

04/2001
DM 9,99

6S 73,- sfr 9,90
lfr 235,- bfr 235,-
hfl 12,80 dkr 44,-
Lit 11,300
Pta 970,-
FF 38,-

Mit
DVD
VIDEO

Nur DM

9,99!

DVD

plus

**148-Seiten-
Magazin**

Abspielbar auf PlayStation 2, DVD-Playern & PCs mit DVD-Drive



04

PlayStation



**Buffy: Im Bann der...
TechnoMage
Fear Effect 2**

PlayStation 2



**Zone Of The Enders
Star Wars Starfighter
Devil May Cry
Red Faction
Summoner**

**Komplettlösung
Teil 1 (18 Seiten)**



Final Fantasy IX

**Hardware
DVD-Filme
Internet
Musik**

PLAYZONE



Wir haben es gespielt!

Metal Gear Solid 2

WAHNSINN: Das bislang
eindrucksvollste Videospiel!

Die Serie geht weiter!

GTA 3

JETZT IN 3D: Der Driver-Rivale

Capcoms neue Horror-Serie

Onimusha

RESIDENT EVIL 2001? Großer Vorabtest!

Die Lichtgestalt

ISS

Pro Evolution 2

REFERENZ: Der Fußball-Kaiser



new highscore!

status: beginner



Wirklich gute Spiele gibt's bei gameplay
www.gameplay.de

Willkommen bei gameplay, Europas größtem Spieleanbieter für PC, PlayStation 2, PlayStation, Dreamcast, N64, Gameboy, DVD und Zubehör. **Gleich reinklicken und kostenlosen Katalog bestellen.** Oder anrufen: **(0931) 35 45 222**



EDITORIAL

von HANS IPPISCH

In Deckung: Snake schießt scharf **Metal Gear Solid 2** auf der Play-Zone-DVD

Der komplette MGS-2-Trailer!

Als besonderes Bonbon finden Sie auf der aktuellen Play-Zone-DVD unter der Rubrik „Specials“ erstmals den kompletten **Metal-Gear-Solid-2-Trailer** in DVD-Qualität, der seinerzeit in Japan als einzelnes Produkt mehrere hunderttausend Mal über die Ladentheken wanderte. Das Schönste daran: Zum einen haben wir die DVD diesmal nicht nur **in einer schmucken Hülle** verpackt, sondern können sogar noch bestätigen, dass das **Spiel in Echt** mindestens **genauso gut** aussieht wie der komplette Trailer! Als uns Wolfgang Ebert von Konami freundlicherweise einen Besuch abstattete, konnten wir nämlich das Game erstmals richtig zocken. Die Folge: Das Play-Zone-Büro musste wegen Überfüllung kurzzeitig geschlossen werden. **Ab Seite 30** können Sie unsere aktuellen Eindrücke von **Metal Gear Solid 2** nachlesen ...

Weitere Knüller auf der DVD ...

Neben dem hoffentlich leckeren MGS 2-Bonus gibt's auf der DVD noch eine ganze Reihe weiterer Highlights. Wir stellen Ihnen unter anderem die fertige japanische Version von **Animusha** vor, zeigen eindrucksvolle Sequenzen der Rallye-Strecke von **Gran Turismo 3**, nehmen Sie mit zu einem Rundgang über die **Spielwarenmesse 2001**, porträtieren die wichtigsten **Stars der Spielegeschichte** und enthüllen Angelina Jolies Akrobatik im **Trailer zum Tomb-Raider-Kinofilm** ...

Danke, liebe Leser!

Ein besonderer Dank geht an alle unserer Leser, welche die Play Zone bei einer Umfrage von von ciao.com, Europas größtem Verbraucher-Portal, zu **Deutschlands beliebtestem Videospiele-Magazin** gewählt haben. Mit erstaunlichen **31,7 %** belegte die **Play Zone Platz 1**, gefolgt von unserem Schwestermagazin **PSG**, auf das **25,3 %** aller Stimmen entfielen. Dieses Ergebnis betrachten wir nicht nur als **Lohn** für unsere Bemühungen in den vergangenen Monaten, sondern auch als **Verpflichtung**, die Qualität der Play Zone auch weiterhin zu steigern. Ich darf Ihnen an dieser Stelle für die kommenden Ausgaben eine **Reihe weiterer Verbesserungen** versprechen. Was es genau sein wird, darf ich natürlich noch nicht verraten. Bis es so weit ist, wünsche ich Ihnen gute Unterhaltung mit der aktuellen Ausgabe!

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

Hans Ippisch



gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES



Wirklich gute Spiele
gibt's bei gameplay



News

Allgemeine News	6
DVD News	18
Hardware & Zubehör	108
Hits für Kids	14
Internet-News	22
Japan-News	10
Musik-News	20
USA-News	12

Gewinnspiele

Ducati-Gewinnspiel	94
DVD-Gewinnspiel	18

Reportage

Game On! TV	26
-------------	----

Rubriken

Charts	74
Impressum	144
Inserenten-Verzeichnis	144
Kleinanzeigen	122
Leserbriefe	112
Mittermeier's Lost Level	24
PlayStation-Lexikon	66
Schon getestet!	72
Vorschau	146
Zeugnis	145

Komplettlösung

Final Fantasy IX	124
------------------	-----

Spieleregister

4x4 Evolution	55
Arc The Lad Collection	12
Baldur's Gate: Dark Alliance	7
Batman of the Future	105
Boku Tu Maoh	11
Buffy – Im Bann der Dämonen	62
Dark Angel	12
Devil May Cry	48
Die 24 Stunden von Le Mans	7
Duke Nukem: Land of the Babes	100
Ein Königreich für ein Lama	102
Evergrace	91
F1 Racing Championship	84
Fear Effect 2: Retro Helix	98
Formel 1 2001	9
GTA 3	32
GunGriffon Blaze	89
Half-Life	9
ISS Pro Evolution 2	92
Kengo: Master of Bushido	91
King's Field IV	11
Knockout Kings 2001	88
Legacy of Kain: Blood Omen 2	8
Libero Grande International	103
MDK 2	51
Metal Gear Solid 2	28
Metal Slug X	63
NASCAR Heat	13
NBA Street	13
Oni	86
Onimusha	36
Phase Paradox	10
Point Blank 3	103
Prisoners of War	9
Red Faction	40
Rumble Racing	54
Shadow Hearts	50
Simpsons Wrestling	104
Sky Odyssey	47
Star Wars Starfighter	52
Summoner	76
Supercross 2001	105
TechnoMage	96
Test Drive Off Road	8
Tiger Woods PGA Tour Golf 2001	91
Time Crisis: Project Titan	10
Toy Story Racer	101
Tsugunai	11
UEFA Challenge	58
Unison	13
Warm Up GP 2001	105
WDL Thundertanks	103
WDL Thundertanks	90
WTA Tour Tennis	7
WWF SmackDown! 3	9
You don't know Jack	59
Zone of the Enders	80

Metal Gear Solid 2

PLAYSTATION 2 Wir durften es endlich spielen!

Seite
28



Endlich durften wir uns eigenhändig an einer spielbaren Demoversion von *Metal Gear Solid 2* versuchen. Und eins können wir Ihnen sofort verraten: Sie wurde allen hohen Erwartungen gerecht. Alle Details zum heißesten Anwärter auf den Titel „Spiel des Jahres“ finden Sie in Albrechts Erlebnisbericht ab Seite 28

Summoner

Seite
76

PLAYSTATION 2 Der Test zum ersten Rollenspielhit für die PS2!

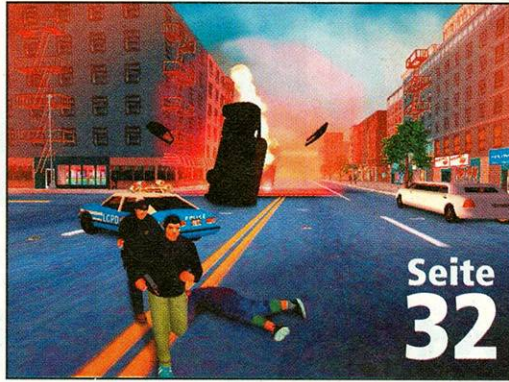
Man sieht *Summoner* seine westliche Herkunft an. Mit typischen Japano-Rollenspielen hat das Rollenspiel der *Red Faction*-Entwickler von Volition nicht viel gemein. Anders ist natürlich nicht gleich besser, aber die gigantische Spielwelt, die Vielfalt der Aufgaben und die grandiose Story haben uns dazu bewogen, dem Titel unseren Hit-Stempel aufzudrücken. Wolfgang hat für Sie ab Seite 76 das Kettenhemd übergestreift.



GTA 3

PLAYSTATION 2 Von Null auf Hundert!

Das war eine Überraschung: Kaum waren die ersten Bilder aufgetaucht, wurden wir auch schon nach Schottland eingeladen, um eine frühe Version von GTA 3 Probe zu spielen. Und die erwies sich zum einen als recht weit fortgeschritten, zum anderen bereits jetzt als absolute Spielspaßbombe. Andrés Ausflug in die Unterwelt dürfen Sie ab Seite 32 begleiten.



Onimusha

PLAYSTATION 2 Capcom legt vor!

Wegweisend, nur leider etwas kurz geraten. Das ist unser Eindruck von Capcoms *Onimusha*, das sich nach einer Odyssee über die Systeme nun endlich auf die PlayStation 2 durchgeschlagen hat. Optisch kann man bei diesem Titel endlich von einer zweiten Generation von PS2-Spielen sprechen. Spielerisch erhält man die von Capcom gewohnte Qualität. Wir haben die japanische Version für Sie durchgespielt.

Seite 36



Die Play-Zone-DVD

Eine Scheibe für alle!

Die Play Zone erscheint in der Gesamtauflage mit DVD für nur DM 9,99. Die Multimedia-Scheibe ist voll gepackt mit aktuellen News- und Angespield-Berichten, umfangreichen Tests, Specials, Tipps & Tricks, einem Spiele-Lexikon sowie Kino- und DVD-Trailern. Das alles gibt es jetzt dauerhaft in einer formschönen und regal-tauglichen Verpackung!

Seite 141



Kurztipps

PS2:

F1 Racing Championship	117
Rayman Revolution	117
Ready 2 Rumble: Round 2	119
Silent Scope	118
Smuggler's Run	118
Unreal Tournament (US)	118
Wild Wild Racing	117

PSone:

Bomberman	117
Chicken Run	119
Duke Nukem - Land of the Babes	116
Team Buddies	118

Angespielt

PS2:

4x4 Evolution	55
Devil May Cry	48
GTA 3	32
MDK 2	51
Metal Gear Solid 2	28
Onimusha	36
Red Faction	40
Rumble Racing	54
Shadow Hearts	50
Sky Odyssey	47
Star Wars Starfighter	52

PSone:

Buffy - Im Bann der Dämonen	62
Metal Slug X	63
UEFA Challenge	58
You don't know Jack	59

Tests

PS2:

Evergrace	91
F1 Racing Championship	84
GunGriffon Blaze	89
Kengo: Master of Bushido	91
Knockout Kings 2001	88
Oni	86
Summoner	76
Tiger Woods PGA Tour Golf 2001	91
WDL Thundertanks	90
Zone of the Enders	80
Buffy - Im Bann der Dämonen	62
Metal Slug X	63
UEFA Challenge	58
You don't know Jack	59

PSone:

Batman of the Future	105
Duke Nukem: Land of the Babes	100
Ein Königreich für ein Lama	102
Fear Effect 2: Retro Helix	98
ISS Pro Evolution 2	92
Libero Grande International	103
Point Blank 3	103
Simpsons Wrestling	104
Supercross 2001	105
TechnoMage	96
Toy Story Racer	101
Warm Up GP 2001	105
WDL Thundertanks	103

PLAY-
STATION

NEWS

PLAY ZONE Tops & Flops

Tops

1. SEGA-SPIELE FÜR PS2 UND PSONE

Sonzs Ex-Gegner liefert schon bald Software für beide Systeme!

2. METAL GEAR SOLID 2 SPIELBAR

Die erste Demo wurde den Vorschusslorbeeren gerecht!

3. DER FUSSBALL-KNALLER

ISS Pro Evolution 2 erreicht gigantische 95%-Wertung!

4. DIE MACHT WAR MIT LUCASARTS

Star Wars Starfighter ist trotz großer Lizenz ein gutes Spiel.

5. TECHNOMAGE IM TEST

Zwar kein Top-Hit, aber immerhin endlich fertig gestellt!

Flops

1. KEINE PS2-PREISENKUNG

Sony kündigt konstanten PlayStation-2-Preis für 2001 an.

2. BESSER SPÄT ALS NIE

Warm Up! GP 2001 konnte dem Test nicht entkommen.

3. TEST-DESERTEURE

Erstmals zwei ungetestete Spiele in den Verkaufscharts!

4. WOFÜR DIE LANGE WARTEZEIT?

Duke Nukem – Land of the Babes enttäuscht.

5. ERNEUT DEN TEST VERPASST

Street Fighter EX3 kam zwei Tage zu spät bei uns an.

INFO Kurz und Knapp

⇒ **KEINE PS2-PREISENKUNG** Sony Computer Entertainment Deutschland hat angekündigt, den Preis für die PlayStation 2 in diesem Jahr nicht zu senken. Eine **Preissenkung** würde die Nachfrage über die momentanen Lieferkapazitäten hinaus erhöhen. Zudem gäbe es keinen Wettbewerber, der SCED zu einem aggressiven Preismarketing zwingen würde. Man wolle die Nachfrage durch starke Software-Releases aufrechterhalten.

⇒ **DER KLASSIKER KEHRT ZURÜCK** Core Design hat **Thunderhawk 3** für die PlayStation 2 angekündigt. Es handelt sich um die Fortsetzung eines der ersten PAL-Spiele für die alte PSone.

⇒ **CAPCOM-SPIELE ÜBER EA** Electronic Arts wird den **Vertrieb** von Capcoms PlayStation-2-Spielen **Street Fighter EX3** und **Onimusha** in Europa übernehmen. Letzteres ist derzeit für Juni angekündigt, die Prügelknaben sogar schon für März. Unser verspätetes Testmuster zeigt, dass die Slow-downs der japanischen Version tatsächlich entfernt worden sind!



■ **WURDE AUCH ZEIT** Street Fighter EX3 kommt im März.

Erste Sega-Spiele für PlayStation 2 und PSone!

PSONE PLAYSTATION 2 Sega enthüllt die ersten Titel für Sony-Konsolen.

Sega hat nach der Ankündigung, auch für Systeme anderer Hersteller zu entwickeln, nun endlich erste Titel genannt. Die größte Überraschung war die Ankündigung von **Virtua Fighter 4**, das derzeit für das Naomi-2-Arcadeboard entwickelt wird und noch dieses Jahr exklusiv (!) für die PlayStation 2 umgesetzt werden soll. Weitere angekündigte Sega-Spiele sind das groovig-abgedrehte Musikspiel **Space Channel 5** samt noch nicht gezeigtem Nachfolger, ein neuer Teil der in Japan äußerst beliebten Sakura-Taisen-Reihe sowie zwei Spiele der Sportmanager-Reihe „Let's Make A ...“. Obwohl weder Acclaim noch Sega eine offizielle Ankündigung gemacht haben, bestätigen zahlreiche Internetmeldungen die bisherigen Gerüchte bezüglich der Zusammenarbeit beider Firmen. Erscheinen sollen dadurch PlayStation-2-Versionen des Megahits **Crazy Taxi** sowie zwei weiterer Arcade-Games von Sega, **Zombie Revenge** und **18 Wheeler American Pro Truck**. Obwohl es noch keine Screenshots der drei Titel gibt (wir rechnen aber bis zur nächsten Ausgabe fest damit), soll **Crazy Taxi** angeblich schon im April erscheinen, die beiden anderen Spiele kurz darauf. Weiterhin hat Sega angekündigt, etliche ältere Spiele von der Saturn-Konsole auf die PSone umzusetzen. Genaueres hierzu soll im April bekannt gegeben werden. In der nächsten Ausgabe gibt's ein großes Preview von **Virtua Fighter 4** – die ersten Bilder der Arcade-Version erreichten uns erst in letzter Sekunde! (mp)

Hersteller: Sega Internet: www.sega.com Termin: Diverse



■ **DER NAME IST PROGRAMM** Die Hauptfigur von Space Channel 5 heißt nicht umsonst Ulala.



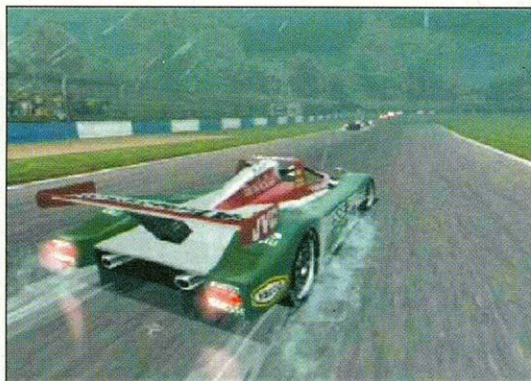
■ **DIE KOMMENDE REFERENZ?** Die ersten Screenshots von Virtua Fighter 4 beeindrucken mit detailliert ausgearbeiteten Muskeln und Gesichtern, spielerisch ist der dritte Teil bis heute unerreicht geblieben.

Die 24 Stunden von Le Mans

PLAYSTATION 2 Infogrames setzt den Dreamcast-Hit auf die PS2 um!

Die 24 Stunden von Le Mans war auf der PSOne nur ein weiteres Rennspiel unter vielen und konnte nicht wirklich Akzente setzen. Bei der späteren Dreamcast-Version haben die Entwickler mit tollen Effekten und brillanter Grafik aber viele Spieler überzeugen können. Und nun soll eine noch bessere Fassung auf der PlayStation 2 für Furore sorgen! Neben den bisherigen Features – besonders bemerkenswert ist sicherlich das 24-Stunden-Rennen in Echtzeit – wollen die Entwickler von Melbourne House noch weitere Schmankerl wie neue Autos, Strecken, einen Rückspiegel, animierte Fahrer und eine vollständig animierte Boxencrew einbauen. Die ersten Screenshots lassen darauf schließen, dass wir es hier mit dem härtesten Gran Turismo-Konkurrenten des Jahres zu tun haben dürften. Äußerst hitverdächtig! (mp)

Genre: Rennspiel Hersteller: Infogrames
Internet: www.infogrames.de
Termin: Sommer 2001



■ **EFFEKTIVOLL** Die Darstellung von Licht- und Wettereffekten, wie in diesem Fall der Regen, ist absolut beeindruckend.



■ **EINIGES LOS** Neben zahlreichen Autos auf dem Screen gefällt das Spiel auch durch die ansehnlichen Zuschauerränge.



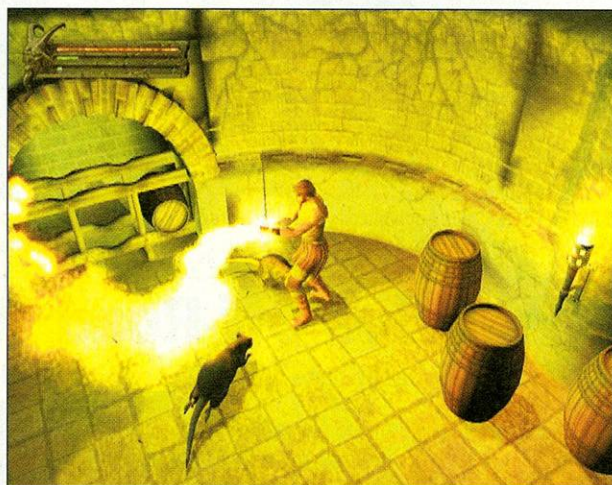
■ **PS-PROTZ** Bei Infogrames' Adaption des berühmten Rennens gehen nur absolute Top-Rennwagen an den Start.

Baldur's Gate: Dark Alliance

PLAYSTATION 2 Der Konsolen-Ableger der erfolgreichen PC-Rollenspiel-Reihe.

Eine der beliebtesten Rollenspiel-Serien der letzten Jahre kommt vom PC auf die PlayStation 2. Doch es wird keine normale Umsetzung, vielmehr erinnert die PS2-Adaption von Baldur's Gate von der Perspektive und dem actionreichen Spielablauf her eher an Diablo als an die PC-Vorgänger. Sie haben anfangs die Wahl zwischen drei Heldentypen (Kämpfer, Magier und eine Mischung von beiden) und können die folgenden Abenteuer entweder alleine oder mit einem menschlichen Mitspieler auf dem gleichen Bildschirm als Team angehen. Grafisch ist Baldur's Gate: Dark Alliance schon jetzt umwerfend und beeindruckt neben gestochen scharfer und detaillierter Grafik vor allem mit tollen Zauber- und Wassereffekten – gerade Letztere sind bisher unerreicht. Für Fans der zugrunde liegenden AD&D-Rollenspiele und Gegner von japanischer Anime-Optik dürfte dies wohl das Rollenspiel schlechthin für die PS2 werden. (mp)

Genre: Rollenspiel Hersteller: Interplay
Internet: www.interplay.com
Termin: Herbst 2001



■ **AUGENSCHMAUS** Die Grafik wartet mit tollen Texturen und Effekten auf und läuft ersten Berichten nach mit flüssigen 60 Bildern pro Sekunde!



■ **DIABLO LÄSST GRÜSSEN** Diese Perspektive erinnert an Blizzards Hitspiel, doch ist hier die Grafik komplett in Echtzeit berechnet!

WTA Tour Tennis

PLAYSTATION 2 Konami schickt die Damen auf den Centre-Court.

Tennis ist eine der Sportarten, die auf der PlayStation 2 bisher noch fehlt. Konami schickt sich nun an, diese Softwarelücke mit WTA Tour Tennis zu schließen. 20 bekannte Tennisspielerinnen aus aller Welt werden dank WTA-Lizenz zu nervenaufreibenden Einzel- und Doppelmatches antreten. Fans können sich auf Stars wie Martina Hingis und Monica Seles freuen, werden aber auf Anna Kournikova verzichten müssen, denn die steht schon anderswo unter Vertrag. Die ersten Screenshots sehen ordentlich aus, lassen jedoch aufgrund der weit entfernten Kamera wenig Details erkennen. Es bleibt also abzuwarten, was der Titel grafisch bieten wird, und auch spielerisch muss sich Konami in diesem Genre erst einmal beweisen. Ob Sega demnächst den Hit Virtua Tennis auch auf der PS2 ins Rennen schickt? (mp)

Genre: Tennis Hersteller: Konami Internet: www.konami-europe.com
Termin: Ende 2001



■ **GEWOHNTE VIELFALT** Wie beim Tennis üblich, können Sie auf diversen Bodenbelägen spielen.

INFO Kurz und Knapp

⇒ **GUT EINGEKAUFT** Infogrames hat den renommierten deutschen Hersteller **Blue Byte** aufgekauft. Es darf gemutmaßt werden, wann die erste *Siedler*- oder *Battle Isle*-Umsetzung für



■ **DIE SIEDLER IV** Kommt Blue Bytes PC-Hit nach dem Aufkauf durch Ubi Soft auch für die PS2?

Konsole erscheint. Ebenfalls aktiv war man auf dem **Lizenzmarkt**: So hat sich Infogrames im letzten Monat die Lizenzen für *The Terminator*, *Men In Black 2*, *La Femme Nikita* und die *Peanuts* geschnappt und hat bereits erste Spieleumsetzungen für diverse Systeme in Arbeit.

⇒ **FILM-LIZENZ, DIE NÄCHSTE** Auch andere Hersteller wollen bei ihren Spielen nicht auf zugkräftige Titel verzichten. Interplay sicherte sich die begehrte **Matrix-Lizenz**, das dazugehörige Spiel wird bereits von Shiny Entertainment entwickelt. Man darf gespannt sein!

⇒ **ARCADE-PROFIS UNTER SICH** Namco und Sega arbeiten zusammen an der neuen Spielhallen-Ballerei **Vampire Night**. Ähnlich wie bei Segas *House of the Dead*-Serie wird dabei auf allerlei



■ **GEMEINSCHAFTS-PROJEKT** *Vampire Night* ist eine Coproduktion von Sega und Namco.

Zombies und Vampire geschossen, bis die Lightgun glüht. Das Spiel läuft auf dem PlayStation-2-verwandten neuen Namco-Board System 246, eine baldige Heimumsetzung ist also sehr wahrscheinlich.

⇒ **NOCH DUNKLER** Infogrames hat eine PlayStation-2-Version von **Alone in the Dark IV** angekündigt. Wir wären ja schon froh, wenn wenigstens die PSone-Fassung mal fertig würde.

⇒ **DOPPELTE FANTASIE** *Final Fantasy X* soll in Japan auch als **Deluxe-Fassung** mit einer zusätzlichen DVD erscheinen, Details zum Inhalt der Bonus-Scheibe und weitere Unterschiede sind bisher leider nicht bekannt.

Legacy of Kain: Blood Omen II

PLAYSTATION 2 Die Alternative zu *Soul Reaver*!

Wer bisher dachte, *Legacy of Kain: Soul Reaver* wäre der Nachfolger von *Blood Omen: Legacy of Kain*, muss umdenken: Neben Raziels bald zweiteiligem Abenteuer haben Crystal Dynamics eine weitere Episode aus der Geschichte von Nosgoth in Arbeit. Bei *Legacy of Kain: Blood Omen II* übernehmen Sie – wie im Urahn der Serie – die Rolle des Vampirs Kain und erleben die Welt aus der Perspektive eines Bösewichts. Im Laufe des Spiels können Sie Kains Vampirfähigkeiten immer besser nutzen: Angefangen vom Verschwinden in Schatten über meterweite Sprünge bis hin zu Gedankenkontrolle reichen die Möglichkeiten. Da Kain wie jeder Vampir auf Blut als Energiespender angewiesen ist, wird davon natürlich jede Menge fließen, wozu die zahlreichen Kämpfe mit diversen Waffen natürlich auch ihren Teil beitragen werden. Leider liegen die bisherigen Bilder in einer Auflösung vor, die kein Fernseher jemals darstellen könnte, so dass wir wohl noch eine Weile auf „echte“ PS2-Screenshots warten müssen. (mp)

Genre: Action-Adventure Hersteller: Eidos

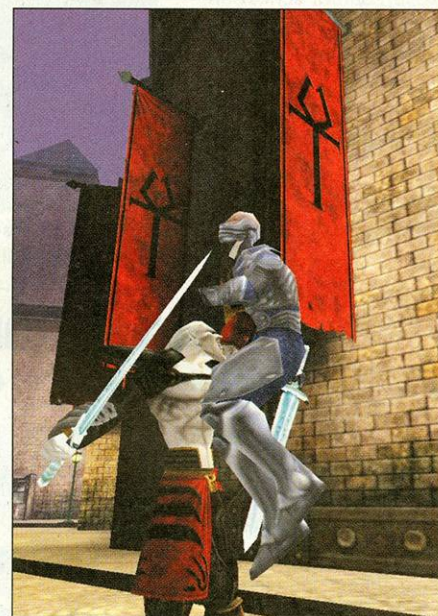
Internet: www.eidos.de Termin: Ende 2001



■ **DREI GEGEN EINEN** Auch als unmenschlich starker Vampir hat man's im Kampf oft nicht leicht.



■ **DIE RÜCKKEHR DES BÖSEN** Bei *Blood Omen II* steht der Vampir Kain im Mittelpunkt.



■ **GNADENLOS** Kain geht nicht gerade zimperlich mit seinen Gegnern – oder eher Opfern – um.

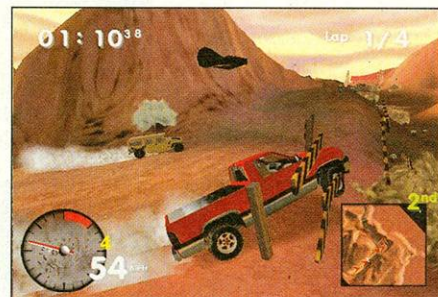
Test Drive Off-Road Wide Open

PLAYSTATION 2 Der neueste Ableger der scheinbar endlosen Test-Drive-Serie.

Aufgrund des ungewöhnlichen Gameplays (und wohl auch wegen der mangelnden Konkurrenz) wurde *Smuggler's Run* bei Launch der PlayStation 2 zu einer Art Geheimtipp. Die Angel Studios haben seitdem nicht auf der faulen Haut gelegen, sondern an der Weiterführung der Off-Road-Rennidee gearbeitet. Im Auftrag von Infogrames entsteht derzeit *Test Drive Off-Road Wide Open* (wieso werden Spiele-Titel immer länger?), das dem Spieler letztendlich ähnlich viel Bewegungsfreiheit wie *Smuggler's Run* bieten soll. Beim Design der Strecken wird besonderer Wert auf möglichst unebenes Terrain gelegt, um die aufwendige Fahrzeugphysik und das spaßige Driftverhalten möglichst gut rüberkommen zu lassen. Auch die Grafik macht einen guten Eindruck und wirkt schon jetzt detaillierter als die von *Smuggler's Run*. Im Gegensatz zu den mittelmäßigen PSone-Vorgängern könnte dieser *Test Drive*-Teil tatsächlich mehr als nur eine Probefahrt verdienen! (mp)

Genre: Rennspiel Hersteller: Infogrames

Internet: www.infogrames.de Termin: Sommer 2001



■ **AKTIVE VERKEHRSPLANUNG** Auch wo kein Weg ist, ist ein Weg – zumindest mit dem richtigen Auto.



■ **VIEL VERSPRECHEND** Die Fahrzeugmodelle und die Landschaft machen einen guten Eindruck.

Prisoners of War

PLAYSTATION 2 Weltkrieg in Spieleform: Codemasters inszeniert die Flucht aus dem Kriegsgefangenen-Lager.

Was bei deutschen Publishern von Videospielen immer wieder für Skepsis bezüglich der Veröffentlichbarkeit sorgt, reizt amerikanische Redakteure meist zu besonders derben und taktlosen Artikeln: Die Rede ist von Spielen mit dem Zweiten Weltkrieg als Hintergrund. *Prisoners of War* von Codemasters ist mal wieder so ein Fall. Sie schlüpfen in die Rolle eines Kriegsgefangenen, der die Flucht aus einem von insgesamt vier Kriegsgefangenenlagern versucht. Die Fluchtmöglichkeiten werden sich nicht nur je nach Lager unterscheiden, auch die Wahl der Spielfigur mit ihren individuellen Fähigkeiten beeinflusst den Spielablauf. Spielerisch soll es sich dabei um eine Art Action-Adventure handeln, bei dem Taktik und Geschick gleichermaßen gefragt sind. Klingt auf jeden Fall interessant und sieht auch schon recht ordentlich aus. Wir sind mal gespannt, ob und in welcher Form das Spiel den Weg nach Deutschland findet. (mp)

Genre: Action-Adventure

Hersteller: Codemasters

Internet: www.codemasters.com

Termin: Ende 2001



■ **FLUCHTHELFER** Insgesamt müssen Sie aus vier verschiedenen Lagern ausbrechen.

Half-Life (dt.)

PLAYSTATION 2 Erste Bilder der PlayStation-2-Umsetzung des PC-Klassikers!

Half-Life gehört neben *Unreal* und einer leider indizierten Serie zu den beliebtesten Ego-Shootern auf dem PC. Gearbox Software, die schon die offizielle Erweiterung *Opposing Force* entwickelten, arbeiten derzeit an einer PlayStation-2-Umsetzung des jungen Klassikers. Als Mitarbeiter in den Labors der Firma Black Mesa werden Sie erst Zeuge eines Alien-Überfalls und müssen sich danach vor den Aufräum-Truppen der Regierung in Acht nehmen. Im Gegensatz zu den actionlastigen Multiplayer-Konkurrenten lebt *Half-Life* vor allem vom gut durchdachten Einzelspielermodus. Für die



■ **IN DER SCHUSSLINIE** Trotz mässig Action überzeugt *Half-Life* auch bei der Handlung!



■ **KAMPF DEN ALIENS** Können Sie den Angriff der Außerirdischen aufhalten?

PS2-Umsetzung wird dem Spiel ein Kooperationsmodus für zwei Spieler gleichzeitig verpasst, zusätzlich wird die Grafik mit einigen hübscheren Effekten und deutlich aufwendigeren Polygonmodellen aufgewertet. Maus und Tastatur werden natürlich unterstützt. Ego-Shooter-Fans dürften um dieses Spiel spätestens jetzt nicht herumkommen! (mp)

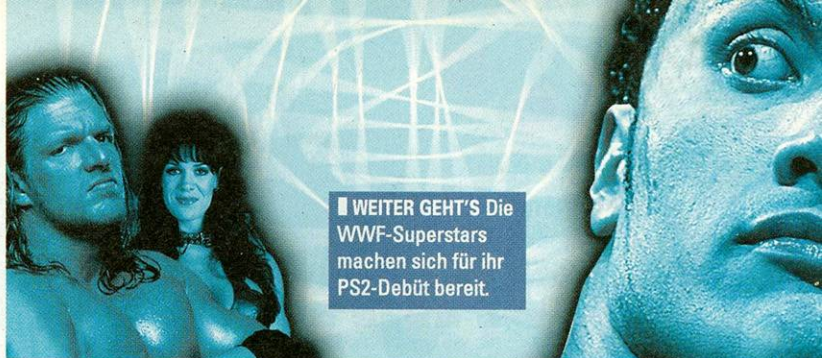
Genre: Ego-Shooter

Hersteller: Sierra

Internet: www.sierra.de

Termin: 2. Quartal 2001

■ **INSTANT CLASSIC** *Half-Life* gilt am PC schon jetzt als Klassiker.



■ **WEITER GEHT'S** Die WWF-Superstars machen sich für ihr PS2-Debüt bereit.

Erste Infos zu WWF SmackDown! 3

PLAYSTATION 2 THQ enthüllt erste Details des Nachfolgers.

Leider gibt es noch keine Screenshots, doch immerhin hat THQ jetzt erste Informationen zu *WWF SmackDown! 3* (der Name könnte sich noch ändern) bekannt gegeben. Das Spiel wird wie schon die beiden Vorgänger von den japanischen Wrestling-Profis Yuke's entwickelt. 78 (!) verschiedene Match-Arten soll es geben, an denen die insgesamt 35 Wrestler teilnehmen können – davon übrigens erstmals bis zu neun gleichzeitig, was wohl nur beim Royal-Rumble-Modus vorkommen dürfte. Bei Tag-Team-Matches werden diesmal auch drei gegen drei antreten können, trotzdem soll das Spiel superflüssige 60 Frames pro Sekunde schaffen. Erstmals soll es endlich auch einen gesprochenen Kommentar geben, der bei den Vorgängern noch schmerzlich vermisst wurde. Witzig erscheint die neue Möglichkeit, den Ringrichter gezielt abzulenken, um dann irgendwelche nicht regelgerechten Moves anzubringen. Wrestling-Fans können sich also aller Voraussicht nach auf einen erneuten Top-Hit freuen, der eine weitere Lücke im Software-Angebot der PlayStation 2 füllen wird. (mp)

Genre: Wrestling Hersteller: THQ Internet: www.thq.de Termin: Herbst 2001

Formel 1 2001

PSONE Sonys alljährlicher Formel-1-Renner setzt ganz auf Realismus

Um ein möglichst hohes Maß an Authentizität zu vermitteln, wurden von den Entwicklern schon die Lizenzdaten der kommenden Saison ins Spiel integriert. So können Sie auf der heimischen PSone alle Rennen perfekt nach erleben. Wem eine ganze Saison zu stressig ist, der ist beim neu gestalteten Arcade-Modus bestens aufgehoben. Hier versuchen Sie, in mehreren kurzen Rennen möglichst viel Geld zu ergattern, um verbesserte Boliden und Upgrades kaufen zu können. Die ersten Eindrücke vom eigentlichen Rennengeschehen sind ebenfalls durchweg positiv. Die grafische Darstellung ist trotz eines enormen Detailreichtums ungeheuer flüssig und vermittelt ein tolles Geschwindigkeitsgefühl. (ws)

Genre: Rennspiel Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.de Termin: 25. April 2001



■ **DIE KONKURRENZ VOR AUGEN** Der Ferrari-Pilot wird seinen vierten Rang nicht lange behalten.

JAPAN

NEWS



JAPAN Vor Ort

Online mit der PlayStation 2

Warren Harrod berichtet für Play Zone direkt aus Japan.

Mit der Veröffentlichung der ersten **PS2-Modems** Ende März werden Online-Spiele und der Internet-Zugang endlich möglich. Spezielle Browser und E-Mail-Programme sind für die PlayStation 2 bereits in Entwicklung. Allerdings ist es ziemlich mühsam, E-Mails mit dem Joypad einzutippen, so dass natürlich auch **PS2-Keyboards** erscheinen werden. Viele Leute, die bislang noch keinen PC benutzt haben, werden sicherlich lernen wollen, wie man schnell tippt und wahrscheinlich ein entsprechendes Lernprogramm kaufen. Die typische **PC-Tippsoftware** ist sehr langweilig und dürfte nicht gerade reißenden Absatz finden, daher planen viele Hersteller die Veröffentlichung von speziellen Tipp-Spielen. Im März kommt Konamis Genre-Beitrag *Beatmania Da Da Da!* und viele andere Hersteller planen vergleichbare Spiele. Wer weiß, was da noch kommt – vielleicht kriegen wir demnächst **Tekken Tag Typing?**

INFO Kurz und Knapp

⇒ **ARCADE-RACER** Taito veröffentlicht im März die grafisch merklich aufgebohrte PS2-Umsetzung des Spielhallen-Rennspiels **Battle Gear 2**. Sieben Strecken und 30 authentische Fahrzeuge werden geboten. Neben *Genkis Shutokou Battle Zero* (15. März) wird der Titel eines der ersten PS2-Spiele sein, der das GT-Force-**Lenkrad** von Sony unterstützt. Da Taito in letzter Zeit große finanzielle Probleme hatte, könnte dies das letzte Spiel der japanischen Traditionsfirma sein.



■ **RIDGE-RACER-KILLER?** Die Spielhallen-Version war relativ populär.

⇒ **DIE RÜCKKEHR!** Sony hat **Parappa The Rapper 3** für PlayStation 2 angekündigt.

JAPAN Verkaufs-Charts

1. Onimusha	PS2
2. Panzer Front Bis.	PSone
3. Victorious Boxers	PS2
4. Lunatic Dawn Tempest	PS2
5. Pachi-Suro Aruze Kingdom 4	PSone
6. Romance of the Three Kingdoms VII	PSone
7. Tales of Eternia	PSone
8. Mobile Suit Gundam	PS2
9. Dragon Quest VII	PSone
10. Metal Slug X	PSone

Phase Paradox

PLAYSTATION 2 Sony präsentiert spannenden Survival-Horror im Weltraum.

Dieses neue Action-Adventure von Sony versetzt Sie in eine beklemmende Situation: Nachdem Ihr Raumschiff *Gallant* von einer Explosion lahm gelegt wurde, greifen plötzlich Aliens an – die Opfer werden zu Zombies und das gesamte Schiff ist plötzlich übersät von Feinden, gegen die Sie sich nur mit Waffengewalt zur Wehr setzen können. In typischer *Resident Evil*-Manier durchforsten Sie die Gänge der *Gallant*, bekämpfen Aliens wie Zombies, lösen dabei Rätsel und gruseln sich gehörig – Letzteres hoffen wir zumindest. Die Grafik macht auf den ersten Screenshots einen guten Eindruck, auch wenn wir nicht ganz sicher sind, ob die Hintergründe nun in Echtzeit oder vorberechnet sind. Eine englische Version ist noch nicht angekündigt, aber angesichts der Thematik und der eher westlichen Darstellung recht wahrscheinlich. Interessant wird der Vergleich mit dem recht ähnlichen *Run Like Hell*. (mp)

Genre: Action-Adventure Hersteller: Sony
Internet: www.scei.co.jp Termin: Juni (Japan)



■ **HORROR IM ALL** Auf einem manövrierunfähigen Schiff kann man nirgendwohin flüchten!



■ **UNSER HELD** Jude Sutcliffe ist eine der insgesamt drei Hauptfiguren von Sonys *Phase Paradox*.

Time Crisis Project Titan

PSONE Nun also doch noch: Neuer Lightgun-Shooter von Namco!

Eigentlich ist *Time Crisis Project Titan* schon seit langem angekündigt, doch erst jetzt tauchten die ersten wirklich brauchbaren Bilder auf der japanischen Namco-Homepage auf. Seltsamerweise flatterte kurz nach Redaktionsschluss auch noch die PAL-Testversion in die Redaktion – eine seltsam schnelle Vorgehensweise, zumal Sony sich bis dahin nicht so ganz entscheiden konnte, ob das Spiel wirklich in Deutschland erscheinen soll. *Project Titan* bietet jedenfalls gewohnte Lightgun-Shooter-Kost und ist technisch wie grafisch auf solidem Niveau. Durch die Möglichkeit, bei den Bosskämpfen an andere Orte ausweichen zu können, kommt etwas mehr Taktik als beim Spielhallen-Vorgänger *Time Crisis 2* ins Spiel. Insgesamt sicherlich kein Hit, aber Lightgun-Pistoleros freuen sich ja über jedes etwas ernsthaftere Spiel für ihr Zubehör – cartoonartige Ballereien wie *Point Blank* kommen nicht bei jedem an. So wie's derzeit aussieht, wird das Spiel bei uns sogar drei Wochen vor der japanischen Version erscheinen. (mp)

Genre: Lightgun-Shooter Hersteller: Namco
Internet: www.namco.co.jp Termin: 4. April (Deutschland)



■ **ANTRETEN ZUM ABTRETEN** Nicht immer stehen Ihre Gegner so brav in Formation.



■ **MEHR TAKTIK** Bei den Endgegner-Duellen können Sie jetzt gezielter ausweichen.

King's Field IV

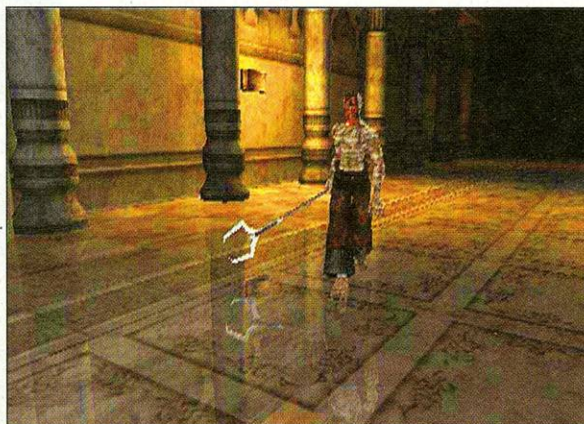
PLAYSTATION 2 Das 128-Bit-Update der angestaubten PSone-Serie.

Viele Informationen gibt es noch nicht zu *King's Field IV*, doch erste Screenshots und ein Video machen schon deutlich, was von dem Titel zu erwarten ist: Wie die drei PSone-Vorgänger wird auch der vierte Teil der Serie ein Rollenspiel aus der Ego-Perspektive und damit seinem From-Software-Kollegen *Eternal Ring* nicht unähnlich. Auf der PlayStation 2 bietet das Spiel einige sehr hübsche Grafikeffekte wie Feuerbälle, animierte Energiewellen bei Zaubern und sich im Boden spiegelnde Gegner und Räume. Die ersten Screenshots zeigen Levels wie ein Schloss, eine Eis- und eine Lavahöhle und wirken zwar etwas leer, ansonsten aber schon recht ordentlich. Da die bisherigen From-Software-Spiele allesamt von Crave aufgegriffen wurden, dürfte auch *King's Field IV* irgendwann den Weg nach Deutschland und in die USA finden. Bisher steht allerdings nicht einmal ein genauer Termin für den Japan-Release fest. (mp)

Genre: Rollenspiel **Hersteller:** From Software
Internet: www.fromsoftware.co.jp **Termin:** 2001



■ **WEIGHT WATCHERS?** Dieser nette Herr hat wahrscheinlich zu lange das Spiel Happy Diet gespielt.



■ **BLITZBLANK GEPUTZT!** Die Spiegelungen auf dem Boden wirken genau wie die Animationen der Gegner sehr ansprechend.

Boku To Maoh

PLAYSTATION 2 Typisch japanisch abgedrehtes Cartoon-Rollenspiel von Sony

Boku To Maoh heißt grob übersetzt „Ich und der Dämon“ und umschreibt schon grob die Ausgangssituation des Helden: Der Dämon Stan wurde von sieben anderen Dämonen einiger seiner Kräfte beraubt und muss nun sein Dasein als der Schatten eines Jungen fristen. Was für Stan frustrierend ist, wird für den Jungen schnell zur Qual – oder wie würden Sie sich fühlen, wenn ständig ein solch dunkles Ungetüm an Ihrer Seite wäre? Letztendlich beschließen die beiden, Stans Widersacher zu bekämpfen, um wieder getrennte Wege gehen zu können. Abgesehen von der skurrilen Handlung ist *Boku To Maoh* spielerisch relativ gewöhnliche Rollenspiel-Kost mit rundenbasierten Kämpfen und einigen Anleihen beim Kampfsystem von *Chrono Cross*. Der eigenwillige Grafikstil dürfte zumindest in Japan aber relativ gut ankommen. (mp)

Genre: Rollenspiel **Hersteller:** Sony
Internet: www.scei.co.jp **Termin:** 15. März



■ **SCHATTENSPIEL** Dämon Stan folgt seinem unfreiwilligen Kollegen als dessen Schatten überallhin.



■ **TIEFEN-UNSCHÄRFE** Dieser hier vorbildlich angewandte Grafik-Effekt im Hintergrund lässt die Grafik realistischer wirken.

Tsugunai

PLAYSTATION 2 Als untoter Mann die Leben anderer Leute leben.

Im Mittelpunkt von *Tsugunai* stehen sechs Personen, die allesamt einen dunklen Punkt in ihrer Vergangenheit haben, der sie bis in die Gegenwart verfolgt. Die Hauptfigur des Spiels ist ein Geist namens Reis, der zeitweise immer wieder in die Körper anderer Leute schlüpft, um seinem Schicksal näherzukommen. Insgesamt gibt es über 30 Szenarios, die Reis in der Rolle der anderen Menschen durchleben kann und dabei deren individuelle Probleme lösen muss. Witzigerweise werden Sie den Charakteren oft mehrmals begegnen – wer anfangs nur eine kleine Nebenrolle spielte, könnte später Ihre Hauptfigur werden! Das faszinierende Konzept wird ergänzt mit eher rollenspieltypischen Aufgaben und rundenbasierten Kämpfen in netter 3D-Grafik. (mp)

Genre: Rollenspiel **Hersteller:** Sony

Internet: www.scei.co.jp **Termin:** Erhältlich (Japan)



■ **SYSTEM-MIX** Die Kämpfe sind generell rundenbasiert, beim Verteidigen kommt's aufs Timing an.



■ **HEISSE ANGELEGENHEIT** Wer sieht sich schon gerne einem Dämon gegenübergestellt?

JAPAN Erscheint demnächst

PLAYSTATION 2

Zuletzt erschienen

Tsugunai	Rollenspiel	22. Februar
Shadow Of Memories	Adventure	22. Februar
Bloody Roar 3	Beat 'em Up	1. März
Zone of the Enders	Action	1. März
Erscheint demnächst		
Extermination	Action	8. März
Resident Evil CV Complete	Action-Adventure	22. März
Klonoa 2	Jump & Run	22. März
Gran Turismo 3 A-Spec	Rennspiel	25. April

PSONE

Zuletzt erschienen

Eithea	Rollenspiel	22. Februar
Volfoss	Strategie/RPG	22. Februar
Erscheint demnächst		
Castlevania Chronicles	Jump&Run	22. März
Emblem Saga	Strategie/RPG	29. März



USA NEWS



USA Vor Ort

Lasst die Spiele beginnen!

Simon Price berichtet für Play Zone aus den USA.

Die Reaktionen anderer Hersteller auf Segas Kurswechsel zeigten deutlich, wie viel **Respekt** die Branche gegenüber Sega hat. Segas Entscheidung könnte möglicherweise Electronic Arts' Position als größter Spielehersteller weltweit gefährden. Gerade die heißen Sega als direkten **Konkurrenten** nicht gerade willkommen: „Sie werden sich schwer tun, an EA als PS2-Entwickler heranzukommen. Sie fangen **bei Null** an“, so EA-Präsident John Riccitello. Das zeigt meiner Meinung nach, dass EA Sega sehr wohl als harten Gegner sieht. Segas Peter Moore meinte dazu nur, „unsere Entwickler haben die **Saturn**-Hardware beherrscht. Wer auf dem Saturn programmieren kann, kann auf jedem System programmieren“. Letztendlich können die Spieler von dieser neuen Situation nur profitieren – Sega ist ein großer Entwickler, der größere Risiken als viele andere eingeht. **Innovative Spiele** wie *Jet Set Radio* oder das Online-Spielen mit *NFL2K1* sind der Beweis.

INFO Kurz und Knapp

➔ **NACHFOLGE-DRILLER** *Mr. Driller G* ist der Nachfolger von Namcos **Arcade-Knaller**. Im Gegensatz zum ersten Teil werden sechs verschiedene Figuren spielbar sein, der langersehnte Zweispielermodus soll die Langzeitmotivation bedeutend erhöhen. Bisher ist leider nur eine Spielhallen-Version angekündigt, aber Heimumsetzungen erscheinen nicht unwahrscheinlich.

➔ **CRAVE GREIFT ZU** Wie schon bei den Dreamcast-Vorgängern hat sich Crave auch **Tokyo Xtreme Racer Zero** (*Shutokou Battle Zero* in Japan) für die Veröffentlichung in den USA gesichert, eine Deutschland-Veröffentlichung über Ubisoft (dann wohl unter dem Titel „Tokyo Highway Battle Zero“ – Namen kann man nie genug haben ...) ist damit quasi sicher.

USA Verkaufs-Charts

1. NBA Live 2001	PS2
2. Oni	PS2
3. Madden NFL 2001	PS2
4. WWF SmackDown! 2	PSone
5. Driver 2	PSone
6. Tony Hawk's Pro Skater 2	PSone
7. Gran Turismo 2	PSone
8. Final Fantasy IX	PSone
9. SSX	PS2
10. Madden NFL 2001	PSone

Arc The Lad Collection

PSONE Drei ältere RPGs dank Working Designs bald endlich auf Englisch erhältlich!

Working Designs beglückt mal wieder die Rollenspiel-Fans mit der Umsetzung eines Spiels, das die meisten wohl schon vor Jahren abgeschrieben haben. Sechs Jahre (!) ist es her, dass die japanische Version von *Arc The Lad* erschien, doch erst jetzt im Paket mit den beiden Nachfolgern wird das Spiel in den USA veröffentlicht. Bei allen Teilen handelt es sich um altmodische 2D-Rollenspiele, die immerhin nette Animationen der Sprites bieten. Erscheinen soll die randvolle Box erst im Sommer, Fans können sich aber schon mal auf eine Bonus-CD mit Soundtrack und Making-of-Video freuen. Bleibt nur die Frage, ob die unausweichliche Working-Designs-Verspätung von mindestens einem halben Jahr jetzt auch dreifach kalkuliert werden muss ... (mp)

Genre: Rollenspiel Hersteller: Working Designs

Internet: www.workingdesigns.com Termin: 15. Juni (USA)



■ **PLAYSTATION-PIONIER** *Arc The Lad 1* war eines der ersten RPGs für die PSone.



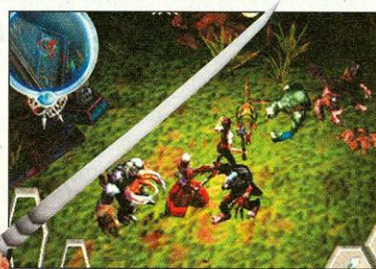
■ **DER ZWEITE TEIL** Aufgrund des deutlich erhöhten Umfangs des Spiels kam hier die Weltkarte erstmals zum Einsatz.

Dark Angel

PLAYSTATION 2 Ungewöhnliches Echtzeit-Rollenspiel aus den USA

Seit dem Überraschungshit *Armada* für den Dreamcast (auch für PS2 angekündigt!) gelten Metro3D als Talente. Das nächste Spiel wird das düstere Rollenspiel *Dark Angel* sein, bei dem Sie in die Rolle der scheinbar „normalen“ Frau Anna schlüpfen, um nach und nach immer ungewöhnlichere Fähigkeiten zu entdecken. Eine fiese Krankheit hat die Einwohner in Annas Heimatdorf in einen Haufen Monster und Zombies verwandelt und so muss sie den Kampf gegen das Böse aufnehmen. Je nachdem, welche friedlichen Dorfbewohner Sie retten und wie Sie mit ihnen umgehen, werden sich Ihnen andere Aspekte der Geschichte erschließen, die erst nach und nach enthüllt wird. Die Levels werden übrigens immer wieder mit einem Zufallsgenerator erstellt – ein Feature, über das man zumindest streiten kann. Grafisch wirkt *Dark Angel* ziemlich unspektakulär, könnte aber mit guten Animationen noch einiges rausholen – wir warten gespannt auf die erste Version! (mp)

Genre: Rollenspiel Hersteller: Metropolis Digital Internet: www.metro3d.com Termin: Sommer 2001



■ **KEIN DURCHKOMMEN** Manchmal ist der Screen geradezu übersät mit Feinden.



■ **ECHTZEIT-LIGHTSOURCING** Die Beleuchtung wertet die Grafik auf.

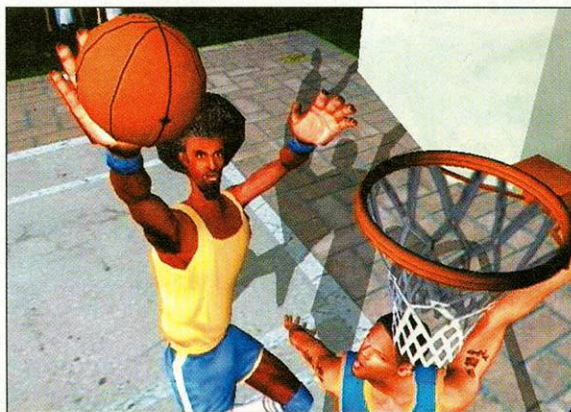
■ **DIE WAFFEN EINER FRAU** Die Entwickler von *Dark Angel* wissen die Polygonpower der PS2 zu nutzen.

NBA Street

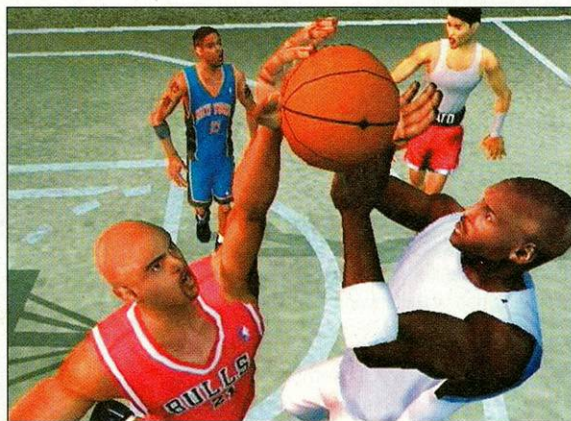
PLAYSTATION 2 Der zweite Sports-BIG-Titel ist eine Streetball-Umsetzung.

Nach dem beachtlichen Erfolg von *SSX* hat EA endlich das zweite Spiel der neu gestarteten Sports-BIG-Serie angekündigt. *NBA Street* wird eine spaßorientierte Umsetzung des Streetball-Sports, scheinbar werden vor allem Spiele zwei gegen zwei im Mittelpunkt stehen. Im Gegensatz zum sehr offensiv geführten Spiel bei *NBA Jam* soll bei EAs Antwort gerade die Verteidigung an Bedeutung gewinnen, hier wird man wirklich um jeden Punkt kämpfen müssen. Die ersten Bilder machen deutlich, dass die Unterschiede zum hauseigenen Konkurrenten *NBA Live* erheblich sind, denn *NBA Street* bringt zwar weniger, aber dafür deutlich detailliertere Spieler auf den Screen. Zudem sollen die Außenschauplätze sich auch auf den Spielablauf auswirken – ganz harte Streetballer dribbeln sich halt auch durch Regen und Schnee! (mp)

Genre: Basketball **Hersteller:** Electronic Arts
Internet: www.ea.com **Termin:** Frühjahr 2001



■ **NICHT NUR DUNKS** Die Defensive soll wesentlich wichtiger als bei den actionlastigen Ablegern von Midways *NBA Jam* sein.



■ **TOLL MODELLIERT** Abgesehen von den Fingern sehen die Spieler klasse aus, die Gesichter wirken fast fotorealistisch!

NASCAR Heat

PLAYSTATION 2 Hasbro fordert EA zum NASCAR-Rennspiel-Duell heraus!

In den USA hat Electronic Arts schon kurz nach dem Launch der PlayStation 2 den Fans ein NASCAR-Spiel präsentiert, auch wenn die Freude – wie auch bei *NHL 2001* – von technischen Schwächen getrübt wurde. Hasbro könnte hier noch besser abschneiden, liegt dem kommenden *NASCAR Heat* für PlayStation 2 doch eine gelungene PSOne-Version zugrunde und die ersten Screenshots machen ebenfalls einen sehr guten Eindruck. Das Besondere am Spiel sind die Spielmodi „Beat The Heat“ und „Race The Pro“. Der erste erinnert mit seinen 36 Herausforderungen an die Lizenzprüfungen von *Gran Turismo*, der Letztere ist eine reine Fahrt gegen ein Ghostcar, das zunehmend bessere Runden fährt. Für Dauermotivation dürfte mit diesen beiden und dem Saisonmodus also gesorgt sein – hoffen wir, dass die technische Seite sauber ausfällt! (mp)

Genre: Rennspiel **Hersteller:** Hasbro
Internet: www.hasbro-interactive.com
Termin: 2. Quartal 2001 (USA)



■ **FRENETISCHER JUBEL** Die Zuschauertribünen sehen bereits jetzt erstaunlich gut aus.



■ **REIZ DES RISIKOS** Ein NASCAR-Spiel ohne Überschlüge und ein richtiges Schadensmodell wäre kein echtes NASCAR-Spiel.

Unison

PLAYSTATION 2 Tecmos japanisches Musikspiel erscheint in den USA!

Die Musikspiel-Welle ist scheinbar auch außerhalb Japans nicht mehr aufzuhalten. Tecmo hat schon für März den US-Release von *Unison* angekündigt, das von der 60er-angehauchten Japano-Optik her nicht gerade mainstreamtauglich zu sein scheint. So tanzen Sie also bald als Mitglied der Tanzpiraten Unison zu Songs wie YMCA gegen die Herrschaft des bösen Musikimperiums des Diktators Ducker. Die knallbunte Grafik glänzt dabei mit flotten Animationen und macht den Kampf um die Befreiung zu einem wahren Augenschmaus. Anfänger seien allerdings gewarnt: Da *Unison* sehr stark auf dem Auswendiglernen von Mustern basiert und die zu drückenden Tasten irgendwann einfach nicht mehr einblendet, ist hier ohne Training nicht viel zu schaffen. Klingt kultverdächtig! (mp)

Genre: Musikspiel **Hersteller:** Tecmo
Internet: www.tecmoinc.com **Termin:** 11. März (USA)



■ **NIPPON-OVERKILL** Wer kein Manga-Fan ist, der wird mit *Unison* wohl nichts anfangen können.



■ **SO SOLL'S SEIN** Endlich mal ein Spiel, bei dem man die Bösewichter gleich als solche erkennt.

USA Erscheint demnächst

PLAYSTATION 2

Zuletzt erschienen

ATV Offroad Fury	Rennspiel	6. Februar
Star Wars Starfighter	Action	20. Februar
NBA Hoopz	Basketball	27. Februar

Erscheint demnächst

The Bouncer	Action	6. März
Unison	Musikspiel	11. März
Ring Of Red	Strategie	13. März
Onimusha	Action-Adventure	14. März

PSONE

Zuletzt erschienen

Mega Man X5	Jump & Run	2. Februar
TJ Lavin's Ultimate BMX	Trendsport	27. Februar

Erscheint demnächst

Metal Slug X	Jump & Run	21. März
Strikers 1945 II	Shoot 'em Up	28. März
Arc The Lad Collection	Rollenspiel	15. Juni

KIDS NEWS

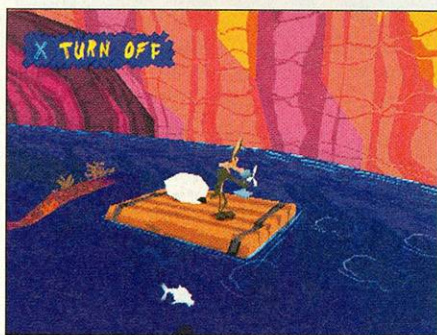
Früh übt sich, wer ein Meister werden will: Die Titel auf dieser Seite sind vor allem für jüngere Spieler geeignet.

Sheep, Dog n' Wolf

PSONE Infogrames will ein neues Genre erschaffen haben: das „Steal 'em Up“.

Manchmal findet man die beiden auch heutzutage noch versteckt in irgendeinem Fernsehprogramm: Schäferhund Sam und Wolf Ralph. Eigentlich sind die zwei ja gute Freunde, doch in ihren Jobs werden sie zu knallharten Rivalen: Ralph will die Schafe stehlen, die Sam bewacht. Dazu denkt er sich die irrsten Apparate und Vorrichtungen aus, wie das in einem Warner-Brothers-Cartoon eben so üblich ist. Auf der PSone wird das so ähnlich aussehen. Der Spieler steuert Ralph und muss kriechen, schleichen und Fallen einsetzen, um die Schafe zu klaben. Mit Hinterhältigkeit und Taktik kommt man da schneller ans Ziel als mit brachialer Gewalt. (ao)

Genre: Action Hersteller: Infogrames Internet: www.infogrames.de Termin: April



AUSSENBORDER Der Ventilator ist sicher ein toller Antrieb für das selbst gebastelte Floß.

The Flintstones in Viva Rock Vegas

PLAYSTATION 2 Auch in der Steinzeit gab es schon schnelle Autos!

Nur eine Mark für jede Film- oder Comic-Lizenz, die auf der PSone als Funracer umgesetzt wird! Ist das ein vermessener Wunsch?



GEWICHTHEBER Mit der Last am Heck kann Barney keine hohen Geschwindigkeiten erreichen.

Die erste Million wäre schneller beisammen als in irgendwelchen Quizfernsehschows. Jetzt geht es auf der PlayStation 2 also genauso weiter. *The Flintstones in Viva Rock Vegas* bezieht sich auf den gleichnamigen Film. Mit einem der Feuersteins geht es durch zwölf Rennstrecken im steinzeitlichen Bedrock. Mit Waffen, die nach vorne oder hinten feuern, sind die Konkurrenten bald lahm gelegt. Bis zu vier Spieler können per Splitscreen in die Pedale treten. Am originellsten daran ist noch, dass das Spiel zumindest in Japan im Doppelpack mit der Film-DVD verkauft wird. (ao)

Genre: Rennspiel Hersteller: Swing! Internet: www.swing-games.de Termin: 2. Quartal

Lego Insel 2

PSONE Die guten alten Legosteine kehren in virtueller Form zurück.

Plastikspielzeug gut und schön, doch heutzutage kommen Computerspiele bei den Kindern nun mal besser an. Um der Konkurrenz zu begegnen, verlegt sich Lego schon seit längerem selber auf die Produktion virtueller Spiele. Neuestes Produkt aus dieser Reihe ist *Lego Insel 2 – Der Steinbrecher* kehrt zurück. Pizzabote Pepper muss die Lego-Insel vor dem Verfall retten, indem er Puzzles löst oder Rennen gewinnt. Das Ausliefern der Pizza darf er darüber natürlich auch nicht vergessen. Sehr



ROLLBRETT Auf dem Skateboard legt Pizzabote Pepper große Strecken schneller zurück.

bunt und fantasievoll gestaltet, bietet der Titel Action-Adventure mit Minispieleinlagen. Der Spieler steuert den Pizza liefernden Helden durch drei verschiedene Inseln. Pepper kann dabei nicht nur laufen und springen, sondern auch längere Strecken auch mit dem Skateboard zurücklegen. (ao)

Genre: Action-Adventure Hersteller: Lego Internet: www.legomedia.com Termin: März

MUSIK IM BLUT
Balu der Bär ist der Dschungelbewohner, der am besten tanzen kann.

Disney im rhythmischen Doppelpack

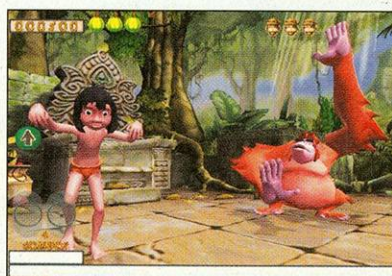
PSONE PLAYSTATION 2 Dancing Stage Disney und Dschungelbuch Groove Party für die Tanzmatte

Was wäre ein Disneyfilm ohne Musik? Nur die Hälfte wert! Das haben auch die Entwickler erkannt und setzen gleich zwei Videospiele für Sonys Konsolen um. Bei beiden geht es darum, auf der Tanzmatte Schritte nachzumachen, die beliebte Disney-Zeichentrickfiguren auf dem Bildschirm vorführen. Für die PSone

bringt Konami die Disney-Ausgabe seiner *Dancing Stage*-Reihe jetzt auch nach Europa. Donald, Micky, Goofy und viele andere treten hier als DJs auf und präsentieren Hits zum Mitzapeln. Darunter sind nicht nur Remixes von Disney-Hits wie „Supercalifragilisticexpialidocious“, sondern auch Evergreens

wie „Let's Twist Again“. Und Ubi Soft setzt die schon von der PSone bekannte *Dschungelbuch Groove Party* für die PlayStation 2 um. Hier erleben die Tänzer ein vom Zeichentrickfilm-Klassiker inspiriertes Abenteuer, bei dem Mogli mit seinen Freunden durch den Dschungel groovt. (ao)

Genre: Tanzspiel Hersteller: Ubi Soft/Konami Internet: www.disney.com Termin: April/Mai



DUETT Mogli und King Louie legen im Ubi-Soft-Titel eine flotte Sohle aufs Parkett.



DJ ENTE Donald Duck legt am Mischpult der *Dancing Stage* Tanzmusik auf.



Die besten Spiele!



Wir haben sie alle!



-Gamestores

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele in deiner Nähe

KIDS
Reichenberger Str. 45
02763 Zittau

FREIER
Freiberger Str. 16
09496 Marienberg

GROSSE
Sandberger Str. 14/16
14806 Belzig

TAM TOYS AND MORE
Königsstr. 56
15890 Eisenhüttenstadt

CARL OTTO
Langestr. 14
27749 Delmenhorst

GLAUBITZ
Lange Str. 49-51
29378 Wittlingen

DIE SPIELECKE
Verdener Str. 8
29640 Schneverdingen

BECKMANN-HENSCHEL
Neues Zentrum 3
31275 Lehrte

SULZER
Afföllerstr. 98
35039 Marburg

SPIELON
Bahnhofstr. 55
35390 Gießen

SPIELON
Herkules-Center
35576 Wetzlar

SULZER
Klausstr. 14
36251 Bad Hersfeld

RUG
Markt 41
36404 Vacha

UHLING
Herzog-Georg-Str. 33
36448 Bad Liebenstein

KASTEN
Hochstr. 19 c
40670 Meerbusch-Osterrath

PINOCCHIO
Bismarck-Passage 7
40721 Hilden

PINOCCHIO
Grünstr. 5
42697 Solingen-Ohligs

PECHER
Oststr. 4
48231 Warendorf

UNLAND KIESKEMPER
Everswinkel Str. 8
48231 Warendorf-Freckenhorst

LÜNING
Hauptstr. 30
48346 Ostbevern

JASPER
Ibbenbürener Str. 1+3
48496 Hopsten

TWENHAFEL
Große Str. 23
49565 Bramsche

PAFFRATH
Kölner Str. 1
51379 Leverkusen

MEINHARDT
Hauptstr. 22
55487 Sohren

MERKLER
Langenbergstr. 8
56299 Ochtersend

HABAKUK
Lindenstr. 70
57627 Hachenburg

KREMERS
Oststr. 56
59065 Hamm

KOCH
Bachstr. 1
59590 Geseke

GAMESTORE
Zeitgalerie 112-114
60313 Frankfurt a. M.

ALTMANNBERGER
Schulstr. 6
63128 Dietzenbach

STROBEL AM MARKT.DE
Am Rain 5
72379 Hechingen

ELSER
Geislinger Str. 24
73033 Göppingen

PAYER
Aalener Str. 60
73441 Bopfingen

BE KA EL
Buchener Str. 29 a
74731 Walldürn

ENGELHARD
Wilh.-Röntgen-Str. 1, im E-Center
77656 Offenburg

MONTE MEDIA GMBH
Frankfurter Ring 83
80807 München

SCHLÄTTL
Münchner Str. 16
84359 Simbach

HEILIG
Überlinger Str. 9
88630 Pfundlendorf

MAXI SPIEL + HOBBY SCHWEIGER
Färberstr. 11
90402 Nürnberg

GAMES GARDEN
Karl-Grillenberger-Str. 16-20
90402 Nürnberg

GAMES GARDEN
Nürnberger Str. 26
90763 Fürth

KOLIBRI
Bamberger Str. 27 A
91413 Neustadt/Aisch

GÖTTLER
Ansbacher Str. 8
91572 Bechhofen

KINDERWELT
Lillienthalstr. 3
93049 Regensburg

LOLLYPOP
Im Donau-ECK
93059 Regensburg

ACHTNER
Ulrichstr. 29
93326 Abensberg

FANTASY-SPIELELADEN
Roßtränke 13
94032 Passau

GIERSTER
Vilsbiburgstr. 11/13/15
94474 Vilshofen

HUTTNER
Tackelhäuserstr. 10
97199 Ochsenfurt

HUTTNER
Herrnstr. 13
97318 Kitzingen

WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl

MARTIN
Albert-Kuntz-Str. 1d
99706 Sondershausen

MARTIN
Am Markt 7
99752 Sollstedt

McMEDIA ist die starke Gemeinschaft unabhängiger Gamestores mit kompetenter Beratung und exzellentem Service!

Durch den gemeinsamen Großeinkauf erreichen wir attraktive Preise und höchste Aktualität für dich.

McMEDIA-Zentrale, Daimlerring 4,
31135 Hildesheim
Mail: info@mcmedia.de
Web: www.mcmedia.de

Unter www.mcmedia.de kannst du dir auch eine Wegbeschreibung von deiner Wohnung zu deinem McMEDIA-Gamestore anzeigen lassen. Die Route ist sogar ausdrückbar!

Gutschein

Hol ich mir!

Mit diesem Coupon erhältst du kostenlos die neueste McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD. Vollgepackt mit topaktuellen Spieledemos, Videos, Tipps & Tricks und mehr. Hol dir deine McMEDIA-CD gratis bei deinem nächsten McMEDIA-Gamestore ab. Ab März im Handel. Solange Vorrat reicht! (Kein Versand durch die McMEDIA-Zentrale)

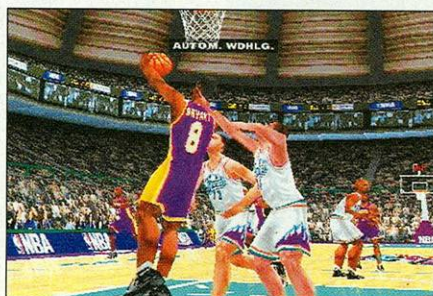
BUDGET NEWS

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

NBA Live 2000

PSONE Electronic Arts führt den Basketball-Hit vom Vorjahr jetzt in der preiswerten Classic-Reihe.

Für Freunde des Genres eine gute Gelegenheit, ihre *NBA Live*-Sammlung günstig zu vervollständigen! Sieben Spielmodi und vier Schwierigkeitsstufen halten Basketball-Virtuosen gehörig auf Trab. Unter anderem dürfen Sie Stars wie Larry Bird und Julius Erving in ihrer Mannschaft begrüßen. Die Gunst des virtuellen Michael Jordan müssen Sie sich allerdings erst einmal verdienen, indem Sie ihn im Zweispielermatch bezwingen. Mit Multitap-Unterstützung dürfen sogar bis zu acht menschliche Spieler gleichzeitig zu den Controllern greifen. Grafisch ist der Titel top, vor allem die Dunking-Szenen wirken sehr realistisch. Der deutsche Audio-Kommentar hingegen reizt bestenfalls zum Schmunzeln. (ses)



■ **VERTAN** Auch im Replay lässt sich der Treffer nicht mehr rückgängig machen.

Genre: Basketball Hersteller: Electronic Arts Termin: Erhältlich Preis: DM 29,95

Bomberman

PSONE Die Bomberman-Packung von 1999 beinhaltet den Klassiker plus eine aufpolierte Variante.

Allein oder gegen bis zu vier Konkurrenten sprengt sich der Spieler seinen Weg durch ca. 50 quietschbunte 2D-Labyrinth, um Meuten von niedlichen Monstern in die ewigen Jagdgründe zu befördern. Unter den beseitigten Mauerstücken verbergen sich hilfreiche Extras wie Rollschuhe, extrastarke Bomben oder kugelsichere Westen für den Helden. Denn auch der ist nicht gegen fliegende Bombsplitter gefeit, sofern er nicht rechtzeitig eine sichere Entfernung zwischen sich und einen Sprengkörper bringt. Glücklicherweise darf nach einem „Game Over“ der letzte Spielstand gesichert werden. Auf Nostalgiker wartet neben den neueren Levels noch die betagte Ur-Bomberman-Fassung in 8-Bit-Grafik. (ses)



■ **RACHE IST SÜSS** Verlierer dürfen der Konkurrenz vom Rand des Feldes die Suppe versalzen.

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Virgin Termin: Erhältlich Preis: DM 29,95

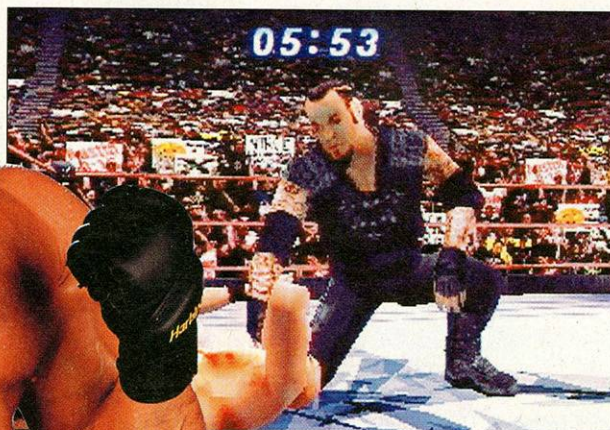
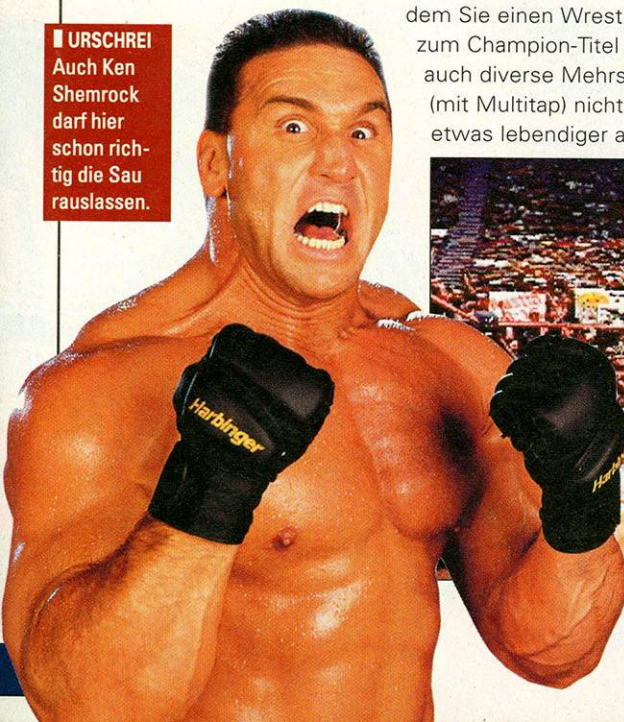
WWF SmackDown!

PSONE Ein Meilenstein auf der Straße der Wrestling-Spiele nun als Budget-Version!

Nie zuvor konnte ein Wrestling-Spiel zugleich mit so detaillierter Grafik und so ausgefeiltem Gameplay aufwarten wie *WWF SmackDown!*. Die Steuerung der über 30 namhaften Hünen ist leicht zu erlernen, ohne dass dabei die Auswahl an charakteristischen Moves eingeschränkt würde. Ausgefallene Spielideen wie Ringkämpfe hinter den Kulissen, Käfigmatches oder die Möglichkeit, selbst als Ringrichter zu agieren, sorgen für

Abwechslung. Besonderes Highlight: Der Karriere-Modus, in dem Sie einen Wrestling-Neuling durch zahlreiche Turniere bis zum Champion-Titel begleiten. Selbstverständlich dürfen auch diverse Mehrspieler-Varianten für bis zu vier Spieler (mit Multitap) nicht fehlen. Einzig die Soundkulisse hätte etwas lebendiger ausfallen dürfen. (ses)

■ **URSCHREI** Auch Ken Shamrock darf hier schon richtig die Sau rauslassen.



■ **BAHNBRECHEND** Diese Spitzendarstellung konnte bisher nur Teil 2 übertrumpfen!

TEST WWF SmackDown!

Genre	Wrestling
Hersteller	THQ
Termin	Anfang März
Preis	DM 49,95

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
91%	73%	90%	90%

BUDGET Erscheint demnächst

Titel	Genre	Preis
Zuletzt erschienen		
Bloody Roar 2	Beat 'em Up	DM 29,95
Bomberman Fantasy Race	Rennspiel	DM 29,95
Box Champions 2000	Boxen	DM 29,95
Dune 2000	Strategie	DM 29,95
Jimmy White's Cueball 2	Billard	DM 29,95
Moto Racer 2	Rennspiel	DM 29,95
NBA Live 2000	Basketball	DM 29,95
Pop n Pop	Geschicklichkeit	DM 29,95
Superbikes 2000	Rennspiel	DM 29,95
Trick'n Snowboarder	Snowboarding	DM 29,95
Vampire Hunter D	Action-Adventure	DM 29,95
Victory Boxing	Boxen	DM 29,95
Viva Football	Football	DM 29,95
März		
Dukes of Hazzard	Rennspiel	DM 29,95
Jade Cocoon	Rollenspiel	DM 29,95
WWF SmackDown!	Wrestling	DM 49,95
April		
TOCA Touring Cars 2	Rennspiel	DM 29,95
2001		
Dino Crisis – Platinum	Action-Adventure	DM 49,95

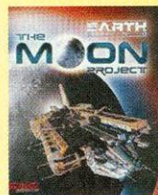
Spielend sparen.

Ganz einfach bei diesen Preisen!



2,99

F1 Racing Simulation



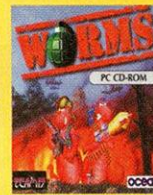
Earth 2150



MDK



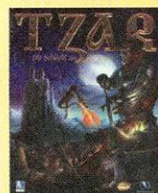
Spec Ops



Worms



Bleifuss 2



Tzar



Apache Longbow



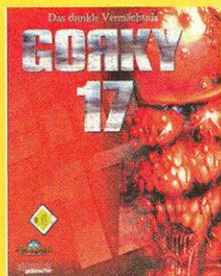
Baphomets Fluch

4,99

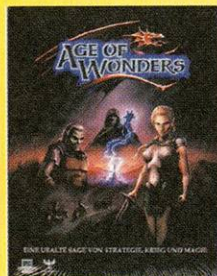
Je PC-Spiel



Jagged Alliance 2



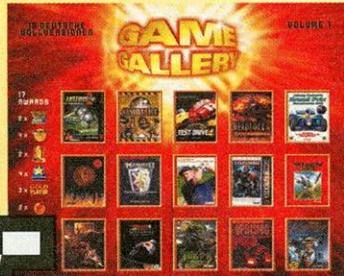
Gorky 17



Age of Wonders

Je PC-Spiel

9,-



Game Gallery-Spielesammlung



Girlscamp
PC-TV-Game
voraussichtlich ab 8. März erhältlich



Wirst du Milliardär?
PC-Entertainment-Spiel
voraussichtlich ab 1. März erhältlich



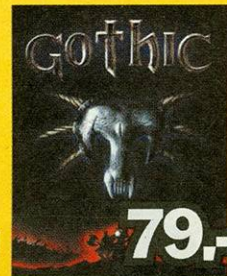
Siedler 4
PC-Strategie-Spiel

69,-



F1 Racing Championship
PC-Rennspiel
voraussichtlich ab 15. März erhältlich

79,-



Gothic
PC-Rollenspiel
voraussichtlich ab 15. März erhältlich

79,-

ProMärkte:

03044 Cottbus
04329 Leipzig
04463 Großpöna
04509 Wiedemar
06124 Halle-Neustadt
06128 Halle
06217 Merseburg
06449 Aschersleben
06766 Bobbau/Wolfen
06842 Dessau-Mildensee
06886 Wittenberg
99734 Nordhausen
10365 Berlin-Lichtenberg

10719 Berlin-Charlottenburg
12053 Berlin-Neukölln
12277 Berlin-Mariefelde
12351 Berlin-Gropiusstadt
12619 Berlin-Hellersdorf
13187 Berlin-Pankow
13357 Berlin-Wedding
13405 Berlin-Reinickendorf
13597 Berlin-Spandau
14624 Dallgow
14624 Potsdam
14778 Wust/Brandenburg
15230 Frankfurt/Oder
16225 Eberswalde
16356 Elche

17036 Neubrandenburg
17489 Greifswald
28207 Bremen-Hastedt
28259 Bremen-Huchting
28277 Bremen-Kattenturm
38820 Halberstadt
38300 Wolfenbüttel
38855 Wernigerode
39104 Magdeburg
39326 Hermsdorf
39576 Stendal
67059 Ludwigshafen-City
67065 Ludwigshafen-Rheingönheim
67346 Speyer

67549 Worms
68161 Mannheim-City
68163 Mannheim-Neustadt
68519 Viernheim
68789 St.-Leon-Rot
69115 Heidelberg-City
69123 Heidelberg-Pfaffengrund
70173 Stuttgart
74076 Heilbronn
76185 Karlsruhe
78054 VS-Schwenningen
79194 Gundelfingen
82166 Gräfenberg
94315 Straubing
84030 Landshut

90429 Nürnberg-Muggenhof
90482 Nürnberg-Mögeldorf
92637 Weiden
93051 Regensburg
94032 Passau
94469 Deggendorf
95326 Kulmbach
95615 Marktreutwitz

MakroMärkte:
08056 Zwickau
09111 Chemnitz
09247 Röhrsdorf
09456 Annaberg-Buchholz
01589 Riesa

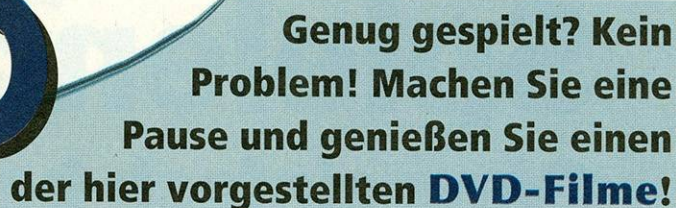
02625 Bautzen
22525 Hamburg-Stellingen
22869 Schenefeld
24768 Rendsburg
26789 Leer
30519 Hannover-Döhren
40764 Langenfeld
40878 Ratingen
42651 Solingen
42853 Remscheid
44623 Herne
46395 Bocholt
49074 Osnabrück
67433 Neustadt an der Weinstraße

www.promarkt.de
KLICK MICH:
www.makromarkt.de

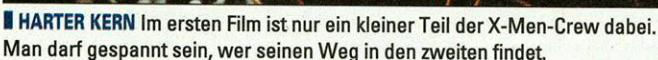
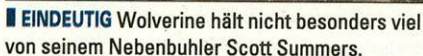
ProMarkt MakroMarkt

Wir sind die Guten.

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



Bryan Singers
Mutanten-Spektakel
ist endlich mal wieder
ein Höhepunkt der
Comic-Verfilmungen.



Es war noch nie leicht, anders als die anderen zu sein. Das muss die junge Rogue feststellen, als sie ihren Freund zum ersten Mal küsst und er kurz darauf ins Koma fällt. Entsetzt über die in ihr erwachenden Kräfte, reißt sie von zu Hause aus. In einem kleinen Ort in Kanada trifft sie auf den grimmigen Mutanten Wolverine, der sie etwas widerwillig ein Stück mitnimmt. Doch weit kommen die beiden nicht, denn plötzlich werden sie von dem riesigen Sabretooth angegriffen. Zum Glück sind die X-Men Cyclops und Storm zur Stelle, um die beiden zu retten. Sie bringen sie zu Professor Charles Xavier, der eine Schule für Begabte führt und für die Rechte der Mutanten in der Gesellschaft eintritt. Er bringt jungen Menschen bei, mit ihren Kräften umzugehen und sie zu akzeptieren. Doch nicht alle Mutanten wollen sich in die ihnen feindlich gesinnte Gesellschaft einfügen. Xaviers ehemals bester Freund Magneto hat ebenfalls ein paar Gleichgesinnte um

nicht alle Mutanten wollen sich in die ihnen feindlich gesinnte Gesellschaft einfügen. Xaviers ehemals bester Freund Magneto hat ebenfalls ein paar Gleichgesinnte um

Zusammen mit UIP Video verlosen wir exklusiv 3x die DVD zum Animations-Hit *Antz* und 3x die DVD zur Science-Fiction-Parodie *Galaxy Quest*. Beantworten Sie einfach die folgende Quizfrage:

**Die Quizfrage:
Wie heißen die
Außerirdischen,
die die Crew
der Galaxy
Quest um
Hilfe bitten?**



Teilnahmeschluss für das Gewinnspiel ist der 04.04.2001. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter von UIP Video und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Leser aus dem Ausland können telefonisch leider nicht mitmachen, uns die Antwort aber natürlich wie immer auf einer Postkarte an die oben genannte Adresse schicken.

* (Dieser Service der Computec Media AG kostet Sie 24 Pfennig pro Minute und einmalig DM 1,50.) Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.

sich geschärt und will sich an den verblenden Menschen rächen. Sein erstes Opfer ist Senator Kelly, der ein Meldegesetz für Mutanten fordert. Mithilfe einer Maschine und seiner einzigartigen Kräfte verwandelt Magneto den Politiker in einen Mutanten. In Phase 2 seines Plans will er die Maschine während des UN-Friedensgipfels einsetzen. Nur die X-Men können ihn stoppen. Bryan Singer gelang eine Comic-Verfilmung, die Fans und Neulinge gleichermaßen begeistern kann. Auch die Ausstattung der DVD kann sich sehen lassen. Hier bekommen Sie beispielsweise einen besseren Hintergrund über die X-Men und können sich über fast fünfzehn Minuten geschnittenes Filmmaterial freuen. (ssw)

Originaltitel: X-Men

Laufzeit: 100 Minuten (FSK 12)

Termin: 22. März

Darsteller: Patrick Stewart, Hugh Jackman, Famke Janssen, Ian McKellen

Ausstattung: Deut./Engl. 5.1, 1:2,35-/16:9-Format, 15 Minuten Outtakes, Trailer, Interview mit Bryan Singer und Charlie Rose, animierte Storyboards, Fotogalerie, Specials „X-Men“ und „Mutant Watch“

Urteil:

„Eine hervorragende Comic-Umsetzung, die Appetit auf mehr macht“



Galaxy Quest

Zwanzig Jahre nach dem Ende der erfolgreichen Science-Fiction-Serie *Galaxy Quest* halten sich die Hauptdarsteller mit Auftritten auf Fan-Conventions über Wasser. Frustriert leeren sie ihre üblichen Sätzchen runter. So glauben sie auch zunächst an ein Job-Angebot, als einige Aliens sie um Hilfe im Kampf gegen ihre Unterdrücker bitten. Es stellt sich schnell heraus, wie real die „Kulissen“ sind – die Thermianer haben alles peinlich genau nachgebaut. Nach einigem Zögern willigt die als Helden verehrte Crew ein – nicht ahnend, auf was sie sich da eingelassen hat.

Originaltitel: Galaxy Quest

Laufzeit: 98 Minuten (FSK 12)

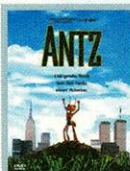
Termin: 5. März

Darsteller: Tim Allen, Sigourney Weaver, Alan Rickman, Tony Shalhoub

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

Urteil:

„Die bisher intelligenteste Parodie auf den Kult um Star Trek“



Antz

Z-4195 ist mit seiner vorbestimmten Stellung als Arbeiter nicht unbedingt zufrieden, aber für eine Ameise heißt es nun mal: Soldat oder Malocher. Allerdings hat er sich auch noch in die Prinzessin des Staates verliebt, die aber überhaupt nichts von ihm wissen will. So tauscht er kurzerhand die Rolle und tritt der Armee bei, die kurz darauf in den Krieg zieht. Mit mehr Glück als Verstand überlebt Z und kehrt als Held zurück, der kurz darauf enttarnt wird. Verzweifelt entführt er die Prinzessin und deckt nebenbei noch die finsternen Pläne des Generals Mandible auf.

Originaltitel: Antz

Laufzeit: 80 Minuten (FSK ab 6)

Termin: 22. März

Sprecher: Wolfgang Draeger, Martina Treger, Norbert Gescher

Ausstattung: Deut./Engl./Franz./Holl. 5.1, 1,85:1-/16:9-Format, Trailer, Behind the Scenes, Making of, Audiokommentar

Urteil:

„Fantastischer Animationsfilm mit tiefgründigem Humor“



Titan A.E.

15 Jahre nachdem die Erde von den feindlichen Drej vernichtet wurde, fristet Cale sein Dasein als Arbeiter auf einer Raumstation. Kein Spaß – sind die Menschen doch als minderwertige Rasse verschrien. Als er allerdings auf den Raumpiloten Korso trifft, ändert sich plötzlich sein ganzes Leben. Von ihm erfährt

Cale, dass der Ring, den er als Kind von seinem Vater bekommen hat, eine Karte beinhaltet. Diese zeigt den Weg zum Raumschiff „Titan“, das einst von den Menschen zum Schutz vor den Drej entwickelt wurde. Eine abenteuerliche Suche beginnt.

Originaltitel: Titan A.E.

Laufzeit: 92 Minuten (FSK 6)

Termin: 5. April

Sprecher: Holger Speckhahn, Alexandra Neldel, Mirco Nontschew, Thomas Piper

Ausstattung: Deutsch/Englisch 5.1, 2,35:1-/16:9-Format, Trailer, Outtakes, Foto-Galerie, Musik-Video, Regisseur-Kommentar

Urteil:

„Eher ein Animationsfilm für Ältere mit durchschnittlicher Story“



Schatten der Wahrheit

Claire Spencer ist glücklich verheiratet und wohnt in einem großen Haus in Vermont. Die Idylle wird jäh getrübt, als sie meint, ihren Nachbarn dabei beobachtet zu haben, wie er seine Frau ermordet hat. Schlimmer noch: Der Geist der Toten soll auch noch in ihrem Haus spuken! Die Badewanne ist ständig voller Wasser, der Computer spielt verrückt und Türen öffnen sich wie von selbst. Ihr Mann ist zu sehr mit seiner Arbeit beschäftigt und schickt sie zum Psychiater. Dieser rät ihr, Kontakt mit dem Geist aufzunehmen, bis die vermeintlich Tote plötzlich wieder auftaucht. Welche unruhige Seele treibt also ihr Unwesen im Spencer-Haus?

Originaltitel: What lies beneath

Laufzeit: 124 Minuten (FSK 16)

Termin: 29. März

Darsteller: Michelle Pfeiffer, Harrison Ford, Katharine Town

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

Urteil:

„Hochspannender Thriller im Hitchcock-Stil ohne übertriebene Effekte“



Mission Impossible 2

Ex-IMF-Agent Sean Ambrose ist es gelungen, ein tödliches Virus samt Anti-Virus in die Finger zu bekommen. Grund genug für Ethan Hunt, seinen Abenteuerurlaub abubrechen und sich gleich auf die Jagd nach dem Oberschurken zu machen. Er soll Seans Ex-Freundin Nyah wieder zurück in seine Arme treiben, um so an wichtige Informationen zu kommen. Dumm nur, dass sich Held und Ex-Geliebte ineinander vergucken. Über eine Stunde wartet man vergeblich auf die viel gepriesenen Action-Szenen, doch dann geht es John-Woo-typisch Schlag auf Schlag.

Originaltitel: Mission Impossible 2

Laufzeit: 122 Minuten (FSK ab 16)

Termin: 8. März

Darsteller: Tom Cruise, Dougray Scott, Thandie Newton

Ausstattung: Deut./Engl. 5.1, 2,35:1-/16:9-Format, Alternativer Anfang, Stunt-Featurette, Interviews, Video-Clip, Regisseur-Kommentar, Parodie, DVD-ROM

Urteil:

„100 % Action, 80% DVD-Ausstattung, 0,3 % Handlung“



Akte X Season 1 Collector's Box

Viel kann man eigentlich nicht über die Serie um die beiden FBI-Agenten Fox Mulder und Dana Scully sagen, die zusammen mysteriöse Verbrechenfälle klären. Wer sie bis jetzt nicht kennt, der hat einfach ein wichtiges Stück Serien-Geschichte verpasst.

Für alle, die das jetzt nachholen wollen, hat 20th Century Fox die gesamte erste Staffel in drei Sprachen auf sechs DVDs à vier Folgen gebannt und noch eine Bonusmaterial-DVD, voll gestopft mit Hintergrundmaterial, obendrauf gepackt.

Originaltitel: X-Files Collector's Box

Laufzeit: 1.080 Minuten (FSK 16)

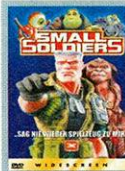
Termin: 29. März

Darsteller: David Duchovny, Gillian Anderson, Mitch Pileggi

Ausstattung: 7 DVDs, Deutsch/Englisch/Spanisch 2.0, Surround, Vollbild 4:3-Format, Dokus, Outtakes, Regisseur-Kommentar, TV-Spots

Urteil:

„Akte X ohne Werbeunterbrechungen. Für Fans der Serie ein Muss.“



Small Soldiers

Als der Kalte Krieg beendet ist, muss die Firma Globotech eine andere Verwendung für ihre hoch entwickelten Mikro-Chips finden. Und was liegt da näher, als sie in kleine Spielzeugsoldaten einzubauen? Als der junge Alan eine Ladung der Kommando-Elite und deren Gegner, die Gorgonites, aus ihren Verpackungen befreit, ahnt er noch nicht, was er da eigentlich in den Händen hält. Kaum aktiviert, beginnen die Mini-Soldaten auch gleich mit dem Kampf gegen ihre programmierten Feinde, wobei ihnen jedes Mittel recht ist. Bald bricht ein wahrer Kleinkrieg aus.

Originaltitel: Small Soldiers

Laufzeit: 106 Minuten (FSK 12)

Termin: 1. März

Darsteller: Gregory Smith, Kirsten Dunst, Jay Mohr

Ausstattung: Deut./Engl./Franz./Span./Ital. 5.1, 1,2,35:1-/16:9-Format, Outtakes, Blooper, Trailer, Behind the Scenes, Biografien

Urteil:

„Actionreicher, Kriegsfilm“. Leider etwas zu familientauglich geraten.“



Hoffnungslos verliebt

Außenseiter Ryan hat sich ausgerechnet in Ashley, das beliebteste Mädchen der Schule, verknallt – und das, obwohl er sie nur immer von weitem sieht. Da macht das Sport-Ass Chris ihm ein unmoralisches Angebot. Dieser hat es nämlich auf Ryans beste Freundin Maggie abgesehen und wenn Ryan ihm hilft, diese rumzukriegen, sorgt er dafür, dass Ashley auf Ryan fliegt. Das funktioniert auch recht gut, bis Ryan plötzlich merkt, dass er eigentlich für jemand anderes viel mehr empfindet. Und so beginnen seine Probleme. Cyrano de Bergerac auf modern gemacht.

Originaltitel: Whatever it takes

Laufzeit: 91 Minuten (FSK 12)

Termin: 13. März

Darsteller: Shane West, Marla Sokoloff, Jodi Lyn O'Keefe

Ausstattung: Deutsch/Englisch 5.1, 1,85:1-/16:9-Format, Trailer, Outtakes, Doku, Soundtrack, Filmografien

Urteil:

„Typische Highschool-Lovestory mit ein paar netten Gags“



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

Depeche Mode Exciter

**Wirklich aufregend: Im Internet
gibt es einen Vorgeschmack auf
Exciter, das neue DM-Album ...**

Das Ende von Depeche Mode schien gekommen, als Sänger Dave Gahan 1996 nach einer Drogen-Überdosis in Los Angeles auf der Intensivstation lag und die Aufnahmen für das Album *Ultra* lange Zeit unterbrochen wurden.



■ EXCITING! Mit dem Album *Exciter* und der ersten Single „Dream On“ kehrt Depeche Mode im April zurück!

Zur Freude aller Fans schaffte es Dave Gahan jedoch, clean zu werden und die Aufnahmen fortzusetzen. Das 1997 erschienene Album war grandios, geniale Songs wie „It's No Good“, „Home“ oder „Useless“ unterstrichen, dass Depeche Mode alles andere als am Ende war, eine Tour wollte sich die Band angesichts des körperlichen und psychischen Zustands von Dave Gahan jedoch noch nicht zumuten. Erst nach dem Erscheinen der Single-Compilation *The Singles 86>98* absolvierte die Band eine kleinere Tour, mit dem Resultat, dass man sich so frisch und ideenreich wie schon lange nicht mehr in Ruhe an das neue Album machte, von dem es nun auf der Depeche-Mode-eigenen Website (www.depechemode.com/news/releases.html) zahlreiche MP3-



■ IM STUDIO Songwriter Martin L. Gore (links) und Sänger Dave Gahan haben sichtlich Spaß während der Studioarbeit!

Files zum Probegören gibt. „*Exciter*“ fühlt sich wie ein neuer Anfang an. Aufgrund diverser Probleme in der Band während der letzten beiden Studioalben wurde die Kreativität stark eingeschränkt. Nun sind die Beziehungen unter uns so gut wie schon seit langer Zeit nicht mehr und das hat sich auf das Album ausgewirkt“, meint Andrew Fletcher. Und tatsächlich, Songs wie die am 23. April erscheinende Single „Dream On“, „When the body speaks“ oder „Shine“ hören sich einfach klasse an, der Sound ist absolut up to date, die Stimme von Dave Gahan klingt besser denn je. Insgesamt darf man sich auf elf neue Lieder und zwei Instrumentals freuen.

Hans Ippisch

Single: „Dream On“ (23. April)

Album: *Exciter* (14. Mai)

Website: www.depechemode.com/news/releases.html

INFO Aktuelle Musik-Neuheiten



Chris Hülsbeck Giana Sisters 2001

Wow! Mit einer echten Überraschung kann das für Dance-Tracks bekannte Zyx-Label die Videospieler-Fans begeistern, denn bei „Giana Sisters 2001“ handelt es sich tatsächlich um den Remix eines Songs aus dem C64-Hit von 1987, der von Deutschlands Spiele-Musik-Guru Chris Hülsbeck aufgenommen wurde. Da wollen wir einmal hoffen, dass Chris endlich den lang ersehnten Durchbruch im Musik-Geschäft schafft, und bitten alle Play-Zone-Leser, die Scheibe zu kaufen ...

Single: „Giana Sisters 2001“

Album: Derzeit nicht geplant

Urteil:



Roland Orzabal Low Life

In den 80er- und frühen 90er-Jahren waren die Tears For Fears mit Hits wie „Shout“ oder „Seeds Of Love“ eine der populärsten Bands. Nachdem Bassist und Co-Sänger Curt Smith die Band verließ, ging es unter der alleinigen Führung von Roland Orzabal jedoch song- und charttechnisch bergab. Bevor es nun zur erwarteten Re-Union kommt, geht Roland Orzabal mit seinem ersten echten Solo-Album an den Start, dessen erste Single-Auskopplung durchaus eine ansteigende Form erkennen lässt.

Single: „Low Life“

Album: Erscheint im Frühjahr

Urteil:



Seal This Could Be Heaven

„Killer“, „Crazy“ und „Kiss from a rose“: Damit konnte der ehemalige Rastalocken-Träger Seal die Charts im Sturm erobern, Human Being, das letzte Album, konnte jedoch trotz einer aufwendigen Marketing-Kampagne nicht an die Erfolge anknüpfen, obwohl sich einige gute Tracks wie „Lost my faith“ darauf befanden. Mit der brandneuen Single „This could be heaven“ liefert Seal nun einen ersten, recht ansprechenden Vorgeschmack auf sein für das Frühjahr geplantes viertes Album.

Single: „This Could be heaven“

Album: Erscheint im Frühjahr

Urteil:



Michel Van Dyke Von vorn anfangen

Mit traumhaften englischsprachigen Alben begeistert der gebürtige Holländer Michel Van Dyke seit über zehn Jahren seine Fans, den verdienten Sprung in die Charts schaffte er jedoch erst als Songwriter der Echt-Hits „Du trägst keine Liebe in Dir“ oder „Wo bist Du jetzt?“. Mit seinem deutschsprachigen Debüt sollte ihm nun jedoch auch als Solo-Künstler der verdiente Erfolg zuteil werden. Die erste Single „Von vorn anfangen“ ist eine Klasse besser als alles, was Maffay, Pur & Co. je abliefern werden.

Single: „Von vorn anfangen“

Album: Noch nicht bekannt

Urteil:

sei unfair



Interceptor
Solides PS2® Gamepad



Blue Thunder™
High End PS2® Racing Wheel



StormChaser™
Das PS2® Luxus-Gamepad



DVD Remote Control
Alle DVD Funktionen der PS2®

Unsere PS2® Controller haben drucksensible, analoge Tasten

Info-Line: 0180-512 5133 (DM 0,24/Min.)



INTERACT
www.interact-europe.com



INTERNET

Monat für Monat
stellen wir Ihnen
hier interessante
Websites vor.

TechnoMage

Alles Wissenswerte über das brandneue
Action-Adventure made in Germany findet
sich hier **liebevoll** aufbereitet.



■ VOLLTREFFER
Die süße Talis
trifft beim „Techno-
Mage“ Melvin
ins Schwarze.

So hingebungsvoll wie die Sunflowers-Leute an ihrem Endlos-Projekt *TechnoMage* gewerkelt haben, so viel Liebe haben sie auch in ihre Internetseite www.technomage.de gesteckt. In klassischer Rollenspielgrafik gehaltene Menüs führen den Besucher durch die Landstriche von Gothos und machen ihn mit den Helden und ihren Gegenspielern bekannt. Besonders nützlich: Für alle Monster und Gespenster, die Melvin und Talis unterwegs piesacken, werden die wirksamsten Waffen und Zaubersprüche verraten. Neben den üblichen Downloads

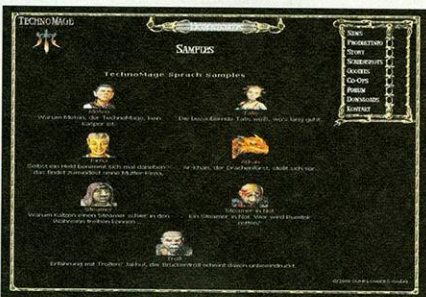
wie Trailer, Screenshots und Wallpapers stehen auch Sprachsamples der Figuren online – mögen die Damen und Herren auch nicht unbedingt die schlauesten Sprüche auf Lager haben. In der Goodies-Abteilung wird unter anderem das Foto-Shooting mit den realen Melvin- und Talis-Modellen dokumentiert. (ses)



■ WELTREISE Informieren Sie sich über die Bewohner und die Sehenswürdigkeiten von Gothos.



■ CRASH-KURS Was machen die bei Sunflowers eigentlich den ganzen Tag? Lesen Sie es nach.



■ HELDENCHOR Unter anderem dürfen Sie sich Kostproben der deutschen Synchro anhören.



**AXEL
SCHRÖFER**

■ ABGESURFT
Die Tipps unserer
DVD-Abteilung.

Bookmarks und Surftipps



■ (T)RAUMSCHIFF! Sämtliche Folgen rund um Käpt'n Kork und seine Crew zum Ablachen.



■ ÜBERRASCHUNG Meine tägliche kalte Dusche nach dem morgendlichen Aufstehen ...



■ KULTSTATUS Alles rund um die verrückteste Ärztruppe der Fernsehgeschichte.

Die Top-Websites im März

1 TimeSplitters

www.eidosinteractive.com/games/embed.html?gmid=91

Infos und Downloads aus allen drei Spieleepochen, zeitgerecht aufgemacht.



2 Oni

www.take2.de/oni

Sogar die Musik zum Actionspiel darf man sich hier herunterladen.



3 Buffy - Im Bann der Dämonen

www.buffy.com

Ein Eldorado für alle Freunde der blonden Vampirjägerin mit super Animationen.



4 Digital Movie

www.digital-movie.de

Unter anderem finden sich auf dieser Seite über 750 Reviews zu DVD-Filmen aller Art.



5 Counting Down

www.archive.countingdown.com

Was kommt demnächst in die Kinos? Hier bleiben Sie auf dem neuesten Stand.



ARE YOU A REAL FAN?



**„FURIOSER MEHRSPIELERSPASS
MIT SUCHTFAKTOR“
POWERSTATION 1/01**

**„STEHT IHR AUF KOMPROMISSLOSE
ACTION, KOMMT IHR AN UT NICHT
VORBEI.“
O.P.M. 2/01 - O.P.M.-STAR**

**„AUF DER PLAYSTATION 2 MACHT DER
BEKANNTE EGO-SHOOTER MÖRDE-
RISCH VIEL SPASS.“
PLAYZONE 1/01**



**„ENDLICH KOMMEN AUCH WIR
KONSOLISTEN IN DEN GENUSS DES HER-
VORRAGENDEN EGO-SHOOTERS.“
FUN GENERATION 1/01 - GOLD AWARD**

**„MIT UT ERWARTET UNS IM FRÜHJAHR
EIN ECHTES MULTIPLAYER-HIGHLIGHT.“
PSG 2/01**

**„ÜBER 50 ARENEN, AUSGEFALLENE
MORDWERKZEUGE UND MULTIPLAYER-
METZELEIEN - EIN MORDSSPASS.“
PLAYERS 2/01**



Ab 21.03.2001 im Handel

www.unrealtournament.de



Mittermeier's Lost Level

Die Waffen einer Frau

Hallo Zielgruppe!

Die Waffen einer Frau waren früher einmal leise, indirekte, aber wirksame Methoden, um Männer zu Taten wie Drachen töten, Krieg gewinnen oder Müll raustragen zu bewegen. Die traditionell wirksamsten Waffen einer Frau waren Charme, Lächeln und Körchengröße D, wobei Blondinen meistens Heimvorteil hatten. Dann kam die Emanzipation, Fachleute hießen Fachfrauen, Metzger

wurden zu Fleischwarenfachverkäuferinnen und zum bewährten Waffenarsenal kam die Quotenregelung, die Frauenbeauftragte und ... dann kam Lara und alles wurde anders.

Sie sprengte alle Normen, alle Gebäude und alle Körchengrößen. Und sie revolutionierte die Waffengeschichte. So versteht man heute unter den Waffen einer Frau auch eine Uzi oder zwei Wummen im Halfter zusätzlich zum kurzen Schwarzen und zum Tarn-Olivgrünen. Hinzugekommen ist außerdem ein gezielter Sidekick ins

Eingemachte, besonders in U-Bahnen und Pausenhöfen. Und mittlerweile ist Lara ja auch nicht mehr allein. Aus der Flut von militanten Mördernädeln möchte ich eine hervorheben, die sich ebenfalls einer der ältesten männlichen Domänen angenommen hat: dem Drachentöten. Natürlich rede ich von Rynn aus *Drakan*. Sie hat ja auch echte Ähnlichkeit mit Lara. Etwas weniger üppig, aber ich kann mir vorstellen, dass Schwertkampf und Silikon nicht sonderlich harmonisieren. Wahrscheinlich würde es auch beim Drachenreiten stören.

Wär das nicht schön, so ein eigener Drache im echten Leben. Außer für Briefträger oder Zeugen Jehovas („Fass, Arokh!“). Allein wegen der Parkplatzsuche. Oder zum Angeben: „Soll ich dir mal mein Feuerzeug zeigen?“ Auch in diesen dunklen Zeiten von BSE wäre doch ein Drache echt praktisch. Er könnte die Rinder bis auf die Risikoteile futtern – und die dann gleich verbrennen. Was soll man ihm auch sonst geben? Frolic mit ganzen Monsterstücken oder Cesar, das Verwöhnfrühstück in sieben Geschmacksrichtungen für den anspruchsvollen Langhaardrachen? Auf jeden Fall wäre ein Drache ein Stück Sicherheit. Also wenn ich eine Tochter hätte, ich würde ihr einen kaufen oder aus dem Tierheim holen. Apropos Tierheim, es ist natürlich nicht gut, junge Drachen an Autobahnraststätten anzuleinen, schon wegen der angeschlossenen Tankstellen. So ein Tier ist doch recht feurig.

Womit wir wieder bei Lara wären. Oder Rynn in die Kartoffeln, raus aus die Kartoffeln. Dazu wollte ich nämlich noch sagen, dass ich Rynn für fortschrittlicher halte, obwohl sie nicht mal annähernd halbautomatische Waffen benutzt. Nein, wegen der Steuerung. Ich glaube, *Tomb Raider* irrt sich, wenn es glaubt, man könnte eine Frau mit drei Fingern und drei Knöpfen steuern. Da ist die Freiheit mit der Maus (der Computermaus) doch wesentlich größer, lässt unberechenbarere Aktionen zu. Und plötzliche, verwirrende Aktionen können scharfe Waffen sein. Ob Drachen oder Mördernädel.

**In diesem Sinne
Euer Michi**



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.



Game it! Entertainment Software AG

PC ACTION

"Der Testsieger: Hier wird Ihre Bestellung ernst genommen"

Versandhandel-Test PC Action 9/2000



NEU!

Bestellungen
über unseren
WebShop
sindversandkosten-
frei!

Game it!

ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

www.game-it.com

versandkostenfrei!

Final Fantasy 9*
129,99 DMDuke Nukem-Land o.t.Babes*
59,99 DMUltimate Fighting Championship*
59,99 DMFisherman's Bait 3*
79,99 DM

PSX

SPIELE

NEUHEITEN UND AKTUELLE HITS

007 Racing	89,99
102 Dalmatiner	84,99
4 x 4 Evolution*	94,99
Ace Combat 3	99,99
Action Man 2 - Destruction X	79,99
Aladdin - Nasiras Rache	89,99
Alien - Die Wiedergeburt	84,99
Alone in the Dark 4*	79,99
Alundra 2	59,99
Arielle 2 Sehnachts n. d. Meer	89,99
Army Men - Air Attack 2	64,99
Army Men - Look and Load*	69,99
Army Men - Omega Soldier*	69,99
Army Men - Sarges Heroes 2	64,99
Army Men - Shooting Gallery	69,99
Army Men Green Rogue*	49,99
Astrix Crazy Olympics*	59,99
ATV: Quad Power Racing	79,99
Batman o. Future-Return o. Joker	59,99
Beastman: A Future-Return o. Joker	59,99
Blade	79,99
Blade EV	89,99
Box Champions 2001	89,99
Bugs & Taz - Wettlauf gegen.	89,99
Bundesliga Stars 2001	69,99
Buzz Lightyear o. Star Command	79,99
Casper - Reise um die Welt	59,99
Castrol Honda VTR	79,99
Championship Motocross 2001*	79,99
Championship Surfer*	84,99
Chaos Break	79,99
Chase the Express	89,99
Chicken Run	54,99
Cold Blood	99,99
Colin McRae Rallye 2	79,99
Cool Boarders 4	79,99
Crash Bash	89,99
Croc	69,99
Dancing Stage - EuroMix*	79,99
Dave Mirra Freestyle BMX	79,99
Der Weg nach El Dorado	59,99
Destruction Derby Raw	89,99
Die Welt ist nicht genug	89,99
Digimon World*	89,99
Dino Crisis 2	79,99

Disney's Dinosaurier	84,99
Disney's Donald Duck Quack Attack	84,99
Disney's Magical Tetris	59,99
Disney's Winnie Puuh-Tigers Honig	59,99
Dracula 2*	74,99
Dragon Valor	89,99
Driver 2	89,99
Dschungelbuch Groove Party	89,99
- Bundle	149,99
Dukes of Hazard 2*	54,99
DSF Gerry Lopez Surf Riders	59,99
Ducati World	74,99
Duke Nukem: Land o. t. Babes*	59,99
EA Sports Soccer 2000	64,99
EA Sports Supercross*	89,99
ECW Anarchy Ruiz	54,99
Elraged	59,99
European Super League*	79,99
Everybody's Golf 2	59,99
Evil Dead*	79,99
F1 Championship Season 2000	89,99
F1 Racing Championship	59,99
F1 World Grand Prix 2000*	84,99
Fear Effect 2 - Retro Helix*	84,99
Fifa 2001	69,99
Fishman's Bait 3*	79,99
Flintstones Bedrock Bowling	59,99
Fluch der Azteken	59,99
Ford Racing 2	84,99
Formula Eins 2000	99,99
Formula Nippon	54,99
Freestyle Motor: McGrath vs. Pastrana	54,99
Freestyle Scooter*	54,99
Freestyle Board - Skateboard	139,99
Frogger 2	54,99
Front Mission 3	79,99
Frontsweine	79,99
Fussball Live 2	99,99
Fussball Manager - Bundesliga 2001	69,99
Fussball Manager 2001*	59,99
Ghoul Panic	89,99
Gotham City Racer*	59,99
Grandia	89,99
Grind Session	69,99
Grind Session	84,99
Harvest Moon*	84,99
Helloby*	79,99

Hugo 3D - D. Geheimnis d. kikir...	59,99
Incredible Crisis	59,99
International Superstar Soccer 2000	79,99
Iron Soldier 3	84,99
ISS Pro Evolution	89,99
ISS Pro Evolution 2*	79,99
Jackie Chan	59,99
John Madden NFL 2001 EVI	89,99
Kasparov*	59,99
König der Löwen 2*	89,99
Koudelka	74,99
Legacy of Kain - Soul Reaver	89,99
Legend of Dragoon	99,99
Legend of Kartia	89,99
Legend of Legaia	59,99
LEGO Racers	79,99
LEGO Rock Raiders	89,99
LMA Manager 2001*	89,99
Looney Tunes Racing*	69,99
Mad Hoffman's Pro BMX*	79,99
Medal of Honor Underground	89,99
MediEvil 2	59,99
Metal Gear Solid-Spec. Missions*	59,99
Midnight in Vegas	69,99
Mike Tyson Boxing	69,99
Mille Miglia	129,99
Mission / Nike	69,99
Monopoly	59,99
Monster Force (Kid Monsters)*	79,99
Mortal Kombat Special Forces*	59,99
Moto Racer World Tour	89,99
Mr. Driller	59,99
Mr. Pacman Maze Madness	89,99
MTV Skateboarding	59,99
MTV Sports: Pure Ride	79,99
MTV Sports: Ultimate BMX*	79,99
Mummy	84,99
Muppet Monster Adventure	59,99
NBA Live 2001	89,99
Necronomicon*	74,99
Need for Speed-Porsche	84,99
NHL 2001	89,99
Nightmare Creatures 2	79,99
Parasite Eve 2	79,99
Planet Of The Apes*	84,99
Power Ranger Lightspeed	79,99
Power Pinball: Fantastic Journey	89,99

Radical Bikers	59,99
Rainbow Six - Rogue Spear*	99,99
Rayman 2	79,99
Razor*	59,99
RC de Go edA	84,99
Ready 2 Rumble Boxing - Round 2	89,99
Real Fishing 2	79,99
Rescue Shot	59,99
Resident Evil 3 - NEMESIS	94,99
Saga Frontier 2	99,99
Schlumpf: Auf die Plätze, fertig, los!	64,99
Sheep	74,99
Simpsons Wrestling*	69,99
Sno-Cross Championship Racing	59,99
Speed Freaks Bundle	59,99
Spiderman	79,99
Spiderman im. Ed.	129,99
SPYRO 3 - Year o. t. Dragon	89,99
Star Krom	59,99
Star Ocean 2 - Second Story	59,99
Star Trek: Invasion	79,99
Star Trek: Demolition	79,99
Sukoden 2	79,99
SuperCross 2000	69,99
SuperCross 2001*	89,99
Syphon Filter 2	89,99
Techno Mage*	89,99
Tenchu 2	79,99
Terracot	79,99
Theme Park World	84,99
Tiger Woods PGA Tour 2001	84,99
Toca World Touring Cars TOCA 3	79,99
Tom & Jerry in the house trap	59,99
Tomb Raider - Die Chronik	59,99
Tombi 2	59,99
Tony Hawk's Pro Skater 2	79,99
Toonstein: Geisterstunde	79,99
Urban Chaos	79,99
Ufo Challenge*	59,99
UEFA Champions League 00/01	54,99
Ultimate Fighting Championship	59,99
Urban Chaos	84,99
Vagrant Story	74,99
Vanishing Point*	84,99
Warm Up GP 2001	59,99
Warriors of Might & Magic*	59,99
WCW Backstage Assault	89,99
WDL - Warjetz*	64,99

War wird Millionär?

Warner: Asphaltbrenner*	79,99
Wipeout: Special Edition	59,99
Woody Woodpecker Racing	89,99
World Championship Snooker	79,99
World's Scariest Police Chase*	84,99
WWF Smack Down 2: Know...	84,99
X-Men Mutant Academy	59,99

Zubehör

Action Relay CDX + PC Link	79,99
Battery Pack für PSone BIGBEN	79,99
Conr CyberShock analog BLAZE	34,99
Conr CyberShock Infrar BLAZE	59,99
Conr Digital grau Adv. MADCATS	14,99
Conr Dual Force (Farb) MADCATS	39,99
Conr Dual Shock grey SONY	29,99
Conr MicroWizard Blau BLAZE	34,99
Conr MicroWizard Schwarz BLAZE	34,99
Conr Wireless Advanced MADCATS	54,99
Conr Wireless DualForce MADCATS	84,99
Konsolle Playstation ONE	249,99
LCD Display für PSone	349,99
Lenkrad 260 Modus	29,99
Lenkrad Compact Racing TM 109	109,99
Lenkrad Concept 4 INTERACT	69,99
Lenkrad GTR M. Schumacher BLAZE	149,99
Lenkrad Wheel WLCI MADCATS	119,99
Lightgun G-Con 4S SONY	89,99
Lightgun Scorpion II	59,99
Link Kabel BLAZE	5,99
Mem. Card 16 MB BLAZE	39,99
Mem. Card 1 MB BLAZE	12,99
Mem. Card 2 MB unkom. BLAZE	19,99
Mem. Card 4 MB unkom. BLAZE	29,99
Mouse Original SONY	59,99
Mouse Tap Original SONY	69,99
RF Unit / Adapter BLAZE	19,99
RGB Kabel Plus BLAZE	9,99
Verläng. Kabel (X-Tender) BLAZE	9,99
Xplore CD9000 ohne X-Key	39,99
Xplore Classic - BLAZE	39,99
Xplore FX BLAZE	74,99

Sonderangebote

24 Std. v. Le Mans VALUE SERIES	24,99
5th Element VALUE SERIES	29,99
A Bugs Life - Malen&Zeichnen	29,99
A Bugs Life - PLATINUM	49,99
Air Combat VALUE SERIES	29,99
Akku - The Heartless	19,99
Ace Escape	19,99
Army Men - Land Sea & Air	24,99
Army Men - Operation Midtown	49,99
Bishi Bashi Special	59,99
B-Movie	14,99
Bombing Island o. Breakout	49,99
Bugs Bunny CSC	49,99
Bundesliga 2000 - Fussball Manager	89,99
Bundesliga Stars 2000 CLASSIC	29,99
Bust a Move 4 VALUE SERIES	29,99
Castrol Honda Superbike TITANIUM	29,99
Centipede	29,99
Civilisation 2	29,99
Colony Wars 3 - Red Sun	29,99
C&C 2 Alarmstufe Rot CLASSIC	29,99

Crash Team Racing PLATINUM	49,99
Crisis Beat	49,99
Destruction Derby 2 PLATINUM	49,99
Discworld Noir	29,99
ECW Hardcore Revolution	29,99
External Eyes	49,99
Evo's Space Adventure	24,99
Extreme 500	49,99
Fear Effect	29,99
Fifa 2000	29,99
Fifa 98 PLATINUM CLASSICS	19,99
Final Fantasy 7 PLATINUM	49,99
Formel 1 '99	59,99
Formel 1 PLATINUM	29,99
Gaia Destination Earth	49,99
Galerians	24,99
Gen Deep Cover Gecko - RICOCHET	39,99
Grandstream Saga	59,99
Guardian Crusade	49,99
GZSZ 3	49,99
Hercules PLATINUM	49,99
Hugo 2	39,99
Infestation	39,99
International Track & Field 2	29,99

James Bond: Tomorrow Never Dies	39,99
Jeremy McGrath Supercross 2000 edA	29,99
Joko's Bizzare Adventure	29,99
Killer Loop	19,99
Medieval PLATINUM	39,99
Metal Gear Solid PLATINUM	49,99
Metal Gear Solid Spec. Missions	49,99
Mickey's Wild Adventure PLATINUM	49,99
Micro Machines V3 VALUE SERIES	29,99
Micro Maniacs	29,99
Misadventure of Tron Bonne	69,99
Mobil 1 Rally Championship	29,99
Moho	29,99
Moto Racer 2 PLATINUM	19,99
Moto Racer CLASSIC	29,99
Muppet Race Mania	59,99
Musik 2000	29,99
NBA Live 2000 Classic	29,99
Need for Speed 4 PLATINUM	49,99
NHL Rock the Link	29,99
Pandemonium PLATINUM	49,99
Player Manager 2000	59,99
Point Blank 2 + G-Con 45	99,99
Popolous - the Beginning CLASSIC	29,99

Pro Pinball: Big Race USA	49,99
Rainbow Six BUDGET	29,99
Rampage Through Time	49,99
Rampage Reckless 1 + 2 o. 3 45	39,99
RC Revenge	39,99
ReVolt	29,99
Ridge Racer 4 PLATINUM	49,99
Ridge Racer VALUE SERIES	29,99
Road Race Classic	29,99
Roadsters	29,99
Rugrats Studio Tour PLATINUM	29,99
Schlumpf - CSC	29,99
Silent Hill PLATINUM	29,99
Soul Blade PLATINUM	39,99
Speed Freaks VALUE SERIES	29,99
Spec Ops Ranger Elite	29,99
Speed Freaks VALUE SERIES	29,99
Sports Car GT CLASSIC	29,99
Spyro 1 o. 2 PLATINUM	49,99
Star Wars: Die dunkle Bed. TITAN	29,99
Streetfighter EX Plus Alpha PLAT.	44,99
Sydney 2000	29,99
Tarzan PLATINUM	49,99
Thunderhawk 2 - RICOCHET	39,99

Toca 2 PLATINUM	49,99
Toca VALUE SERIES	29,99
Tomb Raider 1 - RICOCHET	39,99
Tomb Raider 2 PLATINUM	49,99
Tomb Raider 3 PLATINUM	49,99
Tony Hawk's Skateboarding PLAT.	49,99
Toshinden 4	29,99
Toy Story 2 PLATINUM	49,99
Topolab BEST OF INFOGAMES 24,99	24,99
UEFA Striker BEST OF INFOGAMES 24,99	24,99
Vampire Hunter	29,99
Vandal Hearts 2	59,99
Versessene Welt Jurassic Park CLASSIC	29,99
Vib Ribbon	49,99
Victory Boxing 3-Challenger	49,99
Vigilante 8 - 2. Offensive	49,99
Virus	14,99
V-Rally 1 BEST OF INFOGAMES 24,99	24,99
V-Rally 2 PLATINUM	49,99
Wacky Races - CSC	39,99
Warzone 2100 - RICOCHET	39,99
Wing Over 2 VALUE SERIES	29,99
Worms BEST OF INFOGAMES 24,99	24,99
Yeh Yeh Tennis	29,99

+++ Versandkostenfrei ab 100,00 DM Warenwert !!! +++

PS 2

SPIELE

NEUHEITEN UND AKTUELLE HITS

4 x 4 Evolution*	94,99
Age of Empires 2: The age of kings	99,99
Armored Core 2*	109,99
Army Men Sarges Heroes 2*	99,99
Dead or Alive 2	119,99
Disney's Dinosaurier	109,99
Disney's Donald Duck Quack Attack	109,99
Disney's Dschungelbuch*	109,99
Driving Emotion Type S	119,99
Dynasty Warrior 2	104,99
Ephemerel Fantasia*	99,99
ESPN International Track & Field	99,99
ESPN NBA 2night*	104,99
ESPN NHL	99,99
ESPN X-Games Snowboarding	99,99
Eternal Ring	109,99
EverGrace*	109,99
F1 Championship Season 2000	119,99
F1 Racing Championship*	109,99
Fantavision	119,99
Fifa 2001	109,99
Formula One 2001*	119,99

Gradus 3 & 4	99,99
Heroes of Might & Magic*	99,99
International Superstar Soccer 2000	99,99
Jet Ion GP*	104,99
John Madden NFL 2001 edA	119,99
Kessen	119,99
Knockout Kings 2001*	119,99
Midnight Club Street Racing	89,99
Moto GP*	119,99
NBA Live 2001*	119,99
NHL 2001	109,99
ONI*	94,99
Orphen edA	119,99
Pool Master	94,99
Rayman Revolution	109,99
RC Revenge	94,99
Ready 2 Rumble Boxing - Round 2	99,99
Red*	99,99
Ridge Racer 5	119,99
Ring of Red*	104,99
Shadow of Memories*	104,99
Silent Scope	99,99
Smuggler's Run	89,99
Soul Reaver 2*	109,99
SSX	109,99

Starfighter*	119,99
Stunt GP*	99,99
Summoner*	114,99
Super Bust a Move	79,99
Swing away Golf	109,99
Tekken Tag Tournament	119,99
Theme Park World edA	109,99
Tiger Woods PGA Tour 2001*	119,99
Time Splitters	109,99
Tokyo Highway Challenge 2*	109,99
Top Gear Dare Devil	109,99
Unreal Tournament*	99,99
Warriors of Might & Magic*	99,99
WDL - Warjetz*	a.A.
WDL Thunder Tanks*	99,99
Wild Wild Racing	109,99</

Sie mögen unsere DVD und empfangen NBC GIGA? Dann schauen Sie doch samstagabends einmal rein!

Game On! TV

Haben Sie sich schon immer eine Sendung im Fernsehen gewünscht, die kompetent und unterhaltsam über Videospiele berichtet? Eine Sendung, die Ihnen professionell produzierte Reportagen mit Bildmaterial zu den aktuellsten Konsolenspielen liefert? Die Suche hat ein Ende: Am 3. März startete auf NBC Europe *Game On! TV*, das Magazin für Computer- und Videospiele. Moderiert vom quirligen Querkopf Malte Höch, erwarten Sie Tests zu den neuesten erhältlichen PC- und PS2-Spielen, Vorschauen auf kommende Highlights sowie die aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland. Da die Sendung zudem wöchentlich ausgestrahlt wird, sind Sie immer auf dem Laufenden. Entwicklerbesuche und Erläuterungen zu speziellen Entwicklungsverfahren (beispielsweise Motion Capturing) gehören genauso zum Pro-

gramm wie Talkrunden zu aktuellen Themen mit Größen aus der Industrie. Für die erste Sendung konnte kein Geringerer als Mastermind Peter Molyneux gewonnen werden, der vor laufender Kamera den Strategieknüller *Black & White* präsentierte.

Traumpaar NBC und Game On!

Die Wahl des Senders für *Game On! TV* war natürlich kein Zufall. 1998 wurde auf NBC Europe schon GIGA gestartet und hat sich seitdem zum ernst zu nehmenden Nischensender für alle Computerinteressierten gemauert. Der Sender bietet zudem auch schon seit einiger Zeit sein eigenes Spieleformat an (siehe Kasten). Insgesamt also eine gute Kombination. Wir können allen interessierten Spielefans nur empfehlen, einmal hineinzuschauen.

Game On! – Das Magazin

Neues Heft für Spieler

Passend zum Start der Sendung erscheint im März auch ein neues monatliches Magazin namens *Game On!*. Das neue Format richtet sich vor allem an erwachsene Spieler und berichtet tautrisch über alles Wissenswerte rund um Spiele – egal ob auf PC, Konsole oder dem Handy.





Die Alternative!

Der Sender GIGA hat auch eine eigene Spielineshow im Programm.



■ **SPOT AN!** In der Livesendung dreht sich alles um aktuelle Computer- und Videospiele.



■ **VERNETZT** Beim innovativen Sender GIGA klappt die Verbindung von Internet und TV vorbildlich.

In der täglichen Sendung *GIGA TV* können Sie schon seit geraumer Zeit alle wichtigen Informationen zu PC und Internet erfahren. Seit Ende des letzten Jahres lockt GIGA Spielefans mit dem neuen TV-Format *GIGA GAMES* vor den heimischen Fernseher. Die erste tägliche Livesendung über Computer- und Videospiele wird Montag bis Freitag von 22.00 Uhr bis 24.00 Uhr auf NBC Europe ausgestrahlt. Die GIGA-Redakteure stellen dort die aktuellsten Spiele für N64, PlayStation, PlayStation 2, Dreamcast und PC vor. Natürlich kommen auch brandheiße News, Gewinnspiele sowie das Thema Online-Games in den zwei unterhaltsamen Stunden nicht zu kurz. Im Studio treten darüber hinaus regelmäßig Spielefreaks am Bildschirm gegeneinander an, um live den besten Zocker zu ermitteln. Weitere Informationen zu GIGA und *GIGA GAMES* finden Sie unter www.giga.de.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty



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

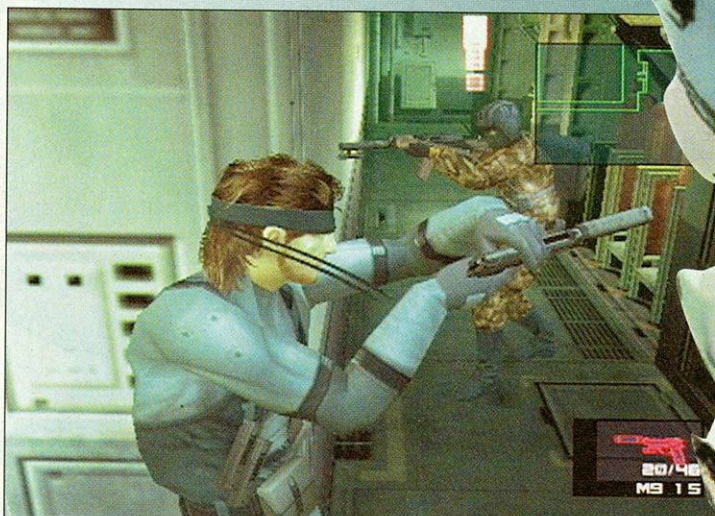
Die erste spielbare Demo von Metal Gear Solid 2 zeigt: Alle Vorschusslorbeeren waren **berechtigt.**

Sechs Paar feuchte Hände fangen an zu zittern, sechs Herzen schlagen schneller: Groß ist die Aufregung in der Play-Zone-Redaktion. Und warum das alles? Nur wegen eines PlayStation-2-Spiels, das noch lange nicht erscheint. Wolfgang Ebert, Pressesprecher von Konami Deutschland, hat sich zum Besuch angekündigt, im Gepäck ein absoluter Knaller: Nach Monaten des Wartens erreicht uns zum ersten Mal eine spielbare Demo von *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. Kaum ein Spiel wurde von der Presse so hoch gelobt, noch bevor jemand einen Controller in der Hand hatte und sich selbst von der Qualität des Titels überzeugen konnte. Nachdem das jetzt endlich der Fall war, steht eines bombensicher fest: Alle Vorschusslorbeeren waren vollkommen berechtigt. Grafik, Sound, Spielkonzept, Spielmechanik und Spaß – in dem kurzen Level, den wir spielen durften, ist al-

les bis ins kleinste Detail ausgefeilt und fast perfekt in Szene gesetzt.

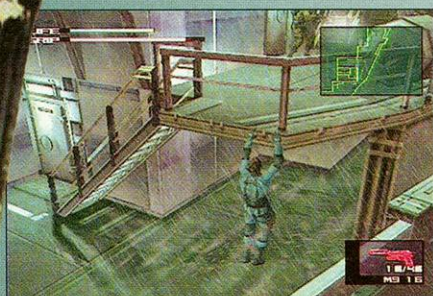
Jetzt geht's los!

Regen peitscht Solid Snake ins Gesicht, er steht auf dem Achterdeck eines von Terroristen gekaperten Tankers, jetzt übernimmt der Spieler die Steuerung. Snakes Freund Otacon funkt noch letzte Instruktionen, dann kann es endlich richtig losgehen. Wer *Metal Gear Solid* schon gespielt hat, wird kaum Schwierigkeiten haben, sich an die neue Steuerung zu gewöhnen. Snake beherrscht noch alle seine alten



■ NAHKAMPF Auch wenn es nicht so aussieht: Bis jetzt hat die Wache Snake nicht bemerkt. Wenn er sich wieder versteckt, bleibt es auch dabei.

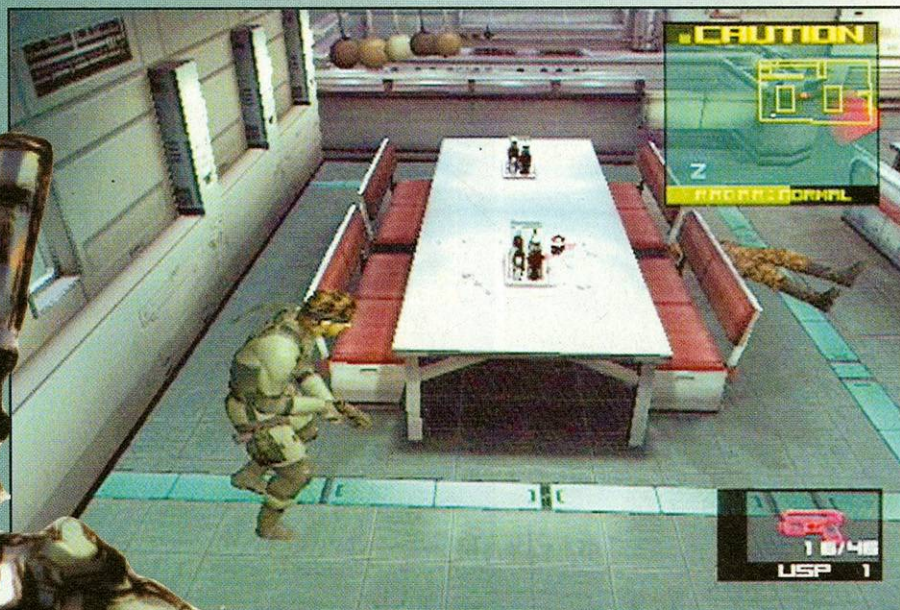
■ **DREITAGEBART** Dieses Gesicht hat schon länger keinen Rasierer mehr gesehen.



■ **HÄNGEPARTIE** Neuerdings kann sich Snake unbemerkt an Vorsprüngen entlanghangeln.



■ **ALTER BEKANNTER** Hätten Sie ihn erkannt? Revolver Ocelot gibt sein triumphales Comeback.



■ **VERDAUUNGSSCHLAF** Die Wache hat sich nach dem Essen mal ein Stündchen hingelegt, aber erst nachdem Snake nachgeholfen hat.

Techniken: Er kann sich anschleichen, schießen, kriechen, sich ducken, sich umsehen, sich an Wände drücken. An der Bedienung hat sich dabei nichts geändert. Auch die Bewegungen, die er dazugelernt hat, sind extrem benutzerfreundlich auszuführen. Mehr als zwei Tastendrucke sind selbst für die komplexesten Abläufe selten nötig. So kann Snake jetzt auf Kisten klettern, einen Purzelbaum schlagen, Feinde mit der Waffe in Schach halten oder blitzschnell hinter einer Ecke hervorlugen, einen Schuss abfeuern und gleich wieder verschwinden. Ziel des

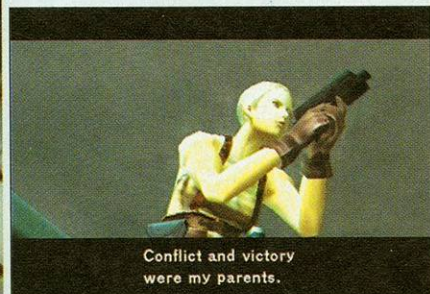
INFO Der erste Endgegner

Olga, die Seeräuberbraut

Schon auf dem Tanker wird's ernst: Der erste Bosskampf geht gegen eine Terroristin.

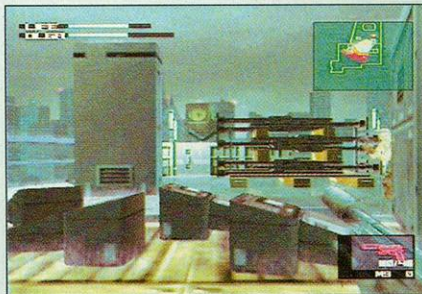
Ist der erste Level geschafft und der Weg zur Brücke gefunden, müssen Sie richtig ran. Wie der ganze Level ist auch der erste Endgegner noch recht einfach zu bezwingen, eine Art Aufwärmübung für kommende Aufgaben. Bevor es losgeht, hört Snake ein Funkgespräch zwischen Olga und ihrem Vater mit, in dem deren Motiva-

tion geklärt wird: Sie ist mit Herz und Seele Terroristin, weil sie in dieser Gruppe aufgewachsen ist und die Ideologie praktisch mit der Muttermilch eingesogen hat. Gelernt hat sie dabei anscheinend nicht viel, mit einigen gezielten Schüssen ist sie schnell besiegt.

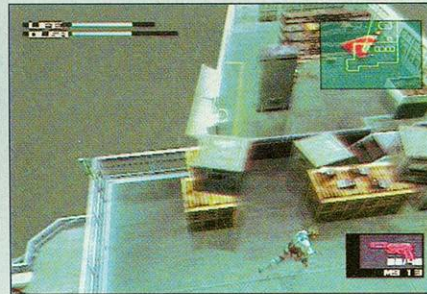


Conflict and victory were my parents.

■ **LEBENSGESCHICHTE** Olga erklärt ein wenig verständlich, wie sie zur Terroristin geworden ist.



■ **KUCKUCK!** Da ist sie ja! Gleich wird sie aber wieder weg sein, deshalb: Schnell reagieren!



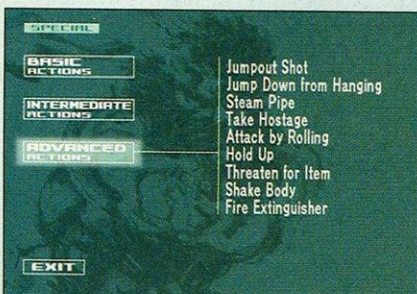
■ **VERSTECKSPIEL** Deckung zu suchen, ist hier genau so wichtig, wie den Gegner zu entdecken.

INFO Das Tutorium

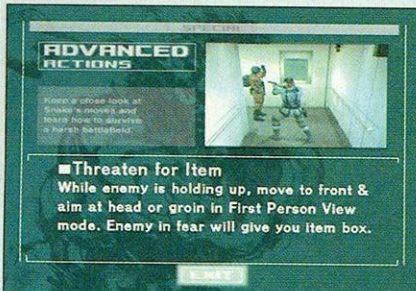
Infiltration leicht gemacht!

Solid Snake hat dazugelernt und kennt neue Arten, sich zu verstecken und Gegner aufzuhalten.

Die Steuerung bei *Metal Gear Solid 2* ist im Prinzip zwar die gleiche wie beim Vorgänger, doch sind einige neue Bewegungsmöglichkeiten dazugekommen. Damit diese schneller zu lernen sind, gibt es am Anfang ein Tutorium. Hier erfährt der Anfänger, wie die einzelnen Abläufe zu steuern sind. Gleichzeitig führt Snake vor, wie es schließlich aussehen soll. Wer das aufmerksam verfolgt, wird bald kein Problem mehr haben, sich an Geländern entlangzuhangeln, Schränke zu öffnen oder um die Ecke zu schießen.



LEHRBUCH Auch die Aktionen für Fortgeschrittene sind gar nicht so kompliziert.



RAUBÜBERFALL Wenn Snake Gegenstände braucht, kann er die Wachen ausrauben.



KOMMUNIKATIONSPROBLEM Mit gestörter Funkverbindung holt die Wache keine Hilfe.



PURZELBAUM Das ist Effizienz: Gegner angreifen und gleichzeitig Morgengymnastik machen.



REALISMUS Das Sicherheitsglas zerbricht nicht sofort, wenn man es anschießt. Zunächst einmal zersplittert es, um dann erst unter Dauerbeschuss auf spektakuläre Weise zu zerklüften.

spielbaren Levels ist es, die Brücke des Tankers zu finden, egal auf welchem Wege und mit welchen Mitteln. Der beste Weg ist aber nach wie vor, sich nicht erwischen zu lassen. Die Wachen sind nämlich ganz schön scharf und kaum wieder loszuwerden, wenn sie einen einmal gesehen haben. Doch auch das Nicht-gesehen-Werden hat einige Tücken. Zum Glück jedoch gibt es wieder den Radar, mit dem rechts oben auf dem Bildschirm der Gegner und sein Blickfeld jederzeit im Auge zu behalten ist. So ist es leichter, sich vorbeizuschleichen oder die Wachen unschädlich zu machen. Dazu gibt es mehrere Möglichkeiten. Die beste davon ist die Betäubungspistole. Die verschießt Pfeile mit Schlafmittel. Je nachdem, wo die Terroristen getroffen werden, fallen sie mehr oder weniger schnell in den Schlaf. Ein Armschuss wirkt zum Beispiel rascher als ein Beinschuss. Die schlafende Wache kann aber Aufmerksamkeit erregen, wenn sie entdeckt wird. Klug ist es deshalb immer, die schnarchenden Körper in einem Schrank oder hinter einer Kiste zu verstecken, wo sie niemand findet. Auch Snake selber bleibt an solchen Orten den Augen anderer verborgen. Einmal erwischt, kann er sich mit viel Glück im Schrank, in einer Obstkiste oder unter Re-

galen verbergen, bis die Luft wieder rein ist. Doch oft finden ihn die Wachen auch da, vor allem wenn Snakes Lebensanzeige gegen Null geht. Dann verliert er Blut und die Spur weist Feinden den Weg. Mit Bandagen lässt sich die Blutung aber stoppen und der unauffällige Weg zur Brücke ist frei.

Versteckspiele

Irgendwie erreicht der erfahrene Agent mehr oder weniger unbemerkt die Kommandozone des Tankers, wo schon der erste Endgegner auf ihn wartet: die junge Terroristin Olga, ideologisch verblendet und skrupellos. Lief es bis hierher zumindest theoretisch noch gewaltfrei ab, so wird jetzt eine Schießerei nötig, um weiterzukommen. Mit der richtigen Strategie ist das jedoch kein Problem: immer in Deckung bleiben, den Handgranaten ausweichen und warten, bis Olga ihre Deckung verlässt. Nach ein paar Treffern ist Olga besiegt und die Demo vorbei. Aber nur für kurze Zeit. Gleich geht es wieder von vorne los, es gibt noch so viele Bewegungen auszuprobieren und so viele Decks zu erforschen. Beim zweiten Durchspielen kann man dann auch mal bewusster die brillante Grafik genießen. Hier beeindruckt tatsächlich alles,



UNFAIR Wenn sich Snake versteckt, sieht er die Bewegungen der Gegner im Radarschirm.



GEMÜSELADEN Der Pappkarton im Vordergrund bietet eine hervorragende Tarnung.



■ **NICHT ABLENKEN LASSEN!** In den Spinden finden sich manchmal angenehme Überraschungen.



■ **DAMPFBAD** Die Feuerlöscher explodieren, wenn sie unter Beschuss genommen werden.

von den Wettereffekten über die Charakteranimationen bis hin zur unglaublichen Detailtiefe der Umgebungen und Gegenstände. Regen sah noch nie so echt und nass aus wie bei *Metal Gear Solid 2*: In den Pfützen am spiegelglatten Boden des Außendecks ist jeder einschlagende Tropfen deutlich auszumachen, in der trockenen Geborgenheit der Innenräume klatscht das Wasser gegen die Fensterscheiben und rinnt dort in Sturzbächen herunter. Und erst die Figuren! Wie sie sich bewegen sieht absolut realistisch aus. Wenn sie zusammensacken, gehen sie erst auf die Knie, um dann langsam zu Boden zu sinken. Wenn Snake eine Wache aufhebt und diese auf dem Rücken liegt, dreht er sie erst um, greift sie dann um die Brust und wuchtet sie hoch. Lässt er die Schlafenden liegen, behindern sie ihn. Snake kann nicht über sie

INFO Wachen betäuben und aus dem Weg räumen

Schlaf, Terroristlein, schlaf!

„Nur nicht erwischen lassen“ heißt die Devise. Gut, dass Snake da eine sehr effektive Betäubungspistole in seinem Inventar hat.

Auf dem Tanker wimmelt es nur so vor mehr oder weniger aufmerksamen Wachen. Für Snake ein Problem, immerhin will er möglichst wenig Aufsehen erregen. Als einzige Waffe hat er von Anfang an eine Beretta, die mit Schalldämpfer ausgerüstet ist und Betäubungspfeile verschießt. Trifft er in ein ungeschütztes Körperteil der Terroristen, fallen diese nach kurzer Zeit in einen Dornröschenschlaf und bleiben liegen. Jetzt ist der Weg frei: Snake kann die Wache aufnehmen und gut durchschütteln, manchmal verliert sie dann Gegenstände. Er kann sie aber auch aus dem Weg räumen und verstecken, damit kein anderer sie entdeckt und stutzig wird.



■ **SCHNARCHSACK** Die schlafenden Gegner lassen sich ohne Gegenwehr rumschleppen.



■ **ÜBERRASCHUNGSANGRIFF** Blitzschnell kommt Snake hinter der Wand hervor und schießt.



■ **ORDNUNGLIEBEND** Im Schrank sucht bestimmt niemand nach seinem Kollegen.



■ **NICKERCHEN** Manche der Wachen schnarchen sogar laut hörbar, wenn sie schlafen.

rennen, er verlangsamt seinen Schritt, um vorsichtig über sie zu stapfen. Genial auch die Details: Bei Regalen voller Flaschen ist zum Beispiel immer jede einzelne zu erkennen (fast meint man, die Schrift auf dem Etikett lesen zu können). Das ist aber nicht alles: Wer gut zielt, kann jede Flasche einzeln zerschießen und beobachten, wie sie

in tausend Scherben zerspringt. Leider lässt die ganze Herrlichkeit noch auf sich warten. Das Spiel erscheint erst im Winter in Deutschland. Hier wird auch die spielbare Demo nicht zusammen mit *Zone of the Enders* verkauft, wie das etwa in Großbritannien der Fall ist.

Albrecht Ott



■ **SCHILDBÜRGER** So geschützt bietet der Gegner kaum eine Angriffsfläche, da muss man genau treffen. In dieser Situation würden sich etwa die Beine oder der Kopf als Zielscheibe anbieten.

ANGESPIELT Metal Gear Solid 2

System	PlayStation 2
Hersteller	Konami
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Japanisch
Preis	Nicht bekannt
Termin	4. Quartal

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

EINSCHÄTZUNG

Super

„Wenn das ganze Spiel so aussieht wie die Demo, wird es ein unübertreffliches Meisterwerk.“

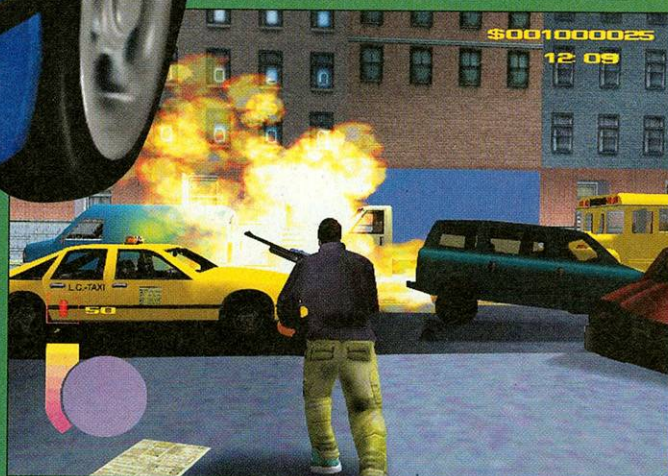
GTA 3

>> GENRE
 Action
 >> SPIELER
 1
 >> HERSTELLER
 Take 2/Rockstar
 >> INTERNET
 www.take2.de

Funktioniert das Konzept von Grand Theft Auto, wenn das Spiel plötzlich komplett in 3D abläuft?



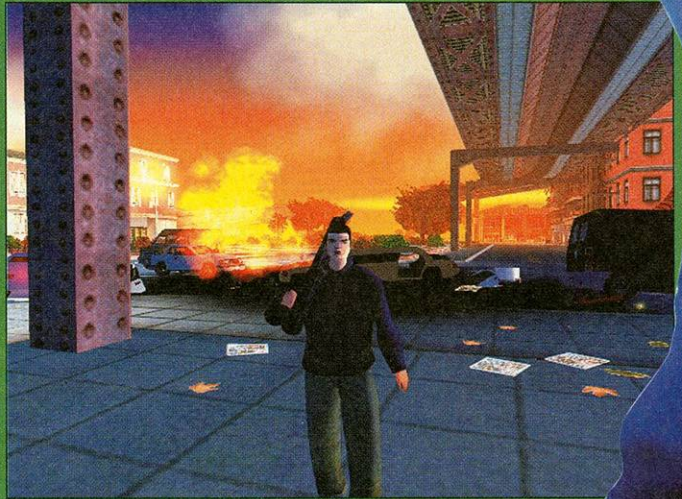
■ SEHEN SIE SICH VOR! Sperren Sie die Kinder ein, lassen Sie Ihr Auto in der Garage: GTA 3 kommt!



■ UNRUHESTIFTER Hand aufs Herz: Wer wollte so etwas nicht immer schon einmal machen. Ein Pyromane steckt in jedem von uns.



■ **GELBES GESCHOSS** Mit so einem Wagen entkommt man der Polizei viel leichter. Effekte für die Fahrzeuge, wie etwa Spiegelungen, fehlen noch.



■ **GETANE ARBEIT** Während die Wracks noch brennen, schultert der Held die Schrotflinte und geht nach Hause.

Um dieser Frage nachzugehen, sind wir bis nach Schottland gereist, um dort vor Ort bei DMA Design, den Entwicklern des Spiels, eine fortgeschrittene Vorabversion in Augenschein zu nehmen. Und was sollen wir sagen: *GTA 3* ist zweifelsohne *Grand Theft Auto*, wie man es kennt und liebt. Das Spiel hat durch seine Transformation in die dritte Dimension kein bisschen gelitten, im Gegenteil: Es macht jetzt noch um einiges mehr Spaß, ungehemmtes Chaos zu verbreiten.

Stadt der Freiheit

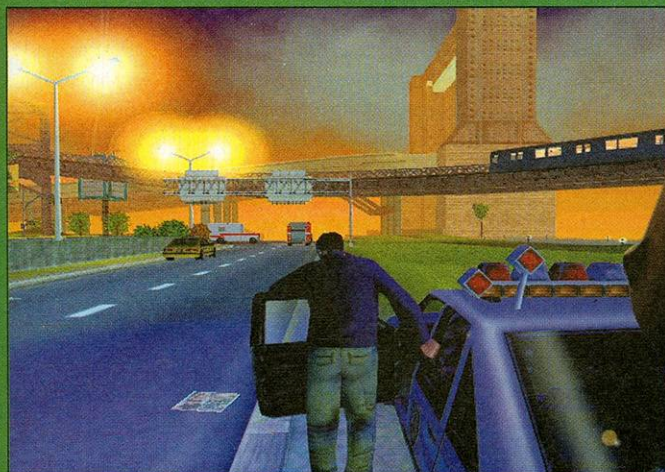
GTA 3 spielt in einer fiktiven Stadt mit dem bezeichnenden Namen „Liberty City“. Der Name ist dabei Programm, denn wie aus den ersten Teilen der Serie gewohnt, sind Ihnen bei Ihren Ausflügen keinerlei Grenzen gesetzt. Sie übernehmen die Rolle eines Draufgängers, der bei der Ausübung eines Bankraubes von seiner Freundin verraten und zu einer hohen Haftstrafe verknackt wird. Auf dem Weg ins Gefängnis wird aber der Polizei-transport entführt. Ein glatzköpfiger Bombenleger mit extrem guten Kontakten zur Mafia befreit Sie und bietet Ihnen an, Sie mit

einigen Größen der Unterwelt zusammenzubringen. Da der bekennende Pyromane sich seine Hände verbrüht hat, braucht er Sie als Fahrer für sein Auto. Sie schwingen sich also hinters Steuer, der Bombenleger nimmt auf dem Rücksitz Platz und schon machen Sie als explosives Duo die Stadt unsicher.

Anarchy in Liberty

Ob und wann Sie die von der Mafia angebotenen Missionen annehmen, bleibt Ihnen weitestgehend selbst überlassen. Sie können auch erst einmal in Ruhe die Stadt erkunden und den Leuten zeigen, dass ein neuer Wind durch die Straßen weht. Wie gewohnt, dürfen Sie nämlich jederzeit eines der vorbeifahrenden Autos stoppen, den Fahrer auf den Asphalt befördern und mit Ihrem neu „erworbenen“ Gefährt eine Spritztour unternehmen. Wir schreiben hier mit Absicht „Gefährt“: Denn neben etlichen normalen Autos mit unterschiedlichen Fahreigenschaften und einigen weniger normalen Fahrzeugen wie beispielsweise Eis-

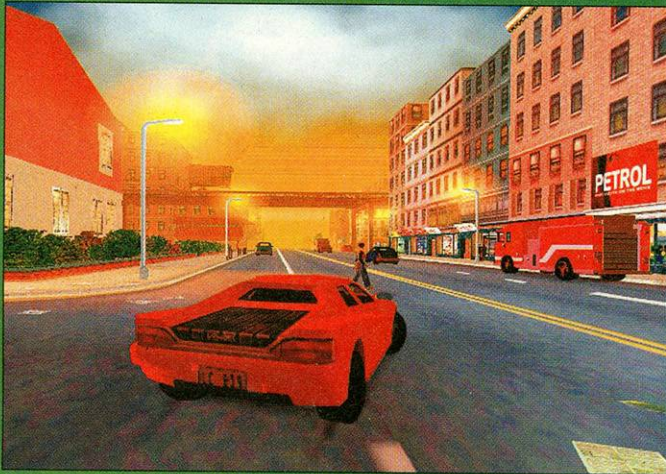
creme-Wagen oder Panzern schrecken Sie in der dritten Episode von *GTA* auch vor einem Flugzeug und einigen Booten nicht zurück. Waffen gibt es natürlich auch. Mit Pistolen, Molotowcocktails, Baseballschlägern, Panzerfäusten und anderem Geschütz dürfen Sie die Stadt, die Autos und all die fröhlich umherlaufenden Passanten „verschönern“. Sogar ein Scharfschützengewehr mit obligatorischer Zoom-Funktion fehlt nicht im Arsenal.



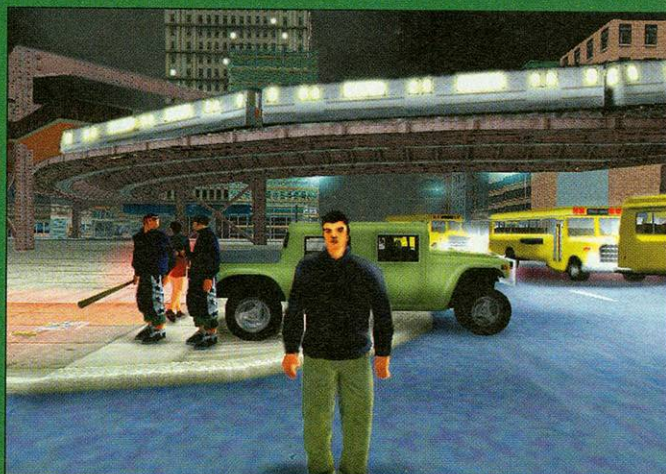
■ **DAS IST DREIST!** Polizeiautos dürfen Sie natürlich auch klauen, falls Sie die Nerven dazu haben. Solange die Beamten drin sitzen, geht das aber nicht.



■ **EHRLICHER BERUF** Wenn Sie sich ein Taxi unter den Nagel reißen, können Sie Fahrgäste transportieren und damit Geld verdienen.



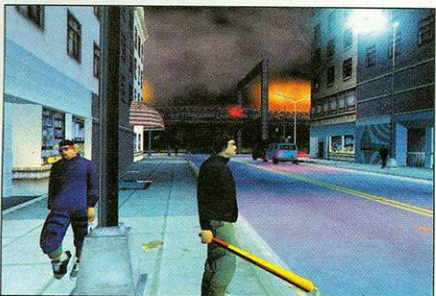
■ **ICH SEH ROT!** Ferrari oder Feuerwagen, das ist hier die Frage! Letzterer hat übrigens einen Wasserwerfer, den Sie benutzen können.



■ **DAS RIECHT NACH ÄRGER** Sie müssen aufpassen, wessen Auto Sie klauen. Legen Sie sich mit einer Gang an, so wird sie sich wehren.



■ **NERVIGE TAXIFAHRE** Sprengen wir die anderen Wagen in die Luft oder zücken wir die Uzi?



■ **ICH HAB DEN LÄNGSTEN!** Der Baseballschläger ist von wirklich Furcht einflößender Größe.

Besondere Bedeutung kommt der Uzi zu. Sie können sich nämlich mit der Maschinenpistole in der Hand hinter das Steuer schwingen und im Vorbeifahren aus dem Fenster schießen. Das alles ist allerdings auch in der Welt von *GTA* tödlich illegal (macht aber immens viel Spaß). Unbeteiligte Passanten versuchen sich angesichts eines losgelassenen Amokläufers in Sicherheit zu bringen und kontaktieren umgehend die Polizei (ob die Zeugen Ihres Tuns es allerdings noch zu einem Telefon schaffen, hängt natürlich von Ihrer Zielgenauigkeit ab ...). Die Gesetzeshüter setzen Ihnen dann auch umgehend nach. Wie hartnäckig die Cops dabei vorgehen, hängt von der Schwere Ihres Vergehens ab. Müssen Sie sich zu Beginn noch eher mit dem durchschnittlichen donutsüchtigen und trägen Streifenpolizisten auseinandersetzen, so wirft man Ihnen bei üblen Missetaten auch schon einmal einen Hubschrauber, ein SWAT-Team oder sogar das FBI entgegen. Auf der Flucht vor den Gesetzeshütern dürfen Sie natürlich weiterhin Chaos verbreiten, sollten sich aber versehen: Ihr Wagen ist nämlich alles andere

als unzerstörbar. Spätestens wenn die letzte Tür abgefallen und die Motorhaube vom Winde verweht ist, werden Sie merken, dass Autos nicht ewig fahren. Macht aber nichts, klauen Sie einfach ein neues.

Der Sinn des Lebens

Sie merken es diesem Artikel wahrscheinlich an: *GTA 3* hat uns schon in der frühen Version einen Heidenspaß gemacht. Obwohl große Teile des Spiels noch nicht implementiert waren, wollten wir den Controller gar nicht mehr aus der Hand geben. Besonders bemerkenswert (und durchaus typisch für die Serie) ist die Tatsache, dass man sich schon in das Spiel verliebt und eine halbe Stunde gespielt hat, bevor man überhaupt daran denkt, vielleicht einmal die erste Mission anzunehmen. Allein das zwanglose Wüthen in der Stadt macht schon genug Spaß. Dabei ist die Story durchaus etwas Aufmerksamkeit wert, zumal Sie nur durch Beenden der Missionen alle Teile der Stadt freischalten und damit befahrbar machen können. Insgesamt soll *GTA 3* über hundert Aufträge

INFO Tag- und Nachtwechsel und Witterungsbedingungen

Kleider machen Städte!

Was man mit ein wenig Licht und einigen Partikeleffekten so alles anstellen kann. Vergleicht man ein Gebäude in *GTA 3* an einem sonnigen Tag und einer regnerischen Nacht, so erscheint es völlig unterschiedlich.

Die Entwickler haben es durch den geschickten Einbau eines natürlich wirkenden Tag- und Nachtzyklus sowie verschiedener Witterungsbedingungen geschafft, der fiktiven Metropole Leben und Atmosphäre einzuhauchen. Aber diese Merkmale sind nicht rein kosmetischer Natur, sondern haben auch konkrete Auswirkungen auf das Spielgeschehen. Die Witterungsverhältnisse haben Einfluss auf das Fahrverhalten

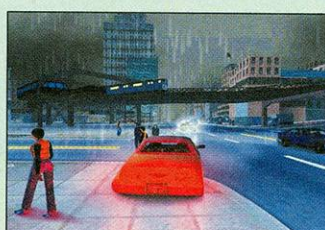
und die Tageszeit bestimmt, wer sich so auf den Straßen tummelt und welche Aufträge Ihnen offen stehen. So kreuzen bei Tag eher Arbeiter Ihren Weg, während sich bei Nacht die eine oder andere Prostituierte bei Ihnen anbietet. Der Geldtransport verlässt die Bank jeden Tag zur gleichen Zeit? Dann sollten Sie besser pünktlich dort sein, wenn Sie ihn überfallen wollen.



■ **MORGEN** Der nebelverhangene Himmel verspricht keinen besonders heiligen Tag.



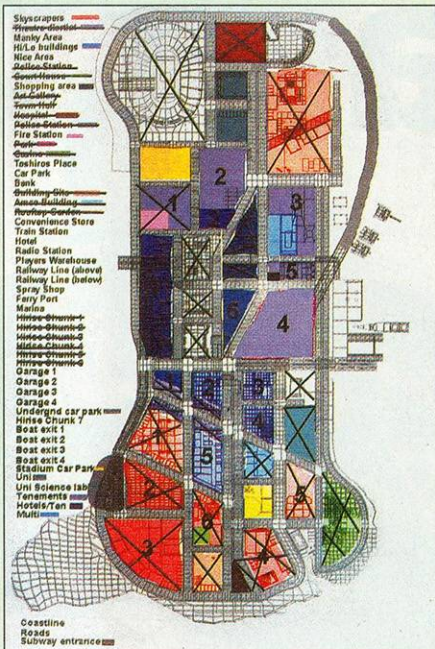
■ **TIEFE NACHT** Bei Dunkelheit dürfen natürlich bunte Licht- und Spiegeleffekte nicht fehlen.



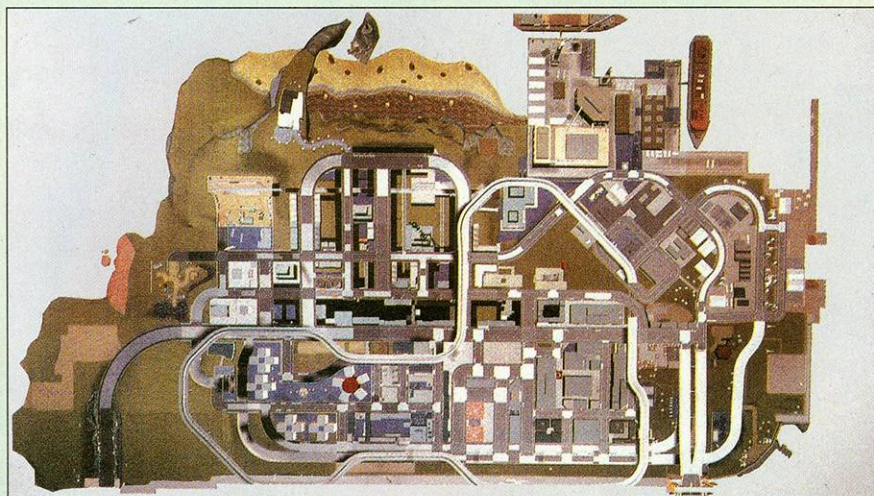
■ **REGEN** Nasse Straßen wirken sich natürlich auf das Fahrverhalten aus. Nette Effekte fallen auch noch ab.



■ **SONNENSCHEN** Bei so einem Himmel können Sie den Hubschrauber besonders gut sehen. Er Sie leider auch!



■ **STADTPLANUNG** Diese Designstudie direkt aus den Studios zeigt die Planung einiger Schauplätze.



■ **LUFTAUFNAHME** Hier sehen Sie einen Ausschnitt der riesigen Stadt aus der Vogelperspektive. Insgesamt umfasst das Areal gut und gerne 20 Quadratkilometer befahrbare Fläche.

Eine Stadt, drei Teile

Liberty City besteht aus drei Teilen, die Sie nach und nach kennen lernen.

Sie beginnen das Spiel im industriellen Bezirk der Stadt und knüpfen dort Ihre Kontakte zur Mafia. Nach Ihrem Aufstieg innerhalb des Mobs können Sie damit beginnen, den kommerziellen Bereich zu erkunden. Anschließend führt Sie ein letzter Abschnitt an den Stadtrand. In jedem Bezirk tummeln sich unterschiedliche Autos und Passanten. Während Sie beispielsweise im industriellen Stadtteil verstärkt auf Lastwagen und Bauarbeiter treffen, finden Sie in den Wohnbezirken eher Sportwagen. Natürlich erkennen Sie auch an den Gebäuden umgehend, in welchem der Bezirke Sie sich befinden. Jeder Stadtteil wird übrigens von einer anderen Verbrechervereinigung beherrscht. Die Abschnitte sind über Brücken miteinander verbunden, wobei der Übergang fließend ist. Sie können also von einem hoch gelegenen Punkt des einen Teils auf einen anderen Bezirk der Stadt schauen. Ladezeiten beim Wechsel von einem Bereich in den anderen wird es auch nicht geben.

enthalten, von denen aber natürlich nur ein Bruchteil wirklich Kernmissionen sind, die Sie für ein Beenden des Spiels absolvieren müssen. Der Rest ist Bonus, der sich aus dem Spielverlauf ergibt. Klauen Sie beispielsweise ein Taxi, können Sie Fahrgäste aufnehmen. Einer der Gäste mag sich nun vielleicht als eifersüchtiger Ehegatte erweisen, der Sie bittet, seinen Nebenbuhler aus dem Weg zu räumen. Man hilft ja gern, vor allem da die meisten Aufträge dieser Art schnelle Autos, dicke Wummen und großflächige Zerstörung involvieren. Klingt doch gut, oder? Wir jedenfalls sind von *GTA 3* schon jetzt restlos begeistert. Es ist schwer zu beschreiben, aber im Gegensatz zu vielen anderen frühen Vorabversionen von Spielen, die wir begutachten, hat *GTA 3* bereits Flair, es hat sich einfach schon richtig „angefühlt“. Wir hoffen, dass die Jungs von DMA Design dieses Flair bis ins fertige Produkt erhalten können.

André Horn

ANGESPIELT **GTA 3**

System	PlayStation 2
Hersteller	Take 2/Rockstar
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Deutsch geplant
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	Ende 2001

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja (an bestimmten Punkten)
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	Über 100 Missionen
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
Nicht bekannt	DMA Design

EINSCHÄTZUNG

Super

„Sie haben die Freiheit, zu tun, zu lassen und vor allem zu zerstören, was Ihnen beliebt. Was will man mehr?“



Onimusha

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

Danke, Capcom! Der japanische Spezialist für Horror-Action-Adventures beschert uns ein schlagkräftiges **Kaufargument für die PlayStation 2!**

Kurz vor der Veröffentlichung von *Onimusha* in Japan erschien ein Test des Spiels in dem einflussreichen japanischen Videospielemagazin *Famitsu*. Dort strich der Titel 35 von 40 möglichen Punkten ein – eine Traumwertung. Die japanischen Fans reagierten prompt und machten das Spiel zum bislang meistverkauften Titel für die PlayStation 2. Dementsprechend neugierig warteten wir auf die japanische Vollversion des vermeintlichen Hits. Und nach vielen Spielstunden und etlichen dahingemetzelten Dämonen können wir den Kollegen der *Famitsu* wirklich nur zustimmen: *Onimusha* ist ein Hit!



■ **MIT KÖPFCHEN!** Clevere Samurai kappen hier das Seil, das erspart Arbeit und Blutspuren auf der guten Rüstung.



■ **CHEMOTHERAPIE?** Nach diesem Angriff durch Nobunagas Häscher ist Samanosuke etwas verstrahlt. Angenehm sieht das wahrlich nicht aus.

■ **STOLZER KRIEGER**
Samanosuke verteidigt Kinder und befreit Prinzessinnen. Was für ein Held!

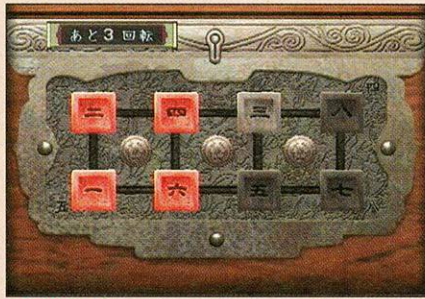
Action-Adventure mit IQ-Test

Die Puzzles in Onimusha bestehen zum größten Teil aus Denksportknocheleien.

So ein Samurai hat's schon schwer. Erst muss er Horden von Untoten niedermetzeln und steht nun endlich vor der verheißungsvollen Kiste, von deren Inhalt sein weiteres Vorankommen abhängt. Und was passiert: Er kommt erst an die Super-Rüstung heran, wenn er zunächst acht Zahlen in einem Schiebepuzzle in die richtige Reihenfolge bringen kann. Für einen echten Krieger ist das schon etwas erniedrigend, für den Spieler aber ganz amüsant. In *Onimusha* gilt es nämlich gleich eine ganze Reihe von Denksportaufgaben zu erledigen, von denen einige zudem wirklich knifflig sind.



■ **EIN FALSCHER SCHRITT ...** und einer der beiden stürzt ab und es heißt: Game Over.



■ **GRAF ZAHL** Nur ein guter Nummernjongleur kann die Trickkisten im Spiel öffnen.

Muntere Untote

Der fiese Lord Nobunaga droht mit seiner Armee aus Untoten den friedlichen Saito-Clan zu überrennen und hat auch schon den Großteil der menschlichen Armee dahingemeuchelt. Zu allem Überfluss entführt er nun die liebevolle Prinzessin Yuki. Dies ruft den einsamen Streiter Samanosuke und seine Ninja-Gefährtin Kaede auf den Plan. Gemeinsam stürmen sie die von den Dämonen kontrollierte Festung des geschlagenen Saito-

Clans, um die hilflose Blaublütige zu befreien. Bis auf die von Ihnen gesteuerten Charaktere und einige wenige überlebende Soldaten gibt es eigentlich nur Tote im Spiel. Das Problem dabei: Die guten Toten liegen ziemlich tot am Boden und sind keine rechte Hilfe, während die bösen Toten ziemlich agil durch die Gegend flitzen, Ihnen kräftig einheizen und die unangenehme Angewohnheit besitzen, ständig wieder aufzuerstehen. Aber Samanosuke ist kein normaler Samurai und verfügt über einige praktische Hilfsmittel, um der Untotenschar Herr zu werden: Die meisten dieser Hilfsmittel sind lang, scharf und teilen einen Zombie vom Schädel bis zu den fauligen Füßen.

Resident Evil goes Samurai

Gleich nach dem Start der japanischen Vollversion



■ **KATAKOMBen** Seine Suche nach der Prinzessin treibt Samanosuke in tiefe Kellergewölbe.



■ **HÖLLISCHER SCHLUND** Was mag hinter diesem unappetitlichen Durchgang lauern?



■ **KOMM ZU PAPI!** Sie können die Seelen erlegter Untoter in Form leuchtender Kugeln einfangen.

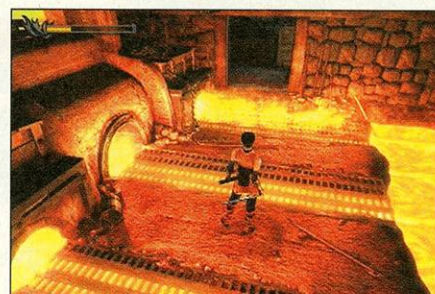




■ **SAMANOSUKE GEGEN GOLIATH** Einer der Endgegner ist ein überdimensionaler untoter Ritter.



■ **DIE WAFFEN DER FRAUEN ...** sind in diesem Fall Dolch und Wurfmesser. Und die spitze Zunge!



■ **SAUNAGANG** Beim Passieren der Flammen ist Schnelligkeit gefragt, sonst geht die Tür wieder zu.

INFO Die drei Steine

Blitz, Feuer und Wind

Im Laufe des Spiels finden Sie drei Steine, die den Elementen zugeordnet sind.

Zu jedem der drei Steine gehört ein Schwert. Durch das Einfangen von Seelen lassen sich Schwert und Stein von Level 1 bis Level 3 aufrüsten. Steigern Sie den Level des Schwertes, so verstärkt sich dessen reguläre Angriffskraft. Erhöhen Sie dagegen den Level des Steins, so lassen sich einige zuvor verschlossene Türen öffnen. Außerdem werden Ihre magischen Spezialangriffe dadurch effektiver.



■ **VERSIEGELT** Um durch diese Tür zu kommen, müssen Sie den Stein des Feuers besitzen.



■ **TORNADO** Mit dem grünen Stein lassen sich die Kräfte des Windes entfesseln.

macht man eine gute und eine weniger gute Entdeckung. Die gute: Sowohl englische Untertitel als auch eine komplette englische Sprachausgabe sind statt des für den hiesigen Normalo-Spieler unverständlichen japanischen Originals anwählbar – eine tolle Einrichtung, die hoffentlich Schule macht. Lediglich eine Reihe von Büchern und Schriftrollen, die man im Spiel findet, bleibt unübersetzt. Diese sind aber nicht von essenzieller Bedeutung für Ihr Vorankommen. Die weniger gute Entdeckung:

Auf eine Steuerung mithilfe der Analog-Sticks müssen Sie bei *Onimusha* verzichten. Das Spiel unterstützt lediglich das Steuerkreuz, was aber nach einer kurzen Eingewöhnungszeit eigentlich sehr gut funktioniert. Das Abenteuer gehen Sie zunächst ausschließlich in der Rolle Samanosukes an, später müssen Sie aber auch einige Passagen mit seiner Gefährtin Kaede meistern. Diese sind aber eher als Abwechslung zum eigentlichen Spielablauf zu verstehen, denn der Ninja-Lady fehlt ein

entscheidender Ausrüstungsgegenstand: Samanosuke trägt nämlich einen Panzerhandschuh, der es ihm erlaubt, die Seelen der Untoten einzufangen, die er auf seinem Weg niedermacht. Sehen Sie diese Seelen – in Form leuchtender Kugeln – auf dem Bildschirm, halten Sie einfach die X-Taste gedrückt, schon saugt der Handschuh sie in sich hinein. Aber Vorsicht: Während dieses Prozesses ist der Krieger verwundbar, manchmal ist es daher besser, auf die Seelen zu verzichten und sich stattdessen zur Wehr zu setzen. Ohne die Seelen funktioniert gerade das später, aber nicht mehr so grandios, eine gute Balance zwischen Saugen und Schlagen ist also bitter nötig. In den Panzerhandschuh lassen sich im Laufe der Zeit zudem bis zu drei Edelsteine einsetzen, die nicht nur wertvoll, sondern überaus nützlich sind. So ist jedes dieser Kleinode einem bestimmten Element zugeordnet und versorgt Samanosuke mit einem speziellen Schwert und einer individuellen magischen Attacke. Ob Blitz, Feuer oder Wind, mithilfe der Magie sind die Angriffe des Samurai ungleich wirkungsvoller. Sammelt er zudem noch genügend Seelen ein, lassen sich sowohl die Stärke der Waffe als auch die des magischen Angriffs noch einmal steigern. Außerdem gibt es noch einige Türen, die sich erst öffnen lassen, wenn eines der Schwerter einen bestimmten Level erreicht hat. Stellen diese Türen noch eher eine künstliche Steuerung des Spielflusses denn wirkliche Rätsel dar, liegen hinter ihnen oft knifflige Klobeinlagen, beispiels-



■ **SAMURAI MIT ZAUBERKRAFT** Will dich fassen, will dich halten, und die Tentakel ganz behände, mit dem scharfen Schwerte spalten!



■ **GANGBANG!** Die Monster sind hier nicht nur größer als der Held, sondern auch noch in der Überzahl. Unangenehm!

...AND ME (WOLF)!

SHEEP, DOG 'n' WOLF

COMING SOON



LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 2001.



© 2001 Infogrames Europe. All Rights reserved

weise Zahlenspielen oder lustige Schiebepuzzles. Fleißige Action-Adventure-Veteranen kennen das und werden sich darüber freuen, dass auch bei *Onimusha* grünes Kraut alle Wunden heilt.

Vorfreude ist die schönste Freude

Man könnte an dieser Stelle noch viele Worte verlieren: über die coole Story, das geniale Monsterdesign etc. Man kann es

aber auch auf den Punkt bringen: Capcom macht mit *Onimusha* seinem guten Ruf, den es sich durch Erfolgsserien wie *Resident Evil* und *Dino Crisis* erworben hat, erneut alle Ehre. Wirkliche Innovation sucht man allerdings vergebens. Die Hintergründe sind immer noch vorgerendert, obwohl schon *Resident Evil CODE: Veronica* auf Segas Dreamcast vorgemacht hat, dass es auch in Echtzeit geht. Dafür waren vorgerenderte Hintergründe und die brillanten

Zwischenszenen aber noch nie so schön. Besonderes Lob verdienen zudem die Figuren, an deren Detailfülle man endlich einmal merkt, was sich mit der PlayStation 2 anstellen lässt, wenn man weiß, was man tut. Insgesamt sieht *Onimusha* hübscher und reifer aus als die meisten bisher erhältlichen Spiele für die PS2 – und zumindest in der japanischen Version wesentlich blutiger! Aber es soll ja Leute geben, die das mögen.

André Horn



■ **MONSTER IM BÜCHERREGAL** Es ist schon unglaublich, was manche Leute so in ihrem Keller aufbewahren. Das Tentakelwesen schlägt gleich doppelt auf Sie ein, wenn Sie es in zwei Teile spalten. Ärgerlich!

ANGESPIELT *Onimusha*

System	PlayStation 2
Hersteller	Capcom
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch geplant
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	Juni
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Leicht	Ja (Speicherpunkte)
Analog/Dual Shock	Levels
Nein/ja	—
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
DVD	Capcom

EINSCHÄTZUNG

Sehr Gut

„Onimusha läutet optisch wie spielerisch die nächste Generation von PS2-Spielen ein.“

Red Faction

>> **GENRE**
 Ego-Shooter
 >> **SPIELER**
 1-2
 >> **HERSTELLER**
 THQ
 >> **INTERNET**
 www.redfaction.com

Entwickler Volition setzt in seinem **Ego-Shooter** auf eine durchdachte Storyline und physikalisch korrekte Effekte.

Das Problem: Sie wollen auf die andere Seite der Höhle. Oben auf dem Felsvorsprung sitzt ein Scharfschütze, darunter patrouillieren zwei Soldaten. Erledigen Sie die Wachen, nimmt Sie der Scharfschütze ins Visier. Holen Sie diesen

zuerst runter, werden die Wachen aufmerksam. Die Lösung: Sie nehmen den Raketenwerfer, zerstören mit ihm die Felsplattform, diese fällt samt Schützen auf die Wachen – Feinde erledigt! Was bei bisherigen Ego-Shootern nur graue Theorie war, ist bei *Red Faction* ohne Probleme möglich. Mit dem richtigen Werk-

zeug können Sie hier ganze Wände zum Einsturz bringen, um Hindernisse zu umgehen, Gegner zu beseitigen oder sich einen Schutzwall zu errichten. „Geometrische Modifikation“ heißt die Zauberformel, mit der Volition in seinem neuen Action-Titel neue Wege auf dem Gebiet der Ego-Shooter beschreiten will. Wir konnten vor kurzem persönlich überprüfen, ob die neuartige Game-Engine wirklich so gut funktioniert wie angepriesen.

Spezialeffekte en masse

Die uns vorgeführte Version befand sich in einem recht frühen Stadium. Doch obwohl die Texturen noch etwas karg waren und das Spiel unter einigen Ruckeleinlagen litt, konnten wir einen recht guten Eindruck davon gewinnen, wie das Endprodukt letztendlich aussehen wird. Denn was *Red Faction* wirklich ausmacht, ist neben einer ausgeklügelten Hintergrundgeschichte für Solo-Spieler vor allem die Spiel-Physik. Es gibt keine vorberechneten Schadens-Texturen – die Umgebung verändert sich in Echtzeit. Schießen Sie beispielsweise genau gerade auf ein Rohr, platzt es auf und Dampf strömt heraus. Bei einem schrägen Einschusswinkel allerdings

■ ROTER REBELL
 Hauptperson Parker hatte eigentlich nicht vor, auf dem Mars zu den Waffen zu greifen. Doch wenn er überleben will, hat er kaum eine Wahl.



■ TOTALE ZERSTÖRUNG Red Faction zeichnet sich besonders durch seine physikalisch realistischen Effekte aus. Glas zerbricht korrekt und umherfliegende Splitter können Ihren Charakter sogar verletzen.



■ **ABWÄRTS, BITTE!** Mit dem Kettenfahrzeugführer möchten wir jetzt nicht tauschen. Parker hat mit einer ferngezündeten Mine die Brücke gesprengt.

kann es passieren, dass die Kugel abprallt und eine deutlich sichtbare Brandspur hinterlässt. Glasscheiben zersplittern bei Beschuss und die Scherben fallen physikalisch korrekt zu Boden. Feuern Sie mit einem Raketenwerfer auf die Decke über sich, brauchen Sie sich nicht wundern, dass Sie kurz darauf von riesigen Felsbrocken erschlagen werden. Um aber zu verhindern, dass Sie ziellos in der Gegend herumbomben, haben die Ent-



■ **VIELSEITIG** Der Betäubungsstab lässt sich wahlweise als Keule oder Elektroschocker einsetzen.



■ **LAUFT NUR!** Da hilft auch Weglaufen nichts. In dem Riesenbohrer sind Sie nahezu unbesiegbar.



■ **WO GEHOBELT WIRD ...** Manchmal lassen sich zivile Verluste einfach nicht vermeiden.



■ **STREITSÜCHTIG** Ultras-Kommandos und Söldner scheinen nicht die besten Freunde zu sein. Für Parker (tot im Hintergrund) bringt das keine Vorteile.

wickler die Geo-Mod-Munition beschränkt, überdies sind nur drei der 15 Waffen dazu geeignet, wirklich nennenswerten Schaden zu verursachen. So überlegen Sie mehrmals, ob Sie nicht doch lieber nach dem Schlüssel für die Tür suchen, anstatt sie zu zertrümmern – die Raketen oder Sprengsätze könnten Ihnen an einer viel schwierigeren Stelle fehlen! Darüber hinaus können Sie noch Geschütze und diverse Fahrzeuge wie einen

helikopterähnlichen Schwebegleiter, ein APC-Kettenfahrzeug, einen Jeep, einen Minenbohrer oder ein Mini-U-Boot für Ihre Abbruchaktionen nutzen. Doch auch hier ist die Munition sehr begrenzt und neue zu besorgen gestaltet sich nicht so einfach.

Gut gerüstet

Die restlichen Waffen haben fast alle eine interessante Nebenfunktion. Der Raketenwer-

INTERVIEW Tim Schroeder im Gespräch

Jetzt mal im Ernst ...

Wir hatten die Möglichkeit, Tim Schroeder ein paar Fragen zu stellen – seines Zeichens Spielphysik-Programmierer und „üblicher Wichtigtuer“ (O-Ton Tim!) bei Volition.

Play Zone: Wie lange arbeiten Sie jetzt schon an *Red Faction*?

Tim Schroeder: 2,71 Jahre, aber wir sind in der Zeit zurückgereist, was uns ungefähr ein Jahr gespart hat.

Play Zone: Welche Schwierigkeiten hatten Sie bei der Entwicklung für die PlayStation 2?

Tim Schroeder: Da mein Code nicht plattformspezifisch ist, macht es für mich keinen Unterschied. Im Allgemeinen ist es aber immer schwierig, wenn du auf dem PC für eine andere Plattform entwickelst. Die Stärken und Schwächen der beiden Systeme sind manchmal total gegensätzlich. Aber der PS2-interne Brotbackautomat gleicht diese Mühen wieder aus – und sie kann einen verdammt guten Cappuccino kochen.

Play Zone: Wie wirkt sich die Geo-Mod-Engine auf die Fahrzeuge im Spiel aus?

Tim Schroeder: Nun, die Geo-Mod-Engine ist ein 8-Zylinder-, 355-PS-Chevy, der mit einem zusätzlichen 140-PS-Superlader aufgerüstet werden kann. Damit schafft es der Jeep von 0 auf 60 in nur 4,5 Sekunden! Aber im Ernst: Die Fahrzeuge werden nicht wirklich von der Geo-Mod-Engine beeinträchtigt. Wenn Sie Löcher in eine Straße schießen, werden die Bodenfahrzeuge entsprechend darauf reagieren – wie alles im Spiel. Bomben Sie ein riesiges Loch in eine Wand, können Sie hindurchfahren. Der Bohrer bahnt sich seinen eigenen Weg durch Felswände.

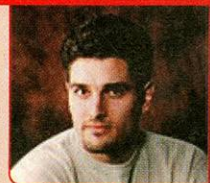
Play Zone: Wie intelligent sind die Feinde? Nutzen sie auch die Geo-Mod wie der Spieler?

Tim Schroeder: Die meisten Feinde sind Elite-Universitätsstudenten und dreisprachige Mensa-Mitarbeiter, einige sind vollendete Jazz-Pianisten und einer erhielt sogar den Nobel-Preis für Biologie. Sie sind berüchtigt für ihre Ungeduld und ihre Geringschätzung gegenüber ihrer Umgebung und genießen jede Gelegenheit, sich durch meterdicken Beton zu sprengen, um dir eine Rakete in den Kopf zu jagen.

Play Zone: Wie stark interagiert der Spieler mit den NSCs?

Tim Schroeder: Wenn sie nicht gerade versuchen, dich zu töten, laden dich die meisten auf eine Tasse Tee ein oder beklagen sich über den geringen Wert ihrer Aktien. Natürlich nur, bis du deine Waffe auf sie richtest. Dann flehen diese Schwächlinge winselnd um Gnade. Einige werden dir helfen, aber sie werden sofort ungemütlich, wenn du versuchst, mit ihnen über deine medizinischen Probleme zu sprechen.

Play Zone: Vielen Dank für das Interview!



■ **AMI-SCHERZE** Der Programmierer von Volition hat einen ganz eigenen Humor.



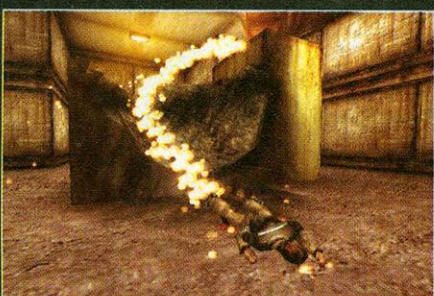
■ **ALLES GUTE KOMMT VON OBEN?** Abhängig vom Einschusswinkel zersplittert das Glas unterschiedlich stark. Die Scherben bleiben auf dem Boden liegen.



■ **DÄMLICHE ZIVILISTEN** Nach dem Motto „Seh ich dich nicht, siehst du mich nicht“ versucht dieser Mensch, sich vor dem Mars-Monster zu schützen.



■ **VICTIMS OF WAR** So kann man den Feind auch dezimieren. Man versagt ihm medizinische Hilfe.



■ **HINTERHÄLTIG** Von wegen „Haha, daneben!“. Dem Söldner ist das Lachen jetzt wohl vergangen.



■ **SCHLAUER FEIND** Ihre Gegner setzen nicht einfach nur auf ihre mengenmäßige Überlegenheit, sondern können auch taktisch genau vorgehen und sich untereinander über Funk verständigen.

fer ist mit einem kleinen Bildschirm ausgestattet, der eine Infrarotsicht ermöglicht, mit der Sie Ihre Feinde sogar durch Wände sehen können. Der Betäubungsstab hingegen lässt sich sehr wirkungsvoll als Keule oder Elektroschocker gegen Ihre Widersacher einsetzen. Und derer gibt es viele auf der unwirtlichen Oberfläche des Mars. Neben den Soldaten und Wachen der feindlichen Ultor Corporation werden Sie auch von trainierten Söldnern oder harmlos erscheinenden Robotern unter Beschuss genommen. Was der Rote Planet dann sonst noch so an fiesen Lebewesen hervorgebracht hat, wollen Sie sicher nicht so genau wissen ... Dass Ihre Feinde alles andere als dumm sind, macht Ihre Aufgabe dann auch nicht gerade einfacher. Sie gehen selber in Deckung, formieren sich und fordern über Funk Verstärkung an. Und wer glaubt, dass die hochgerüsteten Soldaten darauf warten, dass Sie aus Ihrer sicheren Deckung hervorgekrochen kommen, wird schmerzhaft eines Besseren belehrt werden. Sie werden die Mauer, hinter der Sie sich verschanzi haben, einfach einreißen oder Ihnen einen zweiten Trupp auf

den Hals hetzen, der Sie einkreist und von hinten attackiert. Camper haben also keine allzu großen Chancen. Um der aufdringlichen Gegnerschar dann mit dem Analog-Controller leichter Herr werden zu können, gibt es eine Auto-Zielfunktion. Alternativ können Sie aber auch eine handelsübliche USB-Tastatur und -Maus an die PS2 anschließen. Mit zwanzig komplexen Levels sollen Ihnen über zwanzig Stunden Spielzeit sicher sein. Wer dann immer noch nicht genug hat, der kann sich im Zweispieler-Deathmatch-Modus in Split-screen-Ansicht austoben.

Stefanie Schwarz



■ **HITMAN** Mit dem Scharfschützengewehr sollten Sie sich einen sicheren, entfernten Platz suchen.

ANGESPIELT Red Faction

System	PlayStation 2
Hersteller	THQ
Genre	Ego-Shooter
Spieler	1-2
Sprache	Englisch/deutsche Texte
Preis	DM 119,95
Termin	Ende Mai

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	20
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
CD	Volition

EINSCHÄTZUNG

Sehr Gut

„Ein paar mehr Texturen, eine stabile Framerate und Volition bringt uns einen richtigen Action-Hit!“

Das ist eine gute Seite von gameplay.

Final Fantasy

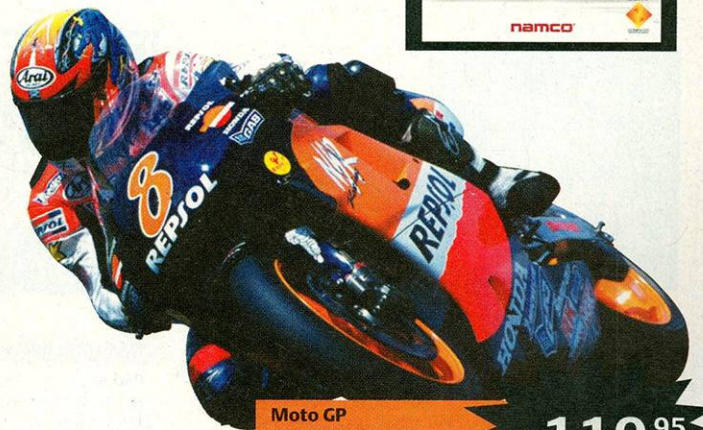
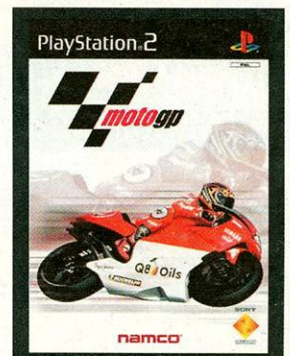


Final Fantasy IX
PSOne
Art.Nr.: SONYD1244
erhältlich

AB
SOFORT

DM 129.⁹⁵

Moto GP



Moto GP

PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P250053
erhältlich

DM 119.⁹⁵



Starfighter

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0084
März 01 DM 119.⁹⁵



Oni

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0082
Release: März 01 DM 89.⁹⁵



Zone of the Enders

PSOne
Art.Nr.: SONYD1523
Release: März 01 DM 99.⁹⁵



F1 Racing Championship

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0032
erhältlich DM 99.⁹⁵



(0931) 35 45 245 telefonische Bestellung

oder 24h unter: www.gameplay.de



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

Und hier sind die anderen.



Vanishing Point

PSOne

Art.Nr.: SONYD1168
erhältlich

DM **79.95**



Unreal Tournament

PlayStation 2

Art.Nr.: P2S0037
Release: März 01

DM **129.95**



Shadow of Memories

PlayStation 2

Art.Nr.: P2S0068
erhältlich

DM **99.95**



Darkstone

PSOne

Art.Nr.: SONYD1525
Release: März 01

DM **89.95**



ISS Pro Evolution 2

PSOne

Art.Nr.: SONYD1550
Release: März 01

DM **79.95**



C-12: Final Resistance

PSOne

Art.Nr.: SONYD1537
Release: April 01

DM **89.95**

Hardware PlayStation 2

Playstation 2 inkl. DS	DM 869,00
Dual Shock Controller	DM 59,95
Advanced Controller	DM 59,95
Memory Card 8 MB Sony	DM 89,95
Memory Card 8 MB Mad Catz	DM 89,95
Multi Tap	DM 99,95
RFU-Kabel	DM 49,95
X-Tender Joyp.Verläng.	DM 9,95
S-AV Kabel	DM 19,95
Super RGB Scart mit Audio	DM 19,95
RX 400 Wheel	DM 119,95
Steering Wheel MC2	DM 129,95
Blue Thunder Racing Wheel	Feb. 01 DM 179,95
Scorpion II Laser Vers.	DM 59,95
Shadow Blade Arcade Stick	DM 159,95
Horiz. Stand	DM 29,95
Vert. Stand	DM 29,95
PS2 DVD Fernbedienung	DM 49,95

Software PlayStation 2

4 X 4 Evolution	Mrz. 01 DM 89,95
Age of Empires 2	Jun. 01 DM 99,95
Aqua Aqua	DM 59,95
Armored Core 2	Feb. 01 DM 99,95
Army Men - Green Rogue	Apr. 01 DM 109,95
Army Men-Sarges Heroes 2	Apr. 01 DM 109,95
Dead or Alive 2: Hardcore	DM 119,95
Disney's Dinosaurier	DM 89,95
Disney's Dschungelbuch	Mrz. 01 DM 109,95
Donald Duck Quack Attack	DM 89,95
Driving Emotion Type S	DM 119,95
ESPN Intern. Track & Field	DM 89,95
ESPN National Hockey N.	Apr. 01 DM 99,95
ESPN NBA 2Night	Mrz. 01 DM 99,95
ESPN X-Games Snowboarding	DM 99,95
Eternal Ring	DM 89,95
Evergrace	Mrz. 01 DM 99,95
F1 Championship S2000	DM 119,95

F1 Racing Championship	Mrz. 01 DM 99,95
FIFA 2001	DM 119,95
Formel Eins 2001	Apr. 01 DM 129,95
Gradius III & IV	DM 89,95
Gun Griffon	Mrz. 01 DM 99,95
Heroes of Might and Magic	Apr. 01 DM 109,95
Int.Superstar Soccer 2000	DM 89,95
Kessen	DM 119,95
Knockout Kings 2001	Apr. 01 DM 119,95
Le Mans	Jun. 01 DM 129,95
Midnight Club Street Raci	DM 89,95
Moto GP	Feb. 01 DM 119,95
NBA Live 2001	Feb. 01 DM 119,95
NHL 2001	DM 119,95
Oni	Mrz. 01 DM 99,95
Orphen	DM 89,95
Pool Master	DM 89,95
R.2 R. Boxing Round 2	DM 89,95

Wirklich gute Spiele
gibt's bei gameplay



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

Rayman Revolution	DM	99,95
RC Revenge	DM	89,95
Red Faction	Mrz. 01 DM	99,95
→ Ridge Racer 5	DM	119,95
Shadow of Memories	Mrz. 01 DM	99,95
Silent Scope	DM	89,95
Silpheed: The Lost Planet	Mrz. 01 DM	99,95
Sky Surfer	Apr. 01 DM	99,95
Smugglers Run	DM	89,95
→ SSX	DM	119,95
→ Starfighter	Mrz. 01 DM	119,95
Super bust-a-move	DM	69,95
Surfing H3O	Feb. 01 DM	89,95
→ Swing Away Golf	DM	119,95
→ Tekken Tag Tournament	DM	119,95
→ Theme Park World	DM	119,95
→ Tiger Woods PGA Tour 2001	Apr. 01 DM	119,95
Time Splitters	DM	109,95
Tokyo Highway Challenge 2	Apr. 01 DM	99,95
Top Gun Int. Task Force	Apr. 01 DM	99,95
Uefa Challenge	Jun. 01 DM	129,95
Unreal Tournament	Mrz. 01 DM	129,95
Warriors of Might & Magic	Apr. 01 DM	109,95
WDL: Thunder Tanks	Mrz. 01 DM	109,95
→ X Squad	DM	119,95
Zone of the Enders	Mrz. 01 DM	99,95

DVD

American Beauty	DM	39,95
Being John Malkovich	DM	49,95
Braveheart Spec. Edition	DM	59,95
Der Patriot SE	Feb. 01 DM	49,95
Good Vibrations	DM	49,90
Romeo must die	DM	39,95
Scream 3	Feb. 01 DM	39,95

Hardware PSOne

→ Playstation PSOne	Feb. 01 DM	249,00
Analog Dual Shock	DM	59,95
Mouse	DM	59,95
Multi Tap	DM	59,95
Memorycard 15B	Feb. 01 DM	14,95
Memorycard 30B	DM	19,95
Memorycard 60B	DM	24,95
Memorycard 120B	DM	49,95
Memorycard 240B	DM	39,95
Xploder Classic V3.20	DM	44,95
Xploder FX	DM	69,95
X-ploder CD 9000	Feb. 01 DM	34,95
LR M. Schumacher GTR	DM	139,95
Freestyle Board	DM	159,95
Joystick Twin Shock Arcade	DM	109,95

Controller Cyber Shock	DM	59,95
Equalizer CDX	DM	49,95
Action Replay CDX	DM	79,95

Software PSOne

→ 007 Racing	DM	89,95
102 Dalmatiner	DM	89,95
→ Alien - Die Wiedergeburt	DM	89,95
BDFL Manager 2001	Mrz. 01 DM	89,95
Buzz Lightyear St. Command	DM	79,95
→ C-12: Final Resistance	Apr. 01 DM	89,95
Championship Motocr. 2001	Feb. 01 DM	79,95
Crash Team Racing	DM	49,95
Dancing Stage-Euromix	Feb. 01 DM	79,95
Danger Girl	DM	49,95
Darkstone	Mrz. 01 DM	89,95
Der König der Löwen 2	Mrz. 01 DM	89,95
Digimon World	Mrz. 01 DM	79,95
Dino Crisis 2 Bundle +SB	DM	89,95
→ Driver2 Back on t. Street	DM	89,95
Dschungelb. Groove Party	DM	39,95
Ducati World	DM	69,95
Duke Nukem P.o.B.	Mrz. 01 DM	49,95
Dukes of Hazzard 2	Mrz. 01 DM	49,95
Dune 2000	Feb. 01 DM	29,95
→ Ein Königreich f. e. Lama	Mrz. 01 DM	89,95
Evil Dead	Mai. 01 DM	79,95
Fear Effect 2 - Retro Helix	Feb. 01 DM	89,95
→ FIFA 2001	DM	89,95
Final Fantasy 9	Feb. 01 DM	129,95
Fisherman's Bait 3	Feb. 01 DM	79,95
Flintstones Bedrock Bowl.	DM	59,95
→ Formel Eins 2001	Apr. 01 DM	99,95
Gran Turismo II	DM	49,95
Grandia	Feb. 01 DM	29,95
HBO Boxing after Dark	Feb. 01 DM	49,95
ISS Pro Evolution 2	Mrz. 01 DM	79,95
Kiss Pinball	Mrz. 01 DM	29,95
→ Legend of Dagoon	DM	99,95
→ Libero Grande Inter.	Mrz. 01 DM	89,95
Looney Tunes Racing	Mrz. 01 DM	64,95
→ Medal of Honor Undergrnd.	DM	89,95
Moorhuhn 2	DM	49,95
Panzer Front	Mrz. 01 DM	59,95
→ Point Blank 3	Mrz. 01 DM	89,95
R.2 R. Boxing Round 2	DM	79,95
Road to Eldorado	DM	59,95
Sheep Dog' n Wolf - Part 1	Mai. 01 DM	79,95
Spec Ops Ranger Elite	DM	29,95
→ Spyro 3 Year of t. Dragon	DM	89,95
Spyro the Dragon 2	DM	49,95
→ Supercross 2001	Feb. 01 DM	89,95
→ Techno Mage	Mrz. 01 DM	89,95

Aktuelle Spielehighlights

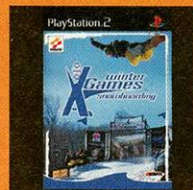


Legend of the Dragon

PSOne

Art.Nr.: SONYD1380
erhältlich

DM **99.95**



ESPN X-Games Snowboarding

PlayStation 2

Art.Nr.: P2S0034
Release: März 01

DM **99.95**



Armored Core 2

PlayStation 2

Art.Nr.: P2S0024
Release: März 01

DM **99.95**

Preishammer



Dschungelbuch Groove Party

PSOne

Art.Nr.: SONYD1376
erhältlich

DM **39.95**



Fussball Live 2

PSOne

Art.Nr.: SONYD1373
erhältlich

DM **39.95**



ISS 2000

PlayStation 2

Art.Nr.: P2S0019
erhältlich

DM **89.95**



(0931) 35 45 245

telefonische Bestellung

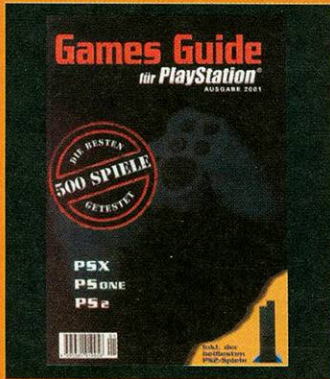
oder 24h unter: **www.gameplay.de**



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

Und bevor jemand anfängt zu klatschen, hier die Zugabe.



Ab einem Bestellwert von 80,- DM erhalten Sie einen Gamesguide 2001 gratis. Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie bitte unseren Katalog an.

Hotline:
Mo. - Fr. 8.00-22.30 Uhr
Sa. - So. 9.30-18.00 Uhr



!!! Preishammer – aktuelle TopSpiele zum Spitzenpreis

SOFORT Neuheiten – ab sofort erhältlich

PORTOFREI Portofreie Sonderlieferung*

GESCHENK Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine Überraschung!

Lieferung innerhalb Deutschlands:
Versandkosten: Post Nachnahme: 2,95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 18,00 DM. Vorkasse (nur Euro-scheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung: 2,95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung Portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht.

* Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post. Lieferung portofrei/Nachnahme – Besteller zahlen nur DM 3,- Zustellgebühr.



Ein Königreich für ein Lama

PSOne

Art.Nr.: SONYD1522
erhältlich

DM 89.⁹⁵

Sky Odyssee

PlayStation 2

Art.Nr.: P2S0097
Release: April 01

DM 109.⁹⁵

Gradius III + IV

PlayStation 2

Art.Nr.: P2S0017
erhältlich

DM 89.⁹⁵

Ready 2 Rumble Round 2

PlayStation 2

Art.Nr.: P2S0035
erhältlich

DM 89.⁹⁵

Time Crisis: Project Titan

PSOne

Art.Nr.: SONYD1548
Release: April 01

DM 89.⁹⁵

Syphon Filter 2

PSOne

Art.Nr.: SONYD1194
erhältlich

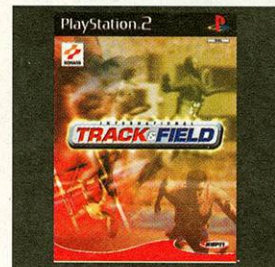
DM 49.⁹⁵

Danger Girl

PSOne

Art.Nr.: SONYD1296
erhältlich

DM 49.⁹⁵

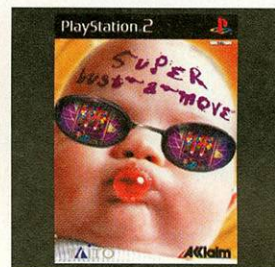


ESPN Int. Track & Field

PlayStation 2

Art.Nr.: P2S0020
erhältlich

DM 89.⁹⁵

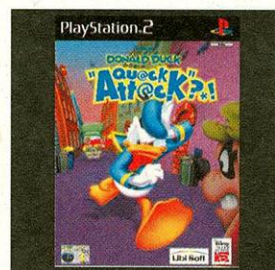


Super Bust-Move

PlayStation 2

Art.Nr.: P2S0036
erhältlich

DM 69.⁹⁵



Donald Duck Quack Attack

PlayStation 2

Art.Nr.: P2S0030
erhältlich

DM 89.⁹⁵



(0931) 35 45 245

telefonische Bestellung

oder 24h unter: www.gameplay.de



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES



■ **KEINE PAUSE** Um Ihr Ziel zu erreichen, müssen Sie in diesem Level in der Luft nachtanken. Als Tankstation fungiert dabei ein fahrender Zug!



■ **BLOSS NICHT ANECKEN!** Viele Piloten haben diese Höhle schwimmend verlassen müssen. Mit dem Easy-Steuermodus geht's deutlich einfacher!

Sky Odyssey

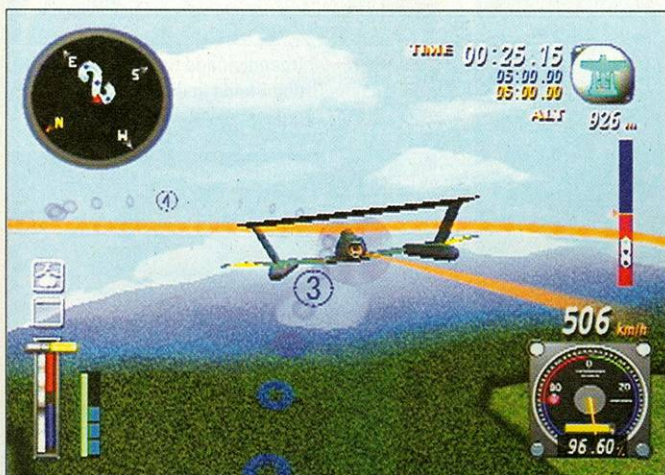
» **GENRE**
Simulation
» **SPIELER**
1
» **HERSTELLER**
Sony
» **INTERNET**
www.playstation.de

Sky Odyssey zeigt, dass eine Flugsimulation auch ohne Luftkämpfe sehr spannend sein kann.

Ganz in der Tradition von Nintendos beliebter *Pilotwings*-Reihe präsentiert sich Sonys *Sky Odyssey* als gewaltfreie Flugsimulation, die durch spannende Aufträge alles an-



■ **POINT-CHECK** Sechs von zwölf Zielscheiben müssen Sie innerhalb des Zeitlimits abfliegen.



■ **KUNST-FLUG** Im Sky-Canvas-Modus hinterlassen Sie bunte Rauchspuren in der Luft. Die blauen Ringe zeigen Ihnen die vorgegebene Flugbahn an.

dere als langweilig ist. Zuerst sollten Sie sich entweder im Trainingsmodus mit der trickreichen Steuerung vertraut machen oder alternativ den einfachen Spielmodus anwählen – hierbei wird die Steuerung deutlich vereinfacht, allerdings sind Luftakrobaten durch die Steuerhilfen etwas eingeschränkt. In insgesamt drei Spielmodi können Sie dann Ihre Fähigkeiten auf die Probe stellen. Im Sky-Canvas-Modus müssen Sie vorgegebene Bahnen abfliegen, wobei Ihre Flugbahn mit buntem Rauch in der Luft markiert wird. Im Point-Check-Modus fliegen Sie innerhalb eines Zeitlimits in der Luft schwebende Zielscheiben ab. Am abwechslungsreichsten ist der Adventure-Modus: Hier müssen Sie in spannenden Szenarien die Nerven behalten und beispiels-

weise durch eine enge Höhle fliegen, in der Luft von einem Zug aus auftanken oder bei schlechtem Wetter auf einem Flugzeugträger landen. Wer sich einmal in *Sky Odyssey* verbissen hat, wird so schnell nicht aufhören wollen: Unzählige Flugzeugteile und -modelle können freigespielt werden. Größter Schwachpunkt ist die Grafik: Fast durchgehend sind ein starkes Flim-



■ **SO GEHT'S** In einfacher Polygongrafik werden Ihnen die Missionsziele anschaulich gemacht.

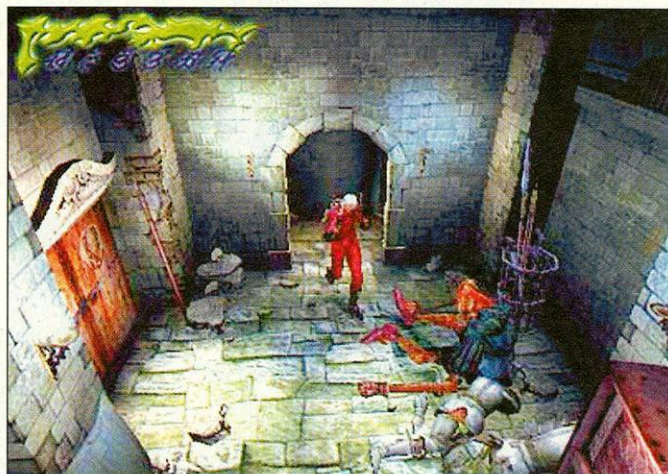
mern und unschöne Pixelbildung an Polygonanten festzustellen. Dafür sind einige Effekte wie etwa der Regen sehr gut gelungen. Eine willkommene Abwechslung zum sonstigen Spiele-Einerlei stellt *Sky Odyssey* allemal dar.

Michael Pruchnicki

ANGESPIELT Sky Odyssey	
System	PlayStation 2
Hersteller	Sony
Genre	Simulation
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	25. April
Schwierigkeitsgrad	Save Game
2 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	40 Missionen
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Noch nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
DVD	Sony
EINSCHÄTZUNG Gut	
„Trotz fehlender Luftkämpfe ist Sky Odyssey eine ganz und gar nicht langweilige Flugsimulation.“	



■ **EINSAMER WANDERER** Mit Schwert und Pistole bewaffnet ist Dante auf der Suche nach Vergeltung für den Tod seines geliebten Vaters Sparda.



■ **SPOT AN!** Die Lichteffekte in Devil May Cry können schon jetzt absolut überzeugen und tragen eine Menge zur düsteren Atmosphäre bei.

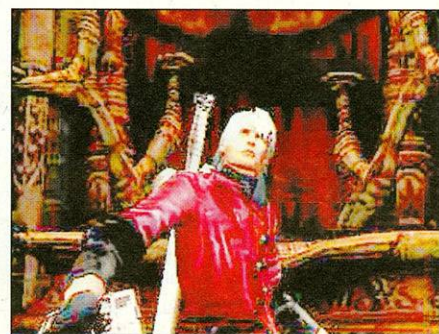
Devil May Cry

>> GENRE
Action-Adventure
>> SPIELER
1
>> HERSTELLER
Capcom
>> INTERNET
www.capcom.co.jp/devil

Mit **Dämonenblut** in den Adern will Held Dante eine mehr als 2.000 Jahre alte Schuld rächen.

Freunden explosiver Action und verzwickter Raterie ist dieser Mann bestimmt ein Begriff: Shinji Mikami schuf Genre-Highlights wie *Resident Evil* und *Dino Crisis*. Ein ausgewiesener Action-Adventure-Experte also. Diese Erfahrung bringt Mikami jetzt auch auf die PlayStation 2, denn zurzeit arbeitet er als ausführender Produzent an *Devil May Cry*, einem wahrhaft höllischen Abenteuer. Im Zentrum der Handlung kämpft der Halbteufel Dante gegen eine Armee der Finsternis. Dämonen, Poltergeister

und andere übernatürliche Schurken stellen sich dem weißhaarigen Helden in den Weg. Der ist zwar auch der Schattenwelt entsprungen, doch legt er sich nicht ohne Grund mit seinen Halbbrüdern an: 2.000 Jahre zuvor verteidigte Dantes dämonischer Vater Sparda die Menschheit gegen einen Herrscher der Unterwelt. Derselbe Teufel kommt jetzt wieder, um die Welt endgültig zu unterwerfen. In der Rolle des Dante soll der Spieler das verhindern und nebenbei noch den Tod des Vaters rächen.



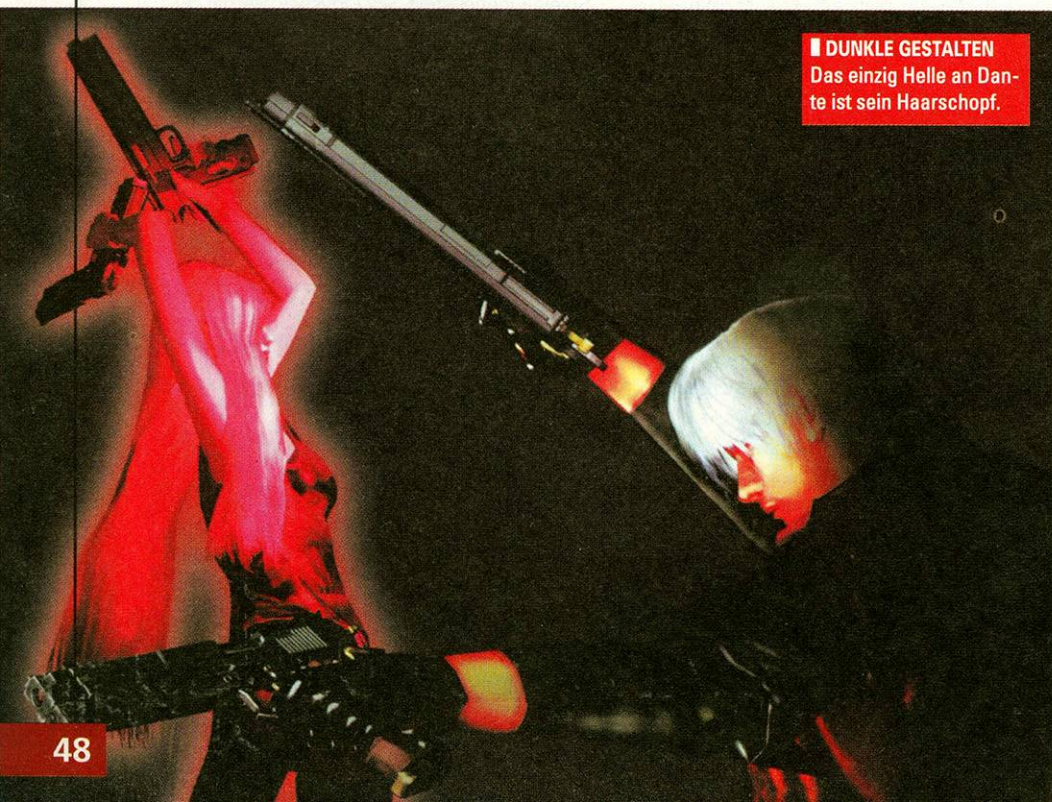
■ **GROSSAUFNAHME** Weißhaarig, verwegen und wehrhaft: Das ist Dante, Sohn des Sparda.



■ **HINDERNISSE** Irgendjemand hat Dante aus irgendeinem Grund Steine in den Weg gelegt.



■ **PYRAMIDE** Die Dämonen sind zwar in der Überzahl, der Held aber hat das Gute auf seiner Seite.



■ **DUNKLE GESTALTEN** Das einzige Helle an Dante ist sein Haarschopf.



■ **LASERSHOW** Mit magischen Waffen lassen sich überirdische Wesen leichter aus dem Weg räumen. Vor allem muss man damit nicht so nah ran.



■ **ANGST VERLEIHT FLÜGEL** Aus der Vogelperspektive hat man das Kampfgeschehen besser im Blick. Zum Glück kann Dante manchmal fliegen.

Kathedralen der Hölle

Bisher gibt es von dem Spiel nur Trailer, die etwa auf der japanischen Capcom-Homepage angeschaut werden können. Nach dem zu urteilen, was es dort zu sehen gibt, ist *Devil May Cry* ziemlich actionlastig. Mit einem beeindruckenden Schwert und mächtigen Feuerwaffen ausgerüstet, heizt Dante umgestalten Ungetümen ein. Und das auf eine Art, dass einem schwindelig wird. Er springt mehrere Stockwerke hoch, schlägt mehrfache Salts, schwebt geradezu durch die Gegend – fast könnte man meinen, für Halbdämonen gelte das Gesetz der Schwerkraft nicht. Tatsächlich kann er sich auch in einen geflügelten Geist verwandeln, der mit magischen Strahlen um sich schießt. Diese Fähigkeiten braucht er wohl auch, denn die Gegner sehen ziemlich böse aus. So widerlich die Widersacher, so herrlich sind die Hintergründe. Die sehen nach düsteren Kathedralen des Bösen aus und bieten eine adäquate Kulisse für den Gruselschocker. In vorgerenderten gotischen Ruinen sucht Dante Vergeltung für den Vater. Das verlangt ihm enormen körperlichen Einsatz ab, große und effektive

INFO Dante Alighieri

Die Göttliche Komödie

Ein infernalisches Vergnügen aus dem Mittelalter als Vorbild für ein modernes Videospiel

Dante und Höllenwesen – die Kombination mag dem einen oder anderen bekannt vorkommen. Klar, das gab es schon vor 700 Jahren. Dante Alighieri (1265-1321), größter italienischer Dichter des Mittelalters, ist heutzutage hauptsächlich für *Die Göttliche Komödie* bekannt. Dort beschreibt er seine Reise in das Leben nach dem Tod. Sieben Tage lang geht es durch Hölle, Fegefeuer und Himmel. Vor allem in der Hölle trifft er da bekannte Persönlichkeiten, so etwa einige ehemalige Päpste. Parallelen zum Protagonisten von *Devil May Cry* sind eindeutig zu erkennen, vor allem der Name und der Schauplatz stechen ins Auge. Man darf gespannt sein, ob im Verlauf des Abenteuers weitere Details dem mittelalterlichen Vorbild entliehen sind.

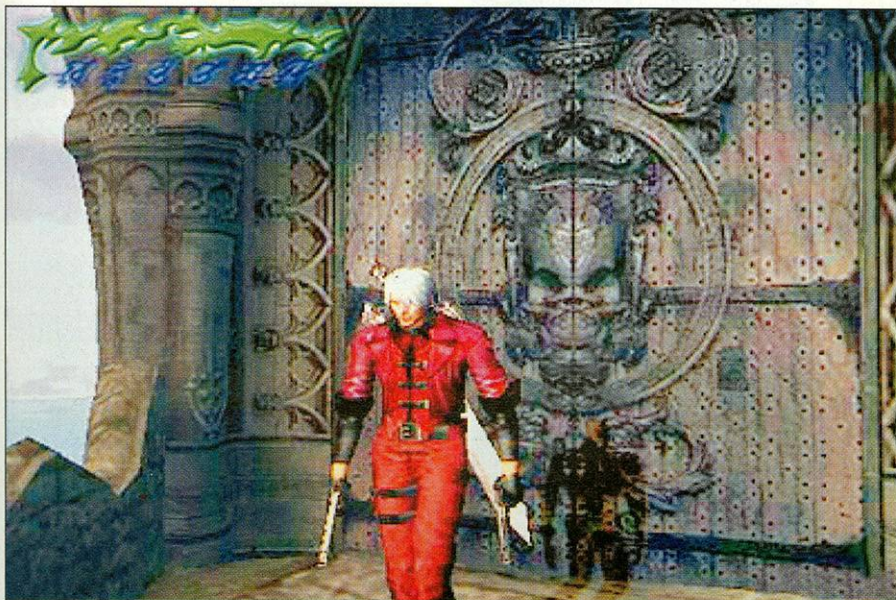


■ **DANTE VOR DER HÖLLE** Der Dichter vor dem Turm von Babel. Illustration eines unbekannten Künstlers.

Waffen hat er auch, ein bisschen Zauberkraft ist angedeutet – die Action kommt also wohl keineswegs zu kurz. Nur von der Adventure-Komponente gibt es noch nicht viel zu sehen. Die zugrunde liegende Geschichte ist bekannt, mehr aber nicht.

Wie die Rätsel beschaffen sein werden, lässt sich bis jetzt noch nicht sagen. Angesichts von Shinji Mikamis bisherigen Projekten dürften jedoch wieder einige anspruchsvolle Kopfnüsse auf Sie warten.

Albrecht Ott



■ **NOTAUSGANG** In dieser Burg hat der Protagonist wohl alle Gesiter und Dämonen vertrieben. Jetzt geht es auf zur nächsten unheimlichen Umgebung, wo schon weitere widerliche Widersacher warten.

ANGESPIELT Devil May Cry

System	PlayStation 2
Hersteller	Capcom
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Nicht bekannt
Preis	Nicht bekannt
Termin	Winter
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
Nicht bekannt	Capcom

EINSCHÄTZUNG

Sehr Gut

„Die Gruselexperten von Capcom schlagen wieder zu: *Devil May Cry* wird ein höllischer Spaß.“



■ **GEWAGT** Die Dialoge dürfen in der Aufmerksamkeit des Spielers an zweiter Stelle stehen ...



■ **ZEITLUPE** Die magische Eieruhr verlangsamt den Zeiger auf dem Judgment Ring.



■ **ROLLENTAUSCH** Hier beherrscht nicht der Dämon den Helden, sondern der Held den Dämon.

Shadow Hearts

» **GENRE**
Rollenspiel
» **SPIELER**
1
» **HERSTELLER**
Aruze
» **INTERNET**
www.Aruze.co.jp

Die Koudelka-Macher haben offenbar eine Vorliebe für knapp bekleidete Dämonen-Jägerinnen.

Sie zählt süße zwanzig Jahr', besitzt über-sinnliche Kräfte und ein Faible für Kostü-me, deren Ärmel tiefer reichen als der Rock-saum. Nein, die Rede ist nicht von Dessous-Modell Koudelka, sondern von Sacnoths frisch



■ **SEELENLANDSCHAFT** Der Friedhof stellt eine Art Landkarte von Urmnafs Geist dar.

gebackener Geisterjäger-Schöpfung Aris Eliot. Diese übersinnlich begabte Dame hat die Auf-merksamkeit eines Schwarzmagiers auf sich gezogen, der sie bis nach China verfolgt. Hier steht ihr der junge Urmnaf zur Seite, der in der Lage ist, die geistige Kontrolle über Mon-ster zu erlangen und sie zu steuern. Jede an-dere spielbare Figur besitzt ebenfalls eine solche Sonderfertigkeit, doch konzentriert sich ein Charakter zu lange auf sein magisches Talent, so läuft er Gefahr, wahnsinnig zu werden. Je mächtiger eine Waffe ist, die ihren Weg in die Hände eines Helden findet, desto schwieriger wird es auch sein, einen Treffer damit zu lan-den. Wie oft und mit welchem Erfolg ein Cha-rakter eine Handlung ausführt, entscheidet der Judgment Ring, eine schwarze Scheibe mit farbigen Zonen, über die – ähnlich wie bei



■ **GELB IST TRUMPF** Für einen Erfolg muss die Nadel auf den gelben Feldern angehalten werden.

einem Glücksrad – eine Nadel kreist. Schafft es der Spieler, die Nadel in der farbigen Zone anzuhalten, so ist sein Angriff erfolgreich. Der Judgment Ring kommt nicht nur im Gefecht zum Einsatz, sondern auch beim Wirken von Zaubern und jeder anderen wichtigen Aktion. *Shadow Hearts* wird voraussichtlich komplett im China des Jahres 1913 spielen. Die eigen-willige Kombination aus asiatischem Ambien-te und düsterem *Gothic*-Stil, der schon die Grafik von *Koudelka* dominierte, sollte auch hier zu Lande auf allgemeines Interesse stoßen.

Stefanie Schetter

■ **KOUDELKAS ERBIN** Porzellan-Teint, glasige Augen und blonder Pony haben schon Sacnoths letzte Exorzistin gut vermarktet.

ANGESPIELT Shadow Hearts	
System	PlayStation 2
Hersteller	Aruze
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Sprache	Nicht bekannt
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Nicht bekannt	–
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
Nicht bekannt	Sacnoth
EINSCHÄTZUNG Gut	
„Für Horror-Rollenspielfans sehr interessant – und hoffentlich ausgefeilter als der Vorgänger“	

■ **MAN IN BLACK** Vom Reinigungsdienst zum Superagenten? Die Technik des Doktors macht's möglich.

MDK 2 Armageddon

» **GENRE**
Action-Adventure
» **SPIELER**
1
» **HERSTELLER**
Interplay
» **INTERNET**
www.virgininteractive.de

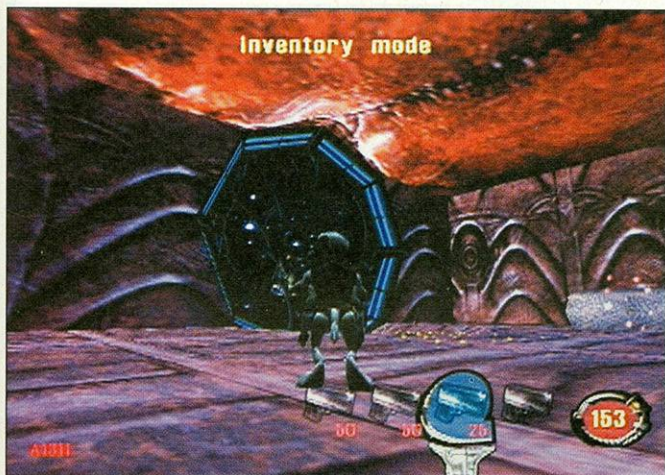
Das schrulligste **Heldentrio** aller Zeiten kämpft mit vereinten Kräften gegen urige Aliens.

Max, Doc Hawkins und Kurt freuen sich zu früh: Die außerirdischen Invasoren aus dem ersten Teil haben ihren Feldzug noch nicht abgeblasen. Kurt, Superheld wider Willen, wird einmal mehr in seinen schwarzen Latexanzug gesteckt, um das Schiff der Aliens zu infiltrieren. Zu seiner Grundausrüstung gehören ein Fallschirm-Anzug und eine Zielvorrichtung, mit der sich Kugeln oder Granaten treffsicher feuern lassen. Später finden noch weitere Gimmicks wie eine Tarnvorrichtung ihren Weg in Kurts Inventar. Tritt der schwarze Schleicher einmal ins Fettnäpfchen, so springen seine beiden Freunde ein: Der

sechsheinige Roboterhund Max, der mit Zigarre im Maulwinkel und bis zu vier Knarren gleichzeitig im Anschlag durch die Levels prescht, oder Doktor Fluke Hawkins, der sich aus allen erdenklichen Utensilien hilfreiche Apparate zusammenflickt. Je nach Level darf der Spieler also im Sniper-Modus operieren, tonnenweise Munition durch grüne Männchen jagen oder seine Gegner beispielsweise mit einem selbst gebauten Laubsauger ins Verderben pusten. Dabei nimmt der Titel hauptweise Genre-Klischees und nicht zuletzt sich selbst gnadenlos auf die Schippe. In technischer Hinsicht macht *MDK2 – Armageddon*

bereits einen hervorragenden Eindruck. Die Figuren düsen butterweich durch fantasievolle Science-Fiction-Areale, in denen man vergeblich auf Clipping-Fehler oder Slowdowns wartet. Eine Kulisse von räumlichen Soundeffekten und bedrohlichen Hintergrundklängen, die sich mit fetzigen Beats abwechseln, untermauert das Geschehen gebührend.

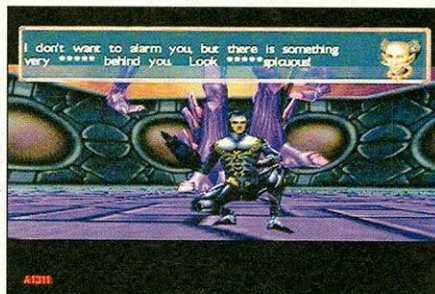
Stefanie Schetter



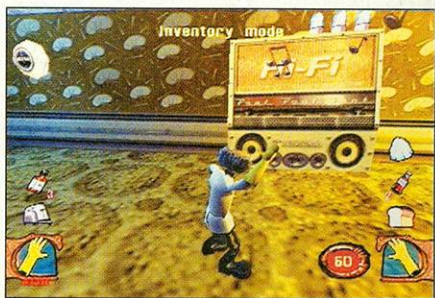
■ **HUND FÜRS GROBE** Wenn Max ein Alien-Schiff heimsucht, ist nicht einmal der grünhäutige Fensterputzer hinter seiner Scheibe sicher.



■ **SNIPER-MODE** Dem Alien das Stielauge auszuknipsen, gehört zu Kurts leichtesten Übungen.



■ **UPS!** Umdrehen? Für den coolen Kurt kommt die Warnung des Doktors zu spät.



■ **GROOVY** Vor der Stereoanlage überrascht der Doktor mit einer spontanen Tanzeinlage.

ANGESPIELT MDK 2 – Armageddon

System	PlayStation 2
Hersteller	Interplay
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	März
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	10
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ab 12 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Bioware

EINSCHÄTZUNG

Sehr Gut

„Bioware hält ein schillerndes Feuerwerk an Action, Gags und Grafikeffekten bereit.“

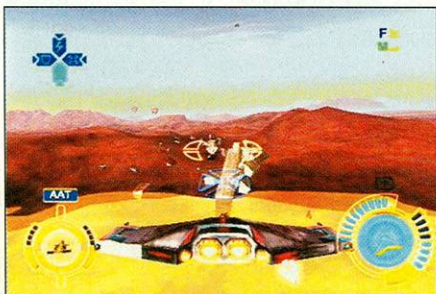
Star Wars Starfighter

ACTION PUR LucasArts' neuestes Star-Wars-Spiel ist ein reinrassiges Ballerspiel ganz in der Art von Psygnosis' PSone-Hit Colony Wars!

>> GENRE
Action
>> SPIELER
1(-2)
>> HERSTELLER
LucasArts
>> INTERNET
www.lucasarts.com

Endlich erreichte uns eine erste **spielbare Version** von Star Wars Starfighter!

Es ist schon merkwürdig: während wir einerseits viele in Entwicklung befindliche Titel schon über ein Jahr vor der Veröffentlichung zu spielen kriegen, gibt es andererseits immer wieder Fälle, bei denen ein Vi-



ANDERS BETRACHTET Die Außenperspektive erweist sich als erstaunlich gut spielbar.



NICHTS BESONDERES Die Rendersequenzen wirken insgesamt denkbar unspektakulär.



HEISSE ACTION In einigen Levels operieren Sie direkt über einer glühenden Lavadecke.

deospiel erst im letzten Moment an die Presse herausgegeben wird. Oft genug hat das einen ganz einfachen Grund: mangelhafte Produktqualität – doch im Fall von *Star Wars Starfighter* können wir nur rätseln, wieso die erste Preview-Version erst knapp einen Monat vor der Veröffentlichung in der Redaktion eintrudelte. Im Gegensatz zu vielen etwas enttäuschenden *Star Wars*-Spielen der letzten Zeit ist die Weltraum-Balleri nämlich richtig gut geworden!

Drei Helden, ein Feind, Action pur

So lautet frei übersetzt der Werbeslogan von LucasArts und trifft den Nagel auf den Kopf: Mit dem Jungpiloten Rhys Dal-lows, der Söldnerin Vana Sage und dem Piraten Nym, der als einziger Protagonist nicht menschlich ist, übernehmen

Sie nach und nach die Steuerung von drei unterschiedlichen Spielfiguren, die jeweils mit ihrem eigenen Raumschiff in die Schlacht ziehen. Mit grafisch ansprechenden Rendersequenzen wird dabei die Handlung weitergesponnen und es wird deutlich, wieso diese drei so unterschiedlichen Persönlichkeiten mit der Handelsföderation einen gemeinsamen



JEDE MENGE ACTION Bei vielen Objekten auf dem Screen geht die Frame-rate ein wenig runter, was aber bei der Objektmenge zu verschmerzen ist.



SCHWACHE TEXTUREN Das häufigste PS2-Problem: speziell die großen Raumschiffe wirken von nahem betrachtet ziemlich unscharf.



PILOTENTRAINING Der erste Abschnitt ist seltsamerweise einer der ruckeligen. Später können Sie sich hier auch Zweispieler-Rennen liefern!

Feind bekämpfen. Obwohl Anleihen bei der simulationslastigen X-Wing-Reihe vom PC denkbar gewesen wären, haben die LucasArts-Entwickler ein reines Ballerspiel geschaffen, das so ohne größere Änderungen auch in den Spielhallen vorstellbar wäre.

Wie spielt es sich?

Der Spielablauf ist trotz zahlreicher unterschiedlicher Missionsziele erstaunlich einfach gehalten: Ein weitgehend automatisches Zielsystem gibt einem stets den nächsten Gegner vor, per Tastendruck nehmen Sie alternativ manuell einen Gegner vor Ihnen ins Visier. Einen Radar gibt es nicht, stattdessen zeigt ein roter Pfeil grob an, wohin Sie Ihr Raumschiff ausrichten müssen, um das nächste Ziel ins Fadenkreuz zu kriegen. Auch sonst ist alles weit weniger kompliziert als bei den indirekten PC-Vorläufern: Nur zwei Waffensysteme pro Schiff sind nicht gerade viel – immerhin kommt man so ohne Waffen-Umschalttaste

aus und kann direkt auf Knopfdruck abfeuern. Die Kommandovergabe an Ihre Kollegen beschränkt sich auf „Ziel angreifen“, „Ziel verteidigen“, „Bericht erstatten“ und „Gib mir Deckung!“. Sogar die Steuerung der Kampf-flieger ist einfach gehalten: Mit beiden Analogsticks haben Sie sie leicht unter Kontrolle, ein Turbo-Boost- und Brems-Knopf verdeutlichen den Arcade-Charakter des Spiels. Grafisch gibt's teilweise recht hübsche Landschaften und prachtvolle Explosionen zu bestaunen. Zwar sind die Texturen auf den größeren Schiffen ziemlich unscharf und es gibt noch einige Slowdowns, doch zumindest Letzteres könnte sich bis zur Veröffentlichung noch ändern. Wir hoffen, dass auch die gruselig langen Ladezeiten noch schrumpfen! Ansonsten können alle Star Wars-Fans (wer ist das nicht?) und Anhänger flotter Action-Spiele Ende März auf jeden Fall beruhigt zugreifen – Star Wars Starfighter hat das Zeug zum Hit!

Michael Pruchnicki



ASTEROIDS LÄSST GRÜSSEN Es werden sowohl Boden- als auch Weltraum-Missionen geboten.



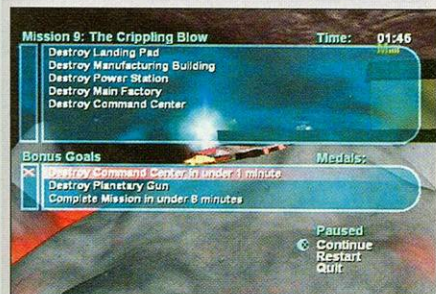
PANZER IM ZIEL Die AATs machen's deutlich: Starfighter spielt zur Zeit von Star Wars Episode I.

INFO Missionsaufbau

Ein Level, viele Ziele

Erfolgreiche Piloten werden belohnt: Das clevere Missionsdesign von Star Wars Starfighter ist der Schlüssel zu einigen zusätzlichen Levels!

Zwar ist das Gameplay von LucasArts' neuestem Spiel an sich relativ einfach gehalten, der geschickte Aufbau der Missionen und des Spiels dürfte Weltraum-Piloten aber dennoch gehörig motivieren: Neben den Hauptaufgaben jeder Mission, die zum erfolgreichen Beenden eines Levels unbedingt erledigt werden müssen, sind in jedem Level noch einige zusätzliche Aufträge enthalten, deren Erledigung optional ist. Dabei kann es sich um die Zerstörung von zusätzlichen Zielen handeln oder um das Einhalten vorgegebener Zeitlimits für einzelne Unter-Aufträge oder die gesamte Mission. Nach erfolgreicher Beendigung eines Levels bekommen Sie für jedes zusätzlich erfüllte Missionsziel eine Medaille. Das Abzeichen-Sammeln hat natürlich einen tieferen Sinn: Im Hauptmenü sind unter dem Menüpunkt „Bonus Missions“ zehn weitere Levels anwählbar, die zum großen Teil erst spielbar sind, wenn Sie bestimmte Medaillen in entsprechenden Levels gewonnen haben. Nach Beenden des Spiels sind außerdem noch zwei Levels im Splitscreen-Modus zu zweit spielbar!



WAS MUSS ICH TUN? Nicht immer sind Ihnen alle Bonus-Missionsziele von Anfang an bekannt.



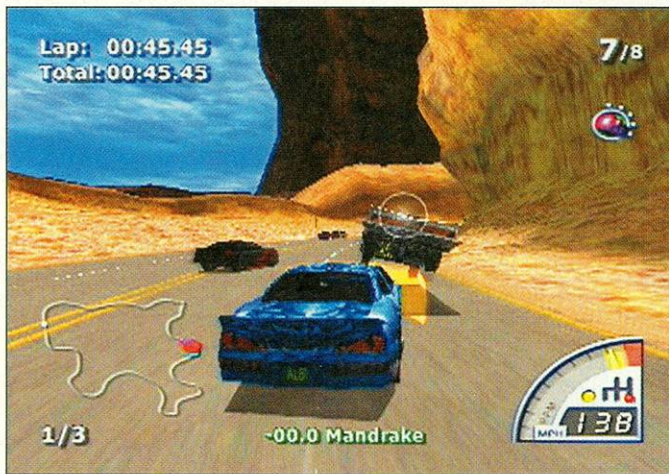
ZUGANG VERWEIGERT Erst mit den entsprechenden Abzeichen können Sie die Bonus-Levels spielen.

ANGESPIELT Star Wars Starfighter

System	PlayStation 2
Hersteller	LucasArts
Genre	Action
Spieler	1-(2)
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	23. März
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel (3 Stufen)	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	14+
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Noch nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
CD	LucasArts

EINSCHÄTZUNG Sehr Gut

„Starfighter ist endlich mal ein Star-Wars-Spiel, das der Spielfilm-Lizenz gerecht wird!“



■ **AUTOSCOOTER** Wer die richtigen Waffen einsammelt, kann die Gegner einfach wegschieben und sich so einen Platz an der Spitze erkämpfen.



■ **ZUDRINGLICH** Selbst im Easy-Modus lassen sich die Konkurrenten nicht einfach abhängen; sie sind sehr schnell und verstehen, ihre Waffen einzusetzen.

Rumble Racing

»GENRE
 Rennspiel
»SPIELER
 1-2
»HERSTELLER
 Electronic Arts
»INTERNET
www.electronicarts.de

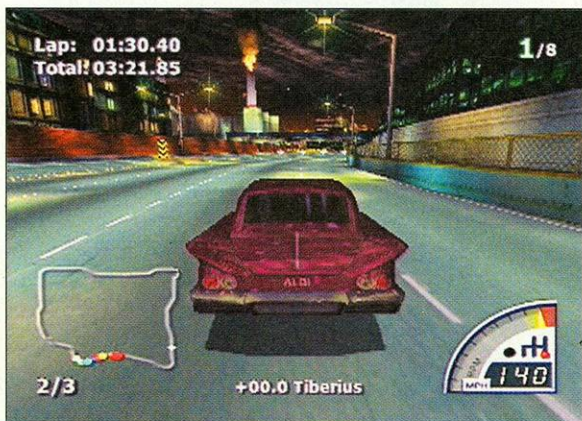
Simpel, spaßig und schnell
zeigt Rumble Racing, was die PlayStation 2 alles leisten kann.

Die Zauberworte für viele Videospieler sind immer noch „60 Frames pro Sekunde“. So schnell soll das Bild auf der PlayStation 2 laufen und damit eine perfekte Illusion von Hochgeschwindigkeit erzeugen. Mit *Rumble Racing* kommt jetzt endlich ein Spiel, das diese Eigenschaft voll

ausnutzt. Tatsächlich läuft das Spiel unglaublich flüssig. Auch Slowdowns muss man mit der Lupe suchen, im Zweispielermodus treten sie im Fahrzeuggedränge sehr selten auf. Die Autos brausen dadurch so rasant durch die Gegend wie nie zuvor auf der PlayStation. Das ist aber noch nicht alles. Die Steuerung ist auch wunderbar einfach, selbst scharfe Kurven können mit Vollgas fast ohne Schleudern genommen werden. Überhaupt setzt Electronic Arts mehr auf Spaß als auf Realismus. Wie so oft gibt es Power-ups, mit denen der Fahrer die Konkurrenz ausschalten kann. Am effektivsten ist dabei der Tornado, der alle gegnerischen Wagen aus dem Weg räumt. Wer lieber durch eigene Leistungen nach vorne kommen will, sollte unterwegs möglichst viele Stunts einbauen. Je gewagter der Sprung, desto mehr Geschwindigkeit gewinnt das Auto. Und für Sprünge gibt es bei



■ **UNWETTER** Spieler 2 hat einen Tornado losgeschickt, der den ganzen Bildschirm verdunkelt.



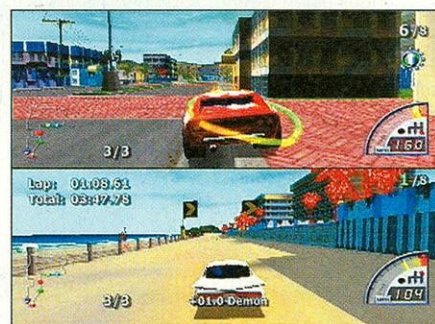
■ **KONTRAST** Die Lichteffekte und Hintergründe sehen gut aus, die Autos nicht. Dafür haben sie ein individuelles Nummernschild.

den mit Serpentina und scharfen Kurven gespickten Strecken auch reichlich Gelegenheit. Alle 15 Kurse bieten zudem unzählige Abkürzungen, so dass keine Langeweile aufkommt. Optisch dagegen ist die Freude teilweise getrübt. Die Hintergründe sehen zwar überwiegend solide aus, dafür wurde an den Texturen der Autos gespart. In den USA soll das Spiel im Sommer erscheinen, für Deutschland ist noch kein Veröffentlichungstermin bekannt.

Albrecht Ott

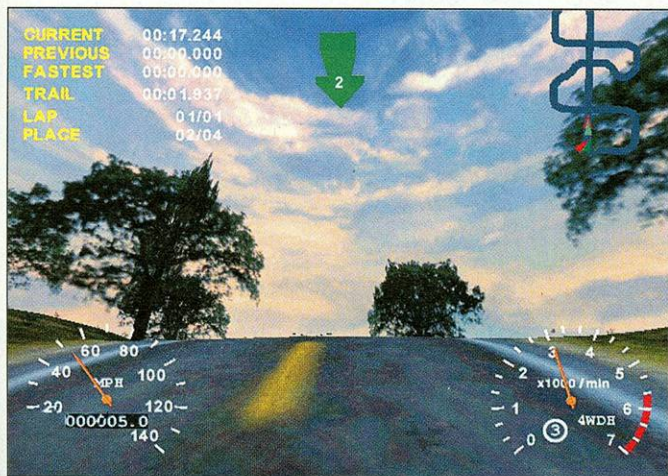


■ **STURZFLUG** Bei dieser Abkürzung können Sie mit Stunts noch die Geschwindigkeit erhöhen.

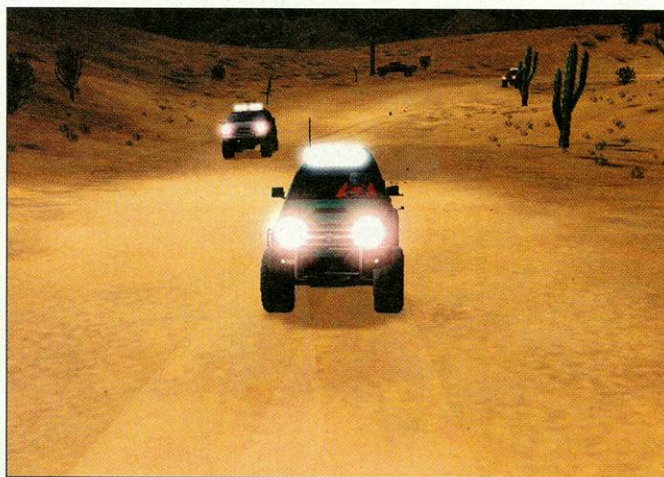


■ **SONNE UND STRAND** Mit 160 Meilen pro Stunde durchs Ferienressort: Das nervt die Touristen.

ANGESPIELT Rumble Racing	
System	PlayStation 2
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Englisch
Preis	Nicht bekannt
Termin	Nicht bekannt
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	15
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
CD	EA Sports
EINSCHÄTZUNG	
Sehr Gut	
„Halsbrecherische Stunts, rasende Rennautos und coole Power-ups ergeben fesselnden Fahrspaß.“	



BUILT FOR SPEED Keine der vielen Kamera-Einstellungen vermittelt ein besseres Geschwindigkeitsgefühl als die Ego-Perspektive.



NACHTSCHICHT Bei Fahrten in der Dunkelheit oder im Nebel sind Sie auf hervorragende Scheinwerfer und gute Augen angewiesen.

4x4 Evolution

GENRE
Rennspiel
SPIELER
1-2
HERSTELLER
Take 2
INTERNET
www.take2.de

Rasen Sie nach Herzenslust mit Ihrem modifizierten Lieblings-Jeep durch unwegsames Gelände!

Bei diesem ungewöhnlichen Off-Road-Rennspiel geht es ausnahmsweise mal nicht um pfeilschnelle und stromlinienförmige Raketen auf vier Rädern, sondern um bullige Geländewagen. Die Modelle von acht verschiedenen Markenherstellern, darunter Ford, Dodge und Toyota, wurden lizenziert und mit ihren Merkmalen ins Spiel eingebunden, um für ein hohes Maß an Realismus zu sorgen. Sollten Sie mit den Grundwerten ihres Jeeps nicht zufrieden sein, können Sie ihr Glück im Karriere-Modus versuchen, um Geld für

Verbesserungen an Ihrem Fahrzeug einzuheimsen. Dazu müssen Sie auf 15 grafisch ansprechenden Strecken gegen computergesteuerte Gegner antreten und möglichst viele Rennen erfolgreich absolvieren. Die Liste der Modifikationen, die Sie an Ihrem Wagen für das nötige Kleingeld vornehmen können, ist ellenlang. Wem dies zu umfangreich und langwierig ist, der kann sich jederzeit mit dem Computer oder einem menschlichen Kontrahenten in einem einzelnen Rennen messen. Alle Strecken sind auch in diesem Modus jederzeit verfügbar, Sie müssen also nichts freischalten. Um Ihre Rundenzeiten auf einem der Kurse zu verbessern, steht Ihnen außerdem ein Zeitfahrmodus zur Verfügung. In allen Spielmodi können Sie die Tageszeit und die herrschenden Witterungsverhältnisse frei wählen. Von strahlendem Sonnenschein über dicken Nebel bis hin zu Dauerregen ist alles möglich. Sollten Sie sich für ein Rennen bei schlechter Sicht entscheiden, kommen die für Geländewagen so typischen Dachscheinwerfer zum Einsatz.

Wolfgang Fischer



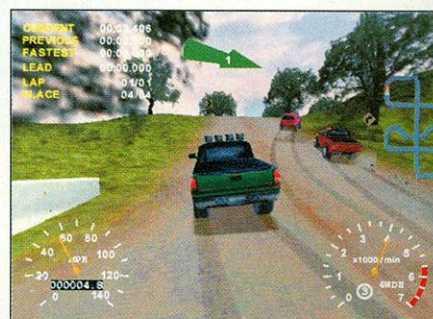
SCHNEEKETTEN ERWÜNSCHT? Die richtige Reifenwahl ist bei den Rennen sehr wichtig.



NETTER EINFALL In jedem Jeep sitzt ein Fahrer, der sich abhängig vom Terrain bewegt.



SCHLITTERPARTIE Obwohl die Jeeps sehr robust sind, sollten Sie größere Unfälle vermeiden.



IMMER DER NASE NACH? Der Richtungspfeil zeigt an, in welche Richtung Sie fahren müssen.

ANGESPIELT 4x4 Evolution

System	PlayStation 2
Hersteller	Take 2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	Mai
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	15
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Terminal Reality

EINSCHÄTZUNG **Gut**

„Grafisch ordentliches Rennspiel mit vielen Strecken und motivierendem Karriere-Modus“

SQUARESOFT®

www.square-europe.com/ff9

© 2000, 2001, Square Co., Ltd. All rights reserved. FINAL FANTASY, SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd.
PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.





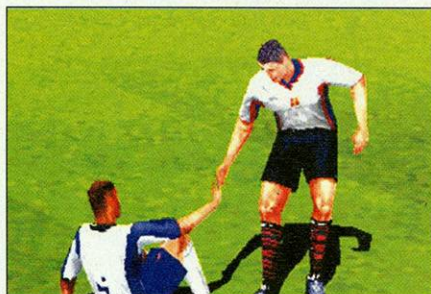
FANTASY RETURNS

FINAL FANTASY IX

Die größte Macht der Fantasie ist die Unsterblichkeit.



■ **TURNÜBUNG** Mit einem Scherenschlag befördert der Bayern-Stürmer den Ball Richtung Tor.



■ **FAIR GEHT VOR** So eine kleine Geste kann doch dem ganzen Spiel eine faire Note geben.



■ **KÖRPERTÄUSCHUNG** Luis Figo beim Dribbling aufzuhalten, dürfte problematisch werden.

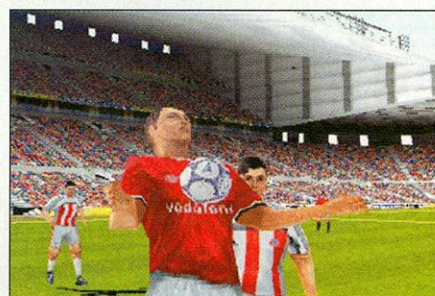
UEFA Challenge

>> GENRE
Fußball
>> SPIELER
1-2
>> HERSTELLER
Infogrames
>> INTERNET
www.infogames.de

Außenseiter UEFA Challenge will mit Realismus die Spitzenreiter im Fußballgenre abgrätschen.

Fußball ist nicht immer gerecht: Oft spielt eine Mannschaft schlecht und gewinnt dann trotzdem glücklich (vor allem, wenn Bayern München auf dem Rasen steht). Ähnlich ist es bei Fußballsimulationen auf der PlayStation: Ein Spiel kann noch so gut sein, gegen Electronic Arts' FIFA-Serie wird es in der Publikumsgunst kaum ankommen. Auch Infogrames versucht jetzt mal wieder, diese Übermacht zu brechen. Vom Spielerischen her gelingt das auf jeden Fall. Mit einer UEFA-Teil-

lizenz kann der Titel zwar nicht so viele reale Spieler- und Teamnamen bieten, doch sind immerhin 27 europäische Spitzenvereine und 64 Nationalmannschaften dabei. Realismus bietet dafür das Gameplay. Natürlich gibt es die üblichen Möglichkeiten wie passen, schießen, dribbeln. Dabei beherrschen die Spieler auch Spezialtricks. Wie im echten Leben klappen die aber nicht immer, manchmal gehen sie einfach in die Hose. Taktisch soll das Spiel höchsten Anforderungen genügen, gleichzeitig aber prompten Spielspaß bringen. So gibt es 18 strategische Formationen, aus denen Sie auswählen können. Sie dürfen das aber auch vom Computer erledigen lassen und gleich losspielen. Für Langzeitmotivation sorgt der Saisonmodus. In der „Club Challenge“ übernehmen



■ **GUTE KONTROLLE** Der Manchester-United-Spieler stoppt den Ball gekonnt mit der Brust.

Sie eine Vereinsmannschaft, die Sie aus der Drittklassigkeit ganz nach oben bringen müssen. Erfolge sorgen hier nicht nur für Befriedigung, sondern schalten Stadien frei, die vorher nicht zugänglich waren. Grafisch ist das Ganze durchaus sehenswert. Die Fußballeranimationen beeindrucken mit Details wie dem Weiterstolpern, wenn der Ball vom Fuß gespitzt wird. Auch die Umgebung verändert sich im Lauf des Spiels. Bei Regen etwa wird der Boden matschig, bei Schnee sind Fußspuren zu erkennen und der Ball rollt langsamer.

Albrecht Ott



■ **LUXUSKICKER** Mehr als 100 Millionen Mark hat sich Real Madrid Superstar Figo kosten lassen.



■ **ZWEIKAMPF** Die anderen Spieler stehen hier noch ein wenig unbeteiligt auf dem Platz herum.



■ **ROTE KARTE!** Ein Tackling von hinten im Mittelfeld kann manchmal böse Konsequenzen haben.

ANGESPIELT **UEFA Challenge**

System	PSone
Hersteller	Infogrames
Genre	Fußball
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	Nicht bekannt
Termin	April

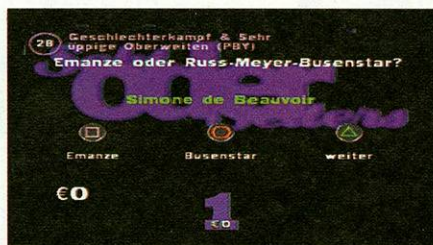
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	—
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
—	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
CD	Infogrames

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Trotz der kleineren Lizenz ist UEFA Challenge eine äußerst gute Wahl für alle wahren Fußballfans.“



■ GUTE IDEE! Das wäre doch mal ein Comeback für Bud Spencer! Ob er auch singen kann?



■ SEKT ODER SELTERS Simone de Beauvoir in einem Russ-Meyer-Film? Will das jemand sehen?



■ RÄTSELHAFT Hinter den komischen Kategorien verbergen sich genauso komische Fragen.

You don't know Jack

»GENRE
Denkspiel
»SPIELER
1-3
»HERSTELLER
Take 2
»INTERNET
www.jack.de

Klassische Bildung reicht hier

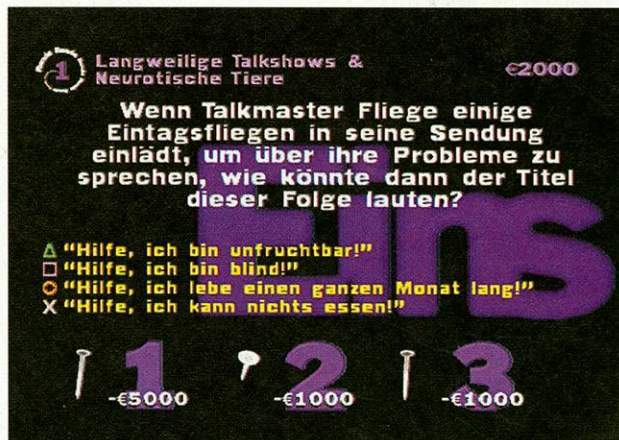
nicht, um den Hauptpreis abzuräumen.

Der Mann peppt jede langweilige Party auf: Showmaster Jack unterhält bis zu drei Spieler mit witzigen Fragen, Werbespotparodien sowie einer hervorragend getexteten und produzierten Sprachausgabe. Bisher war *You don't know Jack* PC-Spielern vorbehalten, jetzt kommt das schräge Quiz endlich auch auf die PSone. Das Spiel hält sich dabei fast komplett an den zweiten Teil der PC-Serie. Natürlich sind aber Grafik, Sound und Sprachdateien an die Möglichkeiten der PlayStation angepasst. Dadurch ist das Spiel zwar kürzer, jedoch nicht weniger lustig und knifflig. Insgesamt 500 Fragen passen noch auf eine CD, so dass der Spielspaß nicht ewig währt, dafür aber ausgesprochen hoch ist. In sehr merkwürdigen Kategorien, wie etwa „Tomatensoßen und schlech-

te Witze“, geht es darum, wer die meisten richtigen Antworten parat hat. Dabei gibt es fünf verschiedene Fragetypen. Im Multiple-Choice sind vier Möglichkeiten vorgegeben, genau wie bei der „Total Unmöglichen Frage“. Bei „Sekt oder Selters“ muss ein Begriff richtig erkannt werden. Dabei müssen Sie etwa entscheiden, ob die Parkstraße zu *Monopoly* gehört oder ein Rotlichtbezirk ist. Ähnlich funktioniert der „Flotte Dreier“ und „Jack Attack“. Die verschiedenen Spielmodi unterscheiden sich hauptsächlich hinsichtlich der erforderlichen Reaktionsschnelligkeit. *You don't know Jack* ist nichts für Bildungsprotze. Wer aber mit offenen Augen fernsieht und sich in der populären Kultur auskennt, hat gute Chancen. Aber auch wer nicht immer richtig antwortet, kann sich köstlich mit dem Spiel amüsieren. Die witzig formulierten Fragen, der Jack-Sprecher und viele weitere Boni heben den Titel weit über seine Konkurrenzprodukte.

Albrecht Ott

■ EIERKOPF Showmaster Jack hat ziemlich abgefahrene Fragen auf Lager.



■ ASKETEN Die Antwort liegt auf der Hand: An einem einzigen Tag bleibt ja eigentlich kaum Zeit für ausgedehnte Mahlzeiten.



■ FLOTTER DREIER Hier sollen Sie herausfinden, was zu der obigen Redewendung passt.

ANGESPIELT		You don't know Jack
System	PSone	
Hersteller	Take 2	
Genre	Denkspiel	
Spieler	1-3	
Sprache	Deutsch	
Preis	DM 69,-	
Termin	Anfang April	
Schwierigkeitsgrad	Save Game	
Hoch	Ja	
Analog/Dual Shock	Levels	
Nein/ja	–	
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe	
–	Ohne Altersbeschränkung	
Datenträger	Entwickler	
CD	Take 2	
EINSCHÄTZUNG		Sehr Gut
		„Millionär kann hier zwar keiner werden, dafür macht das Raten aber umso mehr Spaß.“



STELL DIR VOR,
DU HAST EINE UZI
UND EINE PUMPGUN.

UND EINEN VERDAMMT
GEILEN ARSCH!



MOTION FX-3D



EIDOS
INTERACTIVE



■ **ERLEUCHTUNG** Lichtstrahlen und Nebelschwaden sollen die Figuren plastisch umgeben.



■ **WER HAT ANGST** vorm schwarzen Mann? Bei der Charakterzeichnung spart man nicht mit Details.



■ **BEI FUSS!** Das Tor zur Unterwelt spuckt reizende Überraschungen für die Einwohner aus.

Buffy – Im Bann der Dämonen

» **GENRE**
Action-Adventure
» **SPIELER**
1
» **HERSTELLER**
Fox Interactive
» **INTERNET**
www.foxinteractive.com

Polieren Sie die Kreuze, schultern Sie die Holzpfähle – in Sunnydale sind die Blutsauger los!

Action ist angesagt, geifernde Zombie-Horden sind noch angesagter und geschmeidige Girlies mit fliegenden Fäusten sowieso der Dauerbrenner schlechthin. Die Teenie-Serie *Buffy – Im Bann der Dämonen* erfüllt alle drei Kriterien und erfreut sich mittlerweile aus-

reichend großer Beliebtheit, um mit einer Videospiel-Umsetzung mehr als eine Hand voll Hobby-Okkultisten zu ködern. Als Spieler darf man Buffys Doppelten zwischen

Highschool und Höllentor aus der Third-Person-Perspektive angehen, um zahlreiche Serienschauplätze wie den örtlichen Friedhof, die Sunnydale Highschool oder den Bronze-Nachtclub zu erforschen. Im Kampf gegen Dämonen, Werwölfe oder Sirenen darf Buffy unter anderem Möbel oder Glasscheiben zertrümmern und die Bruchstücke gegen ihre Widersacher schwingen. Sollten alle Stuhlbeine, Holzpflöcke und Nahkampf-Künste versagen, so bleibt der Heldin noch ihre außergewöhnliche Gabe, sich mit phänomenaler Geschwindigkeit zu heilen. Rätsелеlemente und Zusatzfähigkeiten sollen das Gameplay auflockern, während sich Grafikfetischisten auf Gimmicks wie Morphing-Effekte, 3D-Nebelschwaden, aufwendige Echtzeit-Beleuchtung und spiegelnde Gegenstände freuen können. Um zu garantieren, dass der typische humorvolle Charakter der TV-Saga nicht verloren geht, arbeiten die Schöpfer der Serie eng mit dem Entwicklerteam zusammen. Man darf also davon ausgehen, dass auch Figuren wie Angel, Xander oder Cordelia die blonde Vampirjägerin

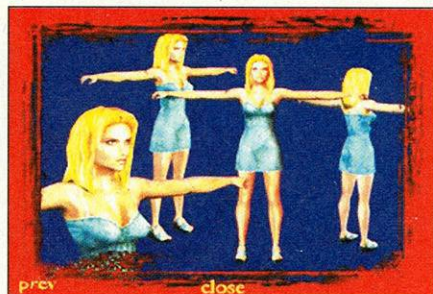
■ **PRETTY WOMAN** Sarah Michelle Gellar mimt die sexy Vampirjägerin in der TV-Vorlage.



■ **FÄUSTE UND PFLÖCKE** Kämpfe in 3D-Grafik sollen den Löwenanteil des Gameplays ausmachen.



■ **MONDSCHNEINSONATE** Selbst schuld, wer sich bei Vollmond auf den nächtlichen Friedhof wagt.



■ **KNAPP UND KNACKIG** Bei all den Monstern und Mutanten ist angenehme Abwechslung vonnöten.

in originalgetreuer Form auf ihrem PSone-Debüt begleiten werden.

Stefanie Schetter

ANGESPIELT Buffy – Im Bann der Dämonen

System	PSone
Hersteller	Fox Interactive
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Nicht bekannt
Preis	Nicht bekannt
Termin	2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/nicht bekannt	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
CD	The Collective

EINSCHÄTZUNG **Gut**

„Ein viel versprechendes Action-Adventure, das nicht nur Buffy-Fans im Auge behalten sollten“



■ **ABRISSKOMMANDO** In der Stadt machen Sie die Gebäude im Hintergrund dem Erdboden gleich.



■ **3D-EINWURF** Im Gegensatz zu den sonstigen Sprites ist diese Hängebrücke in 3D modelliert.



■ **SCHWERE GESCHÜTZE** Gegen die Endgegner empfiehlt sich der Einsatz der Kampffahrzeuge.

Metal Slug X

» **GENRE**
Action
» **SPIELER**
1-2 Spieler
» **HERSTELLER**
SNK/Agetec
» **INTERNET**
www.agetec.com

Der herrlich altmodische
Spielhallen-Hit von SNK rollt
unaufhaltsam auf die PSone zu.

Unter Fans klassischer 16-Bit-Spiele genießt die *Metal Slug*-Serie längst Kultstatus. Nun hat SNK den dritten Teil, *Metal Slug X*, der eigentlich eher Teil 2,5 ist, für



■ **WOZU LAUFEN?** Mit Panzer und Kampf-Kamel verteidigen Sie sich gegen feindliche Hubschrauber.

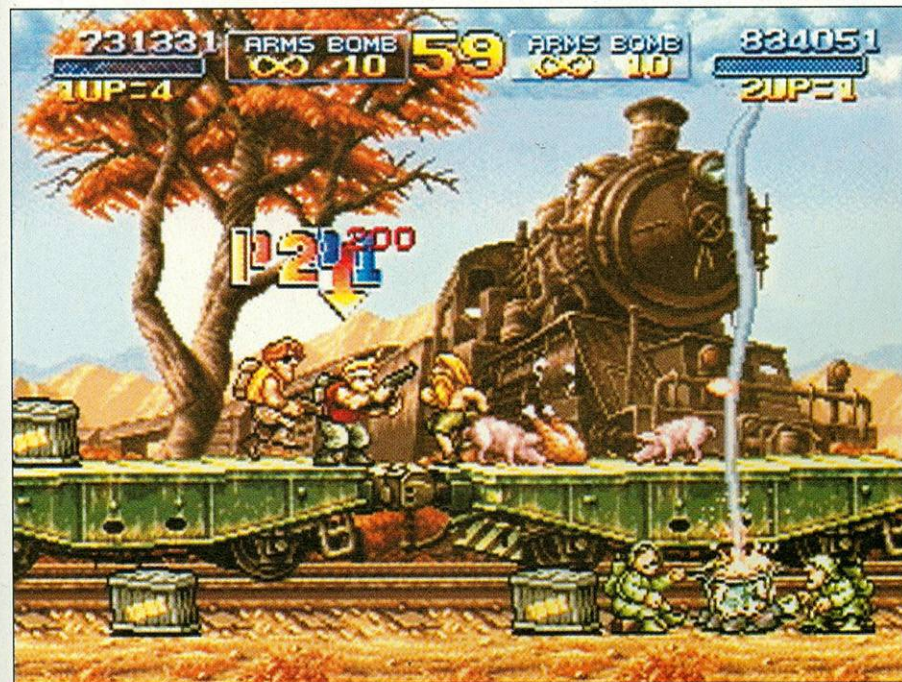
die PSone umgesetzt. Spielerisch orientiert sich das Ganze an Klassikern wie Konamis *Contra*-Serie – Sie springen und laufen meistens von links nach rechts, teilweise auch nach oben durch die Levels und entledigen sich mit diversen Waffen Ihrer Widersacher. Neben der Standard-Pistole mit unbegrenzter Munition können Sie beispielsweise auch auf eine Schrotflinte, ein Maschinengewehr oder einen Flammenwerfer zurückgreifen. Dass das Ganze nicht zu einem geschmacklosen Blutbad gerät, liegt in erster Linie an der Optik: Die liebevoll gezeichneten und animierten Cartoon-Figuren und -Hintergründe lassen das Kriegstreiben eher schwarzhumorig wirken. Zwar erreicht die PSone-Umsetzung nicht die verschwenderische Detailfülle des Spielhallen-Originals,



■ **AGILER PANZER**
Der Metal Slug kann sogar springen und sich ducken.

schlägt sich aber – abgesehen von einigen unschön verpixelten Sprites – erstaunlich wacker und kommt im Gegensatz zum Vorgänger ohne nervige Ladepausen innerhalb der Levels aus. Wer das Spiel mit dem Weichzeichner-Feature auf einer PS2 laufen lässt, erspart sich sogar die Riesenpixel-Probleme. Störend sind diesmal ohnehin eher die Soundeffekte und Voicesamples, deren Klangqualität zu wünschen übrig lässt. In Japan ist das Spiel bereits erschienen und soll von Agetec Ende Februar auch in den USA veröffentlicht werden. Hoffen wir, dass sich ein Publisher findet, der diesen Hit auch nach Deutschland bringt!

Michael Pruchnicki



■ **DETAILVERLIEBT** Während Sie Gefangene befreien, kochen die feindlichen Soldaten ein Süsschen. Dies ist nur eins von vielen Beispielen, die Menge an liebevoll animierten Objekten ist wirklich bemerkenswert.

ANGESPIELT Metal Slug X

System	PSone
Hersteller	SNK/Agetec
Genre	Action
Spieler	1-2
Sprache	Englisch
Preis	Ca. DM 90,-
Termin	Derzeit nicht geplant
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Einstellbar	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Nein/ja	6 Missionen
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
CD	SNK

EINSCHÄTZUNG

Sehr Gut

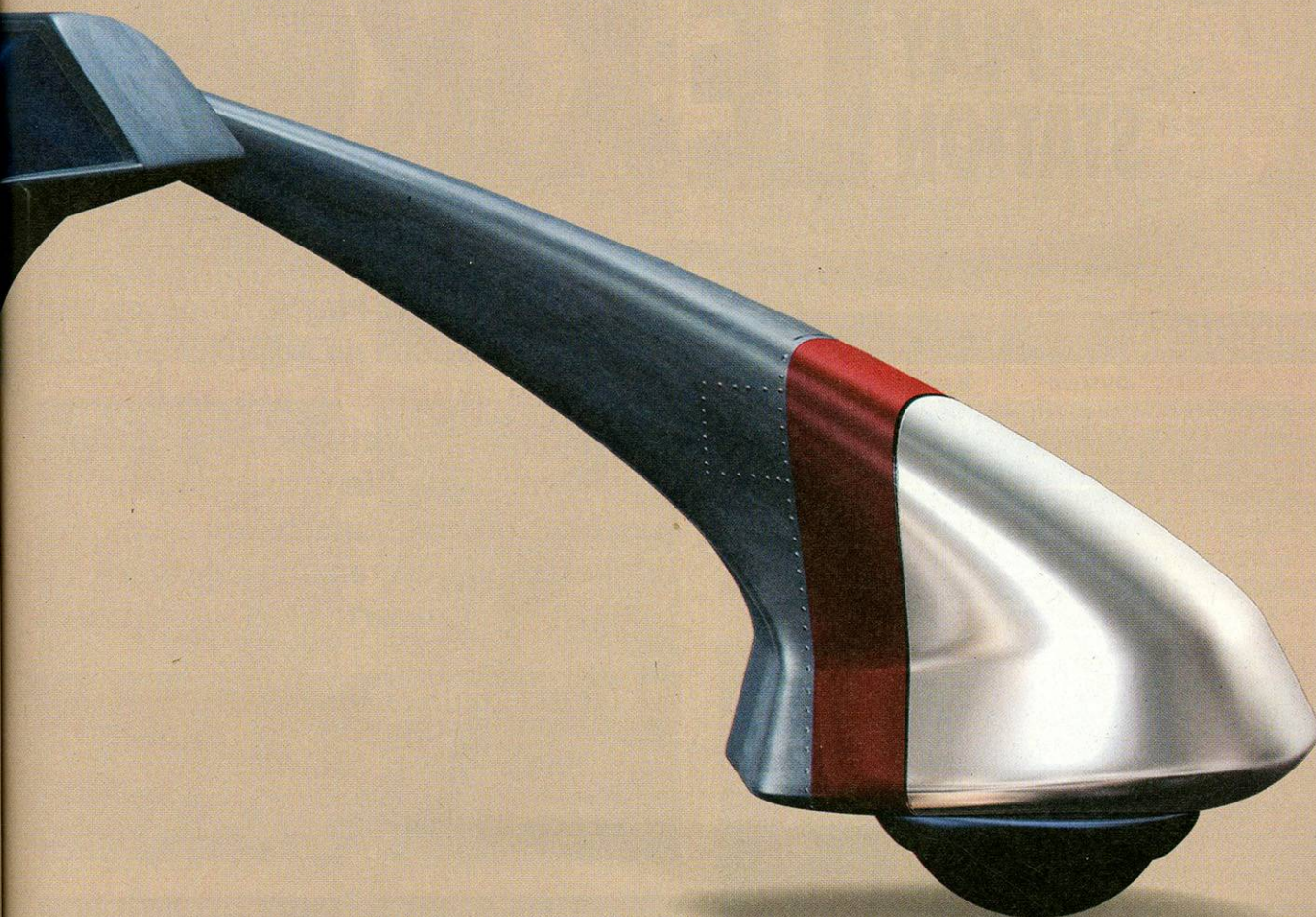
„Trotz grafischer Schwächen bei der Umsetzung ein sehr gelungenes Jump & Shoot der alten Schule!“

GRAVE-TRIPLER?
MAGNET-CLIMBER?
TRIPOD-CRAFT?



**GAME ON! ENTSCHLÜSSELT*. UND ZEIGT IHNEN, WAS SIE IN DER WELT DES ELECTRONIC ENTERTAINMENT
WIRKLICH WEITERBRINGT. GAME ON! – DAS ERSTE ERWACHSENE SPIELEMAGAZIN.**

*Magnet-Rennleiter Tripod H+K 303 aus „Killerloop“

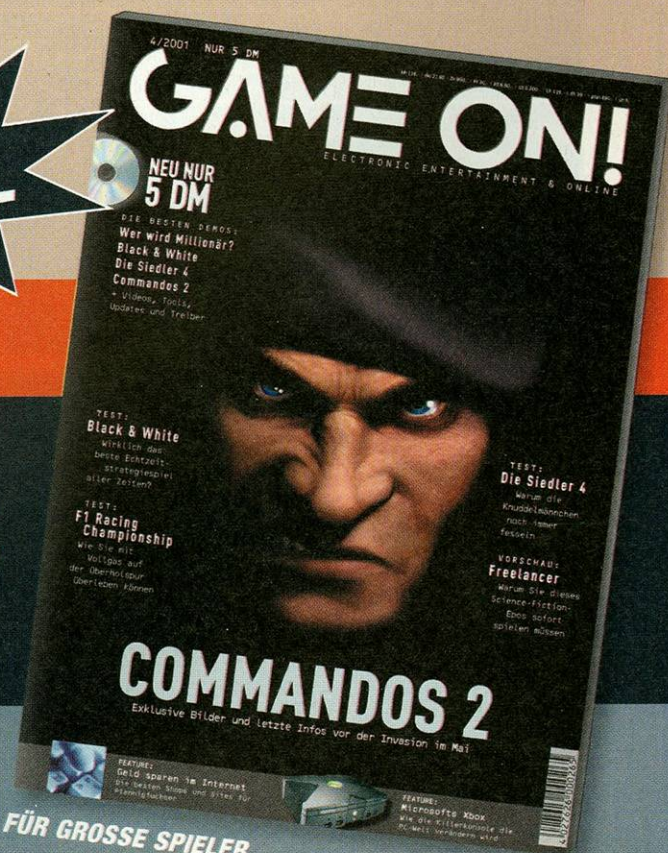


NEU! AB 21. MÄRZ

**IMMER MIT GROSSEM
ONLINE-EXTRA!**

MIT CD-ROM!

JEDEN MONAT NEU!



FÜR GROSSE SPIELER

ÜBER 200 SPIELE IM ÜBERBLICK PLAY STATION LEXIKON

Rennspiele

Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
Moto GP	PlayStation 2	Namco	84%
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 Empfehlung:			
Moto GP	PlayStation 2	Namco	84%
Vanishing Point	PSone	Acclaim	81%
Aktuelle Warnung:			
Driving Emotion Type-S	PlayStation 2	EA/Square	49%
McGrath vs. Pastrana	PSone	Acclaim	47%

Beat 'em Up

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:			
Armored Core 2	PlayStation 2	Ubi Soft	77%
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:			
Air Combat	PSone	Namco	72%
Aktuelle Empfehlung:			
Armored Core 2	PlayStation 2	Ubi Soft	77%
Aktuelle Warnung:			
Power Rangers LR	PSone	THQ	58%

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 etwa DM 49,- erhältlich. Die Tests dieser Ausgabe werden erst in der nächsten Play Zone berücksichtigt.

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 Screenshots sehen nach einer grafisch verbesserten PSone-Version aus. Wir sind gespannt.

Hersteller	Universal
Termin	2001
GENRE	Jump & Run

DEVIL MAY CRY



Endlich gibt es neue Infos aus der Hölle! Mehr zum coolen Halbdämonen in Rot lesen Sie auf S. 44.

Hersteller	Capcom
Termin	Ende 2001
GENRE	Action-Adventure

FINAL FANTASY X



Mit voller Sprachausgabe und echtzeitberechneter Mimik führt Square die Serie zu neuen Höhen.

Hersteller	Squaresoft
Termin	2001
GENRE	Rollenspiel

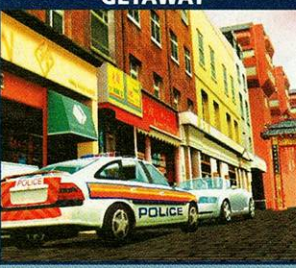
FORMEL 1 2001



Das als Launchtitel geplante Rennspiel fiel leider ein ganz schönes Stück zurück.

Hersteller	Sony
Termin	25. April 2001
GENRE	Rennspiel

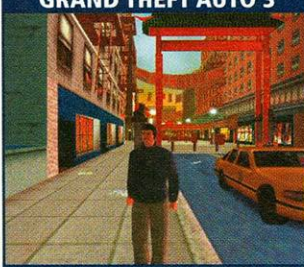
GETAWAY



Die Entwickler drückten von sich aus ihrem Spiel den publikums-wirksamen „Ab 18“-Stempel auf.

Hersteller	Sony
Termin	3. Quartal 2001
GENRE	Rennspiel

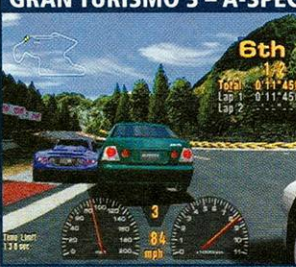
GRAND THEFT AUTO 3



André packte den Baseballschläger aus und „überredete“ die Entwickler zu einer kleinen Testfahrt.

Hersteller	Take 2
Termin	4. Quartal 2001
GENRE	Action

GRAN TURISMO 3 – A-SPEC



Auto- und Rennspiel-Fans werden schon bald im Geschwindigkeits-rausch schwelgen dürfen.

Hersteller	Sony
Termin	3. Quartal 2001
GENRE	Rennspiel

LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR



Wer wollte nicht schon immer Strahlemann Lanzelot und den großen Merlin befehlen?

Hersteller	Midway
Termin	Ende 2001
GENRE	Strategie

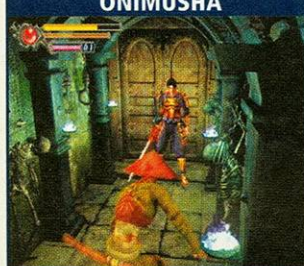
METAL GEAR SOLID 2



Endlich eine spielbare Demo! Besonders die Pin-ups in den Spinden hatten es Albrecht angetan ...

Hersteller	Konami
Termin	Ende 2001
GENRE	Strategie

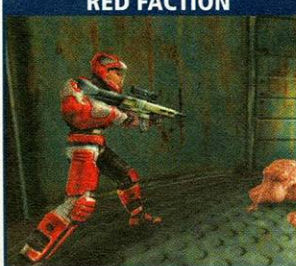
ONIMUSHA



In der Rüstung eines Samurais hackte sich André durch Monsterhorden. Das Preview verrät mehr.

Hersteller	Capcom
Termin	Juni 2001
GENRE	Action-Adventure

RED FACTION



Wie hart das Mars-Minenarbeiterleben sein kann, werden Sie ab Mai selber erfahren können.

Hersteller	THQ
Termin	Ende Mai 2001
GENRE	Ego-Shooter

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:			
The Mission	PSone	Microids	42%

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:			
WWF SmackDown! 2	PSone	THQ	91%
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%
Int. Track & Field 2	PSone	Konami	83%
Box Champions 2001	PSone	EA	81%
Aktuelle Empfehlung:			
Swing Away Golf	PlayStation 2	EA	81%
Box Champions 2001	PSone	EA	81%
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%
ESPN Winter X Games Snowb.	PlayStation 2	Konami	82%
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:			
ESPN Winter X Games Snowb.	PlayStation 2	Konami	82%
Tony Hawk's Pro Skater 2	PSone	Activision	92%
Aktuelle Warnung:			
Burstrick Wakeboarding	PSone	JVC	39%

Jump & Run

Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
Rayman Revolution	PlayStation 2	Ubi Soft	90%
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:			
Rayman Revolution	PlayStation 2	Ubi Soft	90%
Spyro: Year Of The Dragon	PSone	Sony	90%
Aktuelle Warnung:			
Mort The Chicken	PSone	Ubi Soft	49%

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%
Ballistic	PSone	THQ	77%
Budget-Empfehlung:			
The Bombing Islands	PSone	Kemco	70%
Aktuelle Empfehlung:			
Ballistic	PSone	THQ	77%
Magical Drop	PSone	Swing!	80%
Aktuelle Warnung:			
Gute Zeiten, Schlechte Zeiten Quiz	PSone	Software 2000	40%

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA COMPLETE



Die Inkubationszeit des T-Veronica-Virus dauert noch fast ein Jahr. Kein Grund zur Beunruhigung!

Hersteller	Capcom
Termin	Ende 2001
GENRE	Action-Adventure

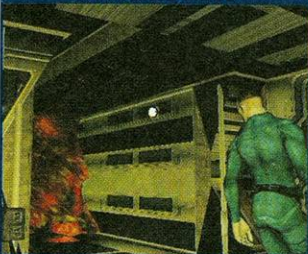
RING OF RED



Trotz des futuristischen Designs spielt dieser Mech-Titel in einer alternativen Vergangenheit.

Hersteller	Konami
Termin	2001
GENRE	Strategie

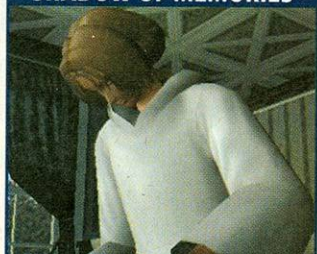
RUN LIKE HELL



Es herrscht Funkstille zu dem düsteren Titel. Ob die Entwickler von Außerirdischen entführt wurden?

Hersteller	Virgin
Termin	September 2001
GENRE	Action

SHADOW OF MEMORIES



Eikes Tod kündigt sich bereits zum Frühlingsanfang an. Wir hoffen ihn rechtzeitig abwenden zu können.

Hersteller	Konami
Termin	Ende März 2001
GENRE	Adventure

SILENT HILL 2



Wen der erste Teil schon beängstigte, der wird nach dem zweiten nie mehr ohne Licht schlafen.

Hersteller	Konami
Termin	3. Quartal 2001
GENRE	Action-Adventure

SOUL REAVER 2



Raziel wird leider nicht pünktlich zum angepeilten Release-Termin in die materielle Ebene wechseln.

Hersteller	Eidos
Termin	Juni 2001
GENRE	Action-Adventure

STAR WARS STARFIGHTER



Ende dieses Monats können Sie im Flugsimulator beweisen, ob Sie für die Weltraum-Schlacht taugen.

Hersteller	Lucas Arts
Termin	23. März 2001
GENRE	Action

STUNTMAN



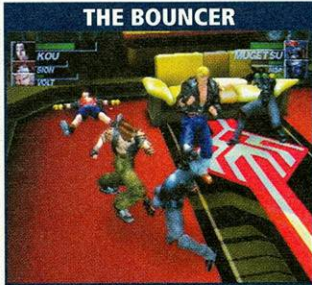
Das Action-Spiel soll dieses Jahr erscheinen. Gastauftritte von Lee Majors wurden nicht bestätigt.

Hersteller	Infogrames
Termin	2001
GENRE	Action

SUMMONER

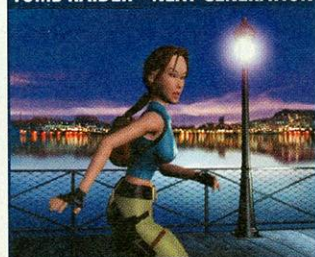

Sie müssen nicht erst alle Beschwörungsringe finden, um Volitions RPG in die PS2 einzulegen.

Hersteller	THQ
Termin	Ende April 2001
GENRE	Rollenspiel

THE BOUNCER


Die lange Untersuchung ergab: Grafisch sehr hochwertig, spielerisch eher zum Rausschmeißen.

Hersteller	Squaresoft
Termin	April 2001
GENRE	Action

TOMB RAIDER – NEXT GENERATION


Nach einigen Schönheitskorrekturen wird Busenwunder Lara fit sein für die nächste Generation.

Hersteller	Eidos
Termin	Ende 2001
GENRE	Action-Adventure

TONY HAWK'S PRO SKATER 3


Die wohl bekannteste Skateboarding-Simulation wird auf der PS2 hohe Wertungen bekommen.

Hersteller	Activision
Termin	Nicht bekannt
GENRE	Skateboarding

Rollenspiele

Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
Final Fantasy IX	PSone	Squaresoft	96%
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%
Darkstone	PSone	EA	85%
Legend of Dragoon	PSone	Sony	84%
Budget-Empfehlung:			
Grandia	PSone	Ubi Soft/ESP	90%
Aktuelle Empfehlung:			
Final Fantasy IX	PSone	Squaresoft	96%
Aktuelle Warnung:			
Eternal Ring	PlayStation 2	Crave	68%

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%
Die Welt ist nicht genug	PSone	Fox Interactive	83%
Aktuelle Warnung:			
Armorines	PSone	Acclaim	54%

Strategie

Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
Theme Park World	PlayStation 2	EA	80%
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:			
Dune 2000	PSone	EA	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%

UNREAL TOURNAMENT

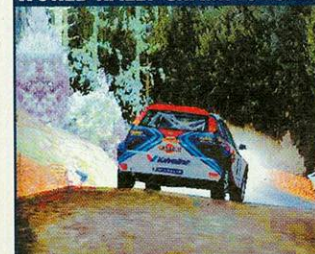

Wir sammeln fleißig weiter Frags mit der NTSC-Vollversion und warten geduldig auf das PAL-UT.

Hersteller	Infogrames
Termin	23. März 2001
GENRE	Action

WIPEOUT FUSION


Noch immer ist keine spielbare Version in Sicht. Die Renngleiter sind einfach zu schnell ...

Hersteller	Sony
Termin	3. Quartal 2001
GENRE	Rennspiel

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP


Mit seinem Rallye-Rennspiel wirbelt Sony eine ganze Menge Rennpisten-Staub auf der PS2 auf.

Hersteller	Sony
Termin	3. Quartal 2001
GENRE	Rennspiel

ZONE OF THE ENDERS


Hier können Sie neben genialen Mech-Kämpfen das exklusive Metal Gear Solid 2-Video genießen.

Hersteller	Konami
Termin	23. März 2001
GENRE	Action

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: 26.01.2001

Angekündigte Neuerscheinungen PlayStation

Februar

Titel	Genre	Hersteller	Release
Bloody Roar 2 (Budget)	Beat 'em Up	Virgin	Februar
Captain Buzz Lightyear – Star Command	Action-Adventure	Activision	8. Februar
EA Sports Supercross	Rennspiel	EA Sports	21. Februar
European Super League	Sport	Virgin	Februar
Final Fantasy IX	Rollenspiel	Squaresoft	Februar
HBO Boxing	Sport	Acclaim	Februar
Pop'n Pop (Budget)	Puzzle	Virgin	Februar
Supercross 2001	Rennspiel	EA Sports	15. Februar
Vampire Hunter D (Budget)	Action-Adventure	Virgin	Februar

März

Titel	Genre	Hersteller	Release
Championship Motocross 2001	Rennspiel	THQ	23. März
Darkstone	Rollenspiel	Delphine/EA	8. März
Der König der Löwen 2	Action-Adventure	Activision	22. März
DSF Freestyle Scooter	Sport	Ubi Soft	März
Duke Nukem: Land of the Babes	Action	Take 2	März
Ein Königreich für ein Lama	Jump & Run	Sony/Disney	14. März
F1 World Grand Prix 2000	Rennspiel	Eidos	9. März
Fear Effect 2	Action-Adventure	Eidos	23. März
Grandia – Exclusive Collection	Rollenspiel	Ubi Soft	März
ISS Pro Evolution 2	Fußball	Konami	März
Jade Cocoon – Exclusive Collection	Rennspiel	Ubi Soft	März
Kasparov	Simulation	Virgin	März
Killer Loop – Exclusive Collection	Rennspiel	Ubi Soft	März
KISS Pinball	Flipper	Ubi Soft	März
Libero Grande International	Fußball	Take 2	März
Monster Force	Action	Namco/Sony	14. März
MTV Sports: T.J. Lavin's Ultimate BMX	Sport	Konami/Universal	Mitte März
Panzer Front	Strategie	THQ	Ende März
Point Blank 3	Shooter	Virgin	März
Rainbow Six: Rogue Spear	Action	Sony/Namco	21. März
Rugrats in Paris – The Movie	Adventure	Ubi Soft	März
Simpsons Wrestling	Sport	Fox/EA	März
Submarine Commander	Strategie	Virgin	22. März
The Dukes of Hazzard 2	Rennspiel	Ubi Soft	März
Toy Story Racer	Rennspiel	Activision	22. März
UFC (Ultimate Fighting Championship)	Action	Ubi Soft	März
Vanishing Point	Rennspiel	Acclaim	März
WWF SmackDown!	Low-Budget-Relaunch	THQ	Anfang März

April

Titel	Genre	Hersteller	Release
Batman Gotham Racer	Rennspiel	Ubi Soft	April
C-12: Final Resistance	Action-Adventure	Sony	11. April
DSF Fußball Manager 2001 (Titel tbc)	Simulation	Ubi Soft	April
Dukes of Hazzard 1 – Exclusive Collection	Rennspiel	Ubi Soft	April
Evil Dead: Hail to the King	Action-Adventure	THQ	Ende April
Formel 1 2001	Rennspiel	Sony	25. April
Harvest Moon	Rollenspiel	Ubi Soft	April
Inspector Gadget	Action	Ubi Soft	April
Motocross Mania	Rennspiel	Take 2	April
Sheep, Dog & Wolf	Action	Infogrames	April
Time Crisis: Project Titan	Action	Sony	4. April
UEFA Challenge	Fußball	Infogrames	April
World's Scariest Police Chase	Sport	Fox/EA	26. April
You Don't Know Jack	Quiz	Take 2	Anfang April

Mai

Titel	Genre	Hersteller	Release
Alone in the Dark	Action-Adventure	Infogrames	16. Mai
Bayern München Classic Squads	Sport	Virgin	Mai
Black & White	Simulation	EA	Mai
Motocross Mania	Rennspiel	Take 2	Mai
Roswell Conspiracies	Action	Ubi Soft	Mai

2001

Titel	Genre	Hersteller	Release
Battleship!	Action	Hasbro Interactive	2001
BMX 2 (Arbeitstitel)	Sport	Acclaim	Juni
Buffy – Im Bann der Dämonen	Action-Adventure	Fox Interactive	2001
Chelsea Classic Squads	Action	Virgin	Juni
Ford Racing	Rennspiel	Empire	2001
Goofy's Fun House	Action	Ubi Soft	Juni
Hidden & Dangerous	Strategie	Take 2	2. Quartal 2001
Lemmings	Geschicklichkeit	Take 2	2. Quartal 2001
Magical Stones	Puzzle	Konami	2001
Matt Hoffmann's Pro BMX	Sport	Activision	2001
Planet of the Apes	Action	Fox/EA	2001
Power Rangers: Time Force	Action	THQ	4. Quartal 2001
Rocket Power	tba	THQ	Ende Oktober
Scooby-Doo! Night of 100 Frights	Adventure	THQ	Ende November
Sesame Street Sports	Action	Ubi Soft	Juni
Spiderman Limited Edition	Action	Activision	2001
SpongeBob Square Pants	tba	THQ	Ende November
Superman	Action	Infogrames	2001
V.I.P.	Action-Adventure	Ubi Soft	September

NEU

PSONE ▶



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.

BLACK & WHITE



Die Entwickler vollbringen Wunder, wenn sie die komplexe Götter-Simulation auf die PSone bringen.

Hersteller	Electronic Arts
Termin	Mai 2001
GENRE	Strategie

C-12



Rüsten Sie schon mal Ihre Cybeware auf! Im April müssen Sie die Erde vor der Vernichtung retten.

Hersteller	Sony
Termin	11. April 2001
GENRE	Action-Adventure

FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX



Albrecht fand das Spiel gelungen. Was er mit den sexy Heldinnen erlebte, lesen Sie auf Seite 98.

Hersteller	Eidos
Termin	23. März 2001
GENRE	Action-Adventure

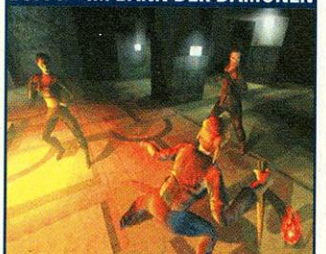
ALONE IN THE DARK – THE NEW NIGHTMARE



Im Mai kann Carnby endlich (!!!) wieder auf Monsterjagd gehen, sein PS2-Auftritt folgt im Juli.

Hersteller	Infogrames
Termin	16. Mai 2001
GENRE	Action-Adventure

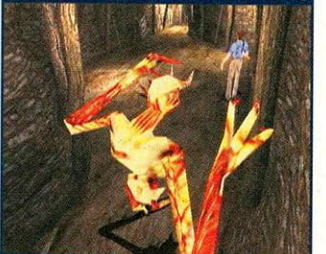
BUFFY – IM BANN DER DÄMONEN



Das holzpflockschwingende Highschool-Girl geht demnächst auf der PSone auf die Jagd.

Hersteller	Fox Interactive
Termin	2001
GENRE	Action-Adventure

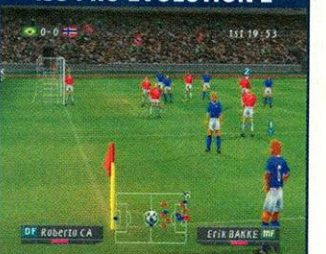
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING



Klaatu, Verrata ... Dieses Spiel kommt dabei heraus, wenn man den Spruch falsch aufsagt!

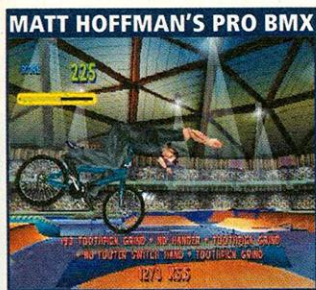
Hersteller	THQ
Termin	Ende April 2001
GENRE	Action-Adventure

ISS PRO EVOLUTION 2



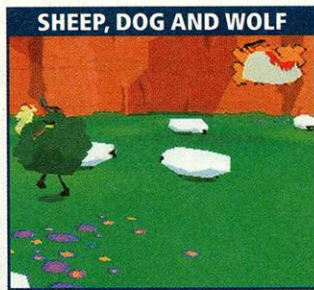
Aus dem Alltag einiger Redakteure ist Konamis Fußballspiel einfach nicht mehr wegzudenken.

Hersteller	Konami
Termin	1. Quartal 2001
GENRE	Fußball



Einen genauen Termin gibt es leider noch nicht für das Spiel zum Tony Hawk des BMX-Sports.

Hersteller	Activision
Termin	2001
GENRE	Trendsport



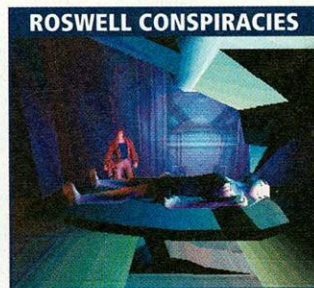
Wer wollte nicht schon immer als bekannter Cartoon-Wolf fluffig weiße Schafspelze stehlen?

Hersteller	Infogrames
Termin	2001
GENRE	Action



Unsere Spezialeinheit hält weiterhin die Stellung und wartet auf das Eintreffen der fertigen Version.

Hersteller	Ubi Soft
Termin	März 2001
GENRE	Action



Immer noch ranken sich große Geheimnisse um das extraterrestrische Action-Adventure.

Hersteller	Ubi Soft
Termin	Mai 2001
GENRE	Action-Adventure



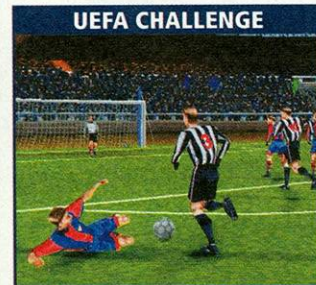
Wird es ein Vogel? Wird es ein Flugzeug? Nein! Hoffentlich bald mal ein Spiel!!

Hersteller	Infogrames
Termin	2001
GENRE	Action



Albrecht schrumpfte auf Puppengröße zusammen und lieferte sich auf Seite 101 ein heißes Rennen.

Hersteller	Activision
Termin	22. März 2001
GENRE	Rennspiel



Infogrames versucht mit realistischem Gameplay, den Erfolg von EAs FIFA-Serie zu brechen.

Hersteller	Infogrames
Termin	April 2001
GENRE	Fußball



Wer nicht um die Ecke denken kann, wird bei diesem Ratespiel sofort den Kürzeren ziehen.

Hersteller	Take 2
Termin	Anfang April 2001
GENRE	Denkspiel

Angekündigte Neuerscheinungen PlayStation 2

März			
Titel	Genre	Hersteller	Release
Armored Core 2	Simulation	Ubi Soft	März
Evergrace	Rollenspiel	Ubi Soft	März
F1 Racing Championship	Rennspiel	Ubi Soft	März
GunGriffon Blaze	Action-Adventure	Swingl/Virgin	März
Kengo	Action	Ubi Soft	März
MDK 2: Armageddon	Action-Adventure	Virgin	März
Music 2001	Musik	Codemasters	März
Oni	Action	Take 2	9. März
Shadow of Memories	Adventure	Konami	Ende März
Star Wars: Starfighter	Action	Lucas Arts/EA	23. März
Street Fighter EX 3 Plus	Beat 'em Up	Capcom/EA	3. März
Unreal Tournament	Action	Infogrames	23. März
Z.O.E. - Zone of the Enders	Action	Konami	23. März
ESPN NBA 2Night	Basketball	Konami	März/April

April			
Titel	Genre	Hersteller	Release
4x4 Evolution	Rennspiel	Take 2	April
Disneys Dschungelbuch	Entertainment	Ubi Soft	April
DSF Fußball Manager 2001 (Titel bto)	Simulation	Ubi Soft	April
Exhibition of Speed	Rennspiel	Virgin	April
Familie Feuerstein: Viva Rock Vegas	Rennspiel	Swingl/Virgin	Ende April
Formel 1 2001	Rennspiel	Sony	25. April
Hidden Invasion	Action	Swingl/Virgin	Ende April
Knockout Kings 2001	Sport	EA Sports	5. April
Kuri Kuri Mix	Puzzle	Empire Interactive	10. April
Quake 3 Arena	Ego-Shooter	EA Games	5. April
Ring of Red	Strategie	Konami	Mai/Juni
Silpheed - The Lost Planet	Shooter	Swingl/Virgin	Mitte April
Sky Odyssey	Simulation	Sony	25. April
Sky Surfer	Sport	Swingl/Virgin	Anfang April
Summoner	Rollenspiel	THQ	Ende April
The Bouncer	Adventure	Squaresoft	April
Tiger Wood PGA Tour 2001	Sport	EA Sports	5. April
Top Gun International Academy	Simulation	Virgin	April
Vroom	Rennspiel	Virgin	April

Mai			
Titel	Genre	Hersteller	Release
Freak Out	Action	Swingl	Ende Mai
Giants	Action-Adventure	Virgin	Mai
Red Faction	Shooter	THQ	Ende Mai
Stunt GP	Rennspiel	Virgin	Mai
Tokyo Highway Challenge 2	Rennspiel	Ubi Soft	Mai

2001			
Titel	Genre	Hersteller	Release
7 Blades	Action	Konami	Juni
Age of Empires II: The Age of Kings	Strategie	Konami	2001
Alone in the Dark	Action-Adventure	Infogrames	Juli
B.A.S.S. Fishing	Angel-Simulation	THQ	Ende Oktober
Baldur's Gate Legends	Rollenspiel	Virgin	September
Barbarian	Action	Virgin	November
Bloody Roar 3	Beat 'em Up	Virgin	Juni
Bundesliga Manager X	Sport-Simulation	Software 2000	August
Championship Motocross 2001/02	Rennspiel	THQ	Ende September
Cool Boarders: Code Alien	Snowboarding	UEP Systems	2001
Crash Bandicoot	Action	Universal	Juli
Cueball 3	Action	Virgin	2001
Dakar Rally	Rennspiel	Acclaim	Juni
Dark Cloud	Adventure	Sony	4. Quartal 2001
Devil May Cry	Action-Adventure	Capcom	Ende 2001
Disneys Tarzan	Action-Adventure	Ubi Soft	September
Drakan	Action-Adventure	Sony	2001
Dropskip	Action	Sony	Juni
Duke Nukem	Action	Take 2	1. Quartal 2001
Ephemeral Fantasia	Rollenspiel	Konami	Juli/August
ESPN NHL 2Night	Eishockey	Konami	1. Quartal 2001
Evil Twin	Action-Adventure	Ubi Soft	Juni
EvoLva	Strategie	Virgin	Juni
Extermination	Adventure	Sony	2. Quartal 2001
Extreme G 3	Rennspiel	Acclaim	August
F1 Down Force	Action	Virgin	November
F1 World Grand Prix II	Rennspiel	Konami	1. Quartal 2001
Final Fantasy X	Rollenspiel	Squaresoft	Ende 2001
Force of One	Action	Virgin	Anf. September
Freedom Ridge (Dreamland)	Strategie	Virgin	Juli
Fur Fighters Plus	Action-Adventure	Acclaim	August
Fusion GT	Rennspiel	Crave	4. Quartal 2001
Ghost Master	Action	Empire Interactive	2001
Gran Turismo 3 - A-Spec	Rennspiel	Sony	3. Quartal 2001
Gunslinger	Action	Activision	2001
Hidden & Dangerous II	Strategie	Take 2	3. Quartal 2001
Knight's	Jump & Run	Swingl	Mitte November
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Action-Adventure	Eidos	Juni
Legion - Legend of Excalibur	Strategie	Midway	Ende 2001
Lotus Challenge	Rennspiel	Virgin	Juni
Metal Gear Solid 2 - Sons of Liberty	Action-Adventure	Konami	2001
MTV Sports: Pure Ride 2	Sport	THQ	Ende November
No One Lives Forever	Action	EA Games	2001
Onimusha	Action-Adventure	Capcom/EA	Juni
Pipemania 2	Action	Empire Interactive	2001
Resident Evil Code: Veronica	Action-Adventure	Capcom	Ende 2001
Robin Hood	Strategie	Cineware	3. Quartal 2001
Robocop	Action	Virgin	November
Run Like Hell	Action-Adventure	Virgin	September
Shadowman 2	Action	Acclaim	August
Sidewinder	Simulation	Virgin	1. Quartal 2001
Silent Hill 2	Action-Adventure	Konami	Ende 2001
Spin (Arbeitsstil)	Rennspiel	Sony	4. Quartal 2001
Starsky & Hutch	Action	Empire Interactive	2001
Street Lethal	Rennspiel	Activision	2001
Stuntman	Action	Infogrames	2001
Surfing: The New Wave	Sportspiel	Acclaim	August
Syphon Filter 3	Action	Sony	2001
Tetris	Geschicklichkeit	THQ	Anfang November
The Dukes of Hazzard 2	Rennspiel	Ubi Soft	Juni
The Getaway	Action-Adventure	Sony	3. Quartal 2001
Tiny Toons Adventures	Adventure	Swingl	Ende November
Titanium Angels	Action	Hasbro	2001
Tomb Raider - Next Generation	Action-Adventure	Eidos	2001
Wipeout	Action	Midas	3. Quartal 2001
Wing Over 3	Simulation	Virgin	September
Wipeout Fusion	Rennspiel	Sony	3. Quartal 2001
World Rally Championship 2001	Rennspiel	Sony	3. Quartal 2001
XG 3	Rennspiel	Acclaim	August

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

Armored Core 2	Ordentliche Action mit großen Robotern	Ubi Soft	03/01	77 %
Dead or Alive 2	Brillanter Prügler mit enormer Spieltiefe	Tecmo	01/01	88 %
Disney's Dinosaurier	Spiel zum Film – nur für Kinder zu empfehlen	Ubi Soft	02/01	62 %
Donald Duck Quack Attack	Grafisch schönes Jump & Run	Ubi Soft	02/01	76 %
Driving Emotion Type-S	Miese Steuerung, miese Grafik	EA	03/01	49 %
Dynasty Warriors 2	Lustiges, aber wenig komplexes Gehacke	Midas Games	02/01	71 %
Eternal Ring	Mittelmäßiges Rollenspiel	Crave/Ubi Soft	02/01	68 %
FIFA 2001	Gut, aber nicht so gut wie ISS	EA	01/01	83 %
International Superstar Soccer	Das beste Fußballspiel zum PS2-Launch	Konami	01/01	85 %
Kessen	Strategiespiel ohne wirklichen Tiefgang	EA	02/01	63 %
Madden NFL 2001	Brillante American-Football-Simulation	EA	01/01	90 %

Moto GP	Realistische Motorradrennen	Sony	03/01	84 %
NHL 2001	Eishockey-Klassiker mit Schwächen	EA	01/01	79 %
Pool Master	Solide Billard-Simulation	Take 2	01/01	77 %
Rayman Revolution	Geniales Jump & Run aus Frankreich	Ubi Soft	02/01	90 %
Ridge Racer V	Solides Rennspiel, schlechte PAL-Anpassung	Namco	01/01	82 %
Smuggler's Run	Originelle Offroad-Action	Take 2	01/01	81 %
SSX	Genialer Snowboard-Funracer	EA	01/01	87 %
Surfing H3O	Langweilige und technisch schlechte Surf-Sim	Take 2	02/01	55 %
Swing Away Golf	Überzeugendes Golfspiel	EA	01/01	83 %
Tekken Tag Tournament	Immer noch gut, aber etwas altbacken	Namco	01/01	82 %
Theme Park World	Späßige Aufbau-Simulation	EA	01/01	80 %

X-Games Snowboarding	Realistische Umsetzung	Konami	02/01	82 %
X-Squad	Gutes, aber unspektakuläres Action-Spiel	EA	02/01	70 %

PSone

007 Racing	Technisch grausiger Bond-Racer	EA	02/01	51 %
102 Dalmatiner	Knuffiges Jump & Run	Eidos	03/01	76 %
Ballistic	Lustiges Puzzle-Spiel zum Taschengeldpreis	THQ	02/01	77 %
Box Champions 2001	Realistischer Boxspiel-Veteran	EA	02/01	81 %
Burstrick Wakeboarding	Technisch höchstens Amateurniveau	JVC	03/01	39 %
Captain Buzz Lightyear	Jump & Run, eher für Fans	Activision	03/01	62 %
Championship Motocross 2001	Gelungenes Motocross-Spiel	THQ	03/01	78 %
Darkstone	Sehr gutes Hack&Slay-RPG	EA	03/01	85 %
Ducati World	Überraschend gutes Rennspiel	Acclaim	02/01	75 %

Final Fantasy IX	Das beste Rollenspiel auf der PSone	Square	03/01	96 %
Moorhuhn 2	Kein Kommentar	Ravensburger	03/01	29 %
Mort the Chicken	Ödes Jump & Run um Hühner, Küken und Eier	Ubi Soft	02/01	49 %
Ms. Pac-Man Maze Madness	Lustige Umsetzung des Klassikers	Sony	02/01	72 %
Power Rangers Lightspeed Rescue	Nur für Hardcore-Power-Rangers-Fans	THQ	02/01	58 %
Ready 2 Rumble: Round 2	Arcade-Boxen im Comic-Stil	Midway	02/01	71 %
Spec Ops: Ranger Elite	Mittelmäßige Action zum Budget-Preis	Take 2	03/01	65 %
Strider 2	Freudenfest für Retro-Gamer	Capcom	02/01	78 %
The Legend of Dragoon	Guter Final-Fantasy-Klon von Sony	Sony	03/01	84 %
The Mission	Das Spiel zum Werbespot	Microïds	03/01	42 %
Tiger Woods PGA Tour Golf	Realistische Golf-Simulation	EA	02/01	73 %
Tiggers Honigjagd	Für Kinder super, für Erwachsene zu simpel	Ubi Soft	02/01	83 %
Ultimate Fighting Championship	Ziemlich stupide Prügelorgie	Crave/Ubi Soft	02/01	54 %

Vanishing Point	Endlich fertig und gut geworden	Acclaim	03/01	81 %
Warriors of Might & Magic	Schlechte Sprecher, mittelmäßiges Spiel	3DO	03/01	68 %
Wer wird Millionär?	Das Spiel zur Quizshow	Eidos	03/01	60 %
Woody Woodpecker Racing	Und noch ein Funracer mit Karts ...	Konami	03/01	67 %

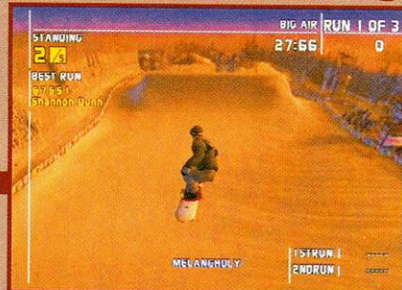
INFO Aktuelle Empfehlungen

Moto GP



■ **MOTO GP** Namcos realistische Motorrad-Simulation vermittelt echtes Biker-Feeling.

X-Games Snowboarding



■ **X-GAMES SNOWBOARDING** Konamis Simulation ist das Richtige für Realismus-Fanatiker.

Final Fantasy IX



■ **FINAL FANTASY IX** Das neue Meisterwerk hat sich seine 96 % verdient.

Vanishing Point



■ **VANISHING POINT** Das lange verschobene Rennspiel ist doch noch gut geworden.

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

1



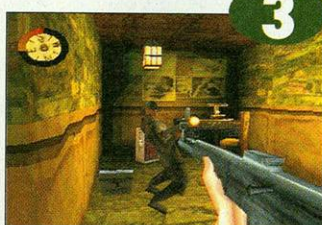
LAUTLOS Solid Snake hat sich noch einmal an die Spitze geschlichen. Der Mann ist unverwundlich. Infos zum Nachfolger gibt es in dieser Ausgabe.

2



LAUTSTARK Die Dinos brüllen sich auf Platz 2 der Leser-Charts.

3



KAMPFSTARK Die Widerstandskämpfer stürzen das Chart-Regime.

Leser-Charts

Platz	Vormonat	Titel	System	Wertung	Monat
1	(12)	Metal Gear Solid	PSone	91%	24
2	(1)	Dino Crisis 2	PSone	83%	3
3	(5)	Medal of Honor Underground	PSone	93%	3
4	(WE)	Tekken Tag Tournament	PS2	83%	2
5	(16)	Final Fantasy VIII	PSone	95%	16
6	(4)	Gran Turismo 2	PSone	95%	13
7	(WE)	FIFA 2001	PSone	83%	2
8	(9)	Tony Hawk's Pro Skater 2	PSone	92%	4
9	(6)	SSX	PS2	87%	2
10	(Neu)	Tomb Raider – Die Chronik	PSone	85%	1
11	(7)	Indizierter Weltkriegsshooter	PSone	–	6
12	(3)	Resident Evil 3: Nemesis	PSone	89%	13
13	(8)	TimeSplitters	PS2	76%	3
14	(17)	Alien – Die Wiedergeburt	PSone	89%	3
15	(Neu)	Legend of Dragoon	PSone	84%	1
16	(20)	Silent Hill	PSone	90%	14
17	(11)	Driver 2	PSone	95%	3
18	(Neu)	F1 Championship Season 2000	PS2	67%	1
19	(WE)	GTA 2	PSone	90%	8
20	(WE)	ISS Pro Evolution	PSone	92%	2

Was für ein Comeback! Pünktlich zu seinem zweijährigen Jubiläum in den Lesercharts schießt **METAL GEAR SOLID** noch einmal an die Spitze. Solid Snake wird selbst mit Dinosauriern locker fertig. Diese wiederum scheinen alle Wrestling-Fans gefressen zu haben: **WWF SMACKDOWN! 2** ist sang- und klanglos aus den Charts verschwunden. Dafür gibt es aber immerhin ein weiteres Comeback: Lara Croft kann auch mit ihrem fünften Auftritt punkten.

Quelle: PS2-Zeugnis-Auswertung

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

PRÄSENTIERT DIE AKTUELLEN

CHARTS

Verkaufs-Charts

Platz	Vormonat	Titel	System	Wertung	Monat
1	(Neu)	Final Fantasy IX	PSone	96%	1
2	(1)	Wer wird Millionär?	PSone	60%	2
3	(Neu)	Moto GP	PS2	84%	1
4	(5)	Legend of Dragoon	PSone	84%	2
5	(Neu)	Supercross 2001	PSone	69%	1
6	(Neu)	Captain Buzz Lightyear	PSone	62%	1
7	(Neu)	European Super League	PSone	–	1
8	(12)	Tony Hawk's Pro Skater 2	PSone	92%	5
9	(Neu)	Ford Racing	PSone	–	1
10	(9)	Moorhuhn 2	PSone	29%	2
11	(WE)	Gran Turismo 2	PSone	95%	4
12	(WE)	Dune 2000	PSone	90%	3
13	(7)	SSX	PS2	87%	2
14	(Neu)	Tekken 3	PSone	90%	1
15	(3)	Spec Ops Ranger Elite	PSone	65%	2

Nun ist passiert, was wir immer vermeiden wollten. Zwei Spiele sind uns durch die Finger geschlüpft. Besonders ärgerlich ist dies im Falle von **EUROPEAN SUPER LEAGUE**. Hersteller Virgin versicherte uns nämlich, es sei noch keine Version eingetroffen und konnte uns auch keinen konkreten Termin für das Spiel nennen. Hier wurde die Fachpresse offensichtlich bewusst außen vor gelassen. Die Tests zu Virgins Fußball-Sim und **FORD RACING** folgen im nächsten Monat.

Most Wanted

Platz	Vormonat	Titel	System	Hersteller	Monat
1	(1)	Metal Gear Solid 2	PS2	Konami	8
2	(2)	Gran Turismo 3	PS2	Sony	8
3	(Neu)	Final Fantasy X	PS2	Squaresoft	1
4	(9)	Alone in the Dark IV	PSone	Infogrames	7
5	(10)	Commandos 2	PS2	Eidos	2
6	(4)	Silent Hill 2	PS2	Konami	4
7	(7)	C-12	PSone	Sony	2
8	(3)	Resident Evil CODE: Veronica	PS2	Capcom	3
9	(Neu)	Breath of Fire IV	PSone	Capcom	1
10	(Neu)	Shadow of Memories	PS2	Konami	1

Das eine geht, das andere kommt: Kaum ist **FINAL FANTASY IX** erschienen, nimmt **FINAL FANTASY X** seinen Platz ein. Unsere Leser scheinen aber ohnehin im Rollenspielfieber zu sein und heben **BREATH OF FIRE IV** in die Top Ten unserer Most-Wanted-Charts. Vielleicht bringt das ja einen Publisher dazu, vielleicht doch einmal über eine Veröffentlichung in Deutschland nachzudenken. Bei **GRAN TURISMO 3** hingegen ist die Frage weniger, ob, sondern wann es erscheint.

Quelle: PS2-Zeugnis-Auswertung

ISS Pro Evolution 2

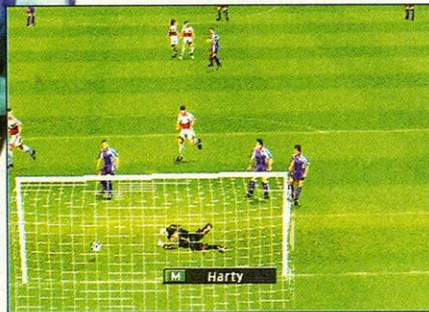


■ BALLKÜNSTLER
Niemals war Fußball auf der PSone so realistisch!

PSONE Für Fußball-Fans ist dieses Spiel ein Gottesgeschenk!

Es gibt wahrscheinlich kein Spiel, dass in der Geschichte der Play Zone ausgiebiger getestet wurde. Egal, ob PC-Redakteur, Konsolen-Experte oder Vorstandsmitglied: Seit dem Eintreffen der ersten Vorabversion ab-

solvierten Kollegen aus allen Bereichen des Verlags Hunderte von Testspielen. Und sie sind sich einig: *ISS Pro Evolution* ist das beste Fußballspiel, und zwar systemübergreifend. Auch auf dem PC gibt es nichts Vergleichbares. Der Thron in diesem Monat gebührt also zweifelsohne Konamis genialer Fußball-Sim!



■ TRAUMTOR FÜR KONAMI ISS Pro Evolution 2 ist tatsächlich noch besser als der geniale erste Teil!

Seite 92

DIE REDAKTION

HANS IPPISCH, 30, Redaktionsdirektor

Aktuelles Lieblingsspiel: SSX
Hat etwas verspätet jetzt doch seine Liebe zu *SSX* entdeckt und spielt derzeit eigentlich nichts anderes mehr. Er übt tagsüber schon einmal Backflips auf seinem Schreibtisch.



ANDRÉ HORN, 27, Leitender Redakteur

Aktuelles Lieblingsspiel: GTA 3
Ist nach ausgiebigem Anspielen von *GTA 3* froh, dass er noch zwischen Realität und Videospiel unterscheiden kann. Fußgänger können also weiter ruhig schlafen.



WOLFGANG FISCHER, 29, Volontär

Aktuelles Lieblingsspiel: ISS Pro Evolution 2
Kann immer noch nicht verstehen, warum er *ISS Pro Evolution 2* keine Wertung von 100 Prozent geben dürfte und trat deswegen in einen Hungerstreik. Der dauerte zehn Minuten.



ALBRECHT OTT, 29, Redakteur

Aktuelles Lieblingsspiel: Metal Gear Solid 2
Seine verdächtige Affinität zu Quiz-Spielen hat einen Grund: Albrecht hat nämlich einmal DM 5.000,- bei *Jeder gegen Jeden* gewonnen. Wir verbeugen uns in Ehrfurcht vor dieser Leistung.



MICHAEL PRUCHNICKI, 22, Redakteur

Aktuelles Lieblingsspiel: Metal Slug X
Ist nach ausgiebiger Beschäftigung mit *Metal Slug X* im absoluten Retro-Rausch und würde derzeit wohl lieber ein Neo-Geo-Magazin machen.



STEFANIE SCHWARZ, 22, Redakteurin

Aktuelles Lieblingsspiel: Zone of the Enders
Ärgert sich, dass ihr Besuch bei den Entwicklern von *Soul Reaver 2* schon wieder ins Wasser gefallen ist und das Spiel zu allem Überfluss auch noch verschoben wurde.



WERNER SPACHMÜLLER, 23, Content-Coord.

Aktuelles Lieblingsspiel: Moto GP
Sah das Ducati-Gewinnspiel in dieser Ausgabe und ärgerte sich, dass Mitarbeiter des Verlages von der Teilnahme ausgeschlossen sind.



AXEL SCHRÜFER, 28, DVD-Redakteur

Aktuelles Lieblingsspiel: F1 Racing Championship
Hat jetzt eine ganze Menge Leute unter seiner Fuchtel, da er neben unserer DVD nun auch noch eine TV-Show auf NBC Europe produziert, die wir Ihnen in dieser Ausgabe vorstellen.



STEFANIE SCHETTER, 22, Redakteurin

Aktuelles Lieblingsspiel: MDK 2
Hat gleich durch ihre ersten Comeback-Artikel in der Play Zone klargemacht, dass wir uns glücklich schätzen können, sie wieder an Bord zu haben.



DAS TEST-SYSTEM



Auf Spiele, die ein gutes Spielerlebnis zu einem günstigen Preis bieten, weisen wir mit dem Preistipp hin.



Wird ein Spiel von den Lesern besonders herbeigesehnt, bekommt es das Most-Wanted-Prädikat!



Spiele, die eher für die jüngere Zielgruppe gedacht sind, werden mit dem Kids-Award ausgezeichnet.



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

Alle Tests

im Überblick



Rennspiele

PlayStation 2

F1 Racing Championship84

PSone

Warm Up: GP 2001105

Supercross 2001105

Toy Story Racer101



Rollenspiele

PlayStation 2

Evergrace91



Summoner76

PSone

Keine

Action-Adventures

PlayStation 2

Keine

PSone

Duke Nukem – Planet of the Babes



Fear Effect 2: Retro Helix98

TechnoMage96



Action-Spiele

PlayStation 2

GunGriffon Blaze89

Oni86



WDL Thundertanks90

Zone of the Enders80



PSone

Batman of the Future105

Point Blank103

WDL Thundertanks103



Sportspiele

PlayStation 2

Knockout Kings 200188

Tiger Woods PGA Tour Golf91



PSone

ISS Pro Evolution 292

Libero Grande International103

Simpsons Wrestling104



Beat 'em Ups

PlayStation 2

Kengo: Master of Bushido91

PSone

Keine



Geschicklichkeit

PlayStation 2

Keine

PSone

Ein Königreich für ein Lama102



■ **FEEL THE FIRE** Joseph erhält den Ring des Feuers.



■ **HARTE PRÜFUNG** Nur dieser riesige Feuersalamanka trennt Sie noch vom rettenden Ausgang.



■ **UNGEWÖHNLICHES VERSTECK** In dem großen Fisch finden Sie ein mächtiges Schwert.

■ **GEFAHR IM VERZUG**
Der hässliche Dämon hinter Joseph führt nichts Gutes im Schilde. Ein paar gut gezielte Schläge mit der Axt werden ihn hoffentlich davon überzeugen, dass man sich nicht mit dem Summoner anlegen sollte.

>> GENRE
Rollenspiel
>> SPIELER
1
>> HERSTELLER
THQ
>> INTERNET
www.thq.de

Vom Schicksal
auserkoren ist es
die **Bestimmung**

Josephs, eine uralte
Prophezeiung zu erfüllen.



Summoner



■ **WIEDERSEHEN** Dieser Dämon ist ein alter Bekannter Josephs.



■ **TARNEN UND TÄUSCHEN** Die Fähigkeiten von Flece sind in Eleh extrem wichtig.



■ **TRÖDELLADEN** Wer braucht schon 20 Schwerter?



Doch bis dahin ist es ein weiter Weg. Joseph ist wegen seiner dunklen Vergangenheit alles andere als bereit, seine Macht einzusetzen. Vor etwa zehn Jahren, als er noch ein Kind war, hatte er nämlich mithilfe eines Beschwörungsrings versucht, sein Dorf vor Banditen zu schützen. Aufgrund seiner mangelnden Erfahrung gelang es ihm jedoch nicht, den beschworenen Dämon zu kontrollieren, der wenig später nicht nur die Banditen, sondern auch Josephs Heimatdorf vernichtete. Joseph warf daraufhin den Ring in einen Brunnen und schwor, seine gewaltigen und zerstörerischen Kräfte nie wieder einzusetzen. Als Murod, der Herrscher des fernen Kontinents Orenia, seine Häsher ausschickt, um ihn zu finden, wird Joseph von der Vergangenheit eingeholt. Wiederum wird sein Heimatdorf zerstört und er sieht sich nun gezwungen, seinen Feinden gegenüberzutreten. Er macht sich auf den Weg in die nahe gelegene Stadt Lenele, um seinen alten Freund und Lehrmeister Yago zu treffen, der dort als Berater des medevanischen Königs Bellias fungiert. Zusammen mit der Diebin Flece, die er bei dem Versuch kennen lernt, in den Palast einzudringen, wird er von Yago auf die Suche nach vier mächtigen Beschwörungs-

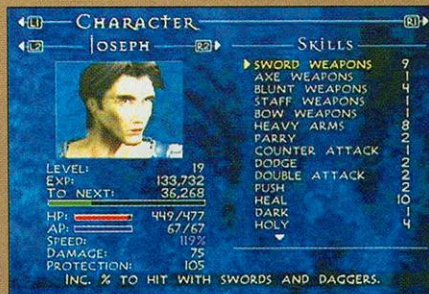
ringen geschickt. Den vierten, einen schwarzmagischen Ring, erhält er von Yago selbst. Es ist der Ring, mit dem Joseph als Kind den zerstörerischen Dämon beschworen hatte. Von hier aus führt die Suche Joseph und seine Weggefährten zu vielen außergewöhnlichen Orten. Die spannende Geschichte ist voll von überraschenden Wendungen und Ereignissen. Zu Flece und Joseph gesellen sich schon nach kurzer Zeit zwei weitere Mitstreiter: Yagos Tochter Rosalind schließt sich der Truppe auf der Insel Iona an und Josephs ehemaliger Freund Jekhar wird dem Summoner von König Bellias kurz danach zur Seite gestellt.

Kettenreaktionen

Während des gesamten Abenteuers steuern Sie immer ein Mitglied Ihrer Gruppe selbst und weisen den übrigen so genannte KI-Skripts (Künstliche Intelligenz) zu. Da Ihre Kumpanen Ihnen im Spiel selbstständig folgen, bestimmen diese Verhaltensmuster nur, wie sich der jeweilige Charakter im Falle eines Kampfes verhalten soll. Zur Auswahl stehen unter anderem Nahkampf, Fernkampf, Heilung und Magieanwendung. Natürlich eignen sich manche KI-Skripts nicht für alle Charaktere und können bei unbedachter Auswahl auch schnell einmal den vorzeitigen Tod bedeuten. Es macht zum Beispiel keinen Sinn, die nur unzureichend geschützte und unterbewaffnete Magierin Rosalind mitten ins Kampfgetümmel zu schicken. Der Charakter, den Sie selbst steuern, ist in der Lage, so genannte Kettenattacken durch Drücken der Richtungstasten auszuführen. Hier kommt es vor allem auf gute Reflexe und sorgfältiges Timing an. Während einer solchen Angriffsfolge ist der Gegner nicht in der Lage, seinerseits anzugreifen. Erst wenn Ihre Angriffsreihe unterbrochen wird, kommt der Gegner zum Zug und kann sei-



■ **GESCHICHTE IN ÖL** Nach jedem Abschnitt wird die Story mit solchen Illustrationen weitergeführt.



■ **ERFAHRUNGSSACHE** Auf dem Charakterbildschirm erhalten Sie Infos zu Ihren Helden.

INFO Wertvoller Schmuck

Ringe der Macht

Durch die Beschwörungsringe kann Joseph elementare Hilfe herbeirufen.

Josephs erste große Aufgabe im Spiel ist es, alle magischen Beschwörungsringe in seinen Besitz zu bringen. Sobald er eines dieser kostbaren Schmuckstücke gefunden hat, kann er die mit dem Ring verbundene Kraft entfesseln und eine Beschwörung durchführen. Anfangs ist das beschworene Wesen aber noch etwas schwach. Um es stärker zu machen, können Sie durch Tragen des zugehörigen Beschwörungsringes im Kampf Erfahrungspunkte auf den Ring transferieren. Wenn Sie 60.000 Erfahrungspunkte angesammelt haben, steht Ihnen eine zweite Beschwörungsoption für diesen Ring zur Verfügung. Im Falle des Feuerrings erhalten Sie zu Beginn den roten Minotaurus und später ein Blutelementar. Damit die Ringe schneller an Macht gewinnen, sollten Sie möglichst viele Punkte auf die Fähigkeit „Beschwören“ verteilen. Wenn Sie die zweite Beschwörungsoption erhalten haben, müssen Sie den Ring nicht mehr tragen und können ihn durch einen mächtigeren ersetzen.



■ **MUSKELN ODER MAGIE** Welches Helferlein ist für diese Aufgabe wohl am besten geeignet?



■ **ZWEIFELHAFTE LICHTGESTALT** Joseph hat sich entschieden, ein Wraith muss her!



■ **BESINNLICHE STÄTTE DES FRIEDENS?** Im heiligen Tempel des Urath stellt sich Ihnen der vierte apokalyptische Tiger-Reiter zum Kampf.

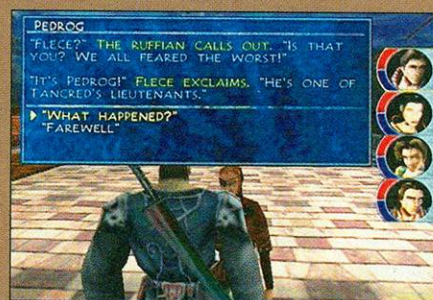


■ **ICH SOLL DA HINEINFASSEN?** Joseph traut seinen Ohren nicht, als er Yagos Bitte hört.

ne Aktion ausführen. Natürlich können Sie diese Angriffe nicht beliebig oft ausführen. Sie benötigen hierfür Fähigkeitspunkte (FP), ebenso wie für die Verwendung aller anderen Fertigkeiten des jeweiligen Charakters. Dies gilt auch für alle Arten von Magie. Die aktuell verfügbaren FP werden ständig auf dem Bildschirm unterhalb der Trefferpunktanzeige des Charakters angezeigt. Die Geschwindigkeit, mit der Sie die einzelnen Schläge einer Kettenattacke ausführen, hängt unter anderem von Ihrer Rüstung, der verwendeten Waffe und Ihren sonstigen Ausrüstungsgegenständen ab. Das exakte Timing wird mit jedem weiteren Schlag schwieriger, was dazu führt, dass die Kette zwangsläufig irgendwann ein Ende findet. Sie sollten aber ohnehin niemals unterschätzen, dass eine lange Angriffskette enorm viele Fähigkeitspunkte auffrisst, die Ihnen unter Umständen bei der Ausführung eines dringend benötigten Heilspruchs dann fehlen. Glücklicherweise steigen die Fähigkeitspunkte mit der Zeit wieder an.

Schnelle Echtzeitkämpfe

Es gibt prinzipiell zwei Arten von Auseinandersetzungen mit unterschiedlichsten Feinden. Wenn Sie auf der Weltkarte von einem Schauplatz der Geschichte zum nächsten reisen, müssen Sie immer damit rechnen, zufällig auf Gegner zu treffen. Da die Areale für diese Zufallsbegegnungen räumlich begrenzt sind, haben Sie aber jederzeit die Möglichkeit zur Flucht. Sie müssen nur eine gelbe Linie auf dem Boden finden, welche die Grenze des jeweiligen Gebietes markiert. Gerade zu Beginn des Abenteuers ist dies oft die gesündere Variante, da Sie manchen Gegnern nicht gewachsen sind. Wenn Sie sich



■ **REDEGEWANDTE HELDEN** Bei Gesprächen haben Sie immer mehrere Dialogoptionen zur Auswahl.

für den Kampf entscheiden, sollten Sie darauf achten, die Gegner möglichst einzeln und mit vielen Kettenattacken aus dem Verkehr zu ziehen. Das erleichtert die Aufgabe ungemein und führt außerdem dazu, dass Sie durch häufiges Benutzen der Kettenattacken neue und verbesserte Angriffsoptionen erhalten. Bei allen anderen Kämpfen an den verschiedenen Handlungsschauplätzen erkunden Sie umfangreiche, oft mehrgeschossige Verliese und räumen quasi im Vorbeigehen jede Menge Gegner aus dem Weg. Da sie während des Spiels zumeist die Kameraperspektive frei wählen dürfen, erkennen Sie Feinde im Normalfall früh genug, um ausreichend auf eine Auseinandersetzung vorbereitet zu sein. Für alle Kämpfe erhalten Sie Erfahrungspunkte und gelegentlich auch Waffen, Geld oder Ausrüstungsgegenstände. Wenn Sie genügend Erfahrungspunkte gesammelt haben, erreichen Sie eine neue Erfahrungsstufe. Jetzt steigen nicht nur Ihre Maximalwerte für Treffer- und Fähigkeitspunkte, Sie dürfen darüber hinaus Ihre Fertigkeiten verbessern. Ob Sie diese Punkte auf dem Gebiet der Magie, der Kampfkunst oder einer unterstützenden Fertigkeit einsetzen, bleibt dabei völlig Ihnen überlassen. Höhere Fertigkeitswerte bei Magie resultieren in neuen, mächtigeren Zaubersprüchen. Bei einem ausreichend hohen Wert auf dem Gebiet der magischen Heilung können Sie beispielsweise einen versteinerten Kameraden wiederbeleben.

Zweischneidiges Schwert

Während die edle Präsentation, die ausgezeichnete musikalische Untermalung und die professionellen deutschen Synchronsprecher einen durchweg guten Eindruck machen, lässt sich



■ **VERSTÄNDIGUNGSSCHWIERIGKEITEN** Was hat uns dieser freundliche Lift-Golem zu sagen? Hoffen wir mal, dass er überhaupt unsere Sprache spricht.

Vier Helden sollt ihr sein!

Alle Charaktere haben individuelle Vor- und Nachteile.

Ihre Party ist grundsätzlich ziemlich gut ausbalanciert. Fürs Grobe sind Jekhar und Joseph zuständig. Beide können alle verfügbaren Waffen benutzen und kämpfen meistens in der ersten Angriffslinie. Während Joseph über ein breites Spektrum an magischen Fähigkeiten verfügt, lernt Jekhar erst später im Spiel, Heilmagie zu verwenden. Die Magierin Rosalind sollte am besten aus sicherer Entfernung die Gegner mit Zaubersprüchen eindecken und sich aus dem Nahkampf heraushalten. Wenn es hart auf hart kommt, kann sie sich aber durchaus mit ihrem Stab oder einem Bogen zur Wehr setzen. Ein Bogen oder eine Armbrust sind auch die geeignetsten Waffen für die Diebin Flece. Sie kann zwar auch ein Schwert führen, hat aber im Kampfgetümmel nichts zu suchen. Das Besondere an ihr sind die diebischen Fähigkeiten. Ihre Stärke ist neben dem Öffnen von Kisten und Türen das Anschleichen und Meucheln von Gegnern. Sie sind übrigens nicht während des gesamten Spiels zu viert unterwegs. An manchen Stellen des Spiels müssen Sie einen Ihrer Recken alleine losschicken, um ein bestimmtes Rätsel zu lösen. Wenn Sie beispielsweise unbemerkt an Feinden vorbeikommen wollen, bieten sich die Fertigkeiten von Flece in Bezug auf Anschleichen und Verstecken geradezu an.



über die Grafik von *Summoner* durchaus streiten. Die teilweise riesigen Spielabschnitte sind vom Design und der grafischen Umsetzung her perfekt gelungenen. So viel Detailreichtum führt aber dazu, dass der Grafikchip der PS2 manchmal ganz schön überfordert ist, was zu hässlichen Rucklern bei schnellen Kameraschwenks führt. Die eine oder andere Zwischensequenz in Spielgrafik leidet ebenfalls darunter. Ein weiterer Kritikpunkt ist die relativ geringe Sichtweite im Spiel. Dadurch stellt sich des Öfteren ein unschöner Pop-up-Effekt ein. Ein krasses Beispiel hierfür ist gleich zu Beginn des Spiels die Stadt Lenele. Obwohl Sie auf der ersten Brücke stehend nur wenige Meter von der Stadtmauer entfernt sind, ist diese nicht zu erkennen. Stattdessen sehen Sie einen vorgeordneten Hintergrund,

der eine weiter entfernte Siedlung oder Stadt zeigt. Sobald Sie die Brücke überquert haben, baut sich die Stadtmauer schrittweise vor Ihnen auf, so als hätte sie kurz zuvor noch nicht existiert. Je näher Sie der Mauer kommen, desto detaillierter wird Sie auch. In der Stadt wird dieses Problem dadurch umgangen, dass die Höhe des Kamerawinkels fixiert ist. Da Ihre Sichtweite

dadurch eingeschränkt ist, fällt der schrittweise Grafikaufbau dann nicht mehr so stark auf. Die enorm lange Spieldauer von mehr als 40 Stunden und die spitzenmäßige Atmosphäre des Spiels entschädigen aber reichlich für die kleinen technischen Schönheitsfehler.

Wolfgang Fischer



■ **KALTES GRAB** Dieser teure Zweihänder ist zwar langsam, verursacht dafür aber sehr viel Schaden.

Wolfgang Fischer

MEIN FAZIT **Sehr Gut**

Summoner ist eines der Spiele, die einen fesseln und gar nicht mehr loslassen wollen, bis man sie endlich durchgespielt hat. Wer allerdings keine komplexen und langwierigen Rollenspiele mag, ist hier komplett fehl am Platz. Die einzigen Wermutstropfen bei diesem ansonsten äußerst gut gelungenen Titel sind die unverschämten langen Ladezeiten und die im Test angesprochenen Grafik-Schönheitsfehler. Wer darüber hinwegsehen kann: Sofort zugreifen!

Alternativen

Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:

Orphen: Scion of Sorcery Activision **69%**

Sehr lineares Anime-Rollenspiel, das aufgrund diverser Schwächen nur in Ansätzen überzeugen kann.

Eternal Ring Crave **68%**

Mittelmäßiges Rollenspiel in Ego-Perspektive mit trister Grafik und relativ simpel gestrickter Hintergrundstory

Evergrace Crave **67%**

Durchschnittliches Rollenspiel, bei dem Sie Ihre beiden Hauptfiguren durch schön gestaltete, aber langweilige Levels führen.

TEST Summoner

System	PS2
Hersteller	THQ
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	Ende April

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	–
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ab 12 Jahren
Datenträger	Entwickler
DVD	Volition

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
82%	85%	87%	86%

„Eine packende Story, tolle Präsentation und stimmungsvolle Musik machen dieses Spiel zu einem Highlight.“

Genau Dein Ding?

Genau Deine Nummer:

web: www.gameplay.de fon: (0931) 35 45 255 Mo.-Fr. 8.30–20 Uhr (Sa.-So. 9.30–18 Uhr)

■ **SIZE DOES MATTER**
Der Orbital Frame Jehuty ist die letzte Hoffnung der Erd-Regierung, die Terroristen zu stoppen.

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

Das aktuelle Projekt der Metal-Gear-Solid-Schöpfer zeichnet sich besonders durch sein ungewöhnliches Design aus.



Zone of the Enders



■ **DOPPELWUMME** In höheren Levels sind manche Mechs wirklich würdige Gegner. Hier hilft nur Ausweichen und schnelle Attacken.



■ **HÜLLENBRUCH** Leo weigert sich standhaft, feindliche Piloten zu töten. Dieser Raptor ist allerdings nur KI-gesteuert.

Majestätisch ragt der gigantische Metallkoloss vor ihm auf. Doch Leo Stenbuck hat keine Zeit, die außergewöhnliche Maschine zu bewundern, denn schon kracht hinter ihm ein anderer Riesenroboter durch das Hangartor und nimmt ihn ins Visier. Die Pilotenkanzel des Mechs hinter ihm öffnet sich, und ohne groß darüber nachzudenken, flüchtet er sich hinein. Nur weg hier! Kaum hat er den Sitz berührt, fährt der Computer auch schon die Systeme hoch und eine weibliche Stimme fordert Leo auf, die Kontrolle zu übernehmen. Mit mehr Glück als Können schafft der Junge es tatsächlich, den feindlichen Roboter in seine Einzelteile zu zerlegen. Der interne Bordcomputer stellt sich als ADA vor und erklärt, dass Leo sich in einem Orbital-Frame-Prototypen namens Jehuty befindet. Nach dem Angriff der marsianischen Terroristenorganisation Z.O.E. auf die Minenkolonie Antilia nahe des Jupiters ist dieser fliegende Mech die einzige Hoffnung der Erd-Regierung, die Rebellen zu stoppen. Und da Jehutys eigentlicher Pilot fliehen musste, liegt es nun an Leo, die Maschine möglichst unbeschadet an ihren



■ **RUN, LEO, RUN!** Auf seiner Flucht vor dem riesigen Mech stolpert Leo zufällig in Jehutys Cockpit.

Bestimmungsort zu bringen. Dabei stellen sich ihm nicht nur Mengen an feindlichen Mechs in den Weg, sondern auch noch Z.O.E.s Top-Pilotin Viola, die bald schon seine Erz-Rivalin wird.

Pilotenschein für Mechs

Anfangs wirkt die Steuerung noch etwas kompliziert, aber nach einem eingehenden Tutorium wird Sie Ihnen sehr leicht von der Hand gehen. Mit dem linken Analogstick können Sie den Jehuty in alle Richtungen drehen und vorwärts bzw. rückwärts fliegen; mit zwei Tasten steuern Sie



■ **GRÜNDLICHE RASUR** Die riesige Energieklinge ist eine der wirkungsvollsten Waffen des Orbital-Frame-Prototypen. Allerdings müssen Sie nahe an einen Feind heran, um sie einsetzen zu können.

INFO Waffensysteme

Gerüstet und einsatzbereit

Ihr Orbital Frame ist nur für den Kampf entwickelt worden und hat daher sehr effektive Waffensysteme. Außerdem kann er diverse Zweitwaffen verwenden, die er im Laufe des Spiels findet.

Um seine Gegner zu zerstören, hat Jehuty jeweils eine eingebaute Nah- und Fernkampfwaffe. Mit einem Druck auf R1 lädt er Energie auf. Drücken Sie nun die Angriffstaste, führt er entweder einen starken Schwerthieb aus oder schleudert einen großen Energieball auf seinen Angreifer. Im Nahkampf ist er außerdem in der Lage, einen Gegner zu greifen und ihn dann kraftvoll zu Boden zu schleudern. Gegen bestimmte Endgegner benötigt der Mech spezielle Waffen. So muss er ein Scharfschützengewehr einsetzen, um kleine Energiepunkte an einem Turm zu zerstören oder mit dem Decoy ein Ebenbild von sich selber zu erschaffen, das die gegnerischen Angriffe auf sich lenkt. Daneben gibt es noch diverse Projektil- und Energiewaffen, die zwar nicht unbedingt notwendig sind, Ihnen aber das Mech-Pilotenleben eindeutig erleichtern. Gegen sehr hartnäckige und weit entfernte Angreifer gibt es dann noch Raketengeschosse, die die feindlichen Mechs verfolgen und beim Auftreffen sehr großen Schaden verursachen.



■ **LEUCHTKUGEL** Dieser aufgeladene Energieball fügt den Feinden großen Schaden zu, vorausgesetzt Sie schießen ihn nicht daneben, versteht sich.



■ **IRREFÜHREND** Mit der Decoy-Waffe erstellt Jehuty ein Ebenbild von sich, das die Boss-Attacken auf sich lenkt und ihm Zeit für einen Gegenangriff gibt.



■ **GROSSKALIBER** Die Endgegner haben nicht nur große Waffen, sondern auch gute Piloten.

ihn hoch und runter. Taucht ein Feind auf, wendet sich Ihr Orbital Frame ihm automatisch zu, so dass Sie sich nur noch darum kümmern müssen, anzugreifen, auszuweichen oder gegnerische Angriffe mit einem integrierten Schild abzublocken. Im Nahkampf nutzt Ihr Mech eine riesige Klinge, befindet er sich weiter weg vom Feind, so feuert er mit Energiestrahlen auf ihn. In Kombination mit seinen Nachbrennern beherrscht er außerdem tödliche Spezialattacken. Da es sich bei dem Jehuty aber nichtsdestotrotz um einen Proto-

typen handelt, müssen Sie erst nach Treibern suchen, um Zugang zu all seinen Funktionen zu bekommen. Im Laufe des Spiels lernt er dann diverse Sub-Waffen, wie ein Scharfschützengewehr oder torpedoähnliche Geschosse, zu verwenden. Einige von ihnen sind dringend notwendig, damit Sie im Spiel vorankommen. Um die verschiedenen Aufträge der Erd-Regierung erfüllen zu können, müssen Sie von einem Abschnitt der Kolonie zum nächsten fliegen. Innerhalb dieser Kampfgebiete treffen Sie immer auf mehrere Einheiten feindlicher Mechs, die gerade fröhlich dabei sind, die Umgebung in Schutt und Asche zu legen. Nun ist es an Ihnen, die Roboter zu zerstören, Überlebende zu befreien und wichtige Gegenstände einzusammeln, ohne dabei selber die umliegenden Gebäude zu beschädigen. Sieht man einmal von den Boss-Gegnern ab, gibt es nur drei verschiedene Mech-Typen, die als Massenprodukte von Z.O.E.s Fließbändern



■ **BÖSER BUBE** Gegen jeden Boss müssen Sie eine bestimmte Taktik anwenden, um ihn wirkungsvoll zu bekämpfen. Manchen können Sie nur mit bestimmten Waffen beikommen.



■ **DREI GEGEN JEHTY** Nicht ablenken lassen, wenn mehrere Gegner auf einmal angreifen!



■ **BLENDEND** Die Lichteffekte von Jehutys Spezialattacken sind besonders schön anzusehen – für seine Feinde allerdings meistens nicht.



■ **IN EINZELTEILEN** Leo Stenbuck hat nichts zu verlieren und kämpft deshalb mit vollem Einsatz und ohne Rücksicht auf nichtmenschliche Verluste.

rollen. Werden Sie mit diesen anfangs noch spielend fertig, können sie sich in höheren Levels schon zu einem nicht zu unterschätzenden Problem entwickeln. Das hängt aber natürlich auch zu einem großen Teil von dem Schwierigkeitsgrad ab, den Sie am Anfang gewählt haben. Neben der Tatsache, wie gut Sie sich im Spiel anstellen, beeinflusst dieser dann auch, welches Ende Sie zu sehen bekommen und gegen welchen Boss Sie zum Schluss antreten müssen.

Optischer Leckerbissen

Grafisch werden Sie fast schon erschlagen mit Licht- und Spezialeffekten. Beinahe jede Zerstörung eines Gegners endet mit einer feuerwerksähnlichen Explosion. Werden Sie hart getroffen, verzerrt sich das gesamte Bild. Auf der Außenhülle der sehr gut animierten Mechs fließen Lichtbahnen entlang. Die gesamte Umgebung ist recht detailliert. In den Städten können Sie sogar Autowracks erkennen und verschiedene Bauwerke wie Bürogebäude und Kirchen ausmachen. Landen Sie mit Jehuty, klappt er spezielle Standfüße aus – fliegen sie dann in Bodennähe weiter, hinterlässt er Funken sprühend tiefe Kratzer im Boden. Und egal wie viele Gegner auch auf dem Bildschirm zu sehen sind – das Spiel läuft immer sehr flüssig. Ist aber auch kein Wunder, denn die einzelnen Kampfgebiete sind durch eine unsichtbare Mauer eingegrenzt und nicht besonders groß. Auch beim hitzigsten Gefecht bleibt



■ **ZWISCHENSPIEL** Neben den In-Game-Zwischensequenzen gibt es auch gerenderte Szenen.

die Third-Person-Perspektive übersichtlich, da die Kamera allen Bewegungen folgt und gleich hinter den Jehuty schwenkt, wenn er kurz innehält. Soundmäßig gibt es allerdings kaum etwas Besonderes zu vermerken, außer dass die wenigen, sich häufig wiederholenden Sprachsamples auf Dauer etwas langweilig werden. Die Musik ist stimmig und die schönen Rendersequenzen sind mit voller Sprachausgabe in Szene gesetzt. Entgegen früherer Gerüchte wird ZoE keine spielbare Demo von *Metal Gear Solid 2* beiliegen, dafür aber ein exklusives Video mit brandneuem Material.

Stefanie Schwarz



MEIN FAZIT

Sehr Gut

Was bei *Zone of the Enders* besonders beeindruckt, sind die Grafik-Effekte und die Kampf-Animationen. Da kann man es leicht verzeihen, dass die Sprachsamples nicht so abwechslungsreich sind. Die Steuerung geht so leicht von der Hand, dass man sich entspannt zurücklehnen und einfach drauflosballern kann. Nur die Endgegner sind etwas härtere Brocken und bedürfen einiger taktischer Manöver. Manchmal ging mir die Herumsucherei nach wichtigen Gegenständen zwar etwas auf den Keks, aber richtiger Frust machte sich glücklicherweise nie breit.

Alternativen

Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:

Armored Core 2

Ubi Soft 77%

Der Shooter glänzt zwar nicht unbedingt durch innovatives Design, aber dafür durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad.

GunGriffon Blaze

Swing!Game Arts 72%

Grafisch solide Mech-Action, die besonders durch ihre gute Steuerung überzeugt. Leider etwas zu schnell durchgespielt.



■ **ENERGIE!** Befinden Sie sich weiter weg vom Feind, greift Jehuty mit Fernkampfswaffen an.



■ **POWER-ANTRIEB** Die Nachbrenner helfen Ihnen, den gegnerischen Angriffen auszuweichen.

TEST Zone of the Enders

System	PlayStation 2
Hersteller	Konami
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Englisch/deutsche Texte
Preis	DM 119,95
Termin	23. März

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

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
86%	71%	84%	85%

„Grafisch beeindruckender Action-Titel mit lockerem Gameplay und außergewöhnlichem Look.“



■ **FINAL STRIKE** Greifen die anderen Mechs Sie allein an, haben sie meistens keine große Chance.

F1 Racing Championship

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

Erwartungsgemäß setzt sich Ubi Softs *Simulation* an die Pole-Position der Formel-1-Spiele.-

Wie EAs etwas missglücktes Formel-1-Debüt zeigt, ist es doch nicht so einfach, ein gelungenes Rennspiel problemlos und schnell auf die PS2 zu portieren. Bei Ubi Soft nahm man sich etwas mehr Zeit für die Umsetzung, was man dem Spiel aber auch deutlich ansieht. Das Spiel läuft äußerst flüssig, unabhängig davon, wie vie-

le Fahrzeuge auf dem Bildschirm zu sehen sind. Selbst wenn darüber hinaus viele Streckenrandobjekte dargestellt werden müssen, geht die Framerate erfreulicherweise nicht in die Knie. Besonders gut gelungen sind die Texturen und die Spiegelungen auf den Boliden. Wenn Ihnen die Designs und die Werbeaufdrucke auf den Rennern ein

wenig ungewöhnlich vorkommen, brauchen Sie sich aber nicht zu wundern. *F1 Racing Championship* verwendet die Formel-1-Lizenz der Saison 1999. Dadurch fehlt nicht nur der Kurs von Indianapolis, sondern auch ein paar Fahrer, die momentan in der Formel 1 tätig sind.

Interessante Herausforderungen

Für ein gutes Fahrgefühl ist eine gelungene Steuerung aber mindestens genauso wichtig wie die adäquate grafische Umsetzung des Renngeschehens. Auch in diesem Punkt zählt sich die etwas längere Entwicklungszeit aus. In der mitgelieferten „Fahrschule“ lernen Sie in über fünfzehn Lektionen, was es bedeutet, Formel-1-Fahrer zu sein. Mit etwas Übung steuern Sie dann den Boliden selbst bei ausgeschalteten Fahrhilfen professionell durch alle Schikanen. Sämtliche Trainingseinheiten finden in Suzuka statt, wodurch Sie



■ **REALITÄTSNAH** Brems- und Reifenspuren bleiben während des ganzen Rennens sichtbar.



■ **UNKONZENTRIERT** Dieser Verbrenner konnte zwar abgefangen werden, kostet aber die Führung.



■ **NUR KEIN FRÜHSTART!** Hat man sich die Pole-Position erkämpft, muss man diese Chance nutzen.

diesen Kurs bald im Schlaf beherrschen werden. Die Fahrschule eignet sich auch hervorragend dazu, herauszufinden, mit welcher Kameraperspektive Sie sich am ehesten anfreunden können. Eine Perspektive, bei der Sie im Fahrzeug sitzend alle wichtigen Informationen auf einem Lenkraddisplay ablesen können, fehlt leider. Bei Formel-1-Spielen für den PC hat sich diese Art, das Renngeschehen mitzuerleben, schon lange durchgesetzt. Ihre erlernten Fähigkeiten können Sie auch gleich sehr gut im Szenario-Modus anwenden. Die dort zu bewältigenden Herausforderungen haben alle einen realen Hintergrund



■ **WERTVOLLE TIPPS** Im Streckenintro werden die Schlüsselstellen jedes Kurses vorgestellt.



■ **IT NEVER RAINS IN SUZUKA** Bei der letzten Fahr- schulprüfung müssen Sie sehr vorsichtig fahren.



■ **SYMPATHISCHER FINNE** Im letzten Szenario helfen Sie Mika zum verdienten WM-Titel.

und stammen ebenfalls aus der Saison 99. Neben diesen eher ungewöhnlichen und nicht alltäglichen Spielmodi bietet der Titel ansonsten gewohnte F1-Rennspielkost. Ob Zeitfahren, Einzelrennen, Grand Prix oder Zweispielermodus, all diese Modi sind ebenso in allen anderen Formel-1-Simulationen zu finden. Besonders herauszuheben sind noch die diversen Einstellungsmöglichkeiten, die Sie an Ihrem Wagen vornehmen dürfen. Sie können unter anderem die Spritmenge, Reifenwahl, Bodenfreiheit oder Spoilerneigung selbst bestimmen. Jede Strecke erfordert natürlich ein individuelles Wagen-Setup, das zudem auf die äußeren Streckenbedingungen abgestimmt sein sollte. Falls Sie die Wetterbedingungen auf „Zufall“ oder „Real“ gestellt haben, kann es durchaus mal sein,



Wolfgang Fischer

MEIN FAZIT **Sehr Gut**

Es fällt mir nicht gerade leicht, diesem Spiel einen Hit zu verweigern. Die Hauptgründe hierfür waren die veraltete Lizenz und das Fehlen einer echten „Lenkradperspektive“. Warum gerade diese nicht eingebaut wurde, kann ich nicht verstehen, zumal die PS2 eigentlich die dazu nötige Rechen- und Grafikpower bereitstellt. Nichtsdestotrotz ist das Spiel alles in allem sehr gut gelungen und zu Recht die aktuelle Formel-1-Referenz.

Alternativen

Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:

Ridge Racer V	Namco	82%
Solides, aber langfristig etwas eintöniges Rennspiel mit zu wenig Strecken und einer recht dürftigen Fahrzeugauswahl.		
Smuggler's Run	Take 2	81%
Sehr kurzweiliges Rennspielvergnügen, das durch äußerst flüssige Grafik und riesige Areale überzeugen kann.		
F1 Championship Season 2000	EA	67%
Die einzige Formel-1-Alternative bietet außer einer guten Präsentation und anständigem Gameplay nichts Besonderes.		



■ **GUTE UMSETZUNG** In den Nahaufnahmen wird der Detailreichtum der Boliden deutlich.



■ **ERFREULICH** Bei Zwei-Spieler-Duellen spielen auch Computerfahrer eine wichtige Rolle.

dass Sie mit heftigen Regenschauern zu kämpfen haben.

Wolfgang Fischer

TEST F1 Racing Championship

System	PlayStation 2
Hersteller	Ubi Soft
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	23. März
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Einstellbar/3 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	Ab 16 Jahren
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Video Systems

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
84%	80%	84%	84%

„Sehr gutes Formel-1-Rennspiel, das leider mit ein paar klitzekleinen Schönheitsfehlern zu kämpfen hat“

Haben wollen?

Kriegen können:

web: www.gameplay.de fon: (0931) 35 45 255 Mo.-Fr. 8.30-20 Uhr (Sa.-So. 9.30-18 Uhr)

■ **AMERIKANISCHES ANIME-DESIGN** Das japaninspierte Charakter-Design stammt von den Entwicklern Bungie selbst.

Oni

» **GENRE**
Action
» **SPIELER**
1 Spieler
» **HERSTELLER**
Take 2/Rockstar Games
» **INTERNET**
www.take2.de

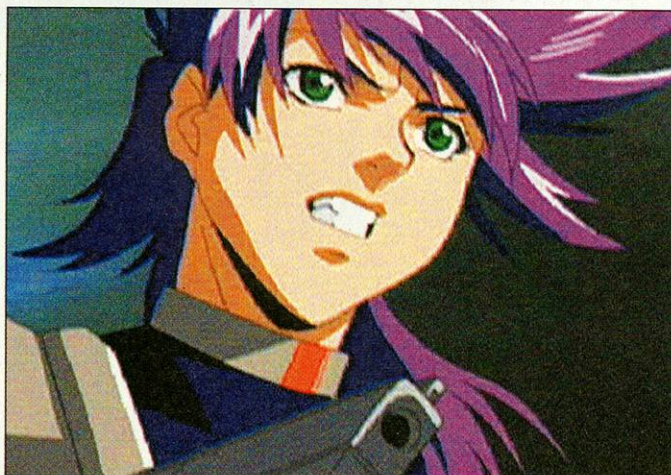
Bungies prügellastige Ballerei

erweist sich leider als technisch traurige Genre-Mixtur für Profispieler.

Seit dem Erfolg von *Tomb Raider* ist klar, dass sich weibliche Hauptfiguren auch in actionlastigen Spielen gut vermarkten lassen. Bungie hat mit der Elite-Polizistin Konoko quasi die Anime-Antwort auf Ms. Croft geschaffen. Im Auftrag der TCTF (Technology Crimes Task Force) kämpft die japanische Schönheit gegen ein Verbrechersyndikat und schreckt dabei weder vor Feuerwaffen noch Nahkampf-Techniken zurück.

Rätsellose Action-Kost

Wer von *Oni* echte Rätsel in Action-Adventure-Manier erwartet, wird enttäuscht sein. Die „Puzzles“ beschränken sich auf Computer-Terminals, mit denen Türen geöffnet werden. An Gegenständen können Sie lediglich Dinge wie Waffen, Munition oder die heilenden Hyposprays aufnehmen. Durch den Wegweiser entfällt oft auch das Erforschen der Levels, da Sie genau wissen, wo Sie hinhinmüssen – kein großes Problem, zu sehen gibt es eh nichts. Dafür ist der Action-Teil des Spiels ausgefeilter als bei den meisten vergleichbaren Titeln: Neben zahlreichen Waffen, von denen Konoko allerdings immer nur eine tragen kann, gilt es auch Fäuste und Füße einzusetzen, um sich Ihrer Gegner zu entledigen. Zwar ist das Move-Repertoire nicht mit „richtigen“ Beat 'em Ups zu vergleichen, doch zu einigen Combos, Würfeln und Entwaffnungstechniken reicht es immerhin.



■ **ANIME-INTRO** Der Vorspann ist ein netter, kurzer Zeichentrickfilm – leider der einzige im Spiel. Alle Zwischensequenzen sind in Echtzeit berechnet.



■ **LASER-ALBTRAUM** Nervig gesetzter Speicherpunkt: diese Laserbarrieren müssen Sie immer wieder überwinden, danach folgt ein längerer Abschnitt.



■ **NICHT SO EINFACH** Schon beim Feuertraining erweist sich die Steuerung als problematisch.



■ **NAHKAMPF-PROBE** Die Kämpfe gegen mehrere Gegner gleichzeitig sind nicht zu unterschätzen.

Jede Menge Schwächen

Die größten Schwächen von *Oni* sind offensichtlich: Die Levels bieten grafische Tristesse pur und Abwechslung gibt's kaum. Die Figuren sind zwar gut animiert, aber ansonsten nicht sehr detailliert – die unbeteiligten Zivilisten sehen sogar richtig schlecht aus. Was unsere Bilder nicht zeigen, sind die herben Ruckeleinlagen, sobald mal etwas mehr passiert. Dabei müssen die betreffenden Gegner noch nicht mal im Bild sein – manchmal reicht es auch aus, wenn zwei Räume weiter ein Feuergefecht stattfindet, um das Spiel in den Diashow-Modus umschalten zu lassen. Gespeichert wird an einigen Punkten innerhalb der Levels automatisch. Wer stirbt, muss erst einmal 30 bis 40 Sekunden Ladezeit ertragen. Warum derselbe Level noch mal geladen werden muss, bleibt ein Rätsel. Zudem ist der Schwierigkeitsgrad sehr unausgewogen. An einigen Stellen benötigt man mehrere Stunden, um weiterzukommen, danach aber lassen sich gleich ganze Levels beim ersten Anlauf bewältigen. Neben der umständlichen Steuerung mit zwei Analog-Sticks, der man die „Maus+Tastatur“-PC-Herkunft deutlich anmerkt, erschwert das Geruckel die Kämpfe oft noch zusätzlich. Die Mehrfachbelegung des rechten Analog-Sticks mit „drehen“, „Waffen ziehen“ und „Waffen aufheben“ erweist sich



■ **GROSSZÜGIG** Konokos Mitarbeiter und gerettete Zivilisten verschenken Hyposprays und Munition.

INFO Oni als Comic

Vom Bildschirm aufs Papier

Dark Horse Comics veröffentlicht zeitgleich mit dem US-Release eine Comic-Adaption von *Oni*!

Passend zur Veröffentlichung von *Oni* erschien der erste von insgesamt drei geplanten *Oni*-Bänden bei Dark Horse Comics. Die von Bungie intern entwickelten



■ **DER ONI-COMIC** Von den asiatischen Film-Vorbildern über das Videospiel zum Comic!

Charaktere wurden von Autor David Land und Zeichner Sunny Lee ins Comicbuch-Format übertragen. Laut Lee wurde bei der

■ **WERBE-EXEMPLAR** Drei *Oni*-Bände sind geplant, hier das Cover der Werbenummer.

Optik Wert darauf gelegt, eher dem bunten Anime- als dem Manga-Stil nahezukommen – die uns vorliegende Werbenummer unterstreicht diese Aussage und macht zumindest Appetit auf mehr! Der erste Band ist bereits am 14. Februar in den USA erschienen, die zwei weiteren Bände sollen im monatlichen Abstand folgen.

in der Praxis als störend. Das gilt generell für die gesamte Steuerung: Würfe gelingen oft nicht, das Zielen ist bei vielen Waffen schwierig und mit Rückstoß nahezu unmöglich. Dieses Manko fällt jedoch kaum ins Gewicht, da man ohnehin kaum Munition findet. Ohne Waffen sind die Kämpfe gegen mehrere Gegner schwierig, da das Blocken mehr schlecht als recht funktioniert. Zusätzlich verfügen einige der Kontrahenten über Attacken, die Ihre Deckung durchbrechen. Ist einer der Bösewichter zudem bewaffnet, wird es erst recht heftig: gerät Konoko nämlich erst einmal unter Beschuss, schrumpft die Lebensenergie meist schneller, als Sie schauen können. Unsere Testversion war noch englisch, die Verkaufsversion wird aber komplett deutsch sein.

Michael Pruchnicki



■ **MUTIGES MÄDCHEN** Konoko geht in die Offensive und nimmt dem Endgegner seine Waffe ab.



Michael Pruchnicki

MEIN FAZIT

Geht so

Bei *Oni* kommen einem Zweifel, ob die Entwickler ihr eigenes Spiel überhaupt in dieser Form selbst gespielt haben. Die Steuerung mit dem Joypad wird gerade beim Zielen zur Qual und die Ruckeleinlagen sind bei dieser detailarmen Grafik eine absolute Unverschämtheit! Die ungünstig verteilten Speicherpunkte sind oft frustrierend. Profis dürften dadurch motiviert werden, ansonsten ist *Oni* aber vor allem ein – abschreckendes – Beispiel dafür, wohin die Annäherung von PC- und Konsolen-Markt führen kann.

Alternativen

Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:

X-Squad

Electronic Arts 70%

Der EA-Konkurrent *X-Squad* bietet zwar keine Prügeleinlagen, ist aber technisch insgesamt deutlich sauberer.



■ **NEU IM REPERTOIRE** Im Laufe des Spiels lernt Konoko immer wieder neue Attacken dazu.



■ **LANGWEILIG** Die „Rätsel“ beschränken sich auf das Öffnen von Türen über solche Terminals.

TEST Oni

System	PlayStation 2		
Hersteller	Take 2/Rockstar G.		
Genre	Action		
Spieler	1		
Sprache	Deutsch		
Preis	Ca. DM 120,-		
Termin	9. März		
Schwierigkeitsgrad		Save Game	
Variabel, generell hoch		Ja	
Analog/Dual Shock		Levels	
Ja/ja		14	
Analoge Buttons (PS2)		USK-Freigabe	
Nein		Ab 16 Jahren	
Datenträger		Entwickler	
CD		Bungie	
GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
51%	63%	70%	67%

„Weder die technische noch die spielerische Seite von *Oni* kann wirklich überzeugen – schade!“

Knockout Kings 2001

»GENRE
Boxen
»SPIELER
1-2
»HERSTELLER
Electronic Arts
»INTERNET
www.electronicarts.de

Aus den Box Champions sind auf der PS2 Knockout Kings geworden, das Spiel ist aber noch dasselbe.

Ring frei für Runde 2: Vor einigen Wochen ist auf der PSone *Box Champions 2001* erschienen, jetzt kommt auch schon die Version für die PlayStation 2, diesmal unter dem internationalen Namen *Knockout Kings 2001*. Sonst hat sich am Spiel selbst nichts geändert. Mit einem Profiboxer geht es im Ring gegen einen anderen Profiboxer und die Fäuste fliegen. Die Steuerung ist einerseits sehr eingängig, geht aber andererseits ziemlich in die Tiefe. So sind viele Kombinationen aus Kopf- und Körperschlägen möglich. Auch andere realistische Boxbe-

wegungen wie Klammern, Blocken oder sogar Tiefschläge lassen sich mit etwas Tastendrücken anstandslos ausführen. Im Karriere-Modus gibt es noch die Möglichkeit, einen eigenen Faustkämpfer zu erschaffen und ihn durch richtiges Training an die Spitze zu führen. Auch beim Sound wenig Neues: Regina Halmich nervt als Co-Kommentatorin immer noch, die Musik ist dafür recht gut. Einziges Unterscheidungsmerkmal zur PSone-Version ist also die Grafik, die wirklich um einiges besser ist. Vor allem die Boxer, Ringrichter und Betreuer sehen lebensecht aus. Bei den Boxern lassen sich sogar die Auswirkungen der Schläge beobachten: Veilchen, Platzwunden und Schwellungen sind auch von weitem gut zu erkennen. Der Gesichtsausdruck ändert sich dadurch aber nicht. Beim Publikum hört die Herrlichkeit dann endgültig auf. Die Zuschauer sehen aus wie ferngesteuerte Pappkameraden, die sich sehr mechanisch bewegen.

Albrecht Ott



■ VOGELPERSPEKTIVE Während der Kämpfe können Sie die Kameransicht jederzeit verstellen.



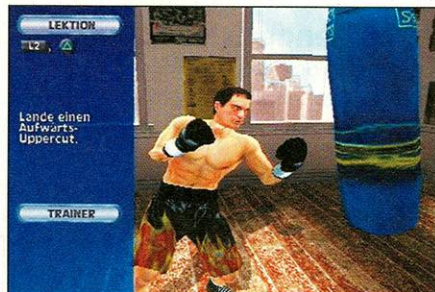
■ MÄNNLICH Bei dem Brustpelz friert Lennox Lewis auch mit nacktem Oberkörper nicht.



■ KONTRAST Der Boxer im Vordergrund wirkt fast lebensecht, das Publikum wie Pappaufsteller.



■ HEFTIGER NIEDERSCHLAG Schon stark beschädigt schafft Regina Halmich den K.o.



■ GRUNDLAGEN Beim Sandsack-Training lernen Sie die wichtigsten Schläge und Kombinationen.



MEIN FAZIT

Gut

Knockout Kings 2001 hat einige Pluspunkte: zum einen die große Auswahl an Profiboxern wie beispielsweise Muhammad Ali, zum anderen das komplexe und realistische Schlagesystem. Leider gibt es auch auf dem Minuskonto Eingänge, etwa den nervigen Kommentar und die wenig schönen Umgebungen.

TEST Knockout Kings 2001

System	PlayStation 2
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Boxen
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	29. März
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	-
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	EA Sports

GRAFIK 73% SOUND 60% SPASS 80% GESAMT-WERTUNG 79%

„Boxen wie die Champions: Mit Taktik und Technik kommen Sie weiter als mit blindem Prügeln.“

GunGriffon Blaze

»GENRE
Action
»SPIELER
1
»HERSTELLER
Swing!
»INTERNET
www.swing-ag.de

Besser spät als gar nicht: Game Arts' Riesenroboter marschieren endlich auch in Deutschland ein.



■ **NÄHER DRAN** Die Zoom-Funktion macht sich gerade beim Kampf gegen Hubschrauber bezahlt.



■ **ANGESCHLICHEN** So mancher feindliche Mech bemerkt Sie erst, wenn Sie auf ihn feuern.



■ **DER START IST ABGESAGT** Das Zerstören des Space Shuttles ist eine der einfacheren Missionen. Mit den zahlreichen Waffensystemen können Sie generell alle Gebäude im Spiel zum Einsturz bringen.

Im dritten Teil von Game Arts' *GunGriffon*-Reihe (die ersten Teile erschienen nur für Segas glücklosen Saturn) übernehmen Sie erneut die Kontrolle über einen riesigen Kampfroboter, der dank gewaltiger Feuerkraft vom Boden aus oder im Gleitflug ganze Truppenverbände fast im Alleingang ausschalten kann. Durch die Steuerung des Mechs aus der Piloten-Perspektive und einen speziellen Zoom-Modus erinnert das Ganze spielerisch ziemlich an Ego-Shooter, die reine Menge an Gegnern verstärkt diesen Eindruck noch zusätzlich. Vor jedem Einsatz können Sie Ihre Kampfmaschine mit zuvor gefundenen Zusatzwaffen und diversen Power-ups aufrüsten. Da es im Spiel selbst keine Übersichtskarte gibt, sind die Missionsbriefings ziemlich wichtig, um den Überblick zu behalten – die Aufträge selbst sind allerdings wenig spektakulär, je nach Level müssen Sie lediglich bestimmte Ziele vernichten oder eigene Einheiten verteidigen. Immerhin wird der Schwierigkeitsgrad schon bei der Easy-Einstellung später recht happig – der Titel ist zwar kurz, aber deswe-



■ **KAMPFMASCHINE**
Game Arts lässt zum dritten Mal die Mechs los.

Test GunGriffon Blaze



■ **BILDSTÖRUNG** Bei schwereren Schäden macht Ihr im Helm integriertes Display langsam schlapp.

gen nicht unbedingt schnell durchgespielt. Grafik und Sound sind eher durchschnittlich, immerhin läuft das Spiel sehr flüssig.

Michael Pruchnicki

Michael Pruchnicki

MEIN FAZIT

Gut

GunGriffon Blaze spielt sich prinzipiell hervorragend, leidet aber an zu wenigen Levels und einigen kleineren Mängeln. Eine Art Karte und/oder Radar hätte viel gebracht, so behält man eigentlich nur durch die kleinen Kampfgebiete den Überblick. Außerdem nervt's einfach, wenn mich Gegner beschießen, die eigentlich außerhalb des Spielfeldes stehen. Die Lokalisierung ist auch nicht sonderlich berauschend: PAL-Balken und der fehlende 60-Hz-Modus sind nicht gerade vorbildlich. Für Mech-Fans trotzdem empfehlenswert!

TEST GunGriffon Blaze

System	PlayStation 2
Hersteller	Swing!
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	April

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	6 + Alternative Missionsziele
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
—	Ab 12 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Game Arts

GRAFIK

SOUND

SPASS

GESAMT-
WERTUNG

72%

70%

74%

72%

„Technisch solide Mech-Action mit gelungener Steuerung, leider viel zu wenige Missionen“

WDL Thundertanks

» GENRE
Action
» SPIELER
1-4
» HERSTELLER
3DO
» INTERNET
www.3do.com

3DOs World-Destruction-League-Serie startet mit riesigen Kampfpanzern zeitgleich auf PSone und PlayStation 2.



■ VIERGETEILT Mit vier Spielern gleichzeitig wird es zwar ein wenig unübersichtlich, dafür macht es aber auch mehr Spaß als allein.

2062: Die Welt erholt sich mühsam vom letzten großen Krieg, riesige Gebiete sind zerbombt und verseucht. Doch eine der wichtigsten Erfindungen der Menschheit hat sofort wieder Einzug in den Alltag vieler gehalten: das Fernsehen! Hier überträgt die World Destruction League unter anderem ihre Sendung *Thundertanks*, in der sich lebensmüde Gladiatoren in ihren umgebauten Panzern gegenseitig zu Klump schießen. Möge der Beste gewinnen! Nachdem Sie einen von elf Fahrern ausgewählt haben, müssen Sie sich im Tournament-Modus nach und nach mit den anderen zehn Herausforderern bekriegen. Dazu steuern Sie Ihren Panzer wahlweise in Ego- oder Vogelperspektive durch eine von 20

Kampfarenen und feuern aus allen Rohren auf alles, was sich bewegt. Logischerweise ist Ihr Gefährt recht schwerfällig und Sie werden so manches Mal verzweifeln, wenn Sie versuchen, ein Goodie aufzusammeln und jedes Mal daran vorbeirauschen. Das Spielprinzip ist auf Dauer recht eintönig – da können auch die sechs verschiedenen Spielmodi wie beispielsweise Deathmatch, Capture the Flag oder Frenzy nichts ändern. Grafisch hat sich im Vergleich zur PSone-Version nicht so viel getan, wie es sollte. Die Auflösung ist höher und die Texturen sind gefiltert, außerdem gibt es ein paar Special Effects mehr – aber das war es auch schon. Im Multiplayer-Modus kann man mit den richtigen Mitspielern dafür etwas mehr Spaß haben – vor allem weil bis zu vier Leute im Splitscreen gegeneinander antreten können.

Stefanie Schwarz



MEIN FAZIT

Geht so

Auf den ersten Blick sieht *Thundertanks* auf der PlayStation 2 wie ein besseres PSone-Spiel aus. Die Texturen sind viel zu monoton, die Spezialeffekte eher lahm. Außerdem kann der Titel den Einzelspieler auf Dauer nicht besonders motivieren, da er zu wenig Abwechslung im Gameplay bietet. Das einzig Lustige am Spiel sind die beiden Kommentatoren, die aber nach einer Weile auch immer dieselben Sprüche ablassen. Und so hat man nicht unbedingt Lust, sich öfter als einmal an die Spitze der WDL zu kämpfen.



■ TIGER IM TANK Der „Manticore“ schleudert blitzartige Geschosse gegen die Konkurrenz.



■ ÜBERSICHTLICH In der Vogelperspektive können Sie besser sehen, wo sich Ihre Gegner befinden.

■ ANSPRECHEND
Kommentatorin Kate Maxwell ist nicht nur verbal ziemlich schlagkräftig.



■ ONE ON ONE Bei nur zwei Spielern sollten Sie auch noch ein paar AI-Panzer hinzunehmen.

TEST WDL Thundertanks

System	PlayStation 2
Hersteller	3DO
Genre	Action
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	ca. 100,- DM
Termin	23. März
Schwierigkeitsgrad	Save Game
3 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	20
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ab 12 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	3DO

GRAFIK 54% SOUND 67% SPASS 59% GESAMT-WERTUNG 57%

„Ein paar mehr Features als die PSone-Version, grafisch trotzdem unter dem PS2-Durchschnitt“

Evergrace



Zwei einsame Helden durchwandern ein trostloses Fantasy-Reich.

Sharline und Darius sind im Reiche Rieubane gestrandet. Der Spieler darf an jedem Speicherpunkt zwischen beiden Storylines wechseln. In fast ausgestorbenen Gebirgslandschaften, Burgen oder futuristischen Forschungskomplexen erlegen Sie Phantome, Mörderlibellen und andere Störenfriede. Für getötete Gegner tauchen Heilmittel, Rüstung und Palmira-Kristalle auf, mit denen Sie Ihrer Ausrüstung magische Fähigkeiten verleihen können. Das Sammeln von neuen, teils recht aberwitzigen Gegenständen wie Hasenohr-Helmen und den dazugehörigen Zaubersprüchen macht den Hauptanreiz von *Evergrace* aus. Allerdings spielt sich der Titel aufgrund der eingeschränkten Aktionsfreiheit sehr zäh. Die pastellfarbenen Levels wirken zu karg, gelungen ist die Sprachausgabe.

Stefanie Schetter



■ **HALLOWEEN** Not macht erfinderisch. So müssen unter anderem Kürbisschalen als Helme herhalten.

TEST Evergrace

System	PlayStation 2
Hersteller	Crave
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	März
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	2 Figuren, je ca. 10 Levels
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ab 12 Jahren
Datenträger	Entwickler
DVD	From Software
GRAFIK	SOUND
72%	77%
SPASS	GESAMT-WERTUNG
66%	67%

Kengo



Der Pfad eines Samurai ist gepflastert mit Entbehrungen und Leichen.

In diesem vom altherwürdigen „Vorgänger“ *Bushido Blade* inspirierten Schwertkampfspiel führen Sie einen von drei angehenden Samurai durch verschiedene Geschicklichkeitsübungen und Trainingskämpfe. Sie steigern so die vorhandenen Charakterwerte Ihres Kämpfers und entwickeln neue Techniken. Entscheidend für Ihre Kampfausrichtung sind neben der Wahl des Dojos die individuellen Fähigkeiten Ihres Recken. Wenn Sie die Ausbildung hinter sich gebracht haben, können Sie sich in Kämpfen auf Leben und Tod mit anderen Samurai messen. Leider ist aus *Kengo* nicht eine spielerisch und grafisch aufgepeppte Neuaufgabe des Klassikers geworden. Die Programmierer haben es geschafft, das eigentlich gelungene Spielprinzip beispielsweise durch Gesundheitsbalken zu verschlimmbessern.

Wolfgang Fischer

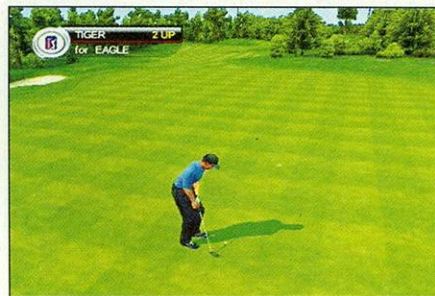


■ **HARTES AUSDAUERTRAINING** Bei dieser Übung stählen Sie Ihre geistigen Fähigkeiten.

TEST Kengo

System	PS2
Hersteller	Ubi Soft
Genre	Beat 'em Up
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	30. März
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	—
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ab 16 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Lightweight
GRAFIK	SOUND
75%	73%
SPASS	GESAMT-WERTUNG
71%	70%

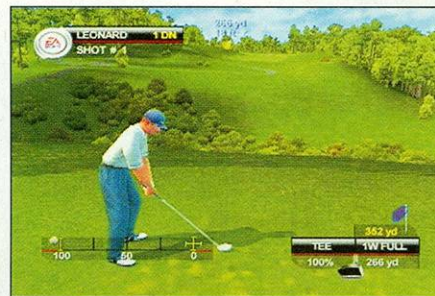
Tiger Woods PGA Tour 2001



In 18 Löchern um die Erde: Die PGA Tour führt Sie zu den besten Golfplätzen.

Ausholen, zielen, einlochen – ganz so einfach ist Golf nicht. Vieles gibt es vorher zu bedenken: den Wind, das Gelände und dann muss man den Ball auch noch richtig treffen. All das ist bei *Tiger Woods PGA Tour 2001* genau umgesetzt. Der Wind treibt den Ball ab, im Sand rollt er anders als auf dem Grün und Präzision wird dem Spieler auch abverlangt. Das Schlagen funktioniert über die Analogsticks. Indem Sie diese nach unten drücken, holen Sie aus, woraufhin im Powerbalken die Schlagkraft steigt. Dann müssen Sie im richtigen Moment den Stick wieder hochdrücken, um abzuschlagen. Je gerader Sie diese Bewegung ausführen, desto präziser treffen Sie den Ball. Eine anspruchsvolle Golfsimulation also, die mit sechs verschiedenen Modi lange für Spaß sorgt.

Albrecht Ott



■ **ABSCHLAG** Der Balken unten links zeigt an, wie stark der Golfball getroffen wird.

TEST Tiger Woods PGA Tour 2001

System	PlayStation 2
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Sportspiel
Spieler	1-4
Sprache	Englisch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	5. April
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	—
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	EA Sports
GRAFIK	SOUND
77%	67%
SPASS	GESAMT-WERTUNG
76%	76%



■ **BÖSER PATZER** Ganze sieben Minuten dauert es, bis Florenz zur ersten Torchance kommt.



■ **DIE ANGST DES TORMANNS ...** Das Elfmeterschießen bietet denselben Thrill wie immer.



■ **VOR LEEREN RÄNGEN** Das Training des peruanischen Nationalteams interessiert niemanden.

ISS Pro Evolution 2

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

Der mit äußerster Spannung erwartete Nachfolger des Fußballreferenztitels von Konami fegt die komplette Konkurrenz mit **Leichtigkeit** vom Platz.

Außer ein paar eingefleischten PSone-Fußballfans hat wohl niemand mehr mit einer Fortsetzung der erfolgreichen und beliebten Serie auf der alten Sony-Konsole gerechnet. Durch die größeren Möglichkeiten der PS2 und die Aussicht auf eine vor allem grafisch verbesserte Version des Spiels erschien ein Wechsel auf Sonys Edelkonsole eigentlich als logischer Schritt.

Wie zu erwarten war, werkelt man bei Konami mit Hochdruck an einer solchen Umsetzung, die noch in diesem Monat in Japan erscheinen soll. Auf die deutschsprachige Version dieses kommenden Spiele-Hits müssen fußballverrückte PS2-Besitzer aber noch bis Oktober 2001 warten. Mit *ISS Pro Evolution 2* wird die Wartezeit jedoch extrem kurzweilig werden. Die Programmierer haben am bewährten Spielprinzip glücklicherweise keine großartigen Änderungen vorgenommen, sondern sich darauf konzentriert, das Geschehen auf dem Rasen noch realistischer umzusetzen. Die kürzlich erworbene FIFPro-Lizenz leistet hier auf jeden Fall einen nicht zu unterschätzenden Beitrag. Auf die Originalnamen der südamerikanischen Ballkünstler müssen Sie aber verzichten, da

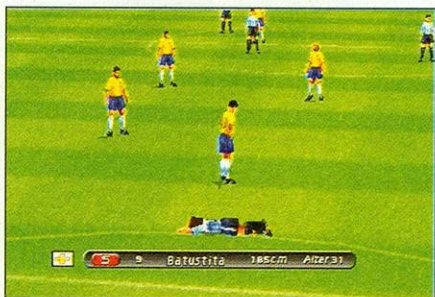
diese in dem Lizenzpaket nicht enthalten sind. Glücklicherweise kann dieses kleine Manko mit dem mitgelieferten Editor aber ziemlich leicht behoben werden.

Übersichtliche Menüführung

Veteranen des Vorgängers finden sich nach der imposanten Introsequenz sofort zu recht. Sie wählen über schlichte und sehr übersichtliche Menüs den Modus aus, in dem Sie gegen den Computer oder einen menschlichen Kontrahenten antreten wollen. Zur Auswahl stehen, wie in den meisten Fußballsimulationen üblich, folgende Spielmodi: Freundschaftsspiel, Elfmeterschießen, verschiedene Trainingseinheiten und internationale Ligen und Turniere. Dazu kommt eine der UEFA Champions League nachempfundene Master-Liga, bei der Sie

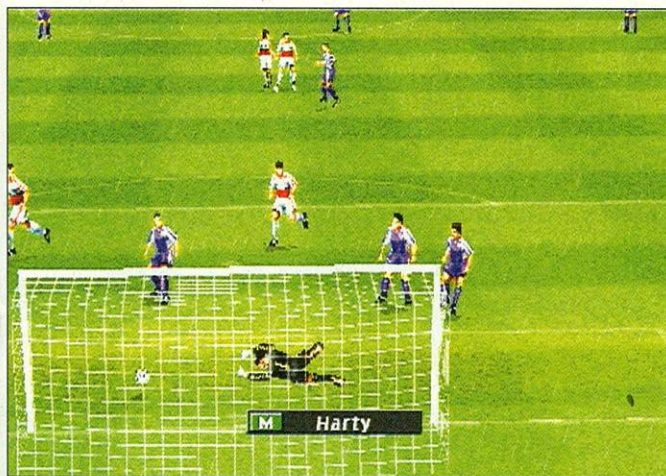
HALBZEIT	
2	0
Aufstellungen	
SCHÜSSE	1
ABSEITS	0
FOULS	2
GELBE KARTEN	1
ROTE KARTEN	0
FREISTÖßE	3
ECKBALLE	0
ELFMETER	0
m 1 1. 0 Dortmund West Ham 1 1. 0 Valencia	

■ **INFORMATIONSLUT** Neben Statistiken werden auch die Ergebnisse anderer Spiele eingeblendet.

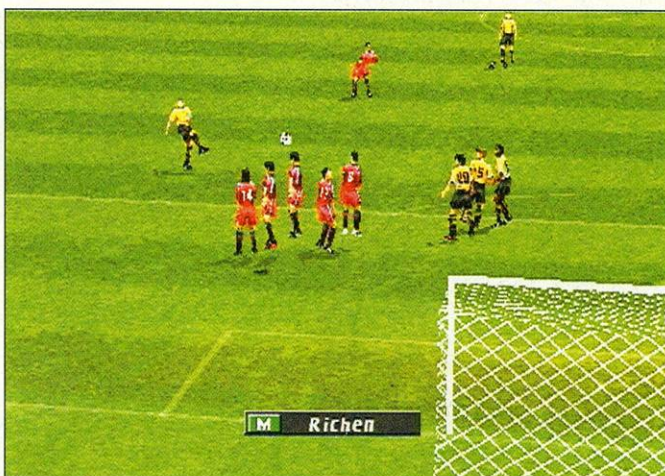


■ **AUS FÜR BATIGOL?** Der argentinische Ausnahmestürmer hat sich leicht verletzt.

■ **MILLIMETERENTSCHEIDUNG** Überhartes Einsteigen oder nur ein faires Tackling?



EINLADUNG ZUM TORESCHIESSEN Diesen unbedrängten Flachschuss aus zwölf Metern Entfernung kann der Goalie einfach nicht halten.



ES SCHOSS DEN FREISTOSS ... Dortmunds Jungstar Lars Ricken hebt den Ball kunstvoll über die fünfköpfige Abwehrmauer hinweg.

anders als bei den zuvor angesprochenen Modi europäische Spitzenmannschaften zu Siegen führen müssen. Ganz wie im richtigen Leben wurde hier ebenfalls die Anzahl der Mannschaften aufgestockt – und zwar von 16 auf 24. Sie beginnen jetzt in der „zweiten Liga“, die acht Mannschaften umfasst, und kämpfen sich bis in die höchste Spielklasse vor. Sie erhalten für jeden Sieg und jedes Unentschieden Spielkapital, das Sie dann in neue, bessere Spieler investieren können.

Sobald Sie den Aufstieg geschafft haben, winkt in der Königsklasse das große Geld, mit dem Sie sich dann schließlich auch einen Luis Figo oder Gabriel Batistuta leisten können. Welcher Star am besten in Ihr Team passt, können Sie an den 15 Statuswerten des jeweiligen Spielers ablesen. Einige der wichtigeren Werte sind beispielsweise Kopfballstärke, Zweikampfverhalten, Ausdauer oder Antrittsschnelligkeit. Den Programmierern ist es



wiederum hervorragend gelungen, diese Charakterattribute für die einzelnen Spieler dann auch ins Spiel zu übertragen.

Einzigartige Umsetzung

Das Aushängeschild von *ISS Pro Evolution 2* ist wie im Vorgänger das durchdachte und fein abgestimmte Gameplay. Das Zusammenspiel der Kicker, die Umsetzung von taktischen Vorgaben und viele weitere Kleinigkeiten wurden noch weiter verbessert und tragen so zu einem noch perfekteren und flüssigeren Spielablauf bei. Die Animationen wurden ebenfalls optimiert, wo-

durch die Bewegungen der virtuellen Akteure noch lebensechter wirken. Besonders die Torhüteranimationen sind vom Allerfeinsten. Einer der wenigen Kritikpunkte am Vorgänger war, dass die Spieler selbst bei harten und brutalen Fouls keinerlei Verletzungen davontrugen. Jetzt kommt es pro Spiel etwa ein- bis zweimal vor, dass ein Spieler nach einer Grätsche liegen bleibt. Ist der Spieler angeschlagen, kann er mit verminderten Fähigkeiten die Partie fortsetzen. Ob er dann allerdings noch eine echte Verstärkung für das Team ist, bleibt fraglich. Bei schweren Verletzungen müs-



TRIKOTVERGEHEN Mit allen Mitteln wird versucht, den Gegner am Flanken zu hindern.

sen Sie den betroffenen Spieler auswechseln und für möglichst adäquaten Ersatz sorgen. Bei größeren Turnieren kann der langfristige Ausfall eines verletzten Spielers nämlich sonst schwerwiegende Folgen haben und letztlich zum Ausscheiden führen. Selbstverständlich wird das Spielgeschehen auf dem Rasen von zwei Sportjournalisten fachmännisch kommentiert. Technisch bedingt wiederholen sich, analog zur Konkurrenz, nach einer Weile allerdings auch hier die einschlägigen Phrasen aus dem Fußballjargon.

Wolfgang Fischer



LETZTER AUSWEG Der enteiltte Stürmer kann nur noch durch ein Foul gestoppt werden.



UMSONST GESTRECKT So sehr sich der Keeper bemüht, diesen Treffer kann er nicht verhindern.



Wolfgang Fischer

MEIN FAZIT

Super

Respekt! Die Entwickler haben es tatsächlich geschafft, den exzellenten ersten Teil noch zu toppen. Das Beeindruckendste an diesem Spiel ist, dass es aufgrund der hervorragend ausbalancierten Spieldynamik nie langweilig wird und man selbst nach weit über 100 (!) Stunden Spielzeit noch Details erkennt, die einem vorher nicht aufgefallen sind. Die Zeit bis zum PS2-Launch des „Nachfolgers“ ist auf jeden Fall mehr als gerettet.

Alternativen

Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:

ISS Pro Evolution Konami **92%**

Der Vorgänger bietet fast alles, was das Fußballerherz begehrt, und war für lange Zeit die Referenz in Sachen Fußball.

UEFA Striker Infogrames **91%**

Durchdachtes Gameplay und realistische Ballphysik machen diesen Titel zu einer erstklassigen Fußballsimulation.

FIFA 99 Electronic Arts **90%**

Die FIFA-Serie glänzt mit toller Präsentation, Originalspielern und vielen Spielmodi. Spielerisch leider nur Fast-Food-Niveau.

TEST ISS Pro Evolution 2

System	PSone
Hersteller	Konami
Genre	Fußball
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	16. März
Schwierigkeitsgrad	Save Game
3 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	–
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Konami

GRAFIK 87% SOUND 83% SPASS 97% GESAMT-WERTUNG **95%**

„Dieses Spiel ist ein absolutes Muss für jeden Fußballfan, selbst wenn man den Vorgänger schon besitzt!“

DUCATI WORLD

Die Früchte von über 50 Jahren Werkstattarbeit finden sich in Acclaims Rennspiel **Ducati World** wieder. Mehr als 40 verschiedene Modelle aus dem Hause **Ducati** lassen die Herzen der **Ducati-Freunde** höher schlagen. Wenn Sie über etwas Rennsport-Know-how und einen Motorradführerschein verfügen, haben Sie jetzt die Gelegenheit, einen Traum Wirklichkeit werden zu lassen, denn wir verlosen in Zusammenarbeit mit **Acclaim** eine der legendären Maschinen.

»» **HAUPTPREIS** ««

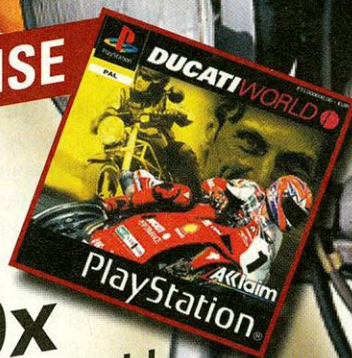
Eine **Ducati Monster 600 Dark**

WEITERE PREISE

10x
Ducati World
für PSone



10x
Ducati-World-
T-Shirt



GEWINNSPIEL



TECHNISCHE DATEN:

Motor	
Bauart	Zweizylinder-Viertakt-90°-L-Motor
Kühlung	Fahrtwind
Nockenwelle	Eine je Zylinder
Ventile	Zwei je Zylinder, desmodromisch gesteuert
VentilØ E/A	33,5/30,5 mm
Ventilhub E/A	9,35/8,5 mm
Ventiltrieb	Zahnriemen
BohrungxHub	80x58 mm
Hubraum	583 ccm
Verdichtung	10,7
Leistung bei /min	40 kW bei 8.250/min, 25 kW bei 7.500/min
Drehmoment	51 Nm bei 7.000/min, 50 Nm bei 3.250/min
Gemischaubereitung	Zwei Mikuni-Gleichdruckvergaser, 38 mm Ø
Lichtmaschine	520 W

Kraftübertragung

Primärtrieb	Zahnäder, geradverzahnt
Übersetzung	1,85
Sekundärtrieb	O-Ring Kette
Übersetzung	3,06
Getriebe	Fünfgang
Übersetzung	2,50/1,71/1,33 1,07/0,97
Kupplung	Mehrscheiben im Ölbad

Fahrwerk

Rahmenbauart	Stahlgitterrohrrahmen, Chrom-Molybdän
Federung vorn	Marzocchi-USD-Gabel, Tauchrohr Ø 43 mm
Federung hinten	Zweiarm-Stahlkastenschwinge mit einem Sachs-Federbein
Verstellbarkeit	Federvorspannung stufenlos
Federweg vorn/hinten	120/144 mm
Bremse vorn	Eine gelochte Scheibenbremse mit 320 mm Ø, Vierkolben-Zange
Bremse hinten	Eine gelochte Scheibenbremse mit 245 mm Ø, Zweikolben-Zange
Felgen	Leichtmetall mit drei Hohlspeichen
Größe vorn/ hinten	3.50x17/4.50x17
Räder/Reifen	120/60 ZR 17/160/60 ZR 17

Abmessung/Gewicht

Länge	2.070 mm
Radstand	1.430 mm
Lenkkopfwinkel	67 Grad
Nachlauf	94 mm
Bodenfreiheit	150 mm
Sitzhöhe	770 mm
Leergewicht	174 kg
Zul. Gesamtgewicht	370 kg
Tankinhalt	16 l, davon 3 l Reserve
Batterie	12V/12 Ah
Preis	6.895 Euro (DM 13.485,-)

Wenn Sie die Chance haben möchten, einen dieser Artikel zu gewinnen oder gar die Ducati Monster 600 Dark in Ihrer eigenen Garage zu parken, dann beantworten Sie uns folgende Frage:

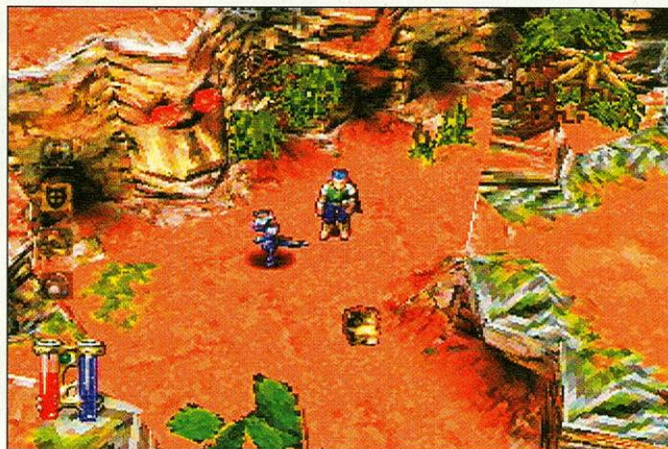
Wie viel Kubikzentimeter Hubraum hat die Ducati Monster 600 Dark genau?

Rufen Sie uns unter 0190/0858 61* an und geben Sie uns die Lösung bequem telefonisch durch oder schreiben Sie uns eine Postkarte an Computec Media AG, Redaktion Play Zone, Kennwort: Ducati World, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg. Teilnahmeschluss ist der 4. April 2001. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Acclaim und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausbezahlt 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. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.



■ **EISEN, SILBER, KUPFER, STAHL** Irgendwer versteckt hier alle Schlüssel in den unwirtlichsten Ecken, meist behütet von wütenden Monstern.



■ **AFFENKOPF** Na, wenn sich in diesem Canyon nicht ein paar geheime Höhleneingänge verbergen! Magische Steine helfen weiter.

TechnoMage

Die Rückkehr der Ewigkeit

>> GENRE
Action-Adventure
>> SPIELER
1
>> HERSTELLER
Sunflowers
>> INTERNET
www.technomage.de

Es war einmal im Lande

Gothos ein lieber Junge namens Melvin ...



■ **FRAUENQUOTE** Mal ganz ehrlich, Leute: Das Mädels ist doch eigentlich nur zur Zierde dabei, oder?

Als Abkömmling zweier Völker, den magiebegabten Dreamern und den technikverliebten Steamern, sitzt Melvin zwischen allen Stühlen. Nachdem man ihm die Schuld an einer Monster-Invasion in die Schuhe schiebt, macht sich der verstoßene Mischling auf die Suche nach seinem Vater, lacht sich unterwegs eine niedliche Gefährtin an und verteidigt letzten Endes im Alleingang die Welt gegen einen hinterlistigen Zauberer. So geradlinig wie die Story verläuft auch Melvins streng vorgezeichneter Abenteuerweg, auf dem sich Puzzles, Rollenspielkrümel und Geschicklichkeitsaufgaben abwechseln. Hier tragen Sie Butterbrote und Weinflaschen von Haus zu Haus, dort pflügen Sie sich Ihren Weg durch mit Monstern und Mechanismen gespickte Dungeons, dann wieder hopen Sie über Transporterplatten oder Seerosenblätter. Dazwischen werden Kisten geschoben, Hebel gedrückt und Schlüssel gesammelt. Nichts, was man nicht schon kennt, aber davon reichlich. Hin und wieder dürfen Sie Melvins Eigenschaften steigern, gelegentlich wandert eine neue Waffe oder ein frischer Zauberspruch ins äußerst übersichtliche Menü.

Ein zweischneidiges Schwert

Traurigerweise merkt man *TechnoMage* die lange Entwicklungszeit nicht nur in positiver Hinsicht an. Einerseits steckt in den Locations viel liebevolle Kleinarbeit; Wälder, Einöden und Gewölbe besitzen ihre ganz eigene Atmosphäre. Andererseits hinkt die



■ **AUTSCH!** Siehe da, es steht wieder einmal ein Hüpfritzel an. Aber die Sichtweite! Die Sichtweite ...!



■ GUTE FREUNDE braucht der Dreamer. Solche mit Flügeln zum Beispiel. Der Spieler freut sich derweil über die wunderschönen Rendersequenzen.



■ ABWÄRTS Talis' Aufgabe besteht hauptsächlich darin, sich aus verschiedenen Schlamasseln retten zu lassen. Für die Action ist Melvin zuständig.

Technik dem aktuellen Stand merklich hinterher: Vor den pixeligen Hintergründen lassen sich Vorsprünge oder Gegner nur schwer ausmachen, die Figuren zuckeln herum wie Roboter und trotzdem schafft es die Grafik-Engine oft nicht einmal, die Umgebung bis zum Bildschirmrand hin darzustellen. Auch macht es gerade die einheitliche, bisweilen sehr knallige Farbgebung der einzelnen Passagen dem Spieler sehr schwer, sich innerhalb eines Levels zu rechtzufinden, zumal die drehbare Kamera leider auch an unübersichtlichen Stellen nicht ans Geschehen heranzoomt. Kreidepfeile und Landkarte sind somit unverzichtbar – warum einfach, wenn es auch umständlich geht? Einen zwiespältigen Eindruck hinterlässt auch die Sprachausgabe. Da hat man sich die Mühe gemacht, Dutzende von Sprechern für sämtliche Spielfiguren zu organisieren, und dann lesen die Leutchen ihre Texte vor wie Kindergärtner während der Märchenstunde – von wenigen Ausnahmen abgesehen. Lobenswert bleiben



■ EINGANGSCODE Da Melvin nicht ans Ohr der Statue reicht, muss sein Begleiter nachhelfen.



■ GEBLENDET Vor Freude über den Fund vergisst Melvin glatt die Dämonen, die auf ihn einharken.

schließlich die unaufdringliche, aber atmosphärische Musik und die glanzvollen Zwischensequenzen am Ende der Levels. Wer über die Grafikmankos hinwegsehen kann, sich gerne durch traditionelle Quests und Dungeons knobelt und keinen Wert auf spritzige Dialoge legt, dürfte an dem familienfreundlichen Genre-Allerlei dennoch seine Freude haben.

Stefanie Schetter



■ ENDGEGNER Das Schrottmonster tarnt sich perfekt, kann jedoch Feuerkugeln nicht ausweichen.

MEIN FAZIT Gut

Stefanie Schetter Sorry, aber mir fällt die Identifikation mit einem Helden schwer, dessen Gesicht nur aus einem braunen Klecks besteht und der nur deswegen im Grab seiner Oma auf Gespensterjagd geht, weil sie ihm früher „so schöne Schlaflieder gesungen hat“! Darüber hinaus tut es mir in der Seele weh, so detailverliebte Hintergründe so unsauber aufbereitet zu sehen. Die abwechslungsreiche Levelgestaltung und die schmucken Rendersequenzen können die Spielmotivation jedoch einigermaßen aufrechterhalten.

TEST TechnoMage – Die Rückkehr der Ewigkeit

System	PSone
Hersteller	Sunflowers
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 99,95
Termin	März
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	8
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ab 6 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Sunflowers

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
65%	71%	72%	71%

„Sehr traditionelle, technisch überholte Mischung aus klassischem Adventure und Rollenspiel“

Geiles Teil?

Heisse Nummer:

web: www.gameplay.de fon: (0931) 35 45 255 Mo.-Fr. 8.30–20 Uhr (Sa.-So. 9.30–18 Uhr)



■ REGENKLEIDUNG
Die hübsche Rain verstärkt das bekannte Team aus dem ersten Teil.



■ UNFAIR Gegen einen Militärhubschrauber ist so ein Gewehr vielleicht eine Nummer zu klein.



■ MODEL Rain führt Unterwäschemode vor und löst gleichzeitig ein vertracktes Problem.

Fear Effect 2: Retro Helix

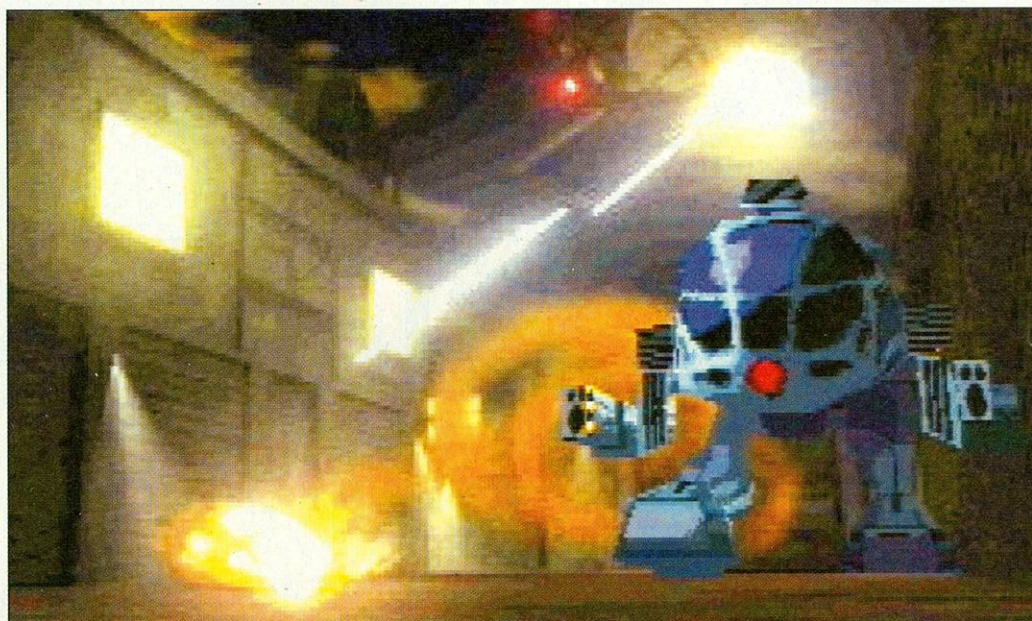
» GENRE
Action-Adventure
» SPIELER
1
» HERSTELLER
Eidos
» INTERNET
www.eidos.de

Im Fear-Effect-Prequel geht es **kopflastig** zu, Körperereinsatz kommt auch nicht zu kurz.

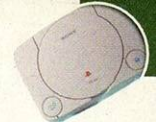
Das wichtigste weibliche Organ ist bei Hana Tsu Vachel und Rain Qin besonders ausgeprägt. Und sie setzen es auch gerne bedingungslos ein, um Probleme zu lösen. Die Rede ist hier natürlich vom Gehirn. Obwohl die beiden auch in ästhetischer Hinsicht von der Natur begünstigt worden sind, glänzen sie doch hauptsächlich mit überlegender Kopfarbeit. Dass die zwei wohlproportionierten Hauptdarstellerinnen von *Fear Effect 2: Retro Helix* einiges auf dem Kasten haben, hat auch für den Spieler Konsequenzen: Die Denksportaufgaben haben sich gewaschen. Mit einer durchdachten Mischung aus Action, teilweise sehr schwierigen Rätseln und Sex-Appeal übertrifft das Spiel seinen Vorgänger. In der Fort-



setzung, die chronologisch vor dem ersten Teil spielt, ist jetzt zu erfahren, wie dessen Hauptfiguren Hana, Royce Glas und Deke zusammengefunden haben. Außerdem tritt Rain zum ersten Mal auf, die neben ihrem Aussehen einige überraschende Wendungen in die Handlung einbringt. Diese führt den Spieler, der alle vier Protagonisten steuert, auf der Jagd nach DNS durch die Kanalisation Hongkongs in einen High-Tech-Wolkenkratzer und schließlich in verschiedene mystische Gegenwelten in Afghanistan und China. Die Geschichte ist zuweilen hanebüchen, dafür jedoch hochspan-



■ ROBOT WARS In Afghanistan flieht Glas am Steuer eines Mech vor der feindlichen Streitmacht. Er ist darin zwar widerstandsfähiger als zu Fuß, dafür aber auch ziemlich langsam und unbeweglich.



■ **VERSTEHE NUR BAHNHOF** Ein Chinese täte sich beim Lösen dieses Rätsels etwas leichter.



■ **PARTYLAUNE** Bei der Weihnachtsfeier sind Waffen nicht erlaubt, Hana sollte deshalb aufpassen.

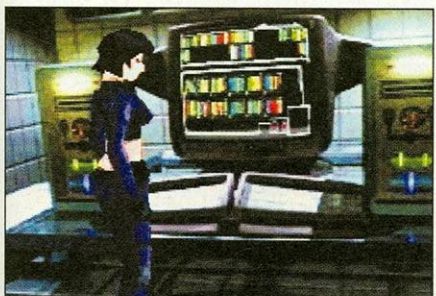
nend. Außerdem erlaubt sie den weiblichen Charakteren, viel nackte Haut zu zeigen, was dem Ganzen ein erotisches Flair verleiht.

Harte Nüsse

An der Action hat sich im Vergleich zum Vorgänger nicht viel geändert. Den Protagonisten stehen unzählige Waffen wie Flammen- oder Granatwerfer zur Verfügung, mit denen sie eine ganze Armee von Robotern, Zombies, Geistern oder Skeletten zurück in die Hölle schicken. Wie im ersten Teil sind die Gegner sehr stark und schwer zu besiegen. Zusätzlich erschwert wird das Ganze noch dadurch, dass die Charaktere keine Heilmöglichkeit haben. Wenn sie angegriffen werden, steigt ihre Angst, bis es schließlich unerträglich wird und sie sterben. Richtig heftig wird es aber bei den



■ **ZWEI GEGEN ALLE** Hana und Glas stehen alleine einer ganzen Meute Zombies gegenüber.



■ **EWIGES RÄTSEL COMPUTER** Viele der Knobeleien finden am Rechner statt – wie im echten Leben.

INFO Die Charaktere

Undurchsichtige Gestalten

Die Hauptfiguren in Fear Effect 2 bewegen sich alle am Rande der Legalität, um düstere Geheimnisse aufzuklären. Jede hat dabei ihre eigene Motivation.

Am rätselhaftesten ist wohl die von Rain Qin. Die 18-Jährige wurde bewusstlos von Hana aufgefunden und kann sich an nichts erinnern, was vorher war. Instinktiv beherrscht sie aber die schwierigsten technischen Probleme und löst mit ihrer schier unglaublichen Intelligenz komplexe Rätsel.



■ **HANA TSU VACHEL** Halb französisch, halb chinesisch, liegt ihre Vergangenheit im Dunkeln.



■ **ROYCE GLAS** Bevor er vom Geheimdienst ausgeschlossen wurde, war er dort einer der besten Agenten.



■ **JACOB „DEKE“ DECOURT** Der Profikiller lässt keinen Stein auf dem anderen, wenn er Aufträge erfüllt.



■ **RAIN QIN** Als einzigem Neuzugang kommt ihr bei Fear Effect 2 eine ganz besondere Rolle zu.

Rätseln. Wege zu finden und Gegenstände einzusammeln, ist dabei noch das kleinste Problem, obwohl in den vorgerenderten Hintergründen oft die Übersicht leidet. Echt harte Nüsse gibt es dann bei zahlreichen kleinen Puzzles zu



■ **WANKENDE GESTALT** Die Zombies in Xian stehen immer wieder auf, wenn sie getroffen werden.



MEIN FAZIT

Sehr Gut

Fear Effect 2 ist noch ein bisschen anspruchsvoller als sein Vorgänger. Gegner und Fallen sind zwar ähnlich zahlreich und übermächtig wie im ersten Teil, dafür ist der Rätselanteil deutlich erweitert worden. Es gibt viel mehr davon und sie sind um einiges schwieriger geworden. Insgesamt eine gelungene Mischung aus Action, Abenteuer und Kopfnüssen.

Alternativen

Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:

Silent Hill Konami **90%**

Zwar ist der Protagonist hier nicht ganz so sexy, doch ist das Spiel noch um einiges gruseliger.

Tomb Raider Eidos **88%**

Das andere Busenwunder aus dem Hause Eidos tritt nicht ganz so freizügig auf wie Hana und Rain.

Fear Effect Eidos **85%**

Der Vorgänger, der eigentlich ein Nachfolger ist, legt weitaus mehr Wert auf Action und Kampf.

knacken. Meistens geht es um wirklich knifflige Zugangs-Codes an Computern oder antiken Türen. Das Schöne daran ist aber, dass alle Puzzles sehr logisch aufgebaut sind, so dass sie mit scharfem Nachdenken lösbar sind. Optisch hat sich nicht viel getan im Vergleich zum ersten Teil: Die Umgebungen sind atmosphärisch, düster, hübsch und vorgerendert. Dabei treten manchmal perspektivische Probleme auf, die Orientierung geht schnell verloren. Die im Comic-Stil gehaltenen, von einer Kamera beobachteten Spielfiguren sehen dafür ganz nett aus und lassen sich gut steuern.

Albrecht Ott

TEST Fear Effect 2: Retro Helix

System	PSone		
Hersteller	Eidos		
Genre	Action-Adventure		
Spieler	1		
Sprache	Deutsch		
Preis	DM 99,-		
Termin	23. März		
Schwierigkeitsgrad	Save Game		
Variabel	Ja		
Analog/Dual Shock	Levels		
Ja/ja	8		
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe		
—	Ab 16 Jahren		
Datenträger	Entwickler		
4 CDs	Kronos		
GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
76%	79%	86%	85%

„Anspruchsvoller Spielspaß, der auch optisch und inhaltlich eher den reiferen Spieler anspricht“

■ **BLOND UND BRUTAL**
Der King of Action zeigt sich mal wieder von seiner Sonnenseite.



■ **HAIL TO THE KING, BABY!** Es gibt kaum eine Tür, hinter der nicht schon ein Gegner wartet.



■ **WAS FÜR EIN AFFENTHEATER!** Wie gewohnt geht Duke nicht gerade zimperlich mit Aliens um.

Duke Nukem Land of the Babes

» GENRE
Action
» SPIELER
1-2
» HERSTELLER
Take 2
» INTERNET
www.take2.de

Der Freund großer Worte, großer Waffen und großer Brüste macht wieder Jagd auf hässliche Aliens.

Wir befinden uns in einer nicht allzu fernen Zukunft. Aliens haben die Erde überrannt, beinahe die gesamte Weltbevölkerung ausgelöscht und die überlebenden Frauen versklavt. Nur ein kleiner Teil der weiblichen, natürlich knapp bekleideten Gefangenen kann fliehen und bildet umgehend den „Vereinigten Babe Widerstand“. Doch die Babes brauchen Hilfe in ihrem Kampf und wer wäre da besser geeignet als die Ein-Mann-Armee Duke Nukem? Viel Neues hat der Muster-Macho seit seinem letzten Abenteuer allerdings nicht dazugelernt. *Land of the Babes* erinnert sowohl optisch als auch spielerisch sehr stark an den zwei Jahre alten Vorgänger. So dürfen Sie den Helden in Lara-Croft-Manier durch 14 Singleplayer-Levels steuern, diverse Aufgaben für die Babes erledigen und dabei jede Menge Gegner platt machen. Duke-Fans können sich wieder auf einen harten Soundtrack und den rohen Humor des Kings freuen. Trotzdem wird der Spaß stark durch die technischen Mängel des Spiels getrübt. Zwar sind die Levels abwechslungsreich und voller versteckter Goodies, aber Clippingfehler und Patzer bei der Kollisionsabfrage treten so häufig auf, dass es manchmal wirklich nicht mehr schön ist. Die Steuerung ist zu schwefällig, besonders wenn es ums Springen und Ausweichen geht. Schließlich kann auch

der Multiplayer-Modus nicht wirklich überzeugen. Durch die Splitscreen-Ansicht sind die Levels zu unübersichtlich und selbst wenn nur wenig Action auf dem Bildschirm abgeht, beginnt das Spiel schon zu ruckeln.

Stefanie Schwarz



Stefanie Schwarz

MEIN FAZIT

Geht so

Technisch ist das Game beinahe genauso derb wie Dukes lockere Sprüche und wirklich neu ist das Spielprinzip auch nicht. Der kühle Blonde mit der großen Klappe bewegt sich ähnlich wie Lara Croft durch recht abwechslungsreiche Levels, drückt hier und da mal einen Knopf oder tritt auf seine zurückhaltende Art ein paar Türen ein. *Land of the Babes* ist leicht verdauliche Action-Kost mit Duke-Nukem-typischem Humor und coolem Soundtrack. Aufgrund der gravierenden Mängel eignet sich das Spiel allerdings wohl eher für Fans.



■ **CHICKEN WALKER** Mit genügend Feuerkraft kriegen Sie jeden Gegner sehr schnell klein.

TEST Duke Nukem – Land of the Babes

System	PlayStation
Hersteller	Take 2
Genre	Action
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 59,-
Termin	März
Schwierigkeitsgrad	Save Game
2 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	24
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
—	Ab 16 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	N-Space

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT- WERTUNG
61%	71%	67%	66%

„Typische Duke-Nukem-Action mit coolen Sprüchen und erheblichen technischen Mängeln“

Toy Story Racer

>> GENRE
 Rennspiel
>> SPIELER
 1-2
>> HERSTELLER
 Activision
>> INTERNET
 www.activision.de

Puppen und Autos – bei Toy Story Racer macht diese Kombination nicht nur Männern Spaß.

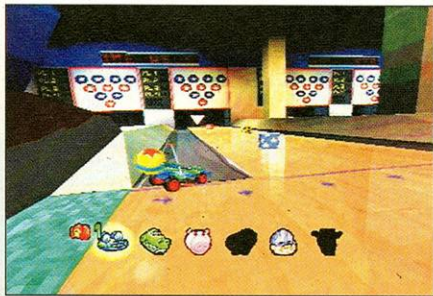
PLAYZONE KIDS

■ SCHÄFERSTÜNDCHEN Auch Porzellanchen stürzt sich mit dem anderen Spielzeug ins Renngetümmel.

Die Flagge fällt, Motoren heulen auf, los geht's! Mit Karacho geht es am Kühlschrank rechts, quer über den Billardtisch in den Luftschacht hinein. Tja, die Größenverhältnisse sind halt doch etwas ungewöhnlich im *Toy Story Racer*. Das ist aber auch schon das einzige Ungewöhnliche.



■ SCHNEEREIFEN Wenn die Strecke verschneit ist, kann die Orientierung schnell verloren gehen.



■ ALLE ZEHNE! Auf der Bowlingbahn geht es darum, die Konkurrenten rauszukugeln.

Ansonsten präsentiert sich das Spiel als recht konventioneller und dennoch guter Funracer. Insgesamt gibt es 30 Strecken, auf denen Sie sich am Steuer eines Spielzeugautos mit den Figuren aus den *Toy Story*-Filmen messen können. Zwei Arten von Autorennen gibt es dabei. Einmal geht es darum, wer in klassischen Rundenrennen Erster wird. Die andere Variante spielt sich in geschlossenen Arenen ab. Hier ist das Ziel, die Autos der Gegner fahruntauglich zu machen. In beiden Spielarten stehen jede Menge Waffen zur Verfügung, um Gegner zu behindern. Sie können etwa mit Raketen schießen, mit Schafen nach hinten werfen oder mit Billardkugeln nach vorne. Nichts Neues also, dafür aber wirklich ansprechend gemacht. Die Rennautos sind sehr schnell, die computergesteuerten Gegner relativ intelligent, die Steuerung einfach und effektiv. Auch die Rennstrecken selbst heben *Toy Story Racer* weit über den Durchschnitt. In den Wohnhäusern, Einkaufszentren oder Vergnügungshallen wirkt die bunte Einrichtung riesig im Vergleich zu den Spielzeugfahrzeugen. Die ganzen herumstehenden Möbel, Spielautomaten und Geräte bieten dann hervorragende Hindernisse, so dass die Kurse nicht nur optisch sehr abwechslungsreich gestaltet sind.

Albrecht Ott



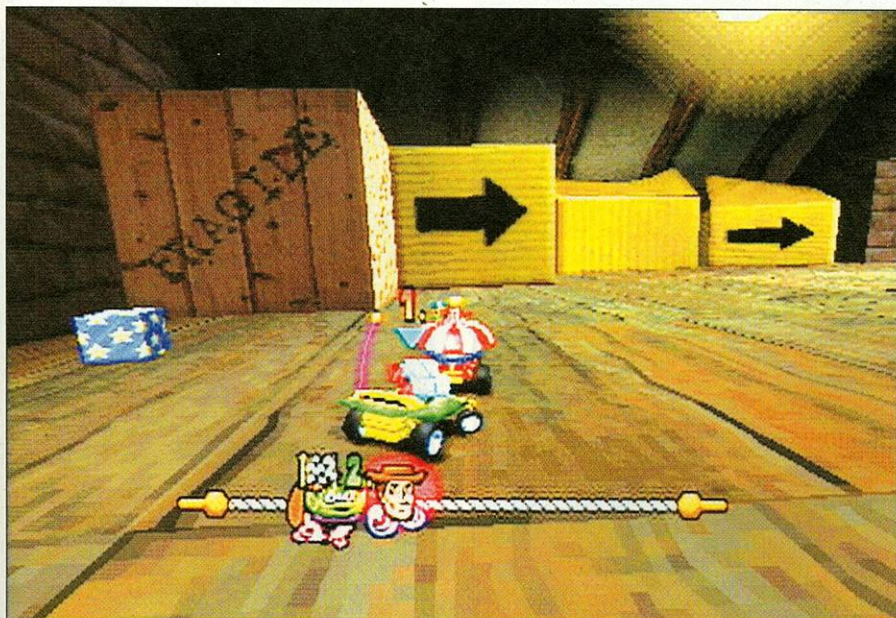
■ ROLLTREPPE AUFWÄRTS Eine Rennserie findet in einem verlassenen Einkaufszentrum statt.

Albrecht Ott

MEIN FAZIT

In der Flut von Funracern, die gerade die PSone überschwemmen, ragt *Toy Story Racer* weit heraus. Grafisch und technisch solide, überzeugt vor allem der Abwechslungsreichtum. Die 30 Kurse und Arenen unterscheiden sich sehr voneinander, sind nicht zu einfach und doch schnell zu lernen.

Gut



■ SPEICHERPLATZ Auf dem Dachboden steht viel unnützes Zeug herum, an dem das Rennen vorbeigeht. Manches davon wirkt als Hindernis, manches bietet aber auch eine entscheidende Abkürzung.

TEST Toy Story Racer

System	PSone		
Hersteller	Activision		
Genre	Rennspiel		
Spieler	1-2		
Sprache	Deutsch		
Preis	DM 89,95		
Termin	Anfang März		
Schwierigkeitsgrad	Save Game		
Mittel	Ja		
Analog/Dual Shock	Levels		
Ja/ja	30		
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe		
–	Ohne Altersbeschränkung		
Datenträger	Entwickler		
CD	Traveller's Tales		
GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT- WERTUNG
79%	74%	82%	81%

„Eine Trickfilmlicenz als Funracer umgesetzt, klingt wenig originell, ist aber trotzdem lustig.“

Ein Königreich für ein Lama

>> GENRE
3D-Jump&Run
>> SPIELER
1
>> HERSTELLER
Sony
>> INTERNET
www.playstation.de

Nicht vom dämlichen Titel abschrecken lassen, dieses Spiel ist trotzdem ganz amüsant!



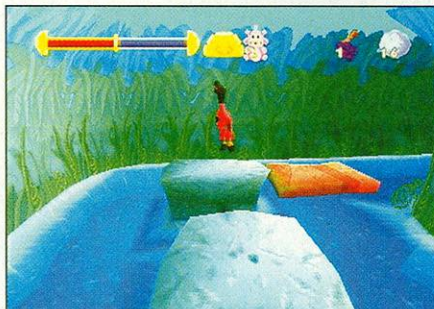
VORSICHT, BISSIGE PFLANZE! Die Vegetation im Dschungel kann außerordentlich gefährlich sein.



WETTSCHWIMMEN Beim Wildwasserrennen muss das Lama einen kleinen Jungen abhängen.



SPITZENREITER Kusco rennt um sein Leben und versucht der wilden Horde Panter zu entkommen.



LAMA, HÜPF! Der Klassiker: von einer Plattform zur nächsten springen, ohne herunterzufallen.

Ausgerechnet ein Lama! Als spuckendes, verlaustes Vieh öffnet der hochnäsige Inkakönig Kusco die Augen, nachdem ihn die Hexe Yzma verzaubert hat. Der Weg zurück zum Menschen führt durch die Anden an wilden Pantern und scharfen Wachen vorbei. Zu sehen ist das im Kino als Disney-Zeichentrickfilm und auf der PSone als Jump & Run. Sogar als sehr gelungenes Jump & Run. Selten zuvor waren die Anden so farbenfroh, die Dschungeltiere so lustig animiert und nie vorher hat es so Spaß gemacht, als Lama umherzuhüpfen. Die Levels sind nicht nur vom Aussehen her abwechslungsreich, auch die Lösungswege unterscheiden sich. Da gibt es klassische Jump&Run-Levels, die allerdings sehr linear sind. Wege zu finden und Gegner mit lustigen Karatesprüngen zu besiegen, ist hier wenig problematisch. Etwas schwerer einzusetzen ist die lamatypische Waffe, die Spucke. Wenn Kusco genug Trauben kaut, kann er diese aus der Egoperspektive auf die Gegner abfeuern. Die wollen nur meistens gar nicht stillhalten. Aufgelockert wird das Springen und Rennen durch das varianten-



LABYRINTH Lassen Sie sich in den verschlungenen Gassen nicht von den Wachen erwischen!



FLIEGENDE SCHWEINE Mit der Spuckattacke wehrt sich das Lama gegen böse Gummitiere.



■ METAMORPHOSE
Als Kusco eines Morgens aus unruhigen Träumen erwacht, findet er sich zu einem Lama verwandelt.

reiche Missionsdesign. Da gibt es zum Beispiel eine Hochgeschwindigkeitsflucht, bei der der Spieler durch wildes Drücken der X-Taste einer Horde Panter entkommen muss. Oder der Fluss: Hier geht es in einer reißenden Wildwasserfahrt an tückischen Krokodilen, Schildkröten und Felsen vorbei. Ein typisches Disney-Spiel also: niedliche, nicht perfekte Grafik, einfaches, aber abwechslungsreiches Spielkonzept und tolle Filmausschnitte.

Albrecht Ott

MEIN FAZIT

Kaum ist der Zeichentrickfilm in den Kinos, kommt auch schon das zugehörige Jump & Run: So kennt man die perfekte Vermarktungsmaschine namens Disney. Ein richtiger Hit kommt dabei selten heraus, ein lustiges Spiel für die jüngere Videospieldemeinde oft. *Ein Königreich für ein Lama* ist dabei sogar noch einer der besseren Titel.

Gut

TEST Ein Königreich für ein Lama			
System	PSone		
Hersteller	Sony		
Genre	3D-Jump&Run		
Spieler	1		
Sprache	Deutsch		
Preis	89,95		
Termin	14. März		
Schwierigkeitsgrad	Save Game		
Niedrig	Ja		
Analog/Dual Shock	Levels		
Ja/ja	Acht Welten		
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe		
—	Ohne Altersbeschränkung		
Datenträger	Entwickler		
CD	Disney Interactive		
GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
66%	72%	74%	73%

„Lustiges und buntes Jump & Run, das mal wieder mit dem typischen Disney-Charme aufwarten kann“

Libero Grande International



Der zweite Teil von Namcos Fußballspiel für Einzelgänger.

Das erste *Libero Grande* ging im Fußball-Bereich neue Wege: Anstatt je nach Situation zwischen den einzelnen Spielern einer Mannschaft zu wechseln, steuerte man bei Namcos Neuinterpretation des Genres aus der 3rd-Person-Perspektive einen einzelnen Spieler und forderte die Kollegen nur indirekt zu Pässen oder Torschüssen auf. Beim Nachfolger können Sie sich nun sogar auf die Kontrolle des Torwarts beschränken. Zudem gibt es jetzt auch einen Spieler-Editor. Die Grafik kommt allerdings nicht an die hübschen Stadien des ersten Teils heran und der Sound ist immer noch ziemlich schwach. Verglichen mit normalen Fußballspielen ist das Gameplay relativ simpel und die Computerspieler sind leider nicht sehr helle. Schade, denn die Idee an sich ist nach wie vor interessant.

Michael Pruchnicki



■ **AUFREGEN?** Als Torwart haben Sie wegen der dummen CPU-Spieler meist wenig zu tun.

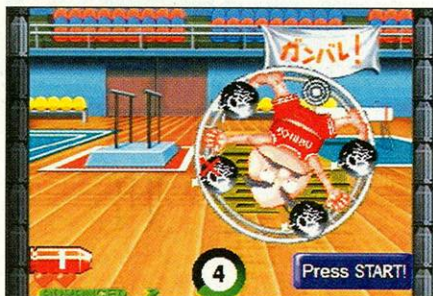
Point Blank 3



Die Eierköpfe Don und Dan nehmen einmal mehr die PSone aufs Korn.

Dutzende alberner Minispiele verlangen dem Spieler Schnelligkeit, Präzision und Hirnschmalz ab. So gilt es, unter Zeitdruck Pappgangster, Gerippe oder Aliens niederzumähen, Flugzeuge per Dauerfeuer vom Himmel zu holen oder mit einer einzigen Kugel ein bewegliches Ziel zu treffen. Vier Schwierigkeitsgrade und fünf Spielmodi halten die Motivation aufrecht: Im Training lassen sich die Schießkünste gezielt perfektionieren, im Ausdauer-Modus ballert man sich levelweise empor. Der Arcade-Modus konfrontiert den/die Spieler mit einer zufälligen Auswahl von Stages und in zwei weiteren Varianten dürfen bis zu acht Teilnehmer um die Wette schroten, bis die Lightguns rauchen. Zur Not tut's auch ein Controller, aber das Spielgefühl ist einfach nicht dasselbe.

Stefanie Schetter



■ **EXPLOSIV** Treffen Sie eine Bombe, so ist es um den Herrn Kollegen geschehen.

WDL Thundertanks



In der Zukunft erfreut man sich an brutalen Kriegspanzer-Kämpfen.

Grundsätzlich handelt es sich hierbei um das gleiche Spiel, das wir auf Seite 90 für die PS2 testen. Allerdings wurden die Features für die PSone-Version ein wenig abgespeckt. Sie haben nur neun Fahrer zur Auswahl, mit denen Sie in 20 unterschiedlichen Arenen gegen die Konkurrenz antreten können, und ein Spielmodus fehlt. Optisch ist der Rückschritt nicht so groß. Es fehlt an Licht- und Spezialeffekten, die Auflösung ist niedriger und die Hintergrundtexturen grober. Außerdem kann man nicht in die Vogelperspektive wechseln, die es einem erleichtern würde, sich im Level zurechtzufinden. Spielerisch gleichen sich die beiden Versionen fast bis auf die Panzerketten. Auch hier dürften Einzelspieler schnell die Lust am Spiel verlieren, zwei Spieler hingegen ihren Spaß haben.

Stefanie Schwarz



■ **KETTENREAKTION** Fast alles in der Arena kann von Ihnen in Schutt und Asche gelegt werden.

TEST Libero Grande International

System	PSone
Hersteller	Namco
Genre	Fußball
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 99,95
Termin	März
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	–
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Namco
GRAFIK	SOUND
70%	56%
SPASS	GESAMT-WERTUNG
58%	60%

TEST Point Blank 3

System	PlayStation
Hersteller	SCEE
Genre	Action
Spieler	1-8
Sprache	Englisch
Preis	Ca. DM 90,-
Termin	21. März
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/nein	Ca. 80
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ab 6 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Namco
GRAFIK	SOUND
54%	59%
SPASS	GESAMT-WERTUNG
76%	72%

TEST Thundertanks

System	PSone
Hersteller	3DO
Genre	Action
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 69,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
3 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	20
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ab 12 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	3DO
GRAFIK	SOUND
63%	66%
SPASS	GESAMT-WERTUNG
59%	61%



■ **KAMPF-KLOWN** Krusty hat hier zwar Heimvorteil, kann diesen aber nicht richtig ausnutzen.



■ **EHEKRACH** Das Atomkraftwerk ist Schauplatz für einen Streit zwischen Homer und Marge.



■ **ÖDIPUS** Bart springt auf seine Mutter. Vielleicht sollte er mal Dr. Marvin Monroe aufsuchen.

Simpsons Wrestling

» **GENRE**
Wrestling
» **SPIELER**
1-2
» **HERSTELLER**
Electronic Arts
» **INTERNET**
www.electronicarts.de

Ay caramba! Barts Shorts zu essen wäre bestimmt witziger, als Simpsons Wrestling zu spielen.

Wenn die wohl beste Fernsehserie der Welt endlich ihr eigenes PSone-Spiel bekommt, sollte man einen originellen, abgedrehten, glänzend aussehenden Titel mit Langzeitmotivation vermuten. Leider werden diese Erwartungen bei *Simpsons Wrestling* nur teilweise erfüllt. Relativ originell sind die verschiedenen Kampfstile der Bewohner Springfields, von denen acht gleich zu Beginn anwählbar sind. Homer greift etwa mit einer Bowlingkugel an, Barney Gumble hat einen

vernichtenden Rülpsen und Marge schickt einfach Maggie los, die sich in den Arm des Gegners verbeißt. Sonst ist aber ein ganz normales Prügelspiel herausgekommen – und nicht einmal ein richtig gutes. Bis auf die speziellen Attacken spielen sich alle Kämpfer gleich: Ob sie nun muskulös wie Hausmeister Willie oder schwächling wie Lisa Simpson sind – nie ist ein Unterschied in puncto Kraft oder Ausdauer festzustellen. Und selbst die Spezialattacken sind in ihrer Wirkung doch immer

gleich. Langzeitmotivation ist auch nur bedingt gegeben. Die Spielmodi unterscheiden sich nicht groß voneinander, man steigt immer in den Ring und bekämpft Gegner. Die 14 Charaktere, die man im Spielverlauf freischalten kann, sind wohl noch das Interessanteste dabei. Am enttäuschendsten aber ist die grafische Leistung. Zugegeben, die Fernsehserie lebt von ihrem etwas kruden Zeichenstil. Im Videospiel sieht das aber einfach nur billig, flach und matt aus. Und das Schlimmste: Die Figuren erinnern nur entfernt an ihre Vorbilder. Was dagegen am meisten rausreißt, ist der Sound. Vor allem können hier Fans endlich mal die englischen Originalstimmen hören. Und das Beste: Die Texte sind auch noch wirklich witzig.

Albrecht Ott



■ **ABGASE** Apu Nahasapeemapetilon irt durch den Smog, den Barney ausgerülpst hat.



■ **FLAMING MOE'S** Auch Homers Lieblingskneipe bietet eine der Kulissen für spektakuläre Kämpfe.

MEIN FAZIT **Geht so**
Schade, schade: Auf der PSone kommen die Simpsons bei weitem nicht so witzig rüber wie im Fernsehen. Dabei wäre selbst aus einem Wrestling-Spiel einiges mehr rauszuholen gewesen. Vom Spielerischen her ist es aber höchst durchschnittlich und grafisch des Namens Simpson nicht würdig.

TEST Simpsons Wrestling	
System	PSone
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Wrestling
Spieler	1-2
Sprache	Englisch
Preis	Ca. DM 90,-
Termin	5. April 2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	–
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ab 6 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Big Ape
GRAFIK	SOUND
49%	78%
SPASS	GESAMT-WERTUNG
60%	59%

„Mittelmäßig wie die deutsche Synchronisation der Serie: kein Geniestreich, nicht total daneben.“

Batman of the Future



Als Rache an seinem Erzfeind hat der Joker wohl dieses Spiel entwickelt ...

Das Spiel über den Batman der Zukunft scheint eher aus der Vergangenheit zu stammen. Sie steuern den Helden in Seitenansicht über den Bildschirm und müssen ab und zu ein paar Ebenen rauf- oder runterspringen. Dabei gilt es, mit Tritten, Schlägen oder einigen Accessoires aus dem Bat-Gürtel jede Menge Schurken zusammenzuschlagen. Was aber aufgrund der schwammigen Steuerung gar nicht so einfach ist. Die größte Schwierigkeit des Spiels besteht darin, dass Sie oft daneben schlagen und wenig Chancen haben, erfolgreich auszuweichen. Sowohl Batman als auch seine Gegner sind sehr grob animiert, die Hintergründe texturarm und eintönig. Überhaupt ist das ganze Leveldesign nur langweilig. Als Musikuntermalung dient eine Folge kurzer Gitarrenriffs, die sich ständig wiederholt.

Stefanie Schwarz



BLECHKAMERAD Gegen den großen bösen Roboter helfen nur gezielte Würfe mit dem Bat-Diskus.

TEST Batman of the Future - Return of the Joker

System	PSone
Hersteller	Ubi Soft
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 49,95
Termin	Erhältlich

Schwierigkeitsgrad	Save Game
2 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	16
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
-	Ab 6 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Kemco

GRAFIK 28% SOUND 36% SPASS 31% GESAMT-WERTUNG 30%

Supercross 2001



EAs Motocross-Aufguss erreicht leider nicht die Klasse des Vorgängers.

Im Gegensatz zum simulationsorientierten Vorgänger wurde seitens der Entwickler bei *Supercross 2001* der Realismus etwas zurückgeschraubt. Dadurch fällt der Einstieg ins Renngeschehen relativ leicht. Um langfristig in höheren Schwierigkeitsgraden Erfolge feiern zu können, müssen Sie aber den Umgang mit dem alle paar Sekunden verfügbaren Boost und den Powerslides im Schlaf beherrschen. Die Gegner sind in höheren Schwierigkeitsgraden fast unmenschlich schnell. Dummerweise ruckelt das Spiel manchmal ganz schön, was die Steuerung in manchen Situationen nicht gerade erleichtert. Wenn Sie auf einfache Rennen keine Lust mehr haben, können Sie Ihr Glück auf einer von vier recht gelungenen Freestyle-Strecken versuchen und dort über 30 verschiedene Tricks ausführen.

Wolfgang Fischer



ABWECHSLUNGSREICH Der Freestyle-Modus läuft angenehm flüssig und liefert tolle Bilder.

TEST Supercross 2001

System	PSone
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	Erhältlich

Schwierigkeitsgrad	Save Game
3 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	19
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
-	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Electronic Arts

GRAFIK 66% SOUND 55% SPASS 70% GESAMT-WERTUNG 69%

Warm Up! GP 2001



Formel-1-Simulation der Marke „Motorschaden in der Aufwärmrunde“.

Sie haben die Wahl zwischen einem spaßorientierten Arcade-Modus, bei dem Sie auf der Jagd nach dem Highscore für Überholmanöver Punkte scheffeln oder einem (realistischen?) Simulationsmodus. In letzterem können Sie diverse Veränderungen an Ihrem Boliden vornehmen. Leider wirken sich diese in keinem der drei Spielmodi (Zeitfahren, Einzelrennen und Saison) so richtig aus. Grafisch und spieltechnisch macht das Spiel zudem einen stark veralteten Eindruck. Ihr Renner fährt sich in allen Spielmodi wie ein Fiat Panda bei 200 km/h mit Slicks. Auch wenn es seltsam klingen mag: Gott sei Dank hat dieses Machwerk keine offizielle Lizenz, sonst würde es noch von den FIA-Rennkommissaren aus dem Verkehr gezogen werden.

Wolfgang Fischer



F1-STUNT-CAR-DRIVER Unglaublich, aber nach diesem Überschlager können Sie noch weiterfahren.

TEST Warm Up! GP 2001

System	PSone
Hersteller	Microids
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 69,95
Termin	Erhältlich

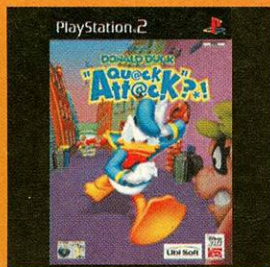
Schwierigkeitsgrad	Save Game
3 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	-
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
-	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Lankhor

GRAFIK 35% SOUND 32% SPASS 36% GESAMT-WERTUNG 36%

Donald Duck Quack Attack

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0030
erhältlich

DM 89.⁹⁵



Wild Rapids

PSOne
Art.Nr.: SONYD1330
erhältlich

DM 19.⁹⁵



Landmaker

PSOne
Art.Nr.: SONYD1332
erhältlich

DM 19.⁹⁵



Street Scooters

PSOne
Art.Nr.: SONYD1331
erhältlich

DM 19.⁹⁵



PlayStation 2 Budget

Aqua Aqua	DM	69,95
Disney's Dinosaurier	DM	89,95
Donald Duck Quack Attack	DM	89,95
ESPN Intern. Track & Field	DM	89,95
Eternal Ring	DM	89,95
Gradius III & IV	DM	89,95
Int. Superstar Soccer 2000	DM	89,95
Midnight Club Street Racing	DM	89,95
Orphen	DM	89,95
R. 2 R. Boxing Round 2	DM	89,95
RC Revenge	DM	89,95
Silent Scope	DM	89,95
Smugglers Run	DM	89,95
Super Bust-a-Move	DM	69,95
Time Splitters	DM	89,95
Wild Wild Racing	DM	89,95

PSOne Budget

Aqua GT	DM	29,95
Army Men 3D	DM	29,95
Ballistic	DM	29,95
Bedlam	DM	29,95
Box Champions 2000	DM	29,95
Bundesliga 2000 Manager	DM	49,95
Chaos Break	DM	49,95
Colin McRae	DM	29,95
Cool Boarders 3	DM	49,95
Cool Boarders 4	DM	39,95
Crash Bandicoot 3	DM	49,95
Crash Team Racing	DM	49,95
Crusaders o. Might & Magic	DM	39,95
Danger Girl	DM	49,95
Downhill Mountain Biking	DM	14,95
Dracula	DM	69,95
Dschungelb. Groove Party	DM	39,95
DSF Surf Riders	DM	39,95
Dune 2000	DM	29,95
Eternal Eyes	DM	49,95
Euro 2000	DM	49,95
F1 2000	DM	69,95
Fighter Maker	DM	49,95
Final Fantasy 8	DM	49,95
Final Fantasy 8 Bundle	DM	69,95
Formel Eins 2000	DM	39,95
Formula 1 '99	DM	19,95
Frankreich 98	DM	19,95
Fussball Live	DM	19,95
Fussball Live 2	DM	39,95
Fussball Live Bundle	DM	39,95
Galaga - Destination Earth	DM	39,95
Ghoul Panic	DM	39,95
Gran Turismo II	DM	49,95
Grandia	DM	29,95
Guilty Gear	DM	69,95
Hell Night	DM	49,95
Hot Wheels	DM	19,95

Hydro Thunder	DM	49,95
Inter. Track & Field II	DM	59,95
ISS Pro Evolution	DM	49,95
Jimmy White's Cueball 2	DM	49,95
Jojo's Bizarre Adventure	DM	49,95
K1 Fighting Grand Prix	DM	49,95
Landmaker	DM	19,95
Legend of Kartia	DM	29,95
Marvel vs. Capcom	DM	49,95
MediEvil II	DM	49,95
Metal Gear Special Missions	DM	19,95
Micro Maniacs	DM	14,95
Mighty Hits Special	DM	39,95
Missile Command	DM	39,95
Moorhuhn 2	DM	49,95
Mr. Driller	DM	24,95
Muppet Race Mania	DM	39,95
Music	DM	39,95
NBA Live 2000	DM	29,95
NBA Showtime	DM	49,95
Need for Speed IV	DM	49,95
Need for Speed Porsche	DM	49,95
NFL Blitz 2000	DM	49,95
NHL 99	DM	29,95
Psychic Force II	DM	49,95
Railroad Tycoon II	DM	39,95
RC de Go	DM	49,95
Rescue Shot	DM	49,95
Resident Evil 1	DM	29,95
Ridge Racer 4	DM	39,95
Ridge Racer Revolution	DM	29,95
Road Rash Jailbreak	DM	39,95
Road to Eldorado	DM	49,95
Roadsters	DM	59,95
Rollcage Stage 2	DM	39,95
Ruff & Tumble	DM	39,95
Rugrats Studio Tour	DM	49,95
Shadow Master	DM	29,95
Shadowman	DM	29,95
Soul Reaver	DM	39,95
South Park	DM	49,95
South Park Luv Shack	DM	39,95
Spec Ops Ranger Elite	DM	29,95
Spyro	DM	39,95
Spyro the Dragon 2	DM	49,95
Street Scooters	DM	19,95
Syphon Filter 2	DM	49,95
Thrasher	DM	49,95
Toca 2 Touring Cars	DM	39,95
Tomb Raider 4	DM	29,95
Tomorrow Never Dies	DM	49,95
Toy Story 2	DM	39,95
UEFA 2000	DM	9,95
UEFA Ch. League 2000/2001	DM	49,95
UEFA Striker	DM	29,95
Um Jammer Lammy Parappa	DM	39,95
Versus	DM	29,95
Victory Boxing III	DM	49,95
Warpath: Jurassic Park	DM	19,95



Ab einem Bestellwert von 80,- DM erhalten Sie einen Gamesguide 2001 gratis. Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie bitte unseren Katalog an.

Hotline:

Mo. - Fr.

8.00-22.30 Uhr

Sa. - So.

9.30-18.00 Uhr



Portofree Sonderlieferung*



Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine Überraschung!



Preishammer – aktuelle TopSpiele zum Spitzenpreis



Neuheiten – ab sofort erhältlich



Lieferung innerhalb Deutschlands:

Versandkosten: Post Nachnahme: 2,95 DM zzgl. NV-Gebühr, UPS Nachnahme: 18,00 DM, Vorkasse (nur Euro scheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung: 2,95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung Portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht.

* Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post. Lieferung portofrei/Nachnahme – Besteller zahlen nur DM 3,- Zustellgebühr.



(0931) 35 45 245

telefonische Bestellung

oder 24h unter: www.gameplay.de



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

Unser schönster Lohn: Deine Augenringe.



Formel Eins 2000

PSOne

Art.Nr.: SONYD1260
erhältlich

DM **39.95**

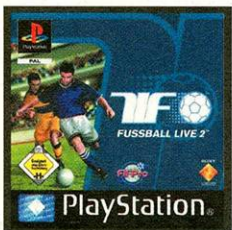


Syphon Filter 2

PSOne

Art.Nr.: SONYD1194
erhältlich

DM **49.95**



Fussball Live 2

PSOne

Art.Nr.: SONYD1373
erhältlich

DM **39.95**



Silent Scope

PLAYSTATION 2

Art.Nr.: P2S0018
erhältlich

DM **89.95**



ESPN Int. Track & Field

PLAYSTATION 2

Art.Nr.: P2S0020
erhältlich

DM **89.95**



Eternal Ring

PLAYSTATION 2

Art.Nr.: P2S0025
erhältlich

DM **89.95**



Micro Maniacs

PSOne

Art.Nr.: SONYD1201
erhältlich

DM **14.95**



UEFA 2000

PSOne

Art.Nr.: SONYD1107
erhältlich

DM **9.95**



Downhill Mountainbiking

PSOne

Art.Nr.: SONYD927
erhältlich

DM **14.95**



Dschungelbuch Groove Party

PSOne

Art.Nr.: SONYD1376
erhältlich

DM **39.95**

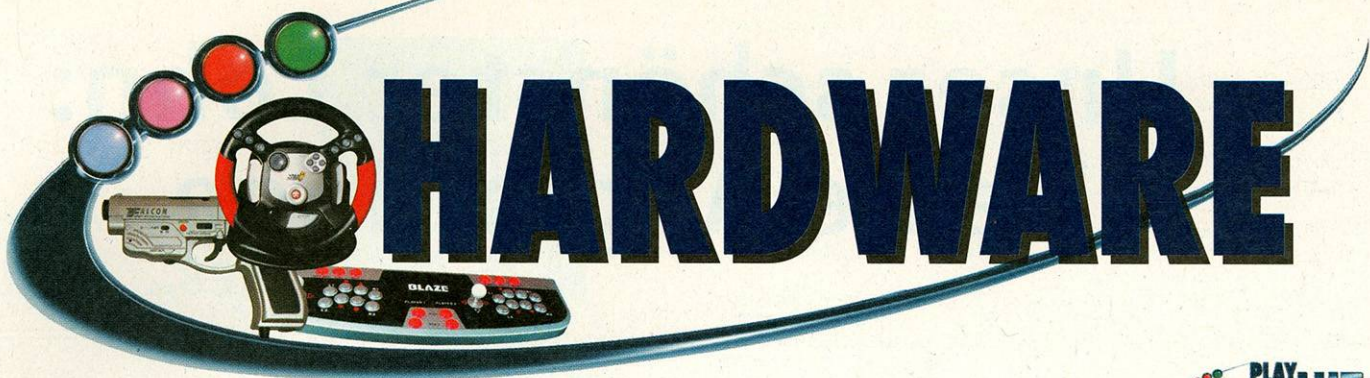


Wirklich gute Spiele
gibt's bei gameplay



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

PLAY
ZONE HIT

Scorpion II Light Gun

LIGHTGUN Mit dem Laserpointer der Scorpion-II-Lichtpistole schießen Sie locker aus der Hüfte.



LIGHT GUN SHOOTER
Auch für Resident Evil Survivor ist die Scorpion II sehr nützlich.

Weit verbreitet sind sie zwar hier zu Lande nicht, die Lightgun-Shooter. Unabdingbar für diese Spiele ist aber dennoch ein bestimmtes Zubehör: die Lichtpistole. Eine gute Wahl ist da die Scorpion II von Blaze. Im Walther-PKK-Design bietet sie nicht nur waffenvernarrten Augen einen Genuss, auch die Handhabung überzeugt. Besonders praktisch ist der Laserpointer: Zwar ist es einigermaßen schwierig, ihn zielgenau einzustellen, ist dies aber einmal gelungen, hilft er tatsächlich, das Ziel zu treffen.



OHNE ZIELWASSER Im Design einer Walther PKK begeistert die Scorpion II Waffennarren.

Vor allem müssen Sie Moorhühner und was es sonst noch so gibt, nicht über Kimme und Korn anvisieren, sondern können sich einfach an dem roten Leuchtpunkt auf dem Bildschirm orientieren. Die Scorpion II hat auch sonst alles, was eine Lightgun so braucht: Auto-Feuer, Auto-Reload, G-Con-Kompatibilität und eine kräftige Rückstoß-Funktion. (ao)

TEST Scorpion II Light Gun

Typ	Lightgun
Hersteller	Blaze
Termin	Erhältlich
Preis	DM 69,95
DESIGN	92%
VERARBEITUNG	93%
KOMFORT	87%
GESAMT-WERTUNG	89%

MPXchanger

ZUBEHÖR Spielstände und Cheats aus dem Internet laden

Da spielt man wochenlang an einem wunderschönen Rollenspiel oder spannenden Action-Adventure und bleibt dann an einem schier unlösbaren Rätsel hängen. Vielen ist diese Situation vertraut und viele treibt sie fast in den Wahnsinn. Abhilfe schafft da der MPXchanger von Blaze. Er ermöglicht es, gespeicherte Spielstände von der PSone-Memory-Card auf den PC zu überspielen oder von dort herunterzuladen. Dadurch können Sie Spielstände oder Cheats per E-Mail an Freunde verschicken. Oder Sie lassen die ganze Arbeit andere machen und laden sich die Spielstände von den einschlägigen Seiten im Internet herunter. So ist der MPXchanger ein durchaus praktisches Gerät, das mit seinem Preis von 119,95 Mark aber nur wirklich Cheatsüchtigen zu empfehlen ist. (ao)



MULTIFUNKTIONAL
Nicht nur für PSone-Fans ist mit diesem Gerät ein Datentausch möglich.

Comfort Stand

ZUBEHÖR Ein Mini-Regal für die PlayStation 2 und sechs DVDs sorgt für Ordnung im Spieler-Haushalt.

Pedanten aufgepasst: Auch InterAct bringt jetzt einen PlayStation-2-Ständer heraus, mit dem alles am richtigen Ort bleibt. Knapp 25 Mark kostet der Comfort-Stand, der Platz für sechs DVD-Hüllen, drei Memory Cards und eben eine PlayStation 2 bietet. Vom Design her ist der Ständer hauptsächlich funktional und ganz schwarz. Für Ordnungsliebhaber mag das ja ein recht praktisches Zubehör sein. Die PS2 fällt nicht um, die sechs Lieblingsspiele oder -filme befinden sich immer greifbar und geordnet daneben und die wichtigsten Spielstände gehen auch nicht verloren. Otto Normalverbraucher kann sich das Geld aber getrost sparen, seine Konsole einfach horizontal liegen lassen und ein Platz für Spiele und Memory Cards wird sich auch irgendwo noch finden lassen. (ao)



IN REIH UND GLIED
So fällt weder die PS2 um noch die DVDs, die daneben stehen.

TFT-Flatscreen



MONITOR Mit ein paar Millimetern mehr will Brooklyn beeindrucken.

Etwas plump ist er ja schon, der PSone-Bildschirm von Brooklyn. Dafür kann er aber mit schierer Größe aufwarten. Ganze 5,6 Zoll misst das Display in der Diagonale, damit hat Brooklyn den Längsten. Aber kommt auch die Qualität an die Quantität heran? Eindeutig. Das Bild ist scharf, verliert auch in der Tiefe nicht viel und pixelt nur manchmal ein ganz klein bisschen auf. Wie beim Konkurrenten von Thrustmaster kann der Sound nicht absolut überzeugen, das sollte man bei der Größe der Boxen vielleicht nicht unbedingt erwarten. Bei den Bildeinstellungen gibt es zwar mehr Möglichkeiten als bei dem Modell von Thrustmaster, wo nur Helligkeit und Lautstärke verstellt werden können. Die Drehrädchen des Brooklyn-Monitors sind aber etwas schwergängiger und unpräziser als die Knöpfe des XL Screenmate. Kopfhörerbuchsen haben beide, genau wie PAL- und NTSC-Kompatibilität und eine Anschlussmöglichkeit an einen externen Bildschirm. Die beiden Modelle geben sich also nicht viel, der halbe Zoll mehr fällt aber schon ins Gewicht, dafür punktet der Screenmate im Design. (ao)



REISEGEPÄCK Mit dem Bildschirm von Brooklyn wird die PSone zum Game Boy.

TEST TFT-Flatscreen

Typ	PSone-Monitor		
Hersteller	Vidis		
Termin	Anfang März		
Preis	DM 379,-		
DESIGN	BILDQUALITÄT	SOUND	GESAMT-WERTUNG
84%	86%	67%	85%

XL Screenmate

MONITOR Mit diesem Bildschirm müssen Sie auch unterwegs nicht auf Spielspaß verzichten.



Die PSone ist zwar kein Game Boy, doch schon deutlich leichter und handlicher als die alte PlayStation. Ideal also, um sich mit ihr bei langweiligen Zug- oder Autofahrten die Zeit zu verkürzen. Endlich kommt jetzt das dazu nötige Zusatzgerät, der Bildschirm – und das gleich von mehreren Drittherstellern. Der TFT-Farbmonitor von Thrustmaster besticht durch ein ansprechendes Design, einen 5-Zoll-Bildschirm und ein überaus scharfes Bild. Außerdem ist der Monitor stufenlos in der Höhe verstellbar, so dass für jede Sitzposition auch die richtige Bildschirmposition zu finden ist. Mit der Wahlmöglichkeit zwischen NTSC und PAL können Sie das Display auch für importierte Konsolen benutzen. Zusätzlich ist es auch möglich, einen externen Bildschirm anzuschließen. Nur der Sound ist nicht ganz so perfekt, ein bisschen blechern und matt. Bisher können Sie die PSone mit dem Monitor leider nur an Orten benutzen, wo es eine Steckdose gibt. Demnächst kommt aber ein Adapter für den Zigarettenanzünder im Auto heraus und ein Battery Pack wird wohl auch nicht mehr lange auf sich warten lassen. (ao)



SCHARF WIE PEPERONI Thrustmasters Monitor ist nicht nur formschön, sondern auch funktional.

TEST XL Screenmate

Typ	PSone-Monitor		
Hersteller	Thrustmaster		
Termin	Anfang März		
Preis	DM 399,95		
DESIGN	BILDQUALITÄT	SOUND	GESAMT-WERTUNG
91%	87%	63%	85%

DVD Remote Control

ZUBEHÖR Die Fernbedienung von Thrustmaster wird mit eingebautem Halter geliefert.

Kennen Sie diesen winzigen Spalt in Ihrem Sofa zwischen Sitzfläche und Kissen? Magisch scheint er kleine Gegenstände wie Schlüssel, Münzen oder Fernbedienungen anzuziehen, die sich dann nie wieder finden lassen. Das Problem mit der Fernbedienung hat Thrustmaster jetzt gelöst: Das Empfangsgerät, das in der PlayStation 2 steckt, ist gleichzeitig auch eine Ablagefläche für die DVD-Fernbedienung. Ansonsten bietet es vieles, was andere auch haben: ein schwarz-blaues Design, das der PlayStation 2 entlehnt ist, dabei aber ein bisschen billig wirkt. Dafür ist das Gerät jedoch mit einem Gummimantel umhüllt, der jeden Sturz abmildert und dafür sorgt, dass die Fernbedienung griffig in der Hand liegt. Außerdem überzeugt sie mit Benutzerfreundlichkeit, die Knöpfe sind auf das Nötigste reduziert, so dass Sie die PlayStation 2 ohne jedes Problem als DVD- oder CD-Spieler aus der Ferne bedienen können. Wenn Sie spielen wollen, müssen Sie nicht jedes Mal die Fernbedienung ausstecken, um den Controller einzustöpseln: Beide können gleichzeitig angeschlossen werden. (ao)



GUT VERSTAUT Die Fernbedienung aus dem Hause Thrustmaster kommt gleich mit dem passenden Ablageplatz.

DIE PRIME TIME FÜR G



Game On! TV – Das erste Reportage-Magazin für Gamer im deutschen Fernsehen.

Ab 3. März jede Woche auf NBC Europe.

AMER GAME TV ON!



Game On! TV wird produziert von



**Samstag, 19.00 Uhr und
Sonntag, ca. 22.00 Uhr** (Nach dem
Kino-Highlight)

Hinweis: Die Sendefrequenzen von NBC Europe könnt ihr abfragen auf www.giga.de.

Game On! TV findet ihr auf



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 Leserbrief
Roonstraße 21
90429 Nürnberg**

E-Mail: pszone@computec.de

Final Fantasy X

Hallo Play-Zone-Team,
Erst einmal ein dickes Lob für die neue Ausgabe.
Nun zu meinen Fragen:

2. Auf wie vielen CDs wird *Final Fantasy X* erscheinen?

Play Zone: Das lässt sich zum jetzigen Zeitpunkt leider wirklich noch nicht sagen. Wir vermuten aber zumindest, dass das Spiel wohl eher auf DVD als auf CD erscheinen wird. Leider hat Square nun den Termin für *Final Fantasy X* in den Sommer verlegt, schmachtende Fans müssen sich also noch länger gedulden als erwartet.

2. Wieso habt ihr keinen Bericht zu diesem Spiel in euer aktuellen Ausgabe gehabt?

Play Zone: Haben wir doch. *Final Fantasy X* war uns eine ausführliche News-Meldung wert (gleich auf Seite 6 in der letzten Ausgabe). Mehr geben unseres Erachtens nach die derzeit verfügbaren Informationen nicht her. Sobald es besseres verwertbares Material gibt, werden wir auch die entsprechende Berichterstattung folgen lassen, mach dir da keine Sorgen!

3. Sollte das ein schlechter Witz sein oder wieso kam die Komplettlösung zu *Final Fantasy IX* vor dem Spiel raus?

Play Zone: Du meinst sicher das Lösungsbuch zum Spiel. Das kann schon einmal vorkommen, dass ein offizielles Lösungsbuch kurze Zeit vor dem eigentlichen Spiel erscheint. Unsere Lösung findest du dagegen erst in dieser Ausgabe und damit nach der Veröffentlichung von *FFIX*. Für die versehentliche Ankündigung der Lösung auf der Titelseite der letzten Ausgabe wollen wir uns übrigens an dieser Stelle noch einmal aufrichtig entschuldigen. Das war ein äußerst peinlicher Patzer.

Christian

Kabelsalat

Sehr geehrtes Play-Zone-Team,
Ich – ein sehr aufmerksamer Play-Zone-Leser – war von Ihrer Ausgabe 03/2001 leider sehr enttäuscht! Der Grund dafür war Ihre offensichtlich mangelnde Recherche, die zu Fehlinformationen führte und einige Leser wahrscheinlich zu Fehlkäufen brachte, da sich Ihre Leser ja voll und ganz auf Sie verlassen. Daher bitte ich Sie, folgende Punkte in Ihrer nächsten Ausgabe richtig zu stellen:

Play Zone: Die nächste Ausgabe ist jetzt und etwaige Richtigstellungen folgen stehenden Fußes ...

1. In Ihrem Artikel „PS2-Kabelsalat“ haben Sie das wahrscheinlich wichtigste Kabel für die PlayStation 2 vergessen, und zwar das Euro-AV-Kabel.

Play Zone: Mit „Euro-AV“ bezeichnet man lediglich die Tatsache, dass es sich um ein Kabel mit einem Scart-Stecker handelt. Ob es sich um ein AV- oder ein RGB-Kabel handelt, geht aus dieser Bezeichnung leider nicht eindeutig hervor. Das AV-Kabel finden Sie im Artikel „Kabelsalat“ auf Seite 107. Es ist auf dem zweiten Bild von unten abgebildet, die Bildunterschrift lautet „Das Standardkabel“

Auf meine Anfrage erhielt ich folgende Antwort von Sony:

„Es wird ein Original RGB(EURO AV)-Kabel für die PlayStation 2 ab Ende Februar 2001 geben. Mit diesem Kabel sollte die lästige Umsteckerei für Sie ein Ende finden.“

Play Zone: Bei allem Respekt, der Sinn dieser Antwort von Sony ist uns schleierhaft. Warum sollte mit einem RGB-Kabel die Umsteckerei ein Ende haben? Der Grünstich bei Filmen bleibt, denn dabei handelt es sich um ein Software-Problem, das hat nichts mit den Kabeln zu tun.

2. Auf Ihrer ansonsten sehr gelungenen Demo-DVD haben Sie bei *Unreal Tournament* erwähnt, man könne zwei PS2s „linken“ (verbinden). Aber laut Sony ist das zurzeit gar nicht möglich: „Hallo, herzlichen Dank für deine Anfrage. Zurzeit ist es noch nicht möglich, zwei PlayStations miteinander zu verbinden, da es noch nicht die entsprechenden Kabel und auch Spiele dafür gibt. Wann das genau auf den Markt kommen wird, steht aber leider auch noch nicht fest.“

Play Zone: Diese Aussage, so sie denn wirklich von Sony stammt, ist nicht schleierhaft, sondern schlichtweg falsch. Mit dem in Japan erhältlichen iLink-Kabel lassen sich sehr wohl zwei PlayStation-2-Konsolen miteinander verbinden. Bisher sind uns mit *Armored Core 2* und *Unreal Tournament* zwei Spiele bekannt, die diese Funktion unterstützen. Die US-Versionen von *Unreal Tournament* lassen sich dabei auch ohne weiteres mittels des in Japan erworbenen Kabels vernetzt spielen. Die Aussage von Sony bezog sich also augenscheinlich ausschließlich auf den deutschen Markt. Würden wir uns in unserer Berichterstattung (besonders bei den DVD-Inhalten) aber auf Informationen und Material aus Deutschland beschränken, würden Sie die Play Zone nicht wiedererkennen, sie wäre nämlich weit weniger aktuell.

PS: Als Dank für meine gründlichen Recherchen wäre meiner Meinung nach schon eine kleine Belohnung von Ihnen angebracht!

Play Zone: Als Dank für unsere unermüdlichen Bemühungen, Licht ins Dunkel des Kabelschungels zu bringen, haben wir uns eigentlich – meinen wir – mittlerweile auch eine Belohnung verdient. Aber das Leben ist hart und man kriegt nix geschenkt. Fragen Sie doch mal bei der Sony-Hotline nach!

Gruber Rainier

Ländercode

Hallo Play Zone!

Ich fasse mich kurz: Ist eure DVD codefrei oder besitzt sie einen Ländercode?

Play Zone: Kurze Frage, kurze Antwort: Die Play-Zone-DVD ist grundsätzlich codefrei, kann also problemlos auf DVD-Playern jedweder Herkunft abgespielt werden.

Denis

Dies und das

Servus Play-Zone-Team!

In Ausgabe 3/2001 habt ihr verschiedene Kabel vorgestellt. Jetzt spiele ich mit dem Gedanken, mir ein RGB-Kabel zu kaufen. Nun zu meiner Frage: Geht davon auch das typische PlayStation-Flimmern weg?

Play Zone: Nein, das Flimmern bleibt. Nur eine Software-Lösung verhindert das. Einige Spiele haben aber schon gezeigt, dass es auch ohne Flimmern geht.

Wie wäre es mit einer Rubrik, in der Leser schreiben können, welche PSone-Spiele nicht 100%ig auf der PlayStation 2 laufen. Mir ist aufgefallen, dass bei längerem Spielen *Asterix* einfach abstürzt, also Tipp an alle: abspeichern. Ich habe gehört, dass *Tombi* gar nicht läuft und *International Track & Field* beim 100m-Lauf abstürzt.

Play Zone: Das halten wir für eine hervorragende Idee, die wir umgehend in die Tat umsetzen und der wir in dieser Ausgabe unsere Umfrage des Monats widmen. In zwei Monaten werden wir die ersten Ergebnisse präsentieren und Sie in der Folgezeit in einer dauerhaften Rubrik über den aktuellsten Stand der Datenbank auf dem Laufen halten. Für eine detaillierte Beschreibung unseres Vorhabens werfen Sie doch einfach einen Blick auf die Umfrage des Monats. Auf diesem Weg vielen Dank für die sinnvolle Anregung.

Was glaubt ihr, warum sich der Dreamcast trotz viel besserer Spiele nicht gegen die PlayStation durchsetzt?

Play Zone: Das ist eine Frage, die wirklich schwer zu beantworten ist. Die Ursachen für die unterschiedliche Marktposition von Sega und Sony reichen sicherlich mindestens in die Zeit des Duells zwischen dem Sega Saturn und der Sony PlayStation zurück. Die Gründe, warum sich Sony durchsetzen konnte, sind vielfältiger Natur: Billigere und effizientere CD-Produktion, eine überschaubarere Systemarchitektur, die im Zuge des technologischen Fortschritts leichter rationalisiert werden konnte, was natürlich wiederum die Produktionskosten drastisch senkt, und nicht zuletzt die cleverere Marketingstrategie gehören wohl zu den zentralen Gründen für Sonys derzeit dominante Position im Markt. Zudem ist es Sega nicht gelungen, die technische Überlegenheit des Dreamcast gegenüber der PSone zu kommunizieren, so dass Gelegenheitskäufer wohl nicht einmal wissen, welche Konsole welcher Generation angehört. Sony hat es geschafft, die Marke „PlayStation“ zu einem Synonym für Videospiele zu entwickeln, was den Konzern derzeit wohl fast unangreifbar macht. Aufgrund früherer Fehler fehlten Sega zuletzt wohl vor allem die finanziellen Mittel, um mit Sony mithalten. Wer sich für die (sehr spannende) Geschichte des Kampfes zwischen Sega, Sony und Nintendo interessiert und des Englischen mächtig ist, dem seien hiermit zwei Bücher wärmstens ans Herz gelegt, in denen unter anderem berichtet wird, warum die ursprünglich geplante Kooperation zwischen Sony und Nintendo scheiterte und warum die Veröffentlichung von Segas *Virtua Fighter* von einigen Experten als Schlüsselereignis für den Erfolg der PlayStation angesehen wird – Ironie des Schicksals:

Sheff, David: *Game Over*, Game Press (ISBN 0966961706)

Asakura, Reiji: *Revolutionaries at Sony*, McGraw-Hill (ISBN 0071355871)

Viel Spaß bei der Lektüre!

Sascha Czopowski

LESER BRIEFE

Boah, einfach kraaaaaassssss!

Play Zone: Vor der Produktion haben wir uns geschworen, dieses Mal alle Leseranfragen ganz ernst zu nehmen, knapp und sachlich zu beantworten und uns auf gar keinen Fall über einen Leser lustig zu machen. Wer weiß, wir könnten ja wieder einmal unwissentlich das Gewinnspiel eines Mitbewerbers durch den Kakao ziehen. (Hier eine kleine Anmerkung zu dem Vorschlag einiger Leser, doch auch einmal andere Magazine zu lesen: Tun wir, sogar eine Menge, aber die dort enthaltenen Gewinnspiele sind für uns nun wirklich nicht von besonders großem Interesse). Aber dann erreichte uns der folgende Brief, und es war wie ein ... Sog, die Versuchung war zu groß. Da wir kein Interesse haben, eine Person bloßzustellen, haben wir auf Abdruck des Verfasser Namens verzichtet. Lieber Schreiber dieses Briefes: Solltest du dir auf den Schlipps getreten fühlen, schreib uns ein paar Zeilen, dann schicken wir dir die gesammelten Peinlichkeiten aus dem Redaktionsalltag und eine Aufstellung der größten Fettnäpfchen, in die wir im Laufe der Zeit getreten sind. Sieh es positiv: Du hast unseren Arbeitstag erhellt und dafür sind wir dir aufrichtig dankbar! Solltest du uns wirklich übel nehmen, dass wir dich ein wenig durch den Kakao ziehen, melde dich. Wir garantieren dir einen Abdruck deiner Stellungnahme in der nächsten Ausgabe, das sind wir dir schuldig.

Ich habe mir letztes *Dead or Alive 2* geholt und bin absolut beeindruckt. Erst einmal die verschiedenen Modi. Jeder Modus hat seine eigenen Spezialgebiete (abgesehen vom Fighiten). Diese Auswahl ist nicht annähernd mit der bei *Tekken 3* bzw. *Tekken Tag Tournament* zu vergleichen. Dann die Protagonisten(-innen). Boah einfach kraaaaaassssss!!!!!! Ich möchte besonders auf die weiblichen Kämpfteilnehmer(-innen) weisen, die absolut göttlichen Körperformen, die ästhetisch programmierten Gesichtskonturen. Dann dieser weibliche Realismus: Die Bewegungen der einzelnen Feministeninnen, dazu ihre sexistisch ansprechenden Stimmen (abgesehen davon, dass die Sprachen Englisch bzw. Japanisch gehalten wurden). Jedoch möchte ich auch den leicht freizügigen Touch dieses Games loben, erstens dass die Macher dieses Meisterwerkes (wie beim Vorgänger) die Bewegungen der oberen Geschlechtsmerkmale pikarealistisch integriert haben. Zweitens, dass man dank der Kleidung der Kämpferinnen bei bestimmten Interaktionen bzw. Attacken auch mal einen Slip oder sagen wir besser: einen Tanga bewundern kann.

Play Zone: Von den sprachlichen Ungereimtheiten einmal abgesehen: Wir sind uns ziemlich sicher, dass wir dir mit einem freizügigen Poster von Lara Croft mit einem Kopfkissen als einzigem Bekleidungsstück eine große Freude machen könnten. Vielleicht haben wir ja auch alle Glück und es gibt irgendwann einmal eine PlayStation-2-Version von

Fear Effect (im Director's Cut für Erwachsene). Und wir verraten jetzt auch nicht, welche Spielvariante wir statt des „Bouncing Breast“-Modus bei *Dead or Alive* für die männlichen Kämpfer implementieren würden, um auch unsere weiblichen Redakteure bei Laune zu halten. Obwohl, wenn wir Angelina Jolie einmal mit Lara Croft vergleichen ... vielleicht sind reale Menschen am Ende doch etwas attraktiver.

Nun zur Grafik: Die absolut gründlich texturierten Darsteller – von den obersten Haarspitzen über die Fingernägel bis zu den Schuhabsätzen stimmt einfach alles. Selbst die Augen haben ihre eigene Struktur und bewegen sich dazu im Spiel. Dann die in Echtzeit sich von der momentanen Aktion der jeweiligen Person abhängig bewegenden Körper- und Kleidungsmerkmale. Wird ein weiblicher (oder männlicher) Darsteller z.B. durch die Luft gewirbelt, flattern seine Haare in Abhängigkeit vom Steigungswinkel in der Luft. Also physikalisch absolut korrekt programmiert. ULTRAAFFENGEIL!

Play Zone: TURBOSUPERCOOL!

Wobei ich trotz dieses großen Lobes davon überzeugt bin, dass bei diesem Titel noch lange nicht die volle PS2-Power genutzt wurde.

Play Zone: Da sind wir aber wirklich gespannt, welche Worte du für Spiele finden wirst, die die PlayStation 2 entsprechend ausreizen.

Schade ist nur, dass das Spiel relativ wenig Auswahl an Personalitäten aufweist. Außerdem hätte zu jeder Person ruhig eine vorgerenderte Endsequenz gepasst (damit möchte ich nicht sagen, dass die Spielgrafik nicht ausreicht).

Play Zone: Am besten eine Sequenz, in der man einen Tanga sieht.

Und der Storymode hat für mich einen etwas unverständlichen Inhalt, da zwar zwischen den einzelnen Fighitern eine gewisse Verbindung besteht, aber irgendwie hätten die Entwickler in diesen Teil von *Dead or Alive 2* etwas mehr Story reinstecken können.

Play Zone: Wieso, man sieht üppige Oberweiten und Tangas, das reicht doch!?



■ NUR DIE GEDULD
Sobald wirklich verwertbare Informationen fließen, werden wir uns Final Fantasy X in aller Ausführlichkeit widmen



Warum fragt z.B. eine Kämpferin in einer Sequenz vor dem Kampf, ob der ihr gegenüberstehende Gegner ihr Bruder sei und fängt dann sofort an, sich mit der befragten Person zu prügeln.

Play Zone: Vielleicht hat er ihr in den Ausschnitt oder aufs Höschen geschaut.

Zum Ende möchte ich schlussfolgern, dass ich so ein krasses Prügelgame noch nirgends gesehen bzw. gespielt habe. Selbst auf dem PC wurde sich noch nie solche Mühe gegeben. Tja: „It's a Sony“

Play Zone: „It's a Tecmo“ und außerdem vorher schon auf dem Dreamcast erschienen. Aber wir wollen nicht zu böse sein. Grundsätzlich stimmen wir dir natürlich zu. *Dead or Alive 2* ist ein hervorragendes Spiel. Du hast nur einige deiner Argumente etwas unglücklich formuliert, so dass wir uns mit einigen spitzzüngigen Bemerkungen nicht zurückhalten konnten. Aber iss schon echt konkret krass geiles Game!

Name ist der Redaktion bekannt

Metal-Gear-Solid-2-Demo

Ich hätte ein paar Fragen an euch:

Frage 1: Könnt ihr mir bestätigen, ob in *Gran Turismo 3* ein Lamborghini am Start ist, da ihr ihn auf der GT3-Liste im Heft 03/2001 abgedruckt hattet?

Play Zone: Leider können wir dir nur bestätigen, dass er auf der Liste war, die wir von Sony bekommen haben. Wir haben ihn aber noch nicht im Spiel in Bewegung gesehen, wenn du darauf ansielst. Wenn Sony ihn aber auf die Liste setzt, wird er wohl auch im Spiel sein. Mit absoluter Sicherheit lässt sich das aber natürlich erst sagen, wenn wir das fertige Spiel in Händen halten.

Frage 2: Auf der Seite 109 (in den Hardware-News) sieht man eine DVD-Hülle, auf der der Titel „Metal Gear Solid 2 – The Trailer“ drauf steht. Ich wollte fragen, ob man die DVD kaufen oder bestellen kann, wenn ja, wo und wie teuer und ob ihr mir die Adresse sagen könnt?

Play Zone: Eine gute und eine schlechte Nachricht. Die schlechte: Der Trailer ist in dieser Form nur in Japan erhältlich. Die gute: Du findest ihn in ungekürzter Fassung auf unserer DVD in diesem Monat. Viel Spaß damit!

Frage 3: Der Japan- und der US-Version von *Zone of the Enders* soll eine Demo von *Metal Gear Solid 2* beiliegen, die eine Spieldauer von gut einer

Stunde haben soll. Wird das auch in der deutschen Version der Fall sein?

Play Zone: Der deutschen Version von *Zone of the Enders* wird keine spielbare Demo von MGS 2 beiliegen, aber ein neues, exklusives Video, das noch mehr vom Spiel zeigt als der ursprüngliche neunminütige Trailer, den du auf unserer DVD in diesem Monat findest.

Mike Gutsche

Indizierung

Hallo ihr,

Da schon so viele Leserbrief über Indizierungen geschrieben wurden, hab ich mich auch mal ran-gesetzt. Mir ist aufgefallen, dass viele von euren Lesern meinen, die Erziehung im Bereich Computer- und Konsolenspiele sei Elternsache, aber alle Eltern erziehen anders. So gibt es Kinder, die indizierte Ego-Shooter spielen und deren Eltern völlig egal ist, was sie da überhaupt spielen. Wiederum gibt es Eltern, die vor jedem Kauf eines Computer- oder Konsolenspiels für ihre Kinder auf die Alters-freigabe achten. Hier tritt dann die BPjS in Kraft. Sie sorgt dafür, dass brutale Spiele nicht ein so großes Bild von Gewalt darstellen und somit für Kinder, die nicht gut zwischen Realität und Computerspiel unterscheiden können, weniger Gefahr als bei der Originalversion bergen.

Play Zone: Hier müssen wir zunächst einmal ein paar Missverständnisse klären. Die Altersfrei-gabe bei Videospielen hat mit der BPjS (Bundes-prüfstelle für jugendgefährdende Schriften) gar nichts zu tun. Bei der so genannten USK-Freigabe (Unabhängige Selbstkontrolle) handelt es sich um eine Empfehlung durch einen freiwilligen Zusam-menschluss der Spielehersteller. Im Gegensatz zur von Filmen bekannten FSK-Freigabe ist die Empfehlung bei Videospielen nicht verbindlich. Die BPjS nimmt auch nicht selbstständig Verän-derungen an Spielen vor. Sie handelt auf Antrag und bewertet Spiele, die schon auf dem Markt er-hältlich sind. Ein nachträgliches „Entschärfen“ aufgrund von Vorgaben der BPjS ist also nicht möglich.

Trotzdem sollten Eltern nicht allein auf die BPjS vertrauen, sondern selbst für ihre Kinder vorsor-gen, indem sie die Spiele, die ihre Kinder spielen, genau unter die Lupe nehmen.

Play Zone: Das sehen wir ganz genauso.

Per E-Mail

Sony-Controller

Hallo Play-Zone-Team!

Im Februar 2000 habe ich mir eine PlayStation (1) gekauft. Einen Monat später kaufte ich mir einen zweiten, schwarzen Controller hinzu. Zunächst war ich von der Qualität von Sony überzeugt.

Doch nach einiger Zeit bemerkte ich, dass der schwarze Controller eine Macke hatte: Während des Spiels wurde die X-Taste von selbst ohne Unterbrechung betätigt und die START-Taste funk-tionierte überhaupt nicht mehr. In der Hoffnung, den Controller umtauschen zu können, fuhr ich zum Fachgeschäft, wo ich mir das Gerät gekauft hatte. Dort wurde mir gesagt, dass Sony keine Garantie auf Controller gibt und die Reparatur

sich nicht lohne, weil sie genau so teuer werde wie ein neuer Controller. Da mein Geld meistens knapp ist und ich gerade dabei war, für ein neues Spiel zu sparen, habe ich mir keinen neuen Con-troller gekauft. Kurze Zeit später bekam der Con-troller, der mit der PlayStation mitgeliefert wor-den war, das gleiche Problem. Ich kann es nicht verstehen, die Controller sind noch nie runterge-fallen oder von mir in die Ecke geworfen worden. Ich kann nur hoffen, dass das ein Zufall war. Eins steht aber für mich fest: von Sony werde ich mir keinen Controller mehr kaufen!

Play Zone: Seltsam, gerade die Controller von Sony gelten bei uns in der Redaktion als die verlässlichsten von allen und sind bei uns in täg-lichem Einsatz. Wir haben noch nie Probleme mit den originalen DUAL-SHOCK-Controllern gehabt. Wenn Ihr Vertrauen in Sony aber erschüttert ist, so ist dies kein Anlass zur Panik. Es gibt hervor-ragende Controller von Drittherstellern zu günsti-gen Preisen. Schauen Sie sich einfach dort ein-mal um.

Fragen zur Play Zone

Ich will nicht lange rumschleimen und komme deshalb gleich zu meiner Kritik:

1. Wieso wird eigentlich eure Auflage immer geringer?

Play Zone: Übergangsphasen von einer Konsolen-generation zur nächsten sind immer eine schwie-rige Sache. Der Markt für Videospiele war insge-samt sehr schlecht in den letzten Monaten, so-wohl für Hersteller als auch für uns. Die Auflage fast aller Magazine hat sich halbiert, einige wur-den sogar ganz eingestellt (besonders im Bereich der Multiformat-Magazine, die sich mit allen Vi-deospiel-Systemen befassen). Wir legen mit der Play Zone aber nun wieder ständig zu. Im Bereich der Magazine, die sich auf die PlayStation 2 kon-zentrieren, ist die Play Zone nach der Einführung der DVD nun führend, und wir arbeiten natürlich daran, diese Führung zu halten und konsequent auszubauen.

2. In der Play Zone 3/2001 schreibt ihr zu dem Spiel *Lunar 2*, es sei erhältlich, dennoch gebt ihr aber nur eine Einschätzung, noch keine Testwertung. Wieso kostet das Spiel überhaupt DM 200,-?

Play Zone: Unsere Angabe, das Spiel sei erhält-lich, war nicht ganz korrekt. Eigentlich hätte es heißen müssen: Der Titel ist in den USA erhält-lich. Eine Veröffentlichung in Deutschland ist derzeit nicht geplant, wie wir auch im eigentli-chen Text auf der gleichen Seite bemerkt haben. Unsere Preisangabe bezog sich auf die Kosten für den Import dieses sehr üppig ausgestatteten Spiels.

3. Wie kann man eure Redaktion erreichen? Ich rief an und erfuhr, die Redaktion „Play Zone“ sei nicht telefonisch, per E-Mail oder Internet zu erreichen. Wieso?

Play Zone: So ausgedrückt stimmt die Aussage nicht. Selbstverständlich kannst du uns eine E-Mail schreiben, die auch in jedem Fall von uns gelesen wird. Telefonisch kann man uns aller-dings in der Tat nur in Ausnahmefällen erreichen.

Das ist aber keine Besonderheit der Play Zone, sondern eigentlich in jeder produzierenden Branche so. Stell dir vor, wir würden jeden Tag einen Riesenhaufen Leseranfragen telefonisch beantworten. Wann sollten wir da noch ein Heft machen? So gern wir mit unseren Lesern quatschen würden, unsere Produktionszeiten sind sehr knapp kalkuliert, da bleibt leider keine Zeit für telefonische Betreuung der Leser durch die Redakteure. Dafür ist unser Leserservice da und der macht seine Sache auch sehr gut.

4. Wann erscheint (erschien?) denn nun *Final Fantasy IX*? In der Play Zone 3/2001 steht auf Seite 78: Januar und Ende Januar, auf Seite 94: Februar. Na, wie denn nun?

Play Zone: Unterschiedliche Teile des Heftes werden zu unterschiedlichen Zeiten von unterschiedlichen Leuten erstellt. Wenn sich dann ein Spiel kurzfristig verschiebt, kann es schon einmal vorkommen, dass zwei Termine in unser Heft rutschen. Das sollte eigentlich nicht passieren, da jeder Artikel mehrmals kontrolliert wird, aber Fehler kommen halt vor. Im Zweifelsfall ist immer der Termin am aktuellsten, der im eigentlichen Bericht zum Spiel genannt wird. *Final Fantasy IX* sollte mittlerweile endgültig erschienen sein (zumindest wurde das Spiel bis zum Redaktionsschluss für die vorliegende Ausgabe nicht erneut verschoben).

Ansonsten bleibt nur noch zu wünschen, dass ihr uns noch 90 Jahre erhalten bleibt und einen Bericht über die PlayStation 20 bringt.

Play Zone: Machen wir – aber nur, wenn ein Pürrierstab im Lieferumfang enthalten ist, mit dem wir die Nahrung zwischen zwei Runden *Gran Turismo 2100 Z-spec* zerkleinern können, um sie an unseren mittlerweile zahnlosen Kiefern vorbei in unsere greisen Mägen zu befördern.

David

PlayStation: nur für Kinder?

Hallo!

Es geht um meine Tante (inzwischen 84 Jahre alt, aber topfit), der ich 1993 ein gebrauchtes NES (Nintendo Entertainment System, Anm. der Red.) mit *Tetris* und *Dr. Mario* kaufte. Dieses nutzte sie regelmäßig. Leider erlitt sie 1997 einen Schlaganfall und ist seitdem linksseitig mit leichten Lähmungserscheinungen behaftet. Spielen tut sie nur noch selten durch ihre eingeschränkte Bewegungsfreiheit. Trotzdem gab sie nie auf und versuchte immer, neben der Gymnastik zu spielen, um ihre Hand zu trainieren. Anfang 2000 ging der NES-Kasten kaputt. Reparieren ging nicht, also Überredungskunst eingesetzt und PSone und folgende Spiele gekauft: *Next Tetris*, *Swing* und *Pong*. Seitdem ist sie wieder begeistert, auch wenn das exakte Steuern noch sehr schwerfällt. Ich suche jetzt weitere Spieletitel, die möglichst einfach in Bedienung und Konzept sind. Grafik und Sound sind vernachlässigbar, es soll einfach etwas Abwechslung und Spaß bieten. Gibt es noch andere ältere PlayStation-User?

Play Zone: Auf Ihrer Suche nach „einfacheren“ Spielen sollten Sie es vielleicht mal mit folgenden Titeln versuchen, die unserer Meinung nach geeignet sein könnten:

- Wer wird Millionär? (Das Spiel zur Quiz-Show)
- Pro Pinball: *Fantastic Journey* (Flipper)
- Namco Arcade Museum Vol. 3 (Spielesammlung mit Geschicklichkeits-Klassikern)
- *Ballistic* (Günstiges und gutes Puzzlespiel, falls *Tetris* mal zu langweilig wird)

Die Frage, ob es noch andere ältere User gibt, kann wohl nur unsere Lesergemeinde beantworten. Liebe rüstige PlayStation-Rentner, schreiben Sie uns, falls Sie Interesse an einem Austausch haben, wir leiten ernst gemeinte Zuschriften dann gerne weiter. Es ist schön zu sehen, dass Videospiele die Kinderzimmer blasser Einzelgän-

ger verlassen haben und mittlerweile wirklich zu einem Bestandteil des täglichen Lebens quer durch alle Bevölkerungsschichten geworden sind.

Mit freundlichen Grüßen

Heiko Brünner

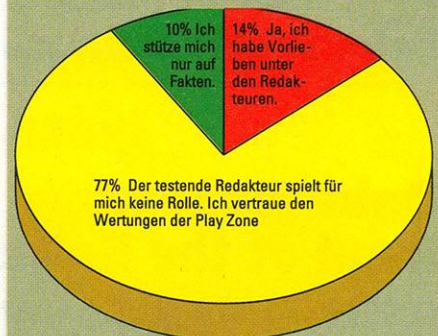
INFO Umfrage-Ergebnis

Vertrauen Sie unseren Redakteuren?

Auswertung unserer Umfrage des Monats aus der Play Zone 02/2001

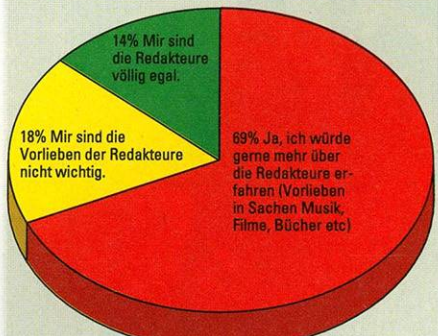
Nachstehend finden Sie eine Übersicht über die Antworten, die uns zu unserer Umfrage in Play Zone 2/2001 erreichten. Wir hatten Ihnen zwei Fragen gestellt, mit denen Sie beurteilen können, inwieweit Sie den Wertungen der Play Zone vertrauen und ob dieses Vertrauen von der Person des Redakteurs abhängt.

Schenken Sie Tests besondere Beachtung, wenn sie von einer bestimmten Person verfasst wurden?



1. Es freut uns zu sehen, dass ihr Vertrauen in die Play Zone ausnahmslos alle Redakteure betrifft. Wir können Ihnen an dieser Stelle auch noch einmal versichern, dass personelle Umbesetzungen grundsätzlich keine Auswirkungen auf die Wertungsgestaltung des Heftes haben. Wo Play Zone draufsteht, ist Play Zone drin. So sehr unsere Wertungen aber diskutiert werden, den ganz persönlichen Schreibstil kann und sollte man einem Redakteur natürlich nie nehmen.

Würden Sie es begrüßen, mehr über die Vorlieben der Redakteure zu erfahren, um zu entscheiden, ob Sie einem Testurteil vertrauen?



2. Ihre Antwort auf diese Frage fiel klarer aus, als wir es erwartet hätten. Runde zwei Drittel unserer Leser würden gerne mehr über die Leute hinter Play Zone erfahren. Wir tragen diesem eindeutigen Leserwunsch natürlich Rechnung. Ab der nächsten Ausgabe dürfen Sie die Konsequenz Ihres Votums bewundern. Sie dürfen gespannt sein.

INFO Die Umfrage des Monats

Kompatibel mit PS2!

In diesem Monat starten wir eine ganz besondere Umfrage. Ihr Feedback ist diesmal nämlich für eine dauerhafte Rubrik gefragt. Bitte schreiben Sie uns von Ihren Erfahrungen mit PSone-Spielen auf der PlayStation 2. Welche Spiele laufen nur bedingt oder vielleicht sogar gar nicht? Wir prüfen Ihre Zuschriften und werden in zwei Monaten erstmals eine umfassende Liste veröffentlichen. Anschließend werden wir dies dann jeden Monat aktualisieren und im Rahmen der Leserbriefe präsentieren. Gemeinsam stellen wir dann hoffentlich die größte Datenbank zu diesem Thema im deutschsprachigen Raum auf die Beine!

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 03/2001,
Boonstraße 21, 90429 Nürnberg

Oder lassen Sie uns die Infos einfach
per E-Mail zukommen: pszone@compu-tec.de

Unter allen Einsendern wird ein aktuelles PlayStation-Spiel verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 1. März 2001.

■ FUNKTIONIERT ES? Nicht alle PSone-Spiele laufen problemlos auf der PlayStation 2.

Die Frage:

Bitte berichten Sie uns von Erfahrungen mit Kompatibilitätsproblemen von PSone und PS2! Welche Spiele laufen gar nicht, welche nur bedingt?

CHEATS & CODES



In diesem Monat könnte die Abwechslung nicht größer sein. Ob Jump & Run, Rennspiel oder Balleraction, hier ist für alle Geschmäcker etwas dabei.

Midways witziges Boxspektakel ist sogar schon zum dritten Mal vertreten, da es hierfür ei-

ne riesige Menge an Cheats gibt. Viel Spaß beim Schummeln wünscht

Ihr Wolfgang Fischer

INFO Play Zone-Games-Helpline

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 37

Täglich von 8-24 Uhr.

Der Anruf kostet pro Minute 3,63 Mark.

Duke Nukem: Land of the Babes

PSONE Wo der Herzog der Gewalt auftaucht, haben die Außerirdischen nichts zu lachen.

Die Fans des coolen Duke mussten sich sehr lange gedulden, doch nun erscheint endlich das neueste Abenteuer des Actionhelden in Deutschland. Jetzt können Sie endlich großbusige, leichtbekleidete Frauen vor garstigen, schweinegesichtigen Aliens retten. Glücklicherweise haben wir ein paar nützliche und witzige Cheats ausgegraben, um Sie bei dieser zeitraubenden Tätigkeit etwas zu unterstützen. Die Eingabe der Codes erfolgt dabei immer auf dem Cheat-Bildschirm.



■ **FEINER UNTERSCHIED** Bei aktiviertem Cheat für durchgeknallte Zwischensequenzen wird aus dem hübschen Babe ein schweinegesichtiges Alien.

Freie Levelauswahl	●, X, ■, ■, X, ■ und ●
Unbesiegbarkeit	L1, ■, ●, ●, ■, L1 und L2
Alle Waffen	R2, X, L1, ■, R1, ● und L2
Unendlich Munition	L2, ●, R2, ■, ●, L2 und L1
Doppelter Schaden	■, ■, ■, ●, ●, ● und X
Zeitlich begrenzte Unbesiegbarkeit	L1, L1, L1, L1, L1, L1 und R2
Unsichtbarkeit	■, X, ●, ■, X, ● und ■
Volles Ego	R1, R1, ●, ●, L1, L1 und R2
Volle Rüstung	L1, L1, R1, R1, X, X, ● und ●
Ego-Perspektive	L2, R1, L1, R2, ●, X und ■
Duke mit großem Kopf	■, ■, X, ●, ●, X und ■
Duke mit kleinem Kopf	■, X, ●, ●, X, ■ und ■
Feinde mit großem Kopf	X, X, R1, X, L1 und X
Feinde mit kleinem Kopf	X, L1, X, R1, X und X
Durchgeknallte Zwischensequenzen	L1, L2, R1, R2, ●, ●, ■ und ■
Outtake-Zwischensequenzen	L1, L2, R1, R2, ■, ■, ● und ●
Endsequenz	●, R2, L1, ■, L2, X und R2
Master-Cheat	L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, ● (4x), X (4x), ■ (4x) und Select (4x).

■ **GRUPPENBILD MIT DAMEN**
Der Duke und sein Harem.



Rayman Revolution

PLAYSTATION 2 Das bunte Jump & Run ist voller Überraschungen und Gimmicks.

Um Zugang zu den drei Multiplayer-Bonus-Spielen zu bekommen, gehen Sie vom Hauptmenü über das Optionsmenü zur Sprachauswahl. Wechseln Sie von hier ins Sprach-Menü und wählen als Sprache „Raymanian“ aus (Nicht bestätigen!). Halten Sie jetzt L1 und R1 gedrückt und geben in schneller Folge L2, R2, L2, R2, L2 und R2 ein. Jetzt haben Sie sofortigen Zugang zu Glob-Disk, Raketenjagd und Baby-Fußball. Das Cheatmenü erreichen Sie, indem Sie während eines Spiels ins Sound-Menü wechseln und dort die Option „Alles aus“ wählen (Nicht bestätigen). Halten Sie wiederum L1 und R1 gedrückt und geben dieselbe Tastenkombination wie oben ein. Wenn Sie während einer Partie Baby-Fußball die gleiche Tastenfolge bei gedrückter L1- und R1-Taste eingeben, erscheinen bei den Spielern sogar deren Namen.



NAMENLOSE JUNGSTARS? Für dieses Fußballspiel war keine teure Lizenz nötig.

Wild Wild Racing

PLAYSTATION 2 Gleich zwei verschiedene Cheatmenüs warten darauf, von Ihnen aktiviert zu werden.

Alle Cheats bei diesem Offroad-Rennspiel freizuschalten, ist gar nicht so einfach. Um in das „Geheim“-Menü zu kommen, gehen Sie in das Optionsmenü, halten **■** und drücken dann: Oben, **●**, **↓**, **●**, **←**, **→**, **←** und **●**. Jetzt können Sie diesen Bildschirm verlassen und ein Spiel starten. Geben Sie dort als Namen „NORTHEND“ ein. Als Bestätigung hören Sie ein „Wild Wild Racing“. Dadurch schalten Sie das „Streng Geheim“-Menü frei.



BÖSER WOLF Normalerweise dauert es eine Weile, bis Sie über dieses Baby verfügen dürfen.

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.

Bomberman (PSone)

Den Abenteuern des knuffigen Bombenlegers kann der Zahn der Zeit nichts anhaben. Die witzigen und motivierenden Einzel- und Mehrspielermodi des Knobelspiels machen einfach süchtig. Mit den folgenden



KOMPLEXES VERGNÜGEN Mit den Passwörtern können Sie direkt in den 41. Level springen!

Passwörtern können Sie auch mal ein paar Levels überspringen, wenn Sie irgendwo nicht weiterkommen.

Geben Sie folgende Zahlenkombinationen als Passwort ein, um auf unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen zu starten.

Beginner:	56565656
Normal:	16161616
Hart:	49894989

Geben Sie die folgenden Zahlenkombinationen als Passwort ein, um in der jeweiligen Spielstufe mit voller Power zu starten.

Level 1:	46224622
Level 11:	10191019
Level 21:	12221222
Level 31:	26572657
Level 41:	38793879

F1 Racing Championship

PLAYSTATION 2 Die einzige Formel-1-Simulation, die mit weiblichen Boxencrews glänzen kann!

Für die neue Formel-1-Referenz auf der PS2 gibt es neben einem nützlichen Cheat, der alle Spielmodi freischaltet, eine ganze Reihe witziger Gimmicks. Um alle Menüs und Untermenüs freizuschalten, müssen Sie auf dem Startbildschirm **●**, **×**, **■**, **▲**, **↑**, **↓**, **←** und **→** drücken. Die übrigen Cheats werden direkt im Spiel eingegeben. Eine nochmalige Eingabe deaktiviert den jeweiligen Cheat wieder.



DREI-STOPP-STRATEGIE Bei solchen Boxencrews ist die Geschwindigkeit beim Pitstop zweitrangig.

Musik im Pausenmenü ändern	● , × , ■ , ▲ , L1, L2, R2 und R1.
Außergewöhnliche Soundeffekte	● , × , ■ , ▲ , ↑ , R1, × und × .
Superschneller Formel-1-Wagen	● , × , ■ , ▲ , R1, R2, L2 und L1.
Piloten-Kameraperspektive	● , × , ■ , ▲ , → , ↓ , ← und ↑ .
Fahrschulübung bestehen	R2, L2, × , R2 und L2.
Weibliche Boxencrew	● , × , ■ , ▲ , ■ , ← , ↑ und ← .

Nachdem Sie die Tastenfolge für die weibliche Boxencrew eingegeben haben, müssen Sie das Spiel beenden (Kein Neustart!). Wenn Sie jetzt ein neues Rennen starten, wird jeder Boxenstopp zu einer Augenweide.

VOLL MOTIVIERT
In dieser Saison will Mika den Titel zurückholen.



INFO Die Schummelecke für Importfreaks

Cheats & Codes für Importspele

Hier finden Sie Tipps und Tricks zu allen möglichen Spielen, die leider noch nicht in Deutschland erschienen sind und momentan nur als Japan- oder Amerika-Importversion zu haben sind.

Unreal Tournament (PS2)

Leider hat sich der Erscheinungstermin des heiß begehrten Ego-Shooters schon wieder verschoben. Wer die US-Version besitzt, wird sich sehr über diese beiden Cheats freuen. Um den „Big Head Mutator“ freizuschalten und damit all Ihren Multiplayer-Gegnern einen dicken Schädel zu verpassen, drücken Sie im Hauptmenü folgende Tasten:

←, →, ←, →, ←, →, ●, ● und ●.

Jetzt können Sie bei Mehrspieler-Partien diesen Mutator benutzen. Sollte Ihnen

während eines Spiels einmal die Munition ausgehen, dann drücken Sie einfach die Start-Taste und geben dann folgende Tastenkombination ein:

←, →, ●, ●, ●, → und ←.

Sobald Sie zum Spielgeschehen zurückkehren, haben Sie 999 Schuss für jede Waffe, die Sie aufgesammelt haben.

■ **READY FOR ACTION** Bei UT brauchen Sie mehr als nur gute Reflexe und etwas Glück.



Team Buddies

PSONE Mit diesen Cheats herrscht bei dem abgedrehten Geschicklichkeitsspiel immer eine Bombenstimmung.

Um die Cheats einzugeben, müssen Sie ein laufendes Spiel pausieren und anschließend die Tasten L1, L2, R1 und R2 gedrückt halten. Danach geben Sie die jeweiligen Tastenkombinationen ein. Für alle Cheats gilt, dass sie für jeden Level neu eingegeben werden müssen.

Level überspringen	●, ■, X und X
Unbesiegbareit.	X, ▲, ■ und ●
Unendlich Munition	●, ■, ▲ und X
Teamgesundheit erhöhen	▲, ▲, X und X
Teammunition erhöhen	X, X, ▲ und ▲
Erste Spezialwaffe	▲, X, X und X
Zweite Spezialwaffe	X, X, X und ▲
Schweres Geschütz	▲, X, ■ und ■
Jetpack	■, ■, ▲ und ▲
Raketenstiefel	▲, ■, ■ und ▲
Einfacher Waffenbau	●, ●, X und X
Einfaches Buddybau	●, ●, X und ●
Alle Kisten sind Superkisten	●, X, X und ●
Sofortiger Gebäudebau	■, ■, ● und ●
Unzerstörbare Basis	X, ▲, ▲ und X
Große Füße	▲, ■, ■ und X, v
Große Waffen	▲, ●, ● und ▲
Alle Levels und Welten freischalten	▲, ●, ■ und ■

Silent Scope

PLAYSTATION 2

Diese Cheats zielen direkt auf den Spielspaß.

Die Scharfschützenballerei ist Ihnen zu leicht oder gar zu eintönig? Diese Cheatcodes laden dazu ein, sich das Spiel noch mal gründlich vorzunehmen und beispielsweise alle Levels bei Nacht durchzuspielen. Alle Eingaben müssen auf dem Auswahlbildschirm des Arcade-Modus' erfolgen. Als Bestätigung für eine gelungene Eingabe des Cheats erhalten Sie jeweils eine akustische Bestätigung.



■ **TÖDLICHE LIEBESGRÜSSE** Was wohl die Programmierer zu diesem Modus inspiriert hat?

Unsichtbare Gegner	→, ↓, →, ■, ↑, ■, ■, ▲, ↓, →, ↓, →, ■ und ▲.
Gespiegelte Levels	←, ←, →, ■, ↓, ↓, ↑, ▲, ↑, →, ↓, ↑, ←, ↓ und ■.
Ego-Perspektive	↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓ und ↓.
Turbo-Modus	↓, ▲, ↑, ■, ▲, ↓, →, ↓, →, ■ und ▲.
Love-Modus	←, →, →, ■ und ▲.
Nacht-Modus	↑, →, ↓, ←, ↑, ■ und ▲.
Kein Fadenkreuz	→, →, → und ■.
Kein Zielfernrohr	→, ↓, →, ■, →, ↓, → und ■.
Keine Gegnermarkierung	→, →, →, →, ←, ↓, ↑ und →.

Um während des Spielgeschehens einen Teil Ihrer Lebensenergie für fünf Sekunden Spielzeit einzutauschen, gehen Sie in den Pausenmodus und drücken Sie ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X und ●. Wollen Sie jedoch den umgekehrten Weg gehen und fünf Sekunden für etwas Gesundheit tauschen, dann drücken Sie ●, X, →, ←, →, ←, ↓, ↑ und ↑.

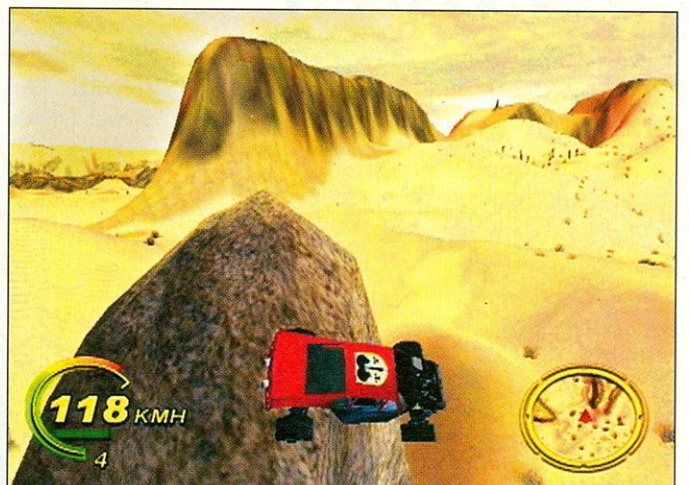
Smuggler's Run

PLAYSTATION 2 In diesem kurzweiligen Rennspiel dreht sich alles um gestohlene Ware und heiße Verfolgsjagden!

Mit den Cheatcodes für das schnelle Rennspiel können Sie zwar keine neuen und versteckten Levels freischalten, dafür dürfen Sie aber ein bisschen an der Geschwindigkeit und der Gravitation im Spiel drehen. Dadurch ergeben sich einige sehr spaßige Effekte und Situationen. Die Codes werden im Pausenmodus während des Spiels eingegeben und jeweils durch ein akustisches Signal bestätigt.

Spielablauf langsamer machen
R2, L2, L1, R1, ←, ← und ←
Spielablauf schneller machen
R1, L1, L2, R2, →, → und →
Unsichtbarkeit
R1, L1, L1, R2, L1, L1 und L2

Leichtere Autos
L1, R1, R1, L2, R2 und R2
Geringere Schwerkraft
R1, R2, R1, R2, ↑, ↑ und ↑



■ **VÖLLIG SCHWERELOS** Ein leichtes Auto und geringe Gravitation sorgen für nette Flugeinlagen. So erreicht man auch abgelegene Abschnitte!

Ready 2 Rumble: Round 2

PLAYSTATION 2 Ring frei zur nächsten Cheat-Runde!

In dieser Ausgabe präsentieren wir Ihnen die endgültig letzten Codes für Midways Boxvergnügen. Jetzt können Sie unter anderem durch ein paar einfache Tastenfolgen alle Boxer freischalten und sie nach Ihren Wünschen einkleiden. Alle Cheats müssen im Arcade-Modus bei der Charakterauswahl eingegeben werden und werden durch ein akustisches Signal bestätigt.

Alle Boxer freischalten	←, ←, →, R2, ←, →, →, R1, R1 und R2.
Alle Champion-Kostüme freischalten	←, ↓, →, →, ↑, R1, R2, R1(20x) und R2.
Alle Urlaubs-Kostüme freischalten	←, ←, ↓, →, ↑, R1(8x), R2, R1(4x) und R2.
Boxer mit großen Köpfen	→, →, ↑, ↓, → und R1(3x).
Spielgeschwindigkeit hochstellen	→, →, ↑, ↓, →, R1(4x) und R2.
Hypergeschwindigkeit	←, ←, ↓, ↑, ↓, →, →, R1(19x) und R2.
15 neue Kamerawinkel	R1(20x), R2, R1, R2, R1(21x), R2, R1(18x), R2, R1(9x), R2, R1(14x), R2, R1(5x), R2, ←, →, ↑, ↓ und R2.
Beim Endkampf beginnen	R2, ↓, →, ↑, ←, R1(6x), R2, R1(2x) und R2.
Master-Cheat	←, →, ←, →, ↑, ↓, R1(5x) und R2.



■ MERRY CHRISTMAS, MR. JACKSON An Weihnachten ist der Rumbleman als Schneemann unterwegs.

Datumseinstellungen:

Neujahrstag	→, ↑, ↓(3x), R1 und R2
Valentinstag	→, ↑, ↓(3x), R1(2x) und R2
St. Patricks Day	→, ↑, ↓(3x), R1(3x) und R2
Ostern	→, ↑, ↓(3x), R1(4x) und R2
Independence Day	→, ↑, ↓(3x), R1(5x) und R2
Halloween	→, ↑, ↓(3x), R1(6x) und R2
Thanksgiving	→, ↑, ↓(3x), R1(7x) und R2
Weihnachten	→, ↑, ↓(3x), R1(8x) und R2

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 aufmischen. Diese Codes stammen von Stefan Redel. Gamebuster-/Xploder-Fans finden auf dessen Webseite www.gbparadise.de ausführliche Listen zu aktuellen Spielen. Wenn Sie über einen Internetzugang verfügen, ist das die erste Adresse.

Chicken Run – Hennen Rennen (PSone)

Die Hühner vor den zahlreichen Gefahren zu bewahren, kann ganz schön schweißtreibend sein. Mit diesen netten Gamebustercodes können Sie die Sache etwas ruhiger angehen lassen und bequem alle Levels freischalten. Sollte Ihnen das zu viel sein, sollten Sie sich aber auf jeden Fall alle Videos anschauen.

Videos freischalten:

Intro 1. Akt	300A DC50 0001
Intro Hühnerschreck 1. Akt	300A DC51 0001
Hühnerschreck 1. Akt gescheitert	300A DC52 0001
1. Akt abgeschlossen	300A DC53 0001
Intro 2. Akt	300A DC54 0001
Intro Hühnerschreck 2. Akt	300A DC55 0001
2. Akt abgeschlossen	300A DC56 0001
Intro 3. Akt	300A DC57 0001
Intro Hühnerschreck 3. Akt	300A DC58 0001
3. Akt abgeschlossen	300A DC59 0001
Bonusende	300A DC5A 0001

Alle Videos freischalten	5000 0B01 0000
(ROM-Version 2.2 oder höher benötigt)	300A DC50 0001

Alle Bilder freischalten:	5000 0A01 0000
	300A DC5B 0001

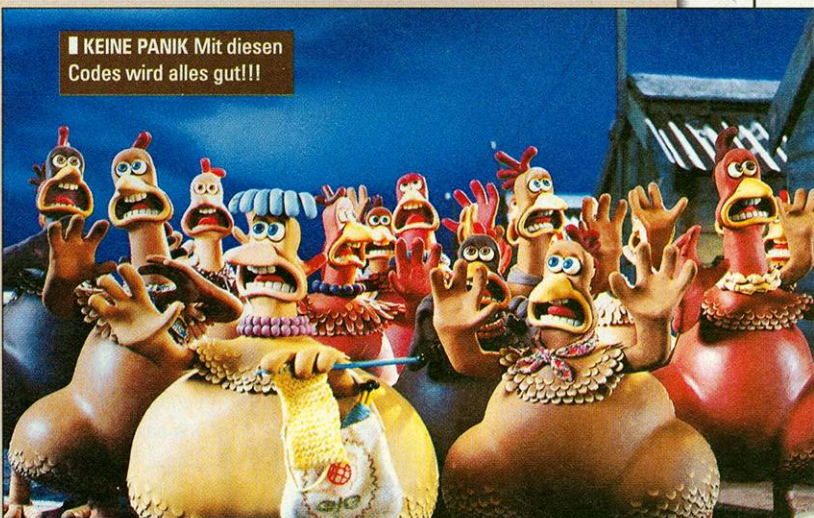
Level freischalten:

Hundejagd	300A DC66 0001
Beginn 2. Akt	300A DC67 0001
Gewichtheben	300A DC68 0001
Hühnchenbeschleuniger	300A DC69 0001

Luftsprünge	300A DC6A 0001
Pastetenmaschine	300A DC6C 0001
Der schnelle Brüter	300A DC6D 0001
Sattel die Hühner	300A DC6E 0001
Hennen-Handwerker	300A DC6F 0001
Chicken Wings	300A DC70 0001
Die Kiste	300A DC71 0001

Alle Levels freischalten	5000 0C01 0000
(ROM-Version 2.2 oder höher benötigt)	300A DC66 0001

Alle Goldmedaillen freischalten:	5000 0601 0000
(ROM-Version 2.2 oder höher benötigt)	300A DC72 0003



■ KEINE PANIK Mit diesen Codes wird alles gut!!!

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

pztipps@computec.de

Herzlichen Dank!

Tobias Bauer – Sven Borchers – Markus Buchner – Eric Gleß – Per Heckel – Henning Klimaczewski – Ralf Krohn – Mate Madunic – Johannes Mainitz – Franz Manecke – Boris Mintenbeck – David Nast – Günter Nejedly – Marco Orwen – Robert Osterkamp – Elke Pollack – Martin Richter – Christian Schimkat – Markus Schnur – Bernhard Wirbel

Die Einsendungen der hier genannten Personen werden leider nicht honoriert.

007 Racing

PSONE Auf vier Rädern im Geheimdienst Ihrer Majestät unterwegs.

Der Aston Martin Vantage für den Multiplayer-Modus ist nicht leicht zu bekommen. Um ihn freizuschalten, drücken Sie auf dem Titelbildschirm in schneller Abfolge folgende Tasten: L1, R1, ▲, ● und X.

Als Bestätigung für eine erfolgreiche Eingabe hören Sie Gelächter im Hintergrund.

Stefan Matuschek



PRACHTEXEMPLAR Der Aston Martin Vantage ist ein wahres Schmuckstück von einem Auto.

Dino Crisis 2

PSONE Der zweite Teil der Dino-Saga setzt voll auf Action!

Unser Leser Thorsten Ziem hat uns noch Tipps zu drei weiteren Spielen geschickt, die wir aus Platzgründen leider nicht abdrucken können. Trotzdem vielen Dank! Beim zweiten Dino-Abenteuer sammeln Sie „Extinct Points“, die Sie benötigen, um Charaktere für das Coliseum oder das Dino Duell freizuschalten.

Charakter	Extinct Points
Rick	100.000
Gail	100.000
Tank	120.000
Oviraptor	150.000
Velociraptor	150.000
T-Rex	150.000
Inostrancevia	160.000
Allosaurus	180.000
Triceratops	200.000
Compsognathus	250.000

Das Dino Coliseum, in dem Sie gegen alle Dinos kämpfen können, wird freigeschaltet, sobald Sie das Spiel einmal geschafft haben. Wenn Sie zudem alle Dino-Files während des Spiels einsammeln, erhalten Sie die EPS-Platinum Card und verfügen bei einem Neustart über unendlich viel Munition.

Thorsten Ziem



■ ZIELSICHER Die schussfreudige Heldin Regina hat die gefräßigen Dinos voll im Visier.

Driver 2

PSONE Die nützlichen Tipps für Infogrames' Rennspiel nehmen einfach kein Ende!

Unverwundbarkeit in Las Vegas:

Fahren Sie in den Bezirk Flamingo. Auf der dortigen Hauptstraße befindet sich eine Apotheke. Stellen Sie sich einfach davor und drücken Sie die ▲-Taste. Schon sind Sie unverwundbar.

Geheimer Baustellenkurs in Las Vegas:

Fahren Sie mit dem Wagen Ihrer Wahl in den südlichsten Teil der Stadt bis zu einem Bauzaun. Diesen müssen Sie umfahren und dann mit voller Geschwindigkeit über die folgende Rampe springen. Sie landen dann direkt auf dem Baustellengelände.

Manuel Senge



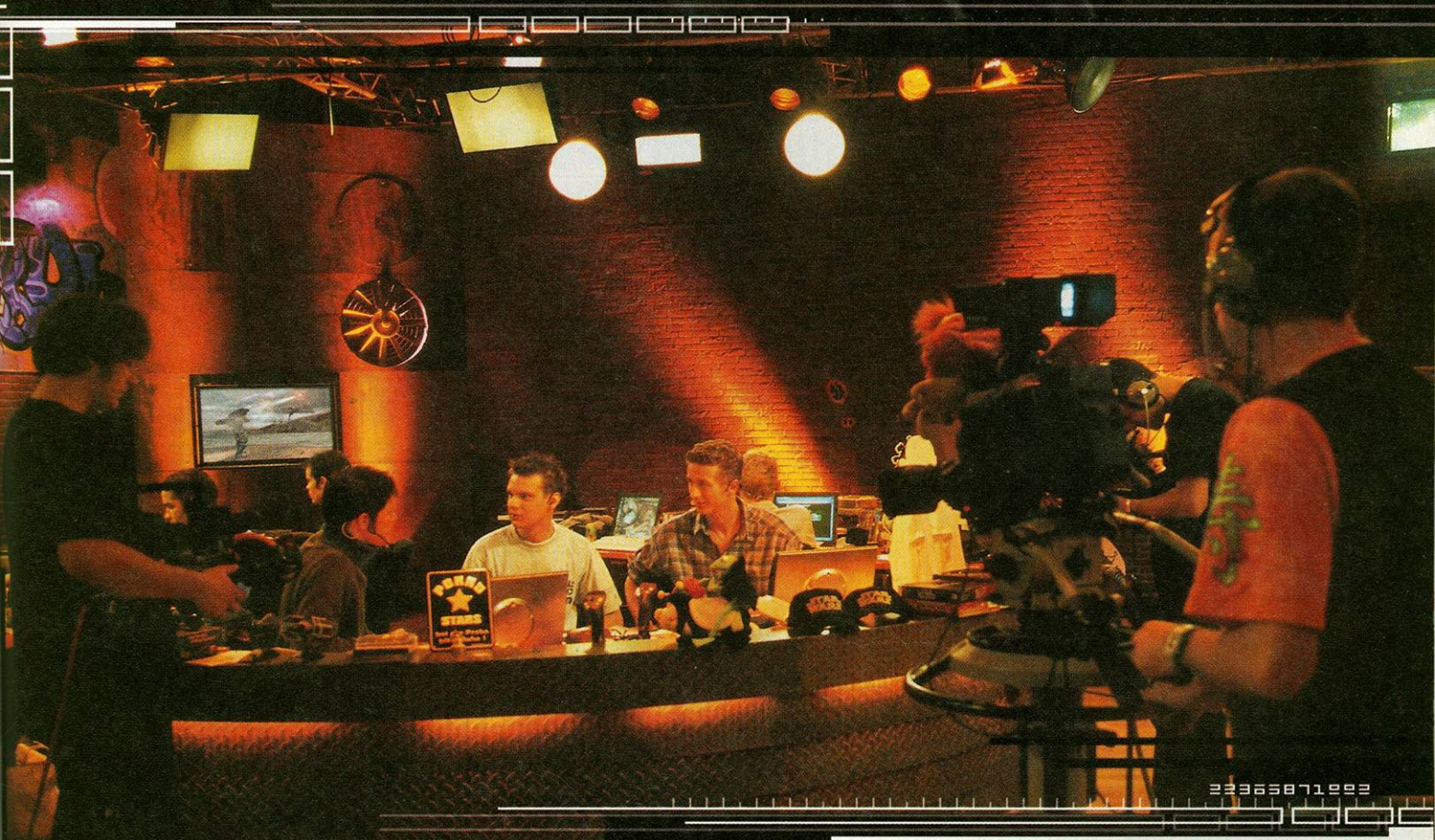
■ BRENNLIGE SITUATION Einmal falsch abgebogen und schon sitzen Sie in der Falle.

POWERGAMER

→ on tv

THE FUTURE IS YOU

633667W89222



23365871222

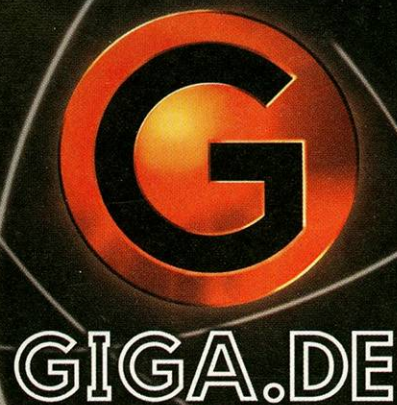
GIGA GAMES

Die erste tägliche Livesendung über
Computer- und Videospiele
auf Deinem Fernseher und im Internet.



22:00 Uhr

MONTAG - FREITAG



MAD GEGEN DIE AUFKLEBERFLUT!

EXTRA! OUTDOOR-STICKER
Mit Gewinnspiel: „Kleb dir einen“!

MAD
Das intelligenteste Magazin der Welt

SAU(G)STARK
Das neue MADell!

BIG!
e Gallien!

DER NEUE ASTERIX!

ACHTUNG! MAD-VERSEUCHT!

Dieser MADzger ist garantiert BSE-frei

© 2001 by E.C. Publications, Inc. All rights reserved

MAD #30 – mit Outdoor-Stickern! Jetzt überall im Handel!

Dino
www.dinocomics.de

EXTRA!
OUTDOOR-STICKER
Mit Gewinnspiel: „Kleb dir einen“!

MAI
Nr. 030

EXTRA!

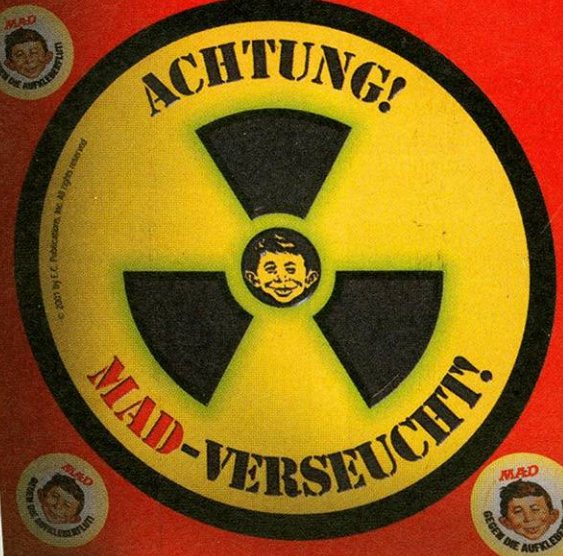
OUTDOOR
Mit Gewinnspiel: „Kleb an“

MA
intelligenteste

Dieser **MAD**zger
ist garantiert



© 2001 by E.C. Publications, Inc. All rights reserved



ACHTUNG!

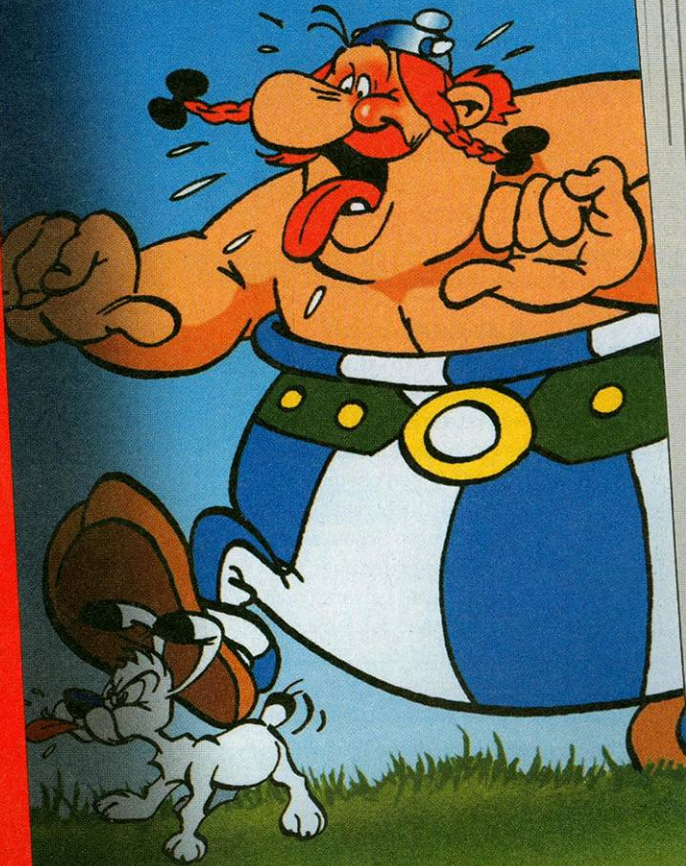
MAD-VERSEUCHT!

BIG!
Gallier!



SAU(G)STARK
Das neue MADel!

0



MAD öffnet die Akte-ix:

DER NEUE ASTERIX!

MAD #30 – mit Outdoor-Stickern!
Jetzt überall im Handel!



www.dinocomics.de

© 2001 by E.C. Publications, Inc. All rights reserved

Final Fantasy IX ^{Teil 1}

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

Rendersequenzen der Extraklasse sind ein Markenzeichen für Final Fantasy. Unser erster Teil der Komplettlösung führt Sie detailliert bis zur dritten CD.

Allgemeine Spieltipps

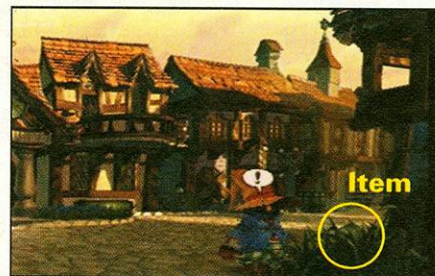
Was muss ich als FF-Neuling wissen?

Die Nadel im Heuhaufen

Nehmen Sie sich Zeit, jeden einzelnen Bildschirm gründlich abzusuchen. Unter Büschen und Kisten können Sie oftmals nützliche Gegenstände wie Potions, Gil oder Spielkarten für das Tetra-Master finden. Sprechen Sie jede Person an, die Sie treffen. Manchmal gibt es Hinweise auf versteckte Gegenstände

oder es ergeben sich kleine Aufträge (zum Beispiel bei Großvatter Josef in Dali). Auch wenn die vielen Zufallskämpfe nerven – sie sind wichtig, damit Ihre Charaktere schnell höhere Levels erreichen. Verfolgen Sie daher nicht immer den direkten Weg, sondern nutzen Sie die Reisen auch zum Training. Verkaufen Sie keine Waffen oder Rüstung. In den Schmie-

den lassen sich aus weniger guten Exemplaren hochwertige Gegenstände herstellen.



Komplettlösung – CD 1

Was mache ich bei Spielbeginn?

Auf dem Schiff Prima Vista

Durchsuchen Sie zuerst in Ruhe die finstere Kammer, bevor Sie die Kerzen anzünden. Sie finden oberhalb des Tisches eine Potion und 47 Gil. Nach dem Schaukampf mit Bandenführer Bark kommt es zur Einsatzbesprechung. Antworten Sie Ihrem Boss 64-mal, dass Sie sich die Königin schnappen. Daraufhin stürmt Ruby ins Zimmer und weist Zidane auf recht lustige Weise zurecht.

Was erwartet mich in Alexandria?

Alexandria

Marschieren Sie mit Vivi als Erstes zum Ticketschalter. Vom Ticketverkäufer erhalten Sie einen Hinweis auf Seitenstraßen-Jack, der Ihnen das Kartenspielen beibringen kann. Nördlich vom Ticketzelt steht ein Hippos. Wenn Sie an dessen drei Karten gelangen wollen, müssen Sie später zunächst Pucks Vorschlag, sein Untertan zu werden, ablehnen. Folgen Sie ihm und betreten Sie den Glockenturm. Wenn Sie an dem Seil

ziehen, purzeln die drei Karten des Hippos herab. Danach können Sie sich mit Puck bei der Leiter in der Gasse einigen.

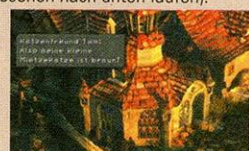


Wenn Sie Puck beim Leiterklauf helfen, müssen Sie Schmiere stehen. Unmittelbar nach der Aktion kommt Seitenstraßen-Jack in die Gasse. Klicken Sie ihn schnell an, sonst stiehlt er Ihnen einige Gil.



INFO Katzenfreund Tom

Südlich des Glockenturms finden Sie bei den Docks im Westen Katzenfreund Tom. Helfen Sie ihm, seine Katze zu finden. Sprechen Sie ihn ein zweites Mal an, um die Farbe der Katze zu erfahren. Das gesuchte Tier befindet sich auf dem Platz mit der Statue (vom Startbildschirm aus gesehen nach unten laufen). Wieder bei den Docks erhalten Sie dann von Tom eine Bomber-Karte als Belohnung.



INFO Minispiel: Seilhüpfen

Links vom Ticketschalter sehen Sie drei Mädchen beim Springseilhüpfen. Sie können an diesem Spiel teilnehmen und dadurch in den Besitz von Gil und weiteren Spielkarten gelangen. Sie brauchen dafür aber Geduld und Geschick. Nach dem zwanzigsten Sprung in Folge erhalten Sie 10 Gil, nach dem einhundertsten Sprung die erste Karte. Weitere Karten gibt es nach 200, 300 und nach 1.000 Sprüngen in Folge.



Was bringt mir der Schaukampf?

Dächer von Alexandria

Folgen Sie nicht einfach Pucks Weg, sondern klapfern Sie die Dächer komplett ab. So finden Sie wieder etliche Gil. Bei der Theatervorstellung entscheidet Ihre Kunst beim Schaukampf mit Blank darüber, welchen Gegenstand Steiner später von Königin Brane erhält. Dies wird anhand der Anzahl beeindruckter Adeliger ermittelt.

Beeindruckte Adelige	Gegenstand
01 – 49	Äther
50 – 79	Elixier
80 – 99	Seidenhemd
100	Mondstein

Sie können den Schaukampf beliebig oft wiederholen, allerdings ist die Anzahl Gil, die Sie erhalten, höher, wenn die Besucher schon beim ersten Versuch beeindruckt sind. Schaffen Sie es, im ersten Versuch gleich 100 Adelige zu begeistern, erhält Ihre Truppe satte 10.000 Gil.

Schloss Alexandria

Flitzen Sie mit Zidane die Treppe hoch und erhaschen Sie einen Blick unter die weiße Kutte der verkleideten Prinzessin. Wenn Sie Steiner kontrollieren, gehen Sie zuerst in die Kammer, aus der Markwart und Kochel aufgetaucht sind. Dort können Sie speichern. Sie müssen nun alle Mitglieder der Pluto-Truppe finden und ihnen den Suchbefehl erteilen. Merken Sie sich die Macken der Soldaten. Sie

Was hat es mit den Pluto-Soldaten auf sich?

werden viel später im Spiel danach gefragt. Wenn Sie alles richtig beantworten, erhalten Sie einen seltenen Gegenstand. Vergessen Sie auch nicht, die königliche Loge aufzusuchen, um den zuvor erwähnten Gegenstand von der Königin zu erhalten.

INFO Steiners Truppe

Pluto-Soldaten	Eigenart
Markwart und Kochel	Wissen immer alles
Lauda	Will Gedichte schreiben
Shanel	Ist Kanonier
Weimar	Ist ein Casanova
Hagen	Kennt Alexandria wie seine Westentasche
Märchenheim	Sieger beim Kanonenkugel-Tragen-Wettrennen

Was passiert bei der Verfolgungsjagd im Schloss?

Wenn Sie alle Soldaten gefunden haben, erhalten Sie von Bayreuth ein Elixier. Erst danach sollten Sie den Turm, in dem Sie Bayreuth getroffen haben, ganz besteigen. Nach der Zwischensequenz können Sie nicht weitersuchen. Im Maschinenraum des Tantalus-Schiffes drehen Sie das Ventil an der Maschine einmal nach links und dann nach rechts. Von oben fallen dann zwei Gegenstände herab, die Sie im unteren Teil des Maschinenraums einsammeln können, bevor Sie durch die linke Tür gehen.

Verwunschener Wald

Auf Ihrer Suche nach der Prinzessin bekommen Sie es mit dem Pandionea-

Wie verhalte ich mich im Wald?

Monster zu tun. Im ersten Kampf besitzt das Monster 513, im zweiten Kampf 533 Trefferpunkte (HP). Vergeuden Sie keine Zeit mit Klauen bei der ersten Auseinandersetzung mit dem Monster. Sie können erst im zweiten Kampf dem Gegner Gegenstände abknöpfen. Durchsuchen Sie danach gründlich alle Räume der Prima Vista. Es gibt einige gut versteckte Schatztruhen, die mit nützlichen Gegenständen versehen sind. Wenn Sie gegen Ihren Chef Bark kämpfen, versuchen Sie, ihm das Eisenschwert zu klauen. Steiner kann diese Waffe sehr gut gebrauchen. Suchen Sie nach dem Kampf mit dem Tantalus-Chef Hauptmann Steiner in seiner Kammer auf. Verlassen Sie die Prima Vista und begeben Sie sich in den Wald, um die Prinzessin zu befreien. Laufen Sie nicht achtlos an dem Brunnen vorbei. Neben der Heilquelle finden Sie einen Mogry im vorderen Bildteil, der sich in dem Baumstumpf versteckt hält.

INFO Boss: Plantocerebrum

HP: 916

Im Laufe des Kampfes erhalten Sie Hilfe durch Blank. Lassen Sie ihn und Steiner das Monster angreifen. Verwenden Sie bei Steiner vor allem die Schwertmagie Feuer. Mit Zidane können Sie versuchen, dem Gegner einen Eisenhelm und Augentropfen zu klauen.



Mogry

Soll ich gleich zur Höhle reisen?

Höhle des ewigen Eises

Der nächste Abschnitt befindet sich gar nicht weit entfernt von Ihrem Lager, nachdem Sie zum ersten Mal den Weltmodus betreten haben. Bevor Sie sich in die Höhle wagen, die einige knifflige Gegner aufweist, sollten Sie zunächst ein wenig im Darnitas-Tal herumwandern. Durch die Zufallskämpfe können Sie Erfahrungspunkte sammeln und Ihre Recken erreichen höhere Levels.

Lohnt sich der Besuch beim Nordentor?

Statten Sie auf jeden Fall dem Nordentor einen Besuch ab. Horchen Sie am Tor und sprechen Sie dann mit der Frau. Sie verkauft Potions. Wenn Sie durch die Zaunlücke rechts gehen, finden Sie dort zwei Truhen mit nützlichem Inhalt. Kämpfen Sie im Tal so lange, bis Sie kaum noch MP beziehungsweise HP besitzen. Rufen Sie dann einen Mogry, benutzen ein Zelt und betreten Sie danach frisch gestärkt die Eishöhle.

Was muss ich in der Eishöhle beachten?

Beobachten Sie aufmerksam die Wände der Höhlen. Es gibt immer wieder Nischen, in denen Vivi das Eis zum Schmelzen bringen kann. Achten Sie auch auf versteckte Felsspalten, durch die Sie an diverse Schatztruhen gelangen können. Sobald Sie die Waffe

Silenquedea gefunden haben, sollten Sie diese sofort Zidane geben, er wird Sie im nächsten Boss-Kampf gut gebrauchen können. Gehen Sie bei der v-förmigen Gabelung nach links. In der nächsten Kammer können Sie dort einen Mogry befreien. Der rechte Pfad führt zum Boss-Gegner.

INFO Boss: Schwarzer Tenor 1/Callion

HP Tenor: 229

HP Callion: 472

Konzentrieren Sie sich bei diesem Kampf zunächst auf den schwächeren Tenor. Wenn Ihre HP unter 100 fallen, sollten Sie Zidane schleunigst heilen. Mithilfe der Silenquedea-Waffe dürften die beiden Gegner kein großes Problem darstellen.

Was hat es mit Großvatter Josef auf sich?

Norecco-Plateau

Nachdem Sie Garnet einen neuen Namen gegeben haben, sollten Sie als Erstes den Aussichtsturm in der Nähe des Dorfes aufsuchen. Großvatter Josef möchte drei Kaffeesorten probieren. Wenn Sie diesen Auftrag annehmen wollen, müssen Sie die Kaffeebohnen zu ihm bringen, bevor Sie die dritte Spiel-CD beendet haben.



Außerhalb der Hütte sind 135 Gil und eine Hi-Potion versteckt. Wenn Sie wollen, können Sie auch noch erst das Südentor besuchen.

Dorf Dali

Wie gehe ich in Dali vor?

Ruhen Sie sich erst in der Taverne aus und klappern Sie danach in Ruhe alle Gebäude ab. Wenn Vivi verschwunden ist und nicht zurückkehrt, gehen Sie zu der Stelle rechts von der Windmühle. Nach dem Gespräch durch die Röhre müssen Sie im Inneren der Mühle den Zugang zum unterirdischen Komplex öffnen. In den Kellern können Sie eine Menge Truhen finden. Bevor Sie bei der Eiermaschine nach rechts weitergehen, öffnen Sie die Tür, unter der Nebel hervorquillt und machen Sie sich für einen Kampf bereit. Nachdem Sie die Nebelmonster besiegt haben, können Sie die drei Truhen in dem Raum dahinter öffnen. Marschieren Sie dann am Fließband entlang. Auf Ihrem Weg durch den Keller in Dali versteckt sich ein weiterer Mogry in einem Fass. Klicken Sie das Fass an, um ihn herauszulocken. Sobald Sie wieder Steiner kontrollieren, folgen Sie Großvatter Josef in dessen Hütte und sprechen mit ihm.

INFO Boss: Schwarzer Tenor 2

HP: 1030

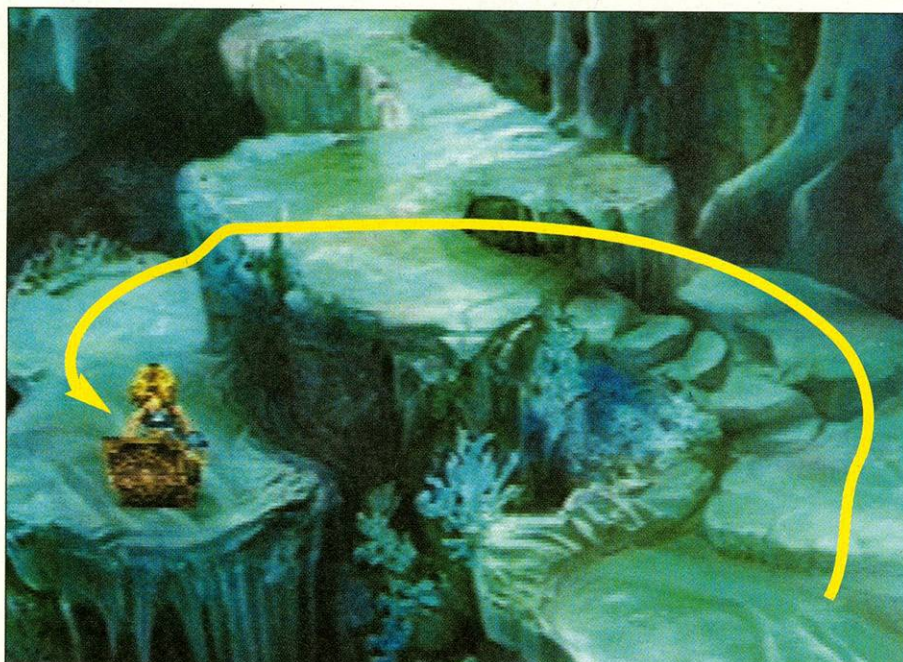
Lassen Sie bei diesem Kampf lediglich Steiner magische Attacken ausführen. Wenn Vivi zaubert, kontert der Tenor seinerseits meist mit mächtigeren Varianten der entsprechenden Zauberei. Setzen Sie die Prinzessin zum Heilen Ihrer Kämpfer ein.

Nach dem Kampf sollten Sie die Chance nutzen, noch einmal im Gasthof zu übernachten und bei dem Mogry zu speichern. Auf dem Frachtschiff kommt es zum Kampf mit dem Schwarzen Tenor 3.

INFO Boss: Schwarzer Tenor 3

HP: 1128

Zidane ist in diesem Kampf im Nachteil, da der Tenor gegen physische Attacken recht gut geschützt ist. Setzen Sie daher Zidane zum Klauen und Heilen ein. Steiners magische Schwertattacken und Vivis Zauberei müssen genügen, um das Monster zu besiegen.





Was kann ich im Schloss unternehmen?

Schlossmetropolis Lindblum

Zunächst beschränken sich Ihre Aktionen lediglich darauf, nach der langen Konversation mit dem Onkel der Prinzessin die Stadt ausgiebig zu erkunden. Klappern Sie alle Bezirke ab und betreten Sie alle Häuser, um so viele Gegenstände wie möglich zu erbeuten.

Einkaufsviertel

Besuchen Sie auf jeden Fall die Kirche (Lederpanzer) und die Schmiede. Lassen Sie sich für das Jagdfestival die Waffe Organik schmieden. Wenn Sie die hinteren Werkbänke durchsuchen, werden Sie dort einen Escutcheon-Handschuh finden. Wenn Sie eine richtige Herausforderung im Tetra-Master suchen, betreten Sie das Haus links vom Fischhändler.

Industrieviertel

Sie finden hier vor der Statue am unteren Bildschirmrand einen Lederarmreif. Wenn Sie mit Marlon bei der Statue über Antriebstechniken reden, antworten Sie ihm „Hinten“, damit er Ihnen später im Spiel freundlich gesinnt ist. Rechts neben der Taverne finden Sie einen Bronzeharnisch. Statten Sie auch dem Ingenieur im Norden einen Besuch ab – dort finden Sie

Was soll ich im Industrieviertel machen?



noch eine Zipfelmütze und eine Mimik-Karte. Damit haben Sie alle Gegenstände in diesem Viertel beisammen. Fahren Sie nun zum Theaterviertel.

Theaterviertel

Inspizieren Sie auf jeden Fall das Tantalus-Quartier. Neben den Truhen befindet sich oben bei dem Bett eine Mini-Burmecia-Figur. Schauen Sie sich dann im unteren Theaterviertel den Fanclub von Raul genauer an. Folgen Sie schnell dem Mann im Mogrykostüm. Flitzen Sie in den Keller gegenüber der Lufttaxi-Station. Dort versteckt sich Raul, der Ihnen ein Autogramm gibt. Direkt gegenüber von Raul liegt

Was mache ich im Theaterviertel?

Wie komme ich an der Wache vorbei?

das Mogry-Kostüm am Boden. Die Truhe enthält einen Jadestein.

Schloss Lindblum

Suchen Sie zunächst das Gästezimmer mit dem Mogry auf, in dem Sie auf Steiner treffen. Nachdem Zidane den Gesang der Prinzessin vernommen hat, gehen Sie zu dem Soldaten zurück. Die Uniform, von der Zidane spricht, können Sie dann dem schlafenden Soldaten entwenden, der links von der Treppe unterhalb des Gästezimmers pennt. Jetzt können Sie zum Fahrstuhl und den Turm hinauf zur Prinzessin gehen. Durch das Fernrohr können Sie sechs Orte erspähen, die dann später auf der Weltkarte verzeichnet sind.

Jagdfestival

Wenn Sie später ein Date mit der Prinzessin erleben wollen, müssen Sie den Wettkampf gewinnen. Zidane erhält in diesem Fall 5.000 Gil. Gewinnt Vivi, erhält er eine Theaterkarte. Geht Freia als Siegerin hervor, erhält sie einen Korallenring. Außerdem wird der Sieger mit dem „Rang des Jägers“ geehrt. Sie gewinnen das Festival am einfachsten mit dem Organik als Waffe. Erledigen Sie schnell alle Monster im Theaterviertel (Mu, Rakkadu

Ich möchte unbedingt das Jagdfestival gewinnen – wie mache ich das?





und Isegrim) und fahren Sie dann ins Einkaufsviertel. Marschieren Sie zu dem Stadtteil mit der Säule (Nordosten). Dort taucht in den letzten vier Minuten das Zagnar-Monster auf. Wenn Sie zu früh da sind, ist das Monster dort noch nicht erschienen. Gehen Sie in diesem Fall einfach immer wieder in den Bildschirm rein und raus. Mit dem Sieg über dieses Monster ist Ihnen der Sieg gewiss.

Was geschieht nach dem Festival?

Bevor Ihre Truppe sich zum Erddrachenort begibt, sollten Sie erst noch einen Zwischenstopp am Wasserdrachenort einlegen. Direkt bei der Haltestelle ist eine Mastophant-Karte im hinteren Bildteil versteckt.

Wo finde ich einen Chocobo?

Yunoa-Großebene

Gönnen Sie Ihrer Gruppe einen Streifzug durch die Ebene. Suchen Sie den Chocobo-Wald im Osten auf. Dort treffen Sie auf Herrscher Mene und dessen Chocobo Choco. Gehen Sie auf sein Angebot ein und machen Sie sich das Reiten auf dem Chocobo zu Nutze. Mene erklärt Ihnen auch, wie Sie mithilfe des Reittieres Schätze heben können.

Was finde ich am Südentor?

Reiten Sie mit Choco zum Südentor. Sehen Sie sich dort genau um. Bei dem Baumstumpf finden Sie die Kaffeesorte Prallmeier, die Sie für Josef in Dali mitbringen sollen. Außerdem können Sie an der Quelle Ihre Gruppe komplett heilen.



INFO Schatzsuche

Das Spielprinzip ist ganz einfach. Sammeln Sie möglichst viel Punkte beim Schatzsuchen im Chocobo-Wald. Besonders wertvoll sind die so genannten Choco-Karten. Damit können Sie an bestimmten Stellen auf der Weltkarte Schatztruhen bergen. Die Punkte, die Sie bei jeder Suche im Wald erhalten, summieren sich auf. Dadurch wird der Chocobo immer erfahrener und sein Schnabel-Level nimmt zu (er kann tiefer buddeln). Choco kann auch anstelle eines Schatzes ein Power-up finden. Er hat dann einen Traum und ist danach in der Lage, zuvor unerreichte Gebiete nach Schätzen abzusuchen.

Was bringt mir ein Besuch im Sumpf?

Qus Morast

Südlich des Grotteneingangs liegt der Sumpf, den Sie erkunden sollten. Fangen Sie für das hungrige Wesen einen Frosch (mit der X-Taste). Sie können Quina dann in Ihre Gruppe anheuern, was für die folgenden Kämpfe in der Grotte von Vorteil ist.

Wie gehe ich in der Grotte vor?

Gizarmalukes Grotte

Wenn Sie den Kampf gegen die Magier erfolgreich hinter sich gebracht haben, sollten Sie mit Ihrer nächsten Glocke die obere rechte Tür öffnen. Auf der Mauer finden Sie eine Bronzerüstung und bei dem Soldaten rechts die nächste Glocke. Wenn Sie auf Brandelfliegen treffen, kann Quina diese verspeisen und lernt damit die Ability „Verschwinden“. Öffnen Sie dann die mittlere Tür und befreien Sie den Mogry aus der Glocke mithilfe der Kuponus aus Lindblum. Im Durchgang unterhalb der Glocke finden Sie einen Filzhut. Hinter der rechten Tür finden Sie die beiden Mogrys. Sagen Sie, dass Sie die Nüsse mögen und nutzen Sie die Gelegenheit zum Speichern. Klettern Sie nicht die Reben hoch. In dem kleinen Tal dahinter treffen Sie auf einen Dra-



chen, den Ihre Gruppe zu diesem Zeitpunkt noch nicht besiegen kann. Die Attacken des Riesenmonsters verursachen ca. 3.000 Schadenspunkte! Merken Sie sich die Stelle für später. Wenn Sie den Raum wieder verlassen, erhalten Sie die wichtige Messiasglocke. Wenn Sie auf ein Skelettmonster stoßen, kann Quina die Fähigkeit „Kürbisfalle“ beim Verspeisen erlernen. Das Lamia-Monster, das bei der Glocke erscheint, hält die Fähigkeit „Lv. 3 Deflex“ für Quina bereit. Dieses Monster ist allerdings nicht ganz so leicht zu besiegen. Freias Sprung und Zidanes Trance-Attacken sind am Wirksamsten. Öffnen Sie mit der letzten Glocke die linke Tür, um zum Boss-Gegner Gizarmaluke zu gelangen. Zidane sollte für diesen Kampf unbedingt das Organik-Schwert benutzen.

INFO Boss: Gizarmaluke

HP: 3175

Benutzen Sie so schnell wie möglich Zidanes Ability Schwertseele, um Gizarmaluke zu blenden. Dadurch sinkt seine Trefferwahrscheinlichkeit. Quina sollte die anderen Mitglieder der Gruppe mit Potions heilen. Freias Sprungattacken sind sehr effektiv, ebenso Vivis Blitzzauber.

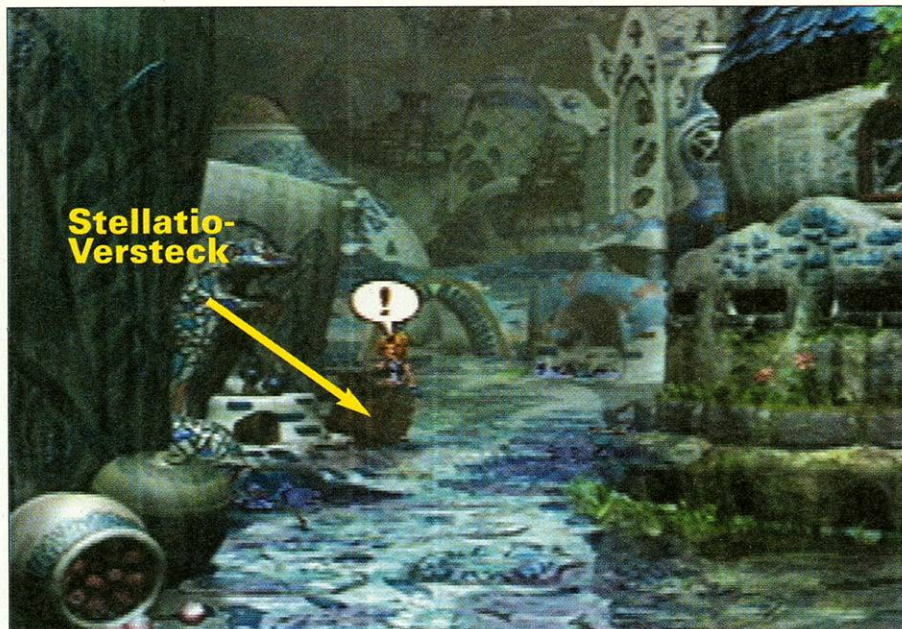
Wie komme ich unbe-
merkt in den
Durchgang?

Große Zitadelle Südtor

Sprechen Sie als Erstes den Aufsichtshabenden Arbeiter rechts an und antworten Sie ihm. Reden Sie dann mit dem Arbeiter links am Tor und lassen Sie Gnade vor Recht ergehen. Muntern Sie die Aushilfe Mary am Durchgang auf. Jetzt müssen Sie nur noch mal mit dem Aufsichtshabenden reden und schon ist der Durchgang unbeobachtet.

Burmecia

Achten Sie beim Betreten von Burmecia auf die umgestürzte Kiste am Weg. Dahinter ist eine Stellatio-Münze versteckt. Kämpfen Sie sich die Treppen hoch, bis Sie die verschlossene Tür erreichen. Laufen Sie nach links auf die Truhe zu, ein Teil des Balkons fällt dann runter. Laufen Sie dann



wieder die Treppen runter und betreten Sie das Gebäude durch die untere Tür. Das Balkonstück hat eine weitere Tür zugänglich gemacht. Achtung, die oberen Truhen entpuppen sich als Mimik-Monster. Sprechen Sie mit dem sterbenden Soldaten und durchsuchen Sie das Bett hinten rechts. Auf der linken Seite finden Sie Äther. Mit der Glocke können Sie die verschlossene Tür öffnen. Gehen Sie die große Treppe hoch und helfen Sie dem verletzten Soldaten im Gebäude. Arbeiten Sie sich danach weiter nach oben durch das Gebäude. Die rechte Truhe ist wieder ein Mimik. Im Hof finden Sie hinter der linken Tür einen Mithrilspeer, mit dem Sie sofort Freia ausrüsten sollten. In der rechten Kammer befindet sich neben einem Mogry ein Donnerstock im hinteren Bereich. Rüsten Sie damit sofort Vivi aus. Wenn Sie immer fleißig die Mogry-Post erledigt haben, erhalten Sie hier eine Kupo-Nuss. Lassen Sie in der folgenden Szene Freia in Ruhe und folgen Sie ihr dann.

INFO Boss: Beatrix

HP: 3630

Sprechen Sie mit Vivi den Zauber Gemach auf Beatrix und lassen Sie Freia Fafnirs Wind auf die Gruppe sprechen. Zidane kann von Beatrix einen Plattenpanzer, ein Mithril-Schwert und eine Phoenixfeder klauen. Setzen Sie Quina vorwiegend zum Heilen Ihrer Charaktere ein, da Beatrix' Angriffe sehr viel Schaden anrichten.

Komplettlösung – CD 2

Wie verhalte ich mich in der Bahnstation?

Bahnstation

Reden Sie mit allen Leuten in der Station und schauen Sie sich die Waren des Händlers an. Einige der Waffen dürften für Sie von Interesse sein. Rüsten Sie mit den besseren Waffen gleich Ihre Helden auf, da Sie während der Fahrt den nächsten Boss-Gegner treffen. Der schwarze Tenor stellt allerdings kein großes Problem dar, da er recht angeschlagen ist. Wenn Sie wollen, können Sie erst noch nach Dali gehen. Die Truhe auf dem Feld ist jetzt zugänglich. Falls Sie noch nicht die Aries aus der Mühle mitgenommen haben, können Sie dies jetzt ebenfalls nachholen.

Hilfe, ich werde bestohlen!

Vergnügungsstadt Treno

Passen Sie bei dem ATE „Spezialität“ auf. Drücken Sie blitzschnell die X-Taste, sobald das Ausrufezeichen erscheint. Somit werden der Prinzessin 500 statt 1.000 Gil gestohlen.

Was erwartet mich in Burmecia?



Was soll Steiner in Treno machen?

Gehen Sie dann mit Steiner zum Brunnen und werfen Sie 13-mal eine Münze hinein. Sie erhalten dann die Gemini-Münze für Ihre Stellatia-Sammlung. Gehen Sie mit Steiner der Prinzessin nach und holen Sie sich den Dolch aus der Truhe vor dem Turm. Betreten Sie als Nächstes die Halle, in die der Dieb verschwunden ist. Sprechen Sie ihn an und Steiner erhält einen Kraftgürtel. Gehen Sie dann weiter nach Norden und treffen Sie die Baroness. Sie sammelt die Stellatia-Münzen, die Sie auf Ihren Reisen finden. Im Austausch dafür erhalten Sie Gil und wertvolle Gegenstände. Merken Sie sich diesen Ort für später, wenn Sie weitere Münzen

Wo finde ich die Prinzessin?

gefunden haben. Im Waffengeschäft können Sie gegen das Gryphon-Monster kämpfen. Sie müssen dazu die Verkäuferin ansprechen. Speichern Sie aber besser vor dem Kampf ab – der Gryphon kann leicht 400 Schadenspunkte mit einem Angriff verursachen. Ziehen Sie Steiner eine Bronzerüstung an, um den Windschaden zu halbieren. Als Belohnung erhalten Sie eine wertvolle Tetra-Master-Karte.

Gehen Sie mit Steiner weiter Richtung Norden, dort finden Sie die Prinzessin im Auktionshaus. Sie können an der Versteigerung teilnehmen, wenn Sie wollen. Sie benötigen

allerdings sehr viele Gil dafür. Die ersteigerten Artefakte können Sie dann jeweils einer Person in Treno verkaufen. Die nächste Anlaufstation ist das Gasthaus, in das Marcus verschwunden ist. Sollten die Prinzessin und Steiner angeschlagen sein, lassen Sie die beiden dort noch einmal rasten, da sie demnächst kämpfen müssen. Nach der Zwischensequenz mit Professor Toto marschieren Sie in den zuvor verschlossenen Turm im Südwesten von Treno. Nachdem Sie die Silbernadel erhalten haben, sprechen Sie erneut mit dem Professor.

Gargantula-Tunnel

Wie bekomme ich die Gargantula-Bahn zum laufen?

Wenden Sie sich zuerst nach links, dort finden Sie neben zwei Schatztruhen auch den Schalter für die Weiche der Gargantula-Bahn. Anschließend gehen Sie im rechten Tunnel nach oben und ziehen an der Kette. Wenn Sie dann wieder nach unten gehen, gelangen Sie zum Futter-schalter für das Monster. Stellen Sie sich darauf ein, dass Sie während der Fahrt von einem Basilisken angegriffen werden.

INFO Boss: Basilisk

HP: 2200

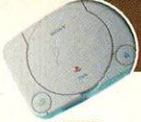
Lassen Sie die Prinzessin „Antidot“ und „Protes“ anwenden und setzen Sie ihre Heilkräfte ein. Marcus kann dem Biest eine Mithrilgabel und einen Ossal-armreif klauen. Steiner verursacht mit seinen Attacken den meisten Schaden. Lassen Sie also nicht zu, dass er k. o. geht.

Soll ich direkt nach Cleyra gehen?

Cleyras Stamm

Nein, sollten Sie im Besitz einer weiteren Kupo-Nuss sein, können Sie Gizarmalukes Grotte einen Besuch abstatten und sie dort den Mogrys geben. Zum Dank erhalten Sie wieder einen Gegenstand. Marschieren Sie anschließend nach Cleyra. Betätigen Sie den Hebel, um das Tor zu öffnen. Im zweiten Höhlenbildschirm ist hinter dem Laub des Baumes eine Truhe mit einem Gletscherstock versteckt, den Sie unbedingt mitnehmen sollten. Ignorie-





Zidane:
Was tun?
Durch das Loch lugen.
Hand in das Loch stecken.
Nichts machen.

ren Sie zunächst die Kletterranken und folgen Sie dem rechten Pfad. In der nächsten Höhle befindet sich ein kleines Loch, in das Sie hineinlangen müssen. Dadurch aktivieren Sie einen Mechanismus, der den Sandpegel in der tiefer liegenden Höhle anhebt.

Klettern Sie nun an den Ranken außerhalb der Höhle hoch und betreten Sie den nächsten Abschnitt. Suchen Sie die Truhe, die eine Mistgabel enthält. Falls Sie den Brief von Mogry Atura dabei haben, erhalten Sie hier eine Kupo-Nuss. Nachdem Sie die Brücke passiert haben, erreichen Sie eine weitere Höhle. Sie finden hier weitere Truhen. Arbeiten Sie sich von rechts

nach links durch die Gänge (auf dem Screenshot mit A, B und C dargestellt). Bei den mit X markierten Stellen befinden sich Truhen.

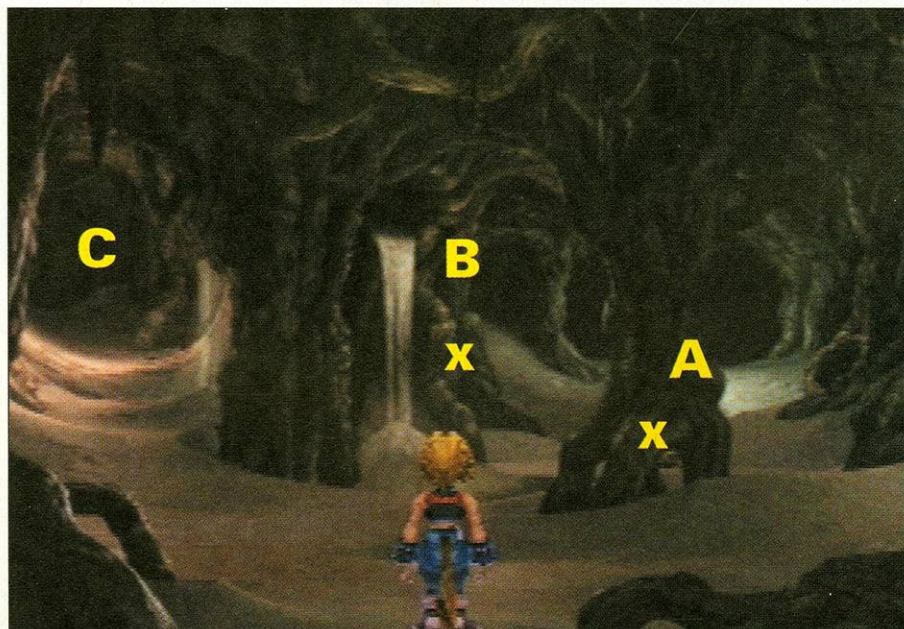
INFO Gegnertipps

Wenn Sie auf den fliegenden Montisaurus stoßen, kann Quina die Ability „Himmelswind“ lernen. Bei den Sandgolems sollten sich Ihre Helden auf den roten Kern konzentrieren. Er ist gegen Eiszauber sehr anfällig. Wenn Sie ihn zerstört haben, scheidet auch der restliche Golem mit dahin.



Primäres Ziel

KOMMANDO	NAME	HP	MP	ATB
Angriff	Zidane	176	64	
Klauen	Vivi	180	34	
Technik	Freia	396	60	
Item	Quina	21	65	



Betätigen Sie die Holzkurbel, um den Zugang zu weiteren Gegenständen zu erlangen. Danach geht es in der Kammer mit den Sandstrudeln weiter. Wenn Sie vorsichtig mit den Richtungstasten steuern, können Sie die Strudel teilweise umgehen. Übersehen Sie nicht das Gizarkraut in der Truhe hinter der Strickleiter.

Cleyra

Nehmen Sie das Angebot über die Stadtführung an, Sie müssen sich später bestens darin auskennen. Wenn Sie wieder die Steuerung über Zidane haben, erkunden Sie ausgiebig alle Bildschirme – es gibt wieder eine Menge versteckter Gegenstände. Bevor Sie den oberen Tempel betreten, sollten Sie aber lieber in der Pension absteigen und abspeichern. Sie treffen in Cleyra auch auf den Soldaten Dan, dem Sie in Burmecia geholfen haben. Er hat einige sehr interessante Waffen im Angebot. Im Tempel finden Sie gleich links hinter der Säule das nützliche Halstuch. Kehren Sie nach dem Tempelbesuch wieder zur Pension zurück. Folgen Sie Dan und stellen Sie sich dem Ameisenlöwen, um Puck zu helfen.

Wie verhalte
ich mich in
Cleyra?

INFO Boss: Ameisenlöwe

HP: 3938

Die gefährlichste Waffe des Monsters ist der Sandsturm. Sprechen Sie zu Beginn des Kampfes Fafnirs Wind auf die Gruppe und lassen Sie Vivi „Eis“ oder „Blitzra“ anwenden. Quina sollte vorwiegend zum Heilen der Gruppe eingesetzt werden.



Abgeblitzt

Vivis Blitzra-Zauber verursacht fast 700 Schadenspunkte bei dem mächtigen Gegner. Die Ability AutoPotion ist bei den starken Angriffen des Monsters ebenfalls sehr nützlich. Denken Sie daran, dass Sie diese Ability vor dem Kampf anlegen müssen!

Was soll Freia tun?

Sobald Sie Freia kontrollieren, gehen Sie in den Tempel und sprechen den Hohepriester von Cleyra an. Er gibt Ihnen den Emerald-Stein mit, den Sie Freia sofort anlegen lassen sollten. In der Pension treffen Sie auf Stiltkin. Nach den Kämpfen mit den Soldatinnen gehen Sie in Cleyra zuerst zum Sandloch des Ameisenlöwen. Dort können Sie einen weiteren Mogry-Brief erhalten und abspeichern.

Rettung der Bevölkerung

Wie kann ich die Bewohner retten?

Wenn Sie alle Bewohner retten wollen, gehen Sie wie folgt vor:

Erste Entscheidung:

„Flieht nach rechts!“

Zweite Entscheidung:

„Flieht nach links!“

Dritte Entscheidung:

„Flieht nach rechts über die Hängebrücke!“

Vierte Entscheidung:

„Ich glaube nicht, dass wir es schon überstanden haben!“

Was habe ich davon, den Bewohnern zu helfen?

Bevor Sie später Beatrix verfolgen, sprechen Sie mit allen Geretteten im Tempel. Jeder Überlebende hat ein Geschenk für Sie. Speichern Sie bei dem Mogry und nehmen Sie dann die Verfolgung von Beatrix auf.

INFO Boss: Beatrix

HP: 4736

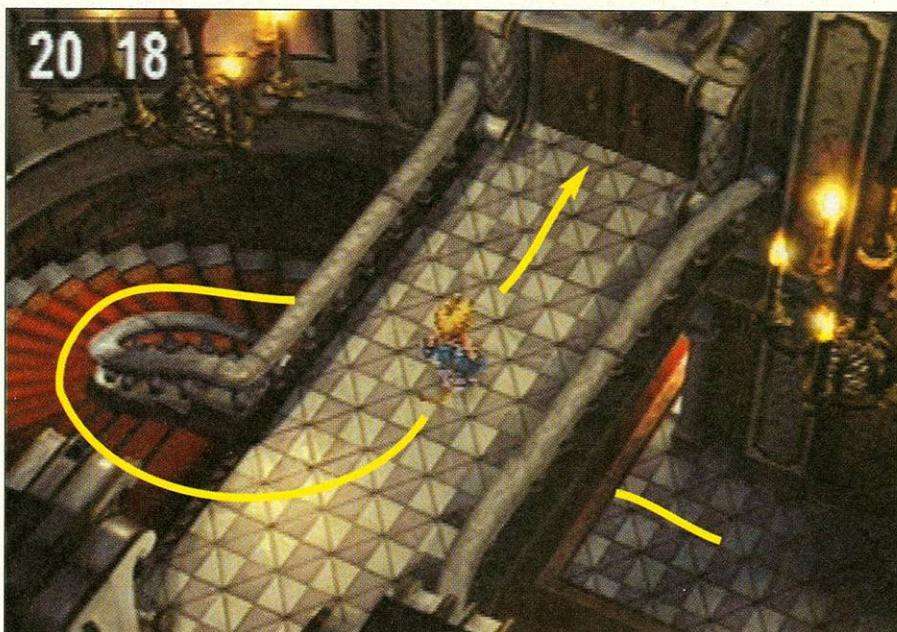
Auch dieses Mal können sie Beatrix nicht richtig besiegen. Sie müssen lediglich verhindern, dass Ihre Gruppe komplett k. o. geschlagen wird und Ihrer Kontrahentin genügend Schadenspunkte zufügen. Zidane sollte abwechselnd angreifen und klauen, Quina heilen, Freia Sprungattacken durchführen und Vivi zabern, was das Zeug hält.

Kann ich auf Branes Schiff speichern?

Ja, nach der Szene auf dem Schiff der Königin taucht kurz ein Mogry auf. Nutzen Sie die Gelegenheit, Briefe auszutauschen und abzuspeichern.

Wo finde ich die Prinzessin?

Im Schloss müssen Sie sich beeilen. Sie können den meisten Soldatinnen einfach davonlaufen. Hasten Sie ins obere Stockwerk und laufen Sie durch die Doppeltüren. In der Kammer mit dem violetten Licht in der Ecke geht es



weiter. Lassen Sie sich nicht die Waffe Polaris und das Zelt in den Truhen entgehen. Das Schwert ist für Steiner sehr nützlich. Wenn Sie das untere Ende der Wendeltreppe erreichen, gehen Sie durch die nördliche Tür. Dort warten die nächsten Boss-Gegner. Hasten Sie nach dem Kampf mit Beatrix wieder die langen Treppen hoch.

Sie müssen sich dann noch einmal der Soldatenführerin stellen.

INFO Boss: Beatrix

HP: 5709

Dies ist die letzte Auseinandersetzung mit Beatrix. Lassen Sie wieder die Langfinger von Zidane spielen und achten Sie darauf, dass Ihre Gruppe nicht k. o. geschlagen wird. Setzen Sie, wie in den Kämpfen zuvor, Ihre Charaktere ein.

Wie fliehe ich aus dem Schloss?

Suchen Sie nach dem Kampf Ihr Heil in der Flucht – Sie müssen wieder die Wendeltreppen benutzen. Die Wastigos auf dem Weg nach unten stellen keine große Bedrohung dar. Schwieriger ist da schon das Monster, das unsere Helden während der Gargantula-Fahrt angreift.

INFO Boss: Zon/Son

HP: Zon 4896

HP: Son 2984

Die beiden Narren stärken sich immer gegenseitig. Sobald ein Narr verzaubert ist, sollten Sie diesen sofort als Nächstes angreifen, damit er nicht den Meteorzauber anwenden kann. Zidane kann, den Wichten wieder einige nette Gegenstände klauen.

INFO Boss: Basilisk

HP: 3352

Bei dieser lindwurmähnlichen Variante des bekannten Monsters sollten Sie auf physische Attacken verzichten, da es sich nach einem solchen Angriff einrollt und damit schützt. Setzen Sie auf die starken Zauber von Vivi (Feura, Eisra) und benutzen Sie Zidane zum Klauen. Die Prinzessin unterstützt die beiden Helden mit ihren Heilzaubern.



Was mache ich in dem Sumpf?

Qus Morast

Bei dem Froschtümpel treffen Sie wieder auf Quina. Damit können Sie Ihre

Wie gehe ich in der Mine vor?

Gruppe wieder auf vier Mitglieder ergänzen. Laufen Sie dann nach Norden zur Hütte von Quehl. Wenn Sie nun nach rechts in den Sumpf gehen, wird Quina Ihre Gruppe zur Mine führen.

Fossilienmine

Sobald Sie um die erste Ecke biegen, erscheint eine Hadesdroschke, die Sie attackiert. Wenn Sie wieder die Gruppe steuern können, flitzen Sie sofort nach rechts aus dem Bildschirm. Sie müssen einfach auf der Flucht bleiben und die schwingenden Pendel passieren. Sollten Sie zu lange an einem Pendel „hängen bleiben“, müssen Sie sich der Droschke stellen. Am gefährlichsten ist der gegnerische Zauberspruch „Lv.

INFO Boss: Lani

HP: 5708

Lani wird sich vorwiegend auf die Prinzessin stürzen. Benutzen Sie daher Sprüche wie „Protes“ und „Shell“. Die Ability „Auto-Potion“ ist ebenfalls sehr hilfreich. Für den Angriff empfiehlt sich das Beschwören von Ramuh und das Sprechen der -ra-Zauber (Feura, Eisra, Blitzra). Quinas „Fressen“ hilft hier nichts, setzen Sie Quina daher lieber zum Heilen oder für einen physischen Angriff ein.

5 Tod“. Setzen Sie recht früh die Sprüche „Schlaf“ oder „Gemach“ gegen die Droschke ein. Quinas Eigenschaft „Fressen“ funktioniert hier nicht – lassen Sie Quina lieber physisch angreifen. Springen Sie über die Mauerlücke, um dem Monster schließlich zu entkommen. Sie haben nicht viel Zeit zum Verschnaufen, da direkt ein weiterer Bosskampf folgt.

INFO Gargantula Bahn



1. Elfenohrringe holen
2. Weiche 1 betätigen und zweiten Streckenteil mit dieser Bahn fahren
3. Zur Truhe gehen
4. Weiche 2 betätigen
5. Zur Weiche 1 zurück und dann wieder in die Höhle mit den beiden Mogrys und dem Schürfer fahren
6. Wieder die südliche Bahn fahren

7. Weiche 4 betätigen, Bahn benutzen und Lamias Tiara aus der Truhe bergen.
8. Weiche 4 erneut betätigen und zweite Route fahren.
9. Bei der Kletterwand zunächst nach unten rechts und die nächste Bahn benutzen.
10. Am Zielort im linken Bildteil die Allzweckweste mitnehmen
11. Zum Schürfer gehen und den Mogry und diverse Gegenstände freibuddeln
12. Bei der Kletterwand zum Weichenschalter hoch
13. Wieder die Bahn unten rechts benutzen und zum Ausgang fahren

Soll ich nach dem Kampf mit Lani gleich tiefer in die Mine gehen?

Nein, wenn Sie den Gang mit den Pendelklingen zurückgehen, können Sie jetzt die Kammer betreten, aus der die Droschke hervorkam. Dort ist ein Elixier versteckt. Gehen Sie nun tiefer in die Mine hinein. Folgen Sie dem Gargantula, vergessen Sie aber nicht, eine der gelben Blumen zu pflücken. Benutzen Sie das Kraut gleich in der Höhle, um den Gargantula anzulocken. Gehen Sie am Ende des Transports nach oben und sprechen Sie mit dem Schwarzschrüfer. Wie Sie am besten durch die Mine gelangen, verrät Ihnen der Kasten Gargantula-Bahn.

Was finde ich auf dem äußeren Kontinent?

Äußerer Kontinent

Gehen Sie zunächst in den Canyon. Sie laufen unter einem merkwürdig aussehenden Gebäude hindurch. Halten Sie sich hinter dem Canyon rechts, um zu dem Haus zu gelangen. Im nördlichen Teil des Gebietes befindet sich ein weiterer Qu-Morast, in dem Quina wieder auf Froschjagd gehen kann.

Was kann ich hier unternehmen?

Kondeya Pata

Halten Sie sich mit Zidane zunächst links, um die örtliche Taverne aufzusuchen. Wenn Sie sich darinnen bei den Springbrunnen am unteren Bildrand verstecken, erfahren Sie einigen Tratsch. Bei dem Bett links



Wie komme ich zu den Magiern?

unterhalb von Tralamon finden Sie 1.800 Gil. Bei Ihrem weiteren Rundgang werden Sie im östlichen Laden auf einen Schwarzmagier treffen. Bevor Sie nach der Unterhaltung mit Vivi und der Prinzessin zum südöstlichen Wald aufbrechen, sollten Sie erst noch in Ruhe den Rest von dem Orkling-Dorf erkunden. Vor allem Waffenhändler Tobamon ist einen Besuch wert. Hier können Sie Ihre Gruppe mit einigen guten Gegenständen ausrüsten. Reden Sie auch mit dem Mogry, speichern Sie ab und begeben Sie sich dann in den Wald zu den Schwarzmagiern.

Sie müssen den bewaldeten, länglichen Canyon durchwandern. An dessen

Was hat es mit den Eulen auf sich?

Ende ragt eine dunkelgrüne Erhebung heraus – dort ist der Zugang zum Magierwald.

Dorf der Schwarzmagier

Immer wenn Sie auf eine Weggabelung treffen, lesen Sie sich das Hinweisschild durch und folgen Sie der Richtung „Wo keine Eule wohnt.“ Achten Sie darauf: Jedes Mal, wenn Sie in der erwähnten Richtung das Bild verlassen, fliegt eine Eule aus dem Bildschirm. Wenn alle Eulen auf diese Weise verschwunden sind, kommen Sie in das gesuchte Dorf der Schwarzmagier.

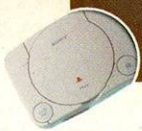
Welches ATE soll ich zuerst auswählen?

Wenn der ATE-Bildschirm zum ersten Mal in dem Magier-Dorf erscheint, wählen Sie „Alltag und Außergewöhnliches“. Merken Sie sich den Spruch des Magiers: „Dasselbe wie immer“. Wenn Sie später den entsprechenden Laden betreten, antworten Sie dem Schwarzmagier Nr. 163 mit diesem Spruch. Dadurch können Sie die Leiter hinter ihm hochklettern und sich den wertvollen Schwarzgurt schnappen.

Was gibt es noch im Magierdorf zu tun?

Gehen Sie weiter ins Gasthaus. Im Schlafquartier ganz rechts ist eine weitere Stellatia-Münze (Virgo) bei der Truhe versteckt. In der Schmiede, in der Sie die Prinzessin





treffen, liegen 2.000 Gil am Boden. Nutzen Sie die Schmiede aus – Sie können sich hier äußerst nützliche Gegenstände (wie zum Beispiel die Runenklinge oder den Madainschild) herstellen lassen. Klettern Sie die Leiter in der Schmiede hoch, um auf die Dächer des Dorfes zu gelangen. In der nördlichen Nische finden Sie über 800 Gil. Besuchen Sie auch den Friedhof ganz links im Dorf, um mehr über die Magier zu erfahren. Kehren Sie anschließend ins Gasthaus zurück, wo sich die Gruppe wieder zusammenfindet. Ruhen Sie sich aus und machen Sie sich dann wieder auf den Weg zum Orklingdorf.

Kann Quina in dieser Gegend neue Abilities lernen?

Wenn Sie in der trockenen Wüstengegend auf das Monster Kaktor treffen, sollte Quina unbedingt versuchen, es zu fressen, um dadurch die äußerst nützliche Ability „1.000 Stacheln“ zu erlernen.

INFO Barbuttkäfer

Auf Ihrer Reise zwischen dem Magierdorf und Kondeya Pata kann es zu einer Zufallsbegegnung mit einem Barbuttkäfer kommen, der nach Jadesteinen fragt. Anstatt zu kämpfen, sollten Sie ihm zwei Jadesteine geben. Zur Belohnung erhalten Sie 20 Ability-Punkte und eine Flasche Äther.

Was gibt es hier für mich zu tun?

Kondeya Pata

Gehen Sie als Erstes auf den zentralen Platz des Dorfes und sprechen Sie den Torwächter Gindamon

oben rechts an. Er weist Sie an den Hohepriester, der sich im Gang beim Gasthaus herumtreibt. Bringen Sie die Hochzeitszeremonie hinter sich. Wenn Sie sich danach dafür entscheiden, dass auch Vivi und Quina heiraten sollen, kommen Sie in den Genuss einer weiteren ATE-Sequenz.

Kondeya Pata Bergweg

Laufen Sie nach der Unterhaltung mit Eiko nach links. Im hinteren Bildschirmteil können Sie an einer Ranke hochklettern. Oben ist links eine Kiste mit einem Allheilmittel. Wenn Sie nach rechts laufen, gelangen Sie zu einer blauen Steintafel, die Sie

Was mache ich nach dem Treffen mit Eiko?

einstecken müssen. Kehren Sie nun zum Startpunkt zurück und begeben Sie sich nach rechts. Im nächsten Bildschirm können Sie auf die Erhöhung klettern und zu einer Truhe zurücklaufen. Darin befindet sich ein Zelt. Viel wichtiger ist aber die rote Steintafel rechts von der Truhe, die Sie unbedingt mitnehmen müssen. Bei der Weggabelung treffen Sie auf Mogry Suzuna und eventuell auf Stilzkin. Nutzen Sie die Möglichkeit zum Speichern und gehen Sie dann den linken Weg (im Screenshot mit A markiert) entlang, wo Sie einen Blick auf die heilige Stätte erhalten. Der rechte Weg (B) führt zu der Steinstatue, an der Sie die vier Tafeln einsetzen können.

INFO Berghüne

HP: 8106

Sie müssen diesen Gegner möglichst schnell besiegen, da er jedes Mal nach etwa sechs Runden über 2.000 HP regeneriert. Vivis Zauber „Bio“ ist sehr effektiv, ebenso der Bestiazauber „Ramuh“ von der Prinzessin. Wenn Zidane in Trance verfällt, sollte er seine mächtigsten Tricks wie zum Beispiel „Plan 9“ anwenden. Eikos Bestia wirkt zwar auch gut, ist allerdings sehr teuer. Setzen Sie ihre MP lieber fürs Heilen der restlichen Truppe ein.

Was hat es mit den Steintafeln auf sich?

Nach dem Kampf können Sie sich die gelbe Steintafel mitnehmen. Gehen Sie dann nach rechts weiter. Im nächsten Bildschirm benutzen Sie den unteren Weg, um so zur grünen Steintafel





und zu einer Truhe zu gelangen. Laufen Sie dann zur Weggabelung mit dem Mogry Suzuna zurück und gehen Sie den rechten Pfad entlang. Bei der Steinstatue können Sie dann die vier Steintafeln hineinstecken. Sie erhalten dafür den Gegenstand Mondsplitter. Jetzt können Sie zum Kampfplatz mit dem Berghünen zurückgehen und den Weg zu Eikos Haus fortsetzen.

Was gibt es
in Madain
Sari zu ent-
decken?

Madain Sari

Wenn Sie wieder Zidane steuern, finden Sie bei der Prinzessin eine Truhe mit einem Zelt darin. Hinter dem Brunnen verbirgt sich die Stellatia-Münze Libra. Gehen Sie nach rechts, um nachzuschauen, was Quina treibt. Nachdem Sie mit Morison im linken Ruinenteil bei Vivi gesprochen haben, gehen Sie wieder zum wachhabenden Mogry im rechten Teil

der Anlage. Bevor Sie sich die Wandgemälde anschauen, holen Sie die Prinzessin am Eingang der Ruine ab.

INFO Eikos Kochkunst

Teilen Sie die Mogrys nach Belieben ein. Lassen Sie Eiko für elf Personen kochen. Verzichten Sie auf die Juckzirpe als Zutat. Wenn der fischende Mogry etwas am Haken hat, sollte Eiko den „dicken Brocken“ mit hochziehen. Lassen Sie Quina Probe kosten und beim Kochen helfen. Damit wird das Mahl ein voller Erfolg.

Wie geht es
nach dem
Essen bei Ei-
ko weiter?

Seien Sie ein höflicher Gast und bringen Sie nach dem Mahl den Topf in die Küche. Vergessen Sie nicht, die beiden Truhen beim Tisch zu leeren. In der Küche finden Sie ganz links die zweite Kaffeesorte (Schibo) für Großvadder Josef in Dali. Nutzen Sie die Rastmöglichkeit, die Ihnen der Mogry beim Verlassen der Hütte anbietet. So gelangen Sie in den Genuss einer lustigen Zwischensequenz. Merken Sie sich, dass Sie in Madain Sari bei Mogry Morison Ausrüstung kaufen und bei Mogel kostenlos rasten können.





Baum lifars

Auf was muss ich bei dem heiligen Baum achten?

Gegen die Todesweiden und Zombies ist Feuer-schaden sehr effektiv. Außerdem richten die Heilzauber „Vita“ und „Vitra“ erheblichen Schaden bei den untoten Monstern an. Bei Mocki können Sie den Brief von Momo loswerden. Wenn Sie die kreisförmige Struktur erreichen, wählen Sie die Option „Mut fassen und draufsteigen“ – die Scheibe entpuppt sich als Fahrstuhl. Klappern Sie beim Hinabsteigen alle Seitennischen ab, um an die Truhen heranzukommen. Steigen Sie mit der ganzen Gruppe auf das leuchtende Blatt, um tiefer hinabzufahren. Unten ist im rechten Bildteil wieder eine Truhe mit einem Elixier darinnen versteckt. Links von Vivi befin-

det sich hinter dem Baum eine weitere Truhe mit der Brigandine-Rüstung, die Zidane gut gebrauchen kann.

INFO Seelenfänger

HP: 5700

Die wirksamsten Zauber gegen dieses Monster sind „Ramuh“ und „Bio“. Wenn möglich, sollten Ihre Charaktere über „Auto-Potion“ beziehungsweise „Immer Regena“ verfügen. Wenn Zidane in Trance verfällt, ist sein Trick „Plan 9“ sehr wirkungsvoll.

Soll ich Eiko sofort hinterheilen?

Madain Sari

Bevor Sie gleich hinter Eiko herstürmen, nehmen Sie die Allzweckweste aus der Truhe und die Phönixfeder aus dem Regal mit. Sprechen Sie Morison an und lassen Sie die Mogrys spionieren. Sie erhalten von ihnen ein Detonator-Schwert und ein Elixier. Das Heilen stellt außerdem alle HP/MP Ihrer Gruppe wieder her und hebt alle Zustandsveränderungen auf.

INFO Rotschopf (Mahagon)

HP: 6800

Zidane muss sich alleine diesem Boss stellen. Daher sind die Abilities „Konter“ und „Auto-Potion“ mehr als hilfreich in diesem Kampf. Solange sich der Rotschopf in der Nähe der Wände aufhält, sollten Sie ihn nicht angreifen oder beklauben, da Zidanes Angriffe öfter fehlschlagen. Steht der Gegner im Zentrum, ist eine Attacke in der Regel sehr effektiv.



Wie geht es nach dem Kampf mit Mahagon weiter?

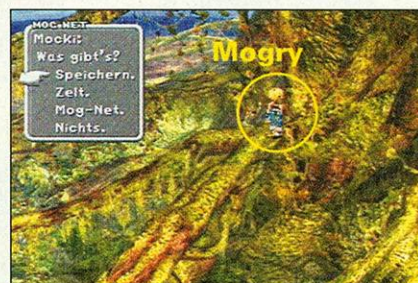
Kehren Sie zu Eikos Haus zurück und raten Sie ihr, das Dorf zu verlassen. Gehen Sie danach mit Zidane aus Eikos Haus in die Dorfmitte. Ein Ausrufezeichen sollte über Zidanes Kopf erscheinen, so dass Sie zur nächsten Zwischensequenz gelangen. Nach den Gesprächen müssen Sie einen Charakter abwählen.

Welchen Charakter soll ich abwählen?

Behalten Sie die beiden Neuen, Eiko und Mahagon, in der Gruppe, um deren Levels zu verbessern. Wenn Sie genug vom Trainieren haben, begeben Sie sich erneut zum Baum lifars, um sich Kuja zu stellen. Für diesen Abschnitt sollten Sie sich nach persönlicher Vorliebe entweder für Eiko oder für die Prinzessin als viertes Mitglied Ihrer Truppe entscheiden.

Soll ich sofort Kuja verfolgen?

Nach der Szene mit Kuja und Brane sollten Sie sich den Bildschirm genauer anschauen. Mogry Mocki hält sich hinter dem Baum auf – nutzen Sie die Gelegenheit zum Speichern. Auf dem Weg nach unten müssen Sie sich Nebelmonstern stellen. Je schneller Sie die Bildschirme passieren, umso weniger Monster müssen Sie abwehren.



Komplettlösung – CD 3

Rückkehr nach Alexandria

Wo soll ich mit Vivi hingehen?

Sobald Sie Vivi steuern, laufen Sie mit ihm in Richtung Stadtausgang. Wenn Sie Hippofriede ansprechen, gelangen Sie zu einem weiteren Mini-Spiel. Sie können bei dem Wettrennen einige seltene Tetra-Master-Karten abstauben. Dafür müssen Sie aber etwas Zeit einplanen, das Wettrennen hat insgesamt 99 Levels. Anfangs erhalten Sie nach jedem zweiten Sieg eine Karte, später wird das schwieriger, zumal Ihr Gegner auch jedes Mal etwas schneller wird. Gehen Sie danach ausgiebig in Alexandria einkaufen.

Wo lohnt sich noch ein Besuch in Alexandria?

In der Schmiede lassen sich nun einige nützliche Gegenstände wie zum Beispiel die Engelsschwinge herstellen. Tetra-Master-Kartensammler sollten im Glockenturm erneut am Seil ziehen, um die Shiva- beziehungsweise Ramuh-Karte abzustauben. Wenn Sie mit Ihrer Einkaufstour fertig sind, gehen Sie in die Seitenstraße, in



Wie funktioniert das Spiel im Waffenladen?

Gibt es noch mehr für Zidane zu entdecken?

der Blank und Marcus vor dem Theater stehen. Willigen Sie ein, zur Vorstellung mitzugehen.

Als Nächstes steuern Sie Zidane – wenn Sie mit ihm zum Waffenhändler gehen, können Sie ein weiteres Mini-Spiel absolvieren. Sprechen Sie die drei Wesen vor dem Tresen an. Sie können bei dem Erkennungsspiel maximal 25.600 Gil gewinnen. Merken Sie sich, dass die drei immer die gleichen Startpositionen einnehmen. Zenero steht zu Beginn immer rechts, Benero in der Mitte und Genero links. So können Sie Ihren Blick gleich auf das richtige Wesen heften, bevor das verwirrende Herumgehüpfe beginnt.

Im Theater von Ruby liegen noch 2.680 Gil beim ersten Tisch, die darauf warten, von Ihnen abgeholt zu werden. Weiter geht's beim Anlegesteg im Norden von Alexandria. Dort finden Sie rechts an der Treppe 3.927 Gil und links eine Phönix-daune. Besteigen Sie dann das Boot. Schauen Sie sich beim Zielort den Brunnen genauer an – dahinter liegt ein Lapislazuli versteckt. Vom Brunnen aus führt der Weg zum Hafen nach links. Bei der Neptunstatue liegt rechts oberhalb in der dunklen Ecke eine weitere Stellatia-Münze (Leo). Bei dem Gittertor im Turm liegt

INFO Fundorte in Alexandria

In Alexandria lohnt sich ein ausgiebiges Absuchen der verschiedenen Bildschirme. So können Sie Ihre Reisekasse aufbessern und einige Gegenstände für Ihr Inventar erbeuten.



Gil auf dem Tisch



Phönix-Daune



Lapislazuli



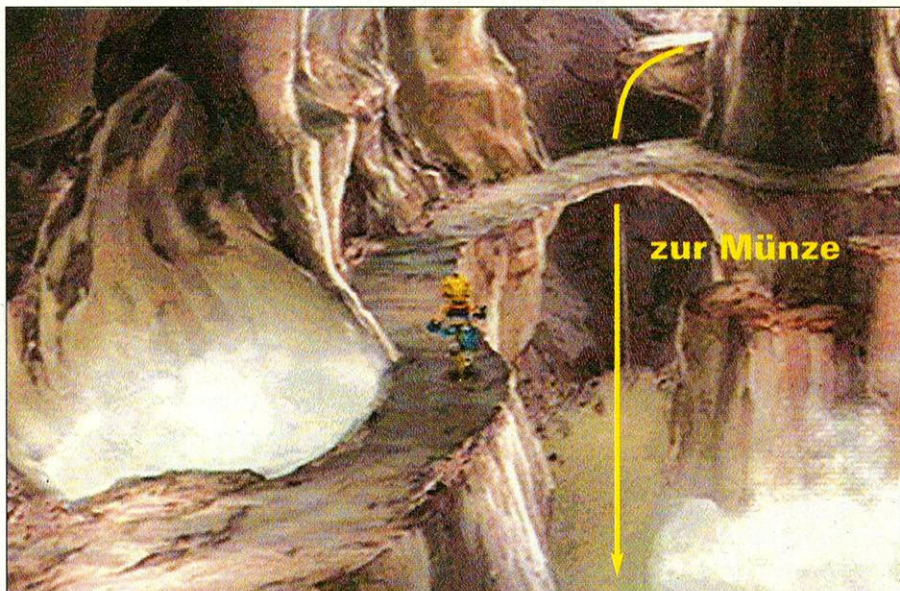
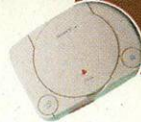
rechts eine weitere Phönix-daune. Betreten Sie dann das Schloss, um die Prinzessin zu treffen.

Treno

Verpassen Sie nicht die ATEs in Treno. Entscheiden Sie sich bei „Es war eine lange Reise“ für die Option „... mal wieder zu Hause zu sein wäre schön.“. Zidane kann später in Quans Höhle (nordöstlich von Treno) Vivi treffen und ihn wieder in die Gruppe aufnehmen. Klettern Sie in dieser Höhle auch zu dem Nebel herunter. Dort befindet sich in der Nähe der Truhe die Scorpius-Stellatia.

Wie gehe ich mit den ATEs in Treno um?





INFO Kaffee-Suche

Nutzen Sie den Aufenthalt in Treno, um nach Dali zu reisen. Betreten Sie das Haus des Dorfschulzen. Gehen Sie bei der Durchsuchung wie folgt vor:

Suchort	Fund
1x Tisch	Mini-Brane
2x Tisch	Nichts
1x Ofen	Schlüssel

Verlassen Sie nun das Haus und öffnen Sie mit dem Schlüssel die Tür in der Windmühle. Rechts neben dem Chocobo ist eine Truhe mit 30.000 Gil. Beim zweiten Anwählen der Truhe entdeckt Zidane etwas darunter – die dritte Kaffeesorte. Damit dürften Sie alle drei Sorten besitzen und können jetzt Großvater Josefs Wunsch erfüllen. Sie können in der Windmühle in Dali jetzt auch die oberen Truhen erreichen – sie enthalten ein Elixier und ein Katyusha-Stirnband.

Welche Orte sind in Treno einen Besuch wert?

Falls Sie noch Stellatia-Münzen besitzen, können Sie diese wieder bei der Baroness eintauschen. Im Waffengeschäft können Sie wieder gegen ein Monster antreten. Wenn Sie gewinnen, erhalten Sie satte 15.000 Gil. Im Auktionshaus sollten Sie Ihr Augenmerk auf den Dunkelkristall richten – mit diesem Artefakt kann die Prinzessin die Bestia Odin beschwören. Objekte wie zum Beispiel den Rattenschwanz oder Unes Spiegel können Sie mit Gewinn an die Abenteurer beim Treno-Café ver-

Wie läuft das Kartenturnier ab?

kaufen. Lehnen Sie immer das erste Angebot ab und willigen beim höheren, zweiten ein. Für den Rattenschwanz können Sie damit 25.000 Gil, für Unes Spiegel 15.000 Gil einheimen. Bevor Sie bei dem Kartenturnier teilnehmen, sollten Sie zur Sicherheit bei dem Mogry vor dem Waffenladen speichern.

Das Kartenturnier

Sie müssen drei Runden siegreich beenden, um als Sieger hervorzugehen. Sie sollten auf jeden Fall zur Sicherheit nach jeder Runde den Mogry vor dem Waffengeschäft aufsuchen, um abzuspeichern. Nachdem Sie die erste Runde des Turniers hinter sich gebracht haben, wird das ATE „In Gedanken an alte Zeiten“ aktiviert. Wenn Sie mit Freia „Das würde mich wirklich interessieren.“ antworten und dann mit Zidane einen neuen Bildschirm betreten, führt dies direkt zum nächsten ATE – „Nur des Lebens wegen“. So erfahren Sie etwas über Mahagons Vergangenheit. Wenn Sie es geschafft haben, das Turnier zu gewin-



INFO Tetra-Master

Allgemeine Tipps

Zum besseren Verständnis des nicht ganz einfach zu durchschauenden Tetra-Master-Spiels verschaffen wir Ihnen einen kurzen Einblick über den Aufbau der Karten und die richtige Spielweise.



Jede Tetra-Master-Karte besitzt einen vierstelligen Code, mit dem die Parameter für Angriff, Typ und Verteidigung definiert werden. Bei der gezeigten Troll-Karte sehen Sie die Werte 4, P, 2 und 1.

Die erste Ziffer steht für die Angriffsstärke der Karte. Die zweite Angabe bezeichnet den Kartentyp. Die dritte Ziffer bezeichnet den Verteidigungswert gegen physische Angriffe. Die letzte Ziffer bezeichnet den Verteidigungswert gegen magische Angriffe.

Wie gut der jeweilige Wert ist, macht das Zahlensystem der Karten deutlich. Die Reihenfolge ist: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F. Richtig, dies entspricht dem Hexadezimal-System. Diese Wertreihenfolge gilt für die Kartenparameter Angriffsstärke, physische Verteidigung und magische Verteidigung.

Für den zweiten Parameter, den Kartentyp, gibt es vier Werte:

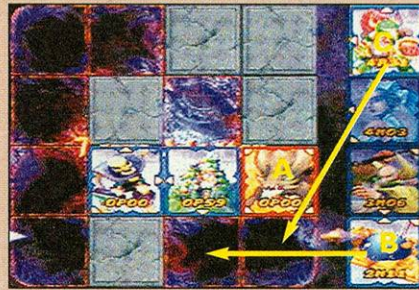
A = Eine solche Karte greift immer den niedrigsten Wert der gegnerischen Karte an und verwendet als Angriffswert den höchsten eigenen Parameter.

M = Die Karte greift magisch an und die gegnerische Karte muss sich daher mit dem Magiewert verteidigen.

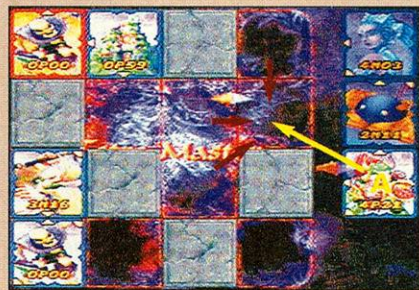
P = Die Karte greift physisch an und die gegnerische Karte muss sich daher mit dem entsprechenden Verteidigungswert wehren.

X = Dieser Typ greift stets den niedrigsten Verteidigungswert der gegnerischen Karte an (magisch oder physisch).

Zum besseren Verständnis der Spielweise zeigen wir Ihnen noch zwei typische Beispiele:



Sie sind am Zug und wollen gern den Isegrim (A) angreifen. Eine Möglichkeit wäre, die Alexandrion-Karte (B) auf die gezeigte Position zu spielen. Damit würde Ihre Karte den Gegner in einen Kampf verwickeln, da zwei Pfeile aufeinander zeigen würden. Ihre Karte ist vom Typ M, daher muss sich der Gegner magisch verteidigen. Dieser Wert ist 0, Sie gewinnen also. Trotzdem ist die zweite Variante, den Troll (C) auf die Eckposition zu spielen, besser. Dieser kann sich dann nämlich nach links verteidigen. Die Alexandrion-Karte könnte sich in dem gezeigten Fall jedoch nicht verteidigen.



Taktische Überlegungen sind auf jeden Fall wichtig für das Kartenspiel. Sie führen in dieser Situation mit 3 zu 1 und sind am Zug. Wenn Sie sich Ihre verbleibenden drei Karten anschauen, ist der Troll (A) an der gezeigten Stelle am besten aufgehoben, da er sich in alle drei möglichen Angriffsrichtungen (rote Pfeile) verteidigen kann.

und MP-Werte wieder auffüllen, falls notwendig. Setzen Sie gegen die Nebelmonster am besten Beatrix' Schwertmagie „Schocker“ ein. In der Regel sind damit die Monster schon nach einem Hieb beseitigt. Wenn Sie im Bildschirm vor der Kneipe sind, sollten Sie noch einmal die Statuswerte Ihrer Helden kontrollieren, da Sie im nächsten Bildschirm gleich vier Mal in Folge angegriffen werden.



Wo muss ich mit Garnet hinlaufen?

Sie können sich gar nicht verlaufen, da jeder falsche Ausgang im Schloss durch eine unsichtbare Energiebarriere versperrt ist, sodass Sie zwangsweise den richtigen Weg finden. Sie müssen lediglich den Turm bis ganz nach oben laufen und kommen dann in den Genuss weiterer Rendersequenzen.



Wie gehe ich mit Zidane im Schloss vor?

Sie müssen im Schloss einige Kämpfe hinter sich bringen. Gehen Sie als Erstes in die Wachstube, in der Sie bei dem Mogry Moschu abspeichern können. Laufen Sie dann nach unten zurück und betreten Sie die linke Bibliothek. Ihre Gruppe sollte jetzt stark genug sein, um das Alexandrion-Monster besiegen zu können.



Wie teile ich die Pluto-Soldaten ein?

nen, erhalten Sie als Siegesprämie den wertvollen Reinkarnatring.

Alexandria

Ihre erste Aufgabe mit der neuen Königin ist die korrekte Zuweisung der Befehle an die Soldaten der Pluto-Truppe. Erinnern Sie sich daran, wie Sie mit Steiner diese Truppe zusammengesucht haben? Jetzt zählt sich das Wissen über die Spezialgebiete der Soldaten

Wie verteidige ich Alexandria?

aus. Sie erhalten nach der Befehlszuweisung einen Gegenstand. Welcher das ist, hängt von der Anzahl der richtig zugeordneten Teams ab. Am wertvollsten ist der Engelsohrning, für den alle vier Teams richtig zugeordnet sein müssen.

Bevor Sie mit Beatrix und Steiner losstürmen, sollten Sie deren Ausrüstung erst mal wieder optimieren und die HP-

INFO Befehlsausgabe

Wenn Sie nicht mehr wissen, welcher Soldat für welche Aufgabe am besten geeignet ist, hilft Ihnen unsere Liste weiter.

Befehl

„Erst mal Informationen sammeln.“	Markwart & Kochel
„Die Zivilbevölkerung evakuieren.“	Weimar & Hagen
„Ein Verstärkungsgesuch ...“	Bayreuth & Lauda
„Die Kanonen zum Feuergefecht ...“	Shanel & Märchenheim

Team

Schrott oder Schrittmacher?
PC Action entlarvt schonungslos die
PC-Spiele, deren Kauf nicht lohnt. Und zeigt die
neuesten Hits, die man nicht verpassen darf.
Verlässlich, monatlich, unbestechlich.

Ab 21. März neu am Kiosk.



PC Action – hart, aber gerecht

INFO Boss: Alexandrikon

An dieser Stelle können Sie das Buchmonster Alexandrikon aufstöbern. Vorsicht, dieser Kampf ist alles andere als leicht.



HP: 21.997

Sie müssen bei diesem Gegner eine pfiffige Taktik anwenden. Lassen Sie Ihre Gruppe unbedingt die Abilities „Auto-Potion“ und „Gift und Galle“ anlegen (falls verfügbar). Sie müssen dem Monster zunächst zwischen 150 und 200 Punkte physischen Schaden zufügen. Jeder Schaden entspricht einer Seitenzahl in dem Buch und addiert sich auf. Sobald Sie die 150 erreichen, wird die verwundbare Stelle des Buches (der blaue Dämon) aufgeklappt. Ab jetzt dürfen Sie keinen physischen Schaden mehr verursachen, sonst klappt das Buch wieder zu. Vivis Feuer-Zauber ist sehr effektiv gegen das Monster. Zidane sollte einige Diebstahlversuche machen, da der Gegner einige wertvolle Gegenstände bei sich trägt. Wenn Sie schließlich das Monster besiegt haben, erhalten Sie die Hermesstiefel mit der nützlichen Ability „Immer Hast“.

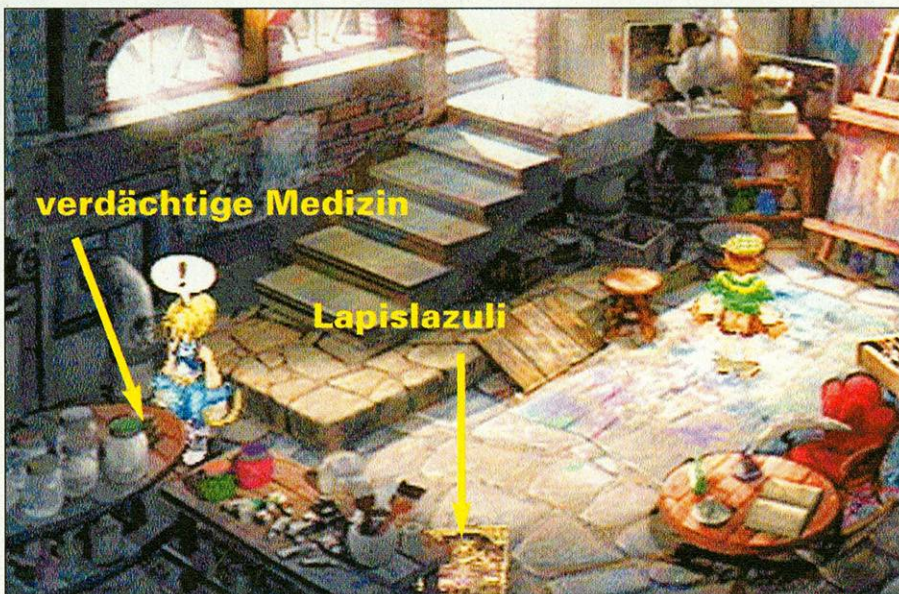
„Schwachstelle“ des Buchs



Was mache ich, nachdem Zidane erwacht ist?

Lindblum

Schauen Sie sich zunächst etwas im Gästezimmer um. Die beiden Truhen sind wieder gefüllt – Sie finden einen Egoistenreif und ein Elixier darin. Bevor Sie das Zimmer verlassen, können Sie noch bei dem Mogry Mock einen Brief in Empfang nehmen und abspeichern. Fragen Sie Blank, wo die Prinzessin ist und gehen Sie zu ihr. Sie müssen dazu zum Fahrstuhl gehen und in den zweiten Stock hoch fahren. Sie müssen wieder auf den Turm hinauf, auf dem die Prinzessin bei Ihrem letzten Aufenthalt in Lindblum gesungen hat. Begeben Sie sich anschließend in den Thronsaal, der sich ebenfalls im zweiten Stock befindet.



Wo finde ich das Wundermittel?

Nach der Nachricht von Eiko, dass die Prinzessin ihre Stimme verloren habe, kehren Sie wieder ins Gästezimmer im ersten Stock zurück.

Wo finde ich die nächste Medizin?

Fahren Sie ins Theater Viertel und gehen Sie zum Tantalus-Quartier. Nachdem Sie die Medizin von Cinna erhalten haben, sollten Sie das Quartier noch einmal betreten. Die Kisten sind wieder mit Gil gefüllt.

Was ist mit der letzten Medizin?

Gehen Sie in das Künstleratelier von Michael, das bei der Bahnstation gegenüber liegt. Suchen Sie unten an der Treppe in der Nähe des Rohrs etwas. Sie finden dort die Verdächtige Medizin. In der Truhe ist ein Lapislazuli.

Begeben Sie sich ins Einkaufsviertel und gehen Sie zum Marktplatz mit dem Haus des Kartenfreaks Gon (die Truhen

sind auch wieder gefüllt). Am linken Bildschirmrand des Marktplatzes finden Sie dort die Stellatia-Münze Sagittarius. Suchen Sie danach Alice bei dem Brunnen im Nordosten des Viertels auf. Sprechen Sie Alice einfach an – Sie wird Ihnen dann die Herrliche Medizin aushändigen. Bevor Sie den Bildschirm verlassen, sollten Sie auf jeden Fall den Waffenladen aufsuchen, der wieder einige bessere Waffen im Angebot hat. Wenn Sie möchten, können Sie noch den Mogry im Gasthaus besuchen und dort speichern. Kehren Sie nun ins Schloss zurück.

Wie das epische Rollenspiel der Extraklasse ausgeht und ob Zidane und die Prinzessin endlich zueinander finden, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.





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**

E-Mail: pszone@computec.de

Anschrift des Abo-Service

Redaktion



**Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm**

Zentrale Abo-Nummer:

Tel.: 01805 - 959506 (DM 0,24/min)

Fax: 01805 - 959513 (DM 0,24/min)

E-Mail: computec.abo@dsb.net

Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Redaktion

Redaktionsdirektor:

Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)

Redaktion:

Leitender Redakteur: André Horn

Content Coordinator:

Werner Spachmüller

Redaktion: Wolfgang Fischer, Albrecht Ott, Michael Pruchnicki, Stefanie Schetter, 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 Schütz, 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: öS 756,- (ohne CD: öS 588,-)

Druck:

heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:

Play Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:

VKZ: B 48025

ISSN: 1437-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg

Verbreitete Auflage 4. Quartal 2000 69.263 Exemplare

Spiele-Hotlines

Tipps & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	089-32940600	Mo., Mi., Fr. 14°-18°
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16°-18°
Cryo Interactive	0190-510059	Mo.-Fr. 18°-20°, Sa.-So. 14°-16°
Eidos Interactive	0180-5223124	Mo.-Fr. 11°-13°, 14°-18°, Sa.-So. 14°-18°
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10°-12° und 14°-17°
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15°-18°
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15°-20°
Infogrames Deutschland	0190-510550	Mo.-Fr. 11°-19°
Konami	069-98557388	Mo.-Fr. 14°-18°
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15°-18°
Psygnosis	069-66543400	Mo.-Fr. 9°-19°
Sony Powerline	0190-578578	Mo.-Fr. 10°-20°
Sony PlayStation (Techn. Hilfe)	01805-766977	Mo.-Fr. 10°-20°
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10°-17°
THQ	01805-605511	Mo., Mi., Fr. 16°-20°
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 9°-17°
Virgin Interactive	040-89703333	Mo.-Do. 14°-18°

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 04/2001

Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Inserentenverzeichnis



COMPUTEC MEDIA . . . 64, 65 73, 110, 111, 141, 143	GIGA 121
Dino Verlag 123	Idee&Spiel 15
Eidos 60, 61	Infogrames . . . 23, 35, 37, 39 56, 57
Game It 25	InterAct 83
Gameplay . . . 2, 3, 43-46, 79, 85, 97, 106, 107	Promarkt 17

Zeugnis



5 PlayStation-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Sie bestimmen, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir Ihnen an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt sind Sie? _____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Sony PlayStation PAL	☐	☐	☐
Sony PlayStation NTSC	☐	☐	☐
Sony PlayStation Multinorm	☐	☐	☐
PlayStation 2 (PAL)	☐	☐	☐
PlayStation 2 (NTSC)	☐	☐	☐
DVD-Player	☐	☐	☐
Nintendo 64	☐	☐	☐
PC	☐	☐	☐
Dreamcast	☐	☐	☐
Nintendo GameCube	☐	☐	☐
Xbox	☐	☐	☐
Game Boy	☐	☐	☐
Dual-Shock-Controller	☐	☐	☐
Memory Cards	☐	☐	☐
Gamebuster/Xploder	☐	☐	☐
Maus	☐	☐	☐
Light Gun	☐	☐	☐
Handy	☐	☐	☐

3. Besitzen Sie einen Computer mit Internet-Zugang?

☐ Ja ☐ Nein

4. Welche Spiele und/oder DVD-Filme haben Sie in den letzten drei Monaten gekauft, welche wollen Sie kaufen?

Spiele: _____ DVD-Filme: _____

5. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?

Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Reportage: Game On! TV	☐	☐	☐	☐
Metal Gear Solid 2	☐	☐	☐	☐
Onimusha	☐	☐	☐	☐
GTA 3	☐	☐	☐	☐
Red Faction	☐	☐	☐	☐
ISS Pro Evolution	☐	☐	☐	☐
TechnoMage	☐	☐	☐	☐
Cheats & Codes	☐	☐	☐	☐
Komplettlösung Final Fantasy IX	☐	☐	☐	☐
DVD: Trailer Tomb Raider	☐	☐	☐	☐

6. Unserer kompletten Auflage liegt nun die Play-Zone-DVD bei. Wie nutzen Sie die DVD?

- ☐ Kann sie leider (noch) nicht nutzen ☐ Spiele sie auf der PlayStation 2 ab
☐ Verwende normalen DVD-Player ☐ Nutze PC mit DVD-Laufwerk
☐ Ich sehe sie mir bei Freunden an

Welche Beiträge haben Ihnen am besten gefallen?

Welcher News-Film hat Ihnen am besten gefallen: _____

Welcher Angespielt-Film hat Ihnen am besten gefallen: _____

Welcher Test-Film hat Ihnen am besten gefallen: _____

Welcher von den übrigen Filmen hat Ihnen am besten gefallen: _____

7. Welche Schulnote erhält die DVD? Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

☐ Kann die DVD leider noch nicht benutzen.

Schulnote Gesamt: _____

Tests: _____ Angespielt: _____ Lexikon: _____ Tipps & Tricks: _____ Kino & DVD: _____ Specials: _____

8. Welche Eigenschaften treffen auf Play Zone zu?

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

9. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text Schulnote: _____

Layout Schulnote: _____

Titelseite Schulnote: _____

Gesamtnote Schulnote: _____

10. Folgende Rubriken interessieren mich:

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

11. Seit welcher Ausgabe lesen Sie Play Zone? (Aktuelle Ausgabe: 04/2001)

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?

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Name, Vorname: _____

Straße: _____

Wohnort: _____

Telefonnummer: _____

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

COMPUTEC MEDIA • **PLAYZONE** • Kennwort: PZ-Zeugnis 04
 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 in Frage kommen. Aufgrund zahlreicher Verschiebungen können wir jedoch leider keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen.

Titel	Termin
PS2	
Ring of Red	Ende März
Shadow of Memories	Ende März
Star Wars: Starfighter	23. März
Unreal Tournament	23. März
Formel 1 2001	25. April
Sky Odyssey	25. April

PSone	
Freestyle Scooter	März
Monster Force	Mitte März
Rainbow Six: Rogue Spear	März
Time Crisis: Project Titan	4. April
C-12	11. April
Formel 1 2001	25. April

Star Wars Starfighter

PLAYSTATION 2 Die Saga geht weiter ... auf neuer Konsole im alten Stil!

Star Wars-Spiele waren in letzter Zeit leider verstärkt mit Vorsicht zu genießen. Der Vorab-Version von *Star Wars Starfighter* haben wir daher volle Aufmerksamkeit geschenkt, denn ein Spiel mit dieser populären Lizenz ist und bleibt etwas Besonderes. Unsere Eindrücke von dieser ersten Version können Sie in dieser Ausgabe lesen. In der nächsten folgt dann der endgültige Test, denn ein



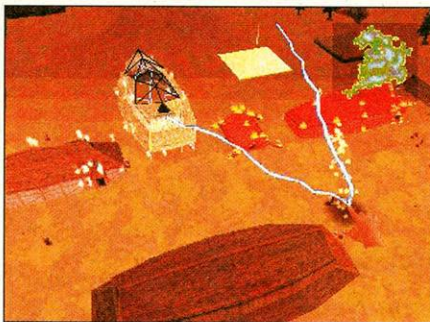
fundiertes Urteil lässt sich bekanntermaßen erst anhand der wirklich finalen Version fällen. Auch wenn die erste spielbare Version schon mehr als einen grundsoliden Eindruck machte – wir sind auf das Endergebnis gespannt.



Black & White

PSONE Vor Ort in London bei der Überraschung des Jahres!

Immer noch etwas ungläubig müssen wir uns persönlich davon überzeugen, dass eine Umsetzung von *Black & White* auf die PSone möglich ist. Kollege Wolfgang wird Ihnen nach seiner Rückkehr aus London in der nächsten Ausgabe berichten, ob die PSone-Version göttliche Fügung oder Teufelswerk ist.



Silent Hill 2

PLAYSTATION 2 Neue Infos zu dem düsteren Titel auf DVD und im Heft

In der nächsten Ausgabe ist es so weit: Wir können Ihnen auf unserer DVD erstmals bewegte Bilder von Konamis Gruselschocker präsentieren. Parallel dazu haben wir auch neue Informationen ausgebuddelt, ein ausführlicher Angespielt-Bericht im Heft wird also die Videos begleiten. Eltern haften für ihre Kinder, Herzkrankte greifen nach ihren Tropfen und allzu zarte Gemüter halten den Rosenkranz griffbereit!



Ausgabe 05/2001 ab 4.4.2001 am Kiosk!



C-12: Final Resistance

PSONE Nach erneuter Verschiebung endlich der Test zum PSone-Knaller!

Die Action-Freunde unter den PSone-Besitzern scharren schon seit Monaten ungeduldig mit den Füßen. Sonys Endzeitabenteuer *C-12: Final Resistance* hat das Potenzial, die PSone noch einmal in vollem Glanz erstrahlen zu lassen. Leider hat sich das Spiel erneut verschoben. Am 11.4. soll es aber nun definitiv so weit sein. Schon eine gute Woche vor dem Termin dürfen Sie sich in der neuen Play Zone einen ersten Eindruck anhand unseres Tests verschaffen.



05/01 Weitere Themen

➔ **Exklusiv:** Die prall gefüllte Play-Zone-Multimedia-DVD!

➔ **Auf DVD:** Ausführlicher Bericht über Red Faction!

➔ **Versoben I:** Formel 1 2001 von Sony rollt zum Test!



➔ **Versoben II:** Diesmal auch der Test zum PS2-Action-Knaller Unreal Tournament!

➔ **Entzaubert:** Der zweite Teil der Final-Fantasy-IX-Lösung!

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

R.I.P

EIKE KUSCH

BORN

1965

DIED

2001 OR 1980 OR 1902 OR 1584

Shadow of
Memories™

A JOURNEY THROUGH TIME

www.konami-europe.com

PlayStation 2

Shadow of Memories © 2001 KONAMI CORPORATION and KCE TOKYO. All Rights Reserved.
and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



HORMONBEDINGTE DAMENBÄRTE & BRUSTIMPLANTATE BEIM MANN...

...IST NUR EINE VON
HUNDERTEN SCHRILLER
FRAGEKATEGORIEN, DIE
DER GNADENLOSE SHOW-
MASTER JACK FÜR SIE
BEREITHÄLT!

www.jack.de



**YOU DON'T KNOW
JACK**

Die Quiz Show zwischen Wissen und Wahnwitz! Ab April auch für Playstation



läuft auch auf

PlayStation 2

Auch erhältlich für

