auf Ihre Fertigkeiten verteilen.

■ **VERWORREN** Es dauert lange, bis Sie herausfinden, wer in Summoner welche Ziele verfolgt.

Summoner

» GENRE
Rollenspiel
» SPIELER
1
» HERSTELLER
THQ
» INTERNET
www.summoner.com

Volitions Rollenspieldebüt beweist Stärke – hat aber auch ein paar kleine Schwächen!

Fünf Jahre vor Beginn des Spiels: Joseph, ein Jugendlicher mit Talenten, legt versehentlich sein Heimatdorf in Schutt und Asche und siedelt dann aus verständlichen Gründen erst einmal um. Nun, fünf Jahre später, muss er erneut mit ansehen, wie ein Dorf und seine Bewohner brennen. Diesmal trägt er aber nicht die Schuld – zumindest hat dies zunächst so den Anschein.

Der Ruf des Schicksals

Summoner, das erste Rollenspiel aus dem Haus der *Red Faction*-Entwickler Volition erzählt eine spannende Geschichte um einen Einzelgänger, der seiner Bestimmung nachjagt und dabei verworrene Wege gemeinsam mit etwas verwirrten Gefährten gehen muss. In Amerika gehörte *Summoner* zu den Lauchtiteln für die PS2. Aufgrund der aufwendigen Übersetzungsar-

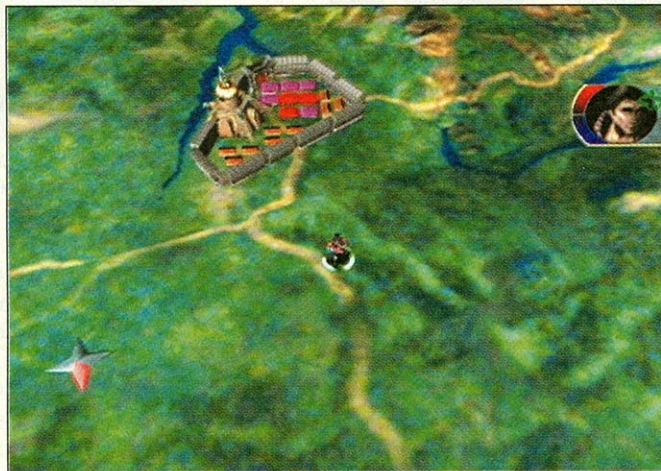
beiten werden sich Spieler hier zu Lande aber noch eine Weile gedulden müssen, bis das derzeit wohl beste Rollenspiel für die neue Konsole erscheint. Wir haben uns aber natürlich die amerikanische Version besorgt und sind mit Joseph und Kumpanen für eine Weile auf die Jagd gegangen. Sie steuern Ihren Charakter aus Sicht der dritten Person heraus und können zwischen verschiedenen Kamerawinkeln wählen sowie die Kamera jederzeit frei um die Figur drehen. Leider ist die Kameraperspektive für unseren Geschmack meist etwas zu steil, so dass man nicht so viel von dem Geschehen sieht, wie man sich eigentlich wünschen würde. Zudem flimmert und ruckelt das Bild ein wenig, was vor allem dann für Kopfschmerz sorgen kann, wenn sich Ihr Charakter oft und schnell dreht. Vorbildlich gelöst ist dagegen die Steuerung Ihrer Heldentruppe. Sie



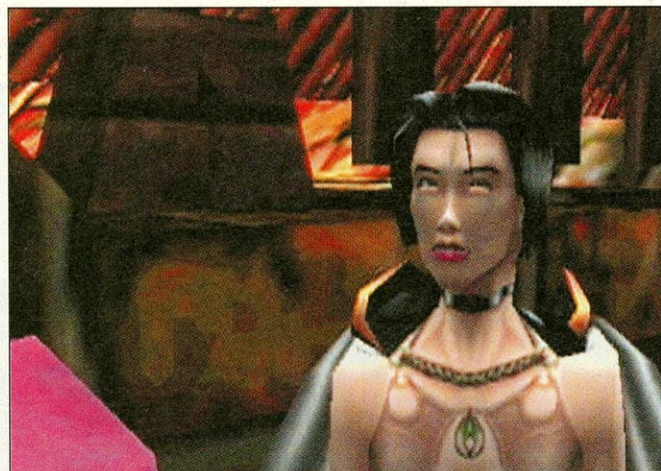


■ **REDEN ODER SCHLAGEN?** In den Kanälen unter dem Palast treffen Sie auf Golems. Nicht alle sind aggressiv. Manche geben Ihnen vitale Informationen, ohne die Sie nicht weiterkommen.

können jederzeit einen Ihrer Streiter allein losschicken (vorausgesetzt, Sie haben schon einen der Gefährten, die im Laufe des Spiels zu Ihnen stoßen). Wollen Sie die Gruppe später zusammenführen, so suchen die anderen Gruppenmitglieder automatisch den Weg zu der von Ihnen ausgewählten Figur. Schon früh müssen Sie ausgiebig von dieser Option Gebrauch machen, denn viele der Rätsel beruhen auf dem Teampplay-Aspekt und erfordern eine vorübergehende Aufspaltung der Gruppe. Wie in jedem vernünftigen Rollenspiel dreschen und zaubern Sie natürlich zünftig auf Monster ein, um die zur Verbesserung Ihrer Eigenschaften nötigen Erfahrungspunkte einzuheimsen. Neben den doch recht durchschnittlichen Rollenspiel-Gehversuchen *Evergrace* und *Eternal Ring* ist *Summoner* das erste RPG, das wirklich so aussieht, als sei es für eine Konsole der nächsten Generation entwickelt worden. Punkten können vor allem die aufwendigen Szenerien, die lie-



■ **AUF DER REISE** Auf der Übersichtskarte reisen Sie zwischen Spielabschnitten hin und her. Die Ladezeiten halten sich glücklicherweise in Grenzen.



■ **VERBÜNDETE** Um in den Palast zu gelangen, verbündet sich Joseph mit der Diebin Fleece, die ihn in die Kanäle unter der Stadt führt.

bevoll ausgestalteten Charaktere und die hochkomplexe Story. Trotz der erwähnten Schwächen dürfte *Summoner* der erste PS2-Pflichtkauf für Rollenspielfans werden. Bis zum Test haben wir dann auch hoffentlich Josephs Schicksal aufgeklärt.

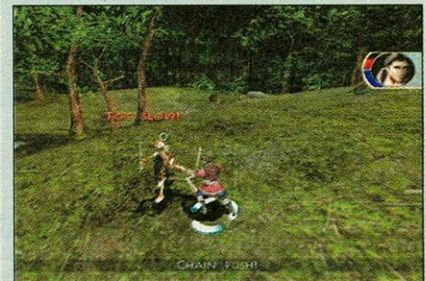
André Horn

INFO Das Kampfsystem

Kampfsystem geklaut?

Das Kampfsystem hat man doch schon einmal irgendwo gesehen ...

Summoner ist deutlich ein Rollenspiel „westlicher“ Prägung, die für Japano-Rollenspiele üblichen Zufallsbegegnungen und rundenbasierten Kämpfe finden Sie hier nicht. Stattdessen erinnert das Kampfsystem verdächtig stark an *Vagrant Story*, was zwar in Japan entwickelt wurde, sich aber stark an den westlichen Fantasy-Klischees orientiert. Prinzipiell laufen die Kämpfe bei *Summoner* automatisch ab, Sie können aber umfangreiche und/oder außergewöhnliche Schlagkombinationen ausführen, wenn Sie im richtigen Moment die Tasten des digitalen Steuerkreuzes drücken. Den Innovationspreis gewinnt *Summoner* damit sicherlich nicht, dem Spiel tut das Kampfsystem in dieser Form aber sehr gut.



■ **DEJA VU** Das Kampfsystem erinnert bis zu den Formulierungen stark an *Vagrant Story*.



■ **TIMING GEFRAGT** Drücken Sie im richtigen Moment, führen Sie eine Kombination aus.

ANGESPIELT Summoner

System	PlayStation 2
Hersteller	THQ
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	1. Quartal 2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	-
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
CD	Volition

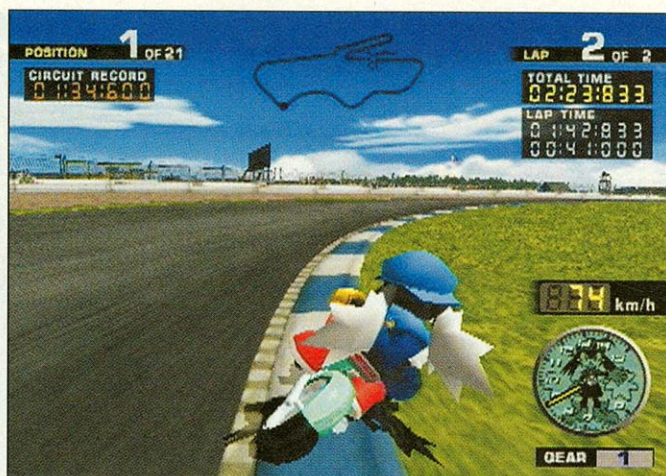
EINSCHÄTZUNG

Sehr Gut

„Komplexes und optisch reizvolles Rollenspiel mit kleinen technischen Macken.“



■ **FERNSEHREIFE PRÄSENTATION** Die Wiederholungen der Rennen gehören technisch zum Besten, was es auf Konsolen zu bewundern gibt.



■ **ZEICHENTRICKHELD** Wenn Sie eine der besonders schwierigen Challenges bestanden haben, können Sie als Klonoo auf dem Namco-Funbike fahren.

MotoGP

» GENRE
Rennspiel
» SPIELER
1-2
» HERSTELLER
Namco
» INTERNET
www.namco.com

Ein tolle **Präsentation** und ein hoher Grad an Realismus sind die Aushängeschilder dieses Rennspiels.

■ **RASANTE ACTION**
Beim Kampf um die Positionen geht es sehr knapp zu.

O bwohl dieser Titel ebenfalls zum amerikanischen PS2-Launch erschienen ist, ging er wegen des geringeren Bekanntheitsgrades gegenüber den anderen Namco-Titeln *Tekken* und *Ridge Racer V* etwas unter. In Hinblick auf die Grafik ist dies keinesfalls gerechtfertigt, da *MotoGP* bei weitem das aktuellste dieser drei Spiele ist. Alle fünf fahrbaren Kurse (Jerez, Donington, Paul Ricard, Suzuka und Motegi) wurden hervorragend umgesetzt. Das gilt für die vielfältigen Details am Rande der Strecken genauso wie für die de-

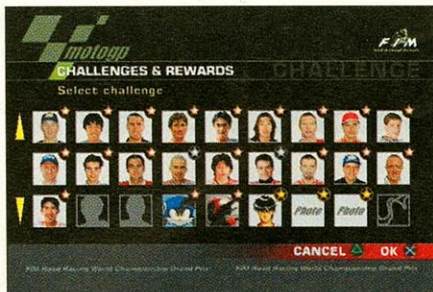


■ **HARTE POSITIONSKÄMPFE** Die gegnerischen Fahrer fahren immer Kampflinie.

tailgetreue Nachbildung der Strecke selbst. Dasselbe gilt glücklicherweise auch für die Motorräder aller enthaltenen Hersteller, Teams und Fahrer. Motorradfreunde werden die meisten Designs auf jeden Fall wiedererkennen, da aufgrund der vorhandenen Lizenz alle Details der originalen Maschinen eingebaut werden durften. Auch die Animationen der Fahrer sind sehr gelungen – egal, ob sie sich wunderschön in die Kurven legen, auch mal einen Blick nach hinten auf die Konkurrenz riskieren oder sich beim Abbremsen aufrichten. Zwar hat die grafische Darstellung des Renngeschehens ein



■ **SPANNENDE ÜBERHOLMÄNÖVER** In Kurven benutzen Sie zum Überholen am besten die Innenbahn. So können Sie auch gleich mehrere Gegner gleichzeitig bequem überholen.



■ **TROPHÄENSCHRANK** In vielen nervenaufreibenden Stunden wurden diese Extras freigespielt.

wenig mit leichtem Interlace-Flimmern zu kämpfen, was die Spielbarkeit jedoch nicht beeinträchtigt. Durch eine ruckelfreie, höchst flüssige Darstellung wird zudem ein sehr gutes Geschwindigkeitsgefühl vermittelt. Dies gilt umso mehr für die anwählbare Ego-Perspektive. Die Wiederholungen, die man nach jedem Rennen anschauen kann, bieten viele interessante Kameraperspektiven und gehören zum Besten, was auf Konsolen bisher zu sehen war.

Interessante Herausforderungen

Neben dem obligatorischen Zeitfahren dürfen Sie natürlich auch ein Rennen gegen einen Freund wagen, welches dann per Splitscreen ohne gegnerische Fahrer ausgetragen wird. Die erste Berührung mit der Konkurrenz gibt es im Arcade-Modus, in dem Sie als Letzter auf einer beliebigen Strecke starten und das Rennen gewinnen müssen. Noch interessanter ist der „Season“-Modus, bei dem Sie je nach Schwierigkeitsgrad einen, drei oder fünf komplette Saisondurchgänge (à 5 Rennen) durchstehen müssen. Die längste Motivation bietet der „Challenge“-Modus. Über 50 Herausforderungen, die jeweils in drei Schwierigkeitsstufen zu meistern sind, bieten durch eine Menge freischaltbarer Extras einen sehr großen Anreiz, sich mit dem Spiel lange zu beschäftigen. Neben relativ unspektakulären Fotos können Sie sich die lizenzierten Original-



■ **PACKENDER ZWEIKAMPF** Die Splitscreen-Duelle sind an Spaß und Spannung kaum zu überbieten.



■ **KNOCHENBRECHER** Im Simulations-Modus erfordert es viel Geschick, das Moped zu steuern.



■ **SPIEGLEIN, SPIEGLEIN ...** Ganz eifrige Fahrer dürfen die Kurse später auch spiegelverkehrt fahren.

fahrer und drei Bonus-Biker für den Arcade-Modus erspielen. Die Herausforderungen sind dabei sehr vielseitig. Manchmal müssen Sie nur ein Stück Rennstrecke in einer bestimmten Zeit durchfahren, ein anderes Mal den ersten Rang in einem Arcade-Rennen errei-

INFO Motorrad-Controller

Leichte Kurvenlage

Der formschöne Lenker kann leider nicht die hoch gesteckten Erwartungen erfüllen.

Parallel zum Erscheinungsdatum des Spiels ist in Japan ein spezieller Controller der Firma Hori erschienen. Das war natürlich Grund genug, um das Teil mal näher unter die Lupe zu nehmen. Nach eingehenden Tests hat sich dabei leider herausgestellt, dass die Steuerung mit dem normalen Joypad der PlayStation 2 um einiges besser und präziser ist. Die Kunststoffgriffe des Lenker sind zu klein geraten und fühlen sich zudem nicht sehr echt an. Der Gaszug ist viel zu schwergängig und sorgt schon nach kurzer Zeit für schmerzende Handgelenke. Alles in allem wird der durchschnittliche, eher für Kinder geeignete Controller dem Realismus von

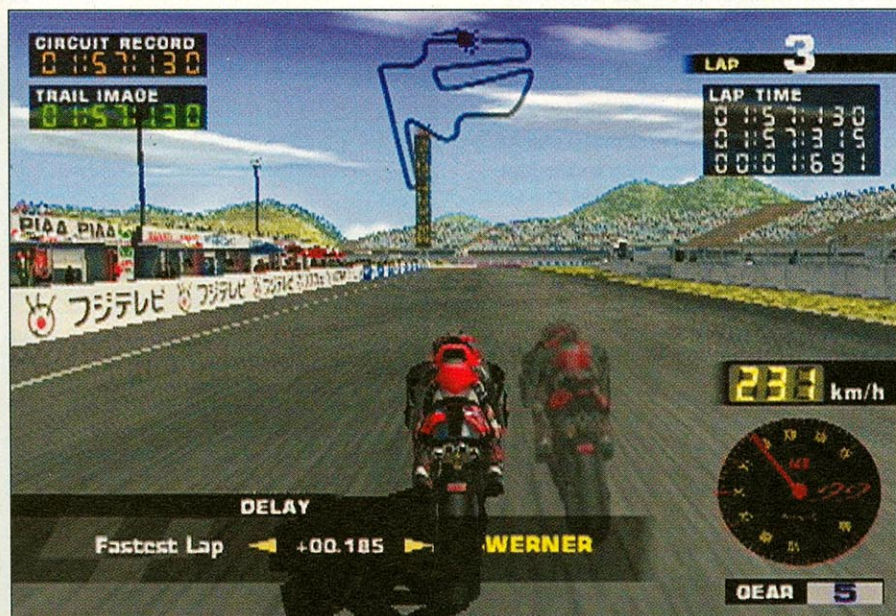
Namcos Motorradsimulation in keiner Weise gerecht. Wenn Sie den Controller selbst ausprobieren wollen, müssen Sie entweder gute Kontakte in Japan haben oder warten, bis sich ein deutscher Vertrieb dafür findet.



■ **VERFÜHRERISCHE OPTIK** Das Design des Motorrad-Controllers kann sich durchaus sehen lassen.

chen. Viele der Herausforderungen eignen sich hervorragend, um sich als Anfänger mit der durchdachten Steuerung vertraut zu machen oder sich an das Fahrverhalten der Motorräder zu gewöhnen.

Wolfgang Fischer



■ **GHOST RIDER** Beim Zeitfahren versuchen Sie, Ihre Zeiten ständig zu verbessern. Der „Geisterfahrer“ zeigt Ihnen dabei an, wie Sie im Vergleich mit Ihrer besten Zeit momentan liegen.

ANGESPIELT Moto GP

System	PlayStation 2
Hersteller	Namco
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	1. Quartal 2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
3 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/Ja	5
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Namco

EINSCHÄTZUNG

Sehr Gut

„Motorradfans sollten sich das Erscheinungsdatum dieses Spiels rot im Kalender anstreichen!“

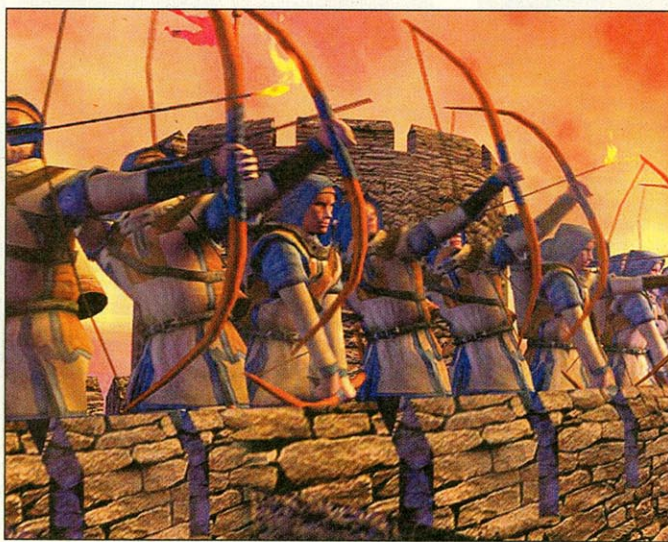
Legion: Legend of Excalibur

» **GENRE**
Strategie
» **SPIELER**
1
» **HERSTELLER**
Midway
» **INTERNET**
www.midway.com

Schwert und Rüstung sind in dieser **Mischung** aus Strategie- und Rollenspiel unentbehrlich.



■ **GANZ SCHÖN LANG** Lancelot muss wegen seines Schwerts nicht unter Komplexen leiden.



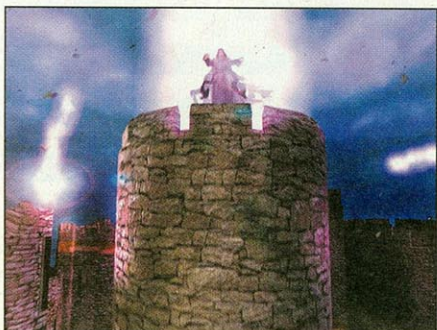
■ **IMMER DEN PFEILEN NACH** Die Soldaten kämpfen mit mittelalterlichen Methoden. Brennende Pfeile sind dabei effektive Verteidigungsmaßnahmen.



■ **NAHKAMPF** Arthur und sein treuer Begleiter, das magische Schwert Excalibur, sind im Schlachtgetümmel fast unzertrennlich.



■ **VORSICHT STEINSLAG!** Der Bogenschütze sitzt zwischen Mauer und Katapult fest.



■ **ZAUBERLEHRLING** Wer einen Magier zur Hand hat, spart unnötige Ausgaben für Feuerwerk.

Das finstere Mittelalter ist reich an Legenden. Eine der berühmtesten ist die Geschichte von Arthur, der mithilfe des Zaubers Merlins, seiner Ritter der Tafelrunde und seines Schwertes Excalibur das englische Königreich gegründet haben soll. In diese Zeit versetzt Sie *Legion: Legend of Excalibur*. Als Truppenführer in Arthurs' Heer helfen Sie, das Königreich zu beschützen. Das Spielkonzept baut dabei auf Strategie-, Rollenspiel und Actionelemente. Um die Handlung voranzutreiben, müssen Sie Missionen erfüllen. Die können etwa darin bestehen, eine feindliche Burg zu überfallen oder an einer großen Schlacht teilzunehmen. Als Truppenführer müssen Sie aber natürlich nicht mit einfachen Soldaten sprechen: Dafür haben Sie vier Unteroffiziere, die Ihre Befehle an ihre jeweiligen Divisionen weitergeben. Alle Soldaten, Ihr eigener Charakter eingeschlossen, sind am Anfang noch sehr unerfahren. Jeder erfolgreich ausgeführte Auftrag verbessert aber die Charakterwerte und die Ausrüstung. Auch die Unteroffiziere bekommen mit der Zeit immer mehr Erfahrung, was sich auf die Leistung des ganzen Trupps auswirkt. Wichtig ist also nicht nur, dass Sie die richtigen Befehle geben, sondern auch, dass Sie Ihren Charakter so weit ent-

wickeln, dass die Befehle auch ausgeführt werden. Geplant ist auch ein Multiplayer-Modus. Wie der aussieht, hängt aber noch stark von Sonys Online-Plänen für die PS2 ab.

Albrecht Ott

ANGESPIELT	Legion: Legend of Excalibur
System	PlayStation 2
Hersteller	Midway
Genre	Strategie
Spieler	1
Sprache	Englisch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	Ende 2001

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	–
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
CD	7-Studios

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Intelligentes Strategiespiel, das mit spannender Geschichte das Mittelalter ins 21. Jahrhundert bringt.“

Warriors of Might and Magic

Angespielt Warriors of Might and Magic

» **GENRE**
Action-Adventure
» **SPIELER**
1
» **HERSTELLER**
3DO
» **INTERNET**
www.3do.com

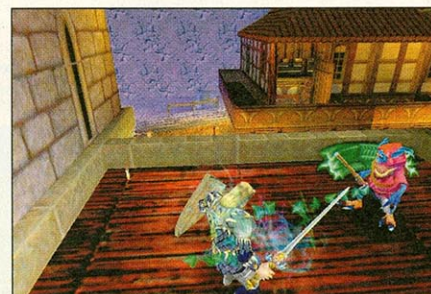
Nein, dieses Spiel ist nicht der **Nachfolger** zu **Crusaders of Might and Magic**. Zumindest nicht offiziell.

Eben noch angesehenes Mitglied der Palastwache, jetzt ein Ausgestoßener: Ohne zu wissen warum, findet sich Alleron angeketet am Pranger wieder, wird von der allgegenwärtigen Inquisition der Nekromantie beschuldigt, mit einer furchterregenden Maske versehen und in eine Grube geworfen, aus der noch niemand fliehen konnte. Zu verdanken hat Alleron das Ganze einer schönen, aber abgrundtief bösen Dame namens Daria. Vordergründige Aufgabe des Spielers ist es nun, Alleron aus der Grube hinaus in die Freiheit zu führen, damit er sich zünftig rächen kann. Im Laufe des Spiels muss er allerdings feststellen, dass seine Verdammung nur Teil eines größeren Plans ist, der das Ende der Welt bedeuten könnte. *Warriors of Might and Magic* erscheint sowohl für die PSone als auch für die PlayStation 2 (unsere Bilder zeigen die



■ **STOLZER RITTER** Die Charaktere sind in der PS2-Variante natürlich wesentlich besser modelliert.

PlayStation-2-Version), wobei die jeweiligen Versionen von verschiedenen Entwicklerteams erstellt wurden. Die PS2-Version glänzt beispielsweise durch bessere Lichteffekte und eine größere Zahl von Polygonen für die Charaktere. Spielerisch liegt die Betonung klar auf der Action, beim Kampfsystem haben sich die Entwickler nach eigenen Aussagen von Kampfspielen wie *Tekken* inspirieren lassen. Bei einem Besuch des 3DO-Hauptquartiers durften wir das Spiel näher unter die Lupe nehmen. Besonders erfreulich fanden wir die verbesserte Benutzerführung, von dem etwas umständlichen Inventory-Bildschirm des ohnehin misslungenen *Crusaders of Might and Magic* hat man sich glücklicherweise verabschiedet. Die Stärken des Spiels liegen eindeutig in der ausgefeilten Story und den (in der amerikanischen Version) hervor-



■ **KNISTERNDE ATMOSPHÄRE** Für die PS2 haben die Entwickler nette Lichteffekte eingebaut.

■ **ANHÄNGLICH** Alleron muss einen Weg finden, diese hässliche Maske wieder loszuwerden.



■ **VERFLUCHT** Alleron wird mit einer Maske verunstaltet, die ihn zum Nekromanten stempelt.

genden Sprechern. Es bleibt abzuwarten, ob 3DO es schafft, dieses Flair auch in der deutschen Umsetzung zu erhalten. Ein Debakel wie bei *Crusaders* wird es aber wohl nicht mehr geben: 3DO verfügt in Amerika nämlich jetzt über eine eigene Lokalisierungsabteilung, bei der auch deutsche Muttersprachler zum Einsatz kommen.

André Horn

ANGESPIELT Warriors of Might and Magic

System	PlayStation 2
Hersteller	3DO
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	2001

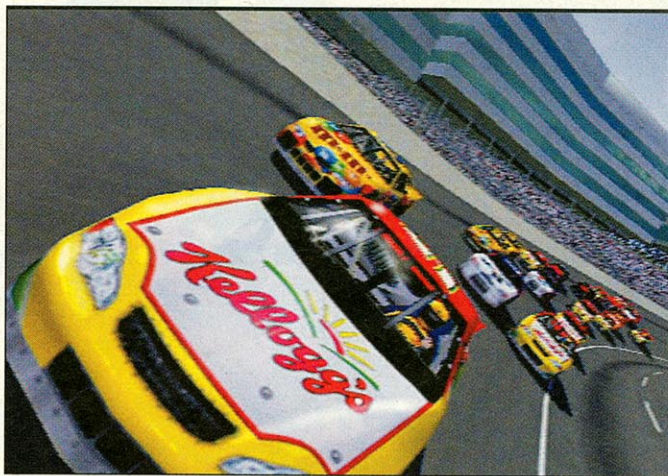
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	8
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
Nicht bekannt	3DO

EINSCHÄTZUNG **Gut**

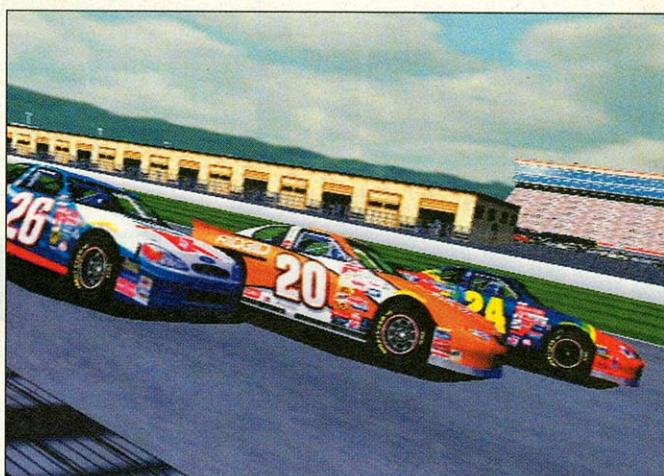
„Warriors könnte das solide Action-Spiel mit RPG-Einschlag werden, das Crusaders hätte sein sollen.“



■ **SCHWERT UND MAGIE** Die Action wird rollenspieltypisch durch Zaubersprüche angereichert.



■ **RENNEN DER LECKEREIEN** Mit Corn Flakes ist man schneller als mit Schokolätzchen. Die Grafikqualität der PS2 bringt neue Werbemöglichkeiten.



■ **KOPF AN KOPF** Die Amerikaner haben scheinbar einen Hang zu knappen Entscheidungen. Das gilt in der Politik und auch im Motorsport.

NASCAR 2001

» **GENRE**
Rennspiel
» **SPIELER**
1-2
» **HERSTELLER**
Electronic Arts
» **INTERNET**
www.easports.com

In Amerika ist diese Serienwagen-Meisterschaft so **populär** wie hierzulande die Formel 1. Nun kommt NASCAR auf der PS2 nach Europa.

Hierzulande liegt die NASCAR-Meisterschaft in der Publikumsgunst weit hinter der Formel 1. Und das gilt nicht nur für die Realität, auch auf der Spielekonsole dominiert die europäische Variante des Autorennens. Dennoch bringt Electronic Arts das Rennspiel demnächst auf dem hiesigen Markt heraus. Nicht nur für Fans der Serie ist das

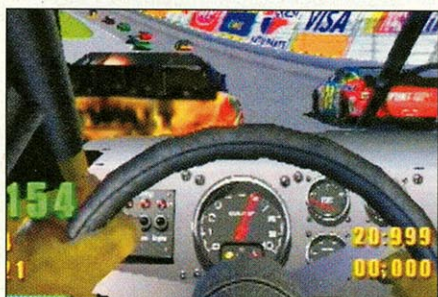
eine gute Nachricht. Auch wer sonst auf rasante und realistische Rennspiele steht, wird sich von dem Titel beeindrucken lassen. Mit offizieller Lizenz ausgestattet, hält sich das Spiel stark an sein reales Vorbild. Sie können aus 35 aktiven Fahrern und deren Autos der 2000er-Saison wählen und auf einem der 14 Meisterschaftskurse ein Rennen fahren – darunter auch die legendären 500 Meilen von Daytona. Dann geht es gegen 19 Fahrer, deren KI ihren lebenden Vorbildern nachempfunden wurde. So gehen manche eher defensiv ins Rennen, andere greifen die ganze Zeit an. Die KI wirkt sich auch auf die Leistung auf den jeweiligen Strecken aus. Je nach ihrer Statistik bei der echten NASCAR-Serie liegen manche Kurse den Fahrern mehr oder weniger gut. Auch optisch überzeugt das Spiel, besonders durch sein realistisches Schadensmodell. Bei einem Unfall schleudert loses Blech durch die Gegend,



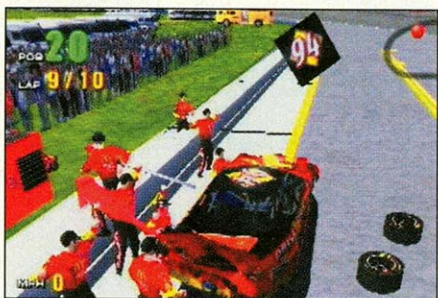
■ **FUNKENFLUG** Die Lücke ist gefunden, jetzt sollte man nur noch ohne Blechschaden durchkommen.

es fängt an zu qualmen, Funken fliegen. Das hat natürlich auch Auswirkungen aufs Fahrverhalten, nicht nur für die betroffenen Autos. Wenn sich ein Unfall direkt vor Ihnen ereignet, müssen Sie erst mal den Weg durch den dicken Rauch finden.

Albrecht Ott



■ **ROTE LATERNE** Von den hinteren Plätzen nach vorne zu kommen, ist nicht leicht.



■ **SCHROTTHAUEN** Ob hier noch was zu retten ist? Die Techniker geben sich die größte Mühe.



■ **MASSENKARAMBOLAGE** Diese Autos werden wohl nicht mehr um den ersten Platz kämpfen.

ANGESPIELT NASCAR 2001	
System	PlayStation 2
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Englisch
Preis	Nicht bekannt
Termin	2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	14
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
CD	EA Sports
EINSCHÄTZUNG Gut	
„Umfangreiche und realistische Umsetzung für Fans des amerikanischen Motorsports.“	



WECKT DAS BIEST IN DIR



WILD WILD RACING

www.wildwilddracing.com

www.ubisoft.de

Erhältlich ab 24. November



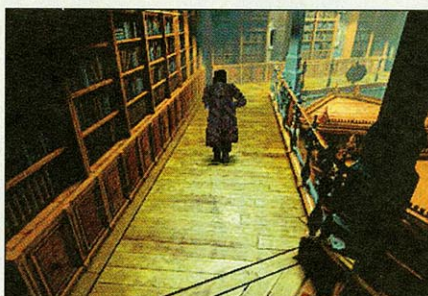
© Rage Games Limited 2000. "PS2" and "PlayStation" are registered trademarks and "WWR" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

Rage





■ **UNGEZIEFER** Draufzutreten reicht bei diesem merkwürdigen Wesen wahrscheinlich nicht aus.



■ **LESERATTE** Selbst in dunklen Anwesen durchsucht Carnby erst mal die Bibliothek.



■ **LICHT IM DUNKEL** Im Schein der Laserwaffe ist das Monster genau zu erkennen.

Alone in the Dark: The New Nightmare

>> GENRE
Action-Adventure
>> SPIELER
1
>> HERSTELLER
Infogrames
>> INTERNET
www.aloneinthedark.com

Ganz alleine sind die Hauptfiguren zwar nicht, für einen **Albtraum in der Dunkelheit ist dennoch gesorgt.**

Rache ist süß, heißt es. Dass sie allerdings auch zu einem Albtraum werden kann, muss Edward Carnby im vierten Teil der *Alone in the Dark*-Serie feststellen. Vergeltung für den Tod seines besten Freundes Charles Fiske suchend, gerät er in ein gruseliges Abenteuer auf dem mysteriösen Shadow Island. Schnell findet er

heraus, dass Fiske auf der Suche nach drei antiken Tafeln war, die eine dunkle Macht freisetzen können. Auf der Insel angekommen, merkt Carnby, dass er nicht alleine ist: Bizarre und böartige Kreaturen begleiten jeden Schritt des Detektivs. Dennoch schafft er es in ein düsteres Anwesen, wo hinter jeder Ecke der Tod lauert.

Seit Anfang der 90er-Jahre geistert Carnby in bisher drei *Alone in the Dark*-Titeln über die Bildschirme, nur einmal schaffte er es dabei auf die PlayStation. Trotzdem gilt die Reihe als Pate von Grusel-Adventures wie *Resident Evil*. Jedes Mal stand der Detektiv alleine übernatürlichen Kräf-



■ **SPERRMÜLL** Wenn Celine schon auf dem Dachboden ist, könnte sie gleich mal entrümpeln.

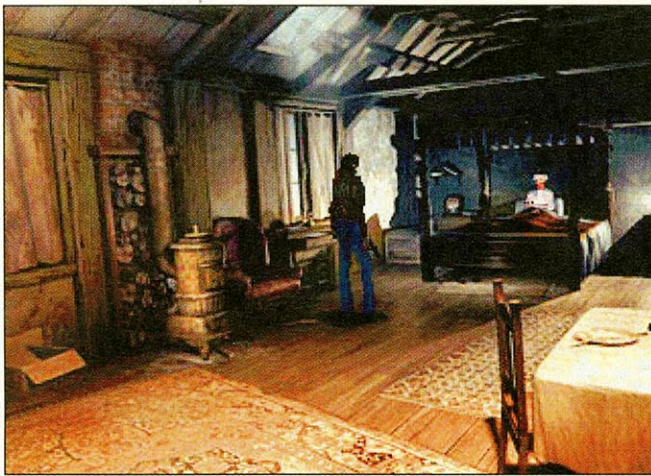


■ **IDEALE VERSTECKE** In diesem ganzen Müll können sich viele bizarre Kreaturen verstecken.



■ **EINSAM** In der Dunkelheit ist Carnby ganz allein. Nur Celine steht ihm ab und zu zur Seite.

■ **BIG BROTHER** Jeder Schritt des Helden wird von aufmerksamen Augen verfolgt.



■ **MÄRCHENSTUNDE** „Großmutter, was hast du so große Zähne?“ – „Damit ich dich besser fressen kann!“ – Rotkäppchen lässt schön grüßen.

ten gegenüber. Diesmal bekommt er aber Unterstützung. Diese sieht gut aus, ist intelligent und heißt Aline Cedrac. Am Anfang des Spieles können Sie einen der beiden Charaktere wählen, um sich auf die Suche nach den Tafeln zu machen. Je nachdem, für wen Sie



■ **SCHLAMPIGES PERSONAL** Dieses Anwesen wurde lange nicht mehr richtig sauber gemacht.

sich entscheiden, stehen andere Waffen zur Verfügung. Auch die Lösungsansätze der beiden unterscheiden sich. Während Carnby brüsk vorgeht, hält sich Aline eher zurück und setzt ihr hübsches Köpfchen ein. Die Entwickler von Darkworks setzen bei *The New Nightmare* weniger auf blutrünstige Action als vielmehr auf subtile Gruselei. Das schlägt sich vor allem visuell nieder. Man gab sich alle Mühe, optisch zu überzeugen. So wurden etwa die Bilder, die an den Wänden des Anwesens hängen, von echten Künstlern gemalt und ins Spiel gescannt. Sonst herrscht optisch das Thema Licht und Dunkelheit vor. Wie der Name schon andeutet, ist es meist finster auf Shadow Island. Carnby und Aline können aber mit Taschenlampen Licht ins Dunkel bringen. Dabei entstehen eindrucksvolle visuelle Effekte. Dafür haben die Entwickler die vorgerenderten Hintergründe gleich mehrfach programmiert, und zwar jeweils in einer anderen Ausleuchtungsstufe. Schleicht jetzt eine Lichtquelle über die Szenerie, wechselt der Rechner die Hintergründe in Echtzeit, so dass sie beleuchtet wirken. Auch beim Bekämpfen der Schattenkreaturen spielt das Thema Licht eine große Rolle. Einige der Monster haben zum Beispiel so viel Angst vor der Helligkeit, dass sie schon beim Anblick der Taschenlampe das Weite suchen. Andere Widerlinge werden aber vom Licht angezogen, wie die Moten, sie sind nur viel bissiger als die harmlosen Insekten.

Albrecht Ott

ANGESPIELT *Alone in the Dark: The New Nightmare*

System	PSone
Hersteller	Infogrames
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 90,-
Termin	April 2001

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

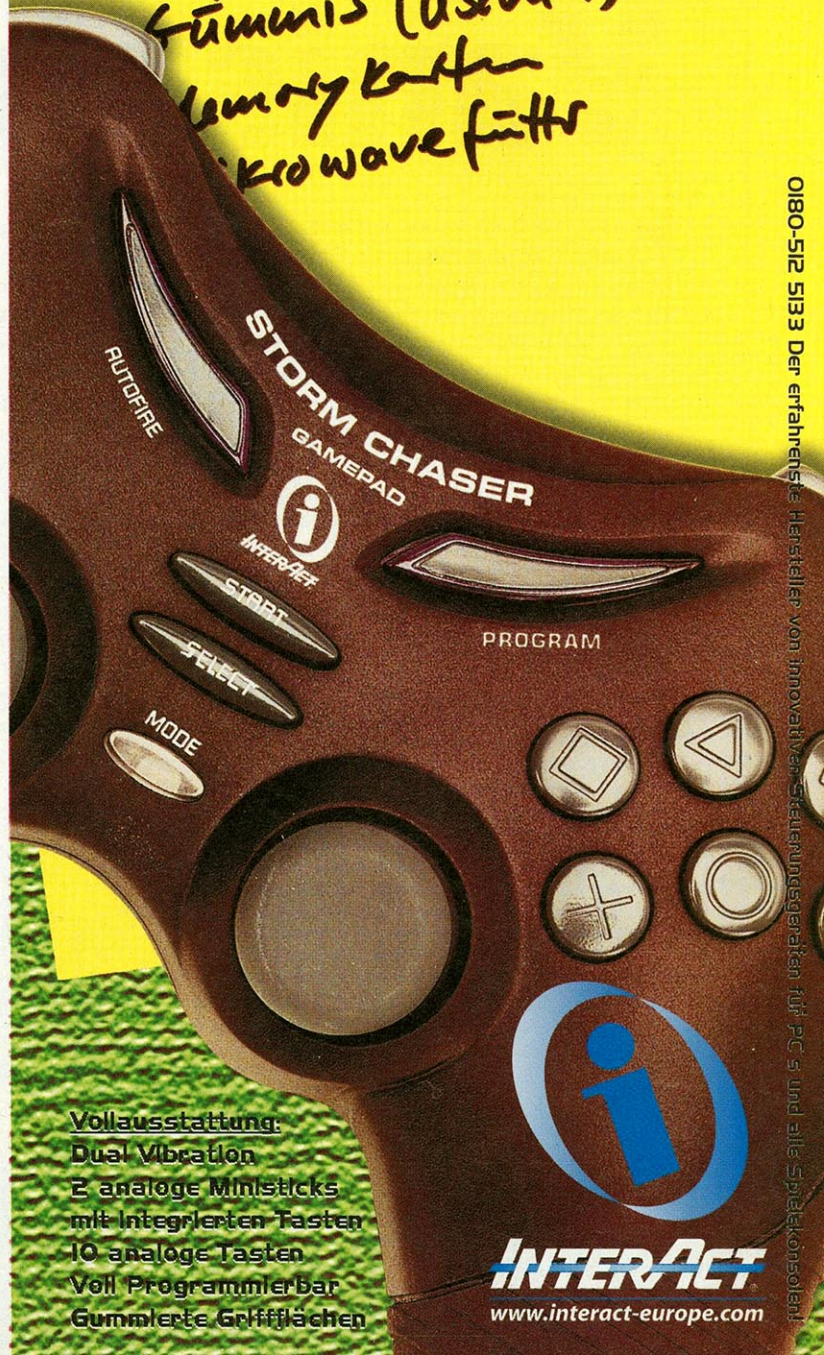
EINSCHÄTZUNG

Sehr gut

„Ohne Hauruck-Horror sorgt der vierte Teil der Serie mit durchdachten Effekten für Gänsehaut.“

PS2 ZOCKEN ZEITIMO
-nix vergessen!!!-

Chips ✓
Deo (work kaufen!)
! STORMCHASER PAD ☺
3-Stecker → Papa fragen
X Ein waffeln
Koffeindrops / Tanke
Kümmis (Uschi?) ← 0555 12
Memory Karten
Kewave fütter



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 erfahrenste Hersteller von innovativen Steuerungsgeräten für PC, PS und alle Spielkonsolen



■ **GELD IST KEIN THEMA** Der Stunt-Modus-Weitsprung wird mit sündhaft teuren Autos bestritten.

>> GENRE
Rennspiel
>> SPIELER
1-2
>> HERSTELLER
Acclaim
>> INTERNET
www.acclaim.de

**Acclaims
Rennspiel-
Hoffnung**

**nähert sich langsam
der Fertigstellung.**

Langsam...



■ **FEIERABEND-VERKEHR** Bisher fahren nur unbeteiligte Fahrzeuge mit, Gegner gibt es noch keine. Ob die angeblich sehr hohe Künstliche Intelligenz der Gegner bisher noch zu viel Rechenpower kostet?

Vanishing Point

Als *Vanishing Point* vor knapp einem halben Jahr erstmals der Fachpresse vorgeführt wurde, war das Staunen groß: Das Spiel überzeugte mit detaillierten Fahrzeugen samt tollen Glanzeffekten, hübschen Strecken mit einer beeindruckenden Weitsicht bis zum namensgebenden Fluchtpunkt und einer vermeintlich sehr akkuraten Fahrzeugphysik. Zwar war letztere damals noch genauso wenig präsent wie gegnerische Fahrzeuge auf der Strecke, doch war es bis zur Veröffentlichung ja noch einige Zeit hin. Pustekuchen! Einige Monate und Terminverschiebungen später wirkt die aktuelle Vorabversion des Spieles leider immer noch sehr unfertig. Mittlerweile gibt es immerhin schon Gegenverkehr. Von der angeblich ausge-

feilten Gegnerintelligenz ist aber mangels gegnerischer Fahrer noch immer nichts zu sehen. Auch die Fahrzeugphysik ist noch lange nicht perfekt. Von den zwei regulär anwählbaren Fahrzeugen steuert sich der Beetle schlichtweg langweilig, während der Mini-Cooper selbst auf leichte Kollisionen mit teilweise minutenlangen Überschlagen reagiert. Die scheinbar unbegrenzte Sichtweite wirkt zwar nach wie vor beeindruckend, die leicht pixelig texturierten Strecken können aber nach Highlights wie *Ridge Racer Type 4* optisch nicht wirklich begeistern. Unsere bisherige Einschätzung des Spieles haben wir etwas heruntergesetzt, denn hier muss sich noch einiges tun. Es werden Wetten angenommen, ob *Vanishing Point* überhaupt noch dieses Jahr erscheint.

Michael Pruchnicki

■ **ANGEZOGENE HANDBREMSE?** *Vanishing Point* rollt langsam allmählich seiner Veröffentlichung entgegen.



■ **NACHTFLUG** Der Mini-Cooper quitiert selbst leichte Kollisionen bisher mit Überschlagen.

ANGESPIELT Vanishing Point	
System	PSone
Hersteller	Acclaim
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 89,-
Termin	Mitte Dezember
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	8+4 Strecken
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
CD	Clockwork Games

EINSCHÄTZUNG **Gut**

„Es bleibt abzuwarten, ob das fertige Spiel den Ankündigungen gerecht wird.“

RESIDENT CHICKEN

CODE:Ginger



**Ab Dezember
erhältlich!**



CHICKEN RUN

HENNEN RENNEN

www.chickenrungame.com

Das offizielle Spiel zum Film

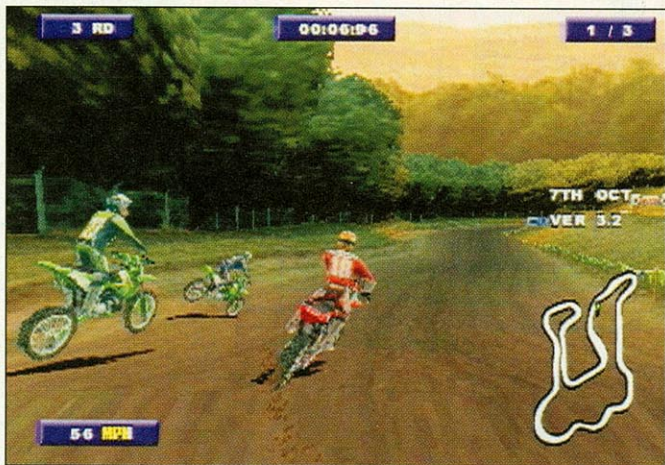


DREAMWORKS



EIDOS
INTERACTIVE

www.eidos.com



■ **AUGENSCHMAUS** Die saubere Grafik macht Championship Motocross 2001 zum bisher schönsten Motocross-Spiel auf der PlayStation.



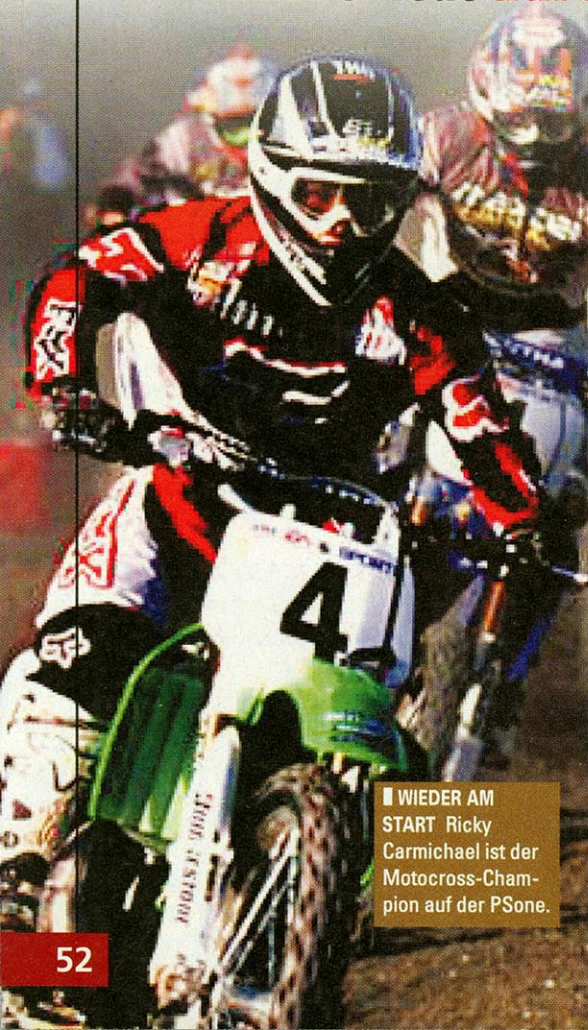
■ **FREESTYLE-MODUS** Die waghalsigen Tricks, die Sie im Sprung vollführen können, werden in einem Zusatzfenster von der Seite gezeigt.

Championship Motocross 2001

Feat. Ricky Carmichael

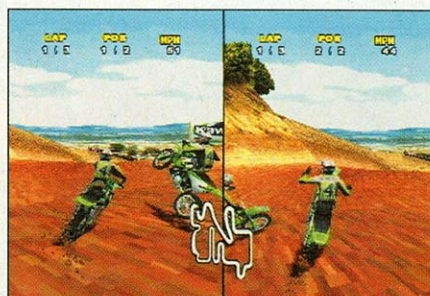
>> GENRE
Rennspiel
>> SPIELER
1-2
>> HERSTELLER
THQ
>> INTERNET
www.cmx2001.com

Für THQ pflügt Motocross-Champion Ricky Carmichael erneut **durch den Dreck.**



■ **WIEDER AM START** Ricky Carmichael ist der Motocross-Champion auf der PSone.

Während sich gute Auto-Rennspiele auf der PlayStation geradezu stapeln, ist im Motocross-Bereich nach wie vor eher Mittelmaß angesagt. Neben neuerlichen Katastrophen wie *Jeremy McGrath Supercross 2000* wirkt THQs 2001er-Update von *Championship Motocross* daher umso mehr wie ein Highlight. Die saubere und flüssige Grafik glänzt mit erstaunlicher Sichtweite auf den Freiluft-Strecken, nur in der Halle oder beim gelungenen 2-Spieler-Splitscreen ist Pop-Up zu erkennen. Die Spielbarkeit ist in allen Fällen hervorragend und schon nach kurzer Zeit sind Drifts und Landungen nach Sprüngen kein Problem mehr – das Fahrverhalten ist allerdings nicht sonderlich anspruchsvoll. 20 Strecken versprechen einige Langzeitmotivation, zumal im



■ **MEISTERSCHAFT FÜR ZWEI** Im Splitscreen können Sie sogar den Championship-Modus spielen.

Championship-Modus von Preisgeldern neue Motorrad-Teile gekauft werden können. In vier speziell dafür präparierten Hallen können Sie im Freestyle-Modus waghalsige Tricks im Sprung üben. Etwas merkwürdig wirkt bisher der Karriere-Modus: Nachdem Sie Ihren Namen eingegeben und sich für einen Sponsor und ein Zweirad entschieden haben, scheinen hier nur noch reine Rennen anzustehen – da hat selbst der Championship-Modus mehr zu bieten! Auch wirkt der Schwierigkeitsgrad unausgewogen – wer am Start nicht gut wegkommt, hat praktisch schon verloren.

Michael Pruchnicki



■ **FRISIERTES ZWEIRAD** Im Championship-Modus kaufen Sie neue Motoren für Ihr Bike.

ANGESPIELT	Championship Motocross 2001
System	PSone
Hersteller	THQ
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Englisch
Preis	Ca. DM 89,-
Termin	Ende Februar
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Hoch	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	20 Strecken + 4 Freestyle-Arenen
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
-	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
CD	Funcom

EINSCHÄTZUNG

Gut

„Technisch blitzsauberes Rennspiel mit flottem Soundtrack und happigem Schwierigkeitsgrad.“

GEWINNSPIEL

CHICKEN RUN

Die Hennen rennen jetzt auch auf der PlayStation.
Das muss gefeiert werden! Zusammen mit Eidos
geben wir deshalb eine große Runde Fanartikel
aus und verlosen jede Menge coole Gimmicks.

ALS PREISE WINKEN:

5x Das Bunty-Radio



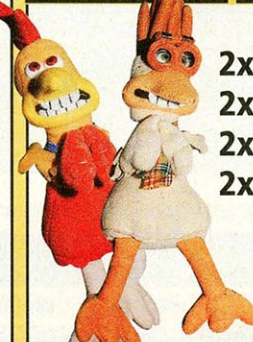
5x Ein Radiowecker



3x Ein Rocky-Rucksack



8x Hühnerpuppen



2x Ginger
2x Rocky
2x Babs
2x Mac

5x Chicken Run



Das Spiel

+ 2 Küchenmagnete
mit den Charakteren
aus dem Film.

■ EITLER GOCKEL
Noch ist Ginger von
Rockys Allüren nicht
so begeistert.

Um einen der tollen Preise gewinnen zu können, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

**Nach welchem berühmten Film-Boxer heißt der Hahn,
der angeblich fliegen kann?**

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: Chicken Run, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.**

Teilnahmeschluss ist der 3. Januar 2001. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Eidos 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.

ÜBER 200 SPIELE IM ÜBERBLICK **PLAY STATION LEXIKON**

Rennspiele

Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
Ridge Racer V	PlayStation 2	Namco	82%
Smuggler's Run	PlayStation 2	Take 2	81%
Gran Turismo 2	PSone	SCEE	95%
TOCA World Touring Cars	PSone	Codemasters	94%
Colin McRae Rally 2.0	PSone	Codemasters	90%
Driver	PSone	GT Interactive	90%
Budget-Empfehlung:			
Gran Turismo 2	PSone	Sony	95%
Aktuelle Empfehlungen:			
Ridge Racer V	PlayStation 2	Namco	82%
Formel 1 2000	PSone	Sony	87%
Aktuelle Warnung:			
F1 Championship Season 2000	PlayStation 2	EA	67%

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!

◀ 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 circa DM 49,- erhältlich. Die Tests dieser Ausgabe werden erst in der nächsten PSZ berücksichtigt.

Beat 'em Ups

Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
Dead Or Alive 2	PlayStation 2	Tecmo	87%
Tekken Tag Tournament	PlayStation 2	Namco	82%
Tekken 3	PSone	Namco	90%
Street Fighter Alpha 3	PSone	Capcom	89%
Dead Or Alive	PSone	Sony	87%
Soul Blade	PSone	Namco	86%
Budget-Empfehlung:			
Tekken 3	PSone	Namco	90%
Aktuelle Empfehlung:			
Dead Or Alive 2	PlayStation 2	Tecmo	87%
Aktuelle Warnung:			
Crisis Beat	PSone	Studio 3	60%

NEU PLAYSTATION 2 ▶



Nachfolgend bieten wir Ihnen eine Übersicht über Spiele für die PlayStation 2, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind und/oder derzeit gerade entwickelt werden. Es versteht sich von selbst, dass diese Informationen monatlich aktualisiert werden.

DEAD OR ALIVE 2



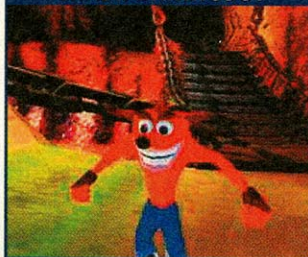
Unser Urteil steht fest: Dieses Spiel ist besser als Tekken. Lesen Sie die Gründe ab Seite 78.

Hersteller	Tecmo
Termin	7. Dezember
GENRE	Beat 'em Up

Action

Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
Colony Wars 3: Red Sun	PSone	Psygnosis	92%
GTA 2	PSone	Take 2	90%
Spider-Man	PSone	Activision	89%
R-Type Delta	PSone	Sony	88%
Budget-Empfehlung:			
Eagle One Harrier Attack	PSone	Infogrames	84%
Aktuelle Empfehlung:			
Spider-Man Limited Edition	PSone	Activision	89%
Aktuelle Warnung:			
Action Man – Destruction X	PSone	3DO	36%

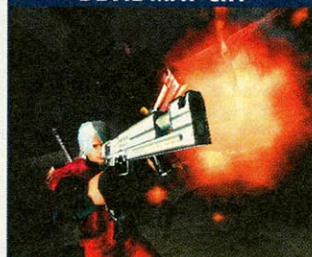
CRASH BANDICOOT



Das erste Crash-Spiel für die PlayStation 2 wurde nun offiziell angekündigt.

Hersteller	Universal
Termin	2001
GENRE	Jump & Run

DEVIL MAY CRY



Ein kurzer Clip zu Capcoms Neuankündigung machte uns äußerst neugierig.

Hersteller	Capcom
Termin	Ende 2001
GENRE	Action

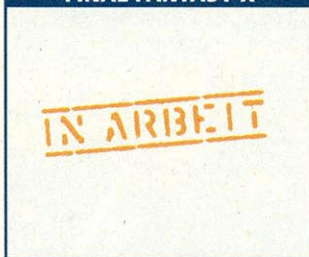
ESPN X-GAMES SNOWBOARDING



Konamis Winterspiele wurden kurzfristig verschoben, um weiter an der Steuerung zu feilen.

Hersteller	Konami
Termin	Januar
GENRE	Snowboarding

FINAL FANTASY X



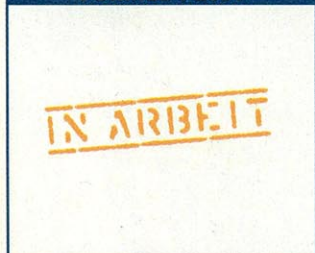
Der erste Teil der Serie für die PlayStation 2 wird nun doch kein Online-Rollenspiel.

Hersteller	Squaresoft
Termin	2001
GENRE	Rollenspiel

Action-Adventure

Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
Tomb Raider IV	PSone	Eidos	92%
Soul Reaver	PSone	Eidos	92%
Metal Gear Solid	PSone	Konami	91%
Silent Hill	PSone	Konami	90%
Resident Evil 3	PSone	Eidos	89%
Budget-Empfehlung:			
Silent Hill	PSone	Konami	90%
Aktuelle Empfehlung:			
Tomb Raider – Die Chronik	PSone	Eidos	85%
Aktuelle Warnung:			
Tunguska	PSone	Sunsoft	44%

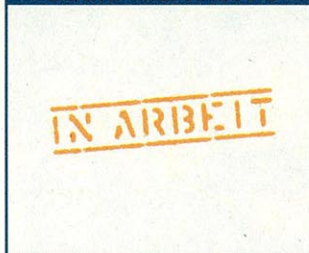
FORMEL 1 2001



Hoffentlich wird Sonys Formel-1-Debüt nicht so enttäuschend wie EAs erster Versuch auf der PS2.

Hersteller	Sony
Termin	Anfang 2001
GENRE	Rennspiel

GRAND THEFT AUTO 3



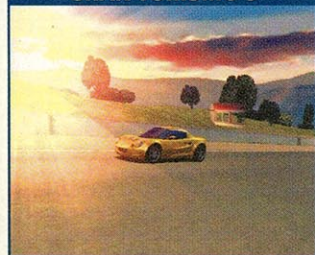
Gerüchte besagen, dass der neueste Ableger der Serie ein Spiel komplett in 3D sein soll.

Hersteller	Take 2
Termin	2001
GENRE	Action

Fußball

Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
Int. Superstar Soccer	PlayStation 2	Konami	85%
FIFA 2001	PlayStation 2	EA	83%
ISS PRO Evolution	PSone	Konami	92%
UEFA Striker	PSone	Infogrames	91%
FIFA 99	PSone	EA	90%
Budget-Empfehlung:			
UEFA Striker	PSone	Infogrames	91%
Aktuelle Empfehlung:			
Int. Superstar Soccer	PlayStation 2	Konami	85%
ISS PRO Evolution	PSone	Konami	92%
Aktuelle Warnung:			
Puma Street Soccer	PSone	Infogrames	64%

GRAN TURISMO 3



Wir warten sehnsüchtig auf eine neue Vorabversion der potenziellen Rennspiel-Referenz.

Hersteller	Sony
Termin	1. Quartal 2001
GENRE	Rennspiel

KENGO: MASTER OF BUSHIDO



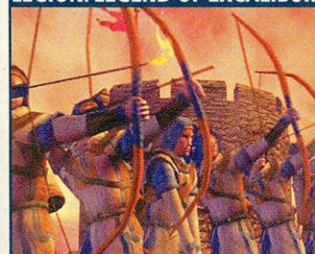
Die ersten Bildschirmfotos der asiatischen Schwertkunst sind sehr beeindruckend.

Hersteller	Genki
Termin	2001
GENRE	Action

Wrestling

Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
WWF SmackDown! 2	PSone	THQ	91%
WCW Mayhem	PSone	EA	88%
Budget-Empfehlung:			
WCW Mayhem	PSone	EA	88%
Aktuelle Empfehlung:			
WWF SmackDown! 2	PSone	THQ	91%
Aktuelle Warnung:			
WCW Backstage Assault	PSone	EA	44%

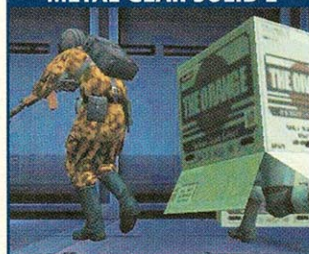
LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR



Einen ersten Vorabbericht des Genre-Mixes um die Arthus-Legende lesen Sie auf Seite 44.

Hersteller	Midway
Termin	Ende 2001
GENRE	Strategie

METAL GEAR SOLID 2



Wir wollen eine spielbare Demo. Wir wollen sie ganz dringend. Und wir wollen sie jetzt. Sofort!

Hersteller	Konami
Termin	Ende 2001
GENRE	Action-Adventure

American Sports

Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
Madden NFL 2001	PlayStation 2	EA	90%
Madden NFL 2001	PSone	EA	91%
NHL 2001	PSone	EA	88%
NBA Live 2001	PSone	EA	86%
NFL Blitz 2000	PSone	Midway	85%
Triple Play 2000	PSone	EA	84%
Aktuelle Empfehlung:			
Madden NFL 2001	PlayStation 2	EA	90%
NHL 2001	PSone	EA	88%
Aktuelle Warnung:			
Actua Ice Hockey 2	PSone	Gremlin	59%

Sport (sonstiges)

Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
Swing Away Golf	PlayStation 2	EA	81%
Everybody's Golf 2	PSone	Sony	88%
Pro 18 World Tour Golf	PSone	Psygnosis	88%
Anna Kournikova Smashcourt	PSone	Namco	85%
Box Champions 2000	PSone	EA	83%
Int. Track & Field 2	PSone	Konami	83%
Aktuelle Empfehlung:			
Swing Away Golf	PlayStation 2	EA	81%
Everybody's Golf 2	PSone	Sony	88%
Aktuelle Warnung:			
Yeh Yeh Tennis	PSone	Sunsoft	22%

Trendsport

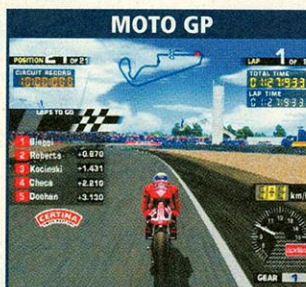
Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
SSX	PlayStation 2	EA	87%
Tony Hawk's Pro Skater 2	PSone	Activision	92%
Tony Hawk's Skateboarding	PSone	Activision	90%
Budget-Empfehlung:			
Tony Hawk's Skateboarding	PSone	Activision	90%
Aktuelle Empfehlung:			
SSX	PlayStation 2	EA	87%
Tony Hawk's Pro Skater 2	PSone	Activision	92%
Aktuelle Warnung:			
Wild Rapids	PSone	EON	59%

Jump & Run

Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
Rayman 2: The Great Escape	PSone	Ubi Soft	90%
Spyro: Year Of The Dragon	PSone	Sony	90%
Crash Bandicoot 3	PSone	Sony	90%
Ape Escape	PSone	Sony	87%
Budget-Empfehlung:			
Spyro 2	PSone	Sony	87%
Aktuelle Empfehlung:			
Spyro: Year Of The Dragon	PSone	Sony	90%
Aktuelle Warnung:			
Hugo – Das Geheimnis ...	PSone	NBG	56%

Denkspiel/Puzzle

Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
Super Bust-A-Move	PlayStation 2	Acclaim	75%
Bust-A-Move 4	PSone	Acclaim	86%
Lemmings	PSone	Psygnosis	85%
Budget-Empfehlung:			
The Bombings Islands	PSone	Kemco	70%
Aktuelle Empfehlung:			
Super Bust-A-Move	PlayStation 2	Acclaim	75%
Magical Drop	PSone	Swing!	80%
Aktuelle Warnung:			
Gute Zeiten, Schlechte Zeit Quiz	PSone	Software 2000	40%



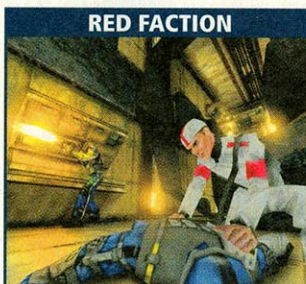
Die neueste Vorab-Version konnte durch eine hervorragende Steuerung überzeugen. Hitverdächtig!

Hersteller	Namco
Termin	1. Quartal 2001
GENRE	Rennspiel



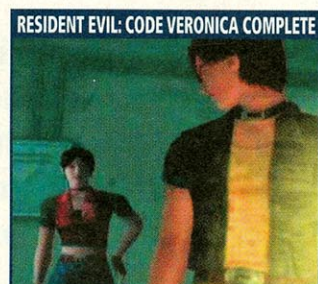
Der Strategiehammer konnte uns schon in der japanischen Fassung an die Konsole fesseln.

Hersteller	Konami
Termin	2001
GENRE	Strategie



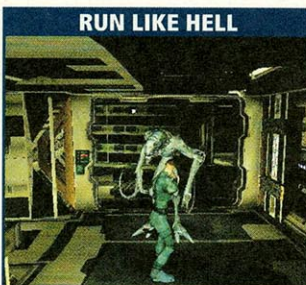
Dank neuartiger Engine können Sie hier auch die Umgebung in Schutt und Asche legen.

Hersteller	THQ
Termin	2001
GENRE	Ego-Shooter



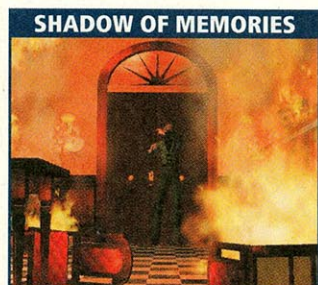
Dieser Titel taucht bestimmt bald in den Most-Wanted-Charts auf (Bild zeigt die Dreamcast-Version).

Hersteller	Capcom
Termin	Ende 2001
GENRE	Action-Adventure



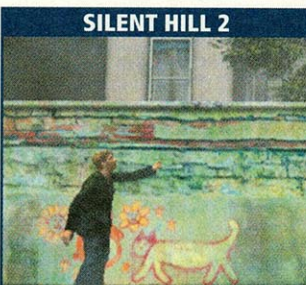
Nach ersten Ankündigungen wurde es etwas still um Virgins Ego-Shooter. Wir warten gespannt.

Hersteller	Virgin
Termin	2001
GENRE	Action



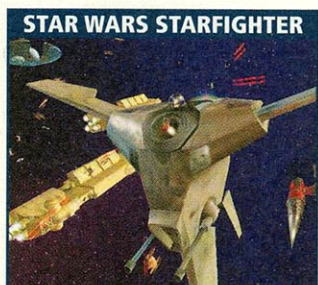
Das ambitionierte Adventure ist eines der Spiele, denen wir am meisten entgegenfiebern.

Hersteller	Konami
Termin	1. Quartal 2001
GENRE	Adventure



In der nächsten Ausgabe meldet sich unser Vorab-Reporter für Sie direkt aus Silent Hill.

Hersteller	Konami
Termin	2001
GENRE	Action-Adventure



Stefanie hat erste Proberunden im Naboo-Jäger für Sie gedreht. Ihre Eindrücke lesen Sie ab Seite 38.

Hersteller	Lucas Arts
Termin	2001
GENRE	Action

STUNTMAN

IN ARBEIT

Mit Spannung erwarten wir erste konkrete Infos zum ersten PS2-Spiel der *Driver*-Entwickler.

Hersteller	Infogrames
Termin	2001
GENRE	Action

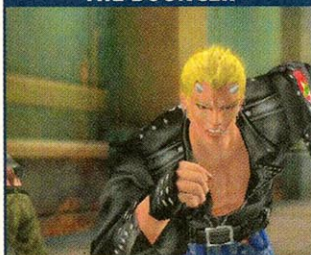
SUMMONER



Die amerikanische Version ist bereits erschienen. Die deutsche Fassung soll bald folgen.

Hersteller	THQ
Termin	1. Quartal 2001
GENRE	Rollenspiel

THE BOUNCER



Der mit Spannung erwartete innovative Prügler von Square erscheint in diesen Tagen in Japan.

Hersteller	Squaresoft
Termin	April
GENRE	Action

TOMB RAIDER – NEXT GENERATION



Neben Lara soll es in dem *Tomb Raider* der neuen Generation andere spielbare Charaktere geben.

Hersteller	Eidos
Termin	Ende 2001
GENRE	Action-Adventure

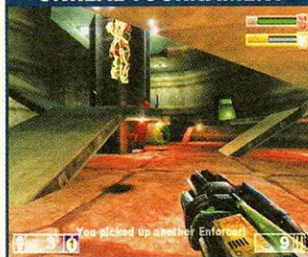
TONY HAWK'S PRO SKATER 3

IN ARBEIT

Activision kündigte kürzlich eine Fortsetzung des Skateboard-Welterfolges für die PS2 an.

Hersteller	Activision
Termin	Nicht bekannt
GENRE	Skateboarding

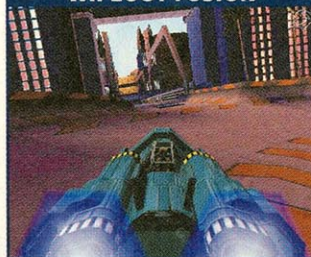
UNREAL TOURNAMENT



Wir haben die amerikanische Version ausgiebig gespielt. Einen Riesenbericht finden Sie ab Seite 30.

Hersteller	Infogrames
Termin	Ende Februar
GENRE	Action

WIPEOUT FUSION



Wir sind neugierig auf die Geschwindigkeit der PAL-Version von Sonys Gleiter-Geschoss.

Hersteller	Sony
Termin	Anfang 2001
GENRE	Rennspiel

ZONE OF THE ENDERS



Ab Seite 34 geben wir Ihnen erste Einblicke in Wolfangs erste Erfahrungen als Mech-Pilot.

Hersteller	Konami
Termin	1. Quartal 2001
GENRE	Beat 'em Up

Rollenspiele

Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
Final Fantasy VIII	PSone	Squaresoft	95%
Vagrant Story	PSone	Squaresoft	95%
Final Fantasy VII	PSone	Squaresoft	94%
Grandia	PSone	Ubi Soft	90%
SaGa Frontier 2	PSone	Squaresoft	88%
Budget-Empfehlung:			
Final Fantasy VIII	PSone	Squaresoft	95%
Aktuelle Empfehlung:			
Vagrant Story	PSone	Squaresoft	95%
Aktuelle Warnung:			
Shadow Madness	PSone	Crave	59%

Ego-Shooter

Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
TimeSplitters	PlayStation 2	Eidos	76%
Medal Of Honor Underground	PSone	EA	93%
Alien – Die Wiedergeburt	PSone	Fox Interactive	89%
Die Welt ist nicht genug	PSone	Fox Interactive	83%
Budget-Empfehlung:			
Keine			
Aktuelle Empfehlung:			
Timesplitters	PlayStation 2	Eidos	76%
Medal Of Honor Underground	PSone	EA	93%
Aktuelle Warnung:			
Armorines	PSone	Acclaim	54%

Strategie

Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
Civilization II	PSone	Activision	92%
WarCraft 2	PSone	Blizzard	92%
Front Mission 3	PSone	Squaresoft	89%
Worms 2 Armageddon	PSone	Hasbro Int.	89%
Budget-Empfehlung:			
Command & Conquer 2	PSone	Virgin	90%
Aktuelle Empfehlung:			
Theme Park World	PlayStation 2	EA	80%
Front Mission 3	PSone	Squaresoft	89%
Aktuelle Warnung:			
Player Manager 2000	PSone	Anco	51%

Music & Entertainment

Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
Music 2000	PSone	Codemasters	90%
Dancing Stage Euromix	PSone	Konami	88%
Beatmania	PSone	Konami	85%
Budget-Empfehlung:			
Incredible Crisis	PSone	Virgin	79%
Aktuelle Empfehlung:			
Dancing Stage Euromix	PSone	Konami	88%
Aktuelle Warnung:			
Spice World	PSone	Sony	43%

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: 27.11.2000

Angekündigte Neuerscheinungen PlayStation

November			
Titel	Genre	Hersteller	Release
Aladdin - Nasiras Rache	Adventure	Sony	29. November
Alien - Die Wiedergeburt	Action	Fox Interactive	23. November
Arielle die Meerjungfrau 2	Jump & Run	Sony	1. November
Army Men - Air Attack 2	Action	Infogrames	24. November
Army Men - OM, Land, Sea & Air	Action	Infogrames	10. November
Army Men - Sarge's Heroes 2	Action	Infogrames	24. November
Batman Of The Future	Action	Ubi Soft	November
Billabong Pro Surfer	Sport	Mattel Interactive	November
Box Champions 2001	Boxen	EA	30. November
Championship Motocross	Rennspiel	THQ	Ende November
Chicken Run	Action-Adventure	Eidos	24. 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
HBO Boxing	Sportspiel	Acclaim	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 World Is Not Enough	Action	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	28. November

Dezember			
Titel	Genre	Hersteller	Release
007 Racing	Rennspiel	EA	21. Dezember
Blade	Action	Activision	7. Dezember
Der Grinch	Action-Adventure	Konami	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
Rainbow Six: Rogue Spear	Action	Ubi Soft	Dezember
The Mummy	Action-Adventure	Konami	Dezember
Tiger Woods PGA Tour 2001	Sportspiel	EA	7. 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
Evil Dead: Hail to the King	Action-Adventure	THQ	April
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
Supercross 2001	Rennspiel	EA	1. Februar
World's Scariest Police Chase	Rennspiel	EA	2001
V.I.P.	Action-Adventure	Ubi Soft	Juni

Angekündigte Neuerscheinungen PlayStation 2

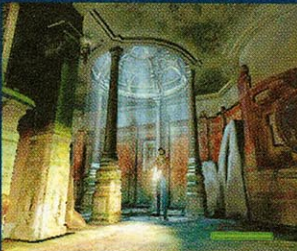
November			
Titel	Genre	Hersteller	Release
Aqua Aqua: Wetrix 2	Geschicklichkeit	Hasbro	24. November
Armored Core 2	Action	Crave	24. November
ESPN Intern: Superst. Soccer	Fußball	Konami	24. November
ESPN Intern: Track & Field	Sport	Konami	24. November
Eternal Ring	Rollenspiel	Crave	24. November
EverGrace	Rollenspiel	Crave	24. November
Fantavision	Geschicklichkeit	Namco	24. November
FIFA 2001	Fußball	EA	24. November
Gradus III & IV	Action	Konami	24. November
Midnight Club: Street Racing	Rennspiel	Take 2	24. November
NHL 2001	Sport	EA	24. November
Orphen	Rollenspiel	Activision	24. November

NEU PS ONE



Nachfolgend bieten wir Ihnen eine Übersicht über Spiele für die PSone, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind und/oder derzeit gerade entwickelt werden. Es versteht sich von selbst, dass diese Informationen monatlich aktualisiert werden.

ALONE IN THE DARK



Schalten Sie die Taschenlampe an: Infos zur gruseligen Hausbesichtigung finden Sie ab Seite 48.

Hersteller	Infogrames
Termin	Anfang 2001
GENRE	Action-Adventure

DANCING STAGE - EUROMIX



Diese Scheibe ist ein Hit. Um Sie davon zu überzeugen, mimit André auf Seite 114 den Vortänzer.

Hersteller	Konami
Termin	Erhältlich
GENRE	Musikspiel

FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX



Der Nachfolger zu dem originellen Action-Adventure ist ein Prequel: Star Wars lässt schön grüßen.

Hersteller	Eidos
Termin	Anfang 2001
GENRE	Action-Adventure

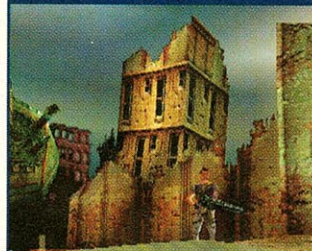
007 RACING



In der nächsten Ausgabe folgt ein Test zum Bond-Racer, der den Redaktionsschluss knapp verpasste.

Hersteller	Electronic Arts
Termin	21. Dezember
GENRE	Rennspiel

C-12



C-12 ist definitiv eines der größten PSone-Spiele zu Beginn des nächsten Jahres.

Hersteller	Sony
Termin	1. Quartal 2001
GENRE	Action-Adventure

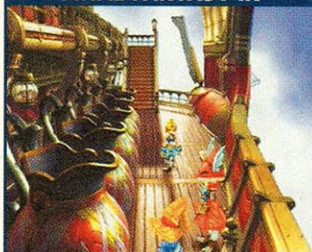
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING



Für die englische Version spricht Bruce Campbell, bekannt aus den Filmen, die Hauptrolle.

Hersteller	THQ
Termin	2001
GENRE	Action-Adventure

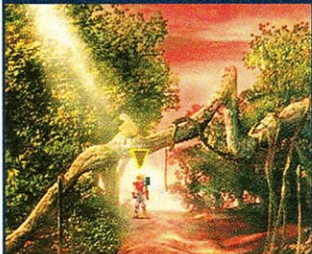
FINAL FANTASY IX



Wolfgang hat schon mal sein Schwert gewetzt und wartet sehnsüchtig auf die Testversion.

Hersteller	Squaresoft
Termin	Ende Januar
GENRE	Rollenspiel

LEGEND OF DRAGON



Die Testversion hat uns nicht mehr rechtzeitig erreicht. Zur nächsten Ausgabe sollte es aber klappen.

Hersteller	Sony
Termin	Dezember
GENRE	Rollenspiel

ROSWELL CONSPIRACIES



Das Spiel könnte ein interessanter Titel für die PSone werden. Noch wissen wir aber nicht genug.

Hersteller	Ubi Soft
Termin	Februar 2001
GENRE	Action-Adventure

THE WORLD IS NOT ENOUGH



Bond is Back! Ab Seite 100 hat Stefanie den Geheimagenten ins Testvisier genommen.

Hersteller	Electronic Arts
Termin	Mittlerweile erhältlich
GENRE	Action-Adventure

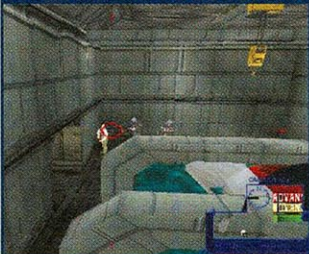
TOY STORY RACER



In unseren News finden Sie erste Infos zu Activations Fun-Racer mit Buzz Lightyear & Co.

Hersteller	Activision
Termin	2001
GENRE	Rennspiel

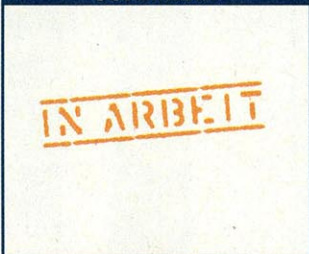
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR



Wir haben unsere Anti-Terminverschiebungs-Einheit auf die Jagd nach der Testversion geschickt.

Hersteller	Ubi Soft
Termin	Januar 2001
GENRE	Action

SUPERMAN



Der Mann aus Stahl soll noch auf der PSone einfliegen. Bisher gibt es aber nur eine Ankündigung.

Hersteller	Infogrames
Termin	2001
GENRE	Action-Adventure

TOMB RAIDER – DIE CHRONIK



Albrecht hat mit Lara angebandelt. Neider blättern daher gleich weiter auf Seite 98.

Hersteller	Eidos
Termin	Mittlerweile erhältlich
GENRE	Action-Adventure

VANISHING POINT



Michael hat die neue Vorabversion einer Neuprüfung unterzogen. Ergebnisse lesen Sie auf Seite 50.

Hersteller	Acclaim
Termin	Ende 2000
GENRE	Rennspiel

November (Fortsetzung)

Titel	Genre	Hersteller	Release
Pool Master	Sport	Take 2	24. November
Ready 2 Rumble: Round 2	Sport	Midway	24. November
Ridge Racer V	Rennspiel	Namco	24. November
Silent Scope	Action	Konami	24. November
Smuggler's Run	Rennspiel	Take 2	24. November
SSX Snowboarding	Sportspiel	EA	24. November
Super Bust-A-Move	Geschicklichkeit	Acclaim	24. November
Tekken Tag Tournament	Beat 'em Up	Namco	24. November
Timesplitters	Action	Eidos	24. November
Top Gear Dare Devil	Rennspiel	Kemco	24. November
Wild Wild Racing	Rennspiel	Ubi Soft	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
Fusion GT	Rennspiel	Crave	Dezember
Kessen	Strategie	EA	7. Dezember
Madden NFL 2001	Rennspiel	Sony	Dezember
RC Revenge Pro	Rennspiel	Acclaim	Dezember
Rayman 2 Revolution	Action-Adventure	Ubi Soft	Dezember
Stunt GP	Action	Virgin	Dezember
Surfing H30	Sport	Take 2	Dezember
Swing Away Golf	Sport	EA	Dezember
X-Squad	Action	EA	7. Dezember
Theme Park World	Simulation	EA	7. Dezember

2001

Titel	Genre	Hersteller	Release
4x4 Evolution	Rennspiel	Take 2	3. Quartal
7 Blades	Action	Konami	Anfang Juni
Black & White	Strategie	EA	2001
Bloody Roar 3	Beat 'em Up	Virgin	März
Bundesliga Manager X	Simulation	Software 2000	März
Championship Motocross	Rennspiel	THQ	September
Cool Boarders: Code Alien	Snowboarding	UEP Systems	2001
Disneys Tarzan	Action-Adventure	Ubi Soft	Juni
Donald Duck Quack Attack	Action-Adventure	Ubi Soft	Januar
Drakan	Action-Adventure	Sony	Februar
Dropship	Action	Sony	Juni
Duke Nukem	Action	Take 2	3. Quartal
Ephemeral Fantasia	Rollenspiel	Konami	Ende März
ESPN NBA	Basketball	Konami	Ende Januar
ESPN NHL	Eishockey	Konami	Mitte Februar
ESPN X-Games Snowboard	Sport	Konami	Januar
Evil Twin	Action	Ubi Soft	Mai
Evolve	Action	Virgin	Juni
Extrême G 3	Rennspiel	Acclaim	August
F1 Racing Championship	Rennspiel	Ubi Soft	Januar
F1 World Grand Prix II	Rennspiel	Konami	1. Quartal
Familie Feuerstein: Viva Ro	Rennspiel	Swing!	Februar
Force of One	Action	Virgin	April
Formel 1 2001	Rennspiel	Psygnosis	1. Quartal
Freedom Ridge	Strategie	Virgin	Februar
Fur Fighters Plus	Action-Adventure	Acclaim	April
Galileo	Echtzeit-Adventure	Virgin	März
Gran Turismo 3	Rennspiel	SCEE	Januar
Gungnir Blaze	Action	Swing!	Februar
Gunslinger	Action	Activision	2001
Hidden & Dangerous	Strategie	Take 2	3. Quartal
Hidden Invasion	Action-Adventure	Swing!	März
Kengo: Master of Bushido	Action	Crave	2. Quartal
Knight	Jump & Run	Swing!	August
Metal Gear Solid 2	Action-Adventure	Konami	2001
MotoGP	Rennspiel	Sony	1. Quartal
Music 2001	Musikgenerator	Codemasters	März
MTV Sports: Pure Ride	Snowboard	THQ	November
NBA Live 2001	Basketball	EA	Februar
Oni	Action	Take 2	März
Red	Strategie	Konami	März
Red Faction	Ego-Shooter	THQ	Mai
Roadsters	Rennspiel	Virgin	Januar
Run Like Hell	Action	Virgin	2001
Shadow Of Memories	Adventure	Konami	Ende März
Shadow Man 2	Action-Adventure	Acclaim	Juli
Silphhead – The Lost Planet	Shooter	Swing!	Januar
Silent Hill 2	Action-Adventure	Konami	2001
SkySurfer	Sport	Swing!	Januar
Star Wars: Starfighter	Action	Lucas Arts	2001
Street Lethal	Rennspiel	Activision	2001
Stuntman	Action	Infogrames	2001
Summoner	Rollenspiel	THQ	März
Syphon Filter 3	Action	Sony	2001
Tetris	Geschicklichkeit	THQ	2001
The Bouncer	Action	Square	April
The Getaway	Action	Sony	1. Quartal
The World is Not Enough	Action	Electronic Arts	2001
Titanium Angels	Action	Hasbro	2001
Unreal Tournament	Ego-Shooter	Infogrames	Februar
Vroom	Rennspiel	Virgin	April
Walt Disney's Dschungelbuch	Entertainment	Ubi Soft	Januar
Wing Over 3	Simulation	Virgin	März
WipEout Fusion	Rennspiel	Sony	1. Quartal
Zone Of The Enders	Action	Konami	2001

SCHON GESTESTET

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

PlayStation 2

Aqua Aqua: Wetrix 2	Originelles Puzzlespiel, aber nicht wirklich überzeugend	SCI	01/01	67%
Dead Or Alive 2	Brillanter Prügler mit enormer Spieltiefe	Tecmo	01/01	87%
ESPN Int. Track & Field	Optisch starke Olympiade	Konami	01/01	80%
F1 Championship Season 2000	Enttäuschendes F1-Debüt von EA	EA	01/01	67%
Fanta Vision	Originelles Geschicklichkeitsspiel für Pyromanen	Sony	01/01	71%
FIFA 2001	Gut, aber nicht so gut wie ISS	EA	01/01	83%
Gradius III & IV	Shoot 'em Up Doppelpack für Nostalgiker	Konami	01/01	67%
International Superstar Soccer	Das beste Fußballspiel zum PS2-Launch	Konami	01/01	85%
Madden NFL 2001	Brillante American-Football-Simulation	EA	01/01	90%
Midnight Club Street Racing	Illegale Rasereien durch New York und London	Take 2	01/01	70%
NHL 2001	Eishockey-Klassiker mit technischen Schwächen	EA	01/01	79%
Orphen: Scion of Sorcery	Ordentliches Action-Adventure	Activision	01/01	69%
Pool Master	Solide Billard-Simulation	Take 2	01/01	70%
RC Revenge Pro	Spaß mit ferngesteuerten Autos	Acclaim	01/01	71%
Ready 2 Rumble: Round 2	Kurzweilige Cartoon-Klopperei	Midway	01/01	78%
Ridge Racer V	Solides Rennspiel, aber schlechte PAL-Anpassung	Namco	01/01	82%
Silent Scope	Originelle, aber zu kurze Terroristenjagd	Konami	01/01	70%
Smuggler's Run	Originelle Offroad-Action	Take 2	01/01	81%

SSX

Super-Bust-A-Move	Zeitloses Puzzle-Vergnügen	Taito	01/01	75%
Swing Away Golf	Überzeugendes Golfspiel mit Cartoon-Charakteren	EA	01/01	81%
Tekken Tag Tournament	Immer noch gut, aber etwas altbacken	Namco	01/01	82%
Theme Park World	Spaßige Aufbausimulation	EA	01/01	80%
TimeSplitters	Etwas karg geratener Ego-Shooter	Eidos	01/01	76%
Wild Wild Racing	Kurzweiliges Rennspiel	Ubi Soft	01/01	75%

PS one

Action Bass	Angel-Simulation ohne Tiefgang	Take 2	01/01	49%
Action Man – Destruction X	Action zum Abgewöhnen	3DO	01/01	36%
Army Men – Air Attack 2	Arcade-Ballerei mit Spielzeugsoldaten	3DO	01/01	80%
Army Men – Sarge's Heroes 2	Unnötiger Plastik-Aufguss	3DO	01/01	51%
Blade	Blutleere Zombiejagd des Halbvampirs	Activision	01/01	65%
Blaster Master: Blasting again	Solide, unterirdische Panzerschlacht	Sunsoft	01/01	70%
Chicken Run	Liebenswerte Umsetzung des Kinofilms	Eidos	01/01	82%
Crash Bash	Partyspiel – Nur stark im Multiplayer-Modus	Sony	01/01	75%

Dancing Stage Euromix

Der Grinch	Liebevolle und skurrile Filmumsetzung	Konami	01/01	82%
Die Mumie	Lara-Konkurrent mit technischen Mängeln	Konami	01/01	76%
Die Welt ist nicht genug	Bond in Topform	EA	01/01	83%
Digimon World	Der Pokémon-Konkurrent	Bandai	01/01	72%
Disney's Dinosaurier	Müde Umsetzung des Kinohits	Ubi Soft	01/01	54%
FIFA 2001	Der Klassiker baut ab	EA	01/01	82%
HBO Boxing	Schlagkräftiges Boxspiel	Acclaim	01/01	71%
MTV Sports Pure Ride	Netter Ausflug in den Schnee	THQ	01/01	73%
NBA Live 2001	Gewohnt spielstarke Basketball-Sim	EA	01/01	86%
Sheep	Sehr spaßige Hirten-Simulation	Empire	01/01	83%
Star Wars Demolition	Enttäuschender Krieg der Sterne	Activision	01/01	59%
The Bombing Islands	Lohnenswertes Denkspiel	Kemco	01/01	70%

Tomb Raider – Die Chronik

Tunguska	Müdes Action-Adventure	Take 2	01/01	44%
WCW Backstage Assault	Stumpfsinniges Wrestling-Debakel	EA	01/01	44%
Yeh Yeh Tennis	Sportspielgurke ohne gleichen	Sunsoft	01/01	22%

INFO Aktuelle Empfehlungen

Dead Or Alive 2



DEAD OR ALIVE 2 Tecmos Prügler verweist Tekken Tag Tournament in seine Schranken.

SSX



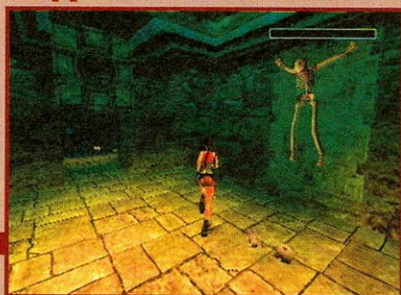
SSX Einige unserer Redakteure halten dieses Spiel für den besten PS2-Launch-Titel.

Dancing Stage



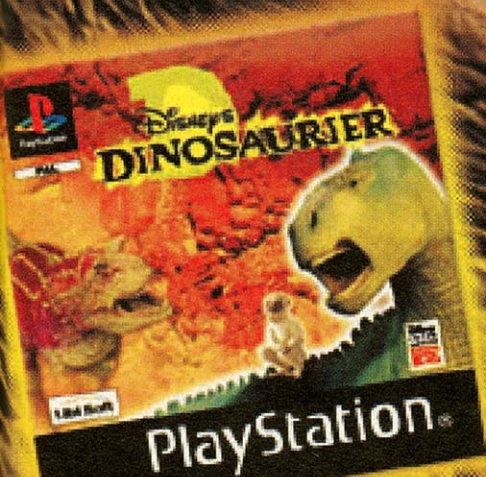
DANCING STAGE Wir sind gespannt, ob sich der Japan-Hit hierzulande durchsetzen kann.

Mupper Monster Adventure



TOMB RAIDER – DIE CHRONIK Die Geschichten aus Laras Leben sind immer noch ein Hit.

DISNEY



ZEIG' DEN GROSSEN, WO'S LANGGEHT!

Gigantische 3D-Action im Land der Dinosaurier! Kämpfe im Team oder alleine: als Aladar, dem Iguanodon, Zini, dem Lemur oder Flia, dem Pteranodon. Knacke die **14 Level** in diesem fantastischen **Action-Game** mit **Rollenspiel-Charakter** und besiege Feinde wie die

Carnotauren oder Oviraptoren. Zur Belohnung gibt es insgesamt 15 Minuten mit **Originalauschnitten aus dem Kinofilm***!

Für PC, PlayStation 1 und 2, Dreamcast und Game Boy Color.



© Disney

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks and "PS2" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

NINTENDO®, NINTENDO 64, GAMEBOY™, N64 and © ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.

© SEGA and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega.

www.ubisoft.de und disney.de/DisneyInteractive/

*nicht für GBC geeignet

1



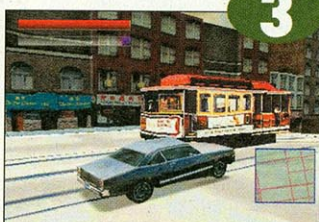
■ **KÖNIG DER LÜFTE** Die Begeisterung unserer Leser für Tony Hawk's Pro Skater 2 kennt keine Grenzen. Gut, dass für die PS2 ein Nachfolger kommt.

2



■ **KÖNIG DES RINGS** THQs Vorzeige-Wrestlingspiel ringt ganz vorne mit.

3



■ **KÖNIG DER STRASSE** Um den Nachfolger gibt es derzeit heiße Debatten.

Leser-Charts

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1	(Neu)	T. Hawk's Pro Skater 2	92%	1
2	(15)	WWF SmackDown!	90%	5
3	(3)	Driver	90%	17
4	(4)	Final Fantasy VIII	95%	13
5	(7)	Resident Evil 3: Nemesis	89%	10
6	(1)	Gran Turismo 2	95%	10
7	(6)	FIFA 2000	85%	6
8	(11)	Silent Hill	90%	12
9	(Neu)	ISS Pro Evolution	92%	1
10	(5)	Metal Gear Solid	91%	21
11	(WE)	Grandia	90%	2
12	(14)	Tekken 3	90%	18
13	(19)	TOCA World Touring Cars	94%	3
14	(Neu)	Rayman 2	90%	1
15	(Neu)	Sydney 2000	83%	1
16	(10)	Dino Crisis	86%	13
17	(Neu)	Formel 1 2000	87%	1
18	(WE)	Vagrant Story	95%	3
19	(WE)	V-Rally 2	93%	9
20	(Neu)	Alien – Die Wiedergeburt	89%	1

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 ist schon jetzt ein Klassiker, daher wurde das Spiel auch mit überwältigender Mehrheit auf Platz 1 der Lesercharts gewählt. Überrascht hat uns die hohe Platzierung von **WWF SMACKDOWN!**. Viele Leser freuen sich scheinbar so sehr auf den Nachfolger, dass sie die bisherige Referenz wieder öfter aus dem Regal kramen. Besonders gefreut hat uns, dass sich **ISS PRO EVOLUTION** endlich in den Charts etablieren konnte.

Quelle: PS2-Zeugnis-Auswertung



gameplay

THE GATEWAY TO GAMES

PRÄSENTIERT DIE AKTUELLEN

CHARTS

Verkaufs-Charts

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1	(Neu)	Formel 1 2000	87%	1
2	(1)	Tony Hawk's Pro Skater 2	92%	2
3	(Neu)	Bundesliga Stars 2001	79%	1
4	(Neu)	NHL 2001	86%	1
5	(Neu)	Bundesliga 2001 Manager	79%	1
6	(Neu)	Gran Turismo 2 – Platinum	95%	1
7	(4)	Spider-Man	89%	2
8	(Neu)	In einem Land vor unserer Zeit	75%	1
9	(6)	Koudelka	75%	2
10	(Neu)	MTV Sports Skateboarding	66%	1
11	(Neu)	Hugo – Das Geheimnis des k.k. Sonnensteins	56%	1
12	(15)	TOCA World Touring Cars	94%	3
13	(Neu)	Dave Mirra Freestyle BMX	80%	1
14	(WE)	Syphon Filter 2	89%	6
15	(Neu)	Mille Miglia	70%	1

Unsere Leser stehen zu ihren Volkssportarten. **FORMEL 1 2000** konnte an die Spitze schießen und den amerikanischen Trendsportkönig Tony Hawk verjagen. Die **BUNDESLIGA STARS 2001**-Spiele finden sich ebenfalls weit oben. **IN EINEM LAND VOR UNSERER ZEIT** und **HUGO** zeigen, wo die Zukunft der betagten PSone liegen könnte: Kindgerechte Software und Spiele im unteren Preissegment könnten dafür sorgen, dass uns die Konsole noch lange erhalten bleibt.

Most Wanted

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Monat
1	(7)	WWF SmackDown! 2 (PSone)	THQ	5
2	(1)	Driver 2 (PSone)	Infogrames	16
3	(3)	Final Fantasy IX (PSone)	Squaresoft	12
4	(4)	Metal Gear Solid 2 (PS2)	Konami	5
5	(8)	Gran Turismo 3 (PS2)	Sony	5
6	(9)	Tomb Raider – Die Chronik (PS2)	Eidos	3
7	(6)	Medal Of Honor Underground (PSone)	EA	4
8	(2)	Dino Crisis 2 (PSone)	Capcom	9
9	(Neu)	FIFA 2001 (PSone & PS2)	EA	1
10	(Neu)	Silent Hill 2	Konami	1

Die Liste der PlayStation-2-Spiele in unseren Most-Wanted-Charts wird in diesem Monat um einen Top-Kandidaten erweitert: Die Ankündigung von **SILENT HILL 2** ließ offensichtlich nicht nur uns aufhorchen. **DRIVER 2** musste den Spitzenplatz räumen, ist aber mittlerweile erschienen und wird im nächsten Monat ohnehin nicht mehr in der Liste auftauchen. Mit 16 Monaten in diesen Charts hat der Titel aber schon jetzt einen kaum zu schlagenden Rekord aufgestellt.

Quelle: PS2-Zeugnis-Auswertung

DIE REDAKTION

HANS IPPISCH, 30, Redaktionsdirektor
Aktuelles Lieblingsspiel: **MotoGP**

Nach den Dreharbeiten zum Play-Zone-Video nun ein Auftritt bei Focus TV und GIGA Games, der PS2-Launch war ja in aller Munde!



ANDRÉ HORN, 27, Leitender Redakteur
Aktuelles Lieblingsspiel: **SSX**

Nimmt jeden Tag schockiert den krassen Wechselkurs zum Schweizer Franken zur Kenntnis und hofft auf eine dicke Erbschaft.



WOLFGANG FISCHER, 29, Volontär
Aktuelles Lieblingsspiel: **Unreal Tournament**

Hat die schier unlösbare Aufgabe übernommen, unsere Schränke aufzuräumen. Seitdem nennt man ihn auch den „Mächtigen Archivator“.



ALBRECHT OTT, 29, Redakteur
Aktuelles Lieblingsspiel: **Sheep**

Ist sich mit André einig, dass das Büro ein Rauhgebäude ist und bleibt. Minderheiten müssen geschützt werden!



MICHAEL PRUCHNICKI, 22, Redakteur
Aktuelles Lieblingsspiel: **Dead or Alive 2**

Auch er durfte sich bei Focus TV als „Freak bei der Arbeit“ zur Schau stellen. Wer es verpasst hat, ist selber schuld!



STEFANIE SCHWARZ, 22, Redakteurin
Aktuelles Lieblingsspiel: **Unreal Tournament**

Düste zur Spielmesse nach Essen und kehrte mit einem Sack voller Rollenspiele und Action-Figuren zurück. Ihre Augen leuchten immer noch.



WERNER SPACHMÜLLER, 23, Content-Coord.
Aktuelles Lieblingsspiel: **Moto GP**

Als leidenschaftlicher Motorradfahrer lässt er seit dem Eintreffen der ersten Vorab-Version von *MotoGP* nur unter Zwang den Controller wieder los.



MATTHIAS GLASER, 34, Redakteur
Aktuelles Lieblingsspiel: **Ridge Racer V**

Nahm nach der Einweihungsparty für seine Wohnung erst einmal eine Woche Urlaub, um sein Do-mizil wieder instand zu setzen.



JENS QUENTIN, 30, Redakteur
Aktuelles Lieblingsspiel: **Madden NFL 2001**

Gewinnt die Redaktions-Sportprophäie, weil er trotz widrigster Witterungsumstände immer tapfer mit dem Fahrrad zur Arbeit fährt.



STEFANIE SCHETTER, 22, Redakteurin
Aktuelles Lieblingsspiel: **Chicken Run**

War trotz der Erfahrung durch ihre Arbeit am Schwermagazin *Kids Zone* nicht zu einem Test von *Digimon World* zu bewegen.



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 Probestückchen: 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!

KIDS
PLAYZONE

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

PLAYZONEHIT

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

SPIEL DES MONATS

Dead or Alive 2

PLAYSTATION 2 Heißes Rennen um den Thron!

Nie ist uns die Entscheidung so schwer gefallen wie in diesem Monat. Bisher war es immer eindeutig: Das Spiel mit der höchsten Wertung war auch klar der Redaktionsfavorit für das Spiel des Monats. Dieses Mal war es schwieriger. Die höchste Wertung konnte *Madden NFL 2001* einfahren, ein Spiel von unbestreitbarer Qualität, das wir auch wirklich jedem Interessierten dringlichst ans Herz legen wollen. Die Thematik und Komplexität des American-Football-Klassikers ist aber definitiv nicht jedermanns Sache. Das Gleiche gilt für *Dancing Stage Euro-mix*, ein zweifelsohne hervorragendes Spiel, aber sicher kein Titel für jeden. Nach heftigen Diskussionen lief es dann auf ein Duell zwischen *Dead or Alive 2* und *SSX* hinaus. Bei gleicher Wertung haben wir uns dann letztendlich für Tec-mos Prügler entschieden (einige Redak-teure williger als andere).

Seite 78

HERAUSRAGEND
Dead or Alive 2 ist
unser Spiel des Mo-nats. Unsere zweite
heiße Empfehlung
lautet SSX!



Alle Tests im Überblick



Rennspiele

PlayStation 2

F1 Championship Season 2000	84
Midnight Club Street Racing	92
RC Revenge Pro	95
Ridge Racer V	76
Smuggler's Run	86
Top Gear Dare Devil	96
Wild Wild Racing	96

PSone

Keine



Rollenspiele

PlayStation 2

Keine

PSone

Keine



Action-Adventures

PlayStation 2

Orphen: Scion of Sorcery	90
Blade	107
Chicken Run	108
Der Grinch	111
Die Mumie	102
Tomb Raider - Die Chronik	98
Tunguska	117



Action-Spiele

PlayStation 2

TimeSplitters	74
Silent Scope	96
Gradius III&IV	92
Die Welt ist nicht genug	100
Star Wars Demolition	106
Army Men - Air Attack 2	115
Blaster Master: Blasting again	116
Action Man - Destruction X	118
Army Men - Sarge's Heroes 2	119



Sportspiele

PlayStation 2

ESPN Int. Track & Field	80
FIFA 2001	70
International Superstar Soccer	72
Madden NFL 2001	88
NHL 2001	92
Pool Master	95
Ready 2 Rumble: Round 2	82
SSX	68
Swing away Golf	95

PSone

Action Bass	117
FIFA 2001	112
HBO Boxing	118
MTV Sports Pure Ride	118
NBA Live 2001	119
WCW Backstage Assault	116
Yeh Yeh Tennis	116



Beat 'em Ups

PlayStation 2

Dead or Alive 2	78
Tekken Tag Tournament	64

PSone

Keine



Geschicklichkeit

PlayStation 2

Aqua Aqua: Wetrix 2	94
The Bombing Islands	119
Crash Bash	110
Dancing Stage	114
Disney's Dinosaurier	117
Fantavision	94
Sheep	104
Super Bust-A-Move	94
Theme Park World	89

PSone

Keine

Tekken Tag Tournament

>> GENRE
Beat 'em Up
>> SPIELER
1-4
>> HERSTELLER
Namco
>> INTERNET
www.namco.com

Auch auf der PlayStation 2 geht Namcos Kampfsport-Klassiker weiter – während die Prügel-Konkurrenz längst sprintet!

Nachdem die unter gewaltigem Zeitdruck programmierte japanische Version von *Tekken Tag Tournament* aufgrund ihrer stark flimmernden und in Bewegung gar nicht mehr so hochauflösend wirkenden Grafik vielerorts Kritik einstecken musste, begaben sich die Entwickler nochmal an die Arbeit: Für den europäischen und amerikanischen Markt wurde dem Spiel ein so genannter Flicker-Fixer verpasst (von vielen fälschlicherweise als das technisch weitaus aufwendigere Anti-Aliasing bezeichnet). Das Ergebnis kann sich wahrlich sehen lassen: Die extrem detaillierten Polygon-Modelle der Kämpfer erstrahlen durch das nunmehr ruhige Bild und die weggefallenen Pixel-Kanten in einem ganz neuen Licht! Auch die Arenen machen dadurch einen besseren Eindruck, zumal sich um die beiden Streithähne erstmals in einem 3D-Beat-'em-Up auch animierte 3D-Zuschauer tummeln – in grafischer Hinsicht lässt die PlayStation 2 den nicht mehr ganz taufrischen Automaten mächtig alt aussehen!

Für Fans der Vorgänger ...

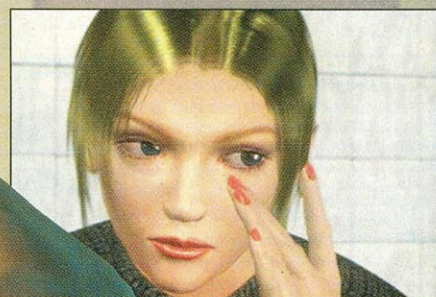
... besonders interessant dürfte zuerst das Kämpferfeld sein: So ziemlich alles, was jemals in einem *Tekken*-Spiel die Faust geschwungen hat, steht früher oder später zur Wahl! Ein Familienduell zwischen Papa Kazuya und Sohnemann Jin? Kein Problem! Dass bei der Masse an Charakteren auch jede Menge Clones und Witzfiguren zu finden sind,



ENTER THE DRAGON Bruce-Lee-Clone Law lässt Hwoarang seine Kung-Fu-Künste spüren.



VATER UND SOHN Mit Tekken Tag Tournament sind Familienfeiern der besonderen Art möglich!



RENDER-WAHNSINN Das Introvideo ist gewohnt brillant.

JIN KAZAMA Erstmals trifft die Hauptfigur von Tekken 3 auf seinen Vater Kazuya.

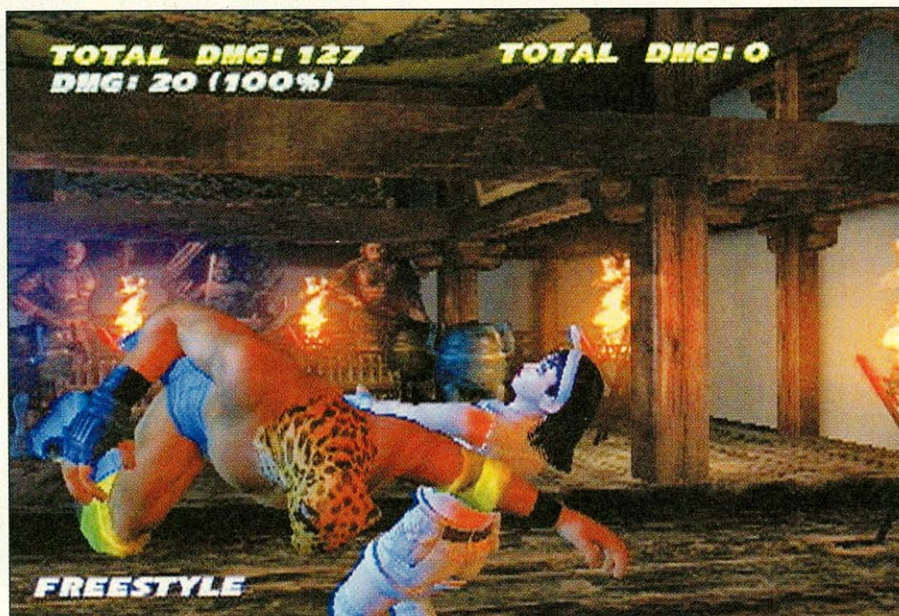


■ **ROBETER VOM FLIESSBAND** Diesmal stehen drei sehr ähnliche Jack-Varianten zur Auswahl.

ist bei *Tekken* quasi Tradition. Aber braucht wirklich jemand die Auswahl zwischen nunmehr drei (!) Varianten des Kampfroboters Jack? Sind Julia und Michelle Chang nicht doch fast austauschbar? Bei Letzteren zeigen sich die ersten Schwächen des serientypischen Charakter-Designs: Indianische Kämpferinnen mit französischen Vor- und chinesischen Nachnamen sind hier nur der harmlose Anfang, kämpfende Pandabären, Dinosaurier und Kängurus mit Boxhandschuhen oder eine lebende Trainingsfigur aus Holz das alberne Ende. Die ernsthafteren Charaktere wie Bruce-Lee-Ver-schnitt Law, Lei „Jackie Chan“ Wulong oder Taekwondo-Streetfighter Hwoarang sind allerdings hervorragend – und dieser gelungene Anteil des Kampferfelds ist zahlenmäßig auf jeden Fall ausreichend!

Zwei gegen zwei ...

... lautet der neuerdings übliche Kampfmodus, der Titel *Tag Tournament* ist dabei Programm – nach wie vor stehen sich nur zwei Kämpfer tatsächlich gegenüber, per Knopfdruck läuft oder rollt man aus dem Bild und wird vom Partner abgelöst. Ein PlayStation-2-Multitap vorausgesetzt, können so bis zu vier Spieler gleichzeitig mitmischen. Hat ein Kämpfer einiges eingesteckt, ist sein Teamkollege nach dem Einwechseln erstmal ziemlich aufgedreht und richtet besonders viel Schaden an. Wer sich mit den Moves vertraut gemacht hat, kombiniert längere Combos mit Auswechsel-Manövern – der erste Kämpfer schleudert den Gegner in die Luft und verlässt blitzschnell das Kampfgeschehen, sein Partner verpasst dem noch im Fall befindlichen Opfer weitere Treffer. Auch Wurf-techniken können mit Tags kombiniert werden:



■ **DER BEWEIS** Selbst beim einzigen „richtigen“ Team-Wurf ist von Kings Partner nichts zu sehen! Im Gegensatz zu *Dead Or Alive 2* sind bei *Tekken Tag Tournament* zu keinem Zeitpunkt drei Kämpfer im Bild.



■ **ENTTÄUSCHEND** Die Endsequenzen sind kurz, witzlos und bis auf eine in reiner Spielgrafik gehalten.

Ein Kämpfer schnappt sich den Gegner, verpasst ihm meistens irgendeinen Move und schleudert ihn zur Seite – die Kamera schwenkt mit und auf der anderen Seite wird der Ärmste gleich mit einem weiteren Wurf von seinem zweiten Gegner in Empfang genommen. Richtige Double-Team-Moves in der Art von *Dead Or Alive 2*, bei denen zwei Kämpfer einen Gegner gleichzeitig bearbeiten, gibt es keine – eine King/Armorking-Kombination macht zwar diesen Eindruck, doch auch hier wird mit der Kamera getrickst. Der Grund ist die schwache Hardware des Spielhallen-Originals: Die gleichzeitige Darstellung von drei statt nur zwei Kämpfern hätte die flüssige Darstellung beeinträchtigt!



■ **BÄRENSTARK** Bonuskämpfer Kuma (jap. „Bär“) ist als Braun-, Polar- oder Pandabär anwählbar.

Wenig wirklich Neues ...

... bietet *Tekken Tag Tournament* ansonsten: Dass die Endgegnerin mit einem geheimnisvollen Geisterwolf als Begleitung die einzige wirklich neue Figur im Spiel ist, kann Namco mit einer wohl ungewollten Pointe noch toppen: mit „Unknown“ hat es bei dem armen Mädchen nicht einmal für einen richtigen Namen gereicht! Der Soundtrack erinnert an *Tekken 3*, passt aber noch weniger zum Spiel. Die für den Wechsel des aktiven Kämpfers neu hinzugekommene Tag-Taste ergänzt die vier Angriffstasten – je eine für linken und rechten Schlag oder Tritt. Geblockt wird nach wie vor mit dem Steuerkreuz, so dass sich alte Fans sofort zu-

Haben wollen? Kriegen können:

net: www.gameplay.de fon: (0931) 35 45 255 Mo.-Fr. 8-20 Uhr (Sa.-So. 9.30-18 Uhr)

INFO Versteckte Bonus-Features

Value for money

Wie üblich hat Namco etliche zusätzliche Kämpfer und Features in das neue Tekken integriert.

Mit jedem Durchspielen des Arcade-Modus wird einer der Kämpfer hinter den Fragezeichen im Auswahlbildschirm freigeschaltet. Beim ersten Mal kommt der Theater-Modus dazu, in dem Sie einmal erspielte Endsequenzen jederzeit erneut ansehen können. Später kriegen Sie Zugang zum Gallery-Modus, mit dem Sie Bildschirmfotos auf der Memory-Card abspeichern können, und den witzigen Bowling-Modus – das Erreichen von 200 Punkten beim Tekken Bowl Tournament, um im Theater-Modus die Musikstücke des Spiels anhören zu können, ist beim Freispielen der versteckten Bonus-Features das Schwierigste – ansonsten können Sie alles problemlos an einem Tag erreichen!



■ **GROSSE AUSWAHL** Das Dutzend versteckter Kämpfer ist diesmal relativ schnell freigespielt.



■ **TEKKEN BOWL TOURNAMENT** Einige Kämpfer können beim Bowlen auf Zielhilfen zurückgreifen.



■ **BLAUES LICHT** Wer muss bei dieser Szene nicht an einen klassischen Rambo-Dialog denken?

rechtfinden. Anfänger haben es da schwerer – wildes Tastendrücken führt zwar *Tekken*-typisch nach wie vor oft zum Erfolg, bei bewusstem Einsatz von bestimmten Moves sieht die Sache aber etwas anders aus: Zwei Würfe pro Kämpfer sind immer gleich, ansonsten steckt hinter den Eingabekommandos für die unzähligen Attacks wenig Logik. Der gleiche Move kann je nach Kämpfer mal mit diagonal hinten/oben+Kick, von unten nach oben+Kick oder durch Druck auf beide Kicks gleichzeitig auszuführen sein! Zwar kann jederzeit eine fast vollständige Moveliste eingeblendet werden, doch letztendlich kommt man um das Auswendiglernen der teils recht komplizierten Kommandos nicht herum – nicht gerade intuitiv! Die ziemlich komplexe Spielmechanik kann man als Entschuldigung nicht gelten lassen: *Dead Or Alive 2* gibt sich mit seinen einfachen Eingabekommandos weitaus einsteigerfreundlicher, ohne auf Feinheiten zu verzichten oder bei der Menge der Moves Kompromisse zu machen.

Nicht mehr ganz zeitgemäß ...

... ist das Fehlen eines 60-Hz-Modus für die originale Spielgeschwindigkeit der NTSC- und Spielhallen-Version – Die PAL-Version von *Tekken Tag Tournament* läuft merklich langsamer und beeinträchtigt so das Timing erfahrener Spieler beträchtlich. Ebenso veraltet wirken ansonsten auch die endlosen Arenen – prügelt man sich bei Tecmos Konkurrenz-Produkt durch



■ **STARKES HOLZ** Bruce wird hier vom Holzmännchen Mokuujin auf die Bretter geschickt.

riesige 3D-Stages, über mehrere Stockwerke hinweg und durch Fensterscheiben hindurch, so bleibt das Kampfgeschehen von *Tekken Tag Tournament* nach wie vor auf eine endlose Fläche beschränkt, deren Rand man nie erreicht – das Einbeziehen der Umgebung in Kampfaktiken und Special Moves wie Wall-Throws fallen somit flach. Auch grafisch hat das Folgen: Da man sich ihnen nicht nähern kann, scrollen die Arenen perspektivisch oft falsch an den Kämpfern vorbei und wirken letztendlich trotz echter 3D-Modelle wie eine Bitmap-Tapete. Und obwohl die Kämpfer erstmals in der Serie mal ihren Mund aufmachen können, gibt es nach wie vor nur einige Grunzlaute und Kampfschreie zu hören. Ein verständliches Wort oder gar einen ganzen Satz kriegen sie nicht auf die Reihe – irgendwie bezeichnend. Manche Dinge ändern sich eben nie.

Michael Pruchnicki



Michael Pruchnicki

MEIN FAZIT Gut

Sieht man von der wirklich hervorragenden Grafik ab, schneidet *Tekken Tag Tournament* in allen entscheidenden Punkten deutlich schlechter als *Dead Or Alive 2* ab. Alte *Tekken*-Fans werden das Spiel wohl auch mit diesen Schwächen lieben, doch echte 3D-Arenen oder zumindest mal richtige Sprachausgabe wären bei dieser Neuauflage überfällig gewesen – zusammen mit der schlechten PAL-Anpassung wirkt das Spiel einfach nicht mehr sehr zeitgemäß. Die Namco-Entwickler wissen ganz genau, wieso sie dem Spiel die „4“ im Titel verwehrt haben!



■ **SUPER-DETAILLIERT** In Nahaufnahmen kann man erkennen, wie gut die Kämpfer wirklich aussehen. Im Gegensatz zur japanischen Version gibt es kein Grafik-Flimmern und keine groben Pixel mehr zu sehen.

TEST Tekken Tag Tournament

System	PlayStation 2
Hersteller	Namco
Genre	Beat 'em Up
Spieler	1-4
Sprache	Deutsche Texte
Preis	DM 119,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
5 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Nein/ja	34 Kämpfer
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ab 16 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Namco

GRAFIK 85% SOUND 68% SPASS 80% GESAMT-WERTUNG **82%**

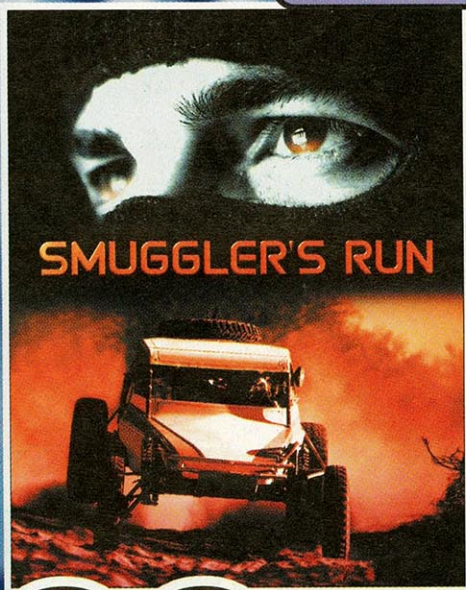
„Grafisch gigantisch, ansonsten etwas angestaubt: die PSone-Referenz stürzt beim Sprung auf die PS2!“

Mach das Rennen!

Video Games

12/00

"85%" - Ein perfektes
Racing-Vergnügen



99,-

SONY PS2™ SMUGGLER'S RUN

Mit Vollgas über Stock & Stein -
der Renner für die Playstation® 2.



SATURN

Das gibt's doch gar nicht!





■ **URBANE UMGEBUNG** Mit Realismus haben solche Strecken nicht mehr viel zu tun. Das tut dem Spiel-Fun aber keinen Abbruch – eher im Gegenteil.



■ **AN DER LATERNE ...** Hindernisse stoppen Ihren Geschwindigkeitsrausch. Mit mehr Erfahrung übersteht Ihr Boarder Kollisionen aber immer besser.

SSX

» **GENRE**
Snowboarding
» **SPIELER**
1-2
» **HERSTELLER**
Electronic Arts
» **INTERNET**
ssx.ea.com

Mit Höhenflügen und scharfen Kurven sorgt EAs Crossboarding-Hit für jede Menge Spaß.

Kaum sinkt in Deutschland die Außentemperatur, beglückt uns Electronic Arts mit einem winterfrischen Boardercross-Game, das eigentlich eher ein Snowboard-Funracer ist. Insgesamt acht surreale Pisten (davon eine Bonus-Strecke) verlangen von Ihnen höchste Konzentration, wenn Sie mit einem von acht verschiedenen Boardern Ihre Tricks vorführen. Und jeder Fahrer hat logischerweise seine Vor- und Nachteile, fährt entweder trickreicher, sicherer oder schneller. Denn obwohl es hauptsächlich darum geht, als Erster durchs Ziel zu fahren, sollte man sich auf die Geschwindigkeit allein nicht verlassen. Wichtig ist die richtige Mischung aus Tricks und rasantem Fahren. Und dabei spielt nicht nur der Fahrer, sondern auch das ausgewählte Board eine wichtige Rolle. Zusätz-

PLAY
ZONE HIT

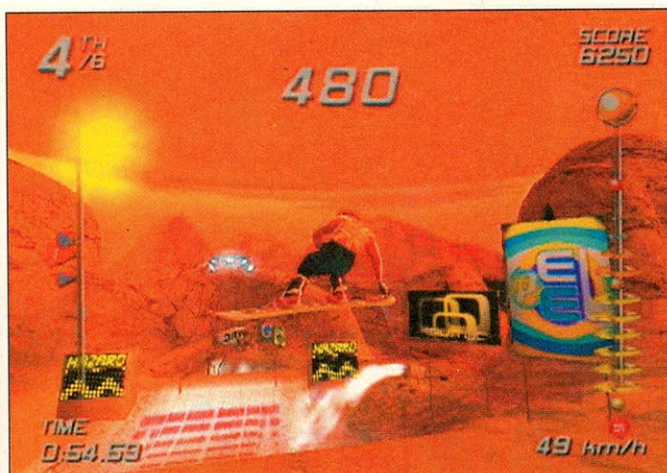
■ **DER LETZTE SCHREI**
Nicht nur das Streckendesign kann bei SSX überzeugen – auch die Boarder sind cool.



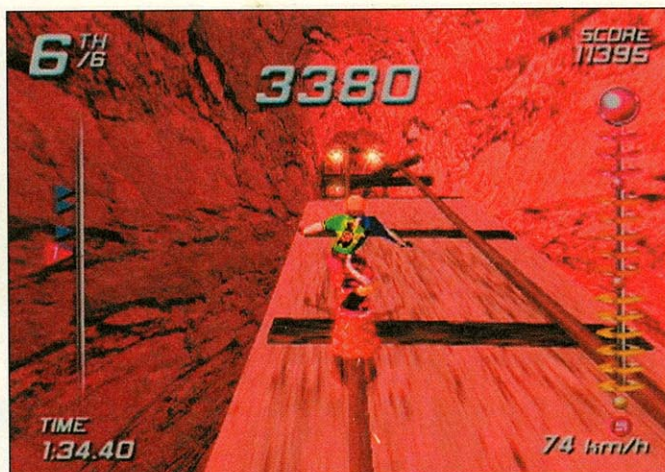
■ **FLUGFÄHIG** Sie können Outfits und Boards freispielen.



■ **LEBENSWEG** Auf der Pipedream-Strecke kommen Grinding-Fans voll auf ihre Kosten.



■ **STRAHLEMANN** Tricks erhöhen Ihre Adrenalin-Reserven, die Sie für kurze, aber effektive Beschleunigungsschübe verwenden können.



■ **S-BAHN-SURFING** Manche Abkürzungen bringen Sie auf die seltsamsten Streckenabschnitte. Die Zahl der verschiedenen Short-Cuts ist gewaltig.

lich füllen gewagte Manöver Ihre Adrenalin-Reserven auf, die Sie dann in kurze Geschwindigkeits-Boosts investieren können.

Modeerscheinung

Für Solo-Spieler ist der World Circuit wohl der interessanteste Modus. Hier müssen Sie jeweils pro Piste in drei Rennen mindestens den Bronze-Rang einfahren, damit weitere Strecken, Boards und Outfits für Ihren Fahrer freigeschaltet sowie weitere Tricks verraten werden. Daneben werden Sie mit Punkten belohnt, die Sie auf Ihre Fähigkeiten verteilen können. Die Steuerung ist allerdings äußerst sensibel und schon der kleinste Fahrfehler kann Sie einige Plätze kosten. Besonders die späteren Strecken sind voll von teuflischen Hindernissen und Abgründen. So müssen

Sie selbst im leichtesten Schwierigkeitsgrad die Rennen immer und immer wieder fahren, bis Sie jede Einzelheit der jeweiligen Piste kennen. Und das ist bei dem großen Abwechslungsreichtum der abgedrehten Strecken gar nicht so einfach – zumal man immer wieder neue Kleinigkeiten und Abkürzungen entdeckt. Leider sorgt die Kameraperspektive an einigen Stellen für leichte Orientierungslosigkeit. Wenn man sich zum Beispiel an einem Hindernis festfährt und dadurch die falsche Richtung einschlägt, verliert man wertvolle Zeit.

Visuelle Revolution?

Im Hinblick auf die technische Seite des Spiels gibt es kaum etwas zu beanstanden. Sieht man einmal von gelegentlichen Slow-

Downs ab, läuft es eigentlich sehr flüssig. Dies gilt vor allem auch für den Zweispieler-Modus, der sowohl schnell ist als auch genügend Übersicht bietet. Der Sound ist zwar nicht revolutionär, aber eben genau das, was man von einem Snowboard-Spiel erwartet. Dezent im Hintergrund gehaltene Beats, in die ab und zu mal ein paar Sprach-Samples eingestreut sind. Ein hoher Suchtfaktor lässt sich einfach nicht bestreiten und so hat sich SSX zum aktuellen Überraschungs-Hit gemauert.

Stefanie Schwarz



MEIN FAZIT

Sehr Gut

Ein wenig Übung braucht es schon, wenn man fehlerfrei über die Pisten heizen will. Denn die sensible Steuerung macht es einem nicht gerade leicht, an der Spitze zu bleiben. Doch wenn man es erst einmal raus hat, steht dem Fahrspaß nichts mehr im Wege (außer vielleicht ein paar Pfeilern ...). Da kann man über gelegentliche Geschwindigkeitseinbußen schon mal hinwegsehen. Die verrückten Strecken machen das Spiel zu einem Schneevergnügen der äußerst abgedrehten Art.

INFO Gesperrte Goodies

Lords of the Boards

Für gutes Fahren gibt es bei SSX ordentlich Belohnungen. Denn das meiste muss bei EAs Snowboarding-Hit erst noch freigeschaltet werden ...

Der modebewusste Snowboarder hat natürlich nicht nur ein Outfit oder Brett im Schrank – jeder Charakter in SSX hat insgesamt vier alternative Kleiderkombis zur Auswahl und elf unterschiedliche Boards. Der Haken an der Sache ist nur, dass das Meiste erst dann zur Wahl steht, wenn Sie ein paar Erfolge eingefahren haben. Zu Anfang gibt es nur vier Charaktere mit jeweils zwei Outfits und zwei Brettern. Neue Fahrer gibt es, wenn Sie Goldmedaillen einfahren, Boards verdienen Sie sich mit Erfahrungspunkten und für neue Outfits müssen Sie die Tricks aus Ihrem Trickbuch erfolgreich absolvieren.



■ **QUAL DER WAHL** Ob Outfits, Boards oder Charaktere – für jeden Spieler gibt es was Passendes.



■ **TRAUM IN WEISS** Die Freestyle-Bonusstrecke im Tiefschnee ist die schönste in der Pistenreihe.

TEST SSX

System	PlayStation 2		
Hersteller	Electronic Arts		
Genre	Snowboarding		
Spieler	1-2		
Sprache	Deutsch		
Preis	DM 119,95		
Termin	Erhältlich		
Schwierigkeitsgrad	Save Game		
3 Stufen	Ja		
Analog/Dual Shock	Levels		
Ja/ja	8		
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe		
Nein	Ohne Altersbeschränkung		
Datenträger	Entwickler		
CD	EA Sports		
GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
80%	82%	90%	87%

„Mit seinem unangefochtenen Streckendesign ist SSX ein cooler Snowboard-Funracer.“



■ **PERSPEKTIVE** Sie haben die Wahl, von wo aus Sie das Spiel beobachten möchten.



■ **ÜBER DIE FLÜGEL** Hohe Bälle in den Strafraum finden fast immer einen dankbaren Abnehmer.

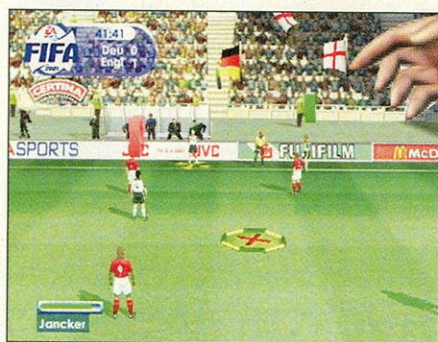


■ **NIE NACH VORNE FAUSTEN!** Richard Golz kennt wohl diese grundlegende Torwartregel nicht.

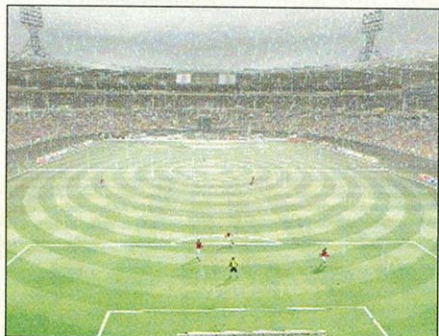
FIFA 2001

>> GENRE
Fußball
>> SPIELER
1-8
>> HERSTELLER
Electronic Arts
>> INTERNET
fifa2001.ea.com

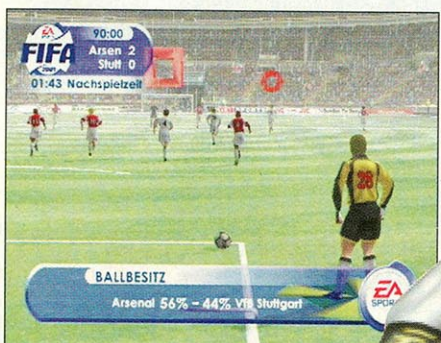
König Fußball will seinen Thron auch auf der neuen Konsolengeneration behaupten.



■ **FREIER RAUM** So verwirrt man den Gegner: Irrendwohin zielen und ganz woandershin werfen.



■ **HUNDE UND KATZEN** So ein Schmuttelwetter liegt nicht jedem. Fritz Walter wäre begeistert.



■ **PUNKTGENAU** Der Abschlag landet selten beim richtigen Mitspieler.

Kokain, uneheliche Kinder, Querelen: Der deutsche Fußball scheint zurzeit mehr aus Show als aus Sport zu bestehen. Wer also im Moment packende Spiele ohne Seifenopereinslagen sehen will, muss auf die Videospielversion des Sports zurückgreifen. Und mit *FIFA 2001* ist er da auch auf der PS2 ganz gut bedient. Groß ist der Unterschied zur PSone-Version zwar nicht (siehe Test auf Seite 112) – außer natürlich der Grafik. Sonst bekommen Sie alles geboten, was die *FIFA*-Serie von EA Sports seit 1994 ausmacht: Echte Spielernamen der laufenden Saison, 17 Ligen aus der ganzen Welt (eine mehr als auf der PSone) und 58 Nationalmannschaften. Mit denen können Sie dann entweder eine ganze Saison spielen, ein Freundschaftsspiel bestreiten oder in einer WM, der Champions League und dem Europa-Cup antreten. Das spielt sich mit der bewährten Steuerung sehr eingängig. Sie können

dribbeln, passen, schießen, foulern, eben alles, was ein Fußballspiel ausmacht. Je nach Schwierigkeitsgrad sind die Gegner dann auch eine echte Herausforderung. Als Amateur ist es noch ein Leichtes, mit schwachen Mannschaften die Großen zu

besiegen. Flankenläufe mit gelegentlichen Dribblings enden eigentlich meist in einem Kopfballtor. Im Profimodus gehen die Gegner in der Abwehr schon stärker ran, und auf Weltklasse-Niveau werden auch deren Stürmer treffsicherer und trickreicher.

Wenig Spiel-Innovation

Nichts Neues also. Damit wartet die PSone-Version genauso auf. Wie auch beim Sound: Wolf-Dieter Poschmann und Jörg Dahlman kommentieren das Geschehen, Moby und andere Szenegrößen steuern ihre Hits bei.

■ **BALD RENTNER?** Zumindest auf der PlayStation 2 bleibt Loddar noch einige Zeit aktiv.



ZEITREISE Bei FIFA 2001 lassen Sie das abgerissene Wembley-Stadion wieder auferstehen.



JUHU! Bei den Animationen kann man den Spielern ihre Emotionen ansehen. Der hier freut sich.

INFO Der Trainingsmodus

Übung macht den Meister

Wer die FIFA-Serie noch nie gespielt hat, sollte erst einmal ein wenig im stillen Kämmerlein üben.

Im Trainingsmodus können Sie die Mannschaftsteile Angriff und Abwehr in verschiedenen fußballerischen Fertigkeiten schulen. So lassen Sie Ihre Schützlinge etwa Standardsituationen üben, Elfmeter treten oder in Trainingsspielen Sieben gegen Sieben Erfahrung sammeln und technische Fähigkeiten verbessern.



FLASCHEN IM TOR Die eine hat noch keinen Ball gehalten, die andere steht zur Erfrischung da.



LEERE RÄNGE Wenn Sie Eckstöße üben, hält sich der Zuschauerandrang in Grenzen.



GRUNDLAGENTRAINING Jede dieser Übungen lässt sich für Angriff oder Abwehr trainieren.

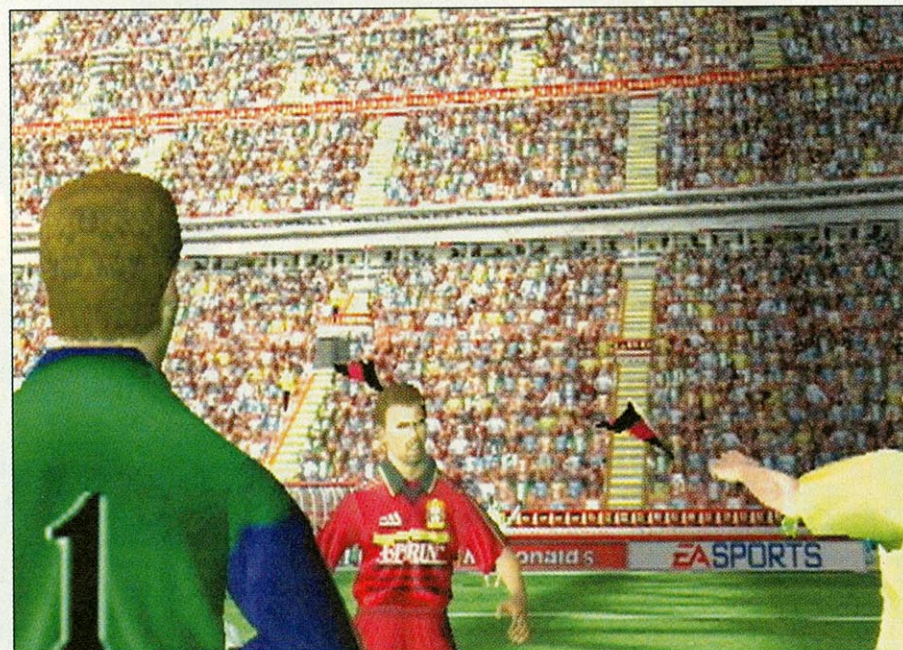
dären Stadien wie Wembley oder Nou Camp statt. Und da mangelt es Ihnen nicht an Unterstützung. Fahnen-schwenkende Fans, die Be-

treuer auf der Bank und rasende Reporter sind deutlich im Hintergrund zu erkennen. Auch die Kicker selbst profitieren stark von den Möglichkeiten der PS2. Torjubel, der Ärger über eine unliebsame Schiedsrichterentscheidung oder ein verlorenes Spiel – in den Animationen spiegelt sich all das in den Gesichtern der Spieler wider. Die sehen ihren wirklichen Vorbildern auch ähnlicher als in den Vorgängerversionen. Aus dem

Gesicht geschnitten kann man zwar nicht sagen, doch mit viel Fantasie erkennt man die Fußballstars.

Albrecht Ott

Entscheidender Pluspunkt für die PlayStation-2-Ausgabe ist also nur die Grafik. Die aber ist tatsächlich um einiges besser. Im Spiel läuft sie flüssig und detailliert, nur bei bestimmten Kameraeinstellungen kommt es manchmal zu verwirrenden Perspektivwechseln. Viel Mühe haben sich die Entwickler bei den Hintergründen gegeben. Die Spiele finden in einem von fünf legen-



SCHLECHTES GEWISSEN Nach einem üblen Faul ahnt Ulf Kirsten schon, dass der Schiedsrichter nichts Gutes von ihm will. Dass ihm das nicht schmeckt, kann man ihm am Gesichtsausdruck ablesen.

MEIN FAZIT **Sehr Gut**

Electronic Arts hat seine FIFA-Serie relativ erfolgreich den neuen Möglichkeiten angepasst. Die virtuelle Torejagd macht noch genauso viel Spaß wie früher und kommt optisch in einem hübschen Gewand daher. Das ist allerdings auch schon die größte Änderung gegenüber den Vorgängern. Spielerisch stehen bei FIFA 2001 noch genau die gleichen Möglichkeiten zur Verfügung: Dribbeln, Passen, Flanken, Schießen – Tor (oft). Mit Multitap-Unterstützung können Sie darüber hinaus jetzt mit bis zu sieben Mitstreitern um die Fußballkrone kämpfen.

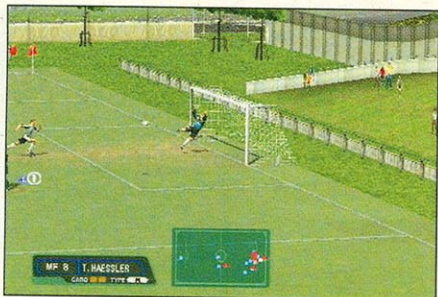
TEST FIFA 2001

System	PlayStation 2
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Fußball
Spieler	1-8
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. 120,-
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 80% SOUND 80% SPASS 83% GESAMT-WERTUNG **83%**

„Unterhaltsame PS2-Umsetzung der Serie, die vor allem grafisch zu überzeugen weiß.“



■ **OLLIS FLUGSTUNDE** Ob der deutsche Nationalkeeper diesen Freistoß im Training parieren kann?



■ **TAKTISCHE EINWECHSLUNG** Alle Spielerwechsel werden sehr ausführlich präsentiert.



■ **ZENTIMETERARBEIT** Einen Freistoß aus dieser Entfernung zu verwandeln, ist höllisch schwer.

International Superstar Soccer

>> GENRE
Fußball
>> SPIELER
1-4
>> HERSTELLER
Konami
>> INTERNET
www.konami-europe.com

Konami schickt zum weihnachtlichen Fight um die **PS2-Fußballkrone** den Titelfavoriten ins Rennen.

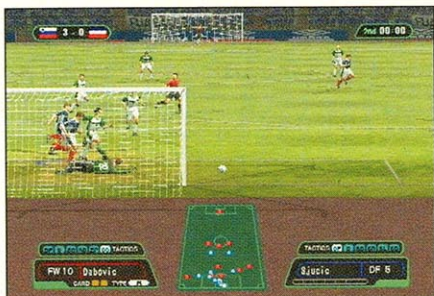
Um im Kampf gegen die Konkurrenz aus dem Hause Electronic Arts bestehen zu können, hat man sich gewaltig ins Zeug gelegt. Während in der japanischen Version noch Fantasienamen die Kicker zierten, konnte für die deutsche Version schon die neue FIFA-Lizenz verwendet werden. Bis auf die südamerikanischen Vertreter sind alle 150 spielbaren Mannschaften, 100 A-Nationalteams und 50 U23-Natio-



nalteams jetzt mit den Originalnamen vertreten. Natürlich können Sie sämtliche Namen im mitgelieferten Editor ändern. Die zweite Verbesserung ist aber noch um einiges bedeutsamer. Die fürchterlichen Slowdowns, die in der japanischen Fassung noch für Frustration sorgten, treten so gut wie überhaupt nicht mehr auf. Sogar bei größeren Bildschirmausschnitten wirkt das Spielgeschehen durchgehend flüssig. Saubere Kombinationen, die durch die hervorragende ISS Pro Evolution-Steuerung erst so richtig ermöglicht werden, stellen somit überhaupt kein Problem mehr dar. Der einzige Unterschied zu dieser bewährten Verwendung des Pads ist die Benutzung der analogen Feuerknöpfe zur



■ **HEISS UMKÄMPFT** Die virtuellen Spieler sind immer mit vollem Einsatz bei der Sache.



■ ABGETAUCHT Mit einer tollen Parade kann der jugoslawische Keeper Schlimmeres verhindern.

Regulierung der Schussstärke. Abgesehen von diesen Veränderungen hat sich aber am Geschehen auf dem Platz eigentlich nichts geändert. Es erwartet Sie auf jeden Fall die gewohnte Mischung aus guter Spielbarkeit und torszenreicher Action auf dem Feld. Auch in Bezug auf die Animation und die Darstellung der Kicker sind keine Veränderungen festzustellen. Manche Bewegungen wirken daher trotzdem immer noch etwas hakelig und hektisch. Dies betrifft einige Spieleranimationen, zum Beispiel das Grätschen, aber vor allem die Torhüterparaden. Das Flug- und Sprungverhalten des Balles ist dagegen sehr gut gelungen. Lediglich bei den Kopfbällen ist dies nicht immer der Fall.



■ IMPOSANTES GRUPPENBILD Die nigerianische Mannschaft tritt hier mit allen Stars an.

Harte und platzierte Kopfstöße über mehr als 30 Meter sind einfach nicht sehr realistisch, in diesem Spiel aber leider keine Seltenheit.

Abwechslungsreiche Spielmodi

Der Szenariomodus gehört bei Fußballspielen von Konami mittlerweile schon zur Grundausstattung. Zehn vorgefertigte Spielsituationen warten nur darauf, gemeistert zu werden. Ein umfangreiches Trainingslager zum Einüben von Standardsituationen und Spielzügen darf natürlich genauso wenig fehlen wie Elfmeterschießen oder Freundschaftsspiele. In der Weltliga können gar bis zu 32 Spieler gegeneinander antreten. Die Weltmeisterschaftsturniere laufen entweder



■ GEFAHRLOS Unbedrängt vom gegnerischen Stürmer kann der Torwart den Ball aufnehmen.

mit 64 Spielern (A-Nationalteams) oder 32 Spielern (U23-Teams) ab. Bei allen Spielmodi stehen Ihnen zudem sechs Stadien, drei Tageszeiten und vier verschiedene Bodenverhältnisse zur Wahl, die beliebig kombinierbar sind.

Wolfgang Fischer



Wolfgang Fischer

MEIN FAZIT **Sehr Gut**

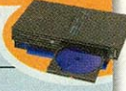
Konamis erstes Fußballspiel für die neue Konsole macht wirklich einen sehr guten Eindruck – bis auf die angesprochenen kleinen Problemchen. Diese sind zwar nicht allzu gravierend, verhindern aber leider eine noch höhere Wertung für das Spiel. Der Titel ist aber trotzdem gut genug, um die Wartezeit bis zum Erscheinen des *ISS Pro Evolution*-Nachfolgers für die PlayStation 2 problemlos zu verkürzen.



■ GRENZENLOSER JUBEL Die Schweden feiern ihren entscheidenden Torschützen im Elfmeterkrimi. Im Hintergrund sehen Sie die niedergeschlagenen Schweizer, die ihr Unglück noch gar nicht fassen können.

TEST

Int. Superstar Soccer



System	PlayStation 2
Hersteller	Konami
Genre	Fußball
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
5 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	–
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Ja	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Konami
GRAFIK	SOUND
75%	78%
SPASS	GESAMT-WERTUNG
86%	85%

„Sehr gutes Fußballspiel, das durch viele Spielmodi und durchdachtes Gameplay glänzt“

Haben wollen? Kriegen können:

net: www.gameplay.de fon: (0931) 35 45 255 Mo.-Fr. 8–20 Uhr (Sa.-So. 9.30–18 Uhr)



■ **BLINDE CYBORGS** Die computergesteuerten Bots sehen zwar ungewöhnlich aus, sind aber nicht gerade außergewöhnlich intelligent.



■ **KOPF IM VISIER** Hier ist Treffsicherheit gefragt. Um die Zombies ganz zu erledigen, müssen Sie sie im wahrsten Sinne einen Kopf kürzer machen.

TimeSplitters

» GENRE
Ego-Shooter
» SPIELER
1-4
» HERSTELLER
Eidos
» INTERNET
www.eidos.de

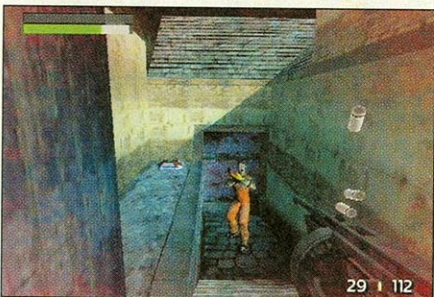
Der erste **Ego-Shooter** auf der PlayStation 2 verursacht Kopfschmerzen – allerdings bestimmt nicht der Konkurrenz.



■ **CHALLENGE** Viele Zombies, eine Shotgun und nur zwei Minuten Zeit, 50 Köpfe fliegen zu lassen.



■ **VOLLE PACKUNG** Auch der voll gepackte Vier-spieler-Splitscreen ist nicht flimmerfrei.



■ **EFFEKTIVOLL** Ganz realistisch fliegen verbrauchte Munitionshülsen aus dem Schnellfeuergewehr.

Für Einzelspieler ist der erste Ego-Shooter auf der PlayStation 2 nicht unbedingt gedacht. Sie sollten sich trotzdem erst einmal allein im Story-Modus durch alle neun Levels kämpfen, um sich mit der Steuerung vertraut zu machen und weitere Charaktere oder Spielmodi freizuschalten. Hier geht es immer darum, in verschiedenen Zeitperioden einen wichtigen Gegenstand zu holen, an eine bestimmte Stelle zu bringen und dabei jede Menge Feinde zu erledigen. Aber die dann freigeschalteten Arcade- und Challenge-Levels machen erst mit mehreren Spielern richtig Spaß, was nicht zuletzt daran liegt, dass die KI der Gegner nicht gerade zu den anspruchsvollsten gehört. Sie gehen hinter Fässern oder Türrahmen in Deckung oder rollen sich zur Seite weg – aber nur, wenn sie Sie bereits entdeckt haben. Ansonsten



■ **UMARMUNG** In TimeSplitters treffen Charaktere aus unterschiedlichen Zeitperioden aufeinander.



JAGDSAISON Die actionreiche „Entenjagd“ am Hafen ist nur ein Beispiel des schrägen Humors der TimeSplitters-Programmierer.

können Sie bequem hinter den Bots, die allesamt gleich stark sind, herrennen und sie niederstrecken. Die abgedrehten Multiplayer-Modi haben so klangvolle Namen wie „Capture the Bag“, „Target Practice“ oder natürlich „Deathmatch“. Wichtig hierbei ist vor allem die Waffenauswahl, die Sie vorher treffen können. Entweder nehmen Sie ein vorgefertigtes Arsenal (Retro, Sci-Fi etc.) oder stellen selber eins zusammen. Hier können Sie ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Level und Waffen schaffen. Großkaliber für weitläufige Gebiete, kleine Schussseisen für verwinkelte Areale. Dass TimeSplitters aber auch mit vier Spielern noch superflüssig läuft, liegt wohl an den recht eintönigen Texturen. Denn das, was in das Charakterdesign investiert wurde, haben die Entwickler am Leveldesign gespart. Zudem flimmert das Spiel gewaltig – selbst wenn Sie stehen, haben Sie noch das Gefühl, die Umgebung würde sich bewegen. Das verursacht selbst bei hartgesotenen Zockern auf Dauer Kopfschmerzen und kann auch mit dem flip-pigen Soundtrack nicht aufgewogen werden.

Stefanie Schwarz



Stefanie Schwarz

MEIN FAZIT

Gut

Ein ganz dickes Plus bekommt *TimeSplitters* von mir für die schrägen Challenge-Levels wie „Schieß dem Zombie den Kopf ab“ oder „Entenjagd“. Leider ist das Leveldesign dermaßen eintönig, dass man im Story-Modus nach kurzem Spielen den Controller wieder aus der Hand legen möchte. Zum Glück hat man im Multiplayer-Modus kaum Zeit, darauf zu achten. Wer einen ausgereiften Ego-Shooter in die PlayStation 2 einlegen möchte, sollte auf *Unreal Tournament* warten. Für alle Ungeduldigen ist *TimeSplitters* der richtige Lückenfüller.

TEST TimeSplitters

System	PlayStation 2
Hersteller	Eidos
Genre	Ego-Shooter
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,-
Termin	Erhältlich

Schwierigkeitsgrad	Save Game
3 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	9
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Ja	Ab 18 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Free Radical Design

GRAFIK 68% SOUND 74% SPASS 78% GESAMT-WERTUNG 76%

„Die kleinen, recht trostlosen Levels sind nur für Multiplayer-Matches wirklich zu empfehlen.“

WARM-UP!

GP 2001

Sind Sie bereit für die nächste Saison?!

WARM-UP! GP 2001 die pfeilschnelle Rennsimulation für den Einsteiger und den Profi!



PC CD-ROM

- 3 verschiedene Modi
Arcade, Simulation, Ghost Car
- 8 verschiedene Teams
- 22 verschiedenen Rennboliden
- 17 detaillierte Rennstrecken (inkl. Australien, Brasilien, Spanien, Monaco, USA etc.)
- zahlreiche Steuerhilfen
- fotorealistische Grafiken
- einfache und übersichtliche Menüführung
- adrenalintreibende Cockpitsicht

Auf PC CD-ROM und PlayStation!

PlayStation



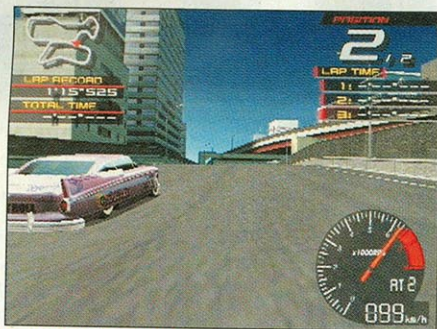
Lankhor



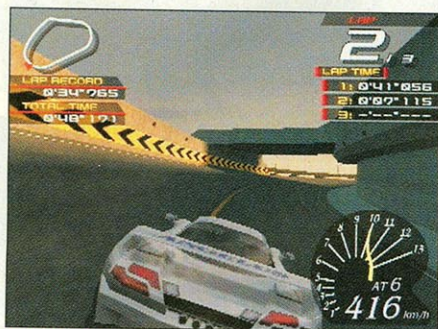
PC CD-ROM



© 2000 Lankhor. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen der Sony Computer Entertainment Inc. Veröffentlicht durch Microïds. Vertrieb durch HAVAS Interactive Deutschland. Entwickelt von Lankhor.



■ **ADRENALINSCHUB** Die Fahrzeuge in der Duell-Klasse verlangen Ihnen einiges an Fahrkünsten ab.



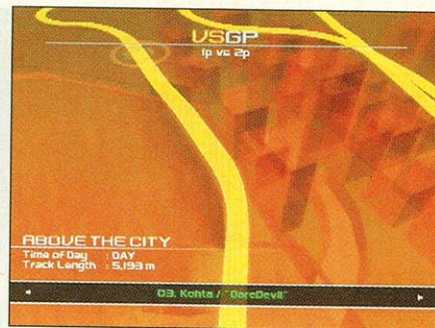
■ **VOLLGAS!** Auf dem anspruchsvollen Ovalkurs können Sie die Bonus-Fahrzeuge mal ausfahren.



■ **NEBELRENNEN** Der Splitscreen für zwei Spieler leidet an der stark eingeschränkten Sichtweite.



■ **FREIE FARBWAHL** Sie können das Äußere Ihrer Autos im Car-Design-Modus verändern.



■ **SOUNDCHECK** Während Sie vor dem Rennen den Kurs studieren, wählen Sie ein Musikstück aus.

Ridge Racer V

Das erste Ridge Racer war ein Ausblick auf die Zukunft – das fünfte ist eher ein **Blick zurück!**

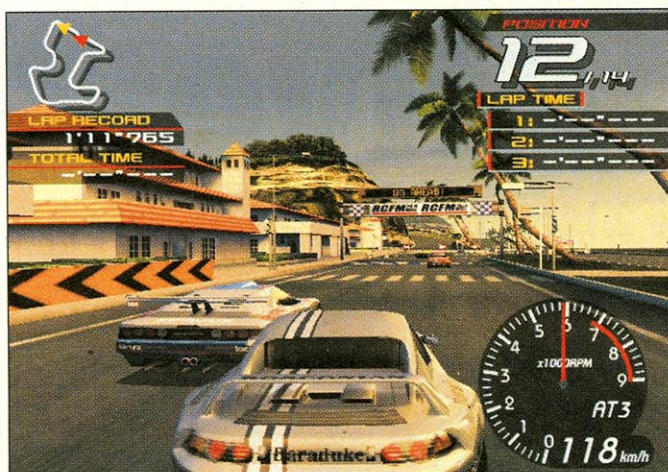
»GENRE
Rennspiel
»SPIELER
1-2
»HERSTELLER
Namco
»INTERNET
www.namco.com

Kein PlayStation-Launch ohne *Ridge Racer*. Wie damals der erste Teil für die PSone, war auch das neue *Ridge Racer V* in Japan einer der Starttitel für die zweite Sony-Konsole. Im Gegensatz zu *Tekken Tag Tournament*, das

für die USA und Europa grafisch deutlich aufgeböhrt wurde, hat Namco an dem Spiel im zurückliegenden halben Jahr nichts mehr verändert: Die Grafik flimmert merklich und die Pixel an Polygonkanten sind in Bewegung

■ **RENDER-RENNER** Ganz so hübsch wie die Artworks sehen die Autos im Spiel leider nicht aus.





■ **STIMMUNGSVOLL** Die drei verschiedenen Tageszeiten sorgen für atmosphärische Ausleuchtung der Strecken und der sehr detaillierten Fahrzeuge.



■ **UNBESCHNITTEN** An diesem ungeschönten Screenshot sehen Sie die hässlichen PAL-Balken am Bildrand – ein 60-Hz-Modus hätte Abhilfe geschaffen.

recht deutlich zu erkennen, was freilich eher dem Zuschauer als dem aktiven Spieler selbst auffällt. Die Fahrzeuge sind aus unzähligen Polygonen modelliert und lassen problemlos jedes PSone-Spiel alt aussehen – nur die pixeligen Texturen auf den Wagen trüben diesen Eindruck etwas, doch spürt man das während des Rennens nicht.

Heimkino-Flair ...

... kommt in gewisser Weise beim Spielen der PAL-Version auf, was aber nicht an der Grafik der Strecken liegt – diese ist von Fotorealismus nach wie vor meilenweit entfernt und hält am unverkennbaren Grafikstil der PSone-Vorgänger fest. Der Grund für die 16:9-Optik mit gestauchtem Bildschirmausschnitt sind vielmehr die dicken PAL-Balken am oberen und unteren Rand des Bildschirms – so kann man sich nicht einmal richtig freuen, dass Namco bei der Anpassung an die PAL-Bildschirmnorm zumindest die rasante Geschwindigkeit des NTSC-Originals beibehalten hat. Ein 60-Hz-Modus hätte hier leicht Abhilfe geschaffen, steht aber nicht zur Wahl. Die akustische Seite wird einer Heimkino-Anlage schon eher gerecht: Der treibende Techno-Soundtrack ist abwechslungsreich und unterhält die Rennen sehr passend, was man vom Vorgänger ja oft weniger behaupten konnte. Der serientypische Sprecher klingt zwar cool und redet sich bei waghalsigen Drifts den Mund füllend, erwähnt es aber andererseits

mit keinem Wort, wenn man einen Rundenrekord gebrochen hat. Apropos Rundenrekorde: diese sind schon nach relativ kurzer Zeit die Hauptmotivationsquelle, denn mit läppischen sieben Strecken (die auch rückwärts befahren werden können) mangelt es *Ridge Racer V* etwas an Masse. Zumal eine davon ein öder Ovalekurs und die anderen sechs allesamt Variationen eines einzigen Stadtkurses sind – und alle von ihnen sind leider recht unspektakulär geraten. Nach ein paar Grand-Prix-Siegen ist alles wichtige freigespielt, einige Duell-Rennen gegen einzelne Spitzenfahrer später hat man auch die ersten Bonus-Fahrzeuge in der Garage. Auf ausdauernde Rekordbrecher wartet noch eine zusätzliche Rennklasse und ein 99-Runden-Modus, doch im Endeffekt bläst Namco den

Umfang so nur künstlich auf. Der Splitscreen-Modus für zwei Spieler läuft zwar selbst mit vier Computerfahrern flüssig, leidet aber an der durch Nebel stark eingeschränkten Sichtweite, die einem schnell den Spaß vermiest. Letztendlich bietet *Ridge Racer V* einem geübten Spieler leider schon nach einem – zugegebenermaßen spaßigen – Wochenende nichts Neues mehr.

Michael Pruchnicki



Michael Pruchnicki

MEIN FAZIT

Ridge Racer V ist ein typisches Arcade-Rennspiel nach Namco-Schema F – die Streckenvielfalt eines *V-Rally* oder der Fuhrpark eines *Gran Turismo* werden zwar nicht geboten, doch das war abzusehen und ist zu verschmerzen. Die technischen Schwächen leider nicht: Die Grafik ist zwar nicht schlecht, doch sieht man von den detaillierten Fahrzeugen ab, sind grafisch kaum Unterschiede zum Vorgänger zu erkennen – und der lief auf einer schon sechs Jahre alten Konsole! Gerade unter diesem Gesichtspunkt ist der neblige Zweispieler-Modus einfach inakzeptabel. Dazu noch die unnötig riesigen PAL-Balken – so sympathisch mir das Spiel persönlich auch ist, für einen Hit reicht das leider nicht!

Gut

TEST Ridge Racer V

System	PlayStation 2
Hersteller	Namco
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Dt. Texte, engl. Sprache
Preis	DM 119,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
3 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	7 Strecken
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Namco

GRAFIK 74% SOUND 83% SPASS 82% GESAMT-WERTUNG 82%

„Flotter Arcade-Racer mit geringem Umfang, schwachem Zweispieler-Modus und dicken PAL-Balken.“

Haben wollen? Kriegen können:

net: www.gameplay.de fon: (0931) 35 45 255 Mo.-Fr. 8–20 Uhr (Sa.-So. 9.30–18 Uhr)



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

Dead Or Alive 2

» GENRE
Beat 'em Up
» SPIELER
1-4
» HERSTELLER
Tecmo
» INTERNET
www.tecmoinc.com

Think big: Dead Or Alive 2 bietet riesige Arenen, riesige Oberweiten und vor allem riesig viel Spielspaß!

Das stark von Segas 3D-Prügelpionier *Virtua Fighter* inspirierte *Dead Or Alive* geht in die zweite Runde und übernimmt die vereinfachte Steuerung der letzten VF-Versionen: Geblockt wird entweder per Steuerkreuz oder durch Gedrückthalten der Hold-Taste, die gleichzeitig zum Kontern von Angriffen benutzt wird. Je nur eine Taste für Schläge und Tritte ließen auf dem Joypad genügend freie

Tasten und so finden sich in der PS2-Version die wichtigen Kombinationen wie Hold+Punch für Würfe und Hold+Punch+Kick für jede Art von Tag-Team-Aktionen ebenfalls auf einzelnen Tasten – mit den L-Tasten können Sie sich dazu frei im 3D-Raum bewegen. Das erspart Spielern ohne Arcade-Joyboard nicht nur fiese Finger-Verrenkungen, sondern ist auch intuitiv: Jeder Taste ist ein eindeutiger Aktionstyp zugeordnet und Sie müssen sich nur die Steuerkreuz-Bewegungen merken, um problemlos jeden Move auszuführen! Dagegen wirken die konzeptlosen Eingabekommandos von *Tekken Tag Tournament* wie abstrakte Algebra.

PLAY ZONE HIT



■ **MIGRÄNE?** Zack lässt Newcomer Leon ganz rabiat mit dem Kopf voran auf den Boden knallen.



■ **ZUSATZKOSTÜME** Die zusätzlichen Outfits für die Kämpfer sind teilweise ziemlich abgedreht.



■ **EINLADUNG ZUM TANZ** Zwei Mädels gegen Zack: Solche richtigen Double-Team-Moves mit drei Kämpfern gleichzeitig im Bild gibt es bei *Tekken Tag Tournament* nicht!

■ **AUF DIE MASSE**
... kam es bei *Dead Or Alive* schon immer an.



INFO Interaktive Arenen

Mit dem Kopf durch die Wand

Bei Dead Or Alive 2 kann die Umgebung in den Kampf einbezogen werden.

Gab es beim ersten Dead Or Alive noch Siege durch Ring-Outs, falls ein Kämpfer von der Kampfplattform gefallen war, geht die Action beim Nachfolger einfach auf der nächsten Ebene der riesigen Arenen weiter. Befindet sich am Rand der Plattform eine Wand, ergibt sich eine weitere neue Möglichkeit: Mit so genannten Wall-Throws rammen Sie Ihren Gegner mit dem Kopf voran gegen die Mauer oder benutzen diese zum Abstützen für besonders akrobatische Wurftechniken. Manchmal kann sogar beides kombiniert werden: Sie werfen Ihren Kontrahenten durch eine Glasscheibe, woraufhin er ein ganzes Stockwerk tief stürzt – und weiter geht der Kampf!



■ DURCHBRUCH Neuling Ein schickt Hayabusa buchstäblich mit dem Kopf durch die Wand.



■ HINTERHER! Stürzt ein Kämpfer ein Stockwerk tiefer, folgt ihm sein Gegner – weiter geht's!



■ WORTGEWANDT Im Gegensatz zu Tekken können die Kämpfer in DoA2 sprechen – Sie haben sogar die Wahl zwischen Englisch und Japanisch!



■ ELEKTRISIEREND Die interessante Danger-Zone-Idee aus dem ersten Teil wurde bei Dead Or Alive 2 in die dritte Dimension übertragen: Die Begrenzungen einiger Arenen sollte man besser nicht berühren!

gleichzeitig! So können beispielsweise problemlos zwei Kämpfer einen Gegner an den Armen und Beinen packen, herumschleudern und ganz rabiat auf den Boden knallen – und im Vergleich mit der Japan-Version haben sogar noch etliche zusätzliche Tag-Team-Attacken den Weg ins Spiel gefunden! Ebenfalls neu sind noch mehr Kostüme für die Kämpfer – das Freispielen der Bonus-Outfits dürfte vor allem für Fans der üppig proportionierten Damen motivierend sein. Apropos: Das berühmte Breast-Bounce-Feature ist natürlich auch beim zweiten DoA-Teil dabei und wirkt diesmal nicht mehr so übertrieben. Der eigentliche Augenschmaus sind aber wohl die riesigen 3D-Arenen, die frei begebar sind und ins Kampfgeschehen einbezogen werden können – siehe Extrakasten! Bei der PAL-Version können Sie zwischen japanischer und deutscher Sprachausgabe wählen, deutsche Untertitel sind anwählbar. Die Musik ist weniger erwähnenswert, stört aber auch nicht. Ein großes Lob verdient die 60-Hz-Option: dadurch können Sie das Spiel auf neueren Fernsehern in der ursprünglichen Spielgeschwindigkeit des NTSC-Originals und ohne hässliche PAL-Balken spielen. Ein Beispiel, das hoffentlich Schule macht!

Michael Pruchnicki



MEIN FAZIT

Sehr Gut

Michael Pruchnicki

Der erste Teil stand auf der PSone im Schatten von Tekken 3, auf der PS2 sieht die Sache anders aus: Dead Or Alive 2 bietet tolle Grafik, vielschichtige Riesenarenen, volle 3D-Bewegungsfreiheit, eine durchdachte Steuerung und ein Gameplay, das all diese Vorzüge bestmöglich ausnutzt. Wenn man so will, ist das Spiel eine moderne, pralle Schönheit – die „alte Dame“ Tekken Tag Tournament dagegen, kann im Direktvergleich ihr eigentliches Alter trotz des PS2-Faceliftings nicht verbergen! Tecmo schuf dagegen ein echtes Next-Generation-Spiel, und so ist Dead Or Alive 2 für Einsteiger wie Profis die bessere Wahl und zweifellos die PS2-Referenz. Ein Extra-Lob gibt's für den flotten 60-Hz-Modus!

TEST Dead Or Alive 2

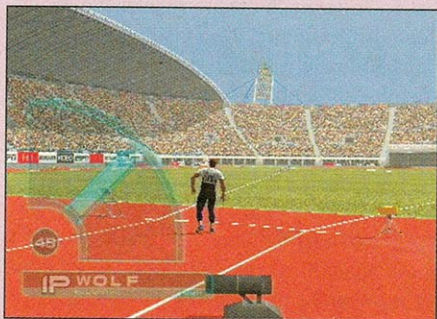
System	PlayStation 2
Hersteller	Tecmo
Genre	Beat 'em Up
Spieler	1-4
Sprache	Dt. Texte, engl./jp. Sprache
Preis	DM 119,95
Termin	13. Dezember

Schwierigkeitsgrad	Save Game
4 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	14 Kämpfer
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ab 16 Jahren
Datenträger	Entwickler
DVD	Tecmo

GRAFIK 82% SOUND 82% SPASS 90% GESAMT-WERTUNG 87%

„Mit Dead Or Alive 2 hat sich Tecmo selbst übertroffen – das beste Prügelspiel für die PlayStation 2!“

ESPN International Track & Field



■ **BLOSS NICHT ÜBERTRETEN!** Dieser fast perfekte Versuch ist in jedem Fall eine Medaille wert.



■ **SUPERMAN?** Beim Reckturnen versaut ein schlechter Abgang die ganze Wertung.

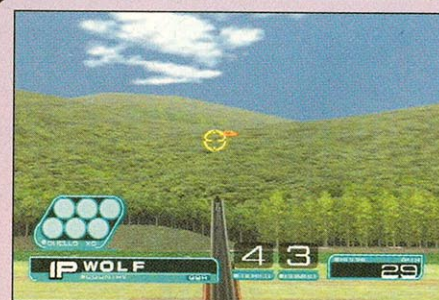
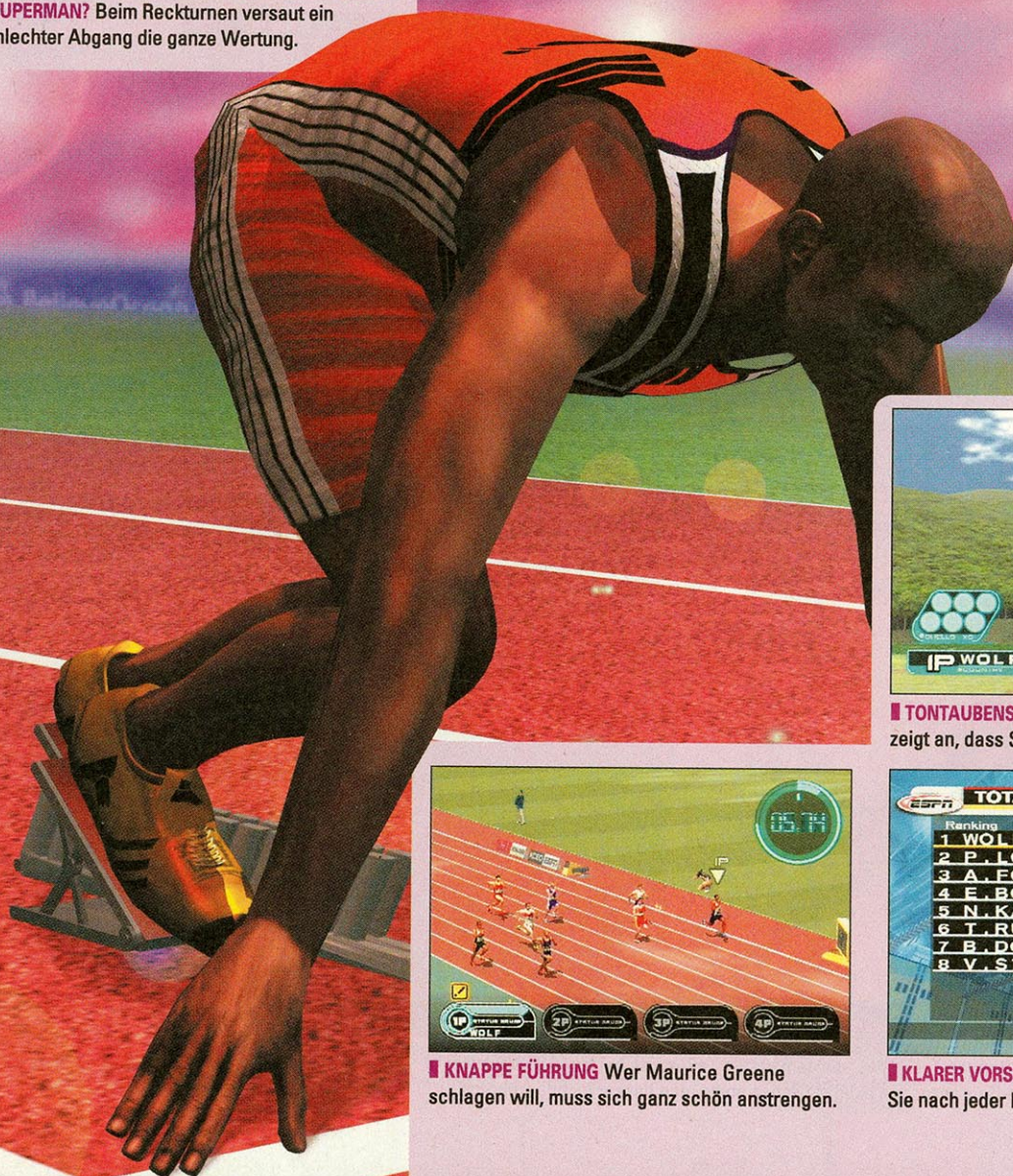
»GENRE
Sportspiel
»SPIELER
1-4
»HERSTELLER
Konami
»INTERNET
www.konami-europe.com

Das zehn Disziplinen umfassende **Leichtathletik-Event** setzt ganz auf ihre Fingerfertigkeit!

Seit mehr als fünfzehn Jahren erfreut uns Konami jetzt schon mit der *Track&Field*-Reihe. Zwischen der ersten Spielautomaten-version und der aktuellen PS2-Variante liegen vor allem grafisch ganze Welten. Der spielerische Inhalt ist aber in den meisten Disziplinen gleich geblieben. Sie drücken in schneller Abfolge zwei Tasten, um Kraft aufzubauen oder Ihren Athleten zu beschleunigen. In manchen Disziplinen kommen dazu noch Aktionstasten, durch deren Betätigung Sie zum Beispiel Hürden überspringen oder den Abwurfwinkel Ihres

Speers bestimmen. Glücklicherweise gibt es diesmal aber drei Disziplinen, bei denen Sie Ihre gestressten Finger etwas entspannen dürfen. Beim Tontaubenschießen brauchen Sie (nur) schnelle Reflexe und ein gutes Auge, um die zehn Runden erfolgreich zu bestehen. Beim Reckturnen hingegen ist zuallererst Timing gefragt. Danach müssen Sie in schneller Abfolge verschiedene Richtungstasten drücken, um Figuren auszuführen. Die rhythmische Sportgymnastik mit Band können (sollten) Sie sogar mit einer Tanzmatte spie-

■ **ON YOUR MARKS!** Beim 100-Meter-Lauf kommt es auf einen guten Start an.



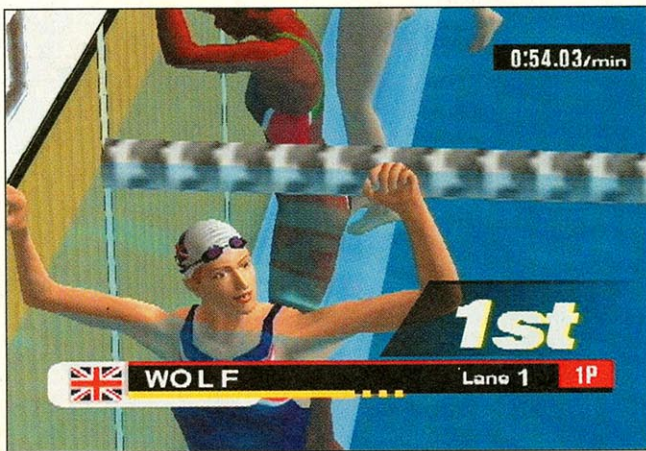
■ **TONTAUBENSCHLACHTFEST** Der gelbe Zielkreis zeigt an, dass Sie jetzt problemlos treffen würden.



■ **KNAPPE FÜHRUNG** Wer Maurice Greene schlagen will, muss sich ganz schön anstrengen.

TOTAL POINTS				RESULT
Ranking	NAME	COUNTRY	POINTS	POINTS
1	WOLF	GBR	1174	4719
2	P. LOWELL	USA	557	3873
3	A. FOWLER	CAN	1035	3878
4	E. BODE	GER	1084	3781
5	N. KAWADA	JPN	1009	3458
6	T. RUTO	KEN	688	3451
7	B. DONATI	ITA	1080	3305
8	V. STRUVER	URS	905	3264

■ **KLARER VORSPRUNG** Beim Zehnkampf bekommen Sie nach jeder Disziplin den Stand eingeblendet.



■ **VORPROGRAMMIERTE VERKRAMPFUNG** Das Schwimmen gehört zu den anstrengendsten Disziplinen des ungewöhnlichen Zehnkampfs.

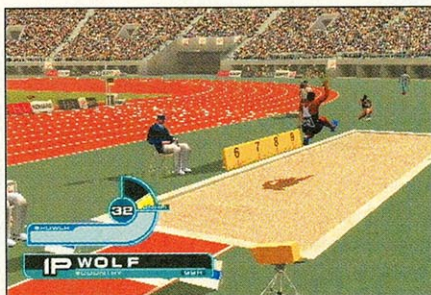
len. Dieser Wettbewerb erinnert schon sehr an *Dancing Stage Euromix* vom selben Hersteller. Ansonsten erwarten Sie relativ gewöhnliche Disziplinen wie Weitsprung, Speerwerfen, Schwimmen oder Stabhochsprung. All diese

Wettbewerbe können Sie entweder einzeln trainieren oder als kompletten „Zehnkampf“ durchlaufen, natürlich auch mit bis zu drei Freunden. Praktischerweise gibt es zu jeder dieser Disziplinen auch eine Anleitung, die vor dem eigentlichen Wettkampf gezeigt wird. Bei manchen Sportarten, beispielsweise beim Gewichtheben, ist diese

Einführung auch dringend notwendig. Um die vielfältigen Bewegungsarten der Leichtathleten

möglichst realistisch darzustellen, wurde ein aufwendiges Motion-Capturing-Verfahren verwendet. Für die Laufstudien konnte zum Beispiel der amerikanische 100-Meter-Sprinter Maurice Greene verpflichtet werden. Diese Mühe merkt man dem Spiel auch deutlich an. Die Athleten machen einen sehr lebendigen Eindruck und vermitteln dadurch sehr gut das Gefühl, die Fernsehübertragung einer Leichtathletikveranstaltung zu sehen. Leider können die Hintergrundgrafiken dieses hohe Niveau nicht immer halten.

Wolfgang Fischer



■ **SCHÖNE FLUGPHASE** Beim Weitsprung kommt es neben Kraft auf einen guten Absprungwinkel an.



Wolfgang Fischer

MEIN FAZIT

Gut

Wenn Sie auf Fingerakrobatik und Leichtathletik abfahren, dann ist das genau das Spiel für Sie. Wenn Sie außerdem noch ein paar gleichgesinnte Kumpels haben, dann kommt bei der nächsten Party bestimmt keine Langeweile auf. Im Einzelspielermodus verliert die Jagd nach Medaillen spätestens dann ihren Reiz, wenn Sie die Computergegner in allen Disziplinen schlagen und sich die Medaillen schon im Trophäenschrank stapeln.

TEST ESPN Int. Track & Field

System	PlayStation 2
Hersteller	Konami
Genre	Sportspiel
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	Dezember

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	10
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Keine Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Konami

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
79%	72%	81%	80%

„Grafisch und technisch solides Sportspiel, dessen Langzeitmotivation im Mehrspielermodus liegt.“



The Mission

DAS ALL-ACTION FUSSBALL-ABENTEUER



DAS OFFIZIELLE SPIEL ZUM NIKE-KULTWERBESPOT

OUT NOW ON PLAYSTATION

Kämpfen Sie mit einigen der besten Fußballspieler der Welt gegen die Macht des Bösen!



Developed and Published by Microïds 2000. © 2000 Microïds. All Rights Reserved. "D" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NIKE. Copyright 2000. All Rights Reserved. All other trademarks, copyrights and namings are property of their respective owners. All Rights Reserved.

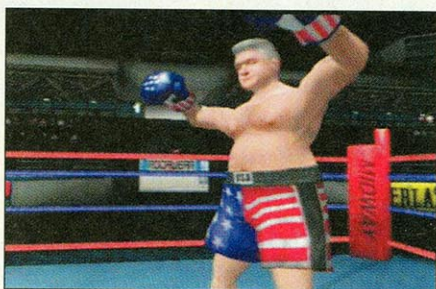


www.microïds.com

Ready 2 Rumble: Round 2

» GENRE
Boxen
» SPIELER
1-2
» HERSTELLER
Midway
» INTERNET
www.konami-europe.com

Vier Fäuste für ein Halleluja!
Shaq und Michael Jackson
geben ihr PS2-Boxdebüt.



■ PRAKTIKANTINNEN-SCHRECK Der scheidende US-Präsident gehört auch zu den Akteuren.



■ STAR-ENSEMBLE Bis Sie alle verfügbaren Boxer freigeschaltet haben, dürfte einige Zeit vergehen.



■ NUR NICHT-UNTERSCHÄTZEN In ihrem Elfenkostüm sieht Selene richtig schnuckelig aus.



■ INFORMATIV Auf dem Ladebildschirm erhalten Sie Informationen zu den jeweiligen Boxern.

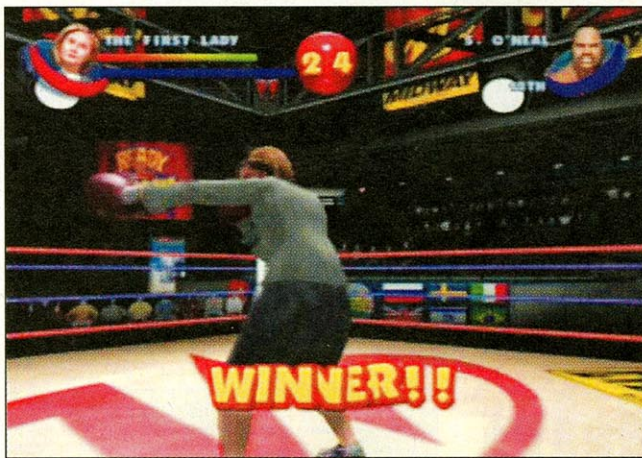
Ein Popstar und ein Basketball-Idol als Aushängeschilder für ein Boxspiel? So ungewöhnlich dies vielleicht klingen mag, so viel Sinn macht es in diesem Fall aber auch. Der Nachfolger des beliebten PSone-Titels ist nämlich keine auf Realismus bedachte Simulation des harten Sports, sondern ein actionlastiges Prügelvergnügen. Anstatt realer Größen aus dem Boxsport beharken sich hier neben den beiden Stars über 20 weitere höchst skurrile Charaktere in vier Spielmodi. Im Arcade-Modus durchleben Sie zwölf Kämpfe, in denen Sie die individuellen Fähigkeiten Ihres Boxers einsetzen, um schließlich den Titel zu erringen. Beim auf Langzeitmotivation ausgerichteten Meisterschaftsmodus verfolgen Sie zwar das gleiche Ziel, können über Trainingseinheiten und Schaukämpfe zwischen den großen Fights aber die Attribute Ihres Boxers verbessern und ihn so zum Sieg führen. Ein Team- und ein Turniermodus für bis zu acht menschliche Spieler komplettieren das abwechslungsreiche Angebot an Spielmöglichkeiten. In den Kämpfen liegt das Hauptaugenmerk auf schneller Prügel-Action. Sie dürfen aber auf keinen Fall die verschiedenen Combos und Spezialschläge vergessen, die Ihr jeweiliger Boxer beherrscht, da Sie sonst in späteren Kämpfen kein Land mehr sehen (siehe Cheats&Codes-Sektion in diesem Heft). Wie im Vorgänger gibt es auch wieder den Rumble-Kampfmodus, der diesmal in drei verschiedenen Stärken ins Spiel integriert wurde. Wenn Sie diesen Modus aktivieren, können Sie für eine kurze Zeit härter und schneller als Ihr Gegner schlagen. Aufgeladen wird der



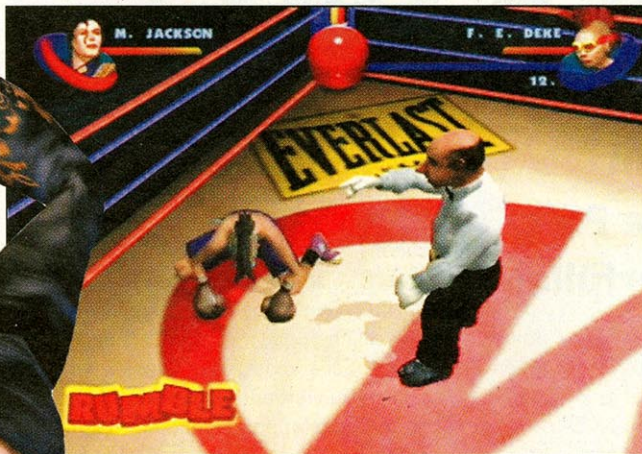
■ KEINE GNADE! Shaq lässt sich durch diese unterwürfige Pose nicht aus der Fassung bringen.

■ FRAUENPOWER
Das sexy Boxweibchen Lulu Valentine sieht nicht gerade gefährlich aus. Sie kann aber ganz schön austeiern!





■ **NEUE MÄNNER BRAUCHT DAS LAND** Die ehemalige First Lady Hillary Clinton hat gerade den Basketball-Star Shaq ordentlich vermöbelt.



■ **SCHARF ANGEZÄHLT** Freak E. Deke kann sich nach einem gnadenlosen Haken gerade noch mal aufrappeln.

Rumble-Schriftzug durch gute Treffer und durch das Beleidigen und Verhöhnern des Gegners. Diese Taunts geben jedem Charakter zudem einen ganz eigenen, unverwechselbaren Touch. Ganz so vielseitig und ausgereift wie die Spielmodi und das Geschehen im Ring ist die Grafik leider nicht. Obwohl die Kämpfer schön animiert sind und bei den weiblichen Boxern gewisse Körperpartien ordentlich hüpfen, bleibt die große Begeisterung aus. Durch einen anwählbaren 60-Hz-Modus bietet das Spiel eine flüssigere Darstellung und hat nicht mit PAL-Balken zu kämpfen.

Wolfgang Fischer



Wolfgang Fischer

MEIN FAZIT

Gut

Der Schwerpunkt des Spieles liegt auf den witzigen Charakteren und der unkomplizierten Ring-Action. Wer eine ernsthafte Boxsimulation sucht, ist hier genauso verkehrt wie ein typischer Prügelspielfanater, der gerne eine Alternative zu *Dead or Alive 2* oder *TTT* hätte. Der Titel macht aber in jedem Fall so lange Spaß, bis Sie alle versteckten Charaktere freigeschaltet haben, und das kann dauern.

TEST Ready 2 Rumble: Round 2

System	PlayStation 2
Hersteller	Midway
Genre	Boxen
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	119,95 DM
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Drei Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	-
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Geeignet ab 12 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Midway
GRAFIK	SOUND
78%	80%
SPASS	GESAMT-WERTUNG
77%	78%

„Spaßiges, aber simples Boxvergnügen ohne allzu großen spieltechnischen Tiefgang“

FAIRPLAY

by BauConTec

Playstation 1 & 2 - Hardware

Playstation 2 Grangerät - 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	55,99
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!

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 (Original 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

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 2

Memory-Card 8 MB (120 Bl.)
22,99

Memory-Card 1 MB (15 Bl.)
7,49

Flashfire Power Shock
29,99

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 inkl. MwSt. zzgl. Porto und Verpackung

Riesenauswahl - weitere Artikel auf Anfrage



AUF DER LAUER Auf der nächsten Geraden kann Herbert den vor ihm platzierten Alesi angreifen.



WINDSCHATTEN? Die langen Geraden Hockenheim eignen sich sehr gut für Überholmanöver.



INFORMATIV Die Einblendungen wurden Fernsehübertragungen nachempfunden.

F1 Championship Season 2000

GENRE
Rennspiel
SPIELER
1-4
HERSTELLER
EA
INTERNET
www.ea.com

Kann Electronic Arts mit dem ersten Formel 1-Spiel für die PS2 die hohen Erwartungen erfüllen?

Basierend auf der Lizenz für die abgelaufene Saison 1999/2000 hat EA die PS-one-Vorlage genommen und kurzerhand auf die neue Konsole übertragen. Womit wir schon beim ersten Problem wären. Obwohl die grafischen Möglichkeiten der PS2 bei weitem nicht ausgenutzt werden, ruckelt das Spiel in jeder Kameraperspektive des Einzelspielermodus merklich. Zudem wirken die ansonsten gut und detailgetreu umgesetzten Strecken und Fahrzeuge sehr farblos und einfach langweilig. Sehr störend ist auch die Tatsache, dass beim Programmiererteam anscheinend keiner auf die Idee gekommen ist, eine anständige Cockpitsicht zu integrieren. Genauso unverständlich ist das Fehlen des Szenariomodus, der auf der PSone für etwas Ab-

wechslung gesorgt hat. Die übrigen Spielmodi wie Schnelles Rennen, Einzelrennen oder Meisterschaft sind aber glücklicherweise noch vorhanden. Der von EA so hochgepriesene Realismus bleibt aber in allen Modi im wahrsten Sinne des Wortes auf der Strecke. Am deutlichsten wird dies im Meisterschaftsmodus. Die Einstellungsmöglichkeiten für das Fahrzeug-Setup sind eigentlich komplett überflüssig, da sie auf das Fahrverhalten des Boliden wenig bis gar keinen Einfluss haben. Untermauert wird dies von der Tatsache, dass es keinerlei Möglichkeit gibt, Aufzeichnungen über



LICHTBLICK Der Vierspieler-Splitscreen läuft im Gegensatz zum Singleplayer-Modus flüssig.

schnelle Runden zu machen und auszuwerten. Letztendlich kann einzig und allein der Multiplayer-Modus für bis zu vier menschliche Spieler einigermaßen überzeugen. Schade nur, dass Sie hier wirklich maximal zu viert auf der Piste sind und auf computergesteuerte Gegner komplett verzichten müssen.

Wolfgang Fischer

MEIN FAZIT

Ok

Ganz ehrlich: Ich bin einfach enttäuscht. Die Grafik wurde im Vergleich zum PSone-Pendant zwar minimal verbessert, dafür ruckelt das Spiel jetzt aber an manchen Stellen gewaltig. Wenn ich jetzt noch aufzählen müsste, was mir speziell am Meisterschaftsmodus und den Mehrspielermodi inhaltlich nicht gefällt, dann würde der Text wahrscheinlich drei Seiten lang werden. Echte Formel-1-Fanatiker, die nicht warten können, werden an diesem Titel wohl trotzdem nicht vorbeikommen.

TEST F1 Championship Season 2000

System	PlayStation 2
Hersteller	EA
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,-
Termin	15. Dezember
Schwierigkeitsgrad	Save Game
3 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	—
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
—	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	EA

GRAFIK 63% SOUND 71% SPASS 68% GESAMT-WERTUNG **67%**

„Lieblos umgesetztes und grafisch schwaches Rennspiel, das einfach nicht begeistern kann.“

FORMATIONSFLUG Die beiden McLaren konnten den Titel dieses Jahr nicht verteidigen.

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 Championship	NOV 00	DM 109.95
Fantavision	NOV 00	DM 119.95
FIFA 2001	NOV 00	DM 109.95
Force of One	NOV 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	NOV 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 Tournament	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

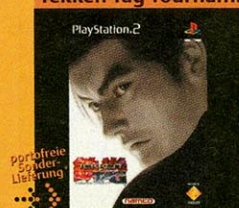


portofreie
Sonder-
Lieferung*

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

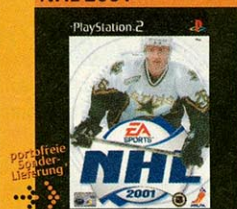
F1 Racing Champ.



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

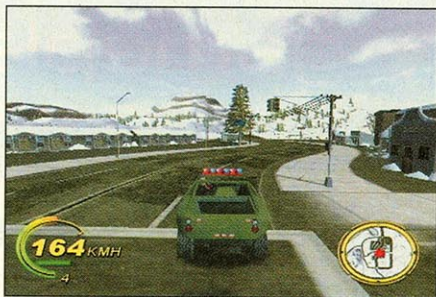
Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an!

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.

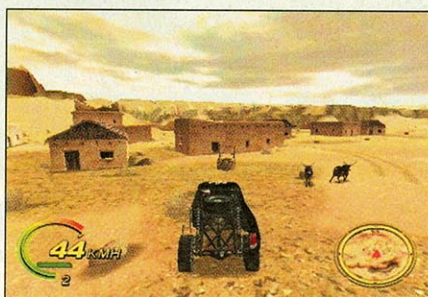


gameplay™

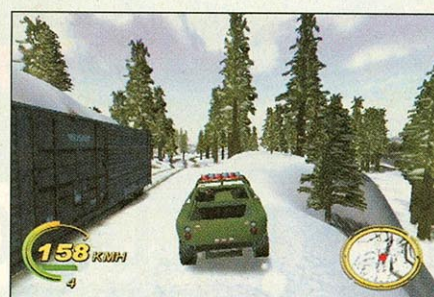
THE GATEWAY TO GAMES



■ **PATROUILLE** Jedes der sechs Fahrzeuge hat je nach Gangzugehörigkeit ein anderes Design.



■ **TROSTLOS** Auf dem weichen Wüstensand fällt die Steuerung Ihres Off-Roaders oft schwer.



■ **DIE BAHN KOMMT** Ein Frontalzusammenstoß mit einem Zug kann Sie Ihren Wagen kosten.

Smuggler's Run

» **GENRE**
Rennspiel
» **SPIELER**
1-2
» **HERSTELLER**
Take 2
» **INTERNET**
www.take2.de

Im ersten Off-Road-Racer für die PS2 können Sie testen, ob Sie sich als Schmuggler eignen.

Ihre Aufgabe ist denkbar einfach: Sie müssen sich die heiße Ware schnappen und am vereinbarten Treffpunkt abliefern. Leider haben da sowohl die Cops als auch konkurrierende Schmuggler einiges dagegen und versuchen, Sie um jeden Preis zu stoppen. Aufgrund der aufgebohrten Gegner-KI wird Ihnen das auch des Öfteren gelingen, also müssen Sie adäquate Abkürzungen durchs Gelände finden, um Ihre Verfolger abzuhängen. Die Steuerung

des Off-Roaders ist dabei sehr realistisch und passt sich dem jeweiligen Untergrund an. Auf Schnee rutscht der Wagen weg, im Wasser hat er eine sehr schlechte Bodenhaftung. Zusätzlich sind die sechs Autos, die Sie im Laufe des Spiels anwählen können, in ihrem Fahrverhalten völlig unterschiedlich. Für die meisten Einzelspieler-Missionen sollten Sie aber möglichst einen Wagen mit hoher Geschwindigkeit wählen, da die Zeit gegen Sie



■ **HÖHENFLUG** Die Raserei durchs unwegsame Gelände macht aus Ihrem Buggy häufig einen Eins-A-Sturzkampfbomber.

läuft. Im Multiplayer-Modus hingegen ist Ihr Mitspieler Ihr größter Konkurrent, mit dem Sie entweder Rennen fahren oder um Schmuggelware streiten müssen. Die horizontale Splitscreen-Ansicht wirkt sich dabei keineswegs auf die Spielgeschwindigkeit aus. Und das, obwohl kaum Pop-up oder Nebel die Sicht in den weitläufigen Levels beeinträchtigen. Grafikeffekte wie wegspritzender Dreck und umherfliegende Autoteile runden die gute Optik zusätzlich ab.

Stefanie Schwarz

MEIN FAZIT Gut

Wenn man sich an die Steuerung gewöhnt hat, macht es einfach Spaß, unbeschränkt über sandige Hügel oder durchs Wasser zu heizen. Die aggressiven Cops sorgen dabei für häufige Adrenalinschübe – sobald man auch nur das leiseste Sirenengeheul vernimmt, wird man ungeheuer hektisch. Etwas nervig sind auf Dauer nur die sich ständig wiederholenden Kommentare der Schmugglergang-Chefin. Aber zum Glück kann man die ja ausschalten, ohne gleichzeitig auf Musik und Soundeffekte verzichten zu müssen.

Stefanie Schwarz

TEST Gametitel	
System	PlayStation 2
Hersteller	Take 2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 99,-
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Anwählbar	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	Über 30
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
-	Ab 16 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Angel Studios
GRAFIK	SOUND
74%	70%
SPASS	GESAMT-WERTUNG
83%	81%
„Hier bietet sich Ihnen ruckelfreies Off-Road-Vergnügen mit einem innovativen Spielkonzept.“	

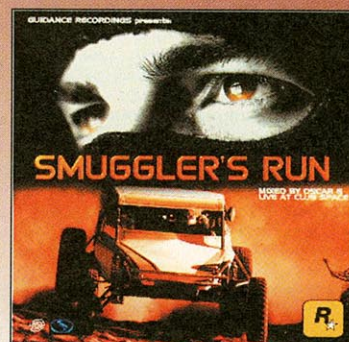
Gewinnspiel

In Zusammenarbeit mit der EFA Medien GmbH verlosen wir fünfzehnmal den Soundtrack zu *Smuggler's Run*. Genau das Richtige für Freunde funkiger House-Rhythmen. Beantworten Sie einfach nur die folgende Preisfrage:

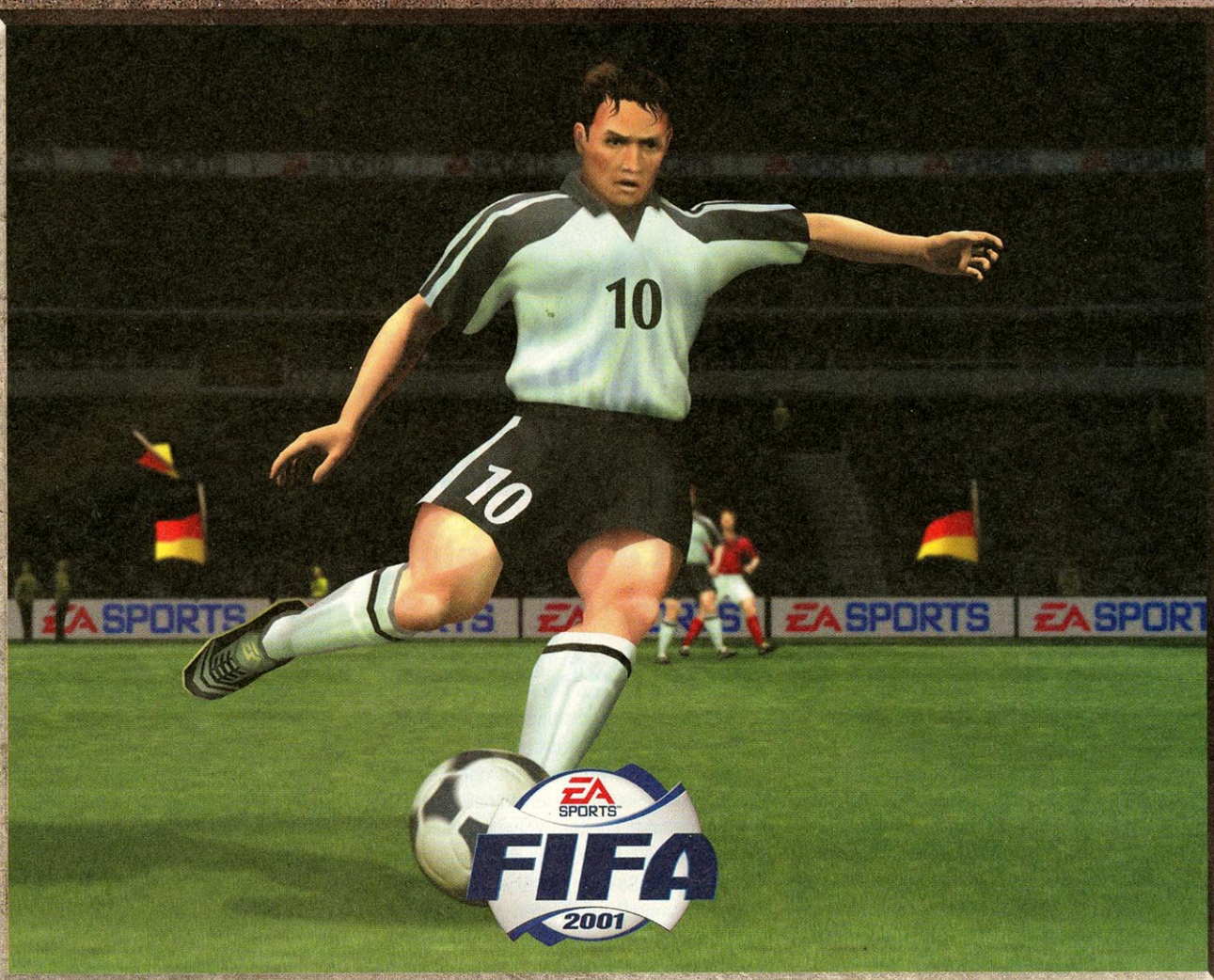
In wievielen verschiedenen Off-Roadern können Sie in *Smuggler's Run* durchs Gelände jagen?

Rufen Sie uns unter 0190 / 08 58 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: Smuggler's Run, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg. Teilnahmeschluss ist der 3. Januar 2001. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Nicht teilnahmeberechtigt sind Mitarbeiter von EFA Medien GmbH und der Computec Media AG. Die Gewinne können nicht 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.



■ **FUNKY** Techno-Fans aufgepasst! Dieses Spiel bietet jede Menge BpM!



KICKUS MATTHAEUS PERFECTUS

GLADIATOREN IN FUSSBALLTRIKOTS.
ZWEIKÄMPFE UND TORSZENEN.
LEGIONEN VON FANS JUBELN. BIST
DU ZUM SIEGER GEBOREN? DANN
SCHNÜR DEINE FUSSBALLSCHÜHE.



DAS IST FIFA 2001.
DIE KRÖNUNG DES FUSSBALLS
IN DIESEM JAHRHUNDERT. IM
NÄCHSTEN JAHRHUNDERT. UND IN
DEM DANACH.

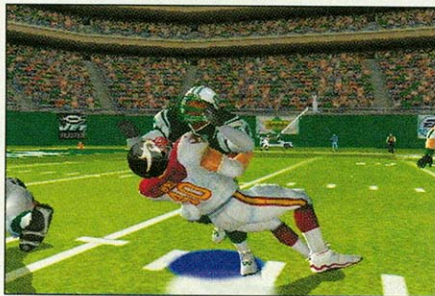
IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME.™

EASPORTS.COM



PlayStation 2

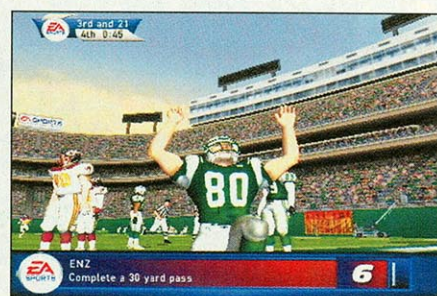
WWW.ELECTRONICARTS.DE



■ **MONSTERHIT** Nach dieser zarten Berührung sind sicherlich einige Kopfschmerztabletten vonnöten.



■ **THE CATCH** Isaac Bruce beweist mit diesem Fang, dass er einer der Top-Receiver der NFL ist.



■ **HELM AB ZUM GEBET** Touchdowns zelebrieren die NFL-Profis genauso wie ihre realen Vorbilder.

Madden NFL 2001

» **GENRE**
Football
» **SPIELER**
1-8
» **HERSTELLER**
Electronic Arts
» **INTERNET**
www.easports.com

Madden NFL 2001 ist eine absolut realistische Simulation in atemberaubender TV-Qualität.



Seit nunmehr gut einem Jahrzehnt beherrscht die *Madden*-Serie das Football-Genre auf nahezu allen Videospielsystemen. Mit der 2001-Version des ebenso taktischen wie harten US-Sports erfolgt nun auch der Sprung auf die PlayStation 2. Zunächst einmal erblicken Fans bekannte Features. So schicken Sie Ihre Fleischberge ins Trainingslager oder spielen eine Partie gegen eine der komplett vertretenen NFL-Europe-Mannschaften, um bestimmte Spielzüge zu verfeinern. Im Franchise-Modus erleben Sie alle Höhen und Tiefen des Trainerlebens. So kann es sein, dass sich Ihr Star-Receiver beim ersten Saisonspiel so schwer verletzt, dass er für den Rest der Saison ausfällt. Außerdem tauschen Sie nach einer Saison müde Altstars gegen junge College-Talente

aus. Herausragende Leistungen auf dem Turf werden mit Madden-Cards belohnt. Für eine Interception, 200 erlaufene Yards oder Fair Play erhält man jeweils Punkte, die in neue Karten investiert werden können. Neben schmucken Bildchen der NFL-Stars erhält man dabei auch witzige Cheats. So kann der eigene Quarterback besonders lange Pässe werfen oder der Running Back erhält einen Turbo-Boost. Das gewohnt ausgeklügelte Gameplay wurde mit kleinen, aber feinen Neuerungen veredelt. Unsichere Spielmacher holen sich den nächsten Spielzug direkt vom Coach und speziell auf den Superstar des Teams zugeschnittene Spielzüge sorgen für Raumgewinn. In der Defense können Strategen dank der Coverage-Audibles in letzter Sekunde einzelne Verteidigungspositionen ändern. Seine große Stärke spielt der Titel allerdings in Sachen

Grafik aus. Nur das (durch den Interlace-Modus verursachte) Flimmern der Hintergründe zeigt dem Spieler, daß es sich nicht um eine TV-Übertragung handelt. Nach harten Monsterhits wirbelt es die Profis durch die Luft, der Coach gibt wild gestikulierend Anweisungen und nach einem One-Hand-Catch tänzelt der Receiver an der Seitenlinie, um sie nicht zu überschreiten. Zusammen mit den erbarmungslosen Kommentaren von John Madden und Berichten von Außenreportern wird ein superbes NFL-Ambiente mit bislang unerreichtem Realismus erzeugt.

Jens Quentin

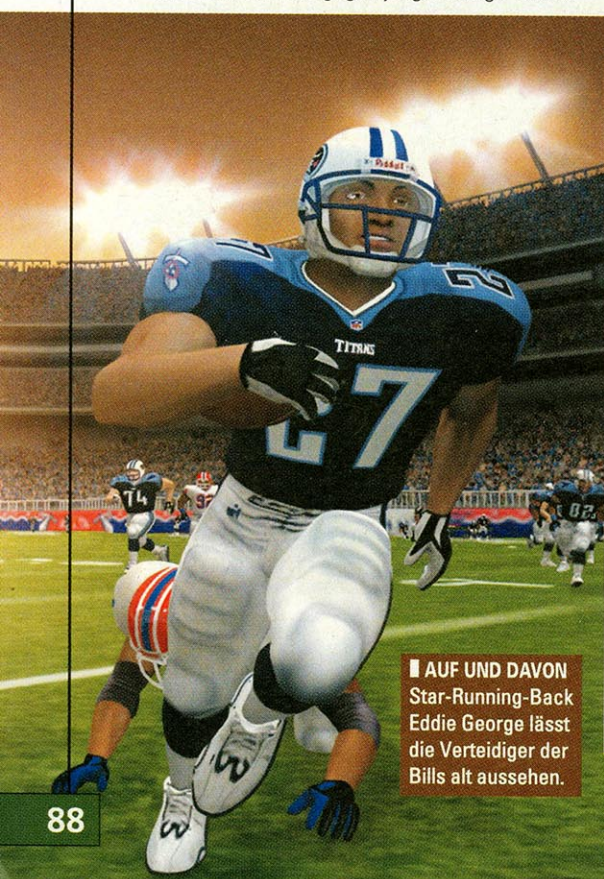


MEIN FAZIT

Super

Tekken Tag Tournament? Ridge Racer V? Für mich ist *Madden NFL 2001* der derzeit beste PlayStation-2-Titel! Bei der physikalisch exakten Berechnung der Tackles und den realistischen Animationen in TV-

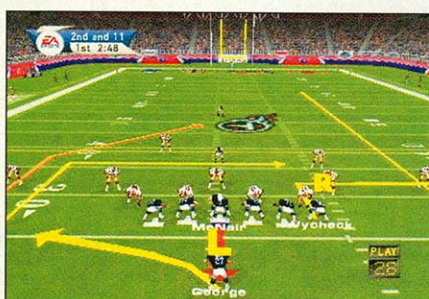
Qualität macht sich zum ersten Mal die Power der neuen Hardware (sinnvoll) bemerkbar. Nie zuvor haben virtuelle NFL-Athleten so authentisch getackelt, gefangen und gefeiert. Das über Jahre gereifte Gameplay der *Madden*-Serie ist sowieso über jeden Zweifel erhaben und bietet dank der Coverage-Audibles weitere Feinheiten. Wenn ein Launch-Titel den saftigen Preis von 120 Mark rechtfertigt, dann dieses EA-Sports-Meisterwerk!



■ **AUF UND DAVON** Star-Running-Back Eddie George lässt die Verteidiger der Bills alt aussehen.



■ **AUFGEDECKT** Die Madden-Cards sorgen für Cheats und Motivation.



■ **ROUTE** Die Anzeige der Passrouten ist besonders für Anfänger ratsam.

TEST Madden NFL 2001

System	PlayStation 2
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Football
Spieler	1-8 (Multitap)
Sprache	Englisch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
4 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	4 Spielmodi
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Ja	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	EA Sports

GRAFIK 86% SOUND 80% SPASS 92% GESAMT-WERTUNG 90%

„Ein Superhit! *Madden NFL 2001* bietet authentischen Football-Sport vom Allerfeinsten.“

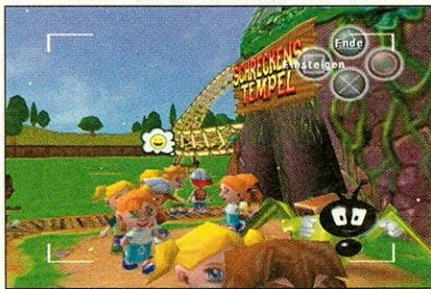
Theme Park World

■ **ABGEFAHREN** Die Figuren in der Themenwelt erinnern eher an Comic-Charaktere.



» **GENRE**
Simulation
» **SPIELER**
1
» **HERSTELLER**
Electronic Arts
» **INTERNET**
www.themeparkworld.com

Der Kunde ist König: Als Manager eines Vergnügungsparks sind Sie praktisch sein Hofnarr.



■ **RUNDUM GLÜCKLICH** Nicht nur an den Gedankenblasen ist zu sehen, wie es den Besuchern gefällt.



■ **MÄRCHENWELT** Die Umgebungen in den Parks sind alle nach einem bestimmten Thema gestaltet.



■ **SPRACHWITZ** Die Übersetzung der Texte ist teilweise sehr lustig. Nur der Sprecher nervt leider.



■ **ACHTERBAHNFahrt** Wenn Sie eine Attraktion gebaut haben, können Sie sie selbst ausprobieren.

Finanzjongleure fühlen sich oft wie auf der Achterbahn – manchmal geht's bergauf, dann wieder bergab. Wer einen Vergnügungspark leitet, kann dieses Gefühl auch an seine Kunden weitergeben. Bei der Wirtschaftssimulation *Theme Park World* sollten Sie das ausgiebig tun, damit die Besucher Ihnen die Tore einrennen. Sollen die Kunden glücklich bleiben, gibt es einiges zu beachten. Aufregende Fahrgeschäfte reichen nicht für einen tollen Themenpark. Das Publikum will auch essen, trinken, Souvenirs kaufen oder auf die Toilette gehen. Personal ist ebenfalls nötig, damit die Wege sauber und die Attraktionen funktionstüchtig bleiben. Und um neue Fahrgeschäfte anbieten zu können, sollten Sie auch in die Forschung investieren. Sie müssen also vieles im Blick behalten, um erfolgreich zu sein. Die recht unkomplizierte Steuerung macht das aber sehr gut möglich. Alle Aktionen lassen sich über sehr schlüssige Menüs ausführen, die Sie mit den Aktionstasten erreichen. Auch im Park selber ist der Überblick gewahrt.



■ **HAMSTER BASHING** Bei diesem Mini-Spiel wartet der Holzhammer auf Plastikhamster.



■ **RUMMELPLATZ** Die Vogelperspektive bietet die beste Übersicht über Ihren Vergnügungspark.

Mit den Analogsticks steuern Sie die Kamera und sehen sich den Rummel von nah oder fern an. Sie können sich aber auch mitten ins Geschehen stürzen und in der Egoperspektive ein bisschen bummeln gehen. Dann haben Sie sogar die Möglichkeit, Ihre Attraktionen selber auszuprobieren. Hier sind auch einige Minispiele versteckt. Der Bummel lohnt sich aber auch geschäftlich: Sie können Ihren Besuchern in die Augen sehen und dort ihre Zufriedenheit ablesen. Und Kundenzufriedenheit ist bei diesem Spiel fast ebenso wichtig wie Profit.

Albrecht Ott



MEIN FAZIT

Gut

Die lustigen Attraktionen und Animationen versüßen hier das trockene Thema Wirtschaft. Der Spieler erschafft sich einen Vergnügungspark ganz nach eigenem Geschmack. Das bringt an sich schon eine Menge Spaß. Dazu kommt noch, dass Sie die Fahrgeschäfte auch wirklich benutzen und sich an vielen Mini-Games versuchen können.

TEST Theme Park World

System	PlayStation 2
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Simulation
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	7. Dezember
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	8 Umgebungen
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Bullfrog

GRAFIK 75% SOUND 63% SPASS 82% GESAMT WERTUNG 80%

„Die bunten Themenwelten können mit ansprechendem Gameplay wirklich fesseln.“

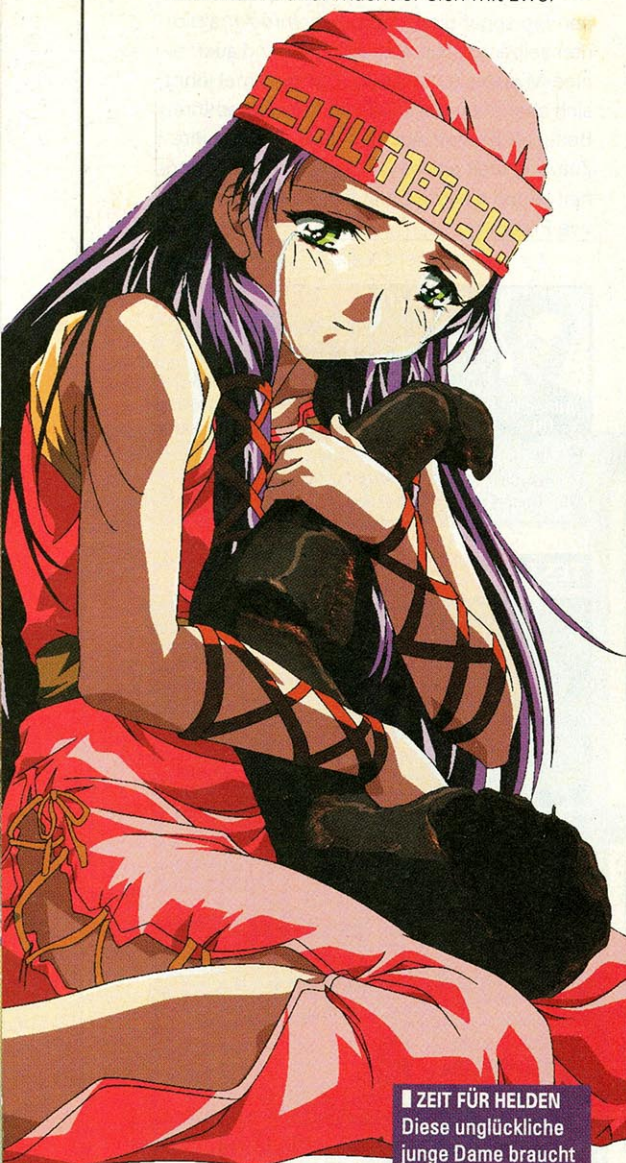
Orphen: Scion of Sorcery

>> GENRE
Action-Rollenspiel
>> SPIELER
1
>> HERSTELLER
Activision
>> INTERNET
www.activision.de

In Activisions PS-2-Rollenspiel kann selbst ein sarkastischer Schwarzmagier zum Helden werden.

Anime-Serien haben in Japan schon immer als Vorlagen für Rollenspiele herhalten müssen, meist aber nur mit mäßigem Erfolg. Das erste dieser Art gibt es nun auch für die deutsche PlayStation 2. Der talentierte, aber stinkfaule Schwarzmagier Orphen wollte sich eigentlich auf schnelle Weise Geld verdienen. Daher macht er sich mit zwei

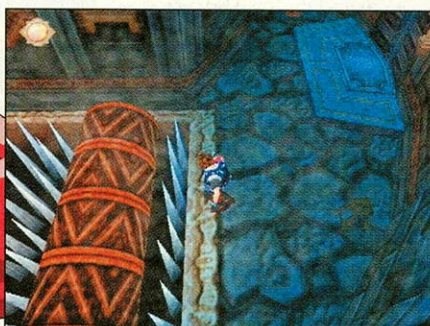
Begleitern auf die Reise in Richtung Arvan-rama, muss aber schnell feststellen, dass er das falsche Schiff genommen hat. Indem Sie einen von drei anderen Charakteren an Bord in Ihre Truppe aufnehmen, können Sie nun den weiteren Verlauf der ansonsten sehr linearen Handlung bestimmen. Allerdings geht es immer darum, den Protagonisten durch diverse Dungeons zu schicken, um Rätsel zu lösen und Monster zu bekämpfen. Die Spielumgebung ist dabei größtenteils sehr schön anzusehen, was besonders für Grafikeffekte wie Fackel- oder Kerzenlicht und im Wind wehende Vorhänge gilt. Die Polygoncharaktere werden in Außenansicht gesteuert, wobei die Perspektive manuell eingestellt werden kann. Besonders hilfreich ist das bei den vielen, nervigen Jump&Run-Einlagen, wo es auf gute Übersichtlichkeit ankommt. Denn die Bewegungsmöglichkeiten Ihres Charakters sind äußerst beschränkt



■ ZEIT FÜR HELDEN
Diese unglückliche junge Dame braucht dringend Ihre Hilfe.



■ EL MERCENARIO Der Söldner Zeus ist ein gutmütiger, aber sehr schlagkräftiger Kämpfer.



■ VON DER ROLLE Dieses spitze Hindernis sieht wirklich nicht gerade einladend aus.



■ PRETTY IN PINK Um an Schalter zu gelangen, müssen Sie erst Jump&Run-Einlagen bewältigen.



■ MANGAMANIA Zwischen einigen Levels gibt es immer wieder kurze Anime-Sequenzen.

– Sprünge sind häufig eher Glückssache. Für die Echtzeitkämpfe brauchen Sie ein gutes Reaktionsvermögen, um im richtigen Moment den richtigen Angriff beziehungsweise Block auslösen zu können.

Stefanie Schwarz



MEIN FAZIT

Gut

Auch wenn die Dungeons meistens sehr schön ausgearbeitet sind, will einfach keine vernünftige Atmosphäre aufkommen. Besonders nervig ist es, dass viele Spielabschnitte durch kleine, oft unnütze Konversationen unterbrochen werden, die – ebenso wie die Zwischensequenzen – nicht weggedrückt werden können und so nur den Spielfluss stören. Doch die wenigen Zufallsbegegnungen und die Möglichkeit, besser als in manch anderem Rollenspiel, in das Kampfgeschehen eingreifen zu können, machen dieses Spiel sympathisch.

TEST Orphen: Scion of Sorcery

System	PlayStation 2
Hersteller	Activision
Genre	Action-Rollenspiel
Spieler	1
Sprache	Englisch/deutsches Handbuch
Preis	DM 119,95
Termin	Erhältlich

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analogue/Dual Shock	Levels
Ja/ja	–
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ab 12 Jahren
Datenträger	Entwickler
DVD	Shade

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
64%	73%	69%	69%

„Ein sehr lineares Rollenspiel, das besonders wegen der schönen Anime-Sequenzen auffällt.“

NUR
DM 59,95*

Greif' nach
den Sternen!

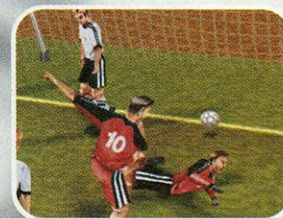
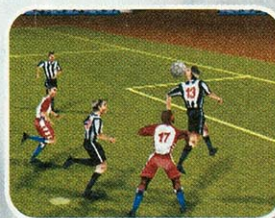


UEFA
**CHAMPIONS
LEAGUE®**

Season 2000/2001

Das offizielle Spiel zum größten Vereinswettbewerb der Welt.

Die UEFA CHAMPIONS LEAGUE geht in ihre heiße Phase. Jetzt kannst auch du dabei sein. Such' dir aus allen Vereinen dieser Saison deine Lieblings-Stars aus und greif' nach den Sternen am europäischen Fußballhimmel.



- mit den Teilnehmern des diesjährigen Wettbewerbs und allen Siegern seit 1960
- 12 verschiedene Spielvarianten sorgen für Abwechslung
- verbesserte künstliche Intelligenz der Spieler
- kommentiert von RTL-Sprecher Thomas Bartels

*unverbindliche Preisempfehlung

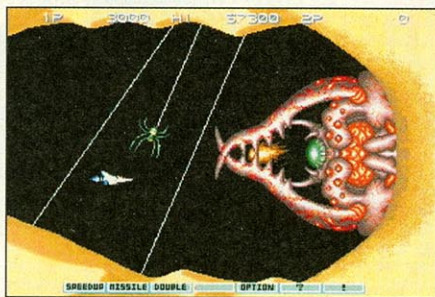


www.take2.de



"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Any individual names and images, as well as club names, logos, stadium names and playing strip are the property of their respective owners. UEFA shall bear no responsibility for any third parties unauthorised copying of such names and properties. All UEFA logos and "UEFA CHAMPIONS LEAGUE" are registered trademarks. No reproduction of these trademarks may take place without the prior written permission of UEFA. UEFA reserve all rights. Unauthorised extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Take 2 Interactive Limited. Developed by Silicon Dreams Studio Ltd.

Gradius III & IV



An Konamis Shoot 'em Ups im Vollpreis-Doppelpack scheiden sich die Geister.

Sind zweidimensionale Ballerspiele im alten Stil noch zeitgemäß? Das elf Jahre alte *Gradius III* bestimmt nicht, doch bei dem weit aus neueren *Gradius IV* von 1999 kann man sicherlich darüber streiten: Die 2D-Grafik ist hochauflösend, stellenweise sehr bunt und wartet mit netten Polygon-Monstern und Spezialeffekten auf – lediglich das Interlace-Flackern stört etwas. Beiden gemeinsam ist das Waffensystem: Wer ein Schiff verliert, muss den letzten Abschnitt ohne seine bis dahin erspielten Extrawaffen noch einmal angehen. Gerade deshalb ist auch der happige Schwierigkeitsgrad ärgerlich, der die Spiele eigentlich nur für Profis empfehlenswert macht. Die Grafik- und Soundwertung bezieht sich auf das aktuelle *Gradius IV*, den Vorgänger lassen wir ehrenhalber außen vor.

Michael Pruchnicki



ALT UND NEU Oben Gradius III von 1989, unten der 10 Jahre jüngere Nachfolger.

TEST Gradius III & IV

System	PlayStation 2
Hersteller	Konami
Genre	Shoot 'em Up
Spieler	1-2
Sprache	Englisch
Preis	DM 119,-
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
8 Stufen, generell hoch	Ja, Highscores
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/nein	10 (III), 9 (IV)
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ab 6 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Konami CE Tokyo

GRAFIK 60% SOUND 62% SPASS 73% GESAMT-WERTUNG 67%

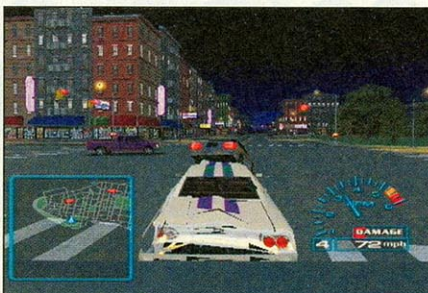
Midnight Club Street Racing



Nachts sind alle Autos grau – und Häuser und Straßen und Brücken...

Die Idee hinter dem Spiel klingt viel versprechend: Sie starten als Taxi-Fahrer und müssen sich in illegalen Rennen durch die Straßen von New York und London an die Spitze kämpfen. Das können Sie entweder gegen virtuelle oder einen menschlichen Gegner tun. Im Karriere-Modus steigen Sie weiter auf und bekommen bessere Autos, indem Sie deren Besitzer besiegen. Die Städte sind zwar original nachgebildet, leider aber sehr grau und texturarm. Umso verständlicher ist es, dass bei weiter entfernten Hintergründen Nebel das Bild trübt. Ihr Auto nimmt sichtbar Schaden bei Kollisionen, was sich aber erst dann auf das Fahrverhalten auswirkt, wenn es ganz kaputt ist. Das Spielprinzip ist zwar anfangs recht unterhaltsam, wird aber auf Dauer etwas nervig.

Stefanie Schwarz



BLECHSCHADEN Alle Unfälle hinterlassen deutlich sichtbare Eindrücke.

TEST Midnight Club Street Racing

System	PlayStation 2
Hersteller	Take 2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 99,-
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	Über 39 Rennen
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Ja	Ab 16 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Angel Studios

GRAFIK 55% SOUND 65% SPASS 70% GESAMT-WERTUNG 70%

NHL 2001



Die PS2-Umsetzung des Kufensports wird den Erwartungen nicht gerecht.

Durch brachiale Bandenchecks oder gekonnte Saves lädt man die Spielvorteilsanzeige auf. Diese verschafft dem eigenen Team einen Motivationsschub. Als Folge skaten die NHL-Profis schneller und machen härtere Tor-schüsse. Sie können wie gewohnt eine Saison oder die Playoffs mit einem der 30 NHL-Teams bestreiten oder mit einer von 20 Nationalmannschaften ein Turnier in Angriff nehmen. Auf der einen Seite strotzt der Titel mit tollen Details: Die Profis beschweren sich nach verhängten Strafen beim Schiri und ein Coach feuert seine Jungs von der Bank aus an. Es hapert aber am Gameplay. Wenn man die Ladezeit von einer Minute (!) überstanden hat, wird die ohnehin mäßige Geschwindigkeit noch zusätzlich durch teilweise frappe-rende Slowdowns beeinträchtigt.

Jens Quentin



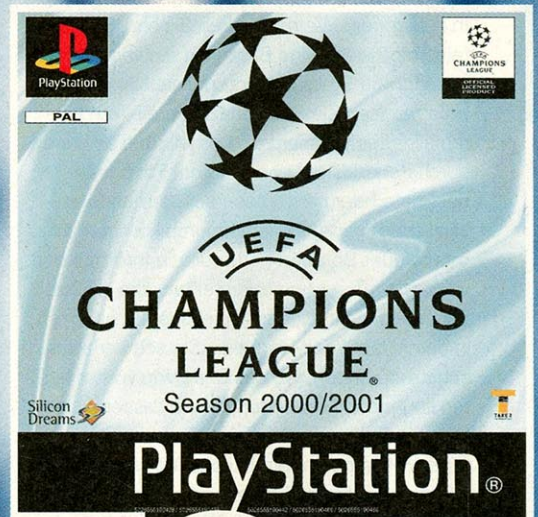
VORTEIL Der gelbe Balken neben dem Spielstand symbolisiert den Spielvorteil der Teams.

TEST NHL 2001

System	PlayStation 2
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Eishockey
Spieler	1-8
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
4 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	4 Spielmodi
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	EA Sports

GRAFIK 76% SOUND 78% SPASS 81% GESAMT-WERTUNG 79%

Spiel das Spiel der Champions!



59,-

SONY PLAYSTATION®

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000/2001

Die Champions League geht in die heiße Phase. Jetzt kannst Du dabei sein.

Such' Dir aus allen Vereinen dieser Saison Deine Lieblings-Stars aus und greif nach den Sternen am europäischen Fußballhimmel.



SATURN

Das gibt's doch gar nicht!



AquaAqua: Wetrix 2



Das wichtigste Element in Hasbros Puzzle-Spiel ist Wasser in jeglicher Form.

In *AquaAqua: Wetrix 2* haben Sie als „Spiel-feld“ eine viereckige Basis, auf die verschiedene längliche Steine herunterfallen. Mit deren Hilfe müssen Sie Staudämme bauen, um herabfallendes Wasser zu sammeln und es dann durch Feuerbälle zu verdunsten. Für besonders tiefe oder breite Seen bekommen Sie zusätzliche Punkte. Zwischendurch kommen immer wieder Bomben herunter, die Ihre mühevoll errichteten Mauern einreißen. Die größte Schwierigkeit in diesem Spiel besteht aber in der Perspektive, durch die Sie schwer abschätzen können, wo das Ende von weiter hinten liegenden Mauerstücken ist. Lassen Sie aber ein Teil zu weit entfernt von einem anderen fallen, entsteht eine Lücke, durch die dann Wasser wegfließt. Eine interessante Spielidee, die aber letztlich nicht voll überzeugen kann.

Stefanie Schwarz



KAMPFWÜTIG Im Zweispieler-Modus können Sie große Staudämme um die Wette bauen.

TEST AquaAqua: Wetrix 2

System	PlayStation 2
Hersteller	Hasbro Interactive
Genre	Geschicklichkeit
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	DM 79,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	4 Episoden
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
CD	Zed Two

GRAFIK 56% SOUND 59% SPASS 67% GESAMT-WERTUNG **67%**

Fantavision



Dieses PS2-Puzzlespiel ist für alle, die Sylvester nicht abwarten können.

Wenn man diese Feuerwerkssimulation einmal in voller Fahrt gesehen hat, kann man sich nicht so recht entscheiden, ob das nun ein Puzzlespiel oder doch eher ein unübersichtlicher Shooter ist. Ihre Aufgabe im Spiel ist es, mithilfe eines Cursors, den Sie mit dem linken Analog-Stick steuern, aufliegende Feuerwerkskörper derselben Farbe zu verbinden. Wenn Sie mindestens drei davon zusammen haben, können Sie sie per Knopfdruck zünden. Für längere Ketten gibt es mehr Punkte, ebenso für Spezialböller, die besonders schön explodieren. Leider wird das Ganze sehr unübersichtlich, wenn sehr viele verschiedenfarbige Böller auf einmal auf dem Bildschirm erscheinen. Sicher ein innovatives Spielkonzept, leider nicht so zündend wie andere Vertreter dieses Genres.

Stefanie Schwarz



BUNTER HAGEL Für Feuerwerksfetischisten ist *Fantavision* genau das richtige Spiel.

TEST Fantavision

System	PlayStation 2
Hersteller	Sony
Genre	Geschicklichkeit
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
2 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	8
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Sony

GRAFIK 60% SOUND 70% SPASS 74% GESAMT-WERTUNG **71%**

Super Bust-A-Move



Bringt der neue Aufguss des Puzzlespiels auf der PS2 noch etwas Neues?

Das Spielprinzip ist immer noch dasselbe: Wie schon bei den Vorgängern müssen Sie mindestens drei gleichfarbige Blasen mit einer Kanone aneinander schießen, damit sie verschwinden. Die vorhandenen Kugeln rücken dabei beständig in Richtung einer Grenzlinie näher, die Sie nicht überschreiten dürfen. Neu sind zum Beispiel sich bewegendes Wände, die dagegenprallende Blasen ablenken oder Charaktere, die aus großen Blasen befreit werden müssen. Neben dem normalen und zwei Battle Modi gibt es noch den Classic Modus, in dem Sie *Bust-A-Move* der alten Schule spielen können. Sowohl grafisch als auch akustisch bietet der Titel natürlich nicht gerade absoluten Hochgenuss, macht aber immer noch Spaß. Auch wenn das Konzept mittlerweile ziemlich ausgeweitet ist.

Stefanie Schwarz



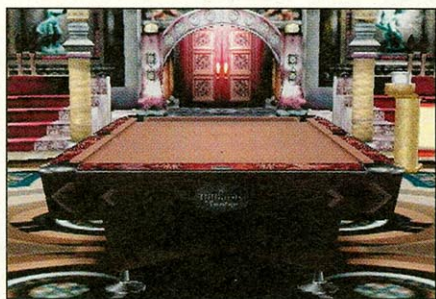
HERZIG Die Blasen sind jetzt kleiner als beim Vorgänger, die Rätsel etwas kniffliger.

TEST Super Bust-A-Move

System	PlayStation 2
Hersteller	Acclaim
Genre	Geschicklichkeit
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	ca. DM 89,-
Termin	Januar 2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Leicht	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/Nein	-
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Taito

GRAFIK 54% SOUND 59% SPASS 77% GESAMT-WERTUNG **75%**

Pool Master



Diese effertvolle Billard-Simulation wartet mit Variantenreichtum auf.

Billardtische sind für die meisten Wohnungen einfach zu groß. Wer trotzdem zu Hause gerne den Queue schwingt, kann das mit *Pool Master* auch auf der PS 2 tun. Tatsächlich ist das Spiel eine sehr realistische Billard-Umsetzung. Mit Effet können Sie die Kugeln in die richtige Richtung bewegen. Die voll analoge Steuerung ist dabei sehr eingängig, mit dem linken Stick zielen Sie, der rechte sorgt für Drall und Kraft. Beeindruckend ist auch der Variantenreichtum: Sie können nicht nur Pool-Billard nach verschiedenen Regeln spielen. Im Frozen Ball Modus geht es darum, vorgegebene Aufgaben zu lösen. Ziel ist dann, drei Kugeln aus einer bestimmten Ausgangslage so zu spielen, dass eine eingelocht wird und die weiße möglichst nah bei der dritten zu liegen kommt.

Albrecht Ott

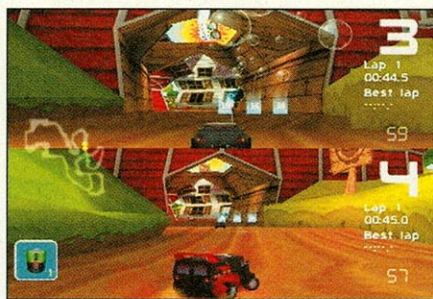


■ **HILFREICH** Mit Computerunterstützung ist das genaue Zielen doch um einiges leichter.

TEST Pool Master

System	PlayStation 2
Hersteller	Take 2
Genre	Sportspiel
Spieler	1-8
Sprache	Deutsch
Preis	DM 99,-
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/Nein	-
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Ornith
GRAFIK	SOUND
50%	73%
SPASS	GESAMT-WERTUNG
70%	70%

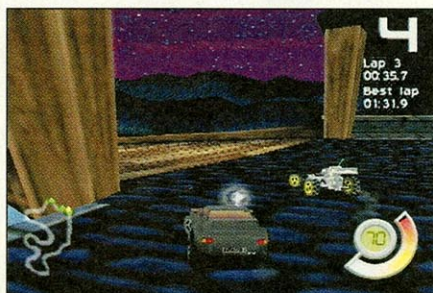
RC Revenge Pro



Spielzeug im Tempo-rausch: Mit Fernsteuerung durch einen Themenpark.

RC Revenge Pro macht dem Begriff Funracer alle Ehre: Spaßiges Rasen steht hier an erster Stelle. Sie lenken dabei ein funkgesteuertes Auto durch sechs Themenwelten eines Film-parks. Die Strecken sind zwar teilweise komplex, doch mit einiger Übung findet man bald die richtigen Abzweigungen. Mit eingängiger Steuerung lassen sich die Pokale dann schnell gewinnen – vor allem, wenn Sie die herumliegenden Waffen einsetzen. Die Umgebungen und Strecken sind bunt und mit Liebe zum Detail gestaltet. Sie unterscheiden sich allerdings nicht groß von *RC Revenge*, dem Original auf der PSone. Lediglich die Grafik wurde den neuen Möglichkeiten ein bisschen angepasst. Außerdem gibt es eine zusätzliche Themenwelt mit vier neuen Levels und einige neue Fahrzeuge.

Albrecht Ott

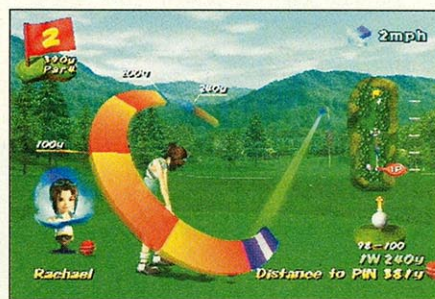


■ **HAFENVIERTEL** In der düsteren Piratenwelt gibt es vier vollkommen neue Levels.

TEST RC Revenge Pro

System	PlayStation 2
Hersteller	Acclaim
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	Anfang Dezember
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/Ja	24
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ab 6 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Acclaim
GRAFIK	SOUND
60%	70%
SPASS	GESAMT-WERTUNG
75%	71%

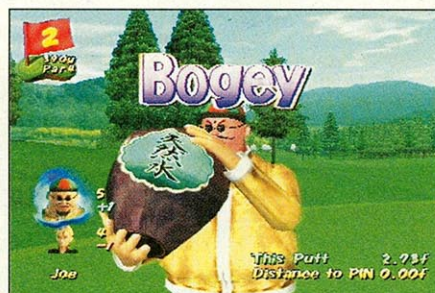
Swing Away Golf



Ein Handicap lässt sich bei Swing Away Golf nicht so leicht entdecken.

Einen winzigen Ball über eine riesige Entfernung in ein unscheinbares Loch zu befördern, ist nicht gerade einfach. Und das kommt bei dieser Golfsimulation auch ganz gut rüber. Um unter Par einzulochen, sind einige Fähigkeiten gefordert. So müssen Sie beim Abschlag die X-Taste zweimal genau im richtigen Augenblick drücken, um kräftig genug draufzuhauen und den Ball an der richtigen Stelle zu treffen. Beim Zielen sollten Sie Windrichtung und -geschwindigkeit mit einberechnen. Das Ganze funktioniert in verschiedenen Spielmodi. Sie können etwa ein Match gegen Computer oder menschliche Mitspieler probieren oder sich im Storymodus durch Turniersiege bessere Ausrüstung dazuverdienen. Grafisch ist das witzig gestaltet. Die Golfer sind eher cartoon-artig gehalten, die Umgebungen realistisch.

Albrecht Ott



■ **EX UND HOPP** Der dicke Joe regt sich so über sein Spiel auf, dass er erst mal Zielwasser trinkt.

TEST Swing Away Golf

System	PlayStation 2
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Sportspiel
Spieler	1-4
Sprache	Englisch
Preis	DM 119,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/Ja	-
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	T&E Soft
GRAFIK	SOUND
70%	70%
SPASS	GESAMT-WERTUNG
83%	81%

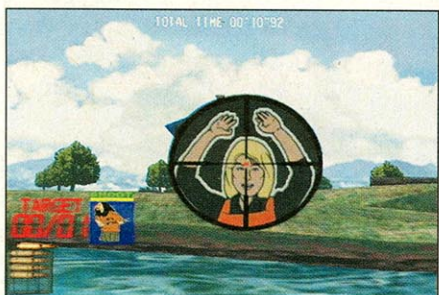
Silent Scope



Gehen Sie als Scharfschütze einer Spezialeinheit auf Terroristenjagd!

Die eigentlich bedeutungslose Hintergrundgeschichte dieser Automatenumsetzung führt Sie durch sechs Szenarien, in denen Sie den amerikanischen Präsidenten und seine Familie retten dürfen. Leider müssen Sie zur Steuerung Ihres Fadenkreuzes mit einem Controller vorlieb nehmen und haben nicht wie in der Spielhalle ein bulliges Scharfschützengewehr zur Verfügung. Für die PS2-Umsetzung wurden ein paar Trainingsmodi integriert, um zumindest eine gewisse Langzeitmotivation ins Spiel zu bringen. Viel gebracht hat es leider nicht. Nach ein paar, zugegebenermaßen schönen, Stunden sollte aber wirklich jeder die blutigen und unblutigen Schießübungen hinter sich gebracht haben. Danach werden nur schießwütige Waffennarren den Titel noch mal aus dem Regal holen.

Wolfgang Fischer



■ **OOOPS!** Gerade noch mal gut gegangen. Harmlose Zivilisten dürfen nicht erschossen werden!

TEST Silent Scope

System	PlayStation 2
Hersteller	Konami
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
8 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	6
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Geeignet ab 18 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Konami

GRAFIK 70% SOUND 61% SPASS 70% GESAMT-WERTUNG 70%

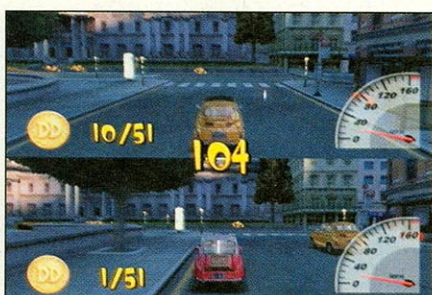
Top Gear Dare Devil



Grafisch solide, aber eintönige Jagd nach Münzen durch vier große Städte.

In den insgesamt 27 Einzelspielermissionen rasen Sie mit zwölf verschiedenen Autos durch Großstädte und müssen unter Zeitdruck eine bestimmte Anzahl Münzen auf sammeln. Die zur Verfügung stehenden Wagen sind allesamt bekannten Vorbildern nachempfunden, tragen jedoch keine Originalnamen. Wenn Sie alle Missionen hinter sich gebracht haben, können Sie noch mit einem Freund per Splitscreen spielen. Hier gibt es neben einem normalen Rennen auch einen Münzsammelmodus und den so genannten Bomb-Tag-Modus. In diesem versuchen Sie, Ihrem Gegner die Bombe abzuluchsen, um Punkte zu sammeln. Bevor die auf 60 Sekunden begrenzte Zeit abläuft, müssen Sie die Bombe aber auch wieder loswerden. Sonst verlieren Sie am Ende alle Punkte.

Wolfgang Fischer



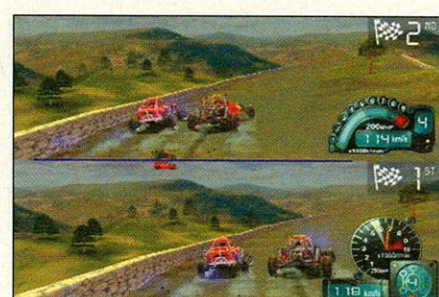
■ **UNTER ZEITDRUCK** Beim „Coin Grab“ müssen Sie mehr Münzen einsammeln als Ihr Gegner.

TEST Top Gear Dare Devil

System	PlayStation 2
Hersteller	Flashpoint
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	27
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Geeignet ab 6 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Kemco

GRAFIK 69% SOUND 66% SPASS 63% GESAMT-WERTUNG 65%

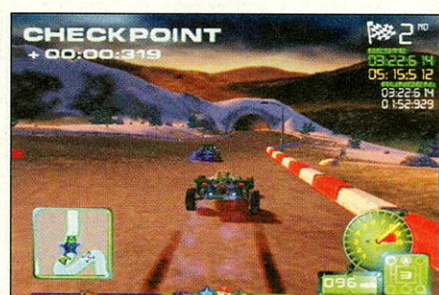
Wild Wild Racing



Mit Off-Road-Boliden geht es mit Vollgas querfeldein durch die Pampa.

Bevor man in der Meisterschaft um den Goldpokal fährt, sollte man zuerst die unterschiedlichen Herausforderungen annehmen, um so ein besseres Fahrzeug zu erhalten. Mit diesem gehen Sie dann auf über den ganzen Erdball verteilten Pisten an den Start. In Island erwartet die Fahrer Glatteis und die Serpentine Mexikos verlangen einen gefühlvollen Gasfuß. Liegt man trotz gekonnter Slide-Einlagen hinter dem Fahrerfeld, sollte man nach einer der zahlreichen Abkürzungen und alternativen Streckenabschnitte Ausschau halten. Wem allzu realistische Rennspiele zu komplex sind, der ist auf den Schlammrutschen von *Wild Wild Racing* gut aufgehoben. Lediglich etwas mehr Strecken und Boliden hätten dem Titel gut getan, aus technischer Sicht trüben gelegentliche Slowdowns den guten Gesamteindruck.

Jens Quentin



■ **KARGE EISWÜSTE** In der Einöde Islands rasen die Piloten auch durch Tunnel.

TEST Wild Wild Racing

System	PlayStation 2
Hersteller	Ubi Soft
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Ansteigend	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	5 Spielmodi
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Ja	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Rage

GRAFIK 74% SOUND 73% SPASS 77% GESAMT-WERTUNG 75%

TAUCH' EIN!

ERLEBE
SAGENHAFTES

NUTZE DIE
TECHNIK

BEWEISE
KAMPFGEIST

BEHERRSCHE DIE
MAGIE

TECHNOMAGE™

DIE RÜCKKEHR DER EWIGKEIT

Action, Adventure, Rollenspiel und vieles mehr.
Erlebe alles in einem Spiel.



Ab Januar
im Handel

Ab sofort
im Handel

Distributed by



www.de.infogrames.com

www.technomage.de



www.sunflowers.de

Tomb Raider: Die Chronik

PLAY ZONE HIT

MOST WANTED
PLAY ZONE

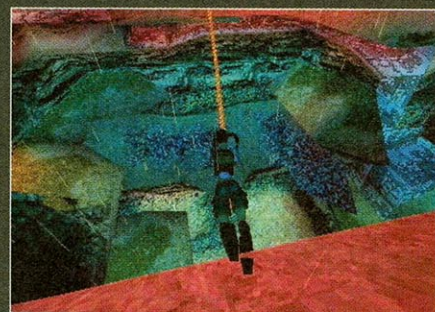
» GENRE
Action-Adventure
» SPIELER
1
» HERSTELLER
Eidos
» INTERNET
www.eidos.de

Auferstanden aus Ruinen: In der Erinnerung ihrer Freunde erlebt Lara alte Abenteuer.

Es gibt Tage, da wünscht man sich, morgens gar nicht aufgestanden zu sein: Gerade hat man die Welt vor einem bösen ägyptischen Gott gerettet, schon wird man unter einer Pyramide begraben. So ging es Lara Croft im vierten Teil der *Tomb Raider*-Saga. Ob

sie überlebt hat, weiß keiner. Ihre Freunde setzen dennoch eine Trauerfeier an, die Ausgangspunkt für *Die Chronik* ist. Vier Leute erinnern sich an vergangene Abenteuer der Archäologin und Sie dürfen diese dann nachspielen. Eine Art „Best of“ aus Laras Leben also, und so wirkt auch das Spiel. Mit wenig Innovation sehen die Levels oft aus, als hätten sie es nicht in die vorigen Teile geschafft. Zwar hat jede der vier Erinnerungswelten eine eigene Geschichte, doch in Sachen Level-Design, Art der Rätsel und Gegner bringen sie kaum Neues. Das Wenige

zusammengefasst: Lara kann jetzt seiltanzen, was man sich auch hätte sparen können. Vom Schwierigkeitsgrad her ist diese Bewegung eine Beleidigung für jeden, der rechts und links unterscheiden kann. Neigt sich Lara nach links, drücken Sie das Steuerkreuz nach



■ **ICH LARA, DU JANE** Auch als Teenager konnte die Kleine schon an Seilen schwingen.



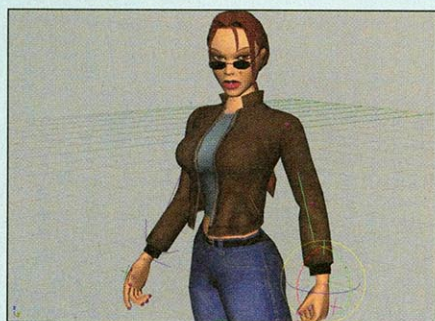
■ **SUPPE EINGEBROCKT** Im U-Boot haben Sie vorerst keine Waffen, da ist Anschleichen angesagt.

INFO Die Zukunft von Tomb Raider

Die Legende lebt!

Im Internet kocht die Gerüchteküche: Jeder hat was zu Laras geplantem Auftritt auf der PS2 zu sagen, nur die Entwickler halten sich zurück. Jetzt sind erste Screenshots aufgetaucht.

Konkretes ist bisher wenig bekannt. Durchgesickert ist nur, dass die Online-Fähigkeit der neuen Konsole eine gewisse Rolle für das Spielkonzept spielen soll. So heißt es, die neuesten Abenteuer würden kommenden Jahr episodisch veröffentlicht: Der Spieler könnte dann jede Woche einen weiteren Teil der Geschichte spielen. Was dran ist, wird sich zeigen. Die Bilder sehen jedenfalls schon mal toll aus.



■ **NEUBAU** Lara im Entwicklungsstadium: So soll sie im Spiel tatsächlich aussehen.

■ **AUGENAUF SCHLAG**
Hochgezogene Augenbrauen wirken sexy, nicht nur bei Frauen.



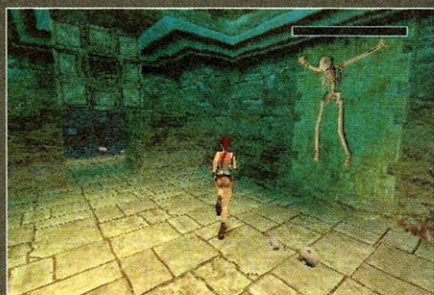
■ **HÄSCHEN HÜPF!** Wild durch die Gegend zu springen ist bei diesen Feuer speienden Zwischengegnern ein gutes Rezept. So bleibt Lara unverletzt.



■ **METAL GEAR MATRIX** Für den Computer müssen Sie erst die passende Software finden. Die öffnet dann die Türen, wie früher die Schlüssel.



■ **WENIG GEGENVERKEHR** Gegner treten nicht so häufig auf. Wenn doch, sind sie schnell besiegt.



■ **GRUSELIGE HINTERGRÜNDE** Manche der Figuren, die Sie treffen, lassen sich ein bisschen hängen.

rechts und umgekehrt. Das Ganze geht so langsam vorwärts, dass es nur noch nervt.

Wenig Action, viel Adventure

Was kann Lara sonst noch? Schränke durchsuchen und an horizontalen Stangen schwingen. Ganz nett, nicht mehr.

Am innovativsten ist sicherlich noch die Welt im High-Tech-Wolkenkratzer. Hier infiltriert Lara in Agenten-Manier das Gebäude. Sich anzuschleichen und Gegner mit dem Snipergewehr auszuschalten ist da meist besser als draufloszuballern, weil die Überwachungskameras auf einen aufmerksam werden. Das ändert aber nichts daran, dass der Level genauso aussieht wie alle *Tomb Raider*-Levels. Zu springen und Wege zu finden ist auch hier entscheidend, und statt nach Schlüsseln suchen Sie jetzt eben nach Magnetkarten. Die anderen Welten lassen das echte *Tomb Raider*-Feeling noch mehr aufkommen. Allgemein stehen dabei Rätsel mehr im Vordergrund als Action. In Rom sucht Lara den Weg ins Kolosseum und muss dabei Fallen umgehen und geheime Zugänge finden. Ähnlich sieht es auf dem russischen U-Boot aus: Als Gefangene bricht Lara erst mal aus der Zelle aus, rüstet ihr Waffenarsenal wieder auf und verlässt das sinkende Schiff. Ganz ohne Waffen geht es in der Erinnerung von Pater Patrick zu. Auf einer irischen Insel lösen Sie Rätsel und vermeiden Konfrontationen mit Dämonen. Dass das bewährte Konzept immer noch Spaß macht, steht außer Frage. Die Aufgaben sind anspruchsvoll, aber nicht unlösbar, und vor allem sehr logisch aufgebaut. Immer muss man überlegen, was der letzte Schalter bewirkt hat und wie das weiterhilft. Grafisch treten die üblichen Fehler auf. Durch die Clip-

pings kann man oft durch Wände sehen und oft versinkt Lara buchstäblich im Boden. Das stört aber nicht sehr, vor allem weil die Umgebungen tatsächlich sehr atmosphärisch sind.

Albrecht Ott



Albrecht Fischer

MEIN FAZIT

Sehr gut

In ihrem letzten Auftritt auf der PSone zeigt Lara Croft noch einmal, was sie berühmt gemacht hat: recht anspruchsvolle Rätsel, fantasievoll gestaltete Gegner und Umgebungen und natürlich die Hauptdarstellerin in sexy Outfits. Fast entsteht dadurch wieder die alte Magie.

Alternativen

Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:

Tomb Raider Eidos **88%**

Im ersten Teil der Lara-Croft-Saga ist die Action-Rätsel-Verteilung ähnlich ausgewogen gestaltet.

Tomb Raider IV Eidos **92%**

Hier kehrt die Archäologin nach Ägypten zurück. Sie erleben mit, warum es in *Die Chronik* eine Trauerfeier für Lara gibt.

Metal Gear Solid Konami **91%**

In punkto Infiltration kann Lara von Solid Snake noch einiges dazulernen. Jump&Run-Techniken hat sie ihm aber voraus.

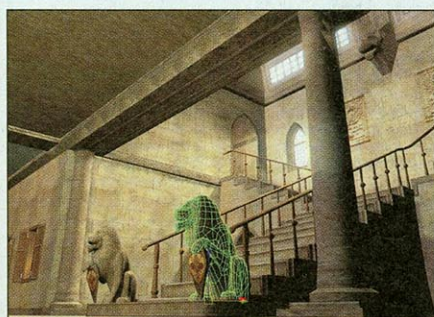
TEST Tomb Raider: Die Chronik

System	PSone
Hersteller	Eidos
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 99,95
Termin	Erhältlich

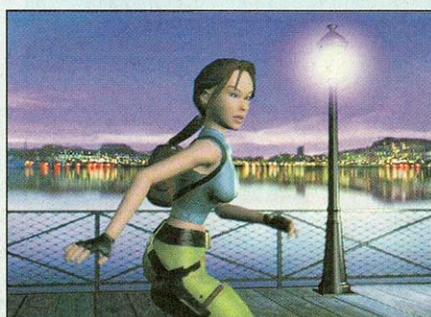
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Schock	Levels
Ja/ja	12
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ab 12 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Core Design

GRAFIK **81%** SOUND **78%** SPASS **86%** GESAMT-WERTUNG **85%**

„Vertreibt auf sehr unterhaltsame Weise die Wartezeit auf die Lara der nächsten Generation“



■ **WÄCHTER** Wie es scheint, spielt sich die Handlung wieder in historischen Stätten ab.



■ **LARA RENNT** Dieses Bild entstammt wohl eher einer Rendersequenz als dem Spiel selbst.



■ **HARTNÄCKIG** Während Sie eine mysteriöse Killerin verfolgen müssen, versuchen ihre Komplizen, Sie mit aller Macht aufzuhalten.



■ **FOTOGRAF** Ihre Aufgaben sind vielfältig. Auch Spionage gehört zum Geheimagentenjob, da kommen Ihnen Qs Spielzeuge gerade recht.

Die Welt ist nicht genug

>>GENRE
Action
>>SPIELER
1
>>HERSTELLER
Electronic Arts
>>INTERNET
www.007.ea.com

Seine neueste Mission auf der PSone erledigt **James Bond** wie gewohnt mit Stil und Charme!

Er ist im Auftrag Ihrer Majestät unterwegs und hat die Lizenz zum Töten. Einmal mehr stattet der wohl bekannteste Geheimagent der PSone einen Besuch ab. Nun dürfen Sie in den faltenlosen Smoking von James Bond schlüpfen und die Handlung des Kinohits *Die Welt ist nicht genug* in Ego-Per-

spektive nachspielen. Zu Beginn einer jeden Mission bekommen Sie von MI6-Chefin M genaue Instruktionen zu Ihren Aufgaben. Cheftüftler Q überlässt Ihnen darüber hinaus einige hilfreiche Gadgets, wie zum Beispiel ein Elektroschock-Handy oder eine Kreditkarte mit integriertem Schlüssel. Zu guter Letzt gibt

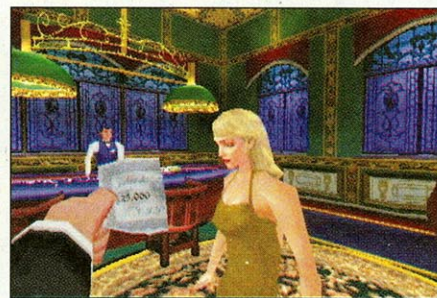
Ihnen Miss Moneypenny noch einen (unnötigen) Rat mit auf den Weg. Haben Sie dann alles zur allgemeinen Zufriedenheit erledigt, gibt es zur Belohnung ein Stück aus dem Originalfilm zu sehen, das immer genau zum Ende der jeweiligen Mission passt.

Vielseitiger Agent

Besonders beeindruckend ist bei *Die Welt ist nicht genug* der Abwechslungsreichtum der einzelnen Levels. So müssen Sie einen Killer durch eine Stadt verfolgen, Wanzen an Telefonen anbringen, Gefangene befreien oder sogar Blackjack spielen, um genügend Bestechungsgeld zusammenzubekommen. Das Spiel bietet darüber hinaus eine interessante Mischung aus typischer Ego-Shooter-Action und Tarnmissionen. Zwar sind die Levels größtenteils recht kurz, aber der knackige Schwierigkeitsgrad sorgt oft genug dafür, dass Sie eine Mission noch einmal von vorne beginnen dürfen. So werden Sie schnell merken, dass meist taktisches Geschick und gründliche Überlegung wichtig sind – ebenso



■ **HILFREICH** Zwischendurch bekommen Sie (ähnlich wie bei Metal Gear Solid) wichtige Nachrichten vom MI6-Headquarter, in denen Ihnen meistens neue Anweisungen gegeben werden.



■ **KÄUFLICH?** Diese Dame lässt sich nicht von Bonds natürlichem Charme beeindrucken.



■ **ZIELWASSER** Auch wenn die Schneemobile nicht gerade klein sind, sind sie doch schwer zu treffen.

Agententraining

Die einzelnen Missionen unterscheiden sich nicht nur in ihren Zielen, auch optisch haben sie allesamt einiges zu bieten.

Ob Sie nun auf Skiern das Kaukasusgebirge unsicher machen, durch die Straßen von Istanbul hetzen oder einen Killerauftrag in einem U-Boot erledigen – alle Levels stellen die Vielseitigkeit eines MI6-Agenten unter Beweis. Ausgestattet mit Qs Spielzeugen können Sie Beweismaterial fotografieren, elektronisch gesicherte Türen öffnen und durch Metalldetektoren laufen. Am interessantesten ist die Idee, in Zukovskys Spielcasino ein Bestechungsgeld beim Blackjack erspielen zu müssen. Allerdings sollte man dafür die Regeln dieses Glücksspiels beherrschen, ansonsten braucht man sehr lange, um die benötigten 100.000 Dollar zusammenzukriegen.



IHR EINSATZ Leidenschaftsspieler Bond braucht 100.000 Dollar Bestechungsgeld.

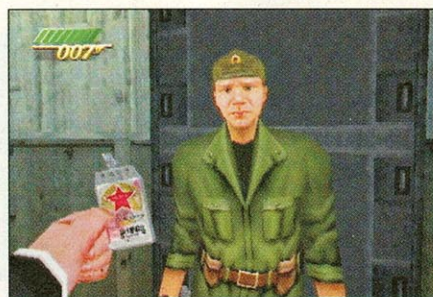


KALTLÜTIG Auch auf Skiern ist James Bond nicht aufzuhalten.

wie die Gewöhnung an die sehr pingelige Steuerung: Schalter und Gegenstände in der Spielumgebung lassen sich nur benutzen, wenn Sie genau davor und im richtigen Abstand zu ihnen stehen. Oft passiert es auch, dass Sie an Ecken hängen bleiben und Ihnen so schnelles Handeln unmöglich gemacht wird. In solchen Situationen können Sie meist nur noch auf Ihr reichhaltiges Waffenarsenal zurückgreifen.

In geheimer Mission

Mindestens so abwechslungsreich wie Ihre Missionen sind auch die hochauflösenden Texturen, mit denen die Umsetzung der diversen Schauplätze des Films sehr gut gelungen ist. Auch die Gesichter der einzelnen Charaktere im Spiel sind nahezu perfekt – leider wirkt der Rest des Körpers dagegen ein wenig steif, was aber gerade noch zu verschmerzen ist. Für einige Spielfiguren wurden sogar



BETRÜGER Mit Gewalt kommen Sie hier nicht weiter, mit einem gefälschten Ausweis schon.

die Original-Synchronsprecher verpflichtet. Wirklich schade ist nur, dass die PSone-Version des Spiels keinen Multiplayer-Modus mitbringt. Wer in diesen Genuss kommen möchte, muss leider noch auf die PlayStation-2-Umsetzung warten.

Stefanie Schwarz

TEST Die Welt ist nicht genug

System	PSone
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	Erhältlich

Schwierigkeitsgrad	Save Game
2 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	11
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ab 16 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Black Ops

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
84%	80%	83%	83%

„James Bond hat in diesem Ego-Shooter endlich wieder zu seiner alten Form zurückgefunden.“

LADYKILLER
Der beste Geheimagent der Welt lässt keine Chance ungenutzt.

Die Welt ist nicht genug

MEIN FAZIT **Sehr Gut**

Ein sehr innovatives Spiel. Die Levels sind zwar alle nicht besonders groß, bieten aber neue Q-Gadgets und verlangen einiges an taktischem Geschick vom Spieler, so dass man sich manche Missionen erst ein paar

Mal anschauen muss, um zu wissen, wo es langgeht. Allerdings kann die übersensible Steuerung auf Dauer schon gehörig nerven, vor allem, wenn es etwas hektischer zugeht und es auf Schnelligkeit ankommt. Dann hat man auch keine Zeit, die schöne Umgebung zu bewundern.

Alternativen

Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:

Metal of Honor Underground Electronic Arts **93%**
Eine französische Widerstandskämpferin zeigt den Männern im Zweiten Weltkrieg, wo's langgeht.

Alien – Die Wiedergeburt Fox Interactive **89%**
Der höchst anspruchsvolle Ego-Shooter besticht mit seiner wunderbar düsteren Atmosphäre.

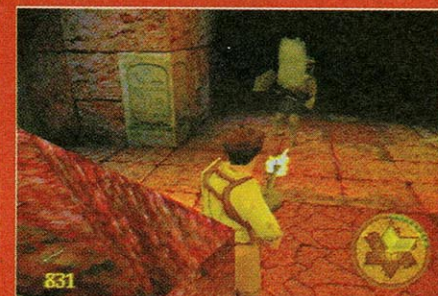
Tomorrow never dies Electronic Arts **76%**
Der Bond stirbt wohl auch nie. Im Vorgängertitel ging es deutlich weniger rasant zu als im aktuellen Spiel.

Die Mumie

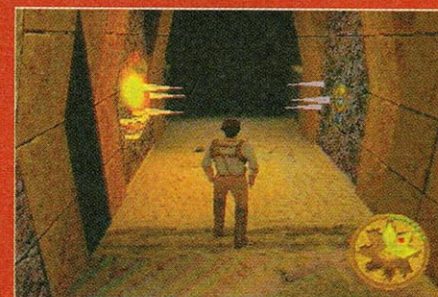
>> GENRE
 Action-Adventure
 >> SPIELER
 1
 >> HERSTELLER
 Konami
 >> INTERNET
 www.konami-europe.com

Wenn die Mumie
 auf der **PSone**
 aufersteht,
 müssen Sie sie wieder
 zur ewigen Ruhe betten.

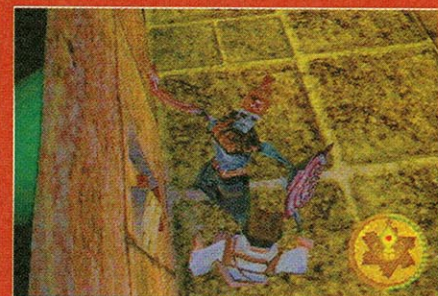
MOST WANTED
 PLAYZONE



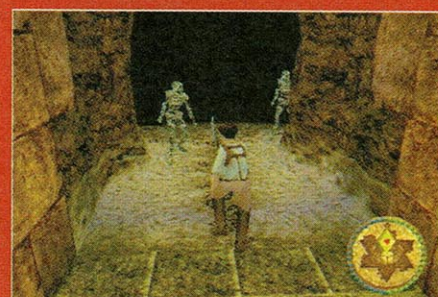
|| VOLLE LADUNG Je weiter Sie vorankommen,
 desto wirkungsvoller werden Ihre Waffen.



|| WIRKLICH SPITZE Die Fallen sind leicht durch-
 schauhar. Hier ist das richtige Timing gefragt.



|| HERZLICH Einige der mumifizierten Plagegeister
 könnten Ihnen aus dem Film bekannt vorkommen.



|| VERROTET Als Mullbinden-Großhändler war
 man im alten Ägypten wohl ein gemachter Mann.

|| ABENTEUERLICH Rick
 O'Connell steht nicht nur
 auf Gold, sondern auch
 auf schöne Frauen.



BALANCEAKT Sie dürfen gemächlich auf einem Sarkophag durch ein Meer aus Blut surfen.

Rick O'Connell, seines Zeichens Grabräuber und Held des Kinohits *Die Mumie*, hat wohl nicht damit gerechnet, dass es solche Auswirkungen haben würde, wenn seine neue Flamme Evelyn aus dem Buch der Toten vorliest. Jetzt sind in der Grabanlage von Hamunaptra Mumien zum Leben erwacht und hindern den Schatzjäger extrem an seiner Arbeit. Bewaffnet mit zwei Pistolen und einer Fackel muss er nun in die fallenstrotzenden Katakomben hinab und sich den bandagierten Ungeheuern stellen. *Tomb Raider*-typisch steuern Sie Ihr Alter Ego in Third-Person-Perspektive. Doch während Lara katzengleich durch die Gräber springt und klettert, läuft Rick ein wenig verkrampft herum (was die Redaktionsmitglieder schon zu interessanten Vermutungen veranlasst hat ...). Seine Bewegungsmöglichkeiten sind auf einfaches Laufen, Springen, Hangeln und zur Seite Abrollen beschränkt. Letzteres ist besonders bei Kämpfen eine nützliche Option, vor allem wenn die Feinde in Scharen auftreten.

Kurzsichtiger Held

Das absolute Highlight im Spiel ist der stimmige Film-Soundtrack, der sich der jeweiligen Situation auf dem Bildschirm anpasst – je nachdem, ob Sie gerade angegriffen werden, oder in Ruhe Hamunaptra erforschen. Ansonsten wird Ihnen aber nur mäßig viel Abwechslung geboten. Während der Film an vielen verschiedenen Schauplätzen spielt, müssen Sie im Spiel nur durch finstere Grabkammern laufen. Zwar kön-

INFO Die Feinde

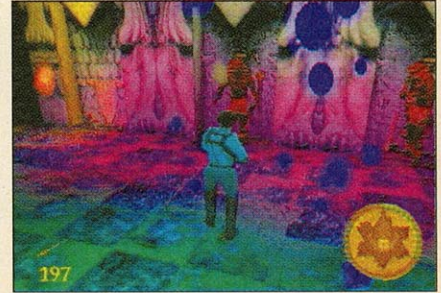
Das bandagierte Böse

Es ist unglaublich, was einem in verlassen geglaubten, ägyptischen Gräbern so alles über den Weg laufen kann ...

Das harmloseste, was sich Ihnen hier in den Weg stellt, sind die „normalen“ Mumien, die ihre Hände als Waffen benutzen. Skarabäen verursachen zwar nicht besonders viel Schaden, sind durch ihre geringe Größe aber sehr schwer zu treffen. Die Tempelwächter sind da schon unangenehmer – Sie brechen mit Vorliebe unerwartet aus Wänden hervor. Die einfachen tragen riesige Steinhämmer, die stärkeren von ihnen Schilde und Sicheln. Imhoteps Hohepriester sind mit ihren magischen Fähigkeiten die fiesesten Gegner – sie tauchen aber glücklicherweise erst gegen Ende des Spiels auf.



SPIESRUTENLAUF Die höheren Tempelwächter schützen sich mit Schilden vor Ihren Angriffen.



BLAUES LICHT Gegen die magischen Angriffe der Hohepriester sind Sie beinahe machtlos.

nen Sie hier schöne Texturen bewundern, aber die Zeichnungstiefe lässt doch arg zu wünschen übrig. Selbst wenn Sie in einem sehr kleinen Raum stehen, der von Fackeln erhellt wird, können Sie das andere Ende nicht sehen. Das kann Sie besonders bei den Abschnitten, in denen Sie auf einem Sarkophag übers Wasser surfen müssen, wertvolle Leben kosten. Sie sehen nicht rechtzeitig, wann das nächste Hindernis kommt. Gleiches gilt übrigens für Ihre Feinde, denn die feste Kameraperspektive verhindert eine gute Übersicht. Mit einem Knopfdruck können Sie sich aber schnell um 180 Grad drehen. Anfangs bewährt sich die Fackel als gute Schlagwaffe, später dürfen Sie auf wirkungsvollere Gegenstände, wie eine Machete oder ein Schnellfeuergewehr, zurückgreifen. Die Auseinandersetzungen selber stellen dabei meistens keine allzu großen Probleme dar – Ihre Feinde zeichnen sich mehr durch zahlenmäßige Überlegenheit, als durch kämpferische Raffinesse aus.

Stefanie Schwarz



Stefanie Schwarz

MEIN FAZIT

Gut

Die Schwächen des fertigen Titels sind schon gleich zu Anfang erkennbar: Die geringe Zeichnungstiefe und die ebenso eingeschränkte Bewegungsfreiheit des Helden. Ein paar knifflige Rätsel wären auch sehr schön gewesen. Für Spieler, die geradlinige und kampflastige Action-Adventures bevorzugen und hier nicht eine 1:1-Umsetzung des Kinohits erwarten, ist *Die Mumie* durchaus ein interessanter Titel. Nicht zuletzt wegen des hervorragenden Soundtracks.

Alternativen

Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:

Soul Reaver Eidos **92%**

Alle, die wirklich hirnerzermarternde Rätsel bevorzugen, sollten das Spiel um Raziels Rache in die PSone legen

Akuji the Heartless Eidos **89%**

Ein Spiel mit düsterer Atmosphäre, vielen Rätseln und noch mehr Action. Ach ja, und einem herzlosen Voodoo-Priester.

Tomb Raider – Die Chronik Eidos **85%**

Das schatzsuchende Busenwunder läuft nicht nur eleganter als Rick – ihre Garderobe ist auch abwechslungsreicher.



WANDSCHMUCK Die Umgebung ist stöckelt mit ägyptischen Verzierungen geschmückt. Allerdings ist Ihr Held weit mehr an greifbaren Schätzen interessiert und würdigt den Wandschmuck keines Blickes.

TEST Die Mumie

System	PSone
Hersteller	Konami
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Englisch/deutsche Untertitel
Preis	DM 89,95
Termin	Dezember

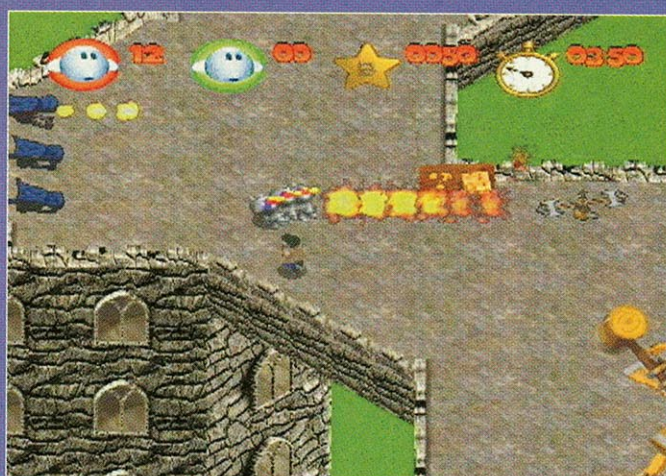
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Schock	Levels
Ja/ja	12
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ab 12 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Universal Interact. Studios

GRAFIK 66% SOUND 78% SPASS 77% GESAMT-WERTUNG **76%**

„Actionreicher als *Tomb Raider – Die Chronik*, aber technisch wesentlich weiter zurück.“



■ **VANDALEN** Bonuspunkte gibt es zum Beispiel, wenn Sie die Hühnerställe über den Haufen rennen und dadurch das Federvieh in die Freiheit entlassen.



■ **ASBEST** Wenn Sie den Schafen vorher Schutzanzüge anziehen, kommen die auch ungeschoren durchs Feuer. Der Hirte bleibt aber hitzeempfindlich.

So ein Schaf lebt ganz schön gefährlich: Geier stellen ihm nach, Traktoren und Mähdrescher wollen es überfahren und die Haie im Kornfeld sind auch nicht zu unterschätzen. Für Sie als Hirten macht es das nicht leicht, die Herde durch die Levels von

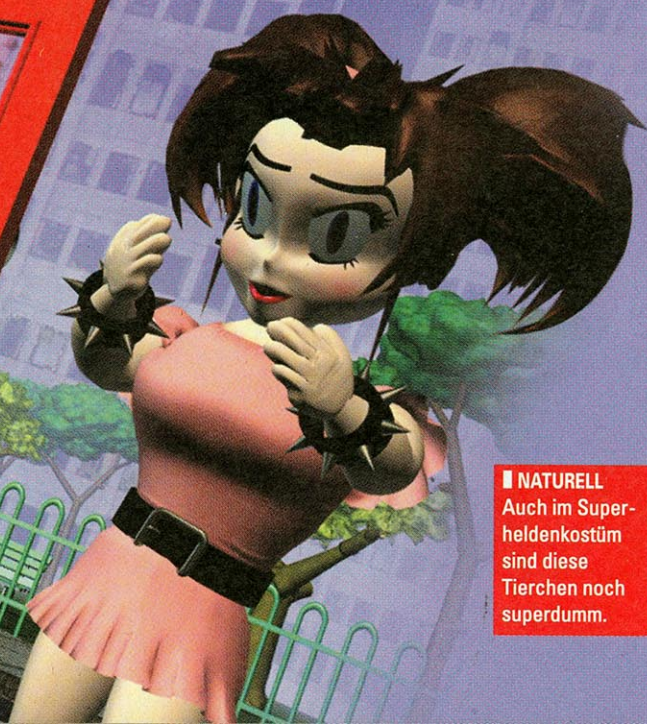
Sheep zu treiben. Mit einer von vier Figuren bringen Sie die Schafe durch 25 Umgebungen ans sichere Ziel. Das geht auf mehrere Arten: Da die Lemminge im Schafspelz Angst vor den Hirten haben, reicht es, hinter ihnen herzurennen. Sie können sie aber auch durch

Zurufe motivieren oder Glück haben und ein Radio finden. Da die Tiere musikalisch sind, folgen sie dann auf dem Fuße. Die Schwierigkeit besteht dabei nicht nur darin, die Herde zusammenzuhalten. Auch Wege wollen gefunden, Hindernisse überwunden und

Sheep

>> GENRE
Geschicklichkeit
>> SPIELER
1-2
>> HERSTELLER
Empire
>> INTERNET
www.empireinteractive.com

Schafsgeduld ist unverzichtbar, um **blöde Blöker** ungeschoren ans Ziel zu bringen.

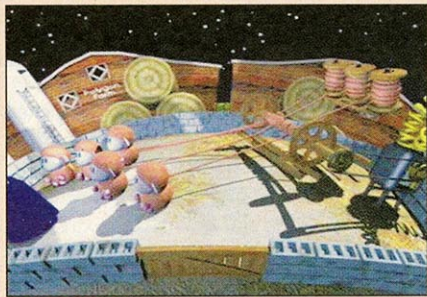


■ **NATURELL** Auch im Superheldenkostüm sind diese Tierchen noch superdumm.

Jedem Tierchen sein Pläsierchen

Mit vier verschiedenen Schafrassen werden Sie es in Sheep zu tun bekommen. Jede hat ihre speziellen Eigenarten.

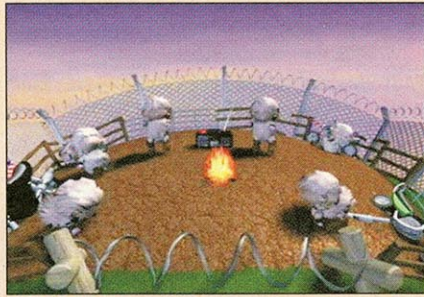
Zwar stammen alle diese Wolltiere von einer intelligenten Weltraumart ab. Durch das Leben auf der Erde teilen sie aber vor allem ein Charakteristikum: ihre Dummheit. Sonst unterscheiden sie sich stark.



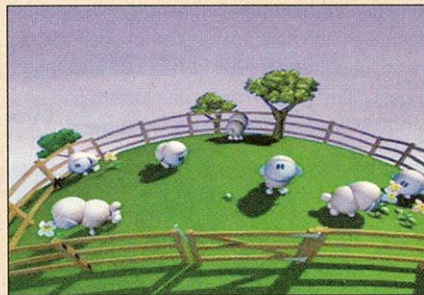
■ **FAKTORIAL** Diese sehr modebewussten Schafe lassen sich von Schöner anziehen.



■ **NEO GENETISCH** Trotz ihrer Dummheit sind sie stark am Computer. Hm, klingt vertraut.



■ **LANGHAAR** Subkulturelle Art, die eher am Rand der Gesellschaft leben. Sie mögen Rockmusik.



■ **PASTORAL** Diese ganz normalen Schafe sind etwas langweilig. Ideal für Anfänger-Hirten.

gefährliche Gegner umgangen werden. Das ist oft ganz schön kompliziert. Viele Wege können die Schafe nicht betreten, so dass der Hirte vorausgehen muss, um Schalter zu betätigen oder Tore zu öffnen. Nachdenken ist zur Lösung also genauso nötig wie taktisches Geschick.

Schafe im Weltall

Aber warum das alles? Nun, die Hintergrundgeschichte des Spiels ist so abgefahren, dass sie es auf jeden Fall verdient, hier kurz erzählt zu werden: Die Vorfahren der modernen

Schafe kamen aus einer fernen Galaxie. Ihre Mission war, als dumme, friedliebende Tiere zu posieren, um die Gebräuche der Menschheit zu studieren. Irgendwann vergaßen sie die Mission aber einfach und wurden wirklich zu dummen, friedliebenden Tieren. Jetzt kehren die intelligenten Vorfahren zurück. Sie wollen ihre Schäfchen wieder ins Trockene bringen. Um nicht aufzufallen, haben sie vier Erdbewohner entführt und ihnen den Drang, Schafe zu hüten, eingepflanzt. Damit ausgestattet, begeben sich Bo Peep, Adam Half Pint sowie die Hunde Motley und Shep an



■ **DOMINO** Das Gatter können Sie erst öffnen, wenn Sie die Herde den rosa Stein umwerfen lassen. Das löst eine Kettenreaktion aus. Erst dann können die gefangenen Schafe in die Freiheit fliehen.

die Arbeit, die Kuscheeltiere zum Mount Mufflon zu bringen, wo die Heimreise starten soll. Probleme bereitet dabei nur der böse Mr. Pear, der die außerirdische Schafttechnologie nutzen will, um die Herrschaft über das Universum zu erringen. Außer schrägem Spielspaß in abgedrehten Umgebungen bringt Ihnen diese Geschichte einige köstliche Zwischensequenzen, die vor witzigen Einfällen strotzen – wie überhaupt die gesamte Grafik. Jede der fünf Welten mit jeweils vier Levels ist nach einem eigenen, bestimmten Thema gestaltet. Auf dem Bauernhof stehen etwa mechanische Pferde herum, die mit harten Tritten Ihre Schafe vom Weg abbringen. Auf der Kirmes müssen Sie aufpassen, dass nicht Hau-den-Lukas-Hämmer Wollbrei aus Ihren Schützlingen machen. Witzig sind auch die Bonusspiele, die Sie freischalten, wenn Sie in jedem Level ein goldenes Schaf finden. Und im Zweispielermodus treiben Sie zum Beispiel eine Herde zum Fußballspielen an.

Albrecht Ott

MEIN FAZIT Sehr Gut

Mit teilweise komplexen Rätseln bietet Sheep eine wunderbare Beschäftigung für Knobelfreunde. Kombiniert ist das Ganze dann noch mit einer absurden Geschichte, witzigen Charakteren (menschlich und tierisch), schräger Grafik und lustigen Soundeffekten, so dass nicht nur Hirnschmalz, sondern auch die Lachmuskeln aktiviert werden.

Alternativen

Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:

Lemmings Prognose **85%**

Hier retten Sie noch kleinere Tiere vor dem Untergang, wobei aber eine etwas komplexere Strategie gefragt ist.

Bust-A-Move 3 Taito **86%**

Hat zwar gar nichts mit Schafen zu tun, bietet aber auch anspruchsvolle Puzzles, die viel Geschicklichkeit erfordern.

Ferien in Schottland **100%**

Schafe gibt es dort mehr als genug, aber ob die sich auch von Ihnen retten lassen wollen? Unbedingt ausprobieren!

TEST Sheep

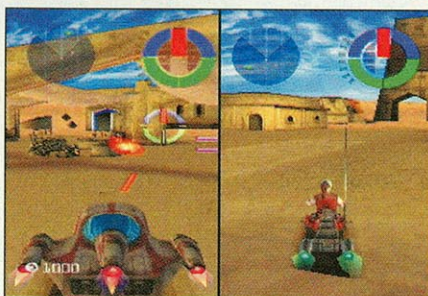
System	PSone
Hersteller	Empire
Genre	Geschicklichkeit
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	69,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	25 + 6 Bonuslevels
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Minds Eye Productions

GRAFIK 76% SOUND 82% SPASS 84% GESAMT-WERTUNG **83%**

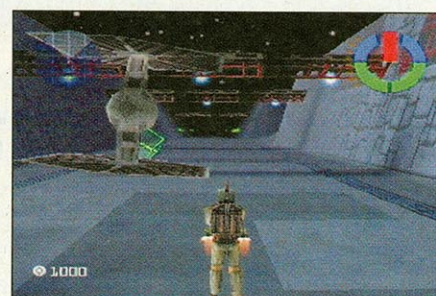
„Stupide Schafe sorgen in diesem cleveren Spiel für spaßige Schäferstündchen der anderen Art.“



■ **BALLEREI IM SCHNEE** Im Droidenjagd-Modus wird das Spiel zum reinen Shoot 'em Up.



■ **FAST VOLLWERTIG** Selbst im Turnier-Modus kann ein zweiter Spieler teilnehmen – als Partner.



■ **NICHT AUTHENTISCH** Mit Boba Fetts Raketenrucksack können Sie über den Todesstern gleiten.

» **GENRE**
Action
» **SPIELER**
1-2
» **HERSTELLER**
Activision/Lucas Arts
» **INTERNET**
www.lucasarts.com

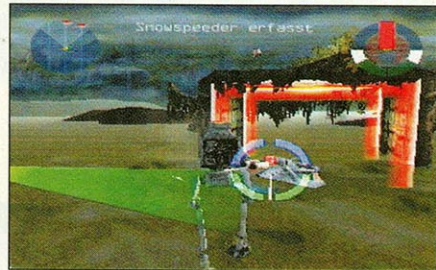
Activisions Vigilante-8-Serie geht weiter – mit einer Star-Wars-Lizenz von Lucas Arts!

Ohne Rücksicht auf Kontinuität können Sie mit bekannten Vehikeln, etwa einem Pod-racer, einem Kampf-Rancor oder Boba Fetts Raketenrucksack, durch typische Szenarien, wie Tattooine, Naboo oder den Todesstern, flitzen und sich ins Gefecht stürzen. In den von Jabba The Hutt organisierten Turnieren treten Sie gegen immer mehr Gegner gleichzeitig an. Wenn Sie nach dem letzten Kampf über 10.000 Credits übrig haben, wird ein neues Fahrzeug freigeschaltet. Neben normalen Lasern und einem Spezialangriff für jedes Fahrzeug können

Sie noch zusätzliche Waffen, wie Thermal-detonatoren oder Photonentorpedos, einsetzen, sobald Sie die entsprechenden Extras eingesammelt haben. Erst- wie Zweitwaffe lassen sich in vier Stufen aufladen, um mehr Schaden anzurichten. Sowohl Waffen- als auch Schildenergie können an dafür geeigneten Punkten regeneriert werden – deren Nutzung geht allerdings von Ihrem Preisgeld ab. Die hakelige Kollisionsabfrage und einige heftige Grafikfehler wirken beim Spielen störend.

Michael Pruchnicki

Star Wars Demolition



■ **WIEDERAUFLADBAR** An solchen rot markierten Stellen können Sie neue Waffenenergie tanken.



MEIN FAZIT

Ok

Schnell und lieblos haben die Entwickler ihr technisch lahmes *Vigilante 8* auf *Star Wars* umgestrickt. Das Ergebnis ist entsprechend. Das neue Aufladen der Waffen- und Schildenergie bringt eine taktische Note ins Spiel, nimmt ihm aber die Rasanzen. Das Freispiel der Bonusfahrer ist schwierig und motiviert nicht wirklich, dafür macht es einfach zu wenig Spaß!

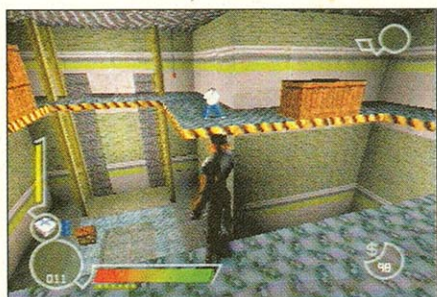
TEST Star Wars Demolition

System	PSone
Hersteller	Activision/LucasArts
Genre	Action
Spieler	1-2
Sprache	Dt. Texte, engl. Sprache
Preis	DM 89,-
Termin	7. Dezember
Schwierigkeitsgrad	Save Game
3 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	8 Stages, 10+3 Charaktere
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ab 12 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Luxoflux

GRAFIK 62% SOUND 78% SPASS 50% GESAMTWERTUNG 59%

„Star Wars meets Vigilante 8: grafisch wie spielerisch Durchschnitt, Dauerspaß Fehlanzeige!“

■ **ACTION MIT LIZENZ** Die Zusammenarbeit mit Lucas Arts macht's möglich.



■ **FERNSICHT** Bei den Schusswaffen ist die automatische Zielerfassung eine gute Sache.



■ **FORTSCHRITT** Auch in einem noch so modernen Bürogebäude lauern Untote auf den Helden.



■ **FEIGLING** Wenn sich ein Vampir von hinten anschleicht, wird es schwierig, ihn zu besiegen.

Blade

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

Recht **blutleer** kommt dieses Spiel daher. Und das, obwohl Vampire die Hauptrolle spielen.

Comics als Filme umzusetzen, ist seit einiger Zeit in Mode. Comics und Filme als Videospiele umzusetzen, genauso. In beiden Fällen kommt selten ein richtiger Kracher raus. Da macht auch *Blade* keine Ausnahme. Die Adaption des Films, der auf einer Comicserie basiert, bietet selten mehr als Durchschnitts-Action-Kost. In

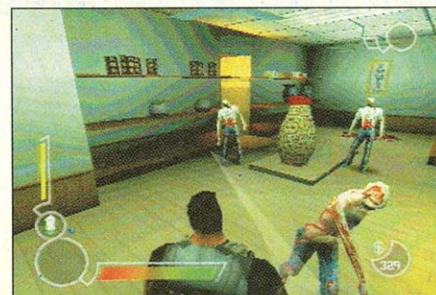
der Rolle des Vampirjägers Blade kommen Sie einer Verschwörung der Pallantine-Vampire auf die Spur. Das führt Sie in 23 Umgebungen, in denen Wachmänner und dunkle Kreaturen im Weg stehen. Wehrlos sind Sie aber nicht: Dem Halbvampir Blade stehen genügend Waffen zur Verfügung, die unterschiedlich effektiv gegen die jeweiligen Gegner wirken. Bei Schusswaffen müssen Sie sich etwa in der Munitionswahl auf die Feinde einstellen. Gegen Vampire sind zum Beispiel Silberkugeln zu empfehlen. Hilft das nicht, ist das Schwert auch sehr wirksam.

Gegner beseitigen ist aber nur eine Seite des Spiels. Wie in jedem Action-Adventure suchen Sie die Umgebung in Tomb-Raider-Perspektive nach Wegen, Hinweisen und Schaltern ab. Die Steuerung macht einem dabei oft einen Strich durch die Rechnung. Vor allem, wenn Gegner direkt hinter Blade stehen, ist es ärgerlich, dass er sich nicht einfach umdrehen kann. Die Grafik erhöht den Spielspaß auch nicht gerade. Die Umgebungen sind eher leer und öd, dazu läuft das Ganze sehr ruckelig ab.

Albrecht Ott



■ **RIESENBABY** Der Gegner hier sieht etwas stupide aus. Ein harter Brocken ist er aber trotzdem.



■ **MODERNE KUNST** Zombies haben eben auch manchmal einen Sinn für das Schöne.

MEIN FAZIT Ok

Gruselatmosphäre wie im Film kommt hier nicht auf. In einem sehr konventionellen Action-Adventure springt Blade auf Kisten, drückt Schalter und eliminiert Blutsauger. Schwer ist dabei weniger das Rätselraten als vielmehr die starken Gegner. Die sind aber so schwer zu besiegen, dass es mit der Zeit nervt.

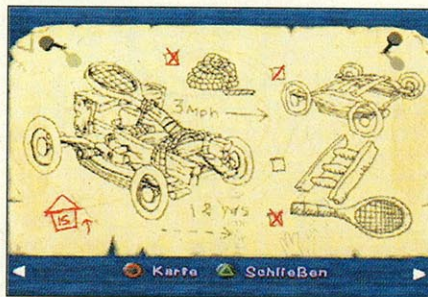
Albrecht Ott

■ **GUT AUSGERÜSTET**
Gegen Blade hat kein Vampir eine wirkliche Chance.

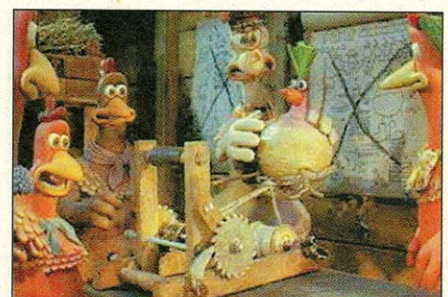
TEST Blade	
System	PSone
Hersteller	Activision
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,-
Termin	7. Dezember
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Schwer	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	23
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
-	Ab 16 Jahren
Datenträger	Entwickler
Nein	Hammerhead
GRAFIK	SOUND
60%	69%
SPASS	GESAMT-WERTUNG
65%	65%
„Richtig überzeugen kann der Vampirjäger in seinem wenig originellen PlayStation-Debüt nicht.“	



EMANZIPIERTE HENNE Ginger ist die Heldin, die ihre Mithühner aus der Gefangenschaft befreit.



BLAUPAUSE Mithilfe der Baupläne machen Sie sich auf den Weg, um die Einzelteile zu besorgen.

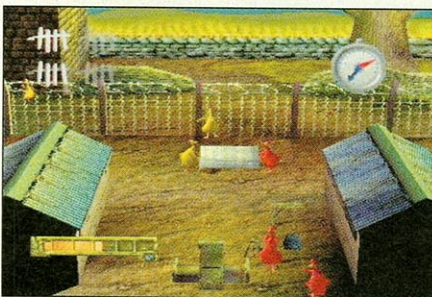


NOT MACHT ERFINDERISCH Die Hühner diskutieren einen neuen, verwegenen Fluchtplan.

Chicken Run

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

Alle Macht den Hühnern! Um nicht als Pastete zu enden, planen die Henne Ginger und ihre Freunde den Ausbruch aus der Hühnerfarm.



FREIHEIT! In diversen Minispielen müssen Sie die Hühner auf bizarre Art in die Freiheit führen.



BÖSE FALLE Rocky stürzt sich (nicht ganz freiwillig) in die Pastetenmaschine, um Ginger zu retten.

Chicken Run, der erste abendfüllende Spielfilm der Wallace&Gromit-Macher, gehörte im vergangenen Sommer zum Pflichtprogramm für jeden Kinogänger. Etwas verspätet legt Eidos nun die PlayStation-Umsetzung nach. Schon in den ersten Spielminuten wird vor allem die Liebe zur Filmvorlage deutlich. Originalausschnitte leiten die einzelnen Spielabschnitte ein, die Charaktere sind allesamt originalgetreu nachgezeichnet und teilweise konnten sogar die Originalsprecher verpflichtet werden. Das Spiel selbst verbindet Jump&Run-Elemente mit Schleicheinlagen à la Metal Gear Solid. Meist verbringen Sie Ihre Zeit damit, Einzelteile für Katapulte, Wippen oder andere Vorrichtungen zu sammeln, mit denen dann ein neuer, verwegenere Fluchtplan in die Tat umgesetzt werden soll (was meist natürlich nicht gelingt). Dabei

sollten Sie hühnerfeindlichen Hunden und natürlich dem Ehepaar Tweedy, dem die Farm gehört, tunlichst aus dem Weg gehen. Werden Sie nämlich erwischt, wird eines der Teile, die Sie bei sich tragen, wieder an den ursprünglichen Fundort verpflanzt, was mitunter extrem nervig sein kann. Haben Sie alle Teile, um eine Maschine zusammenzusetzen, müssen Sie in einem anschließenden Minispiel so viele Hühner wie möglich retten. So gilt es beispielsweise, das Federvieh mit einer Wippe und einer Matratze in einem Zeitlimit über den nächsten Zaun zu katapultieren oder mit Feuerwerksraketen bestückte Hühner todesmutig durch Fenster und Türen zu schießen. Minispiele, Jump&Run-Einlagen und das eigentliche Action-Adventure-Spielgeschehen sind geschickt miteinander verwoben und technisch einwandfrei in Szene gesetzt. Die Story wird allerdings recht bruchstückhaft erzählt. Für Leute, die den Film nicht gesehen haben, dürfte die Handlung etwas schwer nachvollziehbar sein.

André Horn

MEIN FAZIT Gut

Das Spiel ist glücklicherweise ebenso putzig und liebevoll gestaltet wie die geniale Filmvorlage. Leider wird es auf die Dauer etwas eintönig und die Minispiele können meist nicht sonderlich lange motivieren. Dennoch ist *Chicken Run* eine weit überdurchschnittliche Filmumsetzung und allein wegen der wirklich liebenswerten Charaktere den Kauf wert.

André Horn

TEST Chicken Run

System	PSone		
Hersteller	Eidos		
Genre	Action-Adventure		
Spieler	1		
Sprache	Deutsch		
Preis	DM 89,95		
Termin	Erhältlich		
Schwierigkeitsgrad	Save Game		
Mittel	Ja		
Analog/Dual Shock	Levels		
Ja/ja	3 Akte		
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe		
-	Ohne Altersbeschränkung		
Datenträger	Entwickler		
CD	Blitz Games		
GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
80%	85%	81%	82%

„Witzige Umsetzung des Kinofilms um das flüchtende Federvieh mit viel Liebe zum Detail.“

Digimon World



» **GENRE**
Rollenspiel
» **SPIELER**
1
» **HERSTELLER**
Bandai
» **INTERNET**
www.digimon.de

Die Fernseher in den Kinderzimmern haben sie erobert. Jetzt gehen die Digimon die PSone an.



■ **STUBENREIN** Vergessen Sie nicht, Ihren Schützling rechtzeitig auf die Toilette zu führen.



■ **ANGELFREUDEN** Hier beißen die Fische bestimmt massenhaft. Dazu braucht es aber eine Angel.



■ **KRALLEN WETZEN** Mit dem richtigen Training erhöht sich die Statistik des Digimon in verschiedenen Bereichen. Hier übt Agumon Angriffskraft.

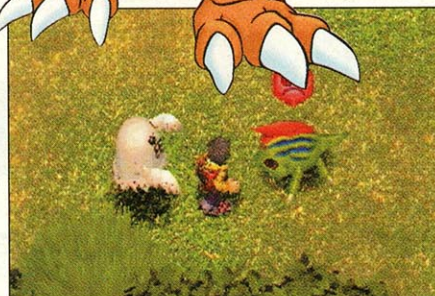
Zurzeit sieht man sie überall: Auf Sammelkarten, auf Schulranzen und nicht zuletzt auf RTL II. Die Digimon sind Bandais Antwort auf die Pokémon und machen denen ihren Erfolg bei den Kids streitig. Und jetzt wollen sie auch noch im Spielbereich die Gunst des Publikums gewinnen. Zu diesem Zweck bekommen sie ihr eigenes Rollenspiel, von dem uns leider nur die englische Testversion vorliegt. Für die Geschichte ist das aber egal: Der Spieler muss die Welt der Digimon und die Hauptstadt File City retten, die von einer bösen Macht bedroht wird. Dazu steht ihm ein Digimon zur Seite, das diese Arbeit für ihn erledigt, indem es Kämpfe gegen seine Mitmonster gewinnt. Die Hauptaufgabe besteht darin, für sein Wohlbefinden zu sorgen. Viel Training, die richtige Ernährung und die Tamagotchi-typischen regelmäßigen Toilettengänge machen aus dem Schützling einen Champion. Mit zunehmender Erfahrung digitiert der Zögling, wodurch sich seine Angriffskraft erhöht. Entscheidend in den Kämpfen sind die Spezialattacken. Die lernt das kleine Monster durch Siege

und manchmal auch im Training. Das eigentliche Ziel des Spiels ist es, die anderen Digimon, die File City verlassen haben, zur Rückkehr zu bewegen. In jeder Umgebung sind eine gewisse Anzahl dieser Abtrünnigen versteckt. Wenn die im Kampf besiegt werden, gehen sie reuevoll nach Hause und gründen oft für Sie sehr nützliche Geschäfte.

Albrecht Ott



■ **EVOLUTION** Mit der richtigen Pflege digitiert Agumon zu Greymon.



■ **DEGENERIERT** Wenn Sie sich nicht genug Mühe geben, digitiert das Digimon nach unten.



■ **EXTRAKRAFT** Sobald das Wort „Finish“ da steht, kann man die Spezialattacke einsetzen.



MEIN FAZIT Gut

Spielerisch bietet *Digimon World* wenig Abwechslung: Alles spielt sich zwischen Training, Pflege und Kampf ab. Ab und zu gibt es auch Rätsel oder Aufgaben zu lösen. Grafisch ist es dafür umso netter gestaltet, die Welt ist bunt und lustig, die Monster fantasievoll bis grotesk. Die zahlreichen Fans der digitalen Monster werden auf jeden Fall begeistert sein.

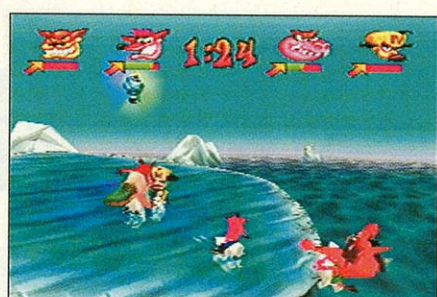
TEST Digimon World	
System	PSone
Hersteller	Bandai
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	Januar
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Nein/kein	-
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
-	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Bandai
GRAFIK	SOUND
76%	73%
SPASS	GESAMT-WERTUNG
71%	72%
„Für Fans der Digimon unverzichtbares Spiel, bei dem Tamagotchi-mäßig Monster großgezogen werden.“	



■ **KOPFNUSS!** Knallen Sie hier Ihren Mitspielern Dynamit-Kisten an die Comic-Birne.



■ **POGO-STICK** Während die Hintergründe variieren, bleiben die Games an sich dieselben.



■ **ANREMPELN** Beim Polar-Push müssen Sie die Gegner von der Eisscholle schubsen.

Crash Bash

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

Je mehr Spieler bei Crash Bash am Drücker sitzen, umso eher kommt wirklich gute Laune auf!

Der neueste Ableger der bekannten *Crash Bandicoot*-Serie von SCEE ist ein insgesamt kurzweiliges Multiplayer-Vergnügen, bei dem man sich aber des Eindrucks nicht erwehren kann, dass einige nette Minigame-Ideen etwas lustlos aneinander gezimmert wurden: Eine verbindende Rahmenhandlung (beispielsweise in Form eines Würfelspiels wie bei Nintendos *Mario Party*-Reihe) fehlt

leider gänzlich und auch die – bis auf Kleinigkeiten und neue Hintergründe – immer gleichen fünf bis sieben Minispiele pro Spielzone (es gibt insgesamt sieben Zonen) reichen bei weitem nicht an die Ideenvielfalt der Genre-Konkurrenz heran. Dass der Titel trotzdem eine gute Portion Spaß in Ihre Mehrspieler-Runden bringt, liegt letztlich weder an der eckigen, nicht mehr zeitgemäßen Figurengrafik,

noch an den oft eher spärlich gestalteten Hintergründen: Die Mini-Games an sich sind einfach lustig und obendrein so gestrickt, dass Ihr Siegeswunsch im Konkurrenzkampf ordentlich angestachelt wird. Ob Sie im Dschungel-Bash

■ **MULTI-FUN** Den meisten Spaß macht Crash Bash, wenn Sie zu viert am Bildschirm spielen.



■ **BALLISTIC** Beim „Vierspieler-Pong!“ kommt Party-Stimmung auf.



■ **DSCHUNGEL-BASH** Die ersten Runden beim Kistenschmeißen.

Ihren Gegnern Dynamitkisten an den Knallkopf dreschen müssen, bis nur noch einer steht, oder im von Pong! entlehnten Ballistic-Minigame zu viert in Torschusswahn verfallen, nie bleibt es bei einer einzigen Runde, denn schließlich will die Konkurrenz Revanche („Rache“ wäre hier vielleicht das treffendere Wort). In anderen Minispielen reiten Sie den Pogo-Stick oder schubsen Ihre Gegner vom Eis, und während Sie noch triumphieren, sind Sie vielleicht schon selbst das nächste Opfer! Für erfolgreiche Runden gibt es wie üblich Pokale. Haben Sie erst genug davon beisammen, wartet in jeder Zone ein kampfstarker Endgegner darauf, Ihnen die Leviten zu lesen (sehr zur Freude Ihrer menschlichen Konkurrenz). Damit sind wir beim Knackpunkt jedes Party-Games: Spaß kommt (auch und vor allem bei *Crash Bash*) erst so richtig auf, wenn Sie mit voller Besetzung gegeneinander zocken. Alleine oder zu zweit verliert der Titel deutlich an Reiz.

Matthias Glaser

MEIN FAZIT Gut

Während Partygame-Fans eine die Minispiele verbindende Rahmenhandlung vermissen werden, wie es sie in anderen Produkten dieses Genres standardmäßig gibt, und während auch die Grafik eher zu eckig und unzeitgemäß wirkt, bieten die sieben enthaltenen Mini-Games in ihren diversen Variationen dennoch genügend Abwechslung, um trotzdem Spaß zu machen.

Matthias Glaser

TEST Crash Bash

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

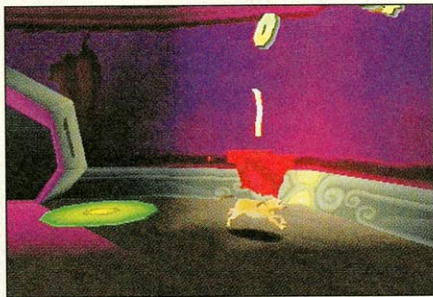
Schwierigkeitsgrad	Save Game
4 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	30
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ab 6 Jahre
Datenträger	Entwickler
CD	Eurocom

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
72%	71%	77%	75%

„Ein recht unterhaltsamer Mehrspieler-Spaß, aus dem man noch viel mehr hätte machen können.“



■ **GUT GETARNT** Als harmloser Bürger verkleidet, kommt der Grinch an scharfen Wachen vorbei.



■ **HANDLANGER** Den Schalter hier links kann nur der wendige Hund Max erreichen.



■ **ALARMSTUFE ROT** Das Sicherheitssystem mit Bewegungsmelder ist ein großes Hindernis.

Der Grinch

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

Im grünen Pelz des Grinch vermiesen Sie Ihren Mitmenschen die festliche Stimmung.

Weihnachten steht vor der Tür. Grund genug für den Grinch, die Tür zu verammeln. Weil er in Who-Stadt wegen seines Aussehens Außenseiter ist, hat er gar keine Lust, mit den anderen zu feiern. Im Gegenteil, er will ihnen sogar das Fest vermiesen. Das also ist Ihre Aufgabe im Spiel. In der Rolle dieses grimmigen Wesens geht es durch Who-Stadt und Umgebung. In den 22 Levels erfüllt der Grinch Missionen, mit denen er Weihnachten so richtig sabotiert. Er vertauscht beispielsweise die Weihnachtspost oder verunstaltet die Statue des Bürgermeisters. Diese Ziele erreichen Sie aber nur, indem Sie Rätsel lösen. Das Postamt

kann der Grinch zum Beispiel nur in Verkleidung betreten. Diese müssen Sie also erst finden. Manche Geheimnisse sind auch so unzugänglich, dass nur der Hund Max sie erreichen kann. Mit der Select-Taste können Sie aber zu dem Vierbeiner wechseln und ihn steuern. Hilfreich sind die Geräte, die der Grinch an seinem Computer basteln kann, wenn er genügend Blaupausen findet. Diese muss der Spieler wiederum zu einem Plan zusammenpuzzeln. Mit dem Grinch-Kopter etwa erreicht er dann auch höher gelegene Ziele und mit dem Faule-Eier-Werfer vertreibt er aufdringliche, weihnachtsbesessene Kinder. Lustig sind die Bonus-

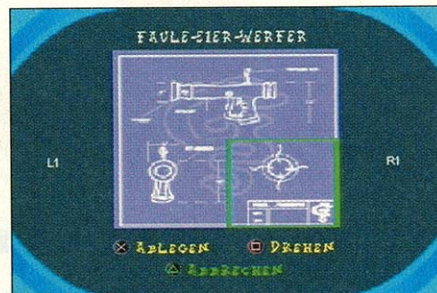
spiele, die Sie freischalten, wenn Sie in einem Level alle Geschenke zerstören. Dann geht es beispielsweise darum, sich mit dem Weihnachtsmann Schlittenrennen zu liefern. Grafisch ist die Umsetzung des gerade ange-

laufenen Films originell, aber nicht großartig. Die Übersichtlichkeit lässt meistens zu wünschen übrig und auch die Kameraführung verwirrt manchmal. Am meisten trägt der Soundtrack zur Stimmung bei. Die ironisierende weihnachtliche Musik klingt schön. Die deutsche Sprachausgabe ist fast immer eine gute Übertragung der genialen englischen Originalversion.

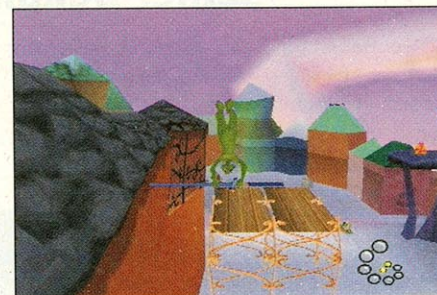
Die Übersichtlichkeit lässt meistens zu wünschen übrig und auch die Kameraführung verwirrt manchmal. Am meisten trägt der Soundtrack zur Stimmung bei. Die ironisierende weihnachtliche Musik klingt schön. Die deutsche Sprachausgabe ist fast immer eine gute Übertragung der genialen englischen Originalversion.

Albrecht Ott

■ **MIESEPETER** Dem Grinch geht die friedliche Weihnachtsstimmung auf die Nerven.



■ **PUZZLE** Haben Sie genügend Blaupausen gefunden, basteln Sie das Gerät am Computer.



■ **STUFENBARREN** An Stangen schwingend, kann sich der Grinch sportlich nach oben arbeiten.

MEIN FAZIT Gut

Wenn ein Spiel gleichzeitig mit seiner Filmvorlage erscheint, ist das eigentlich ein schlechtes Zeichen. Nicht so bei *Der Grinch*. Die Adaption ist originell und relativ anspruchsvoll. Hier kommt ein ausgereiftes Spiel auf den Markt, nicht etwa ein Schnellschuss, der auf der Marketingwelle eines gerade bekannten Produktes mitschwimmen will.

Albrecht Ott

TEST Der Grinch

System	PSone
Hersteller	Konami
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	22
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
-	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Universal Interactive

GRAFIK 76% SOUND 90% SPASS 82% GESAMT-WERTUNG 82%

„Originelles Action-Adventure, das mit fantasievoller Gestaltung harmlosen Spaß bringt.“



■ **REALISMUS PUR** Stuttgart führt gegen Bayern, jetzt kommt ein gefürchteter Balakov-Freistoß.



■ **ROTE MAURITIUS** Im Amateurmodus gewinnt man auch mit kleinen Teams gegen bessere.



■ **ALLEINGANG** Der Cottbusser Stürmer tankt sich durch die Abwehr von Manchester United.

FIFA 2001

>>GENRE
Fußball
>>SPIELER
1-8
>>HERSTELLER
Electronic Arts
>>INTERNET
fifa2001.ea.com

Auch auf der PSone bringt EA die alljährliche Aktualisierung seiner bekannten Fußballserie.

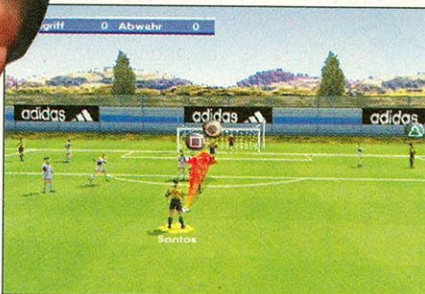
Der Ball ist rund. Das bedeutet, dass man ihm keine Veränderung ansieht, wenn er sich vorwärts bewegt. Diese Eigenschaft hat sich EA Sports beim neuesten Teil der FIFA-Serie auf der PSone zum Vorbild genommen. Die Entwickler setzen auf Bewährtes: An der Steuerung hat sich so gut wie nichts verändert. Sie versuchen mit Dribblings, Pässen und Flanken am Gegner vorbeizukommen und den Ball im Tor unterzubringen. So leicht ist das nicht –

Ihre Mitspieler zeigen zwar ein ganz gutes Stellungsspiel, die gegnerische Abwehr ist aber nicht schlecht, vor allem in den höheren Schwierigkeitsstufen. Und auch die Torhüter lassen nicht mehr jeden Ball passieren. Optisch gibt es genauso wenig Veränderung: Von den Menüs bis zu den Standardsituationen – alles erinnert stark an FIFA 2000. Wie immer ist also der größte Unterschied zu den Vorgängern die Aktualisierung der Spieler und Vereine. Und wie immer hinken auch diese der Wirklichkeit ein bisschen hinterher. Wenn Sie nicht gerade Fan großer Vereine wie des FC Bayern München sind, werden Sie in

Ihrem Lieblingsteam die Spieler der vergangenen Saison finden, egal ob die noch dabei sind oder nicht. Trotzdem macht das Spiel großen Spaß, genau wie die Vorgänger. Dazu gibt es wieder eine Auswahl an Spielmöglichkeiten, vom Freundschaftsspiel über eine Ligasaison bis hin zur Weltmeisterschaft.

Albrecht Ott

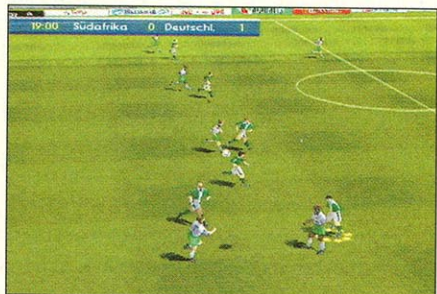
■ **SEXY FUSSBALL** Edgar Davids hat seine Bewegungen in FIFA 2001 eingebracht.



■ **TRAINING** Hier können Sie angeschnittene Freistöße üben. Dazu braucht man die Schultertasten.



■ **GESICHTSLOS** Bei den Animationen zeigen sich die Unterschiede zur PS2-Version deutlich.



■ **KICK AND RUSH** Ein gutes Rezept ist, den Ball einfach nach vorne zu hauen, da fallen alle Tore.

MEIN FAZIT

Hardcore-Fußballfans aufgepasst: FIFA 2001 müssen Sie haben, weil Sie jede Saison mit möglichst aktuellen Spielern und Vereinen spielen müssen. Neueinsteiger aufgepasst: FIFA 2001 bietet Ihnen ein Fußballspiel, das einfach Spaß macht. Alle anderen können beruhigt eine der Vorgängerversionen aus dem Schrank holen.

Albrecht Ott

TEST FIFA 2001	
System	PSone
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Fußball
Spieler	1-8
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 90,-
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Schock	Levels
Ja/ja	—
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
—	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	EA Sports
GRAFIK	SOUND
78%	80%
SPASS	GESAMT-WERTUNG
83%	82%
„Solide Neuauflage des Fußballklassikers, die immer noch eine Menge Spaß macht“	

ER SUCHT SIE



Sportlich, dominanter Er (m/farbig/NR) sucht geile, kompromisslose Konsole, vorzugsweise PS2, für gemeinsame Spielchen aller Art. Langfristige Verbindung wäre wünschenswert und spätere Heirat nicht ausgeschlossen. Bildzuschriften werden garantiert beantwortet.

PS2/Universal-Fernbedienung

- Cooles Design
- Auch für Video und Fernseher
- Mit Infrarot-Technik und Empfangsteil



Lenkrad MC2

Modern, durchdacht und ausgereift



Memory Card 8 MB

- In den Farben rot, schwarz, blau grün und lila



Basic Controller Analog

- Analoge Steuerung
- In schwarz, rot, blau, grün und lila



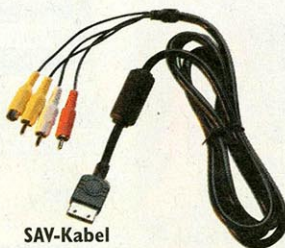
Verlängerungskabel

- Länge 2 Meter
- In blau, rot, schwarz, grün und lila



SAV-Kabel

- Für bessere Bildqualität



Advanced Controller Dual Force Analog

- Analoge Steuerung
- Mit programmierbaren Makro-Funktionen
- In schwarz, rot, blau, grün und lila



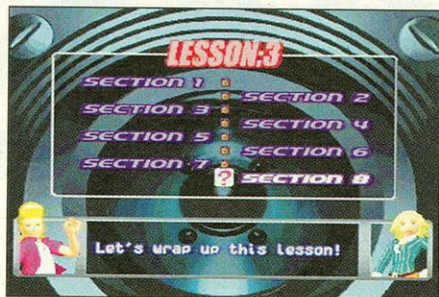
www.madcatz.de

Im Exklusiv-Vertrieb von:



www.nbg-online.de





■ **LEHRSTUNDE** In drei Lektionen mit jeweils acht Sektionen lernen Sie die nötigen Grundlagen.



■ **GROOVY BABY** Wählen Sie „Difficult“, sehen Sie manchmal den Bildschirm vor lauter Pfeilen nicht.



■ **DAUERSTRESS** Hartgesottene Naturen wählen „Nonstop“ im Arcade-Modus.

Dancing Stage Euromix

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

1, 2, cha, cha, cha, 3, 4, cha cha cha – Sie werden dieses Spiel mögen, Sie wissen es nur noch nicht!

Nun ist es so weit: Konami gedenkt, das in Japan grassierende Tanzfieber auch in Europa ausbreiten zu lassen und veröffentlicht mit *Dancing Stage Euromix* eine an den hiesigen Markt angepasste Version des japanischen Mega-Hits *Dance Dance Revolution*. Das Spiel-



■ **POWER RANGER?** Verschiedene Polygon-Tänzer animieren Sie zu akrobatischen Einlagen.

prinzip ist denkbar simpel, die Ausführung in den härteren Schwierigkeitsgraden allerdings eine Kunst für sich. Sie stehen beim Spielen auf einer Matte mit Pfeilen. Auf dem Bildschirm sehen Sie ebenfalls Pfeile und müssen im richtigen Moment (und möglichst cool) auf das richtige Feld auf Ihrer Matte treten. Wer nicht gerade nebenbei Weltmeister aller Standardtänze ist, kann sich im umfangreichen Lesson-Modus das nötige Hand- bzw. Fußwerkzeug erarbeiten. In insgesamt 24 Lektionen lernen Sie hier alles vom simplen Ausfallschritt bis zu hochkomplizierten 1/8-Schritten. Nach Ihrer Mutation zum Wohnzimmer-John-Travola sollten Sie sich anschließend an den Arcade-Modus wagen, um ihr Können bei variierendem Schwierigkeitsgrad zu insgesamt 24 Songs unter Beweis zu stellen. Hier warten unter anderem Perlen wie Gloria Gaynors „I will



■ **ZU TODE GETANZT** Bei zu vielen Fehlritten färbt sich der Bildschirm und kündigt so das Ende an.

survive“ oder Cameos „Word up“ darauf, von Ihnen ertanzt zu werden. Statt dem Highscore in diesem Modus nachzujagen, können Sie sich aber auch in dem speziell für die europäische Version entworfenen Workout-Modus anzeigen lassen, wie viele Kalorien Sie bei Ihren Verrenkungen gerade verbrauchen. Diese Anzeige ist allerdings teilweise recht seltsam und spielerisch ohne echten Nährwert.

André Horn



MEIN FAZIT

Sehr Gut

Das Spielprinzip ist ebenso simpel wie genial, die Langzeitmotivation aufgrund des stetigen Lernerfolgs und des sanft, aber bis ins nahezu Unmögliche ansteigenden Schwierigkeitsgrades enorm. Das Einzige, was eine noch höhere Wertung dieses Knüllers verhindert, ist die doch recht geringe Zahl von echten Hits auf der CD. Lediglich bei acht der 24 Titel handelt es sich um wirklich bekannte Lieder mit Wiedererkennungswert.

TEST Dancing Stage Euromix

System	PSone
Hersteller	Konami
Genre	Tanzspiel
Spieler	1-2
Sprache	Englisch
Preis	DM 89,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Kinderleicht bis fast unmöglich	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Nein/nein (Tanzmatte)	4 Spielmodi
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Konami

GRAFIK 45% SOUND 85% SPASS 90% GESAMT-WERTUNG **88%**

„Musik macht müde Videospieler munter – Dancing Stage überzeugt durch ein frisches Konzept und Spielwitz.“

■ **NICHT IN DEN SPIEGEL SEHEN** So merkwürdig werden Sie beim Spielen nicht aussehen – ganz bestimmt nicht ...



■ **AUF WEITEM FLUR** An der Schale mit Katzenfutter im Vordergrund können Sie die wahre Größe des Spielzeughubschraubers messen.



■ **HART UMKÄMPFT** Die braune Basis wird vehement verteidigt. Aber die lego-artigen Plastikrohstoffe, die da rumliegen, brauchen die Grünen.

Army Men Air Attack 2

»GENRE
Action
»SPIELER
1-2
»HERSTELLER
3DO
»INTERNET
www.3do.com

Die kleinen grünen Spielzeug-soldaten machen mal wieder den Luftraum auf der PSone unsicher.



■ **KAMMERJÄGER** Hier geht es darum, wer von den zwei Spielern die meisten Insekten erlegt.

Stell dir vor, es ist Krieg und nur Spielzeug geht hin. Zu schön, um wahr zu sein! Doch auf der Spielkonsole ergibt das einen amüsanten, actionreichen Titel. Bei Army

Men Air Attack 2 steuern Sie einen Plastikhubschrauber durch die Gegend und versuchen, Missionen zu erfüllen. Dass es oft beim Versuch bleibt, liegt daran, dass Ihnen eine gut ausgebildete Spielzeugarmee gegenübersteht. Und fiese Waffen haben die ebenfalls. Nicht nur normale Spielzeuggewehre, nein, auch Feuerwerksraketen sorgen für ein Inferno. Auch die Unbeteiligten erschweren Ihnen zusätzlich das Leben. Summende Bienen

■ **FRAUENPOWER** Die hübsche Bombshell macht ihrem Namen alle Ehre.



■ **IM SCHLEPPTAU** Wenn Sie die Batterie zu der Rakete bringen, startet diese.

und kläffende Hunde sind für Spielzeug doch ein echter Gegner. Sie können sich aber mit einem umfangreichen Waffenarsenal wehren. Außerdem können Sie mit der Seilwinde Gegenstände wie Darts aufnehmen und auf die Gegner schleudern. Alles zusammen ergibt Action pur mit Missionen, die gar nicht so einfach zu lösen sind. Dazu gibt es noch einen Zweispielermodus, bei dem Sie die Missionen im Team erledigen oder gegeneinander antreten können. Dann geht es etwa darum, in den Umgebungen mehr Nahrung als der Gegner zu sammeln oder einfach dessen Flagge zu klauen. Die Gegenden sind ganz hübsch gestaltet, inmitten riesiger Baseballkappen und Getränkedosen fühlt man sich tatsächlich sehr klein.

Albrecht Ott

Albrecht Ott

MEIN FAZIT

In diesem Spiel ist ziemlich viel los: Von allen Seiten wird Ihr Helikopter unter Beschuss genommen. Da sollen Sie noch einen kühlen Kopf bewahren? Den haben Sie in den 22 Missionen allerdings bitter nötig. Nicht nur die Gegner machen Probleme, trotz Karte ist es auch oft nicht einfach, das Ziel zu finden, weil der Weg erst freigeräumt werden muss.

Gut

TEST Army Men Air Attack 2

System	PSone
Hersteller	3DO
Genre	Action
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,-
Termin	Erhältlich

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	22
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
-	Ab 6 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	3DO

GRAFIK 80% SOUND 64% SPASS 79% GESAMT-WERTUNG 80%

„Im Cockpit eines Spielzeug-helikopters vergeht bei diesem Spiel die Zeit wie im Fluge.“

Blaster Master



Ein günstiger Geheimtipp mit dem Spielgefühl von 16-Bit-Jump&Shoots in 3D!

Bei *Blaster Master* übernehmen Sie die Kontrolle über einen äußerst beweglichen und wandlungsfähigen Panzer: Außer springen kann das Gefährt später auch klettern, im U-Boot-Modus schwimmen oder schweben! Mit allerlei Feuerwaffen setzen Sie Ihren Gegnern zu und arbeiten sich durch die non-linearen Levels – zwischendurch müssen Sie auch mal einige Abschnitte zu Fuß bewältigen. Zwar ist das Spiel grafisch recht schwach auf der Brust, die hervorragende Steuerung sorgt aber für viel Spaß. Der Synthi-Rock-Soundtrack lässt Erinnerungen an selbige 16-Bit-Tage wach werden. Zwar sind die Endgegner lahm, die Fußmarsch-Passagen weniger spaßig und die kurzen Ladezeiten recht häufig, doch für läppi-sche DM 29,95 sei *Blaster Master* jedem Fan klassischer Jump&Shoots ans Herz gelegt!

Michael Pruchnicki



■ **WANDLUNGSFÄHIG** Neben klettern lernt Ihr springender Panzer auch schwimmen und fliegen!

TEST *Blaster Master*

System	PSone
Hersteller	Sunsoft
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 29,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
3 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	8
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ab 6 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Sunsoft

GRAFIK 50% SOUND 74% SPASS 70% GESAMT-WERTUNG **70%**

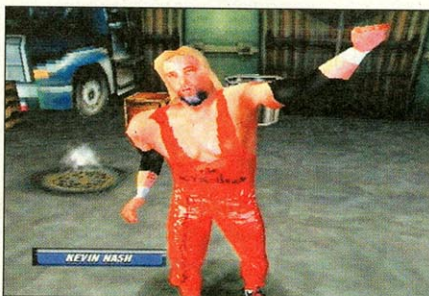
WCW Backstage Assault



Bei EAs neuestem Lizenz-Wrestling gibt es keinen Ring – und keinen Spaß!

Während es sich beim Vorgänger *WCW Mayhem* noch um eine halbwegs ernsthafte Simulation des Show-Sports handelte, präsentiert sich *Backstage Assault* eher als Prügel-spiel mit Wrestling-Hintergrund. In Umkleideräumen oder Hinterhöfen bearbeiten sich die Stars der WCW mit Eisenstangen, Holzbrettern und ihrem ringüblichen Move-Repertoire. Zwar locken viele versteckte Wrestler und Kampfarenen, doch alleine die träge Steuerung dürfte selbst hartgesottene WCW-Fans vom längeren Spielen abhalten, zumal es keine Tag-Team-Matches gibt. Dazu kommt noch die ruckelige Grafik mit den vielleicht hässlichsten Polygon-Wrestlern bisher und stümperhaften Animationen – sorry, EA, aber das war ein Griff ins Klo! Oder wie Jens mal so treffend meinte: WCW auf dem WC!

Michael Pruchnicki



■ **VOM DIESEL ÜBERFAHREN?** Die Polygon-Wrestler und ihre Animationen sind absolut hässlich.

TEST *WCW Backstage Assault*

System	PSone
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Wrestling
Spieler	1-2
Sprache	Englisch
Preis	DM 89,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
3 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Nein/ja	50 Wrestler, 14 Stages
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ab 16 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Electronic Arts

GRAFIK 49% SOUND 68% SPASS 30% GESAMT-WERTUNG **44%**

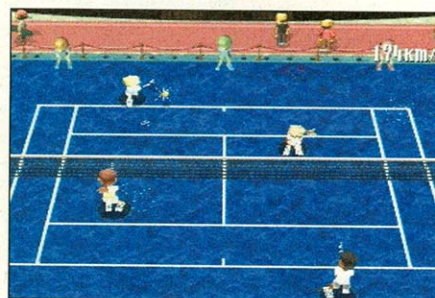
Yeh Yeh Tennis



Es gibt Spiele, deren Qualität nach fünf Minuten schon klar zu erkennen ist.

Yeh Yeh Tennis ist zum Beispiel so ein Fall – und das ist auch gut so, denn länger würde diese Gurke wohl niemand freiwillig spielen wollen! Die Grafik ist mehr als schwach: Fitzelige Polygon-Sportler laufen über seltsam proportionierte Render-Courts. Dass so ein Spiel trotzdem riesigen Spaß machen kann, hat Namco mit *Anna Kournikova's Smash Court Tennis* bewiesen. Leider fehlt Sunsofts Version des weißen Sports die Rasanz und die präzise Steuerung unserer Genre-Referenz. Die Steuerung ist mindestens so träge wie die Ballphysik, beides kombiniert ergibt einen wahren Spielspaß-Killer. Dazu gibt's zumindest in den Menüs perfekte Fahrstuhl-musik. Selbst für DM 29,95 ist *Yeh Yeh Tennis* noch gnadenlos überbeuert – diesem Spiel sollte eigentlich Geld als Entschädigung beiliegen!

Michael Pruchnicki



■ **GESTELLTE SZENE** Natürlich waren keine drei Kollegen zu einem Doppel-Match bereit.

TEST *Yeh Yeh Tennis*

System	PSone
Hersteller	Sunsoft
Genre	Tennis
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	DM 29,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
3 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	7 Saisons
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Sunsoft

GRAFIK 39% SOUND 51% SPASS 10% GESAMT-WERTUNG **22%**

Disneys Dinosaurier



In einer untergehenden Welt geht es für Dinosaurier ums Überleben.

Gemeinsam sind sie stark: Die Dinosaurier Aladar, Zini und Flia laufen durch Disneys Spiel zum computeranimierten Film und helfen einander zu überleben. Man kann zwischen allen dreien wechseln und dann ihre jeweiligen Stärken ausspielen. Ein Pteranodon kann etwa fliegen, das Iguanodon ist stark und der Lemur klettert wie ein Affe. Ein Jump & Run mit Teamwork – eigentlich eine gute Idee. Doch was dabei herausgekommen ist, begeistert nicht. Man durchstreift die prähistorische Welt, besiegt böse Dinosaurier und sammelt Nahrung. Das Ganze läuft sehr langsam ab. Die Wege sind genau vorgegeben und auch wenn kein Hindernis im Weg steht, kommt man oft nicht weiter. Insgesamt – auch grafisch – kommen die Dinosaurier also eher fantasielos daher – für einen Disney-Titel enttäuschend.

Albrecht Ott



LERNEFFEKT In der Enzyklopädie gibt es einiges über die Welt der Dinosaurier zu erfahren.

Tunguska



Im fernen Sibirien gilt es, Rätsel zu lösen und Kämpfe zu gewinnen.

Manchmal legt man ein Spiel in die PlayStation ein, guckt kurz drauf und will es sofort wieder raustun. *Tunguska* ist so ein Spiel. Nach der sehr schönen Rendersequenz wird schnell klar, dass dieser Titel mehr Frust als Lust bringt. Dabei ist die Story des Action-Adventures recht spannend, doch Grafik und Steuerung ziehen es rasch wieder herunter. Die vorgerenderten Hintergründe sind noch einigermaßen atmosphärisch, die Figuren aber nur grob hingepixelte Flecken in der Landschaft. Die Steuerung macht es fast unmöglich, die Kämpfe zu gewinnen, und auch die Perspektive trägt ihren Teil dazu bei. Die Gegner sind kaum zu sehen und vor allem ist nie erkennbar, ob der nächste Schlag den Feind trifft oder doch nur die Luft.

Albrecht Ott



PARALYMPICS Bei den schwierigen Kämpfen kommt man sich meistens etwas sehbehindert vor.

Action Bass



Barsche angeln leicht gemacht: Schnur rein, Schnur raus, Fisch gefangen!

Angeln ist ein stark unterschätzter Sport: Es gehört einiges an Können dazu, dicke Fische an Land zu holen. Man muss etwa den Köder richtig bewegen. Und im Kampf gegen den Fisch braucht man nicht nur Kraft, sondern muss den Gegner auch mit Geschick ermüden. Nichts von alledem kommt bei *Action Bass* rüber. Nach der Köderwahl werfen Sie mit der X-Taste die Schnur aus, bleiben auf der Taste und die Leine kommt wieder rein. Irgendwann beißt auf jeden Fall einer, dann drücken Sie kurz die Steuerung nach unten und der Fisch ist am Haken. Danach heißt es nur noch aufpassen, dass die Leine nicht reißt. Auch das ist sehr einfach. Wenn sich die Spannungsanzeige zu sehr in den roten Bereich bewegt, einfach die X-Taste kurz loslassen. So ist der Fisch bald an Land.

Albrecht Ott



GROSSE FISCH Dieser kapitale Barsch sprang praktisch aus freien Stücken an Land.

TEST Disneys Dinosaurier

System	PSone
Hersteller	Ubi Soft
Genre	Jump & Run
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 59,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Leicht	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	14
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ab 6 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Disney Interactive
GRAFIK	SOUND
61%	50%
SPASS	GESAMT-WERTUNG
54%	54%

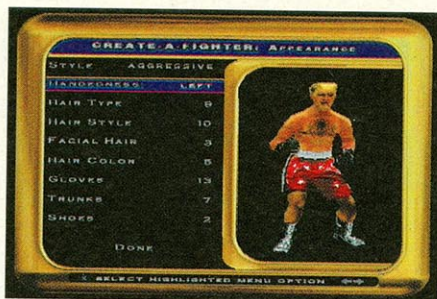
TEST Tunguska

System	PSone
Hersteller	Take 2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 29,-
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Schwer	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Nein/nein	–
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ab 12 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Exortus
GRAFIK	SOUND
48%	56%
SPASS	GESAMT-WERTUNG
44%	44%

TEST Action Bass

System	PSone
Hersteller	Take 2
Genre	Sportspiel
Spieler	1
Sprache	Englisch
Preis	DM 59,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Leicht	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	–
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Vingtetun Systems
GRAFIK	SOUND
56%	53%
SPASS	GESAMT-WERTUNG
48%	49%

HBO Boxing



Die Boxlegende „Big“ George Foreman gibt sich auf der PSone die Ehre.

Neben dem Hobby-Prediger gibt es aber auch noch eine Menge anderer realer Box-Stars zu steuern. Ob Sie nun einen einzelnen Kampf, ein Boxturnier oder einen Fight gegen einen Freund starten, spielt dabei keine Rolle. Bei einem Pay-per-View-Event können Sie zudem mit bis zu acht Mitspielern ein Turnier mit K.o.-System veranstalten. Das motivationsfördernde Highlight ist aber der Karriere-Modus, bei dem Sie einen Boxer erstellen, seinen Look und seine Attribute festlegen und Betreuer unter Vertrag nehmen. Über diverse Kämpfe können Sie sich nun über eine Rangliste nach oben kämpfen und so nebenbei ihre Werte verbessern und sich bessere Mitarbeiter leisten. Die Action im Boxring kann sowohl grafisch als auch spielerisch überzeugen und sorgt für einen guten Gesamteindruck.

Wolfgang Fischer



DIREKTER TREFFER Wo „Big“ George hinschlägt, wächst normalerweise kein Gras mehr.

MTV Sports: Pure Ride



Wintersport mit interessantem Soundtrack und Langzeitmotivation.

Beim neuesten Titel aus der MTV Sports-Serie dreht sich alles um spektakuläre Tricks sowie interessante Strecken und Events. Bei den Wettkämpfen müssen Sie versuchen, in verschiedenen Disziplinen, wie Big Air oder Half-pipe, gegen Computergegner zu bestehen. Wenn Ihnen das gelingt, können Sie zusätzliche Charaktere und schwierigere Wettkämpfe freischalten. Der absolute Höhepunkt des Spieles sind jedoch die umfangreichen Free-style-Strecken, bei denen Ihrer Kreativität fast keine Grenzen gesetzt sind. Der zehn Stücke umfassende Soundtrack trägt viel zur Atmosphäre bei und tröstet über verschiedene grafische Unzulänglichkeiten hinweg. Neben unsauberer Kollisionsabfrage stört hier besonders das starke Ruckeln bei der Darstellung von Strecken mit größerer Sichtweite.

Wolfgang Fischer



STILLE NACHT, HEILIGE NACHT? Auf dem japanischen Kurs sind Sie im Mondlicht unterwegs.

Action Man Destruction X



Langweiliger Karneval der Peinlichkeiten in 36 katastrophalen Akten.

Die zweite Auflage von Action Mans Kampf gegen den bösen Dr. X wird weder dem guten ersten Teil noch der Zeichentrickserie gerecht. Obwohl die zu meisternden Aufgaben relativ vielseitig sind, kommt beim Spielen keine richtige Freude auf. Dazu ist das ganze Geschehen auf dem Bildschirm zu linear und die eingestreuten Mini-Spielchen sind zu simpel. Die einzige Abwechslung in den zu meist ähnlich gestrickten Missionen bieten die unterschiedlichen Waffen und Fahrzeuge des Helden. Auch in Sachen Grafik und Sound reißt der Titel beim besten Willen keine Bäume aus und muss sich den Vorwurf der Eintönigkeit gefallen lassen. Wer also die Zeichentrickserie nicht gerade abgöttisch liebt, kann auch gut auf dieses Fiasko verzichten.

Wolfgang Fischer



TÖDLICHE LANGEWEILE In dieser unglaublich spannenden Mission müssen Sie Brände löschen.

TEST HBO Boxing

System	PSone
Hersteller	3DO
Genre	Sport
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
3 Stufen	Ja
Analog/Dual Schock	Levels
Ja/ja	36
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
-	Geeignet ab 12 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	3DO
GRAFIK	73%
SOUND	64%
SPASS	72%
GESAMT-WERTUNG	71%

TEST MTV Sports: Pure Ride

System	PSone
Hersteller	THQ
Genre	Sport
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
-	Ja
Analog/Dual Schock	Levels
Ja/ja	-
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
-	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Radical Entertainment
GRAFIK	63%
SOUND	71%
SPASS	77%
GESAMT-WERTUNG	73%

TEST Action Man Destruction X

System	PSone
Hersteller	3DO
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
2 Stufen	Ja
Analog/Dual Schock	Levels
Ja/ja	36
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
-	Geeignet ab 6 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	3DO
GRAFIK	53%
SOUND	50%
SPASS	31%
GESAMT-WERTUNG	36%

Sarge's Heroes 2



Innovation pur von 3DO: Jetzt mit einer garantiert brandneuen „2“ im Titel!

Army Men, die 472-te: Das von uns seinerzeit gnadenlos überbewertete *Sarge's Heroes* geht nun in die zweite Runde. Mit allerlei Waffen stürmen Sie direkt in feindliches Gebiet und nieten jedes braune Plastikspielzeug um, das sich bewegt. Die Levels wechseln zwischen realistischen Kriegsgebieten und riesigen Gegenständen, bei denen die Winzigkeit der Army Men erst richtig zur Geltung kommt. Die Steuerung ist (speziell mit dem Analog-Stick) ziemlich unpräzise und macht die zeitweisen Klettereinlagen unnötig schwierig. Die Grafik ist solide, die Musik nett. Leider ist das Level-Design schwach bis nicht vorhanden, so dass wenig Spielspaß aufkommt. Mit den *Army Men*-Spielen ist es wie mit den Spielzeugsoldaten: alle sehr ähnlich und ziemlich billig produziert.

Michael Pruchnicki



■ **SELTSAME LEVELS** Mit Vikkis Flammenwerfer rüsten Sie auf dem Friedhof Zombie-Soldaten.

The Bombing Islands



Jede Menge hochexplosive Knobeleyen mit dem roten Kid Clown.

Bei diesem kurzweiligen, teilweise ziemlich komplexen Rätselspaß steuern Sie Kid Clown. Das lustige Kerlchen hat nichts Besseres zu tun, als mittels einer Bombe allerlei Minen durch Kettenreaktionen aus dem Weg zu räumen. Zu beachten ist hierbei, dass die zu entfernenden Minen unterschiedliche Detonationsstärken und damit unterschiedliche Reichweiten besitzen. Das ist besonders wichtig, da Sie nach dem Entzünden der Lunte nur drei Sekunden haben, um sich vor den drohenden Explosionen in Sicherheit zu bringen. Das Ganze erinnert entfernt an das gute, alte *Sokoban*, verfeinert mit ein paar neuen Ideen. Viele Levels sorgen aber trotz minimalistischer Grafik und zumeist nervender Sound-Untermalung für ein durchaus gelungenes Rätselvergnügen.

Wolfgang Fischer



■ **DREI, ZWEI, EINS...ZÜNDUNG** Wenn die Lunte brennt, müssen Sie schnell weg!

NBA Live 2001



Alle Jahre wieder startet EA eine neue virtuelle Basketball-Saison.

Bekannte Spielmodi (Saison, Playoffs, One-on-One) werden diesmal durch die NBA Challenge ergänzt. Nimmt man die Herausforderung an, kann man im Erfolgsfall Punkte einstreichen. Mit denen lassen sich neue Superstars und schicke Frisuren freispielen oder Fähigkeiten wie Stealing verbessern. Um die Punkte einzusacken, muss man entweder ein 1-gegen-1-Duell auf dem Freiplatz gewinnen oder zehn Assists vorweisen. Optisch hat sich wenig getan, grobe Fan-Texturen und dezente Ruckel-Einlagen trüben das in Sachen Gameplay einwandfreie Spielgeschehen. Schuss- und Dribbelanimationen wurden überarbeitet, außerdem tauschen gegnerische Athleten Verbalinjurien aus, was zur Atmosphäre beiträgt. Der deutsche Kommentar hingegen sorgt erneut für so manchen Lacher.

Jens Quentin



■ **AUFPOSTEN** Auf dem Freiplatz regiert der Trash-Talk zwischen den beiden Bad Boys der NBA.

TEST Army Men Sarge's Heroes 2

System	PSone
Hersteller	3DO
Genre	Action
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
3 Stufen	Ja
Analog/Dual Schock	Levels
Ja/ja	17 Missionen
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
-	Ab 16 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	3DO

GRAFIK 62% SOUND 74% SPASS 43% GESAMT-WERTUNG 51%

TEST The Bombing Islands

System	PSone
Hersteller	Flashpoint
Genre	Denkspiel
Spieler	1
Sprache	Englisch
Preis	DM 29,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Schwer	Nein
Analog/Dual Schock	Levels
Ja/ja	60
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
-	Geeignet ab 6 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Kemco

GRAFIK 62% SOUND 55% SPASS 73% GESAMT-WERTUNG 70%

TEST NBA Live 2001

System	PSone
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Basketball
Spieler	1-8 (Multitap)
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 90,-
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
4 Stufen	Ja
Analog/Dual Schock	Levels
Ja/ja	7 Spielmodi
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
-	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	EA Sports

GRAFIK 78% SOUND 76% SPASS 88% GESAMT-WERTUNG 86%



Saitek RX 400

LENKRAD Komfort und Fahrspaß

Das PS2-Lenkrad RX 400 von Saitek ist ruck, zuck aufgebaut und in Sekunden wackelsicher an jeder Tischplatte verschraubt. Per mitgelieferter Zusatzbeinhalterung können Sie das RX 400 aber auch zwischen Ihren Knien festklemmen: So lassen sich Rennen bequem ohne Tisch fahren. Die drei Betriebsmodi Dual Shock, Digital und NegCon gewährleisten dabei Kompatibilität zu allen aktuellen Rennspielen. Besonders bedienfreundlich sind die abrutschsicher konzipierten Pedale für

TEST Saitek RX 400

Typ	Lenkrad
Hersteller	Saitek
Termin	Erhältlich
Preis	DM 129,-

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMT-WERTUNG
90%	92%	90%	91%

Bremse und Gas, die auch auf minimale Fußbewegungen prompt und präzise reagieren. Der Lenkstand des RX 400 ist im Vergleich zu anderen Steuer-



geräten zwar etwas niedrig eingestellt und für Vielfahrer anfangs ein wenig gewöhnungsbedürftig, dank blitzschneller und exakter Reaktionen des Lenkrades auf jedes Ihrer Steuermanöver werden Sie diese Tatsache in kürzester Zeit jedoch nicht mehr als Schwäche empfinden. Ansprechendes Design und die auf ein langes Leben ausgelegte, robuste Verarbeitung des Gerätes runden bei einem voll gerechtfertigten Anschaffungspreis von knapp 130 Mark den sehr positiven und soliden Gesamteindruck ab. (mg)



SCHÖNHEIT Hinter dem schmucken, blau-schwarzen Design verbergen sich beste Fahreigenschaften.

PlayWorks PS2000

LAUTSPRECHER Edel-Akustik für Einzelspieler

Echten Hörgenuss für PS2-Besitzer verspricht das neue Boxensystem PlayWorks PS2000 von Creative Labs. Rein akustisch wird dieses Versprechen von dem transportablen Set aus zwei Hochtönern plus Subwoofer auch eingelöst: Die schnell auf- und abbaubaren Lautsprecher werden auf die Entfernung des Spielers zum Gerät eingestellt und schon erlebt man PS2-Titel oder DVDs klanglich fast wie im Kino mit Dolby-Surround-Sound. Auch der Frequenzgang des Boxensystems von 40 Hz bis 20 kHz lässt bei einer Ausgabeleistung von insgesamt 32 Watt für ein nicht-stationäres Gerät keine Wünsche offen. Allerdings erleben im Zweispieler-Modus beide Spieler nur noch den halben Genuss, da der Raumklang sich nur dann voll entfaltet, wenn er genau auf eine einzige Person abgestimmt wird. Das Design mit den auffälligen, blauen

Hochtönern ist eher Geschmackssache. Wesentlicher Kritikpunkt ist jedoch der mit DM 499 so hohe Preis, dass er selbst Kunden, die an Spitzenakustik interessiert sind, eher abschrecken als zum Kauf animieren dürfte. Für diesen tiefen Griff ins Portemonnaie entschädigt leider auch die Kompatibilität des Gerätesystems zum PC und zu transportablen Musikanlagen nicht ganz. (mg)

TEST PlayWorks PS2000

Typ	Lautsprecher
Hersteller	Creative Labs
Termin	Erhältlich
Preis	DM 499,-

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMT-WERTUNG
78%	84%	83%	83%

SV-4280 Shadowblade Arcade Stick

CONTROLLER Gut für Prügel-Action

Prügelspiel-Veteranen können sich freuen. Mit dem SV-4280 Shadowblade von Interact kommt Mitte dieses Monats ein absolut hochwertiger Arcade-Stick für

DM 169,99 in die deutschen Läden. Das solide, schwarze Metallgehäuse mit Gummifüßen auf der Rückseite beweist gute Standfestigkeit und eine gummierte Handauflage rechts schon das ansonsten sehr strapazierte Handgelenk. Um Ihnen das Beat'emUp-Spielen zu erleichtern, können Sie komplizierte Specialmoves auf einzelne Tasten legen. Aber auch für andere Arten von Spielen ist der SV-4280 geeignet. Alle seine acht Tasten sind analog und die Drucksensitivität jeder einzelnen kann extra eingestellt werden. Für Rennspiele bedeutet das, dass ein Button sogar eine Pedalfunktion übernehmen könnte. Je nach Belieben können Sie den



SCHWER WIEGEND Das schwarze Metallgehäuse sieht nicht nur gut aus, es ist auch solide.

TEST SV-4280 Shadowblade Arcade Stick

Typ	Arcade-Stick
Hersteller	InterAct
Termin	15. Dezember
Preis	DM 169,99

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMT-WERTUNG
94%	90%	89%	90%

Controller sowohl analog als auch digital einstellen oder ihn wie einen PS2-Controller nutzen. Der Shadowblade ist mit der PlayStation, PlayStation 2 und der PSOne gleichermaßen kompatibel. (sws)

KLANGVOLL Das PS2-Lautsprecher-System von Creative Labs sorgt beim Spielen für Top-Akustik.

Thrustmaster Shock2 Ultra Analog



CONTROLLER Solide Qualität

Der Shock2 Ultra Analog PS2-Controller von Thrustmaster überzeugt durch robuste Verarbeitung und ein voll akzeptables Preis-Leistungs-Verhältnis. Aufgrund seiner ergonomischen Form liegt er bestens in der Hand und lässt den Spieler auch im härtesten Endkampf sämtliche Knöpfe schnell und präzise erreichen. Mit Turbo-Funktion, zwei Analog-Sticks, Schubregler, 8-Wege-Steuerskreuz sowie vier Schulter- und vier Feuerknöpfen ist der Thrustmaster Shock2 Ultra Analog eine gute Wahl, unabhängig vom Spiele-Genre. Die Steuerung, wahlweise im Analog-, Digital- oder NegCon-Modus, reagiert optimal auf jede Fingerbewegung und unterstützt dabei die Analog-Button-Funktion, die einige PS2-Titel anbieten. Der auch zur PlayStation kompatible Controller verfügt über zwei interne Motoren für überzeugende Dual-Shock-Effekte und ist insgesamt ein auf Dauer zuverlässiges und robustes Steuer-



HART IM NEHMEN Neben sehr robuster Verarbeitung punktet der Controller durch gute Griffigkeit.

TEST Thrustmaster Shock2 Ultra Analog

Typ	Controller
Hersteller	Guillemot
Termin	Erhältlich
Preis	DM 49,95

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMT- WERTUNG
80%	87%	85%	85%

gerät, das fast keine Schwächen aufweist. Nur die rutschsichere Haftbeschichtung der Analog-Sticks reibt sich relativ schnell ab, was sich auf die Steuerpräzision jedoch kaum auswirkt. (mg)

Saitek PX4000



CONTROLLER Oberligatauglich

Mit Bravur setzt der PX4000-PS2-Controller von Saitek die Reihe hochwertiger Steuergeräte des renommierten Peripherie-Herstellers auf der Next-Generation-Konsole fort. Das leicht futuristisch anmutende Design mit silbernen abgesetzten Analog-Sticks und blauen Beschriftungen wirkt edel und passt bestens zum Look der PS2. Nimmt man den PX4000 in die Hand, fällt sofort die gute Griffigkeit auf: Der sowohl im Analog- als auch im Digital-Modus funktionierende Controller bietet die üblichen zwei Analog-Sticks, ein 8-Wege-Steuerskreuz sowie vier Schulter- und vier Feuerknöpfe. Darüber hinaus ist eine individuelle Knopfbelegung für Dauerfeuer per Turbo-Taste möglich, auch ein gut erreichbarer Extra-Schubregler ist vorhanden. Realistische Vibrationseffekte sind dank der zwei im Controller eingebauten Dual-Shock-Motoren garantiert. Gleichfalls erwähnenswert: die sehr ausführliche und leicht verständliche Gebrauchsanweisung. Nicht zuletzt aufgrund der hochwertigen, robusten Verarbeitung und des im Verhältnis zur Leistung



BESTES STÜCK Der Saitek PX4000 bietet neben dem Üblichen noch einige spielerfreundliche Extras.

TEST Saitek PS2 PX4000

Typ	Controller
Hersteller	Saitek
Termin	Erhältlich
Preis	DM 69,95

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMT-WERTUNG
85%	88%	87%	87%

vertretbaren Anschaffungspreises von knapp 70 Mark spielt der PX4000 von Saitek problemlos in der Oberklasse aktueller PS2-Controller mit. (mg)

HÜBSCH Das ansprechende, innovative Design macht den Pro-Racer zum Hingucker.



Gamester Pro-Racer

CONTROLLER Lenkrad-Ersatz?

Optisch ein Glanzlicht ist der abwärtskompatible PS2-Controller Gamester Pro-Racer allemal. Das Design mit blauem Viertellenkrad und übersichtlich abgesetzten Bedienelementen signalisiert auf den ersten Blick: Besonders für Rennspiele geeignet! Auch in der (rechten) Hand liegt das Gerät gut (während die linke am Steuer bleibt), wobei sich alle Tasten nach kurzer Eingewöhnung wie von selbst bedienen lassen. Sogar die auf der Controller-Unterseite befindlichen Buttons L1-L3 und R1-R3 sind trotz ungewöhnlicher Anordnung gut zu erreichen. Die eingebauten Dual-Force-Motoren sorgen für schöne Vibrationseffekte. Doch auch einige klare Schwächen des Gamester Pro-Racer müssen genannt werden: Zum einen wird bei längerem Spielen die Kunststoffoberfläche rutschig, zum anderen reagiert die Steuerung kaum oder gar nicht auf Minimal-Bewegungen, während ein etwas stärkerer Lenkausschlag gleich für relativ starke Kurvenfahrten sorgt. Daher kann dem Gerät für fahrerisch anspruchsvolle Spiele keine optimale Eignung attestiert werden. (mg)

TEST Gamester Pro-Racer

Typ	Controller
Hersteller	Vidis
Termin	Erhältlich
Preis	DM 59,95

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMT- WERTUNG
86%	83%	74%	76%

Interact SV-4211 Interceptor

CONTROLLER Designer-Stückchen

Der SV-4211 Interceptor von Interact rundet in Verbindung mit dem Interact Dual Impact 2 und dem Interact Storm-Chaser die Angebotspalette des Peripherie-Herstellers an PS2-Controllern im unteren Preissegment ab. Für den empfohlenen Verkaufspreis von knapp 50 Mark wird dem Kunden rundweg solide Qualität geboten, welche zwar auf großartige Extras verzichtet, die Analog-Button-Funktion von PS2-Spielen aber unterstützt und auch sonst über sämtliche unverzichtbaren Bedienelemente eines robusten Steuergerätes verfügt. Neben vier analogen Schulter- und vier Feuer Tasten ist der auch abwärtskompatible Controller mit zwei Analog-Sticks und einem Dauerfeuerknopf bestückt. Vibration-Feedback-Effekte in verschiedenen Stärkegraden werden dank zweier integrierter Motoren schön realistisch auf die Finger des Spielers übertragen. Der ab etwa Mitte Dezember erhältliche Controller gehört zwar nicht zur Spitzenklasse, ist aber zu dem Preis eine sehr gute Wahl. (mg)



BATMAN? Die ergonomische Form plus Soft-Touch-Rückseite garantieren stets einen festen Griff.

TEST SV-4211 Interceptor

Typ	Controller		
Hersteller	Interact		
Termin	Mitte Dezember		
Preis	DM 49,95		

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMT- WERTUNG
88%	84%	85%	85%

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 
Kennwort Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg**

E-Mail: pszone@computec.de

Sydney-2000-Gewinnspiel

Hallo Jungs und Mädels von der Play Zone!
In eurer Ausgabe 10/2000 habt ihr für die Firma Eidos eine Seite mit einem High-Score-Contest-Gewinnspiel zu dem Spiel *Sydney 2000* veröffentlicht. Es konnte auf Dreamcast, PC oder PlayStation teilgenommen werden. Wir (eine Gruppe von Play-Zone-Lesern, Spielern und Elektronik-Freaks) haben dieses Gewinnspiel genau verfolgt und untersucht. Durch einen hochpräzisen Versuchsaufbau haben wir herausgefunden, dass die Punktzahl, die auf dem Dreamcast nur durch „rubbeln“ mit der Hand erreicht wurde, niemals auf der PlayStation zu erreichen ist.

Play Zone: Zu dieser Schaltung haben wir als Beleg auch ein wunderbar kompliziertes Schaltbild bekommen. Es ginge zu weit, dieses jetzt abzdrukken, wir können Ihnen aber versichern, dass Sandra & Co wissen, wovon sie reden.

Sollte es wirklich der Fall sein, dass auf dem Dreamcast sogar per Hand ein höherer Punktestand zu erreichen ist als auf der PlayStation mit einer präzise arbeitenden Schaltung, hätte das Gewinnspiel in drei Kategorien stattfinden müssen. Wir wenden uns an euch, weil ihr das Gewinnspiel für Eidos in eurem Mag abgedruckt habt. Wenn wir bei Eidos anrufen, werden wir freundlichst abgewimmelt. Etwas anderes möchten wir auch noch erwähnen: Es hieß, dass der Einsendeschluss der 13. Oktober 2000 sei und das Endergebnis am 18. Oktober im Internet bekannt gegeben werde. Wir haben die entsprechende Seite an diesem Tag aufgerufen und uns das Ergebnis angesehen. Am Donnerstag, den 19.10.2000 tauchte auf der gleichen Seite plötzlich die Meldung auf, dass ein gewisser Mario Harloff aus Schwern bei Eidos vor einer Jury auf dem Dreamcast nach wenigen Versuchen sein bestes Ergebnis erreichte. Dieser Name tauchte am Mittwoch nicht auf der High-Score-Liste auf. Am Mittwoch hatten wir auch noch bei Eidos angerufen, da hieß es noch, man solle das Beweisvideo erst nach schriftlicher Aufforderung abschicken. Auf die Frage nach dem ersten Platz erwähnte die Dame auch den Namen, der am Mittwoch im Internet zu lesen war. Warum am Donnerstag (nach Einsendeschluss) noch jemand sogar persönlich (!) erscheint, ist uns ein Rätsel. Nun zu unseren Fragen zu der ganzen Sache: Überprüft ihr nicht, ob es bei Gewinnspielen, die ihr schaltet, auch gerecht zugeht?

Play Zone: Wir können so etwas natürlich nur überprüfen, wenn ein Gewinnspiel direkt über uns läuft, wenn die Antworten also direkt an uns geschickt werden. In einem Fall wie dem Sydney-2000-Gewinnspiel haben wir überhaupt keine Möglichkeit, Wettbewerbsmodi oder Ziehungsabläufe zu überprüfen.

Habt ihr selbst mal das Spiel auf den verschiedenen Konsolen verglichen?

Play Zone: Nein, die Play Zone ist eine Zeitschrift für PlayStation-Spiele. Ab und zu kann es sinnvoll sein, sich den Dreamcast-Ableger für ein Spiel zu Vergleichszwecken einmal anzuschauen. Erscheint ein Spiel aber für die alte PlayStation und Dreamcast gleichzeitig, macht ein Vergleich für uns auf technischer Ebene wenig Sinn. Ebenso wenig Sinn macht es für uns zu überprüfen, ob sich die erreichbaren Punktzahlen auf den verschiedenen Systemen unter-

scheiden, da dies im Normalfall ja keinen Spieler interessiert. Ein Wettbewerb wie der von EIDOS ist hier wohl die seltene Ausnahme.

War das Ganze vielleicht nur eine Marketing-Strategie für Sega? Das Spiel wurde doch nicht durch Zufall so programmiert, dass auf dem Dreamcast beim Speerwerfen über 108 m und auf der PlayStation nur knappe 98 m zu erreichen sind.

Könnt ihr für uns bei Eidos mal nachfragen, warum der Wettbewerb nicht in Sparten für die verschiedenen Systeme aufgeteilt wurde?

Play Zone: Dein Wunsch ist uns Befehl! Wir haben bei Lars Winkler, seines Zeichens Director Marketing/Product bei Eidos, nachgefragt und eine ausführliche Stellungnahme erhalten, die wir unseren Lesern nicht vorenthalten wollen:

Vorab: ein herzliches „Dankeschön“ für diese Nachricht. Wir möchten diesem Kunden- bzw. Leserbrief mit der absolut notwendigen Sachlichkeit begegnen.
1. Sandra Wächter wirft uns vor, dass sie in unserem Hause nicht den richtigen Ansprechpartner findet und ständig abgewimmelt wird. Dies einzuschätzen fällt uns sehr schwer. Richtig ist, dass jeder Anrufer von unserer Zentrale den Hinweis auf unsere Hotline erhält, weil dies auch von den Gamern so gewünscht wird. Abgewimmelt wird niemand. Und wenn uns ein Kunde ein der- oder andersartiges Problem schildert, via Telefon, persönlich oder via Mail, so erhält ein jeder seine Antwort von dem Produktmanager oder von mir persönlich. Dies ist nicht etwas, was ich euch heute mitteile, um etwaige Wellen zu schlichten, sondern diese Kundenbetreuung können wir per Adresse, Mails oder Kontaktdaten jederzeit aus der Vergangenheit nachweisen, falls es interessiert. Ich bin mir sogar ziemlich sicher, dass, wenn Frau Sandra Wächter uns dies telefonisch mitgeteilt hätte, unser Empfang das Gespräch zu mir gestellt hätte, weil wir diesem Gewinnspiel sehr große Beachtung geschenkt haben.

2. Frau Wächter wirft uns vor, bei der Terminierung des Gewinnspiels sowie der Veröffentlichung des Spiels (Online) nicht richtig agiert zu haben. Dies ist schlichtweg falsch. Freitag der 13.10. war der Einsendeschluss (Datum des Poststempels). Nachdem uns dann alle Einsendungen vorlagen – und wir meinen damit alle fristgerechten Einsendungen –, haben wir das Resultat veröffentlicht. Frau Wächter sollte wissen, dass unser Server in unserer „Hauptniederlassung“ in London steht. Ein Update der Seiten ist somit nur über Nacht möglich. Wir haben bei allen neuen Ergebnissen sofort reagiert und ein Update zum nächsten Tag vollzogen. Wir finden es ferner sehr unfair, uns etwaige Manipulation vorzuwerfen, wenn unsere Webdesigner bis in die späte Nacht hinein arbeiten, um die Sites zu aktualisieren. Es sieht nicht immer so einfach aus, wie es scheint. Zu unserem Gewinner möchten wir nur sagen, dass Herr Harloff ein absolutes Genie mit dem Joypad ist. Dies kann sicherlich auch die Firma Konami bestätigen, denn dort spielte Herr Harloff auch in der Vergangenheit mit und belegte mehrmals den ersten Platz. Sein „Auftauchen“ in unseren Büros hängt nur damit zusammen, dass es uns ein Bestreben war, den besten „Button-Artist“ für Sydney 2000 zu ermitteln und wir sind der festen Überzeugung, dass niemand besser ist – zumindest hat niemand teilgenommen, der besser war. Es gibt einige Sportfreaks in unserer Company und wir wollten ein-

fach die Möglichkeit nutzen, uns Herrn Harloff live anschauen zu dürfen. Wie aus unserer Website klar ersichtlich ist, haben ja auch Eidos-Mitarbeiter – außerhalb des Contest – ihre Bestzeiten online gestellt und da sind auch einige beachtliche Bestzeiten dabei. Und wenn man dann einmal die Chance sieht, dem Gewinner persönlich über die Schulter blicken zu dürfen, so ist dies nicht Manipulation, sondern Spaß an dem Business.

3. Zu dem eigentlichen Vorwurf: Frau Wächter erklärt hier ihr Vorgehen mit einem elektronischen Schaltbild. Wenn wir an diesem Punkt ansetzen, wird den PC- und Videospielen der wahre Geist genommen. Games sind nun einmal zum Spielen da und nicht, um sie per Definition mit einem elektr. Schaltkreis zu hinterfragen. Frau Wächter versucht, alles ins Kalkül zu ziehen und jedes Detail zu analysieren, vergisst nur einen wesentlichen Bestandteil: die Ergonomie des Joypads. Ich glaube, wir sind uns alle darüber im Klaren, dass die Joypads von Sony und Sega massive Unterschiede aufzeigen. Insofern ist die ganze Diskussion bzgl. Schaltkreis hinfällig. Ein jeder „Button-Artist“ hat seine eigene Technik, um möglichst schnell die Knöpfe zu drücken – diese Technik lässt sich aber nur mit dem einen oder anderen Joypad realisieren. Bei unserem Gewinnspiel gab es sowohl beachtliche PlayStation-Rekorde als auch auf PC und Dreamcast. Jetzt zu behaupten, alle PlayStation-Spieler wären benachteiligt gewesen, ist schlicht und einfach eine falsche Schlussfolgerung.

4. Einen interessanten Punkt dürfen wir aber auch noch widerlegen: Frau Wächter behauptet, dass die

absolut mögliche Punktzahl auf der PlayStation 4.436 wäre – und diese Punktzahl läge völlig außerhalb des Menschenmöglichen, weil die „maximale Frequenz der menschlichen Armmuskulatur bei 7 – 10 Hz läge“.

Play Zone: Diesen Punkt hat Sandra tatsächlich im Rahmen der Dokumentation des Schaltbildes angeführt, wir haben ihn aber aus Platzgründen nicht ausführlich abdrucken können.

Dies führt uns zu dem Punkt, dass wir einige Spieler gerne einmal nach Hamburg zu Eidos einladen möchten, um festzustellen, um welche „menschlichen Kunstwerke“ es sich handelt, da es PlayStation-Gamer gab, die nur knapp diesen oben genannten Wert verfehlten. Diese Spieler müssten also eine Kreuzung aus Zitteraal und Arnold Schwarzenegger sein. Sehr kurios :-)

5. Und grundsätzlich: Es ist falsch zu behaupten, dies wäre ein ungerechtes oder gar von Sega manipuliertes Gewinnspiel gewesen. Eidos hat mit diesem Gewinnspiel Preise im Wert von über DM 35.000,- ausgelobt – und alles für die Gamer. Wir finden es eher bedauerlich, dass dies der Dank für eine treue Firmen-Kunden-Beziehung ist. Trotz allem – wir sehen in dem Leserbrief von Frau Wächter eine legitime Art

und Weise, die Sachlage zu hinterfragen und möchten uns auf diesem Weg auch oder gerade deshalb bedanken: Die gesamte Antwort werden wir Frau Wächter ebenfalls per Post zusenden.

Beste Grüße von Eidos,

Lars Winkler

Director Marketing/Product

Sandra Wächter

Munch's Odyssey

Hallo Freunde, ich bin ein großer Fan von Abe und nun habe ich gehört, dass *Munch's Odyssey* nicht für die PlayStation 2, sondern für die Xbox erscheinen wird! Heißt das, dass für die PlayStation die „Oddworld Quintology“ zu Ende ist (nein, nein, bitte nicht) oder wird noch, vielleicht später, eine PlayStation-Version erscheinen?

Play Zone: Leider müssen wir dich enttäuschen. *Oddworld Inhabitants*, die Entwickler der *Oddworld*-Spiele, werden von nun an exklusiv für die Xbox entwickelt.

Dennis

Flimmerndes Play-Zone-Video?

Ich möchte euch zu dieser Idee gratulieren! (gemeint ist das Video in der letzten Play Zone, Anm. d. Red.) Konnte man auf dem Video sogar schon das Layout für das DVD-Inhaltsverzeichnis erkennen?

Play Zone: Gut beobachtet. Das Video enthielt in der Tat einen ersten Eindruck vom Menü unserer DVD.

Aber eines muss ich noch anmerken, für *Ridge Racer V* war dieses Video keine gute Werbung. Im Gegensatz zu den anderen Titeln fällt es grafisch doch stark ab. Und bei mehreren Titeln habe ich Kantenflimmern gesehen. Liegt das an den Spielen, oder an der Übertragung auf das Video?

Play Zone: Das Flimmern hängt mit dem jeweiligen Spiel zusammen. Während es sich bei den meisten Spielen erfreulicherweise in Grenzen hält, so gibt es leider auch unruhliche Ausnahmen, bei denen durch das Dauerflimmern akute Kopfschmerzgefahr besteht (*TimeSplitters* sei hier als Beispiel genannt). Fällt uns das Kantenflimmern bei einem Spiel besonders auf, werden wir bei einem Test natürlich auch ausdrücklich darauf hinweisen.

PS: Kleiner Tipp an Albrecht Ott: Er sollte doch bitte beim Sprechen seine Augenbrauen ein wenig unter Kontrolle halten!

Play Zone: Bei Albrechts chronischem Augenbrauenzucken handelt es sich um eine angeborene Behinderung. Wir können deinen Einwurf aber sehr gut nachvollziehen. Wir haben daher zu therapeutischen Maßnahmen gegriffen und seine Augenbrauen mit Nylonfäden an die Tischkanten gebunden. Das fällt neben seinen an die Tastatur genagelten Händen (wie es sich für einen braven Schreibsklaven gehört) gar nicht auf.

Christian Sparenberg

■ DOPING? Der Wettbewerb zu Sydney 2000 sorgte für heftige Auseinandersetzungen.



10/00



Heft verpasst?

11/00



Kein Problem!

12/00



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 10/00	zu DM 7,90	
☐ Play Zone 11/00	Ausverkauft!	
☐ Play Zone 12/00	zu DM 8,90	
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

PSone und Platinum

Hi Play-Zone-Team

Ich habe einige Fragen, die mir sehr wichtig sind:

Gibt es an der PSone einen Parallel I/O Port? Es würde mich sehr ärgern, wenn ich meinen Xploder nicht mehr benutzen könnte.

Play Zone: Dann fang schon einmal an, dich zu ärgern. Den entsprechenden Port wirst du an der PSone leider nicht mehr finden. Mit dem Xploder 9000 lässt es sich dennoch auch auf der PSone mogeln, denn dieser lässt sich über den Memory-Card-Slot in die Konsole einstecken.

Ist ein PSone-Bundle mit dem LCD-Monitor geplant? Wenn ja, vielleicht sogar noch vor Weihnachten?

Play Zone: Bisher gibt es keinen konkreten Erscheinungstermin für den Monitor in Deutschland. Ein Bundle noch vor Weihnachten erscheint uns demnach mehr als unwahrscheinlich.

Warum steht auf der Packung von *Driver Platinum*, dass Infogrames statt GT Interactive mitgearbeitet hat? Auf der Originalhülle von Infogrames ist kein Infogrames-Logo zu sehen.

Play Zone: Infogrames hat sich die Firma GT Interactive in der Zwischenzeit einverleibt und tritt nun als Hersteller auf. Mitgearbeitet hat genau betrachtet eigentlich keine der beiden Firmen. Entwickelt wurde das Spiel von Reflections, GT beziehungsweise Infogrames treten als Vertreter auf.

Was haltet ihr davon, Komplettlösungen für Platinumspiele in euer Heft zu packen? Immerhin habt ihr auch Platinum-Cheats im Heft.

Play Zone: Angesichts des hohen Platzbedarfs halten wir Komplettlösungen zu Platinum-Spielen für keine gute Idee. Außerdem handelt es sich bei den Platinum-Spielen fast durchweg um Bestseller, bei deren erstmaligem Erscheinen wir mit großer Wahrscheinlichkeit schon einmal eine Komplettlösung veröffentlicht haben. Bei Interesse bleibt uns daher nicht viel anderes übrig, als auf ältere Play-Zone-Ausgaben zu verweisen.

Michael Both

Resident Evil – Der Film

Hi, ihr Play Zoner,

Zuerst mal: Euer kostenloses Video ist einfach fantastisch. Aber warum habt ihr keine Videos zu den kommenden Ego-Shooter-Hits gebracht (bei *Red Faction* hätte ich gern die GeoMod-Engine in Aktion gesehen)?

Play Zone: *Red Faction* befindet sich noch in einem zu frühen Entwicklungsstadium, so dass die Entwickler sich bislang mit einer Freigabe von Videomaterial noch zurückgehalten haben. Es steht aber ganz weit oben auf unserer DVD-Wunschliste. Was andere Ego-Shooter angeht: Auf der DVD zu dieser Ausgabe findest du eine ausführliche Vorschau zu *Unreal Tournament*, passend zum Bericht ab Seite 28.

Aber trotz Video hab ich eine Stinkwut – und zwar auf die Produzenten von *Resident Evil* (dem Film). Wie können die nur Paul Anderson als Regisseur und Drehbuchautor nehmen, der hat schon einmal eine Filmumsetzung von einem Spiel in den Sand gesetzt, nämlich *Mortal Kombat*. Da war so viel Potenzial in dem Drehbuch, und der schafft es, das zu verhauen.

Play Zone: Potenzial? In einem Drehbuch zu *Mortal Kombat*? Wir sparen uns an dieser Stelle jeden weiteren böswilligen Kommentar und merken nur an, dass *Resident Evil* in Sachen Drehbuch-Potenzial wohl in einer anderen Liga spielt.

Ich will echt nicht, dass *Resident Evil* so ein Film wird, der es nicht mal ins Kino schafft, und dann zwischen den zehnten Teilen von *Halloween* und *Scream* in den Videotheken versauert. Bei einem Budget von 40 Millionen müssten die doch wenigstens Sam Raimi, Wes Craven, Jim Gillespie oder George A. Romero als Regiemännchen für den Film gewinnen können, denn die sind für mich die wahren Kings im Horror-Genre.

Play Zone: Jaaaaaaaaa! Sam Raimi wäre der Mann. Aber wer hört schon auf uns.

Für mich ist *Resident Evil* mit *Terminator 3* das wichtigste Film-Projekt in den nächsten Jahren.

Play Zone: So weit sollte man vielleicht nicht gehen. Der Herr der Ringe ist auch nicht gerade zu verachten (vor allem, weil Peter Jackson Regie führt, der fehlte in

deiner Liste). Und dann gibt es ja noch den Final-Fantasy-Film ...

Aber nun genug davon, kommen wir zu meinen Fragen:

Wie ist das eigentlich mit dem Modem bei der PS2, wann kommt es und wie viel wird es kosten. Kann man ein herkömmliches PC-Modem anschließen?

Play Zone: Sony hüllt sich in Schweigen. Hoffen wir, dass das Modem schneller kommt als Doom – Der Film.

Gibt es eigentlich auch eine Original-Sony-Fernbedienung für die PS2 (für DVDs)? Oder ist eine in Arbeit? Bei eurer Launch-Hardwareliste konnte ich nämlich keine finden.

Play Zone: Uns ist weder die Existenz einer offiziellen Fernbedienung noch deren Ankündigung bekannt.

Macht ihr eigentlich zum Ende der PlayStation noch einmal eine Umfrage zu den besten Spielen und veröffentlicht dann eine Liste mit den größten Hits für die „alte“ Konsole?

Play Zone: Die alte PlayStation ist zwar noch keineswegs wirklich am Ende, dennoch hat uns deine Idee so gut gefallen, dass wir ihr die Umfrage des Monats widmen, bei der die Leser ihre ganz persönlichen „Top Ten aller Zeiten“ eintragen dürfen. Das Ergebnis präsentieren wir dann in Ausgabe 3/2001.

Wird Resident Evil Zero (GameCube) auch für die PS2 umgesetzt?

Play Zone: Es gibt noch keine offiziellen Ankündigungen zum Inhalt eines Resident-Evil-Spiels für die PS2. Wir bezweifeln aber, dass es sich um den Port eines

Spiels von einer anderen Plattform handeln wird. Resident Evil für PS2 wird wohl ein eigenständiges Spiel. Es wird definitiv eine Fortsetzung der Serie auf der PS2 geben, so viel konnten wir einem Repräsentanten von Capcom im Gespräch entlocken. Zum Inhalt schweigt sich die Firma aber bislang beharrlich aus.

Name der Redaktion bekannt

Harry

PS2 in Dolby-Digital

Hallo Zonies!

Play Zone: Nachdem uns einige Leser wegen unseres kleinen, keineswegs böse gemeinten Kommentars zu Lady Di in der letzten Ausgabe gerügt haben, verknäueln wir uns angesichts dieser Anrede jeden satirischen Seitenhieb auf ostdeutsche Mitbürger. Wir arbeiten schließlich im tiefen Süden Deutschlands, da gilt natürlich: Wer im Glashaus sitzt, soll nicht mit Steinen werfen. So, und jetzt überlegen wir uns, wie wir uns noch mehr Feinde mit einem Satz machen können.

Wie viele andere warte ich auch ungeduldig auf die PS2 und die damit verbundenen unendlichen Möglichkeiten. Allerdings suche ich noch nach einem speziellen Digitalkabel, um den DTS- oder Dolby-Digitalton der DVD-Spiele auch in meinem „Heimkino“ zu erleben. Meine Frage an euch: Gibt es ein solches Kabel? Interessant wäre auch ein S-Video-Kabel. Vielleicht gibt es ja bereits einen Hersteller, der so etwas angekündigt hat.

Play Zone: Um die PlayStation 2 digital an eine DTS-/Dolby-Digital-fähige Stereo-Anlage anzuschließen, reicht ein handelsübliches „optisches Kabel“, das

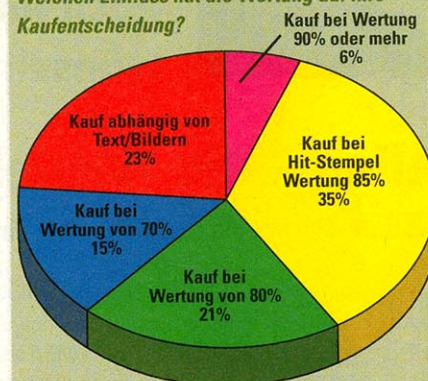
hinten an die PS2 angeschlossen wird. Allerdings wirst du den entsprechenden Ton nur bei DVD-Videos wirklich nutzen können, die PlayStation 2 kann bei Spielen nicht in Echtzeit DTS- oder Dolby-Digital-Sound kodieren. „Normaler“ Dolby-Surround-Sound ist allerdings (schon bei einigen PS1-Spielen) kein Problem!

INFO Umfrage-Ergebnis

Das Wertungssystem Auswertung unserer Umfrage des Monats aus der Play Zone 11/2000

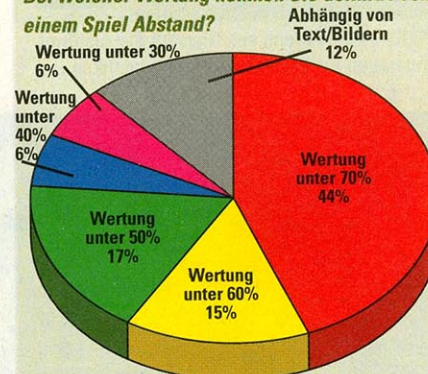
Nachstehend finden Sie eine Übersicht über die Antworten, die uns zu unserer Umfrage in Play Zone 11/2000 erreichten. Wir wollten dabei von Ihnen wissen, wie Sie zu unserem Wertungssystem stehen und welchen Einfluss unsere Einschätzung eines Spiels auf Ihre Kaufentscheidung hat.

Welchen Einfluss hat die Wertung auf Ihre Kaufentscheidung?



Kommentar: Abgesehen von den Lesern, die sich ihre Meinung ausschließlich selbstständig anhand des Textes und der Bilder bilden (immerhin rund ein Viertel der Leser), scheint eine Wertung von 80% so eine Art Schallgrenze darzustellen. Dieses Ergebnis hat natürlich einen gewissen Einfluss auf unsere Wertungsphilosophie (sonst wäre eine solche Umfrage wohl auch sinnlos). Wir werden uns gerade in Hinblick auf den Neubeginn, den die ersten Tests von PlayStation-2-Spielen einläuten, um eine noch kritischere Betrachtungsweise bemühen und gerade bei Überschreiten der 80er-Grenze und bei der Vergabe des Hit-Stempels besondere Sorgfalt walten lassen. Sie sollten also bei der Lektüre der PlayStation-2-Tests beachten, dass es sich dabei um einen Neubeginn handelt, falls Ihnen einige Wertungen überraschend niedrig erscheinen.

Bei welcher Wertung nehmen Sie definitiv von einem Spiel Abstand?



Kommentar: Ihre Resonanz ist eindeutig. Schon eine Wertung unter 70 ist für die meisten Leser ein Grund, das betreffende Spiel definitiv zu meiden. Ein überraschend hartes Urteil der Leserschaft, wie wir meinen. Daher wollen wir an dieser Stelle auch noch einmal darauf hinweisen, dass wir bei der Beurteilung der PlayStation-2-Spiele etwas härtere Maßstäbe anlegen (immerhin handelt es sich gerade mal um die erste Welle von Spielen für die neue Konsole). Während es auf der PSone für jedes Spiel mit einer Wertung von 70 eine qualitativ weitaus bessere Alternative geben mag, so ist dies auf der PS2 nicht unbedingt gegeben. Sie sollten also bei der Lektüre der PlayStation-2-Tests unsere neuen, etwas strengeren Wertungsmaßstäbe berücksichtigen.

INFO Die Umfrage des Monats

Die besten PlayStation-Spiele aller Zeiten

Vor kurzem konnte die PlayStation ihr fünfjähriges Jubiläum feiern. Obwohl momentan die Hits noch fröhlich weiter für die betagte Konsole erscheinen, wollen wir von Ihnen zum Jahresende einmal wissen, welche Spiele Sie für die absolut besten aller Zeiten auf der PlayStation halten. Das müssen nicht unbedingt Ihre momentanen Lieblingsspiele sein, auch ältere Top-Hits sind hier gefragt! Also, wählen Sie in Ihren Schränken und in Ihrem Gedächtnis und schicken Sie uns Ihre ganz persönlichen Spiele-Top-Ten!

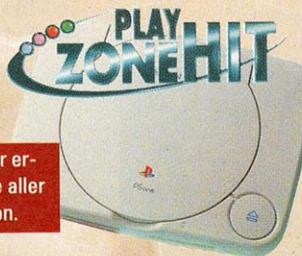
Monatlich führen wir an dieser Stelle eine Umfrage zu wichtigen Themen durch und präsentieren Ihnen jeweils zwei Ausgaben später die Ergebnisse. Füllen Sie diesen Coupon bitte fein säuberlich aus und schicken Sie ihn (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion:
Play Zone, Kennwort: Umfrage 01/2001,
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Oder lassen Sie uns die Infos einfach
per E-Mail zukommen: pszone@compu-tec.de

Unter allen Einsendern wird ein aktuelles PlayStation-Spiel verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 1. Januar 2001.

ALL TIME CLASSICS Wir ermitteln die besten Spiele aller Zeiten auf der PlayStation.

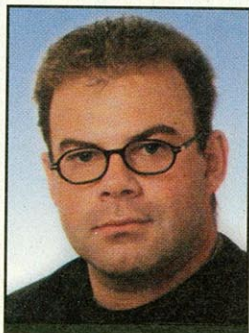


Die Frage:

In diesem Monat haben Sie die Möglichkeit, uns Ihre ganz persönlichen Top Ten von PlayStation-Spielen aus den letzten fünf Jahren mitzuteilen.

- | | |
|----------|-----------|
| 1. _____ | 6. _____ |
| 2. _____ | 7. _____ |
| 3. _____ | 8. _____ |
| 4. _____ | 9. _____ |
| 5. _____ | 10. _____ |

CHEATS & CODES



Eine wahre **Flut von PS2-Cheats** bildet in diesem Monat den Rahmen unserer komplett überarbeiteten Cheats & Codes. Auf sechs Seiten finden Sie jetzt neben den üblichen Tipps auch noch Import-Cheats. Viel Spaß beim Schummeln
Ihr Wolfgang Fischer

Alien – Die Wiedergeburt

PSONE Machen Sie den Aliens noch einfacher den Garaus!

Der düstere Ego-Shooter mit der schleimigen Alienbrut ist nichts für Leute mit schwachen Nerven und Gelegenheitsspieler. Obwohl der Schwierigkeitsgrad einstellbar ist, wird das freischaltbare Cheatmenü viele frustrierte Spieler aufatmen lassen. Drücken Sie dazu nur im Hauptmenü ●, ←, →, ●, ↑ und R2. Jetzt können Sie unter „Cheat“ im Optionsmenü unter anderem alle Waffen freigeben, unendlich viel



■ **FEUER FREI!!!** Wenn ein Alien auf Sie zustürmt, dann haben Sie keine Zeit zum Nachdenken.

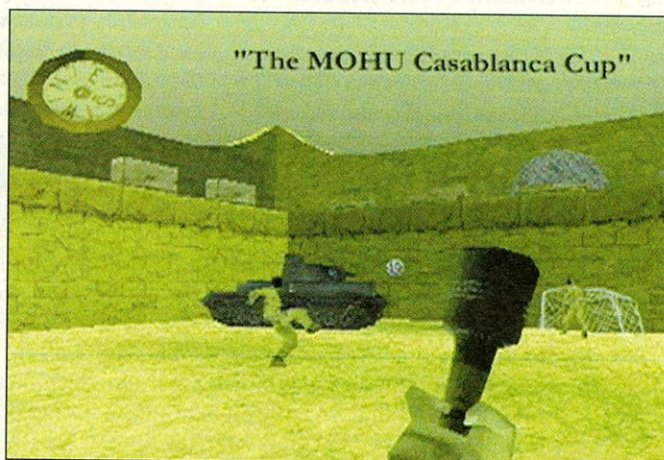
Munition einstellen, den God-Modus aktivieren oder die verschiedenen Levels einzeln anwählen. Ebenfalls im Hauptmenü können Sie durch Eingabe von ■, ↑, ↓, ●, ← und R1 einen Research-Modus auf dem Optionsbildschirm einschalten.



■ **LEBENSWICHTIG?** Wem das Spiel wirklich zu schwer ist, der wird mit dem Cheatmenü samt God-Mode sehr viel Freude haben.

Medal of Honor Underground

PSONE Viele Goodies für den Weltkriegs-Shooter



■ **MOTIVATIONSSCHUB** Die drei Galerien sind voll von total abgedrehten und skurrilen Bildern des innovativen Entwicklerteams.

Wenn Sie dieses Heft in Händen halten, dann hat auch der Ego-Shooter mit historischem Hintergrund endlich Deutschland erreicht. Sie können sich dann aus erster Hand von der Qualität des Spiels überzeugen und die vielen, abwechslungsreichen Levels genießen. Wer mehr über das Team erfahren will, das den Hit programmiert hat, sollte mal folgende Codes ausprobieren. Die Programmierer haben sich nämlich in drei Bildergalerien im Spiel verewigt. Um Fotos des ganzen Dreamworks Interactive Personals zu sehen, geben Sie als Passwort einfach „DWIECRANS“ ein. Das Passwort „MOHUEQUIPE“ führt Sie zu den Bildern des Entwicklerteams und „MOHDESSINS“ zeigt Ihnen eine Galerie mit Cartoons und Konzeptzeichnungen.



■ **IM FADENKREUZ** In der Hitze des Gefechts können Sie den Feind selten so genau ins Visier nehmen.

Wenn Sie dieses Heft in Händen halten, dann hat auch der Ego-Shooter mit historischem Hintergrund endlich Deutschland erreicht. Sie können sich dann aus erster Hand von der Qualität des Spiels überzeugen und die vielen, abwechslungsreichen Levels genießen. Wer mehr über das Team erfahren will, das den Hit programmiert hat, sollte mal folgende Codes ausprobieren. Die Programmierer haben sich nämlich in drei Bildergalerien im Spiel verewigt. Um Fotos des ganzen Dreamworks Interactive Personals zu sehen, geben Sie als Passwort einfach „DWIECRANS“ ein. Das Passwort „MOHUEQUIPE“ führt Sie zu den Bildern des Entwicklerteams und „MOHDESSINS“ zeigt Ihnen eine Galerie mit Cartoons und Konzeptzeichnungen.

Dead or Alive 2

PLAYSTATION 2 Prügelspaß mit Langzeitmotivation und guter Grafik

Das beste Prügelspiel, das noch in diesem Jahr für Sonys neue Edelkonsole erhältlich ist, hat nicht nur ein paar kosmetische Veränderungen sondern auch zwei neue spielbare Charaktere spendiert bekommen. Bayman, der in der japanischen Version überhaupt nicht enthalten war, erhalten Sie, wenn Sie das Spiel mit jedem Standardcharakter durchspielen. Wahlweise können Sie das Spiel auch 30-mal mit einer beliebigen Kombination der Spielfiguren durchspielen. Der zweite Bonuscharakter ist der Endgegner des Spiels, Tengu. Um ihn zu erhalten, müssen Sie das Spiel entweder 200(!)-mal mit einer beliebigen Kombination von Spielfiguren durchspielen, oder zehn Sterne im Überlebensmodus sammeln.



■ **HEAD TO HEAD** Die beiden Bonuscharaktere Bayman und Tengu vor einem Match.

Swing Away Golf

PLAYSTATION 2 Originelles Golfspiel mit ungewöhnlichen Charakteren

Die einzige Golfsimulation zum PS2-Launch kommt zwar von Electronic Arts, hat aber nichts mit der Tiger-Woods-Reihe aus demselben Hause zu tun. Jede Menge ausgefallene Comic-Charaktere stehen dem Spieler hier zur Auswahl. Um im „Stroke“-Modus alle drei versteckten Charaktere anwählen zu können, drücken Sie im Hauptmenü L2, R2, L2, R2, ↑, ↓, ←, L1 und R1.



■ **UNGEWÖHNLICHES GOLF-OUTFIT** Einer der drei Bonuscharaktere ist hier am Abschlag.

INFO Cheats & Codes zu aktuellen Budget-Titeln

Cheats & Codes für Budget-Spiele

Jeden Monat veröffentlichen die Softwarehersteller beliebte, etwas ältere Titel zu einem niedrigeren Preis. Damit Sie auch bei diesen Spielen den Überblick behalten, versorgen wir Sie weiterhin regelmässig mit Hilfen und Schummelanleitungen für vollen Retro-Spielspaß.

Spyro 2: Gateway to Glimmer (PSone)

Alle, die schon immer mit dem knuddeligen Drachen Abenteuer erleben wollten, aber nicht bereit sind, den vollen Preis für den neuesten Teil der Serie zu zahlen, werden hier bestimmt zuschlagen. Neben vielen Levels haben die Programmierer zudem ein Menge spaßiger Extras eingebaut, die das Spiel noch kurzweiliger machen. Die folgenden Cheats können aktiviert werden, nachdem im Pause-Modus während eines Spiels folgende Kombinationen eingegeben wurden:

Großköpfiger Spyro:

↑, ↑, ↑, ↑, R1, R1, R1, R1, ●

Flacher Spyro:

↑, →, ↑, →, L2, R2, L2, R2, ■

Schwarzer Spyro:

↑, →, ↓, ↑, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ↑, ↓, →, ↑, ↓

Blauer Spyro:

↑, →, ↓, ↑, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ↑, ↓, →, ↑, X

Grüner Spyro:

↑, →, ↓, ↑, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ↑, ↓, →, ↑, ▲

Pinkfarbener Spyro:

↑, →, ↓, ↑, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ↑, ↓, →, ↑, ■

Roter Spyro:

↑, →, ↓, ↑, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ↑, ↓, →, ↑, ●

Gelber Spyro:

↑, →, ↓, ↑, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ↑, ↓, →, ↑, ↑

Credits ansehen:

■, ●, ■, ●, ■, ●, ↑, →, ↑, →, ↑, →

Edelsteine finden:

L1 + L2 + R1 + R2 gleichzeitig gedrückt halten, die Feuerfliege weist dann die Richtung zum nächsten Kleinod.

■ **SIEGESSICHER** Der Held Spyro mit verschmitztem Lächeln.



■ **WASSERKOPF** Der niedliche Drache macht auch ganz in Gelb und mit riesigem Kopf noch eine gute Figur.

Ready 2 Rumble Boxing Round 2

PLAYSTATION 2 Endlich können Sie den King of Pop vermöbeln!

Der zweite Teil des spaßigen Boxspektakels von Midway bietet jede Menge skurrile Charaktere im Kampf um die Boxkrone auf der neuen Konsole. Durch das Verstellen der Systemzeit können Sie für einige der Charaktere alternative, versteckte Kostüme freischalten.

Datum	Boxer	Kostüm
1. Januar	Joey T.	Neujahrs-Kostüm
17. März	Ringrichter	Leprechaun-Kostüm
14. Februar	Lulu Valentine	Valentinstag-Kostüm
23. April 2001	Mama Tua	Oster-Kostüm
4. Juli	G. C. Thunder	Independence-Day-Kostüm
31. Oktober	J. R. Flurry	Halloween-Kostüm
25. Dezember	Selene Strike	Elfen-Kostüm
25. Dezember	Rumble Man	Schneemann-Kostüm

Neben den von Beginn an wählbaren Charakteren können Sie zudem durch mehrmaliges Absolvieren des Arcade-Modus zusätzliche Boxer freischalten.

Boxer	Combos	Special Moves
Afro Thunder	↘ + X, ■, ● ■, ■, X, X, X ↑/↓ + ●, X	←, → + X ←, ←, X ←, ←, X, X
Angel Rivera	← + ■, ■, ▲ ↑/↓ + ▲, ●, ■ ↑/↓ + X, ■	←, → + X →, ← + ● →, ← + ●, X →, ← + ●, ●, ▲, ●
Willy Johnson	■, ■, X, X →, →, ← + ■, ▲, ●, ▲↑/↓ (↓/↑) + ■ ■, ■, ■, ■	→, → + X →, →, ← + ■ ↑/↓ (↓/↑) + ■ ■, ■, ■, ■
Boris Knokimov	■, ■, X → + ▲, X, ■ ←, → + ●, ■, ■, X	→, ← + X →, ← + X, ▲ ←, → + ●
Butcher Brown	→, ↓ + X, X, X X, ■, ■ ← + X, ■	←, → + X ← + ■ ← + ■, ●, ▲ ←, → + X, ■, ●
Freak E. Deke	■, X, X, X ← + X, ■, X	→, → + X ←, → + X
Freedom Brock	■, ■ ↑/↓ + ■, ▲, X X, ●, ●	→, → + ▲ →, → + X ←, ← + X
G. C. Thunder	■, ■, X, ● → + ▲ + ●, ■, X ■, ▲, ●, ●	→, ← + X → + ▲ + ● ←, → + ■
Jet Chin	↑/↓ + ■, X, ▲, X → + ■, ■, ■ →↓ + ■, ▲, X	→, ← + X ←, → + ■ ← + ■ ← + ■, ▲, ●, X
Joey T.	X, ■, ■ ↑/↓ + ●, ▲, X, X →↓ + ■, X	→, → + ● ←, ←, → + ▲ ← + ■ + X
Johnny Blood	↑/↓ + ●, ■, ● →↓ + X, ■ ■, X	←, ←, → + ■ → + ■ + X ←, ←, → + X
J. R. Flurry	→ + ■, ▲, ▲, ■ ↑/↓ + ■, X, ▲ X, X	←, → + X →, ← + ■ ← + ■
Lulu Valentine	■, X, ●, ● →↓ + ■, X → + ▲ + ●, ●, X, X, ■	←, ←, → + X → + ■ + X → + ▲ + ●

BoxerAnzahl der Meisterschaften

Freak E. Deke	1
Michael Jackson	2
G. C. Thunder	3
Wild „Stubby“ Corley	4
Shaquille O'Neal	5
Freedom Brock	6
Rocket Samchay	7
Robox Rese-4	8
Mr. President (Bill Clinton)	9
The First Lady (Hillary Clinton)	10

Um die ersten beiden Bonuscharaktere freizuschalten, ohne das Spiel zweimal durchspielen zu müssen, drücken Sie auf dem Charakterauswahlbildschirm im Arcade-Modus : R1(13x), R2, R1(10x) und R2.

Abschließend haben wir für Sie noch eine Liste mit einigen Combos und Special Moves für viele der verfügbaren Charaktere. Die Richtungsangaben gelten nur für den Einspielermodus. Für einen zweiten Spieler gelten die Bewegungen natürlich genauso, zu beachten ist hierbei nur, dass links und rechts vertauscht sind.

■ GROOVIE, BABY!
Afro Thunder in typischer Pose.



■ TIME TO RUMBLE Nach diesem kapitalen „RUMBLE“-Aufwärtshaken steht die schlagkräftige Brasilianerin Selene Strike nicht mehr auf.

Boxer	Combos	Special Moves
Mama Tua	■, ■ ↑/↓ + ■, ●	→, → + X ←, → + ▲ ←, ← + X ←, ←, → + X
Robox Rese-4	■, X, X ↑/↓ + ▲, ●, X	←, → + X →, ← + X →, ← + ■
Selene Strike	■, ●, ▲ →, → + X, ●, ■	→, → + X ←, ← + X ←, ← + X, X, X ←, → + ●
Wild Corley	↓/↑ + ●, ■, X, ▲ ■, X, X →, → + ●, ■, X	→, → + X →, → + ● ←, → + X

Cheats & Codes für Importspiele

Hier finden Sie alle möglichen Tipps und Tricks zu Spielen, die leider noch nicht in Deutschland erschienen sind und momentan nur als Japan- oder Amerika-Importversion zu haben sind.

Dynasty Warriors 2 (PS2) Japan

Obwohl wir Sie schon zweimal mit Tipps zu diesem ungewöhnlichen Prügelstrategiespiel versorgt haben, kommen wir nicht umhin, Ihnen noch diese Tastenkombination zu präsentieren, die alle 19 versteckten Generäle freischaltet. Drücken Sie dazu auf dem Titelschirm , , L1, L2, R1, R2,  und .



■ **FÜTTER DAS WEISSE LICHT FÜR MICH ...** Die spektakulären Special Moves der Generäle gehören zu jeder guten Schlacht.

Silpheed (PS2) Japan

Um bei diesem actiongeladenen Shoot 'em Up von Beginn an bessere Überlebenschancen zu haben, eignet sich dieser Cheat sehr gut. Sie müssen als Spielernamen vor dem Start nur „XACALITE“ eingeben, um schon den ersten Level mit den neun, normalerweise erst später im Spiel erhältlichen Waffen zu beginnen.



■ **ÜBERBLICK VERLOREN?** Hier sind schnelle Reaktionen und gutes Timing gefordert.

Unreal Tournament (PS2) US



■ **DAS WAR KNAPP!** Der gegnerische Bot wird sich in wenigen Momenten wünschen, besser gezielt zu haben.

verfügbaren Levels freischalten. Dazu müssen Sie dieses bestehende Spiel fortführen und Ihren Spielcharakter auswählen. Danach drücken Sie: , , , , ,  und . Wenn Sie diese Tastenkombination richtig eingegeben haben, springt das Programm automatisch auf den Auswahlbildschirm für die Spielmodi und Ihr Spielcharakter ist Champion in allen Disziplinen.

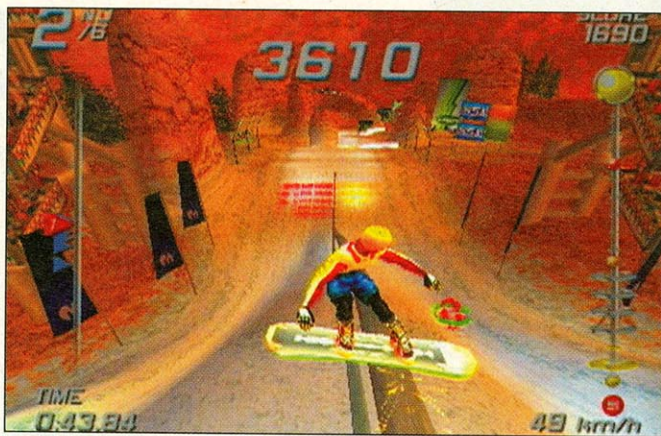
Der berühmt-berüchtigte Ego-Shooter macht auch auf der PS2 enorm viel Spaß und wird viele Spieler für lange Zeit an den Bildschirm fesseln. Wer an einem der zahlreichen Levels aufgrund des teilweise happigen Schwierigkeitsgrads hängen bleibt, wird sich über diese Cheats enorm freuen. Wenn man in einem beliebigen Wettbewerb das Spiel pausiert, kann man durch Eingabe von , , , , ,  diesen Level überspringen und sich dem nächsten zuwenden. Wenn das nicht reicht, der kann, sofern er schon ein bestehendes Spiel auf der Memory Card hat, alle

■ **EMANZIPATION** Die weiblichen Bots sind nicht weniger gefährlich und tödlich wie ihre männlichen Kollegen.

SSX

PLAYSTATION 2 Massig Cheats zum spaßigsten Launch-Titel.

Der Snowboardspaß von EA bietet neben einem hohen Schwierigkeitsgrad auch viele Extras und Goodies, die aber größtenteils erst freigespielt werden müssen. Die Möglichkeit, per Cheateingabe die Statuswerte auf den maximal erreichbaren Wert hochzuschrauben, ist daher für viele Spieler sehr wertvoll. Um diesen Cheat zu aktivieren, halten Sie L1, L2, R1 und R2 gedrückt und drücken dann **X.X.X.X.X.X.X** und **■**. Um alle Hinweise und Tipps zu sehen, die vor den Rennen eingeblendet werden, halten Sie wiederum L1, L2, R1 und R2 gedrückt und geben dann **●.X.●.X.●.X.●** und **X** ein. Wenn Sie Ihren Spielcharakter über die Pisten laufen statt flitzen sehen wollen, halten Sie ebenfalls die L- und R-Tasten gedrückt und drücken dann **■, ▲, ●, X, ■, ▲, ●** und **X**. All diese Cheats müssen auf dem Optionsbildschirm eingegeben werden und können durch dieselbe Tastenkombination auch wieder deaktiviert werden. Um alle Kurse freizuschalten, müssen Sie in den Finals der einzelnen Kurse im Meisterschaftsmodus zumindest den dritten Rang erreichen. Dadurch erhalten Sie Zugriff auf folgende Kurse: Mercury City Meltdown, Mesablanca, Tokyo Megaplex, Aloha Ice Jam, Pipedream. Wenn Sie all diese Kurse geschafft haben und zudem im Showoff erfolgreich waren, erhalten Sie einen nicht abgesteckten Kurs in einer Berglandschaft. Die vier Bonuscharaktere erhalten Sie, wenn Sie in einem beliebigen Wettbewerb Goldmedaillen holen. Die Reihenfolge ist Jürgen (1x Gold), JP (2x Gold), Zoe (3x Gold) und Hiro (4x Gold). Das dritte Kostüm jeder Spielfigur erhalten Sie, wenn Sie alle im Trick Book durch einen grünen **●** gekennzeichneten Tricks einmal während eines Rennens vollführt haben. Schaffen sie alle durch ein blaues **■** gekennzeichneten Tricks, dann gehört das vierte Kostüm Ihnen. Um



■ **BUMP'N'GRIND** Spektakuläre Tricks und schnelle Rennaction sind neben der enormen Langzeitmotivation die Hauptmerkmale von SSX.

alle elf Snowboards jedes Boarders benutzen zu dürfen, müssen Sie höhere Bewertungsränge erreichen. Die Reihenfolge ist:

Rookie	3. Board
Sensei	4. Board
Contender	5. Board
Natural	6. Board
Star	7. Board
Veteran	8. Board
Champ	9. Board
Superstar	10. Board
Master	11. Board

Alle, die nicht vorhaben, sich ausreichend mit dem Funracer zu beschäftigen, können alle Kurse, Charaktere, Boards und Kostüme mit einem Master-Cheat freischalten. Dazu halten Sie wiederum im Optionsmenü die beiden L- und R-Tasten und drücken dann unten, links, oben, **→, X, ●, ▲** und **■**.

Timesplitters

PLAYSTATION 2 Ballerorgie mit allerlei Horrorgestalten.

Der total abgedrehte Ego-Shooter ist in jedem Fall eines der Multiplayer-Highlights für die neue Sony-Konsole. Natürlich haben die Programmierer einige versteckte Areale und Spielfiguren eingebaut, um auch Solo-Spieler möglichst lange an das Spiel zu fesseln. Die folgende Liste gibt Aufschluß darüber, welche Belohnungen auf Sie, für das Meistern der Levels im Story-Modus, warten.



■ **FALSCHER ABZWEIGUNG** Diese finsternen Gesellen haben nur auf etwas Frischfleisch wie Sie gewartet.

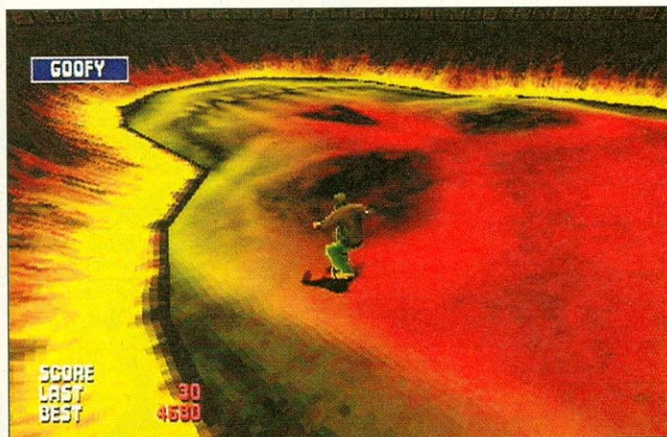
■ **FEUER FREI** Den männlichen Cyborg sollten Sie sich so weit wie möglich vom Leib halten.

Jahr	Level	Charaktere im Arcade-Modus	Bot Set	Bots im Arcade-Modus
1935	Tomb	Okkultist		
1970	Chinese	Koch		
2005	Cyberden	Dr. Seth Graven, Dr. Katja Nadir, Finger McKenzie, Ravelle Velvet, Sebastian Photon, Angel Perez und Badass Cyborg		Badass Cyborg, Siamese Cyborg, Female Cyborg
1950	Village		Period Horror	
1985	Chemical Plant		Usual Suspects	Lumberjack, Malehood, Waiter
2020	Planet X	Peekabo Jones, Mary-Beth Casey, Jacques Misere, Olga Strom, R108 und Gretel		Tuxedo Cyborg, Red Alien, Green Alien
1965	Mansion		Horror Shocker	Fishwife Mutant, Hick Hyde, Insect Mutant, Overall Mutant, Police Zombie, Girl Zombie, Skull Zombie, Jacket Zombie
2000	Docks		Law and Order	Male Soldier, Female Soldier, Gasmask Soldier, Male SWAT, Female SWAT, Gasmask SWAT
2035	Spaceways		Space Opera	

MTV Sports: Skateboarding

PSONE Mit diesem Cheat skaten sie sogar in der Hölle!

Das umfangreiche Skateboardspiel kann zwar nicht ganz mit dem Vorzeigetitel von Activision mithalten, macht aber durchaus Spaß. Für eine hohe Langzeitmotivation sorgen unter anderem die verschiedenen, freischaltbaren Boards, Kostüme, Skater und Areale. Mit diesem Master-Cheat können Sie sich das alles auch ohne stundenlanges Spielen zu Gemüte führen. Geben Sie bei der Namenseingabe für Ihren Skater im Lifestyle-Modus einfach „PASWRD“ ein und schon stehen Ihnen alle Möglichkeiten offen.

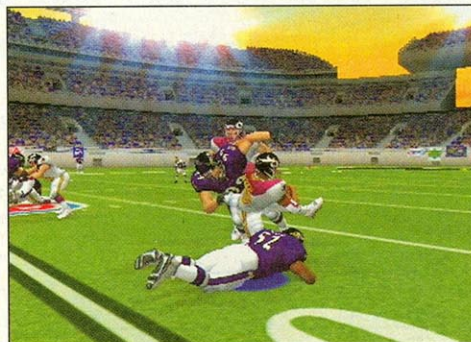


DANTE'S INFERNO Den Programmierern von THQ ist nichts heilig, wenn es um das Design ausgefallener Levels für ihre Spiele geht.

Madden NFL 2001

PLAYSTATION 2 Endlich haben auch Footballfans auf Sonys neuer Konsole einen richtigen Grund zum Jubeln

Das sportliche Highlight zum PS2-Launch ist zweifellos das alljährliche Football-Fest von Electronic Arts. Meistertaktiker John Madden und das Entwicklerteam haben ganze Arbeit geleistet, um einen würdigen Einstand für die Serie zu



IN DIE ZANGE GENOMMEN Gleich zwei Verteidiger kümmern sich hier liebevoll um den Receiver.

schaffen. Mit den folgenden Tastenkombinationen können Sie den Spieler, der den Touchdown erzielt hat, ausgefallen jubeln lassen:

Jubelpose	Tastenkombination
Hip Thrust	L1 + Viereck
Jump Spike	L1 + Kreis
Say a Prayer	L1 + Dreieck
Shoulder Shake	L1 + R1
Slam Dunk	L1 + R2
Spike Football	L1 + X

INFO Aktuelle Codes für externe Playstation-Module

Modul-Schummelecke

Der Gamebuster und der Xploder sind externe Module, die über den Expansionport der alten 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.

Frogger 2 (PSone)

Die neuen Abenteuer des hüpfegewaltigen Froschs sind nicht allzu schwierig geraten. Trotzdem können verschiedene Sprungeinlagen ganz schön Nerven kosten. Wer's etwas leichter haben möchte, der sollte diese Codes mal versuchen.

Alle Level freigeschaltet

3008 394C 0009

Unendlich Leben (Anm. 1)

D002 B7EC FFFF
3002 B7F0 0000

Leben erhöhen sich (Anm. 1)

D002 B7EC FFFF
8002 B7EC 0001

Alle Frösche gefunden/Level geschafft

(L1 & L2 drücken)

25 Münzen gefunden/Bonus bekommen

(R1 & R2 drücken)

D008 17EE FAFF
3007 C530 0005

D008 17EE F5FF
3009 09F2 0019



AFFENSCHARF Die Gegner des Froschs sind vielfältig.

Dave Mirra Freestyle BMX (PSone)

Das Spiel rund um BMX-Legende Dave Mirra bietet enorm viel kurzweilige Action und spektakuläre Sprünge. Auch mit viel Übung wird nicht jeder in den Genuss aller Extras kommen. Die folgenden Codes können hier in jedem Fall Abhilfe schaffen.

Jeder Trick ist 10.000 Punkte wert

D00D 5FFE 0043
800D 5FFC 2710
D00D 5FFE 0043
800D 5FFE 2442

Maximale Punkte nach einem beliebigen Sprung

(Select, L1 und L2 drücken)

D00A B45E FAFE
800D 5FF4 2000
D00A B45E FAFE
800D 5FF6 0C00
D00A B45E FAFE
800D 5FFA 2800
8000 8000 0008
8000 8002 8E83
8000 8004 0001

Moon Jump

D00A B45E BFFF
(X drücken)8008 AD9A FFF3

Hyper Modus

8003 E164 0001
8003 E166 2404
8003 E172 2800

Alle Cheats freigeschaltet

300B 5C00 00FF

Alle Charaktere freigeschaltet

300B 5C07 000C

Timer angehalten

D00B B2BA FAFF

(L1 & L2 drücken)

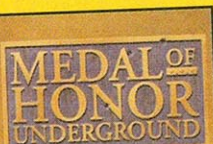
000D 1D70 0000



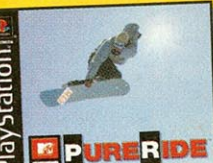
Besuchen Sie uns im Web:
<http://www.gameit.com>



GameIt!
ENTERTAINMENT SOFTWARE AG



**Medal of Honor-
Underground**
89,99 DM



Pure Ride*
79,99 DM



Freestyle Board & Tony Hawk 2
209,99 DM

26122 Oldenburg
Game Shop LKP
Staulinie 16-17 - 0441/12622

63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

64283 Darmstadt
Wilhelmstr. 9 - 06151/28860

64625 Benzheim
Schlingengasse 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 Marktreidwitz
Leopoldstr. 5 - 09231/667650

SONY PLAYSTATION

SPIELE

NEUHEITEN UND AKTUELLE HITS

Army Men - Operation Meltdown 74,99
Action Combat 3 99,99
Action Bass 0
Aladdin - Nasir's Rache* 84,99
Alien - Die Wiedergeburt* 84,99
Alone in the Dark 4* 79,99
Alundra 2 59,99
Amorzone 79,99
Animanics Ten Pin Alley* 89,99
Bowling-Sim 89,99
Anstoss Premier Manager 79,99
Ape Escape-Dual Shock Contr. Grün 69,99
Anelle 2 Sehnsucht n. d. Meer 89,99
Army Men - 3D 89,99
Army Men - Air Attack 89,99
Army Men - Air Attack 2* 89,99
Army Men - Sarg's Heroes 89,99
Army Men - Sarg's Heroes 2* 0
Asterix Crazy Olympics* 59,99
ATV - Quad Power Racing* 54,99
Autobahnrazer 2 54,99
Aztech* 59,99
Baseball 2000 79,99
Battleaxe - Global Assault 64,99
Beach Volleyball* 64,99
Beatmania-Euro. Ed. inkl. D-Contr. 79,99
Bishi Bashi Special 79,99
Blade* 84,99
Box Champions 2000 84,99
Box Champions 2001* 89,99
Brunswick Bowling 2 99,99
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 of Star Command* 79,99
Caesar's Palace 2000 89,99
Carmageddon-GA-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 59,99
Colony Wars 3 - Red Sun 89,99
Crash Bash* 89,99
Crash Team Racing 89,99
Crisis Beat 89,99
Croc 2 89,99
Dance Dance Revolution-Euro 89,99
Das Grab des Pharaos 89,99
Dave Mira Freestyle BMX* 89,99
Demolition Race 74,99
Der Verkehrsgigant 89,99
Destruction Derby Raw 89,99
Deuce* 0
Digimon World* 79,99
Dino Crisis 89,99
Disney Magical Racing Tour 79,99
Disney Magical Tetris 89,99
Disneys Dinosaurier* 84,99
Disneys Winnie-Puh-Tiggers. 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 Tennis 2000 89,99
DSF Gerry Lopez Surf Riders 59,99
Duke Nukem: Planet of the Babes 74,99
Dukes of Hazard Racing 59,99
Duke 2000 incl. Badetuch 84,99
ECW Anarchy Rulz 89,99
Ehrgeiz 99,99
ESPN Great Outdoor Games* 54,99
Eternal Eyes* 84,99
Euro 2000 84,99
European Super League 59,99
Everybody's Golf 2 79,99
Evil Dead 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 59,99
Fantavision* 0
Fear Effect 84,99
Fifa 2001* 84,99
Fighting Force 2 89,99
Final Fantasy 9* 74,99
Fisher's Bait 2 84,99
Flintstones Bedrock Bowling* 59,99
Ford Racing* 89,99
Formula One 2000* 99,99
Freestyle Board-Skateboard* 139,99
Front Mission 3 74,99
Frontsweeper 59,99
Fussball Live 2* 89,99
Galerians 74,99
Gauntlet Legends 79,99
Gekido 69,99
Gex - Deep Cover Gecko 89,99
Ghouls Panic 89,99

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* 54,99
Jackie Chan 59,99
Jeremy McGrath Supercross 2000 ed. 54,99
Koudelia* 89,99
Konsole Playstation ONE* 74,99
Koudelia* 89,99
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 Hoffman Pro BMX* 79,99
Medal of Honor Underground* 89,99
MediEvil 2 59,99
Messiah* 79,99
Midnight in Vegas 69,99
Mike Tyson Boxing* 89,99
Milla Miglia* 59,99
Misadventure of Tron Bonne 84,99
Mobil 1 Rally Championship 84,99
Monopoly 59,99
Monster Force (Kid Monsters)* 89,99
Monster Rancher* 59,99
Mort the Chicken* 54,99
Moto Racer SONY* 59,99
Mr. Driller 59,99
Ms. Pacman Maze Madness* 89,99
MTV Skateboarding 59,99
MTV Snowboarding TITANIUM 0
MTV Sports: Pure Ride* 79,99
MTV Sports: Ultimate BMX 79,99
Muppet Motors Adventure* 59,99
Muppet Race Mania 84,99
NBA Live 2000 84,99
NBA Live 2001* 89,99
Need for Speed 4 89,99
N-Gun Racer 89,99
NHL 2000 89,99
NHL 2001* 89,99
NHL Blades of Steel 2000 89,99
Nightmare Creatures 2 79,99
Nintend* 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
Rescue Shot 89,99
Pro Pinball: Fantastic Journey 89,99
Radical Bikers 89,99
Rally Masters 69,99
Rayman 2 84,99
RC de Go ed. 54,99
RC Revenge 54,99
Reel Fishing 2 74,99
Rescue Shot 89,99
Resident Evil 3-NEEMESIS USK16 84,99
Road Rash Jailbreak 84,99
Roadsters 74,99
Rage 2 74,99
Rampage V-Football 69,99
Saga Frontier 2 69,99
Schlumpke: Auf die Plätze... 99,99
Sheep Dog n. Wolf - Part 1* 79,99
Silent Bomber 79,99
Silent Hill 59,99
Silent Hill 2 74,99
Sno-Cross Championship Racing 74,99
Speed Freaks Bundle-Mittelp. 99,99
Speedball 2100* 79,99
Spiderman 69,99
Spyro 2 - The Dragon 89,99
SPYRO 3-Year of the dragon* 59,99
Star Ixion 59,99
Star Ocean 2 59,99
Star Trek: Invasion* 79,99
Star Wars: Demolition* 59,99
Star Wars: Jedi Power Battles 69,99
Street Skater 2 84,99
Streetsfighter Collection 2 74,99
Streetsfighter 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 Madness* 74,99
Tenchu 2 79,99
Tenchu 2 ENGLISH 79,99
Terran 89,99
Test Drive 6 59,99
The Grinch (Filmumsetzung)* 0

The Mummy (Filmumsetzung)* 0
James Bond-The World is... 89,99
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-FreestyleBoard* 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 Tanks* 0
Wipeout Special Edition 59,99
Woody Woodpecker Racing* 89,99
X-Men: Mutant Academy 2 29,99
X-Men: Mutant Wars* 59,99
Zero Divide 2 19,99

PLATINUM und SONDERANGEBOTE

360* 19,99
4x4 World Trophy 19,99
5th Element 19,99
A Bugs Life. PLATINUM 49,99
Abe's Oddysee 2-Abe's Exodius 49,99
Adidas Power Soccer 2 k.D. 29,99
Air Combat PLATINUM 29,99
Akjui - The Heartless 39,99
Allen Trilogy PLATINUM 29,99
Anna Kournikova Tennis 29,99
Ape Escape 49,99
Armines in Project Swarm 49,99
Armines in Project Swarm EV 49,99
Asterix-Streit um Gallien 39,99
Asterix & Obelix gegen Caesar 29,99
Ballistic 29,99
Battle Arena Toshinden PLAT. 49,99
Bedlam 19,99
Biofreak EV 19,99
Blaster Master* 29,99
Blood Lines 49,99
B-Movie 19,99
Bombberman Fantasy Racing 29,99
Brahma Force 29,99
Breakout* 29,99
Breath of Fire 3 k.D. 29,99
Breath of Fire 3 k.D. Spec. Ed. 29,99
Bug Riders 19,99
Bugs Bunny Comic Star Coll. 49,99
Bundesliga Stars 2000 Classic 29,99
Bust a Move 2 PLATINUM 29,99
Bust a Move 4 ed. 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
Crisis 2 29,99
Cool Boarders 2 PLATINUM 49,99
Cool Boarders 3 PLATINUM* 49,99
Crime Killer 49,99
Croc CLASSIC 34,99
Crusaders of Might & Magic 39,99
Cyber Tiger 29,99
Destruction Derby 2 PLATINUM 49,99
Die 24 Stunden von Le Mans* 24,99
Die Schlumpke Comic Star Coll. 39,99
Discworld Noir 39,99
Diver's Dream 39,99
Dodge Arena 29,99
Dreams k.D. 19,99
Eagle One* 49,99
Soul Blade PLATINUM 49,99
South Park Chef's Luv Shack 39,99
South Park Rally 29,99
Space Debris 29,99
Spec Ops 39,99
Spec Ops Ranger Elite* 29,99
Speed Freaks 29,99
Sports Car GT 29,99
Spyro 1. PLATINUM 49,99
Spyro the Dragon 2 PLAT.* 49,99
Star Wars: Die dunkle Bedrohung 49,99
Street Racer 19,99
Street Shot 29,99
Streetsfighter Ex Plus Alpha PLAT. 44,99
Tai Fu 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
GunGate 29,99
Gute Zeiten-Schlechte Zeiten2 49,99
Gute Zeiten-Schlechte Zeiten-Quiz 49,99
Hardboiled k.D. 39,99
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
Iznogud 19,99
Jade Cocoon-Story of the Tama... 29,99
James Bond. Tomorrow... PLAT.* 49,99
Jojo's Bizarre Adventure 19,99
Kick off World 49,99
Killer Loop 44,99
KKND - Krossfire 29,99
K-Men Mutant Academy 29,99
LEGO Racers 39,99
LEGO Rock Raiders 39,99
Lucky Luke COMIC STAR COLL. 49,99
Machine Hunter 29,99
Martian Gothic: Unification 29,99
Medieval PLATINUM 49,99
Metal Gear Solid PLATINUM 49,99
Metal Gear Solid (Spec. Add-On) 29,99
Mickey's Wild Adventure PLAT. 49,99
Micro Maniacs PLAT. 49,99
Midnight Run 29,99
Millennium Soldier 49,99
Missile Command 29,99
MoHo 39,99
MooHunja* 39,99
Moto Racer 2 PLATINUM 49,99
Moto Racer Classic ed. 29,99
Moto Racer PLATINUM 39,99
Motor Mash 29,99
Mulan Story 29,99
Music 2000 49,99
Need for Speed - Porsche 49,99
Need for Speed 3 - Hot Pursuit 49,99
NHL Rink the Rink 49,99
No Fear Downhill Mountainbiking 39,99
Oddworld Abe's Oddysee PLAT. 49,99
Onega 29,99
Pandemonium PLATINUM 49,99
Panic Performance 29,99
Porsche Challenge 29,99
Populous - the 3rd Coming 29,99
Racing Simulation 2 29,99
Pro Pinball: Big Race USA 49,99
Psyback 19,99
Psychic Force 2 29,99
Racing Simulation 2 29,99
Railroad Tycoon 2 39,99
Rampage 2: Universal Tour 49,99
Rayman - Engl. I. Fortgesch. 44,99
Rayman PLATINUM 39,99
Rayman Lesen & Rechnen 1.+2. Kl. 44,99
Rayman Lesen & Rechnen 3.+4. Kl. 44,99
Ready 2 Rumble Boxing 49,99
Reboot 19,99
Renegade Racers 39,99
Resident Evil: Gun Survivor 49,99
Resident Evil PLATINUM 49,99
Ridge Racer 4 PLATINUM 49,99
Ridge Racer Revolution PLAT. 49,99
Rush Rumble Classic 29,99
Snakes & Ladders 44,99
Ruff & Tumble 19,99
Rugrats 39,99
Rugrats - Studio Tour 29,99
Running Wild 29,99
S.C.A.R.S. 19,99
San Francisco Rush 29,99
Shadow Gunner 29,99
Shadow Madness 29,99
Shadow Star 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 29,99
Space Debris 29,99
Spec Ops 39,99
Spec Ops Ranger Elite* 29,99
Speed Freaks 29,99
Sports Car GT 29,99
Spyro 1. PLATINUM 49,99
Spyro the Dragon 2 PLAT.* 49,99
Star Wars: Die dunkle Bedrohung 49,99
Street Racer 19,99
Street Shot 29,99
Streetsfighter 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 24,99
Track'n Snowboarder 29,99
True Pinball 24,99
Ubik k.D. 39,99
UEFA Strike* 49,99
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 ed. 29,99
Warzone 2100 - RICOCHET* 39,99
WCW Mayhem Classic ed. 29,99
Wipeout 29,99
Wipeout 2097 PLATINUM 19,99
World Rally Champion 44,99
Worms Armageddon 44,99
Worms Best of INFERNO 24,99
Worms Pinball 49,99
Worms Rumble 29,99
Wu Tang Clan 49,99
Xenious Qung Clag 19,99
X-Files 29,99
X-Men vs Street Fighter 29,99
Yeh Yeh Tennis* 29,99

ZUBEHÖR

BLAZE Produkte

RF-Unit 19,99
CyberShock Analog Controller 44,99
Cyber Shock Controller Inferior 39,99
Micro Wizard Shock Contr. 34,99
Palm Pad Shock Controller 24,99
Averger Pro Lightgun 49,99
Falcon Lightgun 79,99
Scorpion Lightgun 39,99
ProShock Arcade Joyst. m. Rumble 49,99
ProShock Arcade Joystick Lite 39,99
TwinShock Arcade Joystick 99,99
Pro Carry Case 54,99
Formula Pro GTR Lenkrad 119,99
Cyber Shock 39,99
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
Verläng. Kabel (X-Tender) 9,99
X-Ploder CD9000 64,99
X-Ploder Cheatbuch 14,99
X-Ploder Classic FXII 39,99
X-Ploder Card 30 Slot *Mem Card 74,99
X-Ploder Handbuch (inkl. CD) 24,99
X-Ploder PRO 89,99

Sonstiges PSX Zubehör

RF-Adapter NOnAME 14,99
Antennen Sony-HF-Unit 09,99
Shock 2 Infrarot Gamepad 44,99
Snakes & Ladders 44,99
Dual Shock farbig 59,99
Controller-ShockForce Joypad 24,99
Controller-Speed Drive II 29,99
Gamebuster CDX + PC Link 79,99
Gun SONY-G-Con 45NAMCO 89,99
Lenkard Dual Force Wheel SX 69,99
Ferrari Compact Racing Wheel 69,99
Ferrari Shock 2 Racing Wheel 99,99
Mad Catz Lenkard Dual Force 99,99
Link Kabel 9,99
Mouse Sony 59,99
Mem Card SONY farbig 29,99
Mem Card Virt. 1080 Slot ausverk. 64,99
Mem. Card 120 Slot 39,99
Mem. Card 15 Slot 9,99
Mem. Card 30 Slot *Mem Card 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 NOnAME 49,99
Multi Tap Mehrspieler für 4 Sp. 69,99
RGB Kabel für Farbe bei Imports 9,99
Verlängerungskabel für Pads 19,99

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:
(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

LESER TIPPS

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

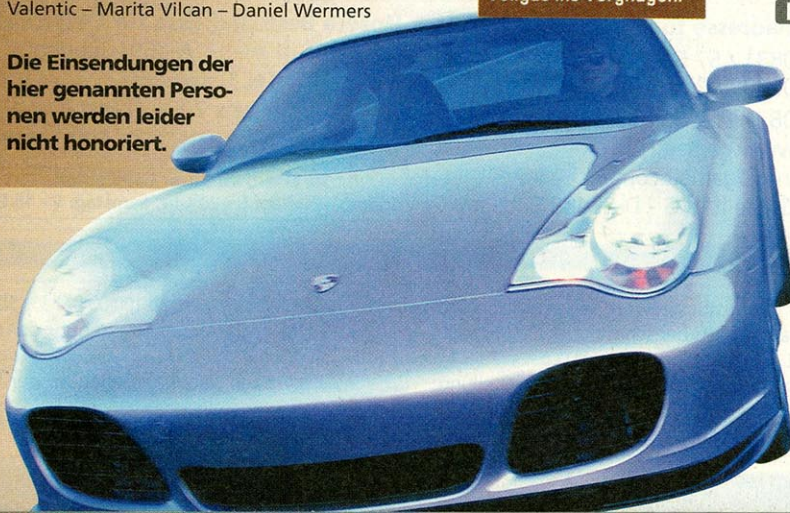


Kennwort Lesertipps
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Herzlichen Dank!

Enrico Bönisch – Birger Evers – Sebastian Fiebig – Christoph Gross – Michael Herber – Christian Hoffmann – Stefan Koppenhöfer – Alexander Kriening – Elke Pollack – Andreas Reinhardt – Karsten Rohleder – Denis Seger – Robert Sommer – Antonio Strecker – Jörg Thiel – Patrick Trabert – Mirko Valentic – Marita Vilcan – Daniel Wermers

Die Einsendungen der hier genannten Personen werden leider nicht honoriert.



Tony Hawk's Pro Skater 2

PSONE Der ultimative Cheat zum Skateboard-Hammer des Jahres

Obwohl wir den Skateboard-Hit sowohl in den Cheats&Codes als auch in einer Komplettlösung schon intensiv abgehandelt haben, gibt es doch noch einen Tipp, der erwähnenswert ist. Wir haben zwar viele Einsendungen mit diesem Cheat bekommen, am schnellsten aber war unser Leser Matthias Förster. Mit diesem Master-Cheat schalten Sie alle Cheats, alle Levels, alle Zwischensequenzen und alle Bonuscharaktere frei. Starten Sie einen beliebigen Level und gehen Sie in den Pausen-Modus. Halten Sie dann die L1-Taste gedrückt und geben dann **X, X, X, ■, ▲, ↑, ↓, ←, →, ■, ▲, X, ▲, ●, X, ▲, ●** ein. Wenn Sie den Code richtig eingegeben haben, dann wird der Pausenbildschirm kurz

wackeln. Nun müssen Sie nur noch den Level verlassen und bekommen erst mal eine Übersicht, was jetzt alles freigeschaltet wurde.

Matthias Förster



WALHALLA FÜR SKATER Jetzt spielen Sie nicht mehr lang, um nach Skate Heaven zu kommen!

Rampage Through Time

PSONE Zerstörungswütige Monster auf einer aufregenden 2D-Zeitreise

Im dritten Teil der Serie dreht sich ebenfalls alles darum, Häuser zu zerstören, Menschen zu fressen und gegnerische Monster zu verknallen. Wer einen Vorteil gegenüber seinen Gegnern haben möchte, der sollte im Cheatmenü einfach mal „JOSHS“ eingeben. Das hat zur Folge, dass sich die Kraftanzeige stetig ohne Zutun wieder auflädt. Um alle Zwischensequenzen zu sehen, geben Sie „12345“ ein. Wenn Sie einen Code richtig eingegeben haben, springt das Programm ins Hauptmenü zurück.

Marcel Wernecke



CRASH! BOOM! BANG! Wer wollte nicht schon immer mal ganze Städte abreißen?

PORSCHE-POWER Mit Vollgas ins Vergnügen.

Need for Speed: Porsche

PSONE Voller Zugriff auf alle Fahrzeuge und Strecken

Die Porsche-Edition bietet viele Fahrzeuge aus verschiedenen Epochen des berühmten Automobilherstellers. Um Zugriff auf die anfangs noch unzugänglichen Epochen zu bekommen, müssen Sie den Cheatmodus aktivieren. Dazu gehen Sie auf den Bildschirm „Mitwirkende“ und drücken in schneller (!!) Abfolge: **→, ←, ↑, ↓, ●** und **■**. Damit haben Sie für den Modus „Schnelles Rennen“ alle Autos und Strecken freigeschaltet. Wenn Sie jetzt noch im Evolutionsmodus als Spielernamen „BEEG“ eingeben, starten Sie sofort in der goldenen Ära. Um in der modernen Ära zu beginnen, müssen Sie als Spielernamen „BEEM“ eingeben.

Michaela Herschel

Einpackservice:

Auf Wunsch packen wir Ihre Bestellung in neutrales oder Weihnachtsgeschenspapier 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 0800/ bestellen: 1001508

MADROM

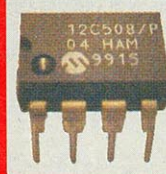
BOOTMASTER



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 Einbauleitung ausgeliefert!

Set: Modchip + Einbauleitung:
15,00 DM

1MB Memory
(15 Block - Unkomprimiert)
6,99 DM

2MB Memory
(30 Block - Unkomprimiert)
19,99 DM

4MB Memory
(60 Block - Unkomprimiert)
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

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! Das 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

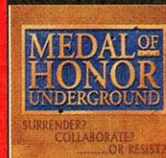
DRIVER 2*



Anschließen 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 arbeitet der Tiefland Mann in der französischen Untergrundbewegung im Zweiten Weltkrieg. Nun führt Du den Spezialagenten vom Beginn des Aufstands 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 WIEDERGEURT*



Der Spieler schlüpft bei Alien: Die Wiedergeburt in die Rolle von Lt. Ripley...

89,99 DM

TENCHU 2



Ninja-schwert 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

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. 69,99 DM
X-Ploder Pro. 99,99 DM
Game Buster CDX 89,99 DM



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 7a&8 16,80 DM
Galerians. 14,80 DM
Jade Cocoon. 14,80 DM
Legend of Legaia 14,80 DM
Medi Evil 1a&2. 14,95 DM
Star Ocean 2. 14,80 DM
Suikoden 2. 14,80 DM
Syphon Filter 1a&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

Moorhuhn Jagd*. 49,99 DM
Nightmare Creatures 2* 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
Vanishing 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 Schlimpfe*. 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
HOTO 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

Service

+ 2 Jahre Garantie
+ 14 Tage Rückgaberecht**

+ Schnelllieferung
+ 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

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

recall - 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 berechnen wir 30,00 DM Pauschal

Driver 2

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

Damit Sie bei den wilden Verfolgungsjagden mit den Gesetzeshütern nicht den Kopf verlieren und zu viele Blebschäden erleiden, haben unsere Undercover-Agenten für Sie die wichtigsten Tipps zusammengestellt.

INFO Grundlagen

1. Regel: Sie befinden sich mitten in einer halsbrecherischen Verfolgungsjagd? Dann suchen Sie sich eine Lücke zwischen einem Auto und einer Wand. Der Verfolger rast in das Heck des anderen Autos – und Sie können sich aus dem Staub machen!

2. Regel: Wenn Sie einem Polizeiwagen zu nahe kommen, dreht er sofort um und nimmt die Verfolgung auf. Sobald Sie also das Heck eines Polizeiautos erreichen, müssen Sie abbremsen und warten, bis es umdreht – und dann Vollgas geben!

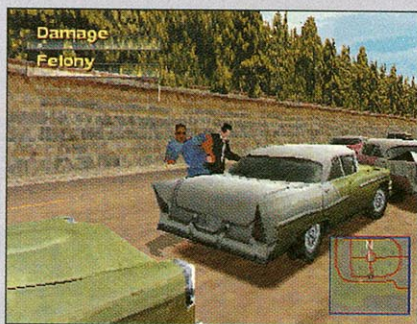
3. Regel: Wenn Sie ein Polizist im Vorbeifahren bemerkt, reißt er das Steuer herum und schleudert quer über die Fahrbahn, um Sie zu rammen. Treten Sie in diesem Moment auf die Bremse und schlagen Sie das Lenkrad ebenfalls stark ein.

4. Regel: Wenn Sie Ihre Verfolger nicht loswerden, sollten Sie folgendes probieren: Fahren Sie auf eine Straße mit Gegenverkehr und lassen Sie die Polizeiautos Ihr Heck rammen. Warten Sie, bis ein Auto entgegenkommt und lenken Sie in letzter Sekunde daran vorbei. Ihre Verfolger reagieren nicht schnell genug und können nicht mehr ausweichen.

5. Regel: Wenn Ihr Auto schrottreif ist und Ihre Verbrechenrate jenseits von gut und böse, steigen Sie einfach aus Ihrem Wagen aus und stehlen einen anderen! Voilà – Sie haben wieder eine weiße Weste.

6. Regel: Sehen Sie sich vor einer Mission in der jeweiligen Stadt genau um. So können Sie in Ruhe Abkürzungen und Seitengassen ausfindig machen.

7. Regel: Zu Beginn jeder Mission dürfen Sie sich einen Wagen aussuchen. Falls Sie die Mission nicht schaffen, sollten Sie ruhig einmal einen anderen Wagen ausprobieren. Manche sind schneller als andere.



Fahrtechniken

Die Polizei versperrt mir den Weg!

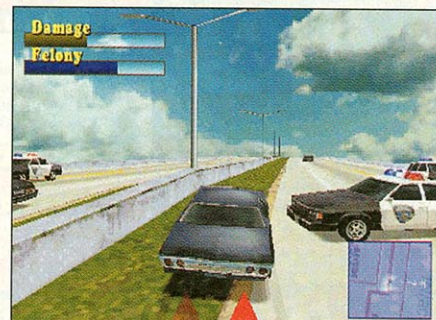
Wenn Sie auf derselben Straßenseite fahren, wird die Polizei aufmerksam und stellt eine Straßensperre auf. Je nachdem, auf was für einer Straße Sie sich befinden, gibt es auch unterschiedliche Straßensperren. Wenn Sie Hilfe benötigen, dann lesen Sie sich die folgenden Tipps gut durch!

Das soll eine Straßensperre sein?

Beim Aufstellen folgender Straßensperre muss jemand geschlafen haben. Die Polizisten blockieren beide Seiten der Straße, lassen aber eine große Lücke in der Mitte. Durch diese Lücke können Sie sich natürlich wunderbar davonmachen.

Zweispurige Straßen

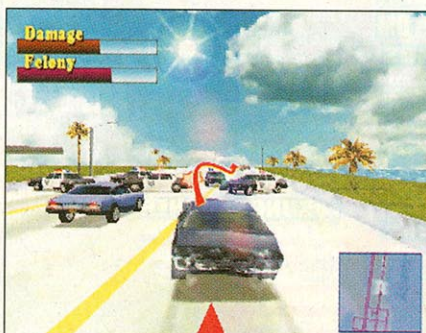
Auf einer zweispurigen Straße halten sich die Streifenwagen immer in



Wie verhalte ich mich auf schmalen Straßen?

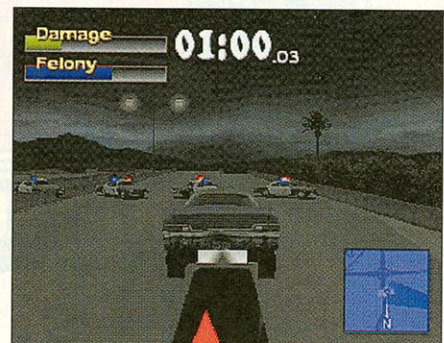
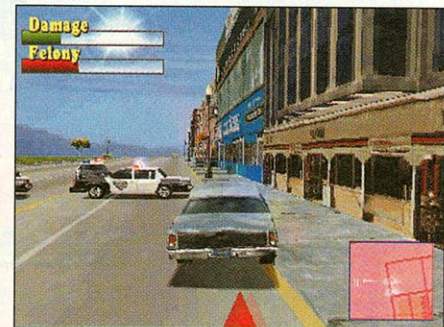
der Mitte. Um an ihnen vorbeizukommen, müssen Sie nur auf den Bordstein fahren und Vollgas geben.

Bei Straßensperren wird es gerade auf schmalen Straßen, wie z. B. Brücken, recht knifflig. Hier hilft nur eins: Auf die Tube drücken und durch die Sperre rasen! Fahren Sie am besten in der Mitte zwischen zwei Polizeiwagen hindurch.



INFO Ein letzter Rat

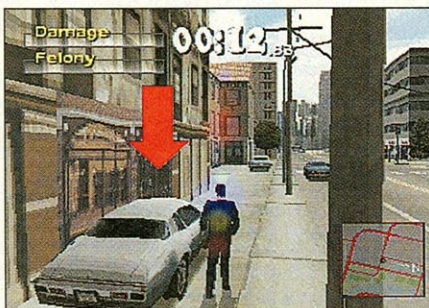
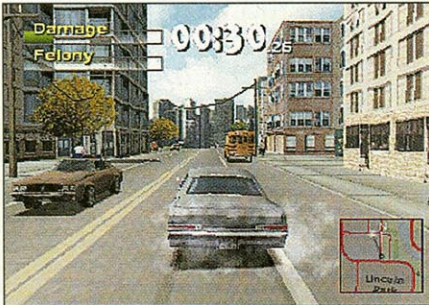
Augen auf im Straßenverkehr! Lenken Sie auf keinen Fall unnötig Aufmerksamkeit auf sich. Wenn Sie niemand verfolgt und Sie gut in der Zeit liegen, dann übertreten Sie kein Gesetz! Halten Sie an roten Ampeln, bleiben Sie auf Ihrem Teil der Fahrbahn und beschädigen Sie kein Fahrzeug. Das hört sich langweilig an, doch Sie werden überrascht sein, wie leicht sich dadurch manche Aufträge erfüllen lassen.



Chicago

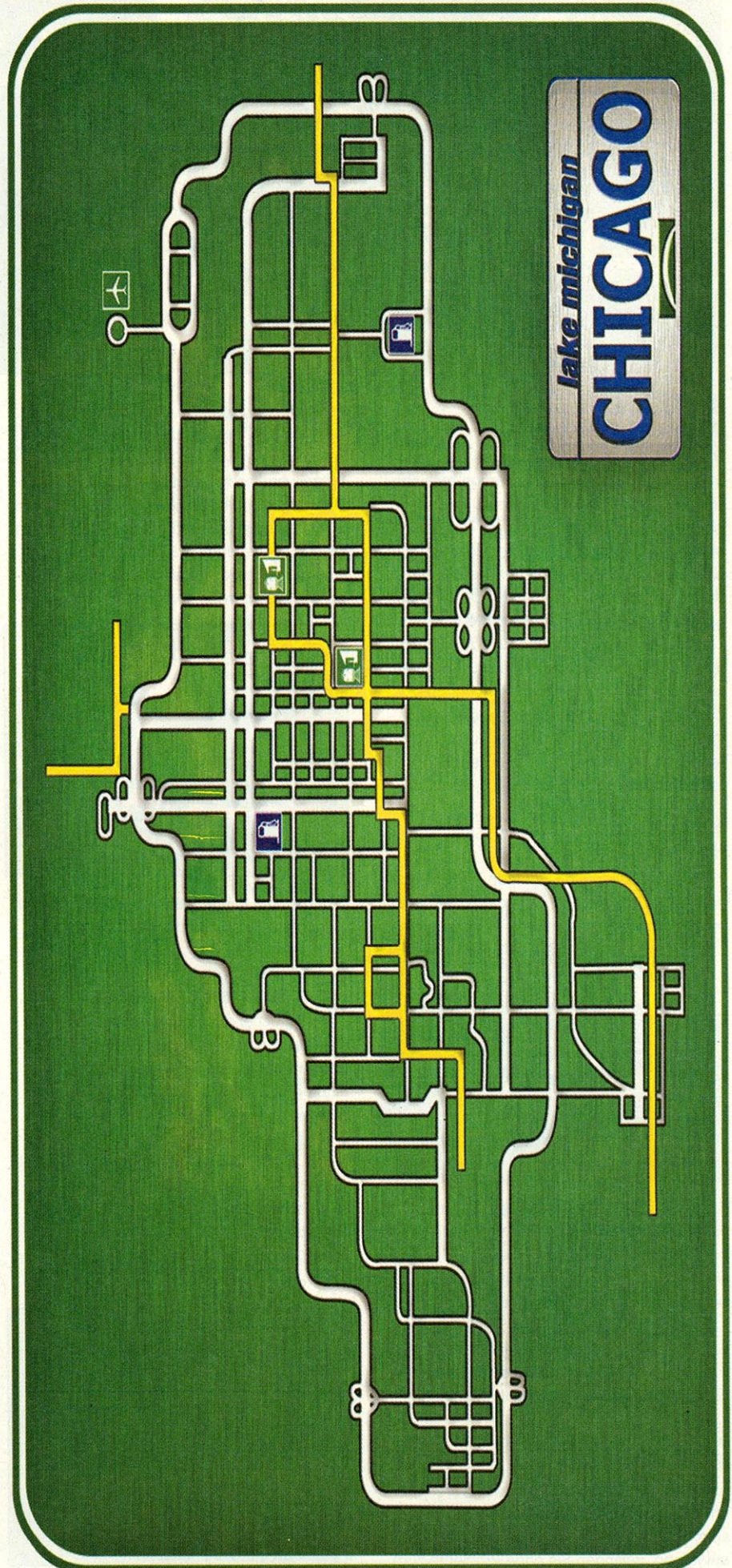
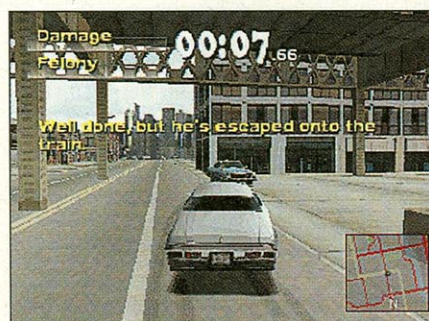
1. Mission: Ein guter Tipp

Zeit, die Reifen zu testen! Die erste Mission können Sie gelassen angehen. Sie haben eine Menge Zeit, um zu Jones zu gelangen. Sehen Sie sich die Karte gut an und machen Sie sich mit der Steuerung vertraut. Sobald Sie bei Jones sind, springen Sie aus Ihrem Auto und steigen in seinen Wagen ein.



2. Mission: Finden Sie den Zeugen

In dieser Mission versucht ein Zeuge zu flüchten. Heften Sie sich sofort an seine Fersen und bleiben Sie im dichten Verkehr nach Möglichkeit direkt hinter ihm. Am besten, Sie lenken nur ganz leicht hin und her und gehen nicht vom Gaspedal. Egal, wie gut Sie sind, Sie werden es nicht schaffen, ihn aufzuhalten. Nach einer Weile hält er an und springt in einen Zug – der Zeuge ist erst einmal auf und davon.



Chicago (Fortsetzung)

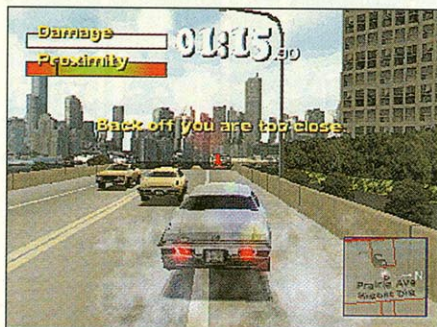


3. Mission: Jagd auf den Zug

Ihre Aufgabe ist es, den Zeugen abzufangen, bevor der Zug die Zielstation erreicht. Geben Sie Vollgas! Wenn Sie zu langsam sind, verlieren Sie nicht nur den Zeugen, sondern gleichzeitig auch die Mission. Behalten Sie die Eisenbahnschienen und die gelb markierte Strecke auf der Minikarte gut im Auge. Achtung: Wenn Sie vor dem Zug herfahren und an eine Kreuzung kommen, müssen Sie sich schnell zurückfallen lassen. So können Sie sehen, wohin der Zug fährt. An der Station angekommen, springen Sie schnell aus dem Auto und rennen zur Plattform, um den Zeugen festzunehmen.

4. Mission: Heiße Ware

In dieser Mission gibt es einen Entfernungsmesser („Proximity“). Er zeigt an, wie weit

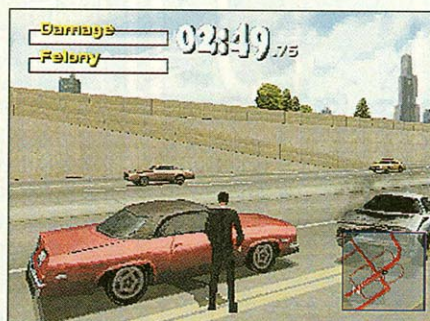


das Auto, das Sie verfolgen, entfernt ist. Achten Sie darauf, dass der schwarze Balken möglichst in der Mitte bleibt. Bewegt er sich zu weit nach links, müssen Sie auf die Bremse steigen. Bewegt er sich zu weit nach rechts, beschleunigen Sie. Vergessen Sie nicht den Verkehr! Bei einem Zusammenstoß werden Sie schlagartig langsamer und der Brasilianer rast davon.

5. Mission: Zum Versteck

Es wird Zeit, die Gesetze ein wenig „lockerer“ auszulegen. Sie müssen sehr schnell sein, aber solange Sie einen kühlen Kopf bewahren, gelangen Sie ohne Probleme zum

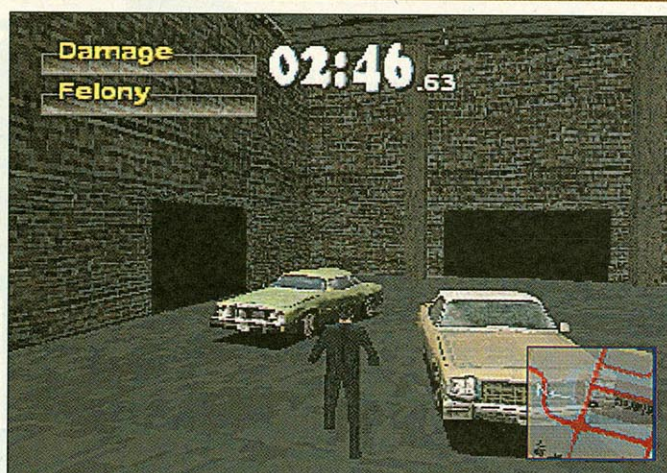
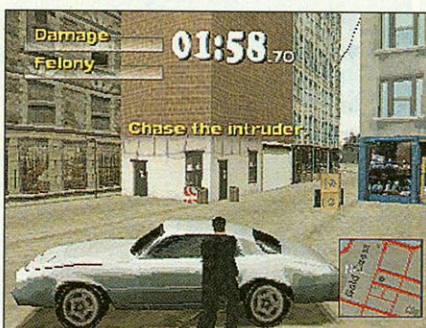
Versteck. Es gibt einen eleganten Trick, mit dem Sie Ihre Verfolger abschütteln können. Zu Anfang der Mission haben Sie bereits zwei Polizeiwagen am Hals. Diese müssen Sie zunächst unsanft abhängen. Sobald der nächste Streifenwagen Sie bemerkt, reißen Sie Ihren Wagen herum und setzen ihn vor das Auto eines Zivilisten. Springen Sie heraus und stehen Sie das Polizeiauto. Ihre Verbrechensrate



liegt dadurch wieder bei Null und Sie können ganz in Ruhe zum Versteck zurückkehren.

6. Mission: Jagd auf den Einbrecher

Der Einbrecher flüchtet durch das Fenster und braust davon. Springen Sie in Ihr Auto und heften Sie sich an seine Fersen. Der Einbrecher ist ein aalglatter Kerl und genauso bewegt er sich auch durch die Straßen. Bleiben Sie immer auf derselben Fahrbahn wie er. Dann können Sie ihm relativ leicht folgen, wenn er versucht, in einer Seitengasse zu verschwinden. Irgendwann führt er Sie in ein Labyrinth aus Kaufhäusern! Übrigens: Jedes Mal, wenn Sie die Mission neu starten, nimmt er einen anderen Weg!

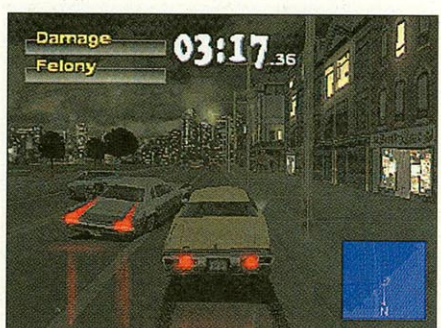


7. Mission: Caines Lager

Sie sind in Caines Lagerhaus gefangen – aber nicht mehr lange! Da Sie gegen die Zeit fahren, sollten Sie den grünen Wagen wählen. Er ist schneller. Rasen Sie durch die Kisten, um das Lagerhaus zu verlassen, und biegen Sie dann nach rechts ab. Zur besseren Orientierung sollten Sie immer den Pfeil im Auge behalten, denn die Gegend ist ein regelrechtes Labyrinth! Dazu kommt, dass sich Unmengen von Caines Leuten hier herumtreiben, um den Weg zu blockieren. Sobald Sie auf die Hauptstraße gelangen, biegen Sie links ab und fahren bis zur T-Kreuzung. Dort biegen Sie nach rechts ab, um in den zweiten Lagerhauskomplex zu gelangen. Geben Sie Gas und durchbrechen Sie die Wände, so umgehen Sie die Sperren auf der Hauptstraße.

8. Mission: Bye bye Chicago

Aus dieser Stadt herauszukommen, ist nicht so leicht, wie Sie denken und die Voraussetzungen sind denkbar schlecht: Es wimmelt nur so von Caines Leuten. Sie haben einen langen Weg vor sich und die Straßen sind extrem rutschig. Sie müssen sehr vorsichtig sein und vor allem die Finger von der Handbremse lassen. Behalten Sie immer eine mittlere Geschwindigkeit bei und bremsen Sie nur, wenn Sie abbiegen. Übrigens: Auf der Minikarte können Sie sehen, wo sich Caines Handlanger aufhalten. Diese Kerle kennen keine Gnade und rammen Ihr Auto, bis es schrottreif ist. Schütteln Sie die Jungs ab!



Havanna

1. Mission: Folgen Sie der Spur

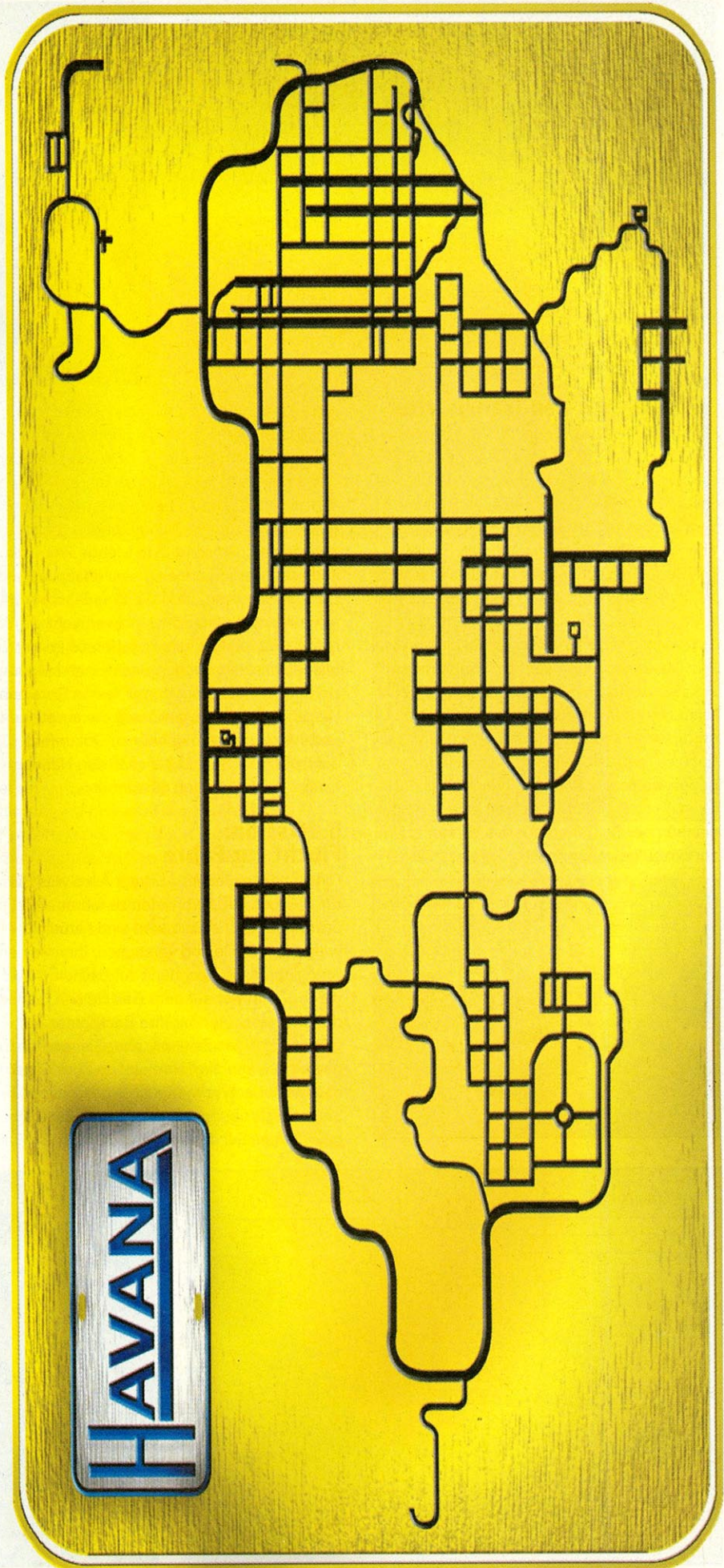
Und wieder einmal befinden Sie sich mitten in einer kniffligen Observierungsfahrt.

Achten Sie auf den Entfernungsmesser und schlängeln Sie sich vorsichtig durch den Verkehr. Es ist zwar verlockend, einfach Vollgas zu geben, doch dadurch riskieren Sie, entdeckt zu werden. Hören Sie auf Jones und steigen Sie auf die Bremse, wenn er es sagt.

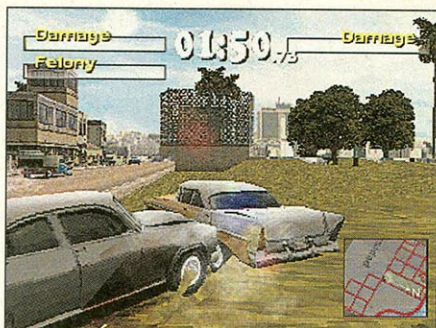


2. Mission: Entführen Sie den Transporter

Es gibt zwei Dinge, die Sie stets im Auge behalten müssen: den LKW und den Geleitschutz. Den LKW dürfen Sie nicht verlieren und von der Eskorte dürfen Sie sich nicht abdrängen lassen. Den Geleitschutz abzuschütteln, ist etwas knifflig. Sie werden ihn am besten los, indem Sie ihm auffahren oder ihn gegen Autos von Zivilisten fahren lassen. Bleiben Sie so nahe wie möglich am LKW, damit Sie genug Zeit haben, sich um den Geleitschutz hinter Ihnen zu kümmern. Sobald er aus dem Weg ist, können Sie sich voll und ganz auf den LKW konzentrieren. Rammen Sie ihn immer wieder, bis der Fahrer anhält und Sie einsteigen lässt. Wenn Sie den LKW unter Ihrer Kontrolle haben, müssen Sie ihn lediglich zum Versteck fahren. Achtung: Vasquez' Männer treiben sich dort herum!



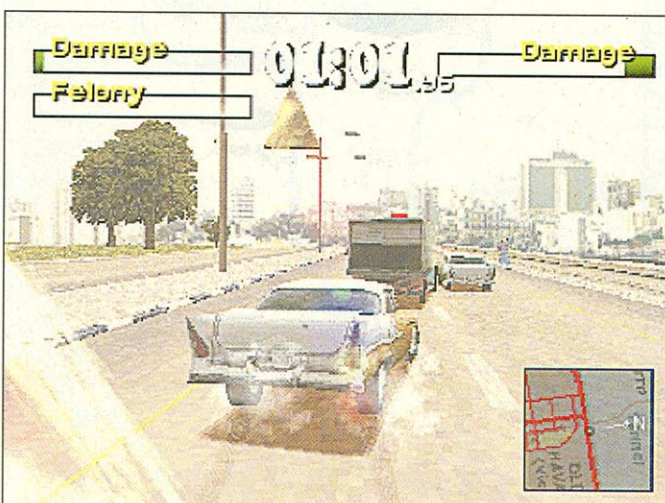
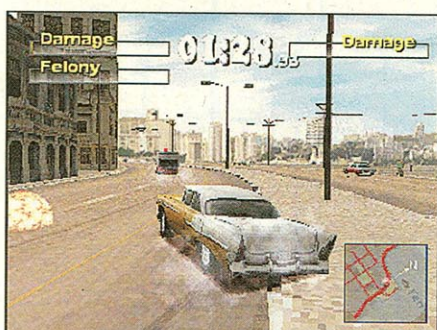
Havanna (Fortsetzung)



Steigen Sie aus dem LKW und drücken Sie den Schalter – die Tür schließt sich und die Mission ist gewonnen!

3. Mission: Stoppen Sie den Transporter

Sie müssen erneut einen LKW entführen. Doch diesmal wirft einer von Vasquez' Männern vom LKW aus mit Sprengstoff nach Ihnen. Drängen Sie das Vehikel von der Straße ab. Das hört sich einfach an, ist es aber nicht. Zu Beginn der Mission ist der LKW genauso schnell wie Sie. Das macht es natürlich schwierig, ihn zu überholen. Fahren Sie auf keinen Fall direkt hinter dem LKW her, sonst werden Sie von den explodierenden Dynamitstangen von der Straße gefegt. Am besten halten Sie sich links, da der LKW rechts fährt. In der Kurve können Sie wunderbar beschleunigen, um den LKW von der Seite zu rammen. Wenn Sie es schaffen, ihn gegen die Mauer drängen, flüchtet der Fahrer schon bald und Sie können seinen Platz einnehmen. Ziel ist erneut das Versteck. Um dorthin zu gelangen, haben Sie eine Menge



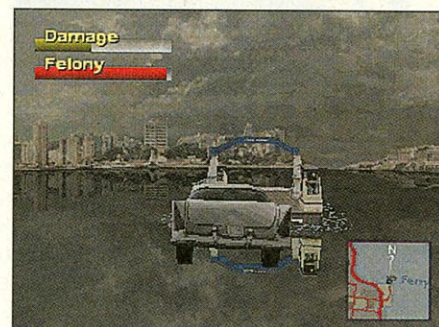
Zeit. Deshalb sollten Sie vorsichtig fahren und sich an die Regeln halten. Vergessen Sie nicht, dass der LKW hochexplosiven Sprengstoff geladen hat!

4. Mission: Der Hinweis

Bei diesem Auftrag treffen Sie weder auf Polizisten noch auf kriminelle Gestalten aus der Unterwelt. Doch denken Sie nicht, dass das ein Kinderspiel wird! Es gibt insgesamt vier Wagen, die durch die Straßen fahren. Ihre Aufgabe ist es, alle vier zu finden und einen nach dem anderen schrottreif zu fahren. Am besten, Sie rammen die Wagen einige Male frontal. Das richtet den meisten Schaden an und spart eine Menge Zeit – die in dieser Mission ohnehin sehr knapp ist. Denken Sie daran, dass die Wagen extrem schnell sind. In ihnen sitzen zwar nicht die besten Fahrer, doch sie schaffen es immer wieder, aus schwierigen Situationen herauszukommen. Achtung: Immer, wenn Sie einen Wagen zerlegt haben, müssen Sie aussteigen und ihn nach einem geheimen Dokument durchsuchen! Sobald Sie es in den Händen halten, ist die Mission gewonnen.

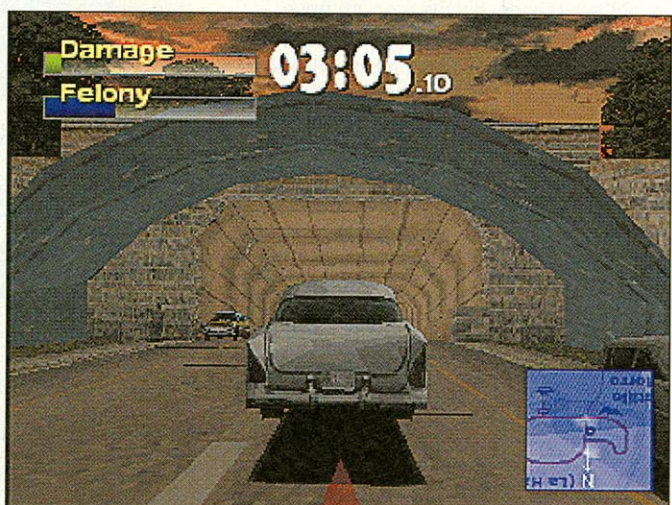
5. Mission: Flucht zur Fähre

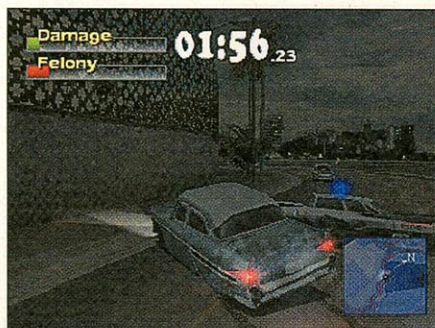
Dies ist ein einfacher Auftrag. Alles was Sie tun müssen, ist, zum Hafen zu fahren. Ein paar unerbittliche Polizisten sind natürlich wieder zur Stelle und versuchen, Ihnen einen Strich durch die Rechnung zu machen. Aber wenn Sie immer auf dem Gas bleiben, sehen die Gesetzeshüter nur Ihre Rücklichter. Es gibt kein striktes Zeitlimit, aber Sie werden gewarnt, wenn die Fähre ablegt. Zum Glück haben Sie dann immer noch eine Chance. Sie müssen über die Rampe am Ende des Kais auf das Schiff springen.



6. Mission: Zum Hafen

Sobald die Fähre anhält, fahren Sie die Rampe herunter und halten gleich wieder an. Der Wagen, mit dem Sie starten, ist ein wenig schwerfällig, daher sollten Sie ihn stehen lassen und das gelbe Auto auf der linken Seite stehlen. Als Nächstes geht es durch den Tunnel. Aufgepasst: Darin wartet schon die Polizei auf Sie! Versuchen Sie die lästigen Verfolger abzuhängen und nehmen Sie nach dem Tunnel die Hauptstraße hinunter zu den Docks. Das Zeitlimit von drei Minuten ist etwas eng bemessen, deshalb müssen Sie auf die Tube drücken. Die Einfahrt zu den Docks ist übrigens stark bewacht! Rasen Sie hindurch und auf den Pfeil zu. Vergessen Sie nicht, dass Sie die Polizisten nicht unbedingt abschütteln müssen, um die Mission zu gewinnen!



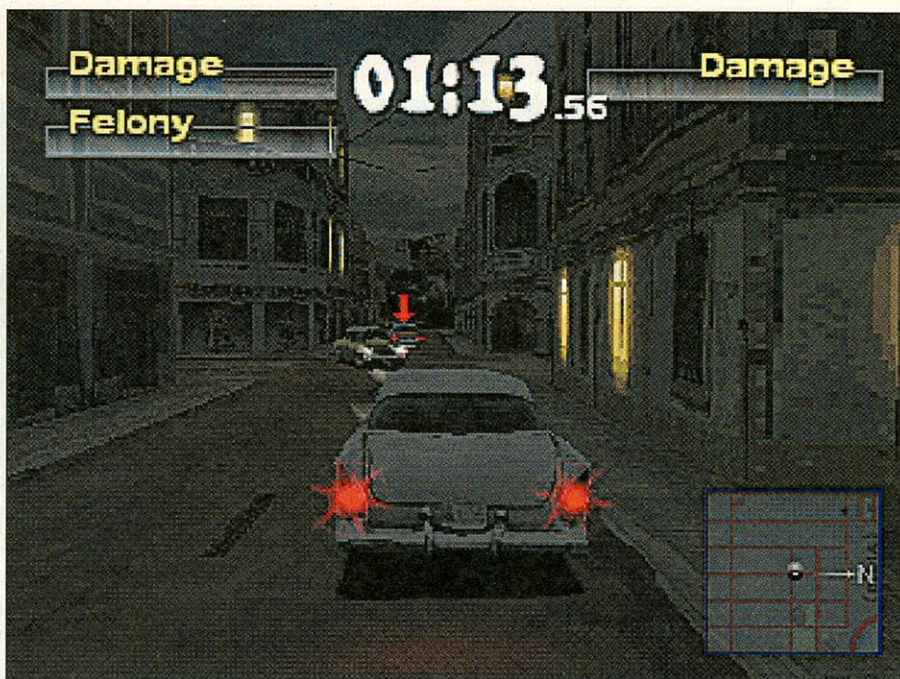
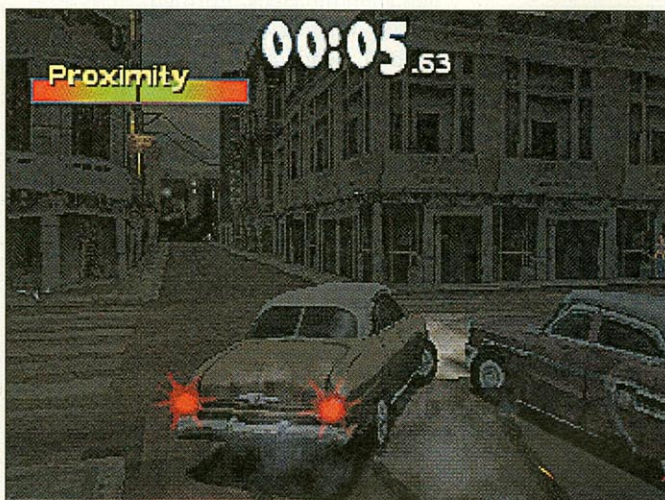


7. Mission: Zurück zu Jones

Diese Mission ist im Grunde eine gemütliche Fahrt von den Docks zu Jones Auto – die Zeit ist recht großzügig bemessen. Schütteln Sie in Ruhe Ihre Verfolger ab, bevor Sie zum markierten Punkt auf der Karte fahren, sonst ist die Mission verloren. Sobald Sie angekommen sind, steigen Sie aus und springen in Jones Wagen.

8. Mission: Jerichos Fährte

Wieder eine Observierungsfahrt. Diesmal ist es Jericho, den Sie verfolgen müssen. Er ist verdammt clever und fährt durch schmale Seitengassen, um Sie abzuhängen. Wenn Jericho abbiegt, müssen Sie hart abbremsen, so dass Sie ihm nicht zu nahe kommen. Dann müssen Sie ihm schnell um die Kurve folgen und auf die Tube drücken, sonst fährt er Ihnen davon. Zum Glück dauert die Fahrt nur etwa eine Minute.

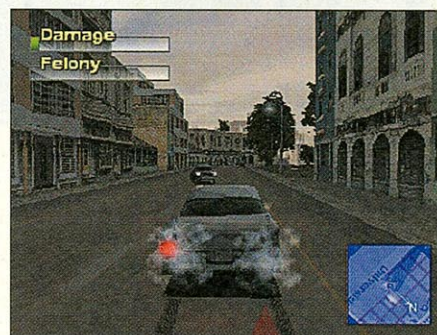


9. Mission: Jerichos Flucht

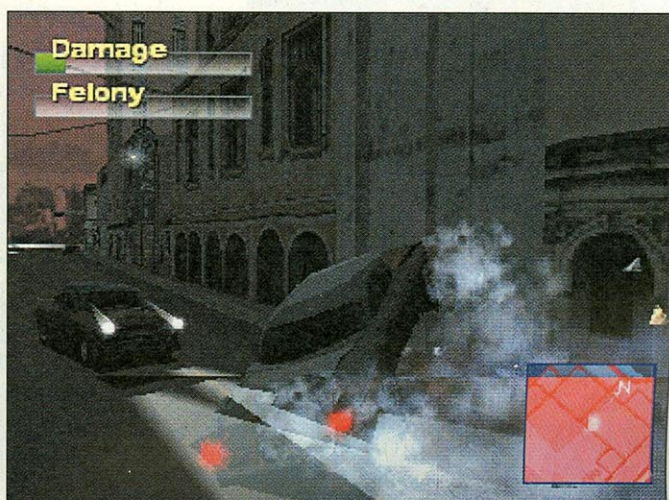
Wenn Sie diese Mission gewinnen wollen, müssen Sie ein äußerst geschickter Fahrer sein. Die schmalen Gassen in Havanna sind bei hohen Geschwindigkeiten knifflig – vor allem wegen des starken Verkehrs. Zu Beginn dürfen Sie wieder einen Wagen auswählen. Nehmen Sie den roten Flitzer, er ist von allen der Beste. Springen Sie hinein und heften Sie sich an Jerichos Fersen. An der ersten Kurve biegt er immer nach rechts ab. Doch von da an verläuft die Route zufällig. Beobachten Sie ihn gut und versuchen Sie, ihn in Kurven seitlich zu rammen.

10. Mission: Die Brasilianer

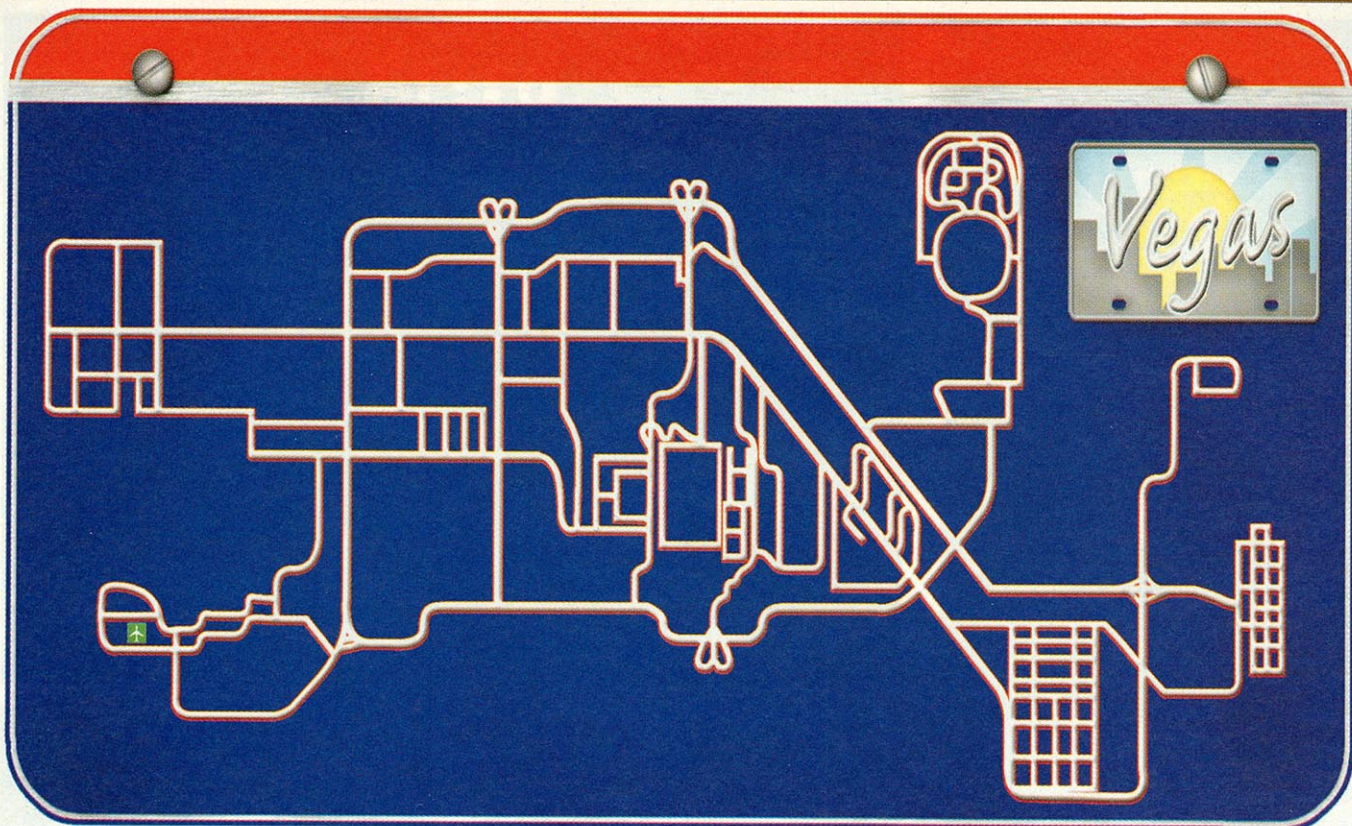
Schnappen Sie sich einen Wagen, aber überlegen Sie sich gut, welchen Sie nehmen. Sie können den fahrbaren Untersatz in dieser Mission nicht wechseln, deshalb sollten Sie am besten einen schnellen auswählen. Um zum Versteck zu gelangen,



müssen Sie lediglich geradeaus fahren. Die Brasilianer versuchen jedoch alles, um Ihnen das Leben schwer zu machen. Am besten fahren Sie auf die Schnellstraße, die oben an der Stadt vorbeiführt. Dort haben Sie eine Menge Platz zum rangieren, falls die Brasilianer an Ihrem Heck hängen. Benutzen Sie die anderen Verkehrsteilnehmer, um die Verfolger abzuschütteln. Am Versteck angekommen, müssen Sie nur noch Ihr Auto hineinfahren und das Tor schließen – die Mission ist gewonnen.

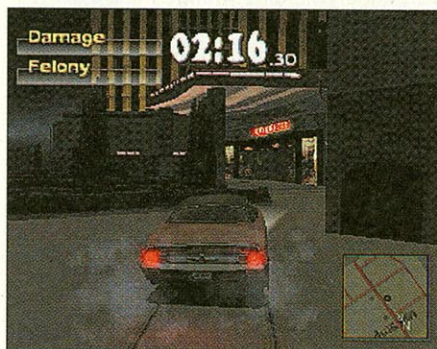


Las Vegas



1. Mission: Flucht aus dem Casino

In dieser Mission gilt es, gleich zwei Aufträge zu erfüllen. Als Erstes müssen Sie Caines Gang vor dem Kasino treffen. Es liegt nicht weit entfernt von Ihrem Startpunkt, also schnappen Sie sich ein Auto und fahren Sie dorthin. Wenn Sie da sind, stürmt Caines Gang aus dem Kasino und springt in Ihren Wagen. Und jetzt wird es fies. Sobald Sie vom Kasino wegfahren, wimmelt es nur so von Polizisten. Der zweite Auftrag lautet,



Caines Gang zum Versteck zu fahren. Lassen Sie die Polizeiwagen einfach hinter sich herfahren und bleiben Sie mit dem Fuß auf dem Gas. Auf diese Weise sollte kein Gegner aufhaken können. Am Versteck können Sie die Gesetzeshüter abschütteln, indem Sie sich schnell und haarscharf durch den Straßenverkehr schlängeln.

2. Mission: Gegen den Zug

Ein Kinderspiel für einen geübten Fahrer! Geben Sie Gas und rasen Sie neben dem Zug her. Wenn Sie schnell genug sind, können Sie vorbeiziehen und auf die Schienen fahren. Bleiben Sie auf dem Gas, bis Sie auf einer Brücke einen Wagen sehen. Bremsen Sie hart ab und springen Sie heraus, um dann in den anderen Wagen einzusteigen. Fahren Sie von der Brücke herunter.

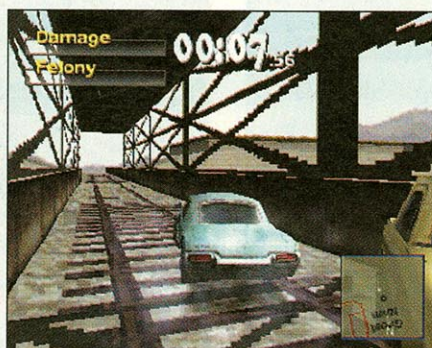
3. Mission: Die Autobombe

In dieser Mission müssen Sie eine Autobombe zu Vasquez bringen. Sie müssen einen langen

Weg zurücklegen und die Zeit ist äußerst knapp. Dazu kommt, dass sich überall Polizisten herumtreiben. Fahren Sie nach Möglichkeit immer über die großen Grasflächen. Dadurch sparen Sie eine Menge Zeit. Sobald Sie Ihr Ziel erreichen, müssen Sie vorsichtig durch die Blumenbeete fahren und aus dem Wagen springen. Beeilen Sie sich und rennen Sie schnell weg, damit Sie nicht von der Explosion erwischt werden!

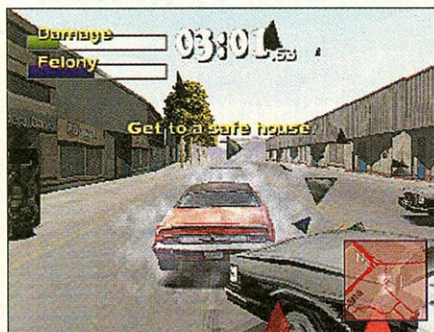
4. Mission: Die Autobombe – Flucht

Nachdem Sie die Autobombe „abgeliefert“ haben, müssen Sie sich schnellstmöglich aus dem Staub machen. Rennen Sie nach links und springen Sie in das Auto (nicht die Limousine nehmen!) und fahren Sie zum Versteck. Den größten Teil der Strecke hängen zwar Streifenwagen an Ihrem Heck, trotzdem ist es eine eher gemütliche Fahrt. Bleiben Sie immer auf dem Gaspedal und achten Sie darauf, dass Sie die Verfolger abgeschüttelt haben, bevor Sie das Versteck erreichen.



5. Mission: Bankjob

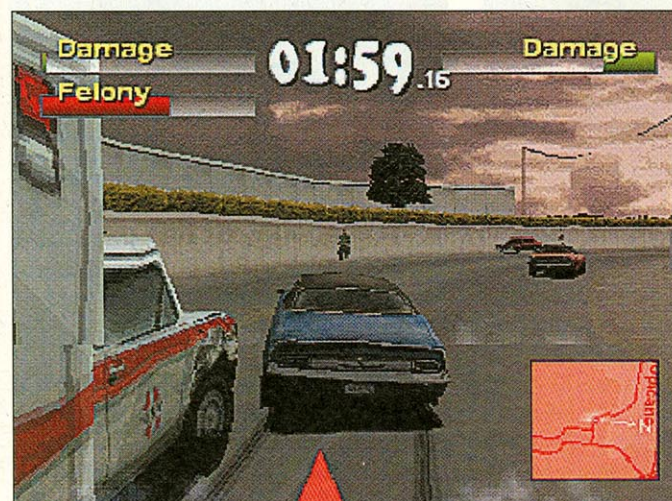
Jericho steckt in Schwierigkeiten. Er befindet sich mitten in einer Straßenschlacht und Sie müssen ihn dort herausholen. Ihn



einsteigen zu lassen, ist nicht das Problem. Düsen Sie einfach zur Bank und warten Sie, bis er eingestiegen ist. Von dort wegzukommen, ist jedoch eine ganz andere Sache. Die Polizisten haben es auf Sie abgesehen. Rasen Sie mit Vollgas den Weg zurück zum Versteck. Da die Streifenwagen aus allen Richtungen kommen, müssen Sie die Minikarte gut im Auge behalten!

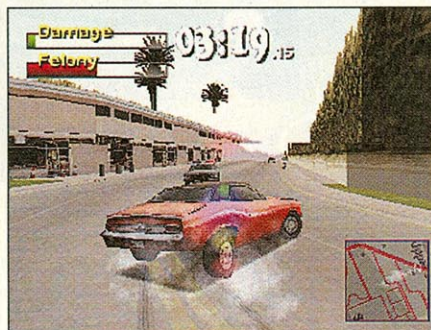
6. Mission: Der Krankenwagen

Es ist Zeit, sich ein wenig medizinische Ausrüstung zu „borgen“. Fahren Sie auf die Hauptstraße und biegen Sie rechts ab, um zur Ambulanz zu gelangen. Steigen Sie immer wieder auf die Bremse, damit der Krankenwagen auf Ihr Auto auffährt. Wenn Sie ihn dadurch genügend beschädigt haben, gibt der Fahrer auf und steigt aus. Bevor Sie den Wagen jedoch übernehmen können, müssen Sie die Polizeieskorte ausschalten. Da Sie Ihr Auto nicht mehr brauchen, können Sie den Streifenwagen ohne Rücksicht auf Verluste rammen und zu Schrott fahren. Wechseln Sie dann in den Krankenwagen und fahren Sie zurück zum Versteck. Dabei müssen Sie allerdings etwas vorsichtig sein, schließlich haben Sie den Krankenwagen bereits stark beschädigt. Zum Glück sind keine Polizisten in der Nähe!



7. Mission: Überwachung

In dieser Mission müssen Sie Jones zum Flughafen bringen. Ein Kinderspiel wird das leider nicht, denn die Polizei überwacht Sie schon seit längerem. Es scheint, als wären sämtliche Polizisten von Las Vegas hinter Ihnen her. Außerdem müssen Sie sich beeilen, da die Zeit sehr eng bemessen ist.



Sehen Sie auf die Übersichtskarte und prägen Sie sich den Weg durch die Stadt gut ein. Es ist nur allzu leicht, sich in Las Vegas zu verzetteln und meilenweit in die falsche Richtung zu fahren. Außerdem sollten Sie mit Hilfe der Minikarte die Polizeiautos immer gut im Auge behalten. Schütteln Sie die Gesetzeshüter so schnell wie möglich ab! Wenn Sie Jones sicher am Flughafen abliefern, haben Sie die Mission gewonnen.

8. Mission: Die Schlüssel

Nachdem Sie Jones in Sicherheit gebracht haben, müssen Sie wieder einen Auftrag für Caine erledigen. Diesmal sollen Sie eine von Vasquez' Lagerhallen zerstören. Doch bevor Sie das tun können, müssen Sie zuerst an die Schlüssel herankommen. Diese befinden sich in der blauen Limousine, die quer durch Las Vegas fährt. Springen Sie in Ihren Wagen und machen Sie sich auf die Suche. Wenn Sie die Limousine gefunden haben, müssen Sie neben ihr herrasen und so abdrängen, dass sie direkt in eine Wand fährt. Nach dem ersten stärkeren Aufprall verliert der Fahrer die Kontrolle über das

schwerfällige Gefährt und Sie können sich die Schlüssel schnappen.

9. Mission: Der C4-Deal

Auf geht es zum Parkhaus! Dort müssen Sie sich um eine Ladung C4-Sprengstoff kümmern. Sie müssen jedoch gut aufpassen: Wenn Sie dort ankommen, darf Sie kein Polizist verfolgen, sonst ist die Mission verloren! Die Verfolger abzuhängen, ist jedoch nicht allzu schwer, solange Sie auf dem Weg nach Downtown auf der oberen Straße

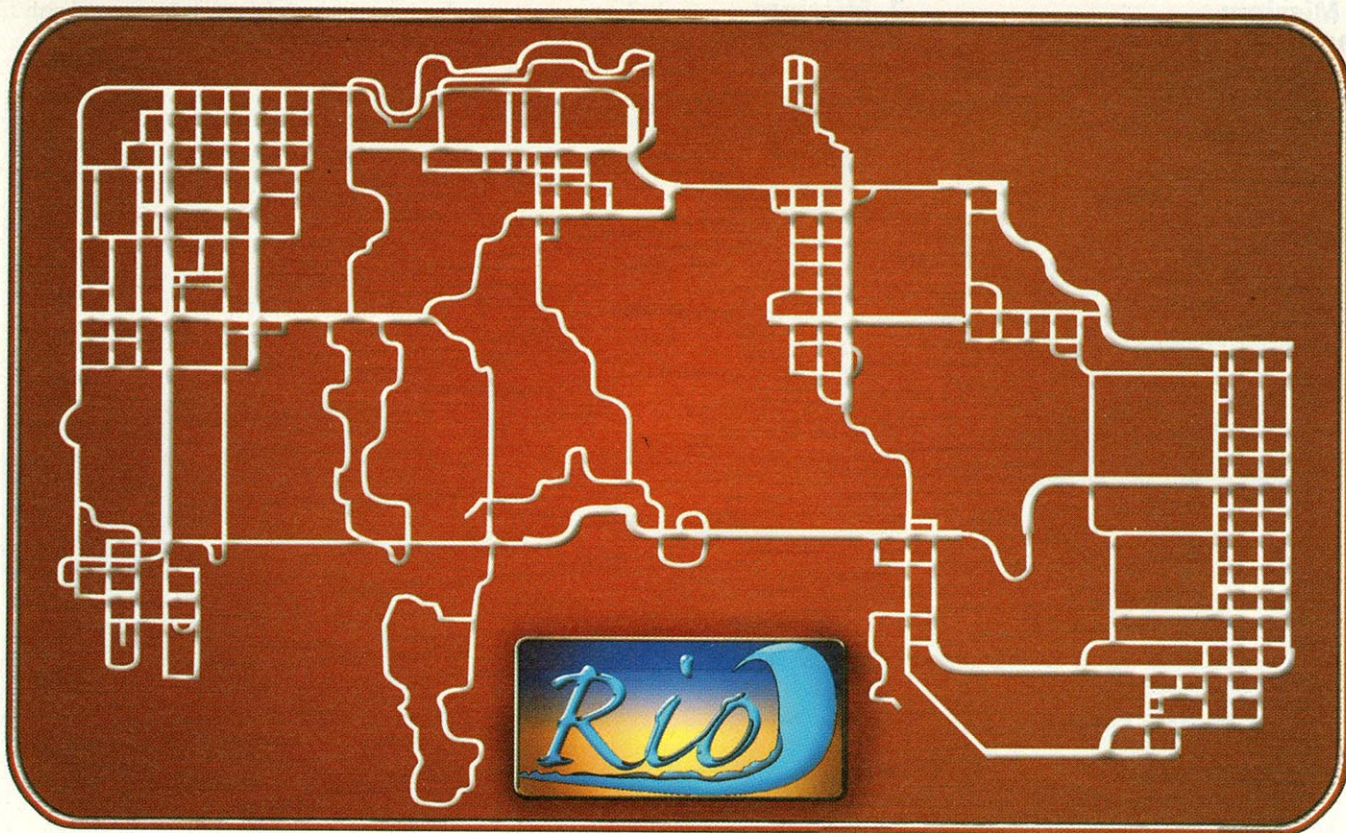


bleiben. Sobald Sie sich in Downtown in dem Netz aus schmalen Straßen befinden, lassen sich die Gesetzeshüter in Kurven ganz leicht abhängen.

10. Mission: Zerstören Sie die Basis

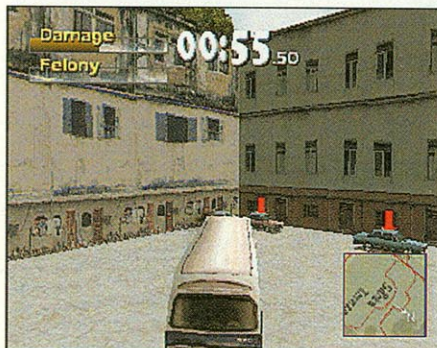
Vom Parkhaus geht es weiter zu einem von Vasquez' Gebäuden. Es befindet sich in „Ghost Town“. Die Polizei sucht immer noch nach Ihnen, deshalb müssen Sie schnell sein, um unbemerkt bei Vasquez anzukommen. Schütteln Sie Ihre Verfolger ab und fahren Sie dann zur Tür mit dem roten Pfeil. Springen Sie aus dem Wagen und öffnen Sie die Tür. Jetzt müssen Sie den C4-Sprengstoff an den Kisten neben dem LKW auf der linken Seite anbringen (einfach auf die Aktionstaste drücken). Bei den restlichen Kisten hinterlassen Sie ebenfalls ein wenig Sprengstoff. Rennen Sie dann so schnell wie möglich hinaus, um von der Explosion nicht erfasst zu werden.





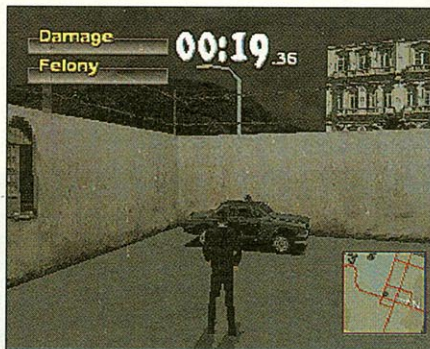
1. Mission: Bus Crash

In dieser Mission haben Sie insgesamt drei Aufgaben zu erledigen. Als Erstes müssen Sie zur Flamingo-Area fahren und den Bus klauen, der dort steht. Wenn Sie zu Beginn den gelben Wagen genommen haben, sollten Sie keine Probleme haben, dorthin zu kommen. Sobald der Bus unter Ihrer Kontrolle ist, müssen Sie hinüber zu Vasquez' Parkhaus fahren. Das kann etwas knifflig werden, weil der Bus für die meisten Straßen in Rio zu groß ist. Dafür kann er einiges aushalten und Sie können das eine oder andere Mal einfach durch Verkehrsstaus hindurchbrettern. Als Zweites müssen Sie im Parkhaus fünf Autos zerstören. Mit dem riesigen Bus ist das ein Kinderspiel. Danach geht es wieder zurück zum Versteck. Lassen Sie den Bus stehen und suchen Sie sich ein schnelles Auto. Vasquez' Männer sind mächtig wütend, deshalb müssen Sie vorsichtig sein und ihnen am besten aus dem Weg gehen.



2. Mission: Der Polizeiwagen

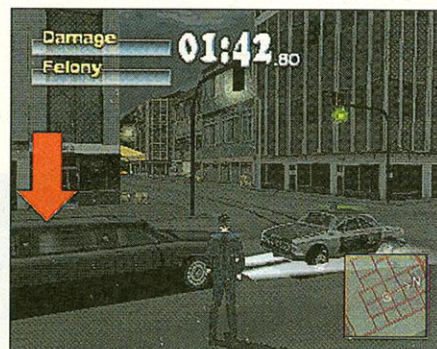
Im ersten Teil der Mission müssen Sie zur Polizeistation düsen. Es ist nur eine kurze Fahrt und die Polizei macht wenig Aufheben um Ihre Anwesenheit. Die Zeit ist allerdings etwas knapp. Sie müssen sich beeilen und trotzdem vorsichtig sein – durch den Regen lässt sich die Straße nur schwer einschätzen. An der Polizeistation halten Sie an und öffnen die Tür. Links steht ein Streifenwagen. Springen Sie hinein und machen Sie sich aus dem Staub.



Achtung: Dadurch wird ein Alarm ausgelöst, der alle Polizeikräfte in Rio auf den Plan ruft. Besonders das schlechte Wetter macht es schwierig, die Gesetzeshüter abzuschütteln. Halten Sie sich an die Hauptstraßen, dort ist genügend Platz, falls Sie ins Schleudern kommen sollten. Wenn Sie Ihre Verfolger abgehängt haben und zurück im Versteck sind, ist die Mission gewonnen.

3. Mission: Caines Knete

In dieser Mission müssen Sie insgesamt drei Aufgaben erledigen. Zuerst gilt es, eine Limousine anzuhalten. Ein Kinderspiel, zumal die Limousine nicht weit weg ist und an roten Ampeln hält. Überholen Sie sie, schneiden Sie ihr den Weg ab und holen Sie den Fahrer von seinem Sitz. Die nächste Aufgabe lautet, in die Limousine einzusteigen und sie zur Villa hinaufzufahren. Sie müssen Vollgas geben, wenn Sie innerhalb des Zeitlimits ankommen wollen. Leider ist die Limousine etwas



schwierig unter Kontrolle zu halten, besonders im Regen. Dafür können Sie mit ihr Autos von Zivilisten einfach beiseite schieben. Sobald Sie bei der Villa sind, erhalten Sie automatisch Caines Geld. Leider sind Vasquez' Männer auch schon zur Stelle und Sie müssen so schnell wie möglich abhauen. Schütten Sie die Handlanger ab und fahren Sie zum Versteck. Wenn Sie über die Grasflächen fahren, können Sie Zeit sparen!



4. Mission: Retten Sie Jones

Ihr Partner befindet sich in Schwierigkeiten und Sie müssen ihm helfen. Ein Killer ist auf dem Weg, um ihn auszuschalten. Sie müssen ihn von der Straße holen, bevor er zu Ihrem Partner gelangt. Der Killer startet in einer grünen Limousine ein paar Meter weit weg vom Startpunkt. Wenn Sie ihn in einer Kurve rammen oder gegen eine Wand schieben können, dann versuchen Sie ihn dort zu halten und weiter zu rammen. Geben Sie ihm keine Möglichkeit, zu fliehen. Wenn Sie ihn erledigt haben, ist Jones in Sicherheit und die Mission gewonnen.

5. Mission: Sprung auf's Boot

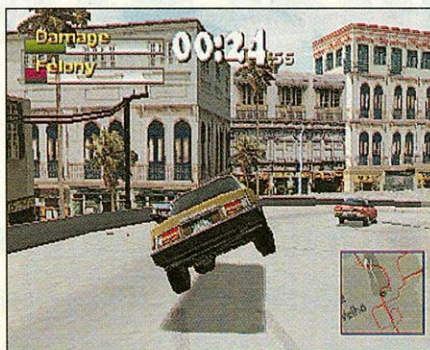
In dieser Mission ist die Zeit mal wieder extrem knapp. Auf dem Weg zu den Docks dürfen Sie sich keinen einzigen Fehler leisten. Einmal falsch Abbiegen, ein Zusammenstoß und schon schaffen Sie es nicht mehr in der vorgegebenen Zeit. Außerdem ist die Polizei von Rio bereits alarmiert und auf der Suche nach Ihnen. Planen Sie die Route mit Hilfe der Karte und halten Sie sich so weit es geht an die Hauptstraßen. Versuchen Sie die Gesetzeshüter so schnell wie möglich abzuhängen, und fahren Sie am Dock auf



das Boot. Steigen Sie aus und bringen Sie den Sprengstoff an den drei Kisten an. Springen Sie wieder in Ihren Wagen und rasen Sie davon.

6. Mission: Jones in der Klemme

Jones braucht Ihre Hilfe. Er steht am Wasserturm und Sie müssen ihn so schnell wie möglich dort abholen. Da die Zeit ziemlich



knapp bemessen ist, dürfen Sie sich nicht einmal einen einzigen Zusammenstoß leisten. Außerdem sitzt Ihnen die Polizei von Rio im Nacken, was die Angelegenheit natürlich nicht einfacher macht. Wenn Sie am Wasserturm sind, liegt Jones verwundet am Boden – zum Glück lebt er noch.

7. Mission: Jagen Sie den Revolverhelden

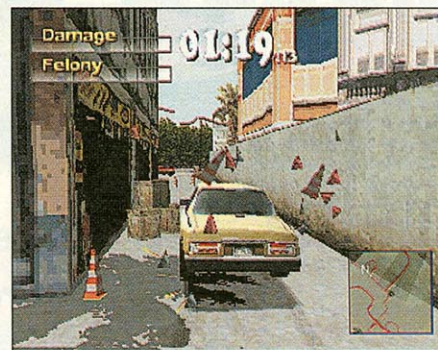
Jones Angreifer flüchtet! Heften Sie sich an seine Fersen und versuchen Sie, ihn aufzu-



halten. Nehmen Sie den gelben Wagen, er ist der schnellste von allen. Der Killer ist sehr schnell und Sie müssen ihn gut beobachten, wenn Sie ihn nicht verlieren wollen. Ein einziger Zusammenstoß kostet Sie schon so viel Zeit, dass der Killer sich bequem aus dem Staub machen kann. Wenn Sie ihn eingeholt haben, müssen Sie neben ihm herfahren und ihn gegen eine Wand drängen oder in den Gegenverkehr stoßen.

8. Mission: Lenny haut ab

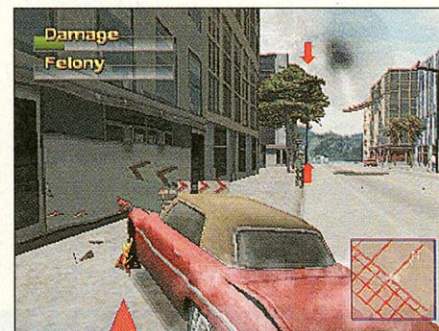
Lenny versucht zu fliehen und Caine möchte, dass Sie ihn aufhalten. Leider besteht er darauf, dass Sie jemanden zur Unterstützung mitnehmen, deshalb müssen Sie Ihren alten Freund Jericho aufgeben. Er ist zwar nicht weit entfernt vom Startpunkt, aber die Polizisten machen Ihnen das Leben schwer. Die Zeit ist wie immer eng bemessen, deshalb müssen Sie über die Bordsteine fahren, um Kurven abzukürzen. Dadurch gewinnen Sie genügend Zeit, um das Auto zu wechseln und in Jerichos Wagen einzusteigen.



Sobald Sie ihn eingesammelt haben, müssen Sie Lenny abfangen. Er befindet sich im Südwesten der Karte. Achtung: Auf den Straßen wimmelt es nur so von Polizisten! Am Ziel angelangt, gilt es, nur noch eine letzte Mission zu erfüllen.

9. Mission: Lenny wird geschnappt

Das ist sie, die letzte Mission – und eine der schwierigsten! Lenny hat es geschafft, per Helikopter zu fliehen. Jetzt müssen Sie ihn quer durch Rio verfolgen. Bleiben Sie immer auf dem Gas und lassen Sie sich von Vasquez' Handlangern nicht aus der Ruhe bringen. Weichen Sie ihnen so gut wie möglich aus, denn sie können bereits mit einem einzigen Zusammenstoß die Verfolgungsjagd beenden. Vasquez' Handlanger greifen stets zu zweit an und rammen Sie unerbittlich. Bleiben Sie immer etwas hinter dem Helikopter, fahren Sie niemals voraus! Wenn der Helikopter die Richtung ändert und Sie das nicht bemerken, ist die Mission schnell verloren. Es kann einige Versuche kosten, Lenny zu erwischen, doch schließlich stürzt der Helikopter ab und Lenny gehört Ihnen! Mission und Spiel gewonnen!



WWF SmackDown! 2: Know Your Role

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

Es darf wieder nach Herzenslust geschlagen, getreten und gewürgt werden. Damit Sie zu jeder Zeit **die Oberhand** behalten, erklären wir Ihnen hier die besten Kniffe.

Allgemeine Tipps

Wo finde ich die Liste der Moves?

Im Spiel finden Sie eine Liste aller Moves, die Ihr Wrestler ausüben kann. Erstellen Sie einen Recken und kopieren Sie anschließend die Tricks Ihres Lieblingswrestlers hinein. Begeben Sie sich danach zur Rubrik Moves bei den Appearance-Optionen. Dort finden Sie heraus, mit welchen Tastenkombinationen Sie die Tricks ausüben können.

Wie schicke ich meinen Gegner in das Land der Träume?

Sie gewinnen erst dann ein Match, wenn Sie Ihren Gegner so lange bearbeiten, bis ihm nach einem finalen Schlag die Lichter ausgehen. Das hört sich leichter an, als es in Wirklichkeit ist. Dazu müssen Sie Ihren Gegner unentwegt mit Combos attackieren und ihn nicht zum Zuge kommen lassen. Die effektivste Methode besteht darin, den Gegner mit einer Clothesline zu bearbeiten. Wenn er dann endlich am Boden liegt, stellen Sie einen Fuß auf ihn und führen einen Body Slam durch. Stehen Sie danach auf und wiederholen Sie diese Prozedur so lange, bis Sie einen Specialmove ausführen können. Bringen Sie Ihren Gegner dann für

Wie schalte ich die versteckten Charaktere frei?

diesen Move in die richtige Position.

In diesem Spiel gibt es viele versteckte Wrestler, die Sie freischalten können. An diese gelangen Sie ausschließlich im Saison-Modus. Sie erhalten aber nicht nur neue Kämpfer. Darüber hinaus stehen Ihnen neue Features für den Superstar-Editor und neue Spielvarianten zur Verfügung. Mehr dazu erfahren Sie am Ende dieser Lösung.

Wie werde ich WWF-Champion?

Im Saison-Modus können Sie für Ihren Wrestler festlegen, welchen Gürtel er am Ende der Saison erreichen kann. Der begehrteste Taillenschmuck ist der WWF-Champion-Gürtel. Um an diesen zu gelangen, müssen Sie sich mit den härtesten Kämpfern der Liga messen. Achten Sie darauf, wer die Nummer 1 der Liga ist. Diesen Gegner müssen Sie schlagen, um an den Gürtel zu kommen. Doch bevor Sie den derzeitigen Champion zum Kampf auffordern, müssen Sie vorher Ihre Kontrahenten ausschalten. Die Saison geht von Januar bis Dezember. Während dieser Zeit müssen Sie so viele Kämpfe wie möglich gewinnen. Bis zum November sollten Sie sich auf dem zweiten Platz befinden. Dadurch haben Sie eine gute Chance, den Gürtel zu gewinnen. Es gibt keinen Super-Wrestler. Jeder einzelne hat seine Stärken und seine Schwächen. Es kommt viel mehr darauf an, wie fair Ihr Gegner ist. Die einzelnen Charaktere können ihre Kräfte in verschiedene Kategorien



einsetzen, von der Wucht des Schlages bis hin zur Geschwindigkeit des Angriffes und der Verteidigung. Darüber hinaus hat jeder Wrestler seinen eigenen Kampfstil. Grapplers können ihre Gegner lange halten, während Attackers schnelle Schläge und Tritte ausführen. Probieren Sie die verschiedenen Arten aus, um einen Stil zu finden, der Ihnen am besten liegt.

Welcher Specialmove ist der beste?

Die besten Specialmoves sind solche, die Sie leicht durchführen können. Zum Beispiel lässt sich der Worm-Move von Scotty Too Hotty einfach ausführen. Werfen Sie Ihren Gegner zu Boden und drücken Sie die L1-Taste. Dummerweise haben diese einfachen Moves auch einen Nachteil. Wenn Sie zum Beispiel mit mehr als zwei Gegnern im Ring stehen, braucht Ihnen der dritte Kämpfer während der Aufbauphase nur einen Schlag zu verpassen. Daraufhin können Sie Ihren Move nicht vollenden. Eine der wenigen Ausnahmen ist Cane's Choke Slam. Bei diesem Angriff wenden Sie einen kurzen Griff an und brauchen nicht befürchten, dass Sie bei dem Aufbau dieses „Specialmoves“ gestört werden.



Ready to rumble...

Welche Modi
sind neu?

SmackDown! 2: Know Your Role bietet im Gegensatz zum Vorgänger einige neue Modi. Wenn Sie selbst ein Wrestling-Fan sind, werden Ihnen diese neuen Arten bekannt vorkommen. Im Verlauf einer Saison werden Sie sicherlich an der einen oder anderen Veranstaltung teilnehmen. Für diesen Fall bieten wir Ihnen im Folgenden einige nützliche Tipps.

Casket

Bei dieser Variante müssen Sie Ihren Gegner in den Sarg befördern und ihn mit einem Deckel verschließen. Sie starten außerhalb des Rings. Den Gegner in die Kiste zu befördern ist der schwierigste Teil. Wenn der Sarg im Ring erscheint, müssen Sie Ihren Gegner in dessen Nähe prügeln. Wenn er direkt davor steht, verpassen Sie ihm einen heftigen Schlag und er landet direkt in der Kiste. Das hört sich leichter an, als es ist. Immerhin wird der Gegner versuchen, Sie ebenfalls in den Sarg zu stopfen. Wenn Ihr Wrestler ein guter Grappler ist, sollten Sie Ihren Widersacher mit einem Body-Slam auf die Matte befördern. Ist Ihr Kämpfer hingegen ein Attacker, setzen Sie Ihre Fäuste und Füße ein, um den Gegner auf die Bretter zu schicken. Wenn der Gegner am Boden liegt,



Was muss
ich tun,
wenn der
Gegner im
Sarg liegt?

heben Sie ihn auf und stellen ihn wieder auf seine Füße. Nun sollte er schwankend vor dem Sarg stehen. Verpassen Sie ihm jetzt einen ordentlichen Schlag, damit er in der Kiste landet.

Der Gegner bleibt nicht sehr lange im Sarg liegen. Daher müssen Sie ihn schnell dort hineinbefördern. Ein Downward-Kick oder ein Elbow-Drop auf den Deckel versiegelt die Kiste. Wenn Sie den Zeitpunkt verpassen, ist Ihr Widersacher im Vorteil und wird Sie in kürzester Zeit in die Kiste stopfen und versandfertig machen.

Was ist das
für ein
Modus?

Hell in a Cell

Der gesamte Ring ist von einem vergitterten Käfig umgeben. Das bedeutet, dass Sie zusammen mit Ihrem Rivalen eingesperrt sind und keine Fluchtmöglichkeit haben. Sie müssen nun versuchen, den Gegner gegen eine der vier Seiten zu werfen. Nur die stärksten Kämpfer gewinnen diesen Durchlauf.

Welche
Taktik
eignet sich
für Hell in a
Cell?

Werfen Sie Ihren Kontrahenten mit viel Wucht gegen eine der vier Wände. Das gibt Ihnen die Möglichkeit, den Käfig durch das zerbrochene Gitter zu verlassen. Außerdem können Sie die zerschmetterten Rohre als Waffe benutzen. Klettern Sie anschließend auf den Käfig. Der Gegner wird Ihnen schnell folgen. Schlagen Sie ihn zu Boden und heben Sie ihn anschließend wieder auf. Verpassen Sie dem taumelnden Gegner einen heftigen Schwingen, der ihn vom Käfig fegt. Klettern Sie nach unten und befördern Sie ihn zurück in den Käfig. Werfen Sie sich auf ihn und warten Sie, bis der Ringrichter bis drei gezählt hat. Sie können ihn aber auch durch die Mitte des Gitters ins Innere des Käfigs werfen. Lassen Sie sich danach fallen und sorgen Sie dafür, dass er am



Ready to rumble... Fortsetzung

Wie funktioniert das Iron-Man-Match?

Boden bleibt und nicht wieder aufsteht.

Iron Man

Hier wird Ihnen sehr viel Ausdauer abverlangt. Sie müssen es schaffen, dass in 15 Minuten so viele Gegner wie möglich ausgezählt werden. Dazu müssen Sie Ihre besten Moves und so viel Specialmoves wie möglich einsetzen. Wichtig ist, dass Sie Ihre SmackDown!-Anzeige in kürzester Zeit aufbauen, damit Sie einen Specialmove ausführen können. Das erreichen Sie, indem Sie Ihren Gegner permanent mit Schlägen eindecken oder ihn zu Boden werfen. Wenn Sie gute Grapple-Fähigkeiten besitzen, setzen Sie die Clotheslining-Technik ein und sorgen Sie dafür, dass er auf dem Boden bleibt. Wenn das blaue Licht erscheint, können Sie einen speziellen Move ausführen. Bringen Sie Ihren Widersacher in Position und führen Sie den Move schnell aus. Dadurch sollte der Gegner k.o. gehen. Trotzdem haben Sie keine Zeit zum Verschnaufen. Kurz nachdem Sie den ersten Gegner aus dem Weg geräumt haben, steht er auch schon wieder auf der Matte. Wenn Sie es schaffen, zwei Punkte Vorsprung vor



Was ist ein Leiter-Match?

Ihrem Gegner zu erreichen, haben Sie das Match gewonnen.

Leiter

Bei dieser Art des Wrestling hängt ein Gürtel von der Decke, den Sie mithilfe einer Leiter erreichen können. Das Problem ist nur, dass dort nur eine Leiter für zwei Personen steht.

Welche Taktik eignet sich für das Leiter-Match?

Es gibt drei Ziele, die Sie erreichen müssen, um das Match zu gewinnen. Zuerst müssen Sie die Leiter in der Mitte des Rings platzieren. Danach schicken Sie den

Gegner in das Land der Träume. Zuletzt müssen Sie auf die Leiter klettern und den Gürtel schnappen. Am besten werfen Sie Ihren Widersacher gleich aus dem Ring. Dadurch haben Sie genügend Zeit, die Leiter aufzustellen und hinaufzuklettern. Drücken Sie den Dreieck-Knopf, um die Leiter hinaufzuklettern, und anschließend den Kreis-Knopf, um den Gürtel zu nehmen. Wenn Sie Glück haben, schafft es der Gegner nicht rechtzeitig in den Ring, und Sie haben genügend Zeit, den Gürtel zu schnappen. Da sich der Gürtel bewegt, brauchen Sie etwas Fingerspitzengefühl, um ihn zu erreichen.

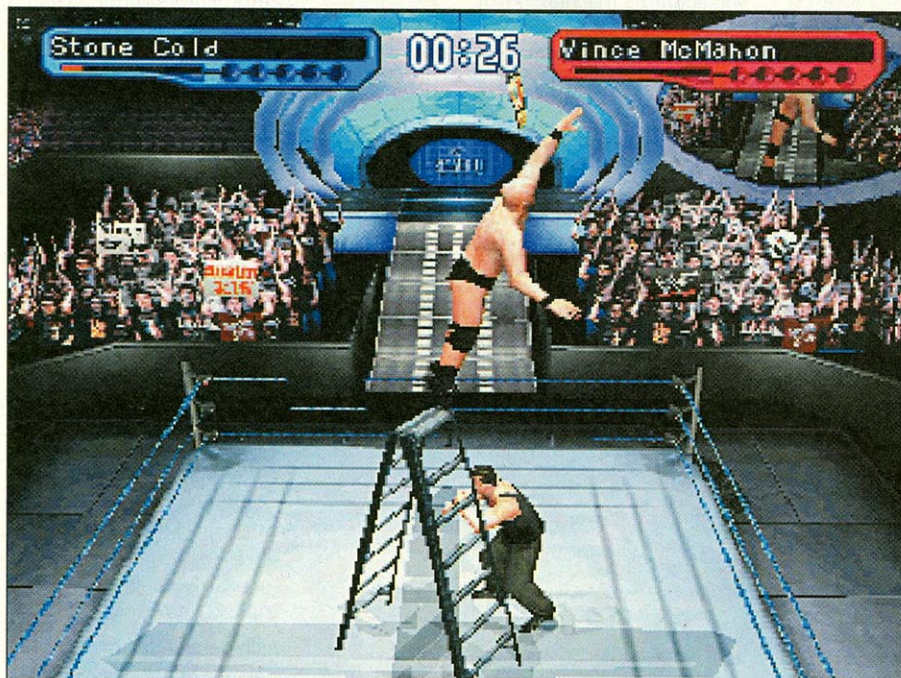
Was muss ich machen, wenn mein Gegner auf der Leiter steht?

Der Gegner verfolgt natürlich das gleiche Ziel wie Sie. Wenn er die Oberhand gewinnt, wird er sofort auf die Leiter klettern. Treten oder schlagen Sie in diesem Augenblick gegen die Leiter, um ihn dort herunterzuholen. Beeilen Sie sich. Der Gegner erreicht beim ersten Versuch den Gürtel.

Was ist ein Tisch-Match?

Tisch

Bei dieser Variante müssen Sie einen Tisch mit dem Körper des gegnerischen Wrestlers zerstören, indem Sie ihn darauf werfen. Wieder einmal hört es sich leichter an, als es ist. Bei



Welche Taktik eignet sich für das Tisch-Match?

diesem Match ist ein gutes Timing und viel Geschicklichkeit gefragt.

Um den Konkurrenten durch den Tisch zu schlagen, müssen Sie ihn zuerst packen und in die Richtung des Tisches werfen. Drücken Sie dann die Kreistaste, damit Ihr Kämpfer den am Boden Liegenden aufhebt und danach durch den Tisch rammt. Das können Sie aber nur dann machen, wenn Sie dem Widerstander genug Schaden zugefügt haben. Sie müssen ihn also vorher genügend bearbeiten. Bevor Ihre SmackDown!-Anzeige nicht

Was ist ein Slobber-Knocker-Match?

drei viertel voll ist, brauchen Sie es erst gar nicht zu versuchen, den Gegner in den Tisch zu rammen. Wenn Sie es zu früh versuchen, wird er sich aus Ihren Fängen befreien und seinerseits eine Attacke starten. Bearbeiten Sie ihn deshalb so lange, bis Sie diesen speziellen Move ausführen können, und Sie haben den Sieg so gut wie in der Tasche.

Slobber-Knocker

Diese Variante erinnert stark an den Iron Man. Sie müssen versuchen, in einer vorgegebenen Zeit so viele Knockouts bzw. Pins wie möglich zu erreichen. Der

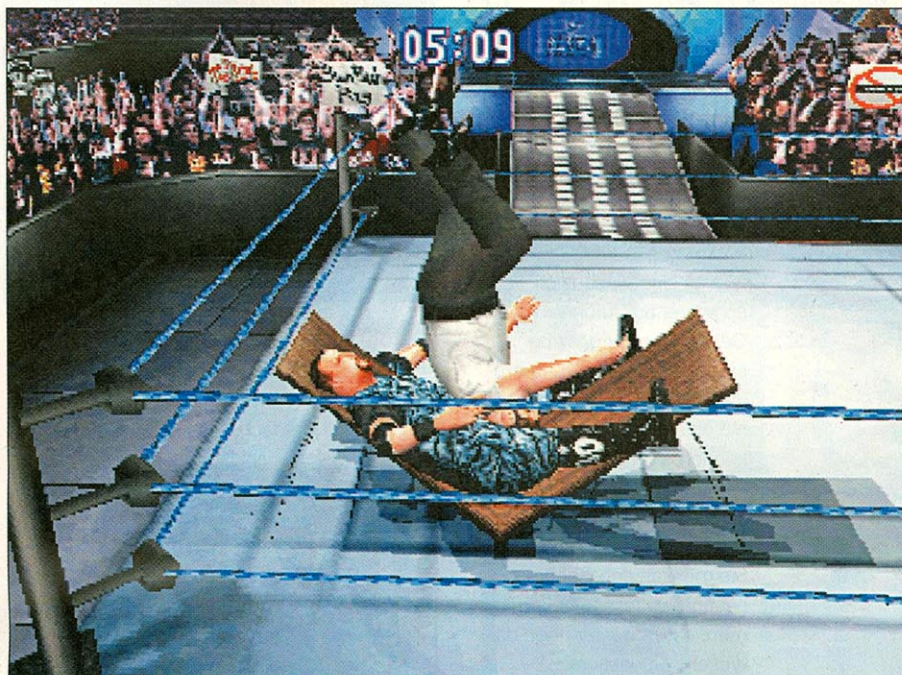
Welche Taktik bietet sich für diese Variante an?

Unterschied besteht nur darin, dass Sie in jeder Runde gegen einen anderen Wrestler kämpfen.

Da Sie nach jeder Runde gegen einen anderen Wrestler kämpfen, müssen Sie jeden Gegner genau kennen. Ihnen stehen lediglich zehn Minuten zur Verfügung. Sie beginnen das Match mit einer komplett gefüllten SmackDown!-Anzeige, so dass Sie gleich zu Beginn Specialmoves ausführen können. Ihre Konkurrenten sind schwächer als in einem normalen Match. Deshalb sollte ein einziger Schlag, gefolgt durch einen Specialmove, genügen, um den Gegner in die Knie zu zwingen. Nachdem Sie den ersten Gegner erledigt haben, betritt der nächste die Arena durch den Haupteingang. Setzen Sie den Clothesline-Move, gefolgt von einem Specialmove, ein, wenn er kurz danach den Ring betritt. In den meisten Fällen genügt das schon für einen Knockout. Achten Sie darauf, dass Ihre SmackDown!-Anzeige immer bis zur Hälfte gefüllt ist, damit Ihnen für den Notfall eine Attacke zur Verfügung steht.

Was tue ich, wenn mein Wrestler erschöpft ist?

Beim Slobber-Knocker-Match geht es nicht alleine darum, Punkte zu sammeln. Sie müssen auch überleben. Je mehr Ihr Wrestler kämpft, desto müder wird er. Versuchen Sie daher, die Oberhand über Ihre Gegner zu behalten. Das erreichen Sie nur dann, wenn Sie den Stil Ihres Gegners genau kennen und ihm etwas entgegen können. Um die 20 Punkte für den Highscore zu erreichen, müssen Sie einen weiten Weg zurücklegen. Wenn Sie Schwierigkeiten haben, suchen Sie sich einen Wrestler, dessen Specialmove nicht so lange dauert. Moves wie zum Beispiel der Worm und der People's Elbow können bis zu zehn Sekunden dauern. Dadurch verbrauchen Sie nur unnötig Zeit und geben dem Gegner die Möglichkeit für einen Konter.





Erstellen Sie Ihren eigenen Superstar

Wozu soll ich einen eigenen Wrestler erstellen?

Hier fängt der Spaß erst richtig an. Wie schon bei dem ersten Teil von *SmackDown!* können Sie einen eigenen Wrestler erstellen, der Ihren Vorstellungen entspricht. Das Schöne daran ist, dass dieser Spieler sich während einer Saison ebenfalls Freunde und Feinde macht. Je mehr Matches Sie spielen, desto mehr wird Ihr Wrestler in das Geschehen involviert.

Wie soll ich mir meinen Kämpfer zusammenbauen?

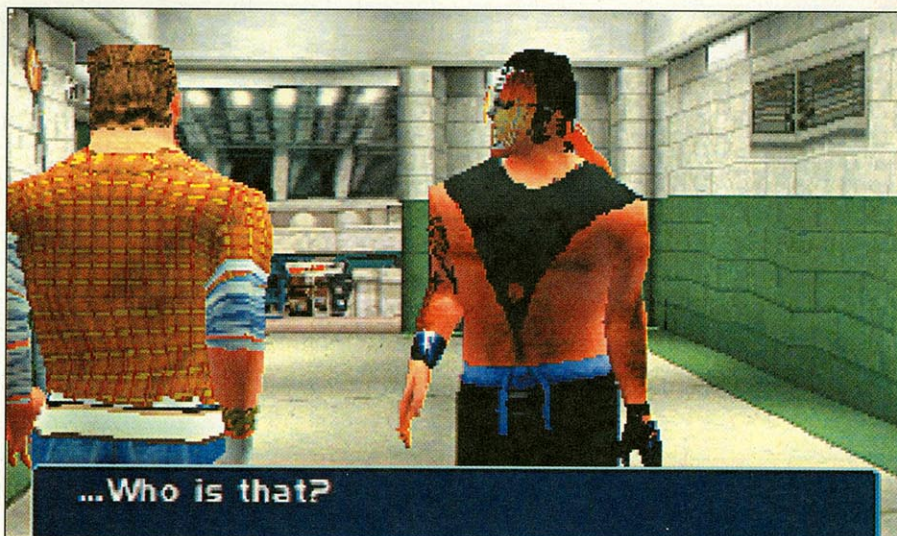
Das bleibt alleine Ihnen überlassen. Eine gute Idee ist es jedoch, Ihren Recken anhand eines vorhandenen Superstars zu erstellen. Dadurch wird die folgende Saison erheblich einfacher. Wenn Sie zum Beispiel gegen einen Grappler wie Kurt Angle kämpfen müssen, sollten Sie Ihren Wrestler ebenfalls die primäre Fähigkeit Grappler zuweisen.

Wie verteile ich Kraft und Geschwindigkeit?

Wenn die Kluft zwischen Kraft und Geschwindigkeit zu groß ist, bekommen Sie im Verlauf des Spiels Probleme. Einige Gegner werden Sie leicht erledigen, wohingegen andere kaum zu bezwingen sind. Stattdessen sollten Sie diese Attribute gleichmäßig verteilen, damit Sie einen durchschnittlichen Kämpfer haben, der gegen alle Gegner eine Chance hat. Beherrzen Sie diese Regel ebenfalls bei der Vergabe der Angriffs- und Verteidigungsattribute.

Welchen Specialmove soll ich wählen?

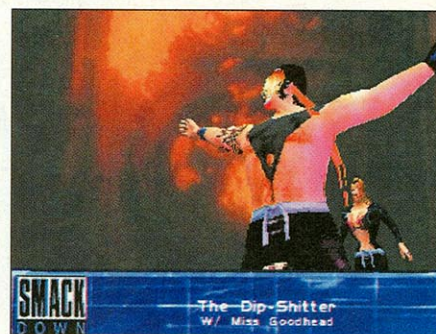
Die Specialmoves stehen in vier Kategorien zur Verfügung: Speedy, Technical, Powerful und Ruffneck. Ent-



scheiden Sie sich entweder für Speedy oder Powerful. Speedy-Moves lassen sich sehr einfach ausführen und können nicht von Ihrem Gegner unterbrochen werden, wenn Sie sich zum Beispiel in einem Tag-Team-Match oder einem Multiple-Threat-Match befinden. Die wirksameren Moves sind wesentlich schwerer auszuführen, da Ihr Gegner in einer ganz bestimmten Position zu Ihrem Wrestler stehen muss, bevor Sie diesen Trick ausüben können. Wenn Sie noch Anfänger auf diesem Gebiet sind, sollten Sie sich für die Speedy-Moves entscheiden. Sie müssen den Gegner zwar häufiger zu fassen bekommen, dafür gelingt Ihnen das wesentlich besser.

Wer soll Freund und wer Feind sein?

Das können Sie sich aussuchen. Es dient lediglich dazu, mehr in die Story eingebunden zu werden. Durch Freundschaften lassen sich



gute Taktiken für die verschiedenen Kämpfe zusammenstellen. Geben Sie einfach Ihren Mitstreitern die Fähigkeiten, die Ihnen selbst nicht zur Verfügung stehen.

Männlich, weiblich oder unbekannt?

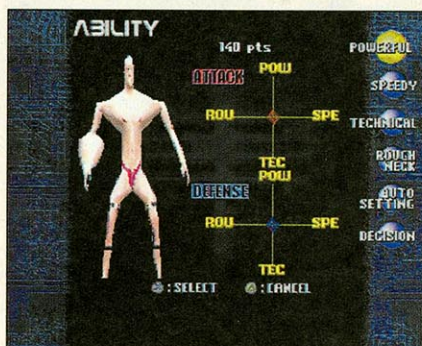
Sie haben drei Möglichkeiten, das Geschlecht Ihres Wrestlers zu bestimmen. Am besten entscheiden Sie sich für die Option „Unbekannt“. Dadurch können Sie an den Kämpfen gegen Männer sowie gegen Frauen teilnehmen und haben die Chance, jeden Gürtel zu gewinnen. Das macht Sie zum ultimativen Wrestler.

Kann ich einen eigenen Manager erstellen?

Ja, das können Sie. Begeben Sie sich erneut in den Abschnitt, in dem Sie Ihren eigenen Superstar erstellen können. Diesmal brauchen Sie sich aber keine Gedanken über die Verteilung von Fähigkeiten zu machen. Wenn Sie einen Manager erstellt haben, finden Sie ihn in der Kategorie „Others“ wieder. Nutzen Sie anschließend die Option „Create a Manager“ und suchen Sie sich einen Wrestler aus, der das Management übernehmen soll.

INFO „Schau, was ich gebastelt habe...“

Wenn Sie sich einen bizarren Wrestler zusammenbauen, haben Sie während der Saison viel zu lachen. Basteln Sie sich einige dieser seltsamen Wrestler zusammen und lassen Sie alle an einer Saison teilnehmen. Wenn Sie nun gegen einen dieser selbst gebastelten Kämpfer antreten müssen, haben Sie gute Aussichten zu gewinnen.



TRICKS SOLLTE MAN SICH VOM eXperten ZEIGEN LASSEN

In Ausgabe 1/2
ausführliche Tipps zu
Dino Crisis 2, Driver 2,
WWF Smackdown! 2 und
Digimon World.
Außerdem Tipps zu den
PS2-Spielen: Tekken Tag
und SSX: Snowboarding
Super Cross.

Aufwendig gezeichnete
Übersichts-Karten

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

games eXpert -
das Komplettlösungs-
Magazin für
PlayStation-Spiele



Geheime Waffen

Haupthalle

Hydrant

- Werfen Sie Ihren Gegner gegen das Hydranten-Schild an der Wand.

B1F

Rohr/2 Ölfässer/Metallstange

- Werfen Sie Ihren Gegner gegen den offenen Mülleimer.

Baseball-Kappe

- Schmettern Sie Ihren Widersacher gegen das B1F-Schild.

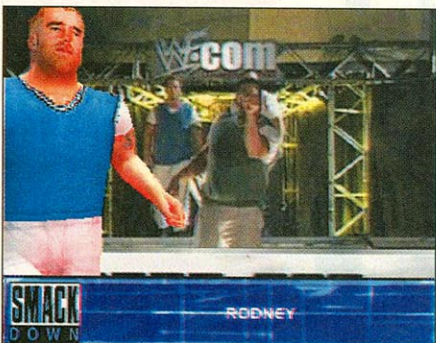
Parkplatz

Autoscheinwerfer

- Blenden Sie Ihren Gegner, indem Sie ihn auf die Motorhaube stoßen.

Gabelstapler

- Drücken Sie die Dreieck-Taste, um zu beschleunigen.



Die Straße

Autos

- Werfen Sie den Konkurrenten auf die Straße und versuchen Sie, ihn zu überrennen.

Das Café

Fass

- Befördern Sie den Gegner in die Jukebox.

Aufenthaltsraum

Fernseher

- Werfen Sie ihren Widersacher gegen den Zaun.

Küche

Tablett

- Drücken Sie R1, wenn Sie neben dem Kaffeebecher stehen.

Waschbecken

- Befördern Sie den Wrestler in das Waschbecken, um ihn anschließend mit Wasser zu bespritzen.

Pfanne

- Werfen Sie den Gegner in den Kocher.

Ofen

- Werfen Sie Ihren Gegner in den Ofen, um ihn einzuheizen.

Restaurant

Tablett

- Drücken Sie die R1-Taste, um ein Tablett vom Stapel zu nehmen.

Oberer Korridor

Hydrant

- Werfen Sie Ihren Gegner gegen das Hydranten-Schild.

Telefon

- Werfen Sie Ihren Gegner gegen das öffentliche Telefon.

Getränkedose

- Werfen Sie den Rivalen gegen den Getränke-Automaten.

Umkleideraum

Barbell

- Werfen Sie Ihren Gegner gegen die Barbell, damit sie zu Boden fällt.

Geheimer Raum

- Schmettern Sie Ihren Gegenspieler gegen die rechte Wand, damit sich die Duschkabine öffnet.

Spaten/Stuhl

- Werfen Sie den Gegner gegen den großen Spind.

Dusche

Mikrofon/Pylonen

- Werfen Sie den Gegner gegen den Spind.

V.I.P.-Raum

Gemälde

- Werfen Sie den Gegner drei Mal gegen den Kamin.

Kleine Pflanze

- Rammen Sie den Gegenspieler gegen den Schrank, damit er umstürzt.



Neue Wrestler

Wie gelange ich an neue Wrestler und Spielmodi?

Es gibt jede Menge neuer Wrestler, die Sie freispielen können. Begeben Sie sich dazu in den Saison-Modus. Während der Saison treten häufig neue Charaktere in das Geschehen ein, gegen die Sie später kämpfen müssen.

1. Stone Cold Steve Austin
2. Shawn Michaels und Iron Man, Special-Ref-Optionen
3. Billy Gunn
4. TLC-Titel-Optionen
5. Pat Patterson und Gerald Brisco
6. Pete Gas, Joey Abs und Rodney
7. Dude Love
8. Ken Shamrock
9. Cactus Jack
10. Mick Foley

SmackDown!-Moves

Wie führe ich einen Specialmove aus?

Bevor Sie Ihren Specialmove ausführen können, müssen Sie erst Ihren Gegner in die richtige Position bringen. Das kann sich während der Hitze des Gefechts als sehr schwierig erweisen. Damit Sie bei der Vielzahl dieser Wrestler und Moves nicht den Überblick verlieren, haben wir Ihnen eine Liste aller neuen Wrestler zusammengestellt. Studieren Sie diese genau und Sie sind bald Herrscher des Ringes.



INFO Specialmoves

WRESTLER	SPECIALMOVE	ART DES MOVES	BENÖTIGTE POSITION
Albert	Spinning Rack Pancake	Powerful	Stellen Sie sich vor den betäubten Gegner.
Bull Buchanan	Scissors Kick	Technical	Stellen Sie sich vor den betäubten Gegner.
Chris Benoit	Crippler Crossface	Technical	Stellen Sie sich vor den betäubten Gegner.
Crash	DDT	Powerful	Stellen Sie sich vor den betäubten Gegner.
Dean Malenko	Flip & Texas Cloverleaf	Technical	Stellen Sie sich vor den betäubten Gegner.
Eddie Guerrero	Frog Splash	Speedy	Von der Ringecke, wenn der Gegner auf seinem Rücken liegt.
Essa Rios	Diving Moonsault	Technical	Von der Ringecke, wenn der Gegner auf seinem Rücken liegt.
Funaki	Huracanrana	Speedy	Stellen Sie sich vor den betäubten Gegner.
Gerald Brisco	Double Arm Suplex	Speedy	Stellen Sie sich vor den betäubten Gegner.
Grand Master Sexay	Hip Hop Drop	Speedy	Von der Ringecke, wenn der Gegner auf seinem Rücken liegt.
Ivory	Test Neckbreaker	Powerful	Stellen Sie sich vor den betäubten Gegner.
Jacquelin	Jumping Tornado DDT	Speedy	Stellen Sie sich vor den betäubten Gegner.
Joey Abs	Diving Moonsault	Powerful	Von der Ringecke, wenn der Gegner auf seinem Rücken liegt.
The Kat	DDT	Technical	Stellen Sie sich vor den betäubten Gegner.
Kurt Angle	Olympic Slam	Technical	Stellen Sie sich vor den betäubten Gegner.
Lita	Diving Moonsault	Powerful	Von der Ringecke, wenn der Gegner auf seinem Rücken liegt.
Pat Patterson	Atomic Drop	Technical	Stellen Sie sich hinter den betäubten Gegner.
Perry Saturn	Rings of Saturn	Powerful	Stellen Sie sich neben den Kopf des am Boden liegenden Gegners.
Pete Gas	Full Nelson Drop	Powerful	Stellen Sie sich hinter den betäubten Gegner.
Rikishi	Rikishi Driver	Powerful	Stellen Sie sich vor den betäubten Gegner.
Rodney	High Angle Back Drop	Technical	Stellen Sie sich hinter den betäubten Gegner.
Scottie Too Hotty	The Worm	Speedy	Stellen Sie sich an die Seite des am Boden liegenden Gegners.
Shawn Michaels	Sweet Chin Music	Ruffneck	Stellen Sie sich vor den betäubten Gegner.
Stephanie McMahon	Woman's Special Slap	Speedy	Stellen Sie sich vor den betäubten Gegner.
Steven Richards	Super Kick	Speedy	Stellen Sie sich vor den betäubten Gegner.
TAKA Michinoku	Michinoku Driver	Technical	Stellen Sie sich vor den betäubten Gegner.
Tazz	Tazmission	Ruffneck	Stellen Sie sich an die Seite des am Boden liegenden Gegners.
Trish Stratus	Woman's Special Slap	Powerful	Stellen Sie sich vor den betäubten Gegner.
The Undertaker	The Last Ride	Powerful	Stellen Sie sich vor den betäubten Gegner.
Viscera	Big Splash	Speedy	Stellen Sie sich an die Seite des am Boden liegenden Gegners.

Digimon World

>> GENRE
Rollenspiel
>> SPIELER
1
>> HERSTELLER
Bandai
>> INTERNET
www.digimon.de

Digimon World ist ein riesiges Spiel, in dem Sie viele Dinge entdecken und tun können. Wir geben Ihnen in diesem **Mini-Guide Tipps und Tricks mit auf den Weg, mit denen Sie die schwierigsten Stellen meistern können und maximalen Spaß bei Ihrer Reise durch die Digimon-Welt erhalten.**

Allgemeine Tipps

Was muss ich über das Freezeland wissen?

Dies ist eine der schwierigsten Gegenden im Spiel. Sie müssen ein gut trainiertes Digimon besitzen, um diesen Abschnitt zu meistern. Er befindet sich auf der anderen Seite des Great Canyon. Aufgrund seiner extremen Temperaturverhältnisse können nur bestimmte Digimon der Kälte widerstehen. Wenn Sie das erste Mal dort ankommen, sehen Sie ein Agumon am

Beeinflusst das Gewicht meines Digimon seine Leistungsfähigkeit?

Feuer stehen, das sich dort zu wärmen versucht, aber mies gelaunt ist. Finden Sie das Penguinmon und spielen Sie eine Runde Curling mit ihm. Halten Sie auch nach dem Frigimon Ausschau, das Sie eventuell hier treffen können.

Wie viel Ihr Digimon wiegt, ist eines der größten Probleme für neue Trainer. Behalten Sie das Gewicht Ihres Schützlings immer im Auge. Auch wenn ein Digimon nicht hungrig ist, kann sich sein Gewicht verringern. Jedes Mal, wenn es sich erleichtert, nimmt sein Gewicht logischerweise ab. Wenn Sie dem Tierchen Futter geben, setzt es wieder Gewicht an. Aber über-



INFO Wichtige Grundlagen

Wenn Sie im Spiel nicht weiterkommen, benutzen Sie unsere Liste. Dort finden Sie aufgeführt, wie Sie ein Digimon rekrutieren und wo Sie es finden können.

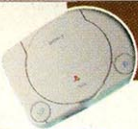
Native Forest

1. Sobald Sie den Wald betreten, werden Sie von Agumon herausgefordert.
2. Südöstlich der Waldtoilette befindet sich Kunemon's Bett. Füttern Sie das Kunemon und besiegen Sie es, damit es in die Stadt zurückkehrt.
3. Südlich der Waldtoilette hält sich ein Palmon auf. Reden Sie so lange auf es ein, bis es genervt reagiert und Sie angreift. Wenn Sie das Digimon besiegt haben, übernimmt es die Fleischfarm.
4. Gehen Sie zum Coela Point in der südöstlichen Ecke des Waldes. Wenn Sie dort vor Sonnenuntergang eintreffen, finden Sie dort Coelamon. Benutzen Sie es, um das Wasser zu überqueren. Dadurch wird auch die Brücke repariert. Gehen Sie zum Digimon zurück und unterhalten Sie sich mit ihm. Danach kehrt es in die Stadt zurück.

Tropical Jungle

1. Sie finden Betamon im östlichen Teil des Dschungels, in der oberen rechten Bildschirmecke. Sie erkennen das Monster an der rötlichen Punkfrisur. Sprechen Sie mit ihm, damit es in die Stadt geht.
2. Centarumon befindet sich im nördlichen Dschungelabschnitt. Verstecken Sie sich hinter den Büschen, so dass Sie nicht von den Schüssen getroffen werden. Schleichen Sie sich Stück für Stück näher, bis Sie die mit einem O markierte Tür erreichen. Besiegen Sie nun das Digimon, damit es ebenfalls in die Stadt zurückkehrt.
3. Piximon hält sich im Süden der Brücke auf. Die Tageszeit, an der es sich dort befindet, ist jedes Mal eine andere. Sprechen Sie daher mit anderen Digimons, um Hinweise zu erhalten. Wenn Sie denken, dass es schon schwer war, es ausfindig zu machen, warten Sie den Kampf ab, denn der ist ziemlich schwierig.





treiben Sie es nicht mit dem Füttern, sonst geht das zu Lasten der Disziplin Ihres Monsters.

Wo kann ich Digimon finden, die ich rekrutieren kann?

Nicht alle Digimon sind Ihnen feindlich gesinnt, wenn Sie in deren Nähe gehen. Solche friedlichen Kreaturen sollten Sie ansprechen. Bringen Sie ein solches Monster dazu, nach File City zurückzukehren. Wenn Sie den Wald Native Forest zum ersten Mal betreten, wartet ein Agumon schon auf Sie. Wenn Sie es besiegt haben, kehrt es in die Stadt zurück, um dort einen kleinen Laden zu eröffnen. Jedes Mal, wenn Sie es schaffen, ein

Wie gelange ich über den großen Canyon?

Digimon in die Stadt zurückzuschicken, wird ein weiterer Laden oder nützlicher Ort geöffnet. Später im Spiel sollten Sie Centarumon ausfindig machen. Wenn Sie dieses Digimon im Kampf geschlagen haben, öffnet es die Klinik in der Stadt.

Halten Sie nach dem Gebiet Ausschau, das auf dem Screenshot abgebildet ist. Die Stelle befindet sich direkt hinter Overdell, nahe des Eingangs, der von zwei Darkrizamon bewacht wird. Betrachten Sie den rechten Teil der Klippe. Sie können erkennen, dass er sich farblich vom Rest der

INFO Training-Tipps

Wir geben Ihnen eine Liste der Digimon in die Hand, die durch richtiges Digitieren aus einem Agumon und Gabumon entstehen können. Dadurch müssen Sie nicht jedes Mal Numemon nerven, wenn Sie denken, dass Sie einen exzellenten kleinen Charakter haben.

Name: Greymon
Digitiert von: Agumon
Max. Fehler: 1-2
Gewicht: 30
Attribute: Offence = 100+, Defence = 100+, Speed = 100+, Brains = 100+

Name: Tyranamon
Digitiert von: Agumon, Gabumon
Max. Fehler: 4-5 Fehler
Gewicht: 30
Attribute: HP = 1.000, Defence = 100+

Name: Meramon
Digitiert von: Agumon
Max. Fehler: 5
Gewicht: 20
Attribute: Offence = 100+

Name: Garuramon
Digitiert von: Agumon
Max. Fehler: 3
Gewicht: 20
Attribute: Speed = 100+

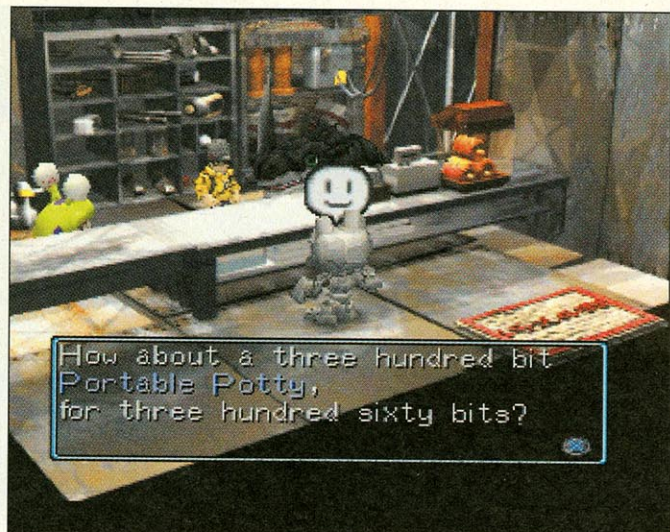
Name: Centarumon
Digitiert von: Agumon, Gabumon
Max. Fehler: 2-3 Fehler
Gewicht: 30
Attribute: Brains = 100+



Welche Taktik wende ich an, wenn ich gegen mehrere Digimon gleichzeitig kämpfen muss?

Klippe abhebt. Wenn Sie an dieser Stelle ins Leere treten, werden Sie feststellen, dass sich hier eine unsichtbare Brücke befindet, die über den Canyon führt. Schon sind Sie auf der anderen Seite.

Seien Sie vorsichtig, wenn Sie durch die Gegend wandern. Achten Sie darauf, nicht unverhofft in eine Gruppe von Gegnern hineinzulaufen. Wenn Sie zwei Digimon auf Patrouille sehen, warten Sie ab, bis eines davon vom Bildschirm verschwunden ist. Jetzt können Sie das zweite Monster angreifen. Sollten die beiden zusammengehören, müssen Sie auch beide im Kampf besiegen. Das ist eine schwere Herausforderung, unabhängig davon, wie stark oder schwach die Gegner sind. Das Problem ist, dass sich



Wie komme
ich an mehr
Geld heran?

immer ein Gegner in
Ihrem Rücken befindet.
Sie sind daher nicht in der
Lage, beide Attacken ab-
zuwehren. Dadurch ver-
lieren Sie natürlich doppelt
so schnell Energie.

Im Great Canyon befindet
sich Monochromons
Laden. Wenn Sie hinein-
gehen und mit dem Digi-
mon reden, wird es Ihnen
mitteilen, dass seine Ge-
schäfte schlecht gehen,
und Sie um Hilfe bitten.
Wenn Sie darauf ein-
gehen, arbeiten Sie an der
Kasse für Monochromon.
Versuchen Sie, möglichst
viel Profit zu machen.
3000 „Bits“ sollten es
mindestens sein. Jedes
Mal, wenn ein Kunde den
Laden betritt, müssen Sie
mit ihm schachern und
jeden Gegenstand zum

Ich muss die
Attribute
meiner
Digimon
steigern. Wo
finde ich die
dazu nötige
Nahrung?

höchstmöglichen Preis
verkaufen. Über den Köp-
fen tauchen Sprechblasen
auf, an denen Sie ablesen
können, dass die Monster
mit den Preisen zufrieden
sind, die Sie ausge-
handelt haben. Wenn die
Kundschaft unzufrieden
ist, stürzt sie mit wüsten
Beschimpfungen aus
dem Laden. So machen
Sie natürlich auch keinen
Profit.

Drill Tunnel ist die Heimat
eines wichtigen Digimons.
Wenn Ihr Monster den
großen Felsen aus dem
Weg geräumt hat, können
Sie die Lavahöhle be-
treten, die von Meramon
bewohnt wird. Meramon
will immer alles zerstören,
was ihm in die Quere
kommt. Wenn Sie das
Monster dabei unter-

brechen, müssen Sie mit
ihm kämpfen. Nach die-
sem recht einfachen
Kampf geht Meramon
nach File City und eröffnet
das Restaurant. Sie kön-
nen die Attribute Ihrer
Schützlinge sehr effizient
steigern, wenn Sie Ihre
Digimon dort essen lassen.
Rekrutieren Sie zusätzlich
noch das Tyrannomon aus
der Ancient Dino-Region.
Es fängt dann in Mera-
mons Restaurant an, Bur-
ger zuzubereiten. Aber sei-
en Sie gewarnt, die Preise
fürs Essen sind recht hap-
pig und können Sie schnell
in den Ruin treiben.



DVD ANLEITUNG

Die volle Packung

Unsere **monatliche DVD** ist **randvoll mit tollen Berichten über topaktuelle Spiele, neue Filme und noch vieles mehr.**

Willkommen zur nächsten Generation der Play-Zone-Datenträger. Wir machen uns fit für das DVD-Zeitalter und präsentieren Ihnen eine Scheibe, die bis zum Bersten mit allem gefüllt ist, was Sie in Sachen PlayStation wissen sollten:

Beginnen Sie doch einfach mit einigen **News-Happen**, die Ihnen Appetit auf brandneue Spiele in der Entwicklung, interessantes Zubehör oder andere interessante Dinge machen sollten.

Angekündigte Spiele, die uns besonders aufgefallen sind, stellen wir Ihnen monatlich in unserer **Angespielt-Rubrik** vor. Dort können Sie sich anhand professionell erstellter Videos einen Eindruck von der Qualität kommender Knüller verschaffen.

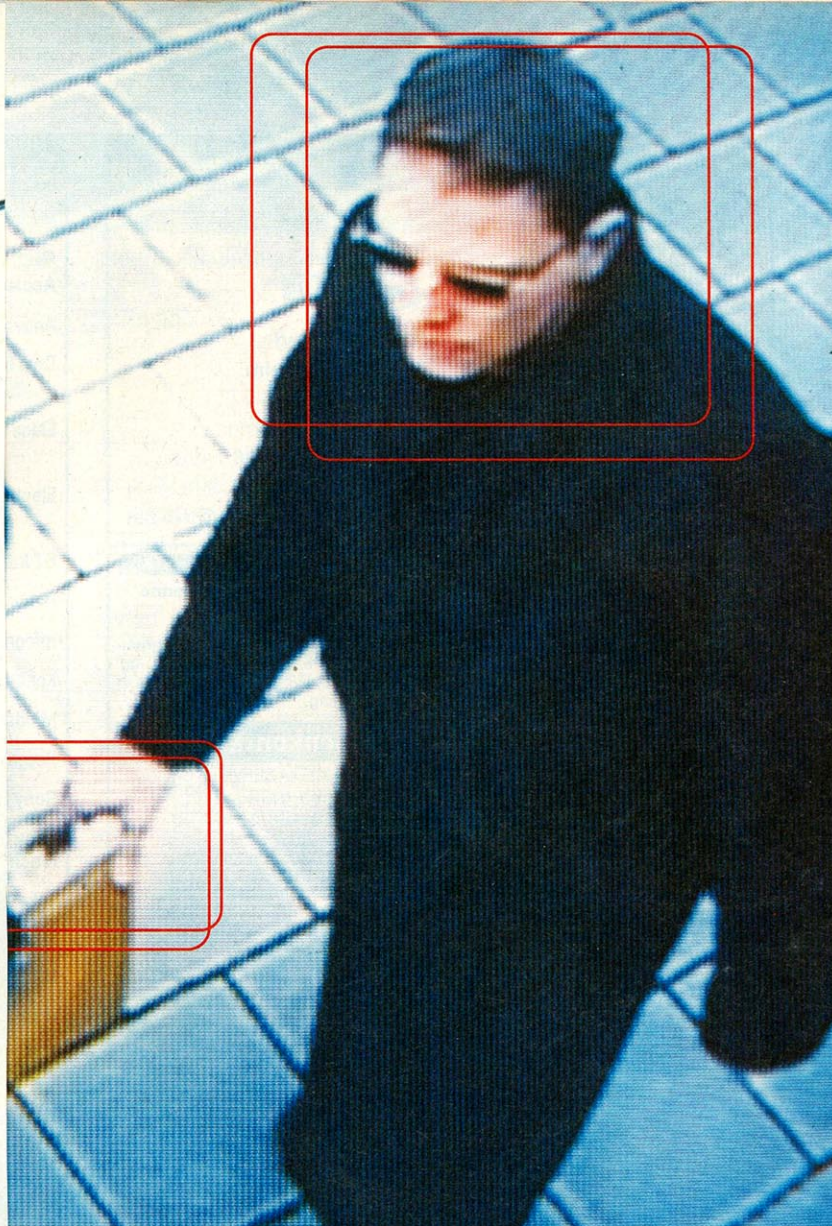


DER HAMMER Auf der DVD finden Sie vier Minuten lang Solid Snake in Aktion. Lehnen Sie sich zurück und genießen Sie!

Ans Eingemachte geht es dann in der **Test-Sektion**. Hier werden Stärken und Schwächen aktueller Neuerscheinungen beleuchtet und anhand bewegter Bilder untermauert – die ideale Ergänzung zum Testbericht im Heft. Eine besondere Neuuerung erwartet sie in der

Tipps&Tricks-Abteilung. Das Medium DVD gibt uns die Möglichkeit, Ihnen schwierige Spiel-Abschnitte ausführlich vorzuspielen und zu erläutern. Dadurch lassen sich auch die schwierigsten Rätsel lösen und knifflige Action-Passagen meistern.

Play-Zone-Veteranen wird es freuen, auch auf der DVD ein ausführliches **Spielelexikon** vorzufinden, mit dem Sie sich umfassend über alle wichtigen PlayStation-2-Neuheiten informieren können – alles anhand bewegter Bilder! Unter dem Menü-Punkt **Specials** warten Monat für Monat besondere Leckerbissen auf Sie. Wann immer uns etwas Bizarres, Aufsehen erregendes oder schlichtweg



UR PROFESSIONAL CRET GUIDE



rmanten
nd Leben
er

ttelt
rierer
mes.

e ultima-
tricks
s.

**In Ausgabe 12:
Gewinnen Sie
eine von fünf
PlayStation 2.**

Welt ist
cht genug

lizenz zum Testen:
EAs knallharter Ego-
Shooter im Kreuzfeuer

Wieder mit den
aktuellsten Trix zu:
Driver 2, s...



Wie komme ich an mehr Geld heran?

immer ein Gegner in Ihrem Rücken befindet. Sie sind daher nicht in der Lage, beide Attacken abzuwehren. Dadurch verlieren Sie natürlich doppelt so schnell Energie.

Im Great Canyon befindet sich Monochromons Laden. Wenn Sie hineingehen und mit dem Digimon reden, wird es Ihnen mitteilen, dass seine Geschäfte schlecht gehen, und Sie um Hilfe bitten. Wenn Sie darauf eingehen, arbeiten Sie an der Kasse für Monochromon. Versuchen Sie, möglichst viel Profit zu machen. 3000 „Bits“ sollten es mindestens sein. Jedes Mal, wenn ein Kunde den Laden betritt, müssen Sie mit ihm schachern und jeden Gegenstand zum

Ich muss die Attribute meiner Digimon steigern. Wo finde ich die dazu nötige Nahrung?

höchstmöglich verkaufen. Überfen tauchen Sie auf, an denen Sie können, dass Sie mit den Preisen sind, die Sie handelt haben. Kundschaft ist, stürzt sie Beschimpfung dem Laden. Sie natürlich Profit.

Drill Tunnel ist eines der wichtigsten. Wenn Ihr Monochromon großen Felsen Weg geräumt. Sie die Lava treten, die vor bewohnt wird. will immer alles was ihm in die kommt. Wenn Monster dabei

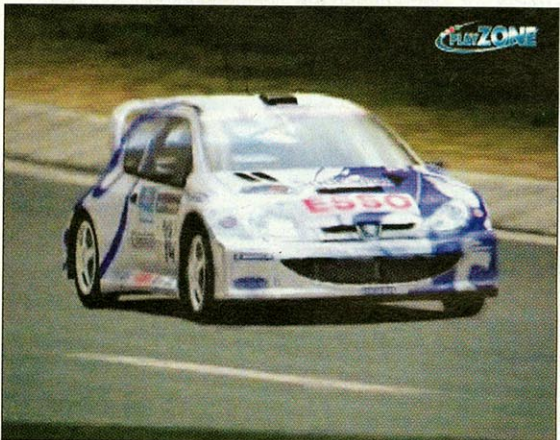


Spannendes vor die Linse kommt, halten wir es für Sie fest. Freuen Sie sich in dieser Sektion auf besonders abwechslungsreiche Berichte! Die PlayStation 2 lässt sich bekannterweise auch als DVD-Player einsetzen. Grund genug für uns, einen Abschnitt unserer DVD **aktuellen Filmen** zu widmen. Kinofreunde dürfen sich also monatlich auf spannende Trailer freuen.



■ **HEIMKINO** Neben Spielvorstellungen präsentieren wir Ihnen auf der DVD auch Trailer zu Film-Neuerscheinungen.

Sie haben nicht viel Zeit? Durch Anwahl des Menüpunktes **Highlights** können Sie die wichtigsten Berichte unserer monatlichen DVD aus allen Rubriken anschauen. Dabei handelt es sich aber natürlich um eine rein subjektive Auswahl, wir können Ihnen also die Ansicht der gesamten DVD nur wärmstens ans Herz legen.



■ **RENNSPIEL-REFERENZ?** Gran Turismo 3 sieht immer besser aus. Unsere ausführliche Reportage wird auch Sie überzeugen.

INFO DVD defekt?

Die DVDs werden mit größter Sorgfalt entwickelt und geprüft. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei und von dort in die Läden kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD beschädigt wird. Sollte die DVD auf ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder ihrem handelsüblichen DVD-Player oder DVD-Laufwerk nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen.

Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion Play Zone
Kennwort DVD 1/2001
Roonstr. 21
90429 Nürnberg





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 Überlebens Tipps & -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:

Leitender Redakteur: André Horn

Content Coordinator:

Werner Spachmüller

Redaktion: Wolfgang Fischer, Matthias Glaser, Albrecht Ott, Michael Pruchnicki, Jens Quentin, Stefanie Schetter, Stefanie Schwarz, Jean-Reiner Jung

DVD-Redaktion: Axel Schröder

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, Claudia Brose

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 Teilaufgabe 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

Anzeigenassistentz

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 Clossmann

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 102,80 für 12 Ausgaben mit

DVD (Ausland DM 130,80). Ohne DVD: DM 84,- pro Jahr (Ausland: DM 108)

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: 6S 756,- (ohne CD: 6S 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:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 3. Quartal 2000 62.585 Exemplare

Spiele-Hotlines

Tipps & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	089-32940600	Mo., Mi., Fr. 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Cryo Interactive	0190-510059	Mo.-Fr. 18 ⁰⁰ -20 ⁰⁰ , Sa.-So. 14 ⁰⁰ -16 ⁰⁰
Eidos Interactive	0180-5223124	Mo.-Fr. 11 ⁰⁰ -13 ⁰⁰ , 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ , Sa.-So. 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10 ⁰⁰ -12 ⁰⁰ und 14 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Infogrames Deutschland	0190-510550	Mo.-Fr. 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Konami	069-98557388	Mo.-Fr. 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Psygnosis	069-66543400	Mo.-Fr. 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Sony Powerline	0190-578578	Mo.-Fr. 10 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Sony PlayStation (Techn. Hilfe)	01805-766977	Mo.-Fr. 10 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
THQ	01805-605511	Mo., Mi., Fr. 16 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 9 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
Virgin Interactive	040-89703333	Mo.-Do. 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰

DVD defekt?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder Ihrem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA

Redaktion **PLAYZONE** • Kennwort: DVD 01/2001

Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg



Inserentenverzeichnis



Baucontec	83	Havas Interactive	75, 81
CDG	135	Infogrames	2, 97, 163
Comic & Company	33	InterAct	49
COMPUTEC MEDIA AG		Konami	25
	15, 124, 151, 159	NBG	113
Eidos	51	Take	2, 67, 91, 93
Electronic Arts	23, 87	THQ	29
Game It	133	Ubi Soft	47, 61
Gameplay	3, 65, 73, 77, 85	Virgin	21
Guillemot	164		

Zeugnis



5
PlayStation-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

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
Reportage ETAINA	___	☐	☐	☐
News Budget	___	☐	☐	☐
News Hardware	___	☐	☐	☐
News DVD	___	☐	☐	☐
Unreal Tournament	___	☐	☐	☐
Digimon World	___	☐	☐	☐
Vanishing Point	___	☐	☐	☐
Komplettlösung Driver 2	___	☐	☐	☐
Komplettlösung WWF SmackDown! 2	___	☐	☐	☐
Komplettlösung Digimon World	___	☐	☐	☐

6. Während wir die komplette Auflage dieser Play Zone mit DVD ausgestattet haben, gibt es das Heft ab der kommenden Ausgabe wahlweise mit DVD oder als Magazin-Variante ohne Datenträger im Zeitschriftenhandel. Was sind Ihre Pläne?

- ☐ Ich bin bereits Abonnent, bekomme die DVD also ohnehin!
☐ Ich werde abonnieren und mir so die DVD zum Super-Preis sichern.
☐ Ich kaufe künftig das Heft mit DVD am Kiosk.
☐ Ich kaufe künftig das Heft ohne DVD am Kiosk.

7. Welche Schulnote erhält die beigelegte DVD? Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

☐ Kann die DVD leider noch nicht benutzen.

Schulnote Gesamt: _____

Tests: _____ Angespielt: _____ Lexikon: _____ Tipps&Tricks: _____ Kino&DVD: _____ Specials: _____

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 interessieren mich:

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

11. Seit welcher Ausgabe lesen Sie Play Zone? (Aktuelle Ausgabe: 01/2001)

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. Lesercharts: Welche fünf PlayStation-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

18. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

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

Name, Vorname: _____

Straße: _____

Wohnort: _____

Telefonnummer: _____

COMPUTEC MEDIA • **PLAYZONE** • Kennwort: PZ-Zeugnis 01

Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

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
PS2	
Driving Emotion Type S	28. Dezember
Kessen	21. Dezember
Rayman 2 Revolution	18. Dezember
Disney's Dinosaurier	Dezember
Stunt GP	Dezember
Surfing H30	Dezember
Donald Duck Quack Attack	Januar
F1 Racing Championship	Januar

PSone	
UFC (Ultimate Fighting Championship)	Dezember
Vanishing Point	Dezember
Woody Woodpecker Racing	Dezember
Final Fantasy IX	Januar
Rainbow Six: Rogue Spear	Januar

Silent Hill 2

PLAYSTATION 2 Wir fassen für Sie den stummen Horror von Silent Hill in Worte!

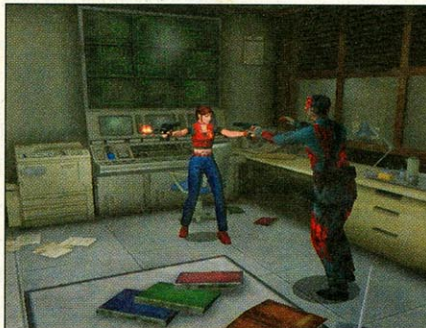


Die Ankündigung eines Nachfolgers zu Konamis Gruselklassiker *Silent Hill* (der es übrigens gerade zu Platinum-Ehren brachte) ließ im Rahmen der diesjährigen Tokyo Game Show alle aufhorchen. Schon eine kurze News-Meldung in der Play Zone reichte aus, um *Silent Hill 2* in die oberen Regionen unserer Most-Wanted-Charts schießen zu lassen. Einer solchen Resonanz der Leser werden wir in der nächsten Ausgabe selbstverständlich einen ausführlichen Vorabbericht folgen lassen.

Resident Evil: Code Veronica Complete

PLAYSTATION 2 Rückkehr des Terrors!

Selbst treueste PlayStation-Anhänger warfen in den letzten Monaten neidische Blicke auf Segas Dreamcast. Dort hatte *Resident Evil* einen neuen Namen: *Code Veronica* sah unglaublich gut aus, spielte sich hervorragend und ließ alle PlayStation-Jünger ein *Resident Evil* für die PS2 noch dringlicher herbeisehnen. Nun hat Capcom ein Einsehen: Eine überarbeitete Version des Spiels unter dem Namen *Resident Evil: Code Veronica Complete* findet den Weg auf die PS2. Wir eilen ihm schon einmal entgegen und stellen vorab ein paar Zombies (Unser Bildschirmfoto zeigt die Dreamcast-Version).



ISS Pro Evolution 2

PSONE Wird das Beste noch besser?

Hochstimmung in der Redaktion: Das besonders von Jens und Wolfgang äußerst geschätzte *ISS Pro Evolution* wird fortgesetzt! Die beiden können es kaum erwarten, die ersten Bälle auf der potenziellen neuen Referenz zu treten und warten gespannt auf eine erste Vorabversion des Fußball-Knüllers.



Ausgabe 01/2001 ab 3.1.2001 am Kiosk!



Final Fantasy IX

PSONE Letzter Pflichtkauf für PSOne?

Absicht oder Zufall? Ausgerechnet der letzte Teil der wohl meistverkauften PlayStation-Serie beendet einen Reigen von Nachfolgern zu bekannten Hits und ist derzeit der einzige noch absehbare Mega-Titel am sich langsam verdunkelnden PSone-Himmel. Wir hoffen, Ihnen in der nächsten Ausgabe einen umfassenden Test des Prachtspiels präsentieren zu können. Dabei werden wir natürlich keinen Zauberspruch ungezaubert und kein Schwert unbenutzt lassen, damit Sie einen passenden Eindruck des Meisterwerks erhalten. Derzeit gibt es zwar Unklarheiten, wer das Spiel in Deutschland vertreiben wird, der Termin kann aber hoffentlich gehalten werden.



02/01 Weitere Themen

➔ **Exklusiv:** Die prall gefüllte Play-Zone-Multimedia-DVD!

➔ **Update:** Neue Infos und Bilder zu Sony's Gran Turismo 3!

➔ **Rasant:** Sony's Motorradhit MotoGP im Test!

➔ **Gelöst:** Alle Geheimnisse zu Tomb Raider – Die Chronik und SSX aufgedeckt



Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

BACK ON THE STREETS...

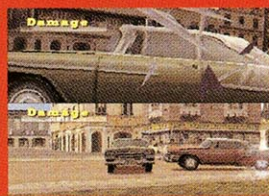
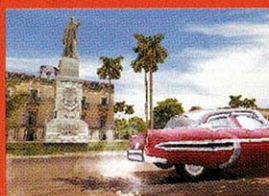
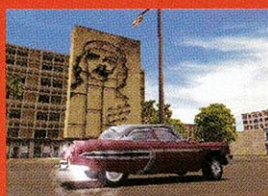
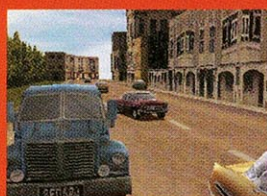
Ein neuer Job für TANNER.

www.driver-2.com



HAVANA, CUBA

DRIVER 2™



HAVANA, RIO, LAS VEGAS, CHICAGO, 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



Offizielles Lösungsbuch
von PRIMA GAMES



SAMUEL L. JACKSON
SHAFT
AB 26.10. IM KINO



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.

THRUSTMASTER®

www.thrustmaster.com

Play with style!

FreeStyler BOARD™

**Megacooler Untersatz
für alle
Boarding-Games**



360modena® RACING WHEEL

**360 Modena® :
Die Wahl der Sieger**



SHOCK² RADIO FREQUENCY CONTROLLER

Fesselspiele sind out



Für
**PlayStation®
PlayStation® 2 und
PlayStation® one**

© Guillemot Corporation 2000. ThrustMaster, is a registered trademark of Guillemot Corporation. 360 Modena® is a registered trademark of Ferrari IDEA. FreeStyler Board™ is a trademark of Guillemot Corporation. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved. All other nationally and internationally recognized trademarks and brand names are hereby acknowledged. Photos not binding. Contents, designs and specifications are subject to change without notice and may vary from one country to another.

Guillemot GmbH · Am Hammer 15b · D-90455 Nürnberg · Tel. 09122 / 886-0 · Fax 09122 / 886-121