

5/2001
DM 9,99

5 75,- sfr 9,90
235,- bfr 235,-
12,80 dkr 44,-
11,300
a 970,-
38,-



Nur DM 9,99!

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



PlayStation 2



Twisted Metal Black
MoH: Frontline
Extermination
MDK 2

PSone



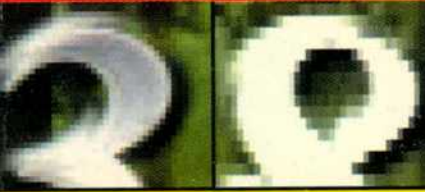
C-12, Black & White
Alone in the Dark IV

Komplettlösungen

Final Fantasy IX
TechnoMage

Neu: Mit Deluxe-
PS2-Screenshots

Deluxe **Standard**



PS2-Zubehör
DVD-Filme
Internet
Musik

PLAYZONE

Die Macht ist mit der PS2

Star Wars Starfighter

ACTION PUR: Gelungener Ballerspaß

Sega-Hits für PS2

Crazy Taxi

Virtua Fighter 4

JA! Dreamcast-Legenden für PS2

Legenden auf Sony-Kurs

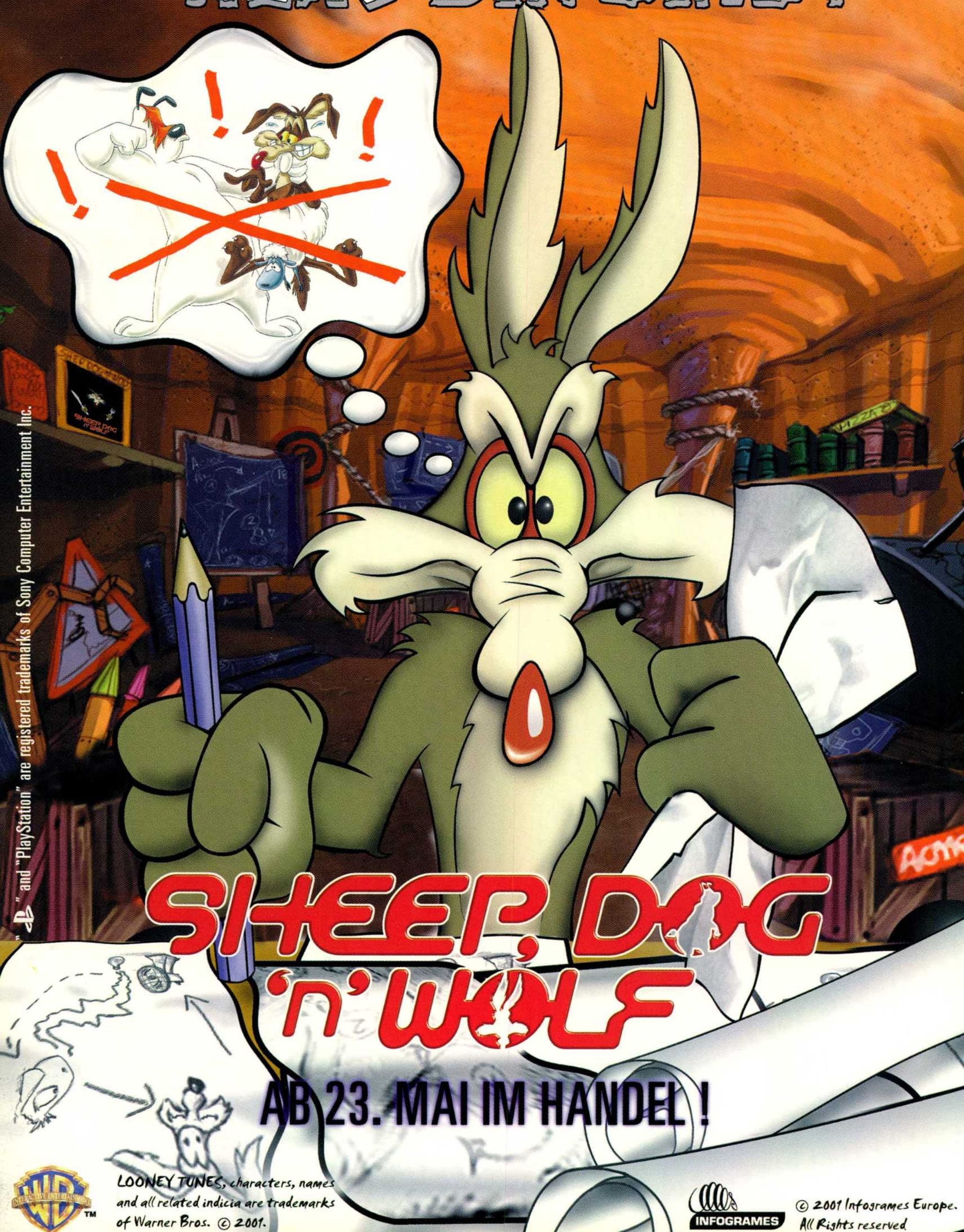
Baldur's Gate Monkey Island 4

ENDLICH! Neue Hits im Anflug



PC CD-ROM

SEI KEIN SCHAF... KLAU DIR EINS!



SLEEP, DOC 'n' WOLF

AB 23. MAI IM HANDEL!



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



© 2001 Infogrames Europe.
All Rights reserved

EDITORIAL

von HANS IPPISCH

Scharfe Bilder, heiße Website **www.pszone.de** & Screenshots de Luxe

Frühlingserwachen bei Play Zone!

Passend zu den ersten Sonnenstrahlen und frühlingshaften Temperaturen gediehen die in der letzten Ausgabe angekündigten **Verbesserungen** schneller als erwartet. Beispielsweise ist die **Play Zone** nun endlich auch im **World Wide Web** vertreten, nachdem wir zuletzt beinahe täglich gefragt wurden, wann denn das Magazin auch im Internet zu finden sein werde oder ob sich hinter www.playzone.de gar schon der Auftritt unseres Magazin verberge. Wenn man nun www.pszone.de eingibt, dann landet man tatsächlich bei uns. Es handelt sich dabei allerdings noch nicht um den endgültigen **Webauftritt**, der Ihnen ab Sommer täglich News, Tests und Infos beschern wird, sondern vorerst um ein **Rahmenprogramm** mit diversen Foren und Chat-Rooms, wo sich **Leser und Redakteure** der Play Zone zum gemütlichen Meinungsaustausch treffen können. Wir freuen uns über Ihren Besuch!

Bilder sagen mehr als Worte ...

Die optische **Pracht** der **PlayStation-2-Spiele** stellt unsere Grafiker und Redakteure vor eine schier **unlösbare Aufgabe**. Mit keinem der bisher erhältlichen Grabbing-Systeme konnte man die **grafische Qualität** der PS2-Spiele in ihrer vollen Pracht einfangen. Etliche Monate, selbst gelötete Kabel und E-Mail-Konversationen mit unserem UK-Kollegen Richard Leadbetter später können wir Ihnen nun ab dieser Ausgabe **Screenshots einer neuen Dimension** präsentieren. Die beiden Bilder aus *Street Fighter EX3* (oben mit dem alten System, unten mit dem neuen System) zeigen den **Qualitätssprung** deutlich.



Die Packung bleibt!

Wow! Mit einer derart **positiven Resonanz** hatten wir wahrlich nicht gerechnet. Eigentlich war die **Original-DVD-Hülle** nur als einmaliges Goodie vorgesehen, nachdem uns jedoch bereits in den ersten zwei Tagen zahlreiche Leser darum baten, die DVD-Hülle beizubehalten, bleibt uns wohl nichts anderes übrig, als deren **Wünsche zu erfüllen**. Im Abo kostet die Play Zone natürlich auch weiterhin nur **DM 8,90 pro Monat!** Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe!

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

www.gameplay.de

Wirklich gute Spiele
gibt's bei gameplay.

24h unter: www.gameplay.de
Bestellung telefonisch: (0931) 35 45 222
Mo.-Fr. 8.30-22.30 Uhr
(Sa.-So. 9.30-18 Uhr)

 **gameplay**TM
THE GATEWAY TO GAMES

News

Allgemeine News	6
DVD-News	18
Hardware & Zubehör	114
Hits für Kids	14
Internet-News	22
Japan-News	10
Musik-News	20
USA-News	122

Gewinnspiele

C-12-Gewinnspiel	63
Final-Fantasy-IX-Gewinnspiel	25
ISS-Pro-Evolution-2-Gewinnspiel	71
TechnoMage-Gewinnspiel	107

Reportage

Budget-Spiele	26
---------------	----

Rubriken

Charts	80
Impressum	144
Inserenten-Verzeichnis	144
Kleinanzeigen	120
Leserbriefe	116
Mittermeier's Lost Level	24
PlayStation-Lexikon	72
Schon getestet!	78
Vorschau	146
Zeugnis	145

Komplettlösung

Final Fantasy IX	128
TechnoMage	136

Spieleregister

Alone in the Dark IV	68
Army Men: Green Rogue	96
Army Men: Lock 'n' Load	110
ATV Offroad Fury	50
Baldur's Gate: Dark Alliance	28
BDFL Manager 2001	108
Black & White	56
C-12: Final Resistance	100
Cart Fury	7
Conflict Zone	9
Crazy Taxi	36
Dead to Rights	11
Die Flucht von Monkey Island	32
DSF Freestyle Scooter	106
Dukes of Hazzard 2	110
Endonesia	10
ESPN NBA 2night	93
ESPN X Games Skateboarding	7
European Superleague	111
Evergrace II	11
Extermination	46
Extreme G3	7
Fishermen's Bait 3	109
Ford Racing	111
Harvest Moon	110
Hidden Invasion	59
Hoshigami	13
Herdy Gerdy	6
Kessen II	60
Kuri Kuri Mix	62
Maken Shao	10
MDK 2 Armageddon	90
Medal of Honor Fighter Command	12
Medal of Honor Frontline	44
NBA Hoopz	96
NBA Live 2001	92
Pipemania 3D	109
Rune	6
Shadow Man 2	8
Shadow of Memories	82
Sheep, Dog & Wolf	70
Silpheed: The Lost Planet	96
Star Trek Voyager: Elite Force	13
Star Wars Starfighter	86
Star Wars Super Bombad Racing	52
Street Fighter EX3	94
Supercar Street Challenge	9
Test Drive	9
Time Crisis: Project Titan	103
Twisted Metal Black	54
Viper Heat	8
Virtua Fighter 4	40
WDL Warjetz	109
Wizardry	11
You don't know Jack	104

Baldur's Gate: Dark Alliance

PLAYSTATION 2 Wow! Was für ein Spiel. Und wo kam es her?

Ankündigungen von PlayStation-Umsetzungen der *Baldur's Gate*-Spiele, die sich dann als heiße Luft entpuppen, sind uns ja mittlerweile bekannt. Aber dann veröffentlichte Interplay plötzlich Details eines *Baldur's Gate*-Titels, von dem niemand etwas gehört hatte und der zunächst exklusiv für die PlayStation 2 erscheint. Damit nicht genug, das Teil war schon recht weit fortgeschritten und schlägt fast alles, was wir auf der Konsole bislang gesehen haben. Begleiten Sie Steffi auf ihrem Weg durch die Dungeons ab Seite 28.



Seite
28



Flucht von Monkey Island

PLAYSTATION 2 Auch diese Umsetzung kam aus dem Nichts.

Ein harmloser Anruf bei Electronic Arts: „Könntet ihr uns eine aktuelle Release-Liste schicken?“. „Nein, aber wir würden euch gern nach Amerika einladen. Lucas Arts präsentiert *Monkey Island 4* für PS2!“ ... ein Moment andächtiger Stille ... „Oooooohkkay“. Kurz darauf packte Steffi die Koffer und durfte sich vor Ort in San Francisco davon überzeugen, dass

LucasArts den vierten Teil der legendären Adventure-Serie tatsächlich nahezu 1:1 auf die PlayStation 2 überträgt und sogar – man lese und staune – fast damit fertig ist. Wer mit zu den durchgeknallten Piraten in die Karibik will, blättert am besten gleich auf Seite 32.



Seite
32

Virtua Fighter 4

Seite
40

PLAYSTATION 2 Die Beat-'em-up-Referenz?

Segas Ankündigung, sich aus dem Hardware-Geschäft zurückziehen zu wollen, hat für mächtig Furore gesorgt. Noch größere Wellen schlug aber die Mitteilung des japanischen Spieleriesen, man wolle zukünftig einige der bekanntesten Sega-Marken für andere Systeme weiterentwickeln. Ein mittleres Erdbeben in der Videospielszene lösten dann schließlich die



ersten Bilder von *Virtua Fighter 4* aus, das neben der Spielhallenversion zunächst exklusiv für die PlayStation 2 erscheinen soll. Egal ob Sie zu den Sega-süchtigen Freaks gehören oder als PlayStation-Fan einfach wissen wollen, was zum Henker es denn mit *Virtua Fighter 4* auf sich hat, dass alle so aus dem Häuschen sind, die nötigen Infos liefert Michael ab Seite 40

Star Wars Starfighter

PLAYSTATION 2 Die Macht ist mit diesem Spiel!

PlayStation-Jünger mussten sich lange gedulden und unter vielen schlechten *Star Wars*-Spielen leiden, aber jetzt hat die Durststrecke ein Ende. Mit *Star Wars Starfighter* erscheint endlich ein der Lizenz würdiges Spiel. Vorzustellen hat man sich den Titel als eine Art *Co-lyon Wars* im *Star Wars*-Universum mit weitaus weniger Optionen, aber mehr Action. Das Ding könnte so durchaus ein Spielhallentitel sein. Falls Ihnen jetzt schon der Abzugsfinger juckt, starten Sie doch am besten gleich zu unserem Test ab Seite 86 durch.



Seite
86



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 regaltauglichen Verpackung!



Kurztipps

PS2:

NBA Hoopz	126
Oni	122
Star Wars Starfighter	127

PSone:

Box Champions 2001	125
Captain Buzz Lightyear - Star Command	125
Cool Boarders 2001	126
DSF Freestyle Scooter	123
Ford Racing	125
Gauntlet Legends	123
Koudelka	125
Legacy of Kain: Soul Reaver	123
NASCAR 2001	126
NBA Hoopz	126
Power Rangers Lightspeed Rescue	127
Supercross	124
WCW Backstage Assault	127

Angespielt

PS2:

ATV Offroad Fury	50
Baldur's Gate: Dark Alliance	28
Crazy Taxi	36
Die Flucht von Monkey Island	32
Extermination	46
Hidden Invasion	59
Kessen II	60
Kuri Kuri Mix	62
Medal of Honor Frontline	44
Star Wars Super Bombad Racing	52
Twisted Metal Black	54
Virtua Fighter 4	40

PSone:

Alone in the Dark IV	68
Black & White	56
Sheep, Dog & Wolf	70

Tests

PS2:

Army Men: Green Rogue	96
ESPN NBA 2night	93
MDK 2 Armageddon	90
NBA Hoopz	96
NBA Live 2001	92
Shadow of Memories	82
Silpheed: The Lost Planet	96
Star Wars Starfighter	86
Street Fighter EX3	94

PSone:

Army Men: Lock 'n' Load	110
BDFL Manager 2001	108
C-12: Final Resistance	100
DSF Freestyle Scooter	106
Dukes of Hazzard 2	110
European Superleague	111
Fishermen's Bait 3	109
Ford Racing	111
Harvest Moon	110
NBA Hoopz	111
Pipemania 3D	109
Time Crisis: Project Titan	103
WDL Warjetz	109
You don't know Jack	104

PLAY-
STATION

NEWS

PLAY ZONE Tops & Flops

Tops

1. EDLE AUSSTATTUNG

Play Zone gibt es ab jetzt immer mit DVD-Hülle!

2. ERLEICHTERUNG

Konami will *MGS 2* noch dieses Jahr herausbringen!

3. DURCHGEKNALLTER HAUSMEISTER

MDK 2 erweist sich als lustiger Überraschungshit!

4. MONKEY ISLAND AUF PS2

Die berühmteste Adventure-Serie wird umgesetzt!

5. ES KAM AUS DEM DUNKELN

Das lang erwartete *Alone in the Dark IV* sieht super aus!

Flops

1. REDAKTEURSFOLTER

Army Men: Green Rogue ist unglaublich schlecht!

2. JETZT WIRD'S UNWIRKLICH

Noch immer keine PAL-Version von *Unreal Tournament*

3. MISSION ZUM MARS

Das Videomaterial zu *Red Faction* blieb weiterhin aus.

4. SCHLECHTER US-MARKT

Kein einziges PSone-Spiel unter den US-Top-Ten

5. UNBELIEBTER EIKE KUSCH

Shadow of Memories floppt in Japan ziemlich heftig.

INFO Kurz und Knapp

⇒ **NAMCO-OFFENSIVE** Der japanische Riese kündigte kürzlich eine Reihe von Spielen an, die noch in diesem Jahr für die PlayStation 2 erscheinen sollen. Neben eher vagen Aussagen zu einem neuen *Ridge Racer* und einem Nachfolger zu *Moto GP* bestätigten die Japaner definitiv **Tekken 4** und **Soul Calibur 2**.

⇒ **IHR NAME IN MGS 2** Konami hat in Japan eine bizarre Kampagne gestartet. Unter www.konami.co.jp/kcej/products/mgs2/mgs2name/index.html dürfen Sie sich unter Angabe Ihres Namens, Nationalität und Blutgruppe (!) registrieren. Konami sucht noch Namen für gegnerische Soldaten in **Metal Gear Solid 2**. Wer weiß, vielleicht wird auch Ihr Name auf einer „Hundemarke“ verewigt, welche die Soldaten um den Hals tragen.



■ **ZEITLOS** Durch Registrierung auf dieser Website können Sie sich in *MGS 2* verewigen.

Rune

PLAYSTATION 2 Nordisch by Nature

Nichts ist derzeit mehr in Mode als die Ankündigungen von PlayStation-2-Umsetzungen bekannter PC-Hits. Schlimm wird es, wenn dabei lieblose, schwer spielbare Portierungen rauskommen.

Dies scheint glücklicherweise bei *Rune* nicht der Fall zu sein. Erste Bilder machen einen hervorragenden Eindruck. Außerdem kann die PS2 mit neuen Features aufwarten. Neue Levels in luftigen Höhen oder den Tiefen der Hölle wollen erkundet werden, zudem konnten die Entwickler für die Gestaltung eines Extralevels und einiger neuer Charaktere keinen Geringeren als Comic-Legende Todd McFarlane (*Spawn*) gewinnen. Prinzipiell bleibt in Sachen Gameplay aber natürlich alles wie im PC-Original. In der Rolle des mächtigen Ragnar schwingen Sie Streitaxt und Kriegshammer durch ein blutiges und düsteres Action-Adventure. In der nächsten Ausgabe werden wir Ihnen ausgiebig über die PS2-Umsetzung des PC-Hits berichten. (ah)

Genre: Action-Adventure Hersteller: Take 2

Internet: www.take2.de Termin: Nicht bekannt

■ BLUTRÜNSTIG

Ja, so waren sie, die alten Wikinger.



■ **MONSTRÖS** Bei *Rune* geht es unter anderem mit Kriegshämmern zur Sache. Man beachte die rote „Farbe“ auf dem mächtigen Gerät.



■ **ÜBERDIMENSIONAL** Nur echte Wikinger können so eine riesengroße Streitaxt überhaupt heben.

Herdy Gerdy

PLAYSTATION 2 Core-Design lüftet den Vorhang: Endlich erste Bilder!

Design-Studien zu *Herdy Gerdy* geistern schon seit Jahren durch die Pressemappen. Jetzt endlich traut man sich mit Bildern an die Öffentlichkeit. Wir fragen uns nur, warum die Entwickler mit Präsentationen der innovativen Schäfersimulation so vorsichtig waren, denn *Herdy Gerdy* sieht hinreißend aus. Die Fülle an animierten Details in jedem der 27 Levels ist erstaunlich. Im Spiel müssen Sie Ihre Fertigkeiten als Hirte an zwölf grundverschiedenen Kreaturen unter Beweis stellen und nebenbei Puzzles lösen. Erwarten Sie also im Herbst eine Mischung aus Strategie, Geschicklichkeit und Adventure. (ah)

Genre: Action-Adventure Hersteller: Eidos Internet: www.eidos.de Termin: Herbst

■ **WUNDERSCHÖN** *Herdy Gerdy* scheint eines der hübschesten PlayStation-2-Spiele zu werden.

ESPN X Games Skateboarding

PLAYSTATION 2 Konamis Tony-Hawk's-Rivale!

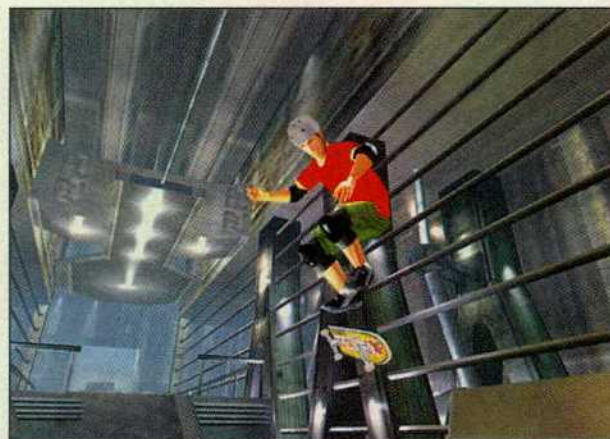
Erfolg macht neidisch. Und so ist es wenig verwunderlich, dass die phänomenalen Verkaufszahlen von *Tony Hawk's Skateboarding* und *Tony Hawk's Pro Skater 2* eine Welle von Imitaten zur Folge haben. Bislang konnte dabei aber keines die Klasse des Originals erreichen. Das könnte sich jetzt ändern, denn mit Konami springt ein Hersteller aufs Rollbrett,



■ **KEIN SCREENSHOT** Bei diesen Bildern handelt es sich erst einmal nur um Concept-Art. Sie lassen aber schon ein ziemlich gutes Spiel erwarten.

der normalerweise eher klotzt statt kleckert. *X Games Skateboarding* ist nach dem bereits erschienenen *X Games Snowboarding* der zweite Titel mit der frisch erworbenen Extremsportlizenz. Und wenn man schon einmal eine Lizenz hat, dann nutzt man sie auch: Viele der Areale im Spiel sind den Originalschauplätzen der X Games nachempfunden. So werden Sie beispielsweise durch die Halfpipe jagen dürfen, in der die Extremsportspiele des Jahres 2000 in San Francisco ausgetragen wurden. Dazu kommen Turnierplätze, auf denen Sie nach Herzenslust über Geländer grinden dürfen, sowie eine Reihe von actionlastigen Straßenkursen, auf denen Sie Autos und Fußgängern ausweichen und nebenbei tollkühne Tricks im Herzen von New York oder Los Angeles ausführen müssen. Ein knackiger Soundtrack und 64 verschiedene Boards mit unterschiedlichen Fahreigenschaften sollen außerdem dafür sorgen, dass Konamis Trendsporttitel auch im Trend liegt. In Amerika soll *X Games Skateboarding* pünktlich zu den Summer X Games im August erscheinen, ein Termin für Deutschland steht noch nicht fest. (ah)

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



■ **EXTREMSPORT** Konamis Skateboard-Sim ist den echten X Games nachempfunden.

Cart Fury

PLAYSTATION 2 Oh mein Gott, es ist ein Kart-Racer!

Kart-Rennspiele gibt es wie Sand am Meer, zumindest auf der PSone. Die meisten davon sind aber weniger ernsthaft und beinhalten Comic-Charaktere und abgefahrte Spezialwaffen. Midway geht das Ganze nun aus einer ganz anderen Richtung an und bringt Kart-Rennen der ernsthafteren Sorte auf die PlayStation 2. Unter Einsatz einer offiziellen Lizenz erschufen die Entwickler 17 anspruchsvolle Strecken, von denen sieben authentischen Kursen nachempfunden sind. Von einer Simulation sollte man bei dem Spiel aber wohl nicht sprechen. Erwarten Sie lieber spektakuläre Zusammenstöße bei halsbrecherischer Geschwindigkeit. Besonders der Zweispielermodus verspricht dabei einiges. Ohne spürbare Qualitätseinbußen dürfen Sie in verschiedenen Minispielen oder einem schnörkellosen Rennen gegen einen menschlichen Gegner antreten. Findet sich der partout nicht, können Sie sich alternativ durch eine ganze Kart-Saison spielen. Die Bilder machen bislang einen sehr guten Eindruck, im Sommer wissen wir hoffentlich, ob die Entwicklerversprechen eingelöst werden können. (ah)

Genre: Rennspiel Hersteller: Midway Internet: www.midway.com Termin: Sommer



■ **KLEINER BRUDER** Die Karts sehen aus wie Formel-1-Wagen, nur irgendwie kleiner und sie sind sicherlich auch um einiges zerbrechlicher.

Extreme G3

PSONE Acclaim fordert WipeOut zum Rennen!

Acclaims futuristischer Racer *Extreme G3* soll vor allem eines sein: schnell. Verdammt schnell. Erstmals bekamen wir nun Bilder vom Spiel zu sehen und die machen definitiv Lust auf mehr. Bis zu zwölf Bikes sollen gleichzeitig über einen Kurs heizen können. Eine Reihe von Waffen, Turbos und anderen Power-ups sollen Ihnen dabei helfen, möglichst alle elf Konkurrenten auf den abgefahrenen Strecken hinter sich zu lassen. Obwohl erste Informationen erst jetzt durchsickerten, ist die Veröffentlichung gar nicht mehr so weit weg. Schon im August dürfen Sie Gas geben. Zumindest in diesem Punkt hat *Extreme G3* den Konkurrenten *WipeOut Fusion* damit jetzt schon geschlagen. (ah)

Genre: Rennspiel Hersteller: Acclaim Internet: www.acclaim.de Termin: August



■ **VERZWEIGT** Die ersten Bilder lassen auf ein cooles Streckendesign hoffen.



■ **WIPEOUT-KILLER** Auch bei Acclaim geht es pfeilschnell über futuristische Strecken - nur halt mit deutlich mehr Bodenhaftung, als bei WipeOut.

INFO Kurz und Knapp

☞ **LANGFINGER** Unglaublich, aber wahr: Diebe haben die komplette erste Lieferung des brandneuen Blaze Xploders CD9000 vom LKW **gestohlen**. Nun bittet Fire International Deutschland, Vertrieb der Marke Blaze in Deutschland, um Mithilfe. Sollte Ihnen ein Xploder CD9000 in einer silbernen statt weißen Box angeboten werden, handelt es sich um ein gestohlenes Exemplar!



■ **VORSICHT** Der Xploder CD9000 in der silbernen Box ist Diebesgut!

☞ **HEAVY METAL AUF PS2** Das Entwicklungsteam von iROCK Interactive arbeitet derzeit an einem Action-Spiel namens *Ozzy's Black Skies*. Wie der Name schon andeutet, diente niemand Geringerer als Altmeister **Ozzy Osbourne** als Inspiration für das Spiel. Der Kult-Rocker spielte auch den Soundtrack höchstpersönlich ein. Ein Publisher für das Spiel steht noch nicht fest.

☞ **BAPHOMET'S FLUCH 3** Revolution Software hat einen neuen Teil der beliebten **Adventure-Reihe** angekündigt. Der englische Titel lautet *Broken*



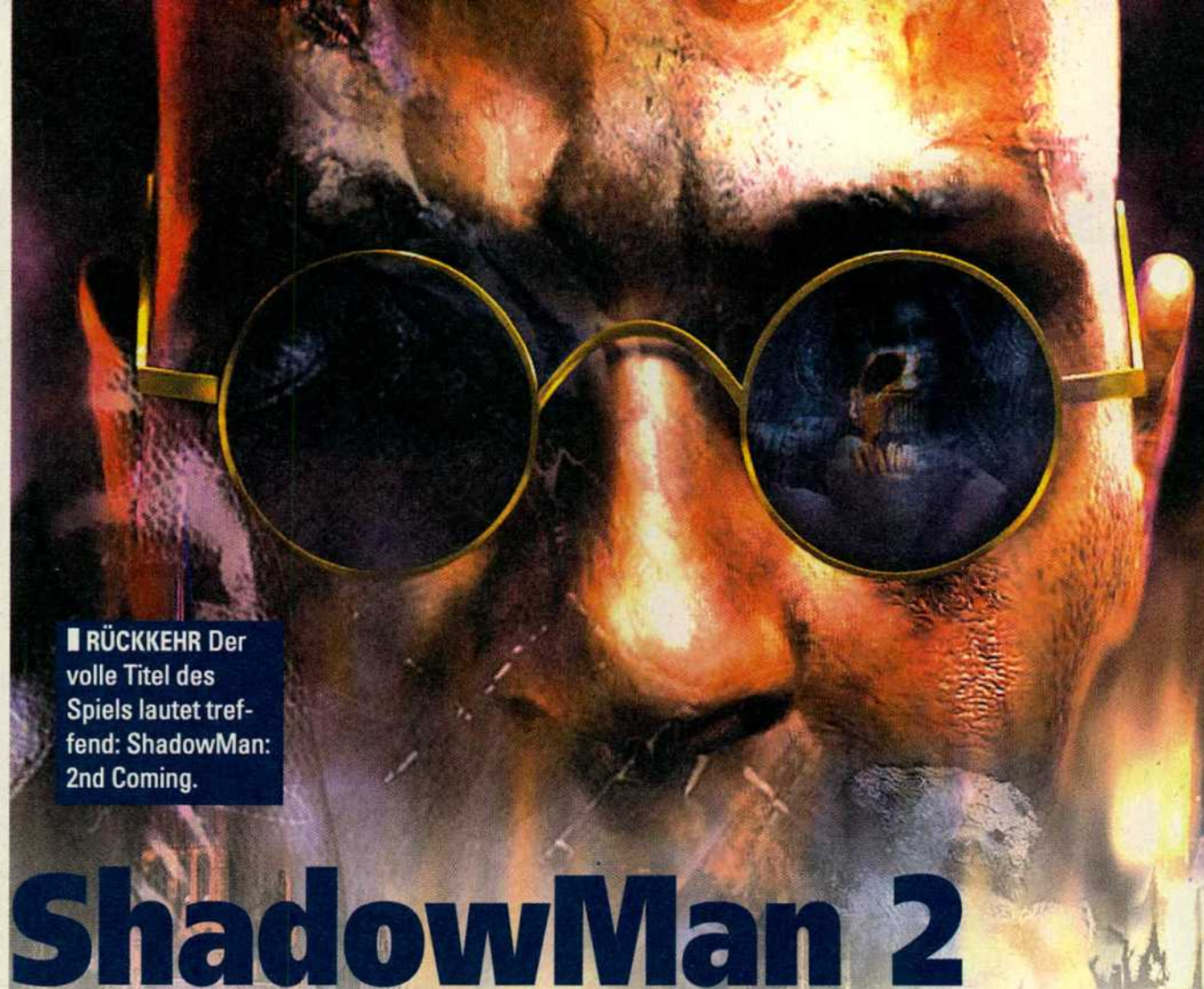
■ **NEUER LOOK** Nach dieser Konzeptstudie zu urteilen, wird Baphomet's Fluch 3 recht düster.

Sword: The Sleeping Dragon. Mehr Infos und erste Bilder sollten uns bald erreichen, statt reinrassigem Adventure wird es eine Genre-Mischung wie das zuletzt veröffentlichte *Cold Blood* werden.

☞ **FINAL-FANTASY-SCHMUCK** Das ist mal eine coole Form von Product Placement: Schon jetzt dürfen gierige Fans einige exklusive Schmuckstücke erstehen, welche die Protagonisten in *Final Fantasy X* tragen werden. Unter www.play-online.com kann man drei **Kleinode** erwerben. Die Preise rangieren zwischen 9.800 und 21.000 Yen.



■ **EDEL** Bereits jetzt können Sie exklusiven Schmuck aus *Final Fantasy X* kaufen.



■ **RÜCKKEHR** Der volle Titel des Spiels lautet treffend: **ShadowMan: 2nd Coming**.

ShadowMan 2

PLAYSTATION 2 Bilder gibt es jetzt, Infos nur wenige.

Endlich durften wir *ShadowMan 2*, das nun schon seit Ewigkeiten in unserer Release-liste herumgeistert, auch einmal bewundern. Die Bilder stammen leider aus einem Video und sind daher von etwas geringerer Qualität. Sicher ist bislang, dass Sie wieder in die Hauptrolle des ShadowMan Mike LeRoi schlüpfen werden. Dieses Mal müssen Sie sich gegen einen Haufen dämonischer Kreaturen durchsetzen, die ihren bössartigen Anführer aus dem Jenseits zurückholen wollen. Alte Bekannte aus dem ersten Teil werden genauso auftauchen wie brandneue Charaktere, so zum Beispiel ein Detektiv und selbst ernannter Dämonenjäger im Rollstuhl. Der erste Teil konnte auf der PSone nicht wirklich überzeugen. Wir hoffen, dass der ShadowMan für seinen zweiten Einsatz besser gerüstet ist. Da das Spiel schon bald erscheinen soll, erwarten wir uns zur nächsten Ausgabe umfangreiche Informationen. Vielleicht erbarmen sich sogar die Entwickler und laden uns ein. Zudem versuchen wir gerade, die Verantwortlichen von den Vorzügen unserer DVD zu überzeugen. (ah)



■ **UNDEUTLICH** Die ersten Bilder stammen aus einem Video, daher die schlechte Qualität.

Genre: Action-Adventure Hersteller: Acclaim Internet: www.acclaim.de Termin: Nicht bekannt

Viper Heat

PLAYSTATION 2 Es wird heiß bei Virgin!

Viper Heat war lange Zeit unter dem Namen *Exhibition of Speed* angekündigt, dann aber einem Re-Design unterzogen und anschließend flugs umbenannt worden. Nun steht es aber endgültig in den Startlöchern und soll im Juni Richtung Deutschland brettern. Die Fakten sind schnell aufgezählt: 40 Fahrzeuge, 12 Fahrer, 24 Rennstrecken und einen Streckeneditor kann das von Titus entwickelte Rennspiel auffahren. Seine persönliche Note soll der Titel durch spektakuläre Spezialeffekte auf den Strecken enthalten, die Ihnen einiges abverlangen. So kann es beispielsweise passieren, dass plötzlich Häuser einstürzen, deren Trümmer dann die Fahrbahn blockieren. In einem Zweispielermodus dürfen Sie sich zudem gegenseitig mit aufmontierten Bazookas jagen. Die vorliegenden Bilder reißen uns nicht vom Hocker, stammen aber nach Herstellerangaben aus einer recht frühen Version des Spiels. Bald wissen wir mehr! (ah)

Genre: Rennspiel Hersteller: Virgin Internet: www.vid.de Termin: Juni



■ **SCHOCKSEKUNDE** Einstürzende Bauten sollen bei *Viper Heat* für Adrenalinschübe sorgen.



■ **SPEKTAKULÄR** Im Gegensatz zu anderen Rennspielen ist die Umgebung nicht nur Dekoration.

Conflict Zone

PLAYSTATION 2 Echtzeit-Strategie von Ubi Soft

Immer wieder erreichen uns Zuschriften, die vehement eine Fortsetzung der *Command & Conquer*-Reihe fordern. Während es aus dieser Richtung nichts Neues zu vermelden gibt, springt Ubi Soft in die Bresche und kündigt ein eigenes Echtzeit-Strategie-Spiel mit dem kernigen Namen *Conflict Zone* an. Sie übernehmen dabei entweder die Rolle eines internationalen Friedenskorps oder einer Bande abtrünniger Staaten, der mysteriösen GHOST-Organisation. Wie gehabt, gilt es in erster Linie, eine funktionierende Infrastruktur und dann eine schlagkräftige Armee aufzubauen. Im Gegensatz zu bekannten Titeln des Genres gibt es keine Rohstoffe, die Sie abbauen müssen. Dafür spielen erstmals in einem Spiel dieser Art die Medien und die Popularität eine Rolle. Sind Sie in einem Feldzug erfolgreich oder sorgen für Komfort in den Städten, sind die Leute Ihnen wohlgesinnt und ermöglichen Zugang zu neuen Technologien. Verlieren Sie dagegen beispielsweise eine komplette Stadt durch feindlichen Beschuss, äußert die Bevölkerung auch schon einmal Zweifel an Ihrer Kompetenz und verhält sich nicht mehr kooperativ. 17 Missionen und freischaltbare Extras sollen über den Umstand hinwegtrösten, dass für die PS2-Version bislang kein Mehrspielermodus geplant ist. Einen konkreten Erscheinungstermin hat Ubi Soft bislang noch nicht bekannt gegeben. (ah)

Genre: Strategie Hersteller: Ubi Soft Internet: www.ubisoft.de Termin: 2002



SELTENER GAST Echtzeit-Strategie-Spiele auf Konsolen sind immer noch eher selten. Da kommen uns die Franzosen mit *Conflict Zone* gerade recht.

Supercar Street Challenge

PLAYSTATION 2 Geschwindigkeit ist alles!

Und noch eine Umbenennung: Der Arcade-Racer *Supercar Street Challenge* hieß ursprünglich *Street Lethal*, wurde aber mittlerweile komplett umgebaut und soll im Herbst in die hiesigen Läden rasen. Hersteller Activision konnte sich die Lizenzen für einige der schnellsten Wagen der Welt sichern und setzt für das Spiel auch konsequent auf Geschwindigkeit. Die



EIN WENIG PLATT Die Texturen sehen bislang noch etwas langweilig aus, das Spiel ist aber noch nicht fertig.



ZU SCHNELL Bei zu hoher Geschwindigkeit hebt der Bolide auch schon mal ab! Da heißt es: Gas geben!

Bilder sehen zugegebenermaßen bislang recht unspektakulär aus, in Sachen Speed soll das Spiel aber ganz vorne mitfahren. Außerdem müssen noch alle Effekte integriert werden, was die bislang etwas langweiligen Texturen erklären könnte. Die Steuerung der Boliden soll recht einfach gehalten werden, Fahrspaß und Geschwindigkeitsrausch eindeutig im Vordergrund stehen. Activision versprach uns, dass wir bald selbst ans Steuer dürfen, für eine der nächsten Ausgaben dürfen Sie also einen Angespil-Bericht erwarten, in dem wir Ihnen verraten, ob das Spiel so schnell ist wie versprochen. (ah)

Genre: Rennspiel Hersteller: Activision Internet: www.activision.de Termin: Herbst

Test Drive

PSONE Die Endlos-Serie im hübschen, neuen Kleid

Wie viele *Test Drive*-Spiele gab es eigentlich bisher? Naja, auf jeden Fall mehr, als der durchschnittliche Spiele-Freak im Kopf behalten kann. Neben dem in den News der letzten Ausgabe vorgestellten



MARKENZEICHEN Am charakteristischen Cable-Car sehen Sie, dass es gerade durch San Francisco geht.



GRAN TURISMO? Glaubt man den Bildern, erreicht *Test Drive* fast die Qualität von Sonys Meilenstein.

Gelände-Ableger *Test Drive Off-Road Wide Open* tritt Infogrames nun auch mit einer neuen Straßenversion aufs PlayStation-2-Gaspedal. Nachdem die Serie in der Vergangenheit einige qualitativen Höhen und Tiefen durchmachen musste, sehen die Bilder des neuesten Vertreters durchaus viel versprechend aus. Spielerisch setzt man scheinbar auf Bewährtes: Mit einer Reihe verschiedenster Wagen, vom pfeilschnellen Sportwagen bis zum bulligen Muscle-Car, jagen Sie durch Städte voller Gegenverkehr und Fußgänger. Bei Ihren Geschwindigkeitsübertretungen sollten Sie sich allerdings nicht von den Gesetzeshütern erwischen lassen. Kennen wir alles. Wir sind gespannt, ob *Test Drive* es schafft, sich von der schieren Flut von Rennspielen für die PS2 abzuheben. Spätestens zur E3 im Mai wissen wir mehr. Erscheinen soll das Spiel Ende des Jahres. (ah)

Genre: Rennspiel Hersteller: Infogrames

Internet: www.infogrames.de

Termin: Ende 2001

JAPAN

NEWS



JAPAN Vor Ort

Lightgun-Aussichten

Warren Harrod berichtet für Play Zone direkt aus Japan.

Am 26. April veröffentlicht Namco in Japan sein **letztes Spiel** für die PSone-Lightgun, *Time Crisis Project Titan*. Zum gleichen Zeitpunkt wird die Produktion der GunCon-Lichtpistole **eingestellt**. Allerdings arbeitet Namco bereits an einem neuen PS2-GunController, über den bisher noch keinerlei Informationen herausgegeben wurden. Zwar ist auch in Japan noch **kein einziges** Lightgun-Ballerspiel erschienen, angesichts der Ankündigung der neuen Namco-Gun arbeiten allerdings schon einige Hersteller an entsprechenden Titeln: Die Namco/Sega-Koproduktion *Vampire Night* und die **Resident Evil**-Ballereien von Capcom/Namco laufen beide auf Namcos PS2-Arcadeboard und werden leicht zu konvertieren sein. Obwohl sie auf anderer Hardware laufen, sind auch Segas *Confidential Mission* und Namcos *Ninja Assault* Kandidaten für eine **PS2-Umsetzung**. Lightgun-Fans erwartet also hochwertiges Kanonenfutter!

INFO Kurz und Knapp

➤ **WECHSEL BEI SEGA** Am 16. März starb Sega-Präsident Isao Okawa an den Folgen eines **Schlaganfalls**.

Sein Nachfolger ist der 40-jährige Tetsu Kayama. Okawa hatte kurz vor seinem Tod entschieden, der Firma die durch die erfolglose Dreamcast-Hardware entstandenen **Verluste** aus eigener Tasche zu ersetzen.

➤ **CAPCOM ÄNDERT STRATEGIE** Capcom schränkt sein **Arcade-Engagement** ein: So sollen zwar nach wie vor Automaten Spiele hergestellt werden, das Hauptaugenmerk wird in Zukunft aber auf dem Markt für Heimsoftware liegen – bei dem Erfolg von **Onimusha** (über 100.000 Mal in Japan verkauft!) verständlich.



■ **ISAO OKAWA**
Der Sega-Präsident verstarb mit 74 Jahren.

JAPAN Verkaufs-Charts

1. Extermination	PS2
2. Sister Princess	PSone
3. Let's Be A Pilot! 2	PS2
4. Zone of the Enders	PS2
5. Fever 4 Sankyo	PSone
6. Onimusha	PS2
7. A-Train 2001	PS2
8. Emphyrean Restaurant	PSone
9. Bloody Roar 3	PS2
10. Victorious Boxers	PS2

Indonesia

PLAYSTATION 2 Hochgradig abgedrehtes Nippon-RPG von Enix/Vanpool

Das erste Spiel des neu gegründeten Entwicklerteams Vanpool wirkt selbst für japanische Verhältnisse mächtig obskur: Die Entwickler beschreiben ihr Spiel als „Herz- und Gefühl-RPG“, da Emotionen eine wichtige Rolle spielen: Wenn die Stimmung Ihrer Spielfigur sich ändert, kriegen Sie oft eine „Emo“ genannte Kraft, die Sie wie Magie auf andere Personen anwenden können – etwa, um ihre Laune zu verbessern. Den Reiz des Spiels machen die Charaktere auf der Insel Indonesia aus: beispielsweise „Ich“, dessen voller Name „Ich liebe Dich“ (kein Witz!) lautet – er wurde während des Zweiten Weltkrieges nach Indonesia gebracht und denkt, der Krieg wäre noch nicht vorbei. (mp)

Genre: Rollenspiel Hersteller: Enix Internet: www.vanpool.co.jp Termin: Mai



■ **SCHRÄG** Das Design und der Grafikstil von Indonesia werden dem seltsamen Szenario gerecht.

Maken Shao

PLAYSTATION 2 Das umstrittene Dreamcast-Spiel erscheint als überarbeitete Version.

Jalecos Carrier war wohl nur der Anfang, überarbeitete Neuauflagen von Dreamcast-Spielen sind derzeit scheinbar in Mode: Atlus hat endlich brauchbare Screenshots von *Maken Shao* veröffentlicht, das auf dem Dreamcast-Spiel *Maken X* basiert. Im Gegensatz zum Original, das spielerisch quasi ein Ego-Shooter war, läuft die PS2-Version aus der 3rd-Person-Perspektive. An der interessanten Grundidee und Story ändert sich dagegen nichts: Sie übernehmen die Steuerung von Kei Sagami, die mit dem bösen Schwert (jp. „Maken“) *Deus Ex Machina* unfreiwillig eine Einheit gebildet hat. Der Gag an dem Spiel ist das Brainjacking-Feature: Mithilfe des Schwertes können Sie die Kontrolle über besiegte Gegner übernehmen. Neu in der PS2-Version: Es wird die Möglichkeit geben, später als Kei einige der gegnerischen Fähigkeiten zu erlernen. Ein genauer Erscheinungstermin steht leider bisher noch nicht fest. (mp)

Genre: Action Hersteller: Atlus Internet: www.atlus.co.jp Termin: 2001



■ **RUNDUMSCHLAG** Durch die neue Perspektive kommen solche Angriffe besser zur Geltung.



■ **NAHKAMPF** Wenn Sie einen Gegner besiegen, können Sie die Kontrolle über ihn übernehmen!

■ **DEUS EX MACHINA**
Kei Sagami schwingt das magische Schwert mit dem klangvollen Namen.

Evergrace II

PLAYSTATION 2 Eines der ersten Action-Rollenspiele für die PS2 geht in die zweite Runde!

From Software und kein Ende: Kaum ist die erste Welle an Titeln in Deutschland erhältlich, schon kündigt man für Japan die Nachfolger an: Neben *Another Age*, einem Add-on zu *Armored Core 2*, werkelt man derzeit an *Evergrace II*. Der Titel ist dabei ein wenig irreführend, denn zumindest in Sachen Handlung wird der zweite Teil eigentlich ein Vorgänger. Die Hauptfigur von *Evergrace*, Yuterald (bei uns Darius genannt), begibt sich zusammen mit seinen Freunden Fillna und Ryana auf die Suche nach dem Mörder seiner Eltern. Konnte man bei *Evergrace* zwischen zwei Spielfiguren wechseln, sind beim zweiten Teil nun alle drei gleichzeitig im Einsatz, was die Kämpfe actionreicher gestaltet. Seltsam wirkt dabei From Softwares Entscheidung, den Titel zu einem reinen Einzelspieler-Abenteuer zu machen. Das Anziehpuppen-System von Teil 1 kommt erneut zum Einsatz und kann auch diesmal missbraucht werden, um beispielsweise einen Kürbis als Helm und eine Pfanne als Waffe zu benutzen. Eine US-Version ist noch nicht sicher, aber recht wahrscheinlich. (mp)

Genre: Action-RPG Hersteller: From Software Internet: www.fromsoftware.co.jp Termin: Sommer 2001



■ **DREI GEGEN EINEN** Seltsamerweise plant From Software derzeit keinen Mehrspielermodus.



■ **MODEBEWUSST** Das Anziehpuppen-System ist erneut für jede Menge Unsinn gut.

Dead to Rights

PLAYSTATION 2 Furioses Action-Spektakel aus dem Hause Namco!

Namco hat erstmals ein in Entwicklung befindliches 3rd-Person-Actionspiel vorgestellt, das einer der spektakulärsten PS2-Titel werden könnte: Bei *Dead to Rights* feuert Hauptcharakter Jack Slate in bester John-Woo-Manier aus dem Lauf oder im Sprung beidhändig, ein Lock-on-Zielsystem ermöglicht die Koordination. Für weiter entfernte Gegner gibt es den berühmten Sniper-Modus, doch hat Namco auch den Nahkampf nicht vernachlässigt: Die genial animierten Wurf- und Entwaffnungs-Techniken sind nicht nur hübsch anzusehen, sondern oft auch notwendig, denn Jack wirft leer gefeuerte Waffen sofort weg und besorgt sich Ersatz, meist direkt von seinen Gegnern. Zeitlupen-Einstellungen und geschickte Kamera-Perspektiven können übrigens per Knopfdruck zugeschaltet werden: Wer nur leicht auf den Angriffsknopf drückt, führt einen schnellen Move aus, eine voll durchgedrückte Analog-Taste setzt das Ganze filmreif in Szene. (mp)

Genre: Action Hersteller: Namco

Internet: www.namco.com Termin: Frühjahr 2002



■ **FACE/OFF** Das Hangar-Szenario und das beidhändige Feuern erinnern an John Woos Action-Knaller.



■ **OHNE HINZUSCHAUEN** Mit extrem cool animierten Manövern entledigt sich Jack Slate seiner zahlreichen Gegner.

Wizardry

PLAYSTATION 2 Japanisches 3D-Rollenspiel mit altbekanntem Namen

Obwohl es sich bei *Wizardry* ursprünglich um eine amerikanische Rollenspiel-Serie handelt, ist der Genre-Urahn auch in Japan sehr beliebt. In diesen Tagen erscheinen beispielsweise etliche Handheld-Versionen. Wo genau die Verbindung zwischen der Ur-Serie und Atlus' neu angekündigtem PS2-Spiel gleichen Namens liegt, konnten wir zwar nicht feststellen, aber auch so wirkt das Spiel schon sehr interessant: Das Königreich Doohan wird von einer vom Himmel kommenden Lichtkugel verwüstet, die Überlebenden der Katastrophe müssen sich mit einer Monsterplage herumschlagen und zu allem Überfluss verschwindet auch noch die Königin im Labyrinth unterhalb ihres Schlosses. Das Kampfsystem ermöglicht Schlachten gegen größere Monstergruppen, denen die komplett selbst zusammenstellbare Party mit so genannten Allied-Battle-System-Combos auf die Pelle rücken kann. (mp)

Genre: Rollenspiel Hersteller: Atlus

Internet: www.atlus.co.jp Termin: Ende 2001



■ **DER KAMPF-SCREEN** Die Grafik-Engine soll Kämpfe gegen über ein Dutzend Gegner ermöglichen.



■ **NICHT NUR JAPANISCH** Atlus hat angekündigt, das Spiel auch in den USA zu veröffentlichen!

JAPAN Erscheint demnächst

PLAYSTATION 2

Zuletzt erschienen

Kessen II	Strategie	29. März
Klonoa 2: Lunatea's Veil	Jump & Run	22. März
Resident Evil CV Complete	Action-Adventure	22. März
World Soccer Winning Eleven 5	Fußball	22. März

Erscheint demnächst

Gran Turismo 3 A-spec	Rennspiel	25. April
-----------------------	-----------	-----------

PSONE

Zuletzt erschienen

Castlevania Chronicles	Jump & Run	22. März
Emblem Saga	Strategie/RPG	29. März

Erscheint demnächst

EVE The Fatal Attraction	Adventure	Mai
--------------------------	-----------	-----

USA NEWS



USA Vor Ort

Wo sind all die Spiele hin?

Simon Price berichtet für Play Zone aus den USA.

Gerade heute Morgen landeten die gesammelten PC- und **Video-Charts** für Februar auf meinem Schreibtisch. Und ich war schockiert. Zum ersten Mal seit vier Jahren konnte ich keinen einzigen PSone-Titel unter den US Top 10 entdecken. **Was ist los?** Auf einmal bringt keiner mehr PSone-Spiele auf den Markt. Alle vier PSone-Spiele in den Charts sind noch vor Weihnachten herausgekommen! Es sieht so aus, als hätten die Publisher **Angst**, dass PSone-Besitzer ihre Konsole aufgeben. Aber die neue PSone verkauft sich sehr gut und die Käufer verdienen doch wohl auch ein paar neue Spiele, oder? Das Spielgeschäft ist extrem **saisonabhängig**. Mehr als die Hälfte der Abverkäufe geschehen in den letzten zwei Monaten des Jahres und die Publisher sehen natürlich zu, genau in dieser Zeit ihre neuen Spiele auf den Markt zu werfen. Aber dieses Jahr ist es schlimmer als normal. Sony hat weltweit über **80 Millionen** PlayStations verkauft – wo bleibt also die neue Software für die Besitzer?

INFO Kurz und Knapp

⇒ **TAKE 2 STEIGT IN DEN MTV-RING** Take 2 Interactive konnte sich kürzlich die weltweite Lizenz zu der MTV-Puppentrick-Comedy *Celebrity Deathmatch* sichern. Wie die geplanten Spiele genau aussehen sollen, für welche Plattformen sie erscheinen oder wann man mit ersten Screenshots rechnen kann, ist noch nicht ganz sicher. Wir sind gespannt, wer in den **Box-Ring** steigen wird.

⇒ **DUKE NUKEM: THE MOVIE** Nun kommt auch Duke Nukem zu Hollywood-Ehren. Threshold Entertainment produziert den Film in Zusammenarbeit mit Larry Kasanoff, der bereits für die **Mortal-Kombat-Filme** verantwortlich war. Wie im Spiel darf Duke auch im Film seine Kompetenz im Kampf gegen schleimige Aliens beweisen und die Welt vor dem Untergang bewahren.

USA Verkaufs-Charts

1. NBA Live 2001	PS2
2. Madden NFL 2001	PS2
3. Star Wars Starfighter	PS2
4. Knockout Kings 2001	PS2
5. WWF SmackDown! 2	PSone
6. Tony Hawk's Pro Skater 2	PSone
7. ATV Offroad Fury	PS2
8. Driver 2	PSone
9. Gran Turismo 2	PSone
10. Mega Man X5	PSone

Medal of Honor: Fighter Command

PLAYSTATION 2 Flug-Simulator vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkrieges

Die Entwickler von *Medal of Honor* gehen mit ihrer Erfolgsserie neue Wege. In *MoH Fighter Command* müssen Sie sich Ihre Ehrenmedaille in der Luft verdienen. Ihre Rolle als amerikanischer Pilot führt Sie mitten in den Luftkrieg gegen Japan über dem Südpazifik. Die Einzelspieler-Missionen beinhalten neben den üblichen Dogfights auch Torpedo-Angriffe auf Kriegsschiffe, Aufklärungsflüge hinter den feindlichen Linien oder Rettungsmissionen, in denen abgestürzte Piloten geborgen werden müssen. Im Multiplayer-Modus können Sie nicht nur gegen, sondern auch mit einem anderen Spieler fliegen – optional sogar zusammen in einem Flugzeug als Pilot und Schütze. Screenshots liegen uns leider noch keine vor, denn das Spiel befindet sich noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium und wird erst im nächsten Jahr erscheinen. Da wir vom Team aber nur Gutes gewohnt sind, sind wir guter Dinge, dass uns hier ein echtes Highlight erwartet. (ssw)

Genre: Simulation Hersteller: Electronic Arts

Internet: www.ea.com Termin: 2002



■ **ELITE-SCHWADRON** Auch in der Luft wird Medal of Honor garantiert eine gute Figur machen.



■ **WASSERSCHLACHT** Das Szenario von MoH Fighter Command ist der Süd-Pazifik im Dezember 1941.

INTERVIEW Peter Hirschmann im Gespräch

Krieg überm Südpazifik

Wir hatten die Gelegenheit, ein paar Worte mit dem Produzenten von *MoH: Fighter Command*, Peter Hirschmann, zu wechseln:

Play Zone: Wie steht *Fighter Command* mit den anderen *MoH*-Titeln in Zusammenhang?

Peter Hirschmann: Für uns ist der zeitliche Ablauf der Serie sehr wichtig. Der Hauptcharakter aus dem ersten Teil, der Pilot Jimmy Patterson, wird wieder mit dabei sein. Allerdings werden Sie in die Rolle eines anderen schlüpfen. Was Jimmy genau mit der Sache zu tun hat, will ich noch nicht verraten.

Play Zone: Was wird das Besondere an diesem Spiel?

Peter Hirschmann: *MoH Fighter Command* spielt über dem Süd-Pazifik, also wollten wir das Gewässer als einen Hauptbestandteil natürlich mit einbeziehen. Die PlayStation 2 kann unglaublich gut Partikel-Effekte darstellen und genau das werden wir in Bezug auf das Wasser ausnutzen. Außerdem ist es uns wichtig, dem Spieler die richtige Atmosphäre zu vermitteln. Wir haben eine gut ausgearbeitete Storyline, in der verschiedene Aufträge erledigt werden müssen. Das Schwierigste an jeder Mission wird wohl sein, am Ende wieder heil herauszukommen – unser Spiel fängt nämlich genau da erst richtig an, wo andere aufhören.

Play Zone: Vielen Dank für das Gespräch.

Hoshigami: Ruining Blue Earth

PSONE Atlus bringt ein weiteres japanisches Strategie-Rollenspiel in die Staaten.

Nach dem großen Erfolg von *Final Fantasy Tactics* in den USA wagen sich nun mehr Publisher daran, Spiele ähnlicher Machart aus Japan zu importieren. Mit *Hoshigami:*

Ruining Blue Earth erwartet Sie ein Strategie-Rollenspiel, bei dem die Story eher Nebensache ist. Hauptsächlich werden Sie eine kleine Armee über eine Weltkarte von einem Kampfplatz zum nächsten schicken. Ein wichtiger Aspekt des Kampfes ist hierbei der Glaube an die sechs Geister, die das Weltgeschehen beobachten. Denn die Entwicklung der Magie- und Kampffähigkeiten Ihrer Krieger hängt sehr stark von deren Glaubensausrichtung ab. Gekämpft wird auf einer Karte mit mehreren Ebenen, auf der Sie kleine Charakter-Sprites bewegen müssen. Mehrere Kämpfer können zusammen eine Kombo-Attacke starten, bei der es sehr auf Timing ankommt. Auch wenn *Hoshigami* nicht an die Komplexität von *FF Tactics* herankommt, gehört es zu den viel versprechendsten Titeln des Genres. (ssw)

Genre: Strategie-Rollenspiel

Hersteller: Atlus

Internet: z. B. www.atlus.com

Termin: Herbst 2001 (USA)



ATTACKE! Wie gewohnt müssen von Ihnen kleine Sprites taktisch über mehrere Ebenen zum Kampf geführt werden.



LICHTATTACKE Welche Zaubersprüche Ihre Charaktere beherrschen, hängt von ihrem Glauben und der jeweiligen Arena ab.

Dreifachschlag

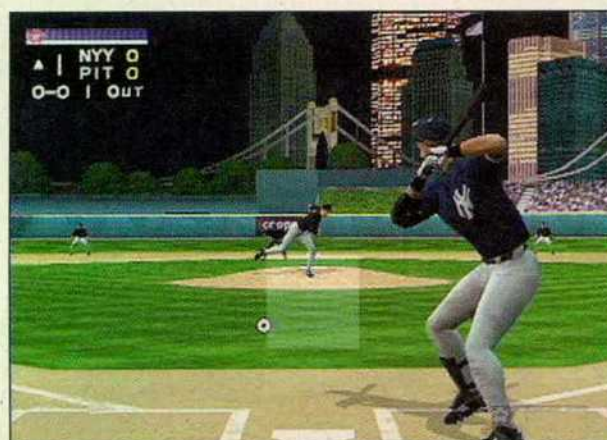
PLAYSTATION 2 Der März stand in den USA ganz im Zeichen des Baseballs.

Baseballfanatische PlayStation-2-Besitzer konnten sich im März gleich drei Mal freuen. Acclaim beglückte die Videospielwelt mit seinem *All-Star Baseball 2002*, das für Profis und Anfänger gleichermaßen geeignet ist und alle Features bietet, die man von so einem Spiel erwartet. Grafisch hat man mehr Arbeit in die Animationen gesteckt, wobei die Texturen leider etwas auf der Strecke blieben. Hier hat EA mit *Triple Play Baseball* die Nase vorn, mit leichten Abstrichen bei den Spielermodellen. Spielerisch bietet sich Ihnen allerdings nichts Neues, denn die Sportspiel-Veteranen halten immer noch an ihrem alten Rezept eines puristischen Baseball-Spiels fest. Dritter im Bunde ist dann 3DO, dessen eher mäßige *High Heat*-Serie auf der PlayStation 2 weitergeführt wird. Mit *High Heat Major League Baseball 2002* scheint der gewünschte Erfolg in greifbare Nähe zu rücken, denn neben polygonreichen Spieler-Charakteren erwartet Sie hier das featurereichste Spiel des Trios. (ssw)

Genre: Baseball Hersteller: EA/Acclaim/3DO Internet: z. B. www.ea.com Termin: März (USA)



HOME-RUN? Mit seinem PS2-High-Heat will 3DO die Serie endlich zum Erfolg führen.



PITCHER *All-Star Baseball* beeindruckt durch realistische Spieleranimationen.

Star Trek Voyager: Elite Force

PLAYSTATION 2 Erste Bilder von Activisions Star-Trek-Ego-Shooter

Genauere Informationen zur PS2-Variante des PC-Action-Spiels sind noch nicht bekannt. Die Umsetzung soll aber auf der PC-Version basieren und optimal für die PS2 überarbeitet werden. Als Mitglied der Voyager-Crew müssen Sie sich schwer bewaffnet in Ego-Perspektive auf die Suche nach einer alternativen Energiequelle für ihr Schiff machen. Während Sie sich mit dem Phaser-Gewehr gegen Ihre Feinde wehren, müssen Sie einige Rätsel lösen. Die Geschichte erfährt auf Ihrer Mission einige Wendungen. Mit authentischen Sounds und detaillierter Grafik soll das richtige *Star Trek*-Feeling erzeugt werden. (ssw)

Genre: Ego-Shooter Hersteller: Majesco Sales Inc.

Internet: z. B. www.ravensoft.com Termin: 2001 (USA)



HALLO! Dieses freundliche Trio freut sich, Sie an Bord der USS Voyager begrüßen zu dürfen.



SCHÖNE TEXTUREN Die Umgebung und die Waffen sind alle im typischen Star-Trek-Stil gehalten.

USA Erscheint demnächst

PLAYSTATION 2

Zuletzt erschienen

Shadow of DestinyAdventure6. März
All-Star Baseball 2002Baseball16. März
Onimusha WarlordsAction-Adventure14. März

Erscheint demnächst

SW Super Bombad RacingRennspiel24. April
Crazy TaxiRennspiel24. April
Portal RunnerAction01. Mai
Project EdenAction15. Mai

PSONE

Zuletzt erschienen

Disney's AladdinJump & Run14. März
Nicktoons RacingRennspiel23. März

Erscheint demnächst

Nascar RacersRennspiel01. Mai
MLB 2002Baseball08. Mai
Arc The Lad CollectionRollenspiel15. Juni

KIDS NEWS

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

Asterix Maximum Gaudium

PLAYSTATION 2 Die Gallier kommen: erst in den Comic, dann auf die PSone.

Die spinnen, die Gallier: Weil beim Bankett alle unbedingt neben Chef Majestix sitzen wollen, machen sie einfach einen verrückten Sportwettbewerb. Dem Sieger soll dann der Ehrenplatz zuteil werden. Nach den bisher vorliegenden PC-Screenshots zu urteilen, wird das Spiel eine Kombination aus bekannten Sportarten mit ungewöhnlichen Sportgeräten. Da gibt es zum Beispiel Tontaubenschießen, wobei römische Legionäre als Munition dienen. Eine andere Disziplin erinnert an Kickboxen, nur dass die Konkurrenten auf Schilden stehen wie Chef Majestix. (ao)

Genre: Action Hersteller: Infogrames

Internet: www.asterix-videogames.com Termin: 30. Mai



■ SCHNELL Auf diesem PC-Screenshot führt die Frau von Methusalix.



Antz Racing

PLAYSTATION 2 Auf der Suche nach einer besseren Welt fahren Ameisen Kart.

Immer nur Arbeit, Arbeit, Arbeit ... So sieht das Leben einer Ameise aus, wie spätestens seit dem computeranimierten Film *Antz* aus den Dreamworks-Studios bekannt ist. Kein Wunder, dass Arbeiter Z da von einer besseren Welt träumt: Insektopia. Um diese zu erreichen, haben die Ameisen jetzt einen neuen Weg gefunden: Kartrennen. Jedenfalls, wenn man Empire Interactive und Light and Shadow Productions Glauben schenken darf. Die entwickeln gerade *Antz Racing*, einen Funracer mit den Figuren des Films. In rasanten Sardinenbüchsen oder Coladosen geht es durch fünf Umgebungen in allen vier Jahreszeiten. Im Winter rast dann wohl die Ameise am Eise entlang. Sonst gibt es das Übliche, nämlich Boni, mit denen die Gegner ausgeschaltet werden können, und Hindernisse, die im richtigen Verhältnis zur Größe der winzigen Rennpiloten dargestellt sind. (ao)

Genre: Rennspiel Hersteller: Empire Interactive Internet: www.empireinteractive.com Termin: 4. Quartal



■ STOCK UND STEIN Für Ameisen ist Gras ein Hindernis, wie sich auf dem Cover-Entwurf zeigt.

Goofys Funhouse

PSONE Der altgediente lange Lulatsch hat Spaß in seinem Haus.

Mit fast 70 Jahren genießen andere Leute ihren wohlverdienten Ruhestand. Nicht so Goofy. Der ist munter und tollpatschig wie eh und je und bekommt jetzt sogar sein erstes eigenes Videospiel für die PSone. Eins fällt dabei sofort ins Auge: Goofys Erfolg hat sich ausgezahlt. Sein Haus bietet Raum für ganze 20 Umgebungen, in denen der Spaß stattfinden kann. Im Dachboden, dem Garten oder der Küche ist viel Platz für abgedrehte Action wie Skifahren, Fischen oder Golfen. Außerdem gibt es noch sechs Minispiele, die ebenso mit Goofy-Humor glänzen. (ao)

Genre: Action Hersteller: Ubi Soft Internet: www.ubisoft.de Termin: Ende Juni



■ ENTENHAUSEN Die Nachbarschaft von Goofy ist vor allem sehr bunt und windschief.

Der König der Löwen: Simbas großes Abenteuer

PSONE Simba beschützt seine Freunde und sein Königreich vor seinen Feinden.

Als Zeichentrickfigur von Disney hat man immer gute Chancen, auch mal auf der PSone rumhüpfen und rennen zu dürfen. Ein Schicksal, dem auch Löwenkönig Simba nicht entkommen konnte. In bestem Jump&Run-Stil erforscht die Hauptfigur die Prärie und überwindet dabei in den zehn Levels Abgründe, Hyänen und Buschfeuer. Das Spiel setzt

auf seinen Disney-Bonus: Die Umgebungen sind kindgerecht linear gestaltet, Geschichte und Zwischensequenzen sind direkt aus dem Film übernommen. Darüber hinaus gibt es einige kurze Extraspiele wie etwa *Memory*. Für Innovation bleibt da wenig Raum, das lässt die Disney-Formel selten zu. So kommt dann fast immer ein solides und kurzweiliges Jump & Run heraus, das reifere Spieler aber kaum begeistern dürfte. Auch bei *Der König der Löwen* ist das der Fall. (ao)



■ BRENNENDE PRÄRIE Simbas Freunde sind vom Feuer eingeschlossen und nur er kann sie retten.



■ STAMPEDE Der junge Löwenprinz muss vor einer aufgetragenen Herde Gnus fliehen.

TEST Der König der Löwen: Simbas großes Abenteuer

Genre	Jump & Run
Hersteller	Activision
Termin	Erhältlich
Preis	DM 89,95

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
70%	78%	66%	67%



Die besten Spiele!



Wir haben sie alle!



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

WIGGER'S
Große Straße 32
25938 Nordseeheilbad Wyk a. Föhr

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
Affollerstr. 98
35039 Marburg

SPIELON
Bahnhofstr. 55
35390 Gießen

SPIELON
Herkules-Center
35576 Wetzlar

SULZER
Klausstr. 14
36251 Bad Hersfeld

RUG
Markt 41
36404 Vacha

ÜHLING
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
Everswinkler Str. 8
48231 Warendorf-Freckenhorst

LÜNING
Hauptstr. 30
48346 Ostbevern

JASPER
Ibbenbürener Str. 1+3
48496 Hopsten

TWENHÄFEL
Große Str. 23
49565 Bramsche

PAFFRATH
Kölner Str. 1
51379 Leverkusen

MEINHARDT
Hauptstr. 22
55487 Söhren

MERKLER
Langenbergstr. 8
56299 Ochtersendung

HABAKUK
Lindenstr. 70
57627 Hachenburg

KREMERS
Oststr. 56
59065 Hamm

KOCH
Bachstr. 1
59590 Geseke

GAMESTORE
Zeigalerie 112-114
60313 Frankfurt a. M.

ALTMANN'SBERGER
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

SCHLATT
Münchner Str. 16
84359 Simbach

KRÖMER
Bahnhofstraße 18
86529 Schrobenhausen

HEILIG
Überlinger Str. 9
88630 Pfaffendorf

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
Lilienthalstr. 3
93049 Regensburg

LOLLYPOP
Im Donau-EKZ
94059 Regensburg

ACHTNER
Ulrichstr. 29
93326 Abensberg

FANTASY-SPIELELADEN
Roßtränke 13
94032 Passau

GIERSTER
Vilsvorstadt 11/13/15
94474 Vilshofen

HUTTNER
Tüchelhäuserstr. 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

Belgien:

KINDERPARADIES
Klosterstraße 8
B-4700 Eupen

KINDERPARADIES
Hauptstraße 93
B-4780 St. Vith

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.

Hydro Thunder

PSONE Die Eintrittskarte zu Midways Motorsportvergnügen können Sie sich jetzt zum Schnäppchenpreis sichern.

„Freispielen“ heißt die Devise dieses fetzigen Fun-Racers. Sie starten mit einer kleinen Auswahl von flip-pig designten Motorbooten auf die ersten Wasser-Kurse und erhalten mit zunehmenden Rennerfolgen Zugang zu weiteren farbenfrohen Parcours und einem umfangreicheren Fuhrpark. Unter anderem brettern Sie durch Eismeere oder von Höhlen durchzogene Inseln, stürzen Wasserfälle hinunter und schießen über Rampen, um an coole Power-ups zu gelangen und Ihre Mitstreiter auszusteichen. Grafik und Sound vermitteln Fahrspaß pur, drei Schwierigkeitsstufen sowie verschiedene Modi für maximal zwei Spieler treiben den Suchtfaktor in die Höhe. (ses)



■ **QUIETSCHBUNT** In Freizeitparks, Eiswüsten oder tropischen Sümpfen jagen Sie Rivalen und Extras.

Genre: Rennspiel Hersteller: Konami/Midway Termin: Erhältlich Preis: DM 29,95

Jade Cocoon

PSONE Mit der Exclusive Collection von Ubi Soft machen Sie spottbillig Karriere in der Monsterzucht!

Als Erbe eines Cocoon-Meisters obliegt es Levant, sein Dorf vor angreifenden Monstern und einer rätselhaften Krankheit zu beschützen. In der Praxis sieht das folgendermaßen aus: Sie ziehen in Levants Rolle durch verwunschene Wälder und bannen wilde Fantasiewesen in magische Kokons. Gefangene Exemplare dürfen Sie später für sich kämpfen lassen und sogar miteinander kreuzen. Ein Zweispielermodus ermöglicht Duelle zwischen selbst gezüchteten Monstern, die Story-Variante steht jedoch nur Einzelspielern offen. Eine ungewöhnliche und fesselnde Rollenspielvariante, trotz der relativ kurzen Spieldauer und der teils sehr langatmigen Dialoge. (ses)



■ **AUF DER JAGD** Bei der Konfrontation mit einem Monster wird in die Kampf-Ansicht gewechselt.

Genre: Rollenspiel Hersteller: Ubi Soft Termin: April Preis: DM 29,95

Legacy of Kain: Soul Reaver

PSONE Während Raziel sich zum zweiten Teil seines Rachefeldzuges rüstet, dürfen Sie sich mit der spannenden Vorgeschichte vertraut machen.



Allen, die das brillante Action-Adventure bislang verpasst haben, winkt jetzt die Gelegenheit, für schlappe 30 Mark in die Gestalt des verstümmelten Raziel zu schlüpfen und Vampir Kain nebst Blut saugender Verwandtschaft das Fürchten zu lehren. Mit Feuer, Wasser und dem magischen Schwert „Soul Reaver“ dezimiert der Held die dämonischen Bewohner des Schattenreichs und verzehrt ihre Seelen, zudem darf er zahlreiche anspruchsvolle Puzzles lösen und immer wieder neue Fähigkeiten lernen. Abhängig davon, ob sich Raziel in der materiellen Dimension oder in der Geisterwelt bewegt, verfügt er über bestimmte Kräfte

und muss sich unterschiedlichen Feinden stellen. Das durchdachte Gameplay, gepaart mit stimmungs-vollem Horror-Ambiente, machte *Soul Reaver* zum Mega-Hit des Jahres 1999 und lässt seitdem Tausende von Spielern der diesjährigen Fortsetzung entgegenfiefern. (ses)

■ **ABKÜRZUNG** Anstrengende Märsche durch die riesigen Levels spart man sich per Teleporter-Tor.

■ **VERBANNT** Als düsterer Racheengel zieht Raziel gegen seine Peiniger in den Kampf.

TEST Legacy of Kain: Soul Reaver

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Eidos
Termin	Erhältlich
Preis	DM 29,95

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
94%	83%	92%	92%

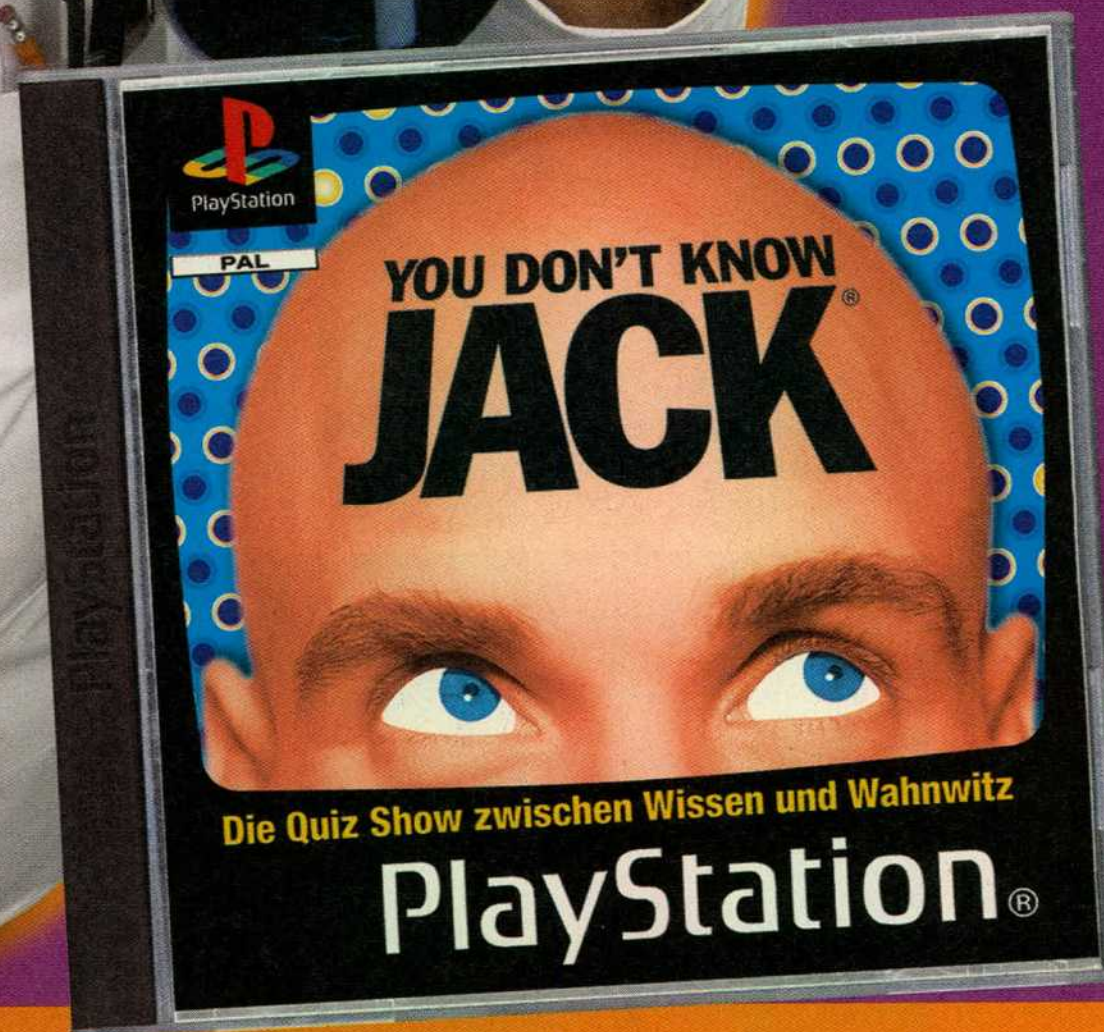
BUDGET Erscheint demnächst

Titel	Genre	Preis
Zuletzt erschienen		
Bishi Bashi Special	Entertainment	DM 29,95
Diver's Dream	Action	DM 29,95
Fisherman's Bait	Simulation	DM 29,95
Gauntlet Legends	Action-Adventure	DM 29,95
Hydro Thunder	Rennspiel	DM 29,95
International Track & Field	Sportspiel	DM 29,95
Kensei Sacred Fist	Beat 'em Up	DM 29,95
Ready 2 Rumble Boxing	Boxen	DM 29,95
Ronin Blade	Action-Adventure	DM 29,95
Soul Reaver	Action-Adventure	DM 29,95
Tomb Raider II	Action-Adventure	DM 29,95
WWF SmackDown!	Wrestling	DM 49,95
April		
Dukes of Hazzard 1	Rennspiel	DM 29,95
Jade Cocoon	Rollenspiel	DM 29,95
Killer Loop	Rennspiel	DM 29,95

BIZARRER SEX & DURCHGEKNALLTE WISSENSCHAFTLER ...

...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



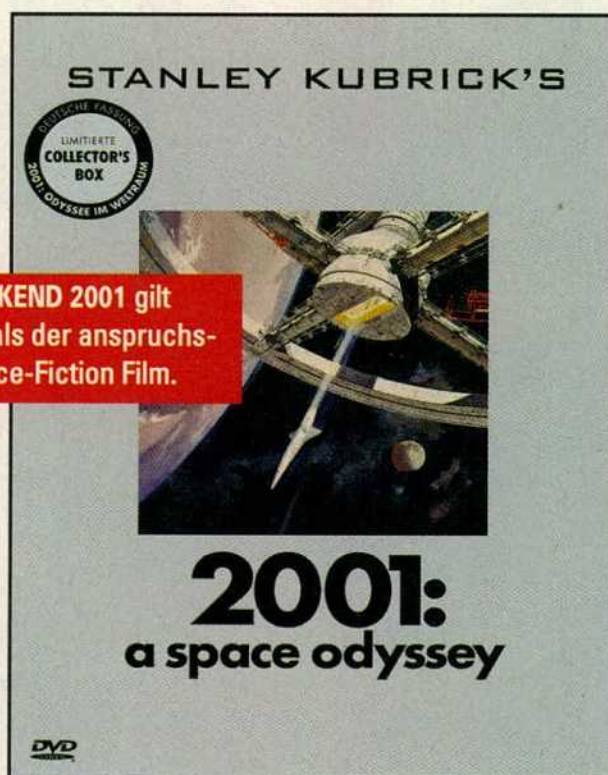


Genug gespielt? Kein Problem! Machen Sie eine Pause und genießen Sie einen der hier vorgestellten DVD-Filme!

Vor vier Millionen Jahren erscheint einigen Affenmenschen ein riesiger, schwarzer Stein. Nach dieser folgenschweren Begegnung lernen sie einen Knochen als Waffe zu gebrauchen. Triumphierend wirft einer von ihnen den Knochen hoch, welcher sich in einer genialen Überblende in ein längliches Raumschiff verwandelt. Wir befinden uns im Jahr 2001. Auf dem Mond wurde ein Monolith gefunden, der Strahlen zum Jupiter aussendet. Um den Empfänger ausfindig zu machen, wird

BEEINDRUCKEND 2001 gilt immer noch als der anspruchsvollste Science-Fiction Film.

2001: Odyssee im Weltraum



GUTEN MORGEN, DAVE! Bowman begibt sich nichts ahnend auf eine Mission ohne Wiederkehr.

das Raumschiff Discovery losgeschickt. An Bord sind die beiden Astronauten Bowman und Poole, drei in Tiefschlaf versetzte Wissenschaftler und der sprechende Supercomputer H.A.L. 9000. Fast an ihrem Ziel angekommen, spielt H.A.L. plötzlich verrückt und man entscheidet sich, ihn abzuschalten. In einem Anfall von „Menschlichkeit“ beginnt dieser daraufhin systematisch die Mannschaft auszulöschen. Er kappt die Energieversorgung der Wissenschaftler, unterbricht die Luftversorgung des im All schwebenden Poole und sperrt den ihm zu Hilfe kommenden Bowman aus. Letzterem gelingt es aber trotzdem noch, an Bord zu kommen und den Computer abzuschalten. So rast die Discovery führerlos in die Weiten des Weltalls. Bowmans Odyssee endet in einem Raum mit Louis-XVI-Möbeln, wo er sich als alter Mann in einem Bett sterben

sieht, an dessen Ende ein Monolith liegt. Als er den Stein berührt erlebt er seine Wiedergeburt und kehrt als



ES IST VOLLER STERNE! Der einzige Überlebende folgt dem mysteriösen schwarzen Monolithen durch das All in eine völlig abgedrehte Welt.

Gewinnspiel

Zusammen mit Columbia Tristar verlosen wir exklusiv zu dem Film *Hollow Man* 3x T-Shirts, 3x Soundtrack-CDs, 3x Mousepads und 3x Tassen. Beantworten Sie einfach die folgende Quizfrage:

Wer spielt die Rolle des Doktor Caine in Hollow Man?



Geben Sie die Lösung einfach unter 0190/08 58 61* telefonisch durch oder schreiben Sie uns eine Postkarte mit der Lösung an folgende Anschrift: **Computec Media AG, Redaktion Play Zone, Kennwort: Hollow Man, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg**

Teilnahmeschluss für das Gewinnspiel ist der 02.05.2001. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen; die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter von Columbia Tristar 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.

Embryo ins All zurück. 140 Minuten Film werden mit nur 40 Minuten Dialog gefüllt. Bis heute erreichte kaum ein Film so eine beklemmende Atmosphäre wie Kubricks Meisterwerk von 1968. Die Collector's Box beinhaltet neben dem überarbeiteten Film ein Booklet und den Soundtrack. (ssw)



VERIRRT Nachdem H.A.L. 9000 endlich abgeschaltet ist, treibt die Discovery durchs Weltall.

Originaltitel: 2001: A Space Odyssey – Collector's Box

Laufzeit: 143 Minuten (FSK 12)

Termin: 26. April

Darsteller: Keir Dullea, Gary Lockwood, William Sylvester, Daniel Richter

Ausstattung: Deutsch/Englisch 5.1, 2,21:1-/16:9-Format, Booklet, Senitype (R), Soundtrack-CD

Urteil: **„Kubricks Meisterwerk gilt als Meilenstein des Science-Fiction-Genres.“**



Hollow Man

Der Wissenschaftler Sebastian Caine hat ein Serum entwickelt, mit dem er Lebewesen unsichtbar machen kann. Nach einigen Querelen kann er sogar ein Gegenmittel erschaffen, das er erfolgreich an einem Gorilla testet. Da ein verrückter Wissenschaftler aber auch alles selbst ausprobieren muss, nimmt Caine das Serum selber und siehe da – der geniale Doc ist nicht mehr zu sehen! Doch das Gegenmittel funktioniert bei Menschen nicht und so ist er auf die Hilfe seiner Crew angewiesen. Derweil findet Caine Geschmack an seinem unsichtbaren Dasein ...

Originaltitel: Hollow Man

Laufzeit: 108 Minuten (FSK 12)

Termin: 22. März

Darsteller: Kevin Bacon, Elizabeth Shue, Josh Brolin

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

Urteil:

„Die Spezialeffekte täuschen nicht über die flache Handlung hinweg.“



Shaft

Der rassistische Student Walter Wade bringt vor einer Bar einen Schwarzen um und wird auf Kautionsfreilassung, denn die einzige Zeugin ist nicht aufzutreiben. Kurz darauf setzt sich Wade in die Schweiz ab. Detektiv John Shaft schäumt vor Wut und nimmt den Sohn aus gutem Hause zwei Jahre später bei dessen Rückkehr abermals fest. Doch dieser kommt durch Beziehungen in den höchsten Kreisen wieder frei und setzt nun ein paar Gangster auf Shaft und die Zeugin an. Daraufhin hat der coole Detektiv die Schnauze gehörig voll und beginnt einen brutalen Rachefeldzug.

Originaltitel: Shaft

Laufzeit: 100 Minuten (FSK 16)

Termin: 12. April

Darsteller: Samuel L. Jackson, Christian Bale, Vanessa Williams, Toni Collette

Ausstattung: Deutsch/Englisch 5.1, 1,85:1-/16:9-Format, Trailer

Urteil:

„Ein würdiger Nachfolger der Siebziger-Jahre-Kultserie“



Bringing Out The Dead – Nächte der Erinnerung

Trotz (oder gerade aufgrund?) jahrelanger Erfahrung macht Rettungs-Sanitäter Frank Pierce sein Job sehr zu schaffen. Er schläft kaum und die Geister derjenigen, die unter seinen Händen weggestorben sind, verfolgen ihn überallhin. Seine Kollegen werden alle auf ihre Art mit dem Knochenjob fertig – Larry frisst, Marcus klammert sich an die Religion und Tom rettet sich in sadistische Visionen. Als eines Nachts die drogenbelastete Mary ihren Vater als Komapatienten in die Notaufnahme bringt, sieht Frank in ihr die Chance, seinem Trauma zu entfliehen. Doch auch sie hat ihre eigenen Probleme.

Originaltitel: Bringing Out The Dead

Laufzeit: 116 Minuten (FSK 16)

Termin: 26. April

Darsteller: Nicolas Cage, Patricia Arquette, John Goodman, Ving Rhames

Ausstattung: Dt./Engl./Span. 5.1/Ungarisch 2.0, 1:2,35-Format, Making-of

Urteil:

„Ein packendes Drama von Taxi-Driver-Regisseur Martin Scorsese“



Der Weg nach El Dorado

Die beiden Gauner Miguel und Tulio gelangen in den Besitz einer Schatzkarte, die den Weg nach El Dorado, der Stadt aus Gold, zeigt. Wie der Zufall es will, gelangen sie tatsächlich über Umwege in die sagenhafte Inka-Stadt, wo sie sogleich als Götter verehrt werden. Der ansässige Hohepriester findet das allerdings gar nicht so lustig und beginnt, eine Intrige gegen die Fremden zu spinnen. Diese haben es zwar zunächst nur auf das viele Gold und Geschmeide abgesehen, lernen aber recht schnell, dass man als „Gott“ auch einiges an Verantwortung gegenüber seinen Untertanen hat.

Originaltitel: The Road to El Dorado

Laufzeit: 86 Minuten (FSK 6)

Termin: 05. April

Sprecher (Original): Kevin Kline, Kenneth Branagh, Rosie Perez, Armand Assante

Ausstattung: Deutsch/Englisch/Holländisch 5.1, 16:9-Format, Making-of, Musikvideo, Audiokommentar, Infos zu Animationen

Urteil:

„Witziger Dreamworks-Zeichentrickfilm, ohne nervigen Kinder-Humor“



Pitch Black – Planet der Finsternis

Die Crew eines Raumschiffes muss auf einem unbekannten Planeten notlanden. Hier haben die Überlebenden gleich mit mehreren Widrigkeiten zu kämpfen: Auf dem ganzen Planeten gibt es kein Wasser und der brutale Killer, der mit an Bord war, hat sich befreit. Zudem ist der Planet auch noch von grauenvollen Kreaturen bevölkert, die bei Dunkelheit aus ihren Verstecken kommen und einen unglaublichen Appetit auf frisches Fleisch haben. Die Zeit drängt, denn eine lange Sonnenfinsternis kündigt sich an.

Originaltitel: Pitch Black

Laufzeit: 106 Minuten (FSK 16)

Termin: 08. März (Verleihstart)

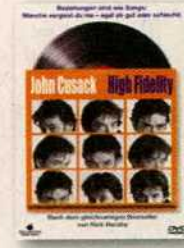
Darsteller: Radha Mitchell, Cole Hauser, Vin Diesel, Keith David

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

Produktionsnotizen, Künstlerprofile, Kino-Trailer

Urteil:

„Düsterer Sci-Fi-Thriller mit einem wirklich fiesen Hauptcharakter“



High Fidelity

Rob Gordon ist nicht besonders glücklich. Sein Plattenladen läuft wegen seiner beiden Angestellten nicht gerade gut und dann hat seine Freundin Laura auch noch mit ihm Schluss gemacht. Als sie eine Beziehung mit seinem Nachbarn Ian beginnt, ist Rob vollkommen daneben. Er sucht Trost in den Armen seiner diversen Exfreundinnen und hat eine kurze Affäre mit der Szene-Sängerin Marie de Salle. Doch irgendwie kann ihn das alles nicht aus seinem Gefühlstief heraushelfen. So dramatisch sich das auch anhört, so genial-witzig ist die Story erzählt.

Originaltitel: High Fidelity

Laufzeit: 109 Minuten (FSK 12)

Termin: 26. April

Darsteller: John Cusack, Iben Hjejle, Todd Louiso, Jack Black

Ausstattung: Deutsch/Englisch 5.1, Tschechisch/Ungarisch 2.0, 1,85:1-Format,

Trailer, Outtakes, Interviews mit Stephen Frears und John Cusack

Urteil:

„Gelungene Umsetzung des Bestsellers von Nick Hornsby voller Ironie“



Nur noch 60 Sekunden

Eigentlich hat sich der professionelle Autodieb Randall „Memphis“ Reines schon lange aus dem zwielichtigen Geschäft zurückgezogen. Doch sein kleiner Bruder Kip will in seine Fußstapfen treten und verpatzt gleich einen großen Auftrag. Jetzt ist sein Auftraggeber hinter ihm her und will ihn einen Kopf kürzer machen. Der einzige, der ihn jetzt noch retten kann, ist sein älterer Bruder, der wohl oder übel seine alte Gang zusammenrommelt, um den Auftrag doch noch durchzuziehen. Und der ist gar nicht so einfach, denn es gilt, 50 Edelkarossen in nur drei Tagen zu stehlen.

Originaltitel: Gone In 60 Seconds

Laufzeit: 113 Minuten (FSK 16)

Termin: 26. April

Darsteller: Nicolas Cage, Giovanni Ribisi, Angelina Jolie, TJ Cross

Ausstattung: Deutsch/Englisch 5.1, 1:2,35-Format, Musikvideo, The Big Chase,

Zero to 60, Wild Rides, Stars on the Move, Action Overload, Filmografie

Urteil:

„Schnelle Autos und hübsche Weiber, typischer Action-Streifen“



Captain Buzz Lightyear

Die Spielzeuge in Andys Zimmer sind ganz aufgeregt. Sie wollen unbedingt die neue Episode von Buzz Lightyear of Star Command sehen. Hier kämpft der Space Ranger als Zeichentrickheld gegen den bösen Imperator Zurg. Nachdem er auf einer Mission seinen Partner Warp verliert, muss er sich mit seiner neuen Partnerin Mira Nova und dem Roboter XR zusammenraufen. Denn Zurg will mit einem „Superhirn“ die Galaxis unterwerfen und das kann Buzz nur unter der tatkräftigen Mithilfe anderer Space Ranger verhindern. Toy Story ist auch als Zeichentrickfilm zu empfehlen.

Originaltitel: Buzz Lightyear of Star Command

Laufzeit: 67 Minuten (FSK 6)

Termin: 13. März

Sprecher: Walter von Hauff, Anna Carlsson, Florian Halm

Ausstattung: Deutsch/Englisch/Italienisch/Hebräisch 5.1, 1,78:1-Format, Trailer,

Outtakes, Doku, Soundtrack, Filmografien

Urteil:

„Nicht nur Kinder, auch ältere Toy-Story-Fans kommen auf ihre Kosten.“



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

Aerosmith Just Push Play

Dass man es auch im fortgeschrittenen Alter noch richtig krachen lassen kann, beweisen Steven Tyler, Joe Perry & Co. mit ihrem neuen Album.

Die Geschichte von Aerosmith ist wirklich einzigartig. Als die Band 1973 mit ihrem Debüt-Album erstmals die Charts stürmte, konnte wohl kaum einer ahnen, dass 100 Millionen verkaufte Alben und 28 Jahre später die Band in der gleichen Besetzung immer noch die Massen faszinieren würde, schließlich kam



JUST PUSH PLAY Die Musik ist besser als das abstruse Cover!

der in den 80er-Jahren geprägte Spitzname „Toxic Twins“ für die Frontmänner Steven Tyler und Joe Perry nicht von ungefähr. Keine Hotelbar blieb unbesucht, kein Groupie unberührt, keine

Droge unangetastet, was schließlich darin gipfelte, dass der Sänger Steven Tyler (übrigens der Onkel von Videospielmusikant Tommy Tallarico) im Drogenrausch beim Auftritt zusammenbrach. Dass die Band diese Drogenexzesse im wahrsten Sinne des Wortes überlebte, grenzt wirklich an ein Wunder. Zu absolutem Kultstatus verhalf Aerosmith schließlich der bemerkenswert selbstironische Auftritt im „Walk This Way“-Video von Run D.M.C. Der änderte aber nichts daran, dass die Band lange Jahre mit hinteren Charts-Plätzen vorlieb nehmen musste, bevor sie mit dem Album *Get A Grip* und den spektakulären Videos zu „Crazy“ und „Cryin’“ 1993 ein fulminantes Comeback hinlegte. Dass Aerosmith 1998 ausgerechnet mit der *Armageddon*-Ballade „I Don't Wanna Miss A



RENTNER Zusammen zählen die Bandmitglieder über 250 Jahre, den Songs oder den Live-Performances merkt man das aber nicht an.

Thing“ schließlich der erste Nummer-1-Hit gelang, hatte glücklicherweise keinen Einfluss auf das brandneue Album *Just Push Play*, bei dem übrigens erstmals Steven Tyler und Joe Perry als Produzenten fungierten. Hier lassen es die Altrockers krachen wie in den besten Zeiten und verzichten nach wie vor auf sterilen Synthie-Loop-Sound. Da kann man nur noch der Anweisung von Aerosmith zustimmen: „Just Push Play“!

Hans Ippisch

Anspieltipp: „Jaded“, „Fly Away From Here“, „Sunshine“

Gesamtspielzeit: 53:44 Minuten, 13 Tracks

Urteil:

INFO Aktuelle Musik-Neuheiten



Paradise Lost Believe In Nothing

Nachdem sich die ehemaligen Metal-Rock-Verfechter mit ihrem letzten Album aufgrund der an Depeche Mode erinnernden Arrangements bei vielen Fans in die Nesseln setzten (Lag's daran, dass ihr Major-Label ein chartskompatibles Debüt von ihnen erwartete?), rudern Nick Holmes und seine Kumpanen nun zurück. Das neue Album ist wieder etwas härter und gitarrenlastiger, bietet aber die gewohnt düsteren und schleppenden Songs mit fatalistischen Texten. Wer den Vorgänger mochte, dürfte zufrieden sein.

Anspieltipp: „Look At Me Now“, „Illumination“

Gesamtspielzeit: 45:59 Minuten, 12 Tracks

Urteil:



Blumfeld Graue Wolken

Blumfeld gehört schon seit über zehn Jahren zur Avantgarde der deutschen Musik-Szene. Mit ungewöhnlichen Texten, die eher an einen Gedichtband als an Pop-Musik erinnern, und variationsreichen Songs eroberten sich Sänger Jochen Distelmeyer und seine Band ein treues Fan-Publikum, das sie mit dem letzten, fast schon poppigen Album *Old Nobody* zuletzt vor zwei Jahren beglückte. Die erste Single aus dem noch unbetitelten neuen Album entpuppt sich als waschechte Ballade mit Tiefgang.

Single: „Graue Wolken“

Album: Neues Album erscheint am 21. Mai

Urteil:



Baha Men Who Let The Dogs Out

„Who? Who? Who Let The Dogs Out?“ Kaum eine Party kam in den vergangenen Monaten ohne diesen Gassenhauer aus. Als jedoch die Debüt-CD der Baha Men vor einigen Monaten erschien, nahm zu Beginn kaum einer Notiz davon, bis eben dieses Lied nach den USA auch Europa eroberte. Da nun mit „You All Dat“ der Evergreen „The Lion Sleeps Tonight“ zielgruppengerecht gecovered wurde, darf man davon ausgehen, dass die Jungs von den Bahamas längerfristig für frischen Wind in den Charts sorgen werden.

Anspieltipp: „You All Dat“, „Who Let The Dogs Out“

Gesamtspielzeit: 44:31 Minuten, 12 Tracks

Urteil:



Gary Moore Back To The Blues

Gary Moore begann seine Karriere als Gitarrist einer Heavy-Metal-Band, eroberte dann im Alleingang mit Hard-Rock-Songs wie „Run For Cover“, „Empty Rooms“ oder „Friday On My Mind“ die Charts und wagte schließlich den Sprung zum Blues, wo er mit Songs wie „Still Got The Blues“ den Höhepunkt seiner Karriere feierte. Die Abkehr vom Blues ließ seine letzten beiden Alben gnadenlos floppen, ob ihm mit der nahtlos an die ersten Blues-Alben anknüpfenden neuen CD die Rückkehr in die Charts gelingt, ist fraglich.

Anspieltipp: „The Prophet“, „Picture Of The Moon“

Gesamtspielzeit: 53:29 Minuten, 10 Tracks

Urteil:

ONE MAN, ONE MISSION, ONE MILLION BABES

DUKE NUKEM LAND OF THE BABES



NUR
DM 29,95
UVP*



DAS NEUESTE ABENTEUER
VON DUKE NUKEM
JETZT FÜR PLAYSTATION®



www.take2.de



*unverbindliche Preisempfehlung

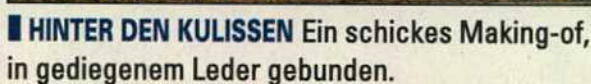
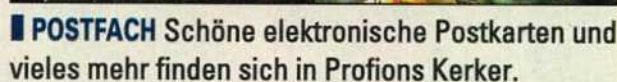
**Monat für Monat
stellen wir Ihnen
hier interessante
Websites vor.**

Dungeons & Dragons

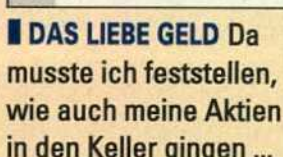
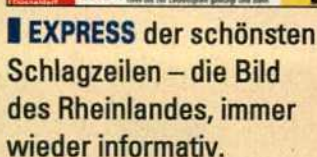
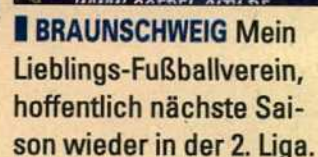
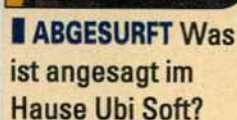
Der Film

An der Qualität der Rollenspielverfilmung scheiden sich die Geister – die schicke Internetseite ist jedoch auf jeden Fall einen Abstecher wert!

Prachtvolle Fantasy-Saga oder mittelmäßige Klischeeparade? Zum Filmstart Mitte des Monats wissen wir mehr. Wem das Warten zu lang wird, der darf sich im Internet unter www.seednd.com schon einmal aufs Ausführlichste in die Welt der *Dungeons & Dragons* einstimmen. „Let this map be your guide“, empfiehlt die erste Seite und verweist den Besucher auf eine vergilbte Landkarte, die den Zugang zu sechs mystischen Orten öffnet. Profion's Dungeon stellt die Charaktere und ihre Darsteller vor, schneidet die Story an und hält einige Downloads bereit. Sehenswerte Desktop-Hintergründe gibt's in der Thieves Guild, die Library gewährt einen Blick auf die aufwendigen Kostüme und Requisiten. Schön inszenierte Making-of-Diashows verbergen sich in der Magic School sowie im Dark Forest, während der Dragon's Temple die Tricks für die Animation der geschuppten Leinwandbestien aufdeckt. Fazit: So sollte eine Film-Seite aussehen! (ses)

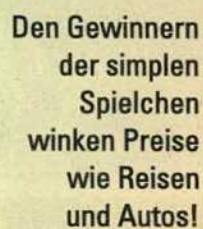
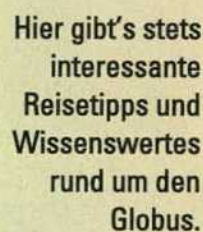
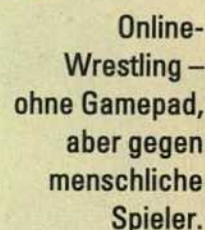
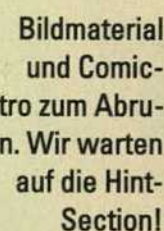


Bookmarks und Surftipps



Die Top-Websites im April

Leider ohne
Downloads,
aber eine
stilvolle Ein-
führung in das
Reisereise-Epos.



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

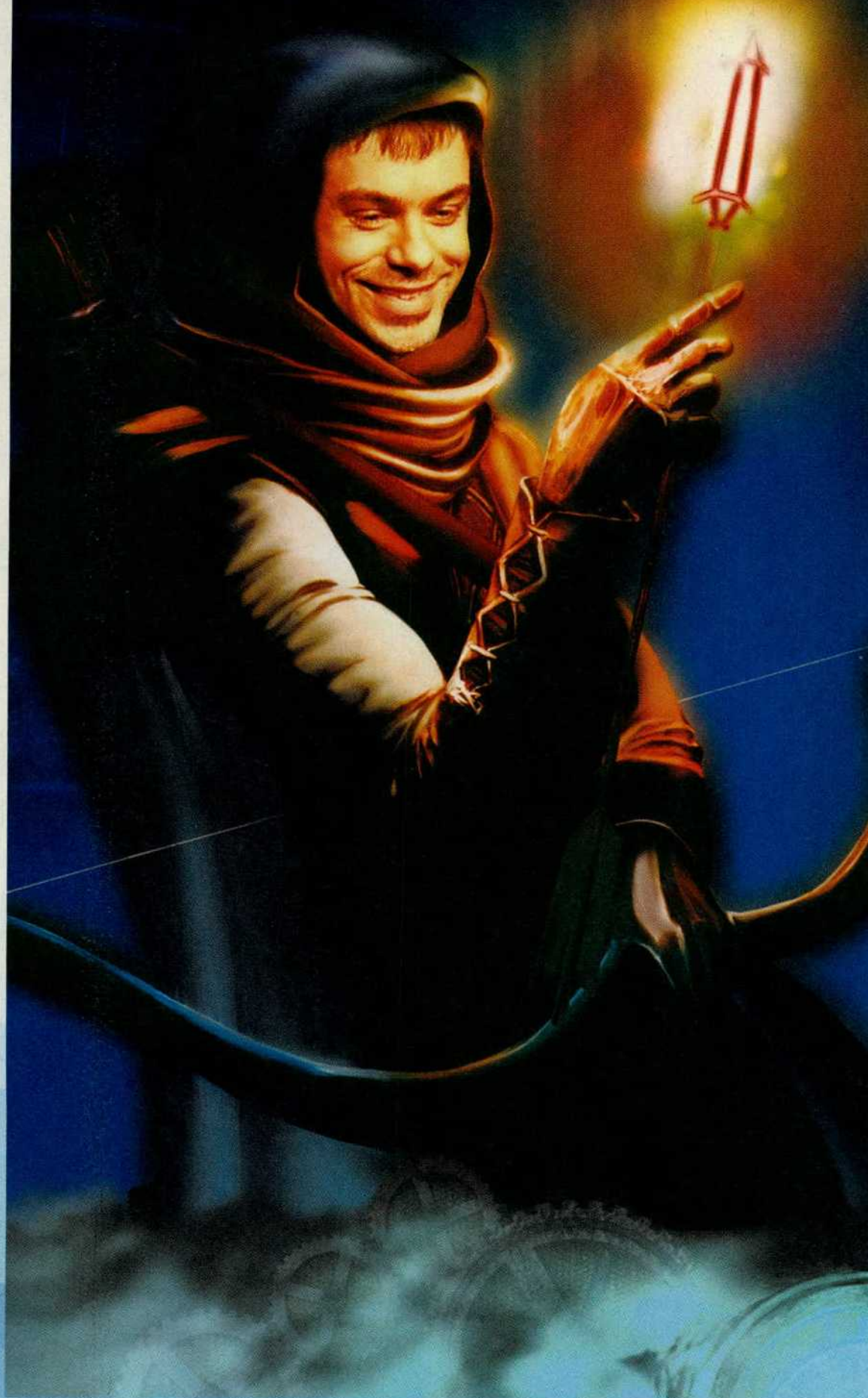
PlayStation 2

Shadow of Memories © 2001 KONAMI CORPORATION and KCE TOKYO. All Rights Reserved.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



Mittermeier's Lost Level

Die dunkle Seite



Hallo Zielgruppe!

es heißt ja immer, Verbrechen lohnt nicht. Das kann man so nicht sagen. Zumindest, was *Dark Project 1* und 2 angeht, denn das ist keine Bastelstunde im Pfarrheim. Mit Meisterdieb Garrett wird alles geklaut, was nicht angelötet ist. Und währenddessen brät man allen Damen und Herren von hinten eins über die Rübe oder erschießt sie auch mal mit dem Bogen. Von den Tretminen ganz zu schweigen. Mit anderen Worten, hier wird der innere Schweinehund von der Kette gelassen, scharf gemacht und als fiese Sau einmal durchs Dorf getrieben. Und er hat Spaß dabei, der Schweinehund! Eine sehr gelungene Abwechslung zum üblichen Boom, Schnipsel, Kick!

Schon nach einer Woche dachte ich, schade, dass ich keine 13 mehr bin. Ich würde das am PC Gelernte sofort ausgiebig ausprobieren. Nachts die schwarzen Sachen anziehen, dann ab in die Kanalisation und über die Zuleitungen beim nahe gelegenen Tengelmann einbrechen. Mit dem Seilpfeil über das Obst hangeln, dann im Schatten der Konserven vorarbeiten, die Neonröhre über der Süßwarenabteilung ausknipsen, mein magisches Auge an der Kasse platzieren und kurz abwarten. Dann ein Ablenkungsmanöver an der Wursttheke inszenieren, mich schnell zurückziehen und mit dem erfolgreich geraubten Duplo das Weite suchen. Ach ja, die unschuldigen Tage der Kindheit, viel zu schnell sind sie vorbei. Du drehst dich zweimal um und schon hast du einen Führerschein und klast keine Duplos mehr, schon weil du zu fett für die Kanalisation geworden bist. Aber schließlich geht es hier ja auch um ein Spiel und Garrett muss auch keine 100 Mark zahlen und 30 Stunden Sozialdienst leisten, wenn er erwischt wird.

Und es ist auch in anderer Hinsicht ein lehrreiches Spiel. Man lernt Geduld, denn man muss nach der Scharping-Taktik vorgehen: Gaaanz laaangsam, sonst ist es aus.

Oh, noch ein Rat von mir persönlich. Spielt immer alleine, wenn Ihr nicht wollt, dass die Männer mit den weißen Turnschuhen kommen. Denn *Dark Project* hat den höchsten Selbstgesprächsfaktor, den ich kenne: „Gaaanz ruhig, gaaanz ruhig, bleib stehen, nicht gucken, genau, geh weg, und jetzt ... halt, ich war doch versteckt, hau ab, weg, hey, 3 gegen 1 ist unfair, verpiss dich, sonst geh ich auf ‚Neu Laden‘.“

Das ist ja auch so eine Funktion, die man im echten Leben von klein auf schmerzlich vermisst hat. Turnbeutel vergessen? Reload! Im Supermarkt beim Duplo-Klau erwischt? Reload! Im Bett ... Reload! Reload! Reload!

In diesem Sinne

Euer Michl



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

Mit dem neunten Teil der Final-Fantasy-Serie hat Square einen Meilenstein geschaffen, den sich kein PlayStation-Fan entgehen lassen sollte. Für alle, die von Zidane & Co. gar nicht genug bekommen können, haben wir in Zusammenarbeit mit Square Europe ein Gewinnspiel auf die Beine gestellt, bei dem alle FF-IX-Fans auf ihre Kosten kommen sollten. Zu gewinnen gibt es nämlich:

T-Shirt „Final Fantasy IX“
(Je 10 in den Größen L und XL)

**20x
10x Doppelpack Figuren**
(Ca. 10 cm hoch, Zidane/Vivi oder Lili/Steiner)

Plüsch-Vivi 3x

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: Final Fantasy, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

Teilnahmeschluss ist der 2. Mai 2001. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Square Europe 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 Gewinnfalle.

Um an unserer Verlosung teilzunehmen, müssen Sie lediglich die folgende einfache Frage beantworten:

Wie heißt die Heimatstadt von Prinzessin Garnet?

Final Fantasy IX Gewinnspiel

Budget-Spiele

Sie möchten Ihre Sammlung an PSone-Perlen für wenig Geld vervollständigen? Dann sehen Sie sich doch mal in den Schnäppchen-Ecken der Händler um.

Hast du eigentlich damals den siebten Teil von *Final Fantasy* gezockt? Mann, das waren noch Spiele ... Wer kennt es nicht, dieses Gefühl: Da sind im Laufe der Jahre ein paar legendäre Titel an einem vorbeigerauscht und im Nachhinein ist man zu knauserig, um für so ein betagtes Stück noch einen knappen Hunderter hinzulegen, obwohl man die Scheibe eigentlich doch sooo gerne in den Reihen seines Heim-

■ HUNGER!
Appetit auf Oldie-Leckerbissen? Viele gibt's bereits zum Diät-Preis.

archives glänzen sähe. Einen Weg aus der Zwickmühle gibt's seit 1999, als Sony sich die erste Zweitvermarktungs-Strategie für besonders beliebte PlayStation-Spiele einfallen ließ. Das Ganze läuft folgendermaßen: Erfolgreiche Titel, die innerhalb von Europa mindestens 400.000 Mal zum Vollpreis über den Ladentisch gegangen sind, werden in der Platinum-Version neu aufgelegt und für DM 49,95 angeboten, gut die Hälfte der ursprünglichen Summe. Einigen wenigen Klassikern winkt schließlich die Aufnahme in die Value Series, die zum Sonder-Sonderpreis von DM 29,95 pro Titel erscheint. Diese Erfolgsidee nahmen sich andere Softwarehäuser zu Herzen, um eines nach dem anderen eigene Relaunch-Reihen unter mehr oder weniger klangvollen Namen von „Budget“ bis „Ricochet“ zu eröffnen. Deren Angebot deckt sich teilweise mit der Platinum-Reihe, allerdings sind Schnäppchen der herstellereigenen Reihen oft noch ein Stück billiger als die Platinum-Ausgabe. Es lohnt sich also durchaus, erst nachzuforschen, welche Fassung derzeit die preiswerteste ist. Damit Sie sich bequem einen Überblick über das aktuelle Oldie-Angebot machen können, haben wir für Sie recherchiert und Ihnen eine umfangreiche Liste der betreffenden Spiele zusammengestellt.

Stefanie Schetter

Der Bu

Was, wo, bei wem und wie teuer? Hier finden Sie eine umfassende Liste der Titel, die bereits zum Sparpreis von 30 bis 50 DM zu haben sind. Außerdem sehen Sie hier auf einen Blick, in welcher Reihe sie erschienen. Wir bedanken uns bei Gameplay für die freundliche Unterstützung bei der Erstellung dieser Übersicht. Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, alle Angaben sind ohne Gewähr.

Best of Infogrames

Infogrames DM 29,95

- Die 24 Stunden von Le Mans
- Eagle One Harrier Attack
- Heart of Darkness
- True Pinball
- UEFA Striker
- V-Rally 1
- Worms



Budget

Ubi Soft DM 29,95

- Abe's Exoddus
- Dukes of Hazard
- Grandia
- Jade Cocoon
- Killer Loop



Classic

Electronic Arts . . DM 29,95

- Box Champions 2000
- Bundesliga Stars 2000
- Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot
- Croc
- Dune 2000
- Jurassic Park: Lost World
- Jurassic Park: Warpath
- Moto Racer
- Moto Racer 2
- NBA Live 2000
- Populous: The Beginning
- Road Rash
- Sled Storm
- Sports Car GT
- Superbikes 2000
- Tomorrow Never Dies
- WCW Mayhem



Beste Budget-Einkaufsführer

Classics

KonamiDM 29,95

- Arcade Party Pak
- Gauntlet Legends
- Hydro Thunder
- Ready 2 Rumble Boxing



Comic Star Collection

InfogramesDM 39,95

- Asterix: Streit um Gallien
- Bugs Bunny auf Zeitreise
- Die Schlümpfe
- Lucky Luke
- Wacky Races



Platinum

SonyDM 49,95

- A Bug's Life
- Actua Soccer
- Adidas Power Soccer
- Air Combat
- Alien Trilogy
- Battle Arena: Toshinden
- Bust-A-Move 2
- Colin McRae Rally
- Command & Conquer
- Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot
- Cool Boarders 2
- Cool Boarders 3
- Crash Bandicoot
- Crash Bandicoot 2
- Crash Bandicoot 3
- Crash Team Racing
- Destruction Derby
- Destruction Derby 2
- Disney's Hercules
- Driver
- Fade to Black
- FIFA '99
- FIFA Soccer '96
- FIFA: Die WM-Qualifikation
- Final Fantasy VII
- Final Fantasy VIII
- Formel 1
- Formel 1 '96
- Formel 1 '97
- G-Police
- Gran Turismo
- Gran Turismo 2
- Grand Theft Auto



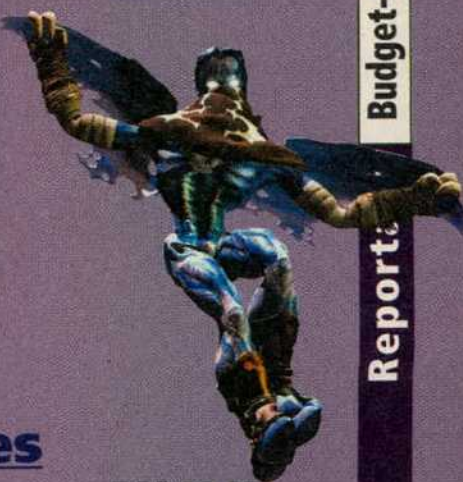
- Heart of Darkness
- International Moto X
- International Superstar Soccer Pro
- International Track & Field
- Jurassic Park: Lost World
- Loaded
- MediEvil
- Metal Gear Solid
- Mickey's Wild Adventure
- Micro Machines V3
- Moto Racer
- Need for Speed 4
- Nuclear Strike
- Oddworld: Abe's Oddysee
- ODT
- Pandemonium
- PGA Tour '96
- Porsche Challenge
- Rayman
- Resident Evil 1
- Ridge Racer Revolution
- Ridge Racer Type 4
- Road Rash
- Road to World Cup: FIFA '98
- Silent Hill
- Soul Blade
- Soviet Strike
- Spyro the Dragon
- Spyro the Dragon 2
- Street Fighter Plus
- Tarzan
- Tekken 2
- Tekken 3
- Thunderhawk 2
- Time Crisis
- TOCA 2: Touring Cars
- TOCA
- Tomb Raider 1
- Tomb Raider 2
- Tomb Raider 3
- Tomorrow Never Dies
- Tony Hawk's Skateboarding
- Toy Story 2
- True Pinball
- V-Rally 1
- V-Rally 2
- Wipeout
- Wipeout 2097
- Worms
- WWF SmackDown!
- WWF WarZone



Ricochet

EidosDM 29,95

- Gex Deep Cover G.
- Soul Reaver
- Thunderhawk 2
- Tomb Raider
- Tomb Raider 2
- Warzone 2100



Value Series

SonyDM 29,95

- Air Combat 1
- Alien Trilogy
- Anna Kournikova's Tennis
- Bishi Bashi Special
- Bust-A-Move 4
- Colin McRae Rally
- Divers Dream
- Fisherman's Bait
- Int. Track & Field
- Kensai Sacred Fist
- Micro Machines V3
- Porsche Challenge
- Revolt
- Ridge Racer 1
- Ronin Blade
- Shadowman
- Speed Freaks
- Tekken 1
- The 5th Element
- TOCA
- True Pinball



White Label

Virgin Interactive ..DM 29,95

- Bloody Roar 2
- Bomberman
- Bomberman Fantasy Race
- Jimmy White's Cueball 2
- Pop 'n' Pop
- RC Stunt Copter
- Resident Evil 1
- Roadsters
- Street Fighter EX Plus Alpha
- Trick'n Snowboarder
- Vampire Hunter D
- Victory Boxing
- Viva Football
- Wing Over 2





■ **FLAMMENWERFER** Feuerzauber beleuchten Figuren und Umgebung in Echtzeit. Achten Sie auch auf die Texturen der Hintergründe!



■ **SIEH MAL EINER AN!** Ein leibhafter Beholder hat ein Auge auf unseren Helden geworfen. Nun ja, mehrere Augen, um genau zu sein.

Baldur's Gate

>> **GENRE**
 Rollenspiel
 >> **SPIELER**
 1-2
 >> **HERSTELLER**
 Interplay
 >> **INTERNET**
www.interplay.com

Heimlich, still und leise werkelt man während der letzten Monate irgendwo in Washington an einem der bislang **spektakulärsten** PS2-Titel.

■ **NICHT VERZAGEN**
 – Zaubersprüchelein
 aufsagen!



■ **BRÜCKENWÄCHTER** Immer schön den Kopf einziehen! Eine Verteidigungsanlage macht Eindringlingen Feuer unter den Socken.



■ **STADTBUMMEL** 10 bis 20 animierte Figuren auf dem Bildschirm stellen keine Seltenheit dar.

Familie auf der Flucht. Hinterhalt. Schwestern gekidnappt. Zugegeben, die Vorgeschichte besticht nicht gerade durch ihren Einfallsreichtum, doch dahinter verbergen sich rätselhafte Zusammenhänge: Die Diebesbande, die unserer Bauernfamilie unterwegs aufgelauert hat, hatte es eigentlich auf den Helden selbst abgesehen, denn nur er kann noch verhindern, dass die Schwertküste und ihre Bewohner in Blut und Chaos versinken. Klingt auch irgendwie vertraut. Doch während der folgenden drei Akte, so versprechen es jedenfalls die Entwickler, soll der Spieler in ein Netz aus fiesen Intrigen und erschütternden Enthüllungen geraten, die ihn immer weiter durch die rauen Landstriche der Vergessenen Welten treiben. Sie können sich unter den Vergessenen Welten nichts vorstellen? Nun, bei den Vergessenen Welten (im Original: Forgotten Realms) handelt es sich um ein bekanntes Fantasy-Reich aus der Pen-and-Paper-Rollenspielreihe *Dungeons & Dragons*. Hier befinden sich auch die Schwertküste und die Hafenstadt Baldur's Gate, welche die Black Isle

Studios bereits als Ausgangspunkt für mehrere PC-Rollenspiele auserkoren haben. Doch abgesehen vom Schauplatz hat *Baldur's Gate: Dark Alliance* mit den für PC erschienenen *Baldur's Gate*-Titeln nichts gemein. Black Isle und die Snowblind Studios griffen sich lediglich das Setting und die Regeln aus dem *Dungeons & Dragons*-System und entwickelten auf dieser Basis ein komplett neues Spiel für die PlayStation 2. Anstatt sich durch die Tabellen von Rassen und Charakterklassen der Pen-and-Paper-Vorlage zu wühlen, darf sich der Spieler eine von drei vorgefertigten Figuren herauspicken: einen menschlichen Waldläufer mit Affinität zu Schusswaffen, einen schlagkräftigen Zwergenkrieger oder eine mit Zauberkraften und obligatorischem Blech-Büstenhalter ausgestattete Elfendame. Was alle Geschmäcker einigermaßen zufrieden stellen sollte. Löblich: Wer die Verantwortung für das Schicksal der Schwertküste nicht alleine auf sich nehmen möchte, kann sich auch mit einem zweiten Spieler zusammentun und das Abenteuer als Teil eines Heldenduos bestrei-

ten; Story und Spielablauf bleiben gleich.

Spielbarkeit geht vor!

Getreu dem frisch überarbeiteten AD&D-Regelsystem entwickeln die Charaktere zwischen zahlreichen Gefechten und Rätseln ihre Fähigkeiten weiter und erlernen gegebenenfalls neue Zaubersprüche. Dabei bleibt es auf lange Sicht dem Spieler überlassen, welche Talente seines Schützlings er fördern und

■ **DRAUSS' VOM WALDE** Charakter eins, menschlicher Waldläufer, hat sich auf den Umgang mit Projektilwaffen spezialisiert.

Dark Alliance



■ **ZWICKMÜHLE** Ob sich solche Gegnermassen ohne Slowdowns verarbeiten lassen? In der Vorabversion sah es jedenfalls durchaus danach aus.



■ **NASSE FÜSSE** Zu den spektakulärsten Grafik-Gimmicks gehören die realistischen Wellen, die sich über Wasserflächen ziehen.



■ **IM EWIGEN EIS** Die Lichtspiele in der Schneegrotte sind atemberaubend – was einen aber nicht von den nahenden Höhlenbewohnern ablenken sollte.



■ **HILFSBEREIT** Dieses Gesicht soll noch eine lippensynchrone Stimme bekommen – so wie sämtliche anderen Charaktere im Spiel



■ **EINGEKESSELT** Lange reicht der Mana-Vorrat nicht mehr aus. Das wird knapp!

welche er vernachlässigen möchte. Für Steuerung und Interface wiederum setzte man sich Benutzerfreundlichkeit als oberste Priorität. Drei farbige Balken am Bildschirmrand veranschaulichen den Erfahrungsstand des Helden, seinen Vorrat an Zauberkraft und seinen aktuellen Gesundheitszustand. Hat der Recke ein Gemetzel glücklich überstanden, so regeneriert sich die Lebenskraft allmählich wieder. Anstelle von klassischen Kampfrunden



■ **NIMM DAS!** Eigentlich war der Bogen ja für den Fernkampf vorgesehen. Aber in der Not ...

werden actiongeladene Echtzeitgefechte ausgetragen, wobei alle Aktionen mühelos von der Hand gehen. Leider gibt es bislang noch keine Möglichkeit, die Kameraperspektive während des Spieles zu verändern, so dass sich einige wichtige Gegenstände nicht auf den ersten Blick ausmachen lassen. Womit wir bei der grafischen Umsetzung von *Dark Alliance* angelangt wären.

Waaaahhhsinn!

Und hier erweisen sich die Leute von Snowblind als alles andere als sehgeschädigt. Die Eishöhlen, Gebirge, Gewölbe, Wüsten, Wäl-

der, Sümpfe und Dörfer übertreffen an Detailfreude bereits das meiste, was man auf der PS2 ansonsten zu sehen bekommt. Auf sandigen Gebirgspässen sind auch kleine Vorsprünge und Risse im Gestein sorgfältig ausgearbeitet, während das Innere einer Eisgrotte ein vielfältiges Muster aus Kanten und Unebenheiten aufweist; In bewohnten Gebieten zieren mosaikartiges Kopfsteinpflaster und Objekte wie Fässer, Säcke oder Krüge die Straßen und Gebäude. Den Vogel schießt jedoch die umwerfende Fülle von Effekten ab, die den Spieler buchstäblich überfluten. Eine Fackel beispielsweise wirft nicht nur einen flackernden Schein auf jede Oberfläche in ihrem Umkreis, man kann sogar die Hitze über dem Feuer flimmern sehen. Das Licht aus dem Inneren einer Laterne dringt wiederum nur durch die Glasscheiben nach außen, während die Metallstreben des Gehäuses Schattenkreuze auf den Boden projizieren. Feuerkegel oder Funkenregen, die einen Zauberspruch begleiten, beleuchten die Umgebung und spiegeln sich in Eis- oder Metallflächen wider. Auch Bewegungsabläufe spielen sich zum Großteil in Echtzeit ab. Wenn Sie Ihren Charakter drei Skelett-Gegner nacheinander zerschlagen lassen, werden ihre Knochen jedes Mal in unterschiedliche Richtungen auseinanderfallen und auf dem Boden aufschlagen. Einen absolut gigantischen Eindruck machen schließlich die Wassereffekte. Jede Figur, die sich durch ein Becken bewegt, verursacht unglaublich realistische Wellen, die sich nach außen hin fortsetzen und an Hindernissen brechen. Zwei verschiedene Wellenlinien können einander sogar kreuzen und vermischen. Diese Technik nutzten die Entwickler dazu, ein geniales Spannungselement einzubauen: Nähert sich dem Helden nämlich ein unsichtbarer Gegner, so verrät er sich durch seine Wellenspur. Glücklicherweise verfügen nicht alle Monstrositäten der Vergessenen Welten über dermaßen perfekte Tarnmöglichkeiten. Die rund 30 Monsterarten verhalten sich vielmehr unterschiedlich gewitzt: So gehen beispielsweise Drachen und Minotauren im Kampf sicherlich cleverer zu Werke als Riesenspinnen oder Gelee-Würfel. Angesichts der glänzenden Spieloptik beschlossen die

Dungeons & Dragons – Der Film

Fantasy-Kino in Reinkultur

Am 12. April 2001 ist in Deutschlands Kinosälen der Drache los.

Seit mehr als 25 Jahren versammeln sich Fantasy-Freaks unter der Flagge von *D&D*, um bei Chips und Kerzenschein imaginäre Kerker nach magischen Schätzen zu durchstöbern, ausgerüstet mit nichts als Bleistiften, Papier, einer Hand voll Würfel und einer gehörigen Portion Fantasie. Nach langer Vorbereitung hat sich nun endlich ein Filmteam zusammengefunden, darunter *Matrix*-Produzent Joel Silver, um die von Elfen, Zwergen und Kobolden bevölkerte Welt des Pen-and-Paper-Rollenspiels auf der Leinwand zum Leben zu erwecken. Im Regiedebüt von *D&D*-Veteran Courtney Solomon trachtet der Schurke Profion (Jeremy Irons) danach, ein mystisches Zepter an sich zu bringen, das seinem Träger die Macht über die roten Drachen des Landes verleiht. Die junge Kaiserin Savina (Thora Birch) und ihre Helfer müssen alle Register ziehen, um dem bösen Magier zuvorzukommen. Den Film-Trailer gibt's auf unserer DVD!

■ **BEZAUBERND** Entscheiden Sie sich für die Rolle der Elfenmagierin, so erschließt sich Ihnen der Zugang zu zahlreichen Zaubersprüchen.

■ **ES WAR EINMAL ...** Hinterhältige Zauberer, mit Fallen gespickte Verliese und Feuer speiende Drachen – eine Rollenspielwelt wird lebendig.



■ **FEUERWERK** Man beachte: Jedes der fünf Projektile sieht einzigartig aus und bewegt sich auf einer unabhängigen Flugbahn.



■ **HIMMEL UND HÖLLE** Nein, ohne Sprunggrätsel kommen Sie auch hier nicht davon. Dieser Weg führt beispielsweise über eine Reihe von Plattformen.

INFO Ausrüstung

Kleider machen Helden

Wir wagen einen Blick in die umfangreiche Garderobe unseres menschlichen Hauptcharakters.

Fragen Sie sich auch des Öfteren, wie jemand mit drei Harnischen, fünf Paar Stiefeln und einem zehnteiligen Waffenarsenal auf dem Buckel überhaupt noch geradeaus laufen kann? Egal, auch in *Dark Alliance* werden Sie jedenfalls so ziemlich alles an

Ausrüstung einsacken können, über das Sie stolpern. Wie gut Ihrem Helden eine Neuerwerbung steht, zeigt der entsprechende Bildschirm. Haben Sie sich für ein Outfit entschieden, so wird Ihre Figur dieses auch im Spielgeschehen tragen.



■ **KURZ UND KNAPP** Der sparsame Kämpfer bevorzugt den Gladiatoren-Look.



■ **NACKENSCHUTZ** Verlieren Sie nicht den Kopf. Investieren Sie lieber in einen Kettenhelm.



■ **PANZERKNACKER** Ja, Vorsicht ist die Mutter ... Aber man kann es auch übertreiben!

Entwickler, auf Rendersequenzen komplett zu verzichten und Zwischenszenen stattdessen in „normaler“ Grafik darzustellen. Bedenkt man, dass sich bereits eine einzelne Spielfigur aus 3.000 bis 20.000 Polygonen (!) zusammensetzt, so lässt sich diese Lösung sicher

verschmerzen. Derzeit arbeitet man in den Entwicklerstudios noch daran, die Lippenbewegungen der Figuren der spielumfassenden Sprachausgabe

anzupassen, und zerbricht sich den Kopf darüber, ob dem Edel-Fantasy-Epos ein orchestrales oder ein moderner Soundtrack besser zu Gesicht stünde. Es soll Teams geben, die mit schwereren Problemen zu kämpfen haben ...

Stefanie Schetter



■ **SCHATTENSPIELE** Pfeiler, Treppengeländer und sogar die Laternengehäuse werfen Silhouetten auf das Pflaster.

■ **KLEIN, ABER OHO!** Als Zwergenkrieger haben Sie mit Magie weniger am Hut und vermöbeln Ihre Gegner lieber per Axt oder Keule.

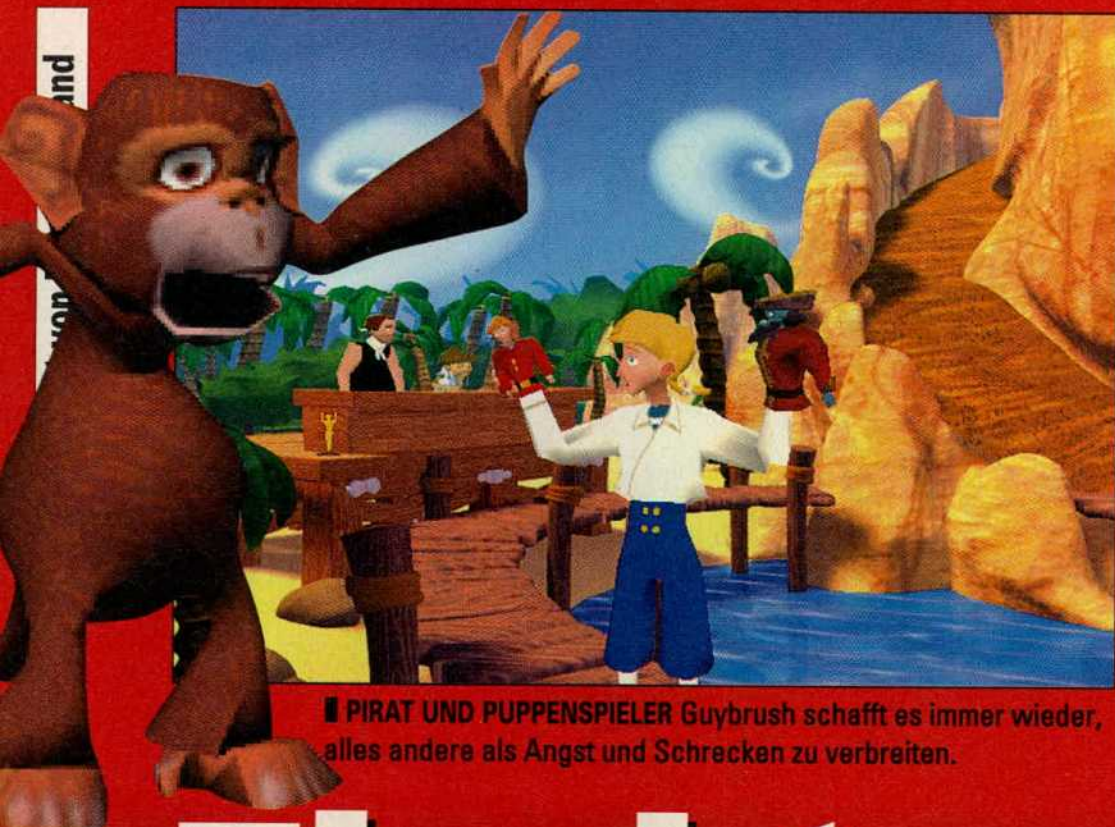
ANGESPIELT Baldur's Gate: Dark Alliance

System	PlayStation 2
Hersteller	Interplay
Genre	Rollenspiel
Spieler	1-2
Sprache	Nicht bekannt
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	September 2001

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	30+
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
DVD	Black Isle Studios/Snowblind Studios

EINSCHÄTZUNG Super

„Dark Alliance gehört mit Sicherheit zu den heißesten Tipps des Jahres! Unbedingt vormerken!“



■ PIRAT UND PUPPENSPIELER Guybrush schafft es immer wieder, alles andere als Angst und Schrecken zu verbreiten.



■ BA...BA...BANKÜBERFALL In der Bank von Lucre Island warten einige unangenehme Überraschungen auf den ahnungslosen Guybrush.

Flucht von Monkey Island

» GENRE
Adventure
» SPIELER
1
» HERSTELLER
LucasArts
» INTERNET
www.electronicarts.de/monkey

Die PS2 wird
geentert!

Von mar-
tialischen Affen
und einem
Pantoffelhelden
mit bescheuer-
tem Namen!



INFO Interview mit Sean Clark und Michael Stemmle

Wo Fuchs und Affe sich Gute Nacht sagen

Im sonnigen Kalifornien führte uns LucasArts die aktuelle PS2-Version von Flucht von Monkey Island vor.

PLAYZONE Gibt es irgendwelche Verbesserungen im Vergleich zur PC-Version?

Sean: Nur ein paar und die sind ziemlich unauffällig. (lacht) Was euch am ehesten ins Auge stechen dürfte, ist die Anzahl von Polygonen, aus der sich eine Figur zusammensetzt. Teilweise bestehen die Charaktere aus bis zu neunmal so vielen Polygonen wie in der PC-Version und sehen damit viel runder und besser aus. Und noch was: Beim PC-Spiel kann man eine Menge von Grafikfeatures an- und abschalten. Wer keinen so schnellen Rechner besitzt, kann also die Grafikqualität herunterfah-

ren. Aber in der PS2-Version sind alle Features aktiviert! Und das, obwohl die Figuren aus viel mehr Polygonen bestehen.

Michael: Wir haben auch einige Textpas-sagen drin, die nicht in der Vorlage waren.

Sean: Ja, wir haben ein paar Kleinigkeiten ausge-bessert. (lacht) Aufgrund des Feedbacks, das wir zur PC-Version bekommen haben, haben wir an der PS2-Version noch ein bisschen herumgefeilt.

PLAYZONE Was genau hat die PS2-Version, was die PC-Version nicht hat?

■ ALTE HASEN Sean Clark (o) und Michael Stemmle (u), beide Director/Designer bei LucasArts, betreuen den vierten Teil der Serie.





■ **VOODOO** Auf einer Karibikinsel darf die mysteriöse Zauberin nicht fehlen. In einem Monkey-Island-Spiel schon gar nicht.



■ **MONKEY COMBAT** Guybrush tritt in einer herrlichen Mortal-Kombat-Parodie gegen kampferprobte Affen an. Elaine hätte ihren Spaß daran.

Was ist schlimmer als eine Horde stinkender Freibeuter, teuflischer als eine Meute säbelschwingender Piraten, niederträchtiger als ein Rudel mordlustiger Vogel-freier? Die Entwickler von LucasArts haben die Antwort und konfrontieren harmlose Videospieler (also Sie!) mit dem personifizierten Bösen: einem australischen Investor und Erzkapitalisten, der die Karibik von Grog, Filz und fluchenden Piraten säubert und in ein Familienparadies voller Restaurantketten, Sushi-Bars und Souvenir-Shops verwandelt. Während sich raffgierige Tyrannen vormals lediglich mit per Voodoo-Magie beschworenen Zombies verbündeten, zieht dieser ausländische Spekulant jedoch ganz besonders üble Saiten auf und rückt mit einer Armee von Monstern an, denen kein noch so gestandener Pirat gewachsen ist: Touristen. Pfui! Der Mann ist so niederträchtig, verrückt und grausam, dass sich sogar der berühmte

■ **RASEND VOR WUT** Mit den meisten Zombies im Inselreich ist man mittlerweile ja schon per du. Dem alte LeChuck allerdings verdankt Guybrush einige schlaflose Nächte.

INFO (Keine) Unterschiede in den Versionen

Wie ein Ei dem anderen

Der direkte Vergleich zwischen PC- und PS2-Version zeigt keinerlei Unterschiede.

Ein paar Bilder der PS2-Version haben wir bekommen. Uns wurde zudem garantiert, dass sie auch tatsächlich von der Konsole stammen. Unten finden Sie zwei Bilder, mit denen Sie selbst vergleichen können. Aufgrund der Ähnlichkeiten zwischen beiden Versionen haben wir für den Rest des Berichtes auf PC-Bilder zurückgegriffen. Unserem ersten Eindruck nach dürften sich die beiden Fassungen so gut wie gar nicht unterscheiden.



■ **KEIN UNTERSCHIED** Der direkte Vergleich zeigt es: Die beiden Fassungen von Flucht von Monkey Island unterscheiden sich so gut wie gar nicht voneinander.

untote Kapitän LeChuck, einst Schrecken der Karibik, von seinen ehemaligen Gefolgsleuten verabschiedet und eine unheilige Allianz mit dem übelsten aller Übel eingeht: dem Kapital. Der untote Bösewicht hat dabei vor allem eins im Auge, nämlich die Hand der schönen Elaine. Die ist aber mittlerweile mit Guybrush Threepwood verheiratet (Raten Sie, wer mit dem bescheuerten Namen im Vortext gemeint war!). Aber halt, Moment, nicht so schnell. Verstehen Sie nur noch Bahnhof und sehen *Monkey Island* vor

lauter Affen nicht mehr? Dann machen Sie eine kurze Pause und lesen Sie schnell den Extrakasten zur Geschichte der Serie. Fertig? Gut, dann sind Sie ja jetzt auf dem Laufenden und wissen, wer Guybrush Threepwood ist.

■ **GUYBRUSH** Würden Sie diesem Mann Ihren Bananenpflücker anvertrauen?

Sean: Hauptsächlich die größere Polygon-Menge. Ansonsten eigentlich nicht viel.

FLATZONE Plant ihr eine Sprachausgabe?

Sean: Oh ja, das Spiel wird komplett mit Sprachausgabe ausgestattet sein. Wir haben über 12.000 Zeilen Dialogtext umgesetzt.

FLATZONE Ich nehme an, ihr übernehmt die Sprachausgabe aus der PC-Version.

Michael: Größtenteils ja, abgesehen von dem Kram, den wir beim ersten Mal vergessen haben. (lacht)

Sean: Ja, es ist ein bisschen was Neues drin. Überall im Spiel wird es Soundeffekte, Musik und Sprachausgabe geben. Vertrau mir! (grinst)

FLATZONE Bringt ihr das Spiel auf CD oder DVD raus?

Michael: Auf DVD. Wir nutzen alles an Speicherplatz, was wir kriegen können. Für die PC-Version haben wir zwei CDs gebraucht und das war schon sehr knapp. Es scheint uns also sehr angebracht, diesmal eine DVD zu verwenden.

Sean: Falls wir noch Speicherplatz übrig haben, wollen wir ein paar Bonus-Features einbauen.

FLATZONE Wie wär's mit einem Making-of?

Michael: (lacht) Alle wollen sie ein Making-of!

Sean: Leute, das würdet ihr gar nicht sehen wollen.

FLATZONE Auf welcher Technik basiert die Grafik?

Michael: Die Hintergründe sind vorgerendert, die Figuren und Objekte in 3D und in Echtzeit berechnet.

FLATZONE Gibt es gesonderte Speicherpunkte?

Michael: Nein, man kann jederzeit speichern. Da Guybrush nie sterben oder hängen bleiben kann, haben wir nur vier Speicherstände für die Memory Card reserviert, auf die man überall zugreifen kann.

FORTSETZUNG >>>

INFO Die Vorgänger auf dem PC

Irgendwo, tief in der Karibik ...

... machte sich einst ein blonder Jüngling auf die Suche nach Gold und Ruhm. Und bekam es im Laufe seiner Freibeuter-Karriere mit Zombiepiraten, vegetarischen Kannibalen, sprechenden Schädeln und in Heimarbeit gebastelten Voodoo-Puppen zu tun – ganz zu schweigen von Wachslippen und Gummihühnern.



■ 1990 sorgte Lucasfilm Games mit The Secret of Monkey Island für Furore auf dem PC.

Um sich einen Ruf als waschechter Pirat zu erwerben, bestritt der tollpatschige Guybrush Threepwood Beleidigungsschwertkämpfe, verguckte sich in die Gouverneurin Elaine und spürte dem berüchtigten Geistertyrannen LeChuck in seinem Versteck auf der geheimnisvollen Affeninsel nach. Ein absoluter Klassiker!



■ 1991 Die Fortsetzung Le Chucks Revenge machte ihrem Namen alle Ehre.

Noch abgedrehtere Rätsel als im ersten Teil ließen kein Spielerauge trocken, während Guybrush das Inselreich nach dem legendären Goldschatz Big Whoop durchforstete, um sich schließlich im wohl sonderbarsten Showdown aller Zeiten dem als Zombie wiederauferstandenen LeChuck zu stellen.



■ 1997 Jahrelang schrien die Fans nach einer Fortsetzung. Sie kam – wieder nur für den PC.

Noch abgefahrenere als alles Vorhergegangene: In skurrilem Comic-Look sorgte die bewährte Riege an schrulligen Charakteren. Mit irrwitzigen Dialogen und Insider-Gags waren sie wieder für so manchen Lacher gut. Objekt der Begierde war wieder einmal Elaine, irrtümlich in einen Goldklumpen verwandelt ...

Möchtegern-Pirat und schusseliger Anti-Held

Guybrush ist nicht gerade die beeindruckendste Erscheinung (sollten Sie das nicht so se-

hen, betrachten Sie bitte aufmerksam die Bildschirmfotos, achten Sie besonders auf die Frisur und lesen Sie diesen Satz dann noch einmal) und schaffte es dennoch bereits dreimal, den miesen LeChuck in seine

Schranken zu weisen. Natürlich nur mithilfe von Millionen eifriger Computer-Spieler. Und als Dank an diese ist das neueste Abenteuer wohl vor allem zu verstehen, denn *Flucht von Monkey Island* steckt voller alter Bekannter, Referenzen an die ersten drei Teile und skurriler Insider-Gags. Aber das sollte Sie nicht abschrecken. Selbst wenn Sie nicht jeden Witz verstehen, ist dieses Abenteuer garantiert noch zehnmal lustiger als jedes andere Adventure, das es derzeit für eine Konsole zu kaufen gibt. Uns ist ohnehin unverständlich, wieso bislang kein einziges Adventure von LucasArts den Weg auf die PlayStation gefunden hat. Es wurde definitiv Zeit. Und *Flucht von Monkey Island* bietet sich besonders an, da es als erster Teil der Serie komplett in 3D dargestellt wird, was dazu führt, dass Sie Guybrush am PC nicht mit der Maus, sondern mit der Tastatur steuern. Eine Bedienung per Gamepad drängt sich da geradezu auf, das Interface wirkt auf dem PC ohnehin schon so, als sei es für die Konsole gemacht.



■ ZURÜCK ZUR SCHULE Die nette Lehrerin hat es sich zur Aufgabe gemacht, ungehobelte Piraten zu produktiven Mitgliedern der Gesellschaft zu erziehen.

Fortsetzung >>> Interview mit Sean Clark und Michael Stemmler

FLUCHTZONE Was gefällt euch am Spiel am besten?

Michael: Das Pirate Reeducation Center, wo man lernt, das Piratendasein aufzugeben.

Sean: Diese Umsetzung war für uns recht experimentell. Wir haben noch nie so ein Spiel für TV-Bildformat aufgearbeitet. Ich denke, das wird ziemlich cool. Man kann sich mit dem Controller in der Hand auf seinem Sofa zurücklehnen und gemütlich im Spiel herumlaufen, Sachen sammeln und Puzzles lösen. Der Spielverlauf ist eigentlich wie geschaffen dafür, dabei vor dem Fernseher zu lümmeln. Wir haben lange an der Steuerung gebastelt, damit sich das Spiel bequem bedienen lässt.

FLUCHTZONE Wie genau funktioniert denn die Steuerung?

Michael: Mit dem linken Analog-Stick lässt sich Guybrush

ganz butterweich lenken und mit den Aktionstasten hebt man Sachen auf und löst Aktionen aus.

Michael: Wir arbeiten noch an den Ladezeiten zwischen den einzelnen Abschnitten. Bei einem Spiel, in dem man so viel durch die Gegend läuft wie hier, halten wir kurze Ladezeiten für unheimlich wichtig.

FLUCHTZONE Wie viel Prozent der Grafik ist denn schon fertiggestellt?

Sean: Etwa 99 Prozent, würde ich sagen. Ich glaube, ihr habt soeben genau das eine Prozent zu sehen bekommen, in dem noch Patzer stecken. (lacht) Wir haben sämtliche Daten aus der PC-Version übernommen und das läuft super. Wir arbeiten nur noch an der Engine und am Programmcode, alles andere scheint prima zu funktionieren. Jetzt geht es vor allem darum, die Spielgeschwindigkeit zu optimieren.

Michael: Das haben wir bei der PC-Version auf die leichte Schulter genommen.

FLUCHTZONE War es schwierig, die PC-Grafik auf die PS2 zu transferieren?

■ ELAINE Die resolute Gouverneurin hat ihren frisch gebackenen Ehemann ganz schön unter der Fuchtel.



■ **KOFFERTRÄGER** Wenn man den Ehe-Alltag von Elaine und Guybrush verfolgt, wird schnell deutlich, wer von beiden die Hosen anhat.

Benutze Grog Jr.™ mit Papagei

Kern des Spiels sind natürlich wie in jedem guten Adventure die Rätsel. Wer hier allerdings ein Kinderspiel à la *Shadow of Memories* erwartet, liegt etwa so weit von der Wahrheit entfernt wie Guybrush davon, ein richtiger Pirat zu sein. Wem die Flucht von Monkey Island glücken soll, der muss gehörig um die Ecke denken und knifflige, teils drei- oder vierfach verschachtelte Puzzles lösen. Diese erfordern meist den Einsatz bizarrster Gegenstände, die zudem auch oft noch untereinander kombiniert werden müssen. Wer würde schon vermuten, dass man vergesslichen Einsiedlern ihr Gedächtnis zurückbringt, indem man sie mit Milchflaschen und Kokosnüssen bewirft. Klingt absurd? Ist es sicherlich auch, innerhalb des Spiels aber immer schlüssig und aus den vorhandenen Informationen her leitbar. Kommen Sie nach stundenlangem Rumgrübeln immer noch nicht auf die Lösung, hilft glücklicherweise oft Ausprobieren. Das ist sowieso ratsam, denn oft führen gerade vergeigte oder sinnlose Aktionen zu den witzigsten Gags im Spiels. Dabei lassen die Entwickler keine Nische der Popkultur aus. Ob Spiele, Filme, Randgruppen, der Mainstream oder sogar LucasArts selbst: Alle kriegen ihr Fett weg. Dabei besticht *Flucht von Monkey Island*, wie eigentlich alle Adventures aus dem Hause Lucas, vor allem durch den unglaublich cleve-

ren Wortwitz. Kein anderer Hersteller hat es bislang geschafft, Adventures in dieser Qualität zu machen. Und das ist keineswegs Aufschneiderei, wie sie vielleicht für Guybrush Threepwood typisch wäre. Im Gegenteil, was die Qualität von LucasArts-Adventures angeht, war sich die gesammelte deutsche Fachpresse eigentlich immer einig. Vielleicht wurden aber auch alle Journalisten von einem australischen Investor bestochen. Vielleicht wurden sogar wir mit einem hinterhältigen Voodoo-Zauber belegt, erzählen Ihnen hier einen vom Pferd, machen derweil den Affen und spielen eigentlich nur noch den ganzen Tag *Army Men*-Spiele. Wer weiß? Die Wahrheit ist da draußen. *Monkey Island* auch und im Frühjahr dürfen Sie schon Fluchtpläne schmieden.

André Horn,
Stefanie Schetter

■ **MANDRIL** Der Schrecken der Karibik, im Zeichen von Koala und Schnabeltier.

Sean: Kaum. Wir haben bei der PC-Version schon etwas vorausgeplant, da wir wussten, dass wir sie für die Konsole umsetzen würden. Also arbeiteten wir zusammen mit anderen Teams im Haus an einer Technik, die es uns später einfach machen würde, die Grafik zu konvertieren. Das hat sehr gut geklappt. Innerhalb von ein paar Wochen waren wir so weit, dass die ganze Grafik wunderbar lief – ohne viel Arbeitsaufwand.

FLUTZONE Wie lange arbeitet ihr schon an der PS2-Fassung von *Flucht von Monkey Island*?

Sean: Um die kümmern wir uns seit Ende Januar. Das Team ist schon vertraut mit dem Programmcode; die Leute wissen, was sie zu tun haben. Sie müssen sich

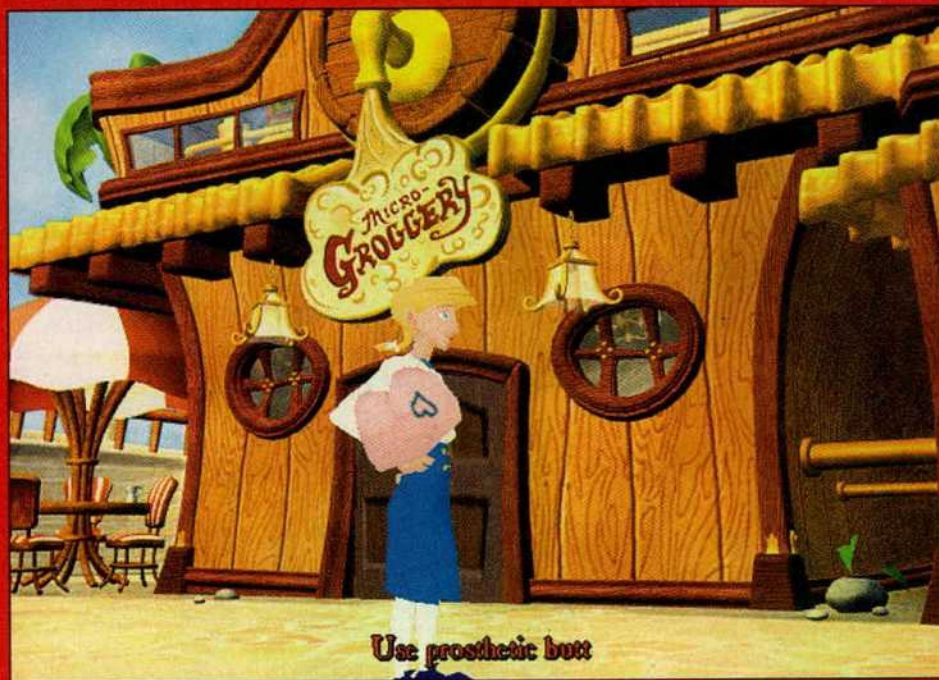
nur noch in Bezug auf die Hardware schlau machen. Das ist besser, als ein Team zu haben, das sich mit der Hardware auskennt, aber vom Spiel selber keine Ahnung hat.

FLUTZONE Fallen euch diese verrückten Rätsel und Witze eigentlich einfach so ein oder ist das so richtig harte Arbeit?

Sean: Manche springen einen schon einfach so an. Allerdings sind genau das meistens die Ideen, die man wahrscheinlich besser draußen ließe. (lacht)

Michael: Auf der E3 werden wir das Spiel wahrscheinlich schon richtig groß zeigen. Bis dahin haben wir es hoffentlich fast fertig.

FLUTZONE Vielen Dank für das Interview!



■ **JA, ES IST EIN PO!** Markenzeichen von LucasArts-Adventures sind die bizarren Gegenstände, wie hier ein künstlicher Hintern.



■ **KONVERSATION** Unterhaltungen mit Totenschädeln sind für Guybrush stinknormal.



■ **SEIN GANZER STOLZ** Das ist Guybrushs Schiff: groß, schnell, komfortabel und ... rosa.

ANGESPIELT Flucht von Monkey Island

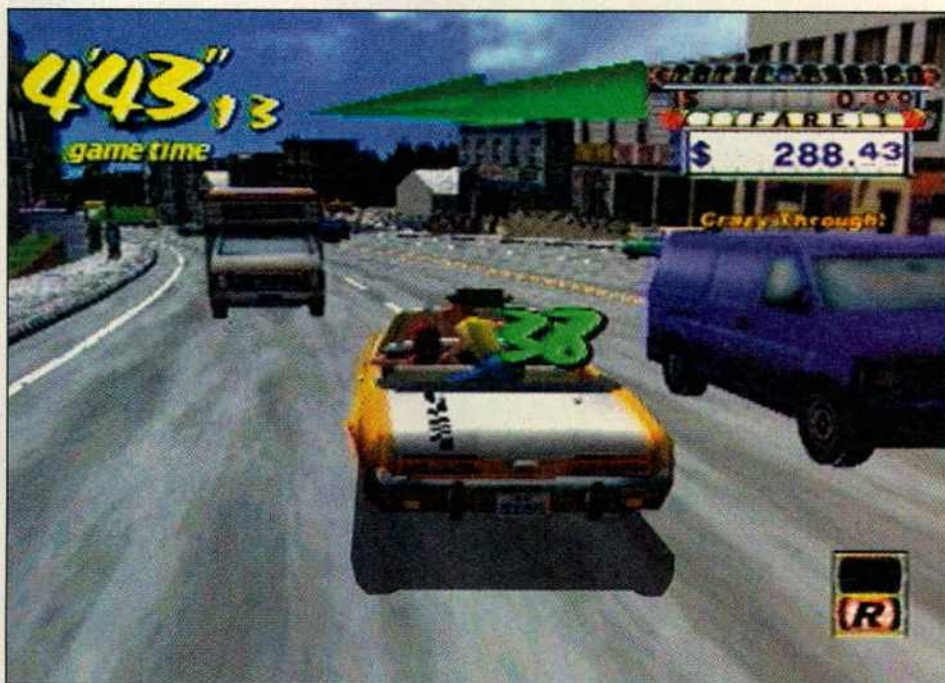
System	PlayStation 2
Hersteller	LucasArts
Genre	Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	2001

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel bis hoch	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	–
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
DVD	LucasArts

EINSCHÄTZUNG

Sehr Gut

„Endlich steigt das irrwitzige Affentheater auch auf der Konsole! Her damit!“



■ **TYPISCHES BILD** Mit dem nervösen Fahrgast auf dem Rücksitz mitten durch den Gegenverkehr brausen – das macht den Reiz von Crazy Taxi aus!



■ **SCHLECHT GESTOPPT** Wer nicht nahe genug an seine Fahrgäste heranfährt, muss auf die meist nur quälend langsam laufende Kundschaft warten.

Crazy Taxi

>> GENRE
Rennspiel
>> SPIELER
1
>> HERSTELLER
Acclaim
>> INTERNET
www.crazytaxi.com

Verkehrte Videospiele-Welt: einer der ersten Top-Hits für die PS2 ist ausgerechnet ein **Sega-Spiel!**

Die Zusammenarbeit von Sega und Acclaim begann mit der Dreamcast-Version von *Ferrari F355 Challenge*: Sega wollte den brillanten Arcade-Automaten als Heimfassung veröffentlichen, doch Acclaim hielt zu der Zeit die Ferrari-Videospiele-Lizenz – letztendlich einigte man sich auf eine Kooperation und das Spiel wurde von Acclaim vertrieben. Wir wissen nicht ge-



■ **VOLLGAS VORAUSS!** Die PS2-Fassung von Crazy Taxi nähert sich der Ziellinie!



■ **ABGEHOBEN** Die hügelige Stadtkulisse erinnert an San Francisco und eignet sich für weite Sprünge.



■ **WERBE-EFFEKT** Diese Entwicklungsstudie zeigt einen der vielen verwendeten Markennamen.

nau, ob die aktuelle Welle an Sega-Umsetzungen (siehe Extrakasten) irgendwie mit den damaligen Verhandlungen zusammenhängt – aber wir wissen umso genauer, dass PlayStation-2-Fans dadurch eine Menge Spaß bevorsteht!

Das Phänomen Crazy Taxi

Crazy Taxi gehört zu den erfolgreichsten Spielen für Segas Dreamcast und wer einmal die typischen Reaktionen auf das Spiel erlebt hat, kennt auch den Grund: Das Spielprinzip ist sofort kapiert – man muss als Taxifahrer Fahrgäste von A nach B chauffieren, ohne Rücksicht auf Verkehrsregeln. Trotz der vermeintlichen Einfachheit vergehen Wochen, bis man dies perfekt beherrscht. Das Spiel spricht damit sowohl erfahrene Arcade-Cracks als auch reine Gelegenheitsspieler an und wer einmal zur Musik von The Offspring oder Bad Religion durch engsten Gegenverkehr einen steilen Hügel herabgebraust ist, kann sich der Faszination von *Crazy Taxi* so schnell nicht mehr entziehen. Das gesamte Spiel strotzt nur so vor Stil und Atmosphäre, angefangen bei den sympathischen Comic-Fahrern der Taxen und witzigen Nummernschildern über den perfekt passenden Soundtrack bis hin zu den amüsanten Fahrgästen, die das Spiel mit umfangreicher Sprachausgabe ungemein lebendig gestalten. Die Kommentare zu Ihrem Fahrstil sind stets



■ **NAVIGATIONSSYSTEM** Der grüne Pfeil über dem Taxi zeigt Ihnen die Position des Fahrtziels an.

INFO Der Sega-Deal

Die Spielhalle für daheim

Acclaim arbeitet an weiteren PS2-Umsetzungen von Sega-Automaten.

Während Fans von Sega-Spielen noch eine Weile auf den ersten PS2-Titel des Arcade-Giganten warten müssen, geht Acclaim schon in die Vollen. Dabei ist das für Mai geplante *Crazy Taxi* nur die Spitze des Eisbergs: Gleich drei Spiele hat man von Sega für PS2-Umsetzungen lizenziert. Im Juli können sich PS2-Besitzer auf *Zombie Revenge* freuen, das das Gameplay von *Fighting Force* mit der Zombie-Thematik von *Resident Evil* verbindet – alleine oder zu zweit darf man dabei Untote mit allerlei Schlag- und Schusswaffen oder riesigen Bohrern traktieren. Ungefähr zur gleichen Zeit soll auch schon *18 Wheeler: American Pro-Trucker* erscheinen, das prinzipiell ein wenig an *Crazy Taxi* erinnert – nur dass man nicht Leute innerhalb einer Stadt herumkutschert, sondern Fracht über die Landstraßen von Stadt zu Stadt transportiert.



■ **ZOMBIE REVENGE** Mit allerlei Waffen gegen Zombies – quasi „Final Fight meets Resident Evil“.



■ **CRAZY TRUCK?** 18 Wheeler: American Pro-Trucker erinnert an den Taxifahrer-Kollegen.

treffend und sowohl Lob und Trinkgeld als auch harsche Kritik samt vorzeitigem Aussteigen sind letztendlich das Salz in der Suppe. Von Langeweile kann hier jedenfalls keine Rede sein! Die Lebendigkeit des Spiels hängt natürlich auch mit der Grafik zusammen: Nicht nur wirken die Städte farbenprächtiger und detailverliebt, die reine Menge an animierten Personen, die allesamt potenzielle Fahrgäste sind, hebt das Spiel weit über das Niveau der sonst üblichen, sterilen Stadtszenarien. So könnte und sollte ein *Driver*-Nachfolger auf der PlayStation 2 aussehen!

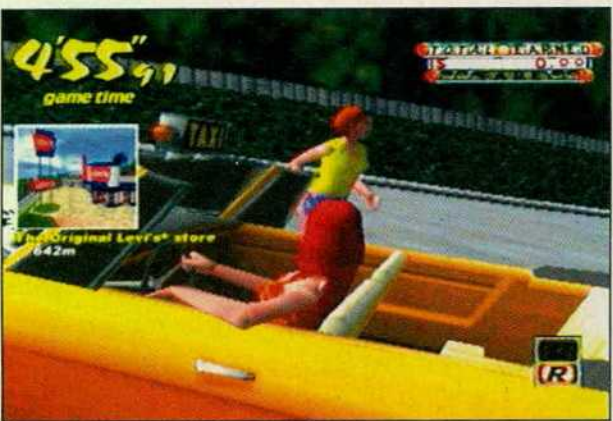
Taxifahren will gelernt sein

Grundsätzlich könnte die Steuerung von *Crazy Taxi* einfacher nicht sein: Nur eine Gas- und Brems-Taste sowie eine Gangschaltung, die nur zwischen vorwärts und rückwärts unter-



■ **„ZUM FILA-SHOP!“** Durch die kleine Bildeinblendung und entsprechende Sprachausgabe erfahren Sie das gewünschte Fahrtziel Ihrer Fahrgäste.

scheidet, unterstreichen die Arcade-Herkunft des Titels. Auch das reine Fahrverhalten ist einfach gehalten und die häufig vorkommenden Unfälle mit dem sonstigen Verkehr oder diversen Objekten am Straßenrand gehen immer glimpflich aus. Doch unter der Oberfläche schlummert die ungeahnte Spieltiefe, die für Sega-Spiele so typisch ist: Spezial-Manöver wie der Crazy Boost, der Crazy Drift oder der Crazy Stop wollen erst beherrscht sein und



■ **NAH DRAN** Die Kamerafahrten beim Einsteigen neuer Fahrgäste zeigen die Fahrer von nahem.



■ **TAXI ODER FLUGZEUG?** Ob dieser Fahrstil auch bei echten Fahrgästen gut ankommen würde?



■ **CABRIO-VORTEIL** Die animierten Fahrer und Fahrgäste lassen das Spiel ungemein lebendig wirken.



■ **DER BEWEIS** An der Einblendung sieht man, dass diese Bilder schon von der PS2-Version stammen!



■ **KURZE PAUSE** Beim Warten auf die langsamen Zustieger können Sie die Umgebung bestaunen.

machen den Unterschied zwischen Anfänger und Profi, zwischen dem neuen Highscore und dem schnellen Game Over aus. In letzterer Hinsicht ist das Spiel im Arcade-Modus gerade Anfängern gegenüber ziemlich hart, die Münzschluckerk-Herkunft unübersehbar: Wer bei den Fahrgästen nicht ankommt, den bremsst schon bald das Zeitlimit aus. Wer die Sache gemüthlicher angehen und sich mit dem Straßensystem vertraut machen will, der kann in der Heimversion einfach eine vorgegebene Zeit lang durch die Stadt kreuzen, wobei die Highscore-Jagd natürlich auch in dieser Variation eine motivierende Sache sein kann.



■ **„NUR EIN KRATZER!“** Wer bei Crazy Taxi schnell ans Ziel kommen will, darf sich nichts aus kleineren Blebschäden machen.

INFO Die Fahrer

Pistensäue mit Charakter

Bei Crazy Taxi stehen vier Fahrer mit ihrem spezifischen Fahrzeugen zur Wahl.

Die unterschiedlichen Spielfiguren mit ihrer witzigen Sprachausgabe machen viel vom Reiz von *Crazy Taxi* aus. Neben den coolen Sprüchen unterscheiden sie sich vor allem durch ihre Fahrzeuge, die alle ihre eigenen Vor- und Nachteile haben.



■ **B.D. JOE, 25:** Sorgt stets für gute Laune und sieht Barkeeper als die einzige Alternative zu seinem Beruf. Sein Wagen ist der schnellste von allen.



■ **AXEL, 21:** Singt, spielt Bass in einer Punkrock-Band und lässt sich als Trendsport-Fan auf alles ein, was mit einem Brett unter den Füßen zu tun hat. Führt ein relativ ausgewogenes Cabrio im 60er-Jahre-Stil.



■ **GENA, 23:** Viele meinen, Gena wäre besser Rennfahrerin geworden – die Kunden sind ihr eigentlich egal, das reine Fahren macht für sie den Reiz des Jobs aus. Ihr Fahrzeug hat die beste Beschleunigung, ist aber sehr leicht.



■ **GUS, 42:** Der Gründer der Crazy Taxi Company fährt einen relativ trägen Wagen – sobald dieser aber erst einmal ins Rollen gekommen ist, steckt er Kollisionen mühelos weg!

Aus der Spielhalle auf die PS2

Der Siegeszug von *Crazy Taxi* begann als Spielhallen-Automat auf Basis von Segas Naomi-Arcadeboard, das technisch fast identisch mit der Dreamcast-Konsole ist. Für die DC-Heimversion kreierte man noch den motivierenden Crazy-Box-Modus, der einen mit den Besonderheiten der Steuerung vertraut macht und gleichzeitig ziemlich fordert – vergleichbar mit den Lizenzprüfungen von *Gran Turismo*. Zudem wurde der Umfang des Arcade-Originals durch Hinzufügen eines zweiten Stadtszenarios verdoppelt. Acclaim bekam die Lizenz für eine PS2-Umsetzung unter der Auflage, am Spiel außer der Grafik nichts zu verändern, so dass keine weiteren

Spielmodi oder Levels hinzukommen werden – schade, denn ein Mehrspieler-Modus fehlt bei *Crazy Taxi* völlig. Optisch verspricht man dafür sogar noch eine Steigerung gegenüber dem Original, sämtliche Polygonmodelle im Spiel sollen überarbeitet werden. Bleibt zu hoffen, dass auch die einzige grafische Schwäche des Originals, das teilweise recht heftige Pop-up, noch eliminiert wird. Die bisherigen PS2-Bilder lassen noch keine Verbesserungen erkennen, lässt die Screenshot-Qualität doch ziemlich zu wün-

schen übrig. Wir haben uns allerdings entschieden, Ihnen lieber etwas unscharfe PS2-Bilder zu präsentieren, als mit Dreamcast-Bildern zu arbeiten. In der nächsten Ausgabe können Sie fast sicher mit einem Test von *Crazy Taxi* rechnen, der dann die Qualität der Umsetzung offen legen wird. Sollte Acclaim seine Versprechen halten, hat das Spiel den Hit jetzt schon sicher!

Michael Pruchnicki

ANGESPIELT Crazy Taxi	
System	PlayStation 2
Hersteller	Acclaim
Genre	Rennspiel
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	Mai
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	2 Städte
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
CD	Acclaim/Sega Hitmaker
EINSCHÄTZUNG Super	
„Hoffentlich glückt die Umsetzung – das Dreamcast-Original ist jetzt schon ein Klassiker!“	

Stefan Effenberg

nimm meine power und mach das spiel.

Erleb mit UEFA Challenge die Emotionen der großen europäischen Wettbewerbe – als wärst du live auf dem Rasen dabei. Freu dich auf:

- die Kader der besten Vereine:
Manchester United,
FC Barcelona,
FC Bayern München ...
und ihre Stadien Old Trafford,
Nou Camp, ...
- die Topstars des europäischen Fußballs – Figo, Anderson und Effenberg
- einen exklusiven Multi-Saison-Modus samt Auf- und Abstieg
- neuartige Animationen und Bewegungsabläufe, die absolut realistisch die Aktionen auf dem Rasen und den Tribünen wiedergeben



INFOGRAMES

www.de.infogrames.com

www.uefachallenge.com



die geballte
spiel-power
ab Juni auch für
PlayStation®2



© Infogrames 2001. All rights reserved. "PS", "PlayStation" and "PlayStation 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Any individual names and images, as well as club, team and stadium names, their logos and playing strips, are the property of their respective owner(s). UEFA shall bear no responsibility for any unauthorised copying and/or usage of such properties by third parties. UEFA and all its competition logos and names are registered trademarks of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. These trademarks may not be reproduced without the prior written permission of UEFA. All rights are reserved. Screenshots from the PC version. Photo credit: Thileno Sander

Live your talent.



■ **HINTERGRUND-ANIMATIONEN** Bewegte Elemente wie dieser Vogelschwarm oder Fische in einem Riesenaquarium werten die Hintergründe zusätzlich auf.



■ **TECHNISCH AUFWENDIG** Das gab's noch nie: Statt billiger Bitmap-Spuren hinterlassen die Kämpfer richtig ausmodellerte Abdrücke im Polygonschnee.

Virtua Fighter 4

■ **UNGLAUBLICHE DETAILFÜLLE** Die spielnahen Render-Artworks geben einen Vorgeschmack auf die Grafikpracht von Virtua Fighter 4.

>> GENRE
Beat 'em Up
>> SPIELER
1-2 Spieler
>> HERSTELLER
Sega
>> INTERNET
www.sega-rd2.com

Was noch vor kurzem undenkbar erschien, wird noch **dieses Jahr**

Realität: Virtua Fighter 4 kommt für die PlayStation 2!

Über mehrere Jahre zogen sich die Grabenkämpfe hin – auf der einen Seite fanatische Sega-Anhänger mit ihrer heiligen Kuh *Virtua Fighter*, auf der anderen die *Tekken*-Fraktion mit ihren Sony-Konsolen. Zwischendurch einigten sich beide Seiten auf einen vorübergehenden Waffenstillstand – um *Dead Or Alive 2* zu spielen –, doch die entscheidende Schlacht blieb vorerst aus. Vor kurzem dann die überraschende Wendung: Wegen der schwierigen finanziellen Situation entschied sich Sega zur Aufgabe der Dreamcast-Stellung und besetzt nun bisheriges Namco-Gebiet – natürlich bestens gerüstet!

Das Original

Obwohl die meisten PlayStation-Spieler die *Tekken*-Serie als DAS 3D-Beat 'em Up ansehen, ist Namcos Prügelreihe ursprünglich nur ein Clone von Segas 3D-Fighting-Pionier. Abgesehen von der bloßen Idee, Polygonkämpfer statt Sprites gegeneinander antreten zu lassen, ist auch die gesamte Grundlogik des Spiels letztendlich von Sega abgekupfert:

Die drei Angriffshöhen und wie sie geblockt werden müssen, der generelle Spielablauf mit Combos, deren Abfolge zum erfolgreichen Abwehren erst gelernt sein will, die Konzentration auf den relativ realistischen Nahkampf – das alles war ein radikaler Schritt weg von den zweidimensionalen Feuerball-Gezeiten der da-



■ **HÜBSCHE VEGETATION** Die Hintergründe auf den Screenshots sind noch von einer frühen Version, aber trotzdem schon sehr ansehnlich. Wie viel dieser Grafikpracht wird es wohl in die PS2-Version schaffen?

mals noch sehr populären *Street Fighter*. Betrachtet man die spielerische Entwicklung, so war Sega Namco immer um mindestens einen Schritt voraus: Das neue Sidestepping in *Tekken 3* war nur die Antwort auf Segas Escape-Taste in *Virtua Fighter 3* – und dessen interaktive Arenen und unebene Stages bietet selbst die aufgemotzte PS2-Version von *Tekken Tag Tournament* noch nicht.

Zwei Schritte vor, ein Schritt zurück

Überraschenderweise verzichtet Sega selbst bei der vierten VF-Episode auf Bodenunebenheiten und reduziert die Steuerung wieder auf die ursprünglichen drei Tasten: Block, Punch und Kick. Für Anfänger soll es teilweise automatisches Blocken geben und generell wird die Steuerung noch weiter vereinfacht, so dass viele Moves nun situationsabhängig automatisch anstatt anderer ausgeführt werden. Das seitliche Ausweichen und die freie Bewe-



■ **ECHTZEIT-GRAFIK** Die Detailfülle ist bestechend: Solche Screenshots zeigen, dass die heutige Spielgrafik nicht mehr weit hinter Rendervideos zurück ist.

gung innerhalb der Stages sollen zwar möglich sein, doch Genauer wurde hierzu noch nicht bekannt gegeben. Das Einbeziehen der Arenenbegrenzungen in die Kämpfe soll ausgeweitet werden, so dass beispielsweise Wände einstürzen, wenn ein Kämpfer mit genügend Schwung dagegengeschleudert wird. Das Kontersystem wird ebenfalls ausgebaut und dürfte selbst die spektakulären Reversals eines *Dead Or Alive 2* alt aussehen lassen – in dem von Sega bisher gezeigten Trailervideo zeigten Lau und Pai Chan eine atemberaubende Folge von Kontern und Gegengriffen, die von den Animationen her di-



■ **LICHT UND SCHATTEN** Der Faltenwurf von Akiras Kleidung wirkt schon jetzt ziemlich beeindruckend.



■ **KONZENTRIERT IN DEN KAMPF** Kagemaru bereitet sich im Schneidersitz auf das Duell vor.

INFO 3D-Evolution

Vom Polygonhaufen zum 3D-Menschen

Die Entwicklung von Virtua Fighter

Während alle bisherigen Spielhallen-Teile von *Tekken* auf PlayStation-ähnlichen Namco-Boards liefen, nutzte Sega bei der *Virtua Fighter*-Serie stets die neuesten technischen Möglichkeiten. Die ersten drei Teile liefen auf den entsprechend nummerierten Arcade-Systemen Model 1 bis 3, der vierte nutzt die aktuelle Naomi-2-Technologie, die auf der Hardware-Architektur der Dreamcast-Konsole basiert, jedoch wesentlich leistungsfähiger ist.



■ **1993 - VIRTUA FIGHTER** Der erste Teil bot grobkantige, untexturierte Kämpfer vor minimalistischen Hintergründen bei „nur“ 30 fps.



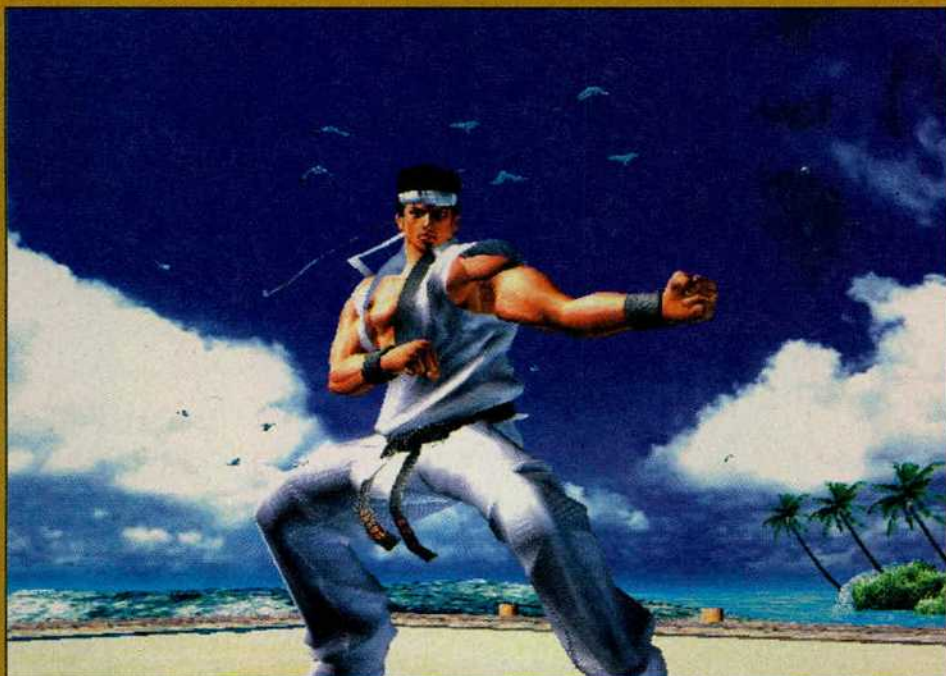
■ **1994 - VIRTUA FIGHTER 2** Aufwendige Hintergründe, voll texturierte Kämpfer und superflüssige 60 fps – spielerisch tat sich nicht viel.



■ **1996 - VIRTUA FIGHTER 3** Erstmals unebene Böden, Interaktion mit den Wänden, animierte Kleidung und die zusätzliche Escape-Taste.



■ **2001 - VIRTUA FIGHTER 4** Die Stages sind nun wieder flach, doch umso interaktiver und größer. Rückkehr zur 3-Button-Steuerung.



■ **ENTSCHLOSSENER BLICK** Akira Yuki profitiert wie seine Kollegen vom neuen Design: Nie sah der Vorzeige-Karateka cooler aus als bei Virtua Fighter 4!



■ **MÄRCHENHAFT** Das Schloss im Hintergrund macht deutlich, dass die Kampfarenen nur ein Bruchteil der eigentlichen Stages sind.



■ **ANGRIFFSWÜTIG** Gegen Profi-Wrestler Wolf empfiehlt es sich, einigen Abstand zu halten!

rekt aus einem Hongkong-Film hätten stammen können. In beiden Fällen ist der Einfluss von *Dead Or Alive 2* nicht zu übersehen, doch kann man hier von ausgleichender Gerechtigkeit sprechen – Tecmo hat schließlich noch weitaus offensichtlicher bei Sega abgekupfert als Namco.

Grafisch eine Wucht

Die bisher veröffentlichten Bildschirmfotos und der offizielle Trailer der Arcade-Version machen mehr als deutlich, dass Sega – wie schon mit den Vorgängern – ein bisher ungeahntes grafisches Niveau erreicht hat. Vieles, was beim dritten Teil angedeutet war und

damals schon spektakulär wirkte, wurde bei *Virtua Fighter 4* zur Perfektion getrieben: Die Kämpfer sind buchstäblich bis hin zu einzelnen Muskelsträngen detailliert modelliert und die Animationen sollen laut Aussagen von Produzent und Arcade-Guru Yu Suzuki der neuen Detailfülle Rechnung tragen – die Muskelpartien werden also passend zu den Bewegungen sichtbar angespannt. Natürlich wurden die Polygone auch in die Hintergründe investiert: Die Stages sind nicht nur bedeutend größer als bisher, sondern bieten auch mehr animierte Elemente. In einer Stage ist beispielsweise im Hintergrund ein riesiges Aquarium samt Fischen zu sehen, in einer anderen fliegt ein ganzer Schwarm Vögel am Himmel herum. Das Ganze geht sogar so weit, dass die Kämpfer im Schnee richtige Abdrücke hinterlassen. Ein weiteres, extrem beeindruckendes Feature ist die animierte Kleidung der Kämpfer, die sich den flotten Bewegungen anpasst – Besonders auffällig zu betrachten bei dem einzigen bisher gezeigten Neuzugang, einem Shaolin-Mönch, dessen Gewänder bei den akrobatischen Einlagen des Trägers dauernd herumflattern.



■ **KAMPFBEREIT** Aikido-Meisterin Aoi Umenokouji beeindruckt mit wunderschön animierten Kontergriffen. Virtua Fighter unterscheidet bei Reversals zwischen vier verschiedenen Angriffshöhen bzw. -arten.

Feingetuntes Gameplay

Neben dem bisher unbenannten Mönch wird nur eine weitere, bisher nicht vorgestellte Kämpferin zur Riege der Virtua Fighter hinzustoßen – das Playtesting, das betrieben wird, um die filigrane Balance des Gameplays auch beim vierten Teil zu gewährleisten, würde sich mit jedem weiteren Neuling nochmals deutlich in die Länge ziehen. Im Gegensatz zu *Tekken* bietet *Virtua Fighter* einem wild auf den Knöpfen herumdrückenden Anfänger keine Chance gegen einen Könner. Trotz des anspruchsvollen Gameplays ist der Einstieg in die Serie wesentlich leichter, als ihr Ruf dies vermuten lässt, die mittlerweile standardisierten Eingabekommandos machen das Ausführen von Moves zu einer sehr intuitiven Angelegenheit. Unsere bisherigen Screenshots stammen allesamt noch von der Spielhallen-Fassung, die im Sommer fertig sein soll. Noch in diesem Jahr soll aber auch die PlayStation-2-Umsetzung in den Läden stehen, auf deren optische Qualität wir schon sehr gespannt sind. Spielerisch können sich Beat-'em-Up-Fans aber auf jeden Fall auf einen absolut hochkarätigen Genrepräsentanten freuen, der die Konkurrenz das Fürchten lehren dürfte.

Michael Pruchnicki

ANGESPIELT Virtua Fighter 4	
System	PlayStation 2
Hersteller	Sega
Genre	Beat 'em Up
Spieler	1-2
Sprache	Englisch
Preis	Nicht bekannt
Termin	Herbst 2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Nicht bekannt
Analog/Dual Shock	Levels
Nicht bekannt	14 Kämpfer
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
Nicht bekannt	Sega AM2
EINSCHÄTZUNG Super	
„Mit Virtua Fighter 4 dürfte Sega auch auf der PlayStation 2 das Beat-'em-Up-Genre anführen!“	



Championship Motorcross 2001*
79,99 DM



Fear Effect 2-Retro Helix*
89,99 DM



BDFL Manager 2001*
79,99 DM



You don't know Jack*
59,99 DM

26122 Oldenburg
Game Shop LKP
Staulinie 16-17 - 0441/12622

63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

76829 Landau
Westbahnstr. 11 - 06341/144191

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/497799

88131 Lindau
3Plus
Rickenbacherstr. 73 - 08382/9676-0

90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 - 0911/7418811

95615 Markredwitz
Leopoldstr. 5 - 09231/667650

PSX

SPIELE

NEUHEITEN UND AKTUELLE HITS

007 Racing	89,99
102 Dalmatiner	79,99
4 x 4 Evolution*	94,99
Ace Combat 3	99,99
Action Man 2 - Destruction X	69,99
Aladdin - Nasiras Rache	89,99
Alien - Die Wiedergeburt	84,99
Alone in the Dark 4*	89,99
Alundra 2	59,99
Arielle 2 Sehnsucht n. d. Meer	89,99
Army Men - Air Attack 2	64,99
Army Men - Look and Load*	69,99
Army Men - Operation Meltdown	84,99
Army Men - Sarges Heroes 2	64,99
Army Men Green Rogue*	99,99
Asterix Maxi Gaudium*	69,99
ATV: Quad Power Racing	59,99
Batman o.t. Future-Return o. Joker	59,99
BDFL Manager 2001*	79,99
Beatmania - European Edition	109,99
Blade	79,99
Blade EV	79,99
Box Champions 2001	89,99
Brunswick Bowling 2	89,99
Bugs & Taz - Wettlauf gegen...	64,99
Bundesliga 2000 - Fussball Manager	89,99
Bundesliga 2001 - Fussball Manager	69,99
Bundesliga Stars 2001	69,99
Buzz Lightyear of Star Command	79,99
C-12: Final Resistance*	89,99
Casper - Reise um die Welt	59,99
Castrol Honda VTR	59,99
Catan - Die erste Insel	54,99
Championship Motorcross 2001*	79,99
Championship Surfer*	84,99
Chaos Break	54,99
Chase the Express	89,99
Chicken Run	84,99
Cold Blood	99,99
Colin McRae Rallye 2	79,99
Colony Wars 3 - Red Sun	59,99
Cool Boarders 4	79,99
Crash Bash	89,99
Croc 2	69,99
Dancing Stage - Euromix	79,99
Darkestone*	89,99
Dave Mirra Freestyle BMX	79,99
Der Verkehrsgigant*	84,99
Der Weg nach El Dorado	59,99
Destruction Derby Raw	89,99
Digimon World*	79,99
Dino Crisis 2	79,99
Disney's Dinosaurier	84,99
Disney's Donald Duck Quack Attack	84,99
Disney's Goofy's Funhouse*	59,99
Disney's Magical Tetris	59,99
Disney's Winnie Puuh-Tiggers Honigjagd	59,99
Dracula 2*	74,99
Dragon Valor	89,99
Driver 2	89,99
Driver 2 Special Edition*	84,99
Dschungelbuch Groove Party	89,99
- Bundle Tanzmatte	149,99
DSF All Star Tennis 2000	64,99

DSF Gerry Lopez Surf Riders	59,99
Ducati World	74,99
Duke Nukem: Land of the Babes*	59,99
Dukes of Hazzard 2*	54,99
EAs Sports Supercross	89,99
ECW Anarchy Rulz	54,99
Ehrgeiz	99,99
Ein Königreich für ein Lama*	89,99
European Super League	79,99
European Super League Classic Squads*	59,99
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*	89,99
Fifa 2001	79,99
Final Fantasy 9	129,99
Fishermans Bait 3 edA*	79,99
Flinstones Bedrock Bowling	59,99
Fluch der Azteken	59,99
Ford Racing	59,99
Formel Eins 2000	99,99
Formel Eins 2001*	99,99
Formula Nippon	54,99
Freestyle Motor. McGrath vs. Pastrana	54,99
Freestyle Scooter*	54,99
Frogger 2	54,99
Front Mission 3	79,99
Fußball Manager 2001*	59,99
Ghoul Panic	89,99
Gotham City Racer*	59,99
Grandia	89,99
Grind Session	69,99
Grinch	89,99
Grind Session*	84,99
Harvest Moon*	59,99
HBO Boxing after Dark	59,99
HELLBOY*	79,99
Hugo 3D-Das Geheimnis des kükur...	59,99
In einem Land vor unserer Zeit - Rück...	59,99
Incredible Crisis	59,99
Inspector Gadget*	59,99
Iron Soldier 3	84,99
ISS Pro Evolution	89,99
ISS Pro Evolution 2*	79,99
Jackie Chan	59,99
James Bond-Die Welt ist nicht genug	89,99
John Madden NFL 2001 EV	89,99
K1 Fighting Grand Prix	54,99
Kasparov	79,99
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	54,99
LEGO Rock Raiders	59,99
Liberogrande International*	89,99
Looney Tunes Racing*	69,99
Lunar 2 - US Version	199,99
Medal of Honor Underground	89,99
MediEvil 2	59,99
Metal Gear Solid+Missions	59,99
Midnight in Vegas	69,99
Mike Tyson Boxing	79,99
Mille Miglia	59,99

Misadventure of Tron Bonne	69,99
Mission / Nike	69,99
Monopoly	59,99
Monster Force*	79,99
Mort the Chicken	59,99
Mortal Kombat Special Forces	59,99
Moto Racer World Tour	89,99
Mr. Driller	59,99
Ms. Pacman Maze Madness	89,99
MTV Skateboarding	59,99
MTV Sports: Pure Ride	79,99
MTV Sports: Ultimate BMX*	79,99
Mummy	89,99
Muppet Monster Adventure	59,99
NBA Hoopz*	79,99
NBA Live 2001	89,99
Necronomicon*	74,99
Need for Speed:Porsche	84,99
NHL 2001	89,99
Nightmare Creatures 2	79,99
Pac Man World	69,99
Parasite Eve 2	79,99
Planet Of The Apes*	84,99
Point Blank 2 + G-Con 45	99,99
Point Blank 3*	89,99
Power Ranger Lightspeed	79,99
Pro Pinball: Fantastic Journey	89,99
Radical Bikers	59,99
Rainbow Six - Rogue Spear*	59,99
Rayman 2	79,99
Razor*	59,99
RC de Go edA	59,99
RC Revenge	79,99
Ready 2 Rumble Boxing - Round 2	89,99
Reel Fishing 2	79,99
Rescue Shot	64,99
Resident Evil 3 - NEMESIS USK 16	89,99
ReVolt	69,99
Saga Frontier 2	99,99
Schlümpfe: Auf die Plätze, fertig, los	64,99
Sesamstraße - Street Sports*	59,99
Sheep	94,99
Sheep Dog 'n Wolf - Part 1*	84,99
Sno-Cross Championship Racing	59,99
Speed Freaks Bundle	59,99
Spiderman	79,99
Spiderman Ltd. Edition	129,99
SPYRO 3 - Year of the dragon	89,99
Star Lixion	59,99
Star Ocean 2 - Second Story	59,99
Star Trek: Invasion	79,99
Star Wars:Demolition	79,99
Strider 2	79,99
Submarine Commander*	59,99
Suikoden 2	79,99
SuperCross 2000	69,99
Syphon Filter 2	89,99
Team Buddies	89,99
Techno Mage*	89,99
Tenchu 2	79,99
Terracon	59,99
Theme Park World	84,99
Tiger Woods PGA Tour 2001	79,99
Toca World Touring Cars /TOCA 3	59,99
Tom & Jerry in the house trap	59,99
Tomb Raider - Die Chronik	94,99
Tomb Raider 4	54,99
Tombi 2	59,99

Tony Hawk's Pro Skater 2	79,99
Toonenstein: Geisterstunde	79,99
Toy Story Racer*	79,99
UEFA Challenge*	54,99
UEFA Champions League 2000/2001	84,99
Ultimate Fighting Championship*	59,99
Vagrant Story	74,99
Vandal Hearts 2	59,99
Vanishing Point	84,99
Vib Ribbon	54,99
Warm Up GP 2001	59,99
WCW Backstage Assault	89,99
Wer wird Millionär?	69,99
Werner: 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: Chase...	84,99
X-Men Mutant Academy	59,99
You don't know Jack*	59,99

Zubehör

Action Relay CDX + PC Link	79,99
Adapter PSX Pads an PC USB	69,99
Battery Pack für PSone BIGBEN	79,99
Beat Pad Tanzmatte MADCATS	44,99
Bike Station Motorradlenker	69,99
Carry Case für PSone BIGBEN	49,99
Combat Cable/Link Cable MADCATS	14,99
Console Storage Rack BIGBEN	19,99
Contr. Analog Joypad Dual Shock	19,99
Contr. CyberShock Infrarot BLAZE	59,99
Contr. Digital farbig	9,99
Contr. Digital grau Advanced MADCATS	14,99
Contr. Dual Force blau MADCATS	39,99
Contr. Dual Force schwarz MADCATS	39,99
Contr. Dual Force grün MADCATS	39,99
Contr. Dual Force lila MADCATS	39,99
Contr. Dual Force rot MADCATS	39,99
Contr. Dual Force schwarz MADCATS	39,99
Contr. Dual Shock Grey PSone SONY	59,99
Contr. Evolution Control System	49,99
Contr. MicroWizard schwarz BLAZE	24,99
Contr. MicroWizard blau BLAZE	24,99
Contr. PX 1000 SAITEK	24,99
Contr. PX 1500 DoubleShock SAITEK	34,99
Contr. PX 2500 DoubleShock SAITEK	49,99
Contr. PX 3000 Tilt Pad SAITEK	79,99
Contr. Shock 2 Infrarot GUILLEMOT	44,99
Contr. Speed Drive II Force	19,99
Contr. Turbo Pad BIGBEN	9,99
Contr. Virtual Simulation Pad BIGBEN	49,99
Contr. Wireless Advanced MADCATS	54,99
Contr. Wireless DualForce MADCATS	84,99
Datel EQ One Limited Edition	49,99
Datel Worldport E Mail System	79,99
Equalizer CDX Cartridge&Software	49,99
Konsolle Playstation ONE	249,99
LCD Display für PSone	289,99
Lenkrad Concept 4 INTERACT189,99	
Lenkrad GTR M. Schumacher BLAZE	149,99
Lenkrad Mc Laren Steering Wheel 99,99	
Lenkrad Pace Racing Wheel	119,99
Lenkrad MC 2 MADCATS	119,99

Lenkrad V3 INTERACT	69,99
Lenkrad V3 FX INTERACT	129,99
Lightgun G-Con 45 SONY	89,99
Lightgun Gun+Vibration BIGBEN	49,99
Lightgun Scorpion II BLAZE	39,99
Lightgun Scorpion II Lazer	59,99
Lightgun X5-Gun+Vibration BIGBEN	29,99
Link Kabel BLAZE	9,99
Link Kabel	9,99
Link Kabel PSX BIGBEN	6,99
Mouse Original SONY	59,99
Mem. Card-grau SONY	29,99
Mem. Card 1MB/15 Slot JOYTECH	9,99
Mem. Card 1MB/15 Slot	9,99
Mem. Card 1MB 2er Set BIGBEN	14,99
Mem. Card 1MB BIGBEN	9,99
Mem. Card 1MB blau MADCATS	9,99
Mem. Card 1MB grün MADCATS	9,99
Mem. Card 16 MB unkompr. BLAZE	39,99
Mem. Card 1MB BLAZE	12,99
Mem. Card 1MB lila MADCATS	9,99
Mem. Card 1MB standard MADCATS	9,99
Mem. Card 2MB/30 Slot	14,99
Mem. Card 2 MB unkompr. BLAZE	19,99
Mem. Card 24MB/360 Slot kompr.	29,99
Mem. Card 2MB mit Box BIGBEN	14,99
Mem. Card 3x2MB farbig GUILLEMOT	29,99
Mem. Card 4 MB BIGBEN	34,99
Mem. Card 4 MB unkompr. BLAZE	29,99
Mem. Card 8MB/120 Slot kompr.	19,99
Mem. Card 8MB/120 Slot	39,99
Mem. Card Sport Golf 1MB MADCATS	14,99
Mem. Card 24MB/360 Slot kompr.	14,99
Mem. Cards 3x1MB Set BIGBEN	19,99
Mem. Cards 5x1MB metallic BIGBEN	34,99
Mem. Cards 8x1MB BIGBEN	49,99
Mem. Cards 6x1MB BIGBEN	39,99
Multi Pad	39,99
Multi Port MADCATS	49,99
Multi Tap SONY	69,99
Pal Converter NTSC	19,99
Pro Shock Arcade Joystick BLAZE	39,99
Race Pack MADCATS	79,99
Rave Station Tanzmatte BLAZE	79,99
RF Unit / Adapter BLAZE	19,99
RF Unit / Adapter PS2/PSX	14,99
RGB Kabel mit Cinch	9,99
RGB Scart Kabel Plus BLAZE	9,99
RGB-Scartkabel mit AV BIGBEN	6,99
Skate Station Skateboard	139,99
Sports Multi Port MADCATS	44,99
Tanzmatte SONY	89,99
Twin Shock Arcade BLAZE	99,99
Verl. Kabel BIGBEN	6,99
Verl. Kabel (X-Tender) BLAZE	9,99
Verl. Kabel (farbig)	9,99
Verl. Kabel lila MADCATS	12,99
Xploader CD9000 ohne X-Key	39,99
Xploader Classic BLAZE	39,99
Xploader PRO BLAZE	89,99

Und vieles mehr!!!

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

Sonderangebote

(CLASSIC, VALUE SERIES, PLATINUM...)

24 Stunden von Le Mans	29,99
5th Element	29,99
A Bugs Life - Malen&Zeichnen	49,99
A Bugs Life	49,99
Air Combat	29,99
Akuji - The Heartless	19,99
Alien Trilogy	29,99
Anna Kournikowa Tennis	29,99
Amstoss Premier Manager	49,99
Ape Escape	19,99
Aqua GT*	39,99
Army Men - Land, Sea & Air	24,99
Army Men - Omega Soldier*	29,99
Asterix - Streit um Gallien	39,99
Ballistik	29,99
Bishi Bahsi Specion*	29,99
Bloody Roar 2*	29,99
B-Movie	14,99
Bombing Island	29,99
Box Champions 2000	29,99
Breakout - The Great Escape	39,99
Bugs Bunny	49,99
Bundesliga Stars 2000	29,99
Burstrick (Wakeboarding)	49,99
Bust a Move 4	29,99
Carnageddon dA - Fahr zur Hölle	24,99
Carnageddon*	29,99
Castrol Honda Superbike	29,99
Centipede	29,99
Chocobo Racing	29,99
Civilisation 2	29,99
Colin McRae World Rally	29,99

C&C 2 Alarmst. Rot	29,99
Cool Boarders 3	49,99
Crash Bandicoot 3	49,99
Crash Team Racing	49,99
Crisis Beat	49,99
Croc	29,99
Destruction Derby 2	49,99
Dino Crisis	49,99
Divers Dream*	29,99
Driver	49,99
Dukes of Hazzard*	29,99
Dune 2000	29,99
Eagle One	24,99
Eternal Eyes	39,99
Evo's Space Adventure	24,99
Fear Effect	29,99
Fighting Force 2*	29,99
Final Fantasy 7	49,99
Final Fantasy 8	49,99
Fisherman's Bait*	29,99
Formel 1 '99	29,99
Fussball Live 2	39,99
Galaga Destination Earth	49,99
Gauntlet Legends*	29,99
Gex Deep Cover Gecko	29,99
Gran Turismo 2	49,99
Gran Turismo	49,99
Grandia*	29,99
Heart of Darkness	24,99
Hercules	49,99
Hugo 2	49,99
Hydro Thunder*	29,99
Infestation	39,99
International Superstar Soccer 2000	49,99
International Track & Field	49,99
Jade Cocoon*	29,99

James Bond: Tomorrow Never Dies	39,99
Jojo's Bizzare Adventure	29,99
Kensel Sacred Fist*	29,99
Killer Loop*	29,99
Kiss Pinball*	39,99
Lucky Luke	49,99
Medieval	49,99
Metal Gear Solid Special Missions	49,99
Mickey's Wild Adventure	49,99
Micro Machines V3	29,99
Micro Maniacs	24,99
MoHo	29,99
Moorhuhn 2	49,99
Moto Racer 2*	29,99
Moto Racer	29,99
Muscle 2000	49,99
NBA Live 2000	29,99
Need for Speed 4	49,99
N-Gen Racer	24,99
NoFear Downhill Mountainbiking	24,99
Pandemonium	49,99
Panzer Front*	49,99
Popolous - the Beginning	29,99
Porsche Challenge	29,99
Pro Pinball: Big Race USA	49,99
Rainbow Six	29,99
Rampage Through Time	49,99
Rayman	29,99
Rayman Lesen&Rechnen 1.+2. Kl.	39,99
Rayman Lesen&Rechnen 3.+4. Kl.	39,99
RC Stunt Copter	29,99
Ready 2 Rumble Boxing*	29,99
Renegade Racers	19,99

■ LASS KRA-
CHEN! In MoH
Frontline kom-
men authen-
tische Waffen
wie der tref-
fend bezeich-
nete „Panzer-
schreck“ zum
Einsatz.

Medal of Honor Frontline

» GENRE
Ego-Shooter
» SPIELER
1
» HERSTELLER
EA Games
» INTERNET
www.electronicarts.de

**Weltkrieg + Geschichtsstunde +
Ego-Shooter + Steven Spielberg =
Erstklassige Unterhaltung!**

Captain Dale Dye sieht aus wie ein Muster-
soldat, mit seiner Kappe und der Sonnen-
brille. Eigentlich ist er auch einer. Würde er alle
Medaillen, mit denen er ausgezeichnet wurde,
gleichzeitig tragen, gliche er einem Weihnachts-
baum in Tarnfarben. Weil er nicht mehr der
Jüngste ist, hat er vor einiger Zeit aufgehört,

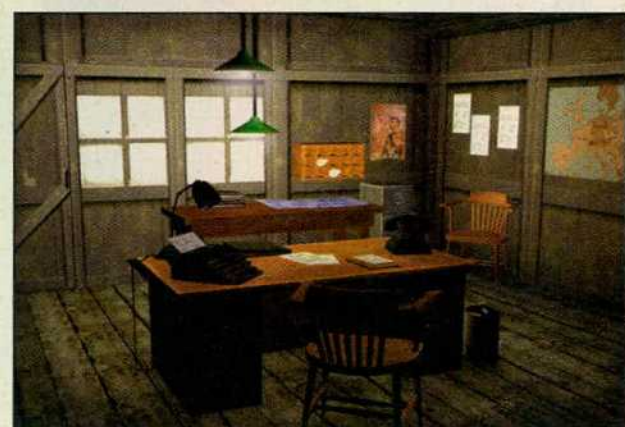


■ STAHLKOLOSS Ein gepanzerter Zug gehört zu
den Schauplätzen bei MoH Frontline.

durch den Matsch zu krabbeln, schreibt statt-
dessen Bücher und fungiert als Berater für die
Unterhaltungsindustrie. In diesem Zusammen-
hang machte er Bekanntschaft mit Steven Spiel-
berg, der von der Arbeit des fleißigen Captains
für *Der Soldat James Ryan* so beeindruckt war,
dass er ihn gleich als Berater für eine Serie von
Videospielen anheuerte, die im zweiten Welt-
krieg spielen und in enger Zusammenarbeit mit
der geachteten Congressional Medal of Honor
Society entstehen sollen. Womit wir beim The-
ma wären. Erstmals wurden nun nämlich die
ersten *Medal of Honor*-Spiele der nächsten Ge-
neration vorgestellt. *MoH Frontline* beschreitet
dabei bekannte Pfade und kommt als reinrassi-
ger Ego-Shooter daher. Nach dem Ausflug in
den französischen Widerstand mit *MoH Under-
ground* dürfen Sie sich auf der PlayStation 2 wie-
der in der Rolle des aus dem ersten Teil bekann-
ten Lt. Jimmy Patterson die Springerstiefel

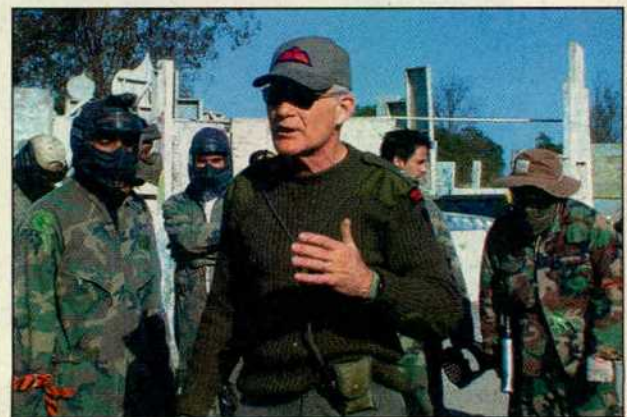


■ GRÖßER UND SCHÖNER Die Engine für MoH Frontline wird von Grund auf neu entwickelt und soll auch
Kämpfe in großem Maßstab mit einer Menge Figuren gleichzeitig auf dem Bildschirm erlauben.



■ ALTES BÜRO, NEUER LOOK Der Grafikstil gleicht
den PSone-Varianten. Alles ist aber schöner.

schnüren und die deutsche Front infiltrieren.
Wie immer basieren die insgesamt fünf Missio-
nen (aufgeteilt in 15 einzelne Levels) auf wahren
Begebenheiten des Zweiten Weltkrieges. Dies-
mal gilt es, den Prototyp eines Flugzeuges zu
stehlen, einen Vorläufer zeitgenössischer Tarn-
bomber. Die Nazis lassen sich so etwas natürlich
nur ungern klauen und sind alles andere als ko-
operativ. Statt also wahllos Deutsche nach dem
besten Weg zum streng geheimen Kampfbom-
ber zu fragen, greifen Sie lieber einen deutschen
Seehafen an, stürmen einen gepanzerten Zug
oder entschärfen Bomben an einer Brücke.
Während die meisten Missionen den Einsatz ei-
nes reichhaltigen Arsenal authentischer Waffen
wie der „Liberator Pistol“, dem MG42-Geschütz
oder dem „Panzerschreck“ erfordern, müssen
Sie für einige Aufträge komplett auf Gewalt
verzichten und sich mithilfe von Maske und fal-
schem Pass in feindliche Stellungen einschlei-
chen. Klingt so weit alles bekannt und bewährt,
oder? Die Entwickler geben sich aber nicht zu-
frieden, ein neues Szenario zu kreieren und die
Grafik aufzubohren. Was sich vor allem ändern
soll, ist der Maßstab. So werden Sie in groß-
flächige Kämpfe verwickelt und müssen in Se-
kundenschnelle zwischen Freund, Feind und Zi-
vilist unterscheiden, von denen sich viele gleich-
zeitig auf dem Bildschirm tummeln. Außerdem
kommandieren Sie zeitweise eine Truppe von
Soldaten und müssen die Vorgehensweise Ihrer
Mitsstreiter bestimmen. Bilder vom Spiel in Be-
wegung gibt es leider noch keine, bis zur E3 im



■ DRILL INSTRUCTOR Captain Dale Dye arbeitet als
Berater für Hollywood und die Spiele-Industrie.

Mai sollen aber die ersten Aufträge in spielbarer Form vorliegen. Begeisterte Anhänger der Serie sollten übrigens einen Blick auf unsere USA-News werfen. Dort stellen wir Ihnen den zweiten *MoH*-Ableger für die PlayStation 2, *Medal of Honor Fighter Command*, etwas näher vor. Selbstverständlich hat auch dort Captain Dale pflichtbewusst mitgewirkt. Mit Kappe, Sonnenbrille und all seinen Auszeichnungen ...

André Horn

ANGESPIELT **Medal of Honor Frontline**

System	PlayStation 2
Hersteller	EA Games
Genre	Ego-Shooter
Spieler	1
Sprache	Deutsch geplant
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	1. Quartal 2002

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Nicht bekannt	15
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
Nicht bekannt	EALA

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Bislang war jedes *MoH*-Spiel eine Granate. Nutzt *Frontline* die Möglichkeiten der PS2, wird es eine Action-Bombe!“

INTERVIEW Scott Langteau im Gespräch

„Größer, schöner und mehr!“

Im Zuge einer Präsentation in San Francisco stand uns Produzent Scott Langteau Rede und Antwort.

Play Zone: Knüpft *MoH Frontline* an die bisherigen Spiele an?

Scott Langteau: Wir stellen sicher, dass alle Spiele mit der *MoH*-Lizenz in logischem Zusammenhang miteinander stehen und sich in einen übergeordneten Zeitrahmen einfügen. Wenn sich Patterson also in *Frontline* irgendwo befindet, wird das nicht den bisher erschienenen Spielen oder dem PC-Spiel widersprechen, das wir ebenfalls entwickeln. Die gesamte Handlung von *Frontline* spielt übrigens zwischen der dritten und vierten Mission des ersten Teils.

Play Zone: Wird das Spiel eine bereits bestehende Engine nutzen?

Scott Langteau: Nein, wir entwickeln für das Spiel eine komplett neue Engine, die wir dann vielleicht auch in anderen Spielen einsetzen werden. Alles wird größer: fünf Missionen mit 15 Levels, 20 neue Waffen, ein komplett neuer Soundtrack, neue Soundeffekte und über 900 Animationen. Eine echte Neuerung sind die insgesamt acht emotionalen Zustände, in die wir die Figuren versetzen können. Abhängig vom äußeren Einfluss kann jede Figur im Spiel beispielsweise ängstlich, ärgerlich oder aufgeregt reagieren und man sieht es ihr grafisch an.

Play Zone: Wird es einen Mehrspielermodus geben?

Scott Langteau: So, wie es derzeit aussieht, wird es wohl keinen geben. Da wir die ganze Engine entwickeln müssen und das Spiel in einem Maßstab spielen soll, der den bislang bekannten Rahmen sprengen wird, haben wir auf eine Mehrspieleroption verzichtet. Dafür wird der Spieler aber einen Trupp von Soldaten führen und ihnen idealerweise Kommandos wie beispielsweise „Geh rauf auf den Turm und benutz dein Scharfschützengewehr“ geben können.

Play Zone: Wie groß ist das Team, das an *MoH Frontline* arbeitet?

Scott Langteau: Wir sind ungefähr 35. An *MoH Underground* arbeiteten rund 20 Leute, ohne die Tester. Unser Team ist aber erst seit kurzer Zeit vollständig, obwohl wir eigentlich schon seit 13 Monaten an *MoH Frontline* arbeiten.

Play Zone: Vielen Dank für das Gespräch!



■ SCOTT LANGTEAU, 32, ist der Produzent von *MoH Frontline*.

Extrem unwegsam.

4X4 EVOLUTION

Du machst das Rennen – der ultimative Offroad-Kick in bester fotorealistischer Grafik, mit den coolsten Geländewagen: von Chevrolet®, GMC®, Dodge®, Jeep®, Ford, Toyota, Lexus, Nissan und Mitsubishi: die exakte Fahrphysik des Originals.

PlayStation 2



Extermination

>> GENRE
Action-Adventure
>> SPIELER
1
>> HERSTELLER
Sony
>> INTERNET
www.playstation.de

Was passiert, wenn wissenschaftliche Experimente mal wieder **außer Kontrolle** geraten ...

■ **DENNIS RILEY**
Der 24-jährige stieg bei den Marines schnell bis zur Elite auf. Er leidet unter dem Tod seines Freundes Andrew, für den er sich die Schuld gibt.

Es war Dennis Riley schon von vornherein klar, dass es kein gemütlicher Feiertagsausflug wird, wenn seine Spezialeinheit Red Light ausgerechnet für Heiligabend einen Flug in die Antarktis plant. Das genaue Ziel: Fort Stuart, eine geheime Forschungsbasis, von der vor kurzem ein Not-signal gesendet wurde. Das streng geheime Projekt ORIGIN ist außer Kontrolle geraten und die Jungs von Red Light sollen nun nach dem Rechten sehen. Leider verläuft die Landung etwas anders als geplant – ein Triebwerk fängt kurz vor dem Ziel plötzlich Feuer und die Militärmaschine stürzt ab. Glücklicherweise

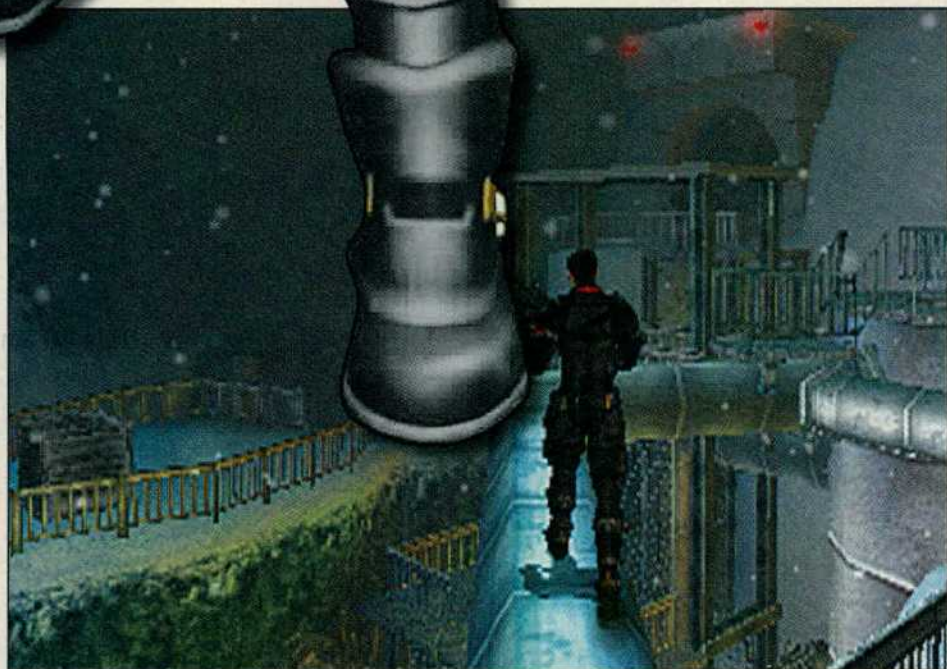
überleben zwar alle, finden sich aber über das gesamte Gelände verstreut wieder. Zusammen mit seinem besten Freund Roger Grigman macht sich Riley sofort daran, einen Weg in das Innere der Festung zu finden – nichts ahnend, was die beiden hinter den eingeschneiten Mauern erwartet ...

Schauriges Ambiente

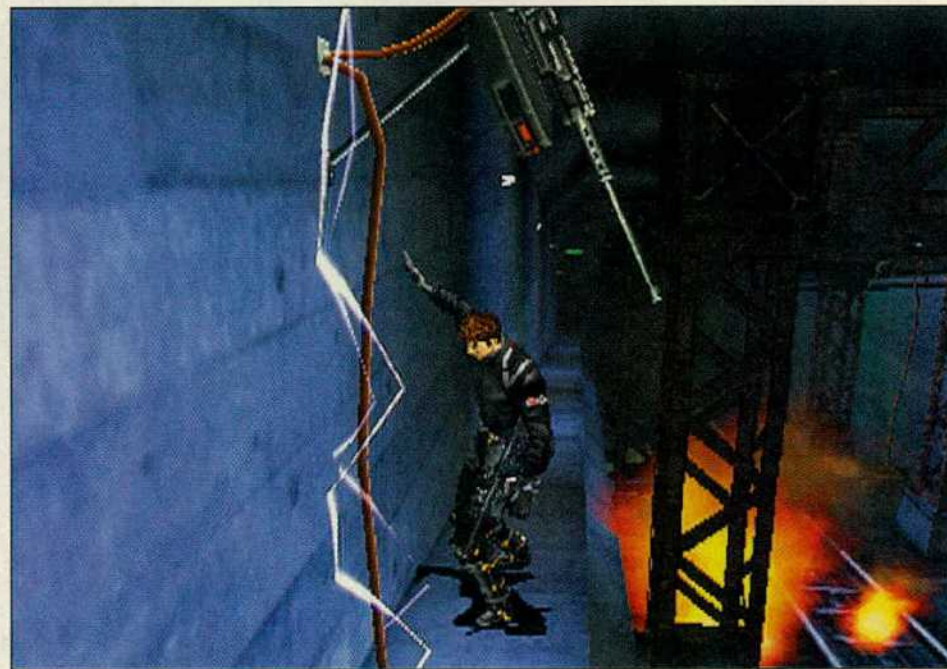
Mit *Extermination* wollte Sony ein neues Genre einführen: Panic-Action. Nun, es ist



■ **ZIELSICHER** Mit dem Scheinwerfer-Aufsatz seines Sturmgewehrs bringt Dennis Riley ein wenig Licht ins Dunkel. Auch wenn ihm das, was er da zu sehen bekommt, nicht gerade besonders gefallen dürfte.



■ **SCHLECHTES WETTER** Am Anfang muss unser Held seinen Weg durch das Schneegestöber in das Innere der geheimen Forschungsbasis finden.



■ **KURZER PROZESS** Die Selbstschussanlagen sind denkbar einfach zu über-tölpeln – man muss nur drauf kommen, die Stromzufuhr zu unterbrechen.



■ **ANHÄNGLICH** Die kleinen, Gift spuckenden Würmer infizieren einen (bevorzugt menschlichen) Wirtskörper mit einem gefährlichen Parasiten.



■ **UH-OH!** Was wir hier durch den Zielfernrohr-Aufsatz des Sturmgewehrs erblicken, sieht nicht gerade überfreundlich, geschweige denn harmlos aus.

nicht gerade das erste Spiel, in dem sich der Protagonist Horden von Feinden gegenüberstellt, während seine Lebensanzeige und Munition gegen null streben. Und dass den Spieler in so einer Situation eine leichte Panik überfällt, ist nicht gerade ungewöhnlich, geschweige denn neu. Nun, nachdem wir die japanische Vollversion ausgiebig testen konnten, ist eins sicher: Hier erwartet den potenziellen Käufer ein waschechtes Action-Adventure aus der Survival-Horror-Ecke! Das gesamte Szenario erinnert dabei an John Carpenter's *Das Ding aus einer anderen Welt*.

Als Dennis Riley starten Sie außerhalb der Basis im Schneegestöber und müssen zunächst zu Ihrem Freund Roger gelangen, der bereits einen Ventilatorschacht ausgemacht hat, der in das Innere führt. In typischer *Tomb Raider*-Ansicht gilt es nun, Gräben zu überspringen, über Kisten zu klettern und Leitern zu erklimmen, um Ihr Ziel zu erreichen. Im Inneren der Forschungsstation erwartet Sie dann ein unheimliches Bild der Zerstörung. Schleimiges Geflecht überzieht Wände und Boden, in einigen Ecken liegen verstümmelte Leichen. Auf Ihrem Weg durch die ersten



■ **LANGE NICHT GESEHEN** Ganz so verlassen wie angenommen ist die Forschungs-Basis nicht.

Angespielt Extermination

Völlig illegal.



SMUGGLER'S RUN

Absolut brandheiße Ware - als Profi-Schmuggler erledigst du die gefährlichsten Aufträge: durch riesengroßes Gelände, über die Staatsgrenze, vorbei an den Bullen. Kein Problem mit der Wahnsinns-Steuerung von Smuggler's Run.

PlayStation 2



INFO Rileys Gewehr

Aufrüstwahn

Dennis Rileys Sturmgewehr ist neben seinem Messer ein unverzichtbares Utensil im Kampf gegen die sich ausbreitende Mutanten-Pest.

Da bekanntlich die Feinde im Laufe eines Spiels immer größer und stärker werden, braucht auch der Hauptcharakter nach und nach bessere Gegenmittel. Damit Riley aber nicht irgendwann zu einer wandelnden Waffenkammer mutiert, kann er sein Gewehr mit diversen Aufsätzen aufrüsten. So ist seine Waffe optional als normales Gewehr, Schrotflinte, Granat- oder Flammenwerfer einsetzbar – er muss nur die entsprechenden Aufsätze finden und austauschen. Auch die Zielfunktion mit Laserpointer kann mit einem kleinen Zielfernrohr erweitert werden. Zusätzlich besitzt das Gewehr von Anfang an einen kleinen Scheinwerfer, der in einigen Levelabschnitten unverzichtbar ist.



■ **ERWEITERUNG** Mit dem Shotgun-Aufsatz feuert das Gewehr als zweite Funktion Streuschüsse.



■ **ANVISIERT** Im Auswahlbildschirm können Sie alle zur Verfügung stehenden Erweiterungen sehen.

■ **ROGER GRIGMAN** Dennis' bester Freund. Trotz seiner grimmigen Erscheinung ist er ein netter Kerl.



Räume treffen Sie immer wieder auf kleine, wurmähnliche Kreaturen, die Sie mit einigen gezielten Schüssen aus dem Gewehr aber von sich fern halten sollten.

Denn wie sich bald herausstellt, übertragen die kleinen Biester einen Parasiten, der Ihren Helden in kürzester Zeit in ein Ekel erregendes Monster verwandelt. Nachdem Roger Opfer eines solchen Schmarotzers wird, treffen Sie auf die anscheinend einzige Überlebende der Basis, die zuerst Ihren mutierten Freund erledigt und Ihnen dann ein Gegenmittel zuwirft. Keine Zeit zu Trauern also – Sie müssen sich nun allein durchschlagen.

Parasite Riley

Riley beherrscht mehrere Angriffstaktiken. Im Nahkampf attackiert er mit seinem Messer. Effektiver ist aber sein Sturmgewehr,



■ **ABGEHANGEN** Das Mitglied eines Spezial-Kommandos ist für alle Eventualitäten bestens ausgerüstet. Der Gurt an Rileys Anzug ermöglicht es ihm, auch in solchen Lagen ohne Probleme zu zielen.

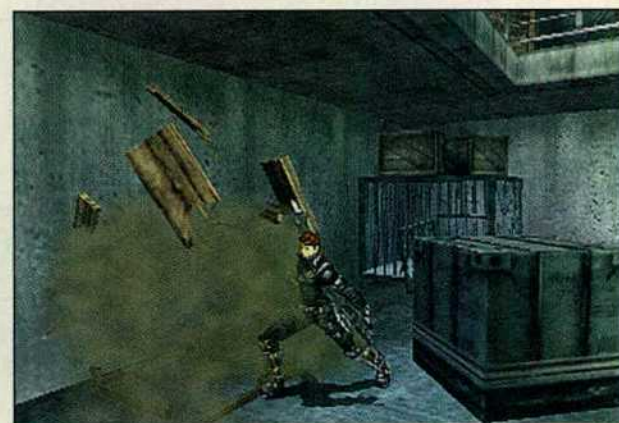


■ **ERSTE HILFE** In einem Med-Lab lässt sich Riley das Gegenmittel von einer Maschine injizieren.



■ **SCHLÜSSEL?** Einige Schlösser lassen sich mit dem Messer „überreden“, die Tür freizugeben.

das er im Laufe des Spiels mit Aufsätzen wie Flammen- oder Raketenwerfer aufrüsten kann. Um zu schießen, müssen Sie zunächst R1 für eine automatische Zielerfassung oder R2 für manuelles Zielen in Ego-Perspektive und dann den Schuss-Button drücken. Ist es Ihnen zu dunkel, können Sie den am Gewehr angebrachten Scheinwerfer aktivieren. Zu den wichtigsten Gegenständen im Inventar gehören verschiedene Health Packs, die alle eine unterschiedliche Wirkung haben, und das Gegenmittel. Sollte Ihr Alter Ego trotz aller Vorsicht mit einem Parasiten infiziert werden, muss er schleunigst ein Med-Lab suchen, in dem er sich das kostbare Heilmittel injizieren lassen kann. Ferner trägt er noch einen Akku mit sich he-



■ **ZERSTÖRUNGSWUT** In manchen Kisten befinden sich Gegenstände – in anderen einfach nichts.



■ **NASSE FÜSSE** Die Wasserspritzer- und Welleneffekte sehen beeindruckend realistisch aus.

■ **WOLFGANG** Der Wissenschaftler sieht dank des ORIGIN-Projekts nicht mehr so frisch aus. Sein Name wurde noch nicht offiziell bestätigt.



■ **GNADENSTOSS** Riley erlöst den mutierten Menschen von seinem leidvollen Dasein. Wenn man bedenkt, was den Marine später noch alles erwarten dürfte, ist dieser Mutant eher noch ein harmloser Gegner.

rum, den er an bestimmten Geräten immer wieder aufladen muss. Mit diesem ist es ihm möglich, an Terminals den Spielstand zu speichern, Maschinen in Gang zu setzen oder Türen zu öffnen. Obwohl die ganze Atmosphäre Gänsehaut verursacht, ist die Grafik alles andere als gruselig. Die Figuren sehen dank hoher Polygonanzahl enorm realistisch aus. Und

mit Ausnahme der gelegentlich etwas ruckartigen Bewegungen des Hauptcharakters gibt es hinsichtlich der Animation kaum Kritikpunkte. Besonders schön sind Grafikeffekte wie an der Luft gefrierender Atem, wegspritzendes Wasser oder verdampfende Aliens. Wir erwarten schon mit Spannung die PAL-Version.

Stefanie Schwarz

ANGESPIELT Extermination

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

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

EINSCHÄTZUNG Sehr Gut

„Trotz Hochspannung kommt die Action nicht zu kurz. Ein potenzieller Play-Zone-Hit.“

ANGESPIELT Extermination

Absolut unaufhaltsam.



MIDNIGHT CLUB
STREET RACING

PlayStation 2

Nachts gehört die Straße dir – in den exakt nachgebildeten Welt-Metropolen New York und London gibt es für dich keine Regeln: Geschwindigkeit, Nervenkitzel und Straßenschlachten im Dschungel der Großstadt.





■ **LUFTIKUS** Im Freestyle-Modus zählen nur die Punkte, die Sie für gelungene Tricks beim Sprung kassieren – bei normalen Rennen sind die Stunts unwichtig.



■ **LANDUNG VORBEREITEN!** Kollisionen in der Luft kommen häufig vor, doch durch Gewichtsverlagerung können Sie Ihr Quad in der Luft noch bewegen.

ATV Offroad Fury

>> GENRE
Rennspiel
>> SPIELER
1-4
>> HERSTELLER
Sony
>> INTERNET
www.scea.com

Wer hätte das gedacht: Gleich das zweite **Quad-Rennspiel** wurde in den USA zum Hit!

■ **UNBEKANNTES FLUGOBJEKT**
Löst ATV Offroad Fury eine Invasion der Quad-Rennspiele aus?

Während Acclaim's *ATV Quad Power Racing* vor allem aufgrund seiner bescheidenen Technik wenig beachtet wurde, gelang Sonys Versoftung der ungewöhnlichen Motorsportart gleich der Sprung an die Spitze der amerikanischen Verkaufscharts – und das nicht nur aufgrund der PS2-Softwareflaute in dieser Zeit, denn *ATV Offroad Fury* kann sich wirklich sehen lassen! Das Entwicklerteam Rainbow Studios konnte schon mit *Motocross Madness* am PC Erfahrung in einem ähnlichen Bereich sammeln und so ist die wohl größte Stärke des Spiels natürlich die Fahrzeugphysik, mit der ein solcher Titel steht und fällt. Abgesehen vom reinen Fahrverhalten am Boden will vor allem das Verhalten der Quads im Sprung glaubwürdig simuliert sein – Absprungwinkel und -geschwindigkeit sind dabei ebenso wichtig wie die Art, mit der ein Fahrer dabei sein Gewicht verlagert. Bei *ATV Offroad Fury* können Sie dadurch nicht nur versuchen, Ihrem Gefährt zu einer möglichst sanften Landung zu ver-



■ **FERNSEHREIF** Per Knopfdruck können Sie jederzeit die spektakuläre Thrill-Cam-Ansicht anwählen.



VÖLLIG LOSGELÖST Unsaubere Landungen resultieren bei ATV oft in schmerzhaften Unfällen.

helfen, sondern auch die Sprunghöhe und -weite variieren, was bei hügeligen Abschnitten extrem wichtig ist: Wer zu kurz oder zu weit springt, landet möglicherweise zwischen zwei Hügeln und kommt fast zum Stillstand, während die Konkurrenz über ihn hinwegfliegt. Wer Pech hat, gerät



SO GESEHEN ... Die Kamera ist sehr vielseitig stellbar und ermöglicht gelungene Nahaufnahmen.

dabei buchstäblich unter die Räder und darf daraufhin eine der erstaunlich glaubwürdigen Crashanimationen bestaunen. Grafisch macht das Spiel einen grundsoliden Eindruck, viele unauffällige Effekte, gut modellierte Quads und Fahrer, ordentliche Texturen und eine stets sehr flüssige Darstellung können überzeugen. Die akustische Seite präsentiert sich ähnlich gut und wartet mit zahlreichen bekannten, wenn auch etwas älteren Tracks auf – „Them Bones“ von Alice In Chains dürfte jedem bekannt sein und auch die anderen Bands wie Soundgarden, Anthrax oder Primus sind jedem Rockfan ein Begriff. Letztendlich schmälert vor allem ein Mangel den Spielspaß: die Gegnerintelligenz. Die CPU-Fahrer sind einerseits nach ein paar Ausflügen in die Botanik (die übrigens entweder mit einem Unfall oder mit dem Zurücksetzen auf die



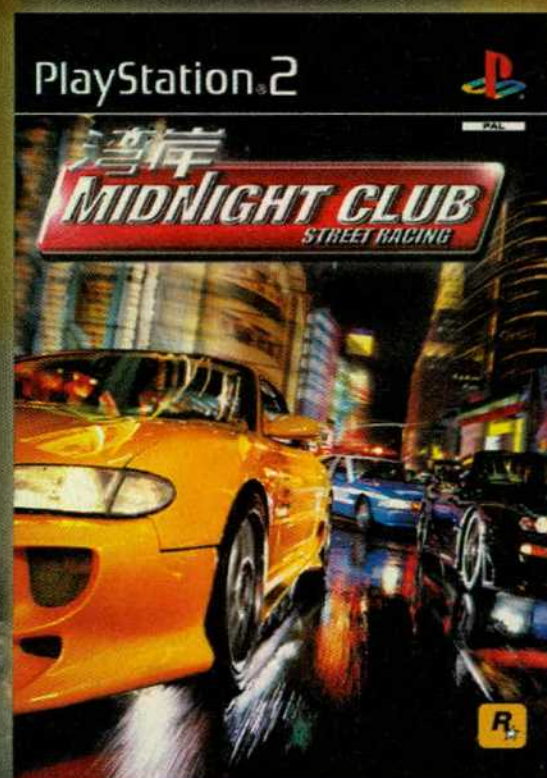
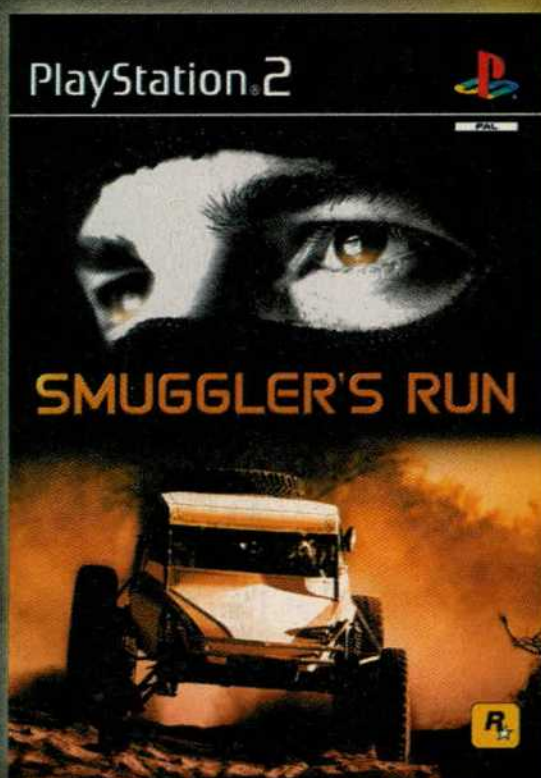
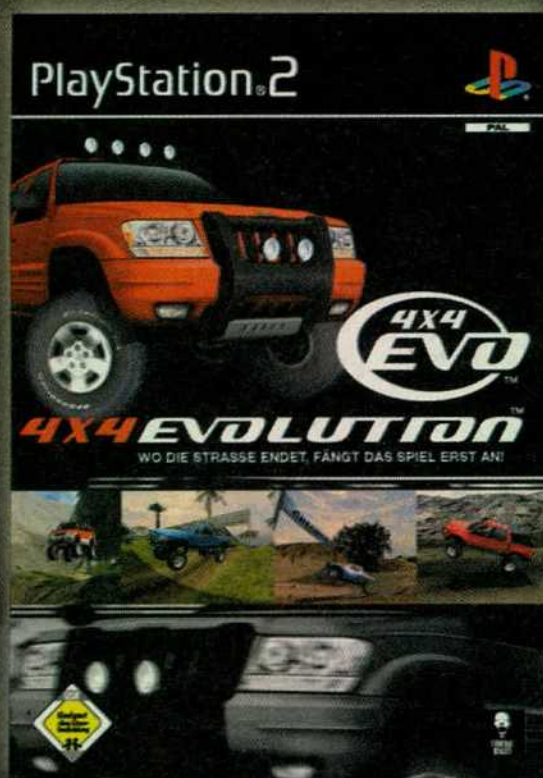
KOMPROMISS-LÖSUNG Der Multiplayer-Modus sieht gut aus, leidet aber unter starkem Nebel.

Strecke enden – also doch nicht wirklich „offroad“!) schnell wieder eingeholt, bleiben jedoch andererseits auch bei sehr guten Leistungen stets nah an Ihnen dran und kosten Sie oft in der letzten Kurve noch den sicher geglaubten Sieg. Schade, denn davon abgesehen ist *ATV Offroad Fury* für uns nicht nur was die Verkaufszahlen angeht ein Hit!

Michael Pruchnicki

ANGESPIELT ATV Offroad Fury	
System	PlayStation 2
Hersteller	Sony
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	3. Quartal
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	20+
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
DVD	Rainbow Studios
EINSCHÄTZUNG Gut	
„Spielerisch wie technisch gelungenes Rennspiel mit etwas dubioser Gegnerintelligenz“	

Und immer verdammt schnell!!



Drei ultimative Renner: extremer Speed, rasante Action und genialer Spiel-Spaß.

PlayStation 2

www.take2.de





■ **UPS!** In den Unterwassertunnels von Otoh Gunga fletscht beim Anblick eines kleinen, saftigen Siths schon jemand die Zähne.



■ **AUF IHN!** Sebulba kehrt nicht nur im Kinofilm die ekelhafte Rowdy-Seite nach außen und rückt seinen Konkurrenten verbissen auf die Pelle.



■ **FARBENPRÄCHTIG** Die Häuser von Theed sind mit glitzernden Mosaiken geschmückt.

Der Ausdruck „bombad“ dürfte dem durchschnittlichen deutschen Kinogänger wenig sagen. Angesichts der deutschen Übersetzung von Jar Jar Binks' Lieblings-Bekräftigung „superheftig“ ist jedoch einzusehen, warum man den Titel der englischen Fassung beibehalten hat. Doch ruhig Blut: Auch wenn Sie beim Anblick des schlappohrigen Gungans aus *Star Wars: Episode I* am liebsten an die Decke gehen würden, könnte Ihnen *Super*

Bombad Racing einen Heidenspaß machen. Wer sich schon einmal an *Mario Kart* auf dem Nintendo 64 versucht hat, wird sich auf den Pisten von Lucas Learning sofort heimisch fühlen. Abgesehen davon, dass Sie im *Star Wars*-Universum anstelle von Gokarts offene Raumschiffchen steuern und demzufolge eine größere Bewegungsfreiheit haben. Allein, in Teams oder gegen bis zu drei Mitspieler brausen Sie in Gestalt von schrulligen Kopffüßlern durch bunte 3D-Areale und sammeln Bonuskristalle auf, in denen sich Boosts oder Schilde sowie Energiekugeln, Geleebälle, Traktorstahlen etc. verbergen, mit denen Sie Ihren Gegnern eins auswischen können.

Star Wars Super Bombad Racing

>> GENRE
Rennspiel
>> SPIELER
1-4
>> HERSTELLER
Lucas Learning
>> INTERNET
www.lucasarts.com

Selbst würdevolle **Jedi-Schüler** sehen inzwischen ein, dass man sich selbst nicht immer ganz ernst nehmen muss.

■ **FUNKENFLUG** Ob Schilde, Boosts oder Strahlen, die Effekte können sich sehen lassen!



■ **VIERERMATCH** Der Mehrspielermodus für bis zu vier Teilnehmer läuft erfreulich flüssig.



■ **AUS DEM WEG!** Für die Wüstenbewohner sind die Wettkämpfer ein gefundenes Fressen.



■ **DAS DING AUS DEM SUMPF** Achten Sie doch bitte etwas genauer auf Ihren Weg, Majestät.

Klein, aber fein

Bei den Piloten handelt es sich um liebevoll karikierte Versionen von Obi-Wan, Anakin, Darth Maul, Yoda, Königin Amidala, Jar Jar Binks, Boss Nass, Sebulba und Bonusfigur Darth Vader. Jeder Charakter besitzt seine eigenen Stärken und Schwächen und verfügt über Spezialfähigkeiten, die sich über bestimmte Bonuskristalle freischalten lassen. (Unblutige) Deathmatches dürfen in vier Arenen wie einem Jedi-Tempel ausgetragen werden, die neun Rennkurse von ansteigendem Schwierigkeitsgrad hingegen wollen erst



■ **OUTER SPACE** Zu guter Letzt lädt das hufeisenförmige Kontrollschiff der imperialen Droiden zum Wettflug ein.

INFO Zu Besuch bei Lucas Learning

Lesen und rechnen mit Jar Jar und Yoda

Familienfreundlichkeit ist angesagt im Hause Lucas. Nach einer Reihe von Lernspielen folgt jetzt der erste Entertainment-Titel aus der Abteilung Lucas Learning. Natürlich mit Star-Wars-Lizenz und garantiert stubenrein!

Am Rande von San Francisco, ein unscheinbares zwei-stöckiges Gebäude, in dem zwei Teams alles Erdenkliche an Software zusammenschustern, was der *Star Wars*-Freak sich wünscht. Oder auch nicht. Während im linken Flügel LucasArts an „ernsthaften“ Titeln wie *Star Wars: Episode I – Racer* oder *Star Wars Starfighter* werkelt, sind die Mädels und Jungs von Lucas Learning für den Grundschul-Hype in Form von Lernspielen wie *Droid Works* oder *Yoda's Challenge* zuständig. Um etwas Abwechslung in ihren Edutainment-Alltag zu bringen, hat sich die Lucas-Learning-Mannschaft schließlich die Erlaubnis ergattert, einen eigenen reinrassigen Funracer zu entwickeln. Und dafür sieht das Ergebnis wirklich ganz manierlich aus.



■ **SWEET HOME** Senior Art Technician Patrick Shaw und Project Leader Michael McCormick.



■ **CHEESE!** Zur Feier der Präsentation des Spiels versammelt man sich zum Gruppenfoto.



■ **ZWEITER PLATZ** Experte Michael kennt die Rennstrecken schon in- und auswendig.

Stück für Stück erspielt werden. Fast alle Schauplätze des Kinofilmes sind, gespickt mit Hindernissen und Abkürzungen, vertreten: In der Unterwasserstadt der Gungans tauchen Sie durch schillernde Tunnel, das Straßennetz von Coruscant verzweigt sich in komplizierten Ebenen und beim Podrace müssen Sie Ihr Geschoss durch ein Labyrinth aus Steininformationen manövrieren. Dabei gilt es, unter anderem Felslawinen, Sandstürme, Falltore, Katapulte und feindliche Aliens unbeschadet zu umschiffen. Leider kommt inmitten des hektischen Treibens vor allem im Splitscreen-Modus die Übersicht gelegentlich abhanden, dafür überzeugen die hübschen Texturen, ansehnlichen Effekte und vor allem die Animationen der *Episode I*-Helden. Yodas Spitzohren flattern im Fahrtwind, Jar Jar bleckt seinen Konkurrenten frech die Zunge, Obi-Wan verrenkt sich nach dem Sieg in Jedi-Meditationsübungen. An Zwischensequenzen hingegen hat man etwas geknausert, auch eine umfangreichere Auswahl an Spielmodi hätte sicher nicht geschadet. Doch alles in allem verspricht *Super Bombad Racing* ein solider Party-Spaß zu werden, dem man die Begeisterung seiner Schöpfer in jedem Pixel anmerkt.

Stefanie Schetter



■ **ÜBER DEN WOLKEN** Zwischen den Plattformen der Wolkenkratzerstadt gähnen tiefe Abgründe.

ANGESPIELT SW Super Bombad Racing

System	PlayStation 2
Hersteller	Lucas Learning
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	Mai 2001

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	13 Kurse
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Lucas Learning

EINSCHÄTZUNG Gut

„Saubere präsentierter Knuddel-Funracer der alten Schule, nicht nur für Star-Wars-Jünger“



■ **KNALLHART** Für Deutschland nicht-geeignet? Die martialische „Dekoration“ der Fahrzeuge lässt jedenfalls keinen Zweifel am Gewaltfaktor des Spiels.



■ **STILVOLLES AMBIENTE** Der Name ist Programm: Die düstere Stadtkulisse passt perfekt zu den kranken Hauptfiguren von Twisted Metal Black.

Twisted Metal Black

>> GENRE
Action
>> SPIELER
1-4
>> HERSTELLER
Sony
>> INTERNET
www.scea.com

„Defensives Fahrverhalten?“
– Twisted Metal Black zeigt den Albtraum eines jeden Fahrlehrers.

Twisted Metal gehörte in der Anfangszeit der PSone zu den Geheimtipps: Die Straßenschlachten zwischen raketenbewehrten Autos mit allerlei obskuren Gestalten am Steuer waren ein Novum und konnten vor allem in den USA viele Fans gewinnen. *Twisted Metal Black* präsentiert sich dem Titel entsprechend ein ganzes Stück düsterer als die bisherigen Teile, was schon bei den insgesamt 14 Charakteren anfängt: Nur wenige Spieler dürften sich mit einem Kannibalen, einem psychisch schwer gestörten Mädchen oder einem augenlosen Ex-Boxer anfreunden können. Die Levels wirken zwar auch nicht unbedingt einladender, beeindruckend aber allein durch schiere Größe: In einer Stage

beginnen die Kämpfe zum Beispiel in einer Art Lagerhalle, die sich später als der Laderaum eines riesigen Schiffes entpuppt – die Action verlagert sich dann auf den Rest des Schiffs und nach dem Andocken sogar auf eine Insel! Dabei kann auf vielfältige Weise mit der Umgebung interagiert werden: Ein abgeschossenes Flugzeug crasht in ein Hochhaus und öffnet den Zugang zu einem weiteren Levelabschnitt, ein Wasserturm lässt sich mit etwas Geschick als tödliche Waffe einsetzen und nach Beschuss der stützenden Träger setzt sich sogar ein Riesenrad in Bewegung und zermalmt alles unter sich.



■ **MULTIPLAYER-MATCH** Der Splitscreen-Modus soll auch mit vier Spielern sehr flüssig laufen.

Die Endversion soll sogar im 4-Spieler-Split-screen durchgehend superflüssige 60 Frames pro Sekunde bieten. Ein Deutschlandtermin steht noch nicht fest und es wird interessant zu sehen, ob und in welcher Form das Spiel hier erscheint – denn im Gegensatz zu *Driver* und *Crazy Taxi* können sich hier die Fußgänger nicht immer vor heranrasenden Fahrzeugen oder Raketen retten ...

Michael Pruchnicki

■ **FREUNDLICHES LÄCHELN**
Die Darstellerriege von TMB besteht aus lauter sympathischen Gestalten.



■ **EFFEKT-GEWITTER** Die Grafikeffekte beim Einsatz der Extrawaffen setzen neue Maßstäbe.



■ **VON OBEN HERAB** Der Schleudersitz-Angriff ist ein Specialmove.

ANGESPIELT	Twisted Metal Black
System	PlayStation 2
Hersteller	Sony
Genre	Action
Spieler	1-4
Sprache	Englisch
Preis	Nicht bekannt
Termin	Nicht bekannt
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	Ca. 10 Single-, 20 Multiplayer
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
Nicht bekannt	Incognito Studios
EINSCHÄTZUNG	Sehr Gut
„Twisted Metal Black dürfte an den Erfolg der ersten beiden Teile anknüpfen!“	

Sehr appetitlich: die Vorspeise.

Formel Eins 2001



Formel Eins 2001

PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0010
Release: April 01

DM **119.⁹⁵**

C-12: Final Resistance



C-12: Final Resistance

PSOne
Art. Nr.: SONYD1537
Release: April 01

DM **89.⁹⁵**



Shadow of Memories

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0068
erhältlich

DM **99.⁹⁵**



Age of Empires 2

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0067
Juni 01

DM **99.⁹⁵**



ISS Pro Evolution 2

PSOne
Art.Nr.: SONYD1550
erhältlich

DM **79.⁹⁵**



Vanishing Point

PSOne
Art.Nr.: SONYD1168
erhältlich

DM **79.⁹⁵**

➤ **(0931) 35 45 255** Mo. - Fr. 8.30-22.30 Uhr,
Sa. - So. 9.30-18.00 Uhr oder 24h unter: **www.gameplay.de**



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

Angebote satt: das Hauptgericht.



Summoner

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0044
April 01

DM **109.95**



Crazy Taxi

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0110
April 01

DM **99.95**



MDK 2: Armageddon

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0120
erhältlich

DM **99.95**



Soul Reaver 2

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0085
Mai 01

DM **109.95**



Mat Hoffmans Pro BMX

PSOne
Art.Nr.: SONYD1293
Mai 01

DM **79.95**



Alone in the Dark IV

PSOne
Art.Nr.: SONYD1261
Mai 01

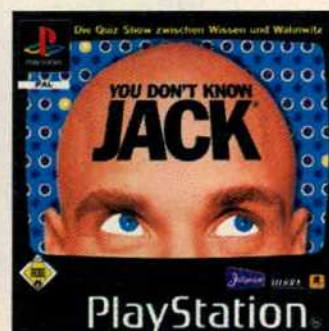
DM **89.95**



Sheep Dog 'n Wolf

PSOne
Art.Nr.: SONYD1523
Mai 01

DM **79.95**



Starfighter

PSOne
Art.Nr.: SONYD1534
erhältlich

DM **59.95**

PlayStation 2

Playstation 2 inkl. DS		DM 869.00	✓ ESPN X-Games Snowboarding		DM 99.95	✓ Rumble Racing	Mai 01	DM 119.95
Memory Card 8 MB		DM 89.95	Evergrace		DM 99.95	Silpheed:The Lost Planet	April 01	DM 99.95
DVD Fernbedienung		DM 44.95	Exhibition of Speed	April 01	DM 99.95	✓ Sky Odyssey	April 01	DM 119.95
Action Replay 2 PS2/PSOne		DM 89.95	Gun Griffon Blaze		DM 99.95	Sky Surfer	April 01	DM 99.95
AV Adapter m. SVHS-Anschl		DM 34.95	Heroes of Might and Magic	April 01	DM 109.95	✓ Smugglers Run		DM 89.95
Super RGB Scart mit Audio		DM 19.95	Hidden Invasion	April 01	DM 99.95	✓ SSX		DM 119.95
4 X 4 Evolution		DM 89.95	Kengo		DM 99.95	✓ Street Fighter 3 EX		DM 119.95
7 Blades	Mai 01	DM 99.95	✓ Knockout Kings 2001		DM 119.95	Surfing H3O		DM 89.95
✓ Age of Empires 2	Juni 01	DM 99.95	Le Mans	Juni 01	DM 129.95	✓ SW:Super Bombad Racing	Mai 01	DM 119.95
All Star Baseball 2002	April 01	DM 89.95	✓ Moto GP		DM 119.95	✓ Tekken Tag Tournament		DM 119.95
Army Men - Air Attack 2	Mai 01	DM 109.95	MTV Music Generator 2	Mai 01	DM 109.95	✓ Tiger Woods PGA Tour 2001	April 01	DM 119.95
Army Men - Green Rogue	April 01	DM 109.95	NBA Hoopz		DM 99.95	Tokyo Highway Challenge 2	Mai 01	DM 99.95
Army Men - Sarges Heroes 2	April 01	DM 109.95	✓ NBA Live 2001		DM 119.95	Top Gun Int.Task Force	April 01	DM 99.95
✓ Dead or Alive 2:Hardcore		DM 119.95	✓ Oni		DM 69.95	UEFA Challenge	Juni 01	DM 129.95
Disney`s Dschungelbuch m. T.	April 01	DM 109.95	Pool Master		DM 89.95	Viper Heats	Mai 01	DM 99.95
✓ Driving Emotion Type S		DM 119.95	✓ Rayman Revolution		DM 99.95	Viva Rock Vegas	April 01	DM 99.95
ESPN National Hockey N.	Mai 01	DM 99.95	Red Faction	Juni 01	DM 99.95	Warriors of Might & Magic	April 01	DM 109.95
✓ ESPN NBA 2Night		DM 99.95	Ring of Red	Mai 01	DM 109.95	WDL:Thunder Tanks	April 01	DM 109.95



Wirklich gute Spiele
gibt's bei gameplay



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

DVD

Highlander FSK 16	DM	39.95
Mission Impossible 2 FSK16	DM	49.95
Nur noch 60 Sekunden FSK16	April 01	DM 49.95
Scary Movie FSK16	DM	49.95
Scream 3 FSK16	DM	39.95
Titan A.E FSK6	April 01	DM 49.95
X-Men FSK12	DM	49.95

PSOne

✓ Playstation PSOne	DM	249.00
Memorycard 30B	DM	19.95
Memorycard 120B	DM	49.95
102 Dalmatiner	DM	89.95
BDFL Manager 2001	DM	89.95
Black&White	Mai 01	DM 99.95
Dancing Stage-Euromix	DM	79.95
Darkstone	DM	89.95
Digimon World	April 01	DM 79.95
Divers Dream	DM	24.95
Ducati World	DM	69.95
Duke Nukem L.o.Babes	DM	49.95
Dune 2000. Classic	DM	29.95
✓ Ein Königreich f. e. Lama	DM	89.95
European Super League	DM	74.95
Evil Dead: Hail t.the King	April 01	DM 79.95
Evil Twin	April 01	DM 79.95
Final Fantasy IV	DM	129.95
SB Final Fantasy IV	DM	24.95
Fisherman's Bait 3	DM	79.95
Ford Racing	DM	49.95
Grandia	DM	24.95
HBO Boxing after Dark	DM	49.95
Kasparov	DM	49.95
Kensai Sacred Fist	DM	24.95
Kiss Pinball	DM	29.95
Legend of Dragoon	DM	99.95
Lego Insel 2:Steinbrecher k.z.	DM	69.95
✓ Liberogrande Inter.	DM	89.95
✓ Medal of Honor Undergrnd.	DM	89.95
Panzer Front	DM	49.95
✓ Point Blank 3	DM	89.95
Rainbow Six Rouge Spear	April 01	DM 49.95
Ronin Blade	DM	24.95
Fisherman's Bait	DM	24.95
✓ Simpsons Wrestling	DM	69.95
Spec Ops Ranger Elite	DM	29.95
Techno Mage	DM	89.95
✓ Time Crisis:P. Titan inkl. gun	April 01	DM 99.95
UEFA Challenge	April 01	DM 79.95
Vanishing Point	DM	79.95
Wer wird Millionär?	DM	59.95
WWF Smack Down 2	DM	89.95
WWF Smackdown	DM	44.95

Preishammer PlayStation 2

⚡ Aqua Aqua	DM	59.95
⚡ 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
⚡ R.2 R. Boxing Round 2	DM	89.95
⚡ Silent Scope	DM	89.95
⚡ Super bust-a-move	DM	69.95

Preishammer PSOne

⚡ 007 Racing	DM	69.95
⚡ Alien - Die Wiedergeburt	DM	69.95
⚡ ATV: Quad Power Racing	DM	19.95
⚡ Bundesliga Stars 2001	DM	44.95
⚡ Cool Boarders 4	DM	39.95
⚡ Crusaders o.Might & Magic	DM	29.95
⚡ Danger Girl	DM	49.95
⚡ Dino Crisis 2 incl. SB	DM	89.95
⚡ Dschungelb. Groove Party	DM	39.95
⚡ F1 2000	DM	49.95
⚡ Final Fantasy 8 Ltd.Bundle	DM	69.95
⚡ Formel Eins 2000	DM	39.95
⚡ Formula 1 '99	DM	19.95
⚡ Fussball Live	DM	19.95
⚡ Fussball Live 2	DM	39.95
⚡ Inter. Track & Field II	DM	39.95
⚡ ISS Pro Evolution	DM	39.95
⚡ Landmaker	DM	19.95
⚡ Metal Gear SpecialMissons	DM	19.95
⚡ Micro Maniacs	DM	14.95
⚡ Moho	DM	29.95
⚡ NBA in the Zone 2000	DM	39.95
⚡ Need for Speed Porsche	DM	49.95
⚡ Railroad Tycoon II	DM	39.95
⚡ Ridge Racer Revolution	DM	29.95
⚡ Road Rash Jailbreak	DM	49.95
⚡ Roadsters	DM	29.95
⚡ Ruff & Tumble	DM	39.95
⚡ Street Scooters	DM	19.95
⚡ Syphon Filter 2	DM	49.95
⚡ Toca World Touring Cars	DM	49.95
⚡ Tomb Raider 4	DM	29.95
⚡ UEFA 2000	DM	9.95
⚡ UEFA Striker	DM	29.95
⚡ Wild Rapids	DM	19.95
⚡ Aqua GT	DM	29.95
⚡ Bundesliga 2000 Manager	DM	49.95
⚡ DSF Surf Riders	DM	39.95
⚡ NHL 99	DM	29.95
⚡ Thrasher	DM	49.95
⚡ Versus	DM	29.95

Aktuelle Spielehighlights



Armored Core 2

PLAYSTATION 2

Art.Nr.: P2S0024
erhältlich

DM **99.95**



Z.O.E. Zone of the Enders

PLAYSTATION 2

Art.Nr.: P2S0070
erhältlich

DM **99.95**



Formel Eins 2001

PSOne

Art.Nr.: SONYD1542
April 01

DM **89.95**



ESPN Intern. Track & Field

PLAYSTATION 2

Art.Nr.: P2S0020
erhältlich

DM **89.95**



Int.Superstar Soccer 2000

PLAYSTATION 2

Art.Nr.: P2S0019
erhältlich

DM **89.95**



UEFA 2000

PSOne

Art.Nr.: SONYD1107
erhältlich

DM **9.95**



Danger Girl

PSOne

Art.Nr.: SONYD1296
erhältlich

DM **49.95**



(0931) 35 45 255

Mo. - Fr. 8.30-22.30 Uhr,

Sa. - So. 9.30-18.00 Uhr oder 24h unter: **www.gameplay.de**



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

Und als Sahnehäubchen: der Nachtisch

Die 12 besten Gründe für die PlayStation 2



Playstation 2 in 12
Monatsraten monatl. DM **77,19****

Playstation 2 in 24
Monatsraten monatl. DM **41,04****

Playstation 2 oder PS2
ohne Ratenzahlung DM **869,00**
Art.Nr.: P2H001

****Entspannung auf dem Konto**
Bei Ihren Finanzen bleibt dagegen fast alles beim Alten. Denn die PS 2 zahlen Sie in 12 oder 24 bequemen Monatsraten von jeweils DM 77,19 bzw. DM 41,01 und einem gesamten Teilzahlungspreis von DM 926,28 bzw. DM 984,24. Der effektive Jahreszins liegt bei diesem Angebot bei 12,9%. Abgewickelt wird diese Aktion von unserer Partnerbank CC-Bank. Und so einfach geht's: Rufen Sie unsere Finanzkauf-Hotline 09 31/35 45 245 an, die Sie über das weitere Vorgehen informieren wird.



- TopSpiel**
- Preishammer** – aktuelle TopSpiele zum Spitzenpreis
- Portofreie Sonderlieferung***
- Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine Überraschung!
- Neuheiten** – ab sofort erhältlich

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

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



Rainbow Six Rouge Spear

PSOne
Art.Nr.: SONYD1399
April 01

DM **49,95**



Syphon Filter 2

PSOne
Art.Nr.: SONYD1194
erhältlich

DM **49,95**



Formel Eins 2000

PSOne
Art.Nr.: SONYD1260
erhältlich

DM **39,95**



Fussball Live 2

PSOne
Art.Nr.: SONYD1373
erhältlich

DM **39,95**



Gradius III & IV

PlayStation 2
Art.Nr.: P2S0017
erhältlich

DM **89,95**



Eternal Ring

PlayStation 2
Art.Nr.: P2S0025
erhältlich

DM **89,95**

➔ (0931) 35 45 255 Mo. - Fr. 8.30-22.30 Uhr,

Sa. - So. 9.30-18.00 Uhr oder 24h unter: **www.gameplay.de**



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES



■ **BLICKWINKEL** Der Kameraführung können nur unbeteiligte Zuschauer etwas abgewinnen.



■ **FLUGHILFE** Optional können Sie Ihre Gegner auch am Kragen packen und zurückwerfen.



■ **UNFAIR!** Tritte unter die Gürtellinie verursachen leider nicht mehr Schaden als normale Treffer.

Hidden Invasion

» **GENRE**
Action
» **SPIELER**
1
» **HERSTELLER**
Swing!
» **INTERNET**
www.swing-ag.de

So einfach kann es sein, eine Alien-Invasion im wahrsten Sinne des Wortes **zurückzuschlagen**.

Er trägt fürchterliche Klamotten, läuft ein bisschen steif und stottert wie Max Headroom – aber welcher Held ist schon perfekt? Dafür treffen seine Tritte und Schläge härter als jede abgesägte Schrotflinte! So kann es den männlichen Protagonisten aus *Hidden Invasion* auch nicht wirk-



■ **GEWOHNHEITSSACHE** Sowohl Ihre Gegner als auch deren Taktiken wiederholen sich ständig.

lich beeindrucken, als er erfährt, dass die Erde im Begriff ist, von einer außerirdischen Macht übernommen zu werden. Einzig mit einer Pistole und seinen eisernen Fäusten bewaffnet, kennt er nur eine Methode, das extraterrestrische Gezücht in seine Schranken zu weisen. Wer Spiele wie *Fighting Force* mag, wird sich zumindest mit dem Spielkonzept von Tokas Prügelorgie sehr schnell anfreunden können. Als eine(r) von zwei anwählbaren Kämpfern einer Polizei-Spezialeinheit müssen Sie sich einfach Ihren Weg zum Ende eines jeden Levels durch mehrere Angreiferrudel knüppeln. Zwar können Sie die fallen gelassenen Waffen Ihrer Feinde benutzen, aber Ihre wenigen Nahkampfangriffe sind gegen mehr als zwei Schläger eigenartigerweise effektiver. Wer hier aber ein ausgefeiltes Kampfsystem erwartet, der sollte



■ **FAUSTREGEL** Wenn die Terroristen ihre Waffen fallen lassen, können Sie sie auch benutzen.

besser von einem genaueren Blick absehen. Außerdem sorgt die perspektivenabhängige Steuerung häufig dafür, dass Sie plötzlich in eine verkehrte Richtung laufen oder treten und dann ein paar Treffer einstecken müssen. Grafisch ist die dröge Hackerei auch eher enttäuschend – die Levels sind klein und wenig abwechslungsreich, dafür läuft alles äußerst flüssig. Die uns vorliegende Vorab-Version hatte noch einige Bugs (besonders im Sound), die hoffentlich bei der fertigen Version ausgemerzt werden.

Stefanie Schwarz



■ **HARTE RÜCKHAND** Die Polizisten und Spezialkommandos entpuppen sich leider als von Aliens kontrollierte Marionetten – dagegen kennt unser muskulöser Held nur ein wirksames Mittel ...

ANGESPIELT Hidden Invasion	
System	PlayStation 2
Hersteller	Swing!
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	Ende Mai
Schwierigkeitsgrad	Save Game
8 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	19
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
CD	Toka/Conspiracy
EINSCHÄTZUNG Geht So	
„Hidden Invasion ist so spannend und tief sinnig wie ein alter Bud-Spencer-Film.“	



■ **FREIFLUG IN DIE HÖLLE** Die magischen Angriffe, die Sie nun anwenden können, haben einen sehr durchschlagenden Erfolg bei den feindlichen Truppen.



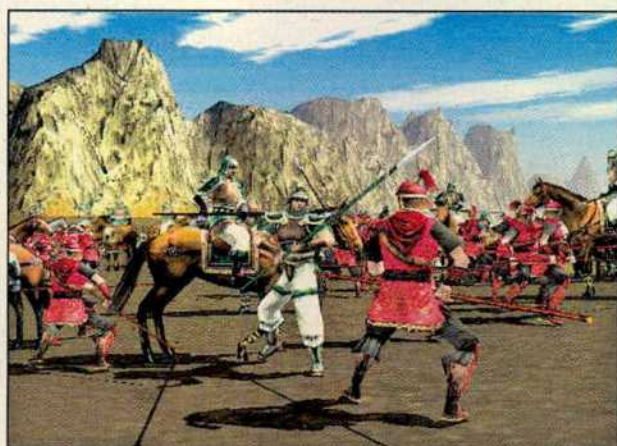
■ **GEFÄHRLICHE SCHÖNHEIT** Im Kampf der Magier haben auch Frauen ihren Platz, die bombastische Zaubersprüche anwenden.

Kessen II

>> GENRE
Strategie
>> SPIELER
1
>> HERSTELLER
Koei
>> INTERNET
www.koei.co.jp

Für die **Fortsetzung** seiner Schlachten-Simulation verspricht Koei deutlich mehr Interaktivität.

Während das Strategiespiel *Kessen* gerade mal seit zwei Monaten in den deutschen Ladenregalen auf Käufer wartet, wird in Japan schon fleißig am Nachfolger programmiert. Und dieser soll den ersten Teil sowohl grafisch als auch technisch übertreffen. Die Kriegsschau-



■ **ROT GEGEN GRÜN** Ihre Truppen können in einzelne Einheiten aufgespalten werden.

plätze sind fast dreimal so groß wie die des Vorgängers und bieten unterschiedlichstes Terrain mit Burgen und Brücken. Bis zu 500 Soldaten werden gleichzeitig auf dem Bildschirm zu sehen sein – jeder von ihnen mit eigener KI. Für viel optisches Brimborium ist also mal wieder gesorgt. Nicht zuletzt, da Sie noch mehr filmreife Zwischensequenzen erwarten. Doch wie sieht es diesmal mit der Interaktionsmöglichkeit aus, an der es beim ersten *Kessen* deutlich mangelte? Laut Koei werden Sie mehr verschiedene Angriffsarten und Taktiken einsetzen können. Als einer von zwei verfeindeten Kriegsherren können Sie Ihre Truppen in kleinere Einheiten aufspalten und diese an verschiedenen Punkten angreifen lassen. Da der Titel etwa 1.200 Jahre vor der ersten Episode spielt, hat sich die Auswahl Ihrer Frontkämpfer leicht geändert. Die Gewehrschützen sind ein wenig

zeitgemäßer Soldaten wie Elite-Reitern, bewaffneter Infanterie und sogar Elefantenkavallerie gewichen. Zudem mischen nun auch Magier im Kampfgeschehen mit, die die feindlichen Armeen mit Tornados, Eisregen, Erdbeben und Feuerbällen traktieren. Und das alles vor einer Hintergrundgeschichte über Macht, Liebe und Intrigen im China des dritten Jahrhunderts.

Stefanie Schwarz



■ **HEISSER KAMPF** Ein wohl platzierter Explosivangriff kann dem Gegner eine Menge Schaden zufügen – vor allem, wenn viele Soldaten an einer Stelle sind.



■ **SCHWERE KAVALLERIE** Auf der heiß umkämpften Brücke geht es zu wie auf einem Viehmarkt.



■ **EISBOMBEN** Der mächtige Magier Zhuge Liang kann mit seiner Magie die Elemente beherrschen.

ANGESPIELT Kessen II	
System	PlayStation 2
Hersteller	Koei
Genre	Strategie
Spieler	1
Sprache	Deutsch geplant
Preis	Nicht bekannt
Termin	Ende 2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	30
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
DVD	Koei
EINSCHÄTZUNG Gut	
„Bessere Grafik und vor allem mehr Gameplay könnten die Schwächen des Vorgängers ausmerzen.“	

GUNGRIFFON
BLAZE™

SWING!

home

game

music

www.gungriffonblaze.de

story

features

screens

movie

info/shop

links

GUNGRIFFON BLAZE™



STEIGEN SIE IN IHREN GIGANTISCHEN
HIGH MAC III.

MACHEN SIE SICH DEN KOLOSS
UNTERTAN.

PREDIGEN SIE IN EINER MESSE
AUS FEUER UND STAHL
IHREN FEINDEN DEN UNTERGANG!



WER DEN WIND SÄT... ...WIRD STURM ERNTEN!

- HARDCORE 3D-MECH-ACTION
- BOMBASTISCHE 3D-GRAFIK UND SPECIAL EFFECTS
- SECHS UMFANGREICHE SZENARIOS
- ÜBER 40 VERSCHIEDENE FEINDEINHEITEN
- ZAHLREICHE WAFFEN UND AUSTRÜSTUNGSELEMENTE

PSM2

„GUNGRIFFON BLAZE™ IST EIN
ACTIONFEUERWERK DER EXTRAKLASSE.
EIN MUSS FÜR ALLE ACTIONFANS.“

82%

THOMAS ROSATO, PSM2 3/2001



GA GAME ARTS

published by:

SWING!
ENTERTAINMENT Media AG

Im Vertrieb von:

Virgin
INTERACTIVE

PlayStation®2



■ KEKS UND SAHNE So würden die zwei Protagonisten von Kuri Kuri Mix auf Deutsch übersetzt heißen.



■ **DOPPELTER STRESS** Hier sollen Sie gleichzeitig ein Insekt abwehren und ein Rad drehen.



■ **KOLOSSEUM** Während Cream das Monster ablenkt, drückt Cookie Knöpfe, um es zu besiegen.

Kuri Kuri Mix

» **GENRE**
Puzzle
» **SPIELER**
1-4
» **HERSTELLER**
Empire
» **INTERNET**
www.kurikurimix.com

Wenn das Häschen in der Grube sitzt, ist dieses originelle **Puzzle-Spiel** leider verloren.



■ **WASSER HAT KEINE BALKEN** Außer wenn Cream sie herüberstößt und so den Weg ebnet.



■ **BRÜCKENBAUER** Den reißenden Fluss können die beiden nur mit Teamwork überwinden.



■ **KEIN SCHOSSTIER** Mit einem kräftigen Zug an der Leine hält Cookie das übellaunige Krokodil von seiner Freundin Cream auf der anderen Seite fern.

Ungewöhnliche Spiele scheinen zurzeit die Domäne von Empire Interactive zu sein. Erst kommt mit *Sheep* eine lustige Schafhüte-Simulation für die PSone, jetzt folgt *Kuri Kuri Mix* auf der PlayStation 2. Originell ist hier vor allem das Spielprinzip: Der Spieler steuert zwei kleine Hasen gleichzeitig und sucht mit ihnen den hindernisreichen Weg aus den 50 Levels. Schon der Einspielermodus funktioniert über Splitscreen: Auf der linken Seite läuft und hüpfert Kurnickel Cookie herum, rechts seine Freundin Cream. Mit dem rechten und dem linken Analogstick sind beide synchron über den Bildschirm zu bewegen. Das kostet am Anfang eine gewisse Eingewöhnungszeit, weil man immer zwei Figuren im Auge behalten muss, die nicht nur an Hindernisse stoßen, sondern auch von merkwürdigen Gegnern angegriffen werden. Wer aber den Trick mal raus hat, wird sich durch ein amüsantes Spiel kämpfen. Kooperation ist dabei besonders wichtig. Oft liegen zum Beispiel Cookie Hindernisse im Weg, die

nur Cream auf ihrer Bildschirmhälfte mit der richtigen Aktion beseitigen kann. Außerdem gibt es in jeder der zehn Welten ein Minispiel, bei dem die beiden gemeinsam Gegner bekämpfen. Da ist etwa einer der beiden in einer Arena mit einem riesigen Widersacher, den er vor Löcher in der Wand locken muss. Die andere Spielfigur befindet sich

oberhalb der Arena und kann durch Knopfdruck Baumstämme aus den Löchern schießen und so den Gegner treffen. Im Mehrspielermodus sieht das genauso aus, nur dass man zu zweit miteinander oder zu viert gegeneinander spielen kann.

Albrecht Ott



■ **GEIER STURZFLUG** Die Vögel bilden eine gute Treppe. Dafür müssen sie aber stillhalten.

ANGESPIELT Kuri Kuri Mix	
System	PlayStation 2
Hersteller	Empire
Genre	Puzzle
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	Anfang Mai
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	50
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
CD	From Software
EINSCHÄTZUNG Gut	
„Innovative Mischung aus Denkspiel und Jump & Run, die hohe Konzentration erfordert“	

C-12 Gewinnspiel

In Zusammenarbeit mit Sony haben wir den außerirdischen Invasoren in einer Nacht- und Nebelaktion ein paar tolle Preise ent-rissen. PlayStation-Fans dürften sich sehr über diese Artefakte freuen.

(C-12)
Final Resistance



Gewinnspiel C-12

**2x je eine
PSone und
ein C-12-Spiel**



**2x je eine exclusi-
ve und hochwertige
PlayStation-Ledertasche
und ein C-12-Spiel**



**6x je ein Play-
Station-Cap und
ein C-12-Spiel**



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

Wie heißt Lt. Vaughans Vorgesetzter?

Ein kleiner Tipp: Wer den C-12-Testbericht in dieser Ausgabe aufmerksam liest, wird die Antwort im Handumdrehen herausgefunden haben.

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: C-12,
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.**

Teilnahmeschluss ist der 2. Mai 2001. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Sony und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. 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 Gewinnfalle.

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

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.



■ **NETTER KING KONG** Dieses Bild lässt die wahre Größe der Kreatur nur erahnen.



■ **FEUERSTURM** Einige der Zaubersprüche im Spiel haben verheerende Auswirkungen auf die Welt.

■ **IHR FREUND UND HELFER**
Dieser Affe ist der Prototyp einer guten Kreatur.

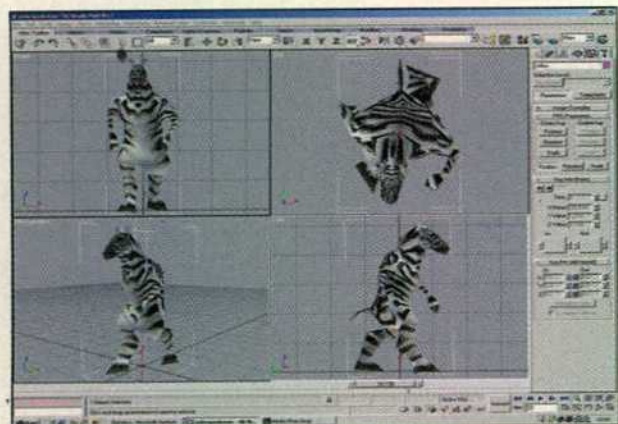
Black & White

» GENRE
Strategie
» SPIELER
1
» HERSTELLER
Midas Interactive
» INTERNET
www.midasinteractive.com

Der aufsehenerregendste PC-Titel des Jahres macht auch auf der PSone eine **sehr gute** Figur!

Kopfschütteln und ungläubiges Staunen waren gängige Reaktionen bei sämtlichen Präsentationen von *Black & White*. Für die PSone-Umsetzung des Spiels gilt das erst recht. Die ersten Meldungen über dieses ambitionierte Projekt haben viele nicht einmal richtig ernst genommen. Bei einer ersten Präsentation in England konnten die Entwickler jedoch beweisen, dass sie auf dem richtigen Weg sind. Um *Black & White* auch auf der PSone zu einem echten Meilenstein zu machen und möglichst viel von der ursprünglichen PC-Version auf die Konsole zu retten, arbeiten die Programmierer eng mit Peter Molyneux zusammen, dem Designer des Original-Spiels, der zudem für Spiele-Klassiker wie *Populous* verantwortlich zeichnet. Am Grundthema von *Black & White* wird sich nichts ändern. Das Ganze ist auch auf der PSone ein Echtzeit-strategiespiel, bei dem Sie als fast allmächtiges, höheres Wesen versuchen, durch den Glauben Ihres Volkes an Macht zu gewinnen. Innerhalb Ihres Einflussbereiches können Sie die Spielwelt Ihren Wünschen



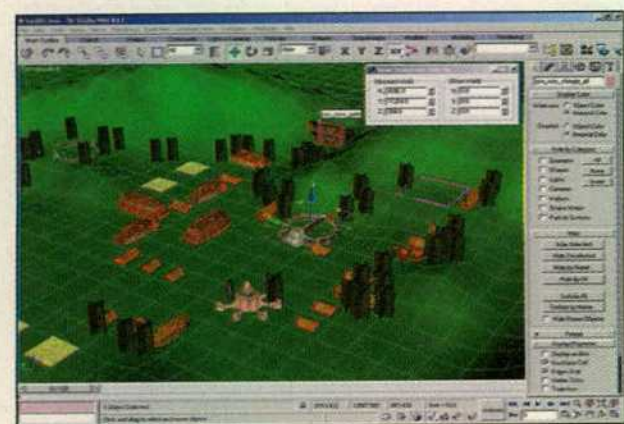


■ **3D-DESIGNSTUDIE** Von oben betrachtet, sieht das Zebra wie ein riesiger Bettvorleger aus.



■ **KORKAMMER ODER RATHAUS?** Die größeren Gebäude im Spiel sind sehr detailreich gestaltet.

anpassen und verändern. Als Werkzeug dient dabei Ihre göttliche Hand. Mit ihr verpflanzen Sie beispielsweise Bäume, helfen bei der Ernte oder zerstören Häuser. Als Gott haben Sie selbstverständlich die Freiheit, mit Ihren Untertanen zu tun, was Sie möchten. Ob Sie gut oder böse sind, die Leute Sie lieben oder fürchten, das alles liegt ganz allein bei Ihnen. Es gibt daher immer mehrere Lösungsansätze für die vielen Aufgaben, die Sie im Spiel bewältigen müssen. Sobald Sie die erste Aufgabe im Spiel gelöst haben, erhalten Sie als Belohnung eine Art Haustier, das Sie auf- und vor allem erziehen müssen. Zur Auswahl stehen eine Kuh, ein Affe und ein Tiger. Im Laufe des Spiels wird die Kreatur stärker und größer und ist bald das ultimative Werkzeug, um Ihre Pläne auszuführen. Bis dahin ist es jedoch ein weiter Weg und Sie werden nicht umhinkommen, Ihre Kreatur zu maßregeln. Sie muss lernen, was Sie darf und was nicht. Damit die Kreatur „sieht“, was Sie als Gott tun, muss Sie an eine Leine genommen werden. Durch diese lernt sie nicht nur die Unterscheidung zwischen Gut und Böse, sondern auch die etwa 20 Zaubersprüche, die in die PSone-Version integriert wurden (im PC-Original sind es 40 Sprüche). Während am PC die Zaubere durch Mausbewegungen aktiviert werden, erfolgt die Eingabe bei der Konsolenfassung über eine festgelegte Tastenkombination. Dies erinnert ein wenig an das Ausführen einer Combo bei Prü-



■ **SIM CITY FÜR DESIGNER** Die einzelnen Dörfer werden sorgfältig geplant und eingebaut.

INTERVIEW Göttervater Peter Molyneux im Gespräch

„Jede Version von Black & White muss perfekt sein.“

Im Rahmen der ersten PSone-Präsentation seines aktuellen Spiels in England konnten wir dem Spiele-Guru einige Fragen stellen.

Play Zone: Wieso sind Sie so fasziniert von Göttersimulationen (*Populous*, *Black & White*)?

Peter Molyneux: Ich kann Sie beruhigen, ich will nicht die Welt beherrschen. Diese Art von Spiel fasziniert mich so, weil der Spieler dadurch die Möglichkeit hat, die Spielwelt zu beeinflussen. Ob er gute oder schlechte Dinge mit seiner Macht anfängt, liegt alleine in seinem Ermessen.

Play Zone: Woher kam die Idee mit den Kreaturen? Können sie eigentlich sterben?

Peter Molyneux: Gegen Ende der *Dungeon Keeper*-Produktion hatte ich ein Tamagotchi, an dem ich sehr hing. Die emotionale Verbindung, die ich zu dem kleinen Ding entwickelt habe, ist mir erst bewusst geworden, als ein Mitglied meines Teams es aus Versehen in Kaffee ertränkt hat. Daraus entstand die Idee, etwas in das Spiel einzubauen, zu dem man eine emotionale Beziehung aufbauen kann. Die Kreatur kann im Spiel zwar schwer verletzt werden, aber nicht sterben. Niemand würde das Spiel noch einmal spielen, wenn die Kreatur nach vielen Stunden Spielzeit einfach so sterben würde.

Play Zone: Sind die Kreaturen in der PSone-Umsetzung dümmer als auf dem PC?

Peter Molyneux: Ich würde sie nicht als dümmer bezeichnen. Was ihnen jedoch fehlt, ist die erweiterte Assoziationsfähigkeit, die sie am PC besitzen. Auf der PSone kann die Kreatur einen Gegenstand mit ein oder zwei anderen in Zusammenhang bringen. Auf dem PC sind dieser Fähigkeit praktisch keine Grenzen gesetzt.

Play Zone: Wird es einen Film oder ein Buch zum Spiel geben?

Peter Molyneux: Ein Film ist momentan nicht geplant. Es wird aber ein Buch geben, das noch in diesem Jahr erscheinen wird. Es spielt in einem der Dörfer des Spiels.

Play Zone: Haben Sie das Spiel als guter oder böser Gott gespielt?

Peter Molyneux: Ich habe als böser Gott gespielt, da man damit hervorragend Stress abbauen kann. Es ist einfach unglaublich, wie viele Menschen ich getötet oder geopfert habe. Wenigstens habe ich eine gute Ausrede dafür: Ich musste ja alles ausprobieren.



■ **AUDIENZ BEIM GURU** Peter Molyneux mit einem Vertreter des Publishers Midas Interactive.

gelspielen. Neben Kürzungen und Änderungen bei Zaubersprüchen und Steuerung wurden auch die Zahl der zu lösenden Aufgaben, die Sprachausgabe und die Detailfülle der Spielwelt reduziert; damit trägt man der geringeren Leistungsfähigkeit der PSone Rechnung. So ist beispielsweise Ihr „Gewissen“, verkörpert durch einen „Engel“ und einen „Teufel“, nicht – wie auf dem PC – umfassend animiert, sondern taucht in einer Dialogleiste am Bildschirmrand auf. Dies gilt auch für die Bewohner Ihres Landes, mit denen Sie sprechen können. Außerdem mussten einige Gimmicks und Extras entfernt werden, die auf der PSone wegen fehlender multimedialer Möglichkeiten einfach nicht möglich waren. Die Sprachausgabe wird ebenfalls nicht ganz so ausführlich sein wie am PC. Nichtsdestotrotz war die frühe PSone-Version sehr beeindruckend. Alle Schlüssel-

elemente des Spiels, die *Black & White* auf dem PC zu einem derart einzigartigen Spielerlebnis machen, werden Sie auch in der PSone-Umsetzung wiederfinden. Mit ein paar göttlichen Eingebungen und fleißiger Arbeit wird es Krisalis Software möglicherweise sogar gelingen, die anvisierte Veröffentlichung des Spiels im Juni dieses Jahres einzuhalten.

Wolfgang Fischer

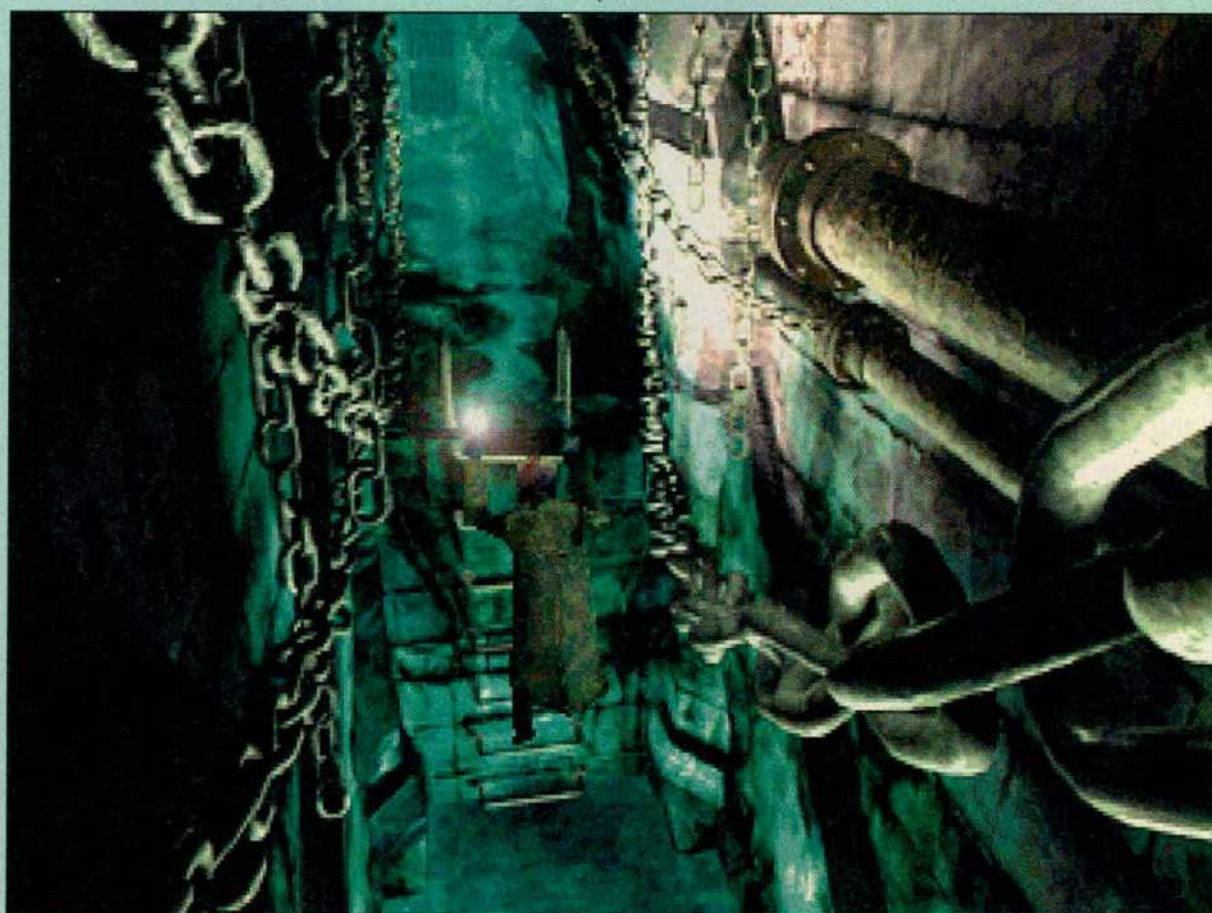
ANGESPIELT Black & White	
System	PSone
Hersteller	Midas
Genre	Strategie
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	Nicht bekannt
Termin	Juni
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
—	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Krisalis Software
EINSCHÄTZUNG Sehr Gut	

„Den Entwicklern ist es gelungen, die fast magische Anziehungskraft des Spiels auf die Konsole zu übertragen.“



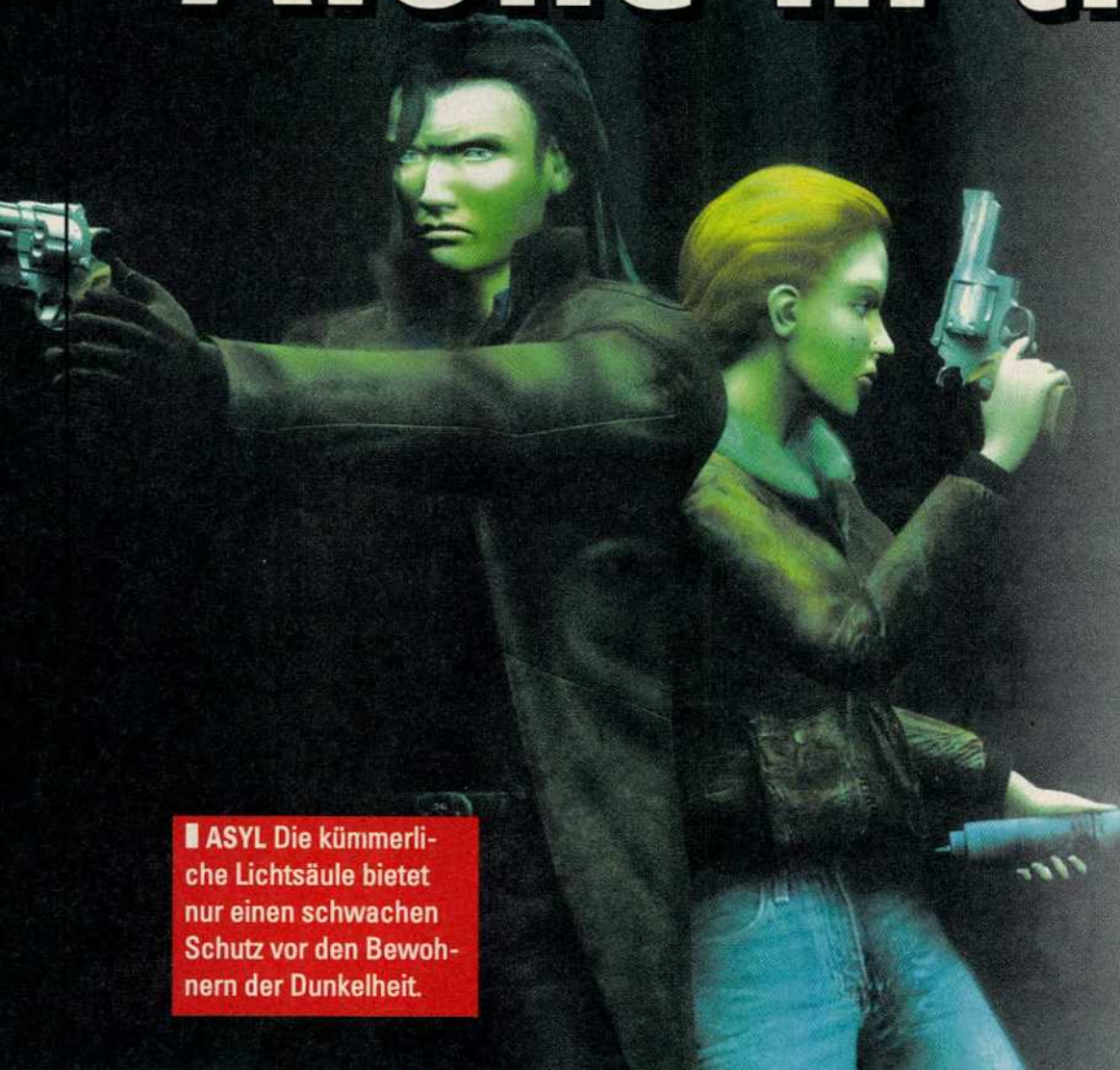
■ **FREIE ENTSCHEIDUNG** Mit Ihrer göttlichen Hand können Sie in der Spielwelt tun, was sie möchten.

MOST WANTED
PLAYZONE



■ **UNTERGRÜND** Irgendwo hier unten in den Abwasserkanälen muss es einen Zugang zu dem düsteren Haus geben, in dem Aline nach dem Flugzeugabsturz gelandet ist.

Alone in the Dark IV



■ **ASYL** Die kümmerliche Lichtsäule bietet nur einen schwachen Schutz vor den Bewohnern der Dunkelheit.

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

Waren Sie schon einmal allein? In einem fremden, dunklen Treppenhaus, in dem Sie kaum die Hand vor Augen sehen konnten? Und haben Sie dann vielleicht ein leises Knarren hinter sich gehört ...?

Himmeldonnerwetter! Was Darkworks da zur Preview abgeliefert hat, ist wirklich Paranoia pur. Ja, in Infogrames' Vorankündigungen war die Rede von „Grauen“. Von schwarzen Lichtungen und Räumen, in denen nur der zuckende Schein einer Taschenlampe beunruhigende Umgebungsdetails aufblitzen lässt. Vom Wechsel zwischen beklemmender Musik und ver-



■ **TRÜGERISCH** Denken Sie etwa, Dämonen seien wasserscheu? Ganz fataler Fehler.



■ **WER WANDERT SO SPÄT ...** Wie mag da erst die PlayStation-2-Fassung aussehen?



■ **WO IST DER LICHTSCHALTER?** Nur ein heller Kreis trennt Aline von den Angreifern.



■ **BEGRÜSSUNG** Die Hofhunde haben ihre Ketten gesprengt. Carnby weiß davon noch nichts.



■ **RETTUNG** Was Jill das Farbband für die Schreibmaschine, das ist Edward das Amulett.

heißungsvoller Stille, die nur vom Tappen der eigenen Schritte und von Geräuschen durchbrochen wird, deren Ursprung man gar nicht erfahren möchte. Doch welcher Redakteur mit der Attitüde „Pressemeldungen versprechen viel, wenn der Tag lang ist ...“ im Hinterstübchen hätte tatsächlich ein so packendes Ergebnis erwartet? Der Eindruck, der entsteht, wenn Sie mit dem Analog-Stick den Kegel Ihrer Lampe über moosüberwucherte Steine und fingerartiges Gestein, vergilbten Putz oder rostige Gittertüren gleiten lassen, ist schlichtweg verblüffend. Durch die Echtzeit-Berechnung der Schattenwürfe wirken die Objekte erstaunlich plastisch, außerdem lässt sich trotz niedriger Auflösung eine riesige Menge an Details erkennen und ausmachen, ob der beleuchtete Untergrund aus Holz, Stein, Metall oder etwas Organischem besteht ... Nun, um ehrlich zu sein, der Anblick der Pixel-Monster selbst, so sie sich denn dem Spielerauge zeigen, ruft (zumindest bisher) nicht annähernd solche Gänsehaut hervor wie die Inszenierung an sich. Ein besonders einschlägiges Mittel: die Zwischensequenzen. Zwischensequenzen, die Ihnen zeigen, wie an einem Ort außerhalb vom Wahrnehmungsbereich Ihres Helden „etwas“ aus-



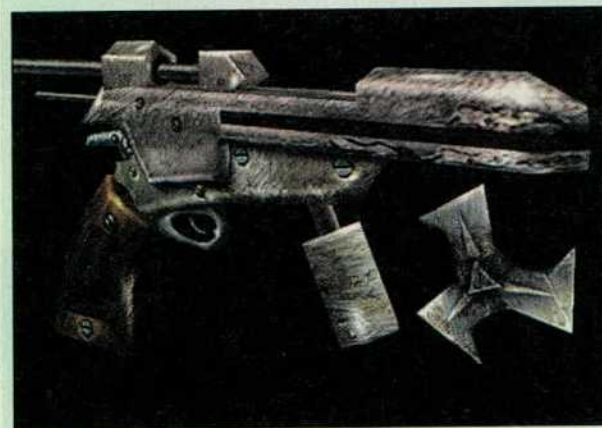
■ **KUSCHI** Das einheimische Viehzeug erweist sich als äußerst anhänglich.

INFO Waffen

Schmackes für die Bestie

Gegen die Ausgeburten der Finsternis gibt es nur ein wirksames Mittel.

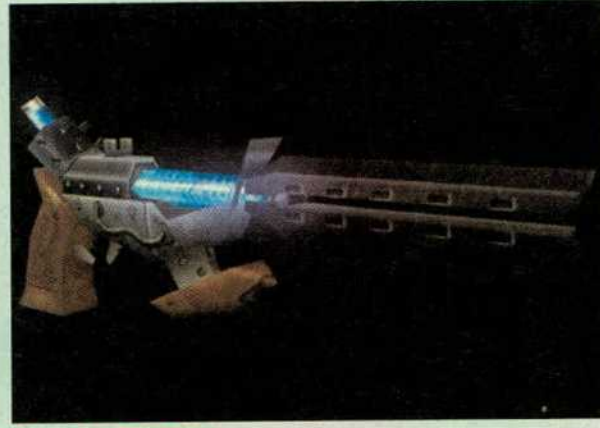
Feuer bekämpft man mit Wasser – und Schatten mit Licht! Beim Design der Gerätschaften, mit denen sich die Helden ihrer Haut erwehren, hat Darkworks Einfallsreichtum bewiesen. Die meisten Waffen werden Sie allerdings in der Rolle von Edward Carnby einsacken, während Aline öfter in die Trickkiste als zum Abzug greifen muss.



■ **SCHEIBENWERFER** Auch eine gute Möglichkeit, sein Zimmer zu beleuchten: Man feuert bis zu fünf tödliche Scheiben ab, deren Magnesiumbeschichtung im Flug hell zu glühen beginnt.



■ **PLASMALAMPE** Diese Waffe eignet sich für den Kampf gegen mehrere Angreifer. Aus ihr strömt eine kegelförmige Gaswolke aus, die in gleißendem Licht verbrannt wird.



■ **LASERGEWEHR** Als gebündeltes Licht treibt der grelle Laserstrahl auch die heimtückischsten Bewohner der Dunkelheit aus, jedenfalls solange das gute Stück geladen ist.



■ **PHOTOPULSOR** Der ultimative Licht-Knüppel für den absoluten Notfall. Er benötigt zwar ein paar Lade-Sekunden, löscht dann jedoch mit einem Blitz alle Schattenkreaturen im Umkreis aus.

bricht, Witterung aufnimmt, sich auf die Jagd begibt. Sie, der Spieler, ahnen, was ein paar Biegungen weiter lauert. Doch Edward Carnby bleibt keine andere Wahl, als sich tapfer an seine Stablampe zu klammern und seinem Schicksal in die offenen Fänge zu laufen. Zur Erinnerung: Wir befinden uns auf einer verruchten Insel namens Shadow Island, wo Edward Carnby, Jäger des Paranormalen, und Aline Cedrac, Spezialistin für alte Indianerkulturen, in einer stürmischen Nacht stranden. Sie wählen einen der beiden Charaktere aus, um sich mit ihm auf die Suche nach geheimnisvollen Tafeln zu machen und die Ausgeburten der Hölle, die in den Schatten der Insel Gestalt annehmen, in die Unterwelt zurückzutreiben. Spieltechnisch rollt *The New Nightmare* nach sieben Jahren Pause dasselbe Prinzip wieder auf, mit dem die drei *Alone*-Vorgänger – hauptsächlich auf dem PC – neue Maßstäbe für das Adventure-Genre setzten und unzählige Spiele inspirierten. Mithilfe des digitalen Steuerkreuzes bugsieren Sie Ihre Figur durch gerenderte 3D-Hintergründe. Die Ansicht wechselt quasi zwischen in verschiedenen Winkeln aufgehängten Kameras. Dabei stoßen Sie auf Waffen, Munition, Medi-Kits, Speicher-Amulette und Objekte, die Sie zur Lösung der Rätsel benötigen. Und noch immer wünscht man

sich, seine Figur etwas flexibler steuern und Hindernisse gewandter umgehen zu können. Immerhin, was *Alone in the Dark* seit jeher auszeichnet, ist die Atmosphäre. Und die haut einen auch bei *The New Nightmare* wieder einmal von den Socken.

Stefanie Schetter

ANGESPIELT **Alone in the Dark IV**

System	PSone
Hersteller	Infogrames
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 100,-
Termin	Mai 2001

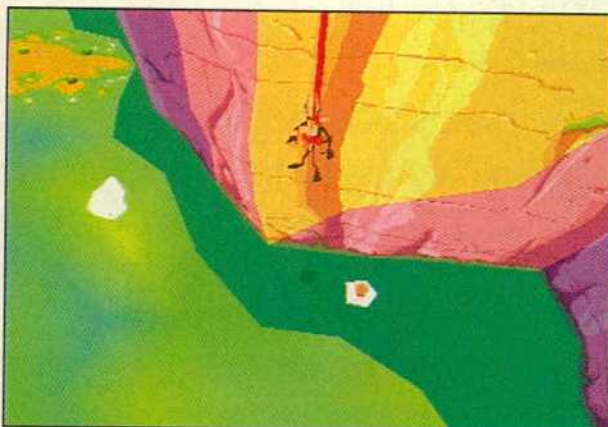
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel bis hoch	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	–
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
CD	Darkworks

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Ein schauriges Festmahl fürs Auge und garantiert nichts für Spieler mit schwachen Nerven!“



■ **OHNE DOPPELTEN BODEN** Läuft Ralph in einen Abgrund, fällt er in typischer Cartoon-Manier.



■ **ELASTISCH** Mit Gummiband kann der Wolf springen und wieder zum Startpunkt zurückgelangen.



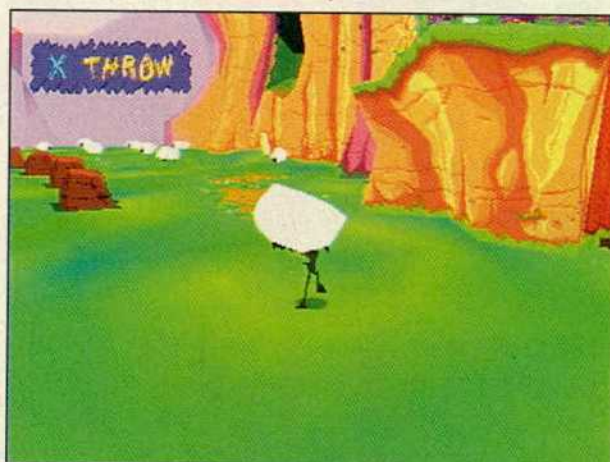
■ **PEROMONE** Parfüm lockt Schafe nur an, wenn es der Ventilator in die richtige Richtung lenkt.

Sheep, Dog 'n' Wolf

» GENRE
Geschicklichkeit
» SPIELER
1
» HERSTELLER
Infogrames
» INTERNET
www.infogrames.de

Köter und der Wolf: Schafe stehen ist Ziel dieser Mischung aus Rennen, Schleichen und Puzzlen.

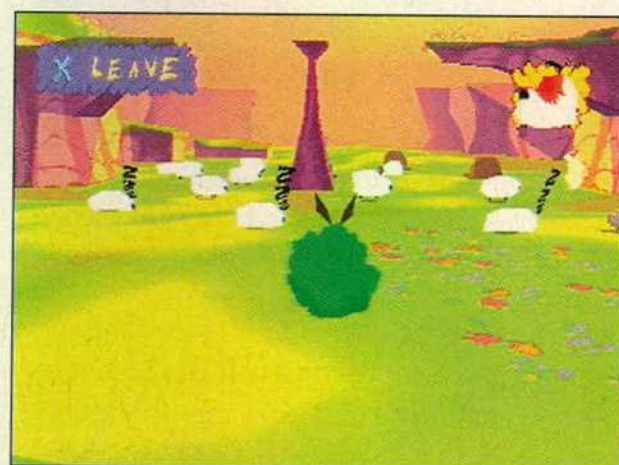
Wer kennt ihn nicht, den Kollegen, der sich in der Freizeit als Freund gibt und bei der Arbeit zum erbitterten Rivalen wird? Ein solches Verhältnis haben auch Hund Sam und Wolf Ralph, mehr oder weniger bekannt aus den Warner-Brother-Cartoons. Gerade noch freundschaftlich zusammen Mittag gegessen, schon prügeln sie sich am Arbeitsplatz, weil Ralph die Schafe stehlen will, die Sam bewacht. In bester Slapstick-Manier kommt auch das PSone-Spiel daher, das Infogrames jetzt aus dieser Zeichentrickserie gemacht hat. Der Spieler steuert Ralph und muss mit wahnwitzigen Plänen, Geräten und Verkleidungen Sam die Schafe unter den Augen wegstehlen und ins Ziel bringen. Größtenteils spielt sich das wie ein normales Jump & Run. Dass es trotzdem sehr witzig ist, hat zwei Hauptursachen: Erstens die Animationen, die dem Cartoon äußerst nahe kommen. Wenn der Wolf auf Zehenspitzen schleicht, rennend in einer Staubwolke verschwindet oder sich



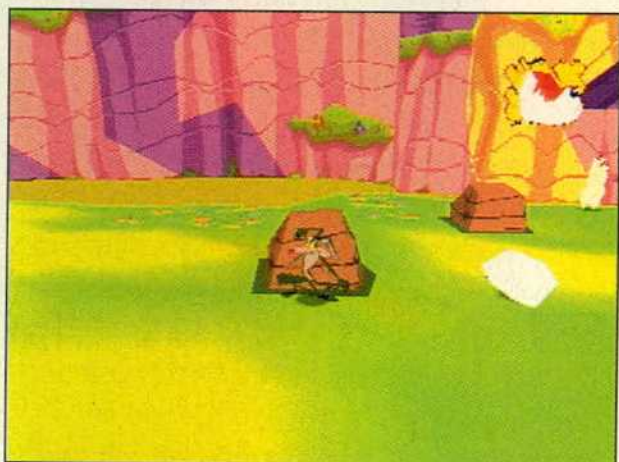
■ **FRECHER DIEBSTAHL** Unter Sams Augen, der im Hintergrund wacht, trägt Ralph seine Beute weg.

mit einem Busch tarnt, kommt das wirklich lustig rüber. Und zweitens die puzzleartigen Aufgaben, die Sam erfüllen muss, um an die Schafe zu kommen: Mit Katapulten kann er hohe Klippen überwinden, mit Raketen Abgründe überfliegen oder mit Schafsparfüm und Ventilator die heiß ersehnte Beute zu sich locken. An sich ist das Spiel also eine gelungene Mischung aus Jump & Run und gewitztem Actionpuzzle. Grafisch ist die Vorabversion allerdings noch nicht sehr ausgereift, vor allem die Kameraführung nervt. Aber selbst wenn das so bleiben sollte, verheißt der Titel ziemlich schräge, denksportdurchsetzte Cartoon-Action.

Albrecht Ott



■ **DER MIT DEM WOLF PFLANZT** Die Tarnung als Busch erleichtert es sehr, ungesehen zu bleiben.



■ **SICHTBLENDE** An den Felsen geschmiegt, bleibt der Wolf auch aufmerksamen Augen verborgen.

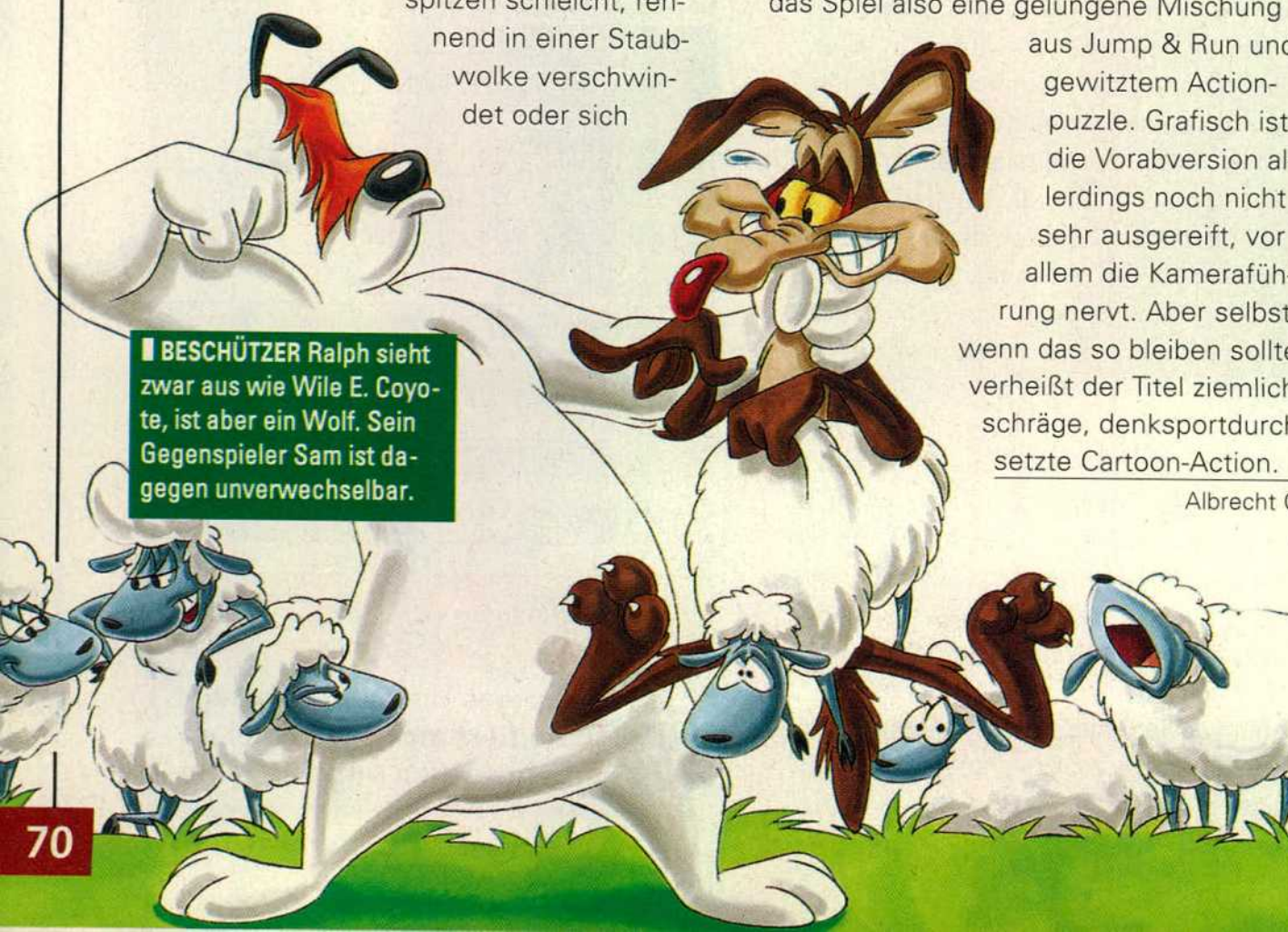
ANGESPIELT	Sheep, Dog 'n' Wolf
System	PSone
Hersteller	Infogrames
Genre	Geschicklichkeit
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 90,-
Termin	23. Mai

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	16
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
—	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
CD	Infogrames

EINSCHÄTZUNG **Gut**

„Witzige Animationen, komische Puzzles und waghalsige Action machen das Spiel zum Cartoon-Erlebnis.“

■ **BESCHÜTZER** Ralph sieht zwar aus wie Wile E. Coyote, ist aber ein Wolf. Sein Gegenspieler Sam ist dagegen unverwechselbar.





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

Wer hat im letzten Jahr die deutsche Meisterschaft im Fußball gewonnen?

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: ISS, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

Teilnahmeschluss ist der 2. Mai 2001. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Konami, Umbro und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden.

* (Dieser Service der Computec Media AG kostet Sie 24 Pfennig pro Minute und einmalig DM 1,50)
Teilnehmer aus dem Ausland können aus technischen Gründen leider nicht per Telefon teilnehmen. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfalle.

ISS PRO EVOLUTION 2 GEWINNSPIEL

In Zusammenarbeit
mit Konami und
Sportartikel-Hersteller
Umbro verlosen wir zum
Deutschland-Start des
neuen Fußball-
Referenztitels:

8x je ein Fußball-Outfit
(Trikot, Hose und Stutzen)



ein ISS-Pro-Evolution-2-Spiel



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

Rennspiele

Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
F1 Racing Championship	PlayStation 2	Ubi Soft	84%
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:			
Colin McRae Rally	PSone	Codemasters	86%
Aktuelle Empfehlung:			
F1 Racing Championship	PlayStation 2	Ubi Soft	84%
Vanishing Point	PSone	Acclaim	81%
Aktuelle Warnung:			
Driving Emotion Type-S	PlayStation 2	EA/Square	49%
Ford Racing	PSone	Empire	41%

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:			
Bloody Roar 2	PSone	Virgin	85%
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:			
Zone of the Enders	PlayStation 2	Konami	85%
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:			
Zone of the Enders	PlayStation 2	Konami	85%
Aktuelle Warnung:			
WDL Thundertanks	PlayStation 2	3DO	57%
Batman of the Future	PSone	Ubi Soft	30%

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.

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE



An welchen Dämon die Entwickler wohl ihre Seele verpfändeten, damit er ihnen dieses Spiel gab?

Hersteller	Virgin
Termin	September
GENRE	Rollenspiel

BLOOD OMEN 2



Tief abgründige Seelen dürfen bald wieder in der Rolle des düsteren Kain in Blut schwebeln.

Hersteller	Eidos
Termin	Ende 2001
GENRE	Action-Adventure

CRASH BANDICOOT



Das Entsetzen über die ersten Screenshots flaute ab, als wir Bilder der späteren Version sahen.

Hersteller	Universal
Termin	2001
GENRE	Jump & Run

COMMANDOS 2



Sir, noch keine Meldung über eine weitere Entwicklung dieses Spiels, Sir! Aber wir bleiben dran! Over!

Hersteller	Eidos
Termin	2001
GENRE	Strategie

CRAZY TAXI



Noch etwas bleich im Gesicht berichtet Michael ab S. 36 von seiner letzten Taxifahrt durch Nürnberg.

Hersteller	Acclaim
Termin	Mai
GENRE	Action

DEVIL MAY CRY



Zum Glück benötigen wir kein Blutritual, um Halbdämon Dante Ende 2001 auf die PS2 zu beschwören.

Hersteller	Capcom
Termin	Ende 2001
GENRE	Action-Adventure

EXTERMINATION



Wenn die Menschheit in die Natur eingreift, kommen manchmal wirklich gute Spiele dabei heraus.

Hersteller	Sony
Termin	3. Quartal
GENRE	Action-Adventure

EXTREME G3



Die schwerelosen Gleiter von Extreme G3 wollen den WipeOut-Flitzern die Spitzenposition rauben.

Hersteller	Acclaim
Termin	August
GENRE	Rennspiel

FINAL FANTASY X



Final Fantasy und kein Ende. Neben dem Film wurde auch schon der elfte Teil angekündigt.

Hersteller	Squaresoft
Termin	Ende 2001
GENRE	Rollenspiel

FORMEL EINS 2001



Wir hoffen inständig, dass Sonys Rennboliden endlich die Boxengasse verlassen.

Hersteller	Sony
Termin	23. Mai
GENRE	Rennspiel

GETAWAY



Die Zensur-Abteilung wird wohl ihre helle Freude an Sonys neuem Action-Titel haben.

Hersteller	Sony
Termin	3. Quartal
GENRE	Action-Rennspiel

Action-Adventure

Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
Tomb Raider 4	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%
Fear Effect 2: Retro Helix	PSone	Eidos	85%
Budget-Empfehlung:			
Silent Hill	PSone	Konami	90%
Aktuelle Empfehlung:			
Fear Effect 2: Retro Helix	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 2	PSone	Konami	95%
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 2	PSone	Konami	95%
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:			
Simpsons Wrestling	PSone	EA	59%

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%
Budget-Empfehlung:			
NBA Live 2000	PSone	EA	86%
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%
Knockout Kings 2001	PlayStation 2	EA	79%
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%
Budget-Empfehlung:			
Box Champions 2000	PSone	EA	83%
Aktuelle Empfehlung:			
Knockout Kings 2001	PlayStation 2	EA	79%
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%

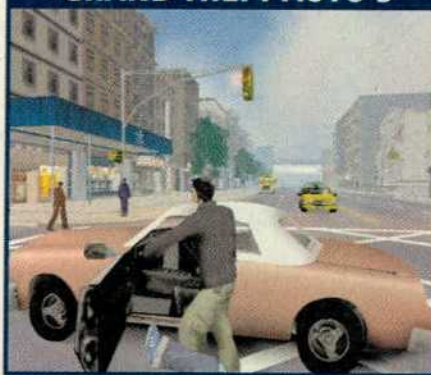
Jump & Run

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:			
Bomberman	PSone	Virgin	78%
Aktuelle Empfehlung:			
Super Bust-A-Move	PlayStation 2	Acclaim	75%
Magical Drop	PSone	Swing!	80%
Aktuelle Warnung:			
Gute Zeiten, Schlechte Zeiten Quiz	PSone	Software 2000	40%

GRAND THEFT AUTO 3



Natürlich ist es illegal, Fahrer zu verknopfen, um an ihre Autos zu kommen. Im Spiel aber nicht ...

Hersteller	Take 2
Termin	4. Quartal
GENRE	Action

GRAN TURISMO 3 – A-SPEC



Genug poliert, Sony! Es wird langsam Zeit für mehr als nur eine kleine Testfahrt über die Landstraße!

Hersteller	Sony
Termin	3. Quartal
GENRE	Rennspiel

LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR



Ob wir wohl ein Schwert aus einer PS2 ziehen müssen, um Arthurs Legionen befehligen zu dürfen?

Hersteller	Midway
Termin	Ende 2001
GENRE	Strategie

METAL GEAR SOLID 2



Jetzt haben wir Blut geleckt! Jetzt wollen wir mehr! Selbst Ocelots Folter war leichter zu ertragen!

Hersteller	Konami
Termin	Ende 2001
GENRE	Action-Adventure

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE



EA schickt wieder wackere Freiheitskämpfer an die Front! Melden Sie sich im nächsten EA-Büro!

Hersteller	EA
Termin	Anfang 2002
GENRE	Ego-Shooter

MEDAL OF HONOR: FIGHTER COMMANDER



Die Unterstützung im Luftraum ist unterwegs. Hoffen wir, dass es keine Bruchlandungen gibt!

Hersteller	EA
Termin	2002
GENRE	Simulation

FLUCHT VON MONKEY ISLAND



Nimm geniales, krankes Adventure-Spiel. Benutze geniales, krankes Adventure-Spiel mit PS2.

Hersteller	LucasArts
Termin	Ende 2001
GENRE	Adventure

ONIMUSHA



Samanosuke konnte seine Landsleute überzeugen, nun tritt er seinen Feldzug nach Deutschland an.

Hersteller	Capcom
Termin	Juni
GENRE	Action-Adventure

PROJECT EDEN



Mit einem ausgefeilten Kooperationsmodus ist *Project Eden* ein Lichtblick für Multiplayer-Freaks!

Hersteller	Eidos
Termin	September
GENRE	Action

RED FACTION



Die Revolution beginnt auf dem Mars und mit der Geo-Mod-Engine hoffentlich bald auch auf der PS2.

Hersteller	THQ
Termin	Ende Mai
GENRE	Ego-Shooter

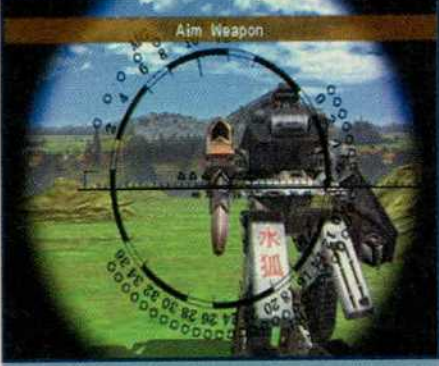
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA COMPLETE



Umbrella bestätigte erste erfolgreiche Testergebnisse zur Infizierung der PS2 mit neuem T-Virus!

Hersteller	Capcom
Termin	Ende 2001
GENRE	Action-Adventure

RING OF RED



Wer es lieber etwas anspruchsvoller mag, hat hier gute Chancen, auf seine Kosten zu kommen.

Hersteller	Konami
Termin	Mai/Juni
GENRE	Strategie

RUN LIKE HELL



Da kann der Held noch so schnell rennen – spätestens im September kriegen Sie ihn!

Hersteller	Virgin
Termin	September
GENRE	Action

SHADOW OF MEMORIES



Eike ist für uns zum letzten Mal gestorben. Lesen Sie die genauen Umstände auf Seite 82 nach!

Hersteller	Konami
Termin	30. März
GENRE	Adventure

SILENT HILL 2



Noch immer wabern dichte Nebelschwaden um den Ort und hüllen ihn in tiefes Schweigen.

Hersteller	Konami
Termin	3. Quartal
GENRE	Action-Adventure

SOUL REAVER 2



Uns dürstet es nicht nur nach frischen Seelen, sondern vor allem nach einer spielbaren Version.

Hersteller	Eidos
Termin	Juni
GENRE	Action-Adventure

Rollenspiele

Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
Summoner	PlayStation 2	THQ	86%
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%
Budget-Empfehlung:			
Grandia	PSone	Ubi Soft/ESP	90%
Aktuelle Empfehlung:			
Summoner	PlayStation 2	THQ	86%
Final Fantasy IX	PSone	Squaresoft	96%
Aktuelle Warnung:			
Evergrace	PlayStation 2	Crave	67%

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:			
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%

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: 21.03.2001

Angekündigte Neuerscheinungen PlayStation 2

April			
Titel	Genre	Hersteller	Release
4x4 Evolution	Rennspiel	Take 2	April
Army Men - Green Rogue	Action	Infogrames	12. April
Army Men - Omega Soldier	Action	Infogrames	12. April
Disney's Dschungelbuch	Entertainment	Ubi Soft	April
DSF Fußball Manager 2001	Simulation	Ubi Soft	April
Formel Eins 2001	Rennspiel	Sony	25. April
GunGriffon Blaze	Action-Adventure	Swingl/Virgin	Anfang April
Kuri Kuri Mix	Puzzle	Empire Interactive	10. April
MDK 2: Armageddon	Action-Adventure	Virgin	April
NBA Hoopz	Basketball	Midway	13. April
Silpheed - The Lost Planet	Shooter	Swingl/Virgin	Mitte April
Sky Odyssey	Simulation	Sony	25. April
Summoner	Rollenspiel	THQ	27. April
The Bouncer	Adventure	Squaresoft	April
Tiger Woods PGA Tour 2001	Sport	EA Sports	11. April
Top Gun International Academy	Simulation	Virgin	April
Unreal Tournament	Action	Infogrames	12. April
Warriors of Might & Magic	Action	Infogrames	27. April
WDL: Thunder Tanks	Action	Infogrames	6. April

Mai			
Titel	Genre	Hersteller	Release
7 Blades	Action	Konami	Mai/Juni
Army Men Air Attack: Blade's Revenge	Action	Infogrames	11. Mai
Crazy Taxi	Action	Acclaim	Mai
ESPN National Hockey Night	Eishockey	Konami	25. Mai
Familie Feuerstein: Viva Rock Vegas	Rennspiel	Swingl/Virgin	Mitte Mai
Heroes of Might & Magic	Strategie	Infogrames	11. Mai
Hidden Invasion	Action	Swingl/Virgin	Ende Mai
Red Faction	Shooter	THQ	Ende Mai
Ring of Red	Strategie	Konami	Mai/Juni
Rumble Racing	Rennspiel	EA	17. Mai
Sky Surfer	Sport	Swingl/Virgin	Mitte Mai
Star Wars: Super Bombad Racing	Rennspiel	EA	Mai
Tokyo Highway Challenge 2	Rennspiel	Ubi Soft	Mai

2001			
Titel	Genre	Hersteller	Release
Age of Empires II: The Age of Kings	Strategie	Konami	4. Quartal
Alone in the Dark	Action-Adventure	Infogrames	21. September
ATV Offroad Fury	Rennspiel	Sony	3. Quartal
B.A.S.S. Fishing	Angel-Simulation	THQ	Ende Oktober
Baldur's Gate: Dark Alliance	Rollenspiel	Virgin	September
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	2001
Cueball 3	Action	Virgin	Juli
Dakar Rally	Rennspiel	Acclaim	Juni
Dark Cloud	Adventure	Sony	4. Quartal
Devil May Cry	Action-Adventure	Capcom	Ende 2001
Disneys Tarzan	Action-Adventure	Ubi Soft	September
Drakan	Action-Adventure	Sony	2001
Dropship	Action	Sony	Juni
Ephemeral Fantasia	Rollenspiel	Konami	Juli/August
Evil Twin	Action-Adventure	Ubi Soft	Juni
Evolva	Strategie	Virgin	Juni
Extermination	Action-Adventure	Sony	3. Quartal
Extreme G3	Rennspiel	Acclaim	August
F1 Down Force	Rennspiel	Virgin	November
F1 World Grand Prix II	Rennspiel	Video Systems	2. Quartal
Final Fantasy X	Rollenspiel	Squaresoft	Ende 2001
Force of One	Action	Virgin	Anf. September
Freak Out	Action	Swingl	Juni
Fur Fighters Plus	Action-Adventure	Acclaim	August
Fusion GT	Rennspiel	Crave	4. Quartal
Gauntlet Dark Legacy	Action	Midway	2. Quartal
Giants	Action-Adventure	Virgin	Juni
Gran Turismo 3 - A-spec	Rennspiel	Sony	3. Quartal
Herdy Gerdy	Geschicklichkeit	Eidos	Oktober
Hidden & Dangerous II	Strategie	Take 2	3. Quartal 2001
Kessen II	Strategie	Koei	Ende 2001
Knights	Jump & Run	Swingl	Mitte November
Le Mans	Rennspiel	Infogrames	22. Juni
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Action-Adventure	Eidos	Juni
Legion - Legend of Excalibur	Strategie	Midway	Ende 2001
Lotus Challenge	Rennspiel	Virgin	September
Metal Gear Solid 2 - Sons of Liberty	Action-Adventure	Konami	2001
MTV Sports: Pure Ride 2	Sport	THQ	Ende November
NBA Street	Sport	EA	23. Juni
No One Lives Forever	Action	EA Games	2001
Onimusha	Action-Adventure	Capcom/EA	Juni
Portal Runner	Action	Infogrames	Juni
Project Eden	Action	Eidos	September
Resident Evil Code: Veronica	Action-Adventure	Capcom	Ende 2001
Robin Hood	Strategie	Cinemaware	3. Quartal 2001
Robocop	Action	Virgin	November
Run Like Hell	Action-Adventure	Virgin	September
Shadowman 2	Action	Acclaim	August
Silent Hill 2	Action-Adventure	Konami	3. Quartal 2001
Spin (Arbeitstitel)	Rennspiel	Sony	4. Quartal
Starsky & Hutch	Action	Empire Interactive	2001
Street Lethal	Rennspiel	Activision	2001
Stunt GP	Rennspiel	Virgin	Juni
Stuntman	Action	Infogrames	2001
Supercar Street Challenge	Rennspiel	Activision	3. Quartal
Surfing: The New Wave	Sportspiel	Acclaim	August
Syphon Filter 3	Action	Sony	2001
Tetris	Geschicklichkeit	THQ	Anf. November

STAR WARS STARFIGHTER



Endlich mal wieder ein *Star Wars*-Spiel, das man guten Gewissens empfehlen kann!

Hersteller	LucasArts
Termin	23. März
GENRE	Action

TOMB RAIDER - NEXT GENERATION



Nach ihrem Sprung auf die Kinoleinwand setzt Miss Croft bald auch einen Fuß auf die PS2.

Hersteller	Eidos
Termin	Ende 2001
GENRE	Action-Adventure

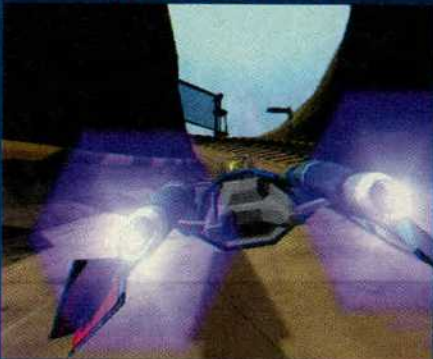
UNREAL TOURNAMENT



Diese lange Wartezeit ist auch schon unreal. Die deutsche PS2 wartet immer noch auf Frags.

Hersteller	Infogrames
Termin	12. April
GENRE	Action

WIPEOUT FUSION



Sieht aus, als müsste sich Sonys Parade-Titel auf ein heißes Rennen mit *Extreme G3* gefasst machen.

Hersteller	Sony
Termin	3. Quartal
GENRE	Rennspiel

THE BOUNCER



Dieses Spiel beweist: Die beste Grafik kann über Schwächen im Gameplay nicht hinwegtäuschen!

Hersteller	Squaresoft
Termin	April
GENRE	Action

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



Gleiches Spielprinzip, bessere Grafik? Nicht nur für Skater kündigt sich hier ein Traum-Spiel an.

Hersteller	Activision
Termin	Nicht bekannt
GENRE	Skateboarding

VIRTUA FIGHTER 4



Nirgendwo sieht man die grafische Entwicklung auf Konsolen so gut wie bei *Virtua Fighter*.

Hersteller	Sega
Termin	3. Quartal
GENRE	3D-Beat'emUp

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP



Im Sessel vor der Mattscheibe mit dem Controller in der Hand ist man bei einer Rallye am sichersten.

Hersteller	Sony
Termin	3. Quartal
GENRE	Rennspiel

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.

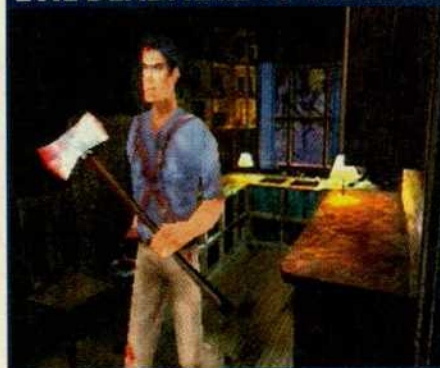
ALONE IN THE DARK – THE NEW NIGHTMARE



Die lange Wartezeit hat sich gelohnt. Wir gruselten uns schon bei der Preview-Version.

Hersteller	Infogrames
Termin	16. Mai
GENRE	Action-Adventure

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING



Manchmal sollte man die Toten einfach ruhen lassen und sie nicht zu einem Stelldichein überreden.

Hersteller	THQ
Termin	20. April
GENRE	Action-Adventure

SHEEP, DOG AND WOLF



Teilen Sie Albrechts Begeisterung über die hervorragende Cartoon-Umsetzung ab Seite 70.

Hersteller	Infogrames
Termin	23. Mai
GENRE	Action

UEFA CHALLENGE



Die Leute von Infogrames stecken sich ein hohes Ziel, wenn sie Konami die Kicker-Krone rauben wollen.

Hersteller	Infogrames
Termin	11. April
GENRE	Fußball

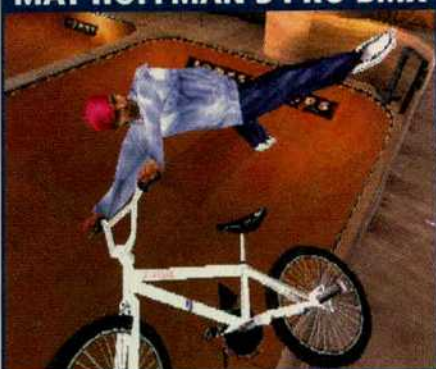
BLACK & WHITE



Unsere Gebete wurden erhört! Wolfgang kündigt auf Seite 68 von einer sehr guten Umsetzung!

Hersteller	Electronic Arts
Termin	Mai
GENRE	Strategie

MAT HOFFMAN'S PRO BMX



Die ersten Bilder sahen nach einem viel versprechenden Trendsport-Titel für BMX-Fans aus.

Hersteller	Activision
Termin	7. Juni
GENRE	Trendsport

ROSWELL CONSPIRACIES



Geheimnisvolle Dinge gehen in der Area-51-Abteilung von Ubi Soft vor. Unsere Spione bleiben dran.

Hersteller	Ubi Soft
Termin	Mai
GENRE	Action-Adventure

2001 (Fortsetzung)

Titel	Genre	Hersteller	Release
The Dukes of Hazzard 2	Rennspiel	Ubi Soft	Juni
The Getaway	Action-Adventure	Sony	3. Quartal
Thunderhawks III	Action	Eidos	4. Quartal
Tiny Toons Adventures	Jump & Run	Swing!	Ende November
Titanium Angels	Action	Hasbro	2001
Tomb Raider – The Next Generation	Action-Adventure	Eidos	Ende 2001
Twisted Metal: Black	Action	Sony	2001
UEFA Challenge	Fußball	Infogrames	21. Juni
Viper Heat	Rennspiel	Titus/Virgin	Juni
Virtua Fighter 4	3D-Beat 'em Up	Sega	3. Quartal
Wacky Races	Rennspiel	Infogrames	27. Juni
WDL: Warjetz	Action	Infogrames	29. Juni
WinBack	Action	Midas	3. Quartal 2001
Wing Over 3	Simulation	Virgin	September
WipeOut Fusion	Rennspiel	Sony	3. Quartal
World Rally Championship 2001	Rennspiel	Sony	3. Quartal
Worlds Sports Cars	Rennspiel	Empire Interactive	Ende 2001
WWF SmackDown! 3	Wrestling	THQ	Anf. November

2002

Titel	Genre	Hersteller	Release
Medal of Honor: Frontline	Ego-Shooter	EA	Anfang 2002
Medal of Honor: Fighter Command	Simulation	EA	2002
Barbarian	Action	Virgin	2002

Angekündigte Neuerscheinungen PlayStation

April

Titel	Genre	Hersteller	Release
Army Men – Omega Soldier	Action	Infogrames	12. April
Batman Gotham Racer	Rennspiel	Ubi Soft	April
C-12: Final Resistance	Action-Adventure	Sony	11. April
Digimon World	Action-Adventure	Infogrames	27. April
DSF Fußball Manager 2001	Simulation	Ubi Soft	April
Dukes of Hazzard 1 – Exclusive Collection	Rennspiel	Ubi Soft	April
Evil Dead: Hail to the King	Action-Adventure	THQ	20. April
Formel Eins 2001	Rennspiel	Sony	25. April
Harvest Moon	Rollenspiel	Ubi Soft	April
Inspector Gadget	Action	Ubi Soft	April
Miss Spider's Tea Party	Action	THQ	Ende April
Motocross Mania	Rennspiel	Take 2	April
NBA Hoopz	Basketball	Midway	April
Panzer Front	Strategie	Virgin	April
Time Crisis: Project Titan	Action	Sony	4. April
UEFA Challenge	Fußball	Infogrames	11. April
Warriors of Might & Magic	Action	Infogrames	27. 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 – The New Nightmare	Action-Adventure	Infogrames	16. Mai
Alone in the Dark	Action-Adventure	Infogrames	16. Mai
Asterix Maxi Gaudium	Jump & Run	Infogrames	30. Mai
Bayern München Classic Squads	Sport	Virgin	Mai
Black & White	Simulation	EA Sports	Mai
Dancing Stage – Disney Mix	Entertainment	Konami	Ende Mai
In einem Land vor unserer Zeit Racing	Rennspiel	THQ	Ende Mai
Motocross Mania	Rennspiel	Take 2	Mai
Power Diggerz	Action	JVC/Virgin	Mai
Roswell Conspiracies	Action	Ubi Soft	Mai
Sheep, Dog & Wolf	Action	Infogrames	23. Mai

Juni

Titel	Genre	Hersteller	Release
BMX 2 (Arbeitstitel)	Sport	Acclaim	Juni
Chelsea Classic Squads	Action	Virgin	Juni
Der Verkehrsgigant	Simulation	Infogrames	18. Juni
Goofy's Fun House	Action	Ubi Soft	Juni
Looney Tunes Racing	Rennspiel	Infogrames	Juni
Mat Hoffmans Pro BMX	Trendsport	Activision	7. Juni
Samurai Shodown	Beat 'em Up	JVC/Virgin	Juni
Sesame Street Sports	Action	Ubi Soft	Juni

2001

Titel	Genre	Hersteller	Release
Battleship!	Action	Hasbro Interactive	2001
Buffy – Im Bann der Dämonen	Action	Fox Interactive	2001
Ford Racing	Rennspiel	Empire	2001
Hidden & Dangerous	Strategie	Take 2	2. Quartal
Lemmings	Geschicklichkeit	Take 2	2. Quartal
Magical Stones	Puzzle	Konami	2001
Monster Force	Action	Universal	Juli
Planet of the Apes	Action	Fox/EA	2001
Power Rangers: Time Force	Action	THQ	4. Quartal
Rocket Power	Action	THQ	Ende Oktober
Scooby-Doo! Night of 100 Frights	Adventure	THQ	Ende November
SpongeBob Square Pants	Geschicklichkeit	THQ	Ende November
V.I.P.	Action-Adventure	Ubi Soft	September

SCHON GETESTET

Auf der Suche
nach einem Test?
Auf dieser Seite
finden Sie die

50 wichtigsten Tests
der letzten Ausgaben
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	Das Spiel zum Film – 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	Rollenspiel aus der Ego-Perspektive	Crave/Ubi Soft	02/01	68 %
Evergrace	Durchschnittliches Rollenspiel, gut vertont	Crave/Ubi Soft	04/01	67 %

F1 Racing Championship	Ubi fährt nur knapp am Hit vorbei.	Ubi Soft	04/01	84 %
FIFA 2001	Gut, aber nicht so gut wie ISS	EA	01/01	83 %
GunGriffon Blaze	Mech-Action mit etwas zu geringem Umfang	Swing!	04/01	72 %
International Superstar Soccer	Das beste Fußballspiel zum PS2-Launch	Konami	01/01	85 %
Kengo	Ordentliches Schwertkampfspiel	Crave/Ubi Soft	04/01	70 %
Kessen	Grafisch opulentes Strategiespiel ohne Tiefgang	EA	02/01	63 %
Knockout Kings 2001	Realistische Box-Simulation	EA	04/01	79 %
Madden NFL 2001	Brillante American-Football-Simulation	EA	01/01	90 %
Moto GP	Realistisches Motorradrennen	Sony	03/01	84 %
NHL 2001	Eishockey-Klassiker mit technischen Schwächen	EA	01/01	79 %
Oni	Die Anime-Action überzeugt nicht wirklich.	Take 2	04/01	67 %
Pool Master	Solide Billard-Simulation	Take 2	01/01	77 %
Rayman Revolution	Eines der besten PS2-Spiele!	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 %

Summoner	Der Rollenspiel-Hit für die PS2!	THQ	04/01	86 %
Surfing H3O	Technisch schlechte Surf-Simulation	Take 2	02/01	55 %
Tiger Woods PGA Tour 2001	Anspruchsvolle Golfsimulation.	EA	04/01	76 %
WDL Thundertanks	Nur im Multiplayermodus brauchbar	3DO	04/01	57 %
X-Games Snowboarding	Realistische Snowboard-Sim	Konami	02/01	82 %

Zone of the Enders	Action mit coolem Look!	Konami	04/01	85 %
---------------------------	--------------------------------	---------------	--------------	-------------

PSone

102 Dalmatiner	Knuffiges Jump & Run	Eidos	03/01	76 %
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 %
Duke Nukem: Land of the Babes	Macho in der Krise!	Take 2	04/01	66 %
Ein Königreich für ein Lama	Das Jump & Run zum Disney-Film	Sony	04/01	73 %
Fear Effect 2	Der nachfolgende Vorgänger zum Nachfolger	Eidos	04/01	85 %
Final Fantasy IX	Das beste Rollenspiel auf der PSone	Square	03/01	96 %

ISS Pro Evolution 2	Pflichtkauf für Konsolensportler	Konami	04/01	95 %
Moorhuhn 2	Kein Kommentar	Ravensburger	03/01	29 %
Spec Ops: Ranger Elite	Mittelmäßige Action zum Budget-Preis	Take 2	03/01	65 %
TechnoMage	Liebevolles Action-Adventure mit Schwächen	Sunflowers	04/01	71 %
The Legend of Dragoon	Guter Final-Fantasy-Klon von Sony	Sony	03/01	84 %
The Mission	Das Spiel zum Werbespot	Microids	03/01	42 %
Toy Story Racer	Einer der besten Kart-Racer!	Activision	04/01	81 %
Vanishing Point	Endlich fertig und doch noch 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

F1 Racing Championship



F1 RACING CHAMPIONSHIP Ubi Soft steckt trotz alter Lizenz die Konkurrenz in die Tasche.

Summoner



SUMMONER Der erste wirkliche Must-Have-Titel für Rollenspielfans auf der PS2.

Zone of the Enders



Z.O.E. Allein die spektakuläre Grafik ist den Kauf wert – aber auch spielerisch ein Hit.

ISS Pro Evolution 2



ISS PRO EVOLUTION 2 Sie mögen Fußball? Dann kaufen Sie dieses Spiel um jeden Preis.

It's Doppeldecker-Time!

Play Zone
Abo-Angebot

Sparen Sie doppelt: Beim Play-Zone-Miniabo erhalten Sie zwei Hefte zum Preis von einem. Und zusätzlich profitieren Sie von dem supergünstigen Abopreis von nur DM 8,90 (statt DM 9,99 am Kiosk)!

Aber nicht nur der Preis spricht für ein Abonnement der Play Zone. Sie erhalten monatlich das komplette Play-Zone-Magazin – mit Tests, News, Tipps & Tricks – und zusätzlich die pralle Play-Zone-DVD mit Videos, Reportagen, Tipps & Tricks, Spielelexikon, Trailern von aktuellen DVD- und Kinofilm-Neuheiten und vielem mehr. Diese DVD kann auf allen herkömmlichen DVD-Playern, DVD-Laufwerken und natürlich der PlayStation 2 abgespielt werden. Die Lieferung des Play-Zone-Abos erfolgt pünktlich per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt natürlich der Verlag.



X Ja, ich möchte das Play-Zone-Miniabo! Bitte senden Sie mir zwei Ausgaben von Play Zone mit DVD zum Preis von nur DM 8,90! (Abocode P3 ZD 07)

Absender: (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

E-Mail (für weitere Informationen)

Gefällt mir Play Zone, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte Play Zone jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (DM 106,80/Jahr; Ausland DM 130,80,-/Jahr; ÖS 756,-/Jahr) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der zwei Hefte kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

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 des Abonnenten

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

GENIAL Testen Sie jetzt Play Zone und überzeugen Sie sich von den vielen Abo-Vorteilen. Bestellen Sie das Play-Zone-Miniabo und Sie erhalten zwei Ausgaben der Play Zone zum Preis von einer!

1



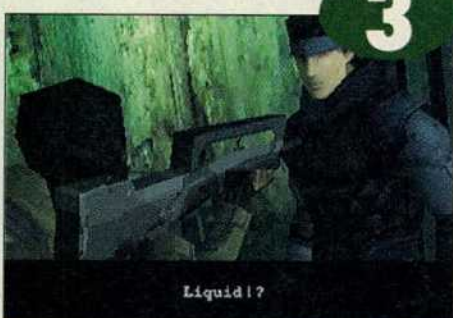
■ **ERFÜLLTE ERWARTUNGEN** Final Fantasy IX, das als bestes Spiel der Reihe gilt, setzt sich auch bei unseren Lesern souverän an die Spitze.

2



■ **KNACKIGE KÄMPFERINNEN** Unsere Leser fanden Gefallen an DoA 2.

3



■ **EWIGER HELD** Wie lange sich Solid Snake wohl noch in den Charts hält?

Leser-Charts

Platz	Vormonat	Titel	System	Wertung	Monat
1	(Neu)	Final Fantasy IX	PSone	96%	1
2	(WE)	Dead or Alive 2	PS2	87%	2
3	(1)	Metal Gear Solid	PSone	91%	25
4	(6)	Gran Turismo 2	PSone	95%	14
5	(13)	TimeSplitters	PS2	76%	4
6	(14)	FIFA 2001	PS2	83%	3
7	(9)	SSX	PS2	87%	3
8	(12)	Resident Evil 3: Nemesis	PSone	89%	14
9	(2)	Dino Crisis 2	PSone	83%	4
10	(WE)	Tekken 3	PSone	90%	20
11	(Neu)	Kessen	PS2	63%	1
12	(Neu)	NHL 2001	PS2	79%	1
13	(4)	Tekken Tag Tournament	PS2	83%	3
14	(20)	ISS Pro Evolution	PSone	92%	3
15	(WE)	Final Fantasy VII	PSone	94%	13
16	(5)	Final Fantasy VIII	PSone	95%	17
17	(WE)	Dino Crisis	PSone	86%	14
18	(14)	Alien – Die Wiedergeburt	PSone	89%	4
19	(8)	Tony Hawk's Pro Skater 2	PSone	92%	5
20	(10)	Tomb Raider – Die Chronik	PSone	85%	2

Quelle: PS2-Zeugnis-Auswertung

Langsam, aber sicher erhöht sich der Anteil an PlayStation-2-Spielen in den Leser-Charts. Mit **DEAD OR ALIVE 2** findet sich sogar erstmals ein Spiel für die neue Konsole unter den ersten drei. Erwartungsgemäß schoss **FINAL FANTASY IX** an die Spitze und wir können uns der Vermutung nicht erwehren, dass es sich dort eine ganze Zeit lang halten wird. Ein weiterer Rekord für Squares Erfolgsreihe: Gleich drei Teile belegen gleichzeitig Plätze in der Bestenliste unserer Leser.

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

PRÄSENTIERT DIE AKTUELLEN

CHARTS

Verkaufs-Charts

Platz	Vormonat	Titel	System	Wertung	Monat
1	(Neu)	Vanishing Point	PSone	81%	1
2	(Neu)	Oni	PS2	67%	1
3	(1)	Final Fantasy IX	PSone	96%	2
4	(Neu)	Fishermen's Bait 3	PSone	60%	1
5	(Neu)	Street Fighter EX 3	PS2	75%	1
6	(Neu)	Ein Königreich für ein Lama	PSone	73%	1
7	(Neu)	NBA Live 2001	PS2	81%	1
8	(3)	Moto GP	PS2	84%	2
9	(15)	Spec Ops Ranger Elite	PSone	65%	3
10	(13)	SSX	PS2	87%	3
11	(12)	Tony Hawk's Pro Skater 2	PSone	92%	6
12	(Neu)	Tekken 3 – Platinum	PSone	90%	1
13	(WE)	Dead or Alive 2	PS2	87%	2
14	(WE)	Driver 2	PS2	95%	2
15	(Neu)	WWF SmackDown! – Platinum	PSone	90%	1

Langsam kristallisiert sich **TONY HAWK'S PRO SKATER 2** als echter Ausnahmetitel und Bestseller heraus. Während die meisten Spiele nach einem, spätestens zwei Monaten aus den Charts verschwinden, hält sich der Skateboard-Profi seit einem halben Jahr wacker in den Verkaufs-Charts. Etwas erstaunt hat uns der hohe Einstieg von **ONI**. Scheinbar ist der Hunger der PS2-Fans auf Action-Spiele sehr groß. Gerade in diesem Genre gibt es für die nächsten Monate Hoffnung.

Most Wanted

Platz	Vormonat	Titel	System	Hersteller	Monat
1	(1)	Metal Gear Solid 2	PS2	Konami	9
2	(2)	Gran Turismo 3	PS2	Sony	9
3	(Neu)	Onimusha	PS2	Capcom	1
4	(8)	Resident Evil CODE: Veronica	PS2	Capcom	4
5	(6)	Silent Hill 2	PS2	Konami	5
6	(Neu)	GTA 3	PS2	Take 2	1
7	(3)	Final Fantasy X	PS2	Squaresoft	2
8	(Neu)	Black & White	PSone	Midas	1
9	(7)	C-12	PSone	Sony	3
10	(WE)	Red Faction	PS2	THQ	2

Quelle: PS2-Zeugnis-Auswertung

Offenbar ist es uns gelungen, unsere Begeisterung und Überraschung über das Auftauchen von **ONIMUSHA** zu vermitteln. Der Titel ist plötzlich in aller Munde und kann sich auch in der Most-Wanted-Liste ganz weit oben platzieren. Der Spitzenplatz gehört aber weiterhin allein **METAL GEAR SOLID 2**. Mehr als doppelt so viele Stimmen als das zweitplatzierte **GRAN TURISMO 3** konnte Solid Snake in diesem Monat für sich verbuchen.

HANS IPPISCH, 30, Redaktionsdirektor



Ließ sich vom ISS-Profi Wolfgang vom Platz fegen und spielt seitdem wieder SSX. Hoffte auf steigende PS2-Verkaufszahlen durch GT 3, MGS 2 und eine satte Preissenkung.

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:

SSX & Star Wars Starfighter

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

Aerosmith – Just Push Play

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

Gladiator

ANDRÉ HORN, 27, Leitender Redakteur



Freut sich schon tierisch auf den Urlaub mit seiner Freundin in Hong Kong nach der Produktion. Und natürlich auf den Game Boy Advance, den er sich dort kaufen wird.

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:

Time Crisis: Project Titan

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

Letzte Instanz – Kalter Glanz

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

Chicken Run

WOLFGANG FISCHER, 29, Volontär



Hat in den letzten paar Wochen seine Liebe zu blutigen 3D-Shootern wiederentdeckt und hofft, dass es auch auf der PS2 bald richtiges Futter für seine Chaingun gibt.

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:

Indiziert III, ISS Pro Evolution 2

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

Cradle of Filth: Midian

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

Akte X, Staffel 1

ALBRECHT OTT, 29, Redakteur



Konnte endlich mal wieder seine Lieblingsstadt besuchen: Glasgow. Dort musste er leider feststellen, dass sein bevorzugter Pub und Club aus Studienzeiten nicht mehr existiert.

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:

You don't know Jack

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

Brecht/Weill/Lenya: Die Dreigroschenoper

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

Wenn die Gondeln Trauer tragen

MICHAEL PRUCHNICKI, 23, Redakteur



Freut sich auf Virtua Fighter 4 und das neue Marillion-Album. Arbeitet in den fünf freien Minuten des Tages an seinem Solo-Projekt, einem Harvest Moon-Sonderheft!

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:

Harvest Moon – Back to Nature

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

Opeth – Blackwater Park

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

King Crimson – Deja VR000M

STEFANIE SCHWARZ, 22, Redakteurin



Musste nach der letzten Comic- und Film-Börse wieder einmal mit Grausen feststellen, dass das Sammeln von Original-US-Ausgaben ein verdammt teures Hobby ist.

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:

Extermination

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

Godhead – 10.000 Years of Human Error

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

Gladiator

WERNER SPACHMÜLLER, 24, Content-Coord.



Werner befindet sich derzeit im Kurzurlaub, schließlich müssen die Urlaubstage vom Vorjahr bis 31. März aufgebraucht sein. Freut sich außerdem auf die Eishockey-WM!

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:

Moto GP

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

On The Road Again

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

Chicken Run

STEFANIE SCHETTER, 23, Redakteurin



Durfte kurzfristig für einen Tag nach San Francisco düsen, um ihre geliebten Lucas-Arts-Studios zu besichtigen, und stöhnt noch heute über die Folgen des Jetlags.

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:

Flucht von Monkey Island

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

Tori Amos – Little Earthquakes

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

U2 – Rattle and Hum

AXEL SCHRÜFER, 28, DVD-Redakteur



Weiß vor lauter DVD und TV mittlerweile nicht mehr, wo ihm der Kopf steht. Dabei hatte „nebenbei Fernsehen machen“ doch so ungefährlich geklungen. So kann man sich täuschen.

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:

You don't know Jack

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

U2 – What we can't leave behind

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

Der Sturm

ALEXANDRA BÖHM, 26, Senior Designer



Hatte tagsüber aufgrund Christians Urlaub alle Hände voll zu tun, konnte sich aber dafür abends auf ihrer Tanzmatte mit Dancing Stage wieder so richtig abreagieren.

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:

Dancing Stage Euromix

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

No Angels – Elle'Ments

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

Center Stage

CHRISTIAN HARNOTH, 30, Senior Designer



Ist braun gebrannt und ein Jahr älter aus seinem wohlverdienten Urlaub zurück und freut sich wieder auf harte Wissensduelle mit Albrecht bei You don't know Jack.

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:

You don't know Jack

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

Café del Mar Vol. 7

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

Gladiator

DAS TEST-SYSTEM



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

Keine

PSone

Dukes of Hazzard 2111
Ford Racing110



Rollenspiele

PlayStation 2

Keine

PSone

Harvest Moon110



Action-Adventures

PlayStation 2

MDK 290
Shadow of Memories82

PSone

C-12100



Action-Spiele

PlayStation 2

Army Men: Green Rogue96
Silpheed: The Lost Planet96
Star Wars Starfighter86

PSone

Army Men: Lock 'n' Load110
Time Crisis: Project Titan103
WDL Warjetz109



Sportspiele

PlayStation 2

ESPN NBA 2Night93
NBA Hoopz96
NBA Live 200192

PSone

BDFL Manager108
DSF Freestyle Scooter106
European Superleague111



Beat 'em Ups

PlayStation 2

Street Fighter EX 394

PSone

Keine



Geschicklichkeit

PlayStation 2

Keine

PSone

Pipemania 3D109



Strategie

PlayStation 2

Keine

PSone

You don't know Jack104



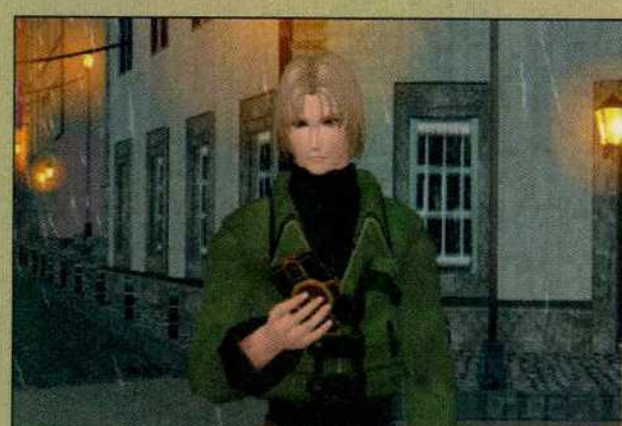
Ich sehe vielleicht jung aus,

■ **BLAGENPLAGE** Kleine Kinder können ganz schön nervig sein, wenn sie nicht ihren Willen kriegen.



08.04.2001 21:29:36
13.08.1584 14:23:29

■ **ES LEUCHTET BLAU** Wichtige Gegenstände blinken hell auf und sind daher nicht zu übersehen.



■ **TASCHENSPIELEREI** Homunkulus' Digipad zeigt Eike immer genau an, in welche Zeit er muss.

Shadow of Memories

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

Manchmal ist der Tod nicht das erlösende Ende, sondern erst der Anfang allen Übels.

MOST WANTED
PLAYZONE

■ **HERAUSFORDERUNG** Weder die Zeit noch der Tod sind besonders faire Gegner. Doch mit seinem Zeitreisegerät hat Eike einen Trumpf im Ärmel.

Wieso hat Eike Kusch nur das dumme Gefühl, gerade eben einen Pakt mit dem Teufel eingegangen zu sein? Immer noch etwas verwirrt, nimmt er das kleine Zeitreisegerät und verlässt den düsteren Raum, in dem er kurz zuvor nach seinem unfreiwilligen Ableben wieder erwacht ist. Was hatte diese mysteriöse Stimme gesagt? Es sei sein Schicksal gewesen, zu sterben – und um dem zu entgehen, müsse er einfach in der Zeit zurückreisen und entsprechende Gegenmaßnahmen ergreifen. Er weiß zwar nicht, warum ein so machtvolleres Wesen ihm helfen sollte – und das auch noch, ohne eine Gegenleistung zu verlangen –, aber da er keinen anderen Ausweg sieht, nimmt er das Angebot an. Wieder in den Straßen seiner Heimatstadt, führt ihn





■ **HÄNDE WEG!** Im Antiquitätenladen gibt es allerlei Zeug zu bestaunen, aber nicht mitzunehmen.



■ **BÖSE MAGIE!** Eike beeindruckt die einfältigen Einwohner mit den kleinen Wundern seiner Zeit.



■ **STEIN DER WEISEN** Dr. Wagner ist eine der wichtigsten Personen für unseren Zeitreisenden.

sein erster Weg zu einer mysteriösen Wahrsagerin, die in der Lage ist, Eikes Tod auf die Minute genau vorherzusehen, und ihm kleine Hinweise gibt, wie er ihn am besten verhindern kann. Doch alle Mühe scheint vergebens. Denn kaum hat er einen Tod verhindert, wird er Opfer eines weiteren Anschlags. Wer auch immer Eike loswerden möchte, ist ein recht kreativer Kopf.

Tod eines Zeitreisenden

Und so beginnt jedes Kapitel des Spiels damit, dass unser Held dem Tod auf die eine oder andere gewaltsame Art ins Auge blickt und stirbt. Dann erwartet ihn schon sein seltsamer Gönner namens Homunkulus mit einer spöttischen Bemerkung in seinem dunklen Raum und schickt ihn auf eine weitere Reise durch die Zeit. Seine Odyssee führt Eike durch verschiedene Epochen ein und derselben Stadt. Jede Person, auf die er hier trifft, kann eine Schlüsselrolle bei der Lösung seines „Sterbe“-Problems spielen oder ihm zumindest hilfreiche Tipps geben. Hat er dann alles erledigt, was er zu diesem Zeitpunkt in dieser Epoche erreichen kann (zum Beispiel einen Schlüssel fin-

den, den er benötigt, oder den zukünftigen Museumsdirektor überreden, doch lieber eine Bibliothek zu bauen), gibt ihm sein Digi-pad ein Signal, dass er wieder zurück in die Gegenwart kann. Das verhindert zwar einerseits, dass Sie unnötig herumirren, ist aber gleichzeitig das, was für viele Hardcore-Gamer der größte Kritikpunkt des Spiels sein

wird: die mangelnde Freiheit und Interaktivität. Es wird Ihnen vorgegeben, wann Sie in der Zeit herumreisen und in welcher Epoche Sie suchen müssen. Rätsel werden von Ihrem Charakter so weit selbstständig gelöst, dass Sie nur noch seinen Gedanken zu Ende führen müssen. Oft kommt Eike auf Dinge, bei denen sich der geneigte Spieler

INFO Berühmte Zeitreisende

Komm mit mir, wenn du leben willst!

Was haben Eike Kusch und Arnold Schwarzenegger gemeinsam? Das Aussehen kann es ja wohl nicht sein ...



Junko Kawano, die Direktorin von *Shadow of Memories*, nannte unter anderem Goethes *Faust* und die deutsche Architektur als Inspiration für ihr Projekt. Allerdings sind uns unter anderem auch Parallelen zu einigen Filmen aufgefallen, in denen immer eine oder mehrere Personen in die Vergangenheit reisen mussten, um die Zukunft zu ändern. Sehen Sie selbst:

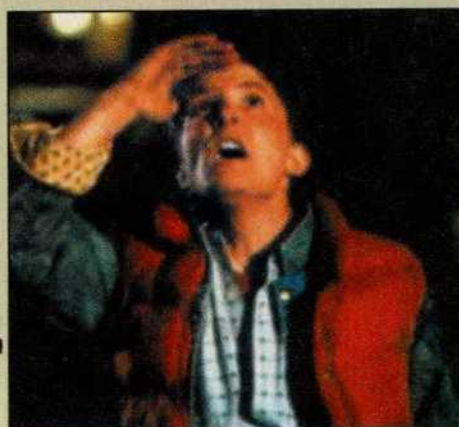
■ **VERWUNDERT** Ganz so freiwillig ist Eike nicht in der Zeit unterwegs.



■ **HASTA LA VISTA, BABY!** Der T 800 reist in die Vergangenheit, um einen Tod zu verhindern.



■ **WINTERWUNDERLAND** Die Wettereffekte reichen von Regen über Nebel bis hin zu Schneegestöber.



■ **GROSSER GOTT, DOC!** Marty McFly nutzt ein Auto als Zeitreisegerät.



■ **RETTET DIE WALE!** Kirk & Co. müssen für eine „Umweltschutzmission“ in der Zeit zurück.

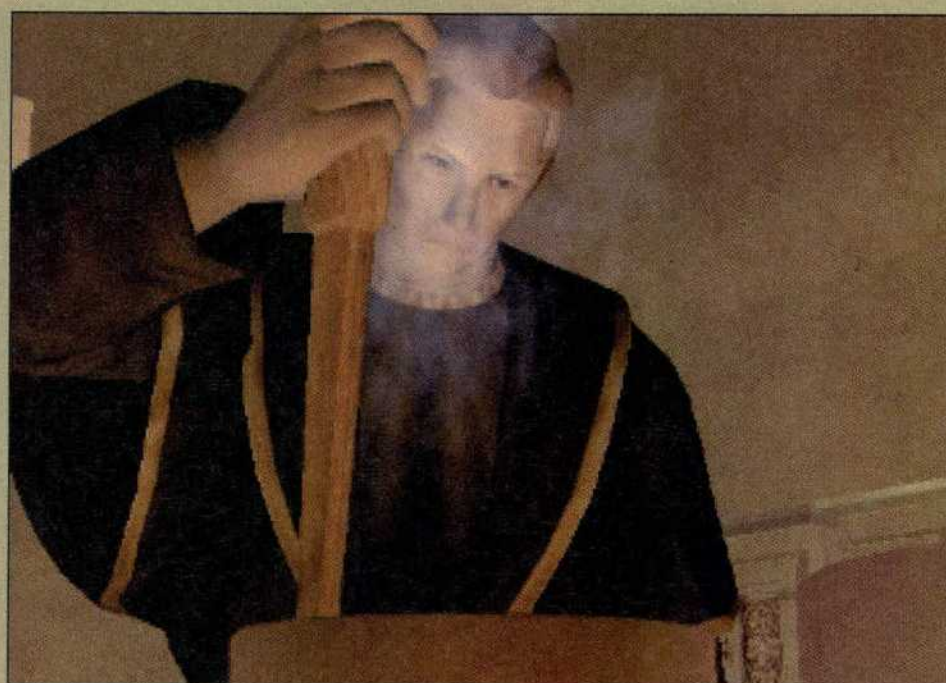
Klingt ganz schön schwer?

Einfach bestellen:

web: www.gameplay.de fon: (0931) 35 45 222 Mo.-Fr. 8.30-22.30 Uhr (Sa.-So. 9.30-18 Uhr)



■ **MODESCHMUCK** Dieser geschliffene Stein ist nicht einfach nur ein billiger Schmuck-Klunker. Er birgt ein nicht ganz ungefährliches Geheimnis.



■ **GIFTMISCHER** Dass dieser „freundliche“ Alchemist keine harmlose Suppe zusammenbraut, dürfte selbst dem Allerdümmsten klar sein.



■ **BUNGEE** Ein Sturz aus großer Höhe ist nicht gesund. Gut, dass Eike eine weitere Chance erhält.

dann fragt: „Woher zum Teufel weiß er das denn jetzt?“ Und da *Shadow of Memories* zu einem großen Teil aus langen Zwischensequenzen besteht, ist man häufig zum Zuschauen verdammt. Nur selten können Sie wirklich etwas falsch machen – passiert Ihnen das trotzdem oder halten Sie die vorgegebene Lösungszeit nicht ein, dann heißt es „Game Over“. Speichern ist nur zwischen den einzelnen Kapiteln möglich, zum Glück können Sie aber bereits gesehene Sequenzen wegdrücken.

echtzeitberechnete Lichteffekte bewundern und sich über ständig wechselndes Wetter mit Regen, Nebel und Schnee freuen. Dagegen müssen mal wieder ein paar Abstriche bei den Texturen auf den Figuren und der Umgebung gemacht werden. Zudem läuft das Spiel durchgängig in LowRes. Obwohl alle Menüs lokalisiert sind, wurde die Sprachausgabe vollständig in Englisch gelassen und lediglich deutsch untertitelt. Aber das ist immer noch besser als eine schlechte Synchronisation, die die gesamte Atmosphäre zerstört.

Stefanie Schwarz



■ **BÜCHERWURM** Um an wichtige Informationen zu gelangen, muss Eike des öfteren erst einmal ein paar Dinge in der Vergangenheit ändern.



■ **MYSTERIÖS** Eike weiß zwar nicht, wer unter der Kapuze der Wahrsagerin steckt, aber mittlerweile ist er für jeden hilfreichen Hinweis dankbar.

Des Pudels Kern

Was ist es also, das das Spiel so faszinierend macht? Zum einen natürlich die wendungsreiche, etwas düstere Story, für die es insgesamt fünf verschiedene Enden gibt. Je nachdem, wie Sie sich an bestimmten Schlüsselstellen (die Sie natürlich nicht verfehlen können!) entscheiden, hat das Auswirkungen auf den Ausgang des Spiels. Zum anderen haben Sie noch die Möglichkeit, diverse Sub-Quests zu erledigen, die für die eigentliche Handlung zwar weniger wichtig sind, dem Spiel aber noch mehr Tiefe geben. Last, but not least beeindruckt *Shadow of Memories* durch seine Grafik. Die Polygon-Charaktere überzeugen ausnahmslos durch realistische Animationen. Dazu dürfen Sie



Stefanie Schwarz

MEIN FAZIT

Gut

Selten habe ich mich mit einer Bewertung so schwer getan wie bei diesem Spiel. Die Geschichte ist spannend und auch wenn es in fünf bis sechs Stunden durchgespielt ist, möchte man es sofort wieder einlegen, um die anderen Enden zu sehen. Doch hätte man gerade in puncto Interaktivität einfach mehr machen können. Wenn ich ein Adventure spiele, möchte ich die Rätsel selber lösen und nicht auf dem silbernen Tablett serviert bekommen. Vielleicht können die Entwickler ja in der Zeit zurückreisen und das nachträglich noch ändern ...

TEST Shadow of Memories

System	PlayStation 2
Hersteller	Konami
Genre	Adventure
Spieler	1
Sprache	Englisch/deutsche Texte
Preis	DM 119,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Leicht	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	10 Kapitel
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ab 12 Jahren
Datenträger	Entwickler
DVD	Konami

GRAFIK 83% SOUND 80% SPASS 81% GESAMT-WERTUNG 81%

„Mehr Interaktivität hätte aus diesem Spiel sicherlich einen Hit werden lassen.“

Lass' die Karten lebendig werden!

Pokémon
SAMMELKARTENSPIEL

*Spieler das Pokémon
Sammelkartenspiel
und bringe Leben
in deine Sammlung!*

Das Starterset enthält
zwei Decks und eine
leicht verständliche
Spielhilfe, kurzum alles,
was du und ein Freund
für den Einstieg brauchen.

Mit Hilfe der Themendecks
kannst du die unter-
schiedlichsten Strategien
ausprobieren und so spielend
dein Können verbessern.

Du wirst sehen, es gibt immer etwas Neues zu entdecken.

Werde ein Pokémon-Meister!

Schnapp' dir noch heute die kostenlose Demo CD-ROM
und lerne alles über das Pokémon-Sammelkartenspiel.

- Finde alles über das Sammelkartenspiel heraus
- Lerne dein eigenes Deck zusammenzustellen
- Spiel damit! • und vieles mehr ...

Name :
Vorname :
Straße :
PLZ :
Ort :
Alter :

Zurück schicken an: AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

www.amigo-spiele.de

Werde Meister-Trainer!

Star Wars Starfighter

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

Das Unwahrscheinliche ist wahr geworden:
Mit Starfighter erscheint tatsächlich ein
gutes Star-Wars-Spiel!

PLAY
ZONE HIT

■ DREI HELDEN, EIN FEIND
Rhys, Vana und Nym kämpfen gemeinsam gegen die Handelsföderation.



■ **ABSTAND HALTEN!** Die gewaltige Feuerkraft von Nym's Kampfbomber Havoc kann leicht ins Auge gehen: Wer mit den Energiebomben angreift, sollte sich vor der dazugehörigen Druckwelle hüten.



■ **UNSPEKTAKULÄR** Die Rendersequenzen zwischen den Missionen sind eher durchschnittlich.



■ **FLÄCHENBRAND** Die Plasmapeitschen-Waffe deckt ganze Landstriche mit Explosionen ein.



■ **DAS BONUS-SCHIFF** Wer diese Option freigespielt hat, darf Darth Mauls Infiltrator steuern!



■ **FEUERBALL** Die Dogfights im Weltraum sind für jede Menge spektakuläre Spielszenen gut: Die Explosionen der gegnerischen Schiffe sind flüssig animiert und sehen auch als Standbild absolut brillant aus!

Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis ... – Star Wars Starfighter spielt zur Zeit von Episode I und versetzt Sie nach und nach in die Rollen von drei Protagonisten: Rhys Dallows ist ein junger Naboo-Jäger-Pilot der Bravo-Staffel, seine Kollegin Vana Sage verdient ihren Lebensunterhalt als Söldnerin und Alien-Pirat Nym komplettiert das ungleiche Trio, das letztendlich in der habgierigen Handelsföderation einen gemeinsamen Feind findet. Jeder der drei verfügt über einen eigenen Raumgleiter. Die jeweiligen Schiffe unterscheiden sich neben der Wendigkeit vor allem durch ihre individuellen Waffensysteme. Zwar sind nur zwei Tasten mit Feuerfunktionen belegt, doch durch längeres Drücken der zweiten Feuertaste können Sie auch eine dritte, besonders vernichtende Waffe aufladen.

Action statt Simulation

Die kleine Waffenauswahl macht's schon deutlich: Obwohl mit der erfolgreichen *X-Wing*-Serie für den PC schon eine gelungene Vorlage für ein Raumjäger-Spiel im *Star Wars*-Universum existiert, haben die Entwickler *Starfighter* von Grund auf neu konzipiert. Anstatt des



■ **BEFEHLSVERGABE** Der rote Blitz markiert ein Ziel, das Ihre Flügelmänner angreifen sollen.

simulationslastigen *X-Wing*-Gameplays bietet das PS2-Debüt von LucasArts fast reine Action – wer sich schon immer Psygnosis' Hit-Serie *Colony Wars* mit *Star Wars*-Lizenz gewünscht hat, sieht diesen Wunsch mit *Starfighter* quasi erfüllt. Dabei sei übrigens gleich angemerkt, dass der Schwierigkeitsgrad im Gegensatz zu *Colony Wars* ziemlich moderat ausgefallen ist. Somit ist das Spiel auch für

Hört sich abgefahren an?

Fährt auch gleich ab:

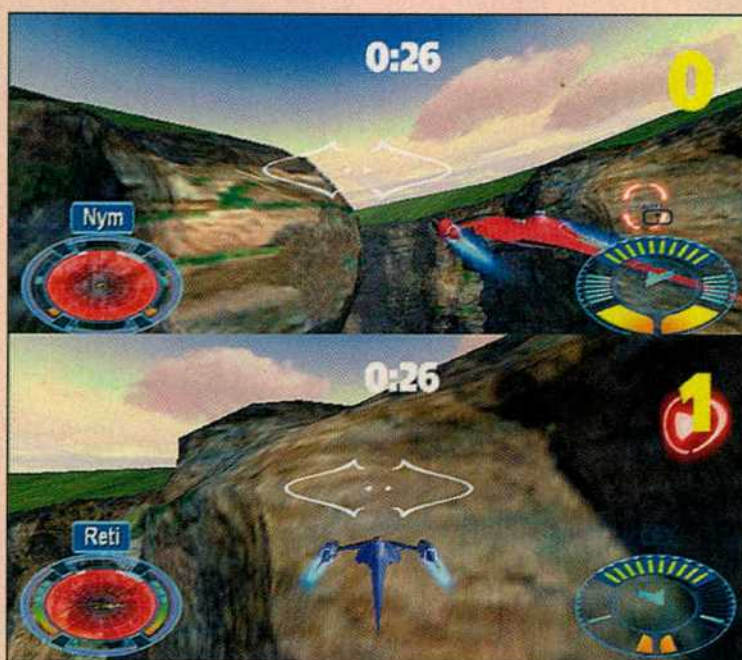
web: www.gameplay.de fon: (0931) 35 45 222 Mo.-Fr. 8.30–22.30 Uhr (Sa.-So. 9.30–18 Uhr)

INFO Der 2-Spieler-Modus

Sternen-Kriege für zwei

Als besonderes Feature haben die Entwickler einen Splitscreen-Modus in Star Wars – Starfighter versteckt.

Für einen vollwertigen Multiplayer-Modus hat LucasArts offenbar die Zeit gefehlt, aber von den entsprechenden Entwicklungsstudien sind immerhin zwei Levels im Spiel geblieben, die Sie im Splitscreen-Modus gegen einen Freund spielen können: ein Wettrennen, bei dem auch Waffen eingesetzt werden können, und ein Capture-the-Flag-Modus. Wohl um dem Vorwurf vorzubeugen, der Umfang sei zu gering, hat man diese beiden allerdings versteckt – sie werden erst nach dem Durchspielen des kompletten Einzelspieler-Modus oder durch den Cheat-Code ANDREW freigeschaltet.



■ **RENNSPIEL MAL ANDERS** Beim Splitscreen-Wettrennen durch den Canyon sprechen auch schon mal die Waffen.

Normalsterbliche zu schaffen – *Colony Wars* gestählte Weltraum-Masochisten dürfen ihn vor jeder Mission natürlich auch freiwillig hochregeln.

Motivierender Spielaufbau

An sich sind die 14 Levels nicht übermäßig umfangreich und können auch locker an einem Wochenende durchgespielt werden,



■ **IM VISIER** Der blaue Marker ist das Todesurteil: Vanas Laser werden dadurch zielsuchend!

doch warten noch zahlreiche Bonus-Features auf geduldige und erfolgreiche Raumjäger-Piloten. Neben vier zusätzlichen Missionen und der Möglichkeit, jeden Auftrag mit jedem der insgesamt vier Schiffe zu fliegen, kann noch ein kleiner Zwei-Spieler-Modus freigespielt werden. Der Schlüssel zu den versteckten Features sind die Bonusziele in den einzelnen Missionen: Je nachdem, wie viele der drei Zusatzaufgaben man erledigt, bekommt man ein Bronze-, Silber- oder Gold-Abzeichen – die entsprechende Abzeichen-Sammlung schaltet dann neue Missionen und freie Schiffswahl für jeden Auftrag im Spiel frei.

Episode I in Echtzeit?

Obwohl ein von der PS2 extrem begeisterter George Lucas im Rahmen von Sonys Werbekampagne für die neue Konsole zitiert wurde, ist die Darstellung des Spiels natürlich weit von der Qualität der Special Effects im Film entfernt – nicht zufällig griffen die Entwickler



■ **BIS ZUM HORIZONT** Bei den meisten Bodenmissionen ist die Zeichentiefe wirklich erstaunlich, zumal sich die hügelig modellierte Oberfläche der Planeten wirklich sehen lassen kann.



MEIN FAZIT

Sehr Gut

Nach vielen enttäuschenden *Star Wars*-Spielen auf der PSOne ist *Starfighter* ein überraschend guter Start in die neue PlayStation-Ära. LucasArts hat ein gelungenes Actionspiel geschaffen, das durch die verschiedenen Bonusziele ziemlich motivierend ist. Die Grafik gefällt durch gelungene Effekte und verdient ebenso wie die deutsche Synchronisation ein Lob. Da das Spiel auch sonst keine größeren Mängel aufweist, hat es sich die Hit-Auszeichnung redlich verdient!

Alternativen

Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:

Silpheed – The Lost Planet

Swing! **78%**

Auch Treasures *Silpheed* bietet Explosionen satt, doch spielerisch handelt es sich um ein klassisches Vertikal-Shoot-'em-Up.

sogar auf „altmodische“ Rendersequenzen zurück, um die Zwischenszenen besonders detailliert gestalten zu können. Witzigerweise macht die tatsächliche Spielgrafik aber insgesamt einen besseren Eindruck als die eher tristen Renderfilmchen: Tolle Explosions- und Lichteffekte, teilweise recht detaillierte Raumschiffe und ansehnliche Planetenoberflächen mit bestechender Weitsicht können überzeugen – kleinere Mängel wie stellenweise unschöne Texturen und gelegentliche Framerate-Einbrüche sind daher absolut verschmerzbar. Auch die akustische Seite weiß zu gefallen: Neben knackigen Effekten und einem buchstäblich filmreifen Soundtrack ist auch die gelungene deutsche Sprachausgabe zu loben. Nur einige kurze Funksprüche sind situationsgemäß falsch übersetzt und lassen die saloppen englischen Original-Formulierungen erahnen. Der größte Schwachpunkt ist letztendlich einer, der zum Glück das Gameplay nicht beeinträchtigt: die happigen Ladezeiten. Böse Zungen behaupten, dies wäre eine Bedingung gewesen, um nicht zu sehr aus dem sonstigen Programm des Vertriebspartners Electronic Arts herauszuragen ...

Michael Pruchnicki

TEST 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, nach jedem Level
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	14+6
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ab 12 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	LucasArts

GRAFIK **82%** SOUND **81%** SPASS **87%** GESAMT-WERTUNG **85%**

„Endlich wird ein Spiel mal wieder der Lizenz gerecht: *Star Wars – Starfighter* ist ein echter Hit!“

sei unfair



Axis Pad
Metallic Gehäuse



Interceptor
Das Allround PS2® Gamepad



StormChaser™
Das PS2® Luxus-Gamepad



Blue Thunder™
Das PS2® Luxus-Lenkrad



Unsere PS2® Controller haben drucksensible, analoge Tasten

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

INTERACT
www.interact-europe.com



■ **HELD WIDER WILLEN** Kurt Hectic ist und bleibt halt der ewige Hausmeister: Wenn das totale Chaos herrscht, ist es seine Aufgabe, aufzuräumen!



■ **FEED ME!** Pusten Sie die Aliens in Richtung der Pflanze. Aus Dankbarkeit für das Mahl atomisiert sie Ihren Toaster und macht ihn so zur Waffe!

MDK 2 – Armageddon



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

Tödliche Toasts und sechsbeinige Hunde? In BioWares Action-Adventure ist dies der Schlüssel zum Erfolg!

Kurt Hectic ist nicht gerade glücklich. War er doch froh, die letzte Invasion der Aliens nicht nur überlebt, sondern sogar zurückgeschlagen zu haben! Doch die außerirdischen Übeltäter geben keine Ruhe und machen sich weiter über die Erde her. Und Dr. Fluke Hawkins fällt dazu nichts Besseres ein, als seinen Hausmeister wieder zurück an die Front zu schicken – mitten hinein ins Herz der feindlichen Armada! So bleibt Kurt nichts anderes übrig, als sich erneut durchzuschlagen und

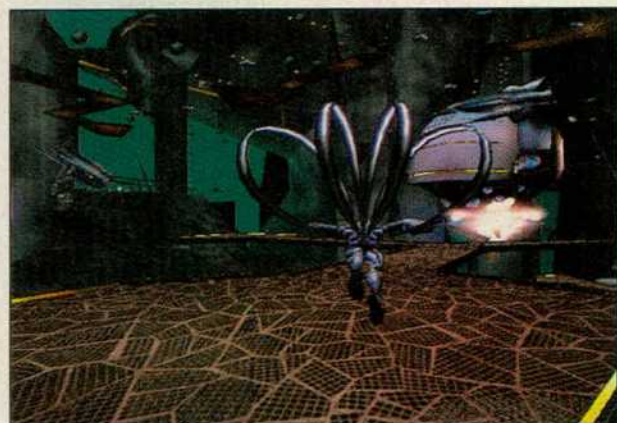
■ **HELD IN LATEX**
Für einen einfachen Hausmeister ist Kurt Hectic verdammt gut gebaut.



■ **REAL DEAL** Die diversen Sternbilder im Hintergrund entsprechen dem realen Vorbild.



■ **VIER PFOTEN FÜR EIN HALLELUJA!** Roboterhund Max ist nicht gerade ein Schoßtier.



■ **GLEITFLUG** Der Fallschirm ist ein wichtiges Utensil bei der Überwindung breiter Abgründe.

dem Treiben der schleimigen Brut ein für alle Mal ein Ende zu bereiten. Hierzu übernehmen Sie die Kontrolle über den heldenhaften Hausmeister, dessen schwarzer, hautenger Kampfanzug aus der Schmiede des verrückten Dr. Hawkins mit allerlei nützlichen Dingen ausgestattet ist. So kann Kurt breite Abgründe mithilfe eines eingebauten Fallschirms mühelos überwinden und mit einer helminternen Sniper-Vorrichtung auch weiter entfernte Feinde erledigen. Außerdem kann der Wunderanzug mit einer Tarnvorrichtung oder stärkeren Waffen aufgerüstet werden.

Trio mit acht Fäusten

Im Laufe des Spiels treten aber auch der Doc selbst und der sechsbeinige Cyborg-Hund Max auf den Plan. Während Sie mit Kurt ein wenig taktischer vorgehen müssen und häufig aus sicherer Entfernung dem Feind auf die schuppige Pelle rücken, ist Max für pure Action zuständig. In seinen vier Vorderpfoten kann er je eine Waffe halten und so effektiv gegen größere Alien-Horden vorgehen. Der Adventure-Anteil gehört dann Dr. Hawkins. Mit ihm rennen Sie über sein Schiff, sammeln diverse Haushaltsgegenstände ein und fügen sie zu abstrusen Erfindungen zusammen. So kann er einen Toaster umbauen und damit Toasts und Stangenbrot in tödliche Geschosse verwandeln. Zwischendurch müssen Sie



■ **DICKER HUND** Mit vier großen Waffen in den Händen ist Max kein Gegner gewachsen!

INTERVIEW Dr. Gregory P. Zeschuk im Gespräch

Lauter schräges Zeug

Auf der Präsentation zu MDK 2 – Armageddon entlockten wir dem Vorsitzenden von BioWare, Dr. Gregory P. Zeschuk ein paar Antworten.

Play Zone: Man hörte einige Beschwerden, dass die Dreamcast-Version des Spiels selbst im leichtesten Schwierigkeitsmodus viel zu schwer geraten sein soll. Wie sieht das mit der PlayStation-2-Variante aus?

Greg Zeschuk: Wir haben uns die Kritik natürlich zu Herzen genommen und das Spiel für die PS2 noch einmal überarbeitet. Umherfliegende Feinde, die Sie in Kurts Sniper-Modus erledigen müssen, bewegen sich jetzt nicht mehr so schnell. Wir haben die Jump&Run-Einlagen erleichtert, indem die Landepunkte zum Beispiel breiter als bei der Dreamcast-Version sind. Damit dem Spieler auch nichts entgeht, sind die wichtigsten Stellen gekennzeichnet.

Play Zone: Was ist das Besondere an der PlayStation-2-Version?

Greg Zeschuk: MDK 2 – Armageddon ist prinzipiell eine 1:1-Umsetzung des PC-Spiels. Allerdings würde ich es als Director's Cut bezeichnen. Wir haben ein paar Rätsel ausgetauscht und die Steuerung optimal für PlayStation-Spieler angepasst. Zusätzlich dazu haben wir einige Items abgeändert. Das Jetpack ist beispielsweise stärker und hält mehr Benzin. Auch grafisch sind wir einen Schritt weiter gegangen und haben die Anzahl der Polygone deutlich erhöht. Dadurch konnten wir uns bei den Partikel-, Licht- und Schatten-Effekten in den Levels richtig austoben.

Play Zone: Gibt es irgendwelche Bonus-Levels oder -Räume?

Greg Zeschuk: Sie werden überall mal einen Bonus-Raum entdecken. Hier finden Sie entweder nützliche Gegenstände oder einfach nur einen netten Gag am Rande. So können Sie ein Alien beim Fensterputzen der Raumstation sehen oder die Außerirdischen bei der Balz beobachten. Lauter schräges Zeug halt. Zudem gibt es vom letzten Level drei Varianten – für jeden der Charaktere eine.

Play Zone: Woher nehmen Sie Ihre Ideen?

Greg Zeschuk: Die meisten bei uns sind große Comic-, Rollenspiel- und Film-Fans. Kein Wunder also, dass es uns nicht schwer fällt, viele kranke Ideen in unsere Spiele einzustreuen.

Play Zone: Werden Sie mehr für die PlayStation 2 entwickeln? Wird es zum Beispiel einen weiteren MDK-Titel geben?

Greg Zeschuk: Konkrete Pläne haben wir noch nicht, aber BioWare wird sicherlich mehr für Konsolen entwickeln. Ob es ein MDK 3 geben wird, kann ich allerdings nicht sagen – diese Entscheidung liegt leider nicht bei mir.

Play Zone: Vielen Dank für das Gespräch!



■ **SYMPATHISCH** Der Kopf der Spiele-Schmiede BioWare ist eigentlich gelernter Mediziner.

noch einige Mini-Games bestreiten, die an Arcade-Klassiker erinnern. An Abwechslung hat man also nicht gespart – weder beim Gameplay noch bei der Grafik: Die weitläufigen Levels präsentieren sich mit gelungenen Licht- und Schatteneffekten ohne Slowdowns, Nebel oder Pop-up. Das Umgebungsdesign ist innovativ und texturreich. Das Ganze ist dann mit einem kurzweiligen Techno-Sound-

track und düsteren Hintergrundgeräuschen unterlegt, die sich der jeweiligen Spielsituation anpassen. Selbst die deutsche Synchronisation bekommt ein „Daumen hoch!“.

Stefanie Schwarz



Stefanie Schwarz

MEIN FAZIT

Sehr Gut

Wer MDK auf der PSone gemocht hat, der wird MDK 2 Armageddon lieben! Denn das Spiel zeichnet sich in allererster Linie durch ein geniales Gameplay und wirklich abstrusen Humor aus. Die Texturen gehören bis dato zu den besten auf der PlayStation 2. Und da jeder Charakter einen ganz anderen „Kampf-Stil“ hat, kommt auch nie Langeweile auf. Teilweise tappen Sie von einer völlig abgedrehten Situation in die nächste. Dazu kommen die witzigen und wirklich gut synchronisierten Zwischensequenzen.

Alternativen

Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:

X-Squad	Electronic Arts	70%
Ist nicht gerade der Reißer auf dem Gebiet der Action-Spiele, aber grafisch und technisch sehr solide geraten.		
Oni	Take 2	67%
Dieses Spiel ist eigentlich nur etwas für hartgesottene Action-Fans, die es gerne sehr schwer mögen.		

TEST MDK 2 – Armageddon

System	PlayStation 2
Hersteller	Interplay
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	April
Schwierigkeitsgrad	Save Game
4 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	10
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Ja	Ab 12 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	BioWare

GRAFIK 85% SOUND 82% SPASS 89% GESAMT-WERTUNG **88%**

„Ein Action-Adventure, das dank seines schrägen Humors einfach nur Spaß macht“



RABAUKE Oh oh, das reicht fürs Defensivfoul. Wie rempelfreudig Ihre Konkurrenten sind, lässt sich im Optionsmenü stufenlos regeln.



NOSTALGISCH Auf dem verlassenem Sportplatz für Zwei-Mann-Matches laufen auch Stars der vergangenen Jahrzehnte zu neuer Hochform auf.

NBA Live 2001

>> GENRE
Basketball
>> SPIELER
1-8
>> HERSTELLER
Electronic Arts
>> INTERNET
www.nbalive2001.ea.com

„Brauch ich nicht, hab ich doch schon auf der PSone.“
Täuschen Sie sich nicht, hinter den **identischen Covers** verbergen sich einige bemerkenswerte Unterschiede.

Anders als im PSone-Namensvetter dürfen Sie beispielsweise bei 1 gegen 1 nicht nur gegen Michael Jordan, sondern gegen sämtliche Stars der NBA sowie die größten Stars der letzten fünf Jahrzehnte antreten. Im Mannschaftsspiel haben Sie nun zudem die Möglichkeit, das Match aus der Perspektive eines festen Spielers zu durchlaufen. Dafür mussten das in der PSone-Version enthaltene Training, das NBA Draft, die NBA Live Challenge und der 3-Punkte-Wettbewerb weichen. Geblieben sind die Saison-Spiele, die Play-offs sowie das facettenreiche Gameplay auf dem Spielfeld. Im Gegensatz zu *ESPN NBA 2night* dürfen Sie mit allen erdenklichen Feinheiten des Sports jonglieren, bis hin zur Wucht und genauen Art des Korbwurfes. Mittels intelligenter Tastenkom-

binationen lassen Sie Ihre Teammitglieder fließend dribbeln, sprinten, passen, blocken und den Gegner mit Finten oder Handwechseln narren. Wer mit den Basketball-Regeln nicht vertraut ist, dürfte sich von der Vielfalt an Aktionsmöglichkeiten allerdings überfordert fühlen. Um Neulingen den Einstieg in den Sport zumindest ein wenig zu erleichtern, lässt sich immerhin im Menü haarklein einstellen, wie streng die CPU Regelverstöße ahndet. Für packende Stimmung sorgen sehenswerte Zwischensequenzen und Replays, die lässigen englischen Sprüche der Basketball-Spieler sowie der eingängige Soundtrack. Obwohl die Spielfiguren geschmeidiger animiert sind als in *NBA 2night*, reicht die Detailfülle der Grafik allerdings nicht ganz an die der Konkurrenz heran. Besonders ärger-

lich: der ruckelige Spielablauf und der (unfreiwillig) alberne deutsche Kommentator. Letzterer lässt sich gnädigerweise über das Sound-Menü abwürgen.

Stefanie Schetter



MEIN FAZIT

Gut

Nachdem die Tastenbelegung einmal verinnerlicht und der Kommentator ins Aus verbannt war, hatte mich *NBA Live 2001* schnell am Haken. Die Steuerung ist dynamisch, die CPU-Spieler agieren realistisch und in der Hitze des Gefechtes nahm ich schließlich nicht einmal die Ruckeleinlagen mehr wahr. Simulationsfans liegen bei EA Sports nach wie vor richtig; Arcade-Gerangel hingegen gibt's bei *NBA Hoopz*.

TEST NBA Live 2001

System	PlayStation 2
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Basketball
Spieler	1-8 (Multitap)
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel (4 Stufen)	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	4 Modi
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	EA Sports

GRAFIK 77% SOUND 77% SPASS 83% GESAMT-WERTUNG **81%**

„Für anspruchsvolle Bildschirm-Sportler ist NBA Live 2001 auf jeden Fall die Referenz!“

GO FOR IT! EA Sports versenken den Ball auch auf der PS2.

» **GENRE**
Basketball
» **SPIELER**
1-8
» **HERSTELLER**
Konami
» **INTERNET**
www.espnthegames.com

Aussehen ist nicht alles: NBA 2night ist zwar schöner als der Konkurrent von EA, aber weniger dynamisch.

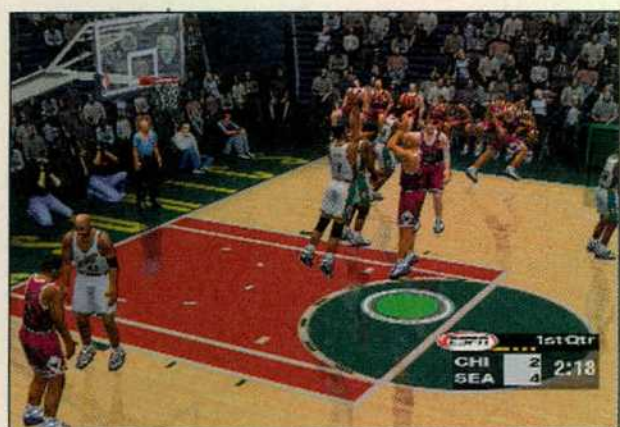
ESPN NBA 2night



■ **ILLUSTRE VERSAMMLUNG** Eine ganze Reihe NBA-Stars haben sich für das Cover von Konamis Basketball-Titel zur Verfügung gestellt.



■ **TOMAHAWK** Hier kann nicht einmal die computergesteuerte Abwehr die Punkte verhindern.



■ **KLASSIKER** Chicago Bulls gegen Seattle ist auch nicht mehr das, was es früher einmal war.

Zu Zeiten der NBA-Playoffs steigt auch in Deutschland das Interesse an schnellem, spektakulären Basketball, wie ihn nur die amerikanische Profiligen bieten kann. Diesen Monat geht es mit den Finalspielen los. Da passt es doch, dass sich zurzeit auf der PlayStation 2 gleich drei Titel mit dem Sport beschäftigen. Einer davon ist *ESPN NBA 2night*. Regeln, Teams und Spieler sind dabei zwar aus der NBA übernommen, ganz so spektakulär ist es aber nicht. Das liegt vor allem an der sehr schwerfälligen Steuerung, die schnelles Passen, Werfen und Spielen verhindert. Besonders das Passen wirkt wenig durchdacht. Der Balltransfer dauert einfach zu lange. Bis der Ball unter dem Korb ist, hat der Gegner schon längst seine Abwehrformation eingenommen. Und die computergesteuerte Abwehr ist stark. Um einen Treffer zu landen, ist schon eine möglichst freie Schussbahn nötig. Die ist aber schwer zu bekommen, unter anderem weil es keine Power-Taste gibt, mit der die Gegner einfach

abgehängt werden könnten. Ein bisschen unfair ist das schon: Selber zu verteidigen ist sehr kompliziert und oft enden harmlose Abwehrversuche in unfreiwilligen Fouls. Der Computer scheint diese Probleme nicht zu haben und verteidigt stets fair, wenn auch nicht immer erfolgreich. Grafisch stechen vor allem die Umgebungen ins Auge. Gerade der Hallenboden ist sehr detailliert programmiert, das Parkett und die Spiegelungen darauf sehen fast echt aus. Bei den Spielern selber gibt es aber Abstriche: Sie bewegen sich sehr hölzern und wirken etwas klobig.

Albrecht Ott

Albrecht Ott

MEIN FAZIT **Gut**

Wer seine Ansprüche ein wenig zurückschraubt, kann mit *ESPN NBA 2night* durchaus glücklich werden: Zwar ist die Steuerung schwer von Begriff, sonst ist das Spiel aber eine ziemlich realistische Basketballsimulation. Mit ein wenig Übung bekommt man dann auch schöne Spielzüge mit spektakulären Abschlüssen hin. Leider gibt es aber nur sehr wenig Spielmodi: Freundschaftsspiel, Saison, Playoffs – das war's.



■ **DETAILVERLIEBT** Am beeindruckendsten sind die Spiegelungen der Spieler auf dem glänzenden Parkett. Aber auch das Publikum kann überzeugen: Jeder Einzelne ist zu erkennen und reagiert individuell.

TEST ESPN NBA 2night

System	PlayStation 2
Hersteller	Konami
Genre	Basketball
Spieler	1-8
Sprache	Englisch
Preis	DM 119,95
Termin	Erhältlich

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	—
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	KCEO

GRAFIK **79%** SOUND **77%** SPASS **74%** **GESAMT-WERTUNG 75%**

„Würde noch mehr Spaß machen, wenn die Steuerung etwas reaktionsschneller wäre.“



■ **DRAMATIC BATTLE** In diesem Modus tritt ein Einzelkämpfer gegen zwei oder drei Gegner gleichzeitig an, in der PAL-Version zum Glück ohne Slowdowns.



■ **ZWEI GEGEN EINEN** Ken und Guile nehmen Doctore Dark in die Mangel: Bei den neuen Tag-Team-Angriffen weicht der Hintergrund einem Effekt-Overkill.

Street Fighter EX3

GENRE
Beat 'em Up
SPIELER
1-4 Spieler
HERSTELLER
Capcom
INTERNET
www.capcom-europe.com

Keine Experimente: Capcom forciert weiter das hauseigene Software-Recycling-Konzept.

Grafisch ist *Street Fighter EX3* zwar ein reinrassiges 3D-Spiel mit an sich flüssigen Animationen, doch wirken diese oft ziemlich abge-



■ **SCHULTER-SIEG** Diesem Super-Move folgt in bester Wrestling-Art der Pin samt Three-Count.

hackt – ein Kompromiss, der das Spielgefühl der zweidimensionalen Vorgänger in 3D möglich macht. Neben einfachen Duellen sind hier auch Kämpfe zwei gegen zwei oder einer gegen drei möglich. Im Gegensatz zu den meisten 3D-Prügelspielen erfordert die Steuerung oft komplizierte Steuerkreuz-Bewegungen, um die zahlreichen Moves auszuführen. Typisch für die EX-Serie ist die Möglichkeit, durch so genannte Cancels fast jeden Move in ein Super Special münden zu lassen. Obwohl der Spielablauf stark den Vorgängern ähnelt, gibt es doch einige Neuerungen: Bei den neu hinzugekommenen Tag-Matches gibt es spezielle Moves, bei denen beide Kämpfer eines Teams den Gegner gleichzeitig bearbeiten. Im Character-Edit-Modus erspielt

man sich durch Ausführen vorgegebener Kombinationen Erfahrungspunkte und kauft davon seinem Charakter neue Moves – die so erschaffenen Kämpfer können dann ganz normal gegen die vorgefertigten Straßenkämpfer antreten, von denen neun übrigens erst freigespielt werden müssen. Erwähnenswert ist noch der Soundtrack – die Entwickler von Arika haben hier wesentlich bessere Arbeit geleistet, als man es von den letzten 2D-Episoden der Serie gewohnt ist.

Michael Pruchnicki

Michael Pruchnicki

MEIN FAZIT

Gut

Trotz 3D-Darstellung spielt sich *EX3* eigentlich wie die 2D-Vorgänger. Capcom bietet grundsätzliche Prügelkost, die grafisch wie spielerisch nicht gerade wegweisend ist. Gerade mit vier Kämpfern auf dem Screen machen die Prügeleien allerdings viel Spaß, zumal die Slowdowns der japanischen Version nicht mehr vorhanden sind. Wer genug hat von nahkampftintensiven Tekken-Duellen, sollte sich Capcoms Special-Move-Experten ruhig mal anschauen!



■ **MUSKELBERG** Zangief und Co. stürmen erstmals die PlayStation 2.

■ **IM DETAIL BETRACHTET** Die Grafikqualität schwankt: Nicht alle Kämpfer werden den Comic-Vorlagen so gerecht wie Altmeister Ken.

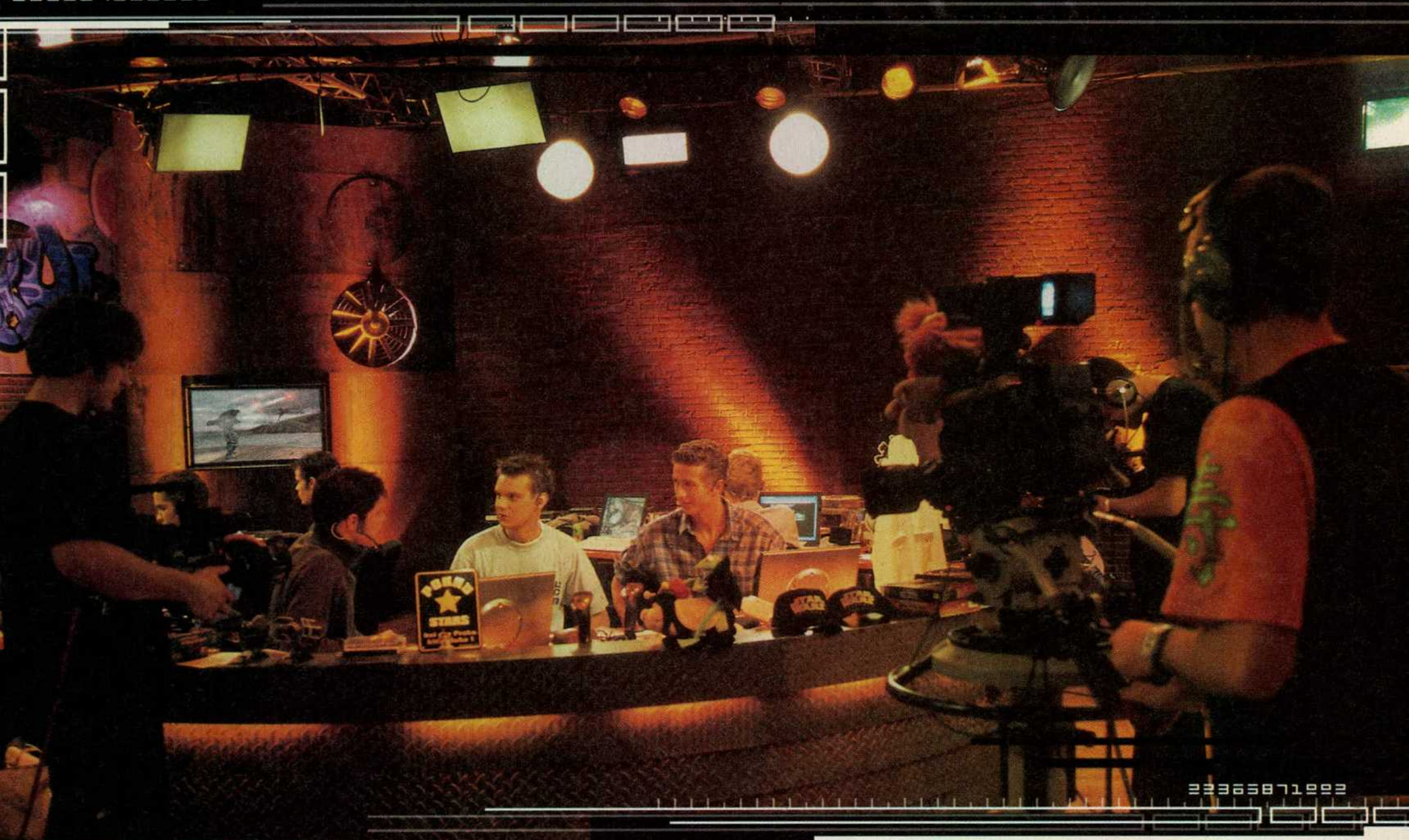
TEST Street Fighter EX3			
System	PlayStation 2		
Hersteller	Capcom		
Genre	Beat 'em Up		
Spieler	1-4		
Sprache	Englisch		
Preis	DM 119,95		
Termin	Erhältlich		
Schwierigkeitsgrad	Save Game		
Variabel	Ja		
Analog/Dual Shock	Levels		
Nein/ja	15 + 9 Kämpfer		
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe		
Nein	Ab 12 Jahren		
Datenträger	Entwickler		
CD	Arika		
GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT- WERTUNG
67%	83%	75%	75%
„Der Beat-'em-Up-Klassiker im Polygon-Gewand – ebenso altbacken wie routiniert inszeniert“			

POWERGAMER

→ on tv

THE FUTURE IS YOU

653667W800002



22365871002

GIGA GAMES

Die erste tägliche Livesendung über
Computer- und Videospiele
auf Deinem Fernseher und im Internet.



22:00 Uhr
MONTAG - FREITAG



GIGA.DE

Army Men Green Rogue



„Hilfe!“, „Nein!“ – typische Reaktionen auf das neue Army-Men-Spiel.

Dies sind Ausschnitte der belustigenden Synchronisation, doch ist diese fast noch das Beste an diesem Machwerk: Sie laufen immer geradeaus und erschießen jeden feindlichen Spielzeug-Soldaten – falls Sie zu lange stehen bleiben, hilft Ihnen das automatische Scrolling auf die Sprünge! Die Wahl der Waffe ist dabei fast egal, denn alle sind mit unendlich Munition ausgestattet und die Gegner entkommen selbst Raketen aus größter Entfernung nur selten – und wenn, dann nur wegen des praktisch nicht vorhandenen Zielsystems. So etwas wie Leveldesign gibt es eigentlich nicht, dafür quält man sich schon mal locker zehn Minuten durch einen Level. Auf seine ganz spezielle Art ist *Green Rogue* das bisher konsequenteste *Army Men*-Spiel: Wenn schon schlecht, dann richtig!

Michael Pruchnicki



■ **KRIEG DEM SPIELSPASS!** *Army Men Green Rogue* ist das mit Abstand schlechteste PS2-Spiel

TEST <i>Army Men Green Rogue</i>	
System	PlayStation 2
Hersteller	3DO Company
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	12. April
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	16
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ab 12 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	3DO Company
GRAFIK	SOUND
53%	38%
SPASS	GESAMT-WERTUNG
9%	18%

NBA Hoopz



In der Korbfabrik NBA Hoopz gibt es Dunks am laufenden Band.

Ball vor, rein in den Korb, Ball zurück, rein in den Korb. So geht es eigentlich die meiste Zeit ab bei *NBA Hoopz*. Aber das macht auch gar nichts, der Titel ist eben auf schnellen, unkomplizierten Spaß angelegt, schließlich handelt es sich um die Umsetzung eines Automatenspiels. Drei Spieler stehen auf dem Feld und versuchen, den Ball im gegnerischen Korb unterzubringen. Allerdings ist Teamarbeit gar nicht so wichtig, häufig führen auch Einzelaktionen zum Erfolg. Wenn normales Basketball zu komplex ist, der ist mit *NBA Hoopz* sicher ganz gut bedient, obwohl das Spiel etwas übersichtlicher sein könnte. Und wer sich gar nicht mehr um Taktik und Mannschaftsspiel scheren will, kann auch nur in einem der fünf Minispiele seine Wurfkünste unter Beweis stellen.

Albrecht Ott



■ **CROATIAN SENSATION** Toni Kukoc versucht, beim Minispiel möglichst viele Dreier zu werfen.

TEST <i>NBA Hoopz</i>	
System	PlayStation 2
Hersteller	Konami
Genre	Basketball
Spieler	1-6
Sprache	Englisch
Preis	DM 119,95
Termin	13. April
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	–
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Midway
GRAFIK	SOUND
63%	68%
SPASS	GESAMT-WERTUNG
65%	65%

Silpheed - The Lost Planet



Treasure zelebriert ein klassisches Spielprinzip in zeitgemäßer Verpackung.

Die japanischen Programmier-Profis von Treasure sind berühmt für effektreiche Action-Spiele nah an der Grenze des technisch Möglichen. *Silpheed* ist für einen ersten Versuch schon recht beeindruckend, zumal die unschönen Slowdowns der knapp ein Jahr alten japanischen Version nicht mehr auftreten. Spielerisch präsentiert sich *Silpheed* als traditionelles Vertikal-Shoot-'em-Up mit einem relativ unflexiblen Waffensystem: Sie sind stets auf zwei Waffen beschränkt und können diese nur an vorgegebenen Punkten innerhalb der Levels wechseln – die Auswahl wächst dabei je nach Erfolg von anfangs zwei auf bis zu neun Waffensysteme an. Für Genre-Fans auf jeden Fall empfehlenswert, alle anderen sollten wegen der tollen Grafik auch ruhig mal einen Blick draufwerfen.

Michael Pruchnicki



■ **ÄUSSERST SPIELBAR** Trotz vieler Geschosse ist *Silpheed* fair und nicht nur für Profis genießbar.

TEST <i>Silpheed - The Lost Planet</i>	
System	PlayStation 2
Hersteller	Swing!
Genre	Shoot 'em Up
Spieler	1
Sprache	Englisch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	Mitte April
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Nein
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	7
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ab 6 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Treasure/Game Arts
GRAFIK	SOUND
82%	77%
SPASS	GESAMT-WERTUNG
78%	78%

ARE YOU A REAL FAN?



OPM 2/01



PLAYPLAYSTATION 1/01



FUNGENERATION 1/01

„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

PlayStation 2



„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

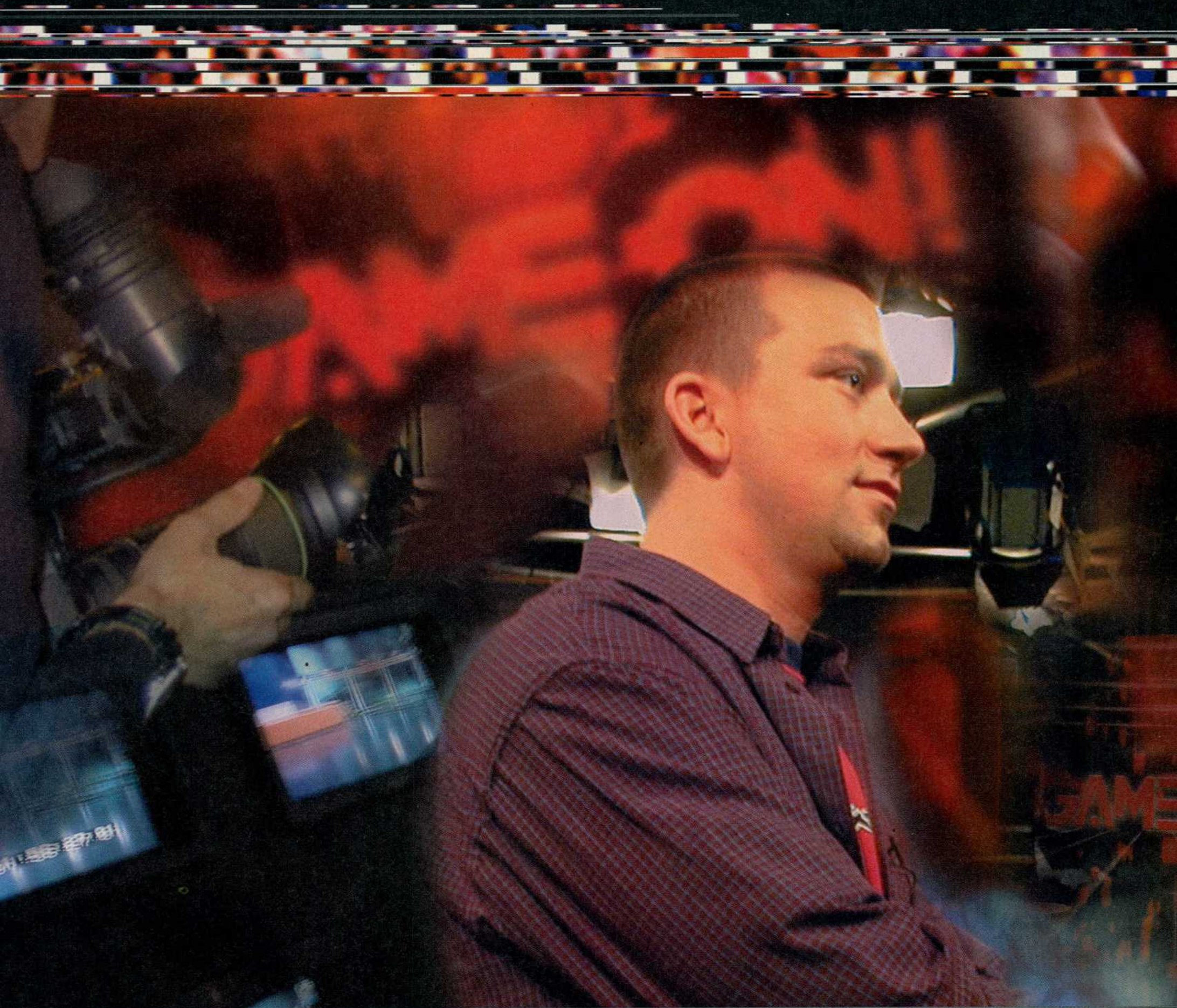


Ab Ende April im Handel

www.unrealtournament.com



DIE PRIME TIME FÜR G



Game On! TV – Das erste Reportage-Magazin für Gamer im deutschen Fernsehen.

Seit 3. März jede Woche auf NBC Europe.

AMER GAME TV ON!



Game On! TV wird produziert von



**Samstag, 19.00 Uhr und
Sonntag, 24.00 Uhr**

Hinweis: Die Sendefrequenzen von NBC Europe könnt ihr abfragen auf www.giga.de.

Game On! TV findet ihr auf





■ **KEIN STILBRUCH** Die Zwischensequenzen laufen alle in Spielgrafik ab und fügen sich daher gut ein.



■ **LEBENSWICHTIG** Um den Kampfdroiden zu besiegen, müssen Sie seine Schwachstelle finden.



■ **ERWARTUNGSGEMÄSS** Die grün leuchtenden Speicherpunkte sind relativ dünn gesät.

C-12

>> GENRE
Action-Adventure
>> SPIELER
1
>> HERSTELLER
Sony
>> INTERNET
www.playstation.de

Trotz Vorschusslorbeeren bleibt das postapokalyptische Action-Adventure hinter den Erwartungen zurück.



Die Zeit: die nahe Zukunft. Der Ort: die durch einen außerirdischen Bodenangriff stark in Mitleidenschaft gezogene Erde. Die Lage: fast aussichtslos. Hier kommen Sie in Person von Elitesoldat Vaughan ins Spiel. Nach einer riskanten Operation, bei der sein linkes Auge durch ein außerirdisches Implantat ersetzt wurde, stellt er die einzige Chance der letzten Menschen dar, die Aliens quasi mit ihren eigenen Mitteln zu schlagen. Die fiesen Außerirdischen haben nämlich damit begonnen, menschliche Körper mit ihrer Technik „aufzuwerten“ und in Cyborgs zu verwandeln. Diese in verschiedenen Versionen produzierten Halbroboter werden unter anderem für niedere Arbeiten und die Jagd auf Menschen eingesetzt. Vaughans kommandierendem Offizier Colonel Grisham bleibt keine andere Wahl: Er schickt den modifizierten Soldaten im Alleingang los, um dem Treiben der Invasoren endlich ein Ende zu bereiten und die Menschheit vor dem drohenden Untergang zu retten.

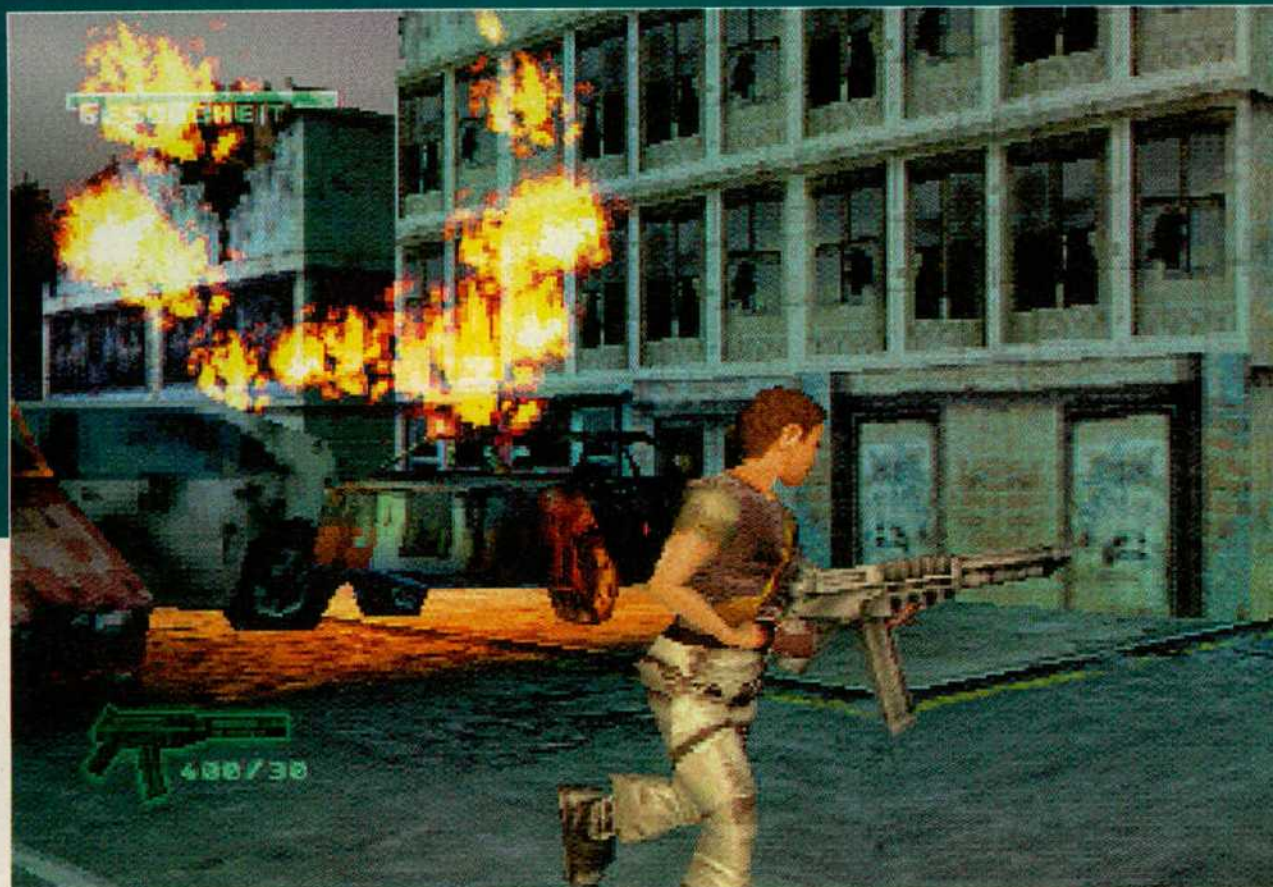
Große Aufgabenvielfalt

Die erste Mission führt Sie, zu Beginn nur mit einer Energieklinge ausgerüstet, in die Ruinen einer Großstadt. Sie sollen dort

■ **HEISSE STRASSENKÄMPFE** Die gnadenlosen Aliens treten immer in großen Zahlen auf und haben nur ein Ziel: Vaughans Tod!



■ **TYPISCHE POSE** Das Gewehr im Anschlag, nimmt Vaughan die Gegnerscharen ins Visier.



■ **STRASSEN IN FLAMMEN** Die Außerirdischen haben bei der Zerstörung der Städte ganze Arbeit geleistet. Viele Barrikaden verhindern zudem, dass Sie sich ungehindert bewegen können.

nach einer vermissten Patrouille und einem versteckten Außenposten des Widerstands suchen. Per Funk erhalten Sie zuweilen nützliche Informationen und neue Aufgabenstellungen von Ihrem Vorgesetzten sowie der Top-Wissenschaftlerin Dr. Carter. Insgesamt wollen 22 Levels erkundet und von extraterrestrischem Gesocks befreit werden. Neben der Energieklinge dürfen Sie dazu auf bis zu fünf Schusswaffen zurückgreifen, die Sie aber natürlich erst einmal aufspüren müssen. Neben einem Maschinengewehr, das Ihnen sehr früh in die Hände fällt, finden Sie noch einen Raketenwerfer und ein Lasergewehr. Die anderen beiden Feuerwaffen, eine Ionenkanone und ein Plasmagewehr, stammen nicht von der Erde und müssen den Außerirdischen erst aus den kalten, toten Händen gerissen werden. Alle Schusswaffen verfügen über einen zweiten Feuermodus, den Sie erst erlernen müssen. Die Energieklinge hat zwar keinen Sekundärmodus, dafür können Sie durch mehrmaliges Drücken der Angriffstaste eine Art Combo mit drei Schlägen in Folge ausführen. Damit Ihnen die Munition für die verschiedenen Waffen nicht ausgeht, lassen besiegte Außerirdische Kugeln,



■ **VIELSEITIGER SCHUTZSCHILD** Eine Überladung setzt Cyborgs in der Umgebung außer Gefecht.

Granaten oder Ähnliches zurück. Gelegentlich auffindbare Medi-Packs erleichtern Vaughns Aufgabe ebenfalls ungemein.

Leichte Rätsel

Die Rätsel, die Sie auf Ihrem Weg bewältigen müssen, sind nicht besonders herausfordernd. Viele laufen nach einem altbekannten Schema ab: Suche roten Schlüssel in Raum A, um rote Tür in Raum B zu öffnen. Der Rest beschränkt sich darauf, gelegentlich mal ein paar Kisten zu verschieben oder eine einfache Codesequenz an einer Schalttafel einzugeben. Etwas mehr werden Sie die Gegnerhorden beschäftigen, die in den

INFO Lt. Vaughns Augenimplantat

Mit dem Zweiten sieht man besser

Das außerirdische Ersatzteil des außergewöhnlichen Helden erfüllt im Spiel mehrere Funktionen.

Die Hauptfunktion des Implantats ist zweifellos, Sie mit allerlei Informationen zu versorgen. Wenn Sie beispielsweise einen gegnerischen Cyborg ins Visier nehmen, erhalten Sie eine Beschreibung des jeweiligen Modells und allerlei wertvolle Informationen über seine Bewaffnung und seinen Gesundheitszustand. Bei den diversen Endgegnern können Sie auf diese Weise Informationen über etwaige Schwachstellen bekommen und Ihre Taktik dementsprechend anpassen. Auch bei der Lösung von Rätseln spielt das außerirdische Wunderwerk eine Rolle. Sollten Sie an einer Stelle hängen, kann es sich durchaus lohnen, die Umgebung durch das künstliche Auge zu betrachten. Daneben bietet das Implantat ein Zielfadenkreuz, das sich im Laufe des Spiels als sehr nützlich erweist – speziell bei End- und Zwischengegnern, wenn es darum geht, etwas genauer schießen zu müssen.



■ **ÜBERSETZUNGS-FAUXPAS** In C-12 gibt es Gesundheitsanzeigen für Verteilerkästen!



■ **ERLÖSUNG IN SICHT** Dieser Cyborg kann mit einer einzigen Granate ausgeschaltet werden.

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)



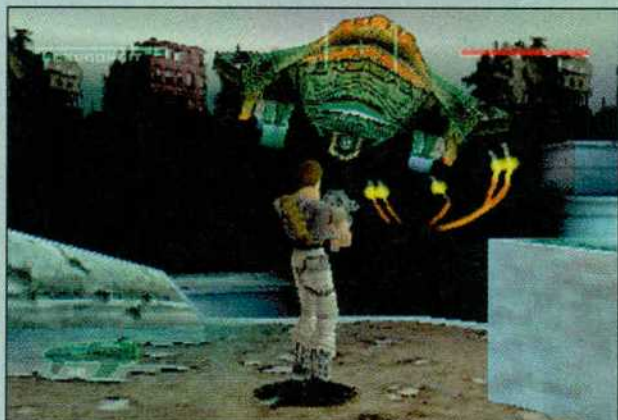
gameplayTM
THE GATEWAY TO GAMES

INFO Der zweite Waffenmodus

Mit dem Zweiten schießt man besser

Alle Schusswaffen verfügen über einen Sekundärmodus, der noch mehr Schaden anrichtet, aber viel Munition verschlingt.

Um den zweiten Feuermodus der Schusswaffen zu beherrschen, müssen Sie die jeweilige Wumme zunächst ein paar Mal im Kampf gegen die Außerirdischen benutzen. Gleich zu Beginn des Spiels erhalten Sie das Maschinengewehr, das praktischerweise auch noch Granaten mit großer Wirkung verschießt. Der Raketenwerfer hingegen feuert im Zweitmodus fünf Raketen gleichzeitig ab, die auch noch selbstständig ihr Ziel suchen. Die Laserkanone ist die am weitesten entwickelte terrestrische Waffe und in der Lage, durch vorheriges Aufladen einen starken Laserstrahl abzufeuern. Die Alien-Plasma-Kanone streut im Sekundärmodus eine ganze Reihe von Einzelschüssen und eignet sich hervorragend dazu, eine ganze Angriffsreihe von Gegnern gleichzeitig zu bekämpfen. Die seltene und ebenfalls außerirdische Ionenkanone kann aufgeladen werden, um alternativ einen extrem starken Energiestoß auszusenden.



FÜNF AUF EINEN STREICH Dieser Modus des Raketenwerfers feuert zielsuchende Geschosse ab.



GRANATENSTARK Der Sekundärangriff des Maschinengewehrs ist ungemein wichtig.

späteren Levels auf Vaughan eindreschen und für adrenalinfördernde Hektik sorgen. Der Alien-Schild, den Sie gleich zu Beginn des Abenteuers finden, ist in solchen Situationen Gold wert. Er hält problemlos einige Schüsse ab und ermöglicht Ihnen eine bessere Verteidigungsposition, so dass Sie die Gegner häufig aus sicherer Entfernung ins Visier nehmen können. Später lernen Sie darüber hinaus, wie Sie den Schild so stark aufladen, dass Sie die gegnerischen Cyborgs damit für eine kurze Zeit außer Gefecht setzen können.

Ruckelfreie Grafik

Im Unterschied zu manch anderem Spiel dieser Art ist die Umgebung bei C-12 nicht

vorgezeichnet, sondern wird in Echtzeit berechnet. Um immer einen optimalen Überblick zu behalten, dürfen Sie dabei sogar die Kamera frei drehen. Dadurch ergeben sich aber des Öfteren auch ungünstige Kameraeinstellungen, die Ihnen das Leben unnötig schwer machen. Manche Stellen im Spiel werden dadurch zu einer wahren Geduldssprobe. Beachtlich ist aber, dass es den Programmierern trotz der aufwendigen und beeindruckenden Grafik des Titels gelungen ist, das Spielgeschehen immer flüssig darzustellen. Dies wurde zwar mit gelegentlichen Clippings und Fehlern in der Kollisionsabfrage erkauft, was den Spielablauf jedoch nicht wirklich stört. Was jedoch etwas stört sind die emotionslosen und gelangweilten Sprecher, die Sony für die Lokalisierung



FREUND ODER FEIND Was hat dort unten wohl die Aufmerksamkeit des einsamen Helden erregt?



INFORMATIVES INVENTAR Auf dem Ausrüstungsschirm finden Sie eine Erklärung zu jeder Waffe.



GEFAHR IM VERZUG Vaughan und Dr. Carter werden gleich eine gewaltige Überraschung erleben.



LÄSTIGE PFLICHT Bevor Sie in den Bunker dürfen, müssen Sie erst diesen Gleiter erledigen.



MÖRDERISCHE WAFFE Die Energieklinge richtet bei jedem Treffer großen Schaden an.

der Sprachausgabe engagiert hat. Hier hätte man wirklich ein paar Mark mehr investieren können, zumal die Qualität der deutschen Sprecher in deutlichem Kontrast zur ansonsten sehr gelungenen Soundkulisse steht.

Wolfgang Fischer

MEIN FAZIT Gut

Ich stehe C-12 mit gemischten Gefühlen gegenüber. Einerseits fasziniert mich die sehr gute Grafik, andererseits stoßen mich die vielen unfairen Stellen im Spiel ab. Es ist unglaublich schwer, zur gleichen Zeit auszuweichen, zu zielen und nebenbei noch die Kamera richtig einzustellen. Wer dies dennoch bewerkstelligen kann, wird C-12 in weniger als fünf Stunden gelöst haben. Da das Spiel weder freischaltbare Goodies noch alternative Lösungswege bietet, gibt es auch keinen Grund, es noch ein weiteres Mal durchzuspielen.

Alternativen

Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:

Tomb Raider IV	Eidos	92%
Die Abenteuer der Grabräuberin gewinnen zwar nicht mehr den Innovationspreis, machen aber trotzdem viel Spaß.		
Soul Reaver	Eidos	92%
Razils Rachefeldzug gegen seine Brüder und seinen Vater fesselt sogar fanatische Vampirjäger lange an den Bildschirm.		
Metal Gear Solid	Konami	91%
Das bei den Lesern beliebteste Action-Adventure bedarf keiner langen Erläuterung und ist schon jetzt ein Klassiker.		

TEST C-12

System	PSone
Hersteller	Sony
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	11. April

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	—
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
—	Geeignet ab 12 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Sony

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
85%	80%	78%	79%

„Extrem kurzes und stellenweise sehr unfaires Action-Adventure mit düsterer Atmosphäre“

Time Crisis: Project Titan

>> GENRE
Action
 >> SPIELER
1
 >> HERSTELLER
Namco
 >> INTERNET
www.namco.com

Lightgun-Fans aufgepasst: Hier kommt Nachschub für den Schießstand im Wohnzimmer!



■ **SELTENER BONUS** Wenn Sie hier auf ein bestimmtes Objekt schießen, erhalten Sie ein Extraleben.



■ **GOTCHA!** Um diesen Boss zu treffen, müssen Sie zwischen mehreren Verstecken wechseln.

Wenn jemand in der Lage ist, gute Spiele für die Lightgun zu machen, dann ist es Namco. Nach dem niedlichen *Point Blank 3* legen die Japaner nun ein Spiel der ernsthafteren Sorte nach. *Time Crisis: Project Titan* setzt die vor allem in den Spielhallen erfolgreiche Serie fort und bleibt beim bewährten Konzept: In Story- oder Time-Attack-Modus schießen Sie auf alles, was sich bewegt, und können kurzzeitig in Deckung gehen, wenn es zu brenzlig wird. Wer aber zu lange den Kopf einzieht, wird vom Zeitlimit bestraft. Eine echte Neuerung gibt es: Bei einigen Endgegner-Kämpfen dürfen Sie nun zwischen mehreren Verstecken wählen, etwas Taktik ist also gefragt. Auf Wunsch lässt sich ein leichter Schwierigkeitsgrad einstellen, bei dem Sie mehr Leben und neun statt vier Continues haben. Die leichte Variante zu wählen, ist nicht unbedingt feige. Spätestens im dritten Level wird das Spiel nämlich verdammt schwer. Abgesehen vom etwas zu hohen Schwierigkeitsgrad schlägt *Time Crisis: Project Titan* in Sachen Spielbarkeit aber alles, was momentan für die Lightgun auf der PS-one zu haben ist. Dennoch schießt das Spiel



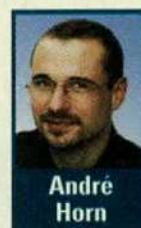
■ **SALTO MORTALE!** Dieser Gegner verabschiedet sich mit einer spektakulären Einlage.



■ **DECKUNG!** Ducken Sie sich, wenn der Hubschrauber ausholt. Damit laden Sie auch nach.

am Hit vorbei. Grund dafür ist die doch recht rückständige Grafik und die fehlende Abwechslung. Ein paar zusätzliche Waffen, ein Zweispielermodus und ein wenig mehr versteckte Geheimnisse hätten es schon sein dürfen. Und die deutsche Vertonung ist so trashig, dass sie eigentlich schon wieder lustig ist. Das besondere Bonbon am Schluss: Das Spiel wird zum normalen Vollpreis im Bundle mit einer Lightgun verkauft.

André Horn



MEIN FAZIT

Gut

Cooler Spiel, aber man kann es mit der Spielhallen-Authentizität auch übertreiben. Schnell kennt man nämlich den ersten Level auswendig und geht spätestens im dritten doch immer wieder drauf. Zumindest ein optionales Passwort-System für den Story-Modus hätte dem Spiel gut getan. Dennoch, in Sachen Lightgun-Shooter ist *Time Crisis: Project Titan* derzeit meine Kaufempfehlung Nummer 1.

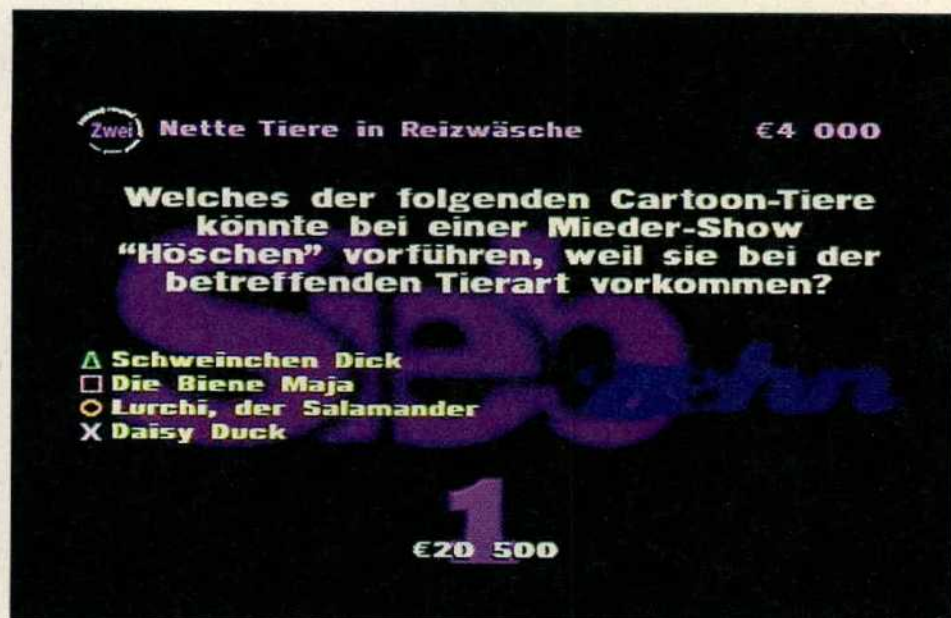
■ **UND ... ACTION!** Das Spiel hat auch eine Story, aber die ist ziemlich belanglos!

TEST Time Crisis: Project Titan

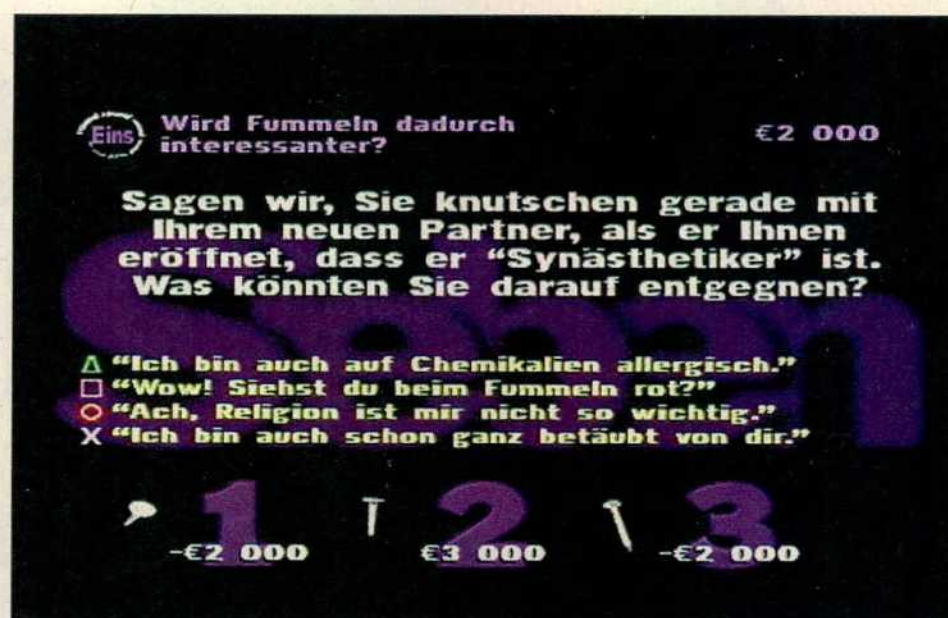
System	PSone
Hersteller	Namco
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 99,95 (mit Lightgun)
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
2 Stufen (generell hoch)	Nein
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/nein	4
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
-	Ab 16 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Namco

GRAFIK 65% SOUND 63% SPASS 83% GESAMT-WERTUNG 82%

„Namcos Spielhallenerfahrung macht sich bezahlt: der spielbarste Lightgun-Shooter auf der PSone.“



■ **UNSCHÖN** Ein Tipp: Wer diese Figur in Reizwäsche sehen will, ist pervers. Vor allem kann man sie im Fernsehen sowieso ohne Wäsche betrachten.



■ **HINTERS LICHT GEFÜHRT** Die Kategorie klang so leicht, die Frage hingegen weniger. In diesem Fall helfen Griechischkenntnisse weiter.

You don't know Jack

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

Um die Ecke gedacht: Kultstar Jack moderiert sein Fragespiel jetzt auch auf der PSone.

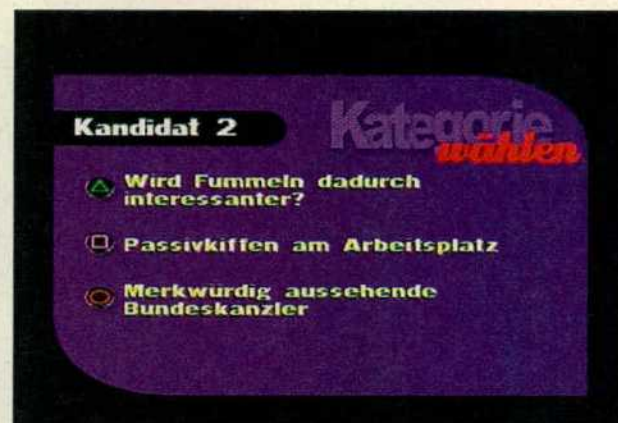


Wo liegt denn nochmal die Herbertstraße? Im Rotlichtbezirk oder auf dem Monopoly-Brett? Wer es weiß, hat gute Chancen, bei *You don't know Jack* haufenweise virtuelle Euros ab-

zuräumen. An Fragen wie diesen wird deutlich: Ein richtig konventionelles Quiz ist das Spiel nicht und gerade das macht seinen Charme aus. Zwei Faktoren spielen dabei eine besonders große Rolle: der charismatische Sprecher des Showmasters Jack und die witzigen Texte, hier vor allem die Fragen. Die sind in sehr schräge Kategorien eingeteilt,

wobei selten zu erkennen ist, was sich genau dahinter verbirgt. Wer würde etwa hinter „Herr Ober, einen Presslufthammer bitte!“ eine Frage zu Michelangelo vermuten? Und zwar eine recht schwierige. Anspruchsvoll sind ohnehin die meisten Aufgaben. Schön dabei ist aber, dass sowohl Schulwissen als auch Kenntnis der Popkultur sowie Um-die-Ecke-Denken belohnt werden. Vom Spielverlauf her ist das recht geradlinig aufgebaut: Bis zu drei Spieler treten gegeneinander an, wobei sich zwei Teilnehmer einen Controller teilen müssen. Mit sieben oder 21 Fragen testen sie dann ihre Bildung, für jede richtige Antwort gibt es je nach Schwierigkeitsgrad einen gewissen Euro-Betrag. Wer am Ende mehr Geld hat, gewinnt. Die Fragen kommen meist mit vier Antwortmöglichkeiten, es gibt aber auch Abweichungen. Bei „Sekt oder Selters“ stehen zwei Begriffe zur Auswahl, etwa Rotlichtbezirk oder Monopoly-Straße. Dann erscheinen zugehörige Wörter und der Spieler muss entschei-

■ **MEISTER DES QUIZ** Der beste Moderator einer Frage-Antwort-Show ist nach wie vor Jack, leider hat ihn noch nie jemand vollständig gesehen.



■ **ERFAHRUNG** Wir hier in der Play-Zone-Redaktion kennen uns nur mit der zweiten Kategorie aus.



■ **OBSKURE SEKTE** Oh, wär der Staat reich, wenn alle Astigmatiker Kirchensteuer zahlen würden!

INFO Die Lokalisierung

Flotter Dreier im Tonstudio

Seit drei Jahren beschäftigen sich Hans Schneck, Johannes Deny und Kai Taschner hauptsächlich mit *You don't know Jack*.

Irgendwie ist ihm der Schalk schon ins Gesicht geschrieben. Den braucht er auch, schließlich ist der Mann für die Texte aller bisher auf PC erschienenen *You don't know Jack*-Teile verantwortlich: Hans Schneck denkt sich die 700 bis 800 Fragen pro Fortsetzung aus. Etwa 2.000 Seiten Text kommen so im Laufe der Zeit zusammen. Wenn die geschrieben sind, kommen Johannes Deny und Kai Taschner ins Spiel. Im eigenen Studio nehmen sie die Texte auf, Deny am Mischpult, Taschner hinter dem Mikrofon. Dann ist aber immer noch nicht Schluss, Musik muss noch eingespielt werden, die Werbespotparodien kommen auch noch dazu. Ein Dreivierteljahr braucht es dann etwa, bis der komplette Soundtrack eingespielt ist. So lange brauchte die PS-Fassung nicht, der größte Teil stammt aus dem zweiten Teil der PC-Serie.



■ NICHT OHNE NIKOTIN! Hans Schneck (links) und Johannes Deny konzentrieren sich auf die Arbeit.



■ DIE STIMME HINTER JACK Kai Taschner hat außer einer guten Stimme auch coole Hemden.

den, welchem der Begriffe diese zuzuordnen sind. Ähnlich assoziativ funktionieren auch „Jack Attack“ und „Der flotte Dreier“. Einen Großteil seines Witzes bezieht das Spiel aber aus der Person des Jack, dem Showmaster, der immer nur zu hören ist. Man mag zu seiner Stimme und den Monologen stehen, wie man will,

manchmal sind sie vielleicht nervig oder flach oder einfach zu lang. Verhehlen lässt sich aber nicht, dass sie sehr professionell produziert sind. Der Sprecher ist Profi, das hört man, die Texte durchdacht. Das lässt einen die fast ausschließlich wortbasierte Grafik schnell vergessen.

Albrecht Ott



MEIN FAZIT

Sehr Gut

You don't know Jack ist ein überaus lustiges interaktives Hörspiel für die PSone. Optisch bietet der Titel zwar nichts Spektakuläres, dafür akustisch und inhaltlich umso mehr. Die abgedrehten Fragen bringen auch manchen gebildeten Kopf zum Rauchen und als besonderen Bonus gibt es noch bissige Werbespot-Parodien. Bloß schade, dass man es nur zu dritt spielen kann.

TEST *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 (automatisch)
Analog/Dual Shock	Levels
Nein/ja	—
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
—	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Take 2

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
15%	86%	88%	86%

„Wer außer Augen sonst noch was im Kopf hat, wird *You don't know Jack* lieben.“

Test *You don't know Jack*

Die einst so friedliche Welt von Uma wird nun vom schrecklichen Drachen Draack bedroht.

Das Böse verbreitet sich wie ein Virus und nur du kannst etwas dagegen unternehmen.

DARKSTONE™

BRUDERSCHAFT

DES LICHTS

Schlummert tief in deinem Inneren nicht ein Drachentöter?



© 2001 Alle Rechte vorbehalten. Delphine Software International, Darkstone und das Darkstone-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Delphine Software International.

www.delphinesoft.com



DSF Freestyle Scooter

preistipp
PLAYZONE

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

Besser eine **gute Kopie** als ein schlechtes Original – bei Freestyle Scooter wirkt vieles bekannt.



■ **AUFRECHTER GANG** Der Skatepark bietet auch für Affen jede Menge Gelegenheit, ihr Können zu zeigen.



■ **LUFTSCHLOSS** Die Bonuslevels sind alle in großen Höhen und es geht darum, die Reifen im Zeitlimit einzusammeln.

■ **COMIC-GIRLIE**
Ganz schön trendy, wie die kleine Ami daherkommt.

Mit dem Rollbrett unter den Füßen geht es zu punkigen Klängen durch Half-pipes, Pools und über Geländer. Mit Grinds, Flips und anderen Kunststückchen gibt es ordentlich Punkte zu verdienen. Klingt bekannt? Die Sportler sind aber nicht echten Profis nachgebildet, sondern süße Comic-Charaktere. Außerdem stehen sie nicht auf Skateboards. Nein, hier geht es um Tretroller. Unter dem Namen Scooter erlebt das altertümliche Kinderspielzeug gerade eine Renaissance. Klar, dass da auch die Videospieldindustrie nicht zurückstehen wollte. Dabei ist überraschenderweise ein sehr unterhaltendes, schnelles und ansprechendes Spiel entstanden. Das Prinzip ist genau das gleiche wie bei *Tony Hawk's Skateboarding* und auch die Steuerung unterscheidet sich kaum. Damit sind dann schnelle Fahrten, hohe Sprünge und gewagte Kombinationen möglich. Spielerisch ist also wenig auszusetzen. Nur der Umfang ist arg reduziert. Es gibt ge-

rade mal drei richtige Levels, die nicht einmal besonders groß sind. Dazu kommen noch sechs Bonuslevels, bei denen Tricks aber kaum eine Rolle spielen. Hier geht es vielmehr darum, in sehr begrenzter Zeit Reifen einzusammeln. Die Schwierigkeit ist dabei mehr, die Wege zu finden und abgelegene Ziele mit den richtigen Sprüngen zu erreichen. Das ist zwar genauso lustig, aber wenn es einmal geschafft ist, geben die Bonuslevels nicht mehr besonders viel her. Dann bleiben nur noch drei Umgebungen, um wild herumzurollern.

Albrecht Ott



Albrecht Ott

MEIN FAZIT

Gut

Eine Trendsportart mit comicartigen Sportlern zu besetzen – das hätte weit aus mehr danebengehen können. *DSF Freestyle Scooter* macht Spaß, sieht ganz witzig aus und ist insgesamt gelungen. Schade aber, dass ein anständiger Zweisspielermodus fehlt, hier geht es nur nacheinander auf die Jagd nach Punkten. Auch der sehr geringe Umfang zieht die Gesamtwertung des ansonsten amüsanten Spiels noch ein wenig nach unten.

TEST Freestyle Scooter

System	PSone
Hersteller	Ubi Soft
Genre	Sportspiel
Spieler	1-2
Sprache	Englisch
Preis	DM 59,95
Termin	Erhältlich

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	9
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Shaba Games

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
64%	82%	78%	76%

„Auch mit dem Tretroller macht es eine Menge Spaß, durch Skateparks zu hüpfen und zu rasen.“

TechnoMage Gewinnspiel

Das gibt es zu gewinnen:

1 Spiel TechnoMage –
Die Rückkehr der
Ewigkeit für PSone

3x TechnoMage-Paket

1 TechnoMage-
Comic Bd. 1 von
Carlsen Comics

1 TechnoMage-Lösungsbuch
von Prima

1 TechnoMage-Poster mit
den Unterschriften des
Entwicklerteams

1x PSone

mit TechnoMage-
Airbrush-Motiv

Um die schicke PSone
oder eines der drei prall
gefüllten *TechnoMage*-
Pakete zu gewinnen, beantworten
Sie einfach folgende Frage:

**Wie lautet der Name des
Fantasy-Reiches, in dem Melvin
und Talis ihre Abenteuer erleben?**

Rufen Sie uns unter **0190/08 58 61** * an und geben Sie uns das Lösungswort

bequem telefonisch durch oder schreiben Sie uns eine Postkarte an **Computec Media AG, Redaktion
Play Zone, Kennwort: TechnoMage, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.**

Teilnahmeschluss ist der 2. Mai 2001. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Mitarbeiter von Sunflowers, Infogrames, Prima, Carlsen Comics 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.

■ EIN STARKES TEAM
Starten Sie mit den
beiden Techno-
Mage-Helden in
ein zauberhaftes
Action-Adventure!



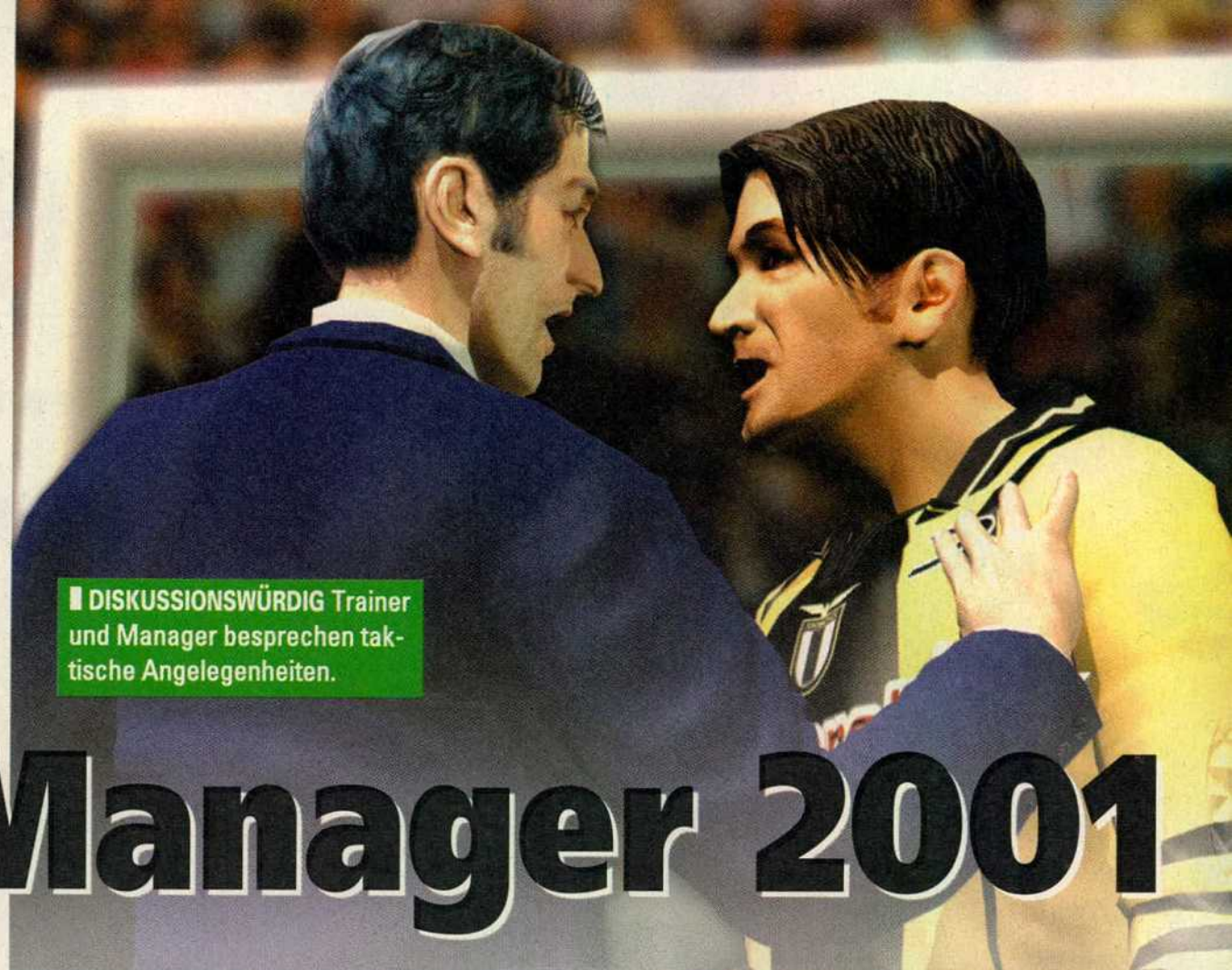
>> GENRE
Strategie
>> SPIELER
1-2
>> HERSTELLER
Codemasters
>> INTERNET
www.codemasters.de

Als Manager eines Fußballclubs

jonglieren Sie mit Millionen und führen Ihren Verein zu Erfolg und **Ruhm**.

BDFL Manager 2001

Auf den ersten Blick sieht der *BDFL Manager 2001* aus wie jedes andere Fußballmanagerspiel. Sie wählen aus, welches Original-Erst- oder -Zweitligateam aus England oder Deutschland sie managen wollen und legen fest, mit welcher Personalbesetzung Sie in Ihre neue Karriere starten wollen. Sollten Sie sich für ein englisches Team entscheiden, können Sie sich sogar in die Niederungen der vierthöchsten Spielklasse begeben. Ab hier beginnen die gravierenden Unterschiede zu anderen Spielen dieser Art: Sie können sich entweder einer von 14 Herausforderungen stellen oder sich auf ein komplettes, zeitlich unbegrenztes Spiel stürzen. Sie haben dabei die Wahl zwischen einem Beginn in der zweiten Liga mit dem Ziel Aufstieg oder der Jagd auf einen der vorderen Plätze in der ersten Liga. Wer sich dem vollen Druck des Managerjobs aussetzen will, kann zudem die Option „Schnelles Spiel“ wählen, bei der Sie sämtliche Entscheidungen eines Arbeitstages vor 17 Uhr (Spielzeit) treffen müssen. Im eigentlichen Spiel präsentiert sich Ihnen dann eine wahre Flut von Daten, die Sie erst mal verarbeiten müssen. Wenn Sie mit vollem Personal spielen, werden Ihnen glücklicherweise einige Entscheidungshilfen und Hinweise gegeben. Sie erhalten über eine Art Mailsystem Nachrichten über hoffnungsvolle Jugendspieler, verletzte Stars oder die finanziellen Belange des Vereins. Haben Sie alle relevanten Entscheidungen bezüglich Training, Aufstellung und Taktik getroffen, dürfen Sie in einer relativ



DISKUSSIONSWÜRDIG Trainer und Manager besprechen taktische Angelegenheiten.



RIEN NE VA PLUS Für Änderungen an der Mannschaftsaufstellung ist es jetzt leider zu spät.

minimalistischen Ansicht das Spielgeschehen verfolgen und im Bedarfsfall sogar mit taktischen Änderungen und Auswechslungen einschreiten. Nach dem Spiel erhalten Sie übersichtliche Informationen zu allen Partien des Spieltags und die Möglichkeit, die Highlights Ihres Matches noch einmal Revue passieren zu lassen. Hier kommt Fußballexperte Paul Breitner ins Spiel, der diese Zusammenfassung auf seine unnachahmliche Art kommentiert und so zu einem der herausragendsten Features des Spiels macht. Ihre Erfolge dürfen Sie natürlich jederzeit abspeichern, sollten aber beachten, dass Sie dafür die vollen 15 (!) Blöcke der Memory Card brauchen. Sollten Sie noch eine zweite Memory Card Ihr Eigen nennen, dürfen Sie auch Ihr momentanes Team sichern und es gegen die Mannschaft eines Freundes oder ein beliebiges computergesteuertes Team antreten lassen.

Wolfgang Fischer



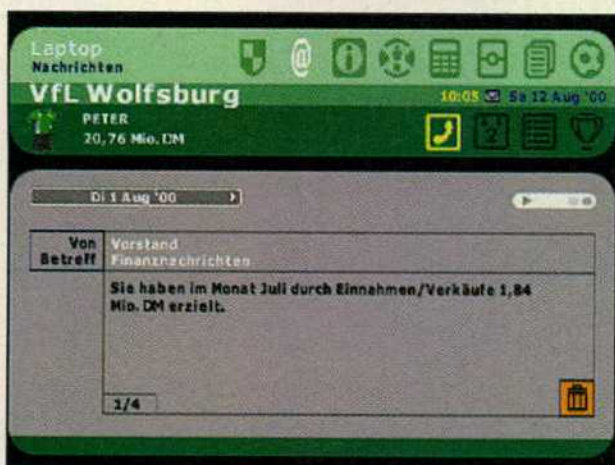
PIXELPRACHT? Die Spielszenen sind grafisch leider nicht auf höchstem Niveau.



MEIN FAZIT

Sehr Gut

Breitner sei Dank! Endlich gibt es auch auf der PSone einen Fußballmanager, der (fast) uneingeschränkt Spaß macht. Das liegt neben den passenden Kommentaren des Fußballexperten vor allem daran, dass das Spiel alle relevanten Aspekte der Vereinsführung und des Trainerjobs bestens abdeckt. Nur die unmenschlich langen Ladezeiten und die nicht gerade berauschende Grafik der Spielszenen verhindern eine noch höhere Wertung.



YOU HAVE MAIL! Wichtige Nachrichten den Verein betreffend erhalten Sie als elektronische Post.



MÜNCHNER DERBY-FIEBER In der Zusammenfassung des Spiels werden alle Highlights gezeigt.

TEST BDFL Manager 2001

System	PSone
Hersteller	Codemasters
Genre	Strategie
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	Erhältlich

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	—
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
—	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Codemasters

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
60%	80%	84%	83%

„Hervorragende Manager-Simulation, die an Spieltiefe und Komplexität fast nicht mehr zu überbieten ist.“

Fisherman's Bait 3



Enttäuscht: Ein offener Brief an die Verhunzer von Fisherman's Bait.

Liebe Konami-Entwickler, eine Fortsetzung hat meist folgenden Sinn: Man kann einerseits die Spielbarkeit verbessern. Wenn die schon sehr ausgefeilt ist, kann man auch die Grafik aufmotzen. Was man nicht machen sollte: Das Spiel einfach gleich lassen und mit einer viel schlechteren Grafik versehen. Warum aber macht ihr so was? Dabei ist *Fisherman's Bait 1* doch schon genial: Man muss auf Köder achten, die Rute richtig bewegen, im Kampf mit dem Fisch Leine geben. Das habt ihr auch wieder gut hingekriegt. Optisch aber reißt die Leine: verpixelte, unscharfe Umgebungen, keine Angler mehr zu sehen, miese Kameraführung. Also: Hört auf, Angelspiele zu machen, das beste habt ihr schon entwickelt. Petri Heil! Euer

Albrecht Ott

Pipemania 3D



Kein Rohrkrepieler: Bei diesem Action-Puzzle dürfen Sie Klempner spielen!

Grüner Schleim quillt aufs Spielfeld und vernichtet, was sich ihm in den Weg stellt. Es gibt nur noch eine Rettung: Mit einem Rohrsystem muss die Pampe in den Abfluss geleitet werden. Das ist Ihre Aufgabe! Mit unterschiedlich geformten Rohrstücken, die in zufälliger Reihenfolge erscheinen, soll der Schleim an verschiedenen Hindernissen vorbeigelenkt und dabei möglichst viele Sterne und Münzen einsammeln. Das erinnert ein wenig an *Tetris*, nur eben in der Ebene. Lustig ist es trotzdem und in den späteren Levels auch ganz schön verzwickelt. Mit einiger Übung sind aber auch die zu meistern und mit teilweise gewagten Rohrkonstruktionen zu überbauen. Mit der bunten Grafik und dem recht leichten Spielprinzip dürften wohl eher die Jüngeren großen Spaß an *Pipemania* haben.

Albrecht Ott

WDL WarJetz



Die Flugzeuge lösen sich hier in Rauch auf und der Spielspaß gleich mit.

Ein neuer Titel der WDL-Serie von 3DO steht uns wieder ins Haus. Und diesmal dürfen Sie in Kampfflugzeugen Platz nehmen. Ziel einer jeden Spielrunde ist es, alles kaputtzuschießen, was nicht auf Ihrer Seite ist – Jets, Panzer, Geschütztürme und Gebäude. Nebenher gilt es, gewisse Aufgaben zu erfüllen, wie beispielsweise etwas einzusammeln oder etwas zu beschützen, um nach und nach alle Flugzeuge freizuspielen. Leider besteht die größte Schwierigkeit in der hakeligen Steuerung und häufigen Ruckeleinlagen. Letztere verwundern ein wenig, denn dichter Nebel, schwache Hintergründe und eintönige Explosionseffekte dominieren das Bild der Zerstörung. Im Zweispielermodus wird das Ganze dann so unübersichtlich, dass hier eher der Frust denn der Spielspaß regiert.

Stefanie Schwarz



FANTASIE So stellen sich Japaner Europa vor: der Big Ben neben einem schottischen Schloss.



BRÜCKENBAUER Erst wenn alle Sterne eingesammelt sind, können Sie über den Abgrund.



FLIEGERALARM Der Splitscreen-Modus ist geprägt von Slowdowns und dichtem Nebel.

TEST Fisherman's Bait 3

System	PSone
Hersteller	Konami
Genre	Sport
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	–
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Konami

GRAFIK 50% SOUND 62% SPASS 60% GESAMT-WERTUNG 58%

TEST Pipemania 3D

System	PSone
Hersteller	Empire
Genre	Puzzle
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 29,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	50
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Empire

GRAFIK 55% SOUND 63% SPASS 71% GESAMT-WERTUNG 69%

TEST WDL WarJetz

System	PSone
Hersteller	3DO
Genre	Action
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 49,95
Termin	30. März
Schwierigkeitsgrad	Save Game
3 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	32
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ab 12 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	3DO

GRAFIK 56% SOUND 52% SPASS 49% GESAMT-WERTUNG 51%

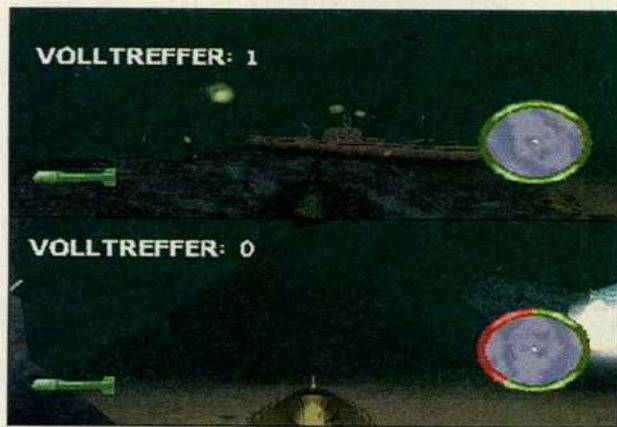
Army Men Lock & Load



Eindeutig ein Rohrkrepierer: Mit **Plastiksoldaten ein bisschen Krieg spielen.**

Aus Fehlern wird man klug. Dazu muss man sie aber als Fehler erkennen. Irgendwann sollte deshalb einfach mal einer den Leuten bei 3DO sagen, wie schlecht die ewigen Aufgüsse ihrer *Army Men*-Spiele sind. Sonst erwarten uns weiterhin solche Titel wie jetzt *Lock & Load*. Mit ungenügender Grafik voller technischer Fehler, billiger Texturen und mies modellierter Umgebungen ist schon auf den ersten Blick zu sehen, dass kein Hit vorliegt. Vom Spielerischen geht es noch – in der Rolle eines Plastiksoldaten hat der Spieler die Aufgabe, die braune Armee zurückzudrängen. Zu Fuß, im Panzer, im U-Boot und mit verschiedenen Waffen wie Flammenwerfern oder Granaten sind 15 Missionen zu erfüllen. Das geht auch zu zweit gegen- oder miteinander in vier verschiedenen Spielmodi.

Albrecht Ott



■ **UNTERWASSER-ACTION** Im Zweispielermodus können Sie sich gegenseitig im U-Boot versenken.

Harvest Moon



Natsume hat das Leben auf dem Bauernhof zu einem Rollenspiel verarbeitet.

Zwar werden hier keine bösen Monster-Schädlinge mit Schwertern und Feuerzaubern geplättet, doch wer auf dem Feld lange genug die Sichel schwingt, kann diese bald aufrüsten und die ergiebigere Level-4-Mähtechnik einsetzen. Oder die allmorgendliche Gießerei (außer wenn es regnet!) schneller hinter sich bringen. Oder mit der Mythril-Axt selbst die massiven Baumstümpfe auf dem Feld zu Kleinholz hacken. Die Dorfbewohner können mit selbst gekochten Leckereien beschenkt werden – vielleicht findet sich nach genügend Geschenken ja sogar eine Heiratswillige unter den Dorfdamen? *Harvest Moon* ist obskur, macht süchtig und krankt lediglich am umständlichen Interface – spätestens beim vierten Mal nervt der immer gleiche, nicht überspringbare Text vom Supermarkt-Verkäufer ...

Michael Pruchnicki



■ **ROLLENSPIEL MAL ANDERS** Mit genug Erfahrung nutzen Sie schon bald die Level-3-Gießtechnik!

The Dukes Of Hazzard 2



Der Name ist Programm: Ein Duke kommt tatsächlich selten allein.

Offenbar war der Erfolg von *The Dukes Of Hazzard* groß genug, um einen zweiten Teil nach sich zu ziehen. Die schon etwas angestaubte TV-Serie *Ein Duke kommt selten allein* wurde erneut zu einem missionsbasierten Rennspiel versoftet, die Unterschiede zum Vorgänger muss man aber mit der Lupe suchen. Trotzdem wirft der zweite Teil einige interessante Fragen auf: Was sieht schlechter aus: die ruckelige Spielgrafik oder die rückständigen Rendersequenzen? Was nervt mehr: der dünne Motorensound oder das unmögliche Country-Gedudel? Und wer soll jemals einen Freiwilligen finden, der sich das Ganze auch noch im Zweispielermodus antut? Nur für Hardcore-Fans des Vorgängers (Gibt's die überhaupt?) interessant.

Michael Pruchnicki



■ **PUPPEN-THEATER?** Statt Serienausschnitten gibt es Renderszenen, die extrem künstlich aussehen.

TEST Army Men Lock & Load

System	PSone
Hersteller	Infogrames
Genre	Action
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 39,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	31
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ab 12 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	3DO

GRAFIK 31% SOUND 45% SPASS 39% GESAMT-WERTUNG **37%**

TEST Harvest Moon – Back to Nature

System	PSone
Hersteller	Crave
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	Ende April
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja, jeden Abend
Analog/Dual Shock	Levels
Nein/ja	–
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Natsume

GRAFIK 68% SOUND 50% SPASS 87% GESAMT-WERTUNG **79%**

TEST The Dukes Of Hazzard 2

System	PSone
Hersteller	Ubi Soft
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Englisch
Preis	DM 89,-
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel (3 Stufen)	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	18
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Southpeak

GRAFIK 53% SOUND 46% SPASS 41% GESAMT-WERTUNG **45%**

European Super League



Bolzplatzgestochere mit 16 europäischen Spitzenclubs.

Laut Packung erwartet Sie bei diesem Fußballtrauerspiel mit „zwei intuitiven Spielmodi“ die „Zukunft des Fußballs“. Wenn das wahr ist, will ich ab heute kein Fan dieses Sports mehr sein. Fürchterlich ruckelnde Grafik, abstoßende Spieleranimationen und eine Ballphysik, die diese Bezeichnung nicht verdient, sind nicht gerade die Merkmale eines guten Fußballspiels. Das Spielgeschehen auf dem Platz ist ebenfalls eine einzige Katastrophe. Wer einmal Konamis Referenztitel gespielt hat, legt hier nach kürzester Zeit den Controller mit Grausen aus der Hand. Hätte man bei Virgin das Geld für die Lizenz in die Entwicklung eines besseren Gameplays und ein paar talentierte Grafiker gesteckt, wäre ESL vielleicht kein derartiges Fiasko geworden.

Wolfgang Fischer

Ford Racing



Wer braucht ein lahmes Rennspiel, bei dem es nur um die Marke Ford geht?

Auch auf die Gefahr hin, dass mir einige Ford-Fans Morddrohungen schicken werden, ist die Antwort einfach: keiner! Zwölf Fahrzeuge und acht Strecken in vier Spielmodi sind nicht gerade das, was man als opulente Ausstattung bezeichnen kann. Die Mittelmäßigkeit des Titels spiegelt sich aber am besten in der grafischen Umsetzung wider. Betrachtet man sich beispielsweise den stellenweise sehr bunten Himmel, fragt man sich ernsthaft, auf welchem Planeten sich die öden Kurse wohl befinden mögen. In die gleiche Kerbe schlagen die acht langweiligen Fahrzeugtexturen für jeden der fahrbaren Untersätze. Das wäre aber gar nicht so schlimm, wenn das Fahrverhalten besser wäre und bei schnelleren Autos wenigstens gelegentlich der Hauch eines Geschwindigkeitsrausches aufkommen würde.

Wolfgang Fischer

NBA Hoopz



Spaßorientierte Korbjagd, die trotz netter Ideen im Mittelmaß versinkt.

Das schnelle und effektreiche 3-on-3-Spielchen unterscheidet sich von früheren Midway-Basketball-Automatenumsetzungen nur durch die Einführung eines dritten Mitspielers. Der eigentliche Sinn dieses Spielers wird sich gerade Kennern des direkten Vorgängers nicht so ganz erschließen, da er spielerisch gesehen keinen richtigen Zweck erfüllt und dem Spiel auch nicht mehr strategischen Tiefgang verleiht. Was übrig bleibt, ist ein stellenweise witziges und kurzweiliges Basketballspiel für zwischendurch, bei dem Sie mit den NBA-Stars Ihrer Wahl gegen den Computer antreten. Quasi als Bonbon dürfen sich per Multi-Tap bis zu sechs menschliche Spieler auf Korbjagd begeben, was den Titel zu einem Geheimtipp für die eine oder andere Zocker-Party machen könnte.

Wolfgang Fischer



■ **OPTISCHE TÄUSCHUNG** Auf diesem Bild sieht das Spiel viel besser aus, als es eigentlich ist.



■ **FORD KA(-TASTROPHE)** Im Karrieremodus messen Sie sich mit anderen Kleinwagenfahrern.



■ **KLASSE ANSPIEL** Bis Sie alle Dunk-Animationen gesehen haben, wird eine Menge Zeit vergehen.

TEST European Super League

System	PSone
Hersteller	Virgin
Genre	Fußball
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
3 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	—
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
—	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Virgin

GRAFIK 27% SOUND 33% SPASS 25% GESAMT-WERTUNG 26%

TEST Ford Racing

System	PSone
Hersteller	Empire
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 69,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	8
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
—	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Empire

GRAFIK 46% SOUND 48% SPASS 41% GESAMT-WERTUNG 41%

TEST NBA Hoopz

System	PSone
Hersteller	Midway
Genre	Sportspiel
Spieler	1-6
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	13. April
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	—
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
—	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Midway

GRAFIK 59% SOUND 58% SPASS 65% GESAMT-WERTUNG 62%

GRAVE-TRIPLER?

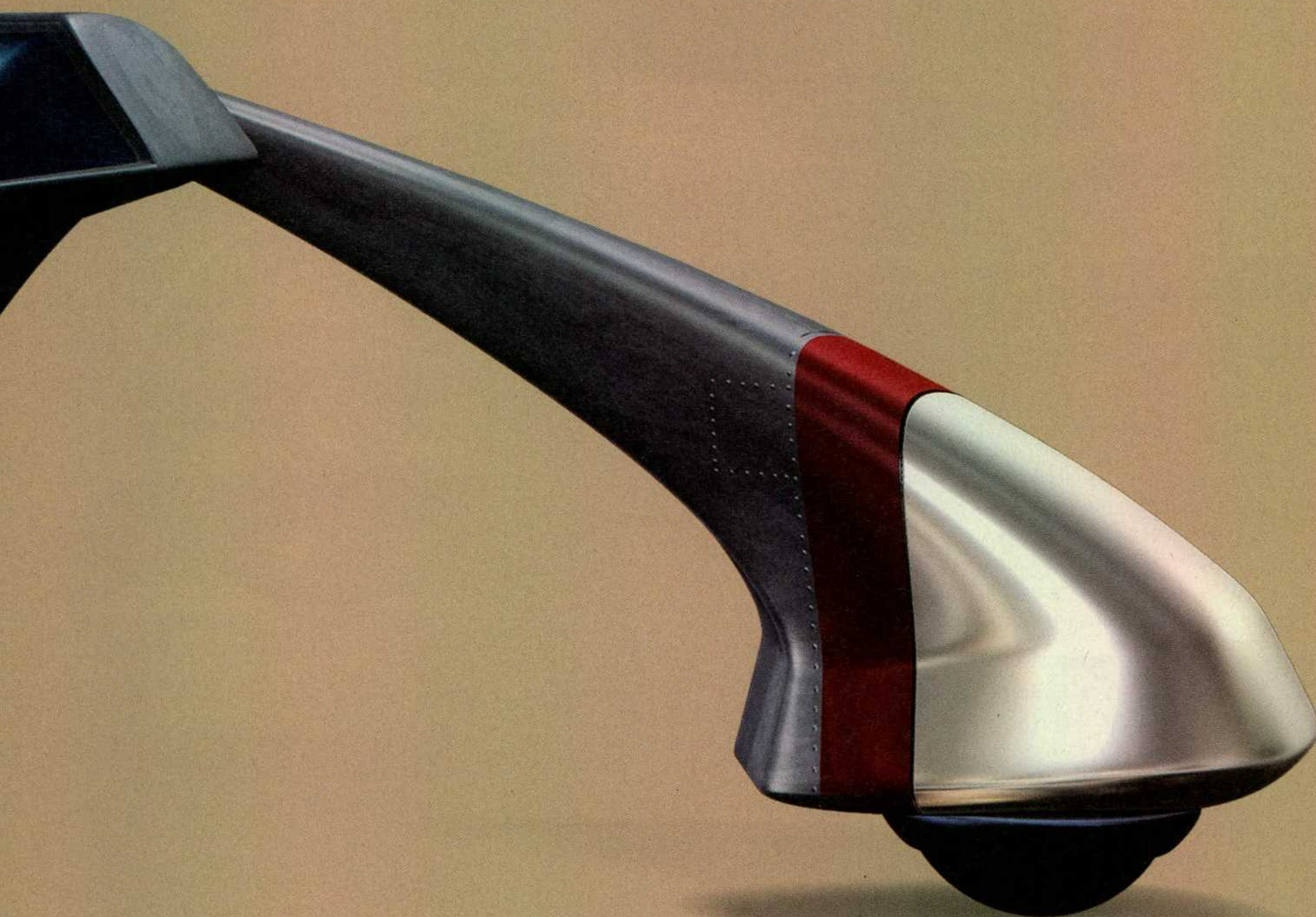
MAGNET-CLIMBER?

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-Renngleiter Tripod H+K 303 aus „Killerloop“



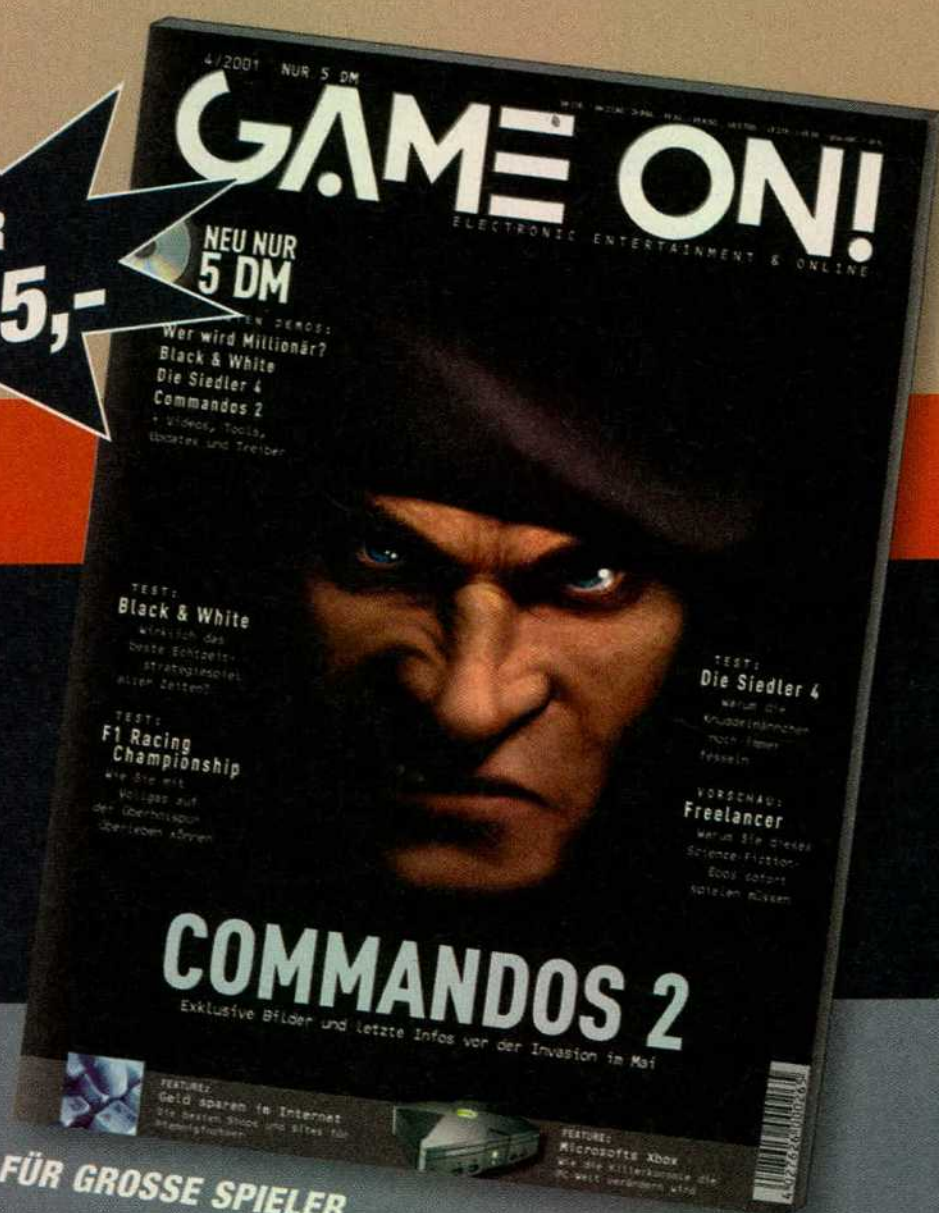
**NUR
DM 5,-**

JETZT NEU!

**IMMER MIT GROSSEM
ONLINE-EXTRA!**

MIT CD-ROM!

JEDEN MONAT NEU!





Fanatec Speedster 2

LENKRAD Erstmals vertreibt und vermarktet Sony selbst ein Lenkrad.

Bei offiziellem PlayStation-Zubehör ist Sony eigentlich sehr zurückhaltend. An Controllern vertriebt die Firma nur das normale Gamepad, mit dem sich alle Spiele steuern lassen. Jetzt bringt Sony zum ersten Mal einen speziellen Controller heraus: ein Lenkrad zum Steuern von Rennspielen. Der Speedster 2 vom deutschen Lizenzhersteller Endor darf sich im PAL-Gebiet nicht nur mit dem PlayStation-Logo schmücken, auch Vertrieb und Vermarktung werden ausschließlich über Sony Computer Entertainment laufen. Und wo Sony dahintersteht, ist bei Hardware ja doch immer hohe Qualität gewährleistet. So auch beim Speedster 2: Kaum ein Lenkrad steuert so eingängig und dabei ungeheuer präzise. Auch die Fußpedale sind leicht erreichbar und auf der PlayStation 2 natürlich voll analog, so wie auch alle anderen Knöpfe. Dazu sorgen die Dual-Shock-Motoren für einen anständigen Rumble-Effekt, so dass Rennspiele zum echten Fahrerlebnis werden. Mit seinen Saugnäpfen steht das Lenkrad auf Tischplatten sehr rutschfest, auf dem Schoß lässt es sich allerdings nicht ohne weiteres betreiben. (ao)



■ GUTE KURVENLAGE Auch bei Sonys Formel Eins 2001 erleichtert das Speedster 2 das Lenken.

TEST Fanatec Speedster 2

Typ	PSone-/PlayStation- 2-Lenkrad
Hersteller	Endor
Termin	Erhältlich
Preis	DM 149,-

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMT-WERTUNG
86%	90%	85%	90%



■ LOGO Zum ersten Mal prangt das PlayStation-Markenzeichen auf einem Lenkrad-Controller.

Shock Moto Racer 2

LENKRAD Easy-Rider-Feeling kommt hier nicht auf.

Im Grunde ist jedes Zubehör für die PlayStation doch nur Spielzeug. Selten jedoch war das so offensichtlich wie beim Shock Moto Racer 2. Er sieht aus wie Plastikspielzeug und fühlt sich auch so an. Das mag an sich nicht weiter schlimm sein, doch im Fall des Motorradlenkers hat das einen Nachteil: die mangelnde Größe. Auch das wäre eigentlich nichts Negatives, unschön wird es aber bei der Griffweite. Die Arme sind dabei so nah beisammen, dass die Schultern schnell schmerzen (ein Orthopäde könnte das vielleicht erklären). Ansonsten macht der Shock Moto Racer aber Spaß: Er steuert virtuelle Motorräder exakt, die Tasten lassen sich beliebig umbelegen. Für kleiner gewachsene Motorradfans könnte der Lenker also durchaus zu empfehlen sein. (ao)



■ PLAYMOBIL? Plastikspielzeug in seiner reinsten Form: der Moto Shock Racer 2 von Dimian.

TEST Shock Moto Racer 2

Typ	Psone-/PlayStation-2-Lenkrad
Hersteller	Dimian
Termin	Erhältlich
Preis	DM 79,-

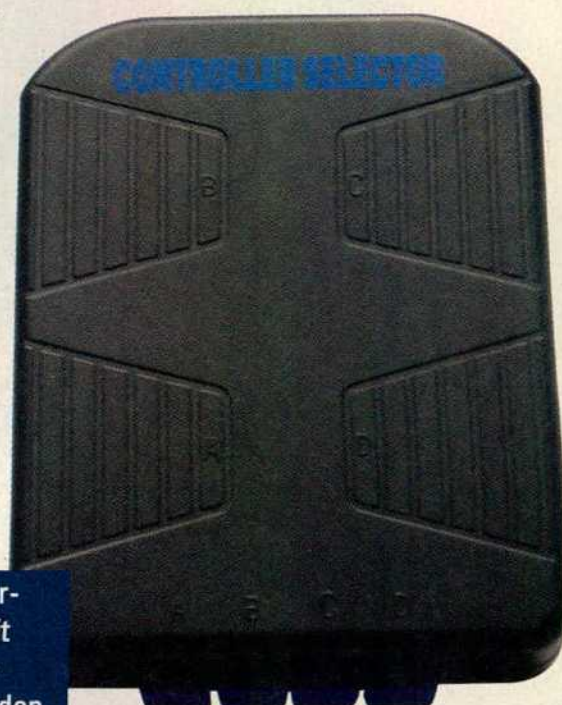
DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMT-WERTUNG
74%	70%	67%	71%

Controller Selector

ZUBEHÖR Dieses Gerät vermeidet unnötiges Umstecken.

Heutzutage hat ja fast jedes Spielgenre seine eigene Art von Controllern: Vom normalen Game Pad über die Lightgun und das Lenkrad bis hin zur Tanzmatte gibt es spezialisierte Eingabegeräte für alle Lebenslagen. Mit dem Controller Selector entfällt jetzt das lästige Umstöpseln von Controllern. Bis zu vier verschiedene Peripherieteile können Sie in den Adapter stecken und an Ihre PlayStation 2 oder PSone anschließen. Per Knopfdruck können Sie dann je nach Situation den jeweiligen Controller auswählen und gleich losspielen. Auch zu zweit geht das: Es lassen sich zwei Controller gleichzeitig anwählen, so dass der Selector auch als beschränktes Multitap funktioniert. Für 29 Mark haben Sie dann gleich anderthalb Geräte in einem. (ao)

■ ABWECHSLUNGSREICH Vier verschiedene Controller können mit dem Adapter gleichzeitig an die PlayStation angeschlossen werden.



Action Replay 2

ZUBEHÖR Schummeln leicht gemacht: Jetzt gibt es auch für die PlayStation 2 ein Cheat-Modul.

Oft steckt viel mehr in einem Spiel, als auf den ersten Blick zu sehen ist. Coole oder nützliche Cheats bauen fast alle Entwickler in ihre Produkte ein, häufig lassen diese sich aber erst nach dem vollständigen Durchspielen aktivieren. Außer für Besitzer von Cheat-Modulen: Die holen auch noch das versteckteste Special aus jedem Spiel heraus. Genau das macht das Action Replay 2 bei PlayStation-2- und PSone-Titeln. Das funktioniert mit CD und einem Dongle, der in den Memory-Card-Steckplatz gehört. Auf der CD sind Cheats zu 21 PlayStation-2-Spielen gespeichert. Wer gerne schummelt, kann aber auch jederzeit neue Codes eingeben, die der Hersteller im Internet unter www.codejunkies.com anbietet. Als Bonus ist zusätzlich eine ganze CD mit mehr als 3.000 PSone-Cheats enthalten. Und die funktionieren auch, wenn Sie ein PSone-Spiel in die PlayStation 2 einlegen. Hier können aber keine neuen Codes eingegeben werden. Die deutsche Version des Moduls vertreibt hier zu Lande Bigben Interactive für DM 99,95. (ao)



BETRUG! Viele PlayStation-2-Spiele sind mit Cheats und Tricks um einiges leichter zu lösen.



MOGELPACKUNG Ein Dongle und zwei CDs und schon können Sie loslegen mit dem Tricksen.



BIERSCHALE Der ovale Bildschirm von Bigben kann auf die PSone geklappt werden und fungiert dann als Deckel.

Display one

MONITOR Es kommt eben doch auf die Größe an! Zumindest bei Bildschirmen für die PSone.

Manchmal hängt Qualität tatsächlich mit Quantität zusammen. Bestes Beispiel dafür ist das Display one aus dem Hause Bigben, das sich mit seiner Konkurrenz nicht messen kann. Da wäre zum einen die um einen Zoll kürzere Bildschirmdiagonale. Diese 2,5 Zentimeter machen viel aus. Auf dem Vier-Zoll-Monitor ist es anstrengend, dem Geschehen zu folgen. Wenigstens lassen sich Helligkeit und Farbe den Lichtverhältnissen der Umgebung anpassen. Doch auch beim Sound schneidet das Display one relativ schlecht ab. Scheppernd und schwächlich klingt zwar auch die Konkurrenz von Thrustmaster oder Brooklyn, doch beim Modell von Bigben kommt noch dazu, dass es keine Höhen verträgt. Wird der Ton etwas höher, klingt es nur noch schrill und pfeifend. Design und Handhabung sind dagegen in Ordnung – der ovale, graue Monitor passt gut zur PSone. Ein weiterer Pluspunkt ist, dass das Display zusammen mit einem Adapter für den Zigarettenanzünder im Auto verkauft wird, was höchste Mobilität garantiert. Gut auch, dass der fehlende Zoll sich auf den Preis auswirkt: Mit 349 Mark ist das Display one der preiswerteste unter den Psone-Bildschirmen. (ao)

TEST Display one				
Typ	PSone-Monitor			
Hersteller	Bigben			
Termin	Erhältlich			
Preis	DM 349,-			
DESIGN	BILDQUALITÄT	SOUND	GESAMT-WERTUNG	
88%	79%	49%	80%	

Shock Pad, Shock Pad One

CONTROLLER Dieser Controller ist nichts für ausgewachsene Menschen.

„Insbesondere für etwas kleinere Hände sind die Gamepads gut geeignet“, so preist eine Pressemitteilung das Shock Pad und das baugleiche Shock Pad One an. Leider haben die Hersteller darüber die etwas größeren Hände total vergessen. Selbst erwachsenen,



aber eher kleinen Spielern ist es fast unmöglich, die winzigen Knöpfe zielgenau zu treffen und gleichzeitig das Acht-Wege-Steuerkreuz oder die Analogsticks

FLUGUNFÄHIGES UFO Der Shock Pad sieht ein wenig ungewöhnlich aus für einen Controller. Dafür spielt sich's dann auch sehr schlecht damit.

bequem in Daumenreichweite zu haben. Doch auch, wenn man sich vorstellt, kleinere Extremitäten zu haben, mag das Shock Pad nicht so recht begeistern. Zwar wären mit winzigen Fingern die Steuerung und die Knöpfe ergonomisch zu bedienen, doch sind dann die Schultertasten in fast unerreichbare Sphären entrückt. Außerdem liegen die Schultertasten nebeneinander, was es etwa schwierig macht, die R2-Taste zu treffen, ohne an der R1-Taste hängen zu bleiben. Dazu kommt noch eine Dual-Shock-Funktion, die nur akustisch wahrnehmbar ist – ein Vibrieren ist überhaupt nicht zu spüren. Beim Design holt der Controller auch nicht viel raus. Wie ein plumpes Ufo, das der billige Jakob gebaut hat, geben sich beide Varianten – das Shock Pad im durchsichtigen Blau und das Shock Pad One im Grau der PSone. Der Turboknopf erlaubt dafür aber wenigstens ein Dauerfeuern ohne unnötiges Wundspielen der Finger. (ao)

TEST Shock Pad, Shock Pad One				
Typ	PSone-Controller			
Hersteller	Speed Link			
Termin	Erhältlich			
Preis	DM 39,99			
DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMT-WERTUNG	
76%	79%	59%	67%	

LESERBRIEFE

Sie haben Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreiben Sie uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legen Sie keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, die Briefe persönlich zu beantworten! Schreiben Sie einfach an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion 
Kennwort Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

E-Mail: pszzone@computec.de

Final Fantasy IX auf PlayStation

Hallo!

Ich habe eine Frage, die mir unter den Nägeln brennt! Ich habe mir *Final Fantasy IX* gekauft, allerdings ist meine PSone in Rauch aufgegangen und der Techniker sagt, es sei zu teuer, das gute Stück noch zu reparieren ... Naja, jedenfalls bin ich „gezwungen“, mir eine neue PlayStation zu besorgen. Da ich mir später irgendwann UNBEDINGT auch *Final Fantasy X* kaufen möchte (welches ja bekanntlich nur auf der PlayStation 2 läuft), weiß ich nicht so recht, was ich jetzt tun soll. Deshalb meine Frage: Kann ich *FF IX* auch auf der PS2 spielen? Wenn ja, würde ich mir natürlich die PS2 jetzt schon kaufen, statt erst noch einmal die PSone und dann ... Ich hoffe, ihr könnt mir da einen guten Rat geben!

Play Zone: Können wir! *Final Fantasy IX* läuft auf der PlayStation 2 einwandfrei. Du kannst dort sogar optional von schnelleren Ladezeiten profitieren, obwohl es Leser gibt, die von Problemen mit der dritten CD berichten. Ohne schnellere Ladezeiten läuft es aber definitiv einwandfrei, es besteht also eigentlich kein Grund für dich, noch einmal DM 250,- für eine PSone auszugeben.

Smilla

Meinung aus dem Händlerlager

Hallo Play-Zone-Team!

Zuerst das verdiente Lob: Als Einzelhändler im Videospielsektor lese ich alle Zeitschriften, die sich mit Videospielen beschäftigen. Im PlayStation-Genre ist meiner Meinung nach die beste und informativste Zeitschrift die Play Zone. Nun zu einigen Anregungen und Bemerkungen: Die Idee mit den Lesererfahrungen zu der Kompatibilität von PSone-Spielen mit der PlayStation 2 finde ich spitze.

Play Zone: Anscheinend haben wir damit in ein Wespennest gestochen. Die Resonanz war bislang gewaltig und wir werten bereits fleißig aus. Einige Leser haben gleich ihre komplette Spielesammlung getestet und uns zu jedem Spiel berichtet, ob es läuft und gegebenenfalls Verbesserungen durch schnellere Ladezeiten und den Texturfilter erfährt. An dieser Stelle aber noch einmal ein Aufruf an alle Leser: Helfen Sie mit und berichten Sie uns von Ihren Erfahrungen mit PSone-Spielen auf der PS2!

Ich würde aber noch weiter gehen und auch im Detail auflisten, mit welchem Zubehör es Kompatibilitätsprobleme gibt, speziell Geräte der Fremdhersteller. Dass beispielsweise das Multitap der PSone nicht an der PS2 funktioniert, weiß inzwischen wohl jeder, aber wie sieht es mit PSone-Zubehör wie dem Gamebuster, 4MB-Memory-Cards, Lightguns usw. aus? Mir ist z. B. aufgefallen, dass man nirgendwo erfährt, dass der Xploder CD 9000 nicht mit der PSone funktioniert. Auf der Verpackung steht „Kompatibel mit allen PlayStation-Geräten“.

Play Zone: Eine gute Idee, über die wir auch

schon nachgedacht haben. Wir überlegen derzeit, in welcher Form wir diese Art der Information im Heft umsetzen. Erst einmal wollen wir uns darum kümmern, eine umfassende Kompatibilitätsliste der Spiele zu erstellen. Das Zubehör ist sicherlich nicht unwichtig, jeder Neukäufer einer PlayStation 2 wird aber wohl ohnehin nur neues Zubehör kaufen, das definitiv zur PS2 kompatibel ist. Und dem Besitzer alten Zubehörs, der feststellt, dass sein Kram nicht funktioniert, nützt es natürlich nicht viel, dies in einem Heft noch einmal nachlesen zu können.

Nun noch eine Anmerkung zu einem Leserbrief der letzten Ausgabe: Hier schreibt ein Leser, dass innerhalb kurzer Zeit beide Original-Controller von Sony Fehlfunktionen aufwiesen. Der Händler sagte ihm, dass Sony auf Controller keine Garantie gebe. Diese Aussage ist falsch. In Deutschland gilt die gesetzliche Garantie von sechs Monaten. Daran muss sich Sony genauso halten wie dieser Händler. Klar ist es dem Händler unangenehm und mit Kosten (Versand) verbunden, einen Garantiefall zu bearbeiten. Aber es ist seine Pflicht dem Käufer gegenüber. Zu den Problemen des Lesers mit den Original-Controllern von Sony muss ich noch anmerken, dass ich in meinem Geschäft in den letzten sechs Monaten auch eine wesentlich höhere Reklamationsquote von Sony-Controllern habe als noch vor einem Jahr. Es treten auch immer die gleichen Probleme auf, wie sie auch dieser Leser beschrieben hat. Die meisten Reklamationen betreffen die X-Taste. Bei Kontaktproblemen nach der Garantiezeit von sechs Monaten sollte man das Joypad vorsichtig öffnen, die Kontakte mit Spiritus reinigen, die Kontaktplatte um 180 Grad drehen und wieder einsetzen. So kann man die Lebensdauer erheblich verlängern und muss nicht gleich einen neuen Controller kaufen.

Play Zone: Vielen Dank für die interessanten Ausführungen, die sicherlich von großem Nutzen für viele unserer Leser sind.

Peter Grebenteuch

Play Zone bei der Arbeit

Hallo Leute!

Hier nur eine Anregung: Ihr habt ja massig Platz auf eurer DVD, ich glaube, mit euren 4,7 GByte (3/01) seid ihr noch lange nicht an der Grenze des Machbaren, oder?

Play Zone: Doch, sind wir. Unsere DVD ist mittlerweile bis auf einige Megabytes randvoll.

Also, ich denke mal, es würde euch nicht viel Probleme bereiten, den noch leeren Platz unterhaltsam und flexibel zu füllen! Mein Vorschlag: Ihr dürft ja keine spielbaren Demos bringen, sehe ich ein. Aber warum spielt ihr uns nicht einmal was vor? Macht einfach einen kleinen oder großen Film, wie ihr eines der Top-Games spielt, dazu ein Kommentar, wie das Spiel funktioniert und welche Möglichkeiten man hat. So könntet ihr wirklich authentische Spieleberichte machen. Ich denke da beispielsweise an einen

kompletten Kampf aus *Final Fantasy IX*, um zu zeigen, wie das Kampfsystem funktioniert. Ich fände das grandios!

Play Zone: Unser Problem ist: Wir wollen möglichst viel aussagekräftiges Material möglichst vieler Spiele zeigen. Am meisten haben unsere Leser dabei eindeutig von Videos, die das Spiel am heimischen Bildschirm so zeigen, wie es wirklich ist. Wenn wir den spielenden Redakteur dazu zeigen, sieht man das Spiel nicht mehr vernünftig. Außerdem dauert es immer eine Weile, bis wir die Szenen so zusammengeschnitten haben, wie wir sie haben wollen. Würden wir live spielen, kämen dabei wohl teilweise ziemlich langweilige Szenen heraus. Wir werden aber zukünftig bestimmt einmal Specials auf der DVD machen, die einige unserer Redakteure bei der „Arbeit“ zeigen: Fußball mit Wolfgang oder Albrechts Rache auf der Tanzmatte. Wir warten da aber, bis uns etwas richtig Originelles einfällt. Wir wollen unsere Leser ja nicht einschläfern.

Gerade bei Knallern wie *Metal Gear Solid 2* haben ja die Zeitschriften schon lange vorher spielbare Demos da. Und die könntet ihr mal ausführlich vorspielen, gerade bei *MGS 2* wäre das hammermäßig. Ihr zeigt einfach mal den Demo-Level (sofern ihr den habt), vielleicht noch als Special alle Spezial-Moves und Möglichkeiten, die Snake so draufhat. Dabei solltet ihr euch ruhig viel Zeit lassen – je länger, desto besser! Ist nur eine Anregung von mir, ich fänd es halt klasse, weiß aber nicht, inwiefern das überhaupt möglich ist (Lizenzen, Verträge, Copyright).

Play Zone: In den Klammern hast du das Problem erfasst. Klar, wir hätten uns schon beim Spielen der *MGS-2*-Demo filmen können. Hätten wir auch sehr lustig gefunden. Leider dürfen wir ohne Zustimmung des Herstellers nichts aus irgendwelchen Demo- oder Vorabversionen veröffentlichen. Und gerade im Falle von Spitzentiteln wie *Metal Gear Solid 2* sind die Publisher natürlich besonders darauf bedacht, zu kontrollieren, was wo in welcher Qualität veröffentlicht wird.

Also denn ... ahoi und macht weiter so!

Play Zone: Und 'ne Buddel Rum!

Sebastian

USB-Unterstützung

Guten Tag!

Ich habe eine Frage zur PlayStation 2 beziehungsweise deren Peripherie. Kann ich für Spiele wie beispielsweise *Unreal Tournament*, die eine USB-Maus und eine USB-Tastatur unterstützen, einfach eine Standard-USB-Maus verwenden oder muss ich mir eine spezielle PlayStation-2-Maus anschaffen?

Play Zone: Der Witz an USB ist ja, dass es ein industrieweiter Standard ist. Jede erhältliche USB-Maus lässt sich daher an den USB-Port der PlayStation 2 anschließen. Es kommt dann nur noch darauf an, ob die Maus auch von der Software unterstützt wird. Man braucht für Un-

real Tournament definitiv KEINE spezielle PlayStation-2-Maus.

Vielen Dank

Michael Kappler

Böser Zeitschriftenhändler

Hallo,

ich muss mal etwas loswerden. Erstens will ich etwas klarstellen: Ich bin treuer Leser eurer Play Zone. Ich kauf sie jeden Monat, okay, jetzt erzähl ich mal etwas über unseren Zeitschriftenhändler, was der mit eurer Play Zone macht. Wollt ihr es wissen? Dann hört mal zu:

Play Zone: Da deinen Formulierungen deine Entzündung so überdeutlich anzumerken ist, können wir uns vor Spannung kaum halten.

Also, unser Zeitschriftenhändler nimmt (besser gesagt: reißt) immer die Play-Zone-DVD aus dem Heft. Dabei wird die DVD sogar manchmal zerkratzt oder das Heft leicht beschädigt. Das ist bei allen anderen Zeitschriften mit einer CD genauso. Und das kotzt mich richtig an.

Play Zone: Und uns erst ...

Das macht er alles nur, weil ihm ein paar Kinder die CDs geklaut hatten. Und jetzt zu meiner Frage: Darf er das?

Play Zone: Er darf das schon, er hat die Zeitschriften ja prinzipiell alle gekauft. Er darf sich nur nicht wundern, wenn sie ihm keiner mehr abkauft. Wir zumindest würden für beschädigte Ware nicht mehr den vollen Preis zahlen. Unter normalen Umständen würden wir dir jetzt raten, dir einen anderen Zeitschriftenhändler zu suchen. Wir machen aber was viel Eleganteres und nutzen deinen Brief, um geschickt zu einer eingestrickten Eigenwerbung überzuleiten:

Eigenwerbung ein

Play Zone gibt es von nun an immer eingeschweißt und mit supercooler DVD-Hülle.

Eigenwerbung aus

Wenn Du also in Zukunft die Play Zone nur ohne DVD bei deinem Zeitschriftenhändler siehst, besteh auf einem eingeschweißten, vollständigen Exemplar.

Harun Peker

PS2 vor PSone

Hallo Zone-Menschen!

Ich habe einige Fragen:

1. Warum habt ihr kein Poster mehr? Hoffentlich gibt es bald wieder eins.

Play Zone: Kostengründe. Die DVD zu einem akzeptablen Preis anzubieten, war uns wichtiger.

2. Wieso sind im Spiele-Lexikon die ganzen PlayStation-2-Spiele besser als die der PSone? Klar, man kann die Spiele der beiden Konsolen nicht vergleichen, da die Systemvoraussetzungen total verschieden sind. Trotzdem kann ich nicht verstehen, wieso die PS2-Spiele im Lexikon über den PSone-Spielen stehen. Macht doch einfach zwei getrennte Rubriken für PS2 und PSone. Viele andere PSone-Veteranen werden euch bestimmt auch danken.

Play Zone: Die PlayStation-2-Spiele stehen im Spiele-Lexikon über den PSone-Spielen, weil das der Struktur unseres Heftes entspricht. PS2-Angebot-Berichte kommen vor denen für PSone, PS2-Tests vor denen für PSone usw. Die Reihenfolge im Spiele-Lexikon beinhaltet keinerlei Bewertung, da man, wie du so richtig sagst, die beiden Systeme nicht miteinander vergleichen sollte. Statt einer tabellarischen Trennung im Lexikon trennen wir die Spiele farblich. Das hat den einfachen Grund, dass es sonst verdammt eng würde im Spiele-Lexikon. Daher belassen wir es weiterhin bei einer Trennung der Referenztitel nach Genre. In jedem dieser Genres findest du zunächst die Referenztitel auf der PlayStation 2, dann die für die PSone.

3. Wie verlängert man das Abo?

Play Zone: Freu dich! Du musst gar nichts tun. Das Motiv dafür darfst du dir aussuchen:

1. Wie alle anderen Verlage sind wir eine Horde ausbeuterischer Kapitalisten, die dein Abo so lange verlängern und dir das Geld dafür abknöpfen bis du kündigst.
2. Die Abo-Modalitäten sind ein selbstloser Akt von uns, damit du so wenig Arbeit wie möglich hast und die Play Zone immer schön pünktlich ins Haus bekommst.
3. 50 % Motiv 1 / 50 % Motiv 2

Macht so weiter!

Markus

Z.O.E. und MGS-2-Demo

Hallo Team,
Ich habe eine Frage zu einem Artikel in der neuen Play Zone, und zwar: Habe ich es richtig verstanden, dass der engli-

DEMO ODER VIDEO? Unsere Leser sind verwirrt, wir schaffen Klarheit: Der deutschen Version von Z.O.E. liegt ein neunminütiges Video zu MGS 2 bei, keine spielbare Demo.



schen PAL-Version von Z.O.E. eine S P I E L B A R E Demo von Metal Gear Solid 2 beiliegt und wir nur mit einem Film abgespeist werden?

Play Zone: Naja, was heißt abgespeist: Es wird immerhin brandneues Videomaterial und satte neun Minuten lang sein. In Deutschland gibt es nun einmal die Indizierungs-Problematik, mit so etwas haben beispielsweise die Engländer nicht zu kämpfen. Niemand kann ernsthaft von einem Hersteller verlangen, eine kostenlose Demover-sion den deutschen Gegebenheiten anzupas-sen. Und eine vorzeitige Indizierung wäre wohl sowohl für Konami als auch für die deutschen Kunden eine Katastrophe. Außerdem leben wir immerhin in der EU. Wer wirklich so scharf auf eine spielbare Demo von Metal Gear Solid 2 ist, besorgt sich Z.O.E. einfach im europäischen Ausland.

Thomas Stolf

Preissenkung der PS2

Hallo ihr Kollegen der leichten Unterhaltung! Ich wollte euch mal fragen, ab wann man mit einem Preissturz bei der PlayStation 2 rechnen kann. Mir wurde nämlich gesagt, dass sie bald nur noch DM 600,- kosten soll?!

Play Zone: Laut Aussage von Manfred Gerdes, Geschäftsführer von Sony Computer Entertainment Deutschland, ist für das gesamte Jahr 2001 KEINE Preisänderung geplant. Obwohl wir uns das auch nur schwer vorstellen können, ist das bislang das letzte Wort. Wir werden sehen, was dieses Jahr bringt.

Stafros

Wer wird Redakteur?

Hi Play-Zone-Team, ich wollte mich mal für eure sehr gelungene DVD bedanken. Der MGS 2-Trailer ist echt ein Hammer! Ich hab da aber noch ein paar Fragen, die ihr vielleicht beantworten könnt.

1. In eurem Spiele-Lexikon steht, dass Acclaim *Extreme G 3* auf der PlayStation 2 im August rausbringen will. Habt ihr dazu schon nähere Infos, Screenshots, Anzahl der Bikes, Strecken oder so was?

Play Zone: Jawohl, haben wir: taufrische Fotos, die du in dieser Ausgabe ab Seite 50 findest.

2. Könntet ihr nicht mal ein Video von *Red Faction* auf eurer DVD bringen? Ich denke, das würde viele Leser freuen!

Play Zone: Das denken wir auch. Und arbeiten seit Monaten daran, ein Video für die DVD zu bekommen. Wir hatten es ja sogar schon einmal in der Vorschau angekündigt. Zu diesem Zeitpunkt hatten wir die feste Zusage von THQ Deutschland, entsprechendes Material zu bekommen. Leider hat uns das amerikanische Mutterunternehmen einen Strich durch die Rechnung gemacht. Wir arbeiten aber weiter daran und rechnen zur nächsten Ausgabe defi-

nitiv mit einem ausführlichen Bericht auf DVD.

3. Kann man bei euren Gewinnspielen auch per E-Mail mitmachen?

Play Zone: Nein, das geht leider nicht.

4. Kann man euch auch mal in der Redaktion besuchen und euch mal über die Schulter blicken?

Play Zone: Wir sind licht- und menschen-scheu. Außerdem riechen wir unangenehm und wür-den dir nicht raten, dich unserer Schulter zu nähern. Fremde Menschen verstören uns. Außerdem würden wir keinem Leser unseren Arbeitsalltag zumuten wollen. Es wäre furchtbar und könnte in jungen Hirnen irreparable Schä-den verursachen, wenn sie miterleben müssten, wie nachmittags um fünf die Kerkermeister mit den Peitschen kommen. Wie viel Uhr ist es? Oh Gott, kurz vor fünf, ich kann schon die Schritte hören. Ich muss schneller tippen, muss arbeit... ARGH!!!

Aber wer weiß, vielleicht suchen wir in einem Gewinnspiel ja tatsächlich mal nach Abenteuer-lustigen, die dann einen Tag in der Redaktion überstehen müssen.

5. Wie kann man denn bei euch Redakteur werden? Was für eine Schul- /Ausbildung braucht man denn?

Play Zone: Soso, du hast also immer noch keine Angst vor den Kerkermeistern. Na gut, wir haben dich gewarnt. Wir denken, ein halbes Jahr Ausdauerlauf in der Wüste Gobi ist ausrei-chend, um den Belastungen des Redakteurs-daseins standhalten zu können. Außerdem soll-test du einige Ersparnisse mitbringen. Gegen ei-ne Zahlung von 2.000 Mark im Monat hauen die Kerkermeister nicht ganz so hart zu. Wenn du völlig lebensmüde bist, hast du sogar noch Abi-tur, eine journalistische Ausbildung, kannst gut und verständlich schreiben und kennst dich mit Videospielen aus.

Das war es auch schon! Ich wünsche euch noch viel Erfolg mit eurem Mag!

Jürgen

Hat Square geklaut?

'Nen Wunderschönen, Play-Zone-Team! Ich habe mir *Final Fantasy IX* geleistet! Wie nicht anders zu erwarten, ist es natürlich wie-der Kult. Als ich so am Spielen war, fiel mir et-was „Entsetzliches“ auf, nämlich dass Square-soft mit der Figur „Vivi“ (ihr wisst schon, der kleine Schwarzmagier mit der Mütze) schamlos Patentrechte verletzt hat. Denn zufällig hab ich noch meine alte Masters-of-the-Universe-Figu-rensammlung daheim. Ihr wisst doch noch, so Plastikfiguren der Firma Mattel wie He-Man, Zo-dak usw. Unter diesen Figuren befindet sich ei-ne namens „Orko“ oder „Orco“, die genau, aber wirklich genauso aussieht wie Vivi aus *Final Fantasy IX* (mal abgesehen davon, dass Orko keine Beine hat und nur Rosa trägt, aber dazu sag ich bloß: Kleinigkeiten, Kleinigkeiten ...)! Folglich hat Squaresoft die Patentrechte an Or-ko verletzt und ihn unter anderem Namen in



FF IX mitspielen lassen. Square muss wohl eine saftige Strafe an Mattel abdrücken. Und damit ihr das mal vor Ort nachprüfen könnt, hab ich euch die Orko-Figur mitgeschickt.

Play Zone: Wir haben die Figur eingetütet und als Beweisstück „A“ ins Archiv aufgenommen. Vorher haben wir sie aber natürlich noch foto-grafiert und hier abgedruckt, um noch die Mei-nung ein paar anderer Sachverständiger einzu-holen. Was meinen die anderen Leser. Ist die Ähnlichkeit Zufall oder Absicht? Wir legen alle Zuschriften den Geschworenen vor.

So, dann macht es mal gut!

Frank Mahnkopf

PlayStation 3

Hallo Play Zone, Seit Jahren sind wir Besitzer zweier PlaySta-tions. Doch nun erscheinen immer mehr interes-sante Spiele für die PlayStation 2 und eure Be-richte machen Lust auf mehr. Erst wollten wir uns eine PS2 zulegen, doch dann habe ich ge-lesen, dass Sony angeblich an der Entwicklung einer neuen Konsole (PS3) arbeitet. Ich habe bis jetzt nichts dergleichen wieder gehört. Stimmt es, dass Sony an einem Nachfolger der PS2 ar-beitet, oder ist das nur ein Märchen gewesen.

Play Zone: Natürlich arbeitet Sony an einem Nachfolger zur PlayStation 2. Ebenso wie Nin-tendo wahrscheinlich schon fleißig Pläne für den Nachfolger zum noch gar nicht erschiene-nen GameCube schmiedet. Multinationale Kon-zerne müssen auch in einem schnelllebigen Geschäft wie dem Videospielmekkt langfristige denken und planen. Dies ist allerdings im Spie-lebereich aufgrund des rasanten Technologie-fortschritts besonders schwierig. Die damit ver-bundenen Möglichkeiten und Gefahren haben es Sony überhaupt erst ermöglicht, den Markt innerhalb von wenigen Jahren so gründlich um-zukrempeln. Etwaige Ankündigungen zur Play-Station 3 sollten aber keinerlei Auswirkungen auf deine Kaufentscheidung haben. Wir reden hier über Zeitspannen von mehreren Jahren.

Die PlayStation 2 dürfte uns schätzungsweise die nächsten fünf Jahre beschäftigen, sie ist ja gerade einmal erschienen. Würde man jedes Mal vom Kauf eines Computer-Produktes absehen, wenn es bereits Ankündigungen zu Nachfolgern gibt, würden heute wohl keine PCs, Fernseher oder irgendeine Form von Unterhaltungselektronik mehr verkauft.

Ronald

Meine Bewertung:

Final Fantasy VII:

Grafik: 90% Sound: 98% Spielspaß: 97%

Final Fantasy VIII:

Grafik: 94% Sound: 95% Spielspaß: 87%

Final Fantasy IX:

Grafik: 96% Sound: 99% Spielspaß: 99%

Squaresoft hat sich selbst übertroffen.

Play Zone: Keine Frage, Final Fantasy IX begeistert unsere Leser. Was meinen die anderen? Ist der neunte der beste Teil. Steht der achte ein wenig zurück? Schreiben Sie uns, eine Erfolgsserie wie Final Fantasy verdient eine rege Diskussion.

Macht weiter wie bisher!

Alexander Erlenmayer

Redakteure ganz privat

Hallo Play Zone!

Ich möchte gerne mehr über die Redakteure erfahren!!!

Play Zone: Sollst du. Ab der vorliegenden Ausgabe werden wir den Lesern von nun an tief greifende Einblicke in unser Leben vermitteln. Na gut, nicht wirklich tief greifend, aber tiefgreifender als bisher.

Vielleicht kann jeder Redakteur einen Artikel über sich selbst verfassen ...

Play Zone: Zensiert oder unzensiert?

... oder andere über ihn ...

Play Zone: Oh Gott, allein die Vorstellung. Das willst du nicht lesen. Nicht wirklich.

... und seine Vorlieben aufschreiben ...

Play Zone: Das wird ja immer besser.

... besonders die Vorlieben bei Videospielen.



■ **KRÖNUNG DER SERIE?** Viele unserer Leser halten Final Fantasy IX für den besten Teil der Serie.

INFO Die Umfrage des Monats

Play Zone mit DVD-Hülle!

Sie werden es gemerkt haben: Die in der letzten Ausgabe eingeführte DVD-Hülle bleibt Bestandteil der Play Zone. Wir mussten zwar den Preis des Heftes geringfügig erhöhen, sind aber der Meinung, dass unsere Leser dies für die professionell gestaltete Box gerne in Kauf nehmen. Um aber sicherzugehen, wollen wir Ihre Meinung zu der „neuen“ Play Zone hören. Was halten Sie von der DVD-Hülle?

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 05/2001,
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Oder lassen Sie uns die Infos einfach
per E-Mail zukommen: pszone@computec.de

Unter allen Einsendern wird ein aktuelles PlayStation-Spiel verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 1. Mai 2001.

■ **EDEL** Von nun an gibt es die Play Zone mit professionell gestalteter DVD-Box.



Die Frage: Was halten Sie von der DVD-Hülle?

- ☐ Ich finde die Hülle cool und bezahle dafür gerne den geringfügig höheren Heftpreis.
- ☐ Ich halte die Hülle für Schnickschnack und hätte lieber wieder die Play Zone zum gewohnten Preis und ohne DVD-Box.

Play Zone: Oh, da hatten wir gerade etwas falsch verstanden. Jetzt sind wir erleichtert. Über Videospiele reden wir gern ein wenig mehr und haben unsere Redaktionsseite entsprechend umgestaltet.

Viele Grüße

Frederik Beecken

INFO Umfrage-Ergebnis

Verhalten beim Spiele-/Filmkauf

Auswertung unserer Umfrage des Monats aus der Play Zone 03/2001

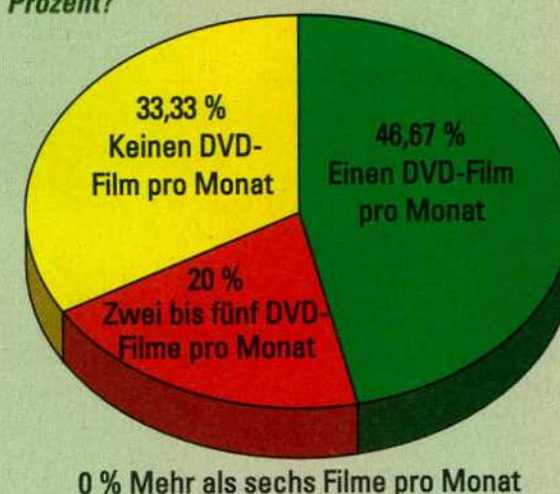
Nachstehend finden Sie eine Übersicht über die Antworten, die uns zu unserer Umfrage in Play Zone 3/2001 erreichten. In der Umfrage ging es darum, wie viele DVD-Filme und Spiele Sie im Monat kaufen.

Wie viele Spiele kaufen Sie durchschnittlich im Monat in Prozent?



Eindeutige Antwort: Die meisten unserer Leser konzentrieren sich auf ein Spiel im Monat, was angesichts des doch recht saftigen Preises für PlayStation-2-Spiele auch nicht sonderlich verwundert.

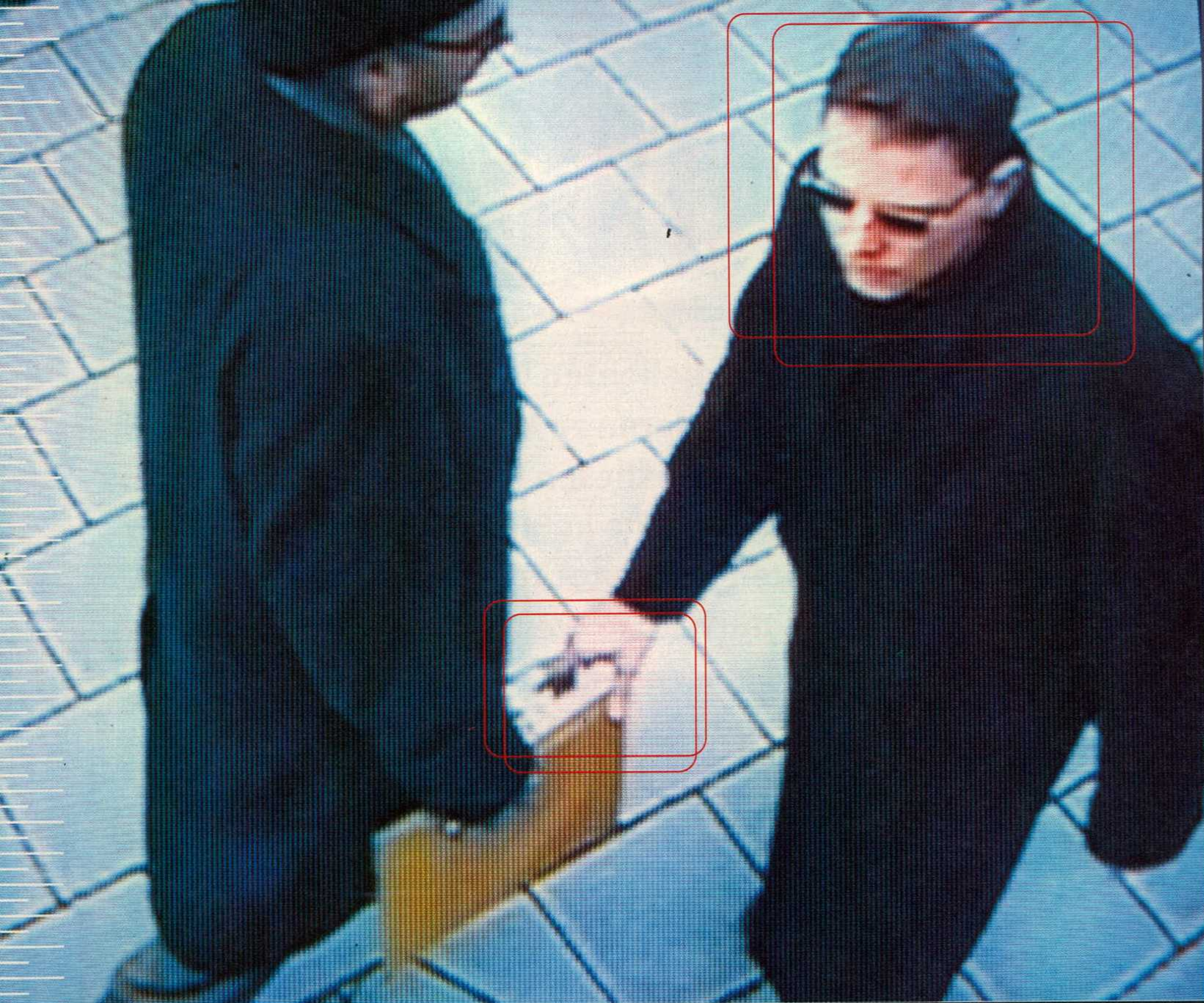
Wie viele DVD-Filme kaufen Sie je Monat in Prozent?



Auch hier begnügen sich die meisten Leser mit einem Film im Monat. Die Leser, die keinen Film kaufen, gehören wohl zum großen, aber abnehmenden Teil der Leserschaft, der noch nicht über einen DVD-Player oder eine PlayStation 2 verfügt.

INFO Kompatibilität von PSone und PS2

An dieser Stelle wollen wir noch einmal unseren Aufruf aus der letzten Ausgabe wiederholen. Berichten Sie uns von positiven wie negativen Erfahrungen mit PSone-Spielen auf der PlayStation 2. Auch Erfahrungen mit Hardware und Zubehör sind willkommen. Die Ergebnisse werden von uns geprüft, ausgewertet und hier im Heft präsentiert.



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.



CHEATS & CODES



Um Ihnen die beliebten Cheats & Codes noch kompakter präsentieren zu können, haben wir ab sofort die Lesertipps in diesen Teil des Heftes integriert und gleichzeitig die komplette C&C-Sektion auf sechs Seiten aufgestockt.

Natürlich dürfen Sie weiterhin fleißig Tipps und Tricks einsenden, die wir, so weit möglich, auch abdrucken. Viel Spaß mit den aktuellen Schummeleien 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.

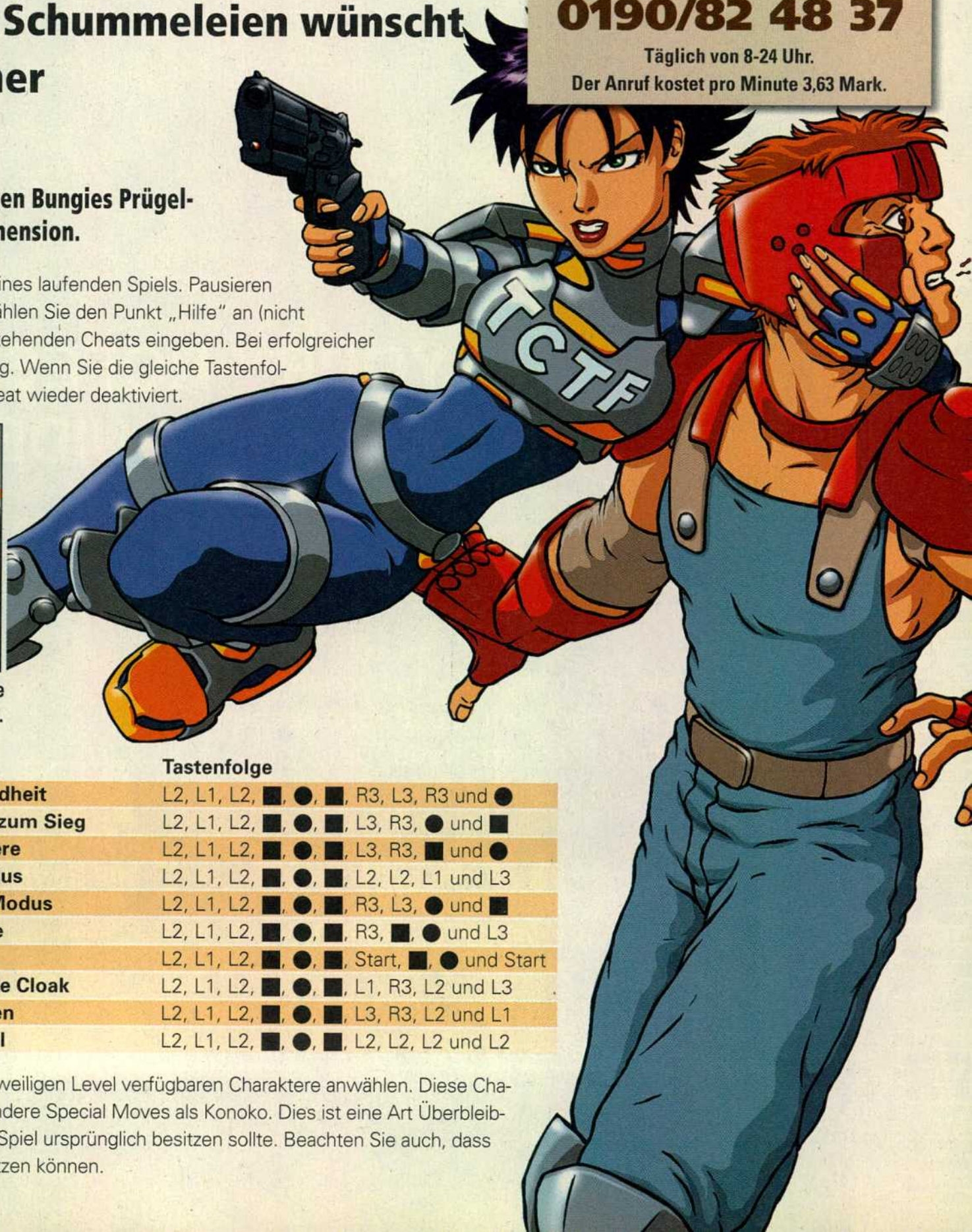
Oni

PLAYSTATION 2 Diese Cheats geben Bungies Prügel- und Ballerspiel eine ganz neue Dimension.

Die Eingabe der Cheats erfolgt während eines laufenden Spiels. Pausieren Sie dazu in einem beliebigen Level und wählen Sie den Punkt „Hilfe“ an (nicht bestätigen!). Jetzt können Sie die unten stehenden Cheats eingeben. Bei erfolgreicher Eingabe ertönt eine akustische Bestätigung. Wenn Sie die gleiche Tastenfolge ein zweites Mal eingeben, wird der Cheat wieder deaktiviert.



■ **LORD HELMCHEN** Mit den Cheats können Sie das Aussehen der Figuren grotesk verändern.



Effekt

Tastenfolge

Unendlich Gesundheit

L2, L1, L2, ■, ●, ■, R3, L3, R3 und ●

Ein Treffer reicht zum Sieg

L2, L1, L2, ■, ●, ■, L3, R3, ● und ■

Winzige Charaktere

L2, L1, L2, ■, ●, ■, L3, R3, ■ und ●

Gatling-Gun-Modus

L2, L1, L2, ■, ●, ■, L2, L2, L1 und L3

Fists-of-Legend-Modus

L2, L1, L2, ■, ●, ■, R3, L3, ● und ■

Große Charaktere

L2, L1, L2, ■, ●, ■, R3, ■, ● und L3

Riesige Köpfe

L2, L1, L2, ■, ●, ■, Start, ■, ● und Start

Unendlicher Phase Cloak

L2, L1, L2, ■, ●, ■, L1, R3, L2 und L3

Level überspringen

L2, L1, L2, ■, ●, ■, L3, R3, L2 und L1

Charakterauswahl

L2, L1, L2, ■, ●, ■, L2, L2, L2 und L2

■ GEFÄHRliche SCHÖNHEIT

Konoko verdreht allen Männern im Spiel den Kopf.

Mit der L2-Taste können Sie jetzt alle im jeweiligen Level verfügbaren Charaktere anwählen. Diese Charaktere verfügen selbstverständlich über andere Special Moves als Konoko. Dies ist eine Art Überbleibsel aus dem Deathmatch-Modus, den das Spiel ursprünglich besitzen sollte. Beachten Sie auch, dass Sie mehr als einen Cheat gleichzeitig benutzen können.

Gauntlet Legends

PSONE Bekämpfen Sie im Alleingang ganze Monsterhorden!

MUSS HABEN ... DEINE SEELE
Nehmen Sie von diesem Dämon keine Geschenke an!

Gauntlet Legends ist zwar nicht der aktuellste Action-Titel, macht aber trotzdem noch immer eine Menge Spaß. Alle, die weder Lust noch Zeit haben, ihren Helden langsam aufzubauen, und trotzdem alle Levels sehen wollen, können dies jetzt ganz leicht mit diesem Cheat erreichen. Um den Cheatmodus zu aktivieren, starten Sie ein Spiel mit einem beliebigen Charakter und geben als Namen „MESSIAH“ an. Die folgenden Codewörter müssen ebenfalls auf dem Bildschirm für die Namenseingabe Ihres Charakters eingegeben werden.

Cheat-Code	Effekt
LOCK UP	Alle Levels freischalten
GASAWAY	Mit einem Level-99-Charakter beginnen
CRAZY	Bonus-Level freischalten
ICE	Maximale Combo-Power-ups

DSF Freestyle Scooter

PSONE Skurrile Typen und spektakuläre Kurse in luftiger Höhe

Der Mastercheat für das Tretrollervergnügen verschafft Ihnen problemlos Zugang zu allen Bonusfahrern und Extrastrecken. Sie können dann sofort Ihr Können hoch über den Wolken auf den abgefahrenen Kursen beweisen. Starten Sie dazu das Spiel mit einem beliebigen Charakter. Kurz nach Beginn pausieren Sie das Spiel und geben folgende Tastenkombination ein: →, ↓, →, ←, →, ↑, → und →. Eine kurze Meldung bestätigt die Aktivierung des Schummelmodus und fordert Sie gleichzeitig auf, das Spiel doch ohne Hilfe zu meistern.



ÜBER DEN WOLKEN Alle Zusatzlevels spielen in luftiger Höhe und erfordern sehr viel Geschick.

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.

Box Champions 2000 (PSone)

Um diese zusätzlichen Charaktere freizuschalten, müssen Sie bei der Namenseingabe für einen neuen Boxer folgende Passwörter eingeben. Die „_“-Zeichen müssen als Leerzeichen eingegeben werden. Um den Boxer für die Duelle abzuspeichern, muss die ●-Taste kurz vor dem Kampf gedrückt werden.

Cheat-Code	Effekt
GARGOYLE	Gargoyle freischalten
TIM_DUNCAN	Tim Duncan freischalten (Basketballer bei den San Antonio Spurs)
ED_MAHONE	Den Boxer Ed Mahone freischalten
SHMACKO	Clown freischalten
ROSWELL	Alien freischalten
MARLON_WAYANS	Den US-Comedian Marlon Wayans freischalten
MARC_ECKO	Marc Ecko freischalten
JERMAINE_DUPRI	Den Hip-Hop-Musiker Jermaine Dupri freischalten



UNHEIMLICHE GERADE DER DRITTEN ART Selbst Aliens kämpfen um den Titel im Mittelgewicht.

Soul Reaver (PSone)

Über diesen Titel gibt es eigentlich nur eins zu sagen: Er gehört in jede Sammlung. Wer *Soul Reaver* wirklich noch nicht besitzt, kann diesen Fauxpas jetzt mit der Platinum Edition des Spiels ausmerzen. Die Cheats zu diesem Highlight aktivieren Sie, indem Sie während des Spiels in den Pause-Modus wechseln, die L1- oder R1-Taste gedrückt halten und die folgenden Tastenkombinationen eingeben. Ein Tonsignal bestätigt die richtige Eingabe. Bitte beachten Sie auch, dass die Abfolge der Cheats in manchen Fällen entscheidend ist. Um zum Fire Reaver zu werden, muss zunächst der Trick zu Make Fire Reaver ausgeführt werden. Als weiteres Beispiel sei genannt, dass der Magie-auffüllen-Befehl erst dann ausgeführt werden kann, wenn zuvor der Trick für eine Glyph e angewandt oder die entsprechende Stelle im Abenteuer passiert wurde.

Effekt	Tastenkombination
Energie auffüllen	↓, ●, ↑, ←, ↑ und ←
Lebensenergie auf die nächste Stufe heben	→, X, ←, ▲, ↑ und ↓
Maximale Lebensenergie	→, ●, ↓, ↑, ↓ und ↑
Magie auffüllen	→, →, ←, ▲, → und ↓
Maximale Magie	▲, →, ↓, →, ↑, ▲ und ←
Barrieren überwinden	↓, ●, ●, ←, →, ▲ und ↑
Wände erklimmen	▲, ↓, L2, →, ↑ und ↓
Raziel verletzen	←, ●, ↑, ↑ und ↓
Soul Reaver	↓, ▲, L2, →, →, ↓, ↓, ←, ▲, ↓ und →
Aerial Reaver	X, →, ↑, ↑, ▲, ←, ←, → und ↑
Kain Reaver	X, ●, →, ▲, ←, ←, → und ↑
Fire Reaver	↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, ●, → und ↓
Fire Reaver herstellen	▲, →, ↓, ● und ↑
Force	←, →, ●, ←, → und ←
Constrict	↓, ↑, →, →, kreis, ↑, ↑ und ↓
Force-Glyphe	↓, ←, ▲, ↓ und ↑
Stein-Glyphe	↓, ●, ↑, ←, ↓, → und →
Sound-Glyphe	→, →, ↓, ●, ↑, ↑ und ↓
Wasser-Glyphe	↓, ●, ↑, ↓ und →
Feuer-Glyphe	↑, ↑, →, ↑, ▲, L2 und →
Sonnenlicht-Glyphe	←, ●, ←, →, →, ↑, ↑ und ←
Ebenenwechsel jederzeit	↑, ↑, ↓, →, →, ←, ●, →, ← und ↓
Alle Fähigkeiten	↑, ↑, ↓, →, →, ←, ●, →, ← und ↓

... UND ERLÖSE UNS VON DEM BÖSEN Raziel räumt unter den Vampiren auf.



Supercross

PSONE Die vielen Cheats für das Motorradrennspiel sorgen für eine regelrechte Motocross-Mania.

Da haben sich die Entwickler von EAs Motocross-Simulation ja richtig was einfallen lassen. Eine derartige Fülle an Bonuscharakteren, Moves und Cheats findet man nur bei einer Hand voll PSone-Spielen. Um die Extras zu aktivieren, müssen Sie nur die folgenden Codewörter auf dem „Enter Codes“-Bildschirm im Optionsmenü eingeben.

Cheat-Code	Effekt
NDFSPD	Unendlicher Turbo
UNLIMITEDPC	Unendlicher Power-Clutch
JOKERIDERS	Alle Spaßfahrer freischalten
NOBIKES	Unsichtbare Motorräder freischalten
NORIDERS	Unsichtbare Fahrer freischalten
I AM WEAK	Schwächen der Fahrer anzeigen
LOFENCES	Niedrigere Kursbegrenzungen
EXPLODE	Veränderten Text im Freestyle-Modus freischalten
NUTSANDBOLTS	Parts Unlimited Championship freischalten
SUPPLIESONLINE	Wrenchhead Championship freischalten
NEEDNEWEXHAUST	FMF Championship freischalten
THROWMEGOOGLES	Scott Championship freischalten
SHOESANDTRICKS	Etnies Freestyle Games freischalten
WMXPLIBWWA	Washougal-Kurs freischalten
OTRATTWTGHWG	Riverbed-Kurs freischalten
OSSFMOGLFM	Launching-Pad-Kurs freischalten
PEANUTBUTTER	Agent Albert freischalten
ONESMALLSTEP	Astro Nut freischalten
POSSUMPANCAKES	Billy Ray MudMullet freischalten
FORTYFOUR	Bob Page freischalten
MARROWMAN	Bones freischalten
PLAIDROCKS	Brave Scotsman freischalten
MACK DADDY	Dave Davis freischalten
IRONMAN	David Bailey freischalten
LOOKMANOBODY	Doctor Invisso freischalten
LETSGOEAGAL	EA Gal freischalten
EASPORTSRIDE	EA Guy freischalten
WWWECKOCOM	Ecko Rider freischalten
MASKEDMAN	El Lunchador freischalten
AMERICAN	Freedom Fighter freischalten
HAVEANICEDAY	Happy Smiley freischalten
MMMSQUIRREL	Harry Bigfoot freischalten
HARVEYSAYSRELAX	Hot Hub Harvey freischalten
4XUSMXDNCHAMP	Johnny O'Marra freischalten
HONORFIST	Moto Samurai freischalten
METALDUDE	MR-34-Roboter freischalten

HABEN SIE FLUGANGST?
Spektakulären Sprungeinlagen gehören einfach dazu.



RETURN OF THE ZOMBIE Wer hätte gedacht, dass Untote so gelenkig sein können? Und so hoch springen oder überhaupt Motorrad fahren können?

9xBELGIANCHAMP	Roger DeCoster freischalten
PYRAMIDSCHEME	Sarcophagus Jones freischalten
ENDZONEDANCE	Smitty Sugarlegs freischalten
WHOSTHAT	Some Guy freischalten
BUNGAVEE	Space Overlord freischalten
THREEPIECESUIT	Spitt Polish freischalten
TRIPLELEAPER	Supercross Avenger freischalten
SIDEBURNS	Den „King“ freischalten
LOVESBRAINS	Zombie freischalten
MELLOWOUT	TieDye Guy freischalten
POLKADOT	Tricky den Clown freischalten

Um die folgenden Stunts und Moves auszuführen, müssen Sie die Stunt-Taste gedrückt halten und dann (im Flug!) die folgenden Tastenkombinationen für den jeweiligen Trick eingeben.

Stunt/Move	Tastenfolge
3600	↓, → und ↑
Airwalk	→ und ↑
Back Fender Grab	↓ und ↓
Backflip	←, ↓ und →
Bar Hop	→ und ←
Blende	↑, → und ←
Candy Bar	↑ und ←
Cliffhanger	↓, ↑, ↓ und ↑
Clown Flip	↑, ←, ↑ und ↑
Cordova	→ und
Front Fender Grab	↑ und ↑
Gorilla Thumper	→, ← und ↓
Hart Attack	→, ↓ und ↑
Heel Clicker	← und →
Indian Air Superman Seatgrab	→, ↓ und ←
Lazy Boy	↑, ↓, ↑ und ↓
McMetz	←, →, ← und →
Mulisha Air	←, ↓ und ↑
No Footed Can Can	↓ und →
No Footed Nac Nac	← und ↓
No Footer	↓
No Hander	↑
Nose Wheelie	▲ und ↑ gleichzeitig drücken
Nothing	↑ und ↓
One Handed Superman Seatgrab	→, ↑ und ←
Pendulum	→, ←, → und ←
Rodeo	←, ↑ und →
Rollover	←, ↓ und ←
Saran Wrap	↑ und →
Superman	↓ und ↑



Ford Racing

PSONE Heizen Sie mit einem Ford Ka, einem Voyager oder einem von zehn weiteren Fahrzeugen über die Pisten.

Um alle Fahrzeuge freizuschalten, gehen Sie auf den „Hidden Items“-Bildschirm, halten L1, L2, R1 und R2 gedrückt und geben folgende Tastenkombination ein:

→, ←, ●, ■, ←, →, ■ und ●

Für das Freischalten der übrigen Strecken gelten die gleichen Voraussetzungen. Die zugehörige Tastenkombination lautet:

←, →, →, ■, ■, ●, → und ■



UNHEIMLICHES KRAFTPAKET Der experimentelle Ford GT 90 ist das interessanteste und vor allem schnellste Fahrzeug im Spiel.

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.

Captain Buzz Lightyear – Star Command (PSone)

Die Abenteuer des wackeren Astronauten sind ebenso abwechslungsreich wie schwer. Glücklicherweise können Sie mit diesen sehr hilfreichen Gamebuster-Codes unter anderem die extrem knapp bemessene Zeit für jeden Level verlängern oder sich gar alle Waffen von Beginn an verschaffen.

Unendlich Gesundheit	800B 5C26 0188
Max. Chips	800B 5C2E 03E7
Unendlich Jetpack-Treibstoff	800A A928 0900
Habe alle kleinen, grünen Männchen	800A A31C 0005
	800A A380 0005
Stoppuhr angehalten (Drücke L2)	D00E 6702 FEFF
	8008 72C8 0000
Stoppuhr läuft weiter (Drücke L2)	D00E 6702 FDFF
	8008 72C8 0D08

STRAHLENDER COMIC-HELD Buzz macht dem bösen Zurg den Garaus.

Alle Levels und Missionen freigeschaltet	5000 0D01 0000
und bestanden (Anm. 1)	300D 4CEA 007F
Alle Waffen freigeschaltet und	5000 0402 0606
unendlich Munition (Anm. 1)	800B 4D21 0300
	5000 0802 0000
	800B 8E5C 3E70



Koudelka (PSone)

Beim düsteren Horror-Rollenspiel mit dem hübschen Medium müssen Sie ein paar ziemliche happige Kämpfe überstehen und einige fiese Rätsel lösen. Mit diesen Codes sollte dies aber kein Problem mehr sein.

Kein MP-Verbrauch	D008 ACD4 FFFF
	8008 ACE8 0000
	D008 ACD4 FFFF
	8008 ACEA 0000
Unendlich Gegenstände und Munition	D008 B3EE AE00
	8008 B3F0 0000
	D008 B3EE AE00
	8008 B3F2 0000

ENDSTATION SEHNSUCHT Die Heldin in einem eher seltenen, verträumten Moment.



Zeit angehalten	8006 2564 0000
	8006 2566 0000
Unendlich Munition für den SA-Revolver	301D 960C 0005
Maximale Munition für den SA-Revolver	301D 961D 0006
Keine Zufallskämpfe:	
An (drücke L1 und R1)	D00B 7182 F3FF
	8007 30D2 2A00
Aus (drücke L2 und R2)	D00B 7182 FCFF
	8007 30D2 2442

Sudden Death (Anm. 2):	
An (drücke L1 und L2)	D00B 7182 FAFF
	8008 70AE A480
Aus (drücke R1 und R2)	D00B 7182 F5FF
	8008 70AE 8482

Durch Wände und Gegenstände gehen (Anm. 3):	
An (drücke L1 und R2)	D00B 7182 F9FF
	800C 0C6E 2414
	D00C 0C6E 2414
	800C 0C6C 0000
Aus (drücke L2 und R1)	D00B 7182 F6FF
	800C 0C6E 8FB4
	D00C 0C6E 8FB4
	300C 0C6C 0020

Anmerkung 1: ROM-Version 2.2 oder höher benötigt.
Anmerkung 2: Code einschalten, wenn man den Feind angreift. Code ausschalten, wenn man selber angegriffen wird.
Anmerkung 3: Code ausschalten, bevor ein neuer Raum geladen wird.

INFO Die Schummelecke für Importfreaks

Cheats & Codes für Importspiele



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.

Cool Boarders 2001 (PSone)

Wann Sonys aktuelle Snowboard-Sim in Deutschland erscheinen wird, steht noch in den Sternen. Importspezialisten können sich aber schon jetzt das Spiel aus den Staaten besorgen und über eisige Pisten brettern und spektakuläre Stunts ausführen. Der Master-Cheat wird Ihnen dabei bestimmt eine große Hilfe sein. Mit ihm können Sie alle Charaktere, Snowboards, Kurse und sogar Zusatzoptionen freischalten. Um den Cheat zu aktivieren, müssen Sie nur ein neues Spiel starten und als Spielernamen „IGOTITALL“ angeben. Viel Spaß mit den nun freigeschalteten Bonus-Features.

HALSBRECHERISCH Auch diesmal können Sie wieder viele Tricks und Stunts ausführen.

NASCAR 2001 (PSone)

Jedes Jahr werden die vielen NASCAR-Fans in Amerika mit einer Fülle neuer Spiele zu dieser Rennserie beglückt. Das Interesse der deutschen Rennsportfans hält sich jedoch etwas in Grenzen, weshalb man viele dieser Titel auch nur als Import bekommt. Der aktuelle EA-Titel zum Thema NASCAR wird in Deutschland wohl ebenfalls nicht erscheinen, Importfreaks haben das Spiel aber bestimmt schon in ihrer Sammlung und freuen sich über die folgenden Cheats. Gehen Sie dazu ins Optionsmenü und wählen „Credits“ und dann „Developers“ an. Nach dem Ende der Videosequenz, sobald die Credits anlaufen, können Sie dann die Tastenkombinationen eingeben.

Effekt

Tastenfolge

Proving-Grounds-Kurs freischalten	R1 halten und dann ←, ●, ↑, ↓, →, → und → drücken
Treasure-Island-Kurs freischalten	L2 halten und dann ■, ●, ■, ↑, ↑, ↓, ↑, ←, → und X drücken
KC Monoxide (#101) freischalten	L2 halten und dann ■, ●, X, ↓, ↑, → und ← drücken
„Shorty“ Leung (#100) freischalten	R2 halten und dann ■, ●, X, ↑, ↓, ← und → drücken
Jocko Michaels (#167) freischalten	L1 halten und ■, ▲, ■, ●, ■ und X drücken
Asher Boldt (#153) freischalten	L2 halten und dann ■, ●, ▲ und X drücken
2. Design von John Andrettis Wagen freischalten	R1 halten und dann ■, ▲, ■ und ▲ drücken



KOPF AN KOPF Vor dem Rennen werden die Fahrer der jeweiligen Startreihe ausführlich vorgestellt.

NBA Hoopz

PSONE PLAYSTATION 2 Verändern Sie die unkomplizierte, schnelle

3-on-3-Basketball-Action ganz nach Ihren Wünschen.

Bei *NBA Hoopz* ist alles ein bisschen anders – und das gilt nicht nur für das Geschehen auf dem Court. Sogar die Cheats werden hier anders eingegeben. Um sie zu aktivieren, geben Sie während des „Versus“-Ladebildschirms folgende Tastenkombinationen ein. Die drei Zeichen am unteren Bildrand zeigen an, welche Kombination Sie gerade eingeben. Wenn Sie bei der Eingabe der Codes schnell und zielsicher zu Werke gehen, können Sie sogar mehrere Cheats für das folgende Spiel aktivieren.

Effekt

Tastenfolge

Unendlich Turbo	■, ■, ■, ▲, ●, ● und ↑
Strand-Court	▲, ▲, ●, ●, ● und ←
Straßen-Court	■, ■, ■, ▲, ▲ und ←
Heimtrikots	▲, ●, ●, ●, ● und →
Auswärtstrikots	▲, ▲, ●, ●, ●, ● und →
ABA-Basketball	■, ▲, ● und →
Einfache Würfe	■, ▲, ▲, ● und ←
Trefferwahrscheinlichkeit anzeigen	▲, ● und ↓
Hotspot anzeigen	■, ▲ und ↓
Goaltending verbieten	■, ■, ■, ■, ▲, ▲, ▲, ▲, ●, ●, ●, ● und ←
Fouls verbieten (Anm. 1)	■, ■, ▲, ▲, ●, ● und →
Hotspots verbieten (Anm. 1)	■, ■, ■, ● und ↑
Spieler mit großen Köpfen	■, ■, ■ und →
Spieler mit kleinen Köpfen	■, ■, ■, ▲, ▲, ▲ und ←
Kleine Spieler	■, ■, ■, ■, ■, ▲, ▲, ▲, ▲, ●, ●, ● und ←

FEUERTEUFEL Die Slamdunks der NBA-Stars sind im wahren Sinne des Wortes heiß!



NEUER BASKETBALLTREND? Der Strand ist einer der Bonus-Courts. Haben Sie die großen Köpfe des Heimteams bemerkt?

Anmerkung 1: Das Einverständnis beider Spieler ist nötig, um diesen Cheat zu aktivieren.

Star Wars: Starfighter

PLAYSTATION 2 Diese Cheats unterstützen Sie bei Ihrem Kampf gegen die böse Handelsföderation!

LucasArts' neuester Space-Shooter ist voll von nützlichen Cheats und witzigen Einfällen des Entwicklerteams. Alle Codewörter werden unter dem Menüpunkt „Codes“ in den Optionen eingegeben.

Cheat-Code	Effekt
JAMEZ	Verfolgen Sie den Arbeitstag eines Zeichners von LucasArts.
WOZ	Verstecktes Weihnachtsvideo freischalten, in dem Nym vorkommt
JARJAR	Jar-Jar-Modus freischalten. Damit werden die Kontrollen der Raumschiffe umgekehrt.
SIMON	Bild des Entwicklerteams freischalten
OVERSEER	Alles bis auf die Bonus-Multiplayer-Missionen freischalten
BLUENSF	Experimentelles Raumschiff für Bonus-Missionen freischalten. Um dieses Schiff nutzen zu können, müssen Sie zuerst eine Goldmedaille in jeder normalen Mission des Spiels erreichen oder den „OVERSEER“-Code eingeben.
ANDREW	Bonus-Multiplayer-Missionen freischalten
MINIME	Unbesiegbarkeit freischalten
NOHUD	Cockpit-Display ausschalten
HEROES	Raumschiff- und Besetzungsgalerie freischalten
SHIPS	Galerie mit gegnerischen Raumschiffen freischalten
PLANETS	Planetengalerie freischalten
TEAM	Weiteres Bild des Entwicklerteams freischalten
CREDITS	Credits des Spiels freischalten
LTDJGD	Nachricht eines Programmierers an seine Söhne freischalten
SHOTS, SIZZLE, HOTEL	„Default“-Bildschirm freischalten

■ **DOG FIGHT** Die Raumschiff-Duelle im All bieten wilde Action.



■ **FROHE WEIHNACHTEN** Dieses Christmas-Video zeigt, wie abgedreht die Programmierer bei LucasArts wirklich sind.

Power Rangers: Lightspeed Rescue

PSONE Diese Cheats führen Sie mit Lichtgeschwindigkeit zum Spielspaß!

Bei der Eingabe der Codes für das Superhelden-Beat-'em-Up müssen Sie glücklicherweise keine langwierigen und umständlichen Tastenfolgen eingeben. Im Spiel gibt es einen speziellen Menüpunkt, bei dem Sie die jeweiligen Codewörter eingeben können.

Cheat-Code	Effekt
OMEGA	Level überspringen
FOREVER	Unendlich viele Continues
IMMORTAL	Unendlich Leben
SHOWCASE	Alle Bildergalerien freischalten
D4B7E109G7	Unendlich Gesundheit
N7F6U2A5A1	Unendlich RPE-Moves
ULTIMATE	Titanium Ranger freischalten



■ **MARTIAL ARTS FÜR KIDS** In den Galerien finden Sie auch Bilder aus der Fernsehserie.

INFO Lesertipps

Von Lesern für Leser

Haben Sie einen geheimen Level erspielt? Oder ein nützliches Passwort herausgefunden? Dann lassen Sie andere Leser an Ihrem Wissen teilhaben.

WCW Backstage Assault

PSONE Wrestling-Action an ungewöhnlichen Orten, bei der (fast) alles erlaubt ist.

Um die Cheats bei dem kurzweiligen Wrestling-Titel zu aktivieren, müssen Sie im Hauptmenü folgende Tastenkombinationen drücken:

Effekt	Tastenfolge
Unendlich viel Ausdauer	R1, R1, ▲, R1, R1 und ▲
Unzerstörbare Waffen	L1, R1, L1, R1, ■ und ■
Dicke Frauen	R1, R1, ▲, ▲, L1 und L1
Kleine Wrestler	R1, R1, L1, L1, ■ und ■
Veränderte Grunzlaute	R1, L1, R1, L1, ▲ und ▲
Niedrige Erdanziehungskraft	R1, L1, L1, L1, ■ und ▲



■ **CLUB DER DICKEN FRAUEN** Durch die Cheats legen die weiblichen Wrestler etwas an Gewicht zu.

Marco Heider

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 Play Zone
Kennwort Lesertipps • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
E-Mail: pztipps@computec.de

HERZLICHEN DANK!

Alexander Bongartz – Thomas Claesen – Dominik Gach – Carlo Gasde – Katharina Gerhardt – Christian Hamer – Per Heckel – Florian Jocham – Tim Lemke – Oliver Liermann – Richard Marx – Elke Pollack – Oliver Segessenmann

Die Lesertipp-Einsendungen der hier abgedruckten Personen können leider nicht honoriert werden.

Final Fantasy IX ^{Teil 2}

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

Mit großen Schritten geht es auf das Ende dieses großartigen Rollenspiels zu. Wir lassen Sie auch auf den letzten Metern nicht im Stich und helfen Ihnen weiter.

Komplettlösung CD 3 – Fortsetzung

Wo hält sich der Herzog auf?

Lindblum

Nachdem Sie alle drei Medizinsorten im Gepäck haben, suchen Sie im Schloss wieder den Herzog im Thronsaal im zweiten Stock auf.

Soll ich Quina im Einkaufsviertel aufsuchen?

Wenn Sie wollen, können Sie Quina aus einer Misere helfen. Bezahlen Sie die 100 Gil und Quina kann sich Ihnen sofort wieder anschließen. Sie können aber auch einfach gleich vom Schloss zum Hafen gehen – Quina wird trotzdem dort erscheinen und sich der Gruppe anschließen.



Soll ich gleich zum Wasserdrachentor fahren?

Bevor Sie den Hafen aufsuchen, sollten Sie die versteckte Kiste beim Erd-drachentor aufstöbern, die ein Allheilmittel enthält. Am Wasserdrachentor ist ein Chimärenreif im hinteren Bildteil versteckt. Wenn Sie diese Gegenstände aufgenommen haben, können Sie sich auf das Schiff des Herzogs begeben.



INFO Kreuzfahrt

Nehmen Sie sich mit der „Blauen Narzisse“ die Zeit, folgende Orte aufzusuchen, um Abilities zu lernen und sich wertvolle Ausrüstung anzueignen.

Ort

Alexandria

Aktion

Es sind wieder viele Gegenstände in den Stadtteilen versteckt.

Gizarmalukes Grotte

Kuponüsse zu den Mogrys bringen

Chocobos Wald

Schätze und Choco-Karten ausbuddeln

Ort

Esto Gaza (Nordwestkontinent)

Aktion

Mithrilgegenstände kaufen

verschiedene Strände

Zombiewal bekämpfen und Quina die Ability „Lv. 5 Tod“ lernen lassen

Qus Morast

(Insel im Südwesten)

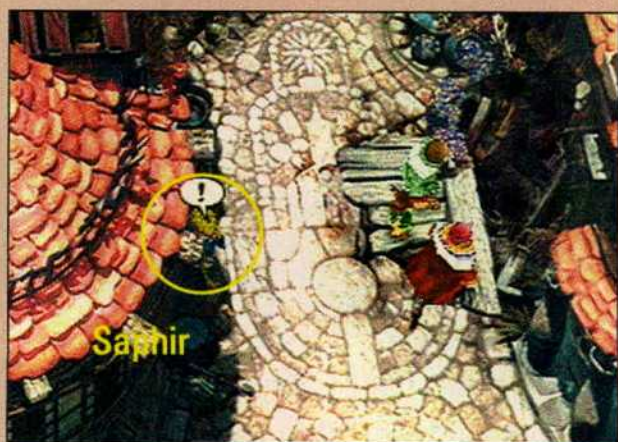
Quina Frösche fangen lassen

Sudentor

Hier sind einige Gegenstände versteckt.

INFO Fundorte im zerstörten Alexandria

Damit Sie nicht endlos in Alexandria herumlaufen, zeigen wir Ihnen die Fundorte der verschiedenen Gegenstände.



Wo soll ich mit der „Blauen Narzisse“ denn nun hinfahren?

Sie haben zu diesem Zeitpunkt im Spiel sehr viele Möglichkeiten. Wenn Sie einfach schnell mit der Story vorankommen wollen, sollten Sie gleich zum Äußeren Kontinent fahren und das Dorf der Schwarzmagier aufsuchen. Sie können aber auch erst mal eine regelrechte Kreuzfahrt durch die Welt machen.

Dorf der Schwarzmagier

Was mache ich im Dorf der Schwarzmagier?

Falls Sie noch nicht im Besitz des Schwarzgurtes sind, können Sie diesen jetzt aus dem Obergeschoss des Itemladens mitnehmen. Begeben Sie sich dann zum Friedhof im westlichen Teil des Dorfes. Folgen Sie Vivi nach dem Gespräch zur Chocobo-Hütte in den Ostteil des Dorfes. Kehren Sie zum Schiff zurück und fahren Sie in den Ostteil des Äußeren Kontinents.



Kujas Versteck

Wie finde ich Kujas Versteck?

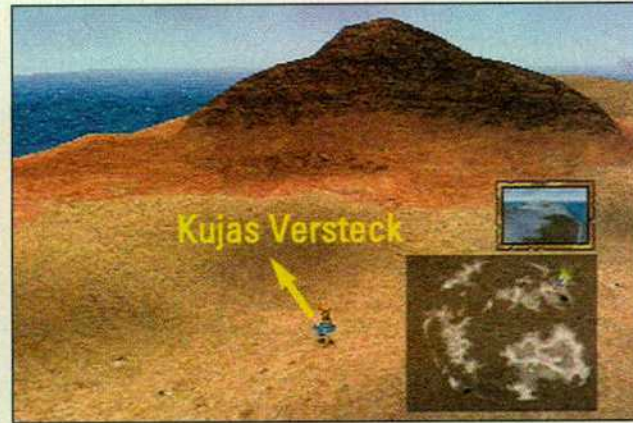
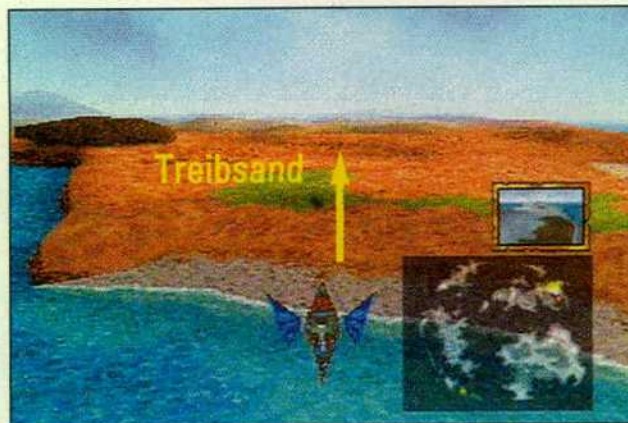
Im Osten befindet sich eine große Bucht mit flachem Sandstrand. Dort sollten Sie landen und geradewegs nach Norden laufen. Kujas Versteck befindet sich im Innern eines Sandstrudels. Suchen Sie den nordwestlichen Strudel auf – Sie erkennen ihn daran, dass aus ihm keine Sandwolken aufsteigen.

Was mache ich beim Treffen mit Kuja?

Gehen Sie auf Kujas Angebot ein und stellen Sie sich anschließend mit Zidane zwischen die beiden Schwarzmagier. Nachdem Sie teleportiert worden sind, müssen Sie sich zum Luftschiff „Hildegard 1“ durchkämpfen.

Wie soll ich meine Charaktere aufteilen?

Kuja gibt Ihnen den Hinweis, dass Magie in Oeil Vert nicht viel helfen wird. Stellen Sie daher eine schlagkräftige Truppe aus



Soll ich gleich nach Oeil Vert reisen?

Zidane, Freia und Steiner zusammen. Um die Gruppe heilen zu können, sollte entweder die Prinzessin oder Eiko mit im Team sein.

Vergessener Kontinent

Bevor Sie sich nach Süden, nach Oeil Vert, aufmachen, können Sie im nördlichen Teil des Kontinents nach Herzenslust mit den Monstern „trainieren“. Aber Vorsicht, die Monster auf diesem Kontinent haben es in sich. Die gefährlichen Kaktor-Wesen tauchen zum Beispiel gleich in Vierergruppen auf und sind dadurch nicht leicht zu besiegen. Sie können sich das Reisen er-

Wie finde ich Oeil Vert?

leichtern – im Norden befinden sich Chocobo-Spuren, so dass Sie mithilfe des Gizarkrautes zu einer Reitgelegenheit kommen. Ebenfalls im Norden befindet sich auch noch ein Morast der Qus. Sollte Quina in der Gruppe sein, können Sie wieder einige Frösche fangen, um Quina zu trainieren.

Der gesuchte Ort ist zwar auf der Weltkarte vermerkt, aber dennoch schwer zu finden, da die Canyonlandschaft verwinkelt und verwirrend ist. Am besten benutzen Sie einen Chocobo (im Norden zu finden). Damit sparen Sie die nervigen Zufallskämpfe und gelangen außerdem schneller ans Ziel.

INFO Oeil vert



Nutzen Sie die Möglichkeit, bei Mogry Mimosa einzukaufen und abzuspeichern. Betreten Sie die Anlage und halten Sie sich zuerst rechts. Bei Moel können Sie Mimosas Brief abgeben. Unter Umständen hält sich dort auch Stiltkin auf, dem Sie wieder ein Gegenstandsortiment abkaufen können. Im gleichen Raum ist im hinteren Bildteil eine Truhe mit einem Gaiakittel. Kehren Sie danach in die Eingangshalle zurück. Wenn Sie die Treppe hochgehen, finden Sie in der Truhe rechts die Wurf- waffe Morgenschein. Laufen Sie nach links und aktivieren Sie die blaue Kugel. Links davon ist eine Truhe mit einem Elixier. Gehen Sie danach in der Eingangshalle unten nach links weiter. Im nächsten Raum finden Sie in der oberen Truhe eine Stahlrüstung. Marschieren Sie die Treppe links unten hinab, um zu vier merkwürdigen Lichtern zu gelangen. Beginnen Sie mit deren Untersuchung



oben links und gehen Sie dann im Uhrzeigersinn weiter (1 bis 4). Verlassen Sie die Kammer durch den oberen Ausgang und aktivieren Sie die große Kugel. Danach ist die versiegelte Tür in der Eingangshalle offen. Marschieren Sie nach der Unterhaltung mit den Masken zur Kammer mit dem Mogry zurück und speichern Sie besser ab. Von da gehen Sie weiter nach rechts zur Fahrstuhlplattform. Stellen Sie sich auf einen harten Kampf mit dem Boss „Arche“ ein.





Wie bekämpfe ich die Epitaph-Monster?

Es gibt einen einfachen Trick, mit diesen Monstern fertig zu werden. Lassen Sie den erstbesten Charakter eine Goldnadel gegen den Gegner anwenden. Der Epitaph ist damit sofort besiegt.

INFO Boss: Arche

HP: 20.0002

Wenn möglich, lassen Sie Ihre Charaktere die Ability „Felsenfest“ anlegen, um sich vor dem Konfus-Zauber des Gegners zu schützen. Ebenso sind „Konter“ und „Tontauben“ hilfreich gegen diesen mächtigen Gegner. Wenn Zidane in Trance gerät, lassen Sie ihn seine mächtigsten Tricks („Plan 9“ oder „Ah Puch“) anwenden.

Die Sanduhr

Was muss ich mit Cid tun?

Flitzen Sie mit Cid nach rechts. Bei dem Monster dürfen Sie sich immer nur bewegen, wenn Sie das Untier nicht anschaut. Sparen Sie sich die Zeit, Waage und Gewichte zu untersuchen. Die richtige Kombination lautet „Lehm – Stein – Eisen“.



Was mache ich zuerst mit Eiko?

Wüsten-Palais

Führen Sie Eiko zunächst nach rechts – dort können Sie bei einem Mogry abspeichern. Nutzen Sie die Gelegenheit, die Abilities und Ausrüstung Ihrer Gruppe zu optimieren. Die Gegner im Palast wenden „Gift“, „Konfus“, „Schlaf“ und „Stop“ an – schützen Sie sich nach Möglichkeit davor. Wenn Sie bereit sind, marschieren Sie nach links und die Treppe hoch.

Was hat es mit den Statuen auf sich?

Zünden Sie bei der linken Engelsstatue den Leuchter an, nachdem das Wüsten-Palais-Logo verschwunden



ist. Daraufhin erscheint eine leuchtende Perle, die Sie untersuchen sollten (Schwur-ring). Laufen Sie im nächsten Bildschirm zunächst ganz nach rechts und dann nach links. Die Köpfe der Dämonenstatuen folgen Ihnen – dadurch wird eine magische Treppe aktiviert, die Sie hochlaufen sollten. Oben entzünden Sie die nächsten Kerzen. Bei der rechten Dämonenstatue erscheint daraufhin eine Truhe (Elfenohrring). Laufen Sie dann nach links weiter.

INFO Gegner Infos

Im Palais werden Sie des Öfteren auf die m&m&m's treffen. Ist deren oberster Kopf rot, sind Zaubersprüche sehr effektiv – ist der Kopf blau, sollten Sie physisch angreifen.

Wie gehe ich in der Halle mit den Leuchtern vor?

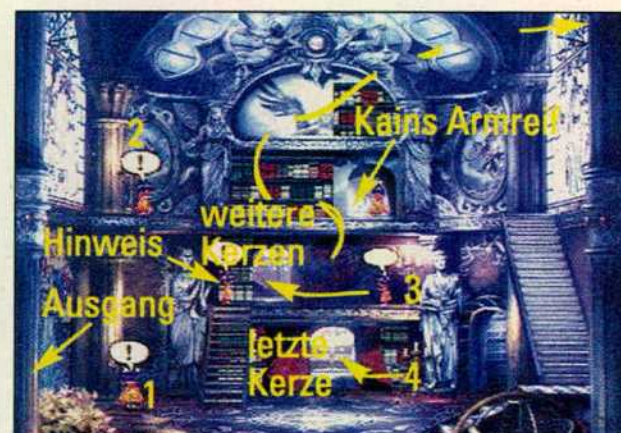
Schauen Sie sich den Screenshot an – Sie müssen die Feuerschalen in einer bestimmten Reihenfolge (1 bis 9) öffnen. Danach können Sie sich die Fußkette holen und durch den Durchgang rechts weiter zur Bibliothek gehen. Im Durchgang können Sie eine weitere Kerze vor einer Statue anzünden und eine weitere Perle durchsuchen (Stahlrüstung). Vergessen Sie nicht, oben bei der Treppe, den Kerzenleuchter anzuzünden.



Was muss ich in der Bibliothek tun?

Bibliothek

Entzünden Sie zuerst die Kerze unten links. Gehen Sie dann die Treppe rechts hoch, um oben links die zweite Kerze zu entzünden. Der Gang führt zu einer Perle mit Kains Armreif. Zurück



in der Bibliothek finden Sie auf der mittleren Empore links einen Rätselhinweis und rechts einen weiteren Kerzenständer. Folgen Sie dem neuen Gang und zünden Sie zwei weitere Kerzenleuchter an. Kehren Sie wieder zu den Büchern zurück und zünden Sie die Kerze unten rechts und danach die letzte auf dem unteren Geheimbalkon an. Danach ist links beim Fenster der Ausgang frei. Speichern Sie auf jeden Fall bei dem Mogry ab.

Schattenspiele

Wenn Sie die Halle mit den Wandskulpturen betreten, entzünden Sie nach und nach alle fünf Kerzen. Somit können Sie zwei weitere Perlen untersuchen und erhalten eine Kapuze und einen Eisenhandschuh. Löschen Sie danach die Kerzen 2 und 4 wieder aus – dadurch erscheint eine magische Treppe, an deren Ende Sie einen weiteren Leuchter entzünden müssen. Bevor Sie dies tun, sollten Sie noch einmal bei dem Mogry abspeichern, da das Entzünden der letzten Kerze den nächsten Boss herbeiruft.



INFO Boss: Mecholith

HP: 12.119

Beim Kampf gegen dieses Monster zählt sich das Untersuchen der Perlen aus. Wenn Sie zuvor alle sechs Perlen untersucht haben, schlägt der Versuch des Mecholiths, seine Kräfte zu steigern, fehl. Legen Sie vor dem Kampf Eiko einen Rubin an, damit Sie „Karfunkel“ rufen kann. Der Reflek-Schutz ist für diesen Kampf sehr wichtig. Sprechen Sie Ihre Angriffszauber immer auf Ihre geschützten Charaktere aus – so durchdringen Sie den Reflek-Schutz des Gegners.



Namingway-Karte

Wieder im Palais

Bevor Sie die Verfolgung Kuja aufnehmen, sollten Sie bei dem Tisch links etwas stöbern – dort verbirgt sich die spielstarke Namingway-Karte für das Tetra-Master. Benutzen Sie dann den Teleporter, der zum Dock führt. Legen Sie an der Ablegestelle den kleinen Hebel rechts um und klettern Sie die Strickleiter hinunter.

Esto Gaza

Machen Sie auf jeden Fall erst mal einen Einkaufsbummel im Geschäft rechts. Sie können dort einige sehr gute Waffen (zum Beispiel den Achtkant für Vivi) erwerben.

Vulkan Gurug

Gehen Sie zunächst in das linke Haus. Dort finden Sie 9.693 Gil, Äther, einen Rätselhinweis und ein Rotkäppchen. Gehen Sie nach rechts weiter, bis Sie die Holzplattform erreichen. Klettern Sie nicht gleich das Seil hinunter, sondern holen Sie sich zuerst weiter rechts ein Goldkäppchen aus einer Truhe. Kehren Sie nun zum Seil zurück und rutschen Sie nach unten. Im Raum rechts können Sie abspeichern und einen Dunkelschweif finden. Laufen Sie weiter nach rechts und die Treppen hoch, um einen Gaikittel und einen weiteren Rätselhinweis zu finden. Achtung, auf dem Rückweg werden Sie von zwei Feuerdrachen angegriffen. Eiszauber wirken gut dagegen. Sie können sogar ein Zelt gegen die Monster anwenden, dadurch werden sie mit „Blind“, „Fluch“ und „Gift“ belegt. Gehen Sie am Brunnen links vorbei zur nächsten Hütte. Ein Dämonenharnisch und ein dritter Rätselhinweis erwarten Sie dort. Der Stollen vor der Hütte führt zu einem

Mogry. Nutzen Sie die Gelegenheit zum Speichern und Einkaufen. Die Treppe nach oben führt zu einem Elixier, aber auch zu einem Feuerdrachen. Beim Brunnen müssen Sie den Hebel dreimal nach unten bewegen, um voranzukommen. Unten müssen Sie zwei weitere Feuerdrachen besiegen. Bevor Sie weitergehen, sollten Sie Ihre Gruppe Abilites gegen Gift oder „Reflek“ anlegen lassen – der nächste Endgegner wartet schon im folgenden Bildschirm auf Sie.

INFO Gurug



Legende:

- | | |
|------------------------------------|-----------------------------------|
| 1. 9.693 Gil, Rätselhinweis, Äther | 5. Rätselhinweis, Gaikittel |
| 2. Rotkäppchen | 6. Dämonenharnisch, Rätselhinweis |
| 3. Goldkäppchen | 7. Mogry |
| 4. Mogry, Dunkelschweif | 8. Elixier |

INFO Boss: Kongemini

HP: 24.348

Lassen Sie Eiko schnell die Bestia Karfunkel rufen, um Reflek-Schutz für die Gruppe zu erhalten. Sobald Zidane Trance erreicht, sollte er unbedingt „Ah Puch“ anwenden – dieser Trick verursacht 9.999 Schadenspunkte beim Gegner. Ansonsten ist das Monster anfällig gegen Feuerzauber.



Lindblum/Hildegard 3

Marschieren Sie mit Zidane einfach zum Konferenzraum im zweiten Stock. Verfolgen Sie alle Dialoge genau.

Sie haben mit Ihrem neuen Transportmittel wieder etliche Möglichkeiten, im Spiel voranzukommen. Näheres dazu finden Sie im Kasten Hildegard 3.

INFO Hildegard 3

1. Nutzen Sie die Chance, mit dem Schiff schnell zu den Chocobo-Spuren auf der Welt zu gelangen. Versuchen Sie, möglichst viele Schätze mit dem Chocobo zu bergen. So gelangen Sie in den Besitz wertvoller Waffen und Gegenstände, die Ihnen später im Spiel weiterhelfen.
2. Gehen Sie einmal in den Bord-Modus (Dreieck-Knopf drücken) und schauen Sie sich auf dem Schiff um. Im Bildschirm mit Mahagon befinden sich ein Elixier und ein Zelt bei der Leiter.



3. Wenn Sie einen Abstecher nach Treno machen, können Sie dort im Waffengeschäft ein neues Monster bekämpfen. Als Prämie erhalten Sie ein Paar Hermesstiefel. Sollten Sie noch Stellatia-Münzen besitzen, können Sie diese wieder bei der Baroness eintauschen.
4. Sie können jetzt auch einen weiteren Teil des Südentors erreichen. Neben zwei Elixieren und 3.206 Gil befindet sich dort auch ein weiterer Mogry.
5. Wenn Sie ein Kartensammler sind, lohnt sich ein Besuch am Südentor. Diesmal können Sie die Leiter auf den Planwagen hochklettern. In der Truhe befindet sich eine Elixier-Karte.
6. Fliegen Sie nach Südwesten – auf einer Insel finden Sie den Zugang zur Stadt Daguerreo. Was Sie dort alles machen können, erfahren Sie im Kasten Daguerreo.

INFO Daguerreo

Sammeln Sie zuerst die Münze Capricornus im Wasser auf und wandern Sie rechts weiter. Sie treffen dort einen Mogry. Geben Sie dem Jüngling immer Recht – daraufhin erhalten Sie eine Flare-Karte für Ihre Tetra-Master-Sammlung. Schauen Sie sich den Bücherstapel rechts von dem Jüngling an. Sie können dann dem Gelehrten auf der linken Seite helfen und gelangen so zu einer versteckten Leiter. Drücken Sie auch den Schalter an der Wand. Wenn Sie die Namingway-Karte besitzen, können Sie bei dem wissensdurstigen Mann die Namen Ihrer Charaktere ändern. Außerdem befinden sich zwei Elixiere in diesem Stockwerk (ganz nach links und rechts gehen). Reden Sie mit dem Waffenhändler und begeben Sie sich danach zu den drei Hebeln. Als Erstes müssen Sie den linken Hebel zweimal betätigen und das Loch untersuchen, das freigelegt ist. Schnappen Sie sich dann den Stab, der rechts von den Hebeln am Regal lehnt. Nachdem der Stab im Loch steckt, müssen Sie den rechten Hebel zweimal betätigen. Der Lift ist jetzt repariert und Sie können einige sehr gute Waffen und Ausrüstung beim Händler erwerben.



versteckte Leiter

Soll ich Kuja sofort verfolgen?

Soll ich gleich ins Gurug Gebirge aufbrechen?

Was erwartet mich im Vulkan?

Wo muss ich mit Zidane hingehen?

Soll ich direkt zur Hochburg Ipsen fliegen?

Soll ich Mahagon gehen lassen?

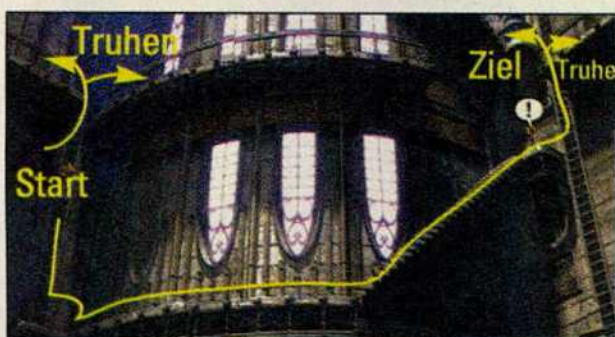
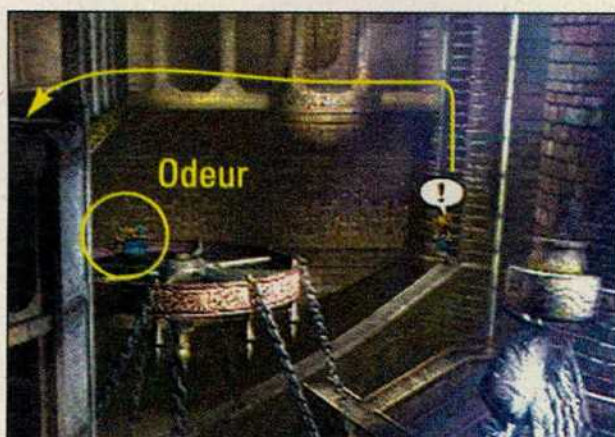
Alte Hochburg Ipsen

Nehmen Sie Mahagons Herausforderung ruhig an. Sie sollten ihm aber vorher wertvolle Ausrüstung abnehmen, um damit lieber andere Charaktere auszustatten. In der Eingangshalle sind zwischen den Pfeilern zwei Truhen, die einen Dolch und eine Aquarius-Münze enthalten. Da in der Burg schwache Waffen sehr viel effektiver sind, sollten Sie Ihre Gruppe damit ausrüsten. Dies gilt jedoch nicht für Rüstungen. Laufen Sie im nächsten Bildschirm nicht an der Truhe mit der Katzenkrallen vorbei. Speichern Sie bei dem Mogry ab und rutschen Sie an der Stange hinunter.

Orientierung in Ipsen

Wie komme ich durch das Labyrinth?

Ab jetzt wird es knifflig – unsere Screenshots sollten Ihnen weiterhelfen, sich zurechtzufinden. Wenn Sie den Raum mit dem roten Teppich erreichen, müssen Sie an dem Wandfresko folgende Reihenfolge wählen, um an das Barrett zu gelangen:



Was mache ich, wenn ich Mahagon getroffen habe?

- Untersuchen
- Dagegedrücken
- Dagegenschlagen
- Mal in Ruhe nachdenken
- Dagegedrücken
- Ganz andere Saiten aufziehen
- Ich brauch erst mal 'ne Pause.

Gehen Sie zur Wand und nehmen Sie die vier Spiegel mit. Danach müssen Sie sich dem nächsten Boss entgegenstellen. Kehren Sie nach dem Kampf zum Mogry zurück. Wenn Sie auf die Falltür unterhalb der Truhe treten, gelangen Sie an die Truhe mit dem Odeur.

INFO Boss: Lamantinaut

HP: 29.186

Setzen Sie keine Eiszauber ein und vermeiden Sie erdelementaren Schaden. Damit richten Sie nicht viel aus. Wirksam sind feuelementarer Schaden und Feuerzauber. Von den Bestias ist Bahamut eine der effektivsten gegen dieses Monster.

Soll ich Ipsen sofort wieder verlassen?

Nein – wenn Sie wieder in der Eingangshalle sind, sollten Sie den Treppenaufgang in der Mitte betreten. Der Gang führt zu einer Truhe mit einem Druidenstab. Fahren Sie dann mit dem Fahrstuhl runter. Tragen Sie die Vasen entgegen dem Uhrzeigersinn im Raum herum und stellen sie diese auf die Steinplatten. Wenn Sie dies ein paarmal gemacht haben, erhalten Sie den „Duft der Weisen“. Die Prinzessin kann damit die Bestia Walküre rufen. Kehren Sie noch einmal zum Mogry zurück und klettern Sie diesmal an der Stange nach oben. So gelangen Sie auf den Kronleuchter mit zwei Truhen.

Wo ist Mahagon?

Rutschen Sie mit Zidane wieder die Stange hinunter. Mahagon liegt im unteren Bildschirmteil verletzt am Boden. Verlassen Sie nun Ipsen.

Die vier Schreine

Reisen Sie mit dem Schiff nach Süden, um den Wasserschrein zu erreichen. Fliegen Sie danach zum Feuerschrein. Er befindet sich nordöstlich von Esto Gaza. Als Nächstes folgt

Was mache ich beim Erdschrein?

der Windschrein, der südöstlich von Oeil Vert versteckt ist. Bevor Sie mit Zidane und Quina den Erdschrein südwestlich vom Wüsten-Palais betreten, sollten Sie in dessen Nähe landen und abspeichern.

Erdschrein

Rüsten Sie Zidane und Quina mit Feder- oder Wüstenstiefeln aus, um den Schaden des nächsten Gegners abzuschwächen. Sehr hilfreich sind auch die Abilities „Immer Reflek“, „Immer Hast“, „Immer Regena“ und „Immer Levitas“.

INFO Die vier Schreine

Damit Sie die vier Schreine nicht lange suchen müssen, sehen Sie die vier Standorte der Schreine auf den Screenshots mit gelben Kreisen markiert.



INFO Boss: Erdtempelwächter

HP: 20.756

Versuchen Sie, den Kampf so lange hinauszuzögern, bis Zidane in Trance verfällt. Mit „Ah Puch“ haben Sie dann leichtes Spiel mit dem Gegner. Quinas „Himmelswind“ leistet für die Heilung hervorragende Dienste. Hat das Monster etwa 15.000 Schadenspunkte erlitten, kann Quina sogar den Gegner „auffressen“.

Wie bereite ich mich auf die Reise nach Terra vor?

Insel des Lichts

Achtung – nachdem Sie die Insel betreten haben, wird sich die alte Welt gehörig verändern. Falls Sie vorher also noch etwas erledigen wollen, sollten Sie dies vorher tun. Wenn Sie Ihre Gruppe zusammenstellen, sollten Sie bedenken, dass die Abilities „Exorzismus“ und „Tontauben“ sehr hilfreich sind. Stellen Sie sich darauf ein, dass die Monster in Terra bevorzugt „Blind“, „Schlaf“ und „Schweigen“ anwenden – legen Sie also entsprechende Schutzabilities an.

Was mache ich auf der Insel?

Wenn Sie die Stufen nach links runtergehen, können Sie aus zwei Truhen eine Hypnosemütze und einen Drachenreif entnehmen. Auf dem Weg nach unten sind noch weitere Truhen versteckt, die ein Elixier, ein Allheilmittel, einen Zauberstab und einen Dämonpanzer enthalten. Im Treppenraum ist links ein versteckter Durchgang, der sich spiralförmig nach unten windet und zu einer Hexenrobe führt.



Wie gehe ich in Bran Barlu vor?

Bran Barlu

Erkunden Sie als Erstes den rechten Teil des Ortes. Sie finden so zu einem Dunkelschweif. Im gleichen Raum ist ein Mogry in der blauen Vase gefangen. Befreien Sie ihn – er hat einige interessante Waffen und Ausrüstung anzubieten. Wenn Sie den Raum ein zweites Mal betreten, ist Stilzkin darinnen. Er



Wohin soll ich mit Eiko gehen?

verkauft Ihnen wieder ein Dreierpaket (Diamant, Elixier, Äther) für 2.222 Gil. Gegenüber vom Raum, in dem sich die Prinzessin erholen kann, führt ein versteckter Weg zu einer Blitzkappe.

Machen Sie mit dem blauhaarigen Esper-Mädel eine Tour durch Bran Barlu, um einige ATEs aufzurufen. Speichern Sie noch einmal bei dem Mogry ab und begeben Sie sich dann zu dem Mädchen auf den leuchtenden Weg, den Zidane entlanggelaufen ist.

Pandämonium

Folgen Sie einfach Garland tiefer in den Komplex. Sie müssen drei recht schwere Kämpfe hinter sich bringen, auf die Sie sich leider nicht vorbereiten können. Als Gegner erwarten Sie ein Amdusias, ein Abaddon und ein Komodoströdon. Versuchen Sie, bei den Kämpfen immer einen Charakter ausschließlich zur Heilung einzusetzen. Nachdem sich die Gruppe wieder vereinigt hat, sollten Sie auf jeden Fall bei dem Mogry abspeichern. Im Raum rechts davon finden Sie ein Birett. Wenn Sie sich gut vorbereitet haben, gehen Sie nach links, bis Sie einen Schalterraum erreichen. Drücken Sie den Schalter und rennen Sie zum Ausgang, ohne dabei eins der blauen Lichter zu berühren. Sie müssen sonst einen Kampf absolvieren, während der Countdown weiterläuft.

Wie gehe ich mit der Vorrichtung im Kontrollraum um?

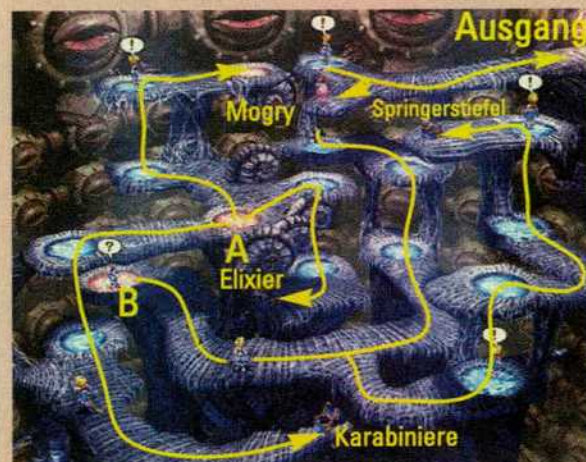
Stellen Sie zuerst den Wert 3 ein. Linker Hand geht es zu den Fahrstuhlplattformen. Mit dem eingestellten Wert 3 gelangen Sie zu einer Kiste mit 20.007 Gil. Zurück beim Kontrollmechanismus stellen Sie den Wert 4 ein und fahren wieder nach oben. Von der

INFO Pandämonium-Labyrinth

Die Orientierung ist ziemlich schwierig in diesem Abschnitt. Mit den beiden Mega-Screenshots dürften Sie sich allerdings problemlos zurechtfinden.



Sie müssen im Kontrollraum lediglich die Werte 3 und später 4 einstellen. So gelangen Sie zu der Truhe mit Gil und danach zum Teleportfeld.



Von der oberen Fahrstuhlplattform gibt es zwei Teleportfelder, die zu den markierten Stellen (A und B) führen. Wenn Sie lediglich schnell zum Ausgang kommen wollen, müssen Sie bei B erscheinen.

obersten Plattform gelangen Sie zu zwei Teleportfeldern. Wenn Sie das rechte benutzen, können Sie sich die Karabiniere und ein Elixier aus den Truhen holen. Der zweite Teleporter bei

INFO Boss: Silberdrache

HP: 24.055

Setzen Sie auf die Abilities „Tontauben“ und „Drachentöter“. Wenn Sie in der Lage sind, Shiva zu rufen oder „Eisga“ zu zaubern, haben Sie leichtes Spiel mit dem Drachen.

der Fahrstuhlplattform führt Sie zu einer Truhe mit Springerstiefeln und zu Mogryzuma. Speichern Sie dort unbedingt ab, bevor Sie nach rechts ins nächste Bild wei-

INFO Boss: Garland

HP: 40.728

Freia „Drakomegäre“ ist sehr effektiv gegen Garland – sie sollte daher unbedingt in der Gruppe sein. Auch die Bestiazauber der Prinzessin fügen Garland erheblichen Schaden zu. Wenn Sie Vivi in der Gruppe haben, sollte er ausschließlich „Eisga“ zaubern.

tergehen. Sie müssen drei Bossgegner in Folge bekämpfen und haben keine Möglichkeit, in der Zwischenzeit Abilities oder Charaktere zu wechseln.

INFO Boss: Kuja

HP: 42.382

Wenn Zidane in Trance verfällt, haben Sie die beste Chance, Kuja enorm viel Schaden zuzufügen. Der Trick „Ah Puch“ zieht dem Gegner satte 9.999 HP ab. Vivis „Eisga“ verursacht ungefähr 3.000 Schadenspunkte pro Angriff.

Komplettlösung CD 4

Was kann ich auf der Invincible tun?

Invincible

Bevor Sie zur entscheidenden Schlacht fliegen, sollten Sie sich im Inneren des Schiffs umsehen. Wenn Sie die Brücke verlassen und nach links gehen, finden Sie in der Truhe eine weitere Stellatia-Münze (Pisces). Machen Sie ruhig noch einen Abstecher nach Treno, um die Münzen einzutauschen und einkaufen zu gehen. In Alexandria können Sie im Glockenturm noch einmal auf Stilzkin treffen und sich in der Schmiede wieder mit neuen Waffen und Ausrüstung eindecken. Auch im Dorf der Schwarzmagier und in Daguerreo sollten Sie sich noch einmal in den Läden umsehen.

INFO Die 13. Stellatia-Münze

Wenn Sie der Baroness zwölf Münzen gebracht haben, antworten Sie ihr, dass immer noch eine fehlt. Reisen Sie daraufhin mit den zwölf Münzen noch einmal zu Quans Höhle und gehen Sie zu der Stelle, an der Sie die Scorpius-Münze gefunden haben. Dort ist jetzt die Ophiuchus-Münze zu finden. Kehren Sie damit nach Treno zur Baroness zurück. Als Belohnung erhalten Sie Cinnas Hammer, wodurch Sie am Ende in den Genuss einer versteckten Szene kommen.



Stellatia-Münze

Wie besiege ich den Kaiserdrachen?

Baum lifars

Atmen Sie tief durch, dieser Bursche verfügt über 54.940 HP. Ihre Gruppe sollte aus Zidane, Prinzessin Garnet, Vivi und Freia bestehen.

Schützen Sie Ihre Charaktere möglichst effektiv gegen die Elemente Wind und Wasser. Legen Sie auch nach Möglichkeit die Abilities „Drachentöter“, „Tontauben“ und „Immer Regen“ an. Vivis „Eisga“ kann gegen das riesige Monster bis zu etwa 6.000 Schadenspunkte verursachen. Freias „Drakomegäre“ ist ebenfalls sehr effektiv in diesem Kampf. Wenn Sie genügend Zelte haben, benutzen Sie diese gegen das Monster, um es zu blenden.

Ort der Erinnerung

Die farbige Kugel am Eingang ersetzt die Funktion eines Mogry – Sie können hier zelten, die Gruppenmitglieder austauschen und speichern. An der rechten Wand führt eine Nische zur Kainslanze, die Freia gut gebrauchen kann. Im nächsten Bildschirm

Was finde ich im Ort der Erinnerung?

können Sie gleich links ein Phantom zum Tetra-Master herausfordern. Wenn Sie die Treppe der Erinnerung hochgehen, achten Sie auf die Empore – dort liegt das mächtige Richtschwert, mit dem Sie Zidane ausrüsten sollten. Danach müssen Sie sich dem nächsten Boss, Kali, stellen.

INFO Boss: Kali

HP: 59.497

Legen Sie Ihren Charakteren nach Möglichkeit die Abilities „Stärkebonus“, „Exorzismus“ und „Thermometer“ an. Zaubern Sie „Reflek“ auf einen Ihrer Charaktere und sprechen Sie Angriffszauber auf den so geschützten Helden, um den „Reflek“ von Kali zu durchbrechen. Wie zuvor, sind Eiszauber und Kälte-Schaden sehr effektiv.

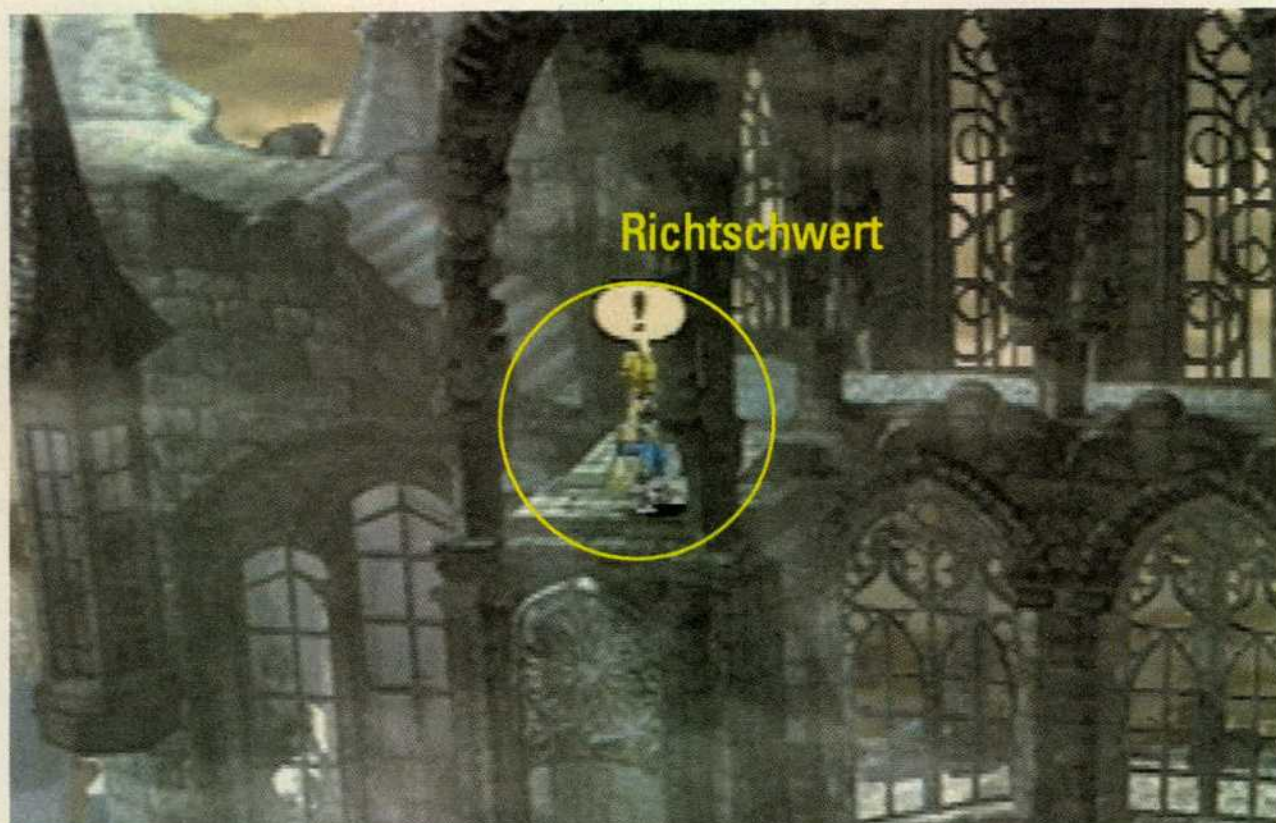
Was mache ich in der Halle mit dem rosafarbenen Himmel?

Nachdem die kurze Sequenz mit der Prinzessin vorüber ist, können Sie an der linken Schale eine Engelsflöte und an der rechten Schale einen Speicherpunkt finden.



Kains Lanze

Speicher-kugel



Richtschiwert

Gibt es an der Treppe mit dem Auge etwas zu entdecken?

Ja, wenn Sie bei den Säulen nach links gehen, finden Sie dort eine Runenkralle versteckt. Sobald Sie die Treppe hochlaufen, müssen Sie sich Tiamat stellen.

INFO Boss: Tiamat

HP: 59.494

Im Prinzip ist dieser Gegner wie Kali zu behandeln. Setzen Sie die gleichen Abilities ein. Achtung – wenn Tiamat seinen Zauber „Levitas“ einsetzt, darf der verzauberte Charakter nicht mehr direkt angreifen, da er sonst hinweggeweht wird.

Was finde ich bei der Ruine der Erinnerung?

Wenn Sie die Treppe hochlaufen, finden Sie rechts einen Durchgang, der zu einem Speicherpunkt führt.

Was erwartet mich am Portal in die Urzeit?

Zunächst sollten Sie die farbige Speicherkugel nutzen. Im nächsten Bildschirm haben Sie nach dem kurzen Intermezzo mit Quina die Möglichkeit, im rechten Bildteil in einer Nische durch Drücken der X-Taste auf die Option „Nix wie weg hier“/„Bleiben“ zu stoßen. Wenn Sie sich entschließen, zu bleiben, müssen Sie sich dem optionalen Boss Hades stellen. Dieser Kampf ist äußerst schwer – dafür können Sie nach dem Sieg eine

INFO Boss: Hades

HP: 55.535

Treten Sie gegen diesen Gegner nur an, wenn Ihre Charaktere etwa 4.000 HP besitzen. Durch den Zauber „Fluch“ ist Hades in der Lage, Ihren Helden mehrere Statusveränderungen gleichzeitig zu verpassen. Gegen Erd-Schaden ist er immun. Schatten-Attacken werden absorbiert. Statten Sie Ihre Gruppe nach Möglichkeit mit „Tontauben“, „Exorzismus“, „Immer Hast“, „Immer Regen“ und „Reflek“ aus, um überhaupt eine Chance gegen diesen Gegner zu haben.

neue Schmiede betreten, die einzigartige Waffen und Ausrüstung enthält. Wenn Sie lieber dem Spielende näher kommen wollen, verlassen Sie den Bildschirm, um sich Aquadon zu stellen.

INFO Boss: Aquadon

HP: 59.496

Auch wenn dieser Gegner aus drei Teilen besteht, sollten Sie sich ausschließlich auf den mittleren Körperteil konzentrieren. „Exorzismus“ und „Stärkebonus“ sind nützliche Abilities in diesem Kampf, ebenso „Thermometer“. Setzen Sie bevorzugt Blitzzauber beziehungsweise die Bestia Ramuh gegen Aquadon ein.

Was mache ich bei der großen Uhr?

Ganz rechts ist wieder ein Speicherpunkt versteckt. Der Balkon bietet für eingefleischte Tetra-Master-Spieler wieder eine Möglichkeit, gegen ein Phantom zu spielen. Gehen Sie dann nach links durch die Tür weiter und klettern Sie die Leiter hoch. Auf dem Balkon ist links der Kronostock versteckt, den Vivi sehr gut gebrauchen kann. Auf der rechten Seite ist ein weiteres Karten-Phantom zu finden. Klettern Sie weiter nach oben, um sich dem Boss Todbringer entgegenzustellen.

INFO Boss: Todbringer

HP: 58.554

Schützen Sie sich gegen Erd-Schaden durch entsprechende Rüstungen oder Abilities wie zum Beispiel „Immer Levitas“. „Exorzismus“ sollte ebenfalls angelegt werden. Der Todbringer ist besonders anfällig gegen Feuerzauber.

Wie gehe ich in der Kristallwelt vor?

Kristallwelt

Halten Sie sich nicht lange auf, sondern folgen Sie dem Pfad bis zur nächsten Spei-

cherkugel. Wenn Sie hier „Teleportieren“ wählen, werden Sie zum Eingang des Levels transportiert. Sie können sich aber nicht mehr zum Kristall zurück teleportieren, sondern müssen alles wieder zu Fuß laufen. Diese Option empfiehlt sich nur, wenn Sie noch nicht genügend Erfahrung haben und die folgenden Endkämpfe chancenlos verlieren würden. Wenn Sie sich bereit fühlen, gehen Sie dem Finale mit Thanatos, Trance-Kuja und Ewiges Dunkel entgegen. Achtung, nach dem Kampf mit Thanatos können Sie noch einmal zum letzten Speicherpunkt zurückkehren. Nutzen Sie diese Gelegenheit aus.

INFO Boss: Thanatos

HP: 55.535

Setzen Sie „Segen“ ein und heilen Sie immer sofort Ihre Gruppe, da der Meteorzauber des Gegners sehr mächtig ist. Attackieren Sie mit Eiszaubern oder mit der Bestia „Shiva“ und setzen Sie wieder auf die Abilities „Exorzismus“ und „Tontauben“.



INFO Boss: Trance-Kuja

HP: 55.535

Behalten Sie sich einen Charakter ausschließlich zum Heilen vor. Kujas „Flare“ und „Flarestar“ sind äußerst schmerzliche Zauber. Wenn Kuja sich mit „Reflek“ schützt, können Sie Angriffszauber nur anwenden, wenn diese auf einen mit „Reflek“ verzauberten Charakter Ihrer Gruppe gesprochen werden. Die Bestia Odin in Verbindung mit der Ability „Walküre“ ist sehr effektiv, ebenso Zidanes physische Angriffe. „Tontauben“ und „Kannibale“ sollten auch von Ihren Angreifern angelegt sein.

INFO Boss: Ewiges Dunkel

HP: 54.100

Sie bekommen noch einmal die Chance, Ihre Gruppe anzupassen. Wählen Sie am besten die Charaktere mit den höchsten HP-Werten. Sehr wichtig sind in diesem Kampf die Abilities „Auto-Potion“, „Tontauben“, „Vollmond“, „Immer Hast“, „Immer Regena“. Am gefährlichsten ist die „Supernova“ und die „Neutronsynapse“ des Gegners. Sie sollten für alle erdenklichen Statusveränderungen entweder genügend Abilities anlegen können oder auf die Wirkung Ihrer Tränke setzen. Zidanes Trance-Trick „Ah Puch“ ist die wirksamste Waffe gegen den Endgegner. – Konzentrieren Sie sich also darauf, ihn bestmöglichst zu schützen.



TechnoMage

Die Rückkehr der Ewigkeit

>> GENRE
Action-Adventure
>> SPIELER
1
>> HERSTELLER
Sunflowers
>> INTERNET
www.technomage.de

Drei Jahre war das Spiel in der Entwicklung. So lange werden Sie dank unserer ausführlichen Lösung hoffentlich nicht brauchen, um es durchzuspielen!

I. Dreamertown

Wie soll ich zu Beginn des Spiels vorgehen?

Suchen Sie zuerst das Haus des Onkels auf. Da er vor 17 Uhr nicht zu Hause ist, sollten Sie die Wartezeit damit überbrücken, dass Sie sich um andere Aufgaben kümmern.

Womit sollte ich beginnen?

Gehen Sie in das Haus gleich neben dem des Onkels. Erfüllen Sie Frau Encendes Wunsch und bringen Sie ihrer Tochter Larissa ein belegtes Brötchen. Dafür erhalten Sie von Larissa einen Luftballon, den Sie bei dem auf dem Kopf stehenden Danny gegen Erfahrungspunkte und etwas Gold eintauschen können.

Wie kann ich Herrn Saris ein Geschenk besorgen?

Sie sollten sich zu Frau Sengarn begeben, die im Haus neben Ihrem Elternhaus wohnt. Bringen Sie ihre Bücher in die Bibliothek zurück und Sie können in einem Hinterzimmer einen Schattenfarn finden. Gehen Sie in die gegenüberliegende Schule, wo Sie dem Lehrer den Farn geben. Gehen Sie zurück zu Frau Sengarn, um sich dort eine Rose als Belohnung abzuholen. Diese Rose geben Sie Herrn Saris, der

Wo kann ich Wein für den Wirt besorgen?

sich in der Umgebung des Drachenbrunnens aufhält.

Dazu sollten Sie zum Weinhändler neben dem Haus Ihres Onkels gehen. Bevor Sie jedoch den Wein bekommen, müssen Sie den Kellerschlüssel des Trunkenboldes finden, den er im Rausch hinter dem Haus von Frau Sengarn verloren hat. Bringen Sie den Schlüssel zu seinem Besitzer und Sie erhalten den Wein dafür. Diesen überreichen Sie dem Wirt, der Sie dafür belohnen wird. Bevor Sie das Gasthaus verlassen, sollten Sie noch mit den anderen Gästen wie dem Schach gesprochen haben.

Es ist 17 Uhr. Was nun?

Sie sollten nicht sofort zu Ihrem Onkel gehen, sondern erst zum Dorfbrunnen, wo eine Autosequenz abläuft, in der Sie Wichtiges für den Spielverlauf erfahren. Jetzt können Sie Ihrem Onkel einen Besuch abstatten.

Wo ist der Kompass?

Nachdem Sie im Keller des Onkels den Dolch gefunden

Wie kann ich die Ratte besiegen?

haben, sollten Sie die Kiste im nächsten Raum zerschlagen und die nächste Kiste vor den Kistenstapel schieben, um an den Schlüssel, der sich in einer der oberen Kisten befindet, heranzukommen. Öffnen Sie damit die Tür und nehmen Sie den Aufzug. Im nächsten Raum müssen Sie sämtliche Ratten besiegen, bevor sich der erste Endgegner zeigt. Die Riesenratte muss besiegt werden, damit Sie den Kompass erhalten.

Wie kann ich die Wachen zum Einschlafen bringen?

Suchen Sie Herrn Vesneggs im Haus hinter dem Gasthaus auf und befreien Sie ihn von der Rattenplage in seinem Keller. Als Dank erhalten Sie von ihm einen Schlaftrunk, den Ihre Mutter den Wachen verabreichen kann. Die Wachen schlafen kurz darauf ein und Sie können Dreamertown verlassen.



II. Steamertown

Welche Aufgaben sollte ich in Steamertown zuerst erledigen?

Suchen Sie das Haus Ihres Vaters und gehen Sie danach zu dem Schmied, der Ihnen einen Nachschlüssel für das Haus Ihres Vaters machen will, falls Sie ihm das dazu nötige Erz aus der Mine besorgen.

Wie kann ich die kaputten Leitungen reparieren?

Versuchen Sie, die Korken zu finden, mit denen Sie die Löcher in den Rohren stopfen können. Auf der Suche danach können Sie Steamertown gleich etwas näher kennen lernen. Einen Korken finden Sie bei Vulvo, einen bei Ol'Raake, einen beim Händler, zwei im Gasthaus und den letzten im Krankenhaus. Damit müssen Sie vier Löcher im Hauptteil Steamertowns stopfen und zwei weitere im hinteren Bereich, wo sich die Maschinen befinden.

Wie komme ich an Vulvos Ölkanne?

Schalten Sie das Licht an. Wenn Vulvo kommt, um es wieder auszumachen, müssen Sie sich hinter der Säule verstecken, und sobald Vulvo Sie nicht sieht, in sein Schlafzimmer huschen und die Ölkanne nehmen. Verstecken Sie sich in dem kleinen Nebenraum, bis Vulvo wieder seine ursprüngliche Position eingenommen hat, und schleichen Sie dann an ihm vorbei.

Wie komme ich an Barras vorbei?

Dazu müssen Sie zuerst Ol'Raakes Katze vom Ölturm holen, um sie dann zu Ol'Raake zu bringen. Dieser belohnt Sie mit etwas Rizinusöl, das Sie in der Küche im Gasthaus in den Topf schütten. Dann lassen Sie sich vom Wirt einen Teller Eintopf geben, den Sie Barras servieren. Dieser wird seinen Platz vor dem Schuppen verlassen und Sie können darin in aller Seelenruhe das Dynamit und ein Schwert suchen. Durch einen Schlag mit dem Schwert auf den Sack öffnen Sie die Tür zum Dynamit.

Wie kann ich Rumtok retten?

Nachdem Sie die Mine betreten haben, sollten Sie eine sich leicht von den anderen Wänden unterscheidende Wand finden und diese sprengen. Dahinter befindet sich ein Aufzug und eine weitere solche Wand, hinter der sich Rumtok befindet. Nehmen Sie den Aufzug und lassen Sie

Wo bekomme ich das Erz?

sich nicht von dem Dynamit ablenken, das in der nächsten Ebene zu sehen ist. Nutzen Sie wiederum den Aufzug, bis Sie in einen Raum kommen, in dem sich Schienen und eine Lore befinden. Schieben Sie die Lore an und springen Sie darauf. So können Sie von der Lore aus über Kisten springen, hinter denen Dynamit versteckt ist. Mit dem Sprengstoff im Gepäck können Sie nun die Wand sprengen, hinter der Rumtok eingesperrt ist. Befreien Sie ihn aus seiner misslichen Lage und er wird sich dankbar zeigen, indem er Ihnen ein Brecheisen schenkt.

Dazu müssen Sie wieder zurück zu der Ebene mit den Schienen und der Lore. Stellen Sie die Weichen so, dass die Lore unter der Verladestation zum Stehen kommt. Benutzen Sie nun das Brecheisen an der Steuerung für die Verladestation. Schieben Sie die Lore bis zu der Stelle, an der die Wand eingestürzt ist und den Weg versperrt. Bevor Sie die Lore durch den Schutt schieben, sollten Sie an der Kreuzung nach einem kleinen Weg in der Nähe des Schuttes suchen. Folgen Sie diesem Weg, nehmen Sie den Aufzug und Sie können mit etwas Geschick an das Dynamit, das Sie bereits vorhin gesehen haben, rankommen. Schieben Sie nun die Lore durch den Schutt und benutzen Sie im nächsten Raum das Dynamit, um die Wand zu sprengen, hinter der sich das Erz befindet. Bringen Sie das Erz zum Schmied, damit er einen Nachschlüssel anfertigen kann.

Wie kann ich die bösen Geister aus der Krypta vertreiben?

Suchen Sie im ersten Raum der Krypta hinter einem Sarg nach einem Schlüssel, mit dem Sie die Tür öffnen können. Im darauf folgenden Raum müssen Sie die Statue auf die Bodenplatte schieben, um in den nächsten Raum zu gelangen. Achten Sie dort auf die Bodengitter, die Sie auf keinen Fall betreten sollten. Suchen Sie nach einem Schalter am Boden, der das Tor öffnet. Im nächsten Raum sollten Sie zuerst auf den Schalter steigen und dann schnell durch die



rechte Tür rennen. Betätigen Sie hier den Schalter und rennen Sie durch die andere Tür wieder zurück zum ersten Schalter. Drücken Sie diesen ebenfalls und rennen Sie durch die beiden nun geöffneten Türen auf der linken Seite. Wenn Sie dem Gang weiterhin folgen, kommen Sie in einen Raum voller Kisten. Suchen Sie nach Kisten, die Sie verschieben oder zerstören können, und überwinden Sie die Gitter. Im folgenden Raum müssen Sie sich das Muster merken, in dem die Kisten in der Vertiefung im Boden angeordnet sind. Des Weiteren sollten Sie hier nach einem Schlüssel suchen. Im Raum gegenüber sollten Sie die Kisten in der Vertiefung auf die gleiche Art anordnen, wie Sie es im vorherigen Raum gesehen haben. Im nächsten Raum gilt es, nach dem kleinen weißen Licht Ausschau zu halten. An der Stelle, an der Sie es leuchten sehen, können Sie durch die Wand laufen. Zerstören Sie die Kisten im darauf folgenden Raum. Sobald die richtige Kiste zerstört wurde, öffnet sich das Tor. Die Schal-

ter im nächsten Raum sollten Sie abwechselnd betätigen und dabei mit dem rechten beginnen. Folgen Sie dem Weg, bis Sie zu einem Raum kommen, in dem Sie von Geistern angegriffen werden. Mit dem Amulett, das Sie auf dem Weg dorthin gefunden haben, können Sie die Geister sehen. Sind alle Geister zur Strecke gebracht, erhalten Sie einen Schlüssel, mit dem Sie die Krypta wieder verlassen können. Begeben Sie sich zum Schmied, der den Nachschlüssel

Wie kann ich das Schrottplatzrätsel lösen?

Wie kann ich das Monster besiegen?

sel mittlerweile fertig gestellt hat, und suchen Sie dann das Haus Ihres Vaters auf.

Damit Sie Zugang zum Schrottplatz erhalten, müssen Sie mit den Kindern spielen. Waren Sie erfolgreich, zeigt ein Kind Ihnen den geheimen Eingang. Auf dem Schrottplatz erwartet Sie der zweite Endgegner.

Hier gilt es ebenfalls wie bei der Ratte, schnell zuzuschlagen und dann das Weite zu suchen.

Wie kann ich dem Ingenieur helfen?

Sie können auch Magie einsetzen, um dem Treiben des Monsters ein Ende zu bereiten. Ist der Widersacher besiegt, erhalten Sie ein Steuerrad.

Dazu müssen Sie sämtliche Löcher in den Rohren geflickt haben, die Maschine muss mit der Ölkanne geölt werden und das Steuerrad muss angebracht werden. Die drei Tanks müssen gleich voll sein. Drehen Sie das Rad am ersten leeren Tank dreimal und das Rad am rechten Tank einmal.

III. Der Hive

Wo finde ich den Vater und wie komme ich heil durch den Hive?

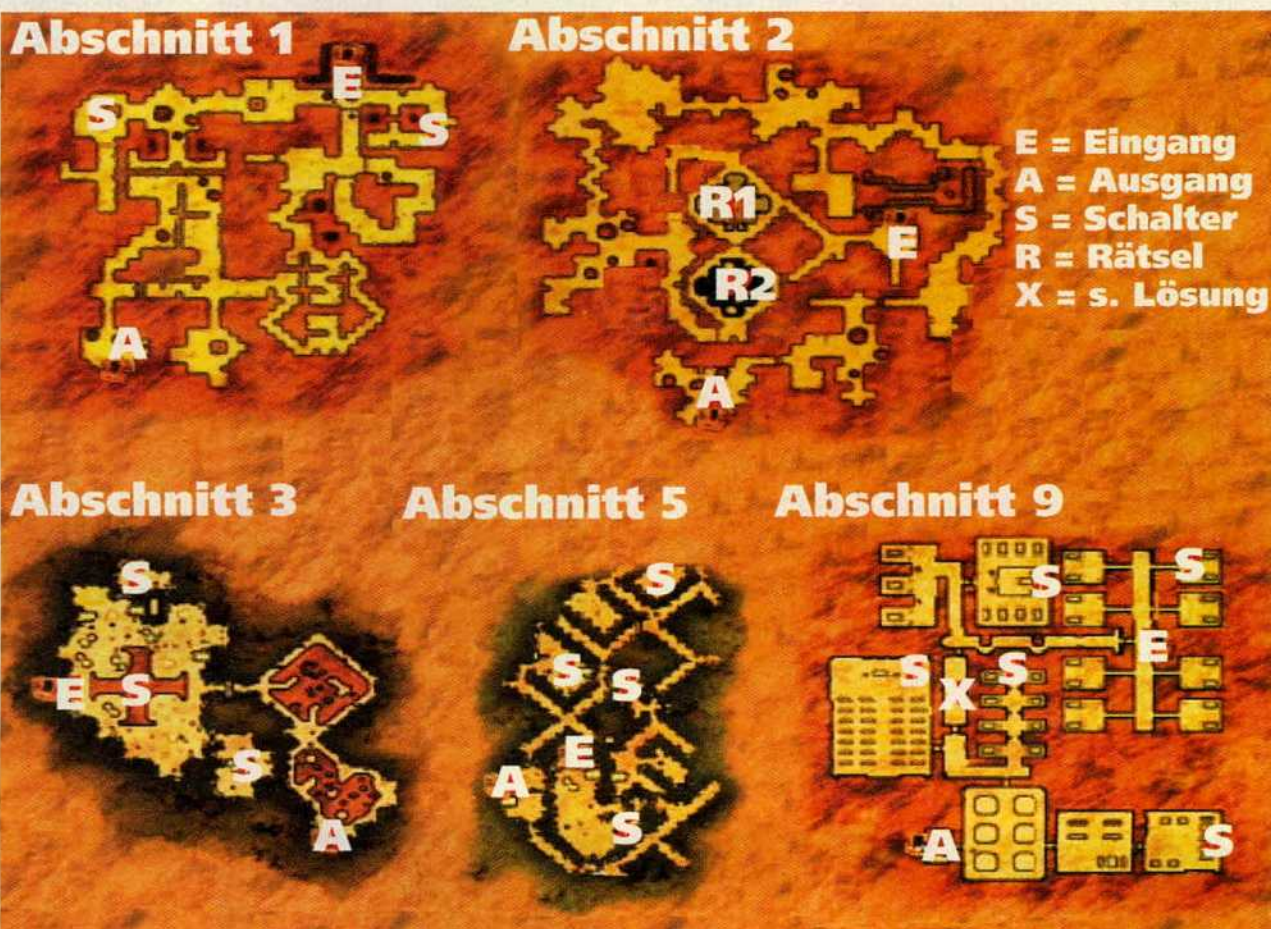
Zu Beginn des Hives müssen Sie zwei Schalter finden, die Ihnen den Durchgang nach Süden ermöglichen. Folgen Sie dem Weg, um im Südwesten an einen Durchgang zu kommen. Kurz nachdem Sie den nächsten Abschnitt betreten haben, treffen Sie auf Godon. Beim Punkt R1 müssen Sie eine Kiste auf eine Bodenplatte schieben, während bei R2 eine Kiste von der Bodenplatte gezogen werden muss. Der Ausgang dieses Abschnittes liegt im Süden. Auch im nächsten Abschnitt müssen zuerst Schalter betätigt und eine Wand gesprengt werden, bevor Sie zum Ausgang kommen. Als Nächstes erwartet Sie ein Rätsel. Gehen Sie gegen den Uhrzeigersinn über die einzelnen Inseln. Drehen Sie eine weitere Runde und achten Sie darauf, dass Sie keinen Schalter betätigen, den Sie für Ihr

Weiterkommen nicht benötigen. Nach einigen Versuchen sollte es für Sie möglich sein, in den nächsten Abschnitt des Hives zu gelangen. Betätigen Sie hier die Schalter in den drei um den Ausgang liegenden Räumen, um den Zugang zum nächsten Raum zu erhalten. In diesem gilt es wiederum, dem Pfad zu folgen und Schalter in Form von Bodenplatten zu betätigen. Die eine oder andere Wand muss mit Bomben beseitigt werden. Im nächsten Raum sollten Sie zuerst sämtliche Widersacher ausschalten und dabei einen Schlüssel und einige Transfloater-Steine einsammeln. Einen weiteren finden Sie in dem südlichen der vier Räume, welche den Teleporter umgeben. Setzen Sie einen Stein in den Transfloater ein und benutzen Sie den Teleporter in dem südlich gelegenen Raum. Sie erhalten einen

Schlüssel, mit dem Sie die Tür zu einem weiteren Transfloater öffnen können. Teleportieren Sie sich so lange umher, bis sämtliche Türen geöffnet sind und Sie einen goldenen Schlüssel erhalten. Sperren Sie damit das goldene Tor auf und betätigen Sie den Schalter, der das Tor im Westen öffnet. Folgen Sie dem Weg und achten Sie dabei auf Bodenplatten und Schalter. Im darauf folgenden Raum müssen Sie die Kisten auf die gleichen Symbole in der Vertiefung schieben, wie sie vor den Räumen abgebildet sind. So können Sie die Türen öffnen und den letzten Abschnitt des Hives betreten. Auch hier müssen Sie wieder Schalter für Schalter betätigen, um zum südwestlich gelegenen Ausgang vorzudringen. Bei X sollten Sie sich für den mittleren Schalter entscheiden.

Wie kann ich die Riesenspinne besiegen?

Nutzen Sie Ihre Magie, um das Biest zu attackieren. Es befinden sich Manatränke in dem Raum, so dass Sie etwas verschwenderischer mit Ihrem Zauber umgehen dürfen. Sie können die Spinne auch direkt angreifen, denn auch Heiltränke sind ausreichend vorhanden. Sie finden diese Goodies in den Ecken des Raumes. Der erste Bienenkorb be-



IV. Der Feenwald

**Wo finde ich
Corinas
Bienenkörbe?**

findet sich im Süden von Stonehenge. Suchen Sie nach dem kleinen weißen Licht, dahinter entdecken Sie den Korb. Den zweiten Bienenkorb finden Sie nördlich vom eingefrorenen See. Als Dank erhalten Sie von Corina einen Bienenstachel.

**Wo finde ich
die drei Sie-
gel für Duna?**

Um die Siegel zu finden, müssen Sie auf Besonderheiten am Boden achten. Haben Sie solch eine Stelle ausgemacht, ist es an der Zeit, eine Bombe einzusetzen. Ein Siegel finden Sie bereits im Eingangslevel, ein weiteres im Wiesenlevel und das Letzte im Brückenlevel. Liefern Sie die Siegel bei Duna im Stonehenge ab, die Ihnen verspricht, einen Schrumpfrank zu brauen, sofern Sie ihr das dafür nötige Silberkraut bringen.

**Woher be-
komme ich
Feengold?**

Vernichten Sie das Mantis-lager und Sie können die Fäden der Mantis an sich nehmen. Bringen Sie diese und den Bienenstachel zur Elfin Elebeth im Feenwiesen-Level, die daraus Feengold herstellen wird. Gehen Sie nun zur Feenwiese, wo Sie bei einem goldenen Licht auf einen Kasper treffen. Um seinen Namen zu erraten und somit Silberkraut zu erhalten, müssen Sie auf die hervorgehobenen Buchstaben achten und diese aneinander fügen. Aus dem Silberkraut stellt Duna einen Schrumpfrank her, mit dem Sie Tsa Jelton betreten können.

**Womit sollte
ich in Tsa
Jelton be-
ginnen?**

Suchen Sie die Fee Merina, von der Sie einen leeren Eimer mit der Bitte, ihn zu füllen, erhalten. Dies erledigen Sie bei der Meisterin des Winters, die in dem Dorf bei dem zugefrorenen Teich wohnt. Bringen Sie das Wasser zu Merina und Sie erhalten einen



**Wie kann ich
das Käfer-
rennen
gewinnen?**

Eichen-Ast von ihr. Suchen Sie jetzt nach der Fee Lisa, um sich beim Käferrennen anzumelden.

Lernen Sie den Streckenverlauf genau kennen, damit Sie wissen, wo die günstigsten Stellen zum Überholen sind. In Kurven können Sie Ihre Gegner leichter überholen als auf den Geraden. Als Gewinn erhalten Sie ein Paar Schuhe, mit denen Sie sich schneller fortbewegen können.

**Wie kann ich
die kaputte
Harfe
reparieren?**

Suchen Sie in einem der Häuser in Tsa Jelton nach einer Bodenklappe. Im Keller des Hauses müssen Sie eine Kiste verschieben, um an das Messer zu kommen. Eine Stimmgabel erhalten Sie, wenn Sie die Fee Gwen aus den Fängen der Kobolde befreien. Suchen Sie die Feenmeisterin Siniver auf, die Ihnen einen Holzkopf geben wird. Diesen Holzkopf zeigen Sie dem Baumwächter in dem Feenwiesen-Level, der Sie nun passieren lässt. Sprengen Sie das Tor zum Koboldlager mit einer Bombe auf und kümmern Sie sich um angreifende Kobolde. Danach schenkt Ihnen Gwen eine Stimmgabel. Jetzt können Sie die Harfe an der Brücke reparieren.

**Wie kann ich
dem Erz-
magnus sei-
nen Zaub-
stab wieder
besorgen?**

Zurück in Jelton, suchen Sie die Fee Apydia auf und fangen ihre Bienen ein. Als Belohnung gibt es eine Bienenwabe, die Sie bei der Händlerin gegen einen Glückstrank tauschen können. Besiegen Sie damit Fiona in der Kneipe und Sie bekommen den Zauberstab des Erz-magnus Horpach.

**Woher be-
komme ich
die vier
Blumen der
Meiste-
rinnen?**

Um die Blume der Meisterin des Frühlings zu erhalten, müssen Sie alle Mantis in ihrem Labyrinth zur Strecke bringen. Um an die Blume der Meisterin des Sommers zu kommen, müssen Sie zuerst Pfeil und Bogen von dem Baumwächter im Inneren Wald holen. Damit müssen Sie in Jelton auf die Glocke vor dem Haus der Meisterin des Sommers schießen. Im Haus der Fee gilt es nun, etwas zu schmökern, damit Sie die Melodie, die Sie für die Meisterin spielen sollen, auch kennen. Die Blumen der Meisterin des



Wie kann ich die traurige Prinzessin zum Lachen bringen?

Herbstes und des Winters erhalten Sie ohne jegliche Gegenleistung. Bringen Sie die Blumen und den Zauberstab zum Erzmagnus.

Um ein Gefäß von der Händlerin zu erhalten, müssen Sie Horpach erst zu einem Wettkampf an der Lichtorgel herausfordern. Sie gewinnen, wenn Sie das Teil aus dem Keller des Magnus in die Orgel einbauen. Als Gewinn gibt es einen Kristall. Machen Sie sich auf den Weg zur Händlerin und Sie bekommen von ihr ein Glas, mit dem Sie Mondstrahlen fangen können. Bei der Blume im südlichen Teil der Stadt können Sie dieses Utensil benutzen, um einen Strahl einzufangen. Brin-

Wie komme ich zum Flussvergifter?

gen Sie das Glas in den Palast zu der traurigen Prinzessin, damit diese wieder lachen kann. Suchen Sie wieder den Erzmagnus auf und händigen Sie ihm das Gefäß aus. Jetzt kann er das Antidot brauen, mit dem der tödliche Nebel zurückgedrängt werden kann.

Schütten Sie zuerst das Antidot bei dem tödlichen Nebel ins Wasser. Springen Sie auf das Floß und kämpfen Sie sich durch den ersten Teil des toten Waldes, bis Sie wiederum zu einem Floß kommen. An einem Steg angekommen, müssen Sie das Floß verlassen und einen Schalter auf der Insel drücken. Springen Sie wieder zurück auf das Floß, das mitt-

Wie kann ich den Flussvergifter besiegen?

lerweile seinen Weg geändert hat. Wiederholen Sie diesen Vorgang mehrmals, bis Sie an einer kleinen Zielscheibe vorbeikommen, die aus dem Wasser ragt. Feuern Sie einen Pfeil darauf und Sie kommen zu dem Flussvergifter, dem Endgegner des Feenwaldes.

Diesen Endgegner können Sie auf zwei Wegen besiegen. Einerseits können Sie ohne jegliche Taktik auf ihn einschlagen, was aber stark an Ihrer Lebensenergie zehrt. Andererseits können Sie auch den Bienenkorb zwischen den beiden Bäumen benutzen, indem Sie mit Ihrer Waffe darauf schlagen, wenn die Riesenkröte ihre lange Zunge nach Ihnen ausstreckt.

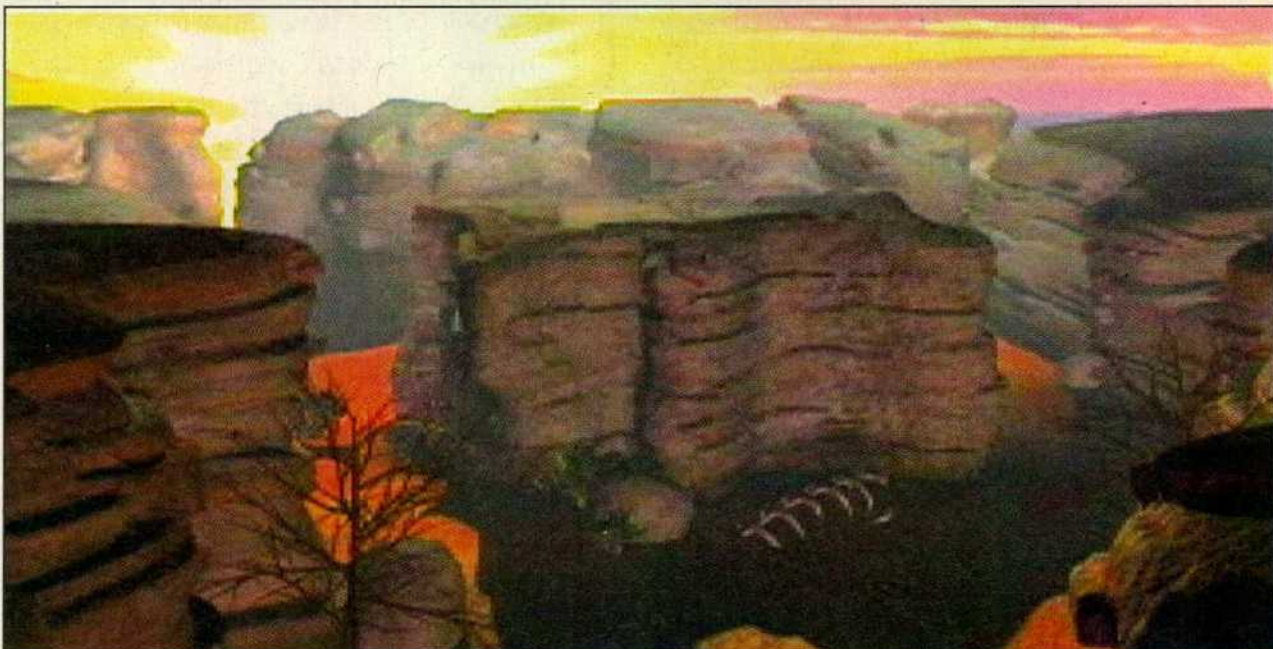
V. Der Canyon

Was soll ich tun, nachdem ich im Canyon angekommen bin?

Suchen Sie im Nordosten nach einem Schalter, der eine Plattform in Bewegung setzt, über die Sie den roten Kristall erreichen können. Setzen Sie diesen Kristall an dem kopfförmigen Tor ein, an dem sich bereits ein roter Kristall befindet, und gehen Sie durch das Tor. Benutzen Sie die Schalter, um über die Plattformen wieder nach außen zu kommen. Suchen Sie nun den gelben Kristall, den Sie aus einer Wand freisprengen müssen. Gehen Sie zu dem gelben Tor und nehmen Sie den Hebel mit, den Sie benötigen, um eine Plattform zu aktivieren. Jetzt sollten Sie den blauen Kristall suchen. Finden Sie das Haus von Talis und befreien Sie ihren Garten von den Skorpionen. Den Kristall, den Sie als Dank erhalten, benutzen Sie am Affentor im Südosten, bevor Sie das blaue Affentor im Norden der nächsten Karte suchen. Dahinter wartet Dago-bar, der Ihnen einen Enterhaken schenkt.

Wie komme ich an den Hammer?

Gehen Sie durch das blaue Tor. Dahinter müssen Sie die Schalter so lange bewegen, bis aus den Plattformen eine Treppe entsteht, über die Sie den Hammer erreichen können. Jetzt gilt es, sämtliche Statuen in den umliegenden Höhlen mit dem Steinhammer zu zerstören und den gelben Kristall zu finden. Ist dies erledigt, können Sie über die Plattform in der zentralen



Wie bekomme ich Zutritt zu der Mine?

Höhle wieder nach außen kommen, wo Sie eine weitere Linse erhalten.

Suchen Sie nach einem grünen Kristall und versuchen Sie dann, mithilfe Ihres Enterhakens bis zu einem Hebel zu kommen. Über die Plattform, die Sie damit aktivieren, kommen Sie zu dem roten Kristall, den Sie aus der Wand sprengen müssen. Setzen Sie den Kristall am richtigen Tor ein und gehen Sie durch den nächsten Abschnitt, der mit kleinen Jump&Run- und Rätsel-Einlagen gespickt ist. Wieder im Freien angekommen, müssen Sie den grünen Kristall an dem dafür vorgesehenen Tor einsetzen. Dem Drachen, dem Sie im nächsten Abschnitt begegnen, müssen Sie sein Horn zurückbringen, das Sie nördlich auf einer Anhöhe finden. Sie müssen eine Kiste an die Anhöhe stellen, da Sie sonst nicht an das Horn

herankommen. Als Lohn erhalten Sie eine weitere Linse. Jetzt muss die Kiste vor die Kistenwand gezogen werden, damit Sie dieses und die nächsten Hindernisse überwinden können. Sie kommen in einen Raum, in dem sich eine eigenartige Maschine befindet. Setzen Sie die Linsen darin ein. In dem Moment, in dem das Tor die gleiche Farbe wie die ausgeklappte Linse hat, müssen Sie den Schalter betätigen. So können Sie die einzelnen Türen öffnen und verschaffen sich Zutritt zu der Mine.





Wie geht's weiter, wenn ich in der Mine bin?

Halten Sie sich links und suchen Sie einen Lüftungsschacht. Sprengen Sie den Ventilator, der Ihnen den Weg versperrt, und betreten Sie den Schacht. Betätigen Sie sämtliche Hebel, die sich in den Räumen seitlich des Lüftungsschachtes befinden. Sie gelangen in einen Raum, in dem Sie mit den Hebeln den Kran so steuern müssen, dass alle Kisten auf den Erhebungen stehen. Danach öffnet sich eine Tür, durch die Sie in einen Raum gelangen, wo Sie eine Plattform zu aktivieren haben. Springen Sie darauf und aktivieren Sie die nächste Plattform. Hier finden Sie den Hebel, den Sie im Eingangsraum, den Sie durch die Tür erreichen, verwenden müssen.

Wie kann ich den Bohrkäfer aktivieren?

Dazu müssen Sie vier Schalter in Räumen, die nur über die Schächte erreichbar sind, aktivieren. Achten Sie dabei darauf, nicht den Reset-Hebel zu bedienen, da Sie sonst alle Hebel erneut aktivieren müssen. Betätigen Sie die Hebel A, B, C und D der Reihenfolge nach und der Bohrkäfer öffnet die Kristalltür.

Wie kann ich einen Energiekreislauf herstellen?

Im nächsten Raum müssen Sie einen Energiekreislauf herstellen, damit die Maschinen arbeiten können. Zuerst müssen Sie einen Transfloater-Stein in die Maschine auf der Insel in der Mitte des Raumes einsetzen. Dann gehen Sie zu dem untersten Generator, den Sie aktivieren. Mit Ihren Laufschuhen rennen Sie in Windeseile zu dem seitlichen Generator, den Sie ebenfalls anschalten. Zögern Sie nicht und rennen Sie zu dem letzten Generator, der noch aktiviert werden muss. Gehen Sie nun in den östlich gelegenen Raum und bedienen Sie das linke Terminal. Gehen Sie durch die Tür und springen Sie auf die schwebende Plattform und "surfen" Sie zum Endgegner.

Wie kann ich den Endgegner besiegen?

Nutzen Sie zuerst Ihre Zauberkräfte, damit Ihr Widersacher seine gefährlichen Arme verliert. Sind erst einmal die Extremitäten des Gegners ausgeschaltet, ist der Rest ein leichtes Spiel für Sie, denn Sie können ihm mit Ihren normalen Waffen den Rest geben.

VI. Der Turm



Wie erhalte ich den Schlüssel zum Turm?

Wie geht's weiter, wenn ich im Turm bin?

Dazu müssen Sie den Bogenschützen im Nordosten aus seiner bedrohlichen Lage retten.

Suchen Sie einen Schlüssel auf einem Tisch, mit dem Sie in den nächsten Raum gelangen. Holen Sie sich hier die Belladonna und den Schlüssel, die beide in den Kammern auf der rechten Seite zu finden sind. Den Schlüssel benutzen Sie am Kupferschloss und klettern über die Kisten auf die Mauer. Nutzen Sie Kisten, um Hindernisse zu überwinden. So gelangen Sie schließlich in Dagobars Arbeitszimmer, wo Sie einen Goldschlüssel finden und an einer Triangel ziehen müssen. Auf dem Boden hinter der Tür mit dem goldenen Schloss ist ein Muster eingezeichnet, das beschreibt, wie die Fackeln an den Außenwänden der Kammern mit Feuerpfeilen oder mit der Fackel angezündet werden müssen. Das "X" bedeutet, dass diese Fackel brennen muss, während Fackeln, die durch ein "O" auf dem Muster gekennzeichnet sind, nicht angezündet werden müssen. Gehen Sie weiter, bis Sie auf den Bibliothekar treffen.

Wo finde ich die Lesebrille des Bibliothekars?

Nutzen Sie den Teleporter beim Bibliothekar. Jetzt sollten Sie durch das Tor neben dem Transfloater in einen großen Raum gehen, in dem fünf Pulte nebeneinander stehen. Schieben Sie diese jeweils um ein Feld nach hinten. Im nächsten Raum müssen die vier Schalter der Reihe nach betätigt werden. Nach dem vierten sollten Sie die Laufschuhe anziehen, da Sie wenig Zeit haben, um in den nächsten Raum zu eilen. Im nächs-



ten Raum befinden sich im Süden drei Schalter. Legen Sie den Schalter im Südosten zuerst um und rennen Sie dann mit Ihren Laufschuhen zu dem mittleren Schalter. Wiederholen Sie das Ganze, bis Sie vor dem dritten Schalter stehen. Warten Sie, bis Ihre Schuhe sich wieder aufgeladen haben. Jetzt sollten Sie die Schuhe erneut aktivieren, bis Ihre Energie etwa zur Hälfte verbraucht ist. Betätigen Sie nun den Schalter und holen Sie den Schlüssel, den Sie für kurze Zeit erreichen können. Mit dem Schlüssel gelangen Sie in den nächsten Raum, der eine Sackgasse zu sein scheint. Suchen Sie wieder nach einem weißen Licht, das einen Geheimgang hinter der Wand markiert. Dort finden Sie die Lesebrille des Bibliothekars.

Was soll ich in der Bibliothek tun?

Hier finden Sie einen Schlüssel. Öffnen Sie das passende Schloss und zünden Sie dann Fackeln und Kerzen mit den Feuerpfeilen an. Nur so kön-

nen Sie die Türen hier öffnen. Über Treppen kommen Sie von oben in die verschlossenen Räume. Jetzt sollten Sie aber über die Mauern in den westlichen Teil der Bibliothek vordringen, wo Sie auf Dagobar treffen. Folgen Sie ihm und suchen Sie das ganze Gebiet westlich der Bibliothek ab. Sie werden eine Urne und einen Schlüssel finden. Um den Schlüssel zu erhalten, müssen Sie jedoch zuerst die Statue untersuchen. Öffnen Sie die Tür mit dem blauen

Wie kann ich die Geister herbeirufen?

Schloss und verlassen Sie die Bibliothek.

Dazu benötigen Sie noch Asche, die Sie am besten in der Urne aufbewahren. Einen Schlüssel bekommen Sie erst, wenn Sie sämtliche Gegner ausgeschaltet haben. Die Asche, die Belladonna und die Kugel legen Sie nun im großen Raum mit den Statuen in die Opferschale. Legen Sie ein Buch, das hier gefunden werden kann, auf das Podest vor der Schale und die

Wie kann ich den Endgegner besiegen?

Geister werden auftauchen. Jetzt öffnet sich die letzte Tür und Sie gelangen in einen Raum, in dem Sie zuerst den Strahl mit einer Kiste unterbrechen müssen. Betätigen Sie jeden Hebel zweimal, betreten Sie den Teleporter und Sie kommen zum Endgegner.

Beachten Sie, dass der Drache nicht verwundbar ist, solange er sich mit seinen Flügeln schützt. Sparen Sie Ihre Energie, greifen Sie nur dann an, wenn er ungeschützt ist.

VII. Der Vulkan

Was soll ich zu Beginn tun?

Sammeln Sie etwa acht Drusen zusammen. Dann können Sie eine Plattform mit einem Hebel aktivieren, die Sie nur mit Laufschuhen erreichen. Benutzen Sie die Baumstämme als Leiter. Nun dürfen Sie ein kleines Spiel spielen, dessen Ziel es ist, Kugeln in gleichfarbige Löcher zu lenken. Wenn Sie erfolgreich waren, kommen Sie über Plattformen zu einem Schach, dem Sie die Drusen geben müssen.

Was gilt es im Schachdorf zu erledigen?

Gehen Sie zuerst zur Baustelle im westlichen Teil des Dorfes, wo Sie dem Bauarbeiter-Schach eine Bombe aushändigen. Nehmen Sie die Schaufel und machen Sie sich auf den Weg zum Handelsmeister, der im Nordosten zu finden ist. Unterwegs finden Sie einen Eimer und einen blauen Kristall. Danach gehen Sie zum Markt-



Was soll ich in den Gewölbekellern tun?

platz, wo man Sie auch prompt verhaftet. Sie erfahren von einem Mitgefangenen, wo Sie seine Wahlmünze finden können. Jetzt ist es an der Zeit, mit Cistorne und danach mit Fredo zu reden. Mit dem Schriftstück aus Listards Haus öffnen Sie Cistorne die Augen und dieser erkennt nun das wahre Ich seines Bruders. Danach lassen Sie den Eimer von dem großen Tier im Stall eintreten, damit Sie das Blech zur Reparatur der kaputten Leitung benutzen können. Auf dem Marktplatz müssen Sie so lange hin und her tauschen, bis Sie eine Eisenkugel bekommen, mit der Sie an dem Spiel neben der Baustelle teilnehmen können. Nachdem Sie verloren haben, gehen Sie in den Raum hinter der Wand und drehen den Magneten. Jetzt gewinnen Sie eine Wahlmünze, die Sie mit den anderen zum Handelsmeister bringen müssen.

Betätigen Sie im ersten Raum den Schalter, um in den nächsten vordringen zu können. Auf dem Weg zum Kristall müssen Sie die eine oder andere Tür dadurch öffnen, dass Sie Fackeln anzünden. Zerschlagen

Wie kann ich herausfinden, wo die alte Stadt ist?

Sie den Kristall und merken Sie sich das Muster, das Sie nun erkennen können. Stellen Sie das gleiche Muster im Raum vor der Tür her. Im Nordwesten der nächsten Karte müssen Sie ein Rätsel lösen. Suchen Sie die verschiebbaren Kisten und platzieren Sie diese auf den Schaltern am Boden. Ein zweites Rätsel erwartet Sie im Südwesten. Hier müssen Sie das Muster, das die roten Teppiche auf der linken Seite darstellen, auf der rechten Seite mithilfe der verschiebbaren Kisten nachstellen. Es erscheint eine Plattform, über die Sie in den nächsten Levelabschnitt gelangen. Suchen Sie nun in der Mitte der Karte nach einer Uhr, auf der Monde abgebildet sind. Laufen Sie auf dieser Uhr sieben Symbole im Uhrzeigersinn ab. Sie sollten jetzt auf dem Vollmond stehen. Ist dies der Fall, müssen Sie nur noch neun Symbole gegen den Uhrzeigersinn ablaufen und die Tür zum Endgegner, dem Lindwurm, ist geöffnet.

Dazu müssen Sie sich die Runen in der Map mit den vielen Plattformen einprägen. Suchen Sie nach einem Manakristall, den Sie etwas weiter im Norden einsetzen müssen. Beantworten Sie die Fragen des Gesichtes. Um die Stadt auf der großen Karte in der Mitte des Raumes sichtbar zu machen, müssen Sie die Obelisk, die um die Karte aufgestellt sind, in der richtigen Reihenfolge aktivieren. Diese Reihenfolge können Sie den Runen entnehmen. Es ist aber auch möglich, dieses Rätsel nur durch Probieren zu lösen.



VIII. Die Ruinen

Wie gelange
ich ans
Festland?

Dazu müssen Sie einige Fische fangen, die Sie dann auf die Skelette am Uferrand legen. Davon werden Schildkröten angelockt, die Sie als Plattform benutzen können.

Wie komme
ich zu den
Ruinen?

Folgen Sie dem Pfad, pflücken Sie circa 20 Beeren und legen Sie eine davon in die Schale. Während der Papagei sich über die Beere hermacht, lesen Sie das Schild daneben laut vor. Der Papagei wird sich das Wort "Stadt" einprägen. Legen Sie eine Beere in die Schale neben dem Durchgang und der Papagei spricht das soeben gelernte Wort aus. Dadurch öffnet sich der Durchgang. Wiederholen Sie den Vorgang im nächsten Abschnitt. Die nächste Tür können Sie nur öffnen, wenn Sie Ihren Papagei die Worte "Du - kannst - fliegen" einzeln an der Schale vor dem Tor vortragen lassen. Bei den Gebäuden gilt es, sich nicht von den Lichtstrahlen erwischen zu lassen, ansonsten müssen Sie den Hebel an dem Heilbrunnen erneut aktivieren. Danach gelangen Sie zu einigen Schaltern, mit denen Sie die Energiefelder ausschalten müssen. Sie kommen zu einem See, wo Sie von Plattform zu Plattform in der Reihenfolge, in der die Zeichen auf dem Pfad angeordnet waren, zu springen haben, um eine Perle zu bekommen.

Wie komme
ich in den
Tempel?

Zerstören Sie die Kisten und setzen Sie die Steine an den dafür vorgesehenen Säulen ein. Hier müssen Sie Schlüsselsteine suchen, um in die zweite Ebene vorzudringen. Diese Ebene können Sie verlassen, indem Sie die Fackel löschen und über sie auf das Dach des Tempels klettern. Setzen Sie die Perle an der Maschine ein.

Wie kann ich
Dagobar
aufhalten?

Suchen Sie im Nordosten der Karte einen Schlüssel. Öffnen Sie damit die Tür zu dem Raum, in dem sich ein Hebel befindet. Betätigen Sie diesen und rennen Sie zum nächsten Schalter, solange Sie das Ticken hören. Aktivieren Sie auch diesen Hebel und hetzen Sie zum nächsten. Es gilt,



Was muss ich
in den vier
Arenen tun?

sechs Hebel umzulegen, bevor die Zeit abgelaufen ist. Vergessen Sie den fünften Hebel nicht, den Sie in einer Sackgasse finden. Benutzen Sie Ihre Schuhe. Jetzt, öffnet sich eine Tür und Sie erhalten einen Schlüssel, mit dem Sie in den nächsten Raum vordringen können. Hier müssen Sie einen Hebel betätigen und danach schnellstmöglich mit Ihren Schuhen zu der Plattform rennen. Wiederholen Sie diese Prozedur auch im nächsten Raum, um so an den blauen Schlüssel zu kommen.

Benutzen Sie den blauen Schlüssel und Sie kommen in einen Raum mit vier Teleportern. In der Arena des Kampfes müssen Sie alle Gegner besiegen, während es in der Arena der Verteidigung auf die Wahl der richtigen Kleidung ankommt, die Sie vor Feuer oder Stichen schützt. In der Arena der Magie sollten Sie zuerst ein Erdbeben einsetzen und dann den Schlüssel mit einem Tornado zu sich holen. Weichen Sie den Felsen aus, bis Sie in einem großen Raum landen, in dessen Mitte eine Plattform schwebt. Wenn Sie ein Erdbeben anwenden, können Sie das Muster erkennen, in dem die Fackeln angezündet sein müssen.

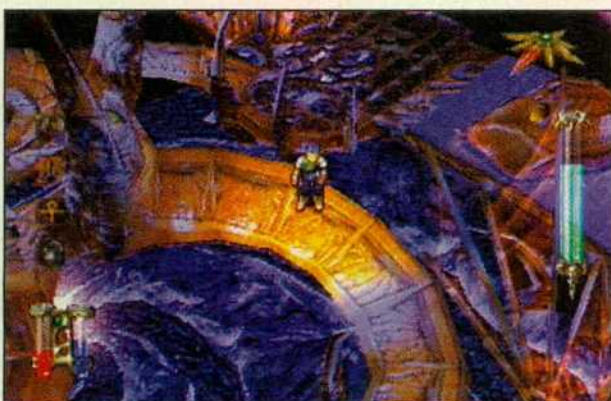
In der Arena der Mystik müssen Sie zuerst Ihren Enterhaken benutzen. Betätigen Sie den Schalter und springen Sie auf die Plattform, die Sie zum nächsten Schalter führt. Aktivieren Sie mit ihm die nächste



Wie kann ich
Dagobar
besiegen?

Plattform. Bevor Sie den nächsten Schalter aktivieren, müssen Sie warten, bis die Energie Ihrer Schuhe bis zur Hälfte aufgebraucht ist. Mit dem Enterhaken gelangen Sie nun auf eine große Plattform, auf der Sie mit Ihren Bomben ein Memory-ähnliches Spiel bestehen müssen. Um das Spiel etwas leichter zu gestalten, sollten Sie Aufzeichnungen anfertigen. Dafür erhalten Sie das letzte von vier Siegeln.

Dagobars Verbotten können Sie mit Magie schwächen, bevor Sie sich mit Ihren Waffen um ihn kümmern. Danach stehen Sie Ihrem Erzfeind Dagobar gegenüber. Ist er verschwunden, sollten Sie über einen der schmalen, gewundenen Stege zu einem Schalter gelangen. Betätigen Sie diesen und gehen Sie über die kleine Brücke in den nächsten Bereich, wo Dagobar bereits auf Sie wartet. Nutzen Sie erneut Ihre Magie und Ihre Waffen, um ihn zu schwächen. Sobald er verschwunden ist, müssen Sie wieder über den Steg zur Mitte hin gehen und den Schalter bedienen. Wenn Sie das vierte Mal auf Dagobar treffen, sollten Sie ihn so lange bekämpfen, bis er keine Energie mehr hat. Jetzt können Sie wieder über den Steg den letzten Schalter aktivieren, der das Stasisfeld aktiviert. Drängen Sie Dagobar dort hinein und Sie haben Gothos vor den Mächten der Dunkelheit gerettet.



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 Schrüfer

Japan-Korrespondent: Warren Harrod

USA-Korrespondenten: Simon Price, Mike Sabine

Verantw. Redakteur Tipps & Tricks: Florian Weidhase

Bildredaktion: Albert Kraus

CD-Programmierung: Vision Media GmbH, Langen

Textchef: Michael Ploog

Lektorat/Schlussredaktion:

Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose

Art Director:

Andreas Schulz

Layout:

Alexandra Böhm, Christian Harnoth

Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:

Alle in Play Zone veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:

Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:

Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

Anzeigenkontakt

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Telefon: ++49-911-2872-345
Fax: ++49-911-2872-241
E-Mail: info@cms.computec.de
Website: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung

Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) -141

Anzeigenberatung

Wolfgang Menne -144

Ina Schubert -346

Michael Wamser -245

Anzeigendisposition

Andreas Klopfer -140

Anca Stef -345

Jasmin Zemsch -345

Anzeigenassistent

Annett Heinz -345

Es gelten die Mediadaten Nr. 14 vom 01.10.2000. Anforderung über Anja Krauß

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH,
Thorsten Szameitat, Anschrift siehe oben

Verlag

Verlags- und Geschäftsleitung:

Rainer Kube

Produktionsleitung:

Martin Clossmann

Werbeabteilung:

Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag, Sandra Wendorf, Hans Fauth

Vertriebsleitung:

Klaus-Peter Ritter

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Abonnement:

Play Zone kostet im Abonnement pro Jahr DM 102,80 für 12 Ausgaben mit

DVD (Ausland DM 130,80). Ohne DVD: DM 84,- pro Jahr (Ausland: DM 108,-)

Abonnement Österreich:

Leserservice GmbH
St. Leonharder Straße 10, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: 06246/882-5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit CD: öS 756,- (ohne CD: öS 588,-)

Druck:

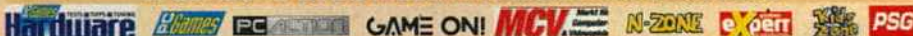
heckel GmbH, Nürnberg

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 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Cryo Interactive	0190-510059	Mo.-Fr. 18 ⁰⁰ -20 ⁰⁰ , Sa.-So. 14 ⁰⁰ -16 ⁰⁰
Eidos Interactive	0180-5223124	Mo.-Fr. 11 ⁰⁰ -13 ⁰⁰ , 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ , Sa.-So. 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10 ⁰⁰ -12 ⁰⁰ und 14 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Infogrames Deutschland	0190-510550	Mo.-Fr. 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Konami	069-98557388	Mo.-Fr. 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Psygnosis	069-66543400	Mo.-Fr. 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Sony Powerline	0190-578578	Mo.-Fr. 10 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Sony PlayStation (Techn. Hilfe)	01805-766977	Mo.-Fr. 10 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
THQ	01805-605511	Mo., Mi., Fr. 16 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 9 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
Virgin Interactive	040-89703333	Mo.-Do. 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰

DVD defekt?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird.

Sollte die DVD auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder Ihrem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA

Redaktion • Kennwort: DVD 05/2001

Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg



Inserentenverzeichnis



COMPUTEC MEDIA AG... 79, 98-99, 112-113, 121	Idee & Spiel..... 15
Electronic Arts..... 105, 148	Infogrames... 2, 39, 64-65, 97
Game It!..... 43	InterAct..... 89
Gameplay..... 3, 55-58, 83, 87, 101, 147	Konami..... 23
GIGA..... 95	Take 2... 17, 21, 45, 47, 49, 51
	Swing!..... 61

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 DVD-Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu 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: Budget-Spiele	___	☐	☐	☐
MoH Frontline	___	☐	☐	☐
Virtua Fighter 4	___	☐	☐	☐
Baldur's Gate: Dark Alliance	___	☐	☐	☐
Crazy Taxi	___	☐	☐	☐
Shadow of Memories	___	☐	☐	☐
Star Wars Starfighter	___	☐	☐	☐
C-12	___	☐	☐	☐
Cheats & Codes	___	☐	☐	☐
Leserbriefe	___	☐	☐	☐

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: 05/2001)

Ausgabe: _____/_____

12. Werden Sie die nächste Ausgabe von Play Zone kaufen?

☐ Ja ☐ Nein

13. Ich kaufe die Play Zone ca. _____ mal pro Jahr

14. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

15. Was hat Ihnen allgemein an Play Zone gefallen?

16. Was hat Ihnen an Play Zone weniger gefallen?

17. Lesercharts: Welche fünf PlayStation-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

18. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

Name, Vorname: _____

Straße: _____

Wohnort: _____

Telefonnummer: _____

COMPUTEC MEDIA • **PLAYZONE** • Kennwort: PZ-Zeugnis 05
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	
Formel Eins 2001	25. April
Sky Odyssey	25. April
Hidden Invasion	Mai
Red Faction	Mai
Rumble Racing	17. Mai
PSone	
Formel Eins 2001	25. April
Alone in the Dark: The New Nightmare	16. Mai
Black & White	Mai

Red Faction

PLAYSTATION 2 Muss ... alles ... zerstören ... Muss ... Red Faction ... testen!

Im Falle von *Red Faction* klingt wirklich alles viel versprechend: Storylastiger Ego-Shooter mit neuartiger GeoMod-Engine, die eine physikalisch korrekte Manipulation der Umgebung ermöglicht. Im

Klartext: Man reiche uns einen Raketenwerfer und wir zerlegen Bauwerke in ihre Einzelteile, egal ob Marsmine oder Redaktionsgebäude. Auf solche Spiele freuen wir uns natürlich immer besonders und hoffen, dass die Macher des ambitionierten Shooters den gesetzten Termin im Mai halten können.



Resident Evil CODE: Veronica

PLAYSTATION 2 Wahnsinn: Untote Redakteure bei der Play Zone!

Während wir neuerdings jede Scheibe Wurst kritisch beäugen, hat Claire Redfield Probleme mit Seuchen ganz anderer Art. Um sie herum bricht nämlich mal wieder der T-Virus aus und verwandelt Menschen in wankende Zombies, gegen die der Rinderwahnsinn wie eine leichte Grippe anmutet. Und nun kommt der Virus nach Deutschland: Wir haben für Sie eines der raren Premium-Packs von *Resident Evil CODE: Veronica* importiert und in aller Ruhe mit dem Spielspaß-Erreger experimentiert. Bis zur nächsten Ausgabe sind wir hoffentlich wieder aus der Quarantäne entlassen worden.



Extermination

DVD Panik: Bewegte Bilder von Sonys Kammerjägern!

Schlechte Zeiten für schleimiges Gekröse. Auf unserer DVD wird im nächsten Monat scharf geschossen. Alles, was auch nur annähernd nach tentakelbewehrtem Ekelmonster aussieht, wird gnadenlos zerschredet, bis die Play-Zone-Söldner durch knietiefen gelben Schleim waten. Klingt appetitlich? Unser großer Bericht auf der nächsten DVD wird Ihren Wissensdurst stillen.



Ausgabe 06/2001 ab 2.5.2001 am Kiosk!

ISS Pro Evolution

PLAYSTATION 2 Kann Konami die geniale PSone-Vorlage übertreffen?

Während hier zu Lande die PSone-Version von *ISS Pro Evolution 2* mit ihren Konkurrenten spielt wie die brasilianische Nationalmannschaft mit den Altherrenkickern der Spielvereinigung Oer-Erkenschwick, erscheint in Japan bereits eine Version von *ISS Pro Evolution* für die PlayStation 2. Diese soll für Europa noch einmal stark überarbeitet werden und im Oktober unter bislang noch unbekanntem Namen erscheinen (*ISS Pro Evolution* ist der Arbeitstitel). Für die nächste Ausgabe werden wir aber das japanische *Winning Eleven 5* (so der Originaltitel) schon einmal zum öffentlichen Training einladen.



06/01 Weitere Themen

➔ **Exklusiv:** Die prall gefüllte Play-Zone-Multimedia-DVD!

➔ **Auf DVD:** Großer Vergleichstest aller Formel-1-Spiele!

➔ **Fantasterei:** Fakten oder Gerüchte? Alles Wissenswerte zu *Final Fantasy X*!

➔ **Raserei:** Das pfeilschnelle Rumble Racing von EA im halsbrecherischen Test!!

➔ **Zauberei:** Alle Geheimnisse von *Summoner* enträtselt!

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.





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**



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

MUT

GESCHICK

EHRE

The background of the cover is a dynamic, painterly illustration of a space battle. In the foreground, a sleek, yellow and blue Rebel starfighter is shown from a low angle, flying towards the viewer. In the background, a large Imperial Star Destroyer is engaged in combat with several Rebel fighters. A massive, green, stone-like head of a giant, resembling Jabba the Hutt, looms in the upper right. The sky is filled with fiery orange and yellow explosions and streaks of light from laser fire. On the right side, the faces of three characters are partially visible: a Rebel pilot in a helmet, a young woman, and another character.

STAR WARS STARFIGHTER

DREI HELDEN. EIN GEGNER. JEDE MENGE ACTION.

starfighter.lucasarts.com
starwars.com

PlayStation®2

© 2001 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2001 Lucasfilm Ltd. & TM oder © wie angegeben. Alle Rechte vorbehalten.
Mit Genehmigung verwendet. LucasArts und das LucasArts-Logo sind eingetragene Marken von Lucasfilm Ltd.
"PlayStation" und das "PlayStation"-Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc.

