

02/2001
DM 8,90
05 65,- sfr 8,90
fr 210,- sfr 210,-
hr 11,40 dkr 39,-
lit 9,900
pes 880,-
FF 34,-

DVD
VIDEO
im
Heft

Nur DM
8,90!

Abspielbar auf PlayStation 2 & DVD-Playern!



PlayStation



**ISS Pro Evolution 2,
Box Champions 2001,
007 Racing**

**Auf 21 Seiten
komplett gelöst!**

**Tomb Raider V,
SSX, Tekken Tag**

**Hardware
DVD-Filme
Internet
Musik**

PLAYZONE

Das Grauen kehrt zurück ...

Resident Evil Code: Veronica Complete

PLAYSTATION 2 Die Kultserie geht weiter!



Spielerträume werden wahr ...

Silent Hill 2 Gran Turismo 3 Metal Gear Solid 2

PLAYSTATION 2 Die Megaspiele enthüllt!

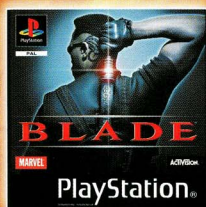
Das Rollenspiel-Epos im Kino-Format

Final Fantasy: Der Film

EXKLUSIV: Zu Besuch in den Studios

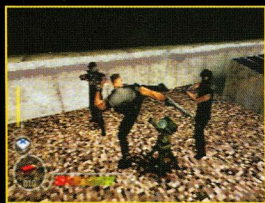


Die Macht eines Untoten
Die Seele eines Menschen
Das Herz eines Helden

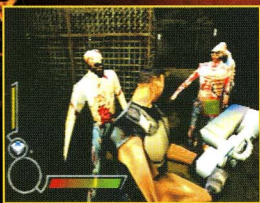


BLADE

Beim Film hast du nur zugesehen—jetzt kannst du selbst
erleben was es heißt, der Daywalker zu sein ...



Lebe den Film
Erledige Vampire, Zombies, als Cops
getarnte Vampiranwärter und andere
Kreaturen aus dem Film.



Wähl deine Waffe
Auf deiner Mission kannst du gar
nicht gut genug bewaffnet sein – ob
mit Messern, Granaten, Fäusten
oder deinem Schwert ...



Vampirjagd in 3D
Kämpf dich durch düstere
Gegenden wie Chinatown, Ab-
wasserkanäle und die Gemäuer
des Stadtmuseums.

Screenshots von der PlayStation-Version



HAL
CORPORATION



MARVEL
www.marvel.com

ACTIVISION
www.activision.de

MARVEL und BLADE: TM & © 2000 Marvel Characters, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Das Blade Filmlogo und visuelle Elemente aus dem Film © 2000 New Line Productions. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und der zugehörigen Unternehmen. © 2000 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Blade™ für die PlayStation wird von Hammerhead entwickelt. Hammerhead ist ein Warenzeichen von Hammerhead LLC. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation. PlayStation und die PlayStation Logo sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Blade für den Game Boy Color wird von der HAL Corporation entwickelt. HAL Corporation ist ein Warenzeichen der HAL Corporation. Lizenziert von Nintendo. NINTENDO, GAME BOY und © ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

EDITORIAL

von HANS IPPISCH

Alles nach Plan? Der Launch der PlayStation 2

Gelungener Launch der PS2!

Zufriedene Gesichter gab's bei **Sony CED** in Neu-Isenburg anlässlich des **PlayStation-2-Launches**. Die erste Lieferung (laut Sony 70.000 Stück) war offensichtlich innerhalb weniger Tage **größtenteils vergriffen**, bis Ende Dezember sollten nach Angaben von Sony weitere 50.000 Stück in die Läden gestellt worden sein. Wenn alles planmäßig läuft, kann Sony CED bis Ende März wohl tatsächlich 200.000 PS2 absetzen, was angesichts des nicht gerade massenkompatiblen Preises eine **beachtliche Leistung** ist! Die schlimmsten Befürchtungen mancher Branchen-Experten haben sich somit glücklicherweise nicht bewahrheitet.

Stimmen zum Launch ...

Die **Spieler** zeigten sich überwiegend **begeistert** und deckten sich erwartungsgemäß zunächst mit *Tekken Tag Tournament*, *Ridge Racer V* sowie *FIFA 2001* ein. Einzig und alleine die Tatsache, dass per **RGB-Kabel** grundsätzlich nur eine DVD-Bildwiedergabe mit **Grünstich** möglich ist (was übrigens auch in der Anleitung steht), sorgte zwar bei einigen DVD-Freaks für **lange Gesichter**, allerdings auch gleichzeitig für einen erhöhten Absatz an **S-Video-Kabeln**, denn auch damit lässt sich eine **akzeptable Bildqualität** erzielen. Für die meisten Fans beginnt nun natürlich das Warten auf *Gran Turismo 3*, das im März oder April erscheinen wird, sowie auf *Metal Gear Solid 2*, das hoffentlich Ende des Jahres neue Maßstäbe setzen wird.

Was sagen unsere Leser?

Während Sony mit Spannung den PS2-Launch verfolgte, waren wir natürlich gespannt, was unsere Leser von der „neuen“ **Play Zone** und der dazugehörigen DVD halten. Das Ergebnis ist **erfreulich**: Sowohl Heft als auch DVD erfreuen sich größter Beliebtheit. Damit dies auch weiterhin so bleibt, haben wir uns dazu entschlossen, aus Kostengründen ab sofort auf die DM 7,90 teure Magazin-Variante ohne Datenträger zu verzichten. Dadurch können wir nämlich auch weiterhin den attraktiven Preis von **DM 8,90 für Heft plus DVD** bieten (damit kostet Sie die Play-Zone-DVD gerade mal eine Mark!). Übrigens, auf spielbare Demos haben wir bewusst verzichtet, denn zum einen wäre dann aufgrund von Lizenz-Gebühren ein höherer Heftpreis (etwa DM 15,-) unumgänglich gewesen und zum anderen wären in diesem Falle Features wie Tipps & Tricks, Lexikon, Specials oder Film-Trailer leider, gar nicht möglich gewesen. Ich hoffe, es ist auch in Ihrem Sinne, am aktuellen DVD-Konzept festzuhalten, und wünsche Ihnen im Namen des gesamten Teams **ein gesundes, glückliches und erfolgreiches neues Jahrtausend!**

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

Hans Ippisch

Resident Evil CODE: Veronica

Gran Turismo 3

Metal Gear Solid 2

Final Fantasy: The Movie

Planet Hill 2

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

Wenn wir's nicht haben -
Dann hat's keiner!

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES



gameplay Katalog jetzt anfordern!

Jetzt die aktuellen Spielehits bestellen: fon: (0931) 35 45 222 net: www.gameplay.de

News

Allgemeine News	6
DVD-News	18
Hardware & Zubehör	106
Hits für Kids	14
Internet-News	22
Japan-News	10
Musik-News	20
USA-News	12

Reportagen

Final Fantasy: The Spirits Within	26
-----------------------------------	----

Rubriken

Charts	86
DVD-Anleitung	141
Impressum	144
Inserenten-Verzeichnis	144
Kleinanzeigen	116
Leserbriefe	108
Mittermeier's Lost Level	24
PlayStation-Lexikon	78
Schon getestet!	84
Vorschau	146
Zeugnis	145

Spieleregister

007 Racing	98
Ace Combat 4	6
ATV Offroad Fury	9
Ballistic	101
Bloody Roar 3	7
Box Champions 2001	102
Carrer - The Next Mutation	11
Crash Team Racing	16
Disneys Dinosaurier	96
Donald Duck Quack Attack	96
Dropship	61
Ducati World	105
Dynasty Warriors 2	97
Emperor's New Groove	14
ESPN National Hockey Night	65
ESPN Winter X-Games	94
Eternal Ring	96
Evil Dead: Hail to the King	76
F1 Racing Championship	62
Final Fantasy IX	68
Gran Turismo 3	42
Greatest Striker	10
H3O Surfing	97
International Superstar Soccer	9
ISS Pro Evolution 2	72
Kessen	92
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	34
McGrath vs. Pastrana	104
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	46
Monster Force	14
Mort the Chicken	104
Ms. Pac-Man Maze Madness	105
MTV Sports TJ Lavin's Ultimate BMX	7
NCAA Final Four 2001	12
NCAA GameBreaker 2001	13
Oni	56
Power Rangers Lightspeed Rescue	104
Project Eden	54
Rainbow Six	16
Rainbow Six: Rogue Spear	75
Rayman Revolution	88
Razor Freestyle Scooter	13
Ready 2 Rumble: Round 2	99
Red Faction	52
Resident Evil CODE: Veronica Complete	30
Robin Hood: Defender of the Crown	7
Shadow of Memories	58
Shutoku Battle Zero	11
Sidewinder MAX	66
Silent Hill 2	50
Silpheed - The Lost Planet	64
Strider 2	103
Tekken	16
The King of Fighters '99	13
Tiger Woods PGA Tour Golf	105
Tigers Honigjagd	14
UFC - Ultimate Fighting Championship	100
Volfoss	11
World Rally Championship 2001	9
X-Squad	97

Final Fantasy IX

PSONE Endspurt für das Meisterwerk

Vor dem endgültigen Test entführen wir Sie noch einmal in die Welt von *Final Fantasy IX* und beleuchten die acht Hauptfiguren des Spiels in aller Ausführlichkeit.



Außerdem bieten wir Ihnen umfangreiche Infos zu den Eidolons, Chocobos und anderen Eigenheiten des neuesten *Final Fantasy*-Teils.

Seite
68

Legacy of Kain: Soul Reaver 2

PLAYSTATION 2 Raziels Rückkehr

Legacy of Kain: Soul Reaver gehört zu den besten Action-Adventures für die PSone, ließ die begeistertsten Spieler aber mit einem ziemlich unbefriedigenden Ende allein. Das soll sich nun mit der Fortsetzung ändern, die alle offenen Fragen beantwortet. Der Veröffentlichungstermin ist nun in greifbarer Nähe gerückt und wir haben Nosgoth einen langen Besuch abgestattet.



Seite
34

Resident Evil CODE: Veronica Complete

PLAYSTATION 2 Aufgebohrte Version des DC-Hits



Resident Evil CODE: Veronica für den Dreamcast gilt unter Fans als bester Teil der Serie. Nun müssen auch PlayStation-Anhänger nicht länger darauf verzichten. Eine überarbeitete Version kommt jetzt auch für die Sony-Konsole. Die ersten von

Claire Redfield und Stefanies erlegten Zombies finden Sie ab Seite 30.

Seite 30

Final Fantasy: The Spirits Within

FILM Zu Besuch bei Square Pictures

Der neueste Trailer belegt, dass die Ankündigung eines revolutionären Streifens nicht nur vollmundige Schwätzerei war. Die Animationen des Kinofilms aus dem Hause Square sind schlichtweg atemberaubend. Wir haben für Sie den Studios auf Hawaii einen Besuch abgestattet!

Seite 26

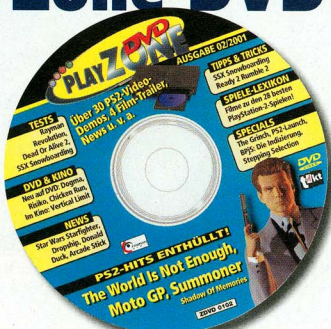


Die Play-Zone-DVD

DVD jetzt für alle!

Ab sofort gibt es die Play Zone in der Gesamtauflage mit DVD für DM 8,90. Die Multimedia-Scheibe ist voll gepackt mit aktuellen News- und Angespield-Berichten, umfangreichen Tests, Specials, Tipps & Tricks, einem Spiele-Lexikon und DVD-Trailern. Den kompletten Inhalt der DVD finden Sie ab Seite 141.

Seite 141



Gewinnspiele

Fussball Live 2 117

Komplettlösungen

SSX 136
Tekken Tag Tournament 130
Tomb Raider – Die Chronik 120

Kurztipps

PS2:
Super Bust-A-Move 113
Ready 2 Rumble: Round 2 114
Unreal Tournament 115
PSone:
Star Wars Demolition 112
Moto Racer: World Tour 113
Danger Girl 113
Rainbow Six 113
Blade 114
007 Racing 114
Army Men: Sarge's Heroes 2 115
Looney Tunes Racing 115

Angespielt

PS2:
Dropship 61
ESPN National Hockey Night 65
F1 Racing Championship 62
Gran Turismo 3 42
Legacy of Kain: Soul Reaver 2 34
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty 46
Oni 56
Project Eden 54
Red Faction 52
Resident Evil CODE: Veronica Complete 30
Shadow of Memories 58
Sidewinder MAX 66
Silent Hill 2 50
Silpheed – The Lost Planet 64
PSone:
Evil Dead: Hail to the King 76
Final Fantasy IX 68
ISS Pro Evolution 2 72
Rainbow Six: Rogue Spear 75

Tests

PS2:
Disneys Dinosaurier 96
Donald Duck Quack Attack 96
Dynasty Warriors 2 97
ESPN Winter X-Games 94
Eternal Ring 96
H3O Surfing 97
Kessen 92
Rayman Revolution 88
X-Squad 97
PSone:
007 Racing 98
Ballistic 101
Box Champions 2001 102
Ducati World 105
McGrath vs. Pastrana 104
Mort the Chicken 104
Ms. Pac-Man Maze Madness 105
Power Rangers Lightspeed Rescue 104
Ready 2 Rumble: Round 2 99
Strider 2 103
Tiger Woods PGA Tour Golf 105
UFC – Ultimate Fighting Championship 100

PLAY-
STATION

NEWS

PLAYZONE Tops & Flops

Tops

1. ERFOLGREICHER PS2-START

Sony bringt wieder Schwung in den PAL-Markt.

2. PSONE ENDLICH PORTABEL

Mini-Display und Batterie-Pack bald erhältlich!

3. NEUES ISS FÜR DIE PS2!

Die Play-Zone-Fußball-Profis können's kaum erwarten!

4. RAYMAN REVOLUTION

Keine Revolution, aber der zweite 90er-Titel für die PS2!

5. CINEMAWARE LEBT!

Die Kult-Company arbeitet wieder an Software!

Flops

1. NEUJAHR'S-FLAUTE?

Software-Flut ebbt nach PS2-Start etwas ab.

2. EVIL DEAD

Die Filme hätten eine bessere Umsetzung verdient!

3. NOCH NICHT FINAL

Deutsche Version von *Final Fantasy IX* kam zu spät.

4. STRESS PUR

Play-Zone-Produktion musste vor Weihnachten fertig sein.

5. NICHT 100%IG KOMPATIBEL?

Neue jp. PS2-Reihe hat Probleme mit drei Spielen.

INFO Kurz und Knapp

► **ONIMUSHA-DOPPEL** Neben dem Hauptcharakter Akechi soll in der **fertigen Version** von *Onimusha* auch ein weiblicher Charakter



► **DIE FLINKE ALTERNATIVE** Kaeda ist eine zusätzliche spielbare Figur in *Onimusha*!

namens Kaeda spielbar sein. Sie kann zwar nicht das für das Spiel typische Edelstein-System einsetzen, macht diese Schwäche jedoch durch ihre Geschwindigkeit und eigene Spezialangriffe wieder wett. In Japan soll das Spiel am 25. Januar endlich erscheinen. Eine limitierte Auflage soll eine Bonus-DVD mit umfangreichem Making-of-Material enthalten – für die USA oder Europa ist eine solche Aktion bisher leider nicht angekündigt.

► **008 RACING?** Angeblich arbeitet Electronic Arts bereits an einem **PlayStation-2-Nachfolger** des enttäuschenden *007 Racing* – eine offizielle Ankündigung steht allerdings noch aus.

Ace Combat 4

PLAYSTATION 2 Namcos Action-Flugsimulator hebt auf der PS2 ab!

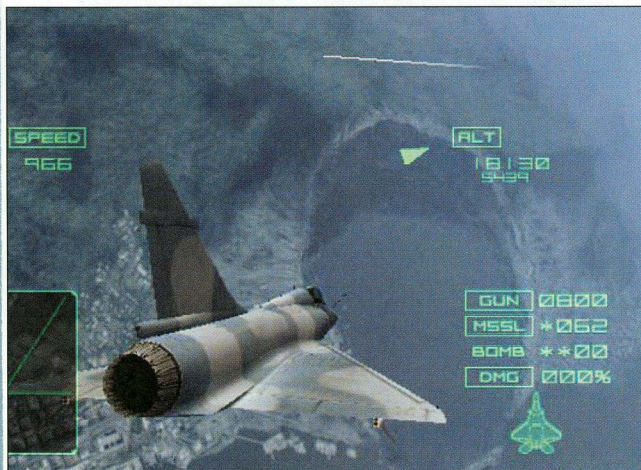
Ace Combat (in Deutschland ursprünglich „Air Combat“ genannt) gehörte seinerzeit zu den ersten Spielen für die japanische PlayStation. Umso weniger verwunderlich ist es nun, dass die Serie auf der PlayStation 2 fortgesetzt wird. Unter dem Arbeitstitel *Ace Combat 4* werkelt man bei Namco an einem Spiel, das vielleicht als eines der ersten der Erwartungshaltung bezüglich der PS2-Grafiken wirklich gerecht



► **GRAFISCH BESTECHEND** Die Darstellung der Flugzeuge macht einen hervorragenden Eindruck, Sie können sogar den Piloten im Cockpit erkennen!

werden könnte. Zumindest machen die ersten Bilder mit detaillierten Landschaften und Flugzeugen sowie gelungenen Effekten einen sehr guten Eindruck. Die Handlung spielt auf einem fiktiven Kontinent namens Yuujia, der erst vor kurzem von einem heftigen Meteoritenschauer getroffen wurde – zahlreiche Krater auf der Erdoberfläche sind aus der Luft problemlos zu erkennen. Spielerisch soll's erneut ein missionsbasiertes Actionspiel werden, wir hoffen auf etwas mehr Tiefgang als beim direkten Vorgänger. Eine weltweite Veröffentlichung ist beschlossene Sache, zumindest in Japan soll's schon im Sommer so weit sein. (mp)

Genre: Action Hersteller: Namco Internet: www.namco.co.jp Termin: Sommer 2001



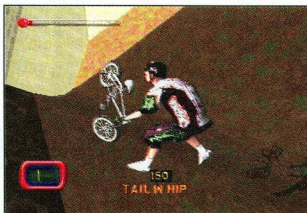
► **NACH DEM EINSCHLAG** Am Boden können Sie nach dem Meteoriten-Schauer immer wieder frische Krater ausmachen und auch sonst sind die Landschaften erstaunlich detailliert ausgearbeitet.

MTV Sports TJ Lavin's Ultimate BMX

PSONE BMX-Spiele sind derzeit scheinbar voll im Trend.

Der Trendsport als solcher wird seinem Namen auf der PSone weiterhin gerecht: Neben diversen *Tony Hawk's*-Clones hat selbst Activisions hauseigener BMX-Ableger *Mat Hoffman's Pro BMX* schon etliche Konkurrenten, bevor Neversoft das Spiel auch nur annähernd fertig gestellt hat. Nach Acclaims *Dave Mirra Freestyle BMX* geht nun bald auch THQs Genre-Beitrag *MTV Sports TJ Lavin's Ultimate BMX* (wer denkt sich eigentlich immer diese viel zu langen Titel aus?) an den Start. Spielerisch darf man natürlich keine bahnbrechenden Innovationen erwarten – wie gewohnt gilt es, innerhalb der Levels bestimmte Aufgaben zu erfüllen, Gegenstände einzusammeln oder einfach nur ausreichend hohe Punktzahlen zu erzielen. Das Fahrverhalten eines BMX unterscheidet sich natürlich merklich von einem Skateboard, so dass sich Fans von *Tony Hawk's* trotz der an sich ähnlichen Steuerung nicht so schnell einfinden werden wie etwa bei *Grind Session*. Insgesamt macht das Spiel ähnlich wie *Dave Mirra Freestyle BMX* einen ordentlichen, aber nicht absolut überzeugenden Eindruck – wie es im Direktvergleich mit *Matt Hoffman* aussieht, wird sich zeigen müssen. (mp)

Genre: Trendsport Hersteller: THQ Internet: www.thq.de Termin: 1. Quartal 2001



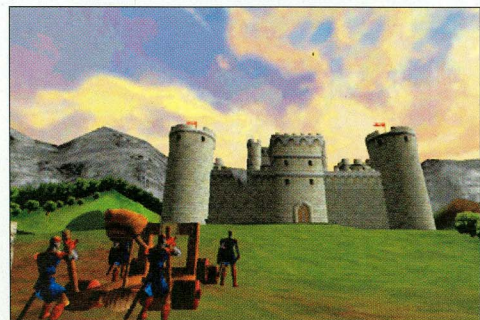
■ **LUFTIKUS** Auch ohne monatelanges Training können Sie hier beeindruckende Tricks vollführen.



■ **CRASH-KURS** Einige der Levels sind für spektakuläre Moves und besonders üble Stürze gut.

Robin Hood: Defender of the Crown

PLAYSTATION 2 Cinemaware meldet sich zurück – mit einem PlayStation-2-Remake des hauseigenen Klassikers!



■ **BELAGERUNGS-SZENE** Die typischen Action-Einlagen lockern das Strategie-Gameplay auf – die Katapulte müssen Sie hier beispielsweise selbst steuern.

Bloody Roar 3

PLAYSTATION 2 Der Kampf der Mutanten geht in den

Spielhallen und auf der PlayStation 2 in die nächste Runde!

Hudsons Meute von zu Tieren mutierenden Prügelknaben schlägt auch auf der PlayStation 2 zu. Im Rahmen der JAMMA-Show präsentierte man am Namco-Stand (Namco bringt das Spiel in die Spielhallen) erstmals ein Video des kommenden dritten Teils der 3D-Beat-'em-Up-Reihe *Bloody Roar*. Das Spiel läuft auf Namcos System-246-Hardware, die der PlayStation 2 sehr ähnlich ist und eine schnelle Umsetzung auf die Heimkonsole möglich macht. Grafisch hat *Bloody Roar 3*

natürlich einen enormen Sprung nach vorn gemacht, was angesichts der stark gestiegenen Hardwareleistung auch kein Wunder ist. Spielerisch hat sich relativ wenig getan, die 3D-Arenen sind offenbar nach wie vor eben und relativ klein gehalten, die Begrenzungsmauern sind wie gewohnt für besonders üble Attacken gut. Das Verwandeln in die Biest-Version der Kämpfer und damit zusammenhängende Super-Moves und -Combos sorgen für viel Action im Käfig. Die Arcade-Version soll im Frühjahr in den japanischen Spielhallen stehen, kurz darauf ist mit der Heimfassung zu rechnen. (mp)

Genre: Beat-'em-Up Hersteller: Hudson Internet: www.bloody-roar.com Termin: Frühjahr 2001 (Japan)



■ **MENSCHEN, TIERE, MUTATIONEN** Das Verwandlungs-Feature wurde auch bei Teil 3 beibehalten.



■ **EFFEKT-GEWITTER** An sich hat sich nicht viel getan, dafür bietet das Spiel aber tolle Grafikeffekte.

Cinemaware machte zu seligen Homecomputer-Zeiten mit überlegender Präsentation und vergleichsweise ausufernden Zwischensequenzen von sich reden. Erst vor kurzem erweckte die Company wieder zum Leben und soll nun mit neuen Spielen an alte Glanzzeiten anknüpfen.

Der erste Titel wird *Robin Hood: Defender of the Crown* sein, das trotz des neuen Helden aus Sherwood Forest im Titel in erster Linie ein Remake des ansonsten gleichnamigen Klassikers werden soll. Sie können sich also auf einen Strategie-Teil gefasst machen, bei dem Sie England erobern und der von allerlei Zwischenspielen aufgelockert wird. Sei es nun die Belagerung einer Burg mit Katapulten, ein Ritterturnier oder ein Schwertkampf gegen einen direkten Kontrahenten – an Action mangelt es dem Spiel insgesamt nicht. Die ersten Bilder zeigen noch nicht viel vom Spiel, sehen aber zumindest viel versprechend aus. Erst im Frühjahr 2002 soll das Spiel erscheinen, bis dahin will Cinemaware einen starken Publisher für das Comeback-Spiel gefunden haben. Man darf gespannt sein! (mp)

Genre: Strategie/Action Hersteller: Cinemaware Internet: www.cinemaware.com Termin: Frühjahr 2002



■ **GANZ WIE GEWOHNT** Auf dieser übersichtlichen Karte wird der Kampf um England geführt.

INFO Kurz und Knapp

► **LIMITED EDITION, DIE ZWEITE** Auch *Zone of the Enders* soll in Japan als limitierte Premium-Package-Version erscheinen. Enthalten sein wird das Spiel selbst, eine DVD mit dem Anime



► **SAMMLERSTÜCK** Das Premium Package von *Zone of the Enders*.

zum Spiel (der ungefähr zeitgleich in Japan erscheinen soll), die Maxi-Single des Eröffnungssongs aus dem Spiel sowie ein 150-seitiges Booklet mit Bildern aus dem Spiel und dem Anime. Für **Sammler** führt daran kein Weg vorbei!

► **SPLATTER-ORGIE** Der für seine Brutalität berühmte *Ego-Shooter* *Soldier Of Fortune* wird auch auf der PlayStation 2 erscheinen, angekündigter Releasetermin ist das vierte Quartal 2001.

► **SHOPPING-TOUR** Infogrames hat mal wieder **zugeschlagen** und Hasbro Interactive gekauft.

► **DUKE-WECHSEL** Take 2 hat sich rückwirkend für alle früheren Versionen die Rechte an der teilweise indizierten *Duke Nukem*-Serie gesichert. Die **Veröffentlichung** von *Land Of The Babes* verzögert sich dadurch nochmals.

► **DAS RENNEN GEHT WEITER** Digital Illusions hat einen **PlayStation-2-Nachfolger** des technisch exzellenten PSone-Rennspiels *Motorhead* angekündigt – erscheinen soll das Spiel allerdings erst in der zweiten Hälfte des Jahres 2002!

► **SEGA-SPIELE FÜR DIE PS2?** Im Internet kursieren **Gerüchte**, Acclaim würde einige Sega-Hits (namentlich *Crazy Taxi*, *18 Wheeler* und *Zombie Revenge*) auf die PlayStation 2 umsetzen. Wir würden derzeit nicht darauf wetten.

► **EISENBAHN-PIONIER** ArtDinks *A-Train* 2001 wird voraussichtlich als erstes Spiel die PlayStation-2-Festplatte und das **Online-Netzwerk** unterstützen – erscheinen soll das Spiel in Japan am 8. März. Im April kommt bereits eine „Additional Vehicle Disc“ heraus und auch *A-Train 2002* und *2003* wurden schon für die kommenden Jahre angekündigt.



► **FESTPLATTEN-ERSTLING** *A-Train* 2001 wird als erstes Spiel die PS2-HD nutzen!

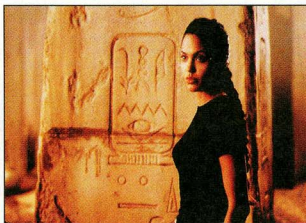
Tomb Raider – Der Film

FILM Angelina Jolie spielt Lara Croft in ihrem ersten Leinwand-Abenteuer.

Selten wurde eine Videospiel-Verfilmung von solchem Medieninteresse begleitet wie im Falle von *Tomb Raider*. Anfang Dezember veröffentlichte Paramount endlich einen ersten Trailer zum potenziellen Kassenerfolg des kommenden Sommers. Gedreht wird der Film in England, Island und Kambodscha. Regisseur Simon West, der schon *Wehrlos – Die Tochter des Generals* und *Con Air* drehte, wählte bewusst etwas exotischere Orte. Oscar-Preisträgerin Angelina Jolie übernimmt die Rolle von Lara Croft, die sich auf die Suche nach einem geheimnisvollen Artefakt gibt, mit dessen Hilfe man offenbar andere Menschen kontrollieren kann. Die gezeigten Szenen lassen zahlreiche spektakuläre Action-Szenen erwarten – der Regisseur hat sich das Ziel gesetzt, das in dieser Hinsicht in letzter Zeit verwöhnte Publikum noch zu überraschen. Im Sommer können Sie sich selbst ein Bild von dem Ergebnis machen, dann nämlich startet *Tomb Raider* in den deutschen Kinos. (mp)

Genre: Action/Abenteuer. Hersteller: Paramount

Internet: www.tombraidermovie.com Termin: Sommer 2001



► **TYPISCHE LOCATION?** Der Film wird unter anderem auf Island und in Kambodscha gedreht!

► **LARA IN ACTION**
Deutsche Fans von Miss Croft müssen sich noch bis Sommer 2001 gedulden!



► **LARA CROFT** Angelina Jolie macht in der Rolle der Videospiel-Heldin eine gute Figur.

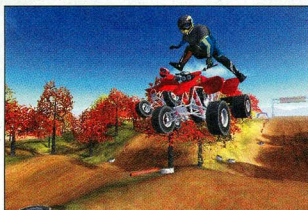


ATV Offroad Fury

PLAYSTATION 2 Quad-Rennen von den Rainbow Studios

Kommen Quad-Rennspiele etwa plötzlich in Mode? Nach Acclairs eher kläglichem ersten Versuch, das Genre in eine spaßige Form zu packen, wagt nun Sony Computer Entertainment selbst einen erneuten Anlauf. Entwickelt wird *ATV Offroad Fury* von den Rainbow Studios, die schon mit *Motocross Madness 1* und *2* für den PC Erfahrungen mit Offroad-Rennspielen sammeln konnten. Scheinbar zählt sich diese aus: Das fast fertige Spiel macht derzeit einen sehr guten Eindruck und könnte dem bislang quasi nicht existierenden Genre zu einem Boom verhelfen. Die Entwickler haben großen Wert auf eine glaubwürdige Physik gelegt, ohne das Spiel zur trockenen Simulation zu machen. Das beste Beispiel sind wohl die waghalsigen Sprünge: Zwar sind diese an sich absolut realistisch, die saubere Landung wäre im wirklichen Leben aber oft nicht möglich – im Spiel dagegen können Sie gleich weiterrennen, wenn Sie Ihr Quad sauber zu Boden gebracht haben. Ein äußerst viel versprechendes Spiel, das Acclairs ersten Versuch alt aussehen lässt und in absehbarer Zeit auch in Deutschland erscheinen sollte. (mp)

Genre: Rennspiel Hersteller: Sony Internet: www.scea.com Termin: Januar 2001 (USA)



■ GRATIS-FLUGSTUNDEN Die Sprünge (und vor allem Landungen!) wollen beherrscht werden.



■ GRAFISCH ORDENTLICH Trotz nicht allzu vieler Details ist die Grafik insgesamt recht gelungen.

World Rally Championship 2001

PLAYSTATION 2 Gelingt den Evolution Studios der ersehnte Colin-McRae-Ersatz für PlayStation-2-Fans?

Noch nicht viel ist bekannt über *World Rally Championship 2001*, doch sieht es ganz so aus, als ob Sony Computer Entertainment hier einen echten Top-Hit in petto haben könnte. Die Grafik macht auf den ersten Blick einen beinahe schon fotorealistischen Eindruck und lässt die bisherigen Rennspiele auf der PS2 ziemlich alt aussehen. Nicht nur die Texturen, auch die Schlammeffekte und Ähnliches wirken sehr überzeugend. Offenbar haben die Entwickler von Evolution Studios die Hardware der neuen Konsole sehr gut im Griff. Spielerisch kann noch nichts



■ GRAFIK-KNALLER Wenn das Gameplay nur halb so gut wird wie die Grafik, ist dem Spiel der Hit fast sicher – wir sind gespannt auf die erste Vorabversion!

Neues International Superstar Soccer für PS2!

PLAYSTATION 2 Neue Version des Fußball-Hits angekündigt!

Fast unscheinbar wirkte Konamis Ankündigung von *Jikkyū World Soccer Winning Eleven 5* auf den ersten Blick, doch die Fußball-Experten in der Redaktion waren sofort Feuer und Flamme für das Spiel, das möglicherweise einen neuen Standard für Fußball-Spiele auf der PlayStation 2 setzen könnte. Im Gegensatz zum bisherigen *International Superstar Soccer*, das von Konami Computer Entertainment Osaka entwickelt wurde und auf den N64-Versionen der Serie basierte, wird diese neue Fassung von KCE Tokyo entwickelt. Dieses Team war schon verantwortlich für die letzten PSone-Versionen der Serie und hat mit dem aktuellen *ISS Pro Evolution 2* die unbestrittene neue Referenz im Fußball-Bereich geschaffen. Bis auf ein Bild, das nicht viel über die grafische Qualität des Spiels aussagt, gibt es derzeit keine weiteren Informationen – wir hoffen, Ihnen demnächst mehr zum neuen, bisher für Europa unbetitelten *ISS* für die PS2 berichten zu können! (mp)

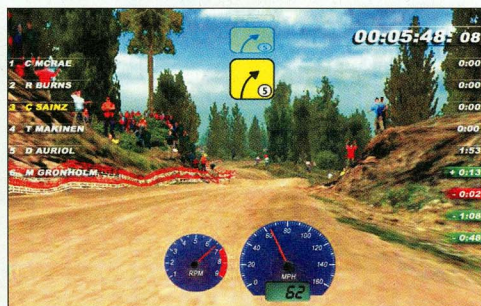
Genre: Fußball Hersteller: Konami Internet: www.konami.co.jp Termin: März 2001 (Japan)



■ WINNING ELEVEN 5 Das nächste International-Superstar-Soccer-Spiel von Konami Computer Entertainment Tokyo kommt für die PlayStation 2!

Konkretes gesagt werden, aber mit einem guten Fahrverhalten und besserer Grafik alleine müsste der Titel eigentlich schon Pflicht für alle Rallye-Fans werden. Insgesamt soll es vierzehn authentische Strecken von der *FIA World Rally Championship* geben. Wir sind gespannt auf die erste Vorabversion – ob das Spiel bei dieser Grafikpracht noch wirklich flüssig läuft? Erste Berichte lassen zumindest einiges erwarten. Im Mai sind wir alle schlauer, dann soll das Spiel nämlich erscheinen. (mp)

Genre: Rennspiel Hersteller: Sony Internet: www.playstation.de Termin: Mai 2001



■ PS2-RALLYE Das ursprünglich Evolution Rally betitelte Spiel könnte ein echter Knaller werden. Ob Codemasters grafisch ein ähnliches Niveau erreicht?

JAPAN

NEWS



JAPAN Vor Ort

Square im Handheld-Fieber

Warren Harrod berichtet für Play Zone direkt aus Japan.

Am 9. Dezember veröffentlichte Bandai in Japan die Farbversion seiner Handheld-Konsole WonderSwan, den WonderSwan Color. Das Gerät war nach dem ersten Tag ausverkauft. Das meistverkaufte WSC-Spiel war *Final Fantasy I* (175.000 Stück), über 87 % der Käufer wollten Squares Rollenspiel. Mit den für 2001 angekündigten *Final Fantasy II* und *III* ist es wahrscheinlich, dass der WSC ein großer Erfolg wird, und so erhofft sich Bandai über eine Million verkaufte Geräte bis zum nächsten Frühjahr. Mr. Suzuki, der Präsident von Square, hat offenbar große Pläne für den WSC in vielen zukünftigen Projekten. Insbesondere interessiert sich Square für die Möglichkeit, den WSC mit der PlayStation 2 zu verbinden und als Controller (mit Mini-Bildschirm) zu nutzen. Es ist sehr wahrscheinlich, dass *Final Fantasy X* zusätzliche Features für diejenigen bereithält, die einen WSC anschließen! Des Weiteren könnte es bei dem online spielbaren *Final Fantasy XI* die Möglichkeit zum Downloaden zusätzlicher Mini-Abenteuer oder Figuren für die WSC-Version geben.

INFO Kurz und Knapp

➤ **NEUES PS2-MODELL** Sony hat in Japan ein neues Modell der PlayStation 2 veröffentlicht, bei dem der DVD-Treiber wie bei den US- und PAL-Versionen des Gerätes fest in die Konsole integriert ist. Neu ist eine (auch einzeln erhältliche) Fernbedienung, die statt der 8-MB-Memory-Card nun zum Lieferumfang gehört.

➤ PARA PARA PARADISE

Kein Druckfehler, sondern der Name eines neuen Musikspiels von Konami. Das Besondere wird der Spezialcontroller sein, der neben tanzspielüblicher Beinakrobatik auch Bewegungen mit den Armen registrieren soll. Klingt interessant!



AUFWENDIG Konami bringt einen Spezialcontroller für Para Para Paradise heraus.

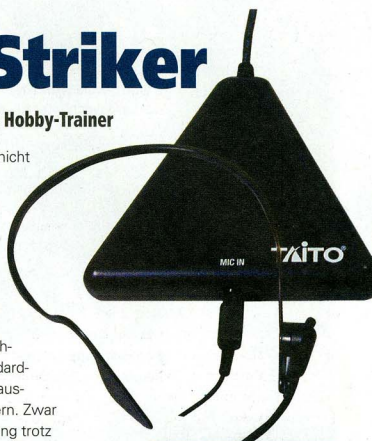
JAPAN Verkaufs-Charts

- | | |
|--|-------|
| 1. Tales of Eternia | PSone |
| 2. Rockman X5 | PSone |
| 3. Tenchu 2 | PSone |
| 4. Patlabor | PSone |
| 5. Love Hina 2 | PSone |
| 6. Winning Eleven 2000 2nd | PSone |
| 7. Fist of the North Star | PSone |
| 8. Super Hero Avengers | PSone |
| 9. I'm a Supervisor | PS2 |
| 10. Dance Dance Revolution: Disney | PSone |

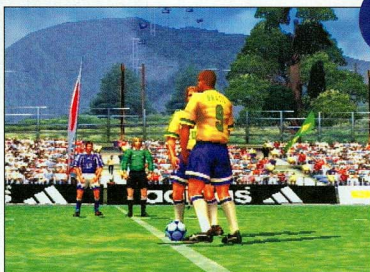
Greatest Striker

PLAYSTATION 2 Fußball für lautstarke Hobby-Trainer

Wer beim Anschauen eines Fußball-Matches nicht ruhig sitzen kann und den Akteuren auf dem Platz (oder auf der Mattscheibe) dauernd Sachen wie „Flank doch, du Depp!“ zu ruft, der dürfte bei *Greatest Striker* von Taito voll auf seine Kosten kommen. Durch das beiliegende Mikrofon-Set, das über den USB-Port an die PlayStation 2 angeschlossen wird, kann das Spiel nämlich auf Sprachkommandos reagieren. Wer sich voll auf die Sprachsteuerung verlassen will, kann sogar die Standard-Funktionen auf dem Joypad ausschalten und ausschließlich durch „Pass!“ und „Shoot!“ steuern. Zwar konnten wir bei der vorliegenden Japan-Fassung trotz gewisser Sprachkenntnisse nicht viel mit der Mikrofon-Steuerung erreichen, doch muss das nicht



TAITOS MIKROFON-CONTROLLER Wenn Sie sich Ihren Kummer von der Seele sprechen möchten, die PlayStation 2 hört gerne zu!



➤ **ANSTOSS** Erstaunlicherweise hat Taito eine bessere Grafik als Konami CE Osaka bei seinem ISS hinbekommen.

Genre: Fußball Hersteller: Taito Internet: www.taito.co.jp Termin: Erhältlich (Japan)

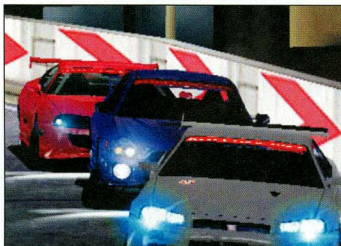


➤ **GAR NICHT SCHLECHT** Obwohl das Spiel natürlich in erster Linie vom Mikrofon-Gimmick lebt, kann der arcadelaestige Spielablauf auch mit Joypad durchaus gefallen. Beachten Sie den Schattenwurf links unten!

Shutokou Battle Zero

PLAYSTATION 2 Knallharte Wettrennen auf Tokios Straßen

Endlich gibt es brauchbare Bilder zu diesem schon etwas länger angekündigten Spiel: Genki arbeitet derzeit an der PlayStation-2-Neuaufgabe von *Shutokou Battle*, dessen zwei Dreamcast-Vorgänger unter dem Namen *Tokyo Highway Battle* eine beachtliche Fan-Gemeinde gewinnen konnten. Das Gameplay von *Shutokou Battle Zero*, so der Titel, hält sich natürlich eng an die Vorgänger: Sie kreuzen über die Schnellstraßen von Tokio und fordern andere Fahrer zu Wettrennen heraus. Eine Art Energiebalken entscheidet, wann der Sieger feststeht. Liegen Sie zurück, sinkt Ihr Balken immer tiefer. Daher zählt hier jede Sekunde in Führung und nicht nur ein Gesamtsieg auf einer festgelegten Strecke. Dem Sieger winkt ein Preisgeld, von dem neue Autos und Fahrzeugteile gekauft werden können. Tuning ist hier der Schlüssel zum Sieg!



FÜR SAMMLER Wer seinen Fuhrpark komplettieren will, hat hier größere Chancen als bei *Gran Turismo*.



GLÄNZEND IN SZENE GESETZT Die Fahrzeug-Modelle können sich jetzt schon sehen lassen!

Es ist anzunehmen, dass das Spiel wie seine beiden Dreamcast-Vorgänger über Crave/Ubi Soft den Weg nach Deutschland findet. (mp)

Genre: Rennspiel
Hersteller: Genki

Internet: www.genki.co.jp
Termin: 2001

Carrier - The Next Mutation

PLAYSTATION 2 Survival-Horror-Neuaufgabe von Jaleco

PlayStation-2-Neuaufgaben von Dreamcast-Spielen sind derzeit scheinbar in Mode. Auch Jaleco arbeitet an einer neuen Fassung seines gruseligen Action-Adventures in bester *Resident Evil*-Tradition. Die Hauptpersonen von *Carrier: The Next Mutation* sind zwei Regierungsagenten, die das Geheimnis hinter dem abgebrochenen Funkverkehr mit einem Flugzeugträger vor Ort untersuchen sollen. Um es gleich vorwegzunehmen: Das Schiff wurde von einem außerirdischen Organismus übernommen, der alles natürliche Leben auf der Erde seinen Vorlieben anpassen will. Die ersten Ergebnisse dieses Vorhabens sind die mutierten Crew-Mitglieder, die den beiden Agenten an Bord das Leben schwer machen. Jaleco hat nicht nur die Handlung um einen verlassenen Außenposten mitten im Ozean erweitert, sondern die Hauptfiguren komplett ausgetauscht und verspricht unter anderem bessere Kamera-Arbeit als in der hierfür oft gescholtene Dreamcast-Version. Die perspektivenabhängige Steuerung (links/rechts gehen statt drehen) unterscheidet das Spiel in Sachen Steuerung merklich von der *Resident Evil*-Serie. Der Titel müsste in Japan mittlerweile erschienen sein. (mp)

Genre: Action-Adventure Hersteller: Jaleco Internet: www.jaleco.co.jp Termin: Erhältlich (Japan)



UMGESETZT Das relativ erfolglose Dreamcast-Spiel wurde für die PS2 deutlich überarbeitet, selbst die Hauptfiguren wurden ausgetauscht!

Volfoss

PSone Namco hält der alten PSone weiterhin die Treue!

Nach *Khamrai* und *Tales of Eternia* veröffentlicht Namco noch ein weiteres Spiel für die in die Jahre gekommene PSone: *Volfoss* ist sowohl der seltsame Titel des ungewöhnlichen Strategie-/Rollenspiel-Hybriden als auch der Name der Spielwelt, die es zu erobern gilt. Zwar ist dieser Genre-Mix gerade in



AUF IN DEN KAMPF! Die Schlachten laufen bei Volfoss offenbar auf rechteckig unterteilten Spielfeldern ab.

Japan recht häufig zu sehen, doch das Besondere an *Volfoss* ist nicht das Gameplay, sondern die Hauptdarsteller: Statt normaler Ritter oder Roboter geben sich hier allerlei Fantasy-Wesen, wie Einhörner und Skelette, die Ehre. 100 Karten und 200 darauf verteilte Missionen versprechen Langzeitmotivation, zumal Sie sich durch Ihr Handeln je nach Laune einen anderen Ruf erkämpfen können. Mehrfaches Durchspielen dürfte also reizvoll sein. Leider ist es derzeit fraglich, ob das Spiel jemals außerhalb Japans erscheint. (mp)

Genre: Strategie/Rollenspiel Hersteller: Namco Internet: www.namco.co.jp Termin: 2001

JAPAN Erscheint demnächst

PLAYSTATION 2

Zuletzt erschienen

WinBack	Action	21. Dezember
7 Blades	Action	21. Dezember
Seven	Rollenspiel	21. Dezember
The Bouncer	Action	23. Dezember

Erscheint demnächst

Onimusha	Action-Adventure	25. Januar
Gran Turismo 3 A-Spec	Rennspiel	Januar
Zone of the Enders	Action	1. Februar

PSONE

Zuletzt erschienen

Black Matrix Cross	Strategie	14. Dezember
Bombberman Land	Geschicklichkeit	21. Dezember
Gunbarina	Lightgun-Shooter	21. Dezember

Erscheint demnächst

Metal Slug X	Action	25. Januar
Panzer Front Biz	Action/Strategie	8. Februar
Etirha	Rollenspiel	22. Februar



USA NEWS



USA Vor Ort

Wunschzettel

Simon Price berichtet für Play Zone aus den USA.

Es waren einige merkwürdige Wochen. Nach 35 Tagen Kampf vor Gericht haben die USA endlich einen neuen Präsidenten. Aber nach knapp zwei Monaten Kampf in den Geschäften sind die meisten PlayStation-Fans hier ihrem Ziel, eine PlayStation 2 in den Händen zu halten, kaum näher gekommen als am Launchtag, dem 26. Oktober. Also, auf was dürfen sich PlayStation-Fans realistischere Weise unter dem Weihnachtsbaum freuen? Abgesehen von einigen Nachfolgern gibt es nicht viel, was man dieses Jahr auf den Wunschzettel schreiben könnte. Warum? Die PlayStation ist erwachsen geworden. Die grafischen und spielerischen Stärken des Systems sind bis aufs Letzte ausgereizt worden. Die Hersteller wissen, was sich verkauft, also gehen sie geringere Risiken ein. Die gute Nachricht ist, dass die PlayStation 2 das alles ändern wird. Sobald die Entwickler sich an die Plattform gewöhnen, wird auch ihre Vorstellungskraft stärker gefordert. Diese Entwicklung sollte sich letztendlich auch auf die Spiele für die PSone auswirken.

USA Verkaufs-Charts

- | | |
|-----------------------------------|-------|
| 1. WWF SmackDown! 2 | PSone |
| 2. Final Fantasy IX | PSone |
| 3. Driver 2 | PSone |
| 4. Tony Hawk's Pro Skater 2 | PSone |
| 5. Tony Hawk's Pro Skater | PSone |
| 6. Driver | PSone |
| 7. Gran Turismo 2 | PSone |
| 8. Madden NFL 2001 | PSone |
| 9. Spyro 2: Ripto's Rage | PSone |
| 10. Crash Bash | PSone |

INFO Kurz und Knapp

☛ **PSONE ALS HANDHELD** Lange genug hat es gedauert, jetzt wurde endlich ein US-Termin für den Mini-Bildschirm und das **Batterie-Pack** angekündigt, die die PSone zum hochwertigen CD-Handheld machen. Im Februar soll das Zubehör in den Staaten erscheinen, schon für Januar hat Interact seine 3rd-Party-Alternative in verschiedenen Versionen angekündigt. Der Preis des Monitors dürfte je nach Anbieter bei \$ 130 bis \$ 160 (Interact) liegen, eine offizielle Aussage von Sony liegt dazu noch nicht vor.

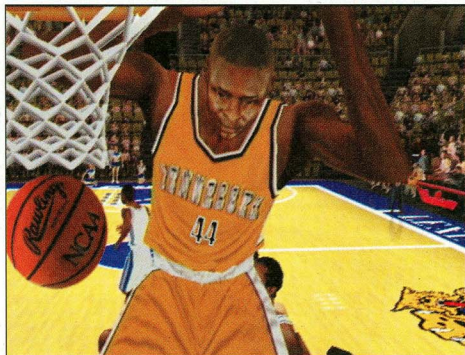


■ **VOLL TRAGBAR** Mit dem PSone-Display von InterAct wird die kleine Konsole zum Handheld!

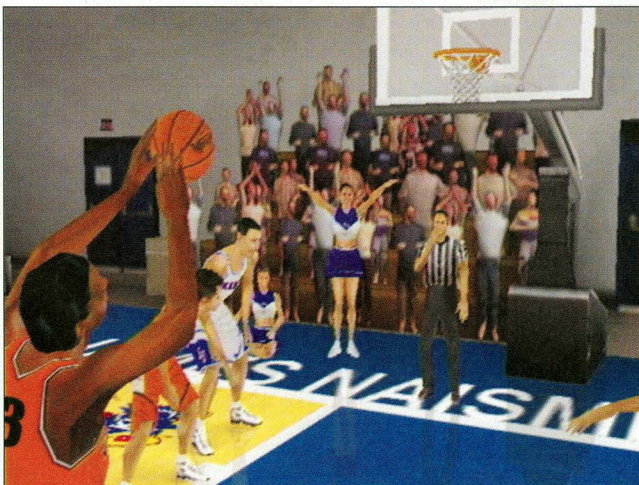
NCAA Final Four

PLAYSTATION 2 Das erste Basketball-Spiel für die PlayStation 2!

Mit *NFL GameDay* mussten die 989 Studios eine schwere Niederlage gegen Electronic Arts' *Madden*-Serie einstecken, im Basketball-Bereich will man nun einfach schneller sein: Nach vor Weihnachten sollte in den USA *NCAA Final Four* erschienen sein, während die ersten NBA-Spiele noch auf sich warten lassen! Mögen sich gerade die nichtamerikanischen Liebhaber des Sports ärgern, nicht ihre bekannten Stars aus dem Fernsehen steuern zu dürfen, am Gameplay ändert der Sprung in den amerikanischen Amateur-Bereich letztendlich relativ wenig. Über 300 Teams werden spielbar sein und angeblich entspricht jede im Spiel enthaltene Halle dem Original. Die optische Authentizität wird durch über 1.000 Motion-Capture-Animationen weiter gesteigert, die bei den versprochenen superflüssigen 60 Bildern pro Sekunde voll zur Geltung kommen sollen. Aufgrund der eher unattraktiven Lizenz wird das Spiel wohl nur in den USA erscheinen – als potenzielle Basis für ein zukünftiges *NBA ShootOut* sollte es gerade für Genre-Fans trotzdem interessant werden! (mp)



■ **GANZ ANSEHNICH** Die Darstellung der Spieler kann auch in Nahaufnahmen noch gefallen. Hoffentlich können die Animationen da mithalten!

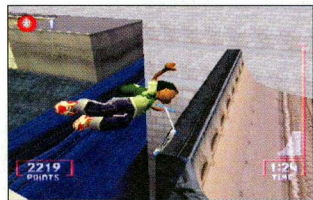


■ **AUTHENTISCHE SCHAUPLÄTZE** Die Zuschauer-Darstellung ist technisch nicht ganz auf dem neuesten Stand und die Original-Hallen der Amateurvereine machen natürlich optisch auch nicht allzu viel her.

Razor Freestyle Scooter

PSone Grind Session mal etwas anders

Grind Session wurde von der PlayStation-Fangemeine als dreister Clone von *Tony Hawk's Skateboarding* abgewiesen, der nicht an das Original herankommt. Auch beim zweiten Versuch dürfte den Entwicklern nicht viel mehr Erfolg beschert sein: *Razor Freestyle Scooter* versetzt zwar die Spielmechanik von *Grind Session* auf die derzeit berüchtigten Straßenroller, mit denen man alle Altersstufen von 4 bis 44 in der Stadt sieht und vor denen man auch auf den Redaktionsfluren nicht mehr sicher ist, doch spielt es sich im Endeffekt sehr ähnlich wie sein Skateboard-Halbbruder. Die lizenzierten Skateboarder des Möchtegern-Originals wurden durch neue Comicfiguren ersetzt und auch die restliche Grafik wirkt nun etwas cartoonhafter, ohne deswegen wirklich zu überzeugen. Insgesamt wurde das Gameplay etwas vereinfacht und dürfte zusammen mit der Präsentation eher



COMIC-LOOK Die lizenzierten Profis von *Grind Session* wichen deformierten Cartoon-Fahrern.



GRIND SCOOTER? Spielerisch hat sich gegenüber dem indirekten Vorgänger *Grind Session* nicht viel getan, auch wenn das Gefühl nun ein anderes ist.

jüngere Spieler ansprechen. In den USA erschien das Spiel über Crave recht überraschend, über eine Deutschland-Veröffentlichung darf daher spekuliert werden. (mp)

Genre: Trendsport Hersteller: Crave Internet: www.crave.com Termin: Erhältlich (USA)

The King Of Fighters '99

PSone Klassische 2D-Prügelkost von Agetec/SNK



GIPFELTREFFEN Bei der King-Of-Fighters-Serie treffen die größten Stars vieler bekannter SNK-Reihen wie *Fatal Fury* und *Art of Fighting* aufeinander.

An 2D-Beat-'em-Ups scheiden sich seit dem Erfolg der PlayStation und dem Aufkommen der 3D-Prügelspiele die Geister. Die Kritiker hatten sie für schlichtweg veraltet, während die Fans auf das durchdachte Gameplay verweisen – sowie die Tatsache, dass es den Herstellern trotz der angeblich technisch rückständigen Spiele bis heute nicht gelungen ist, einen der halbwegs aktuellen Knaller von Capcom oder SNK wirklich 1:1 auf die PSone umzusetzen. Das gilt zwar auch für SNKs *The King Of Fighters '99*, doch machen abgespeckte Animationen aus einem Hit noch keinen Flop. Agetec hat sich nun entschieden, das Spiel in den USA zu veröffentlichen. Genre-Fans erwartet ein gewohnt rekordverdächtiges Line-up von ca. 30 Kämpfern, die in Dreier-Teams gegeneinander antreten. Zwar ist die *King Of Fighters*-Serie in den letzten Jahren kaum wirklich verbessert worden, doch sollen hier wohl ohnehin eher die Fans der Reihe angesprochen werden. Ein Deutschland-Release ist unwahrscheinlich. (mp)



OLD SCHOOL Die Animationen mögen wenig aufregend sein, die Hintergründe sind trotzdem nett.

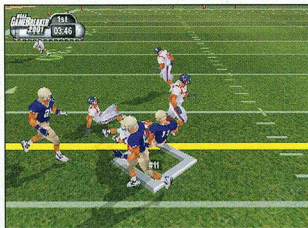
Genre: 2D-Beat-'em-Up Hersteller: Agetec/SNK Internet: www.agatec.com Termin: Erhältlich (USA)

NCAA GameBreaker 2001

PLAYSTATION 2 Die 989 Studios versuchen sich erneut an einem PS2-Footballspiel.

Mit *NFL GameDay 2001* waren die 989 Studios zwar schon beim Launch der PlayStation 2 in den USA mit einem Football-Titel vertreten, doch konnte das Spiel nicht an den Erfolg der Vorgänger anknüpfen und ging gegen das übermächtige *Madden NFL 2001* völlig unter. Einer der Hauptgründe dafür dürfte natürlich die mangelhafte Qualität der unter argem Zeitdruck mehr schlecht als recht fertig gestellten PS2-Erstaussage gewesen sein. Doch bei Sportspielen sind heutzutage Nachfolger quasi vorprogrammiert, so dass die Entwickler schon zwei Monate später zeigen können, was sie mit etwas mehr Zeit besser hingekriegt hätten – zwar steht noch kein neues *GameDay* an, doch traditionell baut die Amateur-Football-Version *NCAA GameBreaker* auf der Spielmechanik des großen NFL-Bruders auf. Eine Neuerung ist die Belegung der L/R-Tasten mit Lateral Throws und Pitches, die das Gameplay aufwerten, doch gegen *Madden* hat auch diese Neuauflage keine Chance. (mp)

Genre: Football Hersteller: 989 Studios Internet: www.scea.com Termin: Erhältlich (USA)



NICHT ALLZU HÜBSCH Die Grafik kommt nicht annähernd an *Madden NFL 2001* heran.

USA Erscheint demnächst

PLAYSTATION 2

Zuletzt erschienen

Kengo: Master of Bushido Beat-'em Up 27. Dezember
Warriors of Might & Magic Action-Adventure 29. Dezember
WDL Thunder Tanks Action 19. Dezember

Erscheint demnächst

Dark Cloud Rollenspiel 15. Januar
Gran Turismo 3 Rennspiel 15. Januar
Silphed The Last Planet Shoot-'em Up 12. Januar
The Bouncer Action März

PSONE

Zuletzt erschienen

Lunar 2 – Eternal Blue Rollenspiel 13. Dezember
Warriors of Might & Magic Action-Adventure 6. Dezember
Persona 2 Rollenspiel 21. Dezember

Erscheint demnächst

DarkStone Rollenspiel 29. Januar
Mega Man X5 Action 17. Januar
MTV Sports: TJ Lavin's Ultimate BMX Trendsport 15. Januar

KIDS NEWS

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

Tiggers Honigjagd

PSONE Winnie Puuh will eine große Party schmeißen.



■ ZUCKERFABRIK So stellten sich die Disney-Zeichner A. A. Milnes berühmte Stofftiere vor.

Alle Bewohner des Hundert-Morgen-Waldes sind eingeladen: Tigger, I-Aah, Kanga samt Ruh, Ferkel. Das wird ein Riesenfest, das Puuh der Bär da geben will. Aber wie sollen die Stofftiere anständig feiern, wenn kein Honig da ist? Also macht Tigger sich auf den Weg, Honigtöpfe für seine Freunde zu sammeln. Durch neun liebevoll gestaltete Levels steuert der Spieler die sprunghafte Raubkatze. Dabei kann er den Tiggerschwanz als Sprungfeder benutzen und so hoch gelegene Ziele erreichen. Auch weite Abgründe nimmt der kleine Tigger mit Leichtigkeit: Er flattert einfach wild mit den Armen und bleibt dadurch länger in der Luft. Geübte Spieler werden bei der Honigjagd nur mit den Schultern zucken. Aber für sehr junge Jump&Run-Fans ist es ein wundervolles Spiel. Süße, toll animierte Charaktere in bunten Umgebungen: Da gibt es viel zu entdecken. Nur ein bisschen länger könnte der Spaß schon dauern, dann hätten auch ausgewachsene Spieler wirklich etwas davon. (ao)



■ ALBERNE FREUNDE Im Grimassen-Wettbewerb zählt der merkwürdigste Gesichtsausdruck.

TEST Tiggers Honigjagd				
Genre	Jump & Run			
Hersteller	Ubi Soft			
Termin	Erhältlich			
Preis	DM 89,95			
GRAFIK	85%	SOUND	84%	SPASS
			81%	
GESAMT-WERTUNG				83%

Monster Force

PSONE Was haben berühmte Monster eigentlich so in ihrer Kindheit gemacht? Dieses Spiel gibt Antwort.

Nicht jeder wird als Star geboren. Bei Dracula, Frankensteins Monster und dem Wolfsmenschen scheint das aber doch so zu sein. Schon als Kinder erlebten sie Abenteuer, die demnächst nachzuspielen sein werden. In dem Adventure sucht das Trio der jugendlichen Filmmonster nach den Zutaten eines Zaubers, um den Fluch einer Hexe aufzuheben, die die Welt bedroht. (ao)

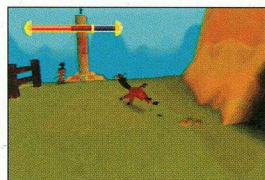


■ HALLOWEEN Der kleine Frank muss sich gegen Kürbisköpfe zur Wehr setzen.

The Emperor's New Groove

PSONE König Kuzco lernt als Lama die Anden kennen.

Schon als Kind übernimmt Inkaprinz Kuzco die Königskrone eines Reiches in den Anden. Kein Wunder, dass er mit 18 zu einem verwöhnten, egoistischen Herrscher geworden ist. Als solcher macht er sich viele Feinde, darunter seine ehemalige Beraterin Yzma. Eines Tages verwandelt die ihn in ein Lama. Im März kommt die Geschichte als Disney-Zeichentrickfilm in die Kinos und auch auf der PlayStation werden die Abenteuer des Kuzco dann nachzuspielen sein. Als Lama erforscht der Spieler die Umgebungen der Anden. Auf der Suche nach seiner alten Identität muss er sich dabei vor der bösen Yzma hüten, die ihm immer noch nachstellt. Zum Glück weiß sich aber auch ein Lama zu wehren: Gegen Spuck-Attacken hat kein Feind eine Chance. Noch ist der Titel des Spiels nicht offiziell bestätigt. Es sieht aber so aus, als würde es den deutschen Titel des Films übernehmen und als *Ein Königreich für ein Lama* auf den Markt kommen. (ao)



■ LAMAGALOPP In den Anden treten diese starken Lasttiere gehäuft auf.

Genre: Jump & Run Hersteller: Sony Internet: www.playstation.de Termin: 1. Quartal 2001

Lernen mit Rayman

PSONE Wer immer dachte, dass Videospieler schnell verblöden, kann sich jetzt von Rayman eines Besseren belehren lassen.

„Erst machst du deine Hausaufgaben, dann darfst du ein bisschen spielen!“ Die meisten Grundschüler werden diesen Satz schon das eine oder andere Mal von ihren Eltern gehört haben. „Ich will aber beides“, konnten sie bisher nicht antworten. Jetzt kommt ihnen Rayman mit drei Spielen zu Hilfe. Rayman junior Anfänger Englisch sowie zwei unterschiedlich schwere Lese- und Rechen-Titel sollen den ABC-Schützen spielerisch Lerninhalte näher bringen. Der Trick dabei ist, dass das Ganze wie ein klassisches Jump & Run aufgebaut ist. Die Kinder müssen springen, rennen und Gegnern ausweichen wie im ersten Teil von Rayman. Die Levels können sie aber nur meistern, wenn sie Aufgaben lösen, die mit der Zeit immer schwerer werden. Also Eltern, üben Sie schon mal einen neuen Satz: „Spiel ein bisschen und mach deine Hausaufgaben!“ (ao)



■ BERUFERATEN Hier sollen die Schüler erkennen, welches Wort ein Beruf ist.



■ ZAHLENAKROBAT In diesem Level muss Rayman zu den Zahlen gehen, die er hört.

Genre: Action-Adventure Hersteller: Konami Internet: www.konami-europe.com Termin: März 2001

Genre: Jump&Run-Lernspiel Hersteller: Ubi Soft Internet: www.ubisoft.de Termin: Erhältlich

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 den praktischen DVD-Ständer. Damit 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** (Art.-Nr.: 1086)

Achtung: Der DVD-Ständer wird ohne Jewel Cases 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

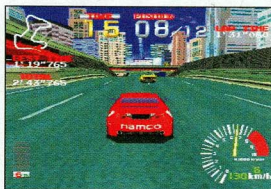
BUDGET NEWS

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

Ridge Racer

PSONE Mit Ridge Racer kommt jetzt ein Klassiker aus der Frühgeschichte der PlayStation ganz billig in die Regale.

Mit schnellen Autos Runden zu drehen war für Videospiele schon immer faszinierend. Das beweist unter anderem Ridge Racer, einer der ersten Titel auf der guten alten PlayStation. Fünf Jahre sind seither ins Land gegangen und vor allem in puncto Grafik hat sich einiges getan. Dennoch bleibt Ridge Racer ein rasantes Rennspiel. Mit eingängiger Steuerung und Powerslides geht es auch um die engsten Kurven. Leider können Sie Ihre Fahrkünste nur alleine beweisen, ein Mehrspielermodus fehlt. (ao)



■ **AUFHOLJAGD** Der rote Wagen rollt zügig das gesamte Feld von hinten auf.

Genre: Rennspiel Hersteller: Sony Termin: 24. Januar Preis: DM 29,95

Tekken

PSONE Tekken hat inzwischen einige hochwertige Nachfolger. Zum Mini-Preis macht auch das Original noch Spaß.

Das Prinzip dieses Spiels ist ganz einfach: Wer die meisten Gegner verdrischt, gewinnt. Jeder der Charaktere kämpft sich dabei mit eigenen Bewegungen durch. Auch wenn manche Schläge kompliziert sind, ist die Steuerung im Prinzip doch einfach. So lernt man die Grundlagen schnell und kann sich gleich ins Gefecht stürzen. Optisch ist das Spiel inzwischen überholt: Die Hintergründe können heute nicht mehr wirklich beeindrucken und die Charaktere wirken etwas primitiv. (ao)



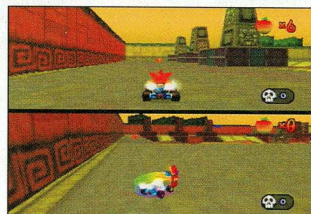
■ **TOURISTEN** Diese beiden liefern sich einen Kampf vor historischem Hintergrund.

Genre: Beat 'em Up Hersteller: Sony Termin: 24. Januar Preis: DM 29,95

Crash Team Racing

PSONE Der außerirdische Nitros Oxide bedroht die Welt. Nur Crash und seine Freunde können ihn noch aufhalten, indem sie ihn auf der Kartbahn abhängen.

Doch Halt: Wen interessiert eigentlich die Handlung bei einem Funracer? Was hier zählt, sind schnelle Rennen, lustige Power-Ups und vertrackte Kurse. Und all das bietet Crash Team Racing in Hülle und Fülle. Auf insgesamt 18 Strecken rasen bis zu vier Spieler gegeneinander. Gewinnen kann dabei nur, wer die besten Waffen wie Sprengstoffkisten oder Zielschraketen findet. Neben verschiedenen Rennmodi wie Abenteuer, Zeitprobe oder Arcade gibt es auch eine Kampfvariante: Hier geht es darum, in einer Arena den Gegner möglichst oft mit den Waffen zu treffen. Das Schöne an Crash Team Racing ist, dass das Spiel für jeden was hat: Man kann auch als Anfänger schnell Rennen gewinnen. Mit ein wenig Übung wird es immer rasanter und auch die Strecken bieten mit vielen Abkürzungen Dauerspaß. (ao)



■ **ZWEIKAMPF** In den Arenen des Kampfmodus' muss man erst einmal den Gegner finden.

TEST Crash Team Racing

Genre	Rennspiel
Hersteller	Sony
Termin	10. Januar
Preis	DM 49,95
GRAFIK	86%
SOUND	81%
SPASS	90%
GESAMT-WERTUNG	88%

BUDGET Erscheint demnächst

Titel	Genre	Preis
Zuletzt erschienen		
Rainbow Six	Action	DM 29,95
Tomorrow Never Dies	Action	DM 49,95
Januar		
Air Combat	Action	DM 29,95
Crash Team Racing	Rennspiel	DM 49,95
Ridge Racer	Rennspiel	DM 29,95
Spyro 2	Jump & Run	DM 49,95
Tekken	Beat 'em Up	DM 29,95
Februar		
Box Champions 2000	Boxen	DM 49,95
Dune 2000	Strategie	DM 49,95
Moto Racer 2	Rennspiel	DM 49,95
NBA Live 2000	Basketball	DM 49,95
Super Bikes 2000	Rennspiel	DM 49,95

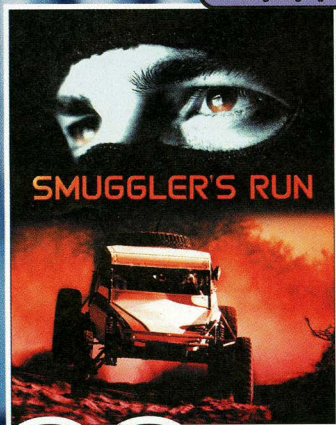
■ **SCHADENFREUDE**
Auf dem Weg zum Ziel kann man unliebsame Konkurrenz mit fiesem Waffen aufhalten.

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!

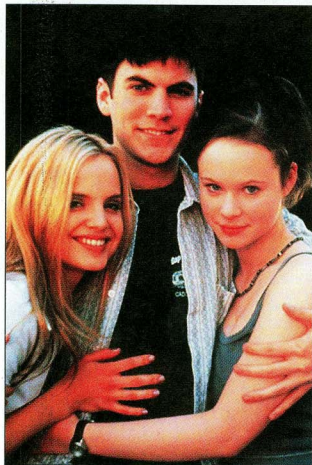




Genug gespielt? Kein Problem! Machen Sie eine Pause und genießen Sie einen der hier vorgestellten DVD-Filme!

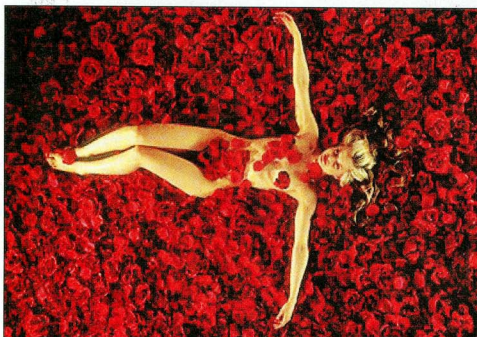
American Beauty

Regisseur Sam Mendes rechnet mit der amerikanischen Gesellschaft ab.

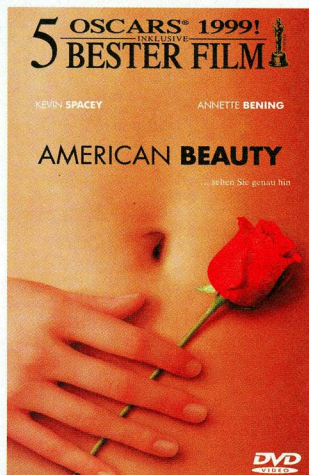


■ **TRIO INFERNALE** Angela, Rick und Lesters Tochter Jane (v. l.) verstehen sich prächtig.

Lester Burnham ist unglücklich: Seine Frau Carolyn hat sich zu einer oberflächlichen, frigid Perfectionistin entwickelt und seine pubertierende Tochter Jane hasst ihn. Sein ereignisloses Leben plätschert so vor sich hin, bis ein paar einschneidende Erlebnisse es total verändern. Er verliebt sich in die verführerische Angela, die mit seiner Tochter zur Schule geht und in ihm den Wunsch weckt, wieder sportlich und attraktiver zu wirken. Außerdem lernt er Ricky Fitts kennen, der erst kurz zuvor mit seiner Familie im Nachbarhaus eingezogen ist. Dieser entpuppt sich als ein mit allen Wassern gewaschener Dealer, der Lester schon bald mit Rauschgift versorgt. Als ihm bei seinem Job die Kündigung droht, schafft er es, aus seinem Chef eine satte Abfindung herauszupressen. Jetzt kann er sich voll seinen neuen Hobbys widmen und seinen neuen Lebensstil ausleben. Natürlich stößt dies alles bei seiner Familie auf wenig Gegenliebe. Seine Frau tröstet sich mit dem Immobilienkönig

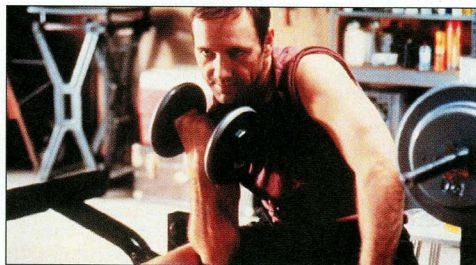


■ **VERFÜHRERISCH** Die wilden Fantasien eines Mannes in der Midlife-Crisis sind wirklich nicht jugendfrei. Er interessiert sich für die Freundin seiner Tochter.



■ **MUST HAVE!** Fünf Oscars bekam die schwarze Komödie, und das völlig verdient!

der Stadt und seine Tochter freundet sich mit dem jugendlichen Drogendealer an. Von Anfang an ist aber klar, dass Lesters Rebellion gegen die eigene Midlife-Crisis und gesellschaftliche Konventionen tragisch enden muss. Die fünfmal oscarprämierte schwarze Komödie von Sam Mendes zeigt die Verlogenheit des Heile-Welt-Klischees auf, hinter dem sich die zerrütteten Familien in diesem Film verstecken. Dadurch gelingt es Mendes, den Alltagshorror, der die Menschen umgibt, auch als solchen zu entlarven.



■ **MANN AUS STAHL** Um der viel jüngeren Angela zu gefallen, schindet sich Lester bis ins Extreme – anfänglich mit recht großem Erfolg.

Originaltitel: American Beauty

Laufzeit: 117 Minuten (FSK 16)

Preis: 44,98 DM

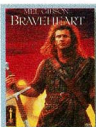
Darsteller: Kevin Spacey, Annette Bening, Thora Birch, Wes Bentley

Ausstattung: Deutsch/Englisch 5.1, 2,35:1-/16:9-Format, Hinter den Kulissen, Trailer, Storyboards

Urteil:

„Eine wirklich pechschwarze Komödie mit hervorragenden Schauspielern“

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



Braveheart - Special Edition

Als Engländer die Frau des Schotten William Wallace ermorden, schwört er blutige Rache gegen die verhassten Besatzer. Gemeinsam mit einem zusammengewürfelten Heer aus Bauern und Grundbesitzern beginnt er einen aussichtslos erscheinenden Kampf um die Freiheit Schottlands. Und seine Erfolge geben ihm Recht. Berauscht von seinen Siegen, plant er wenig später den Eroberungszug nach England. Doch bald schon muss er feststellen, dass die größten Feinde unter den eigenen Leuten zu finden sind.

Originaltitel: Braveheart

Laufzeit: 171 Minuten (FSK 16) **Preis:** 54,98 DM

Darsteller: Mel Gibson, Sophie Marceau, Patrick McGowan, Catherine McCormack

Ausstattung: 2 DVDs, Deutsch/Englisch 5.1, 16:9-Format, Trailer, 28-minütiges Making-of

Urteil:

„Das dreistündige Schlachtenepos von 1995 ist immer wieder sehenswert.“



Magnolia

Earl Partridge möchte vor seinem Tod seinen Sohn noch einmal wiedersehen. Dieser verdient sein Geld als Macho-Trainer und möchte von seinem Vater nichts mehr wissen. Krankenpfleger Phil hat Mitleid und versucht alles, das verlorene Schaf zurückzuholen, während Earls junge Frau Linda Hilfe suchend von Arzt zu Arzt rennt. Doch auch an anderen Orten derselben Stadt spielen sich gefühlsreiche Vater-Kind-Probleme ab, die auf ungewöhnliche Weise gelöst werden. Selten wurde die amerikanische Gesellschaft so treffend porträtiert wie in diesem Episoden-Film.

Originaltitel: Magnolia

Laufzeit: 189 Minuten (FSK 12) **Preis:** 37,99 DM

Darsteller: Lou Diamond Phillips, Dina Meyer, Bob Gunton

Ausstattung: Deutsch/Englisch 5.1, 16:9-/2,35:1-Format, Trailer, Making-of, Teaser, Frank-Mackey-Seminar

Urteil:

„Bizarrrer Episoden-Film um neun gar nicht mal so ungewöhnliche Charaktere“



Romeo Must Die

Eigentlich funktioniert der Deal zwischen den Schwarzen und den Chinesen von San Francisco perfekt. Jeder beliefert eine Hälfte der Stadt mit Drogen. Doch als auf einmal jeweils ein Sohn jedes Bosses stirbt, ist Schluss mit lustig. Jede Seite beschuldigt die andere und es kommt beinahe zum Bandenkrieg. Währenddessen versuchen die Geschwister der Ermordeten herauszufinden, wer wirklich für die Morde verantwortlich ist. Und da es sich hierbei um Männlein und Weiblein handelt, bleibt es nicht lange aus, dass sie sich ineinander verlieben. Martial Arts trifft auf Hip-Hop und Shakespeare. Action garantiert, auch wenn die Handlung etwas konstruiert wirkt.

Originaltitel: Romeo Must Die

Laufzeit: 111 Minuten (FSK 16) **Preis:** 41,98 DM

Darsteller: Jet Li, Aaliyah

Ausstattung: Deutsch/Englisch 5.1, 2,35:1-/16:9-Format, Trailer, Musik, Videos

Urteil:

„Shakespeare trifft auf Martial Arts. Eher für Fans von Letzterem.“



The Beach

Eigentlich hätte Rucksacktourist Richard stutzig werden sollen, als der gleiche Typ, der ihm am Abend zuvor noch vom thailändischen Paradies erzählt hat, tot in seinem Zimmer liegt. Trotzdem macht er sich mitsamt einer selbst gezeichneten Karte und dem französischen Pärchen Etienne und Françoise auf, den wundervollen Ort zu suchen. Nach einigen Problemen scheinen sie dann wirklich im Garten Eden angekommen zu sein. Hier haben sich ein paar Leute ihr eigenes Gesellschaftssystem geschaffen und nehmen die Neuankömmlinge gern auf. Doch die Idylle trägt gewaltig.

Originaltitel: The Beach

Laufzeit: 115 Minuten (FSK 16) **Preis:** 47,99 DM

Darsteller: Leonardo DiCaprio, Tilda Swinton, Virginie Ledoyen

Ausstattung: Deutsch/Englisch 5.1, 2,35:1-/16:9-Format, Trailer, Outtakes, Artwork, Alternatives Ende

Urteil:

„Düsterer Abenteuerfilm ohne Lagerfeuerromantik und Titanic-Kitsch“



Dogma

Jahrtausende sitzen die beiden gefallenen Engel Loki und Bartleby nun schon auf der Erde fest und warten darauf, irgendwie wieder in den Himmel zurückkehren zu können. Mit einer neu eingeweihten Kathedrale scheint ihr Problem gelöst zu sein – sie müssen nur durch das Tor schreiten. Dumm nur, dass das die Fehlbarkeit Gottes beweisen und somit das Ende der Welt bedeuten würde. Und ausgerechnet die Atheistin Bethany wird von Gottes Sprachrohr Metatron losgeschickt, den Plan der beiden zu verhindern. Hilfe (?) erhält sie dabei von einem schwarzen Apostel, einer Muse in Schöpfungspause und den beiden durchgeknallten „Propheten“ Jay und Silent Bob.

Originaltitel: Dogma

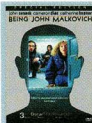
Laufzeit: 123 Minuten (FSK 16) **Preis:** 37,99 DM

Darsteller: Ben Affleck, Matt Damon, Linda Fiorentino, Salma Hayek

Ausstattung: Deutsch/Englisch 5.1, 2,35:1-Format, Trailer, Interviews

Urteil:

„Böse, respektlose und schlichtweg geniale Kirchensatire“



Being John Malkovich

Weil Craig Schwartz als Puppenspieler kein Geld mehr verdient, sucht er sich einen neuen Job. Nicht genug, dass sein Arbeitsplatz zwischen zwei Etagen liegt und deshalb nur halb so hoch ist – eines Tages entdeckt er hinter einem Aktenschrank eine kleine Tür. Als er hindurchgeht, findet er sich im Kopf von John Malkovich wieder. Craigs Arbeitskollegin Maxine wittert das große Geschäft und auch seine Frau Lotte ist begeistert. So gründet das Trio eine Firma, die Extremprips in den Körper eines anderen vermietet. Das geht so lange gut, bis Malkovich selber einen Trip bucht.

Originaltitel: Being John Malkovich

Laufzeit: 108 Minuten (FSK 12) **Preis:** 47,99 DM

Darsteller: John Cusack, Cameron Diaz, Ned Bellamy und natürlich John Malkovich

Ausstattung: Deutsch/Englisch 5.1, 16:9-Format, Trailer, die 7 ½ Etage, Spikes Fotoalbum, Biografien

Urteil:

„Die wohl mit Abstand abgedrehteste Komödie des Jahres 2000“



The Peacemaker

Als in Russland ein mit Atomraketen beladener Zug mit einem Personenzug zusammenstößt, wird die amerikanische Regierung misstrauisch. Sie schicken Colonel Devoe und Nuklearwissenschaftlerin Julia Kelly an den Unfallort. Schnell finden diese heraus, dass nur ein oder zwei der zehn Sprengköpfe explodiert sind,

der Rest muss entfernt werden sein. Doch auch als sie einen Konvoi stoppen, der offensichtlich die Nuklearwaffen an Bord hat, fehlt immer noch eine Rakete. Diese befindet sich im Besitz eines serbischen Extremisten, der sie genau vor dem UN-Gebäude in New York zünden will. Dem ungleichen Paar bleibt nicht viel Zeit, das zu verhindern.

Originaltitel: The Peacemaker

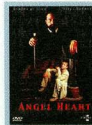
Laufzeit: 123 Minuten (FSK 16) **Preis:** 44,98 DM

Darsteller: George Clooney, Nicole Kidman, Marcel Lues, Armin Müller-Stahl

Ausstattung: Deutsch/Englisch 5.1, 16:9-Format, Trailer, Outtakes, Stunt-Footage

Urteil:

„Action-Thriller, der spannend und temporeich inszeniert ist.“



Angel Heart

Privatdetektiv Harry Angel hat seine drittklassigen Ehebruch-Aufträge satt. Da kommt ihm der Auftrag des stinkreichen Louis Cyphre gerade recht, der ihn auf die Suche nach einem alten Freund schickt. Die Spur führt den Schnüffler nach New Orleans, wo er auf die Ex-Geliebte des Mannes und einen Jazz-Musiker trifft. Der anfangs gewöhnliche Fall entwickelt sich plötzlich in eine völlig andere Richtung. Alle Zeugen kommen auf brutale Art ums Leben und Harry gerät unter Mordverdacht. Zu allem Übel entdeckt er wenig später, wer sein finsterner Auftraggeber wirklich ist.

Originaltitel: Angel Heart

Laufzeit: 108 Minuten (FSK 16) **Preis:** 39,99 DM

Darsteller: Mickey Rourke, Robert De Niro, Lisa Bonet, Charlotte Rampling

Ausstattung: Deutsch/Engl./Span./It., DS, 1:1,85-/16:9-Format, Trailer, Making-of, Behind the Scenes, Starinfos, Fotogalerie

Urteil:

„Ein Psycho-Horror-Thriller mit einem wahrhaft apokalyptischen Unterton“



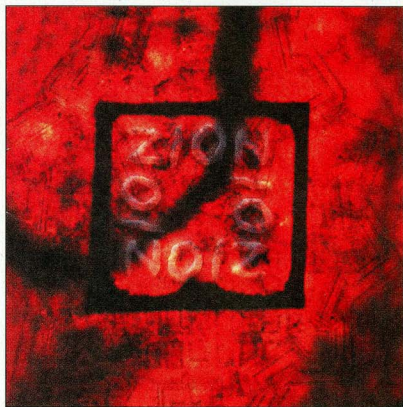
**Genug gesehen?
Dann gönnen Sie Ihren
Gehörgängen eine
aktuelle Musik-Neuheit.**

Söhne Mannheims Zion

Xavier Naidoo, das ehemals beste Pferd aus dem 3p-Stall, galoppiert nun gegen den Willen von Moses Pelham mit seinen Mannheimer Kumpels die Charts hoch ...

Gemeinhin nimmt man ja an, dass Xavier Naidoo die Söhne Mannheims bewusst gegründet hat, um den vertraglichen Pflichten beim Label „3p“ zu entkommen. Tatsächlich musizierte der eigenwillige Sangeskünstler jedoch schon 1995 mit den Freunden aus seiner Heimatstadt Mannheim und unterzeichnete nur deshalb einen Vertrag bei 3p, um die finanzielle Unabhängigkeit seiner Band „Söhne Mannheims“ abzusichern. Dank seines Platin-Debüts „Nicht von dieser Welt“ und diverser erfolgreicher Kooperationen mit Sabrina Setlur oder Brda Sven konnte er in der Folgezeit tatsächlich frei von finanziellen Sorgen mit seinen Mannheimer Freunden musizieren und deren Debüt-CD Zion einspielen. Das gefiel nun 3p-Chef Moses Pelham aber gar nicht mehr; er wollte die besag-

te Vertragsklausel nicht mehr anerkennen, ließ eine Soundtrack-CD von Xavier einstampfen und zog vor Gericht, glücklicherweise vergeblich. Seit einigen Wochen belegen die tapferen Söhne nämlich einen vorderen Rang in den Single- und LP-Charts, während Moses Pelham darauf wartet, das bereits fertig produzierte zweite Album von Xavier Naidoo veröffentlichen zu können, das zweifellos eher für die breite Masse geeignet ist als Zion von den Söhnen Mannheims. Naidoo-Fans dürften zwar die Tracks „Volle Kraft voraus“, „Dein Glück liegt mir am Herzen“ und „Geh davon aus ...“ gefallen, mit Reggae-Verschnitten „The Power Of The Sound“ oder Rap-Experimenten wie „Wir



■ ZION Den heiligen Berg Zion glaubt Xavier Naidoo im Königstuhl bei Heidelberg wiedererkannt zu haben ...

haben allen Göttern abgeschworen“ dürften sie jedoch Probleme haben. Unterm Strich ist Zion eine erfrischend unkonventionelle CD, allerdings sicherlich nicht unbedingt das, was Xavier-Naidoo-Fans erwarten.

Hans Ippisch

Anspieltipp: „Volle Kraft voraus“, „Geh' davon aus“, „Dein Glück ...“
Gesamtspielzeit: 77:42 Minuten, 13 Songs
Urteil:

INFO Aktuelle Musik-Neuheiten



Westernhagen So weit ...

Nach diversen Live- und Balladen-Compilations gibt's nun mit *So weit* die erste Single-Compilation von Marius Müller-Westernhagen. Auf der „normalen“ Version muss man sich mit 18 Hits begnügen, darunter „Sexy“, „Lass uns leben“, „Freiheit“ oder „Mit Pfefferminz bin ich dein Prinz“. Songs wie „Krieg“ oder „Wir waren noch Kinder“ hingegen gibt es nur auf der 28 Songs starken Doppel-CD-Edition. Westernhagen-Fans, die nicht ohnehin alle Titel auf CD haben, dürfen bedenkenlos zugreifen!

Anspieltipp: „Fertig“, „Lass uns leben“, „Freiheit“
Gesamtspielzeit: 77:55 Minuten, 18 Songs
Urteil:



Witt Bayreuth Zwei

Im Zuge des Rammstein-Booms gelang vor drei Jahren auch dem einstmaligen „Goldenen Reiter“ nach zahllosen Flops mit der Unterstützung des Wolfheim-Sängers bei der Single „Die Flut“ ein unverhofftes Comeback. Das neue Werk *Bayreuth Zwei* bietet den bekannten Dumpf-Deutsch-Sprechgesang und schrammelnde Gitarren ohne Ende. Ob die mit literarischem Anspruch geschriebenen Texte wirklich jemand zu schätzen weiß, wagen wir stark zu bezweifeln.

Anspieltipp: „Bataillon d'Amour“, „Seenot“
Gesamtspielzeit: 48:47 Minuten, 11 Songs
Urteil:



Lionel Richie Renaissance

In den 80er-Jahren war der Ex-Commodores-Sänger Lionel Richie mit Hits wie „All night long“, „Hello“ oder „Dancing on the ceiling“ einer der absoluten Superstars in den USA. Nachdem die letzten Alben nur mäßig erfolgreich waren, kehrte er nun mithilfe der derzeit sehr angesagten Produzenten von Cher und Tina Turner in die Charts zurück. Neben der grandiosen ersten Single „Angel“ überzeugen auch Songs wie „How Long“ oder „Don't Stop The Music“. Perfekter Mainstream-Pop!

Anspieltipp: „How Long“, „Angel“, „Piece Of My Heart“
Gesamtspielzeit: 58:49 Minuten, 13 Songs
Urteil:



Backstreet Boys Black & Blue

Aus den Jungs wurden zwar zwischenzeitlich Männer, musikalisch bietet die derzeit erfolgreichste Band jedoch nicht zuletzt dank Erfolgs-Produzent Max Martin wenig Überraschendes. Tracks wie „Shape Of My Heart“, „Everyone“ oder „The Call“ sind eingängige Pop-Songs mit Airplay-Garantie. Mit „More Than That“ oder „Time“ versuchen sich die Backstreet Boys zwar an Harmonie-Gesang, wie man ihn von Boyz II Men erwartet, die Single-Charts werden sie damit aber nicht erobern.

Anspieltipp: „Shape Of My Heart“, „Everyone“, „How Did I ...“
Gesamtspielzeit: 48:01 Minuten, 13 Songs
Urteil:

Sparen Sie über 100,- DM



Eagle One
52934 7

Jetzt
1 JAHR
Mitgliedschaft
testen

Playstation 1

Playstation 2



Dino Crisis 2
52938 8



Alien - Die Wiedergeburt
52905 7



Crash Bash
52954 5



Dead or Alive 2:
Hardcore
52955 2



F1 Championship
Season 2000
52909 9



Rayman Revolution
52945 3



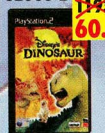
James Bond: Der
Morgen stirbt nie
52908 1



Driver 2
52527 9



Moorhuhn -
Das Spiel
52501 4



Disney's Dinosaurier
52947 9



Tekken Tag
Tournament
52249 0



Ridge Racer V
52436 3



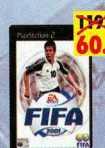
Digimon World
52558 4



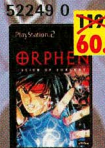
Tomb Raider -
Die Chronik
52499 1



SW-Episode I:
Jedi Power Battles
52930 5



FIFA 2001
52246 6



Orphen - Scion of
Sorcery
52952 9



Fantavision
52437 1



FIFA 2001
52498 3



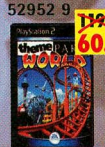
Star Trek Invasion
52513 9



Formel Eins 2000
52525 3



SSX
52538 6



Theme Park World
52248 2

**Portofreie
Lieferung!**

Vergleichen Sie:

- Zwei Wochen völlig unverbindlich **testen!**
- 4 mal jährlich **Riesenauswahl** an Büchern, CDs, Videos, DVDs und CD-ROMs.
- Bis zu **70% Preisvorteil!**
- Bücher in exklusiver Club-Ausstattung **garantiert günstiger** als im Handel!
- Exklusive **Buch-Premieren**, lange bevor sie im Handel erscheinen!

Erlebe die Club-Vorteile!

DER CLUB
BERTELSMANN

Coupon abschicken an: Der Club Bertelsmann • 33308 Gütersloh

JA, ich möchte im Club sparen. Ich bin zur Zeit kein Kunde im Club Bertelsmann. Schicken Sie mir meine 3 Wunschtitel 14 Tage zur Ansicht mit vollem Rückgaberecht.

Ich bezahle meine Artikel per Rechnung - **portofreie Lieferung**. Wenn ich meine Artikel behalte, werde ich automatisch Club-Mitglied und kann alle Club-Vorteile mindestens ein Jahr lang genießen. Vielmals im Jahr erhalte ich gratis den Katalog mit exklusiven Angeboten, Club-Premieren und und - aus dem ich jeweils einen Artikel kaufe, unabhängig von Artikel und Preis. Sollte ich mich bis zum im Katalog angegebenen Termin einmal nicht für einen Artikel entscheiden, erhalte ich den aktuellen Club-Vorschlag automatisch nach Hause. Die Mitgliedschaft besteht zunächst für ein Jahr und verlängert sich automatisch um jeweils ein Jahr, wenn ich nicht 3 Monate vor Ablauf schriftlich künde. **Kauf ohne Risiko!** Alles, was ich hier bestelle, erhalte ich für 14 Tage zur Ansicht - mit vollem Rückgaberecht.

☐ Frau ☐ Herr (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Vorname, Nachname

AF 07540/05475

Straße, Nr.

PLZ

Ort

Geburtsdatum

Telefon-Nr. (für Informationen und Rückfragen)

E-Mail

Meine 3 Wunsch-Titel

1					
2					
3					



Diese Datenbank gibt es als
Dankeschön fürs Testen!
Sie dürfen sie auf jeden
Fall behalten!

Sie erreichen uns auch per Fax: 05242/916930
oder Internet: www.sparangebot.de/zone



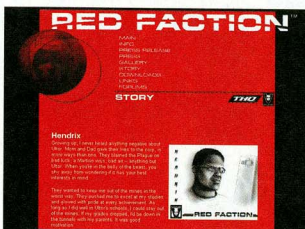
INTERNET

Monat für Monat
stellen wir Ihnen
hier interessante
Websites vor.

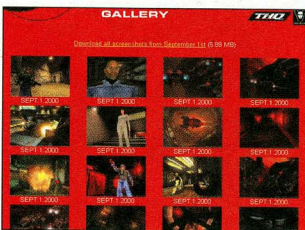
Red Faction

Der revolutionäre Ego-Shooter glänzt im Internet mit einer informativen Seite.

Seit *Half-Life* auf dem PC gab es kaum einen Ego-Shooter, der eine vergleichbar ausgearbeitete Story aufweisen konnte, wie jetzt *Red Faction*. Jeder einzelne Charakter hat einen eigenen Lebenslauf verpasst bekommen, so dass man seine Beweggründe zumindest bis zu einem gewissen Grad nachvollziehen kann. Unter www.redfaction.com können Sie sich selbst davon überzeugen, wie kreativ das Team von Volition gearbeitet hat. Die Charakter-Sektion ist deshalb besonders empfehlenswert. Neben Informationen über die Handlung, die Game-Engine und die Features können Sie hier auch jede Menge Bilder herunterladen. Sie sollten auch die Link-Sektion nicht übersehen, denn es existieren bereits viele weitere Seiten zum Spiel. www.ultorcorp.de ist die aktuellste und gleichzeitig die derzeit einzige deutsche Seite dazu im Netz. Hier gibt es alles, was das Spielerherz begehrt – von Hintergrundinformationen über Wallpapers bis hin zu Videos. (sws)



■ **LEBENS LAUF** Jeder Charakter erzählt aus seiner Sicht, wie er die Dinge auf dem Mars sieht.



■ **BILDERGALERIE** Jede Menge Screenshots warten auf Sie. Die Seite wird ständig aktualisiert.



■ **MÜTTERSPRACHE** Die deutsche Seite Ultor Corp. ist sehr aktuell und enthält viel Material.

WOLFGANG FISCHER



■ **ABGESURFT**
Die Bookmarks unseres ISS-Profis.

Bookmarks und Surftipps

www.finalfantasy.com



■ **MEISTERWERK** Neben dem genialen Film-Trailer gibt es hier jede Woche einen neuen Mini-Clip.

www.fanpro.de



■ **RIESEN AUSWAHL** Hier finden Rollenspieler Infos rund um die beliebtesten RPGs und vieles mehr.

www.cradleoffilth.de



■ **SATANISCHE MUSIK** Viele heilige Infos, Bilder und News erwarten die Fans der Death-Metaller.

Die Top-Websites im Januar

1 Summoner

www.summoner.com

Die offizielle Website zu Volitions Rollenspiel liefert eine Fülle an Hintergrundinfos.



2 Tekken Tag Tournament

www.tekknagtagtournament.com

Schlagkräftige Seite mit Spielhilfen und Filmen von den Tag-Team-Moves.



3 DVD inside

www.dvdinside.ch

Fans von RC1- und RC2-DVDs sollten diese Release-Seite unbedingt mal ansurfen.



4 World Destruction League

www.3doeurope.com/wdl/index.html

Alle Informationen zu 3D- und neuer Wrestling-Ersatz-Serie für die PlayStation 2.



5 Addcom eshop

www.bigbag.de

Ein gut sortierter Online-Shop für CD-Käufer, DVDs sind allerdings leider etwas teurer als normal.





Game it! Entertainment Software AG

PC ACTION

"Der Testleser: Hier wird Ihre Bestellung ernst genommen"

Versandhandel-Test PC Action 9/2006



Wer wird Millionär?*

69,99 DM



Digimon World*

79,99 DM



Vanishing Point*

84,99 DM



Freestyle Board

139,99 DM



26122 Oldenburg

Game Shop LKP

Staulinle 16-17 - 0441/12622



63667 Nidda

Am Wehr 6 - 06043/950915



66953 Pirmasens

Bahnhofstr. 11 - 06331/92941



76829 Landau

Westbahnstr. 11 - 06341/144191



87435 Kempten

In der Brandst. 6 - 0831/17762



87700 Memmingen

Maximilianstr. 21 - 08331/497799



90762 Eberhard

Ludwig-Ehrhard-Str. 1 - 0911/418811



95615 Marktredwitz

Leopoldstr. 5 - 09231/667650



38000 Braunschweig

Am Markt 1 - 0531/234567



38100 Lüneburg

Am Markt 1 - 0531/234567



38200 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



38300 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



38400 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



38500 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



38600 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



38700 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



38800 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



38900 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



39000 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



39100 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



39200 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



39300 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



39400 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



39500 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



39600 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



39700 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



39800 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



39900 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



40000 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



40100 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



40200 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



40300 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



40400 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



40500 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



40600 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



40700 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



40800 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



40900 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



41000 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



41100 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



41200 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



41300 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



41400 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



41500 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



41600 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



41700 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



41800 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



41900 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



42000 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



42100 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



42200 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



42300 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



42400 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



42500 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



42600 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



42700 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



42800 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



42900 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



43000 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



43100 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



43200 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



43300 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



43400 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



43500 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



43600 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



43700 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



43800 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



43900 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



44000 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



44100 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



44200 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



44300 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



44400 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



44500 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



44600 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



44700 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



44800 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



44900 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



45000 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



45100 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



45200 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



45300 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



45400 Verden

Am Markt 1 - 0531/234567



45500 Verden

Am Markt 1

Mittermeier's Lost Level

Hallo Zielgruppe!

Wo waren wir letztes Mal stehen geblieben? James Tiberius Kirk. Er hat mich zu ein paar Runden *Command & Conquer: Tiberian Sun* inspiriert, aber nachdem die Enterprise einfach nicht auftauchen wollte, habe ich umdisponiert und *Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2* ausgerufen.

Ein netter Zug: Ich kann mir aussuchen, ob ich Amerikaner oder Russe bin. Ein Asyltraum wird wahr. Aber ich verzichte auf die Greencard. Wegen des unsäglichen Präsidentenwahlterrors in USA werde ich den Amerikanern mal in Sachen Urnen eine kleine Lektion erteilen. Außerdem eine gute Gelegenheit, den Freunden aus Übersee als Rache für McDonald's mal etwas europäische Kultur mit außergewöhnlichen Waffen nahe zu bringen. Tintenfische zum Beispiel. Nicht Oktopus-Salat, sondern trainierte Anti-U-Boot-Riesentintenfische. Einige von ihnen wurden zwar zu Calamari frittiert verarbeitet, aber die anderen haben die US-Marine-Delphine zu Tunfischdosenfutter aufbereitet. Zugegeben, ich hatte nicht gerade meinen esoterischen Tag.

Generell sind die amerikanischen Einheiten derart politisch korrekt benannt, dass es einem die Zehennägel zu einer Tesla-Spule aufrollt (einem Elektrizitätsgenerator, der – wie Tesla, der klebrige Filmfilm – auch nachgeladen werden muss, und die Rolle ist auch immer im ungünstigsten Moment leer). Ich meine, ein amerikani-

Ein Schiff wird kommen ...



sches Flugabwehrschiff „Ägäis-Kreuzer“ zu nennen, ist ein bitzeli irreführend. Wie soll ich mir das denn vorstellen?

„Ihre besondere Kreuzfahrt: Neben Bridge und Shuffleboard können Sie nachmittags entspannt einige russische Terrordrohnen vernichten. Nach einem fröhlichen Bombenanschlag durch unseren Verrückten Iwan bitten wir zum Galadiner mit anschließender Vernichtung einer Weltstadt. Sie können in un-

serer Klonstätte jederzeit Ihren Lieblingsnack replizieren. Und der Psychosensor sorgt für eine gepflegte Urlaubsstimmung. Wieder zu Hause angekommen, bringt Sie unser Apokalypse-Panzer bis vor die Haustür.“ Kein Last-Minute-, sondern ein Last-Hour-hat-geschlagen-Angebot!

Nachdem ich also die Vereinigten Staaten unterjocht, die Todesstrafe abgeschafft und wieder zu Mütterchen Russland heimgekehrt bin, habe ich mir gedacht: Michl, jetzt etwas Ruhigeres, wo man zwischendurch mal atmen kann. Nachdem ich mit Bill Gates' Produkten gute Erfahrungen im Pause-machen-müssen habe, nahm ich *Age of Empires 2*, ein echter Megaseller. Da kann man nix falsch machen, dachte ich, allerdings dachte ich das auch schon bei Windows 95. Und los geht's. Na ja, los ist übertrieben, ich beobachte eine Art digitalen Ziegenpeter und diverse Render-Heidis beim Holzhacken und Dorfaufbauen, inklusive Sägemühle. Spielen wir hier die Anfänge der Waltons nach? „Gute Nacht, John Boy!“, „Gute Nacht, Mary-Ellen!“ und „Gute Nacht, Microsoft!“

Also, wenn's mit dem Burgenbauen mal wieder etwas länger dauert und grade mal kein Kirov-Luftschiff zur Hand ist, um in einem New Yorker McDonald's Wodka zu trinken, empfehle ich *Warlords Battlery*.

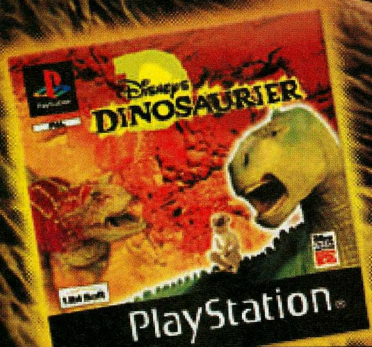
Alle Weitere später

Euer Michl



Comedy-Superstar Michael Mittermeier schreibt exklusiv für Play Zone und berichtet über seine Erlebnisse in der Welt der Videospiele. Seit dem Riesenerfolg seines Programms „Zapped! Ein TV-Junkie knallt durch“ ist er Dauergast in Sendungen wie *7 Tage – 7 Köpfe* oder *Quatsch Comedy Club*. Seine neueste CD *Back to Life* schoss bis auf Platz 2 der Charts, seine Tournee-Auftritte sind lange im Voraus ausverkauft. Aktuelle Informationen über Michael Mittermeier finden Sie unter www.mittermeier.de.

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 **Originalaus-schnitten aus dem Kinofilm***!

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



© Disney

[®] and [™] "PlayStation" are registered trademarks and "PS2" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

NINTENDO[®], NINTENDO 64, GAMEBOY[™], N⁶⁴ AND G^{BC} 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

Final Fantasy:

» GENRE
Kino
» TERMIN
Mitte 2001
» HERSTELLER
Square Pictures/Columbia
» INTERVIEW
www.finalfantasy.com

Bei einer Sneak Preview konnten wir uns vor Ort von der Qualität des Film-Highlights überzeugen.

Die Kamera schwenkt über eine sonnige Wüstenlandschaft und konzentriert sich schließlich auf eine einzelne kleine Person in dieser Einöde. Als die Kamera die Figur näher zeigt, kann man erkennen, dass es sich um ein circa 20-jähriges, sehr attraktives Mädchen handelt. Ihre kurzen schwarzen Haare wehen im Wind und ihr hübsches Gesicht ist von tiefer Trauer gezeichnet. Die unwirkliche Stille wird plötzlich von zwei aufeinander zustürmende Armeen unterbrochen, die aus fremdartigen Aliens bestehen. Das Mädchen steht weiterhin ungerührt da, während die Kamera von einer Armee zur

anderen und wieder zurück zu dem Mädchen schwenkt. In der folgenden Nahaufnahme kann man sogar die Poren ihrer Haut und die Tränen in den Augen der Hauptdarstellerin Dr. Aki Ross erkennen. Auf den Schultern dieser virtuellen Akteurin ruht das Schicksal der Erde im Jahre 2065.

Umfangreiche Produktion

Willkommen in der digitalen Welt von *Final Fantasy: The Spirits Within*, einem 96-minütigen, computergenerierten Kinofilm. Er wurde von der auf Hawaii ansässigen Firma Square Pictures entwickelt und wird von Columbia Pictures vertrieben. Regisseur Hironobu Sakaguchi, der auch der Schöpfer der genialen *Final Fantasy*-Spiele ist, bringt seine Vision eines komplett im Computer entstandenen Films auf die Leinwand. Er will zudem mit diesem Werk erreichen, dass auch computergenerierte Filme in Hollywood endlich Beachtung finden. Neben seiner Regiearbeit für den *Final Fantasy*-Hollywood-Streifen war Hironobu Sakaguchi in den letzten vier Jahren sehr fleißig. Er hat unter anderem die Entwicklung mehrerer Spiele überwacht. Im Einzelnen sind dies *Chocobo Dungeon 2*, *Final Fantasy IX* für PlayStation, das kommende *Final Fantasy X* für die PS2 und das Online-Spiel *Final Fantasy XI* für PS2 und PC. Letzteres wird voraussichtlich im Jahr 2002

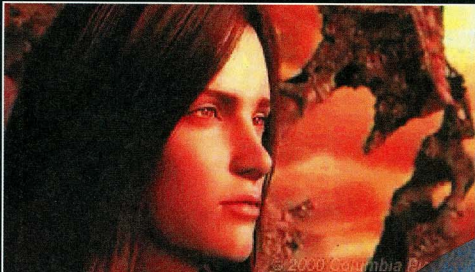
erscheinen. „Egal, wie groß die Verkaufszahlen für die *Final Fantasy*-Spiele auch waren, wir brauchen ein Publikum, das ins Kino geht und auch der Story folgen kann“, meint Sakaguchi. „Daher haben wir die Grundthematik der Spiele beibehalten, aber eine neue Story und neue Charaktere entwickelt. Square Pictures' *Final Fantasy: The Spirits Within* wird im Juli 2001 in vielen US-Kinos Weltpremiere haben. In den über vier Jahren Entwicklungszeit haben Sakaguchi und sein Team von über 150 Digitalkünstlern und 20 Wissenschaftler beziehungsweise Computerspezialisten ein digitales Studio aufgebaut, das über 960 PCs zum Rendern verwendet. Hier werden die lebloosen Nullen und Einsen zu lebenden, atmen und fotorealistischen Charakteren umgewandelt. Wir durften einen ersten Blick auf die siebzehn bereits fertig gestellten Minuten des Films im Signature Dole Cannery Theater in Honolulu werfen. Diese Sneak Preview umfasste fünf Szenen, die zwar in der



■ SPEKTAKULÄRE EFFEKTE Die Sequenz, in der die Raumstation zerstört wird, ist eine Augenweide.



■ VOLLE DECKUNG Ganze Alien-Horden sind hier im Anmarsch auf das Special-Forces-Team.



■ SORGENVOLLE MIENE Weil der Kampf gegen die Aliens nicht gut läuft, blickt Dr. Aki Ross in eine ungewisse Zukunft.



■ STARKE FRAU Schauspielerinnen Ming-Na spricht die Rolle der Heldin Dr. Aki Ross.

The Spirits Within



© 2000 Columbia Pictures

■ **DEM GEHEIMNIS AUF DER SPUR** Die Zukunft der Menschheit liegt in den Händen der hübschen Wissenschaftlerin Dr. Aki Ross.

richtigen chronologischen Reihenfolge zu sehen waren, aber im fertigen Film nicht direkt nacheinander angesiedelt sind. Die Computergrafiken in diesem Film stellen genauso wie zu ihrer Zeit *Toy Story 2* und *Dinosaurs* einen

„Der Film spielt in einer Welt, geprägt von Verwirrung und Zerstörung.“

Hironobu Sakaguchi, Regisseur

absoluten Meilenstein dar. Mit dem kleinen Unterschied, dass der *Final Fantasy*-Film alle vergleichbaren Filme bei weitem in den Schatten stellt. Auch wenn die gezeigten Szenen eher actionorientiert waren, wird der fertige Film genügend virtuelle Schauspielkunst und eine Liebesgeschichte enthalten.

Epische Story

Der Film spielt im Jahre 2065 auf einer größtenteils zerstörten Erde. Große Teile der Bevölkerung wurden bei einer Invasion durch eine außerirdische Macht getötet. Die Handlung dreht sich um die hübsche Forscherin Dr. Aki

Ross auf ihrer Suche nach dem „Seventh Spirit“. Die erste Szene spielt in den dunklen, zerstörten Überbleibseln des New Yorker Time Squares bei Nacht. Aki sucht dort nach einer mystischen Art von Lebensenergie, die sie in Form einer Pflanze findet. Das ganze Land wird von monströsen, unsichtbaren Phantomkreaturen heimgesucht, die das Leben aus allem saugen, mit dem sie in Kontakt kommen. Bei ihrer Suche nach der Lebensenergie wird Aki von eben diesen Kreaturen angegriffen. Zu ihrer Rettung eilt ein Special-Forces-

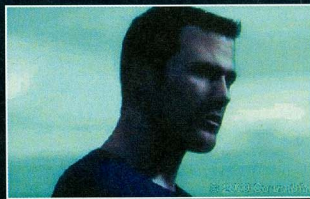
Team unter Leitung von Captain Grey Edwards herbei. Die übrigen Mitglieder des Teams sind Neil, Jane und Ryan. Die zuvor angesprochene Liebesgeschichte basiert auf einer früheren Beziehung zwischen Aki und Grey und wird im fertigen Film eine große Rolle spielen. In einer weiteren Szene wird der Bösewicht des Films, General Hein, vorgestellt. Er befiehlt Grey, seine ehemalige Geliebte Aki um jeden Preis zu schützen. Obwohl noch nichts Genaues über die Pläne des Generals bekannt ist, ist wohl eines sicher: Er führt nicht Gutes im Schilde! In einer weiteren Actionsequenz wird Aki mit dem Special-



© 2000 Columbia Pictures

■ **TRÜGERISCHE RUHE** Nach dem Angriff der Aliens sind große Teile der Erde verwüstet und zerstört. Nur noch wenige Menschen leben hier.

Forces-Team per Raumschiff zu einem Krater geflogen, in dem es von außerirdischen Phantomen nur so wimmelt. Diese spannende Szene zeigt, wie die Gruppe in einem Rennen gegen die Zeit eine bestimmte Lebenskraft finden muss, bevor drachengroße Phantome angreifen. Die transparenten, computeranimierten Kreaturen, die Landschaft und die Akteure verschmelzen zu einem gewaltigen visuellen Erlebnis, dem man sich nicht entziehen kann. Laut Sakaguchi kam die Inspiration, *Final Fantasy* auf die große Leinwand zu bringen, vom ersten *Toy Story*-Film, der etwa zur gleichen Zeit erschienen ist wie der siebte Teil der Rollenspielserie. „Der Film spielt in einer Welt geprägt von Verwirrung und Zerstörung“, so Sakaguchi. „In dieser Welt sind die Men-



■ **ZUFALL?** Der virtuelle Hauptdarsteller sieht seinem Sprecher Alec Baldwin ziemlich ähnlich.



© 2000 Columbia Pictures

■ **DÄMONISCHE KREATUREN** Die Aliens kennen überhaupt keine Gnade.



© 2000 Columbia Pictures

■ **BÖSE VORAHNUNG** Der kürzlich veröffentlichte, erste Film-Trailer beginnt mit einer ausführlichen Traumsequenz von Aki.

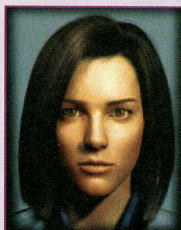
INFO Die Stimmen der Hauptdarsteller

Bekannte Gesichter

Die englischsprachigen Originalsprecher der Hauptakteure sind keine Unbekannten.

Welchen Sinn macht es, einen außergewöhnlichen Film mit fantastischen Bildern zu machen und dann unbekannte Sprecher dafür zu engagieren. Um ehrlich zu sein: nicht viel. Daher versuchte man, für die Vertonung der hervorragend gezeichneten, virtuellen Akteure ebenso exzellente Hollywoodakteure zu gewinnen. Dies ist Square Pictures sehr gut gelungen. Die weibliche Hauptdarstellerin Dr. Aki Ross wird von Ming-Na gesprochen, die neben ihrer Rolle in der Serie *Emergency Room* aus Filmen wie *Streetfighter* und *One Night Stand* bekannt ist. Ihr steht Alec Baldwin

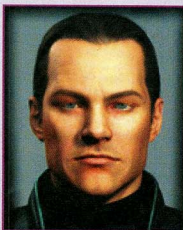
zur Seite, der Captain Grey Edwards spricht und zuletzt unter anderem in *Das Mercury Puzzle* neben Bruce Willis zu sehen war. Greys Vorgesetzter und Bösewicht des Film ist General Hein, ihm wird von James Woods, bekannt aus *Contact* (mit Jodie Foster), Leben eingehaucht. Die wichtigeren Nebenrolle im Film sind mit Donald Sutherland (Dr. Sid), Ving Rhames (Neil), Steve Buscemi (Ryan) und Peri Gilpin (Jane) ebenso exzellent besetzt. Wer die einzelnen Charaktere in der deutschen Version sprechen wird, ist noch leider noch nicht klar.



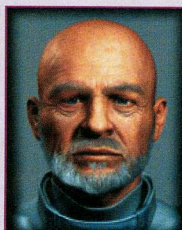
DR. AKI ROSS



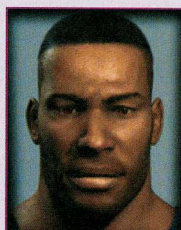
CAPT. GREY EDWARDS



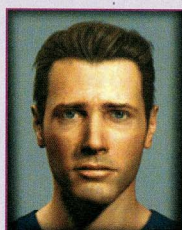
GENERAL HEIN



DR. SID



NEIL



RYAN



JANE



■ SIE LEBEN! Die Raumschiffe der außerirdischen Invasoren machen einen organischen Eindruck.



■ SEVENTH SPIRIT Mitglieder der Spezialeinheit sind auf der Suche nach der unheimlichen Kraft.



■ UNTER ZEITDRUCK Die beiden Soldaten Neil und Ryan besprechen, wie sie im Kampf gegen die unbarmherzigen Aliens weiter vorgehen wollen.

schen so besessen vom Tod, der sie umgibt, dass sie Probleme haben, überhaupt noch die Liebe wahrzunehmen. Sie stellen ihre eigene Existenz in Frage und werden förmlich erdrückt von Furcht, Leid und Tod.“ Sakaguchi hat eine realistische Umgebung für seine Story gewählt, um dem Zuschauer die Möglichkeit zu geben, die computeranimierten Schauspieler mit der Wirklichkeit zu vergleichen. Hätte er seine höchst realistischen Charaktere in eine Fantasy- oder Science-Fiction-Welt transferiert, hätte das nur die Aufmerksamkeit davon abgelenkt, wie lebensecht die Charaktere aussehen und sich benehmen. Er wollte auf jeden Fall erreichen, dass seine digitalen Schöpfungen mit richtigen Schauspielern verglichen werden. „Als Menschen reagieren wir sehr sensibel auf die Merkmale des menschlichen Gesichts“, erklärt Sakaguchi. „Wenn auch nur eine Kleinigkeit nicht passt, wirkt das ganze Gesicht auf uns irgendwie nicht richtig. Das war auch der Grund, warum computergene-

rierte Charaktere früher nie real wirkten. Wenn man sich Aki oder die anderen Charaktere des Films anschaut, hat man dieses Gefühl aber nicht. Sie sehen absolut real aus.“ Mit seinem soliden Hintergrund als Schöpfer von Hintergrundgeschichten für Spiele, fand Sakaguchi sich sehr schnell in dem neuen Medium zurecht. „Ich dachte zuerst, dass die Produktion des Films genauso ablaufen würde wie die Herstellung eines Spiels. Ich musste jedoch schnell feststellen, dass Filmemachen sich stark davon unterscheidet“, erklärt Sakaguchi. „Die großen Probleme bei Videospielen sind die Programmierung und die technischen Beschränkungen. Für den Film hatten wir diese Beschränkungen glücklicherweise nicht. Die Frage war nur, wie weit wir gehen wollten.“

Renommierte Künstler

Square Pictures hat dazu die Firmengebäude in Honolulu zu einem exklusiven Filmstudio



■ DER GLÄSERNE MENSCH Die Technologie der Menschen im Jahre 2065 ist durchaus beeindruckend und nicht nur zerstörerischer Natur.

umgebaut. Angesiedelt auf viereinhalb Stockwerken unter dem Dach des neuesten Wolkenkratzer von Honolulu bietet das Studio einen wunderschönen Ausblick. Genießen können die 20 Computertechniker und die 150 Digitalkünstler das Pazifik-Panorama allerdings nicht. Bis auf das Penthouse und die Führungsetage wurden die Fenster auf allen Stockwerken abgedunkelt. In jedem Raum ist es stockduster, womit man die perfekte Arbeitsumgebung für Programmierer geschaffen hat. Square Pictures hat viele Künstler verpflichtet, die schon Erfahrungen bei verschiedenen Hollywood-Produktionen gesammelt haben. Darunter befinden sich unter anderem Filme wie *Titanic*, *Apollo 13*, *Armageddon*, *Toy Story*, *Matrix*, *Godzilla*, *Prinzessin Mononoke* und *Akira*. Sobald *Final Fantasy: The Spirits Within* fertig gestellt ist, wird Sakaguchi sofort die Arbeiten zum zweiten Teil beginnen. Ein Entwurf für die Fortsetzung existiert bereits. Dank neuer Rendertechniken und der extra für den ersten Film von Square entwickelten Software, ist Produzent Jun Aida optimistisch, den zweiten Film in nur der Hälfte der Zeit zu schaffen. Sakaguchi fügte noch hinzu, dass Aki in der Fortsetzung wieder mitspielen wird. Sie wird aber nicht unbedingt in der gleichen Form auftreten wie im ersten Film. „Sie könnte in einem beliebigen Alter vertreten sein, auch als 16-Jährige,“ sagte Sakaguchi.



■ **TÖDLICHE STRAHLEN** Die Außerirdischen verfügen über eine Reihe unschöner Fähigkeiten.

chi dazu. Außerdem wird Aki in diesem und im nächsten Jahr noch in verschiedenen Werbekampagnen zu sehen sein. An der Videospielfront ließ Jun Iwasaki, Präsident und CEO von SquareEA, kürzlich verlauten, dass parallel zum Start des Films im Juli ein neues *Final Fantasy*-PlayStation-Spiel herauskommen könnte. Dabei wird es sich nicht direkt um einen Teil der Serie handeln, sondern eher um eine Vermarktung der populären *Final Fantasy*-Lizenz, wie im Falle von *Final Fantasy Tactics*, das vor einigen Jahren nur in den USA und Japan erschienen ist. Eine weitere Möglichkeit wäre eine Adaption, die eng an die Filmgeschichte angelehnt ist. Der Verantwortliche für ein solches Spiel wäre zweifelsohne Hironobu Sakaguchi. Dieser stellte aber sofort klar, dass seine Filmcharaktere nicht auf Next-Generation-Konsolen erscheinen werden. „Die Beschränkungen von Hardware der nächsten Generation verhindert



■ **RUNDUMSCHUTZ** Die Soldaten der Spezialeinheit sehen in ihren Anzügen recht bedrohlich aus.

einen Auftritt der Charaktere in Videospielen. Zumindest momentan. Es ist aber durchaus möglich, dass diese computeranimierten Schauspieler durch fortgeschrittene Technik in ein paar Jahren in Videospielen auftauchen könnten.“ Vom Filmstart und der geplanten Marketing-Offensive von Columbia Pictures erhofft sich Square natürlich auch eine verstärkte Nachfrage nach allen *Final Fantasy*-Spielen, inklusive des im Herbst erscheinenden *Final Fantasy X* für die PS2. „Momentan sind wir nur als Hersteller von Spielen bekannt und berühmt,“ ließ Iwasaki verlauten. „Wir möchten aber ein erstklassiges Unternehmen in der Unterhaltungsindustrie insgesamt werden.“

Wolfgang Fischer

INFO Die Erstellung der atemberaubenden Animationen

Von der Fantasie zur Realität

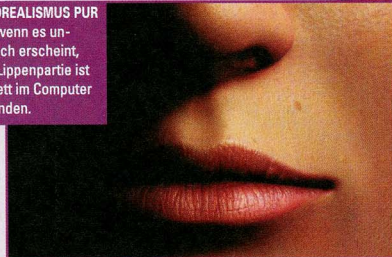
Die „Dreharbeiten“ waren auch für erfahrene Grafiker teilweise Neuland.

Die Erstellung eines „normalen“ Films dauert inklusive Vorproduktion, dem Filmen der Szenen, der Nachbearbeitung und der Nachproduktions-Phase zwischen neun und zwölf Monate. Filme, die im Computer entstehen, sind dagegen viel zeitintensiver. Im Falle von *Final Fantasy: The Spirits Within* musste Square Pictures die nötige Software buchstäblich erst erfinden um die Vorstellungen von Regisseur Hironobu Sakaguchi zu verwirklichen. Nachdem die Story und das Script geschrieben waren, bestand die Hauptaufgabe darin, die Hollywoodstars ins Studio zu bringen und ihre Texte lesen zu lassen. Danach waren die Künstler an der Reihe, Storyboards für jede einzelne Szene des Films zu entwerfen. Während viele Hersteller herkömmlicher Filme mittlerweile keine Storyboards mehr verwenden, spielen sie doch eine große Rolle bei der Herstellung digitaler Filme. In diesen Filmen gibt es keine richtigen Sets und Schauspieler, daher müssen alle späteren Kamerabewegungen und Aufnahmen zuerst auf Papier festgehalten werden. Der nächste Schritt ist das grobe Rendern und Modellieren der einzelnen Szenen im Computer und wird Layout genannt. Die zweidimensionalen Zeichnungen werden hierbei in grobe, dreidimensionale Bilder umgewandelt, die Sakaguchi und seinem Team ein besseres Gefühl vermitteln sollten, wie die Szenen im späteren Film aussehen werden. Danach wurden die Bilder zur Motion-Capturing-Abteilung geschickt. Während alle Gesichtsanimationen von Hand gezeichnet wurden, sind die Körperbewegungen in einem großen Studio in Waikiki aufgenommen worden. Square Pictures hat das erste,

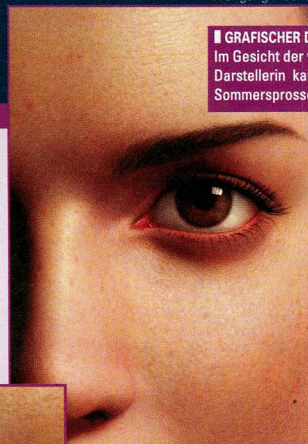
16 Kameras umfassende Bewegungsanalyse-System vor zwei Jahren erhalten und sofort begonnen, die nötige Software selbst zu entwickeln. Durch diese Software wurde die praktisch sofort abrufbare Wiedergabe der gerenderten Szenen möglich. Was vorher Wochen dauerte, konnte jetzt in einer halben Stunde realisiert werden. Mit Sperrholz und Metall hat das Motion Capturing-Team über 80 Sets erschaffen, um besser mit lebenden

■ FOTOREALISMUS PUR

Auch wenn es unglaublich erscheint, diese Lippenpartie ist komplett im Computer entstanden.



Akteuren arbeiten zu können. So konnte der Regisseur jede beliebige Szene mit dem betreffenden Storyelement und den beteiligten Akteuren nachstellen lassen. Jeder virtuelle Akteur wurde durch das Zusammenwirken vieler Künstler erst richtig lebendig. Ein Schauspieler für die Sprachaufnahmen, mehrere Personen für die Bewegungsaufnahmen und eine Menge Animatoren, die alle Elemente zu einem lebendigen virtuellen Lebewesen zusammenfügen, sind dabei nötig. Für jeden Charakter arbeitete ein Teil der 150 Zeichner des Films.



■ **GRAFISCHER DURCHBRUCH** Im Gesicht der virtuellen Darstellerin kann man sogar Sommersprossen erkennen.

an mehreren Schichten von Gesichts- und Körperanimationen gleichzeitig. Dadurch konnten kleine, aber wichtige Details wie einzelne Poren, Akne-Krater oder kleine Härchen implementiert werden, um die virtuellen Schauspieler noch lebendiger wirken zu lassen. Daneben arbeiteten die übrigen Zeichner an der Erstellung der virtuellen Filmumgebung

durch 3D-Rendering und Einbindung von zweidimensionalen Bildern. Auch Raumschiffe, Fahrzeuge und alle anderen Licht- und Spezialeffekte wie Explosionen und Rauch fielen in das Ressort dieser Gruppe. Wenn der fertige Film die Kinos erreicht, wird jede 15-30 Sekunden dauernde Szene bis zu 500 Animationsphasen haben. Das Endergebnis ist eine virtuelle Welt, die so real wirkt, dass man sofort von der Story mitgerissen wird. Um alle Details mitzubekommen, muss man den Film auf jeden Fall mehr als einmal sehen.

Resident Evil CODE: Veronica

» GENRE
Action-Adventure
» SPIELER
1
» HERSTELLER
Capcom
» INTERNET
www.capcom.com

Die Resident-Evil-Serie entpuppt
sich als der sprichwörtliche
Schrecken ohne Ende.

Resident Evil-Fans haben allen Grund zur Freude: Während alle Welt auf den vierten Teil wartete, hat Capcom zwischenzeitlich den Ableger *CODE: Veronica* veröffentlicht – zum Leidwesen aller reinen PlayStation-Spieler vorerst jedoch nur für Segas Dreamcast-Konsole. Angesichts der in Arbeit befindlichen Complete Version des Spiels entschloss man sich jedoch, beim zweiten Anlauf auch die Sony-Fans zu bedienen, und kündigte an, dass das Spiel in Japan am 22. März zeitgleich für Dreamcast und PlayStation 2 erscheinen soll. Zwar gibt es bisher noch keinen Termin für Europa und die bisher veröffentlichten Bilder stammen allesamt von der Dreamcast-Fassung der Neuauflage, doch wollen wir Ihnen hier schon mal zeigen, warum diese neue Fassung von *CODE: Veronica* das wohl beste Resident Evil bisher werden dürfte.

■ **HORROR-KLASSIKER**
Die Resident-Evil-Serie geht auf der PlayStation 2 weiter. Claire Redfield, die schon im zweiten Teil der Serie mitspielte, übernimmt dabei eine der wichtigsten Rollen.



■ **DETAILVERLIEBT** Der Sprung von vorberechneten Grafiken zu in Echtzeit berechneter Umgebung hat der Detailfülle nicht geschadet: Trotz echter 3D-Hintergründe sind sehr viele Einzelheiten zu erkennen.

Die Suche nach Chris Redfield

Die Handlung von *Resident Evil CODE: Veronica* ist drei Monate nach dem zweiten Teil angesiedelt: Claire Redfield ist weiterhin auf der Suche nach ihrem Bruder Chris, der im ersten *Resident Evil* eine der Hauptfiguren war. Das Spiel beginnt mit einem filmreifen Render-Intro, bei dem Claires Einbruch in eine Umbrella-Basis in Paris gezeigt wird. Anstatt neue Informationen über den Aufenthaltsort ihres Bruders zu finden, wird sie jedoch entdeckt und muss sich nach hartem Kampf den Umbrella-Truppen geschlagen geben. Nach diesem spektakulären Auftakt wird Claire in ein Gefängnis auf einer entlegenen Insel gebracht, wo die Geschichte eine überraschende Wendung nimmt: Nachdem Claire wieder zu Bewusstsein gekommen ist, lässt sie der resignierte Zellenwärter überraschenderweise aus ihrem unterirdischen Gefängnis heraus. Der Grund für seine Verzweiflung findet sich schon eine Treppe weiter: Auf der Insel ist eine Variation des T-Virus ausgebrochen und die meisten Bewohner sind zu Zombies mutiert oder schon tot!

Die Flucht von der Insel

Es wäre eine Schande, im Vorfeld zu viele Details über die Story des Spiels zu verraten, daher seien nur einige Eckpunkte genannt: Claires wichtigstes Ziel ist die Flucht von der

zombieverseuchten Insel, doch nutzt das wehrhafte Mädel natürlich die Chance, die weitgehend menschenleeren Gebäude der Umbrella-Basis neben dem Gefängnis nach Informationen über ihren Bruder abzusuchen. Schon sehr früh trifft sie auf Steve Burnside, einen der wenigen menschlichen Überlebenden des Virus-Ausbruchs. Das anfängliche Misstrauen verschwindet mit der Zeit, so dass Claire und Steve schon bald zusammen nach einer Möglichkeit suchen, dem Grauen zu entkommen. Der dezent gestörte Herrscher über die Insel hat sein ansehnliches Herrenhaus allerdings noch nicht verlassen und macht den beiden nach ihrer Entdeckung das Leben schwer. Um nicht zu viel zu verraten, sei nur noch angedeutet, dass die Handlung nicht ausschließlich auf der Gefängnisinsel spielt und *Resident Evil*



■ **PFLICHT-LOCATION** Was wäre ein *Resident Evil* ohne ein richtig schön düsteres Herrenhaus?



■ **SCHWERER STAND** Am Anfang können Sie sich nur mit einem Messer gegen die Zombies wehren.

INFO Die Hauptfiguren

Die beiden Hauptfiguren

Serientypisch bietet auch die neueste Episode von *Resident Evil* verschiedene Spielfiguren.

Im Gegensatz zum ersten Teil haben Sie allerdings hier nicht die Wahl zwischen den zwei Spielfiguren, sondern übernehmen je nach Situation die Steuerung einer von beiden. Die meiste Zeit werden Sie zwar Claire steuern, doch taucht Steve immer wieder auf und beeinflusst den Spielablauf nachhaltig. Außerdem können Sie später nicht nur Claire und Steve steuern – doch mehr sei vorerst nicht verraten!

Claire Redfield

Nachdem Claire mit Hilfe von Leon S. Kennedy aus Raccoon City flüchten konnte, führte sie ihre Suche nach ihrem Bruder Chris nach Paris. Leider wurde sie beim Einbruch in die dortige Umbrella-Basis gefangen genommen und in ein Gefängnis auf einer entlegenen Insel geschickt – der Ausbruch eines Virus, das Menschen in Zombies verwandelt, ermöglicht ihr zwar die Flucht aus ihrer Zelle, doch das Entkommen von der Insel selbst ist eine andere Sache ...



Steve Burnside

Trotz seines oft ungestümen und furchtlosen Wesens ist der junge Steve ein herzenguter Kerl. Zusammen mit seinem Vater wird er im gleichen Umbrella-Gefängnis wie Claire gefangen gehalten. Für seine Familie hat er nur Verachtung übrig, auch wenn die genauen Gründe hierfür im Dunkeln liegen. Als eine unbekannte Organisation einen Gefängnisaufstand anzettelt, nutzt er die allgemeine Verwirrung zur Flucht und trifft kurz darauf auf Claire.



■ **CLAIRES VERBÜNDETER** Anfangs ist Steve Claire gegenüber misstrauisch, doch das ändert sich.

INFO Die Complete Version

Die Neuauflage

Als Basis für die PlayStation-2-Version dient eine überarbeitete Fassung des Spiels.

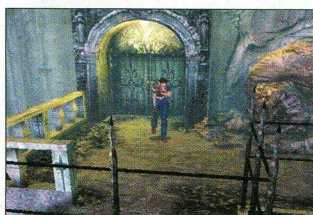
Für die Complete Version von *Resident Evil CODE: Veronica* haben sich die Entwickler von Capcom einige Änderungen einfallen lassen. Die offensichtlichste ist Steves neue Frisur, die weit mehr von seiner Stirn bedeckt. Auch soll einer der Nebenpersonen eine größere Rolle eingeräumt werden, die beim Dreamcast-Original noch zu kurz gekommen ist. An neuen Features wurde bisher nichts Definitives angekündigt – vielleicht wird der Spielmodus aus der Ego-Perspektive diesmal ja von Anfang an anwählbar sein?



■ **NEUER HAARSCHNITT** Steve Burnside sieht in der Complete Version etwas anders aus.



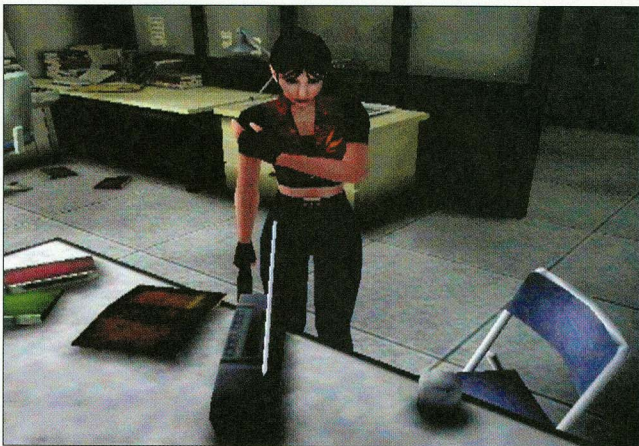
■ **FEST IM GRIFF** Der Mann, der Claire hier im Bild festhält, bekommt eine wichtigere Rolle.



■ **SUPERSCHARF** Es wird interessant zu sehen, wie die Dreamcast-Texturen auf der PS2 aussehen.



■ **FILMREIFER VORSPANN** Das Render-Intro von *Resident Evil CODE: Veronica* ist spektakulär geraten: Claire dringt in eine Umbrella-Basis ein und kann einem Hubschrauber-Angriff ausweichen sowie etliche Umbrella-Leute ausschalten, bevor sie schließlich gefangen genommen und bewusstlos geschlagen wird.



■ **BROTHER, WHERE ART THOU?** Claire durchsucht die verlassene Umbrella-Basis nach Hinweisen. Resident-Evil-Üblich finden Sie im Laufe des Spiels zahlreiche Notizen, die Tipps zu Rätseln beinhalten.

Fans den einen oder anderen alten Bekannten wieder treffen werden – und auch einige Geheimnisse um Umbrella werden endlich gelüftet!

Horror in einer neuen Dimension

Während *Dino Crisis* schon auf der PSone in Echtzeit berechnete 3D-Hintergründe mit beweglicher Kamera bot, kamen alten *Resident Evil*-Teile bisher mit statischen Render-Kulis aus. Mit *CODE: Veronica* bricht das 3D-Zeitalter nun endlich auch bei den Zombie-Jägern an: Flüssige Kameraschwenks und -fahrten sorgen für mehr Atmosphäre und Übersicht als bei den Vorgängern, auch ohne dass die Kamera Claire jederzeit auf Schritt und Tritt folgen würde – denn die bewusst gewählten festen Ansichten, die für besonders fiese Schockeffekte sorgen, gibt es natürlich trotz allem immer noch! Die Dreamcast-Version bot echte 3D-Hintergründe, die an Detailfülle den vorberechneten Grafiken der Vorgänger kaum nachstanden – laut Capcom gibt es zwar Probleme, die Grafikqualität der Sega-Version auf der PlayStation 2 zu erreichen (der Dreamcast hat mehr Speicher für Texturen), doch auch etwas abgespeckt dürfte das Spiel grafisch noch immer sehr eindrucksvoll werden und es wird spannend sein zu sehen, wie viel an Texturdetails auf der PS2 durch mehr Polygone ausgegli-

chen werden kann. Sobald es erste Bilder von der PS2-Version gibt, werden wir sie Ihnen natürlich präsentieren, bis dahin können Sie sich anhand der Dreamcast-Bilder auf diesen Seiten einen Eindruck davon verschaffen, was Sie erwartet. Eine makellose Umsetzung erwarten wir auf jeden Fall vom genialen Soundtrack, der einen großen Teil zur beklemmenden Atmosphäre beiträgt.

Gameplay wie gehabt

Während die Technik also einen großen Sprung nach vorne tat, hat sich am reinen Gameplay von *Resident Evil* eigentlich fast gar nichts geändert. Nach wie vor wechseln sich relativ einfache Rätsel mit Ballereinlagen ab und selbst das Waffenarsenal, das Ihnen im Laufe des Spiels beim Kampf gegen die Zombiebrut zur Verfügung steht, hält keine wirklichen Überraschungen bereit: Sie entledigen sich der Untoten mit Messern, diversen, teils automatischen Pistolen, einer Schrotflinte, Maschinen- und Scharfschützen-Gewehren, einem Granatenwerfer oder einer Armbrust – vorzugsweise mit Explosivpfeilen. Für besonders ausdauernde Spieler haben die Entwickler noch einen Raketenwerfer mit unbegrenzter Munition eingebaut, doch müssen Sie das Spiel unter ganz bestimmten Bedingungen und innerhalb eines knappen Zeitlimits schaffen, um ihn nutzen zu können. Das Hantieren mit verschiedenen



Wir haben sie vor 10 Tagen in unserem Labor in Paris aufgegriffen.



■ **HÜBSCHES ECHTZEIT-MÄDEL** Dies ist eine der ersten Szenen nach dem Intro – selten war der Wechsel zwischen Spielgrafik und Video so unmerklich!

Munitionsorten artet serientypisch teilweise in Arbeit aus, da Sie mal wieder nur eine begrenzte Anzahl von Gegenständen mit sich herumtragen können – hier kommen wie bei den Vorgängern die im Spiel verteilten Kisten ins Spiel, in denen Sie alles ablegen und an anderen Orten wieder herausholen können.

Das Warten geht weiter

Während *Resident Evil*-Fans also schon sehnsüchtig dem neuesten Teil der Serie entgegenfieberten, warten wir erst einmal auf das Eintreffen erster Bilder der PlayStation-2-Version. Auf jeden Fall planen wir damit für eine der nächsten Ausgaben einen weiteren Vorabbericht und bis dahin sollte es endlich auch einen Veröffentlichungs-Termin für Deutschland geben. Wir sind jedenfalls sehr gespannt, in welcher Qualität Capcom die grafische Pracht des Dreamcast-Originals auf die PlayStation 2 umsetzen kann.

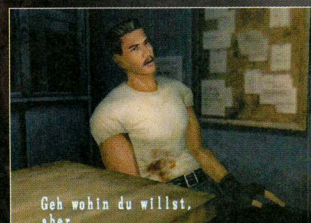
Michael Pruchnicki



■ **VERSCHNAUFPAUSE** Wie üblich können Sie an Schreibmaschinen den Spielstand sichern, falls Sie noch ein unbenutztes Farbband dabei haben.



■ **WÜHLKISTE** Ihr Inventar ist nur begrenzt aufnahmefähig, die typischen Kisten schaffen da Abhilfe.



■ **KEINE HOFFNUNG MEHR** Der Gefängniswächter lässt Claire einfach so aus ihrer Zelle spazieren.

■ **MISSING IN ACTION**
Seit dem Ende des ersten *Resident Evil* wird Chris Redfield vermisst.

ANGESPIELT Resident Evil CODE: Veronica

System	PlayStation 2
Hersteller	Capcom
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	22. März (Japan)
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	–
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
Nicht bekannt	Capcom

EINSCHÄTZUNG

Super

„Der Dreamcast-Knaller verspricht auch auf der PlayStation 2 ein Top-Hit zu werden!“

Legacy of Kain: Soul Reaver 2

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

Der seelenverzehrende Vampirzombie Raziel führt seine gnadenlose Jagd nach Rache auf der PlayStation 2 bildgewaltig fort.

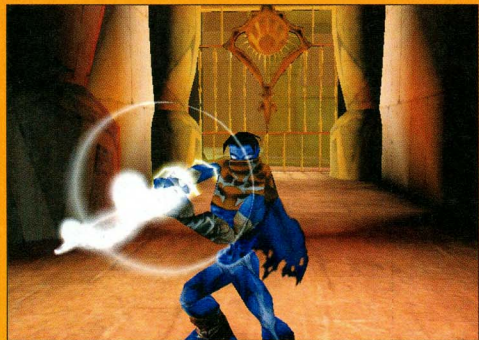
■ SPIEL MIT DEM FEUER
Auf seiner Suche nach Rache wird Raziel mehr über sich und Kain erfahren, als ihm lieb ist.



■ YOU! BE COOL! Bei der Architektur haben die Entwickler wirklich nicht an Ideen gespart.



■ ENERGIE Der Soul Reaver wird nach und nach mit neuen Kräften aufgeladen.



■ **SEELENVERWANDSCHAFT** Der Soul Reaver ist auch im Nachfolger Raziels mächtigste Waffe. Die Geisterklinge ist untrennbar mit ihm verbunden.



■ **VAMPIRZOMBIE** Der Hauptcharakter besteht nun aus über 1.000 Polygonen, was den toten Ex-Vampir ...nun ... „lebendiger“ aussehen lässt.

Nur wenigen wird die Gnade einer zweiten Chance zuteil. Nachdem Vampir Raziel auf Geheiß seines Erschaffers Kain in den Abgrund der verlorenen Seelen gestoßen wird, erweckt ihn eine Entität namens „Der Ältere“ wieder zum „Leben“. Als untotes Wesen, das sich von den Seelen seiner Opfer ernährt, hat er nun die Möglichkeit, sich an seinen Peinigern zu rächen und Kain zu vernichten. Zunächst tötet er seine Brüder, die ihn in den Abgrund stießen, und beraubt sie dann ihrer Seelen und somit ihrer Fähigkeiten. Doch als es zum Endkampf zwischen ihm und Kain kommt, kann der verhasste Meister durch ein Zeittor flüchten. Ohne auf die Warnungen des Älteren zu hören, folgt Raziel ihm und trifft auf den geheimnisvollen Möbius, der schon vor länger Zeit versuchte, Kain selbst zu manipulieren. Denn auch der Vampirfürst bekam einst eine zweite Chance auf Rache ...

Schatten der Vergangenheit

Mit diesem recht unbefriedigendem Ende von *Legacy of Kain: Soul Reaver* ließen uns die Programmierer von Crystal Dynamics ziemlich im

Dunkeln stehen. Es waren mehr Fragen aufgeworfen als beantwortet worden und eigentlich war klar, dass ein zweiter Teil folgen musste. Und schon Ende März soll Raziel wieder auf Seelenfang gehen. Dabei setzt die Geschichte von *Soul Reaver 2* genau da an, wo der Vorgänger aufhörte. Nachdem er das Zeittor durchschreitet, findet sich Raziel plötzlich in der Vergangenheit seines Heimatlandes Nosgoth wieder. Immer noch düstet er nach Rache an Kain, doch schon bald muss er feststellen, dass das Schicksal mehr für ihn vorgesehen hat. Während er seinem ehemaligen Meister durch verschiedene Zeitepochen Nosgoths folgt, kommt er hinter das Geheimnis um die zerstörten Säulen, erfährt Neues über die Entstehung und Zerstörung der Vampirclans und lernt sogar den jungen, menschlichen Kain kennen. Dabei drängt sich ihm immer mehr der Verdacht auf, dass er eigentlich nur eine Figur in einem viel größeren Spiel ist. Als wäre das Ganze nicht schwer genug, stellen sich Raziel auf seiner Reise durch die Zeit eine Menge neuer Gegner in den Weg. Waren es im Vorgänger noch die

INFO Der Soul Reaver

Vielseitige Geisterklinge

Da Raziel auf seiner Reise durch die Zeit nun nicht mehr auf die Hilfe des Älteren zählen kann, ist er mehr denn je auf seinen Soul Reaver angewiesen.

Raziels Geisterklinge ist nicht nur ein wichtiges Utensil im Kampf gegen hartnäckige Gegner, sondern auch eine Quelle für neue Kräfte. An bestimmten Punkten aufgeladen, kann er die Kraft der Luft, der Erde, des Wassers, des Windes, des Feuers, des Lichts und der Dunkelheit auf bis zu sechs verschiedene Arten nutzen, um Rätsel zu lösen, Hindernisse zu überwinden oder Feinde auszuschalten. Mit dem Light Reaver ist es Raziel beispielsweise möglich, Orte zu beleuchten, die vorher für ihn nicht sichtbar waren, mit dem Dark Reaver kann er Brücken aus Schatten bauen, um breite Abgründe zu überqueren.



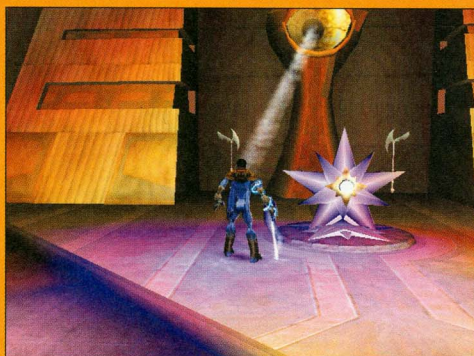
■ **AUFTANKEN** An solchen Becken kann der Soul Reaver mit neuen Kräften aufgeladen werden.



■ **DUNKLER WEG** Mit dem Dark Reaver baut sich Raziel einfach eine Brücke aus Schatten.



■ **WECHSELKURS** Wieder müssen viele Rätsel gelöst werden, indem Raziel von der realen in die unwirkliche spektrale Ebene wechselt.



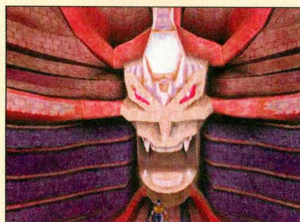
■ **LICHTBLICK** Raziel soll zusätzlich zu seinen alten noch bis zu 40 neue Spezialfähigkeiten erlernen, die ihm auf seiner Jagd helfen werden.

INFO Die Architektur

Bauhaus?

Nosgoth ist ein vielseitiges Land mit vielen Gesichtern und einer ereignisreichen Vergangenheit. Das spiegelt sich auch im Design der Umgebung wider.

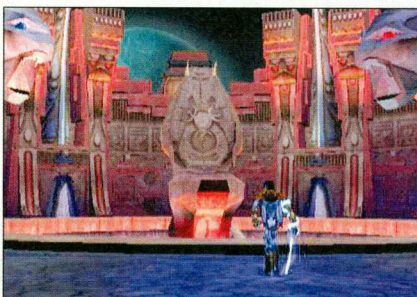
Soul Reaver 2 spielt zeitlich vor, während und nach dem allerersten Teil der *Kain-Serie*, *Blood Omen: Legacy of Kain*. Wer diesen Titel gespielt hat, wird viele Orte zumindest vage wiedererkennen. Denn einige bestimmte Punkte des Landes Nosgoth wurden übernommen und als 3D-Welt umgesetzt. Sie werden durch Dörfer streifen dürfen, Schlangentürme und Tempel bewundern und an riesigen Götterstatuen vorbeikommen. Die Fülle der Texturen ist hierbei beeindruckend. Die meisten Wände und Säulen sind mit den unterschiedlichsten Zeichen und Hieroglyphen verziert, die aber nicht nur schön aussehen, sondern häufig auch versteckte Hinweise für den Spieler bereithalten.



■ **TURM ODER TEMPEL?** Wir wollen gar nicht wissen, wer in so einer Festung regiert.



■ **FRESKENREICH** Die Gebäude in Nosgoth sind mit vielerlei Wandbemalung geschmückt.

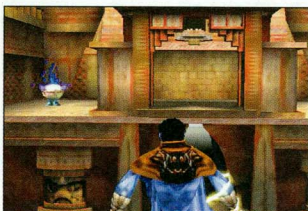


■ **DER ROTE PLATZ** Viele düstere Orte erwarten den rachsüchtigen Seelenfresser auf seiner Suche nach seinem Erschaffer Kain.

vampirischen Sprösslinge seiner Brüder, muss er sich jetzt mit Dämonenanbetern, Zombies, hochgerüsteten Vampirjägern und den Kriegspriestern der Sarafan herumschlagen. Und anders als im ersten Teil benötigt der Seelenfresser nun für jeden Gegner eine andere Angriffstaktik. Dafür haben die Entwickler dem Kampfsystem eine Frischzellenkur verpasst, indem neue Angriffs- und Sterbeanimationen hinzugefügt wurden. Raziel besitzt nun verschiedene Kampftechniken und mehrere Finishing Moves. Er kann sogar Körperteile von besiegten Gegnern als Angriffswerkzeuge gebrauchen. Doch seine mächtigste Waffe bleibt immer noch der Soul Reaver, die Geisterklinge, die seit Raziels erstem Kampf gegen Kain untrennbar mit seinem rechten Arm verbunden ist. Ihn kann der Ex-Vampir nun mit diversen Power-Ups versehen und sich dadurch mit neuen Kräften

ausstatten. Zusätzlich zu seinen Fähigkeiten aus *Soul Reaver 1* wie klettern und schwimmen wird er im Laufe des Spiels bis zu vierzig neue magische und physische Fähigkeiten erlernen. Besonders die magischen Sprüche und der Feuer Reaver waren im Vorgänger nur nette Add-Ons, die dem Seelenfresser die Kämpfe erleichtert haben. Es war dem Spieler ganz frei überlassen, ob er sich die verschiedenen Kräfte aneignen wollte oder ob er ohne sie durch das Spiel rennt. In *Soul Reaver 2* hingegen ist Raziel

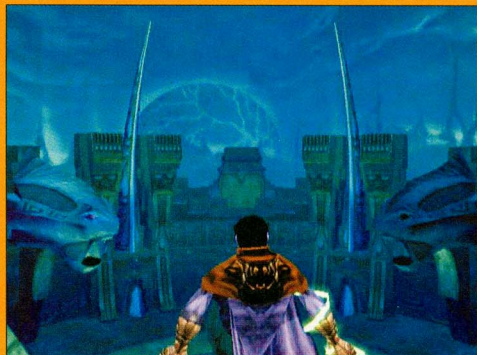
gezwungen, die neuen Fähigkeiten zu erlernen, um alle Probleme lösen zu können, die sich ihm so in den Weg stellen. Überhaupt sollen die Rätsel um einiges komplexer werden. Die Zeiten des teilweise ermüdenden Kistenverschlebens wie im Vorgänger dürften damit vorbei sein. Raziel wird mehr mit seiner gesamten Umgebung interagieren und genau auf alles achten müssen. Besonders seine Fähigkeit, von der materiellen in die spektrale Ebene zu wechseln, wird mehr als zuvor darin eingebunden sein. So kann er beispielsweise bestimmte Schriftzeichen oder Wandbilder nur sehen, wenn er in die Geisterwelt wechselt, in der sich alles um ihn herum verschiebt und verzerrt. Mithilfe dieser Hinweise aus der spektralen Ebene kommt er dann auf der materiellen Ebene schneller voran. Außerdem ist er nunmehr in der Lage, mehr Dinge als nur Waffen mit sich



■ **GROSSE TÖNE** Trotz komplizierter Aufbauten soll das Spiel auch ohne Pop-Ups sehr flüssig laufen.



■ **GÖTZENBILD** Bis zu sechs verschiedene Angriffe kann Raziel mit jedem Reaver ausführen.



■ **JENSEITSFANTASIEN** In der Spektralwelt versinkt ganz Nosgoth in unheimlichem Dunkeln. Auch hier warten viele Feinde auf den Seelenfresser.



■ **KATZENGLEICH** Mithilfe der Reste seiner Flügel kann der Ex-Vampir problemlos und elegant über sehr breite Abgründe hinweggleiten.

herumzutragen. So kann zum Beispiel an einer Maschine ein wichtiger Gegenstand fehlen, den er erst einmal besorgen muss. Damit sich geplagte Spieler bei solchen Unterfangen nicht verlaufen, hatten die Entwickler ein Einsehen und integrierten endlich einen kleinen Kompass als Orientierungshilfe.

Düstere Schönheit

Am grundlegenden Spielprinzip wird sich nicht viel Essenzielles ändern. Crystal Dynamics übernahmen einfach die ursprüngliche Game-Engine und optimierten sie für die PlayStation 2. So hatten sie mehr Zeit und Ruhe, sich ausgiebig um die Grafik und das Design zu kümmern. Die Architektur der Welten, in denen Raziel sich bewegt, ist sehr abwechslungsreich und reicht von gewaltigen Statuen über hohe Säulengänge bis hin zu düsteren Gebäudekomplexen, die über und über mit Hieroglyphen und anderen Wandbildern geschmückt sind. Alles ist schärfer und detailreicher. Raziel selbst wurde eine zusätzliche Anzahl von Polygonen spendiert. Doch nicht nur dadurch wirkt er jetzt deutlich plastischer und realistischer – auch der Schattenwurf auf seinem Körper kann sich sehen lassen. Mit den überarbeiteten Lichteffekten verspricht *Soul Reaver 2* einer der optisch besten Titel auf der PlayStation 2 zu werden. Fackeln und glühende Edelsteine in den Wänden tauchen alles in ein unwirkliches, gespenstisches Licht und erzeugen eine wahr-



■ **STANDARTENTRÄGER** Neue Zeiten – neue Feinde. Doch nicht alle Gegner lassen sich so leicht aufs Korn nehmen wie dieser Zombie.

haft mystische Atmosphäre. Damit das Spiel aber trotz der Detailfülle und allen Grafikeffekten noch flüssig läuft (60 Frames sind anvisiert), haben die Programmierer auf die eigens entwickelte Streaming-Technologie zurückgegriffen. Damit werden die Daten während des Spielgeschehens im Hintergrund geladen und ohne störende Unterbrechung weitergegeben. Abgesehen von der gerenderten Anfangs- und Endsequenz werden wieder alle Zwischenszenen in Spielgrafik präsentiert und mit vollständiger Sprachausgabe versehen sein. Für die Originalfassung des Spiels konnten erneut die herausragenden Sprecher des Vorgängers gewonnen werden. Da kann man nur hoffen, dass Raziel in der deutschen Version endlich eine Stimme bekommt, die etwas mehr zu seinem Charakter passt als die alte.

Stefanie Schwarz



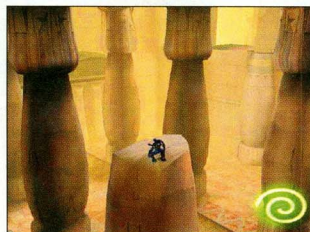
■ **SCHÖNHEITSCHIRURG** Der gefährlichste Gegner ist einer, der nichts zu verlieren hat ...



■ **UR-SUPPE?** An solchen Energiepunkten kann Raziel seinem Soul Reaver neue Kräfte verleihen.



■ **PARADIESISCH** Sie werden oft wissen, wo Sie hinmüssen, aber nicht, wie Sie dahin kommen.



■ **SÄULENSAAL** Einige Plätze sind nur mit Raziels neu erlernten Fähigkeiten zu erreichen.

ANGESPIELT Soul Reaver 2	
System	PlayStation 2
Hersteller	Crystal Dynamics
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 119,95
Termin	März
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
CD	Eidos
EINSCHÄTZUNG	
Super	
„Mit neuen Kräften ausgestattet wird Raziel ohne Probleme den PlayStation-2-Gipfel stürmen.“	

THE GATEWAY TO GAMES

TELEFONISCH VON 8.30-20.00 UHR (SA. + SO. 9.30-18.00) UHR BESTELLEN ...

PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0021
ERHÄLTICH **DM 119.95**

PM **119.95**

PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0019
CRUÄTICH DM **109.⁹⁵**

DM 109.95



PlayStation 2
Art. Nr.: P2H001
ERHÄLTICH **DM 869.⁰⁰**

PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P250031
ERHÄLTICH DM **119.⁹⁵**

DM 119.⁹⁵

PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0033
COLLETTION

DM 109.⁹⁵

DM 869,00	Madden NFL 2001
DM 89,95	Midnight Club Street Racing
DM 59,95	Moto GP
DM 99,95	NBA Live 2001
DM 99,95	NHL 2001
DM 29,95	Orphen
DM 29,95	Pool Master
DM 149,95	R.2 R., Boxing Round 2
DM 39,95	Rayman Racer
DM 99,95	Ridge Racer V
DM 99,95	Silent Scope
DM 109,95	Smugglers Run
DM 109,95	Swing Away Golf
DM 119,95	Sky Surfer
DM 99,95	Silphed
DM 119,95	Summoner
DM 119,95	Super BAM
DM 109,95	Stunt GP
DM 109,95	SSX
DM 109,95	Tekken Tag Tournament
DM 99,95	Theme Park World
DM 99,95	Time Splitters
DM 109,95	Unreal Tournament
DM 119,95	Wild World Racing
DM 99,95	X Squad
DM 109,95	YU-2
DM 119,95	007 Leben & sterben lassen
DM 109,95	Abby Special Edition
DM 109,95	American Beauty
DM 109,95	An jedem ver. Sonntag

Kessen	DM 119,95
Madden NFL 2001	DM 119,95
Midnight Club Street Racing	DM 89,95
MotGP	DM 119,95
NBA Live 2001	FEB 01 DM 119,95
NHL 2001	DM 119,95
Orphen	DM 109,95
Pool Master	JAN 01 DM 99,95
R-2 R. Boxing Round 2	DM 109,95
Rayman Revolution	DM 109,95
Ridge Racer V	DM 119,95
Silent Scope	DM 109,95
Smugglers Run	DM 89,95
Swing Away Golf	DM 119,95
Sky Surfer	JAN 01 DM 109,95
Silphed	JAN 01 DM 109,95
Summoner	FEB 01 DM 109,95
Super BAM	JAN 01 DM 89,95
Stunt GP	MAR 02 DM 109,95
SSX	DM 119,95
Tekken Tag Tournament	DM 119,95
Theme Park World	DM 119,95
Time Splitters	DM 109,95
Unreal Tournament	FEB 01 DM 109,95
Wild Wild Racing	DM 119,95
X Squad	DM 109,95
DVD	
007 Leben u. sterben lassen	FEB 02 DM 44,95
Abby's Special Edition	FEB 02 DM 59,95
American Beauty	FEB 02 DM 44,95
An jedem ver. Sonntag	FEB 02 DM 44,95

Angel Heart
Apocalypse Now
Das Geisterschloß
Der Sturm
Das Kartell
Der Insider
Erin Brockovich
Gladiator
Good Vibrations
Magnolia
Mission to Mars
Planet der Affen
Sturur Little
Supernova
Toy Story 2
The Astronaut's Wife
Terminator2- Judgment Day
The Beach
The Saint
PSOne
Playstation PSOne
Analogue Controller Dualsh.
Analogue Controller Dualsh.
Controller Cyber Shock
LR M. Schumacher GTR
LR 360 Modena

F36.12	DM	49.35	Freestyle Board	DM	159.95
F36.12	DM	49.35	Xploder Classic V3.20	DM	44.95
F36.12	DM	44.35	Xplorer CD9000 XL	DM	69.95
F36.12	DM	44.35	Scorpion Light Gun Silber	DM	39.95
F36.12	DM	49.35	Falcon Light Gun Silber	DM	89.95
F36.6	DM	49.35	Memorycard 158	DM	14.95
F36.6	DM	49.35	Memorycard 308	DM	19.95
F36.6	DM	54.35	Memorycard 608	DM	24.95
F36.12	DM	49.35	Memorycard 1208	DM	49.95
F36.12	DM	49.35	007 Racing	DM	89.95
F36.12	DM	49.35	Bladdin Nazario Rache	DM	89.95
F36.12	DM	44.35	Alien - Die Wiederkehr	DM	89.95
F36.6	DM	49.35	Arielle 2 Sehns. n.d.Meer	DM	89.95
F36.6	DM	44.35	Batman of the Future	DM	59.95
F36.6	DM	49.35	Blade	DM	79.95
F36.12	DM	44.35	Bond World is not enough	DM	89.95
F36.12	DM	49.35	Box Champions 2001	DM	89.95
F36.12	DM	49.35	Chase the Express	DM	89.95
F36.12	DM	49.35	Chicken Run	DM	89.95
F36.12	DM	49.35	Crash Bash	DM	89.95
F36.12	DM	249.95	Dancing Stage-Euromix	DM	89.95
help:gru	DM	59.95	Dancing Girl	DM	89.95
schwarz	DM	59.95	Digimon World	DM	79.95
DM	59.95	Dino Crisis 2	DM	89.95	
DM	139.95	Dino Crisis 2 u. S.B	DM	109.95	
DM	99.95	Dsch. Groove Party Bundle	DM	149.95	

PSOne
Art. Nr.: SONYDT1342
ERHÄLTICH **DM 89,95**

PSOne
Art. Nr.: SONYD1250
ERHÄLTICH **DM 89,95**

PSOne
Art. Nr.: SONYD1491
ERHÄLTICH **DM 89,95**

PSOne
Art. Nr.: 1352
ERMÄU. LICH
DM 79⁹⁵

PSOne
Art. Nr.: SONYD862
ERHÄLTICH **DM 89,95**

PSOne
Art. Nr.: SONY1419
ERMÄTTIGT **DM 89,-**



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

Wirklich gute Spiele gibt's bei gameplay

INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN

DAS TOP SPIEL DES MONATS

Legend of Dragon



portofreie
Sonder-
lieferung*

DM 99.⁹⁵

PSone
Art. Nr.: SONYD1380
ERHÄLTICH

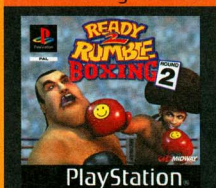
Driver 2 Back on the Street	DM 89. ⁹⁵	In einem Land vor uns. Zeit...	DM 59. ⁹⁵
Donald Duck Quack Attack	DM 79. ⁹⁵	Int. SuperStar Soccer 2000	DM 89. ⁹⁵
Dschungelb. Groove Party	DM 89. ⁹⁵	Koudella	DM 79. ⁹⁵
Ducati	DM 69. ⁹⁵	Legend of Dragon	DM 99. ⁹⁵
F1 Championship S2000	DM 89. ⁹⁵	Medal of Honor Undergrnd.	DM 89. ⁹⁵
FIFA 2001	DM 89. ⁹⁵	Mike Tyson Boxing	DM 89. ⁹⁵
Final Fantasy IX	DM 109. ⁹⁵	Moorhuhnjagd	DM 49. ⁹⁵
Flinstones Bedrock Bowl.	DM 59. ⁹⁵	Mort the Chicken	DM 49. ⁹⁵
Formel Eins 2000	DM 99. ⁹⁵	Ms. Pacman Maze Madness	DM 89. ⁹⁵
Fussball Live 2	DM 99. ⁹⁵	NBA Live 2001	DM 89. ⁹⁵
Galaga-Target Earth	DM 49. ⁹⁵	NHL 2001	DM 89. ⁹⁵
Hugo 3D Geheimnis des...	DM 54. ⁹⁵	Planet of the Apes	DM 89. ⁹⁵

Parasite Eve 2	DM 79. ⁹⁵
Nicktoons Racing	DM 59. ⁹⁵
R.2 R. Boxing Round 2	DM 79. ⁹⁵
Rainbow Six	DM 29. ⁹⁵
Rainbow Six Rouge Spear	DM 49. ⁹⁵
Rayman 2	DM 79. ⁹⁵
Reel Fishing 2	DM 79. ⁹⁵
Road to Eldorado	DM 59. ⁹⁵
Sheep	DM 89. ⁹⁵
Spec Ops Ranger Elite	DM 29. ⁹⁵
Spiderman	DM 79. ⁹⁵
Spyro 3 Year of t. Dragon	DM 89. ⁹⁵
Techno Mage	DM 89. ⁹⁵
The Grinch	DM 89. ⁹⁵
The Mummy	DM 89. ⁹⁵
Tiger Woods 2001	DM 89. ⁹⁵
Toca World Touring Cars	DM 79. ⁹⁵
Tomb Raider: Die Chronik	DM 89. ⁹⁵
Tony Hawk's 2	DM 79. ⁹⁵
UEFA Ch. League 2001	DM 49. ⁹⁵
Ultimate Fighting	DM 79. ⁹⁵
Vagrant Story	DM 79. ⁹⁵
Vanishing Point	DM 79. ⁹⁵
Warm Up GP 2001	DM 69. ⁹⁵
WCW Backstage Assault	DM 89. ⁹⁵
Werner: Asphalt Brenner	DM 89. ⁹⁵
Woody Woodpecker Racing	DM 89. ⁹⁵
World Scariest Police C.	DM 89. ⁹⁵
WWF Smack Down 2	DM 89. ⁹⁵
Tomorrow Never Dies	DM 69. ⁹⁵

PREISHAMMER !!!

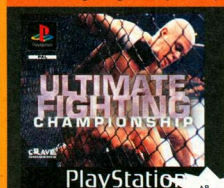
Dracula	DM 69. ⁹⁵
DSF Surf Riders	DM 39. ⁹⁵
Downhill Mountain Biking	DM 18. ⁹⁵
Euro 2000	DM 69. ⁹⁵
Frankreich 98	DM 19. ⁹⁵
Fighter Maker	DM 69. ⁹⁵
Killer Loop	DM 29. ⁹⁵
Landmaker	DM 49. ⁹⁵
Legend of Kartia	DM 29. ⁹⁵
Micro Maniacs	DM 18. ⁹⁵
Metal Gear Solid Sp.Ml.	DM 19. ⁹⁵
NHL 99	DM 29. ⁹⁵
NHL Rock the Rink	DM 39. ⁹⁵
Player Manag. Season 98-99	DM 24. ⁹⁵
Road Rash Jailbreak	DM 69. ⁹⁵
Roadsters	DM 69. ⁹⁵
Racing Simulation 2	DM 44. ⁹⁵
Ruff & Tumble	DM 39. ⁹⁵
South Park Rally	DM 49. ⁹⁵
Street Scooters	DM 49. ⁹⁵
Soul Reaver	DM 69. ⁹⁵
Shadow Master	DM 29. ⁹⁵
Theme Park World	DM 69. ⁹⁵
Tomorrow Never Dies	DM 69. ⁹⁵
UEFA 2000	DM 18. ⁹⁵
Victory Boxing III	DM 69. ⁹⁵
Wargods	DM 49. ⁹⁵
Wild Rapids	DM 49. ⁹⁵

R. 2 R. Boxing Round 2



PSone
Art. Nr.: SONYD1403
ERHÄLTICH **DM 79.⁹⁵**

Ultimate Fighting Championship



PSone
Art. Nr.: SONYD1283
ERHÄLTICH **DM 59.⁹⁵**

007 Racing



PSone
Art. Nr.: SONYD1474
ERHÄLTICH **DM 89.⁹⁵**

Road to Eldorado



PSone
Art. Nr.: SONYD1396
ERHÄLTICH **DM 59.⁹⁵**

Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie unseren kompletten Katalog an.

Lieferung innerhalb Deutschlands: Versandkosten: Post Nachnahme: 2,95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 16,50 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. Ladepreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht.
* Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post. Lieferung portofrei/Nachnahme-Besteller zahlen nur DM 3.- Zustellgebühr.



gameplayTM

THE GATEWAY TO GAMES

Wenn wir's nicht haben – dann hat's keiner

BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 245

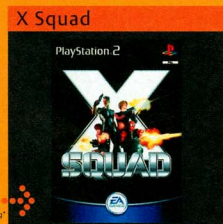
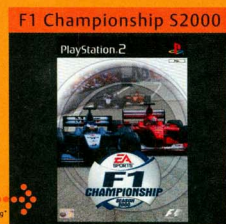
TELEFONISCH VON 8.30-20.00 UHR (SA. + SO. 9.30-18.00) UHR BESTELLEN ...

VALUE SERIE

Anna Kournikowas Tennis	DM 29,95
Air Combat	DM 29,95
Alien Trilogy	DM 29,95
Box Champions 2000	DM 29,95
Bundesliga Stars 2000	DM 29,95
Bust a Move 4	DM 29,95
Castrol Honda Superbike	DM 29,95
C&C Alarmstufe Rot	DM 29,95
Die 24 Stunden v. Le Mans	DM 29,95
Dune 2000	DM 29,95
Eagle One Harrier Attack	DM 29,95
Jurassic P.Warpath	DM 29,95
Moto Racer 2	DM 29,95
Micro Machines V3	DM 29,95
NBA Live 2000	DM 29,95
Populous	DM 29,95
Porsche Challenge	DM 29,95
RC Stunt Copter	DM 29,95
Ridge Racer	DM 29,95
Resident Evil 1	DM 29,95
Superbikes 2000	DM 29,95
Shadowman	DM 29,95
Speed Freaks	DM 29,95
Tekken	DM 29,95
True Pinball	DM 29,95
TOCA Touring Car	DM 29,95
V-Rally 1	DM 29,95
Worms	DM 29,95
Wing Over 2	DM 29,95

PLATINUM/CSC

A Bugs Life	DM 49,95
Asterix:Streit um Gallien	DM 44,95
Bugs Bunny:Auf Zeitreise	DM 44,95
Cool Boarders 3	DM 49,95
Colin McRae	DM 49,95
Cras Team Racing	DM 49,95
Cras Bandicoot 3	DM 49,95
Die Schlümpfe	DM 44,95
Driver	DM 49,95
Final Fantasy VII	DM 49,95
Gran Turismo	DM 49,95
Gran Turismo II	DM 49,95
Lucky Luke	DM 44,95
Medieval	DM 49,95
Metal Gear Solid	DM 49,95
Need for Speed IV	DM 49,95
Rayman	DM 29,95
Ridge Racer 4	DM 49,95
Spyro 2	DM 49,95
Tarzan	DM 49,95
Tekken III	DM 49,95
Tomorrow Never Dies	DM 49,95
Tony Story	DM 49,95
Tony Hawk Skateboarding	DM 49,95
TOCA 2 Touring Car	DM 49,95
Tomb Raider 3	DM 49,95
Tomb Raider 4	DM 49,95
Wacky Races	DM 44,95



12 gute Gründe für eine Playstation 2

INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN

Neue Dimensionen

Das Computer Entertainment System Playstation 2 ist da, und mit ihm eine atemberaubende Kombination aus interaktiver Unterhaltung – Spiele, Musik und dank eingebautem DVD Player auch Spielfilme in High Quality:

Atemberaubende Games mit hyperrealistischer Grafik, revolutionärer Wiedergabe von Musik und Soundeffekten, durch Dolby Digital, AC3 und DTS, Wiedergabe von Audio und DVD CD's in hoher Qualität.

Playstation 2 in 12 Monatsraten
(Teilzahlungspreis DM 926,28)

Konsole

DM 77.¹⁹

Playstation 2 in 24 Monatsraten
(Teilzahlungspreis DM 984,24)

Konsole

DM 41.⁰¹

Playstation 2

Art.Nr.: P2H001

Konsole

DM 869.⁰⁰

Bei Zuzahlung von DM 10,- erhalten

Sie die PS2 und einen der folgenden DVD-Filme:



Playstation 2 - DVD Paket

Konsole mit folgender DVD:

In too Deep, Faculty, Austin Powers 2
Existenz, Der talentierte Mr. Ripley

DM 879.⁰⁰



Entspannung auf dem Konto

Bei Ihren Finanzen bleibt dagegen alles beim Alten. Denn die PS 2 zahlen Sie in 12 oder 24 bequemen Monatsraten von jeweils DM 77,19 bzw. DM 41,01 und einem gesamten Teilzahlungspreis von DM 926,28 bzw. DM 984,24. Der effektive Jahreszins liegt bei diesem Angebot bei 12,9%. Abgewickelt wird diese Aktion von unserer Partnerbank CC-Bank.

Und so einfach geht's:

- 1.) Sie rufen entweder unsere Finanzkauf-Hotline 09 31/35 45 245 an, oder kreuzen das PS 2-Ratenzahlung-Feld auf dem Bestellfax bzw. auf der Reserve-Bestellkarte an.
- 2.) Wir senden Ihnen dann ein Vertragsformular per Post oder Fax zu, das Sie ausgefüllt, mit zwei Unterschriften versehen und inklusive einer Verdienstbescheinigung (lesbare Kopie) an uns zurückschicken.
- 3.) Wir leiten die Unterlagen weiter, und nach Genehmigung der Finanzierung durch die CC-Bank bekommen Sie die PS 2 zugesandt.
- 4.) Die 12 oder 24 bequemen Raten zahlen Sie direkt an die CC-Bank.

Der Finanzierungsnehmer kann seine auf den Abschluß dieses Finanzierungsvertrages gerichtete Willenserklärung auch ohne Begründung binnen einer Frist von zwei Wochen schriftlich oder in lesbarer Form auf einem anderen dauerhaften Datenträger widerrufen; zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung. Die Frist beginnt mit dem Zeitpunkt, zu dem dem Finanzierungsnehmer diese Belehrung zur Verfügung gestellt worden ist und er seine Bestellung/Finanzierungsbestellschein abgesandt hat. Der Widerruf ist zu richten an die CC-Bank, Kaiserstraße 74, 41061 Mönchengladbach (Fax-Nr. 02161/690530; e-mailAdresse: sc-waren@cc-bank.de). Im Fall des fristgerechten Widerrufs kommt der verbundene Kaufvertrag nicht wirksam zustande.



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES



■ **ABKÜRZUNG** Unauffällig schleicht sich der weiße Wagen ganz links am Feld vorbei.



■ **BERGETAPPE** Im Spiel können Sie das Geschehen wahlweise aus der Egoperspektive verfolgen.



■ **SANDSTURM** Auf nicht befestigtem Untergrund wirbeln die Boliden jede Menge Staub auf.

Spätestens seit der E3 im Frühjahr dieses Jahres macht die PS2-Umsetzung von *Gran Turismo* Schlagzeilen in den einschlägigen Magazinen. Meistens ging es dabei um die großartige Grafik, die realistische Fahrsimulation und die über 150 zur Verfügung stehenden Autos. Man war sich einig: Mit dem neuesten *Gran Turismo*-Titel kommt eines der besten Konsolenrennspiele auf den Markt, die je programmiert wurden. Weniger rühmlich waren dagegen die Schlagzeilen in letzter Zeit. Plötzlich

konnten sich die Entwickler nicht mehr entscheiden, wie sie ihr Kind nennen sollten. War monatelang von „Gran Turismo 2000“ die Rede, so wurde auf der Tokyo Game Show unvermittelt ein „A Spec“ hinter diesen

Titel gestellt. Für noch mehr Verwirrung sorgte dann, dass auf einmal doch von „Gran Turismo 3“ gesprochen wurde. Und das, obwohl man eigentlich bewusst auf diesen Namen verzichtet hatte, weil das Spiel lediglich eine aufpolierte Variante des PSone-Originals sei. Nach der



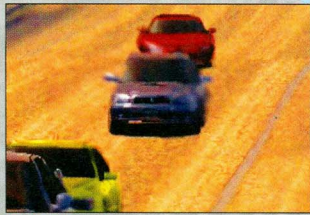
■ **STADTVERKEHR** Im richtigen Leben wären die Fahrer schon längst von der Polizei gestoppt worden.



» GENRE
Rennspiel
» SPIELER
1-2
» HERSTELLER
Sony
» INTERNET
www.playstation.de

Endlich hat das Kind einen Namen und kann als Gran Turismo 3 demnächst auf den Markt kommen.

Gran Tur



■ **FLIMMERKISTE** Die Hitze lässt den Asphalt glühen, was sich auch optisch bemerkbar macht.

TGS kam dann Licht ins Dunkel: In Japan heißt der Titel *Gran Turismo 3 A Spec*, in Europa und Amerika *Gran Turismo 3*.

Vom Käfer zum Porsche

So peinlich dieses Verwirrspiel auch war, ändert es doch nichts daran, dass *Gran Turismo*



■ **LAUBWALD** Bei den vielen Schatten ist es schwer, hier den Durchblick zu behalten.

3 eine sehr realistische Fahrsimulation mit großartiger Grafik und einem riesigen Fuhrpark ist. Der wird aus über 150 Autos bestehen. Das sind zwar nicht mehr ganz so viele wie beim direkten Vorgänger – da waren es mehr als 500. Dafür bestehen die Autos jetzt aus etwa 5.000 Polygonen, wodurch sie

INFO Die Automodelle

Markenbewusstes Rennvergnügen

Dank Lizenzen der Fahrzeughersteller war es den Entwicklern möglich, etwa 160 Autos im virtuellen Raum nachzubauen.

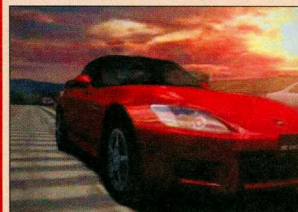
Dabei gab man sich größte Mühe, dass jedes Detail – vom Tankdeckel über die Beschriftung der Karosserie bis hin zur Scheinwerferlampe – mit der Vorlage übereinstimmt. So sehen die Wagen aus, als seien sie direkt von der Straße auf den Bildschirm gefahren.



■ **SCHOKOLADENSEITE** Auch von hinten kann der Lotus Sport 190 die Augen noch entzücken.



■ **KLETTERSPEZIALIST** Der BMW lässt sich auch bergauf nicht so schnell abhängen.



■ **STIMMUNGSVOLL** Das Abendrot setzt den Honda genau ins richtige Licht.

INFO Die Beleuchtungseffekte

Wo Licht ist, ist auch Schatten

Für die beeindruckende Optik von Gran Turismo 3 sind zu einem großen Teil die Lichteffekte verantwortlich, die je nach Tageszeit variieren.

Nicht nur die Umgebungen leuchten je nach Sonnenstand in den grellsten bis trübsten Tönen. Auch die Autos glänzen, wenn sie bestrahlt werden, und reflektieren sogar die Gegend. Und herumstehende Objekte wie Häuser, Leitplanken oder Bäume werfen sehr realistische Schatten, die das Fahren erschweren können.



■ **MITTAG** Eine Sonnenbrille wäre hier ein hilfreiches Utensil, sonst blendet es ziemlich.



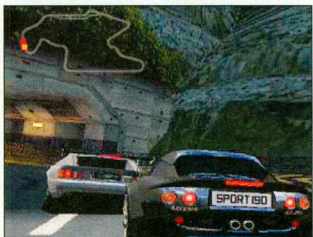
■ **ABEND** Wie ein gewisser einsamer Cowboy fährt dieser Fahrer in den Sonnenuntergang.



■ **WALDESLUST** Nur das Licht dringt durch die Baumkronen. Bald kommt Motorenlärm dazu.



■ **NACHT** Vorbildlich: Mit Einbruch der Dämmerung schalten die Fahrer ihre Beleuchtung ein.

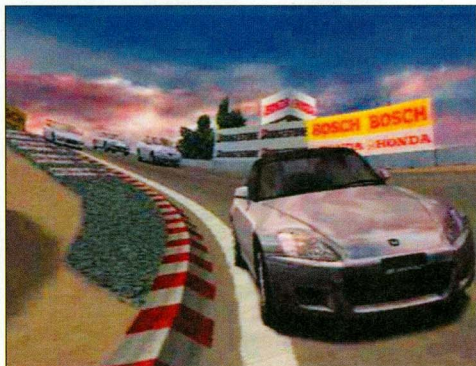


■ **TUNNELBLICK** Bei der Einfahrt in den Tunnel muss man die Lichtverhältnisse beachten.

noch realistischer wirken. Mit Lizenzen der Hersteller ausgestattet, sind alle Fahrzeuge den echten Vorbildern detailgetreu nachempfunden. Sie können mit ganz normalen Autos wie dem New Beetle oder mit rasanten Sportwagen durch die Gegend rasen. Die Garage hält auch besondere Überraschungen bereit. Wer etwa nicht 325.000 Dollar für einen Pagani Zonda C 12 ausgeben will, kann ihn bei Gran Turismo 3 schon für etwa 120 Mark Probe fahren. Es sollen sich noch mehr Edelkarossen dieser Art im Spiel befinden, allerdings ist noch nicht bekannt, welche. Nicht nur die Fahrzeuge wur-



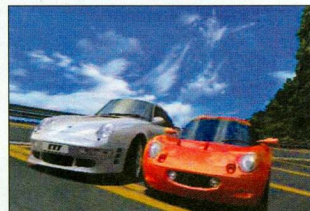
■ **KURVENLAGE** Ein Bleifuß (oder -finger) ist bei den serpentinartigen Strecken nicht sehr sinnvoll. Mit Bremse geht es sicher um die Kurven.



■ **SCHWÄBISCHE WERTARBEIT** Robert Bosch aus Stuttgart-Feuerbach hätte sicher nie gedacht, dass er mal in einem japanischen Videospiel erscheint.



■ **DETAILVERLIEBT** Am Honda links im Bild ist sogar die Typenbezeichnung klar zu erkennen.



■ **KOPF AN KOPF** Manche Rennen sind so heiß umkämpft wie die amerikanische Präsidentschaft.

den optisch ordentlich aufgepeppt, auch die Umgebungen bekamen einen neuen Anstrich. Nebeneffekte und Regen kennt man ja aus allerlei anderen Spielen. Bei Gran Turismo 3 aber ist selbst das Hitzeflimmern auf dem Asphalt zu sehen, das im Sommer den Blick trübt. Auch die heißen Auspuffgase sorgen für Flackern. Der Durchblick wird durch die Lichteffekte zusätzlich verhindert. So kann die Sonne blenden und wenn man durch Häuserschluchten oder Wälder fährt, ist es bei schnellem Licht- und Schattenwechsel nicht leicht, die Fahrbahn im Auge zu behalten – wie im echten Leben. Das alles spielt sich auf 15 verschiedenen Strecken ab, wovon zwei komplett neu designt wurden. Dabei handelt es sich um Stadtkurse, einen in Monte Carlo und einen in Japan. Nach dem Rennen können Sie Ihre Fahrkünste im Replay-Modus noch einmal bewundern. Hier gibt es einige Neuerungen: Mit der L2- und der Select-Taste können Sie die Kamera aus vorgegebenen



■ **UNSCHARF** Bei solchen Geschwindigkeiten verschwimmen die Umgebung. Man sollte sich aber sowieso eher aufs Fahren konzentrieren.

Positionen wählen. Dabei sind Sie aber nicht auf Ihr eigenes Auto beschränkt, sondern haben die Möglichkeit, in jedes Fahrzeug auf der Strecke zu schalten und das Renngeschehen aus dessen Sicht durch die Windschutzscheibe oder den Rückspiegel zu verfolgen. Natürlich sind auch rund um die Strecke neutrale Kameras installiert, die einen objektiven Blick gewähren.

Rachsüchtige Konkurrenz

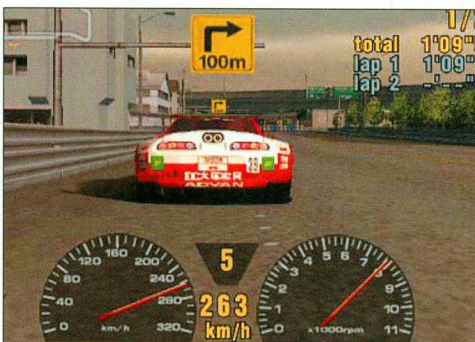
Am Spielkonzept hat sich zwar wenig geändert, dafür wurden bei der Steuerung die Möglichkeiten der PS2 voll ausgenutzt. So können Sie mit den analogen Buttons Gas und Bremse reguliert einsetzen und auf diese Weise manch schwere Kurve leichter nehmen. Das richtige Autobahnfeeling kommt aber wohl erst mit dem eigens entwickelten Force-Feedback-Lenkrad auf. Sowohl Lenkrad als auch Pedale sind dabei analog. Das dürfte sehr hilfreich sein, um die anderen Fahrer zu besiegen, deren KI nochmals erhöht wurde. Wenn Sie etwa einen Gegner schneiden oder rammen, merkt der sich diesen Affront und sinnt auf



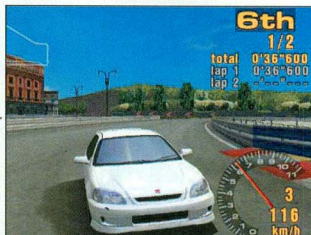
■ **HELDEN DER LANDSTRASSE** In der Ruhe des Waldes lassen sich ungestört Runden drehen.

Rache. Ob Sie also gegen den Computer oder menschliche Fahrer antreten, macht gar keinen so großen Unterschied. Wer trotzdem lieber gegen menschliche Mitspieler fährt, dürfte sich über folgende Nachricht freuen: Mit iLink-Kabel (sowie drei Spielen, drei Konsolen und drei Fernsehern) lässt sich *Gran Turismo 3* sogar zu sechst spielen. Sie können das Rennen dann im horizontalen oder im vertikalen Splitscreen-Modus genießen.

Albrecht Ott



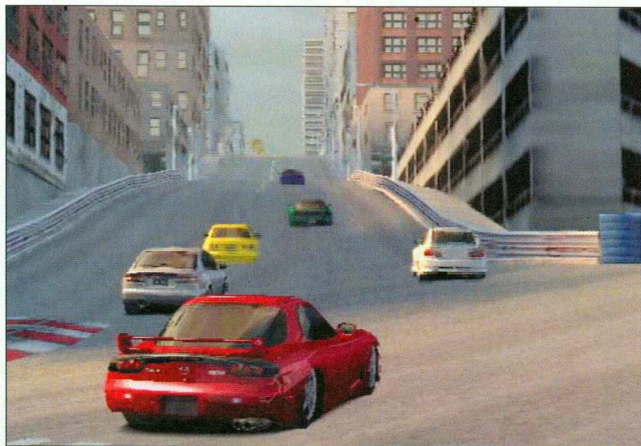
■ **WARNUNG** Die besonders scharfen Kurven werden auf vielen Kursen vorher angezeigt. Dann ist der Fahrer vorbereitet und kann sich darauf einstellen.



■ **LETZTER PLATZ** Kein Wunder, dass man Schlusslicht ist, wenn man in die falsche Richtung fährt.

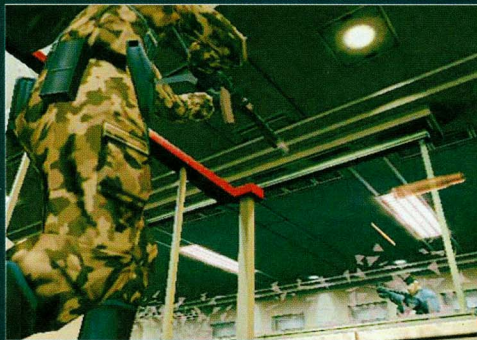


■ **POLE-POSITION** Wer ganz vorne startet, muss noch lange nicht als Erster ins Ziel kommen.



■ **HÄUSERSCHLUCHT** Ob Sie durch die Stadt rasen oder über das platte Land, die Hintergründe sehen überall gleich realistisch aus und beeindrucken durch eine schier unendliche Detailverliebtheit.

ANGESPIELT		Gran Turismo 3	
System	PlayStation 2		
Hersteller	Sony		
Genre	Rennspiel		
Spieler	1-2		
Sprache	Deutsch		
Preis	Ca. DM 120,-		
Termin	Frühjahr		
Schwierigkeitsgrad	Save Game		
Variabel	Ja		
Analog/Dual Shock	Levels		
Ja/ja	15		
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe		
Ja	Noch nicht beantragt		
Datenträger	Entwickler		
DVD	Polyphony Digital		
EINSCHÄTZUNG		Super	
„Das furiose Rennspiel wird mit grandioser Grafik einer der größten Hits des Jahres.“			



■ **KOLLATERALSCHADEN** Beim Schusswechsel werden auch unschuldige Fensterscheiben, die unbeteiligt im Weg stehen, in Mitleidschaft gezogen.



■ **SPINDKONTROLLE** Wollen doch mal sehen, ob die Rekruten auch Ordnung in ihren Schränken halten. In dem hier ist kein Staubkorn zu finden.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

► GENRE
Action-Adventure
► SPIELER
1
► HERSTELLER
Konami
► INTERNET
www.kcej.co.jp

Dieses Jahr kehrt Solid Snake zurück. Jetzt gab es die erste **spielbare Demo** zu bewundern.

MOST WANTED
PLAYZONE

■ **MÄCHTIGER GEGNER**
Metal Gear Ray ist die ultimative Kampfmaschine.

Wer gerade die Welt vor einem riesigen Kampfboter gerettet hat, verdient zweifellos ein Pauschen. Mehr als zwei Jahre sind aber sicherlich genug Erholung. Dann kann man sich auch mal wieder daran machen, die Welt vor einem noch riesigeren Kampfboter zu retten. Das ist Solid Snakes Schicksal: Auf der PSone soeben

Metal Gear Rex besiegt, schon bedroht Metal Gear Ray auf der PS2 die Menschheit. Also heißt es für den Top-Agenten: Rein in den Tarnanzug und raus in die Welt, um die mächtige Vernichtungsmaschine zu finden. Die Spur führt zunächst nach New York, genauer gesagt auf einen Tanker, der von Terroristen gesteuert wird und vor der Küste Manhattans rumschippert. Da ist dann wieder klassische Metal Gear-Action angesagt. Die gab es bei Konamis Gamers' Day in San Francisco jetzt erstmals in einer spielbaren Version zu sehen. Ein Experte des Herstellers spielte den schon aus dem Trailer bekannten Level vor. Der hervor-



■ **PUNKTGENAU** Beim Schießen können Sie in die Ego-Perspektive umschalten, beim Spielen nicht.



■ **SCHLAFSACK** Betäubte Gegner lassen sich auch ohne ihre Einwilligung aus dem Weg schleppen. Snake kann sie jetzt vom Boden aufheben und hinter Kisten oder in Schränken verstauen.

ragende Eindruck wurde dabei absolut bestätigt. Grafisch sind die Spielszenen genauso brillant wie die vorher gezeigten Animationen. Auch in Sachen Spielspaß läßt sich einiges erwarten. So war schon zu erkennen, dass Snake einige zusätzliche Bewegungsmöglichkeiten haben wird. Er kann jetzt über Kisten und Geländer springen, sich an Vorsprüngen entlanghangeln oder mit einer Hechtrolle gefährliche Situationen meistern. Das klingt alles etwas kompliziert, doch scheint die Steuerung darunter nicht zu leiden. So soll es etwa möglich sein, mit einem einzigen Tastendruck die Tarnung einer Wand zu verlassen, ein paar Schüsse abzufeuern und wieder in den sicheren Schatten der Wand zurückzukehren.

Terror auf dem Tanker

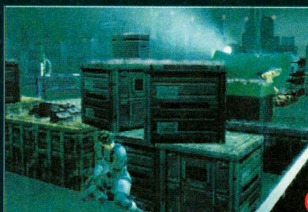
Auch von der Geschichte gab es etwas mehr zu erfahren. Die Demo beginnt wie der ECTS-Trailer mit Snake, der über eine Brücke in New York läuft. Von dort springt er auf den Tanker. Schon jetzt treten zwei gute alte Bekannte auf: Erzschorke Revolver Ocelot beobachtet Snake durch ein Fernglas und Otacon gibt über Codec Anweisungen. Der erzählt, dass sich Metal Gear Ray auf dem Schiff befindet, das der US-Armee gehört. Doch die Besitzverhältnisse wechseln schnell: Ein Hubschrauber landet, aus dem schwer bewaffnete Terroristen stürmen und



■ **HUNDEWETTER** Wenn Snake im Regen bleibt, erkältet er sich und verrät sich durch die Nieser.



■ **ERWISCHT!** Hier ist Snake wohl gesehen worden, jedenfalls explodiert irgendwo irgendetwas.



■ **VERSTECKSPIEL** So ein Tanker bietet auch auf Deck genügend Deckung bei Feuergefechten.

den Tanker kapern. Für den Augenzeugen Solid Snake hat das zwei Konsequenzen: Er muss herausfinden, was die Armee überhaupt mit dem Kampfroboter vorhatte, und er muss die gefährliche Waffe den Terroristen schleunigst wieder abnehmen.



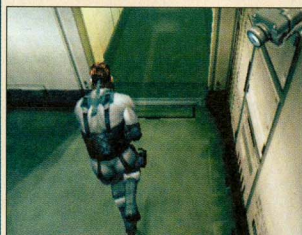
■ **KILLERKÜRBISSE** Was dieses harmlose Gemüse wohl angestellt hat, dass alle auf es schießen?

INFO Tarnung ist alles

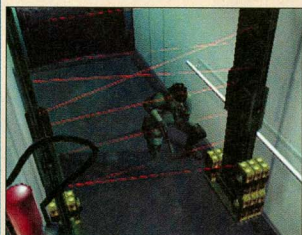
Nur nicht erwischen lassen!

Wie im Vorgänger ist es auch bei *Sons of Liberty* oft intelligenter, unentdeckt zu bleiben.

Dazu hat Solid Snake mehrere Möglichkeiten. Er kann zum Beispiel in verschiedenen Verstecken, wie Schränken oder Kisten, abwarten, bis die Gefahr vorüber ist. Wichtig ist aber auch, den Feind im Auge zu behalten und dann lautlos vorbeizuschleichen.



■ **BIG BROTHER** Snake steht unter ständiger Beobachtung, sollte die Kameras aber vermeiden.



■ **ALARM** Hier sind die Laserstrahlen der Alarmanlage auch ohne Zigarettenrauch zu sehen.



■ **BESCHRÄNK** Im Schrank bleibt der Agent den Blicken der Wachen verborgen.



■ **FRUCHTES FRÜCHTCHEN** Die Obstkiste bietet mal wieder eine hervorragende Tarnung.



■ **SCHÄBIG** Wenn der Karton einige Zeit lang im Regen steht, wird er durchnässt und ausgebeult. Die Tarnung ist dann nicht mehr so perfekt.



■ **VERRISS** So geht es allen Zeitschriften, die negativ über das neue Metal Gear Solid berichten: Sie werden einfach in der Luft zerschossen.



■ **UM DIE ECKE** Zum Glück haben die Wachen keine Augen im Hinterkopf, sonst wär's bald aus.



■ **TREPPENWITZ** Mit einer Kiste überm Kopf ist Stufensteigen eine sehr gefährliche Angelegenheit.

Hier beginnt das eigentliche Spiel. Unter anderem mit einem Messer, Infrarot-Fernglas und Betäubungsgewehr ausgestattet, macht sich der Spieler als Snake auf den Weg. Schon auf Deck kann er das Betäubungsgewehr oft nutzen, um die Wachen auszuschalten. Die schlafen dann erst mal eine Weile und sind keine Gefahr mehr. Doch wenn ein anderer Terrorist sie findet, schöpft er Verdacht und wird übervorsichtig. Da ist es praktisch, dass Snake ausgeknockte Gegner aufheben und in Schränken oder hinter Kisten verstecken kann.



■ **BESCHWERDE** Das war kein Jim Beam, aber so einfach lässt sich Snake nicht übers Ohr hauen.



■ **DER SCHEIN TRÜGT** Haben die Leute hier am Tisch etwa gerade Rindfleisch gegessen? Oder haben die drei Personen mit dem schweren Geschütz irgendwas mit dem Blutbad zu tun?

Wind und Wetter

Seit der erste Trailer von *Metal Gear Solid 2* gezeigt wurde, ist viel über das Spiel geredet worden. Beeindruckend sind dabei etwa die Wettereffekte, wie jetzt wieder zu sehen war. Der Regen sieht nicht nur absolut realistisch aus, er ist sogar interaktiv. Wenn man etwa in die Ego-Perspektive umschaltet, schlagen die Regentropfen dem Helden ins Gesicht und der Blick verschwimmt. Außerdem sollen Wind und Regen auch das Laufen erschweren. So war auf der Demo zu sehen, dass Snake auf Deck leicht schwankend ging, weil der Sturm so blies. Was Grafik, Handlung und Spielspaß angeht, scheint Solid Snakes heiß ersehnter Auftritt auf der PS2 also die Versprechungen, die in den Trailern gemacht wurden, halten zu können. Fans werden sich aber leider noch etwas gedulden müssen, bis sie selbst eine spielbare Version in den Händen halten dürfen. Das wird aber schon vor der offiziellen Veröffentlichung möglich sein. Wenn im März Konamis Action-Spiel *Zone of the Enders* erscheint, soll dem zumindest in Japan und den USA eine spielbare Demo von *Sons of Liberty* beiliegen.

Albrecht Ott

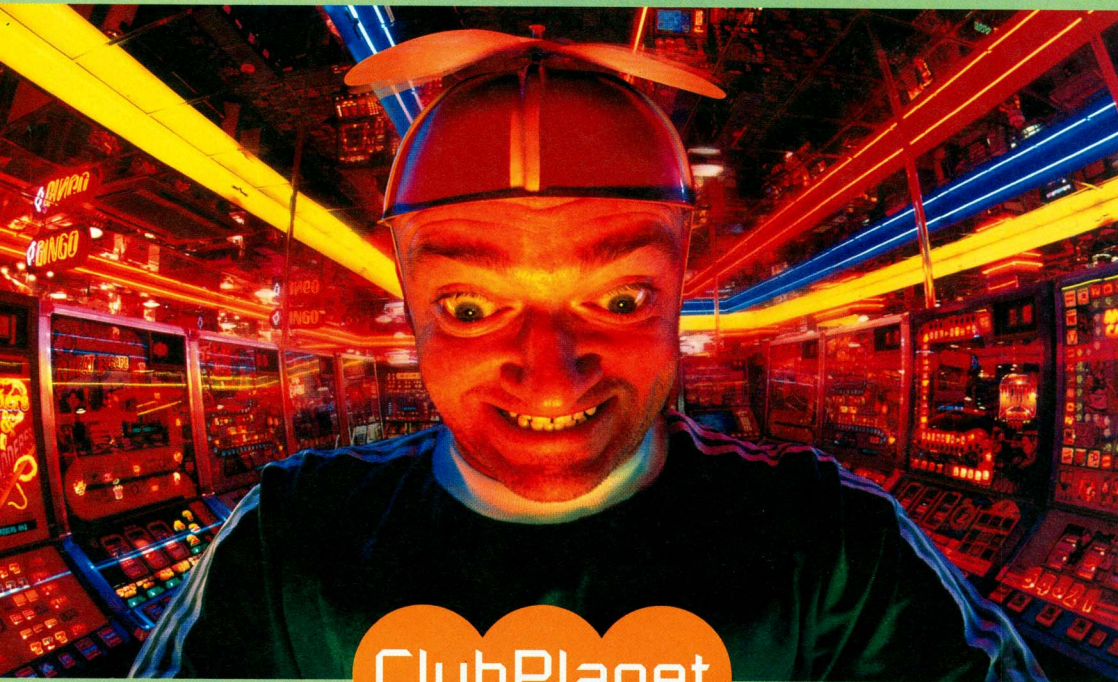
ANGESPIELT Metal Gear Solid 2

System	PlayStation 2
Hersteller	Konami
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	Herbst
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
DVD	Konami

EINSCHÄTZUNG Super

„Vorfreude ist zwar die schönste Freude, doch allmählich währt sie lange genug.“

Groschengrabstielaugengameclub Voll okay!



ClubPlanet

Wir haben das Netz. Du hast die Ideen.

Und auf was stehst Du? Mach einfach mit - triff Leute mit gleichen Interessen und neuen Ideen unter www.planetinternet.de.

Bei ClubPlanet findest Du den Club, der zu Dir passt. Den Mexiko-Traveller-Club, den Sushi-Club, den Rennfahrer-Club... ClubPlanet hat aber natürlich auch Platz für Deine eigenen Ideen. Online gehen, im Handumdrehen eine Website aufbauen und den eigenen Club eröffnen - mit ClubPlanet ganz einfach und kostenlos: Wir haben das Netz. Du hast die Ideen.

Gründe bis Ende Februar 2001 Deinen eigenen Club mit mindestens 25 Mitgliedern und gewinne eins von **1000 exklusiven Clubmasterpackages inkl. multifunktionaler Webcam** im Taschenformat. Unter den schönsten Clubsites und den aktivsten Clubmastern verlosen wir außerdem **10 Clubtrips im Wert von je 15.000,- DM**.

Einchecken und Infos unter www.planetinternet.de oder Tel. 0800 - 100 90 30



Der Planet der Ideen

powered by
1000000

MOST WANTED
PLAYZONE

Silent Hill 2

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

**Allerhand gruselige
Figuren stören mal
wieder die Stille in**

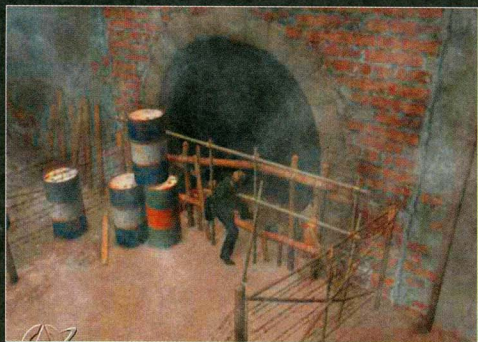
**Silent Hill, wo
James Sunderland
seine Frau sucht.**

ERSCHÖPFT Der guten Maria fallen vor lauter Anstrengung schon die Augen zu.

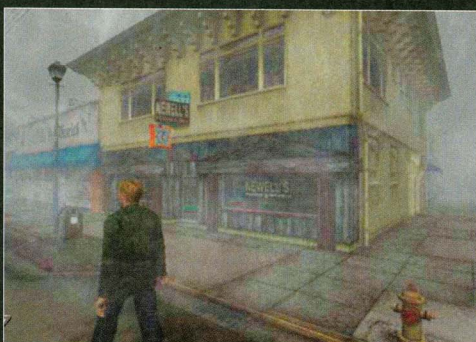
Einen Brief zu bekommen, ist ja eigentlich was Schönes. Merkwürdig ist es allerdings, wenn der Brief von der eigenen Ehefrau kommt, die sich seit drei Jahren nicht mehr gemeldet hat. Richtig unheimlich wird's jedoch, wenn der Grund für die Funkstille war, dass sie seit drei Jahren tot ist! Genau deswegen wird James Sunderland stutzig, als der Postbote eines Tages Grüße von seiner verstorbenen Frau in den Briefkasten legt. Trotzdem folgt er ihrer Einladung ins Ferienressort Silent Hill. Dort kommt alles anders als gedacht. Statt der Angetrauten trifft James nur Maria, die Frau Sunderland aber sehr ähnlich sieht. Weniger erfreulich sind die anderen Bekanntschaften, die er macht: massenweise Zombies in jedweder Form. Ein kleines Mädchen taucht auch noch auf und schließlich macht sich der Protagonist daran, die unheilvollen Zusammenhänge zu ergründen.

Schlechtes Wetter

Eine klassische Fortsetzung scheint *Silent Hill 2* also nicht zu sein. Weder die Charaktere noch die Geschichte werden weitergeschrieben, nur der Schauplatz der Handlung bleibt gleich. Sonst rücken die



■ **EINLADEND** Die Kanalisation scheint in Silent Hill eine große Anziehungskraft zu haben – auch der neue Protagonist klettert hinein.



■ **STADTBUMMEL** Noch läuft James Sunderland etwas planlos durch die Gegend, doch demnächst ist vielleicht wenigstens das Ziel bekannt.

Entwickler nur wenig raus. Dass sie an der Optik der Stadt und der Gegner feilen, ist aber an den Screenshots klar zu erkennen, die aus einem Trailer stammen, der auf der Tokyo Game Show für Gänsehaut sorgte. Nebel spielt dabei wieder eine große Rolle. Schon im ersten Teil des Spiels trug er stark zur Gruselatmosphäre bei, jetzt werden die Wettereffekte aber noch mal kräftig aufgemotzt und realistischer gestaltet. Wenn jemand durch Nebel geht, sieht man zum Beispiel, wie sich der Dunst um die Person herum lichtet. Auch die Monster sollen wieder viel zum Horror beitragen und noch grotesker wirken als im ersten Teil. Deswegen haben Konamis Entwickler bewusst auf Motion Capturing verzichtet, um die Bewegungen zu programmieren. Alles wird von Hand gestaltet, so dass sich die Zombies sehr unmenschlich fortbewegen. All diese Effekte lassen sich auch schon in dem Trailer beobachten. Zu sehen sind da recht unzusammenhängende Szenen, die wenig über Spiel und Handlung, aber viel über die geniale Grafik aussagen. Da rudert etwa James durch dichten Nebel, trifft blut-



■ **KRANKE SCHWESTER** Der Pflegerin scheint es nicht besonders gut zu gehen. Vielleicht sollte sie mal einen Arzt aufsuchen und sich durchchecken lassen.

rünstige Krankenschwestern, steigt mal wieder in die Kanalisation und hält sich auf heruntergekommenen Toiletten auf. Mit dichter Atmosphäre wirken die verschiedenen Umgebungen dabei sehr beklemmend. Beeindruckend sind auch die Charakteranimationen: Die menschlichen Akteure wirken unheimlich echt und die Monster sind Ausdruck einer grotesken Fantasie. Was bisher zu sehen ist, deutet also auf ein ähnlich gruseliges Spiel hin, wie es der Vorgänger war. Bleibt zu hoffen, dass Handlung und Rätsel auch genauso anspruchsvoll bleiben wie vorher. Hier haben die Entwickler nämlich schon angekündigt, den Schwierigkeitsgrad etwas herunterzusetzen.

Albrecht Ott



■ **PINKELPAUSE** Wenn die Blase drückt, ist es egal, wie unsauber das stille Örtchen ist.



■ **ZAUGAST** Auf die Bekanntschaft dieses Passanten kann James gerne verzichten.



■ **PROTAGONIST** James Sunderland gefällt nicht, was er in der Kanalisation von Silent Hill vorfindet.



■ **NICKERCHEN** Dieser unappetitliche Zombie hat sich ein bisschen auf die faule Haut gelegt.

ANGESPIELT Silent Hill 2

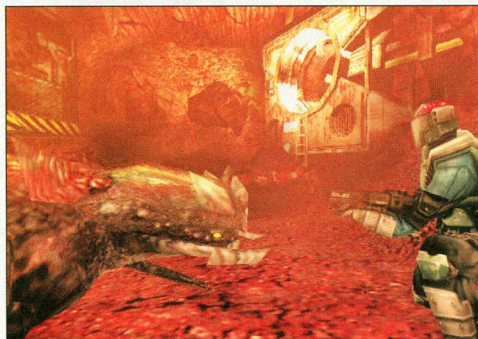
System	PlayStation 2
Hersteller	Konami
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	Herbst

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

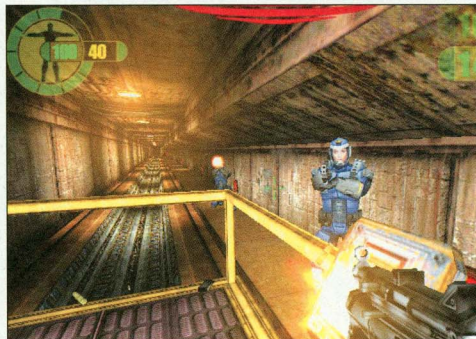
EINSCHÄTZUNG

Super

„Zu lange war es friedlich in Silent Hill, jetzt kehrt der Horror auf die Straßen zurück.“



■ **ZUTRAULICH** Der Mars hat allerlei eigenartige (und feindlich gesinnte) Kreaturen hervorgebracht, die sich nicht von Ihren Waffen beeindrucken lassen.



■ **BAHNFAHRT** Mit der Minenbahn kommen Sie nicht nur schneller voran, Sie sind von Ihren Feinden auch wesentlich schlechter zu treffen.

Red Faction

GENRE
Ego-Shooter
SPIELER
1-2
HERSTELLER
THQ
INTERNET
www.thq.com

Mit dem neuartigen Ego-Shooter wird die totale **Zerstörung** auf der PlayStation 2 Einzug halten.

Da haben sich die Entwickler von Volition einiges vorgenommen. Nicht nur dass sie einen erstklassigen First-Person-Shooter auf die PlayStation 2 bringen wollen, er soll gleichzeitig auch noch das gesamte Genre revolutionieren. Neben der sehr detaillierten Hintergrundgeschichte, die einige extreme Wendungen erfahren wird, ist es vor allem die Geo-Mod-Engine, mit der sich *Red Faction* von den Vergleichstiteln abheben soll. Mit dieser neuartigen Game-Engine können

Sie die Umgebung im wahrsten Sinne des Wortes in ihre Einzelteile zerlegen. Bei anderen Ego-Shootern ist entweder vorgegeben, wo ein Loch in der Wand entsteht oder sich die Wandtextur optisch verändert. Bei diesem Spiel ist es hingegen völlig egal, wohin Sie schießen – nahezu alles und jeder wird realistisch auf Ihren Beschuss reagieren. Aktuelle Informationen zufolge ist das dann auch eine gute Basis für interessante Multiplayer-Duelle. Zwei Personen können gegen-

einander im Splitscreen-Modus antreten und sich entweder typische Deathmatches liefern oder – was völlig neu ist – Modi wählen, in denen die Geo-Mod-Engine zum Tragen kommt. Dort können Sie andere behindern, indem Sie beispielsweise Felsbrocken herunterschießen, die Ihren Gegnern den Weg versperren, oder sich einfach selbst einen kürzeren Weg durch eine Wand bahnen.

Feind im Visier

Das soll aber nicht heißen, dass Sie im Solo-Modus aus Versehen etwas kaputtschießen können, das Sie eigentlich für das Vorankommen in der Story benötigen. Dafür haben die Programmierer mit Abschnitten aus un-



■ **SCHUTZLOS** Auch abgeschlossene Türen stellen für den geeigneten Spieler kein Problem mehr dar.



■ **ROTE REBELLEN** In *Red Faction* werden Sie nicht nur Feinde haben. Die Rebellen, die der geheimnisvollen Eos folgen, kämpfen mit Ihnen Seite an Seite gegen die übermächtige Ultor Corporation.



■ **HELLE FREUDE** Der gut ausbaute Einzelspieler-Modus bietet eine ausgefeilte Storyline.



■ **UNAUSGESCHLAFEN** Kein Ego-Shooter ohne Gewalt. Allerdings werden Sie in diesem Spiel nicht mit übermäßig viel Blut und Splatter konfrontiert wie in anderen vergleichbaren Titeln.

zerstörbarem Material gesorgt. Davon einmal abgesehen hätten Sie auch gar nicht genügend Munition, um sich durch einen ganzen Level zu bomben. Wenn Sie etwas zerstören, dann meistens, weil Sie Hindernisse überwinden oder Rätsel lösen müssen. Aus zerschossenem Schutt können Sie sich beispielsweise auch einen Schutzwall errichten, hinter dem Sie vor feindlichem Feuer sicher sind. Leider hält das Ihre Gegner nicht für lange Zeit ab, denn die KI soll so weit entwickelt sein, dass die Wachen und Söldner sich authentisch wie eine militärische Einheit benehmen. Und was Ihnen recht ist, ist ihren Feinden nur billig. Sie kreisen Sie ein, schneiden Ihnen den Weg ab oder schießen Ihre Deckung zu Klump. Alle Möglichkeiten, die Sie haben, stehen auch der anderen Seite zur Verfügung.

The Show will go on

Neben Interaktion mit dem Feind ist Konversation mit allen möglichen anderen Personen sehr wichtig, um die Geschichte genau verfolgen zu können. Das Personal gibt Ihnen Hinweise, wo Sie etwas finden oder wie Sie weiter vorankommen. Dazu kommt noch, dass sich Ihr Alter Ego Parker einer Rebellion angeschlossen hat und auch von dieser Seite Hilfe erwarten kann. Haben Sie ein bestimmtes Ziel erreicht, werden Sie dann mit einer Zwischensequenz in Spielgrafik belohnt.

Stefanie Schwarz



■ **GENAUIGKEIT** Statt sie zu töten, können Sie Ihre Feinde auch einfach nur kampfunfähig machen. Sie müssen nur gut zielen können!



■ **VERBOHRT** Mit so einem fahrbaren Riesenbohrer dürfen Sie sich in Red Faction fortbewegen.



■ **MINENTUNNEL** Die Texturen sehen sehr realistisch aus, ebenso die diversen Lichteffekte.

INFO Einsatzkommandos

Mobiles Einsatzkommando

Fußfaule Spieler können aufatmen: In Red Faction bewegen Sie sich nicht nur per pedes durchs Spiel.

Wenn Sie der Meinung sind, Ihre derzeitigen Waffen seien nicht effektiv genug, können Sie ganz einfach umsteigen. Die Levels sind größtenteils sowohl für Fahrzeuge als auch für Fußgänger geeignet. Es gibt also keine (oder kaum) Abschnitte, in denen Sie zum Beispiel nur mit einem Helikopter vorankommen. Hilfreich sind diese Geräte allerdings schon. Sie können mit einem Riesenbohrer große Schneisen in Tunnels graben, mit einem Mini-U-Boot Unterwasserstationen erforschen oder mithilfe eines Flugjägers feindliche Geschütztürme dem Erdboden gleichmachen.



■ **UNTERGETAUCHT** Mit dem Mini-U-Boot dürfte Ihnen die Verteidigung nicht so einfach fallen.



■ **ABGEHOSEN** Ihre Überlebenschancen erhöhen sich in einem Hubschrauber sehr.

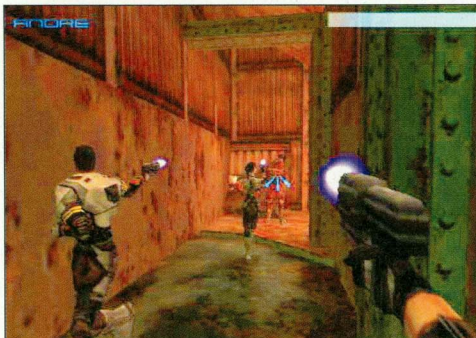
ANGESPIELT Red Faction

System	PlayStation 2
Hersteller	THQ
Genre	Ego-Shooter
Spieler	1-2
Sprache	Englisch
Preis	DM 119,95
Termin	2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analogue/Dual Shock	Levels
Ja/ja	20
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
CD	Volition

EINSCHÄTZUNG

Sehr Gut

„Sehr vielseitiger Ego-Shooter, der hoffentlich seine hoch gesteckten Ziele erreichen kann.“



■ **EGO-SHOOTER?** Project Eden bietet die Wahl zwischen zwei Perspektiven – auf Knopfdruck können Sie in eine Tomb-Raider-artige Ansicht wechseln.



■ **MÜNDUNGSFEUER** An netten Grafikeffekten scheinen die Entwickler nicht zu sparen, an dem Schützen können Sie das nette LightSourcing bestaunen.

Project Eden

» GENRE
Action-Adventure
» SPIELER
1-4
» HERSTELLER
Eidos
» INTERNET
www.eidos.com

Die Macher von Tomb Raider melden sich zurück mit einem düsteren Science-Fiction-Abenteuer.

Die Hintergrundgeschichte von *Project Eden* klingt zwar nicht gerade originell, aber zumindest stimmungsvoll: Aufgrund der Überbevölkerung der Erde sind riesige Millionenstädte entstanden, die mittlerweile vor allem in die Höhe wachsen, anstatt sich flächenmäßig auszu dehnen. Nur die reichsten Leute können es sich leisten, direkt im Sonnenlicht zu leben – dass ganz unten überhaupt Men-

schen leben, wird offiziell dementiert und nur die Ingenieurteams, die Arbeiten an den Fundamenten der riesigen Wolkenkratzer vornehmen, wagen sich in die Slums, die von Verbrechern, Sekten-Anhängern und Wahnsinnigen bewohnt sind. Als Spieler übernehmen Sie die Kontrolle über ein vierköpfiges Team der UPA (Urban Protection Agency), einer Eliteeinheit zur Bekämpfung von Terror

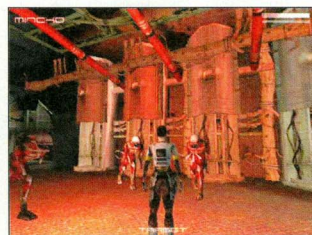
und Gewalt. Ihr Auftrag: den rätselhaften Ausfall aller Systeme in der „Real Meat“-Fabrik und das spurlose Verschwinden der dafür abgestellten Techniker zu untersuchen.

Core Designs Mutantenstadt

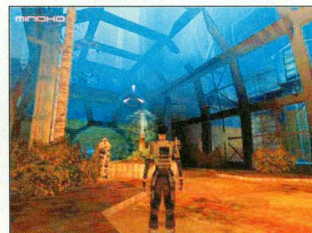
Schon bei den ersten Gegnern verstärkt sich der Verdacht, dass der Titel des Spiels auf die Erschaffung einer „besseren Welt“ mit genmanipulierten Supermenschens hindeutet – Ihnen stellen sich nämlich ganz normale Menschen und Tie-



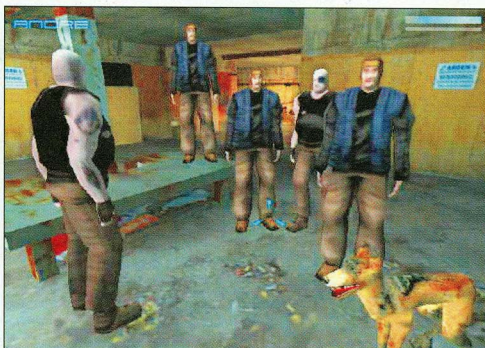
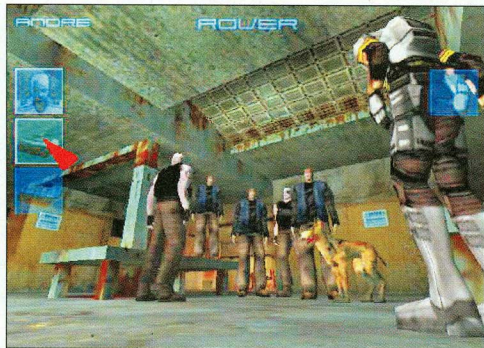
■ **VIER GEWINNT!** Der kombinierte Einsatz der Fähigkeiten Ihrer Teammitglieder ist bei Project Eden unabdingbar. Um nicht in eine Sackgasse zu geraten, können Sie gefallene Kameraden wiederbeleben.



■ **FACE-LIFTING?** In den Slums treffen Sie auf allerlei unappetitliche Mensch- und Tier-Mutationen.



■ **SLUM-BESICHTIGUNG** Die Bauwerke unterhalb der Stadt sind zum Teil ziemlich verkommen.



UMSCHALTBAR Sie können jederzeit zwischen den Mitgliedern ihres Teams wechseln – hier die gleiche Szene aus der Sicht des kleinen Kettenfahrzeugs Rover und Andre rechts daneben. Den inaktiven Teammitgliedern können Sie beispielsweise befehlen, ihnen zu folgen oder ihre Position zu halten.

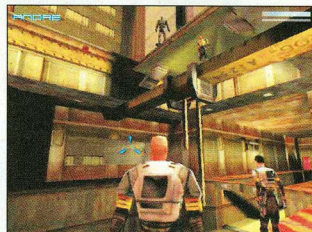
re entgegen, die teilweise in Echtzeit vor Ihren Augen zu Monstern mutieren! Die Vermutung von missglückten Gen-Experimenten liegt da mehr als nahe. Mit allerlei Waffen oder fernsteuerbaren Geschütztürmen können Sie sich die ungeschönen Zeitgenossen vom Leib schaffen – obwohl es sich eigentlich um ein Action-Adventure handelt, kann und will *Project Eden* seine Ego-Shooter-Anleihen nicht verstecken. Im weiteren Spielverlauf können Sie allerdings jederzeit zwischen der Ego-Perspektive und einer Tomb-Raider-artigen Ansicht umschalten, die beide – je nach Situation – spezielle Vorteile haben.

Durchdachtes Spieldesign

Da alle vier Team-Mitglieder zum Lösen vieler Rätsel benötigt werden, können Sie mit entsprechenden Energiereserven Ihre gefallenen Kameraden wiederbeleben –

Sackgassen sind so ausgeschlossen und erst beim Ableben des gesamten Teams heißt es „Game Over“. Sinnvollerweise werden via Splitscreen bis zu vier menschliche Spieler teilnehmen können, auch ein Deathmatch-Modus ist geplant. Gerade der Kooperations-Modus mit Adventure-Elementen könnte ein einzigartiges Spielerlebnis werden – der Splitscreen wäre in diesem Fall sogar praktisch, um die Aktionen der Partner zu verfolgen. Der Konjunktiv ist hier Pflicht, da vom PlayStation-2-*Project Eden* bisher noch keine spielbare Preview-Version existiert – sogar die Screenshots auf dieser Seite sind allesamt noch von der PC-Fassung. Zumindest auf dem Papier scheint das Spiel aber das Potenzial zu einem Top-Hit zu haben. Wir sind gespannt, ob Core Design auf der PlayStation an die Erfolge mit *Tomb Raider* anknüpfen können wird.

Michael Pruchnicki



GUT VERTEILT Manchmal müssen Ihre Teammitglieder an völlig unterschiedlichen Orten agieren.



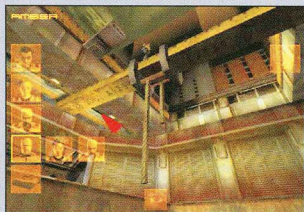
FEUER FREI! Trotz vieler Teamwork-Rätsel soll die Action insgesamt nicht zu kurz kommen!

INFO Main Headline

Teamwork ist Trumpf!

Bei *Project Eden* zählt die Zusammenarbeit der Mannschaft!

Was Core Designs vielversprechendes Projekt von gewöhnlicheren Action-Adventures und Ego-Shootern abhebt, ist der Teamwork-Aspekt des Spiels. Sie können Ihr vierköpfiges Team entweder über einfache Kommandos befehlen oder jeweils die direkte Steuerung eines der Charaktere übernehmen – und das werden Sie auch müssen, da zum Lösen vieler Rätsel und zum Beenden der Levels die unterschiedlichen Fähigkeiten des Quartetts voll ausgespielt werden müssen. Teamchef Carter etwa ist in der Lage, in Hochsicherheitssysteme einzudringen und hält die Verbindung zur Kommandozentrale. Minoko kann als Computerexpertin Hinweise herunterladen sowie Kameras und Sicherheitssysteme manipulieren, Techniker Andre ist dagegen für Reparaturen zuständig und erkennt die Schwachstellen von Mauern und Maschinen. Roboter Amber hat die größte Feuerkraft des Teams und kann auch unter extremen Umweltbedingungen arbeiten. Ein zusätzliches Mitglied des Teams ist der Rover, ein kleines Kettenfahrzeug, mit dem Sie auch enge Passagen problemlos durchqueren können.



TEAM IM ÜBERBLICK Mit ein paar Knopfdrücken wechseln Sie die jeweils aktive Person.



FROSCH-PERSPEKTIVE Mit dem kleinen Rover-Kettenfahrzeug kommen Sie fast überall hin.

ANGESPIELT Project Eden	
System	PlayStation 2
Hersteller	Eidos
Genre	Action-Adventure
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	1. Quartal 2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	11
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
Nicht bekannt	Core Design
EINSCHÄTZUNG Sehr Gut	
„Ambitioniertes Action-Adventure mit interessantem Teamwork-Gameplay für bis zu vier Spieler.“	



■ **KNALLHARTER KICK** Specialmoves werden mit entsprechenden Effekten in Szene gesetzt und von prügelspieltypischen Kampfschreien begleitet.



■ **ABGEWEHRT** Das Blocken ist bei Oni vollautomatisch: Solange Sie keine Aktionstaste drücken, wehrt Konoko gegnerische Angriffe von alleine ab.

Oni

■ **KONOKO** Die Hauptdarstellerin von Oni ist eine wandelnde Kampfmaschine und bekämpft das Syndikat mit Martial Arts und allerlei Feuerwaffen.

» **GENRE**
Action
» **SPIELER**
1
» **HERSTELLER**
Rockstar Games/Take 2
» **INTERNET**
www.rockstargames.com/oni

Oni verbindet zwei der coolsten Sachen überhaupt: Anime- und Hong-Kong-Action-Filme im Stil von John Woo.

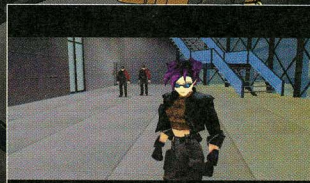
So beschreibt Producer Jeronimo Barrera von Rockstar Games sein Spiel. Das recht kurze, flotte Intro macht deutlich, dass die Realität nicht allzu weit von der Vision entfernt ist – der hochqualitative Zeichentrick-Clip entstand in den gleichen Studios wie der Kult-Anime *Akira*. Im Spiel selbst übernehmen Sie die Steuerung der Elite-Polizistin Konoko, die für die TCTF (Technology Crimes Task Force) gegen das verbrecherische Syndikat ankämpft. Neben dem Erforschen der riesigen Levels und einigen einfacheren Rätseln steht bei *Oni* vor allem der Kampf gegen zahlreiche Gegner – oft auch mehrere gleichzeitig – im Mittelpunkt. Zusätzlich zu den etlichen Feuerwaffen, von denen Sie übrigens nur eine auf einmal tragen können, darf Konoko auch auf zahlreiche Nahkampf-Techniken zurückgreifen, die allesamt über vier Aktionsknöpfe (Schlag, Tritt, Springen, Ducken) ausgelöst werden. Finden Sie zufällig einen

neuen Move heraus, wird dieser im jeweiligen Statusbildschirm festgehalten. Specialmoves, die in bester Beat-'em-Up-Tradition von entsprechenden Kampfschreien begleitet werden, und Griffe, mit denen Sie einen Gegner entwaffnen können, sorgen für mehr Tiefgang, als dies bei vielen vergleichbaren Spielen der Fall ist.

Vom Papier auf die PS2

Das gelungene Charakter-Design stammt zwar von Bungie selbst, steht aber neben den als Vorbild dienenden japanischen Animes erfreulicherweise kaum nach.

Auch bei der Darstellung der Figuren als 3D-Modelle haben die Entwickler solide Arbeit abgeliefert, was durch die gelungenen Animationen noch deutlich aufgewertet wird. Bei der Umgebung sieht die Sache etwas anders aus: Zwar wurden



■ **ECHTZEIT STATT ZEICHNUNG** Die Zwischenszenen laufen komplett in Spielgrafik ab.



■ **IM FADENKREIS** Die Zielhilfen bei einigen Feuerwaffen sehen recht ungewöhnlich aus.



■ **KEINE ABLENKUNG** Diese Umgebung gehört zu den hübscheren, was aber nicht viel bedeutet.

die Levels von einem richtigen Architekten entworfen und erst dann von den Entwicklern mit Gegnern und Missionszielen gefüllt, doch grafisch kann das Ganze nicht wirklich überzeugen. Die Umgebung wirkt oft trist und steril, ganze Räume sind teilweise nur mit einer einzigen Textur tapeziert. Wir konnten bei der *Oni*-Präsentation in München zwar nur die PC-Version begutachten (das PS2-Entwicklungssystem war auf dem Weg nach Deutschland verloren gegangen), doch aufgrund des begrenzten Grafikspeichers dürfte die Texturarmut bei der PlayStation-2-Version (von der unsere Bilder stammen) noch deutlicher werden. Ebenso wie der Grafik scheint es auch dem Spielablauf etwas an Abwechslung zu mangeln. Genauer wird unser Test in einer der nächsten Ausgaben klären.

Michael Pruchnicki

ANGESPIELT **Oni**

System	PlayStation 2
Hersteller	Take 2/Rockstar
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	März

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/Ja	17
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
CD	Rockstar Games/Bungie

EINSCHÄTZUNG **Gut**

„Solides Action-Spiel, dessen stilvolles Anime-Design im Kontrast zur sterilen Grafik steht.“



■ **DREIFACHER ÄRGER** Zwei Gegner plus Laserbarrieren gehören zu den schwierigeren Stellen.



■ **DER PRODUCER** Jeronimo Barrera präsentiert die Fachpresse in München sein Spiel.

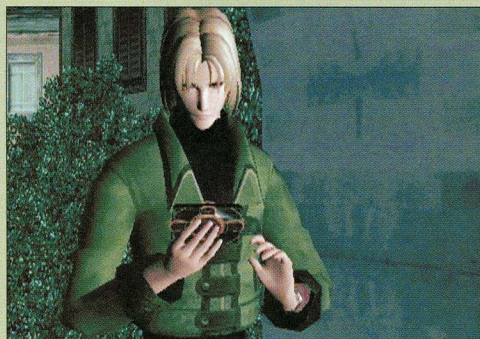
Shadow of Memories

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

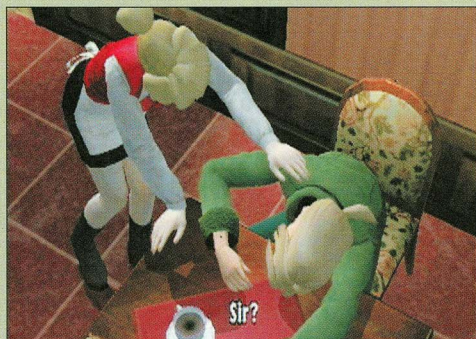
Die Silent-Hill-Macher lassen ihren Helden

in diesem **Zeitreise-Adventure** tausend Tode sterben.

■ **TODESKANDIDAT** Eike Kusch muss den Grund für seinen eigenen Tod herausfinden.



■ **IT'S NOT A TRICK** Von Homunkulus bekommt Eike ein so genanntes Digipad, mit dem er in die verschiedenen Epochen unserer Zeit reisen kann.



■ **SCHLAFTABLETLEN** Ausnahmsweise ist Eike hier mal nicht gestorben – er hat nur kurz die Besinnung verloren. Ob ihn ein böses Erwachen erwartet?



■ **FESSELSPIELCHEN** Im Mittelalter wurde schlechtes Benehmen sehr hart bestraft.

Sätze wie „Das Schicksal lässt sich nicht beeinflussen!“, „Die Vergangenheit kann man nicht ändern!“, „Was geschehen ist, ist geschehen.“ haben bei *Shadow of Memories* keine sonderlich große Bedeutung für den unfreiwilligen Helden Eike Kusch. Denn als er aus ihm unerfindlichen Gründen auf der Straße leblos zusammenbricht, erwacht er wenige Zeit später in einem düsteren Raum. Eine androgyne Stimme verkündet ihm feierlich, dass sie ihm die Chance gibt, seinen eigenen Tod abzuwenden. Alles was er dazu tun muss, ist, in die Vergangenheit zu reisen. Misstrauisch willigt der junge Mann ein und findet sich plötzlich eine halbe Stunde vor seinem Ableben in den Straßen seiner Heimatstadt wieder. Jetzt heißt es, schnell herauszufinden, wie und wann er eigentlich sterben soll, um entsprechende Gegenmaßnahmen ergreifen zu können. Doch so leicht lässt sich der Schnitter nicht austricksen. Kaum dem Tode entronnen, schlägt der Sensenmann wieder zu. Und der ist dabei sehr einfallsreich – unser Held wird im Laufe des Spiels erstochen, verbrannt, vergiftet, überfahren ...

Zurück in die Zukunft

Keine Frage, irgendjemand will Eike umbringen und ist bei diesem Vorhaben sehr hartnäckig. Um dieses Problem bei der Wurzel zu packen, schickt ihn sein Gönner, der sich selbst Homunkulus nennt, mit Hilfe eines Digipads (handliches Zeitreise-

INFO Bedeutung der Farbe

Farbe der Zeit

Ähnlich wie in dem Kinofilm *Pleasantville* ist Eike in der Vergangenheit der einzige gefärbte Charakter im Spiel, was anderen aber nicht auffällt.

Wenn Eike in die Vergangenheit reist, hat das zwar keine sichtbaren Auswirkungen auf ihn selber, aber auf seine Umgebung. Nicht nur, dass sich das gesamte Stadtbild seines Heimatortes verändert, je nachdem, in welcher Zeitepoche er sich befindet, ist er der einzige, der farbig dargestellt wird. Im Jahre 1900 beispielsweise sind Personen, Gebäude und Pflanzen alle schwarz-weiß – Eike sticht, für den Spieler sichtbar, mit seiner grünen Kleidung hervor. Im Jahre 1580 ist alles in seiner Umgebung in altertümlichen Brauntönen gehalten.

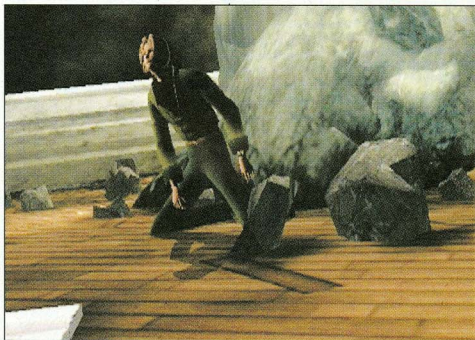


■ **GRAU IN GRAU** Vor hundert Jahren war Schwarz-Weiß-Fotografie noch aktuell.



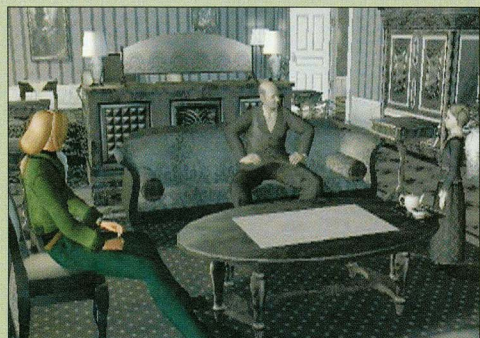
■ **SEHR BRAV** Typisch für das sechzehnte Jahrhundert waren gediegene Brauntöne.

gerät) in mehrere Epochen seiner Stadt. Hier trifft er auf Familien verschiedener Generationen, die alle irgendwie mit den Morden in Verbindung zu stehen scheinen. Interaktion mit seiner Umgebung ist demzufolge ziemlich wichtig, da nahezu jede Person hilfreiche Informationen für ihn hat oder ihn auf eine kleine Nebenhandlung führt. Diese Side-Quests sind zwar für die Hauptgeschichte nicht erforderlich, lassen das Spiel aber wesentlich plastischer wirken. Je nachdem, wie er sich in der Vergangenheit bewegt, hat das Einfluss auf seine

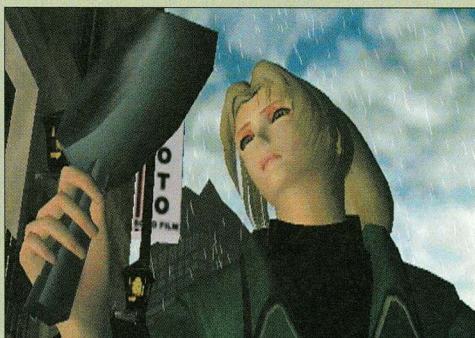


■ **BACK AGAIN** Schaffen Sie es nicht, Eikes Tod zu verhindern, holt ihn Homunkulus an seinen geheimen Ort zurück und gibt ihm Tipps.

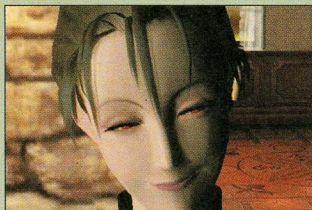
Gegenwart. Um herauszufinden, ob er mit einer Entscheidung seinen Mord verhindern konnte, muss er wieder zurück in die Zukunft reisen. Die Rätsel sind zwar meist nicht allzu schwer, doch eine falsche Ent-



■ **PLEASANT VILLE** In früheren Epochen ist nur Eike selbst in Farbe. Alles und jeder um ihn herum ist in farblosem Schwarz-Weiß gehalten.



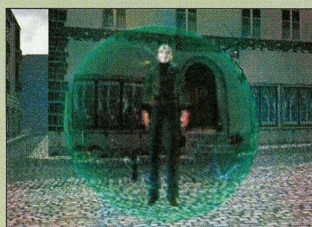
■ **THEATRALISCH** So eitel Eike auch sein mag – diese Pflanze diente einem völlig anderen Zweck. Jeder Gegenstand kann lebensrettend für ihn sein.



■ **HINTERHÄLTIG** Was führt der geheimnisvolle Homunkulus nur Unangenehmes im Schilde?



■ **KUNSTHASER** Sie können sogar die Vergangenheit so weit verändern, dass Sie in sekundenschnelle aus einem Museum eine Bibliothek machen.



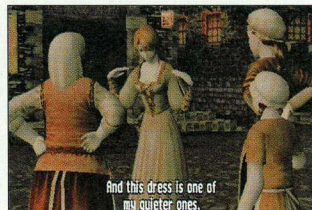
■ **TERMINATOR?** Der Zeitreisende verschwindet in einer grün leuchtenden Kugel aus Energie.



■ **BUDENZAUBER** Die Wahrsagerin prophezeit Eike, wann der Mörder das nächste Mal zuschlagen wird und wie viel Zeit ihm noch bleibt, dies zu verhindern. Der Tod wird ihn immer ereilen, egal wo er ist.



■ **PSST ... WILLST DU EIN U?** Um Hinweise zu erhalten müssen Sie mit allen Passanten sprechen.



■ **VORFAHRIN** Die junge Margarete ist eine wichtige Person für Ihr Vorankommen im Jahre 1580.

scheidung bedeutet Eike's sicheren Tod und so müssen Sie auf Homunkulus' Geheiß noch einmal vom Anfang des jeweiligen Kapitels beginnen. Die größte Schwierigkeit besteht allerdings darin, dass Sie nur eine gewisse Zeit in einer anderen Epoche verweilen dürfen. Brauchen Sie zu lange, löst sich Ihr Alter Ego in Luft auf und das Spiel

ist zu Ende. Eine Uhr am oberen Bildrand informiert Sie genau darüber, wie viel Zeit vergangen ist. Sie sollten also nicht unnötig herumtrödeln.

Zeitlos

Wenn Sie den Hauptcharakter in Außenansicht durch seinen Heimatort lenken, wird Ihnen die Umgebung vielleicht vertraut vorkommen. Bei der Gestaltung der fiktiven Stadt „Lebensbaum“ (wer hat sich nur schon wieder diesen Namen ausgedacht??) haben sich die Entwickler sehr stark von

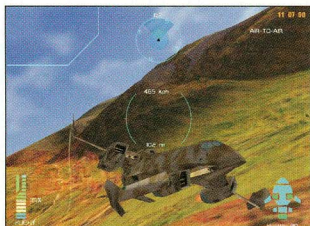
deutschen Städten mit mittelalterlichem Flair beeinflussen lassen. Je nachdem, in welcher Zeitperiode Sie sich befinden, ändert sich jedoch das Stadtbild ein wenig, was dazu führt, dass Sie sich immer wieder neu orientieren müssen. Die gesamte Umgebung ist zwar etwas karg texturiert, dafür sind alle Polygon-Charaktere sehr detailliert gestaltet und realistisch animiert. Wettereffekte wie Regen, Nebel und Schnee sowie Licht und Schatten hauchen dem Spiel sehr viel Leben ein. Durch seine ausgedehnten Videosequenzen ist *Shadow of Memories* allerdings eher ein interaktiver Film, als ein vollwertiges Adventure in dem man sich das Hirn zermartern muss. Man ist aber dennoch überrascht, wenn man den Titel zum ersten Mal durchgespielt hat und einen Blick auf die Auswertung der im Spiel erreichten Ziele wirft. Sie werden feststellen, dass Sie die meisten Kapitel gerade mal zu 30-40 Prozent gelöst haben. Außerdem haben Sie nun im Anfangsbildschirm ein Extra-Menü freigeschaltet, in welchem Sie sehen können, dass noch vier weitere alternative Endsequenzen auf Sie warten. Welche Ihnen gezeigt wird, hängt ganz von Ihren Handlungen an bestimmten Schlüsselstellen ab. Es lohnt sich also, den Controller wieder zur Hand zu nehmen und sich ein weiteres Mal auf Zeitreise zu begeben.

Stefanie Schwarz

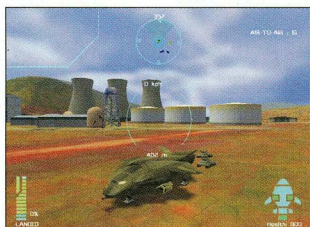
ANGESPIELT <i>Shadow of Memories</i>	
System	PlayStation 2
Hersteller	Konami
Genre	Adventure
Spieler	1
Sprache	Englisch/deutsche Texte
Preis	Ca. DM 119,95,-
Termin	1. Quartal 2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Leicht	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	10 Kapitel
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
-	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
DVD	Konami

EINSCHÄTZUNG **Sehr gut**

„Die optisch gelungene Flucht vor dem Tod hält einige interessante Wendungen für Sie bereit.“



■ **UNAUFFÄLLIG** Mit dem Tarnanstrich ist dieses Flugzeug in der Umgebung kaum zu erkennen.



■ **AKW NEE!** An diesem Kraftwerk können die Panzer gleich ihre leeren Akkus aufladen.



■ **STÖRFRIED** Eigentlich ist die gebirgige Umgebung viel zu schön, um dort Krieg zu führen.

Dropship

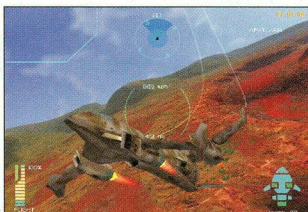
» **GENRE**
Action
» **SPIELER**
1
» **HERSTELLER**
Sony
» **INTERNET**
www.playstation.de

Taktisches Geschick ist bei Dropship genauso wichtig wie die Fähigkeiten als Pilot.

Strategie gepaart mit Action verspricht Sonys Kriegsspiel *Dropship*. Beeindruckend sind dabei vor allem Umfang und Variantenreichtum: In einer detailreichen, virtuellen Landschaft von 40 mal 40 Kilometern

Fläche erfüllt der Spieler verschiedene Missionen. Eine jede beginnt damit, dass Truppen und Ausrüstung per Flugzeug an die Front gebracht werden. Dabei können Sie Ihre Flugkünste unter Beweis stellen, dürfen aber die Taktik nicht vernachlässigen. So sollte die Armee möglichst unentdeckt an strategisch günstigen Punkten landen. Die Missionen selbst sind dann sehr abwechslungsreich. Manchmal steht Offensive im Mittel-

punkt, was in klassischer Shoot-'em-Up-Manier über die Bühne geht und dem Spiel einen Action-Anstrich verleiht, manchmal geht es auch darum, jede mögliche Tarnung auszunutzen und unerkannt zum feindlichen



■ **HIMMELSSCHREIBER** Ein waghalsiges Manöver hinterlässt seine Kondensspuren am Himmel.

Lager vorzustoßen, oder der Gegner hat Kriegsgefangene gemacht, die es zu befreien gilt. Für all diese Aufgaben steht nicht nur ein umfangreiches Waffenarsenal zur Verfügung, auch verschiedene Fortbewegungsmittel helfen bei der Invasion. Da gibt es etwa den sechs-

rädigen Laster, der wie ein Rennwagen fährt. Powerslides und große Sprünge bringen Rasan ins Kriegsgeschehen. Mit abwechslungsreichem Gameplay und detaillierter Grafik in riesigen Umgebungen dürfte *Dropship* also Fans von Strategie und militärischer Action eine Menge Spaß bereiten.

Albrecht Ott



■ **GEBIRGSJÄGER** Im Schnee kommen die Truppen nur langsam voran. Mit den Spezialfahrzeugen dürfte es aber schneller gehen.

ANGESPIELT Dropship

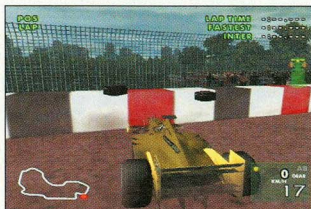
System	PlayStation 2
Hersteller	Sony
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Englisch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	3. Quartal

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
DVD	Sony Studio Camden

EINSCHÄTZUNG

Gut

„Dropship lässt ein Feuerwerk aus Strategie, Action und Flugsimulation erwarten.“



GESCHWINDIGKEITSRAUSCH Nach diesem Crash ist Ihr Wagen in keinem fahrtüchtigen Zustand.

»GENRE
Rennspiel
»SPIELER
1-2
»HERSTELLER
Ubi Soft
»INTERNET
www.ubisoft.de

Rennspiel-Fans dürfen sich freuen!

Die traditionsreiche Serie gibt demnächst ihr **PS2-Debüt**.

EWIGES DUELL McLaren und Ferrari sind die Hauptanwärter auf den Titel.



MECHANIKER Vor dem Rennen können Sie viele Kleinigkeiten an Ihrem Wagen einstellen.



LANGE BREMSSPUR Coulthard scheint die Kontrolle über seinen McLaren verloren zu haben.

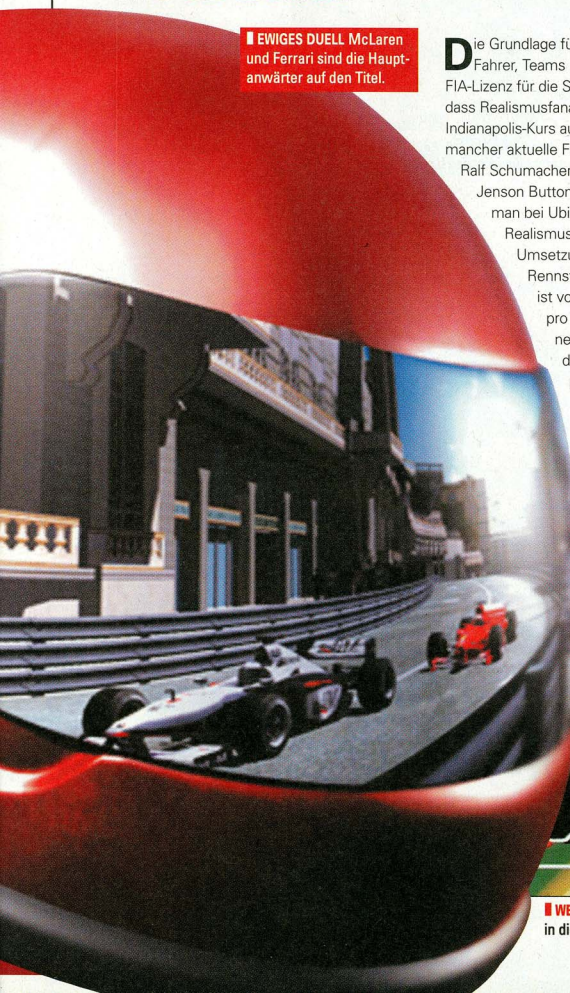
F1 Racing Championship

Die Grundlage für die im Spiel enthaltenen Fahrer, Teams und Strecken bietet die FIA-Lizenz für die Saison 1999. Das bedeutet, dass Realismusfanatiker leider ohne den Indianapolis-Kurs auskommen müssen und so mancher aktuelle Fahrer fehlt. Einer davon ist Ralf Schumachers diesjähriger Teamkollege Jensen Button. Abgesehen davon legt man bei Ubi Soft größten Wert auf Realismus und Authentizität, was die Umsetzung der Boliden und die Rennstrecken angeht. Die Rede ist von über 100.000 Polygonen pro Strecke, wodurch auch eine Menge Objekte am Rand der jeweiligen Strecke implementiert werden konnten, beispielsweise der Vergnügungspark in Suzuka. Die grafische Umsetzung ist dabei

sehr gut gelungen und vermittelt eine prima Rennatmosphäre. Auch die Fahrzeuge sehen sehr gut aus und wurden den Originalboliden gut nachempfunden. Trotz der grafischen Opulenz ist es den Programmierern gelungen, eine nahezu durchgehend flüssige Darstellung des Renngeschehens zu erreichen. Nur an manchen Stellen ruckelt das Spiel etwas, vor allem wenn viele gegnerische Boliden dargestellt werden. Es sollte jedoch möglich sein, dieses Problem noch bis zum endgültigen Erscheinungstermin des Spiels zu lösen.

Kostengünstige Fahrschule

Sie können Ihre fahrerischen Fähigkeiten wie gewohnt in mehreren Spielmodi testen und anwenden. Sie treten im Zweispieler-Splitscreen zu heißen Duellen mit einem Freund an, im Einzelrennen, einer ganzen Meisterschaft oder im Zeitfahren. Daneben bietet F1 Racing Championship zwei weitere interessante, von



WERTVOLLE HILFESTELLUNG Im Gegensatz zu anderen Formel-1-Titeln ist die Ideallinie in diesem Spiel mehr als deutlich zu sehen. Grün bedeutet Vollgas!



■ **SEHR KNAPPE ANGELEGENHEIT** Riskante Überholmanöver bei über 300 km/h erfordern sehr gute Nerven und schnelle Reaktionen.



■ **PRÄZISIONSARBEIT GEFRAGT** Bei den Boxenstopps kümmern sich eine Menge Mitglieder der stalleigenen Boxencrew um Ihren Wagen.

der PlayStation-Version bekannte Modi. So zum Beispiel die Driving School, in der Sie das richtige Anbremsen vor Kurven, Überholmanöver und viele andere wichtige Fähigkeiten erlernen. Alle Szenarien spielen sich in Suzuka ab und sind in drei Schwierigkeitsgrade unterteilt. Bei manchen Aufgaben müssen Sie nicht nur die jeweilige Fahrprüfung bestehen, sondern zusätzlich noch ein gewisses Zeitlimit einhalten. Im Szenario-Modus haben Sie zehn Herausforderungen aus der spannenden Formel-1-Saison 1999 zu meistern. In einem dieser Szenarien übernehmen Sie die Kontrolle über Michael Schumachers Ferrari und versuchen, von der letzten Startposition aus in wenigen Runden möglichst viele Plätze gutzumachen. Zusätzliche Hilfe erhalten Sie in der Introsequenz vor dem Rennen. Dort werden die wichtigsten Stellen des Kurses nochmals gezeigt und Sie sehen, wie diese am besten zu fahren sind. Die optional einblendbare Ideallinie stellt sowohl hier als auch im späteren Rennen eine große Orientierungshilfe für Anfänger dar.

Wolfgang Fischer

ANGESPIELT F1 Racing Championship

System	PlayStation 2
Hersteller	Video Systems
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	Nicht bekannt
Termin	1. Quartal 2001

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Einstellbar	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
-/-	16
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
CD	Ubi Soft

EINSCHÄTZUNG **Gut**

„Technisch und spielerisch sehr gute F1-Simulation mit interessanten Spielmodi und guter Fahrphysik“

WARM-UP!

GP 2001

Sind Sie bereit für die nächste Saison?!

WARM-UP! GP 2001 die preisgekrönte 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
- adrenalinintreibende 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.



WOLKEN ZUM ANFASSEN Die Wolkendecke über diesem Planeten wirkt durch den Einsatz von texturierten Polygonen ungemein plastisch.



SCHRÄGE GEGNER An verrückten Ideen hat es Treasure wie üblich nicht gemangelt: Dieser Boss sieht aus wie ein Riesenhamster in einem Lafrad!

Silpheed The Lost Planet

GENRE
Shoot 'em Up
SPIELER
1
HERSTELLER
Swing!Game Arts
INTERNET
www.swing-ag.de

Silpheed – The Lost Planet zeigt, wie ein Ballerspiel der alten Schule auf der PS2 aussehen kann!

Während Konamis Doppelpack *Gradius III & IV* fast nur die alten Shooter-Fans hinter dem Ofen hervorlocken konnte, dürfte Game Arts' Neuauflage des Sega-Mega-CD-Klassikers *Silpheed* schon allein durch seine tolle Grafik für mehr Aufsehen sorgen. Obwohl es sich bei dem Spiel um einen Vertikal-Shooter der alten Schule handelt, haben die Entwickler die Hardware-Power der PlayStation 2 für teils absolut spektakuläre Hintergründe genutzt, vor denen sich das relativ altbackene Gameplay abspielt. Der Flug

über eine ungemein plastische Wolkendecke mit abschließendem Sinkflug oder das Manövrieren zwischen riesigen Weltraumkreuzern werden in bestechender Qualität präsentiert und auch die sonstigen Grafikeffekte, wie bildschirmfüllende Druckwellen nach Explosionen, können sich sehen lassen. Zwar ging die ganze Pracht bei der japanischen Version etwas zulasten der Spielgeschwindigkeit, doch sollen die Slowdowns bei den US- und Europa-Fassungen der Vergangenheit angehören. Spielerisch gestaltet sich der Titel zwar trotz neun verschiedener Waffensysteme etwas zu geradlinig, um dauerhaft zu begeistern, doch als hübsche Grafikdemo oder für ein Spielchen immer mal wieder zwischen-

durch eignet sich *Silpheed – The Lost Planet* hervorragend. Leider hat sich die Veröffentlichung vom 24. November auf März/April 2001 verschoben.

Michael Pruchnicki



NOTLANDUNG UNERWÜNSCHT Die Hintergründe können sich sehen lassen: Bei diesem Bosskampf wabert unter Ihnen ein gewaltiges Lavameer!



QUAL DER WAHL Zwei von neun Waffensystemen können Sie auf Ihr Schiff montieren.



DETAILVERLIEBT Selbst Ihr im Spiel nur winzig kleines Schiff ist aus vielen Polygonen modelliert.

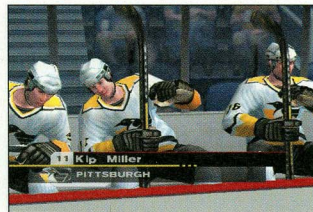
ANGESPIELT Silpheed	
System	PlayStation 2
Hersteller	Swing!Game Arts
Genre	Shoot 'em Up
Spieler	1
Sprache	Englisch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	März/April
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Nein/ja	7
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Noch nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
CD	Game Arts/Treasure
EINSCHÄTZUNG Gut	
„Grafisch stellenweise geniale Ballerei mit einem etwas zu simplen Waffensystem.“	



■ **MUSTERPROFI** Gleich nach dem Gewinn des Stanley Cup gibt der Matchwinner erste Interviews.



■ **BULLY** Spiegeffekte und realistisch dargestellte NHL-Profis belegen die grafische Klasse.



■ **SMALL TALK** Auf der Bank der Penguins sorgt der letzte Bodycheck für Gesprächsstoff.

ESPN National Hockey Night

» **GENRE**
Eishockey
» **SPIELER**
1-4
» **HERSTELLER**
Konami
» **INTERNET**
www.espnthegames.com

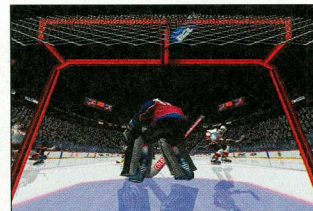
Nachdem EA mit NHL 2001 vorgelegt hat, schwingen nun auch Konamis **NHL-Profis** den Schläger.

Konami vertraut bei seinem ersten Hockey-Spiel für die PlayStation 2 auf die ESPN-Lizenz. Bemerkbar macht sich dies in einer Präsentation, die einer TV-Übertragung des bekannten amerikanischen Sportsenders in nichts nachsteht. In den Drittelpausen und zwischen den Bullies wird der Spieler immer mit aktuellsten Statistiken versorgt und eingespelte Szenen von der Spieler- oder Strafbank verstärken den Eindruck, live beim Spiel dabei zu sein. Harte Bandenchecks und tolle Goaliesaves werden vom fachkundigen ESPN-Duo Gary Thorne und Stevie Levy kommentiert. Auch die Grundvoraussetzungen für eine realistische Simulation des schnellen Sports sind erfüllt: Dank NHL- und NHLPA-Lizenz werden

alle Profis der NHL-Teams mit authentischen Trikots das Eis betreten. Dabei sind auch die beiden neuen Expansionsteams, die Columbus Blue Jackets und die Minnesota Wild, mit von der Partie. Wer gerne mit mehreren Mitspielern aufs Eis geht, sollte ein Einzelspiel bestreiten. Hier können bis zu vier Spieler um den Puck fighten. Langzeitmotivation verspricht der Saisonmodus, ganz Ungeduldige starten gleich in den Playoffs, um nach dem begehrten Stanley Cup zu greifen. Wem die Schar an NHL-Hünen nicht ausreicht, kann mithilfe des Spielereeditors einen eigenen Akteur entwerfen und dessen Attribute wie Schnelligkeit oder Schussstärke festlegen. Superstar Jaromir Jagr konnte für das Motion-



■ **SLAPSHOT** Trotz des heftigen Checks kommt der Akteur der Colorado Avalanche zum Schuss.



■ **EINGENETZT** Aus dieser Perspektive verfolgt man die Torwart-Paraden aus nächster Nähe.

Capturing-Verfahren gewonnen werden, als Ergebnis gibt es auf dem Eis über 800 Animationsstufen zu bewundern. Das Entwicklungsteam von Konami wurde bei der Arbeit an *ESPN National Hockey Night* vom Rookie-Of-The-Year, Scott Gomez, unterstützt.

Jens Quanten



■ **TOR-CHANCE** Der Stürmer versucht einen gefühlvollen Schlenzer mit der Rückhand. Die beiden Verteidiger dagegen machen bei ihren Abwehrversuchen nicht gerade die beste Figur.

ANGESPIELT ESPN National Hockey Night

System	PlayStation 2
Hersteller	Konami
Genre	Eishockey
Spieler	1-4
Sprache	Englisch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	1. Quartal 2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/Ja	3 Spielmodi
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
CD	Konami

EINSCHÄTZUNG

Sehr Gut

„Mit *ESPN National Hockey Night* schickt Konami einen ernst zu nehmenden Konkurrenten aufs Eis.“



KAPUTT-MACH-MANN SCHLÄGT ZU! Keine Bange: Die Trümmer schlagen nur im Vorort ein.



MILITÄRSCHNITTE Wieso bekommt man es nicht häufiger mit so netten Vorgesetzten zu tun?



THE GOLDEN AGE OF BALLOONING Im Training wird auf lustige Party-Utensilien geschossen.

Sidewinder Max

>>GENRE
Action
>>SPIELER
1
>>HERSTELLER
Asmik-Ace
>>INTERNET
<http://www.asmik-ace.co.jp>

Top Gun lässt grüßen! Schnell die Fliegerbrille poliert, noch mal voll getankt und ab ins Cockpit.

Der lauschige Mittelmeerstaat Escaria ist schon lange kein beliebtes Urlaubsziel mehr. Spätestens, seitdem ein finsterner Tyrann die Machtfäden in der Hand hält, platzt der alliierten Weltpolizei der Kragen. Flugs wird eine Fliegerstaffel formiert und der Luftkrieg über dem runtergewirtschafteten Landstrich ausgerufen. Im Cockpit einer F-16 fliegt der Spieler über Feindesland, um MIG-Geschwader und Bodenziele zu erledigen, die Flüchtlingslager bedrohen. Die Steuerung des Kampfflugzeuges wurde dabei so originalgetreu übernommen, wie es der PS2-Controller hergibt. Dennoch geht die Bedienung flink von der Hand, da Doppelbelegungen von Knöpfen größtenteils vermieden wurden. Schnell gewöhnt man sich an das Flugverhalten und meistert schon nach kurzer Zeit Dogfights gegen die flinken MIG-Piloten. Wer jetzt allerdings mit Nahkampfpasagen à la *Colony Wars* rechnet, wird enttäuscht. Simulationsgerecht eröffnet man das Feuer zumeist auf weit entfernte Punkte und lernt den Gegner dabei kaum persönlich kennen. In der Luft spielt auch das Wetter und die Tageszeit eine maßgebliche Rolle. Regen- und Nachteinsätze sind keine Seltenheit. Aufgelockert wird die Simulation in bekannter *Wing Commander*-Manier durch kleine Konversationen mit Flügelmännern und Cafeteria-Personal. Hinzu kommen nette Rendersequenzen, die die Handlung vortreiben. Neben der Hauptkampagne stehen aber auch Trainingsmissionen offen, die ungeduldige Menschen sofort in die Hitze des Gefechts bringen. Untermalt wird das Ganze von harter Rockmusik, die das Geschehen sehr gut aufpeitscht.

Jean-Reiner Jung



MANN UND MASCHINE Ein kleiner Flirt im Sonnenuntergang und hinterher eine Runde Kerosin.



MISTWETTER! Neben Bewölkung kann auch richtig ekliges Regenwetter den Piloten stören.

ANGESPIELT		Gametitel
System	PlayStation 2	
Hersteller	Asmik-Ace	
Genre	Action	
Spieler	1	
Sprache	Japanisch	
Preis	Nicht bekannt	
Termin	Nicht bekannt	
Schwierigkeitsgrad	Save Game	
Variabel	Ja	
Analog/Dual Shock	Levels	
Ja/Ja	30	
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe	
	Noch nicht beantragt	
Datenträger	Entwickler	
CD	Asmik-Ace	
EINSCHÄTZUNG		Gut
„Flug-Simulation für Anspruchsvolle. Blinde Rumballern bringt hier gar nichts.“		

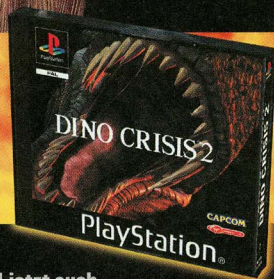
Hier kommt
der
GENUß.

100 gr Mensch enthalten:

Energie	706 kJ o. 169 kcal
Wasser	69%
Eiweiß	21g
Fett	10g
Fettsäuren	3,4g
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

Final Fantasy IX

MOST WANTED
PLAYZONE

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

**Das Rollenspiel-
Ereignis des Jahres
besticht durch**

**hervorragende
Grafik und
packende
Story.**

Allen Hoffnungen zum Trotz hat uns die deutsche Version des letzten großen Rollenspiel-Highlights für die PSone leider nicht mehr vor dem Redaktionsschluss erreicht. Besitzer einer NTSC-Konsole und Importfreaks dürfen sich aber glücklich schätzen. Die US-Variante des Spiels ist nämlich schon seit 14. November in Amerika zu haben. Anhand dieser Version bieten wir Ihnen einen weiteren Ausblick in die umfangreiche Welt von *Final Fantasy IX*.

Abwechslungsreiche Party

Über die meiste Zeit hinweg steuern Sie eine Gruppe von vier Abenteurern. An vielen Stellen im Spiel haben Sie die

Möglichkeit, aus allen zurzeit verfügbaren Helden Ihr Lieblingsquartett zusammenzustellen. Anfangs spielt das noch keine allzu große Rolle, da die Gegner noch recht einfach zu bezwingen sind. Sie sollten die Auswahlmöglichkeiten vor allem nutzen, um etwas schwächeren Partymitgliedern auch Erfahrungspunkte zukommen zu lassen. Ein Patentrezept für die perfekte Abenteurergruppe gibt es leider nicht. Grundsätzlich sollte zu einer schlagkräftigen Truppe immer ein Weiß- und ein Schwarzmagier gehören. Die einzige Konstante ist hierbei der Hauptcharakter Zidane, der fast immer die Grundlage einer jeden Party bildet. Die Ausnahme hiervon sind ein paar Szenen, die hauptsächlich dazu

■ ZENTRALE FIGUR
Zidane begleitet
Sie durch das gesamte Abenteuer.

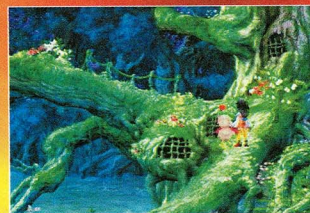




■ **RÜCKSICHTSLOS** Kuja sorgt für die Auflösung des Sandsturms, der die Stadt Clebra schützt.



■ **SELTSAME U-BAHN** Die riesigen Gargants dienen als Fortbewegungsmittel zwischen Städten.



■ **LEBENSWICHTIG** Die Moogles versorgen Sie mit Informationen und nützlichen Gegenständen.

dienen, die Handlung voranzutreiben. Einmal wird ihre Abenteuertruppe sogar getrennt und sie müssen abwechselnd je zwei Helden steuern. Diese Spielabschnitte sind aber nicht allzu schwierig gehalten.

Acht Kämpfer für das Gute

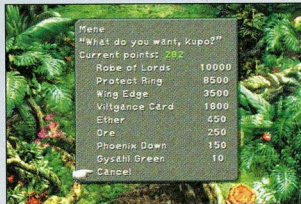
Zurück zum zentralen Charakter der Geschichte: Zidanes wichtigste Fähigkeiten sind das Kämpfen, das Stehlen und die Anwendung verschiedener Fähigkeiten. Im Trance-Modus beherrscht er zudem spezielle, sehr starke Zaubersprüche, die er aber erst im Laufe des Abenteuers erlernt. Gerade in den zahlreichen Kämpfen mit End- und Zwischengegnern sind seine diebischen Fähigkeiten sehr wichtig. Spezielle Gegner führen nämlich oft Waffen mit sich, die Sie normalerweise erst viel später im Spiel käuf-

INFO Ein Held und sein Vogel

Die etwas andere Schatzsuche

Auch in diesem Teil spielen die seltsamen Vögel wieder eine große Rolle.

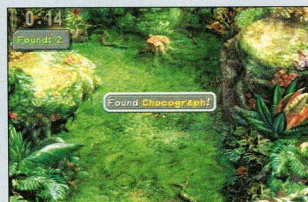
Wenn Sie das erste Mal in den Chocobo-Wald kommen, lernen Sie einen Moogle kennen, der Ihnen seinen Chocobo überlässt. Von ihm bekommen Sie auch ein paar Gysahl Greens, die es Ihnen ermöglichen, den Vogel auf der Weltkarte zu rufen. Sie müssen nur die Spuren des Vogels finden und schon können Sie Ihren Chocobo rufen. Wenn Sie auf ihm reiten, entgehen Sie zudem den zahlreichen Zufallsbegegnungen auf dem jeweiligen Kartenabschnitt. Dies ist im späteren Spiel ziemlich wichtig, da die Zufallskämpfe dann extrem nervtötend sind und Ihnen nur sehr schwache Gegner gegenüberstehen. Die goldgelben Vögel haben aber noch einen zweiten Nutzen: Sie können sie zur Schatzsuche verwenden. Dazu müssen Sie aber zunächst ein Foto der betreffenden Stelle finden. Schatzkarten gibt es beispielsweise im Chocobo-Wald. Sie können dort für 60 Gil das Spiel „Chocobo Hot & Cold“ spielen. Sie laufen mit Ihrem Chocobo durch den Wald, hacken mit dem Schnabel des Vogels auf den Boden und kassieren Punkte für gefundene Schätze. Die erzielten Punkte können Sie sammeln und gegen verschiedene Gegenstände eintauschen. Mit etwas Glück finden Sie ab und an tief unten im Waldboden eine der Schatzkarten. Jetzt müssen Sie die betreffende Stelle auf Ihrer Reise nur noch finden. Später können Sie noch zu weiteren Stellen im Spiel, an denen Sie ebenfalls „Chocobo Hot & Cold“ spielen können.



■ **TAUSCHHANDEL** Für die erreichten Punkte können Sie verschiedene Gegenstände eintauschen.



■ **FINAL DESTINATION** Alle braven Chocobos kommen irgendwann in den Himmel.



■ **SPASSIGES MINISPIEL** Mit den Chocograph-Bildern können Sie später auf Schatzsuche gehen.



■ **PERFEKTE ÜBEREINSTIMMUNG** Endlich haben wir einen der versteckten Schätze gefunden.

lich erwerben können. Sie sollten diese Fähigkeit Zidanes also auf jeden Fall nutzen, da das Spiel dadurch um einiges einfacher und motivierender wird. An Zidanes Seite stehen drei vorwiegend zauberbegabte Charaktere, die – wie in vielen Rollenspielen üblich – zu Beginn des Spiels eher schwach sind. Sie gewinnen jedoch im Laufe des Abenteuers zunehmend an Erfahrung, Stärke und Bedeutung. Dagger und Eiko können neben ihren kämpferischen Fähigkeiten auf weiße Magie und die Beschworung der Eidolons (siehe Info) zurückgreifen. Die weiße Magie ist rein defensiver Natur und dient nur der Verteidigung und Heilung von Partymitgliedern. Während Dagger im Trance-Modus ein Eidolon für längere Zeit beschwören kann, so hat Eiko nur die Spezialfähigkeit, zwei magische Sprüche hintereinander aufzusagen zu können. Auch der Schwarzmagier

Vivi verfügt über die Spezialfähigkeit, während der Trance zwei Zauber in Folge wirken zu können. Seiner Natur entsprechend ist seine Magie vorwiegend kampforientiert und ziemlich vielseitig, was ihn in späteren Szenarien zu einem absoluten Pflichtmitglied in der Party macht. Drei seiner wichtigsten Sprüche (Feuer, Blizzard und Donner) existieren sogar in drei verschiedenen starken Ausbaustufen. Die Köchin Quina, die Sie über weite Phasen des Spiels begleitet, besitzt neben guten Kampfeigenschaften ebenfalls eine Art von Zauberei. Diese blaue Magie erwirbt sie durch den Verzehr von Gegnern. Um einen Gegner essen zu können, darf dieser aber nur noch sehr wenig Trefferpunkte besitzen. Je nach Art des Gegners erwirbt Quina so ihre magischen Fähigkeiten. Im Trance-Modus kann sie ihre Gegner obendrein „kochen“, um ihnen spe-

INFO Zarte Girls mit viel Power

Mächtige Beschwörungen

Die Eidolons ähneln den Guardian Forces aus dem Vorgänger sehr.

Nur zwei der acht Hauptcharaktere des Spiels können die unglaubliche Macht der Eidolons entfesseln. Alexandriens Prinzessin Garnet (später „Dagger“ genannt) kann acht verschiedene Eidolons (Atomos, Bahamut, Ifrit, Leviathan, Odin, Ramuh, Shiva und Ark) beschwören. Die kleine Eiko, die später zur Gruppe stößt, nur vier (Carbuncle, Fenrir, Phoenix und Maelen). Diese mächtigen Geister sind die Hauptwaffen, die Ihnen gegen die schwierigeren Gegner des Spiels zur Verfügung stehen. Ihre Wirkungsweisen sind sehr unterschiedlich. Sie sind zudem in elementare und nicht-elementare Magie unterteilt. Es macht daher Sinn, zu wissen, auf welche elementare Magie der jeweilige Gegner allergisch reagiert. Sie sollten also nicht-elementare Magie oder ein passendes elementares Eidolon gegen ihn anwenden. Dagger und Eiko beherrschen diese Macht aber nicht von Grund auf. Sie müssen die Beschwörung der Eidolons genau wie jede andere Fähigkeit durch das Tragen eines bestimmten Gegenstands erlernen. Zumeist sind es spezielle Edelsteine, die dies ermöglichen. Bis Eiko und Dagger die Macht besitzen, alle Eidolons zu rufen, müssen Sie sich ein wenig gedulden und sich gut in den einzelnen Levels umschauen.



■ **STARKE ERDMAGIE** Madeen ist das stärkste Eidolon, das die kleine Eiko beschwören kann.



■ **ANGELS FALL FIRST** Das Schutz-Eidolon von Daggers Heimat können Sie nicht beschwören.



■ **LUFTIGE HÖHEN** Das Eidolon Fenrir katapultiert Gegner mit einer riesigen Faust in die Luft.



■ **VERSCHLAGEN** Die Seele des uralten Lifa-Baums ist von bösen Mächten korrumpiert worden.



■ **VIELSEITIGES KERLCHEN** Zidane hat schon eine beachtliche Anzahl von Fähigkeiten gelernt.



■ **VERSTEINERTER WALD** Marcus rettet seinen alten Kumpel Blank vor dem sicheren Tod.

zielle Fähigkeiten und Zaubersprüche zu entziehen. Der Ritter Adalbert Steiner hat zwar mit Magie wenig am Hut, kann aber in Zusammenarbeit mit Vivi ein magisch verbesertes Schwert nutzen. Die Stärke dieser Magie richtet sich nach den Fähigkeiten des

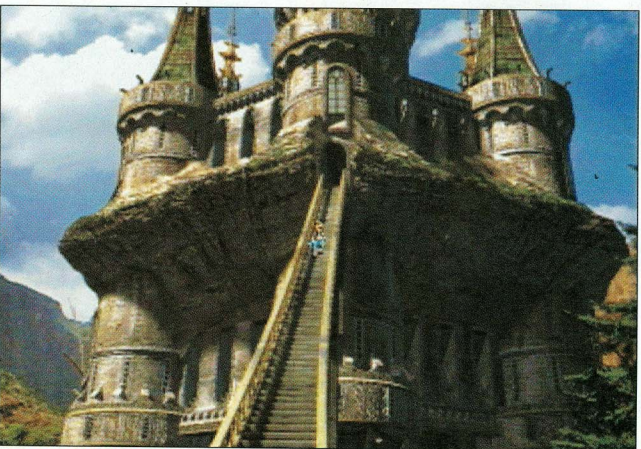


■ **FAIRNESS?** Sobald der Magier den Gargoyles aktiviert hat, wird der Kampf höllisch schwer.

Schwarzmagiers im Umgang mit Feuer, Blitz und Donner. Zusätzlich zu dieser Fähigkeit kann er noch spezielle Schwerttechniken anwenden, die er aber erst erlernen muss. Freya, die Drachenkriegerin aus Burmecia, ist ebenfalls eine hervorragende Kämpferin. Sie kann im Kampf hoch springen und aus luftiger Höhe ihre Feinde angreifen. In Trance versetzt, richtet sie noch mehr Schaden an und kann alle vorhandenen Gegner gleichzeitig attackieren. Weiterhin besitzt sie verschiedene Drachenkämpferfähigkeiten, die sowohl aktiver (Angriff) als auch passiver (Heilung) Natur sind. Der letzte Hauptcharakter ist Amarant, der Mann mit der tödlichen Kralenhand. Er ist einer der meistgesuchten Banditen in Treno und ein starker Kämpfer. Er beherrscht im Kampf die Fähigkeit, den Gegnern Waffen mit tödlicher Genauigkeit entgegenzuschleudern. Seine zweite Spezialfähigkeit ist „Flair“ beziehungsweise „Elan“ im Trance-Modus. Alle Charaktere können im Kampf natürlich Gegenstände benutzen. Dies dient vornehmlich zur Heilung oder Aufhebung verschiedener Statusanomalien. Dazu gehören unter anderem Versteinern, Vergiftung, Schlaf, Einfrierung, Verlangsamung, Dunkelheit, Stummheit und noch viele mehr.

Wahl der Waffen

Um gegen die vielfältigen Gegner bestehen zu können, sollte man gewisse Strategien



■ **ECHE BEWÄHRUNGSPROBE** In Ipsen's Castle wimmelt es nur so vor schweren und herausfordernden Monstern. Dieses Schloss erreichen Sie aber erst ziemlich spät im Spiel.



■ **LÄSTIGE INSEKTEN** Einige der zahlreichen Endgegner sind wirklich furchterregend. Der Ameisenkönig sieht schlimmer aus, als er tatsächlich ist.



■ **ZU EINFACH?** In diesem Raum von Ipsen's Castle müssen Sie erst ein ziemlich kniffliges Rätsel lösen, bevor die Handlung fortgesetzt wird.

überlegen und Magie anwenden, gegen die das jeweilige Monster anfällig ist. Sie sollten dabei immer die acht im Spiel vorkommenden Elemente im Hinterkopf behalten. Es ist wichtig, sich vorher zu überlegen, welcher Elementgruppe ein Gegner angehört. Gegen Untote und Eisgegner wirkt Feuer sehr gut. Eis- und Wassermagie eignet sich hervorragend gegen Insekten, Feuerwesen und Drachen. Donnermagie hat katastrophale Auswirkungen auf Gegner, die mit Wasser zu tun haben. Fliegende Monster bekämpfen Sie am besten mit Erd- oder Windmagie. Gegen Schattenmonster helfen als heilig eingestufte Zaubersprüche am besten und für heilige Monster gilt der Umkehrschluss. Wenn man sich an diese einfachen Grundregeln hält, kann man mit etwas Hartnäckigkeit jedes Monster im Spiel besiegen. Wer die amerikanische Version des Spiels besitzt, der kann



■ **MODISCHE KATASTROPHE** Alexandrias Königin Brahne ist voll dem Wahnsinn anheim gefallen. Das gilt auch für ihre Kleidung!

diese wertvollen Tipps und Erklärungen zu den Grundprinzipien des Spiels und den Charakteren bestimmt gut gebrauchen. Natürlich gelten sämtliche Informationen aus dieser Vorschau auch für die in Kürze erscheinende deutsche Fassung. Wenn alles klappt, dann können Sie sich in der nächsten Ausgabe auf einen ausführlichen Test freuen.

Wolfgang Fischer



■ **VERDIENTER LOHN** Alle Party-Mitglieder haben nach diesem Kampf neue Fähigkeiten erlernt.



■ **FLUGSTUNDEN** Später können Sie größere Entfernungen bequem per Luftschiff zurücklegen.



■ **UNVERMEIDLICHE LOVE-STORY?** Hauptcharakter Zidane und Prinzessin Garnet verbindet mehr als nur Freundschaft. Hier bedankt sie sich gerade für die Rettung vor Oberbösewicht Kuja.

ANGESPIELT Final Fantasy IX

System	PSone
Hersteller	Squaresoft
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	Nicht bekannt
Termin	Februar

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

EINSCHÄTZUNG **Super**

„Wer jetzt immer noch nicht ganz heiß auf dieses Spiel ist, dem ist nicht mehr zu helfen!“

>> GENRE
Fußball

>> SPIELER
1-4

>> HERSTELLER
Konami

>> INTERNET
www.konami-europe.com

**Was bekommt
man, wenn man
ein geniales
Spiel verbessert?
Nichts! Ein (nahezu)
perfektes Fußballspiel.**

ISS Pro Evolution 2

■ HEISSE ZWEIKÄMPFE
Beim Duell der beiden
Spielmacher kommt der
Franzose vor dem Deut-
schen an den Ball



■ **TECHNISCH VERSIERT** Der Stürmer lässt den Verteidiger mit einer Körpertäuschung alt aussehen.

[illegible]

WECHSEL Nach Verletzungen müssen Sie Ihr Team anpassen.



■ **HEAD TRACKING** Alle Spieler verfolgen gespannt die Flugkurve des Balls.



■ **FÜNF FREUNDE SOLLT IHR SEIN** Die Anzahl der Spieler in der Abwehrmauer richtet sich nach der Entfernung des Balles vom Tor.



■ **AB IN DIE SÜDKURVE** Die brasilianischen Spieler feiern Giovane Elber, der die frühe Führung erzielt hat. Die Norweger können es nicht fassen.

Eigentlich hätten sich die Entwickler des hervorragenden ersten Teils auf ihren verdienten Lorbeer und dem Spiele-Oscar ETAINA (wir berichteten) ausruhen können. Mit einem Nachfolger für die PSone hatte nun wirklich niemand mehr gerechnet. Für alle Fußballfans, die den Vorgänger *ISS Pro Evolution* (unverständlicherweise) nicht kennen sollten, gibt's hier noch mal einen kurzen Abriss der Hauptmerkmale dieses Spiels. Konamis Ausnahmewerk, an dem man nur sehr wenig aussetzen kann, bietet zwar leider keine Originalnamen, dafür aber eine erstklassige Spielmechanik, schöne Spieleranimationen und eine konkurrenzlos gute und realistische Ballphysik. Neben einem umfangreichen Liga-Modus gibt es viele verschiedene Pokalwettbewerbe, in denen Sie Nationalteams gegeneinander antreten lassen. Als Krönung bietet das Spiel zudem eine Master-Liga, die ein wenig an die Championsleague angelehnt ist und in der Spielertransfers möglich sind.

Feine Unterschiede

Die, in der uns vorliegenden Version bereits enthaltenen, Änderungen sind alle gut durchdacht und dienen dazu, das Spielgeschehen insgesamt noch realistischer und spannender zu gestalten. Die Spielmodi wurden alle mit kleineren Änderungen übernommen. Der einzige gravierende Unterschied ist die Einführung einer zweiten Spielklasse in der Master-Liga. Sie müssen sich dort erst behaupten, bevor Sie gegen die besten Teams Europas spielen dürfen. Der Transfermodus wurde natürlich beibehalten. Ob in diesem Modus die Originalnamen der Vereinsspieler integriert werden, ist aber noch nicht ganz klar. Die Nationalteams hingegen sind in der vorliegenden Fassung größtenteils schon angepasst worden. Auch in puncto Grafik sind die Veränderungen nicht gravierend, machen sich aber durchaus positiv bemerkbar. Neben verbesserten und schöneren Texturen für die Gesichter der Spieler wurden auch die Trikots neu gestaltet. Sehr auffällig sind jedoch die



■ **GUT AUFGEPASST** Der Torhüter kommt aus seinem Kasten, um sich den Ball zu schnappen.

flüssigeren Bewegungsabläufe der Kicker. Wer den Vorgänger gut kennt, dem wird dies speziell bei Dribblings und Schüssen sehr stark auffallen. Alle beibehaltenen Bewegungsabläufe sehen aus, als ob ihnen ein paar zusätzliche Animationsphasen spendiert wurden. Dies gilt natürlich auch für die erstklassigen Reflexe und Rettungsaktionen der Torhüter. Die vielen neuen Glanzparaden und Flugeinlagen der Goalies wurden mit viel



■ **KURZER AUSFLUG** Für dieses Foul außerhalb des Sechzehners könnte der Goalie auch Rot sehen.



■ **ARMER LITMANEN** Nach diesem harten Einstellern muss er leider vom Platz gehen.

INFO Verletzungspech

Harte Attacken und ihre Folgen

In der Neuauflage des Klassikers spielen Verletzungen endlich eine Rolle

Einer der wenigen Kritikpunkte am Vorgänger war, dass Spieler nach harten Attacken nicht auch mal verletzt liegen geblieben sind oder ausgewechselt werden mussten. Das hat sich jetzt glücklicherweise geändert. Die Verletzungen sind in zwei Arten unterteilt, leichte und schwere. Bei leichten Blessuren kann der Spieler zwar noch weiter spielen, aber keine hundertprozentige Leistung mehr bringen. Dies wirkt sich unter anderem auf die Schussstärke und Passgenauigkeit aus. Schwere Verletzungen haben die sofortige Auswechslung des Spielers zur Folge. Das Verletzungsbedingte Fehlen von Spielern kann sich in Ligen oder bei größeren Turnieren durchaus über mehrere Spielziele hinziehen. Dies verleiht den auf Langzeitmotivation ausgelegten Spielmodi noch zusätzlich an Tiefe.



■ **ÜBERTRIEBENE HÄRTE** Böse Grätschen von hinten ziehen nicht selten Verletzungen nach sich.



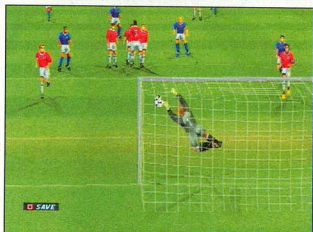
■ **VERSCHNAUPAUSE** Verletzt sich ein Spieler nach einem Foul, wird dies so angezeigt.



AUSGELASSENER JUBEL Nach Ronaldos Führungstor kurz vor dem Ende der Partie haben die Brasilianer allen Grund sich zu freuen.



CREME DE LA CREME In der Master-Liga treten sie mit einem Vereinsteam der Extraklasse an.



ABSOLUT UNHALTBAR Dieser Rivaldo-Freistoß unter die Latte ist für den Keeper unerreikbaar.



FAHRLÄSSIGES VERHALTEN Wenn ein Stürmer so frei zum Kopfball kommt, hat der Goalie keine Chance mehr zu reagieren. Der Abwehrspieler hat hier nur das Nachsehen.



KINDERLEICHT GEHALTEN Dieser recht lasche Distanzschuss war für den Torhüter kaum mehr als eine härtere Rückgabe.

Liebe zum Detail umgesetzt. Während bei Fußballtiteln anderer Hersteller die Spielmechanik zumeist einem spielerischen Offenbarungseid gleichkommt, war diese bei ISS eigentlich immer das große Aushängeschild. Trotzdem hat sich in diesem Punkt einiges getan. Größtenteils sind dies Änderungen, die man eher als Feintuning bezeichnen könnte. Sie wirken sich aber stark auf die Action auf dem Rasen aus. Besonders deutlich wird dies beim Zweikampfverhalten der virtuellen Kicker. Es wird verblissen um jeden Ball gekämpft und dabei gerangelt, geschoben, gestoßen und getreten was das Zeug hält. Es passiert jetzt öfters, dass ein Spieler bei einem Laufduell Bekanntschaft mit dem Ellenbogen eines Gegenspielers macht und sich daher am Boden wiederfindet. Man sollte sich aber nicht darauf verlassen, dass solche Aktionen von den Schiedsrichtern immer mit Freistößen und gelben Karten bestraft werden. Englische Härte ist also angesagt. Nur das Hineinrutschen von hinten und die allseits beliebte Blutgrätsche bei Alleingängen haben oft farbige Konsequenzen. Ab und an kommt es dabei auch zu Verletzungen,

was eine absolute Neuerung zum Vorgänger ist (siehe Extrakasten). Sogar die Torhüter können jetzt gelbe und rote Karten für Fouls und Notbremsen kassieren.

Ballverliebte Programmierer

Die wichtigste Veränderung zum Vorgänger hängt direkt mit dem Spielspaß zusammen. Die Entwickler haben nämlich noch mal ganz gewaltig an der Ballphysik gefeilt, wodurch sich viele neue Spielszenen ergeben. Dies betrifft besonders das Abprallen des Balles von Pfosten, Latte, Gegenspielern und vor allem von Freistoßmauern. Wohin die Kugel abprallt und wie weit, hängt davon ab, wie stark der Schuss war und in welchem Winkel er auf ein „Hindernis“ trifft. Das Flug- und Sprungverhalten des Balles im ersten Teil war ja schon erstklassig, beim Nachfolger haben sich die Programmierer selber übertrifft. Abschließend bleibt zu diesem Spiel nur eines zu sagen: Wer ISS Pro Evolution 2 einmal gespielt hat, den interessiert kein anderes Fußballspiel mehr. Nicht einmal der Vorgänger!

Wolfgang Fischer

ANGESPIELT ISS Pro Evolution 2

System	PSone
Hersteller	Konami
Genre	Fußball
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	Nicht bekannt
Termin	2.Quartal 2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
3 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	—
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
—	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Konami

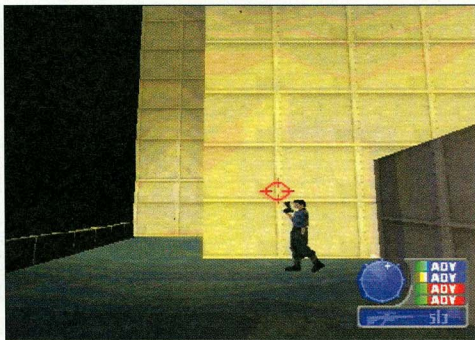
EINSCHÄTZUNG

Super

„The best just got better – Für Fußball-Fans definitiv die Neuerscheinung des Jahres.“



■ **GEISELN OHNE IQ** Manche der Geiseln verhalten sich wirklich so dämlich, dass man sie lieber erschießen als befreien will. Nur im Spiel natürlich!



■ **TOTER WINKEL** Noch hat dieser Terrorist Sie nicht entdeckt. Wahrscheinlich wird er es auch nicht mehr tun. Das Fadenkreuz ist schon auf dem Weg.

Rainbow Six: Rogue Spear

» **GENRE**
Action
» **SPIELER**
1-2
» **HERSTELLER**
Ubi Soft
» **INTERNET**
www.ubisoft.de

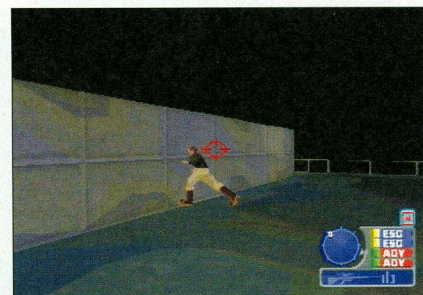
Wären reale Spezial-Einheiten so **lahm** wie diese Vorab-Version, wären die Verbrecher die Sieger!

Mit etwas Verzögerung – Hersteller Red Storm Entertainment wurde von Ubi Soft gekauft – erreichte uns endlich eine erste Version von *Rogue Spear*, dem Nachfolger des erfolgreichen *Rainbow Six*. Basierend auf Tom Clancys Bestseller steuern Sie eine internationale Gruppe ausgebildeter Anti-Terror-Spezialisten in weltweiten Einsätzen gegen organisiertes (manchmal auch weniger organisiertes) Verbrechen. Spielerisch bleibt dabei alles beim Alten: Anhand eines hoffentlich ausgeklügelten Plans stürmen Sie von Terroristen besetzte Plätze, entschärfen Bomben oder befreien Geiseln. Leider stimmt uns vor allem die Grafik-Engine dabei bedenklich. Die Supersoldaten schleichen in Zeitlupe durch das Geschehen

und trotz der nicht gerade rasanten Geschwindigkeit ruckelt das Ganze mehr als nur gelegentlich. Außerdem lässt die künstliche Intelligenz sowohl Ihrer Mitstreiter als auch der Gegner und Geiseln schwer zu wünschen übrig. Zwei Beispiele: In der zweiten Mission müssen Sie einen Tanker stürmen und einen Terroristen daran hindern, eine Bombe zu zünden. Ein falscher Schritt auf Deck und er erspäht Ihre Einheit und jagt das Schiff in die Luft. Haben Sie sich aber bis zur Brücke vorgekämpft und stehen ihm direkt gegenüber, steht er nur träge herum und macht keine Anstalten mehr, den Zünder zu betätigen. Noch schlimmer ist es mit den geretteten Geiseln in dieser Mission. Zunächst folgen die Ihnen brav in Richtung

Bug, wo sich die so genannte „Austrittszone“ befindet. An einem bestimmten Punkt schwenkt eine Geisel dann aber aus, läuft stur gegen die nächste Wand und ist nicht mehr zum Weitergehen zu bewegen. Daher war bei unserem Vorab-Test auch leider schon beim zweiten Einsatz Schluss. Da muss sich bis zum Test noch einiges tun. Es wäre auch zu schade, würde die prinzipiell sehr gute Spielidee durch eine technisch miserable Umsetzung zunichte gemacht.

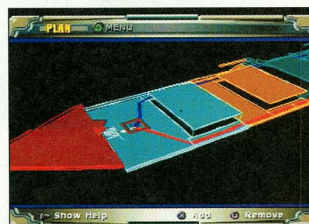
André Horn



■ **TRAUMA?** Diese Geisel war so verstört, dass Sie nur noch stur gegen eine Wand rannte. Keine Chance, die Mission zu beenden.



■ **UMGESCHULT?** Einer Ihrer Streiter trägt den viel-sagenden Namen Beckenbauer.



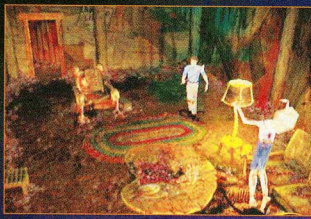
■ **EINSATZBESPRECHUNG** Vor einer Mission legen Sie die Marschwege für Ihre Einheiten fest.

ANGESPIELT Rogue Spear

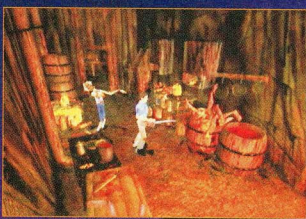
System	PSone
Hersteller	Ubi Soft
Genre	Action
Spieler	1-2
Sprache	Englisch
Preis	DM 89,95
Termin	März
Schwierigkeitsgrad	Save Game
3 Stufen (generell hoch)	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/Nein	16
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ab 16 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Red Storm Entertainment

EINSCHÄTZUNG Naja

„Die miserable Technik zerstört den Spaß und zerfetzt die Spielernerven. Hier muss sich noch einiges tun!“



■ **BLONDES GIFT** Alte Liebe rostet nicht? Von wegen – diese Dame sieht nicht mehr tafrisch aus.



■ **BITTE HINTEN ANSTELLEN** Mithilfe der Ketten-säge passen sogar 20 Zombies in ein Holzfass.

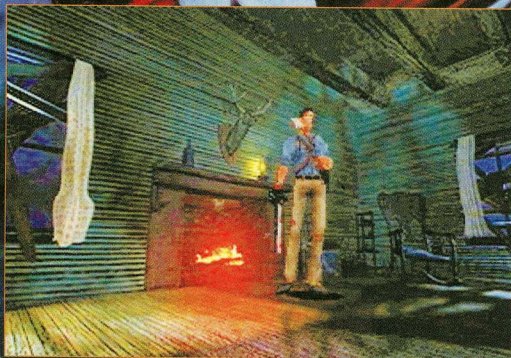


■ **GUTE NACHT, JOHN BOY!** Flucht nützt nichts, also immer schön die Kettensäge laufen lassen.

Evil Dead: Hail to the King

» **GENRE**
Action-Adventure
» **SPIELER**
1
» **HERSTELLER**
HQ
» **INTERNET**
www.evilddeadgame.com

**Das Böse stirbt nie. Haushalts-
warenverkäufer Ash macht zum
vierten Mal Bekanntschaft damit.**



■ **HACK-ORGIE** Mit einer handelsüblichen Axt kann man sich Untote schon ganz gut vom Hals halten. Wir empfehlen dennoch die Kombination mit einer Kettensäge.

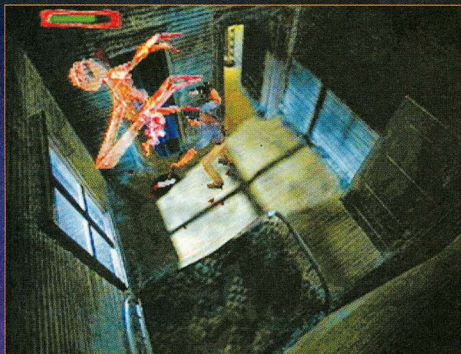
Die Entwickler von Heavy Iron haben den unglaublich mutigen Schritt gewagt, das Buch der Toten zu öffnen. Doch was uns da aus dem Necronomicon entgegensteigt, ist nicht etwa untoter Natur, sondern vielmehr ein innovationsloses, pixeliges Action-Adventure im schlechtesten Resident Evil-Stil. Schade eigentlich, denn mit der Evil Dead-Lizenz hätte uns wirklich ein genial schauriges Spiel erwarten können, das genau an den dritten Teil der Filmreihe anschließt. Stattdessen bekommen wir nur einen schlecht programmierten Aufguss der Trilogie. Ash reist abermals zu der Hütte im Wald, wo er das erste Mal von diversen Höllenkreaturen verfolgt worden ist. Leider wird seine Freundin von fiesen Monstern entführt, die auch noch dummer-

weise ein böses Abbild unseres Helden erschaffen und ein ganzes Dorf in Besitz nehmen. Ihm bleibt also nichts anderes übrig, als die verlorenen Seiten des Necronomicons zu finden und das Böse dahin zurückzuschicken, wo es verdammt noch mal hingehört.

Resident Evil Dead

Wer Resident Evil gespielt hat, wird sich bei dem gesamten Gameplay sofort heimisch fühlen. Sie müssen Ash in Third-Person-Ansicht durch Levels mit vorgeordneten Hintergründen lenken, ein paar Aufgaben lösen und viele, viele untote Wesen aus dem Weg räumen. Leider sind die Kamerapunkte fest und deshalb fehlt genau das, was die Evil Dead-Filme ausgemacht hat – dynamische Kamerafahrten. Dafür werden Sie mit den Ash-typischen Waffen ausgestattet. Der „Held“ wehrt sich wahlweise mit einer Axt, der obligatorischen Kettensäge, die seine rechte Hand ersetzt, und natürlich mit seiner geliebten Schrotflinte. Letztere ist besonders wichtig, da die diversen Monster in Nahkämpfen einfach die besseren Karten haben. Leider bringt es nicht viel, die Massen von Feinden niederzumähen, die sich Ihnen entgegenstellen. Kehren Sie nämlich in einen schon gesäuberten Abschnitt zurück, tauchen alle Wesen wieder auf. Das ist besonders dann sehr frustrierend, wenn Sie ein Rätsel lösen wollen und einige Abschnitte mehrmals passieren müssen.

Stefanie Schwarz



■ **KNOCK, KNOCK!** Für die meisten Rätsel müssen Sie viele Räume mehrmals durchqueren. Alle Monster tauchen dann wieder auf.



■ **FLUCHTBAR AUFDRINGLICH** Der gemütliche Sonntagsabend-Spaziergang wird mal wieder von einem grauenhaften Wesen gestört.

ANGESPIELT Evil Dead: Hail to the King

System	PSone
Hersteller	THQ
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Nicht bekannt
Preis	Nicht bekannt
Termin	2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	—
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
—	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
CD	Heavy Iron

EINSCHÄTZUNG

Okay

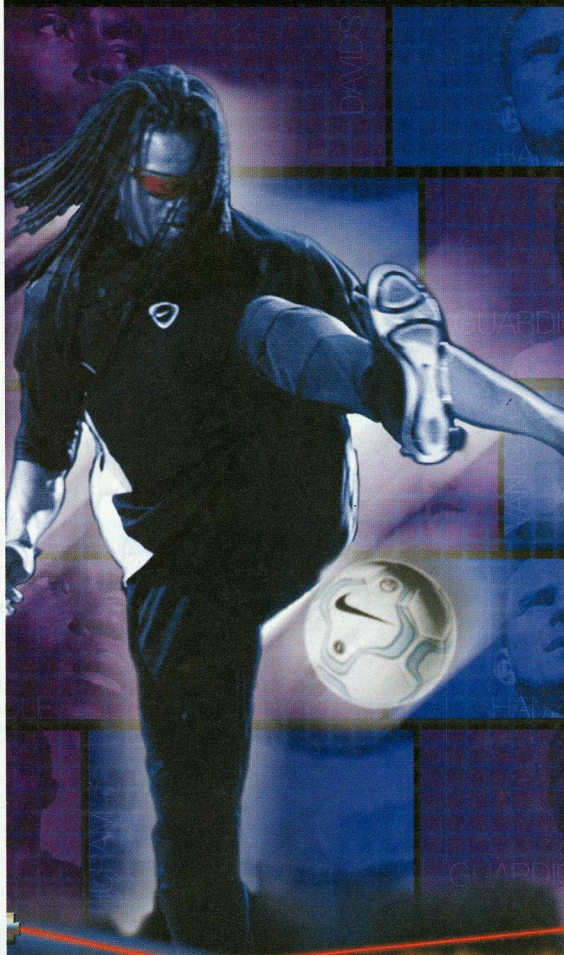
„Für ein Evil-Dead-Spiel hätten wir uns weitaus mehr gewünscht als einen üblen Resident-Evil-Klon.“

■ **ENDSTATION**
Der Fluchtweg ist abgeschnitten, also bleibt nur der kurze Umweg durch die Hölle.



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. "B." 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

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 Play Zone 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%

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%

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.

CRASH BANDICOOT



Die ersten Bilder zum Crash der nächsten Generation waren noch nicht sehr beeindruckend.

Hersteller	Universal
Termin	2001
GENRE	Jump & Run

DEVIL MAY CRY



Capcom sorgt derzeit mit aufregenden Neuankündigungen für einige Furore. Nur weiter so!

Hersteller	Capcom
Termin	Ende 2001
GENRE	Action

ESPN X-GAMES SNOWBOARDING



Im Gegensatz zu SSX ist X-Games eine realistische Snowboard-Sim. Den Test finden Sie ab Seite 92.

Hersteller	Konami
Termin	Januar
GENRE	Snowboarding

FINAL FANTASY X

IN ARBEIT

Während wir gespannt auf die Veröffentlichung von Teil 9 warten, werkelt Square fleißig an Folge 10.

Hersteller	Squaresoft
Termin	2001
GENRE	Rollenspiel

FORMEL 1 2001

IN ARBEIT

Auf der PlayStation 2 geht Sony mit etwas Verspätung hinter EA und Ubi Soft an den Start.

Hersteller	Sony
Termin	2001
GENRE	Rennspiel

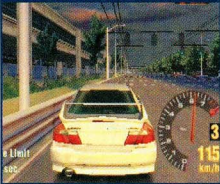
GRAND THEFT AUTO 3

IN ARBEIT

Bald dürfen Sie auch auf der PS2 andere Autofahrer vermöbeln und deren Autos zu Schrott fahren.

Hersteller	Take 2
Termin	2001
GENRE	Action

GRAN TURISMO 3



Im Januar erwarten wir endlich die erste Vorabversion zum Rennspielereignis des Jahres!

Hersteller	Sony
Termin	April
GENRE	Rennspiel

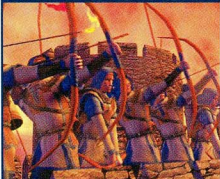
KENGO: MASTER OF BUSHIDO



Die japanische Version erreichte uns kurz nach Redaktionsschluss. Eindrücke folgen demnächst!

Hersteller	Genki
Termin	2001
GENRE	Action

LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR



Erste Bilder zu dieser spannenden Genre-Kreuzung um die Artus-Legende sehen spektakulär aus.

Hersteller	Midway
Termin	Ende 2001
GENRE	Strategie

METAL GEAR SOLID 2



Endlich: Auf dem Konami Gamers Day in San Francisco wurde MGS 2 in spielbarer Form vorgeführt.

Hersteller	Konami
Termin	Ende 2001
GENRE	Action-Adventure

MOTO GP



Der Test von Sonys Motorrad-Hoffnung hat sich leider noch etwas verzögert. Schade!

Hersteller	Namco
Termin	14. Februar
GENRE	Rennspiel

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%

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%

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%

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%

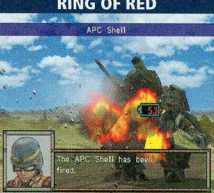
Jump & Run

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 Zeiten Quiz	PSone	Software 2000	40%

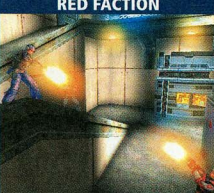
RING OF RED



Auf Konamis Gamers Day in San Francisco gab es die erste englische Version zu sehen.

Hersteller	Konami
Termin	2001
GENRE	Strategie

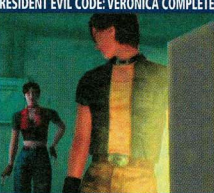
RED FACTION



THQs Ego-Shooter nimmt langsam konkrete Formen an. Einen neuen Bericht finden Sie ab Seite 52.

Hersteller	THQ
Termin	2001
GENRE	Ego-Shooter

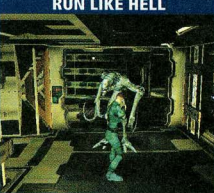
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA COMPLETE



Wie erwartet, schoss das Spiel in die Most-Wanted-Charts. Eine Vorschau finden Sie ab Seite 30.

Hersteller	Capcom
Termin	2001
GENRE	Action-Adventure

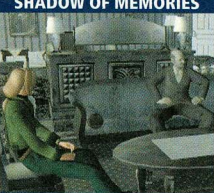
RUN LIKE HELL



Wir rennen nicht davon, sondern werden das Spiel demnächst zu einem Vorabbericht stellen.

Hersteller	Virgin
Termin	2001
GENRE	Action

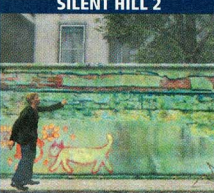
SHADOW OF MEMORIES



Endlich erreichte uns eine fast fertige Vorabversion. Kurzfazit: Gut, aber etwas zu kurz.

Hersteller	Konami
Termin	1. Quartal 2001
GENRE	Adventure

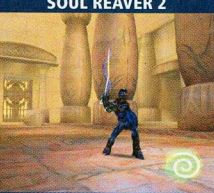
SILENT HILL 2



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

Hersteller	Konami
Termin	2001
GENRE	Action-Adventure

SOUL REAVER 2



Raziel geht wieder auf Jagd. Stefanie hat ihn begleitet und liefert ab Seite 34 einen Bericht ab.

Hersteller	Eidos
Termin	1. Quartal
GENRE	Action-Adventure

STAR WARS STARFIGHTER



Nach dem durchwachsenen Star Wars Demolition erwartet uns hier hoffentlich ein gutes Spiel.

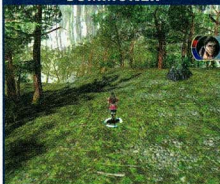
Hersteller	Lucas Arts
Termin	2001
GENRE	Action

STUNTMAN

IN ARBEIT

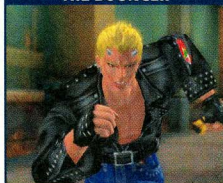
Driver 2 sorgte für Verwirrung. Hoffentlich haben die Entwickler hier keine technischen Probleme.

Hersteller	Infogrames
Termin	2001
GENRE	Action

SUMMONER


Wir dürfen eine erste deutsche Version begutachten. Sie machte einen sehr guten Eindruck.

Hersteller	THQ
Termin	1. Quartal 2001
GENRE	Rollenspiel

THE BOUNCER


In der nächsten Ausgabe präsentieren wir Ihnen einen Bericht über die japanische Version.

Hersteller	Squaresoft
Termin	April
GENRE	Action

TOMB RAIDER - NEXT GENERATION


Die Gerüchteküche brodeln, die Informationen fließen aber derzeit nur sehr spärlich.

Hersteller	Eidos
Termin	Ende 2001
GENRE	Action-Adventure

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

IN ARBEIT

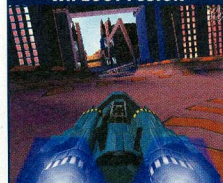
Der Skateboard-Hit von Activision hat sich zum Klassiker gemauert. Eine Fortsetzung ist somit Pflicht.

Hersteller	Activision
Termin	Nicht bekannt
GENRE	Skateboarding

UNREAL TOURNAMENT


Die USA-Version war ordentlich. Wenn die PAL-Anpassung stimmt, steht uns ein Action-Hit ins Haus.

Hersteller	Infogrames
Termin	Ende Februar
GENRE	Action

WIPEOUT FUSION


Wird die Neuauflage des Klassikers für die PS2, was das alte Wipeout für die PlayStation war?

Hersteller	Sony
Termin	1. Quartal
GENRE	Rennspiel

ZONE OF THE ENDERS


Das Mech-Spektakel der Metal Gear Solid-Schöpfer sollte bald zum Test bei uns aufschlagen.

Hersteller	Konami
Termin	März
GENRE	Action

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:			
Armormines	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



Dezember

Titel	Genre	Hersteller	Release
007 Racing	Action	EA	14. Dezember
Blade	Action-Adventure	Activision	7. Dezember
Box Champions 2001	Sport	EA	7. Dezember
Casper – Reise um die Welt	Action-Adventure	THQ	Anfang Dezember
Dancing Stage	Entertainment	Konami	Dezember
ESL Classic Squads	Sport	Virgin	Dezember
Flintstones	Rennspiel	Ubi Soft	Dezember
Gold und Ruhm – Der Weg nach El Dorado	Adventure	Ubi Soft	Dezember
Kasparov	Simulation	Virgin	Dezember
McGrath vs Pastana Supercross	Rennspiel	Acclaim	Anfang Dezember
Medal of Honor Underground	Action	EA	7. Dezember
Mort the Chicken	Action	Ubi Soft	Dezember
Rainbow 6	Action	Ubi Soft	Dezember
Rayman Lesen & Rechnen 3 + 4. Klasse	Entertainment	Ubi Soft	Dezember
Sno Cross Championship Racing	Action	Ubi Soft	Dezember
The Grinch	Action-Adventure	Konami	Dezember
The Mummy	Action-Adventure	Konami/Universal	Dezember
Tiger Woods PGA Tour 2001	Sport	EA	7. Dezember
Tom & Jerry allein zu Haus	Action	Ubi Soft	Dezember
WCW Backstage Assault	Wrestling	EA	1. Dezember
Winnie Pooh – Tiggers Honigtag	Action-Adventure	Ubi Soft	Dezember
Woody Woodpecker Racing	Rennspiel	Konami/Universal	Dezember
Spiderman Limited Edition	Action	Activision	Dezember

Januar

Titel	Genre	Hersteller	Release
102 Dalmatiner – Retter auf vier Pfoten	Action-Adventure	Edios	19. Januar
Air Combat – Value Series	Kampfspiel	Namco/Sony	24. Januar
Crash Team Racing – PLATINUM	Rennspiel	Sony	10. Januar
Ducati World	Rennspiel	Acclaim	Mitte Januar
F1 World Grand Prix 2000	Rennspiel	Edios	Januar
Final Fantasy IX	Rollenspiel	Square	Januar
Fishermen's Bait 3	Simulation	Konami	Ende Januar
HBO Boxing	Sport	Acclaim	Anfang Januar
Hello Kitty's Cube frenzy	Puzzle	Ubi Soft	Januar
Legend of Kyrin	Rollenspiel	Sony	Januar
Lon King	Action-Adventure	Activision	13. Januar
Rainbow Six: Rogue Spear	Action	Ubi Soft	Januar
Ridge Racer – Value Series	Rennspiel	Namco/Sony	24. Januar
Spyro the Dragon 2 – Platinum	Sport	Sony	10. Januar
Tekken – Value Series	Fight	Namco/Sony	24. Januar
Tomorrow Never Dies – Platinum	Action	EA	Januar
UFC Ultimate Fighting Championship	Action	Ubi Soft	Januar
Vanishing Point	Rennspiel	Acclaim	Januar
War wind Millionär	Entertainment	Edios	Januar

Februar

Titel	Genre	Hersteller	Release
Captain Buzz Lightyear – Star Command	Action-Adventure	Activision	8. Februar
Championship Motocross 2001 Test R.	Rennspiel	THQ	Ende Februar
Roswell	Action	Ubi Soft	Februar
Scooter	Sport	Ubi Soft	Februar
Sesame Street Sports	Action	Ubi Soft	Februar
Simpson Wrestling	Sport	EA/Fox	22. Februar
Supercross 2001	Rennspiel	EA	15. Februar

März

Titel	Genre	Hersteller	Release
Der König der Löwen 2	Action-Adventure	Activision	März
Goofy's Fun House	Action	Ubi Soft	März
Inspector Gadget	Action	Ubi Soft	März
Liberty Grande International	Fußball	Namco/Sony	März
Matt Hoffman's Pro BMX	Sport	Activision	März
Monster Force	Action	Konami/Universal	März
MTV Sports: T.J. Lavin's Ultimate BMX	Sport	THQ	März
Planet of the Apes	Action	EA	März
Purgatory in Paris – The Movie	Adventure	THQ	März
The Dukes of Hazard 2	Rennspiel	Ubi Soft	März
Toy Story Racer	Rennspiel	Activision	März
World's Scariest Police Chase	Sport	EA	März

2001

Titel	Genre	Hersteller	Release
Batman Gotham Racer	Rennspiel	Ubi Soft	April
BMX 2 (Arbeitstitel)	Sport	Acclaim	April
C-12: Final Resistance	Action-Adventure	Sony	1. Quartal 01
Evil Dead: Hail to the King	Action-Adventure	THQ	Ende April
Fear Effect: Retro Helix	Action-Adventure	Edios	1. Quartal
Hidden & Dangerous	Strategie	Take 2	2. Quartal 01
KISS Pinball	Flipper	Take 2	2. Quartal 01
Lemmings	Geschicklichkeit	Take 2	2. Quartal 01
Power Rangers: Time Force	Action	THQ	4. Quartal 2001
Scooby-Doo! Night of 100 Frights	Adventure	THQ	4. Quartal 2001
V.I.P.	Action-Adventure	Ubi Soft	Juni

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



Hoffentlich findet der Titel im Dunkeln den Weg. Oder wird er sich „zufällig“ auf die PS2 verlaufen?

Hersteller	Infogrames
Termin	1. Quartal
GENRE	Action-Adventure

DARKSTONE



Electronic Arts wird das Action-Rollenspiel in Deutschland veröffentlichen. Wir warten auf Infos!

Hersteller	EA
Termin	1. Quartal
GENRE	Rollenspiel

FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX



In der nächsten Ausgabe gibt es eine Mega-Vorschau anhand der ersten spielbaren Fassung.

Hersteller	Edios
Termin	1. Quartal
GENRE	Action-Adventure

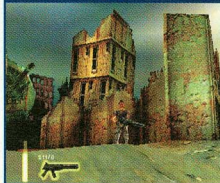
007 RACING



Bond-Fans dürfen aufatmen: Der Racer ist endlich fertig und gerade aus unserer Test-Garage gerollt.

Hersteller	Electronic Arts
Termin	Mittlerweile erhältlich
GENRE	Rennspiel

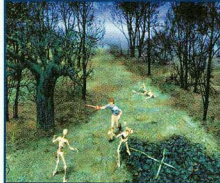
C-12



Für Action-Fans ist dies der mit Abstand vielversprechendste Titel für die betagte PSone. Vormerken!

Hersteller	Sony
Termin	1. Quartal 2001
GENRE	Action-Adventure

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING



Stefanie hat Kritikeraxt und Kettensäge gegen die amerikanische Version geschwungen.

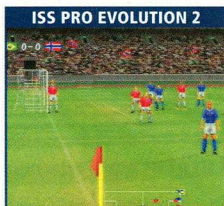
Hersteller	THQ
Termin	1. Quartal
GENRE	Action-Adventure

FINAL FANTASY IX



In einem Vorabbericht ab Seite 68 führen wir Sie noch einmal in die Welt von Zidane und Co.

Hersteller	Squaresoft
Termin	Ende Januar
GENRE	Rollenspiel



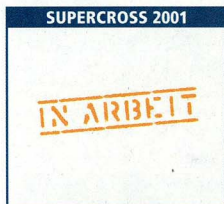
Konami übertrifft sich selber. *ISS Pro Evolution* wird wohl zweifellos die neue Fußball-Referenz.

Hersteller	Konami
Termin	1. Quartal
GENRE	Fußball



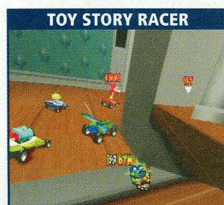
Unsere Sondereinheit konnte eine Version erbeuten. Den Bericht aus dem Labor lesen Sie auf Seite 75.

Hersteller	Ubi Soft
Termin	März
GENRE	Action



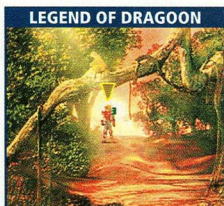
Die Neuauflage von EAs Motocross-Rennen kommt noch einmal für die PSone.

Hersteller	EA
Termin	1. Februar
GENRE	Rennspiel



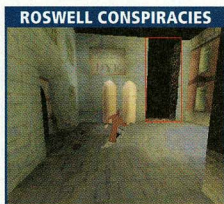
Fun Racer und kein Ende. *Toy Story Racer* scheint aber definitiv einer der besseren Vertreter zu werden.

Hersteller	Activision
Termin	2001
GENRE	Rennspiel



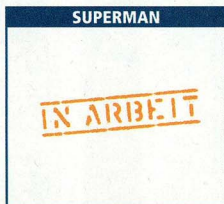
Leider verzögert sich der Test von Sonys Rollenspiel etwas. Nächsten Monat sollte es klappen.

Hersteller	Sony
Termin	Januar
GENRE	Rollenspiel



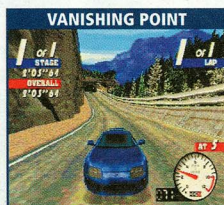
Verhindert eine weltweite Verschwörung der Reichen und Mächtigen weitere Informationen?

Hersteller	Ubi Soft
Termin	Februar
GENRE	Action-Adventure



Infogrames beschert uns ein weiteres Superhelden-Spiel für die PSone. Wir warten.

Hersteller	Infogrames
Termin	2001
GENRE	Action-Adventure



In der nächsten Ausgabe soll es mit dem Test klappen. Das wurde uns versprochen. Ganz bestimmt.

Hersteller	Acclaim
Termin	Januar
GENRE	Rennspiel

Angekündigte Neuerscheinungen PlayStation 2

2000			
Titel	Genre	Hersteller	Release
Dead or Alive 2	Beat 'em Up	Sony	13. Dezember
Disney's Dinosaur	Action-Adventure	Ubi Soft	7. Dezember
Donald Duck Quack Attack	Jump & Run	Ubi Soft	14. Dezember
Eternal Ring	Rollenspiel	Ubi Soft	Dezember
F1 Championship Season 2000	Rennspiel	EA	20. Dezember
Kessen	Strategie	EA	14. Dezember
Madden NFL 2001	Sport	EA	7. Dezember
R.C. Revenge Pro	Rennspiel	Activision	Anfang Dezember
Rayman 2 Revolution	Action-Adventure	Ubi Soft	14. Dezember
Stunt GP	Action	Virgin	Dezember
Surfing H30	Sport	Take2	Dezember
Swing Away Golf	Sport	EA	7. Dezember
Theme Park World	Sport	EA	7. Dezember
X Squad	Action	EA	7. Dezember

Januar			
Titel	Genre	Hersteller	Release
Armored Core 2	Simulation	Ubi Soft	Januar
Driving Emotion Type S	Sport	Square/EA	18. Januar
Evergrace	Rollenspiel	Ubi Soft	Januar
F1 Racing Championship	Rennspiel	Ubi Soft	Januar
Roadsters	Rennspiel	Virgin	Januar
Silphed - The Lost Planet	Shooter	Swingl	Ende Januar
SkySurfer	Sport	Swingl	Ende Januar
Street Fighter EX 3 Plus	Beat 'em Up	Capcom/Virgin	Januar
Tokyo Highway Challenge 2	Rennspiel	Ubi Soft	Januar

Februar			
Titel	Genre	Hersteller	Release
Freedom Ridge (Dreamland)	Strategie	Virgin	Februar
MOOGP	Rennspiel	Sony/Namco	14. Februar
NEA Live 2001	Entertainment	EA	22. Februar
Star Wars: Starfighter	Action	Lucas Arts	Februar
Unreal Tournament	Action	Infogrames	Ende Februar

2001			
Titel	Genre	Hersteller	Release
4x4 Evolution	Rennspiel	Take 2	3. Quartal 2001
7 Blades	Action	Konami	Juni
Age of Empires II: The Age of Kings	Strategie	Konami	Ende März
Bloody Roar 3	Sport-Simulation	Virgin	März
Bundesliga Manager X	Sport-Simulation	Software 2000	März
Championship Motocross 2001/02	Rennspiel	THQ	Ende September
Cool Boarders: Code Alien	Snowboarding	UEP Systems	2001
Disney's Disneyschulbusch	Entertainment	Ubi Soft	März
Diner's Diner	Action-Adventure	Ubi Soft	Juni
Droptop	Action	Sony	Juni
Duke Nukem	Action	Take 2	3. Quartal 2001
Ephemerical Fantasia	Rollenspiel	Konami	Ende März
ESPN NBA Tonight	Basketball	Konami	1. Quartal 2001
ESPN NHL Night	Eishockey	Konami	1. Quartal 2001
Evil Twin	Action-Adventure	Ubi Soft	Mai
Evolve	Strategie	Virgin	Juni
Extreme G3	Rennspiel	Acclaim	August
F1 World Grand Prix II	Rennspiel	Konami	1. Quartal 2001
Force of One	Action	Virgin	April
Formel Eins 2001	Rennspiel	Sony/PlayStation	1. Quartal 2001
Fun Fighters Plus	Action-Adventure	Acclaim	Anfang April
Gran Turismo 3 - A-Spec	Rennspiel	Sony	Anfang April
Gungnir Blaz	Action-Adventure	Swingl	April
Gunslinger	Action	Activision	Ende 2001
Hidden & Dangerous II	Strategie	Take 2	3. Quartal 2001
Hidden Invasion	Action-Adventure	Swingl	März
Kengo	Action	Ubi Soft	April
Knights	Jump & Run	Swingl	August
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Action-Adventure	Edios	Ende März
Metal Gear Solid 2 - Sons of Liberty	Action-Adventure	Konami	Ende 2001
MTV Sports: Pure Ride	Sport	THQ	Ende November
Music 2001	Musik	Codemasters	März
Oni	Action	Take2	März
Red	Strategie	Swingl	Ende März
Red Faction	Shooter	THQ	Ende Mai
Robin Hood	Strategie	Cinemaware	3. Quartal 2001
Run Like Hell	Action-Adventure	Virgin	Ende April
Shadow of Memories	Adventure	Konami	Ende März
Shadowman 2	Action	Acclaim	Juli
Sidewinder	Simulation	Virgin	1. Quartal 2001
Silent Hill 2	Action-Adventure	Konami	2001
Street Lehal	Rennspiel	Activision	Ende April
Summer	Action	Infogrames	23. Juni
Summoner	Rollenspiel	THQ	Ende April
Syphon Filter 3	Action	THQ	23. Juni
Tetra	Geschicklichkeit	Sony	Ende April
The Bourne	Adventure	SquareSoft	April
The Getaway	Action-Adventure	Sony	1. Quartal 2001
Triumph Angels	Action	Hasbro	2001
TWINE	Action-Adventure	EA	2001
Vroom	Rennspiel	Virgin	April
Ving Over 3	Simulation	Virgin	1. Quartal 2001
WipeOut Fusion	Rennspiel	Sony/PlayStation	1. Quartal 2001
World Rally Championship 2001	Rennspiel	Sony	1. Quartal 2001
XG 3	Rennspiel	Acclaim	August
Z.O.E. - Zone of the Enders	Action-Adventure	Konami	April

SCHON GETESTET

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 International Track & Field	Optisch starke Olympiade	Konami	01/01	80%	
F1 Championship Season 2000	Enttäuschendes F1-Debut von EA	EA	01/01	67%	
FantaVision	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	Ordnentliches 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					
Genialer Snowboard-Funracer		EA	01/01	87%	
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 geratenes Ego-Shooter	Eidos	01/01	76%	
Wild Wild Racing	Kurzweiliges Rennspiel	Ubi Soft	01/01	75%	
PSone					
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-Ballert 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	Party-Spiel, nur stark im Multiplayer-Modus	Sony	01/01	75%	
Dancing Stage Euromix					
Tanzspaß mit frischem Konzept		Konami	01/01	88%	
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 Kino-Hits	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	Keneco	01/01	70%	
Tomb Raider - Die Chronik					
Lara macht immer noch Spaß		Eidos	01/01	85%	
Tunpuska	Müdes Action-Adventure	Take 2	01/01	44%	
WCW Backstage Assault	Stumpfsinniges Wrestling-Debakel	EA	01/01	44%	
Yeh Yeh Tennis	Sportspielgurke ohnegleichen	Sunsoft	01/01	22%	

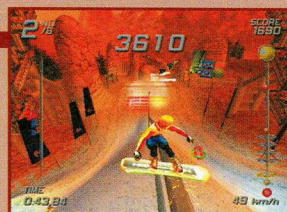
INFO Aktuelle Empfehlungen

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 Euromix



■ **DANCING STAGE** Wir sind gespannt, ob sich der Japan-Hit hier zu Lande durchsetzen kann.

Tomb Raider - Die Chronik



■ **TOMB RAIDER - DIE CHRONIK** Die Geschichten aus Laras Leben sind immer noch ein Hit.

sei unfair



Blue Thunder™
Das PS² Luxus-Lenkrad



StormChaser™
das bessere GamePad



DVD Remote Control
Alle DVD Funktionen der PS²

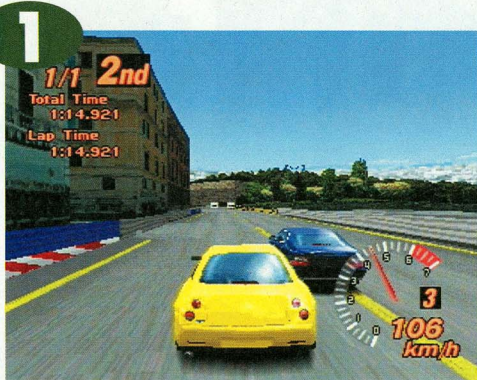


MultiPlayer Adapter
Für bis zu 5 Spieler

Unsere PS² Controller haben drucksensible, analoge Tasten
Info-Line: 0180-512 5133 (DM 0,24/Min.)



INTERACT
www.interact-europe.com



SPITZENPLATZ Unsere Leser bereiten sich scheinbar schon mental auf Gran Turismo 3 vor, denn Gran Turismo 2 steht wieder hoch im Kurs.



TONY IM TREND Die Skateboard-Sim wird ein Videospiele-Klassiker.



DINOS GANZ OBEN Uns konnte das Spiel nicht restlos überzeugen.

Leser-Charts

Platz	Vormonat	Titel	System	Wertung	Monat
1	(6)	Gran Turismo 2	PSone	95%	11
2	(1)	Tony Hawk's Pro Skater 2	PSone	92%	2
3	(Neu)	Dino Crisis 2	PSone	83%	1
4	(12)	Tekken 3	PSone	90%	19
5	(4)	Final Fantasy VIII	PSone	95%	14
6	(Neu)	FIFA 2001	PSone	83%	1
7	(3)	Driver	PSone	90%	18
8	(Neu)	Ridge Racer V	PS2	83%	1
9	(Neu)	Driver 2	PSone	95%	1
10	(Neu)	TimeSplitters	PS2	76%	1
11	(Neu)	Tekken Tag Tournament	PS2	83%	1
12	(5)	Resident Evil 3	PSone	89%	11
13	(WE)	Tomb Raider III	PSone	91%	12
14	(Neu)	Medal of Honor Underground	PSone	93%	1
15	(WE)	Gran Turismo	PSone	94%	18
16	(WE)	Colin McRae Rally 2.0	PSone	90%	2
17	(Neu)	WWF SmackDown! 2	PSone	91%	1
18	(18)	Vagrant Story	PSone	95%	4
19	(WE)	Parasite Eve II	PSone	86%	3
20	(10)	Metal Gear Solid	PSone	91%	22

Auch in den Lesercharts hält die PlayStation 2 Einzug. Wie in den Verkaufcharts konnte sich neben den vorhersehbaren Hits **TEKKEN TAG TOURNAMENT** und **RIDGE RACER V** das unserer Meinung nach etwas durchgewachsene **TIME-SPLITTERS** hoch in den Lesercharts platzieren. Im Gegensatz zu uns waren unsere Leser übrigens scheinbar restlos von Capcoms **DINO CRISIS 2** überzeugt. Der hohe Neueinstieg gleich auf Platz 3 der Charts belegt es.

Quelle: PS2-Zugangs-Auswertung

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

PRÄSENTIERT DIE AKTUELLEN

CHARTS

Verkaufs-Charts

Platz	Vormonat	Titel	System	Wertung	Monat
1	(Neu)	WWF SmackDown! 2	PSone	91%	1
2	(Neu)	Driver 2	PSone	95%	1
3	(Neu)	Tekken Tag Tournament	PS2	82%	1
4	(2)	Tony Hawk's Pro Skater 2	PSone	92%	3
5	(Neu)	Dino Crisis 2	PSone	83%	1
6	(Neu)	FIFA 2001	PSone	82%	1
7	(Neu)	Ridge Racer V	PS2	82%	1
8	(Neu)	Tomb Raider – Die Chronik	PSone	85%	1
9	(Neu)	Silent Scope	PS2	70%	1
10	(Neu)	FIFA 2001	PS2	83%	1
11	(Neu)	Spyro – Year of the Dragon	PSone	90%	1
12	(1)	Formel 1 2000	PSone	87%	2
13	(Neu)	Alien – Die Wiedergeburt	PSone	89%	1
14	(Neu)	TimeSplitters	PS2	76%	1
15	(Neu)	Chicken Run	PSone	82%	1

Jetzt trennt sich die Spreu vom Weizen: Die ersten PlayStation-2-Spiele entern die Charts. Erwartungsgemäß liegen dabei Spiele mit zugkräftigen Namen ganz weit oben, wie **TEKKEN TAG TOURNAMENT** und **RIDGE RACER V**. An den Platzierungen von **TIMESPLITTERS** und **SILENT SCOPE** mit ihrem doch eher auf Erwachsene zugeschnittenen Inhalt kann man deutlich erkennen, dass die PlayStation 2 derzeit ihre Käufer wohl eher unter den älteren Spielern findet.

Most Wanted

Platz	Vormonat	Titel	System	Hersteller	Monat
1	(4)	Metal Gear Solid 2	PS2	Konami	6
2	(3)	Final Fantasy IX	PSone	Squaresoft	13
3	(10)	Silent Hill 2	PS2	Konami	2
4	(5)	Gran Turismo 3	PS2	Sony	6
5	(Neu)	Resident Evil CODE: Veronica	PS2	Capcom	1
6	(Neu)	Unreal Tournament	PS2	Infogrames	1
7	(Neu)	Red Faction	PS2	THQ	1
8	(Neu)	MotoGP	PS2	Namco	1
9	(Neu)	Legend of Dragoon	PSone	Sony	1
10	(Neu)	C-12	PSone	Sony	1

Die Weihnachtsoffensive hat unsere Most-Wanted-Liste erwartungsgemäß umgekrempelt. Hier bestimmt nun die PS2 fast vollständig das Geschehen. Neben **FINAL FANTASY IX** freuen sich die Besitzer der PSone derzeit vor allem auf **LEGEND OF DRAGON** und **C-12**. Die neu eingestiegenen PS2-Titel sind allesamt keine Überraschungen, vor allem die Platzierung von **RESIDENT EVIL CODE: VERONICA** war so sicher wie eine Fortsetzung der **FIFA**-Reihe.

Quelle: PS2-Zugangs-Auswertung

DIE REDAKTION

HANS IPPISCH,

30. Redaktionsdirektor

Aktuelles Lieblingsspiel: MotoGP

Hatte eine schwierige diplomatische Schlacht zu schlagen, rauchte aber letztendlich eine versöhnliche Friedenspfeife mit den Hauptlingen.



ANDRÉ HORN,

27. Leitender Redakteur

Aktuelles Lieblingsspiel: Shadow of Memories

„Freut“ sich darauf, während der Weihnachtstage nach Düsseldorf, nach Berlin und anschließend nach Zürich zu fahren. Na dann, frohes Fest!



WOLFGANG FISCHER,

29. Volontär

Aktuelles Lieblingsspiel: ISS Pro Evolution 2

Wird über Silvester mit einem Bärenfell bekleidet und einer Streitaxt bewehrt durch die Lüneburger Heide rennen. Anwohner sehen sich vor!



ALBRECHT OTT,

29. Redakteur

Aktuelles Lieblingsspiel: Shadow of Memories

Albrecht hält sich mittlerweile für ein Huhn, denkt, er könne Eier legen, und hat sich in Ms. Pac-Man verliebt. Ein Arzt wurde bereits konsultiert.



MICHAEL PRUCHNIKI,

22. Redakteur

Aktuelles Lieblingsspiel: Rayman Revolution

Umgibt sich derzeit mit einem Haufen verschiedener Kabel und einer PS2. Die Ergebnisse des großen Tests lesen Sie in der nächsten Ausgabe.



STEFANIE SCHWARZ,

22. Redakteurin

Aktuelles Lieblingsspiel: Summoner

Wird gemeinsam mit Wolfgang über Neujahr die Lüneburger Heide unsicher machen, dabei aber wohl mehr tragen als nur ein Bärenfell.



WERNER SPACHMÜLLER,

23. Content-Coord

Aktuelles Lieblingsspiel: MotoGP

Ist entschlossen, MotoGP in den nächsten sechs Monaten als Lieblingsspiel anzugehen – das hilft ihm durch den motorradlosen Winter.



MATTHIAS GLASER,

34. Redakteur

Aktuelles Lieblingsspiel: Final Fantasy IX

Kämpft weiterhin vehement für die Einführung eines Play-Zone-Comics, den er so gerne zeichnen würde. Wir denken darüber nach. Was meinen Sie?



JENS QUENTIN,

30. Redakteur

Aktuelles Lieblingsspiel: ISS Pro Evolution 2

Ist der irren Annahme erlegen, er sei der beste Mario Tennis-Spieler in der Redaktion. Da können wir doch nur müde lächeln.



JEAN-REINER JUNG,

29. Redakteur

Aktuelles Lieblingsspiel: Strider 2

Unser Neuzugang hat als alter Live-Rollenspiel-Hase Wolfgang und Stefanie zu einer bewegten Woche in der Lüneburger Heide angestiftet.



AXEL SCHRÜFER,

28. DVD-Redakteur

Aktuelles Lieblingsspiel: Unreal Tournament

Es ist passiert: Wir haben den ersten Redakteur im Team, der schon Nachwuchs produziert hat. Sein kleiner Sohn Felix ist Axels ganzer Stolz!



DAS TEST-SYSTEM



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



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



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



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

SPIEL DES MONATS

Rayman Revolution

PLAYSTATION 2 An die Spitze gehüpft

Hut ab, Ubi Soft! *Rayman Revolution* hat uns optisch mehr beeindruckt als die meisten anderen PlayStation-2-Spiele. Glücklicherweise handelt es sich aber nicht nur um eine grafisch aufpolierte Version von *Rayman 2* für die PSone. Die



■ ERWEITERT In der PlayStation-2-Version von *Rayman* können Sie Fähigkeiten hinzukaufen.

PlayStation-2-Variante ist um einiges umfangreicher, man kann also eher sagen, bei der vor einigen Monaten erschienenen PSone-Version handelte es sich um einen abgespeckten Ableger dieses PS2-Juwels. *Rayman Revolution* können wir jedem PlayStation-2-Besitzer wärmstens ans Herz legen. Alle Details lesen Sie ab

■ PUTZIG Ubi Softs Maskottchen legt die Messlatte für *Jump & Runs* auf der PlayStation 2 sehr hoch!

Seite 88

Alle Tests

im Überblick



Rennspiele

PlayStation 2

Keine

PSone

Ducati World105

McGrath vs. Pastrana104



Rollenspiele

PlayStation 2

Eternal Ring96

Kessen92

PSone

Keine



Action-Adventures

PlayStation 2

Keine

PSone

Keine



Action-Spiele

PlayStation 2

Dynasty Warriors97

X-Squad97

PSone

007 Racing98

Power Rangers Lightspeed Rescue104

Strider 2103



Sportspiele

PlayStation 2

ESPN Winter X-Games94

H30 Surfing97

PSone

Box Champions 2001102

Ready 2 Rumble: Round 299

Tiger Woods PGA Tour Golf105

Ultimate Fighting Championship100



Beat 'em Ups

PlayStation 2

Keine

PSone

Keine



Geschicklichkeit

PlayStation 2

Disneys Dinosaurier96

Donald Duck Quack Attack96



Rayman Revolution88

PSone

Ballistic101

Mort the Chicken104

Ms. Pac-Man Maze Madness105



■ **RAKETEN-RODEO** Der Ritt auf der Rakete ist eines von vielen auflockernen Elementen im Spiel.

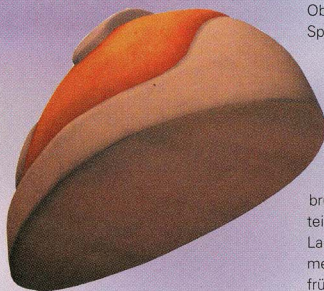


■ **JETZT NOCH BESSER!**
Rayman hat endlich auch die PlayStation 2 erreicht!

» GENRE
Jump & Run
» SPIELER
1(-2)
» HERSTELLER
Ubi-Soft
» INTERNET
www.ubi-soft.de

Starker Start:

Gleich das erste Jump & Run für die PlayStation 2 ist ein echter Knaller!



Der Titel *Rayman Revolution* ist dabei allerdings nicht wörtlich zu nehmen, denn eigentlich liegt hier nur eine überarbeitete Version von *Rayman 2* vor, das es schon für alle aktuellen Videospiel-Systeme gibt. Rayman wird im Intro erneut von Piraten gefangen genommen und kann mit Hilfe seines Freundes Globox von deren Sklavenschiff fliehen. Als Erstes muss er natürlich seinen Freund retten und die Welt von den bösen Piraten befreien – recht schnell erfährt er, dass er dazu die vier legendären Masken von Polokus finden muss. Erfreulich ist die Tatsache, dass die Entwickler von Ubi Soft keine lieblose Umsetzung abgeliefert haben. Während der Wechsel zwischen den zahlreichen Levels des Spiels bisher immer über einen kleinen Teleporter-Bereich oder eine Art Landkarte lief, hat man *Rayman Revolution* eine komplette Oberwelt spendiert, die die einzelnen Stages des Spiels miteinander verbindet.

Weniger linear als zuvor

Die Non-Linearität des Spiels wird zusätzlich durch die neue Möglichkeit gesteigert, mit den gefundenen Lums (insgesamt 1000 Bruchstücke des „Herzens der Welt“, das die Piraten zerschlagen haben) an einem Wunschbrunnen neue Fähigkeiten für Rayman zu kaufen – teilweise haben Sie diese vorher automatisch im Laufe des Spiels gelernt, jetzt ist ausdauerndes Sammeln von Lums gefragt. Das mehrmalige Besuchen früherer Levels ist dabei sinnvoll, um wirklich alle Lums zu finden und Raymans Freunde aus Käfigen

Rayman Revolution





■ **NICHT 100%IG FLÜSSIG** Dies ist eine der wenigen Stellen, in denen das Spiel etwas zu ruckeln beginnt, ansonsten läuft es fast durchgehend flüssig.



■ **SESAM ÖFFNE DICH** Mit den entsprechenden Kugeln kann Rayman den Eingang zu einem Elementar-Palast öffnen, hinter dem die Endgegner warten.

zu befreien – zusätzlich winkt die Möglichkeit, neue Zusatzabschnitte freizuschalten.

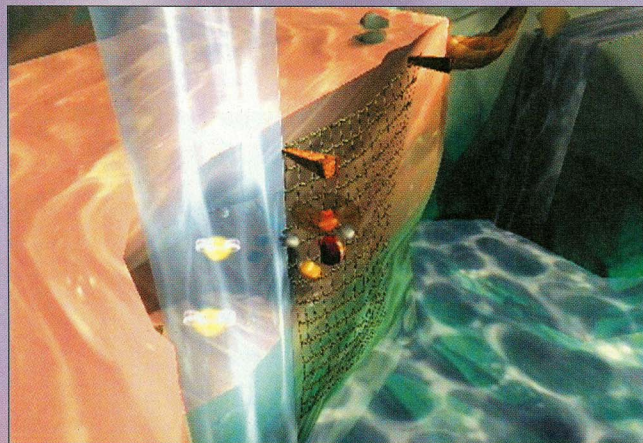
Ausgereiftes Gameplay

Ansonsten spielt sich *Rayman Revolution* fast identisch zu dem *Ur-Rayman 2*. Mit dem Analogstick steuern Sie die Hauptfigur jederzeit problemlos durch die riesige 3D-Welt, zusammen mit einer Sprung- und einer Schuss-Taste (Rayman „schießt“ mit seiner Faust) haben Sie schon die wichtigsten Bewegungen im Griff. Recht früh lernen Sie die Fähigkeit, sich mit der Schuss-Taste an lila Lums zu hängen und so durch die Levels zu schwingen. Drücken Sie hingegen in der Luft nochmals auf die Sprung-Taste, aktiviert Rayman seinen „Propeller“, mit dem er schwebenderweise weiter entfernte Plattformen erreichen kann. Die Kamera schwenkt dabei öfters in spezielle Ansichten, um Ihnen die bestmögliche Übersicht zu liefern, ansonsten können Sie sie meist per Hand nachjustieren – oder sich in der Ego-Perspektive umschauen. Mit der entsprechenden Taste können Sie seitlich ausweichen und Gegner ins Ziel

nehmen, was den Kampf gegen die Piraten erleichtert. Neben gelben und lila Lums gibt es noch andere Varianten: Die roten laden Ihre Energie auf, die grünen fungieren als Rücksetzpunkte und die seltenen, silbernen verleihen Rayman neue Fähigkeiten.

Jede Menge Abwechslung!

Doch *Rayman Revolution* ist nicht bloß ein reines Jump & Run, viele Zwischeneinlagen sorgen für Abwechslung. Sie können beispielsweise in tiefen Seen tauchen, mit Hilfe einer Seeschlange Wasserski fahren oder auf einer Rakete reiten. Abgesehen von einigen Bonusabschnitten und Mini-Games (von denen drei auch zu zweit spielbar sind!) sind diese direkt in die normalen Levels integriert. Das Spiel macht insgesamt einen sehr homogenen Eindruck. Witzig ist die Zusammenarbeit mit anderen Charakteren: An einer Stelle müssen Sie für Globox einen Weg schaffen, damit er Ihnen wiederum an Laserbarrieren vorbeihilft, und ein befreiter Wal hilft Ihnen bei Ihrem weiteren Abenteuer, länger unter Wasser zu bleiben. Das Artwork ist



■ **IM SCHWIEBELHUT** Auf Knopfdruck setzt Rayman seine Haarpracht (oder sind's die Ohren?) als Propeller ein und kann so sicher und gezielt tiefer gelegene oder weiter entfernte Bereiche der Levels erreichen.

INFO Die Oberwelt

Weltenbummler

Eine der Neuerungen der PS2-Version ist die „echte“ Oberwelt.

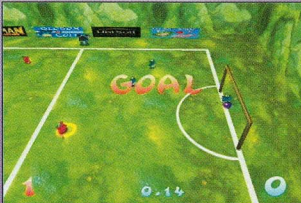
Während die Levels in der PSone-Version lediglich durch Teleporter miteinander verbunden waren, können Sie bei *Rayman Revolution* auf der PlayStation 2 eine völlig neu geschaffene und relativ große Oberwelt durchwandern, die der Spielwelt mehr Zusammenhang verleiht. Hinweisschilder sorgen dabei für Übersicht.



■ **WO GEHT'S HIN?** Die Hinweisschilder sorgen dafür, dass Sie sich nicht dauernd verlaufen.



■ **LY DIE FREI** Hier kann Rayman für befreite Geister neue Bonusabschnitte freischalten und spielen.



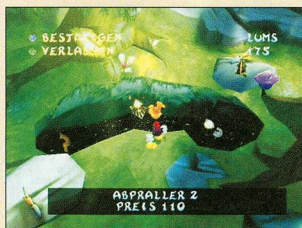
■ **GLOBOX-FUSSBALL** Es gibt insgesamt drei Bonus-Minispiele, die sogar zu zweit spielbar sind!

INFO Zusätzliche Fähigkeiten

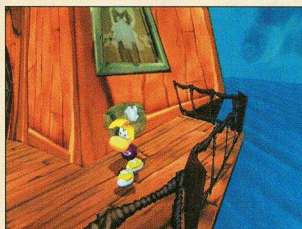
Man lernt nie aus!

Bei Rayman Revolution können Sie mit der Zeit neue Fähigkeiten dazukaufen.

Die innerhalb der Levels verteilten, gelben Lums sind nicht (in Kombination mit den befreiten Freunden Raymans) nur zum Freispiel der Bonusabschnitte gut. Erfolgreiche Lum-Sammler können nämlich an den im Spiel verteilten Wunschbrunnen neue Fähigkeiten für Rayman dazukaufen. So sin Sie in der Lage, etwa eine Abprall-Funktion für ihre Faust-Geschosse dazuzulernen, die Fähigkeit zu erwerben, beim Tragen von Pulverfässern nicht mehr deutlich langsamer zu werden, oder ihre Schussrate zu erhöhen, was sich in Kämpfen schnell bezahlt macht.



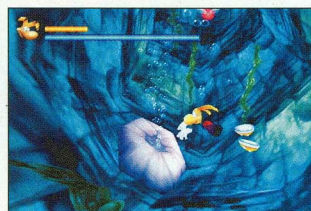
■ **WÜNSCH DIR WAS!** Am Zauberbrunnen können Sie neue Fähigkeiten für Rayman dazukaufen.



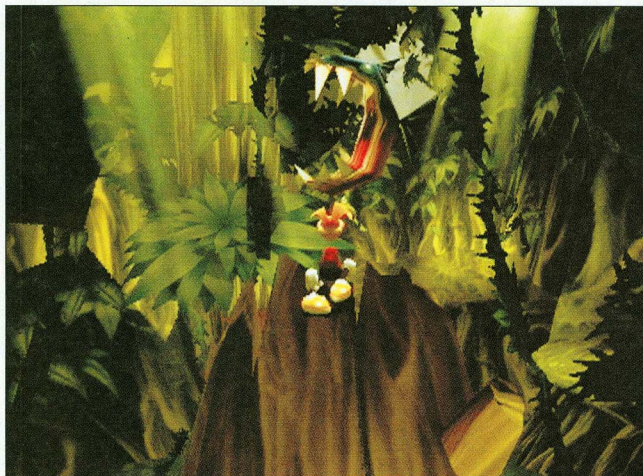
■ **SCHWERTRANSPORT** Das Laufen trotz schwerer Last ist eine empfehlenswerte Zusatzfähigkeit.



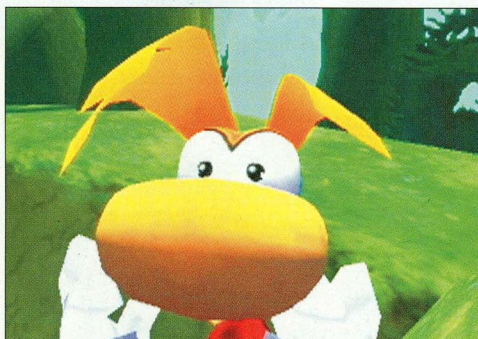
■ **BESSERWISSEN** Murfy gibt Rayman immer wieder Tipps zur Steuerung und zum Spielablauf.



■ **UNTER WASSER** Beim Tauchen kann Rayman an entsprechenden Strudeln wieder Luft holen.



■ **FLIEGENDE FISCH** Die stimmungsvolle Sumpflandschaft ist den Entwicklern hervorragend gelungen. Die Detailfülle ist stellenweise beachtlich und gezielt eingesetzte Lichteffekte wirken sehr passend.



■ **GRAFISCH AUFGEBOHRT** Der PS2-Rayman hat die rundeste Schnauze von allen Versionen – und auch an den Levels selbst hat Ubi Soft noch gefeilt!



■ **SCHWUNGVOLL** Mit Hilfe der lilä Lums kann sich Rayman über Abgründe schwingen. Oft springt er dabei direkt von einem zum nächsten weiter.

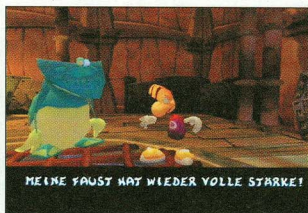
dabei sehr gelungen und obwohl *Rayman Revolution* definitiv für Kinder geeignet ist, hält das Spiel an vielen Stellen auch für ältere Spieler gute Gags parat.

Ein Augen- und Ohrenschmaus

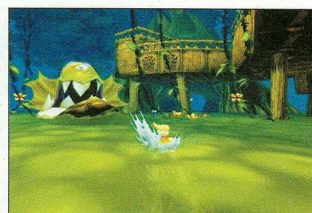
Grafisch gehört *Rayman Revolution* zweifellos zu den hübschesten PlayStation-2-Spielen derzeit. Die Texturen sind besser als in den meisten vergleichbaren Titeln und die Levels und Charaktere bestehen aus mehr Polygonen als in früheren Versionen und sind nach wie vor hervorragend animiert – auch wenn die PS2-Version nicht 100%ig flüssig läuft, macht das Spiel optisch einfach einen sehr guten Eindruck. Auch die akustische Seite kann überzeugen: gelungene Soundeffekte und eine atmosphärische Musikbegleitung schreien förmlich nach einer Stereo-Anlage, zusätzlich gibt es wie schon auf der PSone Sprachausgabe. Zwar sind die deutschen Sprecher nicht sehr überzeugend, alternativ steht aber der gute englische Ton zur Wahl.



■ **SNELLER ZUGANG** Die Teleporter bringen Rayman schnell zu bereits besuchten Levels.



■ **DIE VORGESCHICHTE** Globob verhilft Rayman zur Flucht vom Sklavenschiff der Piraten.

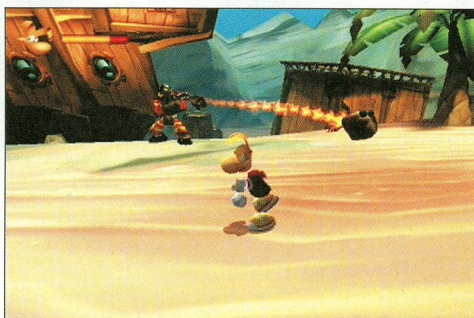


■ **VOLLGAS!** Beim Wasserski-Fahren kann Rayman sich zurücklehnen und noch schneller werden.

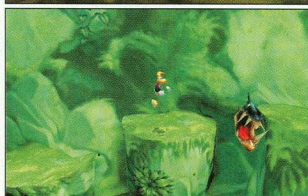
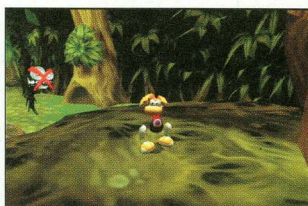
Motivation satt!

Der Aufbau des Spiels ist sehr motivierend und der beachtliche Umfang (insgesamt 25 Levels) sorgt dafür, dass das Vergnügen bei aller Begeisterung nicht allzu schnell vorbei ist. Im Vergleich mit früheren Versionen fällt auf, dass die Levels nochmals größer sind und etliche zusätzliche Elemente eingebaut wurden, wobei auch der Schwierigkeitsgrad etwas angezogen hat – bei der abgespeckten PSone-Fassung sind die Unterschiede besonders deutlich. Wer diese schon kennt, kann auf *Rayman Revolution* aber durchaus verzichten – wirklich Neues wird nämlich nicht geboten. Andererseits ist das Spiel schon alleine durch seine tolle Präsentation ein Schmuckstück für die PlayStation-2-Sammlung. Wer also *Rayman 2* nicht schon von anderen Systemen her kennt, sollte hier ohne Umschweife zugreifen – *Rayman Revolution* ist eines der besten Spiele der letzten Jahre und zeigt, dass europäische Entwickler mit genügend Aufwand das Niveau japanischer Großproduktionen erreichen können. Wir sind jedenfalls gespannt, wie lange es dauern wird, bis ein besseres Jump & Run für die PlayStation 2 auf den Markt kommt.

Michael Pruchnicki



■ **HARTER BROCKEN** Die Raketten-Piraten teilen mit den gefährlichen Lenk-raketen gut aus und vertragen selbst auch einige Treffer, bevor sie aufgeben.



■ **KAMERA-ARBEIT** Nicht immer kann die Kamera bewegt werden (o.), wenn sie wegzoomt (u.).



Michael Pruchnicki

MEIN FAZIT

Eine Revolution ist das PS2-Rayman sicherlich nicht geworden, denn wer die PSone-Version kennt, der braucht diese Neuauflage sicherlich nicht auch noch zu kaufen. Ansonsten ist es jedoch zweifellos eines der besten Spiele für die neue Konsole. Man merkt dem Titel einfach an allen Ecken und Enden an, wie viel Arbeit Ubi Soft über die diversen Versionen von *Rayman 2* hinweg ins Spieldesign gesteckt hat, denn spielerisch ist diese Version definitiv das beste *Rayman*-Spiel bisher. Derzeit ist das Spiel dazu noch einer der hübschesten PS2-Titel auf dem Markt – das dürfte sich zwar in den nächsten Jahren wohl ändern, aber vom Gameplay her wird *Rayman Revolution* schwierig zu schlagen sein. Diesen zukünftigen Klassiker sollten Sie nicht vergessen!

TEST Rayman Revolution

System	PlayStation 2
Hersteller	Ubi Soft
Genre	Jump & Run
Spieler	1 (2)
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	25 + 3 Minispiele
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
DVD	Ubi Soft

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
83%	85%	93%	90%

„Optisch, akustisch und spielerisch top: Rayman ist eine würdige erste Jump&Run-Referenz auf der PS2!“

Haben wollen?

Kriegen können:

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



■ **GESCHICHTSSTUNDE** In wunderbar bebilderten Episoden erfahren Sie Details aus der Geschichte Japans. Auch die Sprecher sind sehr gut gewählt.



■ **FEUER FREI** Jedes Spezialmanöver wird von einer der aufwendigen Animationen begleitet, die zwar wunderhübsch sind, aber schnell langweilen.

Kessen

>>> GENRE
Strategie
>>> SPIELER
1
>>> HERSTELLER
EA
>>> INTERNET
www.kessen.ea.com

Eins sucht man bei der grafischen Opulenz dieser Strategie-Schlacht vergebens: das Spiel!

Kessen versetzt Sie ins historische Japan. Mit jeder nur denkbaren Liebe zum Detail werden die Ereignisse um die Entscheidungsschlacht bei Sekigahara im Jahre 1600 nachgestellt, durch welche die Tokugawa-Shoguns die Macht in Japan für stolze 250 Jahre an sich reißen konnten. Die japanischen Entwickler von Koei sind dabei bekannt für ihre gute Recherche. Die ungeheuer komplexen Zusammenhänge zwischen den japanischen Mächtigen werden im Spiel so ausführlich erzählt, dass Ihnen

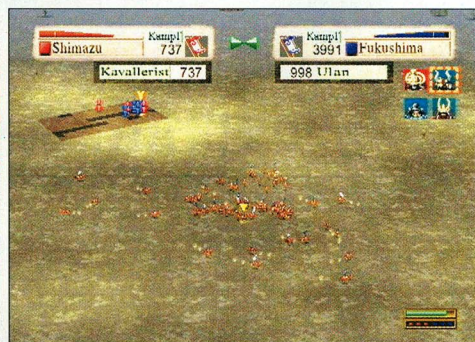
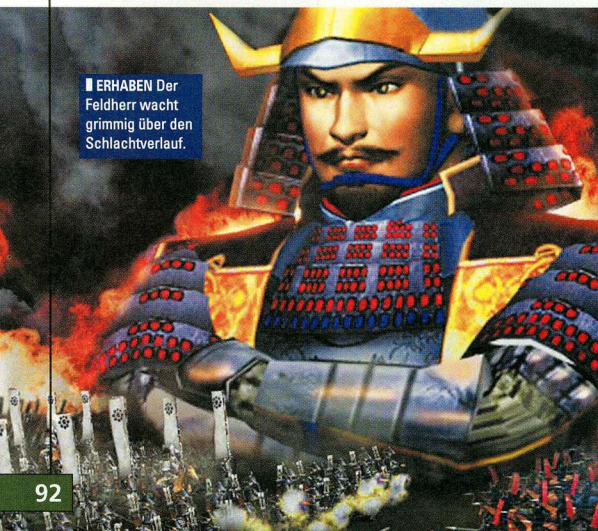
wahrscheinlich schnell vor lauter japanischen Namen der Kopf schwirrt, zumal sich die Handlung nicht auf das pure Schlachtgeschehen reduziert, sondern sich auch über Intrigen, Verwandtschaftsverhältnisse und Liebesgeschichten erstreckt. Ein dickes Plus insgesamt also für die ausgefeilte Geschichte und die akkurate Wiedergabe historischer Begebenheiten. Auch die Optionsvielfalt kann sich sehen lassen. Das Spielgeschehen unterteilt sich grob in vier Bereiche. Zunächst werden Sie durch eine um-

fangreiche Erzählung über die Hintergründe des nächsten zu schlagenden Scharmützels aufgeklärt. Anschließend dürfen Sie sich einen Überblick über Ihre Kommandeure, die Kommandeure des Gegners und die einzelnen Truppen der jeweiligen Armeen verschaffen. Gegebenenfalls tauschen Sie nun aktive Offiziere Ihrer Armee aus oder geben Ihren Leuten den Auftrag, einige gegnerische Offiziere zum Überlaufen oder zumindest zum Stillhalten zu bewegen. Nach dieser Phase erhalten Sie eine Übersicht über das Gelände und die Positionen der jeweiligen Truppen, wo Sie auf Wunsch den vorgegebenen Schlachtplan akzeptieren oder abändern dürfen. Danach geht es ans Eingemachte. In einer Echtzeitschlacht geben Sie einzelnen Offizieren oder der ganzen Ar-



■ **FÜR STATISTIKER** Auf Wunsch können Sie alle Details zu den Einheiten Ihrer Offiziere abrufen.

■ **ERHABEN** Der Feldherr wacht grimmig über den Schlachtverlauf.



■ **DETAILANSICHT** Sie können die Kamera fast beliebig nah ans Geschehen heranzoomen.

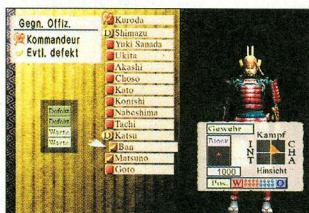


■ **GEFUNDEN!** Zuweilen haben Sie Schwierigkeiten, die zu einem Offizier gehörige Einheit zu finden, da die Kamera diese nicht automatisch wählt.

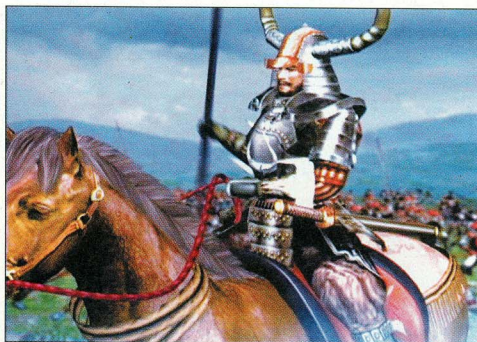
mee Befehle, lösen Spezialmanöver aus oder positionieren Ihre Truppen. Grafisch bleiben bei den Animationen der Manöver keine Wünsche offen und auch für die Vielfalt strategischer Optionen gibt es theoretisch ein Plus. Unglücklicherweise sind aber die meisten Funktionen ohne wirkliche Relevanz für das Spielgeschehen. Dies liegt



■ **RUNDUMSCHLAG** Sie können auf Wunsch Ihrer ganzen Armee den Angriff befehlen.



■ **KRIEGSRAT** Sie können versuchen, gegnerische Offiziere zum Überlaufen zu bewegen.



■ **HOCH ZU ROSS** Die Kostüme sind den historischen Original-Gewändern genau nachempfunden und stimmen bis ins kleinste Detail.

zum einen daran, dass die vorgegebenen Pläne meist wunderbar und ohne viel Eingreifen funktionieren, zum anderen daran, dass Sie aufgrund des Echtzeitcharakters des Spiels keine Zeit haben, wirklich alle Parameter ernsthaft zu überwachen. Besonders ärgerlich wird es, wenn Sie sich mit einer Einheit beschäftigen wollen und dann blendet das Spiel einfach auf ein anderes Ereignis um. Wäre das Spiel rundenbasiert und besäße wirklichen spielerischen Tiefgang, wäre es hervorragend. So bleibt es eine nette Grafikdemo (wobei die wirklich guten Animationen aber nach dreimaliger Ansicht auch etwas langweilig werden) und eine interessante Geschichtsstunde.

André Horn

MEIN FAZIT

Bei den ersten drei Schlachten hatte ich nicht gerade das Gefühl, Herr der Lage zu sein, habe aber trotzdem gewonnen. Bei der vierten startete ich ein Experiment: Ich ließ das Geschehen einfach laufen und griff nur ganz zum Schluss mit einigen Spezialmanövern ein. Dennoch gewann ich locker die Schlacht. Das darf bei einem Strategiespiel einfach nicht sein. Was nützt mir die ganze Optionsfülle, wenn nichts davon ernst zu nehmende Konsequenzen im Spiel hat?

Alternativen

Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:

Theme Park World EA **80%**

Wenn Sie Strategie mit Tiefgang wollen, sollten Sie auf EAs lustige Vergnügungspark-Sim zurückgreifen.

Okay



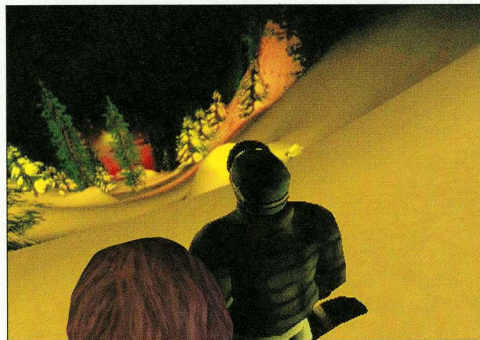
■ **KONFLIKTE** Neben dem Schlachtgeschehen spielen sich menschlichen Dramen ab.

TEST Kessen

System		PlayStation 2	
Hersteller		EA	
Genre		Strategie	
Spieler		1	
Sprache		Deutsch	
Preis		ca. DM 120,-	
Termin		Erhältlich	
Schwierigkeitsgrad		Save Game	
Leicht		Ja (mind. 216 KB)	
Analog/Dual Shock		Levels	
Ja/ja		—	
Analoge Buttons (PS2)		USK-Freigabe	
—		Ab 12 Jahren	
Datenträger		Entwickler	
DVD		Koei	
GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT- WERTUNG
83%	82%	60%	63%
„Grafisch hervorragendes Echtzeit-Scharmützel mit Schwächen im Design und zu wenig Spieltiefe.“			

Haben wollen? Kriegen können:

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



■ **STIELHANG** Je abfallender die Piste, desto schneller der Snowboarder.



■ **KOPF AN KOPF** Bei den Abfahrtsrennen muss man auf der Strecke bleiben, die durch die Fähnchen gekennzeichnet ist, und dabei möglichst schnell sein.

ESPN Winter X

>> GENRE
Snowboarding
>> SPIELER
12
>> HERSTELLER
Konami
>> INTERNET
www.espnthegames.com

Jagd nach Gold im Schnee: Beim Snowboard-Wettkampf kommt es auf Tempo und Technik an.

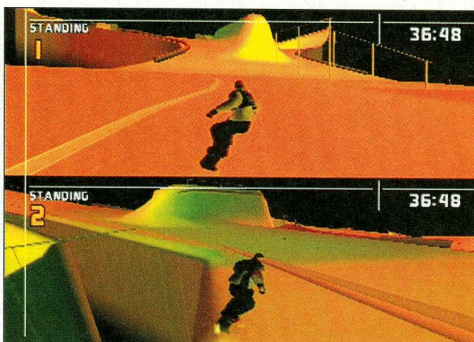
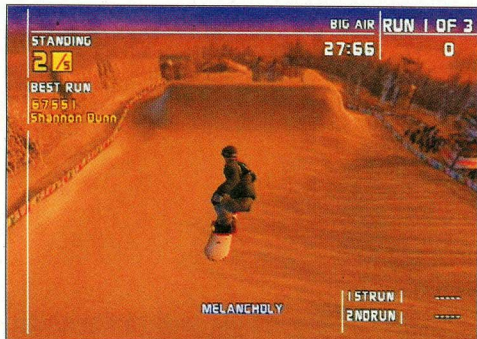
Einmal im Jahr künden die Snowboarder bei den Winter X Games ihre besten Sportler. Bei *ESPN Winter X Games Snowboarding* können Sie jetzt mit dabei sein. Mit einem von 15 realen Profi-Snowboardern heizen Sie den Hang hinunter. Im Einzelspielermodus kämpfen Sie in vier Disziplinen um Gold: Bei „Snowboarder X“ geht es nur darum, wer am schnellsten unten ist und

dabei auf der mit Fahnen gekennzeichneten Piste bleibt. In der „Superpipe“ und bei „Slope Style“ sind Tricks in verschiedenen Umgebungen gefragt: einmal in der Halfpipe und einmal auf einem etwas weitläufigeren Areal. Dort stehen dann aber auch Tische und Geländer bereit, die zum Grinden geradezu einladen. Außerdem gibt es genügend Hindernisse, die Sie als Rampe benutzen können, um mit Tricks zu punkten. Und bei „Big Air“ rasen Sie auf eine Rampe zu und springen ab. Gewertet werden dann nicht nur Weite und Höhe des Sprungs, sondern auch die Kunststücke in der Luft. Der Multiplayermodus bietet im Wesentlichen

■ **STARS AM START**
Der norwegische Snowboarder Terje Haakonson ist einer von 15 spielbaren Profis.



■ **STEHEN BLEIBEN!** Wer in der Halfpipe nur einmal stürzt, bekommt Probleme, wieder in Fahrt zu kommen. Dann ist es sehr schwierig, in der vorgegebenen Zeit noch tolle Kunststückchen hinzulegen.



Disneys Dinosaurier



Mit vereinten Kräften kämpft ein Urzeit-Trio gegen das Aussterben.

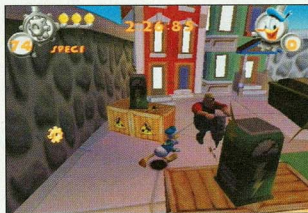
Alleine in einer untergehenden Welt zu bestehen ist schwerer als zu dritt. Das stellen der Iguanodon Aladar, der Lemur Zini und das Pteranodon Flia fest, nachdem ein Meteor auf der Erde eingeschlagen ist. Gemeinsam streifen sie durch die Kreidezeit und suchen Auswege aus verzwickten Lagen. Sehr nett ist das Konzept: Der Spieler steuert alle drei Charaktere und muss deren Fähigkeiten geschickt einsetzen. Aladar ist zum Beispiel sehr kräftig und legt Baumstämme als Brücken über Abgründe. Flia kann fliegen und erreicht abgelegene Ziele, Zini ist flink und klettert sehr gut. Diese Fertigkeiten wollen gut kombiniert sein, damit alle drei sicher durch die Gefahr kommen. Mit klaren Missionszielen und vorgegebener Aufgabenteilung ist das aber eher ein Kinderspiel.

Albrecht Ott



■ **LEUCHTURM** In dem dichten Nebel fliegt Flia vor und entzündet einige Signalfire.

Donald Duck Quack Attack



Donald muss seine Daisy aus den Klauen eines Zauberers befreien.

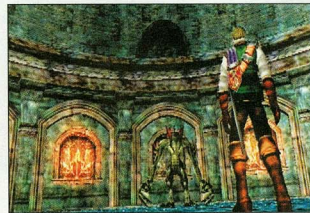
In Entenhausen leben Reporter gefährlich. Fernsehjournalistin Daisy etwa wird bei ihrer Arbeit vom bösen Zauberer Merlock entführt. Zum Glück hat sie einen resoluten Freund, der sich sofort an ihre Rettung macht: Donald Duck. Den steuern Sie durch ein geradliniges Jump & Run, das aber viel Geschicklichkeit erfordert. So sind die Wege zwar einfach zu finden, doch stehen Hindernisse herum, die eine echte Herausforderung sind. Die Gegner sind dagegen recht leicht zu besiegen, nur die Endgegner können Probleme bereiten. Entenhausen und Umgebung kommen auch auf der PS 2 sehr bunt und witzig daher. Außerdem sind viele alte Bekannte als Freund und Feind dabei, von Daniel Dänter über die Panzerknacker bis hin zu Gundel Gaukeley.

Albrecht Ott



■ **GEFLÜGEL UNTER SICH** Die Ente Donald hüpfert der fetten Henne Bernadette auf dem Kopf herum.

Eternal Ring



From Software bringt typische Fantasy-Themen auf die PlayStation 2.

Der junge Soldat Cain Morgan wird von seinem König auf die „Insel ohne Wiederkehr“ geschickt. Hier soll er das Geheimnis um den Eternal Ring lösen, was sich natürlich schwieriger gestaltet als geplant. Ebenso simpel wie die Geschichte ist dann auch das Spiel selber. Sie steuern den Hauptcharakter in der Ego-Perspektive durch recht karge Landschaften, unterhalten sich ab und zu einmal mit Personen (volle Sprachausgabe) oder bekämpfen in Echtzeit böse Monster. Dafür erhalten Sie dann Erfahrungspunkte. Allerdings erhöhen diese lediglich Ihren Magie- und Gesundheitspeicher. Magie wirken Sie übrigens mithilfe von Ringen, die Sie finden und welche mit bestimmten Edelsteinen aufgeladen werden müssen. *Eternal Ring* ist leider nur ein mittelmaßiges Rollenspiel.

Stefanie Schwarz



■ **KRABBECKTAIL** Die Kämpfe funktionieren (fast) wie in einem normalen Ego-Shooter.

TEST Disneys Dinosaurier

System	PlayStation 2
Hersteller	Ubi Soft
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	14
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ab 6 Jahren
Datenträger	Entwickler
DVD	Disney Interactive
GRAFIK	SOUND
67%	50%
SPASS	GESAMT-WERTUNG
62%	62%

TEST Donald Duck Quack Attack

System	PlayStation 2
Hersteller	Ubi Soft
Genre	3D-Jump&Run
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	Mitte Januar 2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	24
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ab 6 Jahren
Datenträger	Entwickler
DVD	Ubi Soft/Disney Interactive
GRAFIK	SOUND
76%	78%
SPASS	GESAMT-WERTUNG
76%	76%

TEST Eternal Ring

System	PlayStation 2
Hersteller	Crave
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Sprache	Englisch
Preis	DM 119,-
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Nein/ja	8 Abschnitte
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ab 12 Jahren
Datenträger	Entwickler
DVD	From Software
GRAFIK	SOUND
65%	70%
SPASS	GESAMT-WERTUNG
69%	68%

Dynasty Warriors 2



Statt Strategie bietet Midas Games Hack & Slay der einfachsten Sorte.

In *Dynasty Warriors 2* sind Sie ein Krieger. Ausgestattet mit diversen Spezialattacken und unterstützt von Hunderten von Soldaten, müssen Sie sich im China des dritten Jahrhunderts in riesige Schlachten stürzen. Durch exzessives Knöpfedrückern erledigen Sie einen feindlichen Soldaten nach dem anderen, können Generäle vom Pferd stoßen und selber darauf Platz nehmen und sorgen so dafür, dass Ihre Armee neue Gebiete übernimmt. Anfangs stehen Ihnen neun Charaktere zur Wahl, später kommen noch 14 Bonus-Charaktere hinzu. Die Gebiete, durch die Sie sich kämpfen, sind riesig und es sind meist über 20 Personen gleichzeitig im Bild. Damit das Spiel trotzdem flüssig läuft, wurden bei der Landschaft und der Zeichnungstiefe Abstriche gemacht.

Stefanie Schwarz



■ **VERSTÄRKUNG** Neben dem Hauptcharakter sind die übrigen Soldaten kaum eine Bedrohung.

Surfing H3O



In der Surf-Simulation von Take 2 werden sogar Haifische zu Surfern.

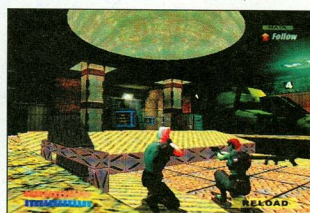
Das einzig Außergewöhnliche an diesem Spiel ist eigentlich das kleine, mitgelieferte Surfbrett. Dieses wird zwecks besserer Steuerung einfach auf die beiden Analog-Sticks gesteckt. Ansonsten bietet *Surfing H3O* nicht wirklich viel Aufregendes oder Abwechslungsreiches. Sie haben die Wahl zwischen zwei Spielmodi – Tournament und VS – die sich kaum unterscheiden. Im ersten Modus wählen Sie zunächst einen von drei Charakteren und ein Surfbrett (die sich nur im Aussehen unterscheiden) aus. Dann surfen Sie nacheinander fünf Wellen entlang gegen die Zeit, zeigen ein paar Tricks und sammeln Bonus-Bojen ein. Wenn Sie am Ende der Zeit eine gewisse Anzahl an Punkten erreichen, dürfen Sie weitermachen. Grafisch ist das Spiel eher langweilig und eintönig.

Stefanie Schwarz



■ **FISCHSUPPE** Der Haifisch ist wohl einer der ungewöhnlichsten Charaktere im Spiel.

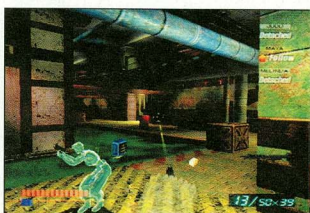
X-Squad



In Electronic Arts' neuem Action-Spiel ist sehr viel Teamwork gefragt.

In *X-Squad* übernehmen Sie die Rolle des androgynen Ash und führen ein Team von weiteren drei Leuten mithilfe eines Befehlsmenüs durch wenig abwechslungsreiche Levels. Die Steuerung des Protagonisten mit den beiden Analog-Sticks erinnert ein wenig an die Steuerung in *Ego-Shootern* und ist einigermaßen unkompliziert. Im Kampf gegen diverse Terroristen können Sie hinter Kisten in Deckung gehen und um Ecken geleht schießen. Dabei sollten Sie immer Ihre Kollegen im Auge behalten, damit diese Sie auch genügend unterstützen. Leider gibt es wenig Interaktion mit der Spielumgebung, auch wenn in vielen Räumen Computerterminals oder andere Geräte stehen. *X-Squad* ist einfach ein reines, geradliniges Action-Spiel mit kleineren Taktikeinlagen für eine Person.

Stefanie Schwarz



■ **TREFFER!** Sobald Sie getroffen werden, wird die elektronische Schutzweste sichtbar.

TEST Dynasty Warriors 2

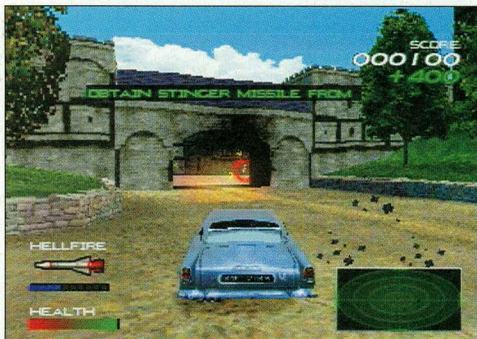
System	PlayStation 2
Hersteller	Midas Games
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,-
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
3 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	-
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ab 6 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	KOEI
GRAFIK	70%
SOUND	68%
SPASS	73%
GESAMT-WERTUNG	71%

TEST Surfing H3O

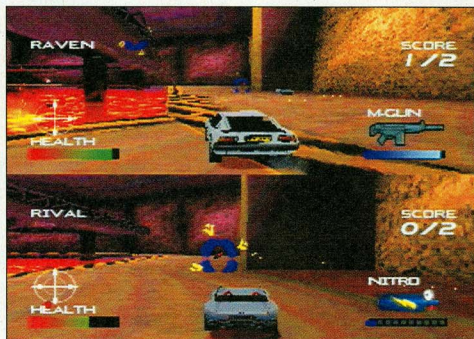
System	PlayStation 2
Hersteller	Take 2
Genre	Sport
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 99,-
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
6 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	5 Wellen
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Ja	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	ASCII
GRAFIK	59%
SOUND	60%
SPASS	52%
GESAMT-WERTUNG	55%

TEST X-Squad

System	PlayStation 2
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Engl. Sprache, dt. Texte
Preis	DM 119,-
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
3 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	9
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ab 16 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Electronic Arts Japan
GRAFIK	72%
SOUND	76%
SPASS	68%
GESAMT-WERTUNG	70%



IM ANGESICHT DES TODES Im Inneren der Burg wartet nicht nur eine hilflose Geisel, sondern auch ein Haufen schwer bewaffneter Scharfschützen.



MAN LEBT NUR ZWEIMAL. Der recht bescheidene Zweispieler-Modus wartet neben DeathMatch auch mit einer Capture-The-Flag Variante auf.

007 Racing

GENRE
Action-Rennspiel
SPIELER
1-2
HERSTELLER
Electronic Arts
INTERNET
www.ea.com

Qs Nachfolger R erteilt 007 die Lizenz zum Langweilen. So hat Bond keine Chance.

Als Mann kann man James Bond eigentlich nur beneiden: Die tollsten Frauen, der geschüttelteste Martini und die heißesten Autos. Letztere waren ja schon immer die heimlichen Stars der Bond-Filme. Angefüllt mit den neuesten Nettigkeiten aus der Abteilung Q brannten die Vehikel immer ein Action-Feuerwerk sondergleichen ab. Electronic Arts gibt Ihnen nun die Chance, sich in der Rolle des Superspions hinter Steuer dieser vierrädrigen Wunderwaffen zu setzen. *007 Racing* stellt dabei fast alle



IN TÖDLICHER MISSION Durch New York fahren und Bomben einsammeln ... das kenne ich doch!



DER HAUCH DES TODES Der Nebelwerfer bringt im praktischen Einsatz nichts und sieht mies aus.

fahrbaren Untersätze der Filme zur Verfügung. Vom klassischen Aston Martin bis hin zu der Pierce-Brosnan-BMW-Galerie findet jeder Agenten-Aspirant den vierrädrigen Untersatz seines Vorbilds. Ist man erst mal in tödlicher Mission unterwegs, prescht man im vorgegebenen Vehikel durch exotische Schauplätze, sammelt Extrawaffen auf und muss bestimmte Missionsziele erfüllen. Die Gegenseite fährt dabei schweres Geschütz auf, so dass der Waffeneinsatz nicht zu kurz kommt. Beschämend ist aber die technische Qualität des Action-Rasers. So miese Grafik hat man seit Jahren nicht mehr auf der PlayStation gesehen: Ein Dutzend Texturverzerrungen, gepaart mit hässlichen Klötzchen-Polygonen erwecken das Gefühl, dass das Spiel schon vor vier Jahren von einem rumänischen Schafftrinken zusammengestückelt wurde. Hinzu kommt eine Steuerung, die eher an eine steuerlose Seifenkiste als an eine Luxuskarosse erinnert. Nur die schön abgemischte Musik, die netten Videosequenzen und Rs Kommentare zum Fahrstil („Wissen Sie eigentlich, wie schwer es ist, diesen Lack zu besorgen, 007?“) retten das Spiel vor dem Wertungsfiasko. Wer nicht gerade Bond-Sammler ist, meidet diesen Titel.

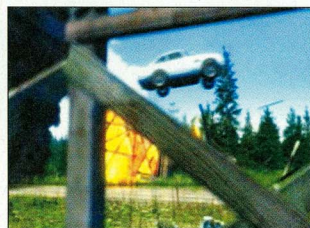
Jean-Reiner Jung



MEIN FAZIT

Naja

Meine Güte, was habe ich mich als alter Bond-Fanatiker auf diesen Titel gefreut. Und dann so eine Ernüchterung. Anstatt schnell und galant durch die feindlichen Agentenheere zu preschen, ist *007 Racing* einfach nur unfair und hässlich. Ich gehe jetzt auf den Dachboden und krame meinen alten C64 wieder raus, um eine Runde *Spy Hunter* zu spielen.



FEUERBALL In den Videosequenzen kommt ausnahmsweise wirklich gutes Bond-Feeling rüber.



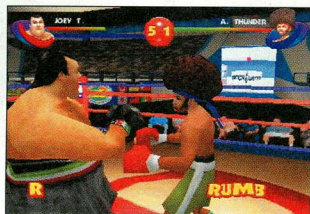
LIEBESGRÜSSE AUS MOSKAU Diese nette Dame gibt erfolgreichen Agenten hilfreiche Tipps.

TEST 007 Racing

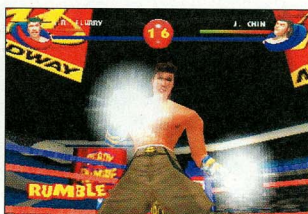
System	PSone
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Action-Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	89,-DM
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Schwer	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	12
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
CD	Ab 12 Jahre
Datenträger	Entwickler
CD	Eutechnyx

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
55%	81%	47%	51%

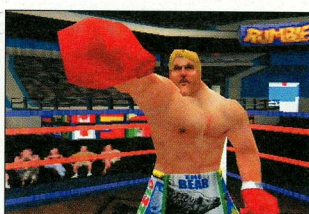
„007 Racing ist ein 08/15 Gegurke und stellt den absoluten Tiefpunkt der Bondspiele dar!“



■ **ANDERE GEWICHTSKLASSE** Neben dem bulligen Joey T. wirkt Afro wie ein hilfloses Kind.



■ **GLÜHENDE VORFREUDE** Beim „Rumble“-Modus haben Ihre Schläge viel mehr Power als sonst.



■ **ICH MUSS DICH VERNICHTEN** Diese Geste hat der gute Boris von seinem „Vorbild“ Ivan Drago.

Ready 2 Rumble: Round 2

» **GENRE**
Boxen
» **SPIELER**
1-2
» **HERSTELLER**
Midway
» **INTERNET**
www.konami-europe.com

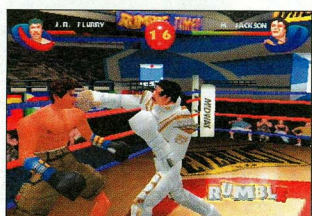
Der Nachfolger des spaßigen Boxtitels schlägt sich auch auf der PSone ganz ordentlich.

Das auffälligste und spaßigste Merkmal an diesem Spiel sind wie im Vorgänger die ungewöhnlichen Charaktere. Neben zwölf zu Beginn verfügbaren Fantasieboxern können Sie nach jedem Turniersieg im Arcade-Modus elf weitere Kämpfer freischalten, unter anderem den ehemaligen

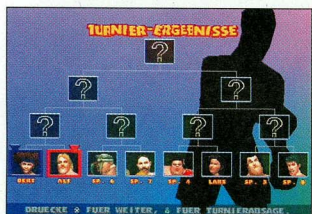
US-Präsidenten Bill Clinton und die First Lady. An Spielmodi stehen Ihnen außerdem ein Team- beziehungsweise Turniermodus für bis zu acht menschliche Kontrahenten und ein Meisterschaftsmodus für Einzelspieler zur Verfügung. Hier müssen Sie Ihren Boxer durch Training und Schaukämpfe erst einmal aufbauen, bevor Sie sich an die Aufgabe machen, den Titel zu erringen. Das Training läuft entweder automatisch oder manuell ab. Beim manuellen Training müssen Sie verschiedene Tastenkombinationen drücken, um ihre Charakterwerte zu verbessern. Bei der Trainingseinheit mit dem Punchingball müssen Sie sich beispielsweise eine Tastenfolge merken, die immer länger wird. Nach hartem, ausgiebigen Training sind Sie dann hoffentlich bereit für den Kampf. Dort steht Ihnen neben diversen Combos und Spezialschlägen für jeden

Boxer auch der bekannte, jetzt dreistufige „Rumble“-Modus zur Verfügung. Durch Beschimpfung des Gegners und gut gezielte Schläge steigern Sie sich so in einen Kampfrausch hinein. Dieser dauert je nach Stufe unterschiedlich lange und gibt Ihnen die Möglichkeit, den Gegner noch intensiver zu verknallen. Während die Animationen des „Rumble“-Modus auf der PS2 durchaus überzeugen konnten, wirken sie hier etwas farblos und behäbig. Diese beiden Mankos gelten leider für die gesamte Grafik in der PSone-Variante.

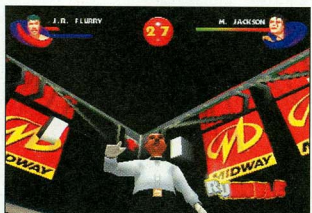
Wolfgang Fischer



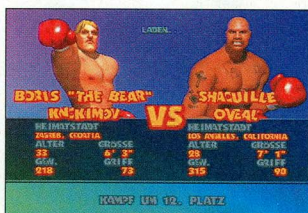
■ **DECKUNG HOCH** Unwahrscheinlich aber wahr. Michael schlägt härter als ein 12-jähriges Mädel.



■ **ES KANN NUR EINEN GEBEN** Beim Turniermodus können Sie mit bis zu sieben Freunden spielen.



■ **SAURER NIEDERSCHLAG** J. R. Flurry wird zwar angezählt, kann sich aber noch mal aufrappeln.

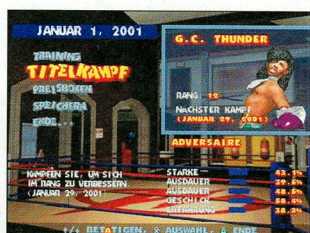


■ **GRIMMIGE VISAGEN** Niemand hat behauptet, dass „Profiboxer“ immer sympathisch aussehen.

MEIN FAZIT

Prinzipiell gilt für die Bewertung dieses Spiels das Gleiche wie für die PS2-Umsetzung. Es dauert eine ganze Weile, bis man sich durch die verschiedenen Spielmodi gekämpft und alle Charaktere freigespielt hat. Der Multiplayer-Modus ist zwar gelungen, rettet den Langzeitspielspaß aber trotzdem nicht. In Bezug auf die Grafik ist klar, dass das PSone-Spiel bei weitem nicht so gut aussieht. Das erklärt aber nicht die Behäbigkeit der Akteure und die gelegentlichen Slowdowns.

Gut



■ **TRAININGSRÜCKSTAND** Vor dem nächsten Kampf sollten Sie noch etwas trainieren.

TEST Ready 2 Rumble: Round 2

System	PSone		
Hersteller	Midway		
Genre	Boxen		
Spieler	1-2		
Sprache	Deutsch		
Preis	DM 89,95		
Termin	Erhältlich		
Schwierigkeitsgrad	Save Game		
3 Stufen	Ja		
Analog/Dual Shock	Levels		
Ja/ja	—		
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe		
—	Geeignet ab 12 Jahren		
Datenträger	Entwickler		
CD	Midway		
GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT- WERTUNG
65%	78%	71%	71%
„Ohne den Innovationsbonus des ersten Teils ist dieser Titel nur eines von vielen guten Boxspielen.“			



■ SCHICKE HOSE Grundsätzlich geht es in UFC um Ringergriffe, Konter und schnelle Reaktionen.



■ DARF ICH BITTEN? So einem Frontalangriff können Sie mit bestimmten Tasten ausweichen.



■ SOLARPLEXUS Jeder Kämpfer hat in seinem Spezialgebiet verschiedene Angriffstechniken.

Ultimate Fighting Championship

>>GENRE
Sport
>>SPIELER
1-2
>>HERSTELLER
Crave
>>INTERNET
www.crave.de

Jetzt dürfen Sie sich auch mit offizieller Lizenz als Martial-Arts-Kämpfer durch den Ring prügeln.

Schon seit Jahren veranstaltet die Ultimate Fighting Championship (kurz: UFC) weltweit verschiedene Turniere für Martial-Arts-Kämpfer. Dabei treten immer zwei Athleten verschiedener Kampfstile gegeneinander an. Fast alles ist erlaubt, solange es nicht zu unfair wird. Hört sich eigentlich recht spannend an und aus der offiziellen Lizenz der UFC hätte man auch eine ganze Menge machen können. Doch was Entwickler Opus uns hier auf der PSone präsentiert, ist nicht mehr als motivationslose Prügelei der simpelsten Art. Sie dürfen einen von 22 Kämpfern auswählen oder sich einen eigenen erschaffen. Dann sind Sie bereit, um gegen die CPU oder einen menschlichen Gegner in den Ring zu

steigen. Durch Drücken der Buttons können Sie Schläge und Tritte austellen, durch Kombination mehrerer Knöpfe besteht die Möglichkeit, die gegnerischen Angriffe zu kontern. Sie müssen allerdings genau wissen, wann Sie welchen Konter oder Griff anwenden können. Als Anfänger kann es Ihnen daher sehr oft passieren, dass Sie schon zwei Sekunden nach Kampfbeginn k. o. auf der Matte liegen, weil Sie aus dem Aufgabebegriff Ihres Gegners nicht mehr herauskommen konnten. Dass das Spiel trotz unspektakulärer Hintergrundgrafik noch recht ruckelig läuft, macht das Ganze nicht gerade besser.

Stefanie Schwarz

■ WINDEI Dass die Kämpfer hier verschiedene Stile anwenden, kann man im Spiel selbst kaum erkennen.



■ EINDEUTIGE POSITION Wahre Liebe gibt es nur unter Männern – und wahre Schläge auch.



■ FAIR PLAY Wenn beide Kämpfer gleich stark waren, reichen sie sich anerkennend die Hand.



Stefanie Schwarz

MEIN FAZIT

Okay

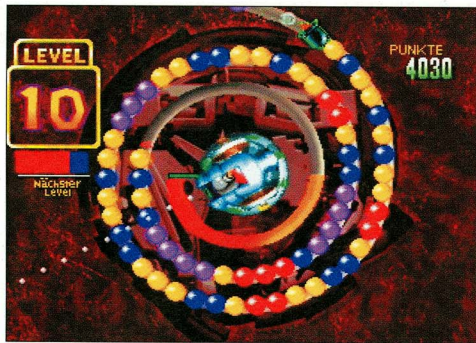
Realismus pur bietet dieses Spiel trotz offizieller Lizenz ja nicht gerade. Dass hier ein Mix verschiedener Kampfstile vorhanden sein soll, ist kaum zu erkennen. Schlag- und Trittanimationen sind größtenteils bei allen Kämpfern gleich und jeder Kampf läuft früher oder später sowieso auf ein Gerangel am Boden hinaus. Wäre wenigstens die Grafik ansprechender, könnte man das dröge Spielkonzept fast noch verzeihen.

TEST Ultimate Fighting Championship

System	PSone
Hersteller	Crave
Genre	Sport
Spieler	1-2
Sprache	Englisch
Preis	DM 59,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	22 Kämpfer
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ab 16 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Opus

GRAFIK 61% SOUND 56% SPASS 52% GESAMT-WERTUNG 54%

„Auf Dauer wenig motivierende Prügelei mit simplem Gameplay und langweiliger Grafik.“



■ **BOMBIG** Alle zehn Levels im Panikmodus erhalten Sie eine Bombe, mit der Sie alle Kugeln einer Farbe gleichzeitig abräumen können.



■ **HEKTIK MAL ZWEI** Im Splitscreen dürfen Sie sich gegenseitig Kugeln zuschustern. Die oft hin und her drehende Spirale sorgt dabei für Verwirrung.

Ballistic

prestipp
PLAYZONE

GENRE
Denkspiel/Puzzle
SPIELER
1-2
HERSTELLER
THQ
INTERNET
www.thq.de

THQ serviert einen weiteren, aber originellen Aufguss eines unverwüstlichen Spielprinzips.

Schon mal *Bust-A-Move* gespielt? Wenn die Antwort Ja lautet, braucht niemand Ihnen das Spielprinzip von *Ballistic* lang und breit zu erklären. Ziel des Spiels ist es, mindestens drei gleichfarbige Kugeln miteinander zu kombinieren. Diese lösen sich daraufhin auf. Während im Original die Kugeln langsam, aber unaufhaltsam auf Sie herabsinken, müssen Sie bei *Ballistic* eine Schnur von Kugeln davon abhalten, sich Ihrer drehbaren Plattform zu nähern. Im treffend benannten Panik-Modus bewegt sich eine niemals endende Schlange von Kugeln spiralförmig auf Ihr Geschütz zu, mit dem Sie Ihrerseits Kugeln verschießen dürfen. Durch den geschickten Einsatz dieser Kugeln müssen Sie die herankommende Ballflut aufhalten. Besonders gewiefte Schützen lösen dabei Kettenreaktionen aus, indem sie Kugelgruppen wegsprengen, die ihrerseits drei oder mehr Kugeln gleicher Farbe voneinander trennen. Das schafft Luft und bringt einen Haufen

Punkte. Zwischendurch sorgen Raketen, welche die Kugeln schneller vorwärts schieben, für zusätzliche Belastung Ihrer mit zunehmender Spielzeit angenehm strapazierten Nerven. Ist der Panik-Modus die Endlos-Variante für Masochisten, so bietet der Stufenmodus abwechslungsreiche Unterhaltung für Leute, die gerne ein Ziel im Leben haben. Hier gilt es immer, eine bestimmte Zahl von Kugeln so schnell wie möglich zu beseitigen. Die Spirale, auf der sich die Kugeln nähern, weicht in diesem Modus anderen Konstellationen: So nähern sich hier die Kugeln zuweilen aus zwei Richtungen gleichzeitig. Gelegentlich auftauchende Power-ups und Spezialkugeln lockern dabei das hektische Geschehen auf. Natürlich dürfen Sie auch gegeneinander antreten. Im Zweispielermodus gibt es keine Extras, sondern nur Sie, Ihren Gegner, zwei Spiralen und eine Menge Kugeln. Machen Sie von Ihren in den anderen Modi erworbenen Fähigkeiten Gebrauch und lösen eine Kettenreaktion aus, darf sich Ihr Gegner über eine wundersame Verlängerung seiner Kugelschlange „freuen“.

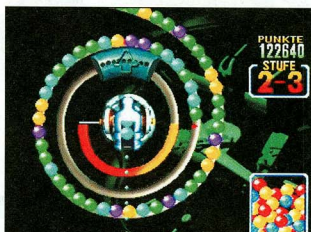
André Horn



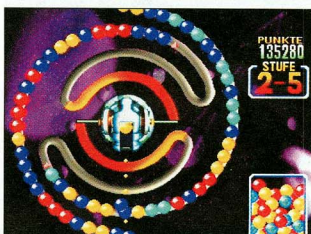
MEIN FAZIT

Gut

Ballistic macht nicht den Fehler, das geniale Spielprinzip durch zu viele Extras zu verschlimmern, nur um zu kaschieren, dass es kein besonders innovatives Spiel ist. Diese Tatsache rettet das Spiel. *Ballistic* spielt sich nämlich angenehm hektisch und frisch, auch wenn man sich sicherlich fragen kann, ob die Welt noch eine *Bust-A-Move*-Kopie braucht. *Ballistic* ist dabei aber zumindest keine billige Kopie, sondern eine vollwertige Alternative.



■ **ENDE ABSEHBAR** Im Stufenmodus zeigt ein Kübel an, wie viele Kugeln Sie noch beseitigen müssen.



■ **DOPPELBELASTUNG** Im Stufenmodus von *Ballistic* ändert sich zuweilen das Level-Layout.

TEST Ballistic

System	PSone
Hersteller	THQ
Genre	Denkspiel/Puzzle
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 29,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
3 Stufen	Ja (Highscore)
Analog/Dual Shock	Levels
Nein/ja	3 Spielmodi
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
—	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Mitchell Corp.

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT WERTUNG
29%	58%	80%	77%

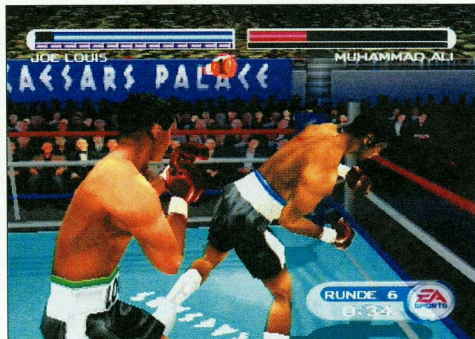
„Angenehm hektischer und sehr günstiger Puzzlespaß für unermüdete *Bust-A-Move*-Fans“



■ **DANKE FÜR DEN HINWEIS** Das uralte Spielprinzip wird Ihnen vor Spielbeginn erklärt. Danke, THQ!



FRAUEN SCHLÄGT MAN NICHT! Diese allgemeine Verhaltensregel gilt für Boxerinnen wohl nicht, Chevelle Hallback hat jedenfalls viel abgekriegt.



LEGENDEN Auch den größten Boxer aller Zeiten kann ein starker Gegner mit der richtigen Technik und Taktik auf den Boden schicken.

Box Champions 2001

»GENRE
Boxen
»SPIELER
1-2
»HERSTELLER
Electronic Arts
»INTERNET
www.electronicarts.de

Geben ist seliger denn Nehmen – das stellt man als Boxer in diesem Spiel schnell fest.



LÄDIERT Mit der Platzwunde wird es der selbst erschaffene Boxer nicht mehr lange machen.

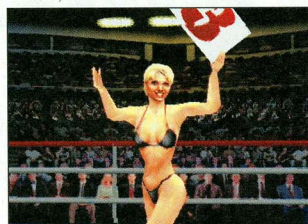


REGELVERSTOSS Zusammen mit dem Sparringspartner können Sie auch unfaire Schläge üben.



FARBENBLIND? In der 50er-Jahre-Arena ist alles schwarzweiß – war eben eine graue Epoche.

Regina Halmich ist sicherlich eine hervorragende Faustkämpferin – das Moderieren sollte sie aber lieber echten Profis überlassen. Hinter dem Mikrophon klingt sie bei *Box Champions 2001* dermaßen gekünstelt und unspontan, dass man fast meint, das Einsatzzeichen des Regisseurs bei den Tonaufnahmen zu hören. Wer sich also mit Regina Halmich vergnügen will, sollte den Kommentar abstellen und sie als Boxerin auswählen. Dann aber macht das Spiel wirklich Spaß. Aus 62 Profiboxern und erstmals auch Boxerinnen können Sie wählen und sie in den Kampf schicken. Im Ring geht es dann rüde zu. Die Schlagsteuerung ist zwar etwas schwierig zu erlernen, bietet aber viel Tiefgang (und natürlich auch Tiefschläge). So können Sie auf Kopf oder Körper zielen, unzählige Kombinationen ausprobieren und mit Kopfstoßen oder Ellbogenchecks sogar unfair werden. Im eher arcademäßigen Kampf-Modus wird das dann nicht einmal bestraft. Wenn Sie aber eine Profi-Karriere nachspielen, müssen Sie auch die Regeln beachten. In diesem Modus arbeiten Sie sich mit einem selbst erschaffenen Boxer von ganz unten zum Meister hoch. Am Sandsack und mit Sparringspartnern erlernen Sie dabei grundlegende und fortgeschrittene Techniken, bevor Sie die Konkurrenz auf die Bretter schicken. Je mehr Kämpfe Sie aber gewinnen, desto schwieriger werden die Gegner. Auch grafisch ist das Spiel in Ordnung, es läuft relativ flüssig ab und die Boxer ähneln ihren realen Vorbildern tatsächlich. In den Nahaufnahmen zwischen den Runden kann man nicht nur ihre Verletzungen im Gesicht erkennen, sondern auch Andeutungen von Emotionen.



BOXENLUDER Zwischen den Runden gibt es eine kurze, aber sehr anziehende Pausenshow.



MEIN FAZIT

Gut

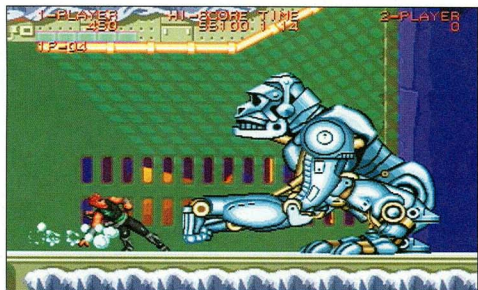
Einfach drauflosprügeln hilft bei *Box Champions 2001* nicht: Man muss schon auf den Gegner eingehen, ihn genau beobachten und Fehler ausnutzen. Taktik ist also genauso entscheidend wie Technik. Nicht nur in diesem Punkt kommt Realismus ins Spiel, auch die Schläge selbst sind vom Tempo und den Kombinationsmöglichkeiten her recht lebensecht.

TEST Box Champions 2001

System	PSone
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Boxen
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 99,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/Nein	–
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	EA Sports
GRAFIK	78%
SOUND	54%
SPASS	83%
GESAMT-WERTUNG	81%

„Ein komplexes und umfangreiches Schlagesystem sorgt für eine sehr realistische Boxsimulation.“

Albrecht Ott



■ **STRIDER 1** Der erste Strider-Teil fasziniert selbst nach zehn Jahren immer noch mit Riesensprites und einer gewaltigen Atmosphäre.



■ **DÉJÀ VU** Der erste Endgegner weckt Erinnerungen an den ersten Obermotz in Strider 1.



■ **METALLHENGST???** Schöner Endgegner mit einem wirklich treffenden Namen.

Es ist doch immer schön, wenn sich nach Jahren gute, alte Freunde zurückmelden und plötzlich wieder vor der Haustür stehen. Capcoms *Strider* bestach vor zehn Jahren durch ein ausgefeiltes Leveldesign und bombastische Riesenendgegner, die in einer Wahnsinnsgrafik daherkamen. Nur mit einer Lichtklinge bewaffnet, schlug sich der einsame Assassine durch fünf Levels, wobei kluges und langsames Vortasten eine wichtige Rolle spielte. Bis der finale Obermotz von seiner eigenen Weltraumstation geschubst wurde, durchstreifte man das



■ **MAMMUTS IN DER ANTARKTIS?** Nicht nur ausgestorben, sondern auch dreist.



■ **STRIDER HIEN** Das abtrünnige Mitglied der Strider-Assassinegruppe ist erst nach erfolgreichem Durchspielen mit Hiryu anwählbar.

Strider 2

Capcom vergisst seine Helden nicht. **Kremlmauer-Erstbesteiger Strider** kehrt zurück.

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

raue Sibirien, bestieg die Kremlmauer und machte Bekanntschaft mit abstrusen Endgegnern, die so noch nie zuvor gesichtet wurden. Netterweise hat Capcom den ersten Teil der aktuellen Automatenumsetzung auf einer Extra-CD beigegeben, so dass sich auch Konsolenfrischlinge ein Bild von den damaligen Bitmap-Zeiten machen können. Für *Strider 2* hat man die alten Tugenden wieder hervorgekramt und in ein modernes 3D-Polygonengewand gesteckt. Obwohl der Ninja immer noch festgelegten Pfaden folgt, zoomt und rotiert der Hintergrund in bewährter Pandemonium-Manier. Schön anzusehen sind wiederum die Charaktere, die allen Neuerungen zum Trotz als gezeichnete Sprites dargestellt werden. Neben der neuen Grafik fällt besonders die Spieldynamik auf. Strider Hiryu ist nun um einiges flinker auf den Beinen und hat einige neue Moves dazugelernt. Das kalte, berechnende Vortasten ist aber passé. Stattdessen flitzt der Held durch die Levels und verliert sich teilweise in sehr hektischen Episoden. Veteranen werden diesen

Titel lieben, während Neulinge wahrscheinlich mit einem Fragezeichen über dem Kopf vor dem Bildschirm sitzen werden.

Jean-Reiner Jung

MEIN FAZIT Gut

In einer Zeit, in der Games mit weniger als zwanzig Stunden Spielzeit anscheinend keine Daseinsberechtigung mehr haben, ist *Strider 2* eine erfrischende Abwechslung. Der neue *Strider* spielt sich zwar recht hektisch, motiviert aber genau da, wo es sein muss: an der Spieler-Ehre. Kleines Pfui noch an Capcom: Die zehn Jahre alte Mega-Drive-Version des ersten Teils spielt sich flüssiger als die Neuauflage. Trotzdem hat die *Strider*-Kollektion in meiner Sammlung einen Ehrenplatz.

TEST Strider 2

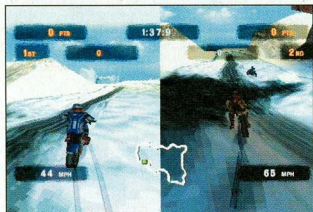
System	PSone		
Hersteller	Capcom		
Genre	Action		
Spieler	1		
Sprache	Englisch		
Preis	DM 89,95		
Termin	Erhältlich		
Schwierigkeitsgrad	Save Game		
Einstellbar	Nein		
Analog/Dual Shock	Levels		
Nein/ja	5+1		
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe		
-	Ab 6 Jahren		
Datenträger	Entwickler		
CD	Capcom		
GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT- WERTUNG
70%	74%	79%	78%

„Freudenfest für Nostalgiker: Der Capcom-Assassine geht im vollen Karacho durch die Endgegner-Parade.“



■ **IN DEN FÄNGEN DER HYDRA** Die Köpfe sind Nebensache, Strider Hien schnappt sich den Herzog.

McGrath vs. Pastrana



McGrath und Pastrana liefern sich schlappe Motocross-Duelle.

Wie ein Schwarm heiserer Moskitos surren die Motoren, Rennfahrer ruckeln über den Bildschirm und Wände stehen nur als wenig schmucke Dekoration rum. So sieht Motocross in der Acclaim-Version *McGrath vs. Pastrana* aus. Da hilft es auch nichts, dass das Spiel mit mehreren Motorsport-Varianten aufwartet. Beim Freestyle geht es darum, mit Stunts Punkte zu holen, im Rennen, wer als erster das Ziel erreicht, die Kombination bietet beides. Alle Spielarten sind aber so leicht zu steuern, dass einem bald der Spaß vergeht. Bremsen ist eigentlich gar nicht nötig, Hindernisse halten nur kurz auf und führen selten zum Sturz. Insgesamt neun Strecken können Sie so mit Bleifuß in den Modi Time Attack, Meisterschaft, Einzelrennen, Training und Zweispieler rasch gewinnen.

Albrecht Ott



■ **UNGEHEUERLICH** Dieser Kurs führt am Loch Ness in Schottland vorbei, deshalb die Burg.

TEST McGrath vs. Pastrana: Freestyle Motocross

System	PSone
Hersteller	Acclaim
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Englisch
Preis	DM 59,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Niedrig	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	9
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Z-Axis

GRAFIK 50% SOUND 34% SPASS 47% GESAMT-WERTUNG 47%

Mort the Chicken



Wer Spaß am Eiersuchen haben will, sollte wohl besser auf Ostern warten.

Mort ist verzweifelt: Außerirdische haben viele wehrlose Küken entführt und halten sie an unheimlichen Orten gefangen. Aber Mort ist ein tapferer Hahn, er macht sich sofort auf, die Küken zu retten. Das ist dann die Aufgabe des Spielers. Neben den kleinen Geiseln gibt es verschiedene Power-ups und Goldmünzen zu finden. Die Levels sind eigentlich ganz nett gestaltet, meistens geht es in die Höhe, wo Mort hinflattern und -springen kann. Und selbst wenn man sein Ziel schon vor Augen hat, muss erst einmal der Weg dahin gefunden werden. Meistens ist das sehr einfach, doch da das Spiel für Kinder entworfen wurde, geht das schon in Ordnung. Es entschuldigt aber nicht die miserable Grafik: Vor allem die Kameraführung kann einen bald auf die Palme bringen und zieht den Spielspaß weit nach unten.

Albrecht Ott



■ **RETTUNG NAHT** Drei Küken hat Mort schon befreit, jetzt fehlen nur noch zwei.

TEST Mort the Chicken

System	PSone
Hersteller	Ubi Soft
Genre	Jump & Run
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 59,95
Termin	Ende Januar
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Niedrig	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	17
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	AndNow

GRAFIK 31% SOUND 44% SPASS 55% GESAMT-WERTUNG 49%

Power Rangers Lightspeed Rescue



Der Name ist irreführend: Lichtgeschwindigkeit erreicht dieses Spiel nicht.

Wenn Diabolico die Welt bedroht, wenn Magmavore mit Lava wirft, wenn Kampfinge die Bevölkerung terrorisieren, dann gibt es nur noch eine Rettung, die Power Rangers. Aus fünf Helden können Sie auswählen und alleine oder zu zweit durch die Umgebungen ziehen. Dort befreien Sie Geiseln, besiegen Gegner und lösen kleinere Rätsel. Die Hauptsache sind sicherlich die Kämpfe, für die verschiedene Tritt-, Schlag- und Spezialtechniken zur Verfügung stehen. Feinde, inklusive Endgegner, sind aber leichte Beute für die Rangers. Zur Abwechslung gibt es dazwischen immer wieder Megazord-Action. Da vereinigen sich die Rangers zu einem Kampfroboter und bekämpfen in einer Arena die Schurken. Fans können sich von dem Spiel mit seinem hohen Wiedererkennungswert vielleicht begeistern lassen.

Albrecht Ott



■ **MEGAZORD** Mit ein paar kräftigen Hieben ist Diabolico schnell außer Gefecht gesetzt.

TEST Power Rangers Lightspeed Rescue

System	PSone
Hersteller	THQ
Genre	Action
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	20
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ab 6 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Climax Development

GRAFIK 50% SOUND 48% SPASS 60% GESAMT-WERTUNG 58%

Ducati World



Ducati World bietet einen riesigen Rennstall voller legendärer Maschinen.

Für die zahlreichen Fans der Ducati ist das Spiel sicherlich die Erfüllung ihrer Träume. Über 40 Ducatis aus allen Epochen seit den 50er-Jahren können Sie sich ansehen, kaufen und aufrüsten. Dafür müssen Sie aber erst Geld verdienen, indem Sie Rennen gewinnen. Viele Wettbewerbe lassen sich zudem erst fahren, nachdem Sie eine Fahrprüfung bestanden haben. Wenn es ans Fahren geht, bietet das Spiel auch Nicht-Ducati-Fans Rennspaß. Auf kurvigen und teilweise anspruchsvollen Kursen drehen Sie in unterschiedlichen Spielvarianten Ihre Runden. In der Ego-perspektive wirkt das besonders rasant und realistisch. Wenn Sie hinter dem Lenker hervorschauen und in Schräglage durch die Kurven gehen, wissen Sie, warum Ducati eine so große Fangemeinde hat.

Albrecht Ott



■ **SCHRÄGLAGE** Hinter dem Lenker einer legendären Ducati kippt die Welt in den Kurven.

Ms. Pac-Man Maze Madness



Ein Fest für Nostalgiker: Ms. Pac-Man irrt durch Labyrinth und jagt Geister.

Es gibt kaum Computerspielhelden, die mehr als zwanzig Jahre Popularität genießen können. Pac-Man ist einer der wenigen. Als Frau kehrt der Klassiker jetzt noch einmal zurück und auch Ms. Pac-Man steht nach wie vor für ein lustiges Geschicklichkeitsspiel. Dass das Ganze in eine Geschichte eingebettet ist, interessiert dabei eigentlich nicht, Hauptsache, man kann durch Labyrinth irren. Die sind dreidimensional und bieten neue Lösungsansätze. So kann die gelbe Heldin Kisten verschieben, sich Wege freisprengen oder Brücken bauen. Echte Nostalgiker können in den 80er-Jahren schweifen und den zweidimensionalen Klassiker spielen. Im Multiplayer-Modus gibt es vier witzige Spielvarianten, in denen Sie mit bis zu vier Spielern Punkte und Obst fressen können.

Albrecht Ott



■ **BRENNENDES LABYRINTH** Bis zu vier Gegner können Sie im Multiplayer-Modus herausfordern.

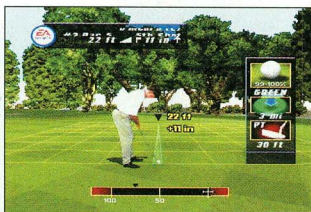
Tiger Woods PGA Tour Golf



Auch als Golfprofi ist das Einlochen nicht gerade ein Kinderspiel.

Golf gibt es in verschiedenen Spielarten. Eines bleibt aber immer gleich: Der Ball muss mit möglichst wenigen Schlägen über verschiedene Hindernisse wie Sandbunker, Teiche oder Bäume in ein sehr kleines Loch geschlagen werden. Das bringt *Tiger Woods Tour Golf* auf die PSone. Mit einem von acht realen Golfprofi können Sie etwa die PGA Tour angehen, Turniere spielen oder im Skins-Modus Geld verdienen. Das Schlagen funktioniert dabei über die Analogsteuerung: Stick nach unten ist Ausholen, nach oben Abschlagen – und je gerader Sie den Stick nach oben drücken, desto akkurater treffen Sie den Ball. Die Umgebungen bieten teilweise echte Hindernisse. So bleibt der Ball im Sand auch wirklich liegen und hüpfet nicht einfach weiter, wie das noch beim Vorgänger der Fall war.

Albrecht Ott



■ **EINLOCHHILFE** Beim Einputten ist das Raster rund um das Green einigermaßen hilfreich.

TEST Ducati World

System	PSone
Hersteller	Acclaim
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	Anfang Februar
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	10
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
CD	Attention to Detail

GRAFIK 72% SOUND 68% SPASS 76% GESAMT-WERTUNG 75%

TEST Ms. Pac-Man Maze Madness

System	PSone
Hersteller	Sony
Genre	Geschicklichkeit
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	Vier Welten
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Namco

GRAFIK 60% SOUND 71% SPASS 72% GESAMT-WERTUNG 72%

TEST Tiger Woods PGA Tour Golf

System	PSone
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Sportspiel
Spieler	1-4
Sprache	Englisch
Preis	Ca. DM 90,-
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 65% SOUND 70% SPASS 74% GESAMT-WERTUNG 73%



Double Force Controller 2

CONTROLLER Schwergewichtsklasse

Etwas unhandlich erscheint er schon, der schwere Double Force Controller 2 von Sunflex. Denn leider sind die L- und R-Tasten für kleinere Hände etwas zu weit von den Analogsticks entfernt. Besonders bei Spielen, die gerade diese Tastenkombination benötigen (z. B. Ego-Shooter), kann das schnell für verkrampfte Hände sorgen. Nichtsdestotrotz ist der robuste Controller gut verarbeitet und bietet einige Features. Neben Rumble-Unterstützung gibt es eine Dauerfeuer- und eine Slow-Motion-Taste. Die soliden Analog-Sticks sind zudem mit analogen PS2-Buttons und einer rutschfesten Oberfläche mit Mulden ausgestattet. Das Acht-Ve-



DICKES DING Der schwere Controller ist etwas gewöhnungsbedürftig für Spielerhände.

ge-Steuerkreuz ist präziser als bei vergleichbaren Controllern, wogegen die Funktionsbuttons ein wenig wackelig sind. Alles in allem ist festzustellen, dass der Double Force Controller 2 für DM 39,95 ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis bietet und daher sehr empfehlenswert ist. (ssw)

TEST Double Force Controller 2

Typ	Controller
Hersteller	Sunflex
Termin	Erhältlich
Preis	DM 39,95

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMT- WERTUNG
85%	84%	75%	81%

Sunflex Arcade Board

CONTROLLER Ungewöhnliche Formen

Wer Farbe mag, kann sich über das Arcade Board von Sunflex nun wirklich nicht beklagen. Zwar ist die Basis ganz in Schwarz gehalten, aber die einzelnen Buttons heben sich mit ihren quetschigen Bonbonfarben sehr auffällig davon ab. Auch die runde Form ist für ein Arcade Board recht ungewöhnlich. Das solide Gehäuse bietet genügend Auflagefläche für die Hände. Die Knöpfe können sowohl digital als auch analog eingestellt werden, sind aber leider ein wenig zu klein und zu schwerfällig geraten. Durch den hohen Druckwiderstand ist gefühlvolles Spielen fast unmöglich. Der Joystick lässt sich alternativ als D-Pad verwenden und ist mit einer Rumble-Funktion versehen. Außerdem besitzt das Board, das übrigens sowohl PSOne- als auch PlayStation-2-kompatibel ist, noch eine Turbo- und eine Slow-Motion-Taste. Das Arcade Board ist zwar qualitativ nicht so hochwertig wie vergleichbare Controller dieses Typs, ist aber auch entsprechend preisgünstiger. (ssw)



RUNDE SACHE Schwarzer Body, bunte Knöpfe. Das Arcade Board sieht ungewöhnlich aus.

TEST Arcade Board

Typ	Arcade-Stick		
Hersteller	Sunflex		
Termin	Erhältlich		
Preis	DM 99,95		

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMT- WERTUNG
72%	79%	77%	76%

DVD Wireless Remote

ZUBEHÖR Dreifach gut

Die universale DVD-Fernbedienung von Mad Catz ist ein wahres Multitalent. Sie kann sowohl als Fernbedienung für den DVD-Player der PlayStation 2 als auch für Ihren Fernseher und Ihren Videorekorder verwendet werden. Zudem bietet sie noch die Basisfunktionen eines normalen Controllers. Durch Betätigen der Modus-Taste wird zwischen den einzelnen Funktionen hin und her geschaltet. Zudem können Sie das Gerät durch die Eingabe bestimmter Codes individuell auf Ihren Fernseher und Ihren Videorekorder einstellen. Eine Herstellerliste ist in der Bedienungsanleitung zu finden. Da die Fernbedienung recht groß ist, hätte man eigentlich noch ohne Probleme Nummertasten hinzufügen können, aber bei einem Preis von DM 49,95 ist man auch so schon gut bedient. Dank des farblich abgesetzten und gummierten Randes liegt auch dieses Gerät gut in der Hand. Die Tasten (die übrigens im Dunkeln leuchten) hätten zwar ruhig etwas weiter auseinander angebracht werden können, die meisten sind aber groß genug und übersichtlich angeordnet. (ssw)



GROSSER JUNGE Ein vielfältig verwendbares Gerät hat uns MadCatz hier beschert. Ob TV, Video oder PS2 – die Fernbedienung ist programmierbar.

GameDOCTOR

ZUBEHÖR Erste Hilfe

Wer kennt das nicht? Die CD mit dem Dauerbrenner-Game ist völlig verschlissen und nicht mehr richtig lesbar. Mit GameDOCTOR soll dieses Problem nun endgültig der Vergangenheit angehören. Das kleine Handgerät trägt exakt die gewünschte Menge an Material von der Silberscheibe ab, so dass nur ein feines Muster auf der Disk verbleibt, das die Lesbarkeit nicht mehr behindert. Natürlich können Sie damit keine tiefe Furche und keinen großen Kratzer entfernen oder Beschädigungen auf der beschrifteten Seite wieder rückgängig machen. Abreibungen durch Staub oder leichte bis mittlere Kratzer sind für den GameDOCTOR allerdings kein Problem. Neben normalen Audio-CDs und CD-ROMs können Sie auch DVDs und CD-Rohlinge mit dieser Behandlung wieder fit kriegen. Das Gerät wird zusammen mit einer Polierflüssigkeit und einem Trockentuch ausgeliefert und ist sehr einfach zu bedienen. Sie bekommen das Wundergerät im Fachhandel für DM 149,95. (ssw)



■ AMBULANZ Für zerkratzte Datenträger hat discProfi angeblich die perfekte Lösung gefunden – der GameDOCTOR bietet erste Hilfe für Ihre CDs.

Surge-17

ZUBEHÖR Klangerlebnis

Mit dem Subwoofer-System Surge-17 macht sich Labtec nun daran, auch den Konsolenbereich zu erobern. Dabei setzt der Hersteller nicht auf ausgefallenes Design, sondern auf Funktionalität. Der Subwoofer wartet mit 15 Watt Leistung auf, die beiden kleinen Lautsprecher schaffen zusammen 10 Watt Leistung. Der Frequenzgang ist mit 40 Hz bis 20 kHz angegeben. Der Klang ist wirklich ausgezeichnet, vor allem der Subwoofer ist von guter Qualität. Aber auch die beiden Satelliten haben gute Klangeigenschaften, obwohl sie sehr klein und somit Platz sparend sind. Alle drei Einzelteile sind in schlichtem Schwarz gehalten und an einem der beiden Lautsprecher befindet sich ein kleiner Lautstärkeregler. Mit einem mitgelieferten Kabel kann das System sowohl an die PSone als auch an die PlayStation 2 angeschlossen werden. Das Surge-17-System dürfte daher besonders für Spieler interessant sein, deren Fernseher keine optimale Klangleistung bringt. Und mit einem Preis von DM 149,90 kann man gut leben. (ssw)



■ STEREO-TYP Labtec's erstes Lautsprecher-System für Konsolen ist wirklich hörsenswert.

DVD Remote Control

ZUBEHÖR Nützliches Kleinod

Die kleine, aber trotzdem handliche DVD-Fernbedienung von Sunflex für die PlayStation 2 kommt mit einem ebenso Platz sparenden Empfänger in die Läden. Dieser wird in den Controllerport der PlayStation 2 gestöpselt und kann dank Durchschleifung einen Controller-Stecker aufnehmen. Zusätzlich ist es möglich, eine Memory Card in den Steckplatz über den Empfänger einzustecken.

Dann müssen Sie nur noch zwischen Controller und DVD-Steuerung hin und her schalten. Trotz ihrer geringen Größe liegt die DVD Remote Control sehr gut in der Hand. Jeder Weichgummi-Knopf kann ohne Probleme erreicht und gedrückt werden. Die Bedienung von DVD-Menüs funktioniert mit der Fernbedienung ebenso perfekt wie die Eingabe von Befehlen während des laufenden Films. Probleme mit vertauschten Knöpfen – mittlerweile schon des Öfteren bei vergleichbaren Geräten vorgekommen – gibt es glücklicherweise nicht. Zudem kann die Remote Control auch mit der PSone als CD-Spieler-Fernbedienung genutzt werden und ist mit DM 39,95 äußerst preisgünstig. (ssw)



■ NIEDLICH Klein, aber fein: trotz mangelnder Größe eine sehr handliche Fernbedienung.

Multi Pad 2

MULTITAP Multiplayer-Spaß

Für das richtige Mehrspieler-Erlebnis hat Sunflex nun auch einen Vierspieler-Adapter herausgebracht. Im formschönen PlayStation-2-Design gehalten, leitet das MultiPad unter anderem die Rumble-Funktion weiter. Zusätzlich hat der Adapter noch Platz für vier weitere Memory Cards. Das Multi Pad 2 ist nicht abwärtskompatibel und kann somit nur mit PlayStation-2-Software verwendet werden, die das „Multi Tap“-Symbol auf der Packung aufweist. Mit einem Preis von DM 69,95 ist das Sunflex-Produkt eines der derzeit günstigsten auf dem Markt. (ssw)



■ VIER GEWINNT Mit dem Multi Pad 2 von Sunflex sind Multiplayer-Sessions problemlos möglich – und das für einen durchaus annehmbaren Preis.

LESERBRIEFE

Sie haben Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreiben Sie uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legen Sie keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, die Briefe persönlich zu beantworten! Schreiben Sie einfach an folgende Adresse:

**COMPUTEC MEDIA
Redaktion 
Kennwort Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg**

E-Mail: pszone@compu-tec.de

Driver-2-Update

Hallo ihr!!!

Ich habe mir kurz nach dem Release-Termin *Driver 2* gekauft. Gleich nach Spielbeginn kam dann der große Schock! Es ruckelt wie Hölle, immer an derselben Stelle. Erst dachte ich, das wäre normal, da ich noch eine alte PlayStation 1002 zu Hause habe, bis ich dann in eurer letzten Ausgabe gelesen habe, dass das nur eine Fehlkopie oder so etwas sei. Empört rief ich gleich bei Infogrames an und schilderte den Jungs mein Problem! Netterweise bot man mir an, das Spiel gleich per Post umzutauschen. Somit will ich jedem, der das gleiche Problem hat, raten, das Gleiche zu tun!!!

Play Zone: Du bist einer von vielen, die uns ihr Leid mit *Driver 2* geklagt haben. Wir haben mittlerweile eine Menge Zuschriften bekommen, die uns berichten, dass Infogrames das Spiel umtauscht. Bis zum Redaktionsschluss für diese Ausgabe hat uns aber nicht die Information erreicht, dass die von Infogrames als Ersatz ausgelieferten Exemplare des Spiels einwandfrei laufen. Somit belassen wir es zunächst beim Abdruck dieser einen repräsentativen Zuschrift und der Information, dass Infogrames bereit ist, *Driver 2* umzutauschen (ein sehr netter Zug, wie wir meinen). Wir warten nun auf Berichte, ob die umgetauschten Versionen technisch einwandfrei sind. Schreiben Sie uns, wenn Sie ein Exemplar des Spiels besitzen, das ohne heftige Ruckelorgien läuft. Bis dahin bleibt unsere Meinung unverändert: *Driver 2* ist ein geniales Spiel, das aber in der Verkaufsversion scheinbar unter gravierenden technischen Schwierigkeiten leidet. Daher raten wir dringend vor einem Kauf zu einem ausgiebigem Probespiel.

James F.

Spielbare Demos

Hi, also erst einmal will ich euch wirklich für die gelungenen DVD loben.

Play Zone: Danke!

Ich frag mich aber nur, ob ihr nicht noch spielbare Demos draufpacken könnt. Ich fände es echt besser, wenn man die Spiele auch spielen könnte, weil man über Videos eben nur sieht, wie das Spiel aussieht und nicht weiß, wie es sich spielen lässt und wie gut eben die Steuerung ist.

Play Zone: Das Problem ist folgendes: Wenn unsere DVD spielbare Demos enthalten soll, müssen wir Lizenzgebühren zahlen. Den günstigen Preis von Heft+DVD von nur DM 8,90 können wir aber gerade nur deshalb bieten, weil wir keine Lizenzgebühren zahlen. Nach langen Diskussionen sind wir zu dem Schluss gekommen, dass unseren Lesern mit der DVD in der jetzigen Form und zu diesem Preis besser gedient ist. Wir verzichten zwar auf spielbare Demos, sind aber ansonsten völlig unabhängig in der Themenauswahl und müssen den Inhalt unserer DVD von niemandem absegnen lassen. Hätten wir beispielsweise spielbare Demos auf der DVD, gäbe es mit Sicherheit nur fünf weitere Filme, aber keine Film-Trailer, kein Spielelexikon, keine Tipps&Tricks, keine Reportagen ... Wir denken, dass wir trotz des Verzichts auf spielbare Demos unseren Lesern auf lange Sicht durch dieser Entscheidung die letztendlich interessanteren Inhalte bieten können.

D.M.

Verbesserungsvorschläge

Hallo Play-Zone-Team,

Gerade habe ich mir eure neue Ausgabe der Play Zone mit DVD für PlayStation 2 zugelegt.

Play Zone: Das freut uns. Wir möchten aber an dieser Stelle noch einmal darauf hinweisen, dass unsere DVD natürlich auch auf jedem handelsüblichen DVD-Player und dem DVD-Laufwerk eines PCs lauffähig ist!

Mal abgesehen vom Heft, an dem es eh kaum was zu meckern gibt, war ich von der DVD begeistert. Die Bildqualität und die Menüs sind einfach nur genial. Jedoch gibt es drei kleine Kritikpunkte, oder besser gesagt Verbesserungsvorschläge, die ich hätte. Zum einen: Wo sind die spielbaren Demos? Obwohl, ich könnte mir vorstellen, dass es noch kaum Demos gibt und diese erst in den nächsten Ausgaben mit auf die DVD kommen.

Play Zone: Wie oben bereits erläutert, haben wir uns aus mehreren Gründen gegen die Aufnahme spielbarer Demos auf der DVD entschieden.

Zweitens fände ich es nicht schlecht, wenn ihr auf eurer DVD des Öfteren auch mal Grafikdemos, so wie „Find my own way“ (zu finden auf der mitgelieferten Demo-CD der PlayStation 2) veröffentlicht. Solche Demos, mit fetziger Hintergrundmusik und genialen Echtzeit-Animationen findet man für PS2 nämlich leider nirgends und es würde die DVD auf jeden Fall bereichern!

Play Zone: Da stimmen wir dir voll zu. Sobald uns etwas in dieser Richtung in die Finger gerät, werden wir es selbstverständlich auf die DVD packen.

Dritter Punkt: Warum übernehmt ihr nicht die Papp-DVD-Hülle wie in der PC Games? Diese lässt sich besser archivieren und sieht auch besser aus als diese Papier-Aufreißpackung.

Play Zone: Würden wir eine Papphülle für die DVD statt der Aufreißpackung anbieten, würde das Heft unweigerlich teurer. Der Preis von DM 8,90 ist knallhart kalkuliert, um den Lesern das nach unserem Ermessen beste Preis-Leistungs-Verhältnis zu bieten. Daher haben wir uns gegen eine Papphülle und für ein Cover zum Ausschneiden entschieden. Immerhin kann so jeder Leser selbst entscheiden, wie viel Sorgfalt er bei der Archivierung der DVDs an den Tag legen will. Wir bieten lieber das Heft günstiger an und überlassen derlei Entscheidungen den Lesern selbst.

Für euer „offenes Ohr“ bedanke ich mich schon mal im Voraus.

Play Zone: Ist doch selbstverständlich. Ein nicht-offenes Ohr wäre wohl auch ein Grund für einen chirurgischen Eingriff.

Peter Saliger

Dreamcast, Xbox und die PS2

Moin Moin, Von einem Kollegen erfuhr ich jüngst, dass ein Adapter für den Dreamcast auf den Markt kommen soll, der es ermöglicht, PSone- und PlayStation-2-Spiele auf dem DC zu spielen.

Play Zone: Es handelt sich dabei nicht um einen Adapter, sondern um eine Software-Lösung mit

dem Namen Bleemcast. Bleem ist ein PlayStation-Emulator für den PC. Bleemcast soll unseren Informationen zufolge in verschiedenen Paketen erscheinen, die das Spielen von jeweils 100 PlayStation-Titeln auf dem Dreamcast ermöglichen. PlayStation-2-Spiele wird man aber mit dieser Software ganz bestimmt nicht auf dem Dreamcast abspielen können. Mit der Software soll es aber möglich sein, die PSOne-Spiele in verbesserter grafischer Qualität auf Segas Konsole zu spielen.

Ferner habe ich gehört, dass die Xbox, die im Herbst nächsten Jahres erscheinen soll, sämtliche PC-, Dreamcast-, PSOne- und PS2-Games abspielen kann.

Play Zone: Ja, und außerdem kann sie noch drei warme Mahlzeiten am Tag kochen und Geld drucken.

Sind das alles nur Gerüchte oder ist da was Wahres dran?

Play Zone: Naturgemäß brodeln vor dem Erscheinen einer neuen Konsole die Gerüchteküche. Geht wie im Falle von Microsoft auch noch ein bekanntes und großes Unternehmen mit einem Gerät an den Start, kocht sie gelegentlich auch mal über. Immer wieder hört man besonders gewagte Hypothesen, denen zufolge uns mit der Xbox eine Universal-Supermaschine erwartet, die alle Computer vor und nach ihr überflüssig macht. Das ist natürlich alles völliger Unsinn. Die Xbox wird eine Konsole wie jede andere. Über ihre Leistungsfähigkeit lässt sich jetzt noch nichts wirklich Konkretes sagen, aber sie wird ganz bestimmt nicht mal eben so jedes existierende System emulieren können.

Viele sagen, dass die PlayStation 2 jetzt schon dem Untergang geweiht ist.

Play Zone: Dann machen diese „Vielen“ eine sehr gewagte und angesichts der Hardwareverkäufe und des zu erwartenden Softwareangebots auch sicherlich falsche Aussage.

Auch ich bin einer der stolzen Besitzer einer PS2 und sehe mit sorgenvollem Blick in die Zukunft.

Play Zone: Dazu gibt es unserer Meinung nach keinen Grund.

Ich hoffe, dass es der PS2 nicht so ergehen wird wie damals dem 3DO oder dem Atari Jaguar.

LESER BRIEFE

Play Zone: Konsolensysteme floppen in erster Linie, wenn wichtige Entwickler ihnen die Unterstützung versagen und der Hersteller nicht in der Lage ist, zugkräftige Software selbst zu liefern oder sein Produkt vernünftig zu vermarkten. All diese Dinge treffen auf Sony keinesfalls zu.

Abschließend kann ich sagen, dass ihr von Ausgabe zu Ausgabe immer besser werdet. Eure DVD ist einfach klasse. Ich freue mich auf viele weitere Lesestunden und verbleibe mit freundlichen Grüßen.

Play Zone: Und wir wünschen dir noch viel Spaß mit deiner PlayStation 2, für die der Softwarestrom über die nächsten Jahre sicherlich nicht versiegen wird!

Thimo Thomsen

ECTS

Hallo Play-Zone-Team!

1. Ich war noch nie auf einer Spiele-Messe, deswegen habe ich mir in den Kopf gesetzt, nächstes Jahr auf die ECTS nach London zu gehen. Aber ich habe keine Ahnung, wie ich dorthin komme und wo ich die Eintrittskarte kaufen kann. Könnt ihr mir eine Adresse geben, wo ich die Karten besorgen kann? Oder kennt ihr eine Reisegesellschaft, die solche Reisen anbietet?

Play Zone: Wir müssen dich leider enttäuschen. Die ECTS ist eine reine Fachmesse. Dort erhält man nur Zutritt, wenn man in irgendeiner Weise beruflich mit Computer- und Videospielen zu tun hat, sei es beispielsweise als Händler, Entwickler oder eben als Journalist. Willst du einmal Hersteller von Computerspielen treffen, können wir dich derzeit nur auf die Spielemesse in Essen verweisen, zu der auch „normales“ Publikum zugelassen ist. Computerspiele sind dort allerdings leider nicht besonders

■ TECHNISCHE PROBLEME Driver 2 sorgt immer noch für Verwirrung.

umfangreich vertreten, dafür gibt es aber noch einen Haufen anderer interessanter Dinge rund ums Spielen.

2. Ich finde, ihr solltet mal in eurem Heft etwas über *Evil Dead: Hail to the King* schreiben.

Play Zone: Dein Wunsch ist uns Befehl. Ab Seite 76 findest du die neuesten Infos aus unserer Meinung nach allerdings etwas enttäuschenden *Evil Dead*.

Oliver Segessenmann

Kurze und lange Spiele

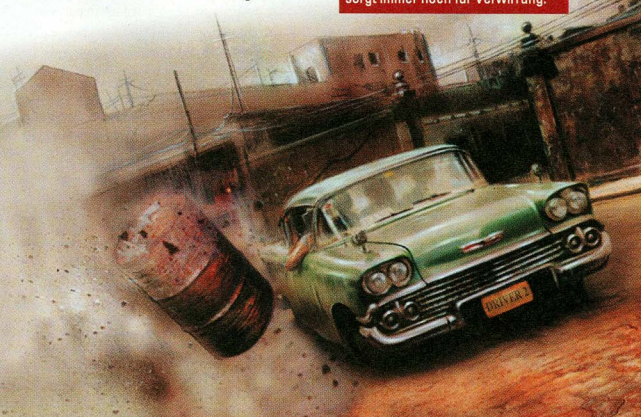
Hallo Redaktion, Also, zum Thema, Spiele (insbesondere Rollenspiele) kürzer zu gestalten, kann ich nur eines sagen. Je länger, desto besser. Es muss natürlich immer eine gewisse Spannung gehalten werden, sonst wird es schnell langweilig. Doch ich spiele Games wie *Final Fantasy VII*, *Final Fantasy VIII* oder *Grandia* doch gerade deswegen, weil Sie so langwierig sind. Da bekommt man was für sein Geld. Wenn ich bedenke, DM 80,- für ein Spiel wie *Dino Crisis* ausgeben zu haben, das ich dann nach einem Wochenende schon durch hatte, freue ich mich doch immer wieder über Spiele, die andauern und andauern. Ich lasse mir bei solchen Spielen immer extrem viel Zeit, untersuche jede Kleinigkeit und versuche, jedes Geheimnis zu lüften. Das hat mir dann bei *Final Fantasy VIII* eine Gesamtspielzeit von ungefähr 100 Stunden eingebracht. Da kamen mir dann die DM 109,- auch gerechtfertigt vor.

Play Zone: Wir haben zu unserer vor einiger Zeit gestellten Frage, ob die Leser kürzere Lösungswege bevorzugen würden, eine Menge Zuschriften bekommen. Dabei gehen die Meinungen durchaus auseinander. Schätzungsweise die Hälfte unserer Leser stehen der Möglichkeit, zumindest optional schneller ans Ziel zu kommen, grundsätzlich positiv gegenüber. Die andere Hälfte kann, wie Florian hier, von einem Spiel nie genug bekommen, wenn es gut gemacht ist. Eine kurze Anmerkung sei uns noch gestattet (zur Ehrenrettung von *Dino Crisis* und Co): Ein Spiel muss unserer Meinung nach nicht unbedingt 100 Stunden dauern, um einen Preis von ca. DM 80,- zu rechtfertigen. Wenn man bedenkt, wie viel man heutzutage für einen Kinofilm bezahlt, bieten auch Spiele mit einer nicht ganz so ausufernden Spielzeit eine Menge Spaß fürs Geld. Nur wenn Spiele wirklich dramatisch kurz sind (wie erst kürzlich *Dino Crisis 2*), fällt es schon schwer, den vollen Preis zu rechtfertigen (und in solchen Fällen weisen wir im Testbericht natürlich auch darauf hin).

Ich denke, man sollte immer ausgewogene Spiele produzieren. Games mit langen, aber langweiligen Storys können mir gerne gestohlen bleiben. Es darf einem nicht so vorkommen, als hätte man die Story künstlich verlängert.

Play Zone: Wahre Worte, klar ausgesprochen, leider zuweilen von einigen Herstellern zu wenig gewürdigt.

Florian Dohmeyer



11/00



Heft verpasst?

12/00



Kein Problem!

01/01



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.

DVD nur im Abo?

Hallo alle zusammen.

Als Erstes muss ich ein Lob für eure Zeitschrift Play Zone aussprechen. Und dass es jetzt zu der Zeitung eine DVD gibt, ist ja mal ein zusätzliches Bonbon. Da ich mir am 24. November die PlayStation 2 zugelegt habe, bin ich durch diese Scheibe voll auf meine Kosten gekommen. Eine Frage habe ich aber dennoch. Ich kaufe mir die Play Zone im Zeitschriftenhandel; ist dort in Zukunft auch eine DVD zu finden? Oder muss ich mir ein Abonnement zulegen?

Play Zone: Nach der fast ausnahmslos positiven Resonanz auf unsere DVD haben wir uns entschlossen, die DVD zukünftig der gesamten Auflage der Play Zone beizulegen. Du musst die Play Zone also nicht abonnieren, obwohl wir dir das natürlich unbedingt empfehlen können, da uns jedes Abo freut (alles andere wäre eine Lüge) und du das Heft dann immer einige Tage vor dem offiziellen Erstverkaufstag erhältst.

Das wär's von mir. Für eure weitere Arbeit wünsche ich euch noch alles Gute und bleibt einfach so, wie ihr seid.

Play Zone: Vielen Dank.

Marcus

Zu viel PlayStation 2

Hallo Play-Zone-Team,

Ich finde es nicht so gut, dass ihr jetzt mehr über die PlayStation 2 berichtet als über die alte PSone – denn wer hat denn jetzt schon eine PS2? Bei der geringen Zahl, die es in Deutschland bisher gibt und bei dem Preis habt ihr hier für die PS2-Berichte viel weniger Interessenten als für die über die PSone.

Außerdem hab ich noch eine Frage an euch:

Vor kurzem hatte die Play Zone noch über 200 Seiten und ein Poster. Warum hat jetzt die Ausgabe 01/01 nur noch ca. 165 Seiten und wo ist euer sonst so cooles Poster geblieben? Trotzdem kann sich eure Play Zone noch sehen lassen! Aber ein bisschen Kritik muss ja auch sein. Ich werde mir wahrscheinlich jetzt auch noch die Play Zone kaufen (halt nicht immer), obwohl ich die PS2-Berichte uninteressant finde. Ich denke, nicht nur mir wird es so gehen, sondern auch vielen anderen Play-Zone-Liebhabern.

Play Zone: Übergangszeiten von einer Konsole zur anderen sind immer eine ziemlich schwierige Sache. Wir können deinen Unmut über die Menge der PlayStation-2-Berichterstattung natürlich nachvollziehen, müssen aber auch dazu sagen, dass wir nicht der Ansicht sind, es gebe weniger Interessenten für Artikel über die neue Konsole als für Berichte zur PSone. Im Gegenteil: Auch unsere vor zwei Ausgaben durchgeführte Umfrage zeigt deutlich, dass sich unsere Leser eher eine Ausweitung der PS2-Berichterstattung wünschen (siehe auch die Ergebnisse auf Seite 111). Wir wollen aber – gerade weil es noch nicht so viele PlayStation-2-Besitzer gibt – ganz bestimmt nicht die PSone vernachlässigen. Leider sind aber auch wir auf das vorhandene Software-Angebot angewiesen. Und es lässt sich nun mal nicht leugnen: Mit der PSone alleine ließe sich kein Heft mehr füllen, dazu gibt es einfach nicht genügend zugkräftige Neuerscheinungen. Wir haben also in gewisser Weise auch gar nicht so die Wahl, wenn es um die Gewichtung unserer Berichterstattung geht. Was die von dir erwähnte Reduzierung des Inhaltes und den Wegfall des Posters angeht: Wenn wir unseren Heftumfang und -preis kalkulieren, müssen wir verschiedene Dinge berücksichtigen. Dazu gehören beispielsweise die Zahl von Anzeigen, die Aufnahmhöhe und vor allen Dingen Überlegungen, welche Themen auf wie viel Resonanz bei den Lesern stoßen und ob sie sich lohnen. Poster beispielsweise sind relativ teuer, gehören aber bei weitem nicht zu den beliebtesten Teilen der Play Zone. Wir haben uns daher entschieden, das Poster zu streichen, und stattdessen die Gesamtauflage der Play Zone mit einem Datenträger auszustatten und zum Kampfpriis von DM 8,90 anzubieten. Das sind Entscheidungen, die wir auf der Basis der bei uns eingehenden Leserzeugnisse treffen. Wir können dir und anderen Posterliebhabern also nur raten: Nutzt diese Möglichkeit. Schickt uns die ausgefüllten Leserzeugnisse. Sollten wir nämlich nun beispielsweise eine Flut von Leserzuschriften erhalten, die eine Rückkehr des Posters ins Heft fordern, würden wir unsere Entscheidung sicherlich noch einmal überdenken. Die durchweg unenthusiastische Resonanz auf unsere DVD hat uns aber zum jetzigen Zeitpunkt in unserem Entschluss bestärkt, voll auf dieses Medium zu setzen und frei werdende Ressourcen dazu zu nutzen, unseren Lesern in Zukunft noch attraktivere DVD-Inhalte zu präsentieren.

Gunther Gust

Hiermit bestelle ich:

☐ Play Zone 11/00	Ausverkauft!
☐ Play Zone 12/00	zu DM 8,90
☐ Play Zone mit DVD 01/01	zu DM 8,90
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale	
GESAMTBETRAG	
DM 3,-	

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

- ☐ Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)
☐ Bequem per Bankinzug Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Datum, Unterschrift

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Zensur und Indizierung

Ein „Grüäzi“ aus der Schweiz!

Play Zone: Ein „Hallo“ aus Deutschland.

Jetzt möchte ich auch mal was zum Thema Zensur sagen. Ich persönlich bin der Meinung, dass die Eltern darauf achten müssen, was ihr Kind spielt und kauft.

Play Zone: Unsere volle Zustimmung! Letztendlich können staatliche Institutionen immer nur den rechtlichen Rahmen bilden. Die Erziehung, vor allem die ethische, kann nur im eigenen Haus erfolgen, das kann einem keine Institution abnehmen.

Denn die Geschäfte müssen ja auch von was leben und da verstehe ich, dass nicht so auf die Altersbegrenzung geschaut wird.

Play Zone: Na ja, eine solche Haltung finden wir etwas bedenklich. Die armen Rüstungsfirmen müssen ja auch von etwas leben, da muss man dann Verständnis für jede Kriegstreiberei haben? Der Vergleich mag etwas gewagt sein, aber profitorientiertes Denken entbindet einen nicht von moralischer Verantwortung.

Aber kürzlich hatte ich eine Erleuchtung. Ich kam darauf, als ich einen indizierten Shooter mit Weltkriegsthematik spielte. Das Spiel wurde indiziert, obwohl eine zensierte Fassung nach Deutschland kam! Deshalb frage ich mich, weshalb sich die Hersteller die Mühe einer Zensur noch machen. Es macht ja keinen Sinn, wenn es danach doch niemand kaufen kann.

Würden sie das Spiel im Original belassen, würden wir kein „verstümmeltes“ Spiel bekommen und wären zufrieden. Schließlich sind wir die Gamer, und nicht die liebe BPJS, die uns das Ganze nur vermist!

Play Zone: Wenn das alles mal so einfach wäre. Zunächst einmal müssen wir die BPJS etwas in Schutz nehmen. Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (so der volle Titel) indiziert nicht einfach nach Lust und Laune, sondern nur auf Antrag eines Jugendamtes oder einer ähnlichen Institution. Zudem ist eine Indizierung kein Verbot. Die Spiele dürfen weiterhin verkauft, aber nicht beworben oder offen an Orten präsentiert werden, die Jugendlichen unter 18 Jahren zugänglich sind. Nun zu deinem Vorschlag: Wenn wir dich richtig verstehen, lautet dein Argument in etwa so: Wenn ein Spiel selbst in der beschnittenen Version indiziert wird, kann man die Zensur doch gleich lassen und das Spiel in der Originalversion bringen. Als Gegenbeispiel zu dieser Sicht ließe sich Resident Evil 3 nennen, das für den deutschen Markt zwar stark „entschärft“, dafür aber immerhin bis heute nicht indiziert wurde. Dies ist sicherlich einigen Fans ein Dorn im Auge, letztendlich aber wohl für alle die beste Lösung. In diesem Zusammenhang möchten wir auf unsere DVD hinweisen, auf der sich eine ausführliche Reportage über die BPJS mit einer Fülle an Informationen rund um Indizierungen befindet.

Eine glorreiche Zukunft wünsche ich!

Play Zone: Wünschen wir dir auch. Nachdem wir vor zwei Ausgaben einen besonderen

Gruß nach Österreich geschickt haben, wollen wir natürlich nicht, dass sich unsere Schweizer Leser vernachlässigt fühlen. Daher hier unsere Botschaft, speziell für alle Schweizer: Uf dem Wäg en schöne Gruess a oisi Schwizer Läser. Mir wünschd oi im nöia Jahr viel Spaß mit oierä PlayStation (öb alt oder noi). Mir tüend ös natürlich au in Zukunft bemühä, oi mit alle Infos zu dä aktuellä Spiel z'vorsorge.

Markus Eberle

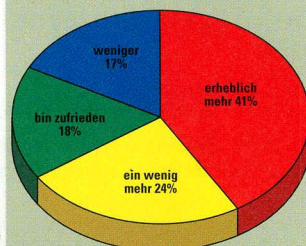
INFO Umfrage-Ergebnis

Mehr über PS2 und DVD?

Auswertung unserer Umfrage des Monats aus der Play Zone 12/2000

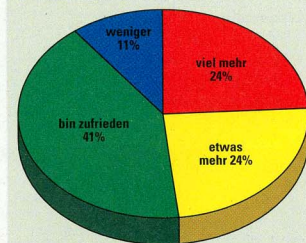
Nachstehend finden Sie eine Übersicht über die Antworten, die uns zu unserer Umfrage in Play Zone 12/2000 erreichten. Wir wollten dabei von Ihnen wissen, ob Sie mit dem derzeitigen Umfang der Berichterstattung über PlayStation 2 und DVD zufrieden sind, oder sich mehr oder weniger Informationen zu diesen Themen wünschen.

Wünschen Sie sich mehr oder weniger Berichte zur PlayStation 2?



Kommentar: Ihre Antworten lassen keinen Spielraum für Interpretationen. Die PlayStation 2 ist das Thema der Zukunft und die überwältigende Mehrheit unserer Leser möchte zumindest noch ein wenig mehr Berichterstattung zu Sonys neuer Plattform. Dem werden wir fortan Rechnung tragen und der PlayStation 2 zukünftig Priorität in der Berichterstattung einräumen. Wir möchten an dieser Stelle aber noch einmal betonen, dass die PSone für uns noch keineswegs gestorben ist und auch in Zukunft einen substantziellen Teil des Heftes füllen wird.

Wünschen Sie sich mehr oder weniger Berichte zu DVD-Neuheiten?



Kommentar: Auch hier wünschen sich unsere Leser offensichtlich mehr, auch wenn die Mehrheitsverhältnisse hier etwas moderater ausfallen. Wir haben uns aufgrund dieser Zahlenbasis zunächst entschlossen, den DVD-Teil auf zwei Seiten zu erhöhen (machen wir seit der letzten Ausgabe), um Sie etwas umfangreicher über aktuelle DVD-Neuerscheinungen auf dem Laufenden halten zu können.

INFO Die Umfrage des Monats

Der Redakteur Ihres Vertrauens!

Wir von der Play Zone haben die Ehre, Ihnen jeden Monat bei den Testberichten von einem Foto entgegenstrahlen zu dürfen. Wir halten es für wichtig, Ihnen einen ungefähren Eindruck von der Person zu vermitteln, die Sie bei Ihrer Kaufentscheidung beraten soll. Wir würden nun gerne von Ihnen wissen, inwieweit die Person des testenden Redakteurs für Sie eine Rolle spielt.

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 02/2001,
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Oder lassen Sie uns die Infos einfach
per E-Mail zukommen: pszone@computec.de

Unter allen Einsendern wird ein aktuelles PlayStation-Spiel verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 1. Februar 2001.

Die Fragen: In diesem Monat haben Sie die Möglichkeit, das Ego unserer Redakteure aufzubauen oder vollends zu zerstören

1. Schenken Sie Tests besondere Beachtung, wenn sie von einer bestimmten Person verfasst wurden?

- ☐ Ja, ich habe Vorlieben unter den Redakteuren. Manchen vertraue ich mehr, anderen weniger.
- ☐ Der testende Redakteur spielt für mich keine Rolle. Ich vertraue den Wertungen der Play Zone im Allgemeinen.
- ☐ Die Person des testenden Redakteurs spielt für mich keine Rolle. Ich mache meine Entscheidung ohnehin nicht von der Wertung abhängig, mich interessieren nur die Fakten des Spiels.

2. Würden Sie es begrüßen, mehr über die Vorlieben der Redakteure zu erfahren, um zu entscheiden, ob Sie einem Testurteil vertrauen?

- ☐ Ja, ich würde gerne mehr über die Redakteure erfahren (z.B. Vorlieben in Sachen Musik, Filme, Bücher, etc.).
- ☐ Mir sind die Vorlieben der Redakteure egal, ich kann auch so entscheiden, wessen Meinung ich vertraue.
- ☐ Mir sind die Redakteure völlig egal. Man könnte von mir aus auch die Fotos weglassen, das spielt für mich überhaupt keine Rolle.

■ VERTRAUENSBASIS
Würden Sie sich von diesem Mann beim Spielekauf beraten lassen?



CHEATS & CODES



In diesem Monat haben wir wieder jede Menge Cheats & Codes zu neuen und alten Spielen aufgetan. Auch wenn die Tipps zu Actionspielen dominieren, werden die Liebhaber anderer Genres nicht vernachlässigt. Insgesamt **zwölf Titel** auf vier Seiten erwarten diesmal alle schummelwilligen Spieler PlayStation-Spieler. Viel Spaß beim Ausprobieren wünscht Ihnen **Ihr Wolfgang Fischer**

Star Wars: Demolition

PSONE Ballerartiges Actionspiel aus dem Star-Wars-Universum mit vielen Bonuscharakteren

Um sich das Leben etwas zu erleichtern und nicht alle versteckten Charaktere selbst freispielen zu müssen, haben die Programmierer einige Cheats ins Spiel integriert. Die Cheats werden aktiviert, indem Sie ins das Einstellungsmenü gehen und dort erst mal die L1- und R1-Taste drücken. Dies gilt übrigens für jede der vier folgenden Texteingaben. Durch die Eingabe von „RAISE_THEM“ werden sie unbesiegbar. Um sofortigen Zugriff auf alle Charaktere zu erhalten, geben Sie „WATTO_SHOP“ ein. Möchten Sie gerne mit niedriger Gravitation spielen, dann geben Sie „LO_GRAV_ON“ ein. Die Eingabe „SLOW_MO_ON“ aktiviert den Slow-Motion-Modus. Für all jene, die alle Bonuscharaktere auf reguläre Art und Weise freispielen wollen, haben wir hier eine kleine Tabelle. Grundvoraussetzung ist, das Spiel mit verschiedenen Charakteren durchzuspielen und am Ende 10.000 Credits übrig zu haben.

Charaktere	Bonuscharakter
Boba Fett, Wade Vox	Tamtel Shreej
General Otto, Tia&Ghia	Pugwis
Aurra Sing, Quagga	Wittin
Tamtel Shreej, Pugwis, Wittin	Malakili
Malakili	Boushh, Darth Maul, Lobot



UNFAIRER ZWEIFAMPF? Ein einzelner Snowspeeder hat ohne die Hilfe seiner Flügelmänner kaum eine Chance gegen einen AT-AT.



BEINHARTE ACTION
Bei den schnellen Gefechten steht das Ballern im Vordergrund.

Moto Racer: World Tour

PSONE Ob auf dem rauen Asphalt oder im hügeligen Gelände: Mit diesem Cheat haben Sie immer Vorfahrt!

Um beim aktuellsten Teil des beliebten Motorradrennens alle verfügbaren Kurse, Motorräder und Spielmodi freizuschalten, geben Sie im Hauptmenü folgende Tastenkombination ein: **■, ▲, ●, ●, ↑, ↑ und ←.**

Zur Bestätigung der korrekten Eingabe ertönt ein kurzer Signalton.



■ LEICHT GEMACHT Mit dem Master-Cheat haben Sie Zugriff auf alle Extras des Rennspiels.

Danger Girl

PSONE Helfen Sie den Geheimagentinnen, den Weltfrieden zu sichern.



■ ÜBERTRIEBENE VORSICHT Mithilfe der Cheats können Sie beherrscher gegen den Feind vorgehen.

Danger Girl ist eines der wenigen Spiele, die aufgrund des extrem hohen Schwierigkeitsgrads und der nervigen Speicherfunktion praktisch nach einem Cheat-Menü und einer separaten Levelanwahl schreien. Glücklicherweise hatten die Programmierer Erbarmen mit den geplagten Spielern und haben daher diese beiden Schummelmöglichkeiten eingebaut. Um den Cheat zu aktivieren, drücken Sie im Hauptmenü erst L1, R2, L2, R1, **●, ■, ▲, ▲** und halten dann die L- und R-Tasten gedrückt. Jetzt sollten Sie im Hauptmenü jeden Level anwählen können. Die Cheats können Sie aktivieren, indem Sie im laufenden Spiel in den Pausenmodus gehen.

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.

Rainbow Six (PSone)

Zwölf komplexe Missionen erwarten Sie und Ihre Spezialeinheit in diesem von Tom Clancys Bestseller inspirierten Actionspiel mit hohem Strategieanteil. Um den spannenden Titel in vielerlei Hinsicht etwas aufzulockern, haben sich die Programmierer einiges einfallen lassen. Um die verschiedenen Cheats zu aktivieren, müssen Sie das Spiel pausieren, L1 gedrückt halten und dann die folgende Kombination eingeben, um die entsprechende Wirkung hervorzurufen. Wahlweise können diese Cheats auch im Hauptmenü eingegeben werden.

Alle Türen im Level offen:

▲, ■, ■, ▲, X, ●, ■ und ▲

Gesundheit des Teams auffüllen:

▲, ▲, X, ●, ●, ●, ■ und ■

Geiseln unverwundbar:

●, ●, ●, ▲, X, X, X und ●

Extra-Munition:

■, ■, ●, ▲, X, X, X und ▲

Endsequenz betrachten:

■, ▲, ■, ■, ●, X und ▲

Supermen-Modus:

X, ■, ▲, ●, ■, X und X

Auf den Kopf gestellte Terroristen:

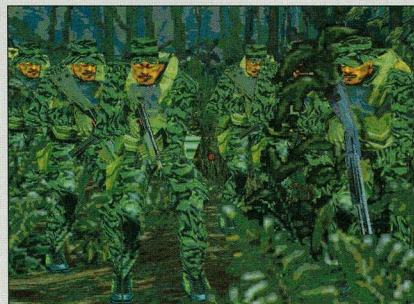
X, X, ●, ■, ●, ▲ und ●

Keine Terroristen:

▲, ●, ●, ▲, X, ▲ und ●

Alle Gegenstände:

▲, X, X, ●, ■, X und ▲



■ PERKEKE TARNUNG Ihr Special-Forces-Team versteht es hervorragend, im Gelände nicht gesehen zu werden.

Baseballschläger:

●, ●, ■, X, ▲, ▲, ● und X

Alle Hauptwaffen:

X, ●, ●, ▲, ■, X, ■ und ●

Alle Nebenwaffen:

X, ▲, ■, ●, X, ▲ und ■

Alle Karten:

X, ●, ■, ▲, ■, ■, ● und X

Unbesiegbarkeit:

■, X, ▲, X, ■, ■, ● und ●

Freie Level-Wahl:

●, X, ●, ■, ▲, X und X

Super Bust-A-Move

PLAYSTATION 2 Bust-A-Move und kein Ende. Der neueste Aufguss bietet Bonuscharaktere und noch viel mehr Puzzles.

Für alle, die den kugelrunden Puzzlespaß von Acclaim schon von A-Z durchgezockt haben, gibt es jetzt Nachschub. Mit diesem Trick erhalten Sie zusätzliche Charaktere und mehr Puzzles. Um die Bonuscharaktere freizuschalten, drücken Sie auf dem Startbildschirm: **▲, →, ←, ▲.**

Bei korrekter Eingabe erscheint in der rechten oberen Ecke des Bildschirms ein Symbol. Jetzt haben Sie die Möglichkeit, unter einer größeren Zahl von Charakteren auszuwählen zu können. Die zusätzlichen Puzzles schalten Sie auf dem gleichen Bildschirm durch die Eingabe folgender Tastenkombination frei: **▲, ←, →, ▲.**

Auch hier wird die Eingabe durch ein Symbol bestätigt, diesmal in der linken oberen Ecke des Bildschirms. Die neuen Puzzles können Sie jetzt im Einspieler-Modus anwählen.



■ BALLS TO THE WALL Mit den beiden Cheats macht das kurzweilige Puzzlevergnügen noch mehr Spaß.

INFO Aktuelle Codes für externe PlayStation-Module

Modul-Schummelecke

Der Gamebuster und der Xploder sind externe Module, die über den Expansion-Port der alten PlayStation angeschlossen werden. Nur wer eines dieser Geräte, die im Fachhandel erhältlich sind, besitzt, kann mit den nachstehenden Zeichenfolgen die Spiele aufschreiben. 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.

Blade (PSone)

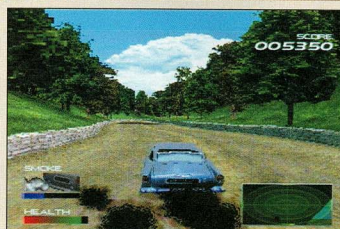
Der Daywalker schlägt sich auch auf der PSone mit allerlei untotem Gesindel herum. Diese Codes werden Sie in Ihrem Kampf unterstützen und dafür sorgen, dass Sie nicht von den dämonischen Horden überrannt werden.

Unendlich Gesundheit	800C 7330 0600
Maximale Stärke	800C 391C 45E2
Beginne mit viel Geld	D00C 39A0 0000
800C 39A0 03E7	
Cheat Menü freigeschaltet	800B B77A 7000
Unendlich Munition (Anm. 1)	D001 D9C4 0001
3001 D9C4 0000	
Unendlich viel großes Serum (Anm. 1)	D001 EA0C 008E
8001 EA0E 0000	
Unendlich viele Medi-Kits (Anm. 1)	3001 E9BA 0000
Unendlich Energie-Booster (Anm. 1)	D001 EA90 0094
8001 EA92 0000	
Unendlich Gerinnungsmittel (Anm. 1)	D001 EB44 0096
8001 EB44 0000	
D001 EB70 0098	
8001 EB72 0000	
Unendlich Energy Drinks (Anm. 1)	300C 38D6 0001
Schrotflinte	300C 38D8 0001
Maschinenpistole	300C 38DA 0001
UV-Laserkanone	300C 38DC 0001
Multi-Werfer	300C 390A 000F
Alle Laserteile	300C 3910 00FF
Alle Schlüsselkarten & Schlüssel	

Anmerkung 1: Nur jeweils einen der beiden Codes verwenden!; Anmerkung 2: Funktioniert nur mit einem Modul der ROM-Version 2.2 oder höher(!)

007 Racing (PSone)

Wenn Sie im Dienste Ihrer Majestät Verbrecher jagen, sollten Sie ruhig etwas Hilfe in Anspruch nehmen. Mit diesen Codes sollte es kein Problem sein, die Verbrecher zur Strecke zu bringen und die Welt wieder mal vor dem Untergang zu retten.



■ **ASU ABGELAUFEN?** Mit diesem Cheat und allerlei fieser Tricks können Sie ihre Gegner ganz schön ärgern.

Unendlich Gesundheit	D105 DEF6 0000
8005 DEF6 0000	
Unendlich Munition (Anm. 1)	D00C 1CA6 0004
300C 1CA6 0000	
Unendlich Schild (Anm. 1)	D00C 1C3E AC82
300C 1C3C 0000	
Starte mit hoher Punktzahl	D005 E224 0000
8005 E224 8760	
D005 E226 0000	
3005 E226 0003	
Unendlich Laser	D005 E9C4 0077
3005 E9C4 0078	
Alle Missionen und Videos freigeschaltet (Anm. 2)	5000 0B01 0000
3003 DA8F 0001	

Ready 2 Rumble: Round 2

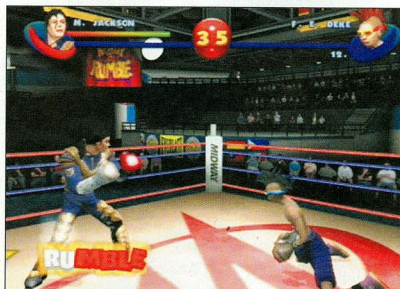
PLAYSTATION 2 Spaßiger Nachschlag zu Midways PlayStation2-Boxspektakel

■ **KRAFTPAKET**
Butch zeigt sich von seiner Scho-koladenseite.



Sie dachten wirklich, wir hätten Ihnen schon alle Cheats zu diesem Titel verraten? Weit gefehlt! Das Spiel bietet noch ein paar interessante Möglichkeiten, die sowieso schon abgedrehten Boxer noch unwirklicher erscheinen zu lassen. Gehen Sie dazu auf den Charakterauswahlschirm des Arcade-Modus'. Dort können Sie mit der Eingabe folgender Tastenkombinationen folgende Änderungen herbeiführen:

Fette Boxer	→, →, ↑, ↓, →, R1, R1 und R2
Dünne Boxer	→, →, ↑, ↓, →, R1 und R2
Untote Boxer	←, ↑, →, ↓, R1, R1 und R2
Große Boxhandschuhe	←, →, ↑, ↓, R1 und R2



■ **HAIL TO THE KING, BABY** Michael Jackson zeigt dem ausgeflippten Freak E. Deke, was ne richtige Harke ist.

Army Men: Sarge's Heroes 2

PSONE Der blutige, nicht enden wollende Krieg der quicklebenden Spielzeugsoldaten geht auf neuen Schauplätzen weiter.

Sie hängen wieder mal an einem der vielen Kriegsschauplätze fest und kommen einfach nicht weiter? Mit diesen beiden Cheats wird ihnen das nicht mehr passieren. Wenn Sie im Spiel die Pausentaste und dann **■, ●, L1** und **R1** drücken, sind Sie unbesiegbar. Mit **■, ●, R1** und **L1** verfügen Sie obendrein über alle Waffen nebst ausreichend Munition dafür. Sie können ihre Munitionsvorräte durch die wiederholte Eingabe des Codes immer wieder auffrischen.



■ EINZELKÄMPFER Mit der Bazooka richten Sie bei ihren gelben Widersachern eine Menge Schaden an.



■ DIE SCHÖNSTEN FRAUEN SIND LILA Nicht alle Figuren im Spielzeugland sind gelb oder grün.

INFO Die Schummelecke für Importfreaks

Cheats & Codes für Importspele

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.

Unreal Tournament (PS2) US

Da sich das Erscheinungsdatum des Ego-Shooters auf Februar verschoben hat, werden leider nur einige wenige in den Genuss kommen, diese Cheats sofort auszuprobieren. Die Tipps, die wir Ihnen in der letzten Ausgabe präsentierten, beschäftigten sich mit der Auswahl und dem Überspringen von einzelnen Levels. Diesmal geht es um das Kampfgeschehen. Um unbesiegbar zu werden, pausieren Sie das Spiel und drücken Sie **■, ●, ←, →, ●** und **■**. Sollten Sie eine Munitionsauffrischung benötigen, dann drücken Sie ebenfalls im Pausen-Modus **←, →, ●, ●, ●, →** und **←**. Um Multiplayer-Matches interessanter zu machen, können Sie verschiedene „Mutators“ für das Gefecht festlegen. Zwei dieser „Mutator“ sind normalerweise nicht anwählbar und müssen erst durch eine Tastenkombination freigeschaltet werden. Den „Stealth Mutator“ erhalten Sie, wenn Sie auf dem Hauptbildschirm **■, ■, ●, ●, ■, ■, ●** und **●**

drücken. Sehr Spaßig ist auch der „Fatboy Mutator“. Wenn Sie diesen aktiviert haben, dann werden Sie jedes Mal, wenn Sie sterben, etwas dünner und mit jedem Kill etwas dicker. Um diesen „Mutator“ freizuschalten, drücken Sie **●, ●, ●, ●, ↑, ↓, ↑, ↑, ●** und **●**.



■ TÖDLICHE PRÄZISION Sind die Bots zu stark für Sie? Dann sind diese Cheats das Richtige für Sie!

■ BAD MOVE Von Ihrem Widersacher Fuego ist in wenigen Momenten nicht mehr viel übrig.

Looney Tunes Racing (PSone) US

Das witzige Rennspiel rund um die beliebtesten Zeichentrickfiguren bietet jede Menge Extrakurse und Bonuscharaktere. Um diese ganzen Extras nicht freizuschalten zu müssen, können Sie im Hauptmenü einfach folgende Tastenkombinationen eingeben:

ACME Factory Kurs freischalten
L2, R1, R2, ▲, ● und Select.

Duck Dodgers Speedway Kurs freischalten
●, ←, ■, ■, R2 und Select.

Forest Speedway Kurs freischalten
▲, R2, ←, ▲, L1 und Select.

Garden Speedway Kurs freischalten
R1, →, ←, L1, ■ und Select.

Planet X Speedway Kurs freischalten
R1, ■, ●, L2, ▲ und Select.

Planet Y Kurs freischalten
→, ←, ▲, L2, L1 und Select.

Wackyland Kurs freischalten
L1, ●, ■, R2, ▲ und Select.

Duck Dodgers freischalten
L2, ■, ▲, ● und Select.

Evil Scientist freischalten
■, ●, L2, R2, ▲ Select.



■ DURCHDACHTES ÜBERHOLMANÖVER Nur noch Bugs Bunny und Daffy Duck trennen Sie von der Spitze.

Foghorn Leghorn freischalten
→, →, L2, ■, ■ und Select.

Genie freischalten
■, L1, R1, ▲, ● und Select.

Gossamer freischalten
▲, ●, R2, R1, ■ und Select.

Granny freischalten
●, ▲, ▲, L1, R1 und Select.

Hector freischalten
▲, L2, L1, ▲, ■ und Select.

Pepe Le Pew freischalten
←, →, R1, ●, ■ und Select.

Rocky freischalten
▲, ←, R2, ●, ● und Select.

Sylvester freischalten
←, ←, L1, ▲, ● und Select.

Yosemite Sam freischalten
←, →, R2, ■, ● und Select.

Weihnachten ist gerade vorbei, aber wir wollen unsere Leser noch ein wenig weiter beschenken. Daher verlosen wir in Zusammenarbeit mit Sony ein paar tolle Preise für Fußball-Verrückte. Folgendes verteilen wir an schnelle Abstauber, Verlängerung und Elfmeterschießen gibt es in diesem Falle nicht!

FUSSBALL LIVE 2

LEISTUNGS-
GEWINN

1. Preis
Eine PSone

2. Preis

- Fussball Live 2 – Das Spiel
- Ein exklusiver PlayStation-Fußball
- Ein PlayStation-Football-Schlüsselanhänger
- Ein Fussball-Live-2-Trikot
- Eine silberne Memory Card
- Ein Dual-Shock-Controller (in „dark blue“, Farbe nicht im Handel erhältlich)
- Etwas zum Naschen

3.-6. Preis

- Fussball Live 2 – Das Spiel
- Eine silberne Memory Card
- Ein Dual-Shock-Controller (in „dark blue“, Farbe nicht im Handel erhältlich)
- Etwas zum Naschen

7.-12. Preis

Fussball Live 2 – Das Spiel

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

Wie heißt die Lizenz, die eine Einbindung echter Spielernamen in ein Spiel ermöglicht?

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: Fussball Live 2, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Teilnahmeschluss ist der 7. Februar 2001. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Sony Computer Entertainment Deutschland 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.

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

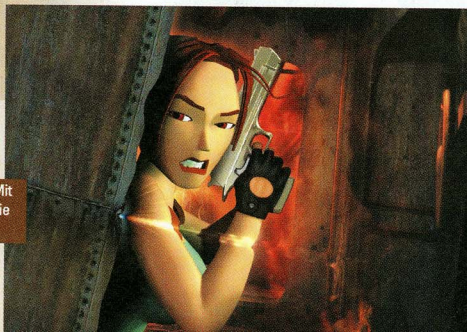
Kennwort Lesertipps
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Herzlichen Dank!

Johannes Arens – Enrico Bönisch –
Steffen Fölsch – Henning Godglück –
Patrick Hoffmann – Jeff Lahyr – David
Nerz – Paul Rodziewicz – Martin Sigl –
Christian Vlasny – Michael Vogt –
Viktor Wächter – Nico Wittkuhn

Die Einsendungen
der hier genannten
Personen werden
leider nicht honoriert.

■ **UNTER BESCHUSS** Mit
den Cheats können Sie
das Feuer erwidern.



Driver 2

PSONE Nehmen Sie sich die Zeit für eine kurze Stadtrundfahrt in Chicago!

Um einen versteckten Wagen in Chicago zu finden, müssen Sie eine Spritztour starten und zum Stadion in den Norden der Stadt fahren (das schwarze Symbol auf der Karte mit dem Schriftzug „Wrigleyville“). Begeben Sie sich zur nordwestlichen Ecke des Stadions. Dort müssen Sie aussteigen und nach einer Tür suchen, auf der „Tickets“ steht. Stellen Sie sich vor die Tür und drücken Sie die Dreiecks-Taste. Dadurch öffnen Sie ein großes Tor auf der gegenüberliegenden Seite des Stadions. Fahren Sie mit dem Auto dorthin, steigen Sie wieder um aus und laufen Sie die Treppe zwischen



■ **VERDIENTER LOHN** Nach einer Irrfahrt durch Chicago gehört Ihnen dieses Prachtstück.

den Zuschauertribünen hinauf. Danach geht es rechts in einen dunklen Gang an dessen Ende Sie ein gelber Sportwagen mit schwarzen Streifen erwartet. Wenn Sie jetzt im Hauptmenü abspeichern, können Sie den Wagen jederzeit für eine Spritztour in Chicago anwählen.

Eric Mai

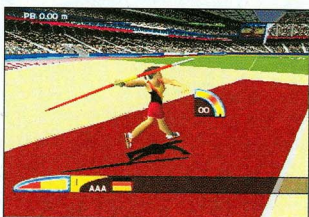
Sydney 2000

PSONE Mit diesem Cheat können Sie sich das Training vor der Olympiade sparen!

Um diesen Cheat zu aktivieren, müssen Sie im Hauptmenü in schneller(!) Abfolge folgende Tasten drücken:

Links, links, rechts, rechts, oben, unten, links, rechts und links. Wenn Sie die Tastenkombination richtig eingeben haben, ertönt ein kurzes akustisches Signal. Der Cheat bewirkt, dass Sie im Olympiade-Modus in allen Disziplinen die höchstmöglichen Fähigkeitspunkte besitzen. Einer erfolgreichen Medallienjagd steht jetzt nichts mehr im Weg.

Mathias Heinze



■ **PERFECTES TIMING** Der Speerwurf erfordert so ebenso viel Präzision wie alle anderen Disziplinen.

Tomb Raider – Die Chronik

PSONE Bei Laras letztem PlayStation-Abenteuer geht es noch mal richtig rund!

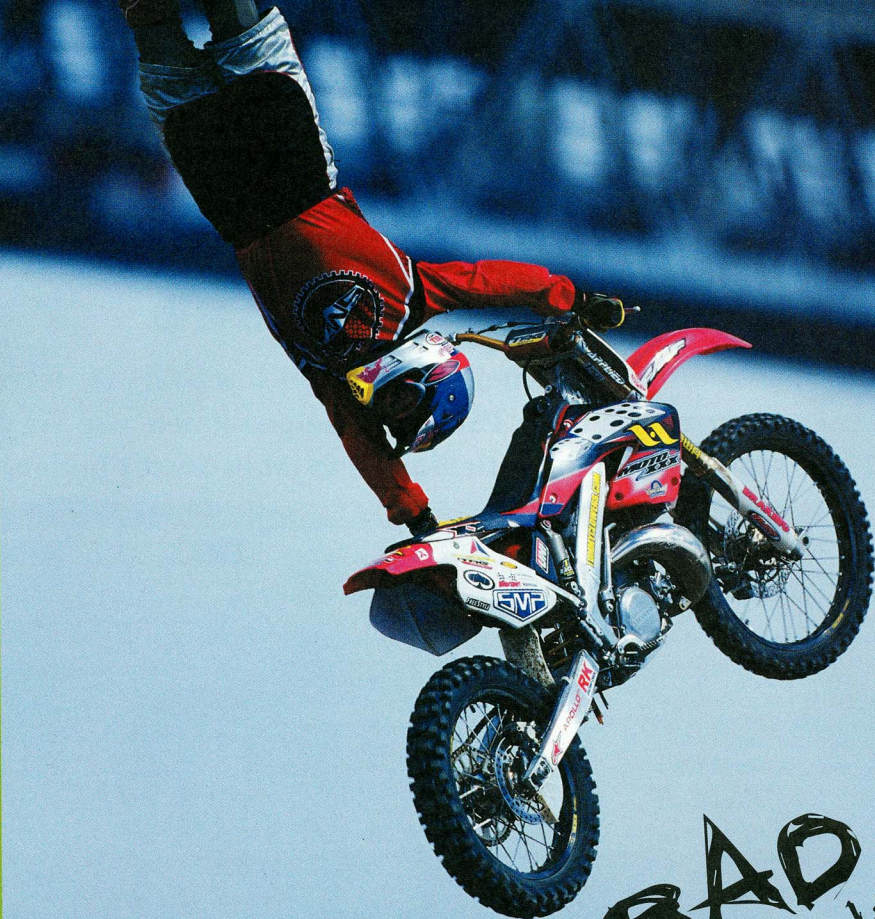
Alle drei Cheats müssen während des Spiels eingegeben werden. Wählen Sie dazu mit der „Select“-Taste den Inventar-Bildschirm an und gehen Sie auf „Timex-TMX“ (nicht durch

Tastendruck auswählen!!!!). Um alle im Spiel vorkommenden Gegenstände zu bekommen, müssen Sie die L1, L2, R1, R2 und unten gedrückt halten und die Dreieck-Taste drücken. Sämtliche Waffen und unendlich viel Munition und Medikits erhalten Sie, wenn Sie L1, L2, R1, R2 und oben gedrückt halten und wiederum die Dreiecks-Taste drücken. Um das „Special Features“-Untermenü auf dem Hauptbildschirm freizuschalten müssen Sie ebenfalls zuerst während des Spiels auf den Inventarbildschirm. Gehen Sie erneut auf „Timex-TMX“ und halten L1, L2, R1, R2, unten und Kreis gedrückt. Jetzt nur noch die Dreieck-Taste drücken und schon sind die „Special Features“ im Hauptmenü anwählbar.

Antonio Strecker

„HÖHER! SCHNELLER! WEITER!“

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



BAD
air day!

Screenshots zeigen PlayStation-Version



PlayStation-Features:

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

Championship Motocross™ 2001

Featuring
Ricky Carmichael

www.omx2001.com - www.thq.de

Championship Motocross 2001: Featuring Ricky Carmichael © 2000 Funcom. Developed by Funcom Dublin, Ltd. Publisher and distributed by THQ Inc. Ricky Carmichael name and likeness used under license by THQ Inc. The Funcom logo is a registered trademark of Funcom USA, AS. Game and Software © 2000 THQ Inc. THQ, PlayStation and PlayStation 2 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo, Game Boy™ are trademarks of Nintendo Co., Ltd.



GAME BOY
COLOR

THQ
WWW.THQ.DE

Tomb Raider: Die Chronik

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

Bestreiten Sie gemeinsam mit uns **Lara Crofts** letztes Abenteuer auf der PSone. Wir zeigen Ihnen, wie Sie die schweren Gegner erledigen und jedes Secret finden.

Rom

Wie öffne ich die verschlossene Holztür?

Die Straßen von Rom
Kombinieren Sie den Revolver mit dem Laserzielgerät. Damit können Sie auf das Vorhängeschloss zielen und es zerschneiden.

Wie öffne ich das Tor zum Tempel?

Zielen Sie mit dem Revolver auf die Glocke und schießen Sie darauf. Dann öffnet sich über der rechten Treppe ein Durchgang. Der Schalter im folgenden Raum öffnet die Tür zum Tempel.

Wozu dienen die beiden Raben?

Nachdem Sie den Schalter umgelegt haben, verwandelt sich der Rabe in eine weiße

Taube. Drehen Sie das Federvieh und laufen Sie die Rampe hinauf. Der folgende Abschnitt wird durch einen schwingenden Rammbock versperrt. Hängen Sie sich auf der rechten Seite an die Kante und hangeln Sie sich daran entlang. Der zweite Hebel verwandelt anschließend auch den zweiten Vogel. Drehen Sie diesen ebenfalls. Daraufhin öffnet sich unterhalb der Tempelvorderseite eine kleine Kammer, in der sich das Saturn-Symbol befindet.

INFO Secrets (6/36)

SECRET 1:

Befindet sich in der Nähe der Zahnräder. Dort hat sich eine Bodenplatte geöffnet.

SECRET 2:

Liegt auf der roten Maschine, im Raum hinter der Metallspinne.

SECRET 3:

Geradeaus, rechts von Ihrer Startposition hat sich eine Tür geöffnet, hinter der sich ein Secret verbirgt.

Wie bekomme ich die Zahnräder in Gang?

Trajans Märkte

Am zweiten Torbogen befinden sich Kerben an der Wand, an denen Sie hinaufklettern können. Springen Sie in den rechten Eingang und ziehen Sie dreimal an dem Seil. Verlassen Sie danach den Raum und springen Sie über die zwei Torbögen bis zum hintersten Eingang. Wenn Sie an dem Seil ziehen, beginnen sich die Zahnräder zu drehen.

Was muss ich bei der Statue machen?

Begeben Sie sich in die Nische, in der sich zuvor die runde Steinplatte befand. Wenn Sie dem Gang folgen,

Wie schalte ich den Ventilator aus?

erreichen Sie einen kleinen Raum. Brechen Sie dort die Münze mit der Brechstange aus der Wand und setzen Sie sie hinterher in die Statue im Nebenraum ein.

Schwimmen Sie bis zu dem Ventilator. Tauchen Sie so weit wie möglich hinab und durch den schmalen Gang. An dessen Ende befindet sich ein Rohr mit einem Ventil. Lösen Sie das Ventil mithilfe des Brecheisens. Setzen Sie es anschließend bei der roten Maschine ein. Wenn Sie das Rad drehen, deaktivieren Sie damit den Ventilator.

Wie gelange ich an den Edelstein?

Das Kolosseum

Ziehen Sie dreimal an dem Seil. Lassen Sie sich danach auf die untere Plattform

INFO Secrets (3/36)

SECRET 1:

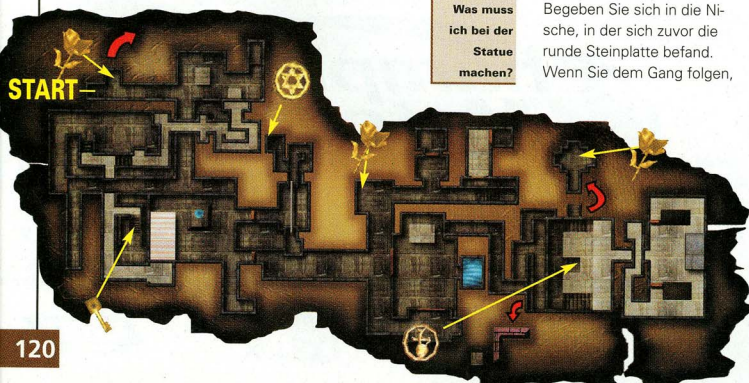
Laufen Sie zum Trainingsparcours. Wenn Sie zu dem Seil kommen, lassen Sie sich hinabfallen. Im hinteren Raum schieben Sie das Regal zweimal in die Wand. Im folgenden Raum befindet sich das Secret.

SECRET 2-3:

Bevor Sie sich das letzte Symbol schnappen, sollten Sie sich die letzten beiden Secrets holen, da sonst eine Zwischensequenz beginnt und Sie nicht mehr in diesen Teil der Karte gelangen.

INFO Metallspinne

Dieses bizarre Wesen ist gegen fast alle Waffen immun und nur an den Augen verwundbar. Benutzen Sie den Revolver. Dies ist die einzige Waffe, mit der Sie genau zielen können. Folgen Sie dem Gitter und lassen Sie sich hinabfallen. Unten angekommen, begeben Sie sich zu der kleinen Rampe in der Nähe der Luke. Von hier aus können Sie den Gegner ins Visier nehmen und brauchen sich nur zu ducken, um den Laserstrahlen auszuweichen. Nachdem Sie die Spinne erledigt haben, öffnen Sie die Luke und springen hinein.



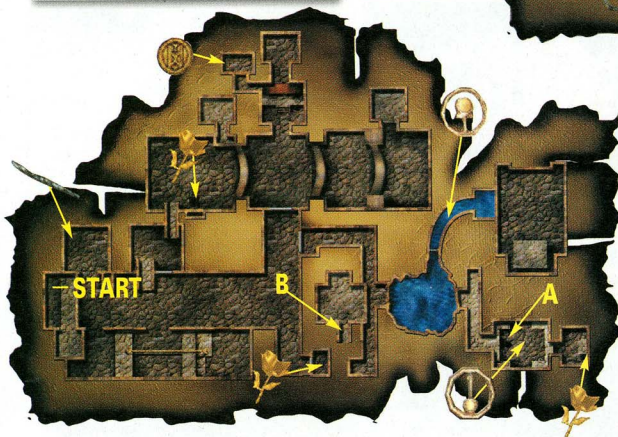
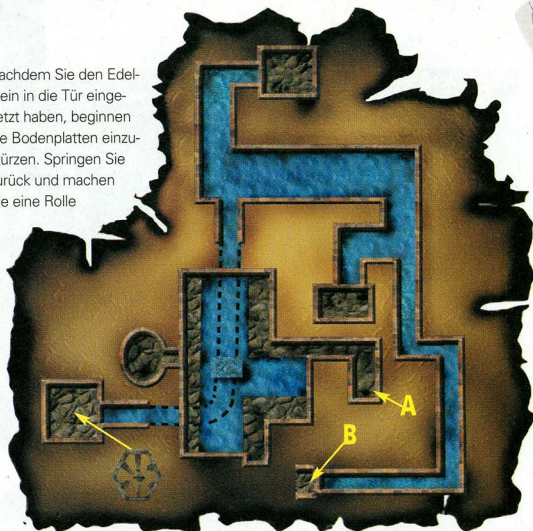
form fallen und folgen Sie dem Weg. Wenn Sie einen Fehler machen, erreichen Sie den Edelstein nicht rechtzeitig und er verschwindet wieder im Boden. Wenn Sie das zweite Stück des Edelsteins haben, fügen Sie es mit dem Gegenstück aus Ihrem Inventar zusammen.

Wie entkomme ich der Lava?

Nachdem Sie den Edelstein in die Tür eingesetzt haben, beginnen die Bodenplatten einzustürzen. Springen Sie zurück und machen Sie eine Rolle

INFO Der steinerne Gladiator

Dieser Gegner ist mit der richtigen Strategie sehr einfach zu erledigen. Öffnen Sie das Tor und gehen Sie so weit in den Raum, bis Lara Ihre Waffe hebt und den Gegner ins Visier nimmt. Eröffnen Sie dann das Feuer und gehen Sie rückwärts wieder aus dem Raum. Wenn er Ihnen zu nahe kommt, machen Sie einen Salto rückwärts.



rückwärts auf die rettende Plattform. Von hier aus springen Sie wieder auf die gegenüberliegende Seite und hängen sich an die Kante. Hangeln Sie anschließend an der Kante entlang, bis Sie die andere Seite erreichen.

Wo befindet sich der Schlüssel?

Achten Sie darauf, an welcher Stelle der Gladiator zu Boden gegangen ist. Dort finden Sie den Schlüssel. Zünden Sie eine Fackel an, um den Schlüssel besser zu sehen.

INFO Die Schlangen

Setzen Sie nach Möglichkeit die Schrotflinte ein, um den Gegner vorzubereiten. Den Rest erledigen Sie mit den einfachen Pistolen. Stellen Sie sich in die Mitte des Hofes. Dort sind Sie vor den Bissen der Schlangen sicher. Das einzige Problem sind die Feuerbälle, die auf Sie abgefeuert werden. Bleiben Sie so lange auf einer Stelle stehen, bis ein Feuerball auf Sie zukommt. Springen Sie in diesem Augenblick zur Seite. Bedenken Sie, dass die feurigen Geschosse keine gerade Linie fliegen, sondern ein wenig in Ihre Richtung abdriften. Springen Sie deshalb nach einem Sprung gleich wieder in die andere Richtung. Wenn Lara brennt, laufen Sie durch den kleinen Durchgang auf der rechten Seite und springen ins Wasser. Sie haben aber nur wenig Zeit, bevor Sie verbrennen.



INFO Secrets (9/36)

SECRET 1:

Gleich zu Beginn sehen Sie nach zwei Pfeilern eine bewegliche Wand auf der rechten Seite. Drücken Sie diese zweimal nach vorne und nehmen Sie das Secret.

SECRET 2:

Begeben Sie sich erneut zu der Tür, die sich geöffnet hat, nachdem Sie das zweite Edelsteinstück ergatterten konnten. Auf der gegenüberliegenden Seite der Tür hat sich eine weitere Tür geöffnet. Dahinter befindet sich das Secret.

SECRET 3:

Bevor Sie am Ende den Stein aus der Wand brechen, springen Sie hinüber bis zur letzten Plattform. Dort liegt das letzte Secret.



Russland

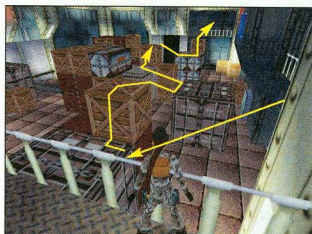
Die Basis

Ich laufe durch die Lagerhalle, doch ich weiß nicht, was ich hier tun soll!

Sprinten Sie zur anderen Seite der Halle und besorgen Sie sich den Silberschlüssel aus dem Metallschrank. Damit können Sie die gegenüberliegende Tür aufschließen (Achtung: Sie liegt etwas versteckt hinter Kistenstapeln)! Folgen Sie dem Weg, zerschießen Sie das Glas und schalten Sie die beiden Angreifer aus. Besorgen Sie sich dann die Uzi aus dem Schrank und vergessen Sie nicht, auch die Schlüsselkarte mitzunehmen. Sie ermöglicht Ihnen den Zugang zu mehreren Türen.

Wie öffne ich die Tür oberhalb der großen Treppe (X)?

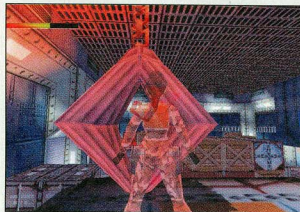
Laufen Sie zuerst ins Freie und öffnen Sie mit der Schlüsselkarte das graublau Tor zum Generatorraum. Beseitigen Sie die beiden Angreifer. Einer von ihnen hat den Silberschlüssel für die Tür oberhalb der Treppe bei sich.



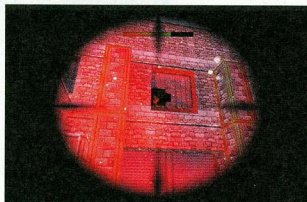
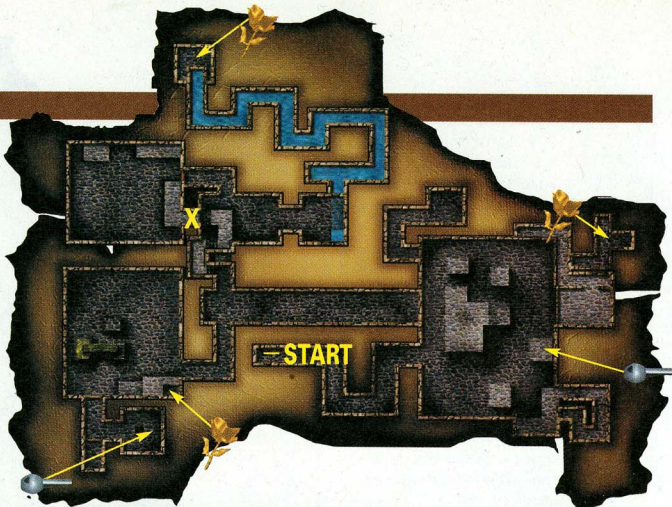
ROUTE Vom fehlenden Geländer geht es auf den ersten Kistenstapel. Schräg rechts, zur Mitte, dort wieder nach rechts und zur anderen Seite!

INFO Der Kran

Der Mann am Schaltpult bewegt den Kran per Fernsteuerung über Ihren Kopf und lässt ihn dann heruntersinken. Wenn Sie nicht zerquetscht werden wollen, müssen Sie schnell sein und immer in Bewegung bleiben. Ausruhen können Sie sich nur, wenn Sie sich ganz nahe an eine Wand stellen. Dort kann Sie der Kran nicht erwischen!



GEFÄHRlich Vor dem Kran müssen Sie sich in Acht nehmen. Er ist schnell und kracht mit einer ungeheuren Wucht auf Sie herunter. Nur zwei bis drei Treffer – und Sie sind platt!



HINTERHÄLTIG Nachdem Sie die A-Sicherung besorgt haben, lauern Ihnen auf dem Weg zum Generator zwei Scharfschützen auf.

Wie komme ich an die A-Sicherung für den Generator?

Sobald Sie die Tür an der Treppe aufgeschlossen haben, befinden Sie sich in einem zweiten Hinterhof. Springen Sie hinunter und öffnen Sie das Tor (Schlüsselkarte). Im Waschraum müssen Sie einfach nur die Schränke durchsuchen.

Was muss ich tun, nachdem ich die Sicherung eingesetzt habe?

Sobald der Generator läuft, öffnet sich eine Tür innerhalb des Generator-Raums. Gehen Sie hindurch und drücken Sie den Knopf. Damit bewegen Sie den Kran in Richtung U-Boot. Nun können Sie über die Container auf das U-Boot springen.

INFO Secrets (12/36)

1. SECRET:

Das Gitter durchschießen und in den Luftschacht kriechen.

2. SECRET:

Tür zum Kontrollraum öffnen (Schlüsselkarte). Durch den neuen Durchgang (Zwischensequenz) ins Freie und über die Kisten springen.

3. SECRET:

Im Waschraum das Gitter in der hinteren rechten Ecke hochheben und durchtauchen.

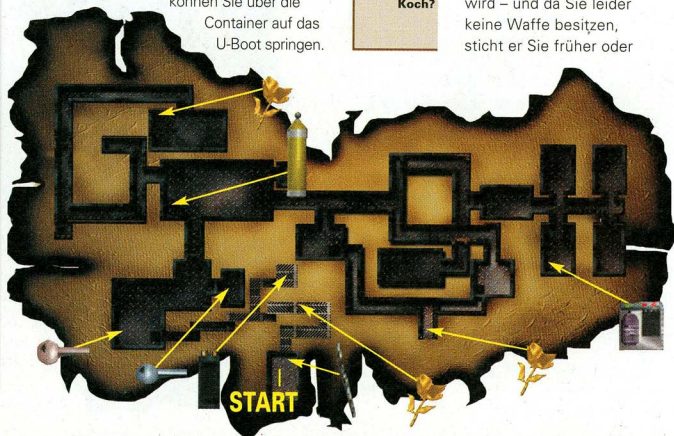
Ich bin gefangen! Wie komme ich hier heraus?

Das U-Boot

Laufen Sie in den Mittelgang und stecken Sie das Brecheisen (Eisengriff) ein. Achtung: Genau hingucken, denn das Metall ist leicht zu übersehen. Mit dem Brecheisen können Sie eines der Gitter aufbrechen (das, wo kein Feuerlöscher steht) und in einen Lüftungsschacht kriechen.

Ich bin in der Küche! Wie erledige ich den Koch?

Sie dürfen weder laufen noch kriechen. Beides macht Geräusche, durch die der Koch aufmerksam wird – und da Sie leider keine Waffe besitzen, sticht er Sie früher oder



INFO Secrets (15/36)

1. SECRET:

Aus der Arrestzelle fliehen, die Wand hinaufklettern, durchkriechen, rückwärts hinunterlassen und festhalten. Runterklettern und in den linken Schacht kriechen.

2. SECRET:

Im Raum mit der Schrotflinte und der Atemmaske die Kiste gleich rechts nach dem Eingang mit dem Brechseisen aufhebeln.

3. SECRET:

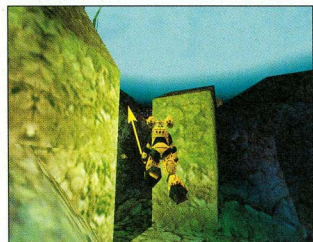
Durch den Gang kriechen und kurz vor dem Gitter im engen Abschnitt aufstehen. Hochklettern und Secret einsammeln.

später nieder. Schleichen Sie sich stattdessen mit der Gehen-Taste vorsichtig an und ziehen Sie ihm mit dem Brechseisen eins über den Kopf (Aktions-Taste!). Nehmen Sie seinen Schlüssel an sich. Mit ihm können Sie die Tür zum Lager aufsperrn.

Tiefseetauchen

INFO Secrets (16/36)

Vom U-Boot aus nach rechts wegschwimmen (am gelben Mini-U-Boot vorbei) und nach unten in einen Gang tauchen.



■ **WO IST DER KRATER?** Vom U-Boot aus nach rechts schwimmen und dann links halten. Durch den Tunnel gelangen Sie in einen Krater.

Ich brauche eine Schlüsselkarte! Wo bekomme ich sie her?

Das U-Boot sinkt

Springen Sie über die Flammen Richtung Speisesaal. Dort geht es von Tisch zu Tisch zur anderen Seite und dann in den Gang. Beseitigen Sie die zwei Angreifer. Einer von ihnen hat die Schlüsselkarte dabei.



■ **KNIFFLIG** Stellen Sie sich an die Kante und gehen Sie einen Schritt zurück. Jetzt können Sie ohne Anlauf hinüberspringen – unversehrt!

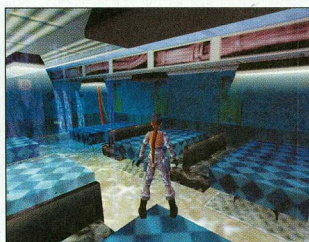
INFO Secrets (18/36)

1. SECRET:

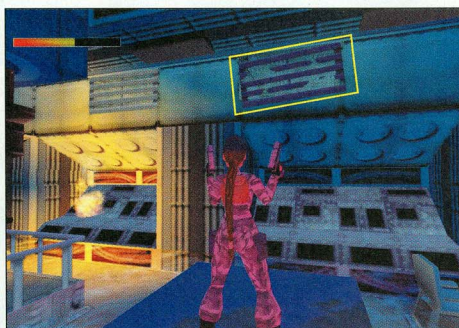
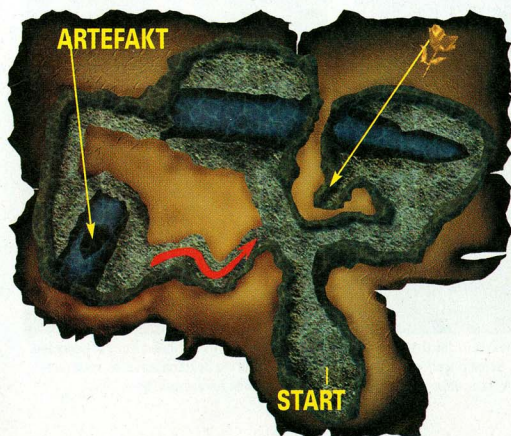
In der Küche im Wasser. Achtung: Das Wasser steht unter Strom!

2. SECRET:

Sauerstoffflasche besorgen und die Angreifer ausschalten. Den Bronzeschlüssel einstecken und zurück in den Raum, wo der Strom abgeschaltet werden kann. Die Tür aufschließen und Secret einsammeln.



■ **UNTER STROM** Springen Sie schräg von Seite zu Seite (ohne Anlauf!). Sonst bleiben Sie an der Decke hängen und fallen ins elektrisierte Wasser.



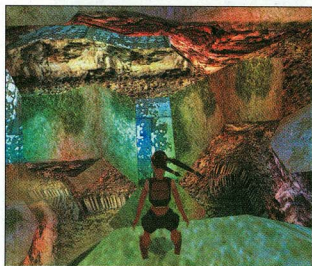
■ **ABKÜRZUNG** Um den Strom abzuschalten, müssen Sie das Gitter zer-schießen und durch den Luftschaft kriechen. Dann können Sie gefahrlos Stickstoff- und Sauerstoffflasche besorgen und mit der Notkapsel fliehen.



Der Galgenbaum

Wenn ich zum Brunnen gehe, taucht ein Dämon auf!

Ignorieren Sie ihn, soweit es geht – denn erledigen können Sie ihn (noch) nicht. Wenn Sie immer in Bewegung bleiben, ist er völlig harmlos!



■ **WIE KOMME ICH ZUR ANDEREN SEITE?** Obwohl die Plattform schräg ist, rutschen Sie nicht ab! Hangeln Sie sich nach links zur nächsten Plattform.

Ich habe einen Gummischlauch und eine Heugabel, aber was mache ich damit?

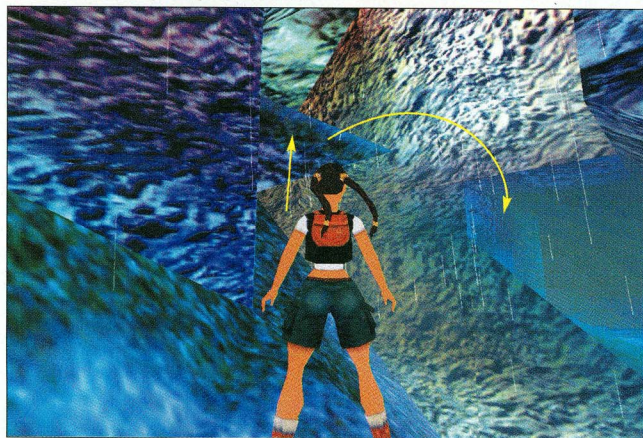
Kombinieren Sie die beiden Gegenstände zu einem Katapult. Springen Sie auf den Steinweg (über der Fundstelle der Heugabel), stellen Sie sich vor die Bretter und benutzen Sie das Katapult (Aktions-Taste).

Wie komme ich durch die Speerfalle zum Secret?

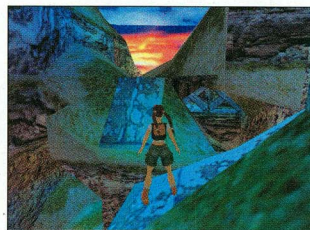
Wenn Sie die Gehen-Taste benutzen, können Ihnen die scharfen Speere nichts anhaben. Einfach hindurchgehen und zum Secret kriechen.

Ich bin in einem Raum mit Wurzeln an der Decke. Was muss ich hier tun?

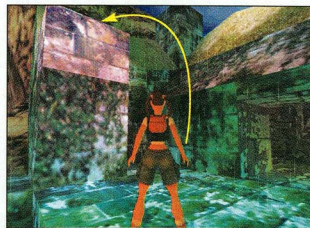
Besorgen Sie sich aus einer der Gruften das Fackelholz und zünden Sie es in einer anderen Gruft an. Wenn Sie die Fackel direkt unter die Wurzeln halten (Aktions-Taste) gehen diese in Flammen auf und Sie erhalten das Herz.



■ **HALSBRECHERISCH** Wenn Sie hinuntergerutscht sind, kommen Sie hier zum Stehen. Ziehen Sie sich an der Kante hoch und springen Sie in die Felsöffnung. Dort liegt das Secret.



■ **SECRET** Für das Secret müssen Sie hinüberspringen und hinunterrutschen. Später geht es von hier aus weiter (festhalten und nach rechts hangeln)!



■ **AKROBATISCH** In der Nähe des Galgenbaums befindet sich ein Secret. Ziehen Sie sich hoch und springen Sie per Rückwärtssalto auf die Säule.

INFO Secrets (21/36)

1. SECRET

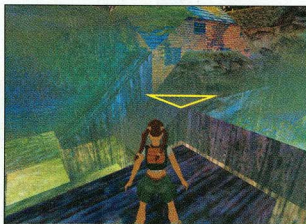
Über den Abgrund springen, nach links hangeln, zur anderen Plattform springen und hinunterrutschen. Rechts an der Kante hochziehen und in die Felsöffnung springen.

2. SECRET

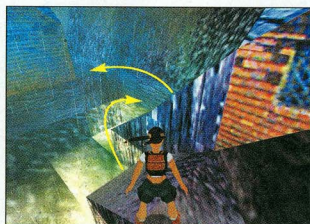
Auf die Schräge hinaufziehen und per Rückwärtssalto auf die Säule springen.

3. SECRET

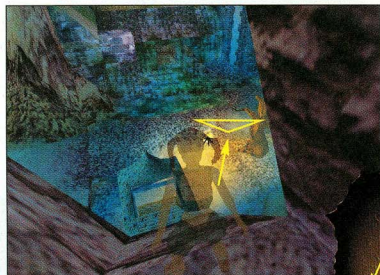
Durch die Speerfalle laufen (Gehen-Taste benutzen!) und in den Tunnel kriechen.



■ **KNIFFLIG** Nur wenn Sie exakt in das Dreieck springen, finden Sie Halt. Sonst rutschen Sie ab und dürfen sich mit den Wasserratten schlagen.



■ **SPRUNGKOMBINATION** Um ins Haus zu gelangen, müssen Sie auf die Schräge springen, rutschen und im Rutschen zur anderen Seite hüpfen.

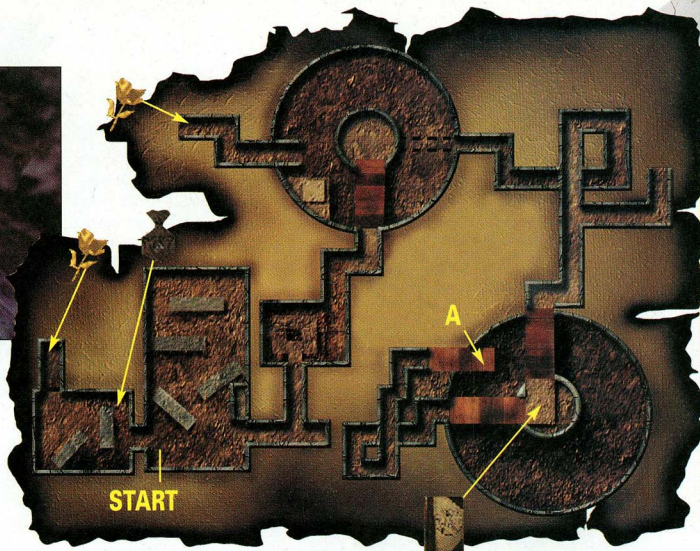


■ **WIE KOMME ICH IN DEN BRUNNEN?** Springen Sie rechts vom Brunnen und hangeln Sie sich dann an der Kletterwand zur anderen Seite hinüber. Es genügt ein einfacher Sprung aus dem Stand.

Labyrinth

Jetzt weiß ich, warum der Level „Labyrinth“ heißt! Wo bin ich?

Laufen Sie über den Steg in die Raummitte. Legen Sie dort den Hebel um und gehen den Weg nach oben. Bei der ersten Gelegenheit folgen Sie dem Gang wieder zu der eigenartigen Vorrichtung in der Raummitte. Diesmal den Hebel nicht betätigen und weiterlaufen.



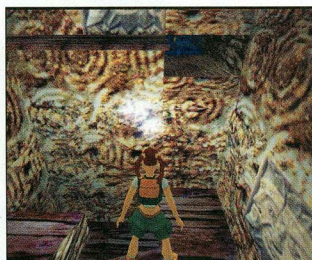
START

Folgen Sie dem Weg, schnappen Sie sich das Buch, springen Sie auf die andere Seite und fol-

gen Sie dann weiter dem Weg. Über die Plattformen nach oben springen und von den Lichtgeistern leiten lassen.



A



■ **SCHWIERIG** Sie müssen an der äußersten oberen Ecke stehen, um an die Kletterwand bzw. auf die Plattform zu gelangen (Sprung aus dem Stand!).

INFO Secrets (24/36)

1. SECRET:

Nach der Geistervertreibung durch die neue Tür gehen, hinaufklettern und den Hebel betätigen. Nicht hinunterschlutschen! Noch einmal zur Gruft (mit dem Knauf an der Bank) und durch die Gittertür gehen.

2. SECRET:

Im Raum mit der seltsamen Vorrichtung zu der Stelle gehen, wo das Gelände fehlt. Hinüberspringen, nach rechts hangeln und auf den anderen Steg hüpfen.

3. SECRET:

An die Kletterwand springen und vorsichtig in den Gang kriechen.

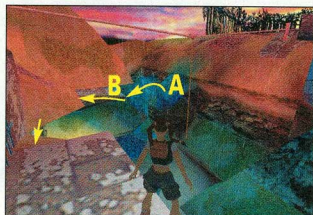


■ **EXORISMUS** Wenn Sie die Schalter drücken, geht die Tür zum Raum mit dem Knauf (Knochenstaub) auf. Schützen Sie diesen in die Steinschale und voilà – die Geister sind weg.

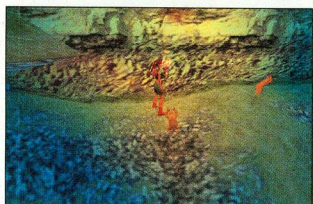
Wie bekämpfe ich die kleinen Dämonen?

Die alte Mühle

Springen Sie an das Seil und schwingen Sie auf die Plattform, auf der die Fackel liegt. Stecken Sie diese ein und laufen Sie den Gang zurück, bis Sie die brennende Fackel erreichen. Benutzen Sie Ihre Fackel mit der brennenden Fackel und laufen Sie zu den Dämonen. Dort angekommen, werfen Sie den



GESCHICKLICHKEITSTEST Springen Sie an das Seil und beginnen Sie zu schwingen. Springen Sie anschließend zu Punkt A und von dort zu Punkt B.



ES WERDE LICHT Mit der brennenden Fackel in der Hand greifen Sie diese garstigen Biester nicht mehr an, da sie Angst vor Feuer haben.

Wie komme ich an dem Reiter vorbei?

Wie gelange ich an das Gold des Wasserdämons?

Was muss ich in der Mühle machen?

lästigen Biestern die brennende Fackel vor die Füße.

Schnappen Sie sich die Kreide und laufen Sie zu der Metallplatte, an der Ihnen der Reiter auflauert. Dort müssen Sie sich mit der Kreide ein Zeichen auf die Metallplatte zeichnen.

Tauchen Sie zu der Stelle, an der das Gold liegt. Warten Sie dort so lange, bis sich der Wasserdämon in seine Höhle zurückzieht. Schnappen Sie sich dann das Gold und tauchen Sie zum Holzkäfig. Dort werfen Sie das Goldstück hinein. Nachdem Sie den Wasserdämon gefangen haben, tauchen Sie in dessen Höhle.

Drehen Sie dreimal an dem Rad und laufen Sie an das Ende des Stags. Von dort aus springen Sie an das Rohr und schwingen auf die andere Seite. Laufen Sie schnell zu der geöffneten Tür und krabbeln Sie durch den kleinen Spalt.



Wie gelange ich in die Scheune?

Klettern Sie auf die Plattform bei dem Wasserkanal. Klettern Sie die Wand hinauf und springen Sie auf das gegenüberliegende Dach. Hüpfen Sie von Dachfenster zu Dachfenster und am Ende auf das spitze Dach. Krabbeln Sie rückwärts in die Öffnung und lassen Sie sich anschließend mit der Aktionstaste hinab.

INFO Secrets (27/36)

SECRET 1:

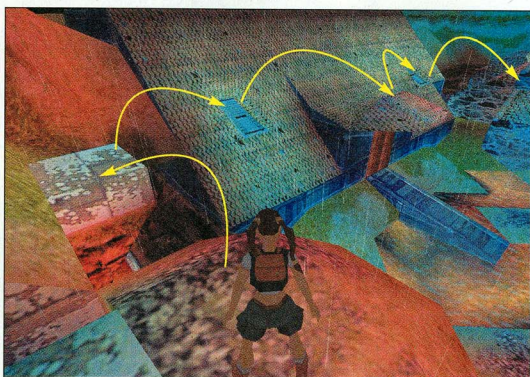
In der Nische bei den Dämonen (krabbeln).

SECRET 2:

Befindet sich im Wasserkanal hinter dem Haus.

SECRET 3:

In der kleinen Höhle neben der Mühle. Vorsicht – Feuer.



VERSCHLOSSEN Die Scheune ist verschlossen. Klettern Sie auf den Fels und springen Sie auf das Haupthaus. Am Ende klettern Sie durch ein kleines Fenster in die Scheune.

Wie bekämpfe ich die stark gepanzerten Wachen?

Der 13. Stock

Die einzige ungepanzernte Stelle am gesamten Körper ist das Gesicht. Denken Sie daran, dass die Laserwaffen der Gegner eine sehr kurze Reichweite haben. Laufen Sie daher zuerst vor den Gegnern davon und eröffnen Sie dann das Feuer aus sicherer Distanz. Falls eine

INFO Secrets (30/36)

SECRET 1:

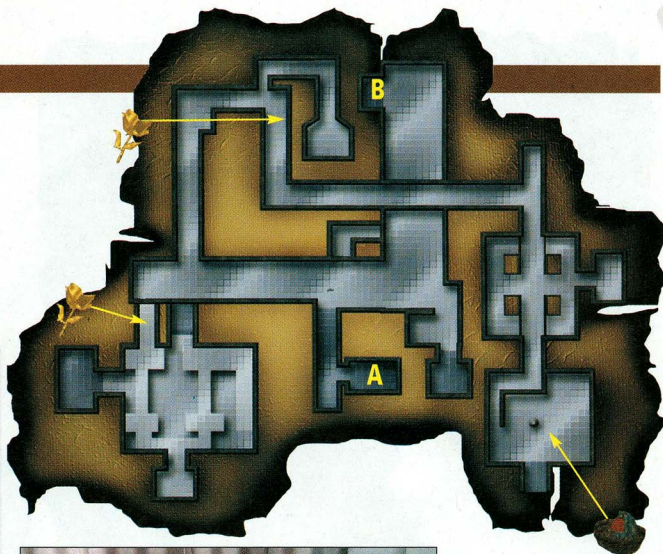
Am Ende des Lüftungsschachts.

SECRET 2:

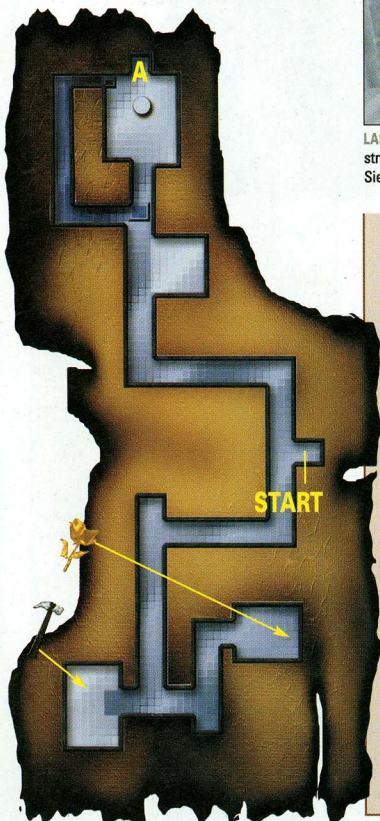
Das zweite Secret befindet sich in einer kleinen Nische bei dem Gang, der durch Explosionen erschüttert wird. Lassen Sie sich dort zur Hälfte an der Stange hinab und machen Sie einen Rückwärtssalto.

SECRET 3:

Das finden Sie an der Stelle, an der Sie zusammen mit dem Forscher die Tür öffnen. Erschießen Sie den Forscher und wehren Sie den anschließenden Angriff der Wachen ab. Laufen Sie danach den Weg zurück bis zum schwebenden Laser. Dort nehmen Sie das Secret an sich.



LASER VORAUS Laufen Sie erst dann los, wenn der untere Laserstrahl auf Sie zukommt. Springen Sie über ihn hinweg und laufen Sie weiter bis zum zweiten. Dort müssen Sie sich ducken.



Wie erkenne ich frühzeitig die Lasersperren?

Wache mit dem Rücken zu Ihnen steht, schießen Sie ihm zuerst gegen den Helm. Das erregt seine Aufmerksamkeit und er dreht sich zu Ihnen um.

An dieser Stelle spielt das richtige Timing die größte Rolle. Laufen Sie erst dann los, wenn der untere Laserstrahl auf Sie zukommt. Springen Sie über ihn hinweg und laufen Sie weiter bis zum zweiten. Dort müssen Sie sich ducken und zum Ende des Gangs krabbeln. Stehen Sie anschließend auf und



Wie schalte ich den Wächter aus?

klettern Sie den Schacht auf der linken Seite hinauf. Achten Sie auf ein summen- des Geräusch. Wenn Sie ein solches Geräusch hören, setzen Sie Ihr Headset auf und schalten die Infrarotsicht ein. Nun sehen Sie genau, wo sich die Barriere befindet.

Flucht mit der Iris

Durchsuchen Sie die Büroräume und nehmen Sie das Chloroformfläschchen und das Tuch an sich. Kombinieren Sie beide Gegenstände und schleichen Sie sich von hinten an die Wache heran.



Wie lautet die Kombination für das WC?

In einem der Büros befindet sich die WC-Keycard. Betrachten Sie diese in Ihrem Inventar. Auf der Karte steht die Nummer. Geben Sie diese Kombination bei der WC-Tür ein und treten Sie ein.

Ich stecke im WC fest.

Begeben Sie sich auf das Herrenklo. Öffnen Sie die erste Tür und gehen Sie einen Schritt hinein. Springen Sie gegen die Deckenplatte und drücken Sie dabei die Aktionstaste. Daraufhin öff-

START

INFO Secrets (33/36)

SECRET 1:

Bevor Sie zum Fahrstuhl hinaufklettern, springen Sie an die Kette und gleiten Sie daran herab.

SECRET 2:

Laufen Sie zum grünen Glas und stellen Sie sich davor. Die Wache zerschießt das Glas und Sie können sich das Secret nehmen.

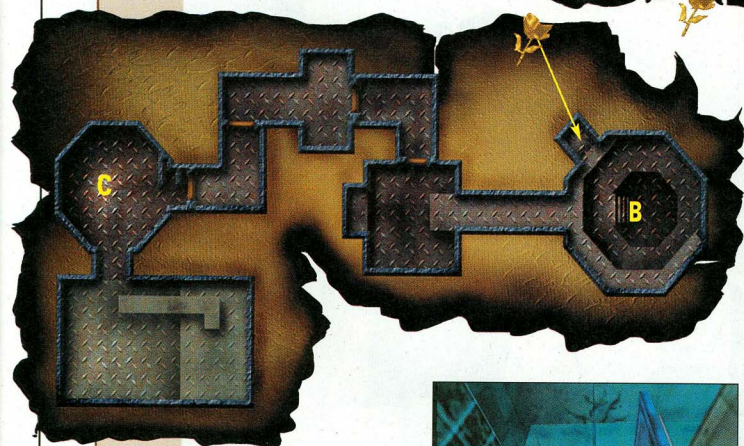
SECRET 3:

Dieses befindet sich in der Halle, in der Sie von einem Scharfschützen beschossen werden. Springen Sie vor dem Feuerlöscher hin und her. Mit etwas Glück trifft der Scharfschütze den Feuerlöscher. Die folgende Explosion gibt das Secret frei.



drücken Sie den Knopf für den nächsten Fahrstuhl.

Wenn dieser auf der nächsten Etage hält, stehen Ihnen einige Gegner gegenüber. Drücken Sie erneut den Knopf, damit sich die Tür wieder schließt. Wenn der Fahrstuhl abstürzt, müssen Sie



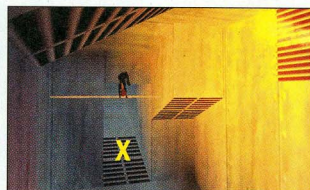
net sich die Luke und Sie können in den Schacht klettern.

Was muss ich beim Fahrstuhl machen?

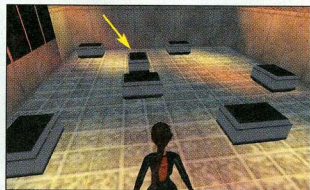
Drücken Sie auf den Knopf und warten Sie, bis der Fahrstuhl die nächste Etage erreicht. Verlassen Sie dann langsam den Fahrstuhl und



SCHÄBIG Die Kratzer an der Deckenplatte deuten darauf hin, dass es sich um eine besondere Platte handelt. Springen Sie gegen die Platte.



RUTSCHPARTIE Springen Sie von der Markierung ab und halten Sie sich an der Stange fest. Wenn Sie den Punkt verpassen, werden Sie gegrillt.



GUT VERSTECKT In der markierten Kiste befindet sich die Teleporter-Disk. Die anderen Behälter sind mit Sprengstoff versehen.



TOP SECRET Setzen Sie sich Ihr Headset auf und schauen Sie auf das Tastenfeld. Die Wache muss nach jeder Runde die Kombination neu eingeben.

Wie öffne ich die Tür zum Treppenhaus?

wieder den Knopf drücken, um den Sturz abzufangen.

Wie gelange ich heil durch die Lasersperre?

Schießen Sie mit der MP aus sicherer Distanz auf den Feuerlöscher. Die Explosion sprengt die Tür aus den Angeln.

Roter Alarm

Halten Sie Ausschau nach dem roten Ventil. Wenn Sie darauf schießen, tritt Wasserdampf aus, der die Laserstrahlen sichtbar macht.

INFO Secrets (36/36)

SECRET 1:

Im brennenden Treppenhaus. Hangeln Sie die eingestürzte Treppe hinab und springen Sie anschließend in die linke Nische. Vorsicht vor dem Feuer!

SECRET 2:

(Abspeichern!!!) Betreten Sie den geöffneten Schießstand und zerschießen Sie alle Ziele, bevor diese die zweite Markierung erreicht haben. Wenn Sie schnell genug sind, öffnet sich die zweite Tür und Sie müssen erneut Ihre Treffsicherheit unter Beweis stellen. Hier müssen Sie allerdings sämtliche Ziele zerstören, bevor sie die erste Markierung erreichen. Wenn Sie auch hier schnell genug sind, öffnet sich am Ende des Gangs eine Tür, die zum Secret führt.

SECRET 3:

Befindet sich im letzten gasgefüllten Raum, in dem Sie den Schalter umlegen müssen.

Wo setze ich den Fanghakenwerfer ein?

Im Allgemeinen setzen Sie den Fanghakenwerfer immer an Gittern ein, die sich an der Decke befinden. Zum ersten Mal setzen Sie den Werfer im Lager ein. Dort befinden sich einige große Kisten. Schießen Sie den Haken in das Gitter und schwingen Sie zu der abgebröckelten Wand. An dieser kann sich Lara festhalten und Sie können zu der Nische hangeln.

Wie bekämpfe ich den Cyborg?

Springen Sie auf die Metallkiste und nehmen Sie die Munition für die MP auf. Schießen Sie anschließend auf das rote Ventil. Der Cyborg steht jetzt knietief im Wasser. Schießen Sie so lange auf den Cyborg, bis das blanke Metall zu sehen ist. Das Wasser erledigt dann den Rest.

Der Cyborg ist erledigt, und jetzt?

Springen Sie auf die markierte Stelle und drücken Sie nach der Landung erneut die Sprungtaste.

Wie geht es nach der defekten Tür weiter?

Nach einigen Sprüngen befinden Sie sich auf dem Lüftungsschacht. Nehmen Sie sich den Haken und schießen Sie ihn durch das Gitter an der Decke. Mit dem Seil schwingen Sie anschließend in die gegenüberliegende Nische.

Drücken Sie dort den Schalter und holen Sie sich die Schlüsselkarte vom deaktivierten Cyborg. Begeben Sie sich dann erneut zum Schalter und drücken Sie ihn. Daraufhin öffnet sich der Lüftungsschacht, durch den Sie den gefluteten Raum verlassen können.

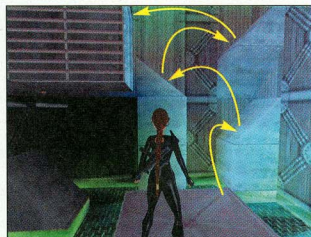
Laufen Sie den Weg wieder zurück und achten Sie darauf, dass der Verfolger hinter Ihnen bleibt. Am Ende des Ganges laufen Sie durch den linken Eingang, bis Sie zu einem Schalter kommen. Warten Sie dort so lange, bis der Verfolger durch die Tür über Ihnen gegangen ist. Betätigen Sie daraufhin den Schalter und der Gegner ist in der Falle.

Was mache ich mit den beiden Schlüsselteilen?

Verbinden Sie die beiden Teile und laufen Sie zu der Stelle, an der sich die Wachen von der Decke abgeseilt haben. Setzen Sie den kompletten Schlüssel neben der Tür ein und genießen Sie den Abspann.

INFO Hinweis

Alle Bildschirmfotos in dieser Komplettlösung zeigen die PC-Version des Spiels. Da die Bilder Hinweise zum Spiel zeigen, haben wir uns aus Gründen der besseren Bildqualität für diese Variante entschieden.



UNTER STROM Das Wasser steht unter Strom. Springen Sie auf den schrägen Betonpfeiler und hinauf zum Schacht.

Tekken Tag Tournament

GENRE

Beat 'em Up

SPIELER

1-2

HERSTELLER

Namco

INTERNET

www.namco.com

Sie verlieren mehr Kämpfe als Sie gewinnen? Keine Bange: Mit diesen Insider-Tipps schlagen Sie selbst den Endgegner mit links!

Fähigkeiten und Taktiken

Ich kann Kämpfer auswechseln? Wie funktioniert das und wozu ist das gut?

Das Auswechseln eines Charakters ist eine wesentliche Neuerung in *Tekken Tag*, die das Spielgeschehen noch interessanter macht: Sie können den Gegner angreifen, schnell zum anderen Charakter wechseln und mit diesem die Attacke dann beenden. Auf diese Weise können Sie übrigens auch Würfe durchführen. Es gibt einen Wurf, den jeder Charakter ausführen kann – drücken Sie einfach **△** + Tag-Button. Ihr Charakter schnappt sich nun den Gegner und schleudert ihn zu Boden. Jetzt kommt der zweite Charakter ins Spiel. Er springt in den Ring und bearbeitet den hilflosen Gegner mit einem „Body-slam“. Es gibt sogar Würfe und Kombos, die Sie nur umsetzen können, wenn zwei bestimmte Charaktere im Team sind. Wenn Paul Phoenix und Forest Law zusammen kämpfen, können sie Kombos anwenden, die keinem anderen Charakterpaar möglich sind. Deshalb ist der richtige Partner sehr wichtig!

Kann ich niedrigen Attacken ausweichen?

Ja! Jeder Charakter kann mittelhohe und niedrige Attacken parieren. Das war zwar auch in den früheren *Tekken*-Spielen möglich, doch gab es nur eine Hand voll Charaktere, die das konnten. Jetzt kann jeder diesen Attacken ausweichen und das Beste ist: Für jeden Charakter ist es dieselbe Tastenbelegung. Führen Sie das

Manchmal leuchtet der Energie-Balken meines Gegners rot auf – warum?

Manöver mit **△/▽** aus und zwar genau in dem Moment, in dem der Gegner Sie treffen würde. Klar, dass hier eine Menge Fingerspitzengefühl beim Timing gefragt ist. Beobachten Sie deshalb Ihren Gegner gut. Wenn es Ihnen gelingt, seiner Attacke auszuweichen, kann er weder blocken noch kontern. Dieser Zustand hält nur wenige Sekunden an. Sie haben aber trotzdem genügend Zeit, um schnell noch eine Kombo auszuführen.

Das ist eine von zwei „Power-up“-Methoden in *Tekken Tag Tournament*. Wenn der Charakter, mit dem Sie kämpfen, sehr viel Lebensenergie verliert, beginnt der Energiebalken des zweiten Charakters zu leuchten. Wenn das passiert, sollten Sie den anderen Charakter sofort in den Ring holen. Er

Wie funktionieren Juggle-Attacken?

fügt dem Gegner 30% mehr Schaden bei all seinen Attacken zu, während der Balken leuchtet. Interessant ist auch, dass jeder Charakter eine andere Anzahl von Schlägen einstecken kann, bevor der Balken seines Gegners anfängt zu leuchten. Achten Sie gut auf den Balken Ihres Partners – wenn Sie ihn in seiner „Power-up“-Phase einsetzen, kann er den Kampf für Sie entscheiden!

Bei einer Juggle-Attacke schleudern Sie Ihren Gegner hoch und bearbeiten ihn, bevor er wieder auf dem Boden aufkommt. Der große Vorteil bei diesem Angriff ist, dass Ihr Gegner in der Luft nicht blocken kann – und Sie können gleich mehrere Treffer landen. Sie können aber auch mit einem Charakter beginnen, den zweiten Charakter schnell in die Arena holen und mit ihm die Kombo dann beenden. Juggle-Kombos erfordern einiges an Fingerspitzengefühl und das richtige Timing. Aber wenn Sie einmal den Dreh raus haben, verfügen Sie über eine äußerst tödliche Waffe!

Ich habe von einer „Ki-Power-up“-Attacke gehört! Existiert sie wirklich?

Ja! Dieser Move ist die zweite „Power-up“-Methode in *Tekken Tag*. Um ihn auszuführen, müssen Sie alle Knöpfe drücken, die mit einem Angriff belegt sind und auch gedrückt halten (**△**, **▽**, **×** und **○**). Wenn der „Power-up“ aktiviert wurde, leuchten die Hände Ihres Charakters nur so vor Energie. Es dauert allerdings ein paar Sekunden, bis Sie diesen Effekt einsetzen können.





Außerdem können Sie sich in diesem Moment nicht verteidigen. Es gibt zwei Möglichkeiten: Entweder gehen Sie während dieses Zeitraumes in die Offensive und attackieren Ihren Gegner – oder Sie halten sich fern. Sobald der „Power-up“ aktiviert ist, hält er für drei Sekunden an. Er wird schon früher beendet, wenn Sie einen Treffer landen. Was wenige wissen, ist, dass bei einem Wechsel auch der zweite Charakter den „Power-up“ erhält. In den Händen eines Experten ist dieser Move tödlich!

Wie funktionieren Konter-Attacken und wie kann ich sie für mich nutzen?

Eine Konter-Attacke ist ein absolutes Muss für einen eingefleischten Tekken-Spieler. Es verfügen jedoch nicht alle Charaktere über diese Fähigkeit. Nur Paul, Nina, King, Anna, Jun, Jin und Wang können diese Konter-Attacken ausführen. Die Tastenkombination ist für jeden der sieben Charaktere gleich: Sie müssen **■ + □ + ×** drücken oder alternativ dazu **■ + △ + ○**. Dies muss genau in dem Moment passieren, in dem der Gegner seinen Treffer landen will. Hier ist das richtige Timing wieder einmal der entscheidende Faktor! Außerdem müssen Sie Ihren Gegner gut einschätzen können. Wenn Sie es schaffen, seine Attacken vorauszusehen, können Sie rechtzeitig reagieren. Wenn Sie diesen Move perfektioniert haben, können Sie Ihren Gegner damit regelrecht frustrieren. Vergessen Sie jedoch nicht, dass Sie eine Konter-Attacke nur anwenden können, wenn der Angreifer zu einer hohen oder mittelhohen Attacke ansetzt. Wenn er einen niedrigen Move anwendet, müssen Sie entweder blocken oder Sie verwenden die bereits beschriebene Technik (siehe Seite 20) Vergessen Sie nicht: Nicht alle hohen oder mittelhohen Angriffe können abgewehrt werden.

Mein Gegner kontert ständig meine hohen und mittelhohen Attacken!

Wie verzögert man Attacken? Wozu ist das gut?

Diese Technik machen sich Tekken-Experten zu Nutze, um einem Charakter den Befehl zu einem Angriff zu geben, bevor er ihn tatsächlich



ausführt. Beispiel: Wenn Sie eine Multi-Treffer-Kombo einsetzen, können Sie den nächsten Move „in Auftrag“ geben und dabei zeitlich verzögern – während Ihr Charakter immer noch den vorherigen ausführt. Sobald er mit seiner Kombo fertig ist, geht er direkt zu der nächsten Attacke über. So können Sie „Lücken“ zwischen den Moves vermeiden. Manchmal ist das Verzögern der einzige Weg, um lange Wurf-Kombos anzuwenden. Ein gutes Beispiel ist King mit seinen Multi-Treffer-Kombos.

Es ist durchaus möglich, eine Konter-Attacke zu parieren. Diesen Move bezeichnet man als „Chicken Reversal“. Jeder Charakter im Spiel hat die Fähigkeit, auf eine Konter-Attacke wiederum zu kontern. Sie haben zwei Möglichkeiten: Entweder, Sie können gut einschätzen, wann der Gegner eine Konter-Attacke anwendet – oder Sie machen es sich zur Gewohnheit, den „Chicken Reversal“ zeitlich verzögert an jede Ihrer Attacken anzuhängen. Letztere Methode ist wesentlich einfacher und bedeutet, dass Sie sich bei einem Angriff gegen jede Art von Konter-Attacke im Voraus schützen. Setzen Sie eine Attacke ein und geben Sie danach sofort den Befehl für den zeitlich verzögerten „Chicken Reversal“ (**■ + □ + △ + ×**). Hier ist ein Beispiel: Wenn Sie mit einem Linkspunch angreifen wollen und danach einen „Chicken Reversal“ einsetzen möchten,

Wenn ich den zweiten Charakter in die Arena hole, stürzen meine Gegner in den Ring und attackieren mich!

müssen Sie **○** (das ist der Punch) und dann **■ + □ + ×** (das ist der „Chicken Reversal“) in einem Zug drücken. Auf diese Weise müssen Sie nicht in Sekundenschnelle reagieren und wenn Ihr Gegner keine Konter-Attacke anwendet, gibt es keine Verzögerung zum nächsten Move.

Das kann sehr frustrierend sein, da Ihr zweiter Charakter beim Sprung in den Ring mit jedweder Attacke angreifbar ist. Kein Problem ist es, wenn zwischen den beiden Kämpfern viel Platz ist, weil der Gegner dann nicht schnell genug bei Ihrem Charakter ist. Wenn Sie aber sehr nahe bei ihm stehen, kann Sie schon ein billiger Wurf zu Boden bringen. Um das zu vermeiden, gibt es eine Menge von Möglichkeiten. Wenn der zweite Charakter den Ring betritt, drücken Sie **■/□** – das zwingt den Charakter, einen Schritt nach hinten zu machen und bewahrt ihn davor, direkt in eine Attacke zu laufen. Wenn Sie gerne etwas aggressiver spielen, können Sie mit einem Angriffs-Move in den Ring springen. Drücken Sie Tag-Button + **×**, um einen Sprung-Kick auszuführen. Mit Tag-Button + **○** wenden Sie einen „Sliding Kick“ an – ideal, um einen Gegner zu überraschen und ihn blitzschnell von den Füßen zu holen. Sie können aber auch Tag-Button + **■ + △** drücken: Ihr Charakter springt dann mit dem Kopf voran auf den Gegner zu. Das betäubt diesen für einen

Neue Moves & Kombos

In Tekken Tag Tournament gibt es eine Vielzahl von Moves und Kombos für jeden Charakter, die es in keinem der vorherigen Tekken-Spiele gab. Auf den folgenden Seiten erfahren Sie, welche

Moves bzw. Kombos das sind und wie man sie ausführt. Außerdem erhalten Sie jede Menge Tipps zum Auswechseln von Charakteren und grundlegende Taktiken für alle Kämpfer.

Alex oder Roger



Super Power Punch	Steuerkreuz loslassen +
Low Super Power Punch	Steuerkreuz loslassen, + + + A
Stunning Head Smasher	+ + + A

Anna Williams



Teardrop Attack	+ +
Cutting Chop	Schritt zur Seite +
Deadly Strike	+ + + +
Side Smash	+ + +
Stabbing Arrow	+ + + + +
Tag Combo (mit Nina im Team)	+ + + + + Tag-Button

Armour King



Blind Side Punch	Schritt zur Seite +
Powerbomb	halten Sie + + + + + +
Clothesline	Steuerkreuz loslassen, + + + +
Floor Throw	+ + + + +
Sitting Punches	+ + + + +
Leaping Side Kick	Schritt zur Seite + + +
Reverse Kick	+ +
Elbow Smash	+ + + +
Leaping Knee Cracker	Steuerkreuz loslassen, + + + + +
God Punch	Steuerkreuz loslassen, + + + + +
Drop Toe Hold	+ + + +
Tag Throw (mit King im Team)	halten Sie + + + + + + +, Tag-Button

Beak Doo San



Heel swipe	+ +
Demon attack to flamingo	+ +
Rising smasher	Schritt zur Seite +
Heel smash	+ + + +
Tag Throw (mit Hwoarang im Team)	halten Sie + + + + + , Tag-Button

Bryan Fury



Falling speed kick	+ + + +
Parry to speed barrier	+ + + + +
Gut punch	+ + + + +
Bouncing punch	+ +

Bruce Irvin



Head Smasher (muss links vom Gegner stehen)	+ +
Neck breaker (muss hinter dem Gegner stehen)	+ +
Stepping elbow	Schritt zur Seite +
Back head smash	+ +
Super punch	+ + + +
Sweeping heel	+ + + +
Hopping mid-kick	+ + + + +
Punch-kick knock down	Schritt zur Seite + + +

Eddy Gordo



Caribbean combo	+ + + + +
Jumping Jack	+ + + +
Head splitter	+ + + +
Crouching kick	halten Sie + + + + +

Ganryu



Sumo dash	Schritt zur Seite + + + + +
Sumo push (betäubt)	+ + + + +
Sumo smash	+ + + + +
Slide sweep	+ + + + +
Falling claw	Schritt zur Seite +
Sumo uppercut	+ + +
Sitting lunge	+ + + + +

Forest Law



Rising dragon punch	(stehend) +
Falling smash	+ + + +
Rapid punch stunner	Schritt zur Seite + + + + + +

Gun Jack



Gun down	+ + + +
Gun smash	Schritt zur Seite + +
Gun assault	+ + +
Big Bomb (Gegner duckt sich)	+ + + + + oder + + + +

Heihachi Mishima



Brick splitter	q + 7
Medieval thrust	(stehend) + 6
Fake Execution	7, 6, 6, 7 + 6, e
Tag Throw (mit Jun im Team)	+ + + + + Tag-Button

Hwoarang



Low sweep to double kick	+ + + + +
Punch kick combo	+ + +
Flamingo side kick	+ + +
Right heel smash	+ + +
Left heel smash	+ + 8
Tag Throw (mit Beak im Team)	halten Sie + + + + + + , Tag-Button

Jun Kazama



Squat power punch	+ + + + +
Back hander	+ + +
Smash punch to golden knee	+ + + + +
Big boot	+ + + +
Spinning punch combo	+ + + + +





Jack 2



Spinning smash (rechts vom Gegner)	△ + ○
Body Breaker (links vom Gegner)	△ + ○
Spinning smash	Schritt zur Seite + ○
Double spinning smash	Schritt zur Seite + Schritt zur Seite + ○ + △
Ali right hook	■ + △
Stomping boot	■ + ○
Shoulder charge	■ + ○ + ○

Jun Kazama



Back flip	■ + ■
Cartwheel kick	△ + ×
Twin cartwheel kick	(stehend) + × + ○, × + ○
Crouching flip	(stehend) + ×
Gut stunner	(stehend) + ○
Crouching leg sweep	halten Sie ■ oder halten Sie ■ + △
Double palm stunner	○ + △
Wind-up arm sweep	■ + ○
Spinning throw	○ + ○ + △
Spinning punches	○ + △, ○ + △
Power palm	■ + △ + △
Side wheel kick	Schritt zur Seite + ○

Kazuya



Power headbutt (Tag-Button drücken, wenn Jun der zweite Charakter ist)	■ + ○ + △
Leg grab and throw (links vom Gegner)	△ + ○
Lightning head punch (rechts vom Gegner)	△ + ○
Double punch sweep	○, △, ○
Lightning punch	■ + ○ + ○
Lightning side swipe	■ + ○ + △
Turning sweep	■ + ○ + ○
Stomach stunner	■ + ○ + ○

King



Reverse back kick	■ + ○
Belly flop	■, halten Sie ■ + △ + ×
Elbow smasher	■ + ○ + △
Reverse hook kick (mit Rücken zum Gegner)	×
Tag Throw (mit Armour im Team)	■ + ○ + ○ + ○

Kuma or Panda



Stomach smash	■ + ○ + △
Bottom burp	■, △ + △ + × + ○
Crouching stance	× + ○
Head smash	■ + ○ + △ + △
Claw Crush (unblockbar)	■ + ○ + ○

Lee Chaolan



Face smash (links vom Gegner)	○ + ×
Tumbling fall (rechts vom Gegner)	○ + ×
Three punch rush	■ + ○, ○, △
Over head punch	Schritt zur Seite + △
Cross wind kick	■ + ○ + ×
Spinning head kick	■ + ○
Side Step Stunner	Schritt nach rechts + × oder Schritt nach links + ○
Low leg take out	■ + ■ + ×
Step-in roundhouse	■ + ○ + ×
Fake kick cutter	■ + ×, ×
High Knee smash	■ + ○
Spinning kick take-down	■ + ○ + ○
Triple speed kicks	○, ○, ○
Low triple speed kicks	■ + ○, Steuerkreuz los- lassen, ○, ○, ○

Lei Wulong



Leaping back kick	Schritt zur Seite + × + ○
Double punch	Schritt zur Seite + ○, △
Twin punch	■ + ○ + △
Life recovery	■ + ○ + △
Leaping punch	halten Sie ■ + ■

Ling Xiaoya



Smashing bird	○ + △
Guard smash	■ + ○
Lifting thrust	■ + ○ + ○, ■
Step kick combo	Schritt zur Seite + ○, ○

Kunimitsu



Dagger combo	■ + ○ + △
Leaping spin kick	■ + ○ + ×, ○
Leaping leg smash	■ + × + ○

Michelle Chang



Backflip	■ + ■
Double Kick surprise	■ + ○ + ○ + ○
Leaping kick	■ + ○ + ○
Side smash	Schritt zur Seite + ○
Double gang kick	Schritt zur Seite + ×, ○

Tag combo (mit Julia im Team)	■ + ○, Tag-Button
----------------------------------	-------------------

Nina Williams



Stake combo	○, △, ×, ×, △
Stake combo variation	○, △, ×, ×, ○, ×
Low stake combo	○, △, ×, ×, ■ + ○
Once-two smash	○, △, ×, ○
Turning blade	■ + ○ + △
Twin piston	Schritt zur Seite + ○, △
Deadly rush	○, △, ×, ×, ○
Deadly rush variation	○, △, ×, ×, ○
Low deadly rush	△, ×, ×, ■ + ○
Squatting rush	■ + ○ + △, ×, ×, ×, ○
Squat. rush variation	■ + ○ + △, ×, ×, ×, ○
Low Squatting rush	○ + ○, ×, ×, ×
	○, ■ + ○
Tag combo (mit Anna im Team)	Tag-Button

Überblick über die Basic-Moves

Diese Moves können alle Charaktere anwenden. Sie sind die Basis für eine All-Round-Attacke.

Tackle breaker	△
Low parry	■ + ○
Tag throw	△ + Tag-Button
Mounted punch breaker	○
(nutzen Sie die Bewegung, wenn Sie auf dem Boden aufkommen)	
Tech Roll	○
(nutzen Sie die Bewegung, wenn Sie auf dem Boden aufkommen)	
Front flip get-up	■ halten
(gedrückt halten, bevor Sie auf dem Boden aufkommen)	
Tumble recovery	■ halten
(gedrückt halten, bevor Sie auf dem Boden aufkommen)	oder ■ halten



Tetsujin oder Mokujin

Erfahrene *Tekken*-Spieler haben sicherlich von Mokujins Kampffertigkeiten gehört (oder schon am eigenen Leibe erfahren). Wenn Sie Mokujin oder Tetsujin als Charakter auswählen, erhalten Sie eine komplette Move-Liste eines zufällig ausgewählten Kämpfers (außer Ogre, True Ogre, Devil und Angel!). Das erklärt sich wie folgt: Bei *Tekken Tag Tournament* haben Sie bei einigen Kämpfen zum ersten Mal die Möglichkeit, den Charakter auszutauschen. Dazu müssen Sie lediglich den Tag-Button drücken. Wenn Mokujin nun in den Ring zurückkehrt, haben Sie die komplette Move-Liste von einem der anderen Charaktere. Welchen Charakter Mokujin gerade imitiert, können Sie nur herausfinden, wenn Sie ganz genau hinschauen: Achten Sie genau darauf, welche Haltung die Kämpferin einnimmt, bevor der Kampf beginnt. Wenn Sie eine gute Auffassungsgabe haben, können Sie den Charakter allerdings auch an der Angriffstechnik erkennen.



P-jack



Holding throw (rechts vom Gegner)	△ + ○
Super spin throw	△ + ○ (links vom Gegner)
Two in one death	▽ + ○
Steel Elbow	▷ + ○
Lightning smash	Schritt zur Seite + △
Cutting punch	Schritt zur Seite + ▽ + △
Falling death	▷ ▷ + △

Ogre



Ankle sweep	Schritt zur Seite + ○
Infinite kick combo (stehend)	× × × + × × × etc.
Side cutter (unblockbar)	◀ + △
Punch crusher (unblockbar)	◀ / ▶ + ▽ + △
Lunging low smash (unblockbar)	◀ + ▽ + △
Step-in cutter (unblockbar)	▷ ▷ Steuerkreuz loslassen + △
Lunging smash (unblockbar)	◀ + △ + ×

True Ogre



Low leg snapper	Schritt zur Seite + ○
Super stomach smash (unblockbar)	◀ / ▶ + ▽ + △
Red flash punch (unblockbar)	◀ + ▽ + △
Lunging super smash (unblockbar)	◀ + △ + ×
Twisting punch (unblockbar)	▷ ▷ Steuerkreuz loslassen + △

Devil oder Angel



Super rising punch	Schritt zur Seite + △
Rising dragon punch	▷ Steuerkreuz loslassen, ♥ ♥ ♥ + ○
Teleport punch	▷ ▷ + △
Leap kick delay	◀ ▷ Steuerkreuz loslassen + ○
Leap kick	◀ + ○
Lightning head smash (rechts vom Gegner)	△ + ○
Grab and throw (links vom Gegner)	△ + ○
Laser in the back (unblockbar)	× × × × × ×
Laser take-down (unblockbar)	◀ + ▽ + △

Yoshimitsu



Shining force	Schritt zur Seite + △
Inside palm	Schritt zur Seite + ▽
Whirlwind	Schritt zur Seite + ○
Stone smasher	◀ + ○ × × + ○
Aura shield	◀ / ▶ + ○ + △
Sword bounce	◀ + ○ + △ × × + △
Donkey donkey	○ × × + ○
Stomp to donkey kick	◀ ▷ + × × + ○ × × + ○
Spinning lift	♥ + ○ + △

Wang Jinrei



Flashing headbutt	○ + △
Lunging strike	▷ + △
Vertical kick	▷ + ○
Plam lifter	♥ / ◀ + △
Rising boot	♥ / ▷ + ×
Striking headbutt	Schritt zur Seite + ○ + △
Sliding leg sweep	Schritt zur Seite + ○
Rolling back breaker	△ + ○ (links vom Gegner)
Leg smash	△ + ○ (rechts vom Gegner)
Over the back neck breaker	△ + ○ (hinter dem Gegner)

Paul Phoenix



Lifting palm	(stehend) + △
Turning thrust	Schritt zur Seite + ▽
Side smash	Schritt zur Seite + ×

Unknown – die Endgegnerin

Die Endgegnerin in *Tekken Tag Tournament* ist zunächst unbekannt, doch wenn Sie sie einmal freigeschaltet haben, ist sie ein spielbarer Charakter! In ihrer Art zu kämpfen ist „Unknown“ den beiden Kämpfern Tetsujin und Mokujin sehr ähnlich. Das bedeutet, sie kann jeden beliebigen Charakter im Spiel imitieren („Ogre“, „True Ogre“, „Devil“ und „Angel“) und ihre Moves sowie Kombos ausführen. Genau wie bei Tetsujin und Mokujin können Sie den Charakter mit dem Tag-Button ganz einfach auswechseln. Bedenken Sie, dass „Unknown“ in der ersten Runde immer die Move-Liste von Jun nimmt. Sobald Sie den Charakter bzw. die Move-Liste wechseln, müssen Sie genau aufpassen, welche Haltung sie vor dem Kampf einnimmt. Nur so können Sie herausfinden, welchen Charakter sie gerade imitiert – und dann ist schnelles Handeln gefragt. Setzen Sie dann die entsprechenden Moves ein!



Secrets

Tekken Tag steckt voller Geheimnisse! Diese herauszufinden, macht fast genauso viel Spaß wie das Spiel selbst! Auf dieser Seite erfahren

Sie alle Einzelheiten zu den Secrets, wo Sie diese finden und wie Sie sie freispielen können – natürlich inklusive des „Tekken-Bowling“!

Wie aktiviere ich den Theater-Modus und wozu ist er gut?

Im Theater-Modus haben Sie Zugang zu allen Endsequenzen, die Sie bisher freigespielt haben. Dazu müssen Sie das Spiel zumindest einmal mit einem vorgegebenen Charakter durchspielen. Denken Sie immer daran: Wenn Sie das Spiel mit demselben Charakter aber im alternativen Outfit erfolgreich beenden, erhalten Sie eine andere Endsequenz. Diese können Sie sich ebenfalls im Theater-Modus noch einmal ansehen.

Wie schalte ich den Gallery-Modus frei?

Der Gallery-Modus wird zusammen mit Charakter „Devil“ freigeschaltet. Das heißt, Sie müssen *Tekken 13* Mal durchspielen und zwar jedes Mal mit einem anderen Charakter. Wenn Ihnen das gelungen ist, dürfen Sie Devil (und Angel) als Charakter auswählen und in den Gallery-Modus gehen. Sobald dieser verfügbar ist, können Sie in den Pause-Modus gehen und einen Screenshot auf Ihre Memory Card speichern! Ideal, wenn Sie Ihre Freunde beeindrucken wollen!

Ich habe den Endgegner „Unknown“ freigeschaltet – wie ändere ich ihren Kampfstil?

Wenn Sie die Endgegner freigespielt haben und mit ihr ein neues Spiel beginnen, fällt Ihnen mit Sicherheit nach kurzer Zeit etwas Entscheidendes auf: „Unknown“ hat die Fähigkeit, andere Charaktere – also deren Moves und Kombos – zu imitieren. Das erklärt auch, warum sie keinen Partner benö-

Ich habe gehört, es gibt einen „Tekken-Bowl-Modus“! Wie schalte ich ihn frei?

Bowl-Modus – „just for fun“?

tigt! Es gibt zwei Möglichkeiten, wie Sie ihre Move-List ändern können. Zunächst können Sie ganz einfach den Tag-Button drücken. Das ist kinderleicht, Sie verschwenden aber auch viel Zeit. Sie können aber auch den Analog-Stick verwenden, wenn Sie einen Dual-Shock-Controller haben. Dadurch ändern Sie den Charakter in Sekundenbruchteilen.

Der Tekken-Bowl-Modus wird zusammen mit dem Charakter „Ogre“ verfügbar. Der Clou: Wenn Sie 200 Punkte im Tekken-Bowl-Modus erreichen, dürfen Sie den Soundtrack im Tekken-Bowl-Modus auswählen!

Tekken-Bowling ist eines der coolsten Features im ganzen Spiel! Es macht mindestens genauso viel



Spaß wie das Kämpfen selbst! Übrigens können Sie beim Bowling auch einen geheimen Charakter freispielen! Aber nur, wenn Sie gut genug sind, versteht sich. Wenn Sie insgesamt über 263 Punkte kommen, erhalten Sie Dr. B – erinnern Sie sich an *Tekken 3*? Sehen Sie einfach mal die Bowling-Bahn entlang: In der Nähe von ein paar Mishima Guards steht der Doktor! Um 263 Punkte zu erhalten, müssen Sie allerdings so gut wie perfekt spielen und bei jedem Wurf einen Strike machen. Eine harte Herausforderung!

Geheime Charaktere

In *Tekken Tag Tournament* gibt es geheime Charaktere, die Sie erst freispielen müssen, bevor sie im Auswahlbildschirm verfügbar werden. Spielen Sie den Arcade-Modus durch und zwar jedes Mal mit einem anderen Charakter. Die Anzahl der verschiedenen Charaktere, mit denen Sie das Spiel erfolgreich beendet haben, bestimmt, welcher Charakter verfügbar wird. Da Sie jedes Mal zwei Kämpfer auswählen müssen, können Sie jedoch zwei geheime Charaktere mit demselben Team freispielen! Wenn Sie *Tekken* mit Paul und Law durchspielen, erhalten Sie die Zwischensequenz mit Paul und Ihren ersten geheimen Charakter. Wenn Sie das Spiel nun zum zweiten Mal mit demselben Team durchspielen, wird die Zwischensequenz mit Law gezeigt und Sie erhalten den nächsten Charakter.

Gewinnen Sie das Spiel Geheimer Charakter

1x	Kunimitsu
2x	Bruce Irvin
3x	Jack-2
4x	Lee Chaolan
5x	Wang Jinrey
6x	Roger & Alex
7x	Kuma & Panda
8x	Kazuya Mishima
9x	Ogre
10x	True Ogre
11x	Prototype Jack
12x	Mokujin & Tetsujin
13x	Devil und Angel
14x	Unknown

Arena-Auswahl (Practice-Modus)

Mit diesem Cheat können Sie sich aussuchen, vor welchem Hintergrund Sie spielen wollen. Wählen Sie den Practice-Modus aus und halten Sie L2 gedrückt. Tippen Sie jetzt R2 so oft an, bis Sie zu dem Stage kommen, den Sie wollen – sehen Sie sich die unten stehende Tabelle an, dort sind alle Arenen aufgeführt. Wenn Sie das getan haben, lassen Sie den Schulterknopf los und wählen dann wie gewohnt „Practice-Mode“ und Ihre Charaktere aus.

Betätigen Sie R2 Arena

1x	Forest Laws Arena (neu)
2x	Yoshimitsus Arena (leichter Schnee)
3x	Ling Xiaoyus Arena
4x	Hwoarangs Arena
5x	Leis Arena
6x	Ogres Arena
7x	School Arena (Abend)
8x	Dojo (Abend)
9x	Ninas Arena (Tag)
10x	Eddys Arena (Morgengrauen)
11x	Kings Arena
12x	Heihachis Arena
13x	Eddys Arena (Tag)
14x	Unknowns Arena
15x	Forest Laws Arena (alt)
16x	School Arena (Tag)
17x	Dojo (Tag)
18x	Ninas Arena (Nacht)
19x	Yoshimitsus Arena (starker Schnee)
20x	Pauls Arena



SSX Snowboarding

GENRE
Sportspiel
SPIELER
2
HERSTELLER
EA Sports
INTERNET
www.ssx.ea.com

SSX wartet mit starken Gegnern und kniffligen Strecken auf. Wir zeigen Ihnen die besten Abkürzungen und verraten Ihnen, wie Sie Boards und Strecken freischalten.

Streckenabkürzungen

Snowdream

Was zeichnet dieses Rennen aus? Dieser Kurs ist hervorragend für den Spielstart geeignet. Ihre Gegner machen selber noch etliche Fehler und es ist recht leicht, ihnen davonzufahren. Halten Sie Ihren Schwung bei der Abfahrt möglichst hoch, indem Sie nur einfache Tricks ausüben. Nutzen Sie den Schwung aus, um die langen Geraden flott zu durchfahren und so das Rennen schnell zu beenden.

Abkürzung 1 Springen Sie durch das erste SSX-Schild, um so die Kurve vor Ihnen zu schneiden.

Abkürzung 2 Wenn sich die Strecke bei den beiden Toren (orange und blau) aufteilt, machen Sie einen Jib auf die Metallstange und rutschen Sie darauf entlang.

Abkürzung 3 Springen Sie mit viel Schwung durch die nächste SSX-Tafel, um die folgende Kurve zu schneiden.

Abkürzung 4 Wenn Sie sich der nächsten SSX-Scheibe nähern, springen Sie mit viel Schwung über die Umzäunung davor. Folgen Sie dem verschnittenen Pfad, der Sie wieder auf die eigentliche Piste zurückführt.

Abkürzung 5 Im nächsten Abschnitt mit den gelb markierten Hügeln springen Sie mit wenig Schwung aus der Kurve heraus, um die letzte Abkürzung zu nutzen. Springen Sie über die Lücke zu der nächsten SSX-Tafel. Dahinter kommt schon das Ziel in Sicht.

Elysium Alps

Womit muss ich bei diesem Kurs rechnen? Dieser Kurs ist schon etwas schwieriger. Der Wettkampf ist wesentlich härter und Sie

müssen es beherrschen, Gegner auch wegzuschubsen, um nicht in Grund und Boden gefahren zu werden. Wenn Sie das Rennen gewinnen wollen, sind die Abkürzungen 2 und 3 wirklich wichtig. So vermeiden Sie die erheblich längere und vereiste Strecke.

Abkürzung 1 Halten Sie hinter dem ersten Checkpoint nach einer verschnittenen Schräge auf der rechten Seite Ausschau. Die Abkürzung führt Sie durch einen Zaun und um den Berg herum. Achten Sie auf die Strecke vor sich – Sie müssen einige tollkühne Sprünge hinlegen, um die Abkürzung optimal zu nutzen.

Abkürzung 2 Nachdem Sie die beweglichen Hindernisse passiert haben und über die Rampe gesprungen sind, halten Sie Ausschau nach der SSX-Tafel auf der linken Seite der Piste. Springen Sie durch und navigieren Sie vorsichtig an den Bäumen vorbei. Sie fallen mit

einem Riesensatz auf die tiefer liegende Strecke.

Abkürzung 3 Springen Sie in diesem Abschnitt unbedingt über die verschiedenen Abgründe hinweg. Sie müssen sonst die wesentlich längere, vereiste Etappe benutzen.

Abkürzung 4 Wenn Sie die letzte Half-Pipe erreichen, vermeiden Sie die Glashindernisse, indem Sie auf der Kante der Piste entlangbrettern. Machen Sie dabei keine hektischen Lenkbewegungen mit dem Controller. So kommen Sie sicher ins Ziel.

Mercury City Meltdown

Was erwartet mich auf dieser Strecke? Sie fahren bei diesem Kurs durch eine verschneite Stadt. Das Rennen ist von sich aufteilenden Strecken, großen Sprüngen und halb verschütteten Fahrzeugen geprägt. Wie zu erwarten, nehmen Ihre Konkurrenten keinerlei Rücksicht – darum sollten Sie auf alle Fälle die





Abkürzung 1

Achten Sie auf die SSX-Scheibe links von der Strecke. Nutzen Sie die Felsrampe aus, um durch die Scheibe und über den Zaun zu springen. Halten Sie sich an den großen Vorsprung, bis Sie sich wieder auf die Piste hinabfallen lassen können.

Abkürzung 2

Sobald Sie wieder auf der Strecke sind, drehen Sie sich nach rechts und fahren durch das SSX-Schild. Rechts dahinter können Sie zur nächsten Abkürzung hinabspringen.

Abkürzung 3

Wenn Sie zu der Stelle gelangen, an der sich die Strecke teilt, machen Sie einen Jib auf den Zaun in der Mitte. Springen Sie am Ende herunter und nehmen Sie die Abkürzung durch das Gebäude.

INFO So weit die Füße tragen

Wenn Sie genug davon haben, die Strecken immer nur auf Ihrem Brett stehend zu absolvieren, geben Sie doch einfach mal folgenden Code ein, während der Options-Bildschirm geöffnet ist. Danach können Sie jede Strecke auf Ihren eigenen Füßen ablaufen. Halten Sie während der Cheateingabe die Tasten

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 gedrückt.

Jetzt drücken Sie: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.

Wenn Sie den Code korrekt eingegeben haben, ertönt ein Soundsignal. Ihre Spielfigur hat das Board nun gegen schicke Laufschuhe eingetauscht. Wenn Sie die Tastenfolge wiederholen, wird der Cheat wieder aufgehoben und Sie stehen wieder auf Ihrem Brett.



INFO Brettvielfalt

Jeder Snowboarder besitzt elf verschiedene Boards. Zu Beginn stehen aber nur zwei davon zur Verfügung, die anderen neun müssen Sie freischalten. Sie müssen dazu die verschiedenen Ränge durchlaufen und dabei jedes Mal Gold in jedem Rennen gewinnen. In der Liste sehen Sie den Rang, der nötig ist, um das entsprechende Board zu erhalten. Jedes neu erworbene Board besitzt bessere Fahreigenschaften und Sie werden feststellen, dass sich damit ein schwierigeres Rennen einfacher gewinnen lässt.

- Board 3:.....Rookie
Board 4:.....Sensei
Board 5:.....Contender
Board 6:.....Natural
Board 7:.....Star
Board 8:.....Veteran
Board 9:.....Champ
Board 10:.....Superstar
Board 11:.....Master

Abkürzung 4

Nach dem in sich verschlungenem Abschnitt sollten Sie nach dem doppelten SSX-Schild auf der rechten Seite der Piste Ausschau halten. Springen Sie auf den Rand, um durch die Scheiben zu fahren – Sie finden sich danach in einer Seitengasse wieder.

Abkürzung 5

Halten Sie nach dem Parkplatz auf der rechten Seite Ausschau und betreten Sie dort hindurch. Wenn Sie sogar in der Lage sind, von Dach zu Dach springen, werden Sie feststellen, dass Sie hier enorm viel abkürzen können.

Abkürzung 6

Kurze Zeit später, gelangen Sie zu einer weiteren Stelle, an der sich die Rennstrecke wieder aufteilt. Direkt vor sich erkennen Sie eine SSX-Glastafel. Fahren Sie direkt in die Scheibe hinein und betreten Sie durch das Gebäude. Dahinter können Sie wieder auf die ursprüngliche Strecke zurückspringen.



Abkürzung 7

Wie sieht es in Mesablanca aus?

Nachdem Sie die Brücke überquert haben, müssen Sie wieder Ihre Augen nach einer SSX-Tafel auf der linken Seite suchen lassen. Dahinter können Sie wieder eine Seitengasse befahren, durch die Sie eine Menge Zeit einsparen. Düsen Sie danach mit voller Fahrt auf das Ziel zu.

Mesablanca

Dieser Kurs schlingelt sich durch ein Felstal. Sie haben nicht viel Platz zum Manövrieren, besonders in den lang gezogenen Kurven. Bleiben Sie daher Ihren Konkurrenten möglichst fern. Sie müssen auch mit einigen „tödlichen“ Sprüngen rechnen – fahren Sie daher möglichst vorausschauend und vorsichtig.

Abkürzung 1

Verpassen Sie nicht das erste SSX-Schild auf der linken Seite der Piste. Fahren Sie hindurch, um einen Großteil der Kurve abzukürzen.

Abkürzung 2

Gehen Sie bei der nächsten SSX-Scheibe (linke Seite) genau wie bei Abkürzung 1 vor.

Abkürzung 3

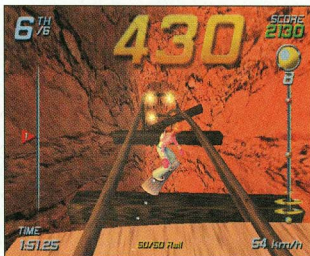
Die Rennstrecke teilt sich an der Stelle, an der eine steinerne Skulptur zu sehen ist. Dahinter befindet sich eine Holzverkleidung. Durchbrechen Sie das Teil und Sie finden sich in den Minen wieder. Sie können eine Menge Bonuspunkte für das Rail Sliding einkassieren. Verpassen Sie diese Chance nicht.

Abkürzung 4

Wenn Sie aus den Minen herausfahren, durchbrechen Sie links die nächste SSX-Tafel und setzen Sie zum Sprung an.

Abkürzung 5

Im letzten Streckenteil werden Sie mit einer Menge Felsbögen konfrontiert.



Worauf muss ich mich bei diesem Rennen einstellen?

Nutzen Sie die Lücken konsequent aus, so können Sie einige der Hindernisse umrunden.

Tokyo Megaplex

Dieses Rennen ist am schwierigsten zu gewinnen, da es mit gefährlichen Abschnitten regelrecht gespickt ist. Die Strecke ist im Prinzip ein großer Flippertisch. Benutzen Sie die Abkürzungen, um auf den erhöhten Abschnitten zu bleiben und die unteren zu vermeiden.

Abkürzung 1

Vollführen Sie in dem Tunnel einen Grab und behalten Sie ihn bei, bis Sie ganz oben sind. Der Aufwind erlaubt es Ihnen, zu gleiten und viele Bonuspunkte einzuheimsen.

Abkürzung 2

Treffen Sie den Knopf vor der ersten Rampe, um damit den Luftstrom abzuschalten, der aus dem Gebläse dahinter kommt. Brettern Sie durch die SSX-Tafel, um an den Ventilatorblättern vorbeizuspringen.

Abkürzung 3

Die Strecke teilt sich in drei Spuren auf, jede ist mit großen Hindernissen versehen. Fahren Sie unbedingt über den Knopf vor der jeweiligen Spur, die Sie befahren wollen. Dadurch werden die Hindernisse abgesenkt und Sie können sicher hindurchfahren.

Abkürzung 4

Der folgende großflächige Abschnitt ist mit einer Vielzahl an pinkfarbenen Säulen versehen. Dummerweise bewegen sich diese und Sie können Ihnen nur schwer ausweichen. Versuchen Sie lieber, über den Schneehügel zu fahren, der sich vor dem Abschnitt befindet. Dadurch können Sie über die Hinder-

nisse slidern, was aber nicht ganz leicht ist.

Abkürzung 5

Wenn Sie in die nächste Sektion hineinfahren, berühren Sie unbedingt einen der Knöpfe am Boden, um die dahinter liegende Rampe hochzufahren. Springen Sie von der Rampe auf

Wie schalte ich diese Strecke frei?

das Dach, um so weitere Hindernisse zu umgehen.

Aloa Ice Jam

Sie müssen eine Medaille beim Tokyo-Megaplex-Rennen gewinnen, um diesen Kurs freizuschalten. Achten Sie auf die Schilder mit der Aufschrift „Cliff Hazard“ –

INFO Snowboard-Jargon

Wenn Sie ständig die Rennen verlieren, machen Sie wahrscheinlich einfach zu viele Fehler beim Durchführen Ihrer Tricks. Es gibt ein paar Dinge, die Sie tunlichst vermeiden bzw. beherzigen sollten, um eine möglichst „fette“ (außergewöhnliche) Leistung hinzulegen. Die unten aufgeführten Begriffe bekommen Sie öfter im Spiel zu hören, also achten Sie besser darauf.

Bail/Pack/ Crater – Führt jeweils zum Sturz

Wenn Sie einen dieser Begriffe hören, sind Sie wahrscheinlich schon im Schnee gelandet. Die Strecken werden zunehmend schwieriger und weisen immer mehr Hindernisse auf. Da hilft nur Üben, Üben, Üben.

Bonk – Nicht nur auf Schnee wird gefahren

Es gibt eine Menge Stangen, Zäune oder auch umgestürzte Bäume, auf denen Sie mit Ihrem Board aufsitzen können, um darauf entlangzugleiten. Das gibt Bonuspunkte. Größeren Objekten sollten Sie allerdings aus dem Weg gehen, sonst bekommen Sie wieder ein „Bail“ zu hören.

Jib → Aufspringen und Reiten

Ein gut gelungenes Jibbing kann Ihnen eine Menge Bonuspunkte einbringen. Außerdem sind Sie mithilfe des Jibbings überhaupt erst in der Lage, einige der vielen Abkürzungen zu fahren. Das so genannte Rail Sliding ist außerdem eine gute Möglichkeit, dem Geschubse der Gegner aus dem Weg zu gehen, da die Gegner nur selten zum Jibbing tendieren.

Chatter → Bezeichnet das raue Vibrieren Ihres Boards

Das Chattering macht es sehr schwer, das Board unter Kontrolle zu halten. Vermeiden Sie es daher, Kurven mit zu hoher Geschwindigkeit zu durchfahren. Wenn eine Kurve sehr eng ist, sollten Sie daher unbedingt den Finger von der Beschleunigungs-Taste lassen, um mehr Stabilität zu erhalten.

Hucker → Ein Snowboarder, der durch die Luft springt, ohne vorher nachzudenken

Behalten Sie immer die Strecke im Auge und schätzen Sie sie gut ab, bevor Sie zum Sprung ansetzen. Üben Sie mit den unterschiedlichen Höhen der Rampen und merken Sie sich dabei, welche Tricks Sie sicher ausführen können.

Poach → Außerhalb der festen Strecke snowboarden

Die Strecken sind an vielen Stellen durch Zäune, Mauern oder Poller abgetrennt. Sie machen ein Poaching, wenn Sie solche Absperrungen durchbrechen und so im tiefen Schnee weiterfahren. Oftmals finden Sie dadurch auch zu Abkürzungen.

Rolling Down The Windows →

Wenn Sie wild mit den Armen rudern versuchen, Ihre Balance wieder zu erlangen

Versuchen Sie, dies zu vermeiden. Üben Sie fleißig, ordentliche Railings hinzulegen. Dadurch kommen Sie in den Genuss von vielen Bonuspunkten und Abkürzungen.

Late → Das Ausführen eines Tricks kurz vor der Landung

Gewöhnen Sie es sich an, Tricks auf diese Weise vorzuführen. Ein solcher Trick oder Grab ist zwar sehr riskant, bringt Ihnen aber megavielen Punkte ein, wenn er klappt.

Corduroy →

Bezeichnet die aufgeraute Pistenoberfläche, wenn eine Schneeraupe die Strecke frisch abgezogen hat
Auf einer solchen Piste lässt es sich am besten fahren.

Cocaining → Bezeichnet das Aufspritzen einer Schneefontäne

Sollten Sie einmal mit dem Gesicht im Schnee landen, müssen Sie mit einem hässlichen „You O.D'd man“ seitens Ihrer Mitstreiter rechnen.

Ice Maiden Massage → Das gemeine Vergnügen, einem Mitstreiter Schnee in den Rücken zu stopfen
Sollten Sie allerdings andauernd bei SSX verlieren, wünschen Sie sich wahrscheinlich, Schnee durch etwas anderes zu ersetzen, zum Beispiel durch Sand, Juckpulver oder den Inhalt des Aschenbechers.



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 SSK: Snowboarding
Super Cross.

Aufwendig gezeichnete
Übersichts-Karten

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

games eXpert -
das Komplettlösungs-
Magazin für
PlayStation-Spiele



die Klüfte in der Piste sind dort nur schwer auszumachen. Sollten Sie dennoch abstürzen, drücken Sie sofort den SELECT-Knopf, damit Sie schnell wieder in Sicherheit sind.

Abkürzung 1

Wenn Sie den zweiten Abgrund überwunden haben, durchbrechen Sie die SSX-Scheibe, um die Kurvenpartie abzukürzen.

Abkürzung 2

Sobald Sie den beweglichen Hindernissen ausge-

wichen sind, düsen Sie schnell über die nächste Rampe und springen über die Statue in den Wassertunnel.

Abkürzung 3

Gleich hinter dem Wassertunnel können Sie ein großes, mundförmiges Objekt in der Luft erkennen. Fahren Sie über die Rampe davor und springen Sie in voller Fahrt hinein. Bleiben Sie ruhig und überspringen Sie alle Abgründe. Dann können Sie einfach

Abkürzung 4

durch den Schlangentunnel hindurchbrettern.

Nachdem Sie den Schlangentunnel verlassen haben, müssen Sie über eine der rot-schwarz gestreiften Stangen slides. Wenn Sie das Hindernis passiert haben, steuern Sie nach links, um eine weitere SSX-Glascheibe zu durchfahren. So können Sie die Abkürzung durch die Höhle benutzen, die Sie kurz vor dem Ziel wieder verlassen können.

Bonusstrecken

Was muss ich tun, um diesen Kurs fahren zu können?

Pipedream

Wenn Sie in den Genuss dieser Strecke kommen wollen, müssen Sie eine Medaille in allen Show-Offs errungen haben. Das ist kein leichtes Unterfangen – zum Glück ist das Erreichen der Bronzemedaille ausreichend. Die Pipedream-Strecke gibt es nur im Show-Off und Free-Ride-Modus. Um eine Bronzemedaille zu erhalten, sind schon

75.000 Punkte nötig – eine Menge Holz. Am besten nutzen Sie eine der beiden großen Ice Bowls aus. Dort können Sie Ihre aufwendigen Figuren einfacher absolvieren. Achten Sie dabei aber auch auf die Zeit. In den Ice Bowls können Sie auch hervorragend Ihre Figuren aus dem Trick-Book einstudieren. Wenn Sie gar im Free-Ride-Modus spielen, haben Sie alle Zeit der Welt dafür. Nutzen Sie das Rail Sliding, die vielen Pipes und die Bonus-Items gründlich aus, um Ihren Score hochzupushen. Auch wenn Sie lange brauchen, um Bronze zu erhalten, der Übungseffekt ist allemal lohnenswert.

Untracked

Sie müssen sowohl im Aloha-Ice-Jam-Rennen als auch im Pipedream-Rennen

Gold im Show-Off-Modus erreichen. Einmal freigeschaltet, erwartet Sie eine wundervolle Strecke in einem großen Bergterrain. Keine feste Strecke, keine Gegner – nur Sie, Ihr Board, einige Bäume und viel Landschaft. Es gibt hier nichts mehr zu gewinnen, sondern die Strecke dient eher dem gemütlichen Snowboardgenuss.

INFO Cheat-Codes

Halten Sie während der Eingabe der Codes immer **B1**, **B2**, **B3**, **B4** im Options-Bildschirm gedrückt.

Master-Cheat (alles freigeschaltet)

☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐

Alle Streckentipps und -infos

☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐

Maximale Statuswerte

☐x ☐, ☐

INFO Coole Klamotten

Neben den Extra-Boards besitzt jeder Charakter auch noch zwei Bonuskostüme, die Sie aber erst freischalten müssen. Um in den Genuss der neuen Klamotten zu kommen, muss Ihr Trick-Book vollständig sein und Sie müssen Ihre Fähigkeiten perfekt beherrschen.

Freischalten des dritten Kostüms:

Alle grünen „Kreis-Tricks“ beherrschen

Das gestaltet sich nicht gerade einfach. Am besten benutzen Sie die Pipedream-Strecke im Free-Ride-Modus für dieses Vorhaben. Bei dieser Strecke können Sie die beiden großen Ice Bowls ausnutzen, in denen sich die entsprechenden Tricks recht gut ausprobieren lassen.

Freischalten des vierten Kostüms:

Alle blauen „Viereck-Tricks“ beherrschen

Die blauen „Viereck-Tricks“ sind am schwierigsten zu beherrschen, da Sie dazu 720° bis 1.280° Drehungen hinbekommen müssen. In den Pipedream Bowls ist das nur schwer zu schaffen, da Sie für solche Tricks eine Menge Platz nach oben haben müssen. Einfacher ist es, wenn Sie den Lufttunnel zu Beginn der Tokyo-Megaplex-Strecke benutzen. Sobald Sie im Tunnel sind, nehmen Sie die gewünschte Position ein und behalten diese dann bei, während Sie nach oben gleiten. Auch wenn die gewünschten Tricks nicht beim ersten Mal klappen, in dem Tunnel haben Sie die besten Trainingsmöglichkeiten.





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 Geltenpoh (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, Jean-Reiner Jung, Albrecht Ott, Michael Pruchnicki, Jens Quentin, Stefanie Schwarz

DVD-Redaktion: Axel Schröder

Japan-Korrespondent: Warren Harrod

USA-Korrespondenten: Simon Price, Mike Sabine

Verantw. Redakteur/Tipps & Tricks:

Florian Weidhase

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.

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: 65 756,- (ohne CD: 65 588,-)

Druck:

heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:

Play Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
VKZ: B 49025
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 02/2001

Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Inserentenverzeichnis



Activision	2	InterAct	85
COMPUTEC MEDIA AG .. 15,	110, 139, 143	Planet Internet	49
Eidos	148	RM Buch und Medien ...	21
Game It!	23	Take 2	17
Gameplay	3, 38-41,	THQ/Softgold	119, 147
.....	91, 93, 95	Ubi Soft	25
HAVAS Interactive ...	63, 77	Virgin	67

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	☐	☐	☐
Handy	☐	☐	☐

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
Bericht Final-Fantasy-Film	___	☐	☐	☐
News Budget	___	☐	☐	☐
News Hardware	___	☐	☐	☐
News DVD	___	☐	☐	☐
Leserbriefe	___	☐	☐	☐
Soul Reaver 2	___	☐	☐	☐
Shadow Of Memories	___	☐	☐	☐
ISS Pro Evolution 2	___	☐	☐	☐
Komplettlösung SSX	___	☐	☐	☐
Komplettlösung Tekken Tag Tournament	___	☐	☐	☐

6. Unserer kompletten Auflage liegt nun die Play-Zone-DVD bei. Wir würden gern von Ihnen wissen, welche Filme Ihnen am besten gefallen haben.

Welcher News-Bericht hat Ihnen am besten gefallen: _____

Welcher Angespielt-Bericht hat Ihnen am besten gefallen: _____

Welcher Test-Bericht hat Ihnen am besten gefallen: _____

Welcher von den übrigen Berichten hat Ihnen am besten gefallen: _____

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: _____

Name, Vorname: _____

Straße: _____

Wohnort: _____

Telefonnummer: _____

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: 02/2001)

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:

COMPUTEC MEDIA • **PLAYZONE** • Kennwort: PZ-Zeugnis 02
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	
Armored Core 2	Januar
Evergrace	Januar
ESPN NBA	Ende Januar
F1 Racing Championship	Januar
Stunt GP	Januar
MotoGP	14. Februar

PSone	
Vanishing Point	Dezember
Woody Woodpecker Racing	Dezember
Legend of Dragoon	Januar
Final Fantasy IX	Januar
Flintstones	Januar
Rainbow Six: Rogue Spear	Januar
Harvest Moon	Februar
Sesame Street Sports	Februar

Black & White

PLAYSTATION 2 Ist die atemberaubende Göttersim das Spiel der Zukunft?



Black & White hat viel hinter sich: Jahrelang in der Entwicklung, von der PC-Fachpresse frenetisch bejubelt, von den Spielern herbeigesehnt und schon jetzt als revolutionäres Spiel gefeiert. Nun ließ Entwickler-Mastermind Peter Molyneux die Bombe platzen: Sein Geniestreich soll schon im April auch für die PlayStation 2 erscheinen. In der nächsten Ausgabe werden wir der virtuellen Götterwelt ohnegleichen daher schon einmal vorab einen langen Besuch abstatten.



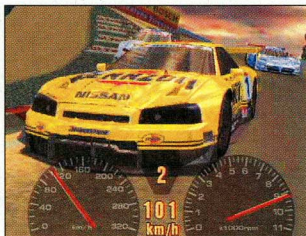
■ **REVOLUTION** Vorführungen von *Black & White* sorgen weltweit für Begeisterung.

Ausgabe 03/2001 ab 7.2.2001 am Kiosk!

Gran Turismo 3

PLAYSTATION 2 Endlich grünes Licht für unsere Play-Zone-Piloten!

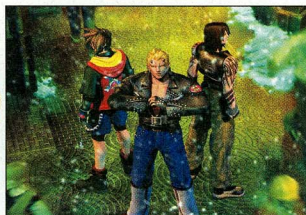
Seit Monaten ergötzen wir uns an den Bildern, spielen die alte Demo aus Japan und warten und warten. Dies soll nun ein Ende haben! Im Januar geht eine erste wirklich aussagekräftige Vorabversion von *Gran Turismo 3 A-spec* (so der volle Titel) mit der aus den neuesten Bildern bekannten Optik an den Start. Nach dem spektakulären Auftritt auf der Tokyo Game Show sind wir natürlich noch gespannter auf Sonys großen Hoffnungsträger, werden für Sie ausführlich Probe spielen und Ihnen in der kommenden Ausgabe von unseren Testfahrten berichten.



The Bouncer

PLAYSTATION 2 Prügeln mit Stil

Squaresoft kann weit mehr als nur gute Rollenspiele machen. Nachdem die bisherigen Ausflüge auf die PS2 eher mäßig waren (man denke an das vergurkte *Driving Emotion Type S* in Japan), ruhen alle Hoffnungen auf dem innovativen Prügler *The Bouncer*. Wir haben uns die japanische Fassung besorgt und uns ausgiebige Barschlägereien geliefert. Keine gebrochenen Knochen, aber einen Vorabbericht finden Sie in der nächsten Ausgabe.



Final Fantasy IX

PSONE Der endgültige Test zu Squares Meisterwerk – und mehr!

Wir hoffen, Sie haben unseren neuesten Angespült-Bericht zu *Final Fantasy IX* genossen. Es wird der letzte sein. Zur nächsten Ausgabe rechnen wir fest mit dem Test zur deutschen Version des bahnbrechenden Rollenspiels. Und nicht nur das: Unsere Tipps&Tricks-Experten werkeln bereits eifrig an einer Mega-Komplettlösung, auf die Sie sich ebenfalls schon einmal freuen können. Außerdem haben wir noch ein kleines Special zur Produktion der deutschen Version vorbereitet. Sie dürfen gespannt sein!



03/01 Weitere Themen

➔ **Exklusiv:** Die prall gefüllte Play-Zone-Multimedia-DVD!

➔ **Krönung:** Die neue potenzielle Fußball-Referenz ISS Pro Evolution 2 im Test!

➔ **Verspätung:** Nach erneuter Verschiebung der Test zu Sonys Rollenspiel *Legend of Dragoon*!

➔ **Achtung:** Großer Angespült-Bericht zu Sonys Action-Hoffnung *C-12*!

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

"KLAR DAS BESTE WRESTLING-SPIEL FÜR DIE PLAYSTATION"

Michael Pruchnicki, PlayZone 12/00

91%

PLAY
ZONE HIT



WWE

SMACK! 2
DOWN
■ KNOW YOUR ROLE ■

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

ENDLICH! DAS SPIEL ZUR SHOW!

Für PC und PlayStation*.



Beweisen Sie Ihr Wissen.
Jetzt mit dem brandaktuellen Spiel zur beliebten TV-Game Show.

Ab sofort in allen guten Fachgeschäften.



celador



* Ab Mitte Januar erhältlich.

www.eidos.com

EIDOS
INTERACTIVE