



PlayStation™



PlayStation™ 2



DVD



PSG

DM 3,99
Ausgabe 1/01

bfr 94,- dkr 17,50,- lit 4,500
lfr 94,- nfi 5,10 ös 30,-
sfr 3,90 dr 750,- ptas 390,-

Das **Station-Games-Magazin**

NEU! Nur DM 3,99!

51 Spiele im Heft!

PlayStation

Final Fantasy IX
Chicken Run
FIFA 2001

PlayStation 2

Dead or Alive 2
Moto GP
TimeSplitters
Rayman 2: Revolution

Budget-Spiele

Die PSone-Klassiker
zum günstigen Preis!

Trix

Tipps zu SSX,
Digimon World,
Tomb Raider V, u.a.



Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty



Erfahrt alles über Snakes grandiose
Rückkehr auf der PlayStation 2!

Tomb Raider Die Chronik



Lara Crofts
letztes Abenteuer
auf der PSone!

Resident Evil Code: Veronica Complete

Erste Fakten und
Bilder zu Capcoms
Horror-Schocker!



"KLAR DAS BESTE WRESTLING-SPIEL FÜR DIE PLAYSTATION"

Michael Pruchnicki, PlayZone 12/00

91%

PLAY
ZONE HIT



SMACK! 2 DOWN

■ KNOW YOUR ROLE ■

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



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

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

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

THQ
WWW.THQ.DE

brandneu

Datenbank	18
Favoriten	18
Termine	22
Weltweit	24

PSone

Alone in the Dark 4	23
Final Fantasy IX	16
Fear Effect 2: Retro Helix ..	22
Vanishing Point	23

PS2
PlayStation 2

Bloody Roar 3	20
Gran Turismo 3	18



10 Resident Evil: Code Veronica Complete

Legion Legends of Excalibur ..	20
Metal Gear Solid 2	4
NBA Live 2001	21
Resident Evil: Code Veronica ..	10
Star Wars: Star Fighter	19
Summoner	21
Unreal Tournament	14
WipEout Fusion	20
Z.O.E. Zone of the Enders ..	19



14 Unreal Tournament



16 Final Fantasy IX: Überzeugt die US-Version des RPGs?

FINAL FANTASY IX

getestet

Budget	56
DVD-Filme	59
So wird getestet	27
Zubehör	58

PSone

007 Racing	54
Action Man: Destruction X ..	54
Army Men: Air Attack 2 ..	55
Blade	54
Chicken Run	48
Der Weg nach El Dorado ..	49
Die Mumie	50
Disneys Dinosaurier	55
Donald Duck: Quack Attack ..	55
FIFA 2001	46
HBO Boxing	52
ISS 2000	47
NBA Live 2001	52
Star Wars Demolition	54



32 Moto GP

Tiger Woods PGA Tour	52
Tom & Jerry allein zu Haus ..	55
Tomb Raider - Die Chronik ..	44
WWF SmackDown! 2	52

PS2
PlayStation 2

Aqua Aqua	43
Dead or Alive 2	28
F1 Championship S. 2000 ..	40
Madden NFL 2001	42
Midnight Club Racing	42
Moto GP	32
Orphen - Scion of Sorcery ..	43



28 Dead or Alive 2

Pool Master	43
Rayman 2 Revolution	38
RC Revenge Pro	42
Ready 2 Rumble Boxing Rd2 ..	42
Theme Park World	43
TimeSplitters	36



38 Rayman 2 Revolution: Jump & Run der Superlative

tri+

PSone

Alien - Die Wiedergeburt ...	61
Digimon World	62
Medal of Honor: Underground ..	60
Moto Racer	61
NHL 2001	61
Spyro 2: Gateway to Glimmer ..	60
Tomb Raider - Die Chronik ..	60



62 Digimon World

PS2
PlayStation 2

Dead or Alive 2	61
SSX Snowboarding	66
Swing Away Golf	61



66 SSX Snowboarding

extra

Charts	73
Comic	70
Gewinnspiel	57
Impressum	72
Inhalt	3
Leserbefragung	71
Leserecke	70
Vorschau	74

Jetzt mit DVD-Tests



59 Die Ärzte: Operation DVD

2001: Das Jahr der Schlange

Metal Gear Solid 2

Sons of Liberty

Konamis PlayStation-2-Killertitel macht weitere Fortschritte. Welche Abenteuer den wortkargen Einzelkämpfer auf seiner neuen Mission erwarten, erfahrt ihr im folgenden Artikel.

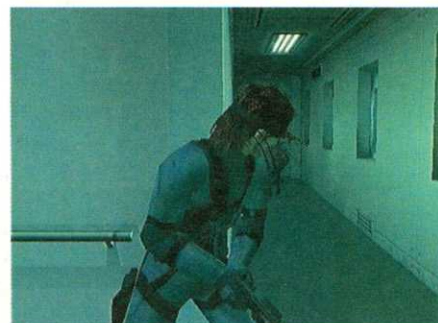
■ Vor nicht ganz zwei Jahren veröffentlichte Konami mit *Metal Gear Solid* einen PSone-Titel, der die gesamte Welt der Videospiele nachhaltig verändern sollte. Nach über 24 Monaten Ent-



■ Der neue Metal Gear ist äußerst wandlungsfähig und verfügt über ein unglaublich schlagkräftiges Waffenarsenal.



■ In dieser eindeutig vom Film inspirierten Szene seht ihr Solid Snake, nachdem sein beschädigter Stealth-Anzug den Geist aufgegeben hat.



■ Wie im berühmten Prequel könnt ihr auch in Snakes neuer Mission per Knopfdruck um die Ecke linsen.



■ Die Kartons eignen sich nicht nur zum Verstecken, sondern sind auch ein elegantes Fortbewegungsmittel.



■ Obwohl es unhöflich ist, in fremden Schränken zu stöbern, inspiziert Snake seine Umgebung ganz genau.

wicklungszeit, ausgiebiger Recherche und unzähligen Importstopp- und Lokalisierungsquerelen präsentierte das Team um Design-Legende Hideo Kojima ein Spiel, das die Grenze zwischen Film und Videogame verschwimmen ließ. Durch den geschickten Einsatz von kinoreifer Musik, Zwischensequenzen und nicht zuletzt durch das überragende Gameplay wurde der Spieler in ein Agenten-Abenteuer hineinversetzt, das bis heute seinesgleichen sucht. Auch die sehr detailliert ausgearbeitete Hintergrundgeschichte mit ihren sozialkritischen Seitenhieben zeigte, dass Videospiele auch eine Botschaft transportieren können. Leider konnten damals viele der geplanten Ideen für *Metal Gear Solid* aufgrund technischer Einschränkungen



■ Der moderne Action-Held geht mit der Mode. Ob der Stringtanga zur Grundausstattung für Einzelkämpfer gehört?

“Rund 40 Prozent der Rechenleistung der Emotion-Engine werden für die Intelligenz der Feinde veranschlagt.”

der PSone nicht realisiert werden: Die Möglichkeit, betäubte oder getötete Feinde zu verstecken, fiel ebenso der Technik-Schere zum Opfer wie die geplante, völlig interaktive Umwelt. Heute, mit der Power der mächtigen PlayStation 2 im Rücken, sollten diese Spiel-Elemente eigentlich kein Problem darstellen. Man darf gespannt sein, denn Konamis Vorzeige-Einzelkämpfer Solid Snake kehrt zurück und er hat die Söhne der Freiheit (Sons of Liberty) gleich mitgebracht.



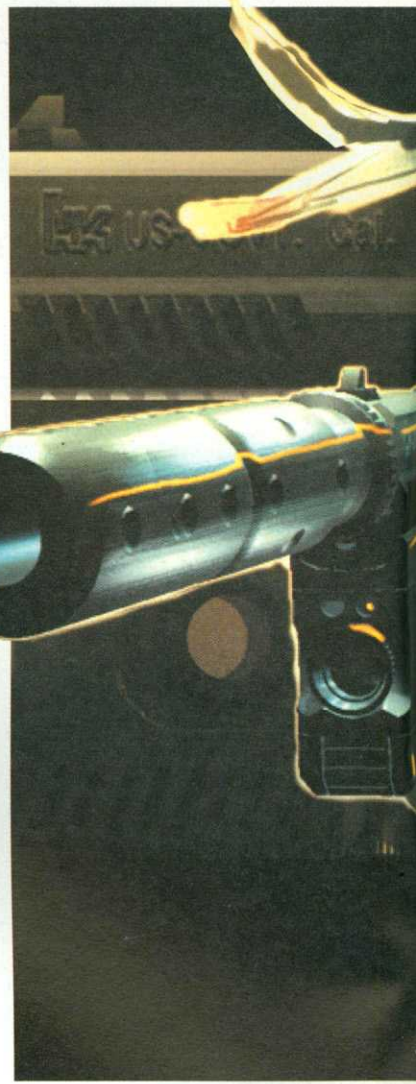
■ Einige eurer Gegner verstecken sich hinter Schutzschilden. Wie ihr dieses Problem bewältigt, erfahrt ihr weiter unten.

■ Neuer Auftrag

Als Agent hat man kein leichtes Leben. Kaum sind alle Bösewichter erledigt, zeigen sich schon neue Bedrohungen am Horizont. Eigentlich wollte Solid



■ Nur wer sich gut versteckt, hat bei Metal Gear Solid 2 eine Überlebenschance. Achtet auf den Schlitz im Karton!





Manchmal muss auch ein knallharter Einzelkämpfer Fersengeld geben. Gut für Snake, dass im Spiel zahlreiche Schränke darauf warten, als Versteck missbraucht zu werden.



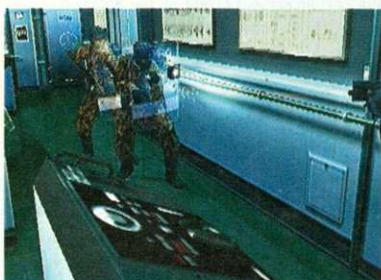
Wenn es euch gelingt, euch an einen der Soldaten heranzuschleichen, habt ihr den Überraschungsmoment auf eurer Seite.

Möglichkeit, im Wasser, an Land oder aus der Luft zu operieren. Außerdem wird in gut informierten Kreisen von weiteren Überlebenden der Fox-Hound-Einheit gemunkelt. Diese beunruhigenden Neuigkeiten sind für die Regierung der Vereinigten Staaten natürlich Grund genug, den einzigen Mann, der jemals einen Metal Gear zerstört hat, erneut

“Die Grafik von Metal Gear Solid 2 gehört zum Besten, was die aktuellen Konsolen zu bieten haben.”

i Snakes Vergangenheit

Wie alle Superhelden hat auch Solid Snake eine **Hintergrundgeschichte**. Diese bezieht sich allerdings nicht nur auf sein PSone-Abenteuer, sondern erstreckt sich auch über Snakes vorherige **Konsolen-auftritte**. 1970 erblickte Solid Snake ebenso wie sein Bruder Liquid das Licht der Welt. Bis Anfang der 90er-Jahre war es relativ ruhig um die beiden Brüder. 1990 wurden die **Fox Hound Space Seals**, eine Hightech-Einsatztruppe, zur Bekämpfung des globalen Terrorismus ins Leben gerufen. Solid Snake ließ sich in diese Einheit aufnehmen und wurde nach **Outer Heaven** geschickt, wo er dem **Verbrecher Big Boss** das Handwerk legen sollte. Bei dieser Operation begegnete er auch zum ersten Mal einem **Metal Gear**. Mitte der 90er-Jahre entstand der kleine Söldner-Staat Zanzibar und begann, Nuklearwaffen zu horten. Solid Snake wurde auf die Reise geschickt, um in Zanzibar nach dem Rechten zu sehen. Hierbei vereitelte er einen Plan, der die weltweite Kontrolle der Ölreserven dem Staatsoberhaupt von Zanzibar in die Hände gespielt hätte. Wie ihr sicher schon ahnt, war dieses Staatsoberhaupt niemand anderes als der wiederaufgestandene Big Boss, der sich in **Metal Gear Solid** als **Snakes Vater** herausstellt. Solid Snake tötete Big Boss, diesmal endgültig, zerstörte einen weiteren Metal Gear und kehrte danach in die verschneite Ödnis Alaskas zurück.



Die Zeiten, in denen die feindlichen Soldaten nur als Kanonenfutter fungierten, sind endgültig vorbei.

Snake nach Beendigung seiner Mission auf der Shadow-Moses-Insel ausgiebig Urlaub machen. Doch wie so oft machen ihm

widrige Umstände einen dicken Strich durch die Rechnung. Laut Geheimdienst-Informationen konnte der tot geglaubte Finsterling Revolver Ocelot mit den Konstruktionsplänen des ersten Metal Gear entkommen und ein neues noch furchterregenderes Model der ultimativen Kampfmaschine herstellen. Angeblich ist der neue Metal Gear in der Lage, sich zu verwandeln, und verfügt somit über die



Neben vielen neuen Charakteren werdet ihr im Spiel auch auf einige alte Bekannte treffen. Revolver Ocelot ist ebenso mit von der Partie wie Snakes Bruder Liquid.



In der Ego-Perspektive ist es ein Leichtes, den Gegnern aufzulauern. Trotzdem empfiehlt es sich, nicht zu lange am selben Ort zu verweilen.



Game-Flashback: Metal Gear Solid (1998)

Alarmstufe Rot: Terroristen haben die Atombasis Shadow Moses in ihre Gewalt gebracht und versuchen, die USA zu erpressen. Da das Land der unbegrenzten Möglichkeiten mit Erpressern generell kurzen Prozess macht, wird der Einzelkämpfer Solid Snake losgeschickt, den Gangstern zu zeigen, was eine Harke ist. Nun ist es eure Aufgabe, in die schwer bewachte Basis einzudringen und die Atomraketen zu entschärfen. Neben der damals revolutionären Grafik sorgte vor allem das unge-

wöhnliche Gameplay für Aufsehen. Joypad-Rambos haben bei MGS keinen Erfolg. Nur wer kühl und taktisch vorgeht, hat eine Chance, den Abspann zu



Zwischensequenzen werden im cineastischen Breitbildformat gezeigt.

sehen. Alle, die Solid Snakes erstes Abenteuer noch nicht kennen, dürfen bedenkenlos zuschlagen.



Der einzigartige Grafikstil von Metal Gear Solid wird im zweiten Teil fortgeführt.

PSone



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: Mittel - schwer
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: Dt./dt.
Hersteller: Konami

Grafik	Sound
Super	Super
Mehrspielspaß	Steuerung
-	Super

SPIELSPASS

90%



Die Einschläge der Kugeln auf den Schutzschilden wirken absolut realistisch.

an die Front zu schicken. Wie Snake kurz nach Einsatzbeginn feststellen muss, steckt mehr Wahrheit hinter den Gerüchten, als ihm lieb sein kann. Metal Gear Ray befindet sich auf dem Weg nach New York.

Neue Feinde

An Bord eines Frachters soll der "lebendig" gewordene Albtraum in den Hafen der Millionenstadt geschmuggelt werden und dort seine unglaubliche Feuerkraft unter Beweis stellen. Da es bereits zu spät ist, das Frachtschiff auf dem offenen Meer abzufangen, beschließt Solid Snake, das für Geheimagenten einzig Logische zu tun, und springt per Bungee-Seil von der Golden Gate Bridge direkt an Bord des Frachters. Dort angekommen, begegnet der Einzelkämpfer den namensgebenden Sons of Liberty. Diese genetisch aufgewerteten Nachfolger der Genom-Soldaten (PSone) ver-

fügen über verbesserte Reflexe, erhöhte Körperkraft und sind generell alles andere als Kanonenfutter. Um die Aktionen der Feinde möglichst realistisch erscheinen zu lassen, hat Konami Japan weder Kosten noch Mühen gescheut und engagierte einen militärischen Berater. Diesem Experten ist es zu verdanken, dass die feindlichen Kräfte wie ausgebildete Soldaten agieren und auch die Waffen ihren Vorbildern bis ins Detail nachempfunden werden konnten. Laut Angaben des Programmerteams werden ca. 40 Prozent der Rechenleistung der Emotion-Engine für die Künstliche Intelligenz der Gegner veranschlagt. Jeder Schritt will al-

so gut überlegt sein, denn die Sons of Liberty registrieren jede noch so kleine Bewegung.



Auch an Solid Snakes Gesicht kann man die Zeichen der Zeit erkennen. Der Held wirkt deutlich reifer und trägt einen Bart.



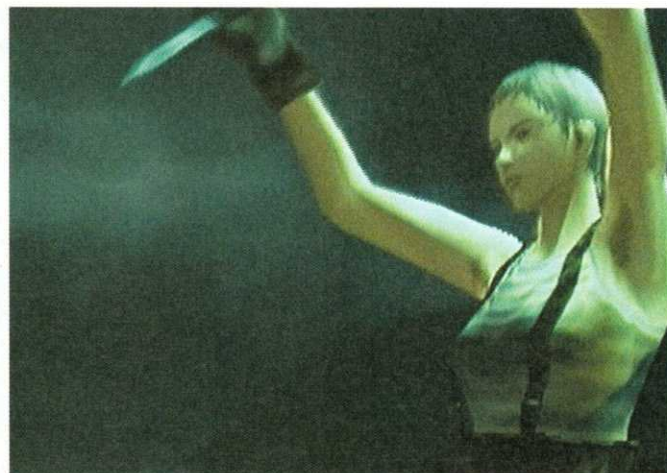
Egal ob es stürmt, regnet oder schneit, Solid Snake ist zu jeder Zeit komplett einsatzbereit.



Wenn ihr die Tranquilizer-Gun benutzt, solltet ihr den betäubten Soldaten nicht einfach in der Gegend herumliegen lassen.



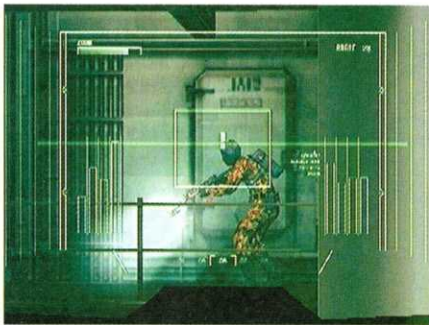
Resident Hill Solid? Wie in jedem guten Film bietet auch Metal Gear Solid 2 jede Menge gut getimte Schockmomente.



Solid Snakes Wirkung auf die holde Weiblichkeit ist nach wie vor unübertroffen. Bei so viel geballter Männlichkeit muss diese unbekannte Schönheit die Waffen strecken.



Solid Snake und die Frauen. Ob aus seiner aufkeimenden Romanze mit Myrril Silverburgh etwas wird, bleibt abzuwarten.



Geheimagenten-Training für Anfänger: Als Erstes den Gegner per Fernglas ausspionieren....



...dann über Kinn und Korn anvisieren, tief einatmen, Luft anhalten und im richtigen Moment abdrücken.



Wenn ihr alles richtig gemacht habt, sollte euer Opfer jetzt auf dem Weg ins Traumland sein!

Selbst euer Schatten wird von ihnen wahrgenommen. Durch die gesteigerten Fähigkeiten der Gegner sind völlig neue Kampftaktiken vonnöten. Glücklicherweise hat auch der wortkarge Hauptdarsteller seit seinem letzten Abenteuer einiges dazugelernt. Neue Nahkampf-Moves helfen dem Söldner dabei, die Bösewichte geräuschlos zu beseitigen, und auch die im Vorgänger sträflich vernachlässigte Ego-Perspektive kommt zu neuen Ehren. Nur wer durch Solid Snakes Augen sieht, ist in der Lage, die virtuelle Umwelt gegen seine Feinde einzusetzen. Befindet sich einer der bösen

Schergen direkt neben einem Heizungsrohr, ist es möglich, dieses Rohr durch einen geschickten Treffer zum Bersten zu bringen, wodurch der austretende Dampf den Feind verschmort. Für etwas zarter besaitete Spieler hält Konamis Prestige-Titel ein besonderes Schmankerl parat: die Tranquilizer-Gun. Mit dieser Waffe werden Betäubungspfeile abgeschossen, die eure Gegner zwar lähmen, aber nicht töten. Wenn man den Worten der Programmierer Glauben schenken darf, soll es möglich sein, das gesamte Spiel zu meistern, ohne einen der Feinde

"Kaum ein Spiel wird zurzeit weltweit so heiß ersehnt wie Hideo Kojimas neues Projekt."

zu töten. Im Laufe der Geschichte begegnet Solid Snake natürlich auch dem Furcht erregenden Metal Gear Ray. Dieses Ungetüm hat es wirklich in sich. Rein äußerlich gesehen, handelt es sich bei dem Monster um eine Mischung aus Technologie und organischem Material. Unglaublich groß und wandlungsfähig erinnert der Nachkomme des Metal Gear Rex mehr an Godzilla als an einen militärischen Kampfbot. Leider gelingt es Snake nicht, dieses technologische Schreckgespenst zu zerstören, wodurch New Yorks Hafengebiet Bekanntheit mit der immensen Feuerkraft der Mechano-Bestie macht. Über den weiteren Verlauf der Geschichte ist bis jetzt



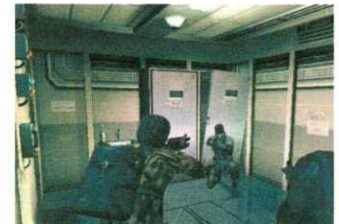
Um die Verhaltensweisen eurer Feinde möglichst realistisch wirken zu lassen, engagierte Konami einen Militär-Experten.



Durch ein neuartiges Animationssystem könnt ihr die Gefühle der Spielfiguren an ihren Gesichtern ablesen.



Die Grafikeffekte bei Metal Gear Solid sind absolute Oberklasse. Besonders die umherfliegenden Glassplitter zeigen, was in der PS2 steckt.



Die Kamera-Einstellungen in Metal Gear Solid 2 sind an Dramatik und Einfallsreichtum kaum zu überbieten.

leider noch nichts bekannt, sicher ist nur, dass die Storyline mehr als eine Überraschung für euch bereithalten wird.

Neue Perspektiven

Mit *Metal Gear Solid 2* kündigt sich ein Spiel an, das in allen Bereichen neue Maßstäbe setzen wird. Der hohe technische Aufwand, mit dem Solid Snakes Abenteuer in Szene gesetzt werden, ist dabei nicht nur Effekthascherei, sondern kommt auch dem Gameplay zugute. Wie Chefdesigner Hideo Kojima in einem Interview erwähnte, geht es ihm bei *Metal Gear 2* nicht darum, eine neue Grafikdimension zu erreichen, sondern den Spieler in eine funktionierende virtuelle Welt

i Die Metal-Gear-Familie

Snakes erstes Abenteuer erschien 1987 für die hier zu Lande unbekannten MSX-Computer. Später gab es auch eine NES-Umsetzung.



Nach dem enormen Erfolg des ersten Teils war die Fortsetzung nur eine Frage der Zeit. 1990 kehrte der einsame Held auf MSX und NES zurück.

Obwohl die Grafik für heutige Verhältnisse recht bescheiden wirkt, waren die grundlegenden Spielelemente von *Metal Gear Solid* bereits vorhanden. Auch bei den Oldies galt: Wer schleicht, hat mehr vom Leben.





Und hier präsentieren wir die Lösung des Schutzschild-Problems: ein lässiger Schuss in die Kniegelenke.



Die Anzahl und Intelligenz der gegnerischen Kräfte hat im neuen Metal Gear deutlich zugenommen.



Obwohl viele über den kleinen Videospeicher der PS2 meckern, bietet MGS 2 sehr aufwendige Texturen.



Wie im berühmten Vorgänger basiert auch in MGS 2 das Gameplay mehr auf Vorsicht und Strategie als auf stumpfem Herumgeballer.



Ob Solid Snake der Mann ist, der schneller zieht als sein Schatten, wird sich im Herbst nächsten Jahres herausstellen.

an den Gesichtern der Spielfiguren sogar ihre Gefühle erkennen, wodurch die Charaktere sehr lebensecht wirken. Neben den optischen Aspekten spielt natürlich auch der Sound in diesem cineastischen Abenteuer eine große Rolle. Auch hier wird die Technik der PlayStation 2 optimal genutzt. Wie schon bei EA Sports' *SSX* passt sich die Musik dynamisch der jeweiligen Spielsituation an. Für den Soundtrack verpflichtete Konami niemand Geringeren als



Liquid Snake hält auch im neuen Metal Gear wieder alle Fäden in der Hand. Welche Pläne der Fiesling wirklich verfolgt, war bis jetzt nicht in Erfahrung zu bringen.

hineinzusetzen. Dennoch gehört die Grafik zum Besten, was die aktuellen Konsolensysteme zu bieten haben. Die Effekte sind wirklich vom Allerfeinsten, wobei besonders die

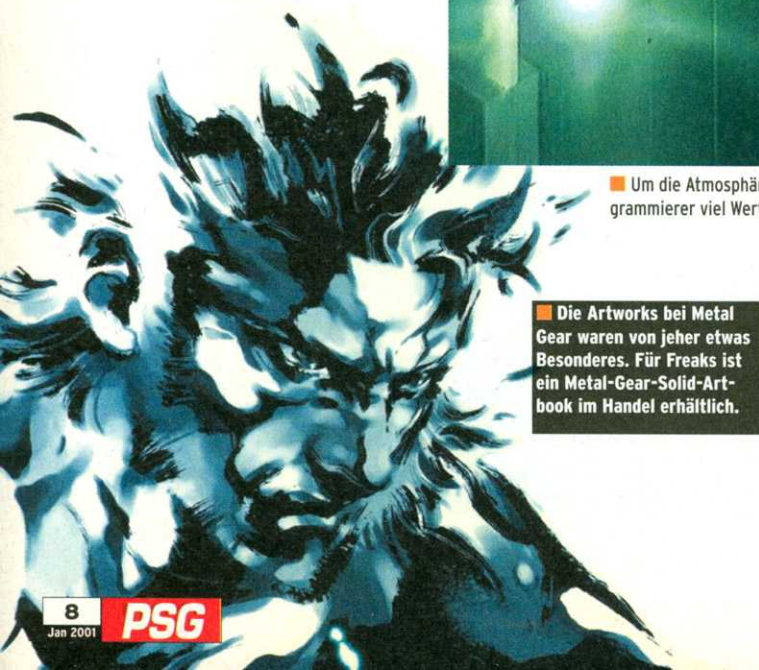
Umwelteinflüsse hervorstechen. Regen, Hagel, Sturm und Wind hat es bis jetzt in einer solchen Qualität auf noch keinem System gegeben. Durch ein neues Animationssystem lassen sich



Wie im Vorgänger werden auch bei MGS 2 die vielen Zwischensequenzen auf Basis der Spielgrafik ablaufen.



Um die Atmosphäre im Spiel noch zu verstärken, haben die Programmierer viel Wert auf die Echtzeit-Lichteffekte gelegt.



Die Artworks bei Metal Gear waren von jeher etwas Besonderes. Für Freaks ist ein Metal-Gear-Solid-Artbook im Handel erhältlich.



In den endlosen Gängen ist größte Vorsicht geboten. Hinter jeder Ecke könnte ein Bösewicht mit gezogener Waffe lauern.

Harry Gregson Williams, der sich in Hollywood mit seiner Musik zu Tony Scotts *Der Staatsfeind Nummer 1* einen Namen gemacht hat. Seine bombastischen Arrangements der klassischen *Metal Gear*-Musik verleihen Snakes Abenteuern den letzten akustischen Schliff. Obwohl *Metal Gear Solid 2* erst im Herbst kommenden Jahres veröffentlicht wird, stehen die Zeichen schon jetzt auf Sturm. Kaum ein Spiel wird derzeit so heiß ersehnt wie Hideo Kojimas neues Projekt. Auch wir in der PSG-Redaktion können es kaum noch erwarten und werden euch auf jeden Fall auf dem Laufenden halten. (Henry Ernst)

Metal Gear Solid 2



Genre: Action-Adventure
Termin: Herbst 2001
Hersteller: Konami
Spieleranzahl: 1
Besonderheiten: Superbe Grafik, tolle Story



"Metal Gear Solid 2 wird die Welt der Videospiele revolutionieren!"

Mumien, Monstren, Mutationen

Resident Evil

Code: Veronica Complete

Alarmstufe Rot: Nach unzähligen Ausbrüchen auf anderen Konsolen hat der berühmte T-Virus nun auch die PlayStation 2 erreicht. Ob die Zombie-Hatz von der neuen Hardware profitiert oder die Untoten lieber in ihren Gräbern geblieben wären, erfahrt ihr in unserem Vorabtest.

Im flackernden Licht der Neonröhren schleppen die Zombies ihre verwesenden Körper durch die Gänge der Forschungsstation. Getrieben von einer unstillbaren Gier nach Menschenfleisch, nähern sie sich meinem Versteck. Ich bin müde, gezeichnet vom Blutverlust und den zahllosen Begegnungen mit den Opfern des T-Virus. Dieser Mikro-Organismus

i Survival-Horror

Im noch relativ jungen Genre der Survival-Horror-Adventures geht es, wie der Name schon sagt, ums reine Überleben. Der als Mitbegründer des Genres geltende Japaner Shinji Mikami hat mit seiner Resident Evil-Saga 1996 eine der erfolgreichsten Spieleserien überhaupt ins Leben gerufen. Etliche Nachahmer wie zum Beispiel Konamis Silent Hill oder das ebenfalls von Mikami entwickelte Dino Crisis folgten, konnten aber nie ganz an Erfolg und Qualität des großen Vorbilds anknüpfen. Da diese Spiele für Minderjährige absolut nicht geeignet sind, haben es die Horror-Adventures in Deutschland schwer, an der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften vorbeizukommen. In Folge dessen wurde der zweite Teil der Zombie-Mär als gewaltverherrlichend indiziert und der dritte kam in einer, für volljährige Zocker völlig ungenügenden Version (graues Blut, keine Headshots, unsichtbar werdende Zombie Kadaver etc.), auf den deutschen Markt.

wurde von der Umbrella Corporation entwickelt und sollte eigentlich dazu eingesetzt werden, den ultimativen Soldaten zu erschaffen. Leider kam es anders. Eine ganze Kleinstadt wurde durch Umbrellas Irrglauben, die Schöpfung in die eigene Hand nehmen zu können, ausstrahlt. Männer, Frauen und Kinder infizierten sich mit dem freigesetzten Virus und begannen kurze Zeit später, sich in kannibalistischen Ausbrüchen gegenseitig das Fleisch von den Knochen zu reißen. Soweit mir bekannt ist, wurden die Stadt und ihre Bewohner durch eine Atombombe erlöst. Ein knarrendes Geräusch reißt mich aus meinen Gedanken. Sie haben mich gefunden. Ein Meer aus verfaulten Körpern ergießt sich in den kleinen Raum. Während mein doppeläufiges Gewehr seinem zerstörerischen Werk nachgeht, färben sich die ehemals weiß



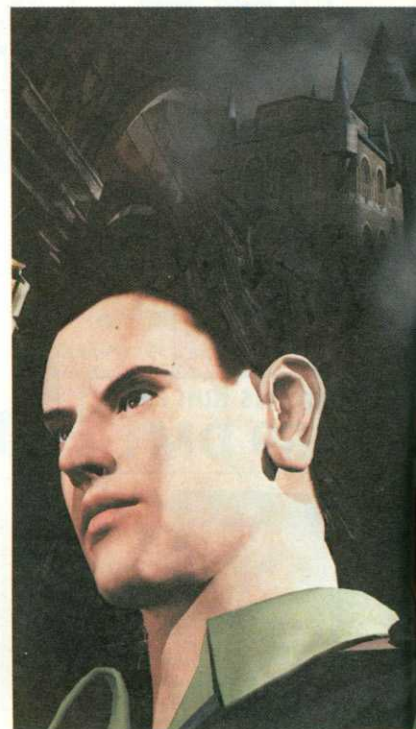
Einige der Rätsel lassen sich nur durch Teamarbeit lösen. Gut das Steve immer im richtigen Moment zur Stelle ist.

getünchten Wände langsam rot ... Für jeden Zombie der fällt, tauchen fünf neue auf. Unvermittelt erbricht einer der Untoten mit einem würgenden Geräusch eine ätzende Flüssigkeit, die mir direkt ins Gesicht spritzt. Die ätzende Säure frisst sich durch Haut und Knochen, sogar

„Mit Resident Evil Code: Veronica Complete beschreibt Capcom technisch und spielerisch neue Wege.“



Die nicht gerade appetitanregenden Zombies profitieren deutlich von der PS2 Hardware. Noch nie zuvor wurden die ekligen Gesellen derart realistisch dargestellt.



in meine Augäpfel. Fast blind und halb wahnsinnig vor Schmerzen feuere ich um mich, bis nur noch ein Klicken aus der leeren Patronenkammer meiner Flinte zu hören ist. Was klingt wie eine Szene aus einem George-A.-Romero-Film, ist in Wirklichkeit



In einigen Szenen werden nostalgische Erinnerungen an den ersten Teil der Survival-Horror-Mär geweckt.



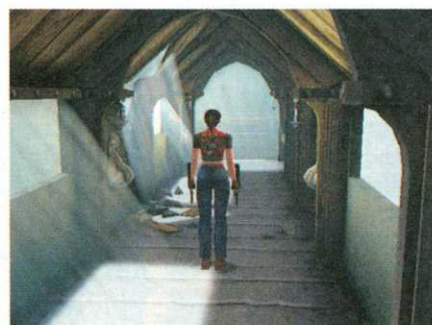
Die Suche nach ihrem Bruder führt Claire an die seltsamsten Orte. Hier befindet sie sich in einer Unterwasserstation.



Die zahlreichen Zwischensequenzen im Spiel werden auf Basis der Spielgrafik dargestellt.



Wenn Claire eine Waffe abfeuert, wird die Umgebung von sehr schönen Lichteffekten erleuchtet.



Beim Überqueren dieser Brücke wird der Himmel von mystischen Blitzen erleuchtet.



ein kurzer Einblick in Capcoms neuesten Zombie-Schocker *Resident Evil: Code Veronica Complete*.

■ Neue Orte, alte Feinde

Die Geschichte des Spiels beginnt kurz nach dem Ende des in Deutschland indizierten zweiten Teils. Claire Redfield macht sich auf die Suche nach ihrem verschwundenen Bruder Chris. Alle Spuren führen nach Europa, wo der mächtige Umbrella Konzern seinen Hauptsitz hat. Leider fällt die junge



Im Herrenhaus der Firmengründer Familie Ashford macht Claire einige schockierende Entdeckungen.



Viele der Kreaturen denen ihr im Laufe des Spiels begegnet, haben ihr Haltbarkeitsdatum schon lange überschritten.



Wie bei Resident Evil üblich, wurde an roter Farbe nicht gespart. Empfindliche Mägen sollten Abstand halten.

Heldin bei ihren Nachforschungen den Sicherheitsleuten des Unternehmens in die Hände und wird postwendend auf eine Gefängnisinsel verfrachtet. Nachdem die Insel von einer unbekannten Macht angegriffen wurde, gelingt es der 22-jährigen Studentin aus ihrer Zelle zu entkommen. Doch welches Bild des Schreckens bietet sich der jungen Frau, nachdem sie den Zellenkomplex verlassen hat. Die Insel liegt in Schutt und Asche, zwischen den Trümmern wanden Zombies umher. Doch wie Claire nach einer aus-



Im Gegensatz zu den Vorgängern sind die Zombies deutlich cleverer geworden.

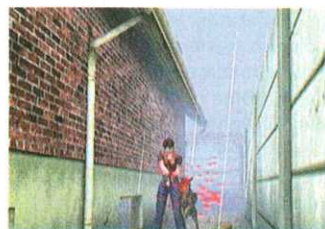


Dieser mutierte Regenwurm könnte direkt aus Frank Herberts Mammut-Science-Fiction-Epos „Der Wüstenplanet“ entnommen worden sein.

giebigen Erkundungstour feststellen muss, sind die Tototen nicht ihr einziges Problem. Riesige Sandwürmer lauern verborgen im Untergrund, mutierte Spinnen sitzen geifernd in ihren Netzen und zu allem Überfluss ist auch der mächtige Tyrant, die Krone von Umbrellas perverser Schöpfung, auf Beutejagd. Doch wie es sich für eine emanzipierte Frau gehört, lässt Claire sich nicht abschrecken und setzt alles daran, ihren verschwundenen Bru-



In einigen Situationen muss Steve für Claire die Kastanien aus dem Feuer holen.



Ob der Nebel bis zur fertigen Version verschwindet, bleibt abzuwarten.



Obwohl die Zombies nicht gerade schnell unterwegs sind, solltet ihr sie auf gar keinen Fall unterschätzen.



Game-Flashback: Resident Evil 1 (1996)

PS one

■ Ende 1996 sorgte Shinji Mikamis erstes Survival-Horror-Adventure für gepflegten Grusel bei Zockern auf der ganzen Welt.

■ PlayStation-Horror

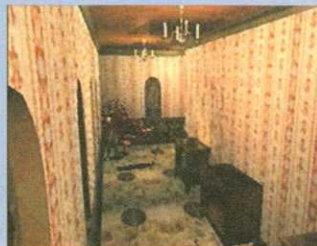
Die Abenteuer der S.T.A.R.S.-Spezialeinheit im alten Herrenhaus bot volljährigen Spielern den ersten, interaktiven Horrorfilm. Durch vorgeordnete Hintergründe und sehr stimmungsvolle Musik wurde eine klaustrophobische Atmosphäre geschaf-

fen, die bis heute selten erreicht wurde. Wegen der abwechslungsreichen Rätsel und der



Wer diesen unfreundlichen Herrn beim Essen stört, ist selbst schuld.

gut konstruierten Geschichte gilt *Resident Evil* unter Fans bis heute als bester Teil der Serie.



Auch der erste Teil der Horror-Mär beeindruckte durch heftige Schockszenen.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: Dt./engl.
Hersteller: Capcom

Grafik	Sound
Gut	Sehr gut
Mehrspielspaß	Steuerung
-	Gut

SPIELSPASS

78%



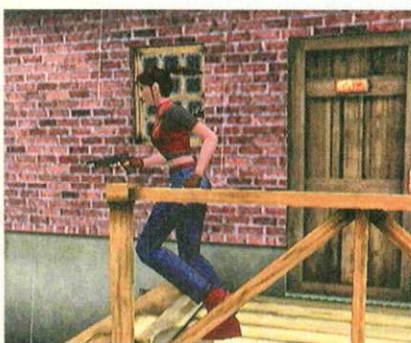
Kein Resident Evil ohne Tyrant. Dieses Monster verfolgt euch durch das gesamte Spiel.



Die detailliert ausgearbeiteten Hintergründe stehen den Renderbackgrounds der Vorgänger in nichts nach.



Auch im neuesten Teil der Zombie-Saga wird mit Schockeffekten nicht gerade spärlich umgegangen.



Die Hintergründe verblüffen das Auge durch hochauflösende Texturen und abwechslungsreiche Gestaltung.

der zu finden. Blutverschmierte Guillotinen, verstümmelte Leichen sowie unzählige vergilbte Dokumente enthüllen der Heroine nach und nach das dunkle Geheimnis des Eilands. Alle Hinweise führen zu dem alten Herrenhaus, das wie ein düsterer Nachtmahr in den Hügeln über der Insel thront.



Die Zombies sind eine wirkliche Plage und begegnen euch überall. Nicht mal am stillen Örtchen ist man vor ihnen sicher.

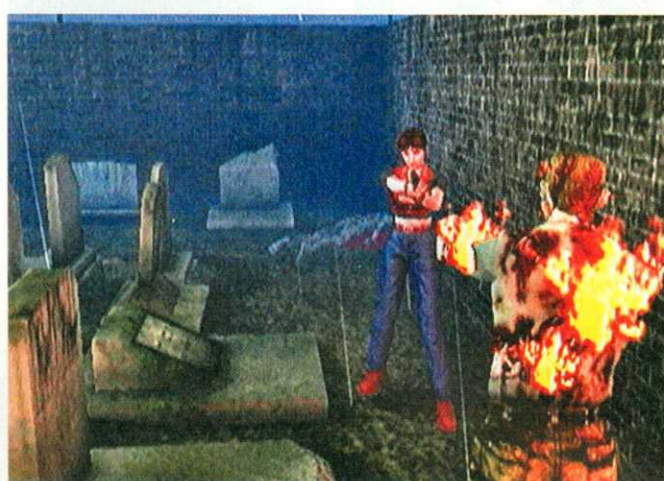


Hier seht ihr die erste Begegnung zwischen Claire und Di Caprio verschnitt Steve.

„Alle Szenarien werden bei Resident Evil Code: Veronica komplett in Echtzeit berechnet“

Neue Hardware, neuer Horror

Wie schon bei der Dreamcast-Version beschreitet Capcom auf Sonys schwarzer Wunderkiste – zumindest technisch – neue Wege. Mit der mächtigen Hardware der PlayStation 2 konnten sich die Programmierer endlich von vorgerenderten Hintergründen verabschieden. Alle Szenarien werden bei *Code Veronica Complete* in Echtzeit berechnet, was der Spieldynamik sehr zugute kommt. Kamerafahrten und blitzschnellen Schwenks erfreuen nicht nur das Auge des Spielers sondern verstärken auch die cineastische Gänsehaut-Atmosphäre der Survival-Horror-



Obwohl sie erst 22 Jahre alt ist, weiß Claire Redfield durchaus ihren Mann zu stehen. Hier probiert sie eine neue Zubereitungsart für Zombie Kebab aus.

Epigone. Alle Gegner und Figuren wurden mit viel Liebe zum Detail in Szene gesetzt und zeichnen sich durch flüssige Animation und Abwechslungsreichtum aus. Die verschiedenen Zombie-Arten und anderen Inselbewohner sorgen durch gut gestreute Schockmomente dafür, dass euch während des Spielens mehr als einmal das Blut in den

Adern gefriert. Auch beim Sound kann der Titel voll überzeugen: Düstere Streicherarrangements wechseln sich mit aufpeitschenden Hollywood-Themen ab und sorgen dafür, dass Capcoms neuer Horror-Schocker euch vollends in seinen Bann schlagen wird. Aufgrund der explizit dargestellten Gewaltszenen, sollten sich wirklich nur volljährige Zocker mit diesem Spiel beschäftigen. Ob es eine für den deutschen Markt entschärfte Pal-Version geben wird, ist zu diesem Zeitpunkt leider noch nicht bekannt. (Henry Ernst)



Habt ihr *Code Veronica* durchgespielt, dürft ihr euch an einem Bonusspiel versuchen. Hier gilt es, innerhalb kürzester Zeit so viele Zombies wie möglich auszuschalten.



RE: Code Veronica Complete



Genre: Action-Adventure
Termin: 2001
Hersteller: Capcom
Spieleranzahl: 1
Besonderheiten: Echtzeit-Grafik, umfangreiche Geschichte



„Für Freunde des gepflegten Grusels kündigt sich ein echter Hammer an.“

TRICKS SOLLTE MAN SICH VOM eXperten ZEIGEN LASSEN!

In Ausgabe 1/2

ausführliche Tipps zu
Dino Crisis 2, Driver 2,
WWF Smackdown! 2 und
Digimon World.

Außerdem Tipps zu den
PS2-Spielen: Tekken Tag
und SSX: Snowboarding
Super Cross.

Aufwendig gezeichnete
Übersichts-Karten

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

games eXpert -
das Komplettlösungs-
Magazin für
PlayStation-Spiele



Atomraketen, Scharfschützen und Granaten

Unreal Tournament

Mit der leistungsfähigen Hardware der PS2 erschließt sich den Konsolen-Freaks nun auch eine Domäne der hochgezüchteten PCs. Ego-Shooter im Stile eines *Unreal Tournament* werden wir in Zukunft wohl öfter zu Gesicht bekommen.

■ Auf dem PC gibt es *Unreal Tournament* seit etwa einem Jahr. In dieser Zeit hat sich eine rege Fan-Gemeinde entwickelt, die im Internet zu Hause ist. Mit über 2200 Spiele-Servern online ist die *UT*-Fraktion aus der Ego-Shooter-Szene nicht mehr wegzudenken.

Waffe zur Hand und auf geht's

Das Adrenalin schießt durch deinen Körper. Du läufst mit schnellen Schritten auf der Suche nach den Gegnern durch die sterilen Gänge. Aus der Ferne sind Kampfgeräusche zu hören, als auf einmal ein Feind mit der Waffe im Anschlag auftaucht.



■ Mit der Sniper-Rifle könnt ihr extrem nah an die Opponenten heranzoomen und auch Head-Shots erzielen.

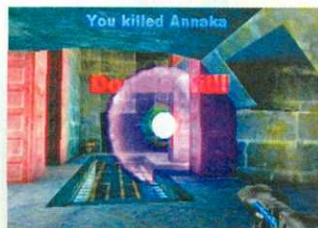
Geistesgegenwärtig schickst du ihm zwei Raketen entgegen. Mit einem geschickten Sprung weicht er aus und ballert gleichzeitig aus allen Rohren. Der herbe Energieverlust kostet dich beinahe das Leben, aber deine dritte Rakete ist ein Volltreffer. Mit letzter Kraft schleppst du dich zu einem Medipack, nur um festzustellen, dass sich in der Nähe zwei Bots (computergesteuerte Söldner) beharken. In aller Seelenruhe lädst du einen Sechser-



pack Raketen auf, um die tödliche Fracht direkt zwischen die beiden Streithähne zu platzieren. Schon tönt ein Double-Kill aus deinen Lautsprechern. Mit einem zufriedenen Grinsen machst du dich auf, um die Magazine aufzufüllen, als das Verhängnis seinen Lauf nimmt. Aus einer dunklen Ecke bemerkst du die Mündungsfeuer - zu spät... Nach dem Ableben erscheinst du mit einem Druck auf die Feuertaste wieder auf dem Schlachtfeld. Leider sind die aufgesammelten Waffen flöten gegangen und die Suche nach einem durchschlagenden Ballermann hat nun oberste Priorität.

Ballfreunde werden begeistert sein!

Gott sei Dank gibt es jede Menge Waffen in den perfekt designten Kampfarenen zu ergattern. Jedes der zwölf Waffensysteme wartet mit zwei unterschiedlichen Feuer-Modi auf, die auch taktisch klug eingesetzt werden wollen. Beispielsweise habt ihr beim Rocket-Launcher die Möglichkeit, mit dem primären Schuss



■ Die Shock-Rifle-Combo wird von geübten Spielern als die mächtigste Waffe in *Unreal Tournament* angesehen.

Raketen abzufeuern. Im Sekundär-Modus schleudert ihr Granaten durch die Gänge, die nach zwei Sekunden oder bei Gegnerberührung explodieren.

Multiplayer-Spaß mit Computergegnern?

Obwohl die computergesteuerten Opponenten mit einer exzellenten KI ausgestattet sind, fehlt im Solo-Modus ein wenig die

„Die computergesteuerten Opponenten sind mit einer exzellenten Künstlichen Intelligenz ausgestattet.“



■ Die Kampfarenen (auch Maps genannt) wurden bis auf kleine Veränderungen vom PC-Vorbild übernommen. Einige neue Maps wurden extra für den Splitscreen-Mode entwickelt.



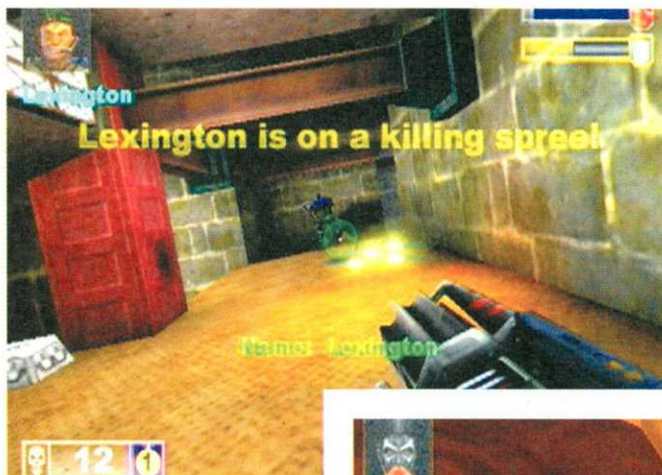
■ Wenn ihr euren Rocket-Launcher aufladet, könnt ihr bis zu sechs tödliche Raketen auf einmal abfeuern.



■ Zwei Gegner auf dem Serviertablett. Reagiert schnell und schnappt euch einen Double-Kill.



■ Diese gegnerische Flak-Cannon-Kugel befindet sich kurz vor dem verheerenden Einschlag.



Erzielt ihr eine Reihe von Kills, ohne selbst einen Treffer einzustecken, motiviert euch obiger Schriftzug zu weiterer Action.



Von erhöhten Positionen hat man der Übersicht wegen leichtes Spiel, die Kontrahenten in Schach zu halten.

Spannung. *UT* wurde nun mal von Anfang an als Multiplayer-Game entwickelt, weshalb ihr die Option habt, mit bis zu vier Spielern auf einem Bildschirm zu spielen. Außerdem besteht die Möglichkeit, bis zu vier PS2 (mit dem teuren iLink-Hub) zu verbinden. Ohne Adapter sind nur zwei Konsolen linkbar, was allerdings auch schon einen Spielspaßquantensprung darstellt. Technisch ist *UT* auf der PS2 in der gehobenen Mittelklasse anzusiedeln, was sich bis zum Release hoffentlich noch ändern wird. Solange sich keine Gegner auf dem Bildschirm befinden, läuft das Spiel bis auf ein paar gelegentliche Ruckel-anfälle relativ flüssig. Bei drei Gegnern gleichzeitig und jeder



Jetzt wird es knapp. Kommt ein Gegner euch so nahe, könnt ihr euch durch euren eigenen Rocket-Launcher, bedingt durch den Explosionsradius, auch selbst empfindlich verletzen.

Menge Raketen und Flak-Geschossen auf dem Screen bemerkt ihr aber deutliche Geschwindigkeitseinbußen. Die Steuerung mit dem Pad geht bereits nach kurzer Zeit leicht von der Hand. Allerdings lohnt es sich wirklich, eine Standard-USB-Maus und -Tastatur an die PS2 zu stöpseln, um echtes Ego-Shooter-Feeling zu genießen, nicht zuletzt, weil ihr mit der Maus wesentlich schneller und genauer zielen könnt.

■ Spielmodi ohne Ende

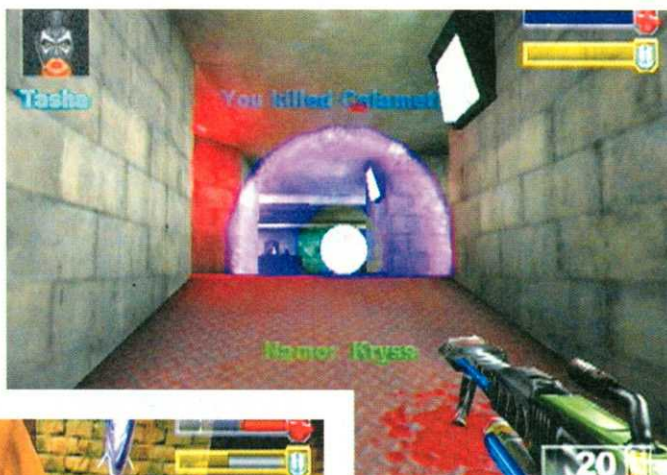
An Spielmodi hat *UT* einiges zu bieten. Im Deathmatch geht es lediglich darum, wer als Erster

ein bestimmtes Frag-Limit erreicht (Frag bedeutet im Ego-Shooter-Genre, einen Punkt durch einen Gegnerabschuss zu erzielen). Im Domination-Mode müsst ihr Kontrollpunkte mit dem eigenen Team besetzen und halten. Bei Capture the Flag sollt ihr mit eurem Team in die gegnerische Basis eindringen, um deren Flagge zu erbeuten. Danach müsst ihr euch mit der Fahne zu eurer eigenen Basis zurückbegeben, um den Punkt zu erzielen. Natürlich schaut das gegne-

Natürlich könnt ihr bei *UT* auch weibliche Söldner auswählen. Man munkelt, sie seien einen Tick schneller.



Die Flak-Cannon ist eine mächtige Waffe. Mit dem primären Schuss feuert ihr eine Salve glühender Metallteile ab. Im Sekundär-Mode entweicht eine explosive Kugel aus dem Lauf.



Die Shock-Rifle bietet eine Combo. Trefft den sekundären Plasmaball mit dem primären Schuss, um eine Explosion auszulösen.



Erntet Double-Kills oder gar Multi-Kills durch schnellen Abschuss mehrerer Gegner.



Gefährliche Passagen gibt es zuhauf. Es ist wichtig, immer den Überblick zu behalten. Schaut also regelmäßig nach hinten!

rische Team nicht tatenlos zu, sondern versucht seinerseits eure Flagge zu klauen. Im Assault-Mode habt ihr lediglich den Auftrag, bis in das Herz der schwer bewachten gegnerischen Basis vorzudringen. Hierbei wird die benötigte Zeit gemessen, da beim zweiten Durchgang die Basis von euch verteidigt werden muss, während das gegnerische Team versucht, eure Zeit zu unterbieten. (Uwe Hönig)

Unreal Tournament

PS2
PlayStation 2

Genre: Ego-Shooter
Termin: Februar 2001
Hersteller: Infogrames
Spieleranzahl: 1-4
Besonderheiten: Maus, Tastatur

ster Eindruck
PSG

„Mit *UT* erwartet uns im Frühjahr ein echtes Multiplayer-Highlight.“



„Vier CDs randvoll mit Grafik, Videosequenzen und Quick-Time-Events warten darauf, erforscht zu werden.“

Die Legende kehrt zurück.

Final Fantasy IX

Squares prestigeträchtige Rollenspiel-Serie geht, zumindest auf der PSone, in die letzte Runde. Obwohl die Veröffentlichung der deutschen

Version noch einige Zeit auf sich warten lässt, werfen wir exklusiv für euch schon einen Blick auf die US-Variante des Rollenspiel-Oberhammers.

Für die letzte PSone-Episode ihrer Vorzeig Serie haben die Jungs von Squaresoft wirklich aus den Vollen geschöpft. Vier CDs randvoll mit Grafik, Videosequenzen und Quick-Time-Events warten darauf, von erlebnisreichen Rollenspielern erforscht zu werden. Die Geschichte des Mammut-Epos handelt vom jungen Dieb Zidane Tribal, der sich mit seinen Kumpels von der Tantalus-Gang mehr schlecht als recht durchs Leben



Die genialen Artworks des Designers Yoshikata Amano lassen richtige Fantasy-Stimmung aufkommen.

schlägt. Eines Tages bekommt die Truppe um den flinken Langfinger den Auftrag, die Thronfolgerin des Königreiches Alexandria zu entführen. Als Schauspieler-Ensemble getarnt, dringen die sympathischen Taugenichtse in die Burg ein und bekommen es sogleich mit unerwarteten Problemen in Form von Prinzessin Garnets Leibwächter Adelbert Steiner zu tun. Nach einigen Verwicklungen gelingt es den Anti-Helden dennoch, mit der Prinzessin im Schlepptau an Bord ihres Luftschiffes zu gelangen. Leider wird bei der darauf folgenden Flucht der Zepelin dermaßen beschädigt, dass die Abenteurer in einem verwunschenen Wald notlanden müssen. Von nun an entfaltet sich die epische Handlung in



Die optische Gestaltung der umfangreichen Märchenwelt ist allererste Sahne. Die detaillierten Hintergrundgrafiken wissen durch viele kleine Spielereien zu gefallen.



Adelbert Steiner ist Prinzessin Garnets Leibwächter und einer der mächtigsten Schwertkämpfer im Spiel.



Der rätselhafte Doctor Tot hält sich in einem alten Schloss verborgen, der Weg zu ihm ist sehr beschwerlich.



Die überaus spannende Geschichte wird in umfangreichen Videosequenzen weitergesponnen.



Vivid Ornitier sollte man nicht unterschätzen. Trotz seiner geringen Größe ist er ein mächtiger Zauberer.

i Quad Mist

Natürlich haben die Entwickler wieder unzählige Nebenmissionen und Mini-Games eingebaut. Eines davon ist das Kartenspiel Quad Mist. Im Grunde handelt es sich bei Quad Mist um eine erweiterte Variante des aus dem Vorgänger bekannten Triple Triad. Wieder geht es darum, dem Gegner durch strategisch geschicktes Handeln die Karten abzuknüpfen. Schon nach sehr kurzer Zeit entwickelt dieses Mini-Game eine spielerische Tiefe, die euch nicht mehr so schnell loslassen wird. Ständig auf der Jagd nach seltenen Karten und neuen Gegnern, kann es euch leicht passieren, dass ihr eure eigentlichen Aufgaben im Spiel vergesst und zum Karten-Junkie mutiert.



ihrer ganzen Pracht. Zidane, Garnet, Adalbert und der kleine Magier Vivi Ornitor werden in eine Geschichte hineingezogen, die, was Komplexität und Spannung angeht, ihren Vorgängern in nichts nachsteht. Überraschende Wendungen gehören ebenso zur Tagesordnung wie geheime Verschwörungen und magische Rituale.

■ **Zurück zu den Wurzeln**
Optisch kitzelt *Final Fantasy IX* das Letzte aus der betagten PSone heraus. Die detailliert ausgearbeiteten Renderhintergründe sprühen vor Leben und



■ Der gelbe Pfeil über dem Charakter zeigt an, wer gerade am Zug ist.



■ Wo der grimmige Muskelberg Adalbert Steiner mit seinem Schwert hinschlägt, wächst sobald kein Gras mehr.



■ Der neueste Ableger der Rollenspiel-Saga verfügt über eine unglaublich hohe Anzahl an skurrilen Charakteren.



■ Hoffentlich gehen Lebensweisheiten wie „Life stinks“ nicht während der Übersetzungsarbeiten verloren.

sind mit unzähligen kleinen Animationen aufgepeppt worden. Vom Design her bewegt sich Squares neues Werk übrigens wieder in Richtung der klassischen *Final Fantasy*-Episoden. Das kalte, technologisch angehauchte Grafik-Design der PSone-Vorgänger hat sich wieder zur Märchenwelt hin verlagert. Das Gameplay gestaltet sich *Final Fantasy*-typisch: Ihr marschiert mit eurer Heldentruppe durch die Märchenlandschaften und sucht nach Hinweisen, die die Geschichte vorantreiben. Selbstverständlich begegnen euch



■ Wenn ihr an einem wichtigen Gegenstand vorbeilauf, erscheint ein Ausrufezeichen über dem Kopf eurer Spielfigur.



■ Um das Geheimnis dieser merkwürdigen Plattform zu lösen, ist Teamwork angesagt.



■ Der rosa Drache gehört eindeutig zu den härteren Gegnern im Spiel. Ohne die richtige Mischung aus Angriffs- und Verteidigungsmagie ist diesem Monster nicht beizukommen.

„Optisch kitzelt *Final Fantasy IX* das Letzte aus der betagten PSone heraus.“

wieder jede Menge Monster, die es in rundenbasierten Kämpfen zu besiegen gilt. Auch hier hat sich der neunte Teil gegenüber den Vorgängern enorm verbessert. Das für viele zu komplizierte Koppel-System des achten Teils ist einer übersichtlichen Kampf- und Menü-Struktur gewichen. Bei den Magie-Effekten und Kampfanimationen hat die PSone dann noch einmal Gelegenheit zu zeigen, was in ihr steckt. Die bombastischen Licht-

und Spezialeffekte gehören genau wie die atemberaubend in Szene gesetzten Videosequenzen zum absolut Besten, was die PSone zu bieten hat. Leider wird *Final Fantasy IX* aufgrund der aufwändigen Übersetzungsarbeiten noch ein kleines Weilchen auf sich warten lassen. Sobald die lokalisierte Version den Weg in unser Test-Dungeon gefunden hat, werden wir euch mit einem ausführlichem Test versorgen. (Henry Ernst)



■ Wie nicht anders zu erwarten, bietet *Final Fantasy* ein Effekfeuerwerk, das die PSone an ihre Leistungsgrenzen bringt.

Final Fantasy IX

PSone

Genre: Rollenspiel
Termin: 1. Quartal 2001
Hersteller: Squaresoft
Spieleranzahl: 1
Besonderheiten: 4 CDs



„Final Fantasy IX wird mit Sicherheit der beste Teil der Serie“



Rennspiel



Gran Turismo 2	Polyphony Digital	2/00	85%
V-Rally 2	Infogrames	7/99	84%
Gran Turismo	Polyphony Digital	6/98	83%
Ridge Racer V	Namco	4/99	83%
Crash Team Racing	Naughty Dog	12/99	83%



Ridge Racer V	SCED	12/00	85%
Moto GP	Namco	1/01	84%
Formula One Ch. S. 2000	Electronic Arts	1/01	76%
Smuggler's Run	Take 2	12/00	76%
Midnight Club Racing	Take 2	1/01	74%

Beat 'em Up



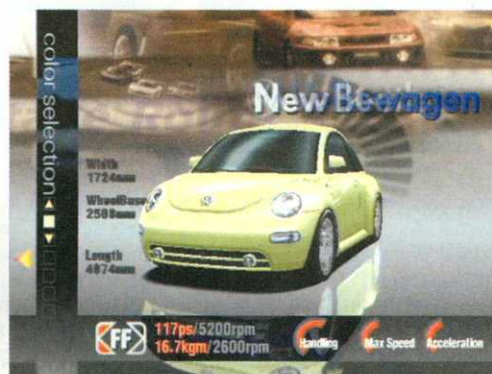
Tekken 3	Namco	9/98	82%
Street Fighter Alpha 3	Capcom	5/99	81%
Soul Blade	Namco	3/99	80%
Dead or Alive	Tecmo	7/98	78%
Ehrgeiz	Squaresoft	3/99	77%



Dead or Alive 2	Tecmo	1/01	90%
Tekken Tag Tournament	Namco	12/00	84%



Erstklassige Lichteffekte und detailreiche Karosserien machen Gran Turismo 3 zu einem der optisch schönsten Spiele der nächsten PS2-Generation.



PlayStation 2 Rennspiel 1. Quartal 2001 Polyphony Digital

Gran Turismo 3

Die letzte spielbare Version von Polyphony Digitals Rennspiel-Hoffnungsträger war vor wenigen Tagen in San Francisco auf der Auto-Show zu sehen. Eine neue Strecke (Trial-Mountain) und drei Fahrzeuge (Ford Mustang SVT Cobra IIR, Ravbrig NSX und Honda S2000) waren anwählbar, im Vergleich zu den versprochenen 150 bis 160 Fahrzeugen natürlich nur ein recht knapper Fuhrpark. Dennoch genügte es, um sich einen ausführlichen Überblick zu verschaffen. Gran Turismo 3 ist

ohne Zweifel das zur Zeit am besten aussehende Rennspiel, das jemals programmiert wurde. Neben der Optik verspricht SCEA auch einen neuartigen Multiplayer-Modus mit bis zu

sechs Spielern gleichzeitig über i-Link-Verbindung. Hierzu benötigt ihr drei PS2, drei Fernseher und drei Gran Turismo 3-CDs. Dann könnt ihr mit geteiltem Bildschirm zu sechst gegeneinander antreten. Scheinbar hat sich die lange Wartezeit gelohnt, denn vor wenigen Monaten sahen die Demos noch weitaus schlechter aus.



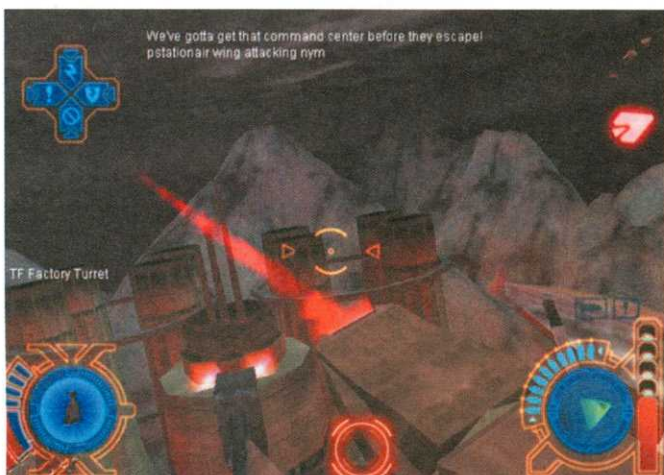


PlayStation 2 Action 1. Quartal 2001 Lucas Arts

Star Wars: Star Fighter

■ Klar, dass es sich ein so etabliertes Softwarehaus wie Lucas Arts nicht entgehen lässt, die PlayStation 2 zu unterstützen. Mit *Star Wars: Star Fighter* erwarten wir einen reinrassigen

Weltraum-Shooter à la *Colony Wars*, der bereits jetzt schon einen optisch hervorragenden Eindruck macht. *Star Wars*-Fans dürfen sich dank der den Filmen nachempfundenen Levels auf spannungsgeladene Schlachten und Scharmützel freuen. Neben den Weltraum-Missionen wird es auch Einsätze auf Planeten wie Tatooine geben.



■ Echtes Sternzerstörer-Feeling kommt bei *Star Wars: Star Fighter* auf. Wann hat es das schon auf einer Konsole gegeben?

PlayStation 2 Action 2. Quartal 2001 Konami

Z.O.E. Zone of the Enders

■ Der japanische Hauptsitz von Konami (KCEJ) bringt mit *Z.O.E.* einen echten Mech-Action-Titel im typischen

Manga-Stil. In erster Linie geht es darum, mit einem hochgezüchteten Kampfroborer andere Blechhaufen zu schrotten. Gekämpft wird auf riesigen futuristischen Arealen, die besonders durch ihre Detailverliebtheit überzeugen. Um das Ganze nicht in pure Prügelei ausarten zu lassen, reicherte Konami *Z.O.E.* mit einer spannenden Story an, die das Game zu einem tief sinnigen Action-Adventure macht. Wir erwarten *Z.O.E.* Anfang des nächsten Jahres.



■ Ein eigener dick gepanzerter Roboter, der Traum eines jeden japanischen Jungen.



Rollenspiel

PS one

Final Fantasy VII	Squaresoft	3/99	92%
Final Fantasy VIII	Squaresoft	10/99	90%
Vagrant Story	Squaresoft	7/00	89%
Grandia	Game Arts	4/00	84%
Legend of Legaia	Contrail	7/00	81%

PS2

Orphen - Scion of Sorcery	Activision	1/01	NEU! 65%
----------------------------------	------------	------	-------------

Jump & Run

PS one

Rayman 2	Ubi Soft	9/00	85%
Toy Story 2	Activision	1/00	84%
Spyro 3: Return of the Dragon	Insomniac Games	12/00	83%
Crash Bandicoot 3	SCEE	12/98	81%
Gex: Deep Cover Gecko	Crystal Dynamics	5/99	80%

PS2

Rayman 2: Revolution	Ubi Soft	1/01	NEU! 89%
-----------------------------	----------	------	-------------

Strategie/Denkspiel

PS one

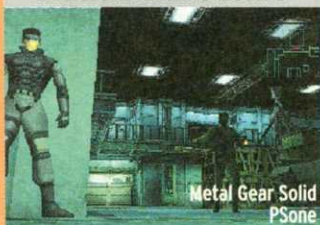
Dune 2000	Westwood Studios	3/00	86%
Warcraft 2	Electronic Arts	2/98	85%
C&C 2: Alarmstufe Rot	Westwood	2/98	83%
Populous - The Beginning	Electronic Arts	3/99	82%
Front Mission 3	Squaresoft	8/00	81%

PS2

Theme Park World	Bullfrog	1/01	NEU! 75%
Fantavision	SCED	12/00	63%
Aqua Aqua	Hasbro	1/01	NEU! 61%



Action-Adventure



PSone

Metal Gear Solid	Konami	3/99	90%
Soul Reaver: Legacy of Kain	Crystal Dynamics	7/99	86%
Resident Evil: Nemesis	Capcom	3/00	85%
Parasite Eve 2	Squaresoft	8/00	84%
Fear Effect	Kronos	4/00	82%

PS2
PlayStation 2

Action



PSone

Dino Crisis 2	Capcom	11/00	86%
Medal of Honor: Underground	Electronic Arts	11/00	85%
Star Trek: Invasion	Activision	9/00	84%
Colony Wars: Red Sun	Capcom	3/00	83%
Die Welt ist nicht genug	Electronic Arts	12/00	79%

PS2
PlayStation 2

TimeSplitters	Eidos	1/01	77%
Silent Scope	Konami	12/00	76%
Gradius III & IV	Konami	12/00	31%

PlayStation 2 Rollenspiel 3. Quartal 2001 Midway

Legion Legends of Excalibur

Rollenspiel-Fans, die nicht so sehr auf Japano-RPGs stehen, dürfen sich auf *Legion* von Midway freuen. Das Spieldesign ist an klassische PC-Rollenspiele angelehnt. Die Story basiert auf der berühmten Artus-Sage: Es geht um Merlin, den Heiligen Gral und

das mächtige Schwert Excalibur. Besonders in den westlichen Breiten wird dieses Setting sicher gut ankommen. *Legion* setzt ferner auf die Multiplayer-Fähigkeiten der PS2 und möchte so in der zweiten Jahreshälfte 2001 für Furore sorgen.



Magier dürfen selbstverständlich bei einem rassistigen Rollenspiel nicht fehlen. Wird Merlin auch sein Stelldichein bekommen?



Im Charakterauswahl-Menü erscheinen auch animierte Kämpferstudien.



PlayStation 2 Beat 'em Up März 2001 Namco

Bloody Roar 3

Der bekannte Namco-Prügler soll es nun endlich aus der Spielhalle auf die PlayStation 2 schaffen. Natürlich wird sich am alten Spielprinzip nicht viel ändern. Noch immer treten humanoide Bestien, wie manns-hohe Wölfe oder Bären, im typischen *Tekken*-Stil gegeneinander an. Alle Arenen sind umzäunt und ein Wandkontakt endet meist mit schmerzvollen Treffern. Ob sich *Bloody Roar 3* gegenüber der starken Konkurrenz *Tekken Tag Tournament* oder *Dead or Alive 2* durchzusetzen vermag, werden wir frühestens Mitte nächsten Jahres erfahren.



Der Nachfolger zum Klassiker: *WipEout Fusion* gehört zu den am sehnlichsten erwarteten PlayStation-2-Titeln überhaupt. Stößt es in eine neue Dimension vor?

PlayStation 2 Rennspiel März 2001 SCE

WipEout Fusion

Leider immer wieder verschoben, scheint *WipEout Fusion* für die PS2 langsam auf die Zielgerade zu schwenken. Nach den Erfolgen der Vorgänger auf der PSone ist es nicht verwunderlich, dass in den futuristischen Racer hohe Erwartungen gesetzt werden, so zum Beispiel in puncto Style, setzte doch gerade

WipEout 2097 hier neue Maßstäbe. *Fusion* soll 21 Kurse bieten (extrem verbreitert im Vergleich zu den Vorgängern), ein neuartiges Upgrade-System der Gleiter, das euch erlaubt, selbst Veränderungen vorzunehmen, mehr Vehikel gleichzeitig und eine ausgezeichnete Künstliche Intelligenz der Computer-Gegner.





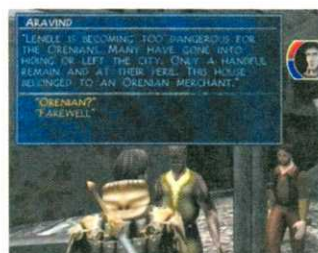
PlayStation 2 Rollenspiel März 2001 THQ

Summoner

■ Um es gleich vorwegzunehmen: *Summoner* ist kein typisches Konsolen-Rollenspiel wie *Final Fantasy*, sondern wesentlich textlastiger, als man es von einem modernen

RPG erwarten würde. Fast jeder angesprochene Charakter gibt seitenweise Text zum Besten. Leider bietet *Summoner* keine komplette Sprachausgabe, allerdings wird dieses

Manko in den wunderschönen Zwischensequenzen durch gute Sprechrollen wieder wettgemacht. Ebenfalls sehr gut ist der stimmige Fantasy-Soundtrack. Da auch Grafik und der immense Umfang keinen Anlass zur Kritik geben, sollten Rollenspiel-Fans schon einmal anfangen zu sparen, bis die US-Version lokalisiert wurde.



■ Ausführliche Gespräche mit den Einheimischen dauern durchaus mehrere Minuten. *Summoner* ist sehr textlastig.



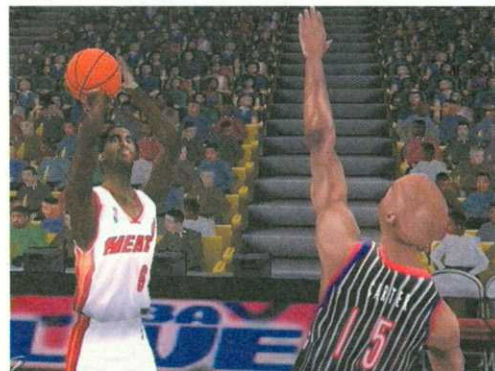
PlayStation 2 American Sports Februar 2001 Electronic Arts

NBA Live 2001

■ Nach dem erstaunlichen Erfolg von *Madden 2001* in den USA erscheint der Erfolg von *NBA Live 2001* vorprogrammiert. Dort soll die Jagd nach Körben und Dunks bereits Anfang Januar starten. Wir in Deutschland müssen uns mindestens noch bis Februar mit Fernseh- oder PSone-Basketball vertrösten. Aber dann wird uns Electronic Arts in neue Hoop-Gefilde befördern. Ge-

■ Michael Jordan setzt zu einem fetten Tomahawk-Slam-Dunk an.

rade Fans der Hall-of-Fame-Spieler werden voll auf ihre Kosten kommen. All-Star-Mannschaften aller NBA-Dekaden mit Spielern wie Magic Johnson, Abdul-Jabbar oder Michael Jordan (One-on-One im Park - cool!), um nur wenige zu nennen. Spielerisch darf man gespannt sein, wie Electronic Arts die PS2-Power einzusetzen vermag, schließlich stellt gerade das intensive Basketballspiel hohe Anforderungen an die Programmierung der Künstlichen Intelligenz.



Sport

PSone

FIFA 2001	Electronic Arts	1/01	NEU! 87%
Everybody's Golf 2	Camelot	5/00	83%
Tiger Wood PGA Tour	Electronic Arts	1/01	NEU! 78%
Ready 2 Rumble Boxing	Midway	1/00	78%
Sampras Extreme Tennis	Codemasters	8/96	71%

PS2

International Superstar Soccer	Konami	12/00	90%
FIFA 2001	Electronic Arts	12/00	90%
ESPN International Track & Field	Konami	12/00	83%
Ready 2 Rumble Boxing Rd 2	Midway	1/01	NEU! 73%
Pool Master	Take 2	1/01	NEU! 68%

American Sports

PSone

NHL 2001	Electronic Arts	11/00	80%
Madden 2000	Electronic Arts	11/99	78%
NBA Live 2001	Electronic Arts	1/01	NEU! 77%
Triple Play	Electronic Arts	7/99	75%
NBA Jam	Acclaim	1/99	68%

PS2

Madden 2001	Electronic Arts	1/01	NEU! 84%
NHL 2001	Electronic Arts	12/00	80%

Fun-Sports

PSone

Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	9/00	89%
Phat Air - Extreme Snowboarding	Pony Canyon Inc.	6/98	83%
WWF SmackDown! 2	THQ	1/01	NEU! 82%
Cool Boarders 3	989 Studios	12/98	81%
MTV Sports Skateboarding	Dark Black	10/00	79%

PS2

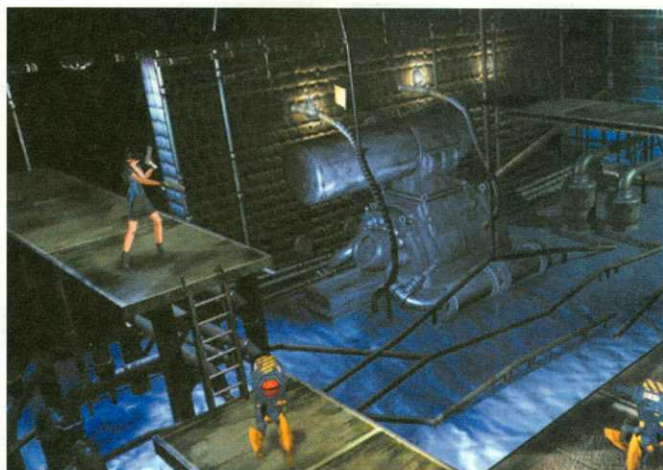
SSX	Electronic Arts	12/00	88%
------------	-----------------	-------	-----

Termine Dezember PSone

BDFL Manager Codemasters	Dez Sport
Blade Activision	7.12. Action-Adventure
Dancing Stage Konami	Dez Geschicklichkeit
Der Weg nach Eldorado Ubi Soft	Dez Adventure
Donald Duck Quack... Ubi Soft	Dez Jump & Run
ESL Classic Squads Virgin	Dez Sport
F1 World Grand Prix 2000 Eidos	8.12. Rennspiel
Flintstones Ubi Soft	Dez Rennspiel
Kasparov Virgin	Dez Simulation
McGrath Supercross Acclaim	Dez Rennspiel
M. o. H. Underground Electronic Arts	7.12. Action
Rainbow 6 Ubi Soft	Dez Action
Der Grinch Konami	Dez Action-Adventure
Die Mumie Konami	Dez Action-Adventure
Tiger Woods PGA 2001 Electronic Arts	7.12. Sport
Tom&Jerry Allein zu Haus Ubi Soft	Dez Action
Ultimate Fighting Champ. Crave	Dez Fun-Sports
Woody Woodpecker Racing Konami	Dez Rennspiel

Termine Ausblick PSone

102 Dalmatiner Eidos	26.1. Action-Adventure
Captain Buzz Lightyear Activision	25.1. Action-Adventure
Der König der Löwen 2 Activision	13.1. Jump & Run
Ducati World Acclaim	Jan Rennspiel
Final Fantasy IX Squaresoft	Jan Rollenspiel
Fisherman's Bait 3 Konami	Jan Geschicklichkeit
HBO Boxing Acclaim	Jan Sport
Hello Kitty's Cube Fency Ubi Soft	Jan Denkspiel
Rainbow Six 2 Ubi Soft	Jan Action
Sesame Street Sports Ubi Soft	Jan Sport
Vanishing Point Namco	Jan Rennspiel
Wer wird Millionär? Namco	Jan Sonstiges



PSone Action-Adventure tba. Eidos

Fear Effect 2 Retro Helix

■ Teil 1 von *Fear Effect* hatte einen eigenwilligen Grafikstil. Sehr comiclastig und mit klaren Konturen. Im Gegensatz hierzu die Story. Kinoreif und extrem verworren, das konnte man unschwer an der Datenträgeranzahl erkennen. Immerhin brachte es *Fear Effect 1* auf satte vier CDs und laut Her-



steller Kronos soll es doppelt so viele Locations im Nachfolger *Fear Effect 2: Retro Helix* geben. Hong Kong, New York, Xi'an, die Grabkammer des chinesischen Kaisers und Berginsel der Unsterblichen (Penglai Shan). Insgesamt sollen es acht unterschiedliche Ziele für die vier Hauptakteure Hana Tsu-Vachel, eine attraktive Assassin, Royce Glas, Militär-Experte, Jakob "Deke" Decourt, ein gnadenloser Killer, und das neue Gesicht Rain Qin geben. Wie bereits im ersten Teil ist *Retro Helix* von chinesischer Mythologie und Religion geprägt, wobei die Story in erster Linie erzählt, wie sich die



unterschiedlichen Charaktere treffen und vereinigen, um am Ende gegen Rain Quins finstere Zwillingschwester anzutreten (klingt diesmal gar nicht so verworren). *Fear Effect 2* benutzt übrigens ein hervorragendes Streaming-Verfahren (benötigte Daten werden während des Spielens eingelesen), um nervige Ladezeiten zu beseitigen. Ob Teil 2 die Erfolgsstory von *Fear Effect* fortsetzen kann, dürfen wir wahrscheinlich erst Anfang des kommenden Jahres überprüfen.



■ Während der actiongeladenen Zwischensequenzen werden schon die Daten des nächsten Levels per Streaming geladen.





PSone Rennspiel Januar 2001 Acclaim

Vanishing Point

■ Auf die fertige Version von Acclaims Action-Racer *Vanishing Point* warten wir nun seit über einem halben Jahr. Die jetzt vorliegende 70%-Vorabversion ist alles andere als zufrieden stellend. Grobpixelige und sich verbiegender Texturen lassen diesen Titel wie aus der

ersten PlayStation-Generation aussehen. Bleibt zu hoffen, dass Acclaim die restliche Entwicklungszeit nutzt, um die Optik auf Vordermann zu bringen, denn immerhin sind Fahrphysik und Gameplay durchaus interessant. Neben Autos neuer Bauart, wie Ford Focus oder



■ Auf den Straßen ist die Hölle los! Ein schleudernder LKW bedeutet Unglück.



BMW 325i, warten noch echte Klassiker, etwa Ford Mustang, auf ihren Einsatz.



PSone Action-Adventure 1. Quartal 2001 Infogrames

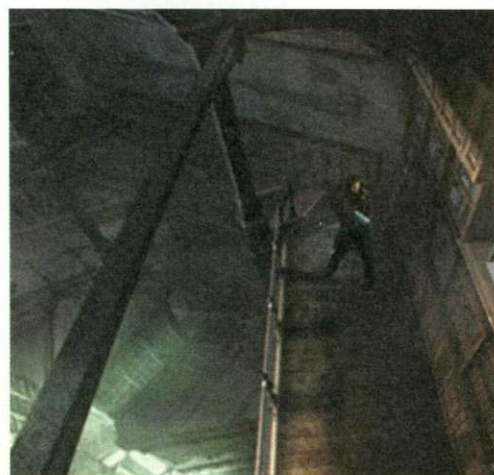
Alone in the Dark: The New Nightmare

■ Das Infogrames-Team Darkworks, verantwortlich für den vierten *Alone in the Dark*-Teil, kommt mit *The New Nightmare* in Verzug. Den angestrebten November-Release konnten die Franzosen nicht einhalten. Obwohl zur Zeit über 50 Programmierer und Designer an der Ent-

wicklung sitzen, musste man das horroreladene Action-Adventure auf den kommenden Frühling verschieben. Die neu gewonnene Zeit will Darkworks zur Verbesserung der Musikuntermalung

■ Aline Cedrac untersucht neben Edward Carnby die seltsamen Vorkommnisse auf der geheimnisvollen Shadow Island.

nutzen. Außerdem möchte man die höchstmögliche grafische Qualität auf der PSone erreichen. Hierfür werden weitere Details hinzugefügt, Spannung erzeugende Mechanismen und gerenderte Cut-Scenes überprüft und verbessert. Wir sind gespannt, ob Darkworks seine Versprechungen halten kann.



Termine Dezember

PS2
PlayStation 2

Dead or Alive 2	13.12.
Sony	Beat 'em Up
Disney's Dinosaurier	Dez
Ubi Soft	Action-Adventure
Driving Emotion Type S	28.12.
Squaresoft	Rennspiel
F1 Championship S. 2000	20.12.
Electronic Arts	Rennspiel
Fusion GT	Dez
Crave	Rennspiel
Kessen	21.12.
Electronic Arts	Strategie
Madden NFL 2001	14.12.
Electronic Arts	American Sports
R.C. Revenge Pro	Dez
Acclaim	Rennspiel
Rayman 2 Revolution	Dez
Ubi Soft	Jump & Run
Sidewinder	Dez
Virgin	Action
Stunt GP	Dez
Virgin	Rennspiel
Surfing H30	Dez
Take 2	Fun-Sports
Swing Away Golf	7.12.
Electronic Arts	Sport
Theme Park World	14.12.
Electronic Arts	Simulation
X Squad	7.12.
Electronic Arts	Action

Termine Ausblick

PS2
PlayStation 2

Donald Duck Quack...	Jan
Ubi Soft	Jump & Run
The Getaway	1. Q
Sony	Action-Adventure
ESPN NBA 2night	1. Q
Konami	American Sports
ESPN NHL Night	1. Q
Konami	American Sports
Disney's Dschungelbuch	Jan
Ubi Soft	Sonstiges
F1 Racing Championship	Jan
Ubi Soft	Rennspiel
F1 World Grand Prix II	1. Q
Konami	Rennspiel
Formel Eins 2001	1. Q
Sony	Rennspiel
Gran Turismo 3	1. Q
Sony	Rennspiel
Moto GP	1. Q
Sony	Rennspiel
Roadsters	Jan
Namco	Rennspiel
WipEout Fusion	1. Q
Namco	Rennspiel
Silpheed - The Lost Planet	Jan
Swing!	Action
SkySurfer	Jan
Swing!	Fun-Sports
Pipemania 2	1. Q
Empire Interactive	Denkspiel



■ Sony Computer Entertainment Deutschland gab bekannt, dass die Werbespots zur Markteinführung der PlayStation 2 von keinem Geringeren als Kultregisseur David Lynch in Szene gesetzt werden. Da der smarte Brite in der Vergangenheit mit seinen Filmen (u.a. *Eraserhead*, *Wild at Heart*, *Lost Highway*) häufig für kontroverse Diskussionen gesorgt hat, darf man gespannt sein.

■ Rainbow Studios, die Entwickler von *Tiger Woods PGA Tour*, arbeiten derzeit an mehreren PlayStation-2-Titeln. Unter anderem basteln die Regenbogen-Jungs an einer PS2-Umsetzung des BMX-Krachers *Matt Hoffmans Pro BMX*.

■ Gerüchten zufolge arbeitet Namco an einem streng geheimen Titel für die PS2, der im Frühjahr kommenden Jahres das Licht der Welt erblicken soll. Ob es sich dabei um *Tekken 4* oder eventuell um *Soul Calibur 2* handelt, war nicht in Erfahrung zu bringen.

■ Gabe Logan kehrt zurück. Grund zum Jubeln für alle *Syphon Filter*-Fans. 989 Studios haben die Arbeit am dritten Teil des Agenten-Spektakels aufgenommen. Die Veröffentlichung des PS2-Titels steht für Ende 2001 an.

■ Und nochmal Namco. Der Lichtpistolen-Shooter *Point Blank* geht in die dritte Runde. Mit einer Veröffentlichung des Party-Spiels ist nicht vor Mitte 2001 zu rechnen.

■ Ein noch unbekannter Entwickler namens 2015 arbeitet im Auftrag von Electronic Arts an der Entwicklung eines Ego-Shooters, der auf der *Quake 3-Engine* basiert.

■ Die spinnen, die Berliner. Bei einem Preisausschreiben hat sich eine junge Berlinerin das Sony-Logo auf ihren Allerwertesten tätowieren lassen. Der Lohn des Schmerzes war eine PlayStation 2.



■ Die Geschäftsführer der beiden Firmen freuen sich auf die Zusammenarbeit.



■ Auf der Pressekonferenz wurde der Browser der Öffentlichkeit vorgeführt.

PlayStation 2 Peripherie 1. Quartal 2001 Planetweb PS2 im Internet

■ Auf einer Pressekonferenz in Tokio wurde vor kurzem eine Partnerschaft der beiden Unternehmen Planetweb und Ergosoft bekannt gegeben. Die Firmen arbeiten gemeinsam an der Entwicklung eines Internet-Browsers und eines MP3-Players für Sonys schwarze Wunderkiste. Da sich ein PC-üblicher Browser auf einer Konsole als untauglich erweisen würde, gehen die Entwickler mit ihrem PS2-Programm einen anderen Weg: Die Steuerung wird komplett über Cursormenüs und das Joypad geregelt. Selbstverständlich ist es dann auch möglich, E-Mails zu versenden und Memory-Card-Spielstände auszutauschen. Damit es zu keinen Speicherproblemen kommt, wird der Browser voll kompatibel zu Sonys angekündigten Modem und der Festplatte sein. Somit steht auch der PlayStation 2 der Weg ins World

wicklung eines Internet-Browsers und eines MP3-Players für Sonys schwarze Wunderkiste. Da sich ein PC-üblicher Browser auf einer Konsole als untauglich erweisen würde, gehen die Entwickler mit ihrem PS2-Programm einen anderen Weg: Die Steuerung wird komplett über Cursormenüs und das Joypad geregelt. Selbstverständlich ist es dann auch möglich, E-Mails zu versenden und Memory-Card-Spielstände auszutauschen. Damit es zu keinen Speicherproblemen kommt, wird der Browser voll kompatibel zu Sonys angekündigten Modem und der Festplatte sein. Somit steht auch der PlayStation 2 der Weg ins World



■ Mit dem Joypad durchs Internet surfen? Mit der PlayStation 2 kein Problem.



Wide Web offen. Einige Spielehersteller wie z.B. Koei haben angekündigt, dass der Browser eine große Rolle bei ihren Internet-Strategien spielen wird. Der MP3-Player verfügt über die üblichen Features und ist in der Lage, Audio-CDs abzuspielen. Beide Erweiterungen werden gegen Ende des laufenden Geschäftsjahres in Japan veröffentlicht. Wann deutsche PlayStation-2-Besitzer in den Genuss eines Internetzugangs für ihre Konsole kommen, steht leider noch in den Sternen.

Spieler-Oscar ETAINA 2000

■ Am 24. November war es so weit: Im Berliner Kino International traf sich alles, was in der Szene Rang und Namen hat, um die erste Vergabe des Spieler-Oscars ETAINA zu zelebrieren. In 16 Kategorien wurden Spiele aller Plattformen einer fachkundigen Jury vorgestellt. Obwohl keiner damit gerechnet hatte, konnte sich die gute alte PSone in einigen Kategorien gegen die übermächtige PC-Konkurrenz durchsetzen. So erhielt zum Beispiel Sonys *Gran Turismo 2* einen Preis für den besten Soundtrack. Auch

bei den Sportspielen konnte die kleine Konsole einen Treffer landen und erhielt mit *ISS Pro Evolution* einen weiteren Preis. Bei den Rennspielen musste sich Sonys grauer Wunderkasten den PCs teilen. Zu guter Letzt konnte der Rollenspielkracher *Final Fantasy VIII* einen Preis für die beste Hintergrundgeschichte einheimen. Selbstverständlich wird es auch im nächsten Jahr wieder eine Preisverleihung geben. Wir sind schon mal gespannt, wie sich die PlayStation 2 behaupten wird.



■ Konamis ISS Pro Evolution konnte sich in der Kategorie Sportspiel gegen die übermächtige EA-Konkurrenz behaupten.



■ Sonys Vorzeige-Rennspiel konnte den Preis für den besten Soundtrack einfahren.



■ Final Fantasy VIII gewann den Preis für die beste Hintergrundgeschichte.



■ Colin McRae 2.0 wurde zum besten Rennspiel gekürt. Die Preise gab es für die PlayStation-Fassung und die PC-Variante.



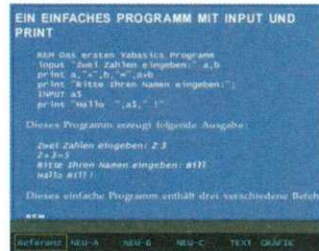
Die doppelte Demo-Dröhnung

PS2 Demo-Disc

■ Damit den neuen PlayStation-2-Besitzern nicht so schnell langweilig wird, hat Sony jeder Traumkonsole zwei prall gefüllte Demo-CDs beigelegt. Abgesehen von Videos und spielbaren Demos befinden sich ebenfalls zwei Programme auf den Silberscheiben. Die hübsche Grafikdemo „Find My Own Way“ ist aber bei weitem



■ Eine spielbare Demo von EA-Sports' *SSX* befindet sich ebenfalls auf den Demo-CDs.



■ Mit dem Programmier-Tool YBasic könnt ihr eure Basic-Kenntnisse aufmöbeln.

nicht so interessant wie der Basic-Interpreter YBasic. Mit diesem nützlichen Werkzeug ist es möglich, wie in alten Homecomputer-Zeiten kleine Basic-Programme zu schreiben und auf der PS2 laufen zu lassen. Die Eingabe der Programme erfolgt über eine USB-Tastatur oder via Joypad. Letzteres ist nur den Gedul-

digen unter euch zu empfehlen, da das Joypad wirklich kein Keyboard-Ersatz ist. Die Programme lassen sich natürlich auf der Memorycard speichern.

Deutschland-Start der neuen Wunderwaffe

PS2-Launch in Deutschland

■ Planmäßig am 24. November war es endlich so weit. Die PlayStation 2 erschien offiziell in Deutschland. Trotz des von vielen kritisierten Preises konnten die Läden dem Ansturm kaum standhalten. In Berlin wurde Sonys neues Flaggschiff mit einer fetten Party am Potsdamer Platz begrüßt. Die begeisterten

Freaks hatten dann auch um Punkt Null Uhr die Gelegenheit, im Sony Center die ersten Exemplare des begehrten Geräts zu erstehen. Kurze Zeit später waren die meisten Geräte bereits ausverkauft. Laut Sony Deutschland wird in den nächsten Wochen eine weitere Lieferung eintreffen, die sicherlich

auch ihre Abnehmer finden wird. Sony plant, bis Ende des Jahres 120.000 Konsolen an den Mann bzw. die Frau zu bringen. Bei der durchverkauften Software war *Tekken Tag Tournament* der Abräumer schlechthin. Leider wurden bei der Erstauslieferung kleinere Geschäfte mit sehr geringen Stückzahlen bedacht. Games Garden in Nürnberg bekam nur 18 Geräte, hätte aber nach eigenen Angaben „locker 200 Stück verkaufen können“.



■ Sascha Changizian (Inhaber Games Garden, Nürnberg) freut sich sichtlich über die ersten Geräte.



■ An Sonys neuer Wunderwaffe ist alles durchgestylt. Selbst die Verpackung glänzt durch edle Farbgebung und Design.

aufgeschnappt

■ Midway hat die Entwicklung ihres PSone-Jump&Runs *Deuce* eingestellt. Gründe für die Einstellung des ambitionierten Projekts sind leider nicht bekannt.

■ Havas Interactive und Sierra haben sich die Rechte an Ridley Scotts Sandalen-Epos *Gladiator* gesichert. Ob und für welche Konsolen Spiele zu diesem Historien-schinken erscheinen, ist bis jetzt noch unklar.

■ Zum Release von Konamis Mech-Spektakel *Zone of the Enders* wird es eine limitierte Premium-Auflage geben. Wahrscheinlich wird dieses Paket neben dem Spiel ein T-Shirt und die Soundtrack-CD beinhalten.

■ Lizenz, die Erste: Fox Interactive hat sich die Rechte an der in den USA sehr erfolgreichen Fernsehserie *Cops* unter den Nagel gerissen. Veröffentlichungen auf den beiden Sony-Konsolen sind mehr als wahrscheinlich.

■ Lizenz, die Zweite: Der französische Software-Riese Infogrames hat sich die Lizenz zum Manga/Anime-Klassiker *Dragon Ball Z* gesichert. Laut Paul Rinde, Vizepräsident des Unternehmens, freut sich Infogrames sehr darüber, *Dragon Ball* in ein neues Medium zu führen.

■ *Final Fantasy IX* hat sich direkt nach seiner Veröffentlichung an die Spitze der US-Verkaufscharts gesetzt.

■ Die Jungs von Konami werden im Laufe ihrer PlayStation-2-Software-Offensive den Titel *ESPN NHL Hockey Night* veröffentlichen. Die Entwickler haben sich vorgenommen, die Atmosphäre und das Aussehen einer Live-Übertragung auf die PlayStation 2 zu bringen. Neue Teams und Statistiken sind ebenso mit von der Partie wie zwei in den USA sehr bekannte Kommentatoren.

Geheimtipp zum Weitersagen:

50%

Preisersparnis im PSG-Miniabo

Brandheißer Insidertipp: Testen Sie zwei Ausgaben von PSG zum Preis von einer.

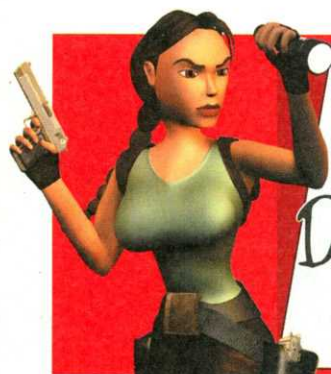
Einfach anrufen: 01805/95 95 06

0,24 DM/Min.

PSG YOUR PROFESSIONAL
SECRET GUIDE

Gefällt Ihnen PSG, so müssen Sie nichts weiter tun. Sie erhalten das Magazin zum Vorzugspreis von monatlich nur DM 3,83 frei Haus - Versandkosten übernimmt der Verlag. Gefällt Ihnen PSG wider Erwarten nicht, so geben Sie uns einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.





PSG

Das haben wir getestet

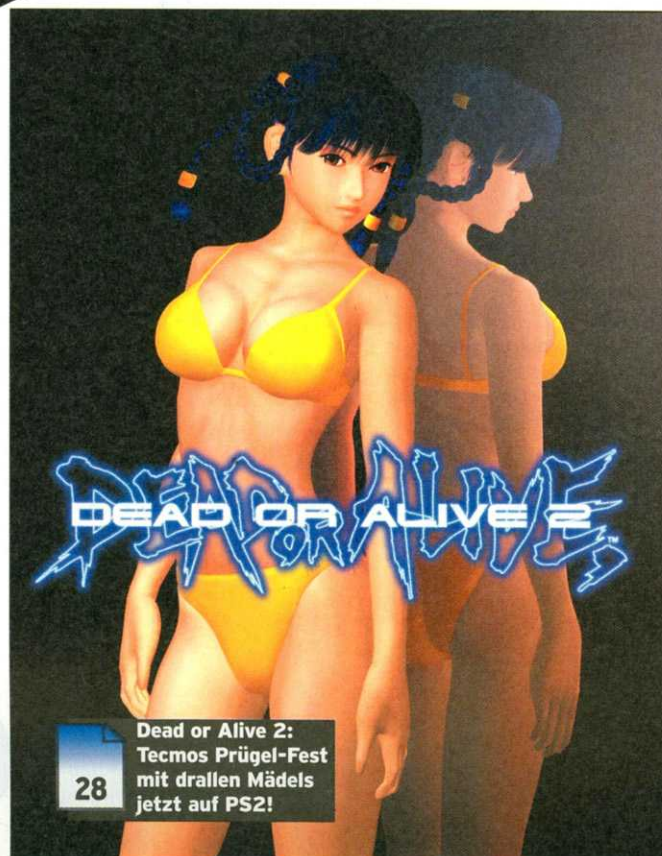
Alle Tests der Ausgabe 1/01

PSone

Titel	Seite	Wertung
007 Racing	54	60%
Action Man: Destruction X	54	51%
Army Men: Air Attack 2	55	70%
Blade	54	44%
Chicken Run	48	74%
Der Weg nach El Dorado	49	74%
Die Mumie	50	68%
Disneys Dinosaurier	55	43%
Donald Duck: Quack Attack	55	78%
FIFA 2001	46	87%
HBO Boxing	52	38%
ISS 2000	47	68%
NBA Live 2001	52	77%
Star Wars Demolition	54	58%
Tiger Woods PGA Tour Golf	52	78%
Tom & Jerry allein zu Haus	55	61%
Tomb Raider: Die Chronik	44	75%
WWF SmackDown! 2	52	82%

PS2

Titel	Seite	Wertung
Aqua Aqua	43	61%
Dead or Alive 2	28	90%
F1 Championship S. 2000	40	76%
Madden NFL 2001	42	84%
Midnight Club Racing	42	74%
Moto GP	32	84%
Orphen: Scion of Sorcery	43	65%
Pool Master	43	68%
Rayman 2 Revolution	38	89%
RC Revenge Pro	42	69%
Ready 2 Rumble Boxing Rd 2	42	73%
Theme Park World	43	75%
TimeSplitters	36	77%



Dead or Alive 2:
Tecmos Prügel-Fest
mit drallen Mädels
jetzt auf PS2!

28

So wird getestet



Der direkte Vergleich
Titel des Spiels: 12/99
Preis: DM 99,-
Termin: 12. Februar 2001
Genre: XXXXXX
Schwierigkeitsgrad: leicht - mittel - schwer
Bildschirmtext/Sprachausgabe: dt./d.
Hersteller: XXXXXX
Internet: www.XXXXXX.com

74%
+ funktionale Spielidee
+ innovative Spielidee mit Edloptik
+ zu kurze Spieldauer

72%
Titel des Spiels 12/98
+ überlegene Grafik-Engine
+ verdient guter Vorspann
+ zu wenig Spielcharakteristika

66%
Titel des Spiels 1/00
+ sehr gute Grafik-Engine
+ intelligente Gegner
+ gewöhnungsbedürftige Steuerung

66%

SPIELPASS

Super Mittel
Sehr gut Super

Das Wertungssystem

0% - 25% Das Grauen eines jeden Videospieles! Bei Spielen dieser Wertungsklasse ist jede ausgegebene Mark eine herausgeworfene Mark! 26% - 50% Ein solches Spiel erreicht nur bedingt den Standard heutiger Videospiele. Es liegen Mängel in spielerischer sowie technischer Hinsicht vor. 51% - 75% Videospiele dieser Klasse sind solide Produkte mit kleinen Fehlern. Genre-Fans dürfen bei Titeln dieser Wertungsklasse jedoch ruhigen Gewissens zuschlagen.

76% - 100% Spiele dieser Wertung gehören in jede Spielesammlung. Vor allem ab der 80er-Region setzen die Produkte oftmals neue Maßstäbe im technischen sowie spielerischen Bereich. Ab 85% vergeben wir unsere PSG-Auszeichnung für besonders gelungene Titel. Diese Auszeichnung ist somit gleichzeitig eine uneingeschränkte Kaufempfehlung, die nicht nur für Genre-Fans gilt.



Symbolerklärung



Spieleranzahl: Dieses Piktogramm sagt euch, für wie viele Personen das getestete Spiel geeignet ist.



Memory-Card: Wie viele Blöcke (PSone) bzw. KB (PS2) belegt der Speicherstand?



Analog-Controller: Unterstützt das Spiel die Analog-Sticks des Dual-Shock-Controllers?



Dual-Shock-Controller: Das Spiel unterstützt die Vibrationsfunktion des Controllers.



Lenkrad: Besonders wichtig bei Rennspiel-Simulationen. Funktioniert das Game auch mit Lenkrad?



Mouse: Dieses PC-typische Eingabegerät wird vor allem bei Strategiespielen häufig eingesetzt.



PocketStation: Unterstützt ein Spiel die PocketStation, so lassen sich meistens Mini-Games auf ihr nutzen.



Dolby-Surround: Das Spiel bietet Surround-Sound. Dies kann nur mit einer passenden Anlage genutzt werden.



Lightgun: Ballereien, zum Beispiel Point Blank, werden dank einer Lichtpistole noch actionlastiger.



Link: Ihr könnt direkt zwei Konsolen miteinander verbinden, um auf zwei Bildschirmen gleichzeitig zu spielen.



DVD: Das Spiel liegt auf einem DVD-Datenträger vor.



Tastatur: Mit der Tastatur lassen sich längere Buchstabenkolonnen einfacher eintippen.



Internet: Durch die Internetschnittstelle dürft ihr mit Leuten über die gesamte Welt verstreut spielen.



Passwort: Durch ein Passwort könnt ihr euren Spielstand auch ohne Memory-Card sichern.

Ausgeplaudert

Sweus Favoriten

Rennspiel, Sport, Action, Strategie

Spielt zur Zeit

1. Galaga (PSone)
2. Moto GP (PS2)
3. Record of Lodoss War (DC)

Hört zur Zeit

1. Amanda Marshall
2. Metallica
3. Blind Guardian

Schaut zur Zeit

1. Record of Lodoss War (DVD)
2. L.A. Confidential (DVD)
3. Futurama (TV)



Swen Harder

Alter: 26
Hobbys: Animes, Basketball
Top-Games: Thunder-Force-Serie, Metal Gear Solid

Henrys Favoriten

Rollenspiel, Beat 'em Up, Action-Adventure

Spielt zur Zeit

1. Dead or Alive 2 (PS2)
2. Street Fighter A. 3 (PSone)
3. Diablo II (PC)

Hört zur Zeit

1. Purpose Maker Collection
2. Green Velvet - The 90's
3. Rob Zombie

Schaut zur Zeit

1. Alles von Won Kar Wai
2. Lost Highway (DVD)
3. Spawn Animated Series



Henry Ernst

Alter: 27
Hobbys: Comics, Bücher
Top-Games: Final Fantasy, Metal Gear Solid, Ministech

Uwes Favoriten

Rennspiel, Action, Beat 'em Up

Spielt zur Zeit

1. Dead or Alive 2 (PS2)
2. Unreal Tournament (PS2)
3. MSR (DC)

Hört zur Zeit

1. Smuggler's Run Soundtrack
2. Goa Trance
3. Fat Boy Slim

Schaut zur Zeit

1. Aliens (DVD)
2. Shaft (Kino)
3. Seinfeld (TV)



Uwe Hönig

Alter: 26
Hobbys: Abfeiern, Filme
Top-Games: Metal Gear Solid, Ridge-Racer-Serie, Street Fighter

Ralphs Favoriten

Sport, Action, Beat 'em Up

Spielt zur Zeit

1. FIFA 2001 (PSone)
2. Dead or Alive 2 (PS2)
3. Quake III Arena (DC)

Hört zur Zeit

1. High Lamas
2. Inivice
3. Motorhead

Schaut zur Zeit

1. Champions League (TV)
2. TV Total (TV)
3. Vox-Tours (TV)



Ralph Wollner

Alter: 29
Hobbys: Gitarre, Rock 'n' Roll, Motorräder
Top-Games: UFC, MSR, Rayman 2, Galaga

Petas Favoriten

Rennspiel, Jump & Run, Action

Spielt zur Zeit

1. Moto GP (PS2)
2. Galaga (PSone)
3. SSX (PS2)

Hört zur Zeit

1. Fanta 4 - Unplugged
2. Daft Punk - One more...
3. Manfred Krug

Schaut zur Zeit

1. Rambo I & II (DVD)
2. Ärzte - Killer (DVD)
3. MTV Sushi (TV)



Peta Mensing

Alter: 32
Hobbys: DJ, Apple, DVD, Konsum
Top-Games: MGS, Ridge-Racer-Serie, Zelda 64, Jet Set Radio

Gefährliche Frauen und stahlharte Kerle

Dead or Alive 2



Endlich konnten wir die lang erwartete PAL-Version von **Dead or Alive 2** testen. Mit tollen Kämpfern und grandiosen Arenen zeigt die PS2, was wirklich in ihr steckt.

■ 1998 erschien auf der guten alten PSone ein Prügelspiel namens *Dead or Alive*. Durch den starken Konkurrenten *Tekken 3* wurde dem Titel das Leben ziemlich schwer gemacht, obwohl die Fachpresse seinerzeit von einem Geheimtipp sprach. Nun werden die Karten neu gemischt und *DoA* geht in die zweite Runde, um dem Rivalen gehörig eins auszuwischen.

■ Macht euch bereit für den Kampf auf Leben und Tod!

Um eines gleich vorwegzunehmen: Absolute Beat-'em-Up-Fans kommen um *Dead or Alive 2* nicht herum. Bisher wurden die PS2-Prügelprofis unter euch lediglich mit *Tekken Tag Tournament* beglückt, was ja bekanntermaßen nicht gerade als



■ Hier seht ihr gleich zwei Gründe, weshalb ihr *DoA 2* besitzen müsst: Wahnsinnig coole Attacken und absolut sehenswerte Damenunterbekleidung!

innovative Gameplay-Granate überzeugen konnte. Versteht mich nicht falsch, *Tekken* ist ein tolles Spiel, aber *DoA 2* ist von ganz anderem Kaliber. Zunächst begeistern die riesigen interaktiven Arenen. Ihr habt beispielsweise die Möglichkeit, euren Kontrahenten mit einem beherzten Tritt in einen anderen Abschnitt des Areals zu prügeln. Untermalt wird eine solche Aktion mit einer kurzen Sequenz, die den Absturz des Gegners sehr beeindruckend in Spielgrafik darstellt. Natürlich ist der Kampf damit nicht vorüber (es sei denn, die Lebensleiste war zu niedrig, um den Sturz zu überleben). Das be-



■ Das kostet Energie! Coole akrobatische Moves gehören natürlich auch zum Repertoire der Fighter.



■ Man muss die spektakulären Griffe in Aktion sehen! Mit einer fließenden Bewegung wird das Bein geschnappt.



■ Ein Tänzchen in Ehren kann niemand verwehren. Doch für eine der beiden endet diese Aktion im Staub.

deutet, ihr hechtet eurem Feind mit einem tollkühnen Sprung hinterher, um den Sieg zu erringen. Die Kämpfe laufen in der Regel sehr schnell und intuitiv ab. In der Praxis heißt das: Ihr habt einen Knopf für Faustschläge, einen für Tritte, einen, um euer Gegenüber zu packen, und natürlich - das Wichtigste an *DoA 2* - einen Knopf für Konterattacken. Euren Fighter steuert ihr mit dem digitalen Steuerkreuz oder wahlweise mit dem Analog-

„Team Ninja hat Pionierarbeit geleistet und eine absolut bombastische Grafik-Engine auf die Beine gestellt.“

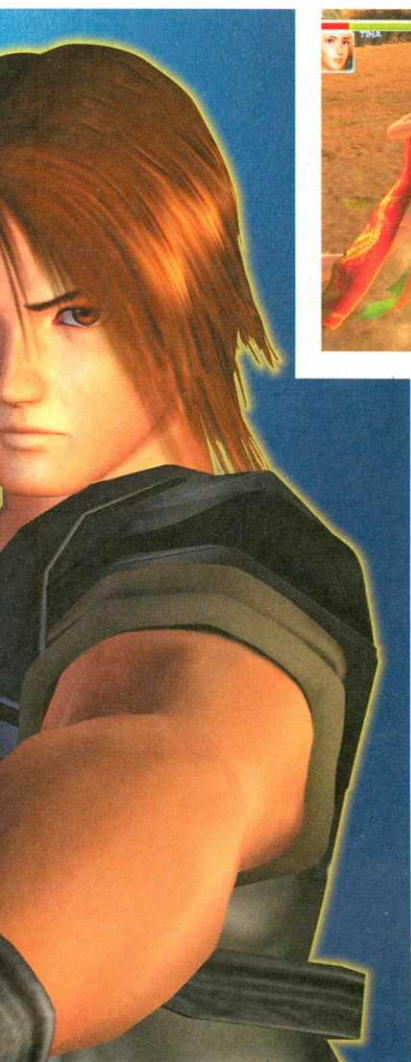


■ Beim Endgegner Tengu schaltet eure PS2 auf einen beeindruckenden Verwisch-Effekt. Je nachdem wie oft oder stark ihr getroffen werdet, verwischt die Optik stärker.



Vater und Tochter tragen ihre familiären Probleme mit schmerzhaften Würfen innerhalb des Rings aus.

Konter



■ Es gibt Attacken, die die Gegner durch das halbe Areal pfeffern. Diese sind besonders als Abschluss einer Combo zu empfehlen.

Stick, um euch im dreidimensionalen Raum zu bewegen.

■ Ein Konter zur rechten Zeit bringt Schmerz und Übelkeit!

Dies ist eigentlich das Interessanteste an dem ganzen Spiel. Das unglaublich dynamische und extrem wirkungsvolle Konter wird bei richtiger Anwendung euren Gegner schnell zur Weißglut bringen. Bei einer gegnerischen Attacke müsst ihr im richtigen Moment in eine Richtung und gleichzeitig auf den Konterknopf drücken, um beispielsweise den Fuß des Kontrahenten zu schnappen und dadurch eine



■ Der Kämpfer Ein scheint keinen Respekt vor alten Leuten zu haben, doch der weise Gen-Fu hat mit Sicherheit noch den einen oder anderen Trick auf Lager.

fiese Aushebelaktion zu starten. Das Tolle an den Kontern ist die grafische Darstellung. Absolut flüssig wird die feindliche Bewegung zum eigenen Vorteil weitergeführt, was vor allem eingefleischte Martial-Arts-Fans begeistern wird. Überhaupt wirkt der gesamte Kampf wie aus einem Guss und erinnert immer wieder an Filmszenen, was für so manche Freude bekundung vorm Bildschirm sorgt. Die Entwickler von Team

Ninja haben Pionierarbeit geleistet und eine absolut bombastische Grafik-Engine auf die Beine gestellt, die selbst im größten Kampfgetümmel butterweiche Animationen liefert.

■ Schöne Frauen mit üppigen Oberweiten

Die Move-Vielfalt der Kämpfer ist fantastisch: Jeder Fighter beherrscht über 100 verschiedene Attacken und Konter. Nicht unerwähnt sollten die zahlreichen Mädels bleiben, die euch zur Auswahl stehen. Hier haben die Designer von Tecmo die DoA-Tradition fortgeführt und geradezu gigantische Oberweiten eingebaut. Besonders bei Tina dürfte mancher Spieler Probleme haben, sich auf das Kampfgeschehen zu konzent-



■ Auweh! Leon hat Tina in der Mangel und das Gemache am Boden hat garantiert nichts mit Liebe zu tun.



■ Sehr stilvoll: Fallt ihr in der Hongkong-Stage vom Dach, landet ihr in diesem Hinterhof, der mit tollen, sich im Wasser spiegelnden Lichteffekten aufwartet.



■ Endlich gibt es für den Team-Battle-Mode neue Arenen zu bewundern. Die Standardareale sind leider nicht anwählbar.



Game-Flashback: Dead or Alive (1998)

■ Ende 1996 sorgte Dead or Alive in den Spielhallen nicht zuletzt aufgrund der beeindruckenden weiblichen Kämpfer für Aufsehen. Daraufhin wurde das Game für Segas Saturn umgesetzt und erschien ein Jahr später in einer überarbeiteten Version für die PSone.

■ **Große Oberweiten inklusive!** Auch für heutige Verhältnisse ist Dead or Alive immer noch ein sehr guter Titel, der durch die auch für Anfänger leicht zugängliche Steuerung eine Menge

Spaß macht. Wie bei Virtua Fighter sind die Feuerknöpfe mit Schlag, Tritt und Wurf belegt, die in Kombination mit einfachen



■ Die ausgezeichneten flüssigen Animationen der Kämpfer erfreuen das Auge.

Richtungskommandos komplexe Manöver und Combos ermöglichen.



■ Die Arenen sind von Minen umsäumt, die bei Berührung eine Menge Energie kosten.

PSone



Genre: Beat 'em Up
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: Engl./engl.
Hersteller: Tecmo

Grafik	Sound / FX
Super	Sehr gut
Mehrspielerpaß	Steuerung
Sehr gut	Sehr gut

SPIELSPASS

78%



Mit ihren reizenden Outfits versteht Tina es exzellent, ihre Gegner zu verwirren und dadurch Treffer zu landen.



Hier geht ein Schlag ins Leere und Kasumi nutzt die Gelegenheit, einen deftigen Konter anzusetzen.



Mit überaus schmerzhaften Halte-Moves schockt Bass seine Gegner. Hier der klassische Kopfzertrümmerer.

i Erspielt die Kostüme!

Das dritte Kostüm (C3) erhält ihr bei allen Charakteren für das Durchspielen des Story-Mode mit beliebigen Einstellungen.

Kasumi:

C4: Spielt den Story-Mode drei Mal durch.

C5: Spielt den Story-Mode fünf Mal durch.

C6: Erreicht zwei Millionen Punkte im Survival-Mode mit Standardeinstellungen.

C7: Spielt mehr als 100 Mal mit Kasumi in beliebigen Modes.

C8: Erbeutet das Kirsche-Symbol im Survival-Mode.

Tina:

C4: Spielt den Story-Mode fünf Mal durch.

C5: Erreicht 1,5 Millionen Punkte im Survival-Mode mit Standardeinstellungen.

C6: Spielt den Time-Attack-

Mode unter 4:15 Minuten in Standardeinstellungen durch.

C7: Erbeutet das Hühnchen-Symbol im Survival-Mode.



Die Kampfmanöver der weiblichen Spielfiguren sind an Grazie und Einfallsreichtum kaum zu überbieten.

rieren, zumal der berühmte Bouncing-Breasts-Effekt ebenfalls seinen Weg in das Spiel gefunden hat (sehr zur Freude der männlichen Redakteure). Natürlich gibt es auch wieder einige Kostüme zu erspielen, die teilweise recht tiefe Einblicke gestatten (Stichwort Reizwäsche). Weiterhin gibt es neue Areale zu bestaunen, die euch die Kinnladen auf den Tisch plumpsen lassen. Die Hongkong-Stage solltet ihr unbedingt gesehen haben. Zunächst befindet ihr euch auf einem Dach über der Stadt und



Das hohe Knie sorgt wie so viele andere Moves für herrlich ästhetische Ansichten auf blütenweiße Unterwäsche. Nur ein Schelm denkt Böses dabei!

beharkt euren Gegner im Lichtschein der untergehenden Sonne. Fallt ihr herunter, landet ihr in einem an Tekken erinnernden Hinterhof, der mit starken Lichteffekten und schönen Wasserpfützen aufwartet. Die PAL-Version bietet ferner einen versteckten Charakter namens Bayman und erstmals ist Endgegner Tengu spielbar. Um den Tag-Team-Mode attraktiver zu gestalten, haben die Programmierer eine Menge neuer Arenen und Tag-Team-Attacken implementiert, wobei mit bis zu drei Kämpfern gleichzeitig auf dem Bildschirm deutlich wird, dass die Entwickler die techni-

schen Möglichkeiten der PlayStation 2 voll genutzt haben.

Die Grafik rockt ohne Ende.

Technisch ist DoA 2 momentan das Beste, was es auf der PS2 zu sehen gibt. Es gibt einige beeindruckende Effekte zu bestaunen, etwa die Windverwehungen in der Gletscher-Stage oder aufspritzende Wassertropfen bei einem Sturz ins Wasser. Geschickt haben die Programmierer die

„Die riesigen interaktiven Arenen wissen vollkommen zu begeistern!“



Die Team-Moves sind eine wahre Augenweide. Drückt im richtigen Moment R1 und euer Partner stürmt voller Elan in den Ring.



Hier seht ihr den Ansatz zu einem Sidekick. In diesem Moment wäre es für Zack günstig, einen Konter zu starten, um das heranrauschende Bein abzufangen.

Um euch die fantastischen Rendings anzuschauen, könnt ihr den Gallery-Mode anwählen und genießen.



Die Würfe werden spektakulär in Szene gesetzt. Bei einem Konter schaltet die Kamera auf eine kurze automatisch ablaufende Sequenz, die nicht abbrechbar ist.

4MB-Videospeicher-Hürde überwunden und die riesigen Areale komplett in den Speicher gepackt. Einzig bei der Auflösung mussten einige Zugeständnisse gemacht werden, was man an dem bis jetzt noch PS2-typischen Treppcheneffekt an schrägen Linien erkennen kann. Die in manchen Stages leicht ver-

nebelte Hintergrundgrafik sieht allerdings prima aus und die hochauflösenden Texturen der Kämpfer sind schlicht eine Wucht. Musikalisch umschmeichelt ein sehr passender Mix aus rockig angehauchten Tracks mit fernöstlichen Einflüssen eure Ohren. Die Soundeffekte sind knackig, die japanische Sprachausgabe (mit deutschen Untertiteln) unterstreicht das besondere Flair von Dead or Alive 2. (Uwe Hönig)



Bayman, einer der geheimen Charaktere, teilt gerade einen schmerzhaften Tritt vor malerischer Kulisse aus.



Na, na, na, wo hat denn Jann-Lee seine Finger? Aber eigentlich ist es verständlich bei Tinas scharfem Outfit.

„Im Prinzip gibt es eigentlich nur eines zu sagen: Kaufen!“

Als Beat-'em-Up-Fan hat man momentan nicht gerade die größte Auswahl auf Sonys neuem Flaggschiff. Da kommt so eine Granate wie Dead or Alive 2 genau richtig. Fantastische Grafik, tolle Kämpfer und eine sagenhafte Spielbarkeit erheben DoA 2 in den Olymp der Prügelspiele. Nicht zu vergessen die riesigen interaktiven Areale, die konstant mit butterweichen 60 Bildern pro Sekunde über den Bildschirm flimmern. Das Einzige, was ich mir für den dritten Teil wünsche, ist eine akkurate Kantenglättung, um den Treppeneffekt zu eliminieren.

Uwe Hönig

Dead or Alive 2

getestet

PS2
PlayStation 2

Der direkte Vergleich

90% Dead or Alive 2 1/01

- + Fantastische Technik
- + Riesige Auswahl an Attacken
- + Einfache und wirkungsvolle Steuerung

84% Tekken Tag Tournament 12/00

- + Viele Kämpfer
- + Schönes Bonus-Spiel
- Nichts wirklich Neues

Preis: DM 119,-
Termin: 13. Dezember 2000
Genre: Beat 'em Up
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: Dt./Jp.
Hersteller: Tecmo
Internet: www.tecmoinc.com

Grafik	Sound / FX
Super	Sehr gut
Mehrspielerspaß	Steuerung
Super	Super

SPIELSPASS

90%

WARM-UP! GP 2001

Sind Sie
bereit
für die
nächste
Saison?!

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



PC CD-ROM

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

Auf PC CD-ROM und PlayStation!

PlayStation





■ Der Vordermann hört lautes Motorengeräusch und schaut sich prompt um.



■ In extremer Schräglage geht es in die nächste schwere Rechtskurve.

Schwere Maschinen und harte Jungs

Moto GP

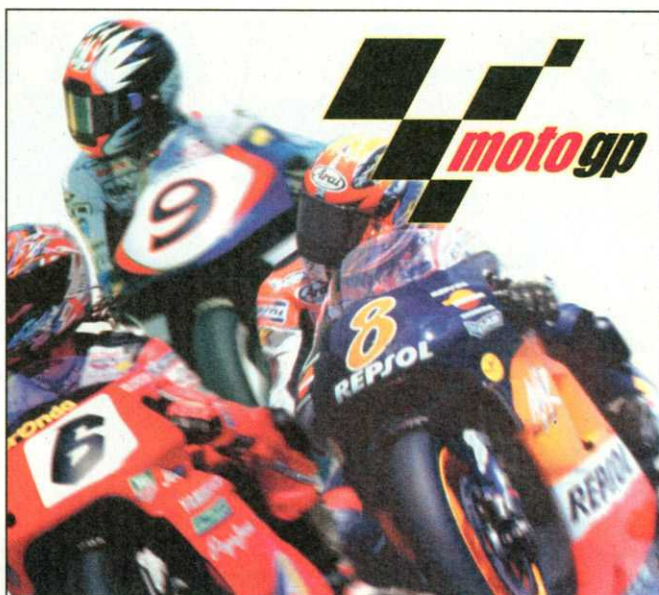
Automaten-Spezialist und Tekken-Schmiede Namco bringt nach Ridge Racer V den zweiten waschechten Arcade-Racer für die PlayStation 2. Ist er das Sparen wert?

■ Einfach gestrickte Motorrad-Racer wie seinerzeit *Hang-On* oder *Road Rash* gab es in letzter Zeit kaum. Hingegen kranken die Simulationsvertreter zumeist an dem Umstand, dass sich Motorradfahren noch schlechter auf einer Konsole nachahmen lässt als Rennen vierrädriger Vehikel. Nunmehr versucht Namco einen spielerischen Kompromiss und bringt

mit *Moto GP* einen Bike-Arcade-Racer mit Simulations-Touch im Bundle samt Lenkrad.

■ **Bekannte Grand-Prix-Fahrer in flotter Grafik**

Wer glaubt, *Moto GP* sei ein simpler Racer mit einfacher Bedienung und schnellem Einstieg, kennt nur die halbe Wahrheit. Mit der Einstellung "Arcade" geht es wirklich relativ schnörkellos zur Sache. Bremsmanöver oder extremes Beschleunigen in Schräglage sind hier ohne Probleme möglich. Ist jedoch "Simulation" eingestellt, solltet ihr schon einige Stunden Übungszeit einplanen, um wirklich ein Wörtchen in den Meisterschaften mitreden zu können. Je nach gewähltem



„Ein Fest für Arcade-Fans, Enttäuschung bei den anderen“

Schwierigkeitsgrad (Leicht, Mittel, Schwer) lassen sich die 20 Computerfahrer mehr oder weniger leicht überholen. Abhängig davon, wie gut ihr euch im Qualifying geschlagen habt, geht es von der errungenen Startposition ins eigentliche Rennen. Fünf Kurse gilt es nacheinander während einer WM-Saison zu meistern. Je besser eure Platzierung, desto mehr WM-Zähler werden für euch verbucht. Steht ihr am Schluss ganz oben, gibt es zur Belohnung Bilder aus dem Grand-Prix-Zirkus, weitere

bekannte Fahrer, beispielsweise 500ccm-Helden wie Max Biaggi und Carlos Checca, oder Spielcharaktere wie Klonoa. Bewältigt ihr gar die fünf Strecken des Arcade-Modus auf "Hard",



■ Nicht gerade realistisch zeigt sich Moto GP bei Schräglagen auf rutschigem Kies.



■ Weit abgetragen wird derjenige, der den Bremspunkt verpasst.

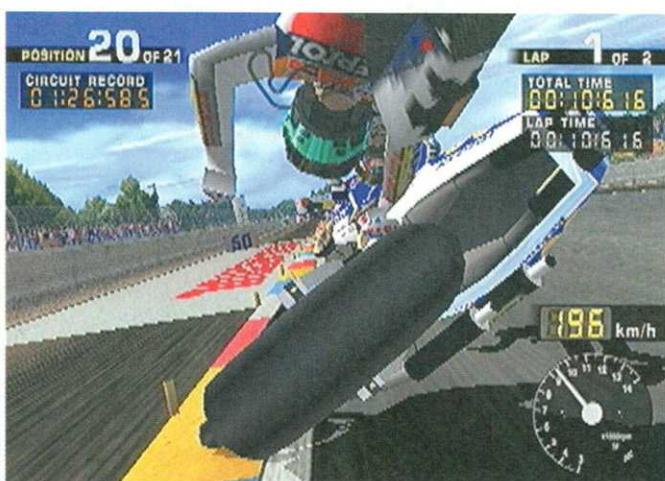


■ In Suzuka ist die letzte Schikane vor Start/Ziel die entscheidende Hürde. Abkürzen (egal ob absichtlich oder nicht) wird mit einer Zeitstrafe geahndet.



Namco-typisch ist die Präsentation von *Moto GP* erstklassig. Das Intro zeigt in fetzigen Schnitten den GP-Zirkus.

Intro



■ Keine Knautschzone: Bei einem Frontalaufprall hebt es jeden Rennfahrer in Sekundenbruchteilen aus.



■ Erst beim Replay darf man die kleinen Details bewundern. Besonders erwähnenswert sind die goldenen Felgen.



Wohl eines der schwersten Hindernisse überhaupt ist die Haarnadelkurve auf dem Frankreich-Kurs Paul Ricard.



Sauber, wie an der Perlenkette gezogen.

erhält ihr die Kurse jeweils in gespiegelter Form als weiteren Test im Time-Trial-Modus.

Herausforderungen bis zum Abwinken

Insgesamt 54 Herausforderungen warten darauf, gemeistert zu werden. Genügend Stoff, um euch über Wochen bei der Stan-

Namcos Moto GP-Lenkrad



Optional wird *Moto GP* in Japan auch mit einem speziellen *Moto GP-Lenkrad* vertrieben. Ob dieses Eingabegerät auch nach Deutschland kommt, steht noch nicht fest. Leider ist es für deutsche Hände zu klein geraten. Genaues Steuern fällt sehr schwer, da die reale Position des Lenkrades nicht mit der des Motorrads auf dem Screen einhergeht.



Leider bietet *Moto GP* nur fünf Kurse. Immerhin gibt es sie noch in einer gespiegelten Variante zum Freispielen.

ge zu halten. Aus technischer Sicht gibt es kaum Anlass zur Kritik. Grafisch steht es seinem Racer-Konkurrenten aus eigenem Hause, *Ridge Racer V*, in nichts nach. Flüssiges Scrolling mit 60 Bildern pro Sekunde, detaillierte Bikes, extrem weite Sicht und realistische Fahrermodelle erfreuen das Auge. Einziger Wermutstropfen sind die undynamischen Animationen. Irgendwie hat man nicht das Gefühl, dass sich die Fahrer mit aller Kraft bei 200 km/h in die Kurve legen. Dennoch ist die Steuerung



Starke 500ccm-Boliden warten bei *Moto GP* auf ihren Einsatz.



Vor dem Start gilt es, sich zu konzentrieren. Wer zu früh Gas gibt, kommt wegen drehender Räder nicht vom Fleck. Wer zu lange braucht, fällt zurück.



Hoffentlich ist der Wirbelsäulenprotektor aus festem Material.

"Es fehlt einfach ein wenig an echtem Motorrad-Feeling."

Arcade-Fans werden bei *Moto GP* voll auf ihre Kosten kommen. Satter Sound, fette Grafik und einfache Steuerung, gepaart mit vielen spielerischen Herausforderungen, sollten jeden Biker frohlocken lassen. Dummerweise ist dies auch schon alles. Eine echte Simulation ist *Moto GP* trotz der einstellbaren Option nicht. Der einzige Unterschied zwischen Arcade- und Simulationsmodus liegt darin, dass sich das Fahrverhalten in Schräglage verändert. Rempeln mit Gegnern oder Ausritte ins Kiesbett verlaufen noch immer glimpflich. Trotz dieses Aussetzers ist Namcos *Moto GP* einer der besten Racer in den letzten Monaten und sollte euch mindestens eine Überlegung wert sein.



Swen Harder



Wenn ihr euch an einen Computerfahrer geheftet habt, schaut er sich oft noch einmal nach hinten um.

getestet

PlayStation 2

Der direkte Vergleich

85% Ridge Racer V 12/00

- + Erstklassige Steuerung
- + Toller Style
- Zu wenige Strecken

84% Moto GP 1/01

- + Viele Extras
- + Schnell zu erlernende Steuerung
- Schwache Computergegner-Intelligenz

Moto GP

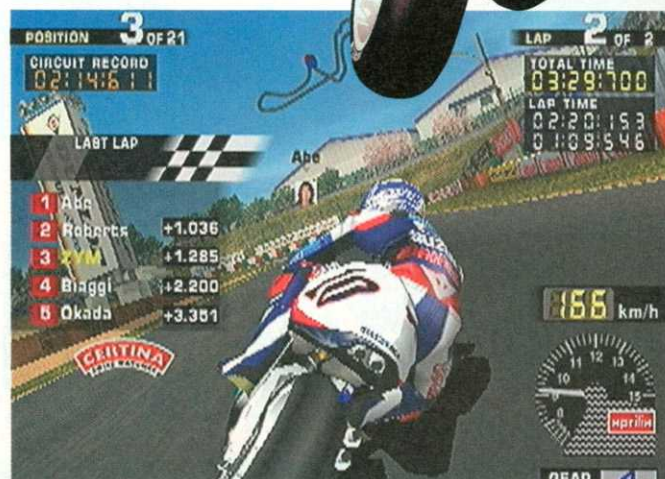


Preis: DM 129,-
Termin: 1. Quartal 2001
Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: Leicht - schwer
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: Dt./engl.
Hersteller: Namco
Internet: www.namco.com

Grafik	Sound / FX
Super	Sehr gut
Mehrspielerpaß	Steuerung
Gut	Sehr gut

SPIELSPASS

84%



Millimeterarbeit ist angesagt bei Positionskämpfen Rad an Rad. Leider ist die Künstliche Intelligenz der Computerfahrer nicht unbedingt realistisch.

BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 222

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

AKTUELLE SPIELEHIGHLIGHTS

Tekken Tag Tournament



PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0003
ERHÄLTICH **DM 119.⁹⁵**

Ridge Racer V



PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P250004
ERHÄLTICH **DM 119.⁹⁵**

FIFA 2001



PLAYSTATION 2
Art. Nr.: PS20011
ERHÄLTICH **DM 109.⁹⁵**

Time Splitters



PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P250022
ERHÄLTICH **DM 109.⁹⁵**

PLAYSTATION 2

Playstation 2 inkl. DS	DM 869,00
Memory Card 8 MB	DM 89,95
Dual Shock Controller	DM 59,95
Euro AV-Kabel	DM 89,95
Multi Tap	DM 99,95
Horiz. Stand	DM 29,95
Vert. Stand	DM 29,95
Sound Station 2	DM 149,95
DVD Remote Controller	DM 39,95
X-Tender	DM 9,95
Dead or Alive 2: Hardcore	DM 119,95
Donald Duck Quack Attack	JAN 01 DM 109,95
Driving Emotion Type S	DM 109,95
ESPN Intern. Track &Field	DM 109,95
ESPN X-Games Snowboarding	DM 109,95
F1 Championship S2000	DM 119,95
F1 Racing Championship	DM 109,95
FIFA 2001	DM 109,95
Int.Superstar Soccer 2000	DM 109,95
Kessen	DM 109,95
Moto GP	DM 119,95
NBA Live 2001	FEB 01 DM 109,95
NHL 2001	DM 109,95
Orphen	DM 109,95
R.2 R. Boxing Round 2	DM 109,95
Rayman Revolution	DM 109,95
Ridge Racer V	DM 119,95
Silent Scope	DM 109,95
Smugglers Run	DM 99,95
SSX	DM 109,95
Tekken Tag Tournament	DM 119,95

Theme Park World		DM 109,95
Time Splitters		DM 109,95
Unreal Tournament	FEB 01	DM 109,95
Wild Wild Racing		DM 109,95
X Squad		DM 109,95
DVD		
Abyss Special Edition	FSK 12	DM 59,95
Alien Legacy Box	FSK 16	DM 189,95
Gottes Werk & Teufels Beitrag	FSK 12	DM 39,95
Jurassic Park	FSK 12	DM 49,95
Lethal Weapon 1-4 Box	FSK 16	DM 89,95
Men in Black Coll. Edition	FSK 12	DM 49,95
Message in a Bottle	FSK 16	DM 54,95
Sleepy Hollow	FSK 16	DM 49,95
Terminator 2- Judgment Day	FSK 16	DM 49,95
The Matrix	FSK 16	DM 44,95
Verg. Welt- Jurassic Park 2	FSK 12	DM 49,95
PS ONE		
Playstation PSOne		DM 249,00
Analog Controller Dualsh.	hellgrau	DM 59,95
Analog Controller Dualsh.	schwarz	DM 59,95
Controller Cyber Shock		DM 59,95
LR M. Schumacher GTR		DM 139,95
LR 360 Modena		DM 99,95
Freestyle Board		DM 159,95
Xploder Classic V3.20		DM 44,95
Xploder CD9000 XL		DM 69,95
Scorpion Light Gun Silber		DM 39,95
Falcon Light Gun Silber		DM 89,95
Memorycard 15B		DM 14,95
Memorycard 30B		DM 19,95

PLAYSTATION 2



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

Memorycard 60B
Memorycard 120B
007 Racing
Aladdin-Nasiras Rache
Alien - Die Wiedergeburt
Arielle 2 Sehns. n.d.Meer
Batman of the Future
Blade
Band World is not enough
Box Champions 2001
Chase the Express
Crash Bash
Dancing Stage-Euromix
Danger Girl
Digimon World
Dino Crisis 2
Dino Crisis 2 u. 5B
DsCh. Groove Party Bundle
Driver2 Back on the Street
Dschungelb. Groove Party
F1 Championship S2000
FIFA 2001
Flintstones Bedrock Bowl.
Formel Eins 2000
Fussball Live 2
Hugo 3D Geheimnis des...
In einem Land vor uns. Zeit...
Int. Superstar Soccer 2000
Koudelka

DM 24,95	Legend of Dragoon	JAN 01	DM 99,95
DM 49,95	Medal of Honor Undergrnd.		DM 89,95
DM 89,95	Mike Tyson Boxing		DM 89,95
DM 89,95	Moorhuhnjagd		DM 49,95
DM 89,95	Ms. Pacman Maze Madness		DM 89,95
DM 89,95	NBA Live 2001		DM 89,95
DM 59,95	NHL 2001		DM 89,95
DM 79,95	Parasite Eve 2		DM 79,95
DM 89,95	R.2 R. Boxing Round 2		DM 79,95
DM 89,95	Rainbow Six		DM 29,95
DM 89,95	Rayman 2		DM 79,95
DM 89,95	Sheep		DM 89,95
DM 89,95	Spec Ops Ranger Elite		DM 29,95
DM 79,95	Spiderman		DM 79,95
DM 79,95	Spyro 3 Year of t. Dragon		DM 89,95
DM 89,95	Syphon Filter 2		DM 89,95
DM 109,95	Techno Mage	JAN 01	DM 89,95
DM 149,95	The Grinch		DM 89,95
DM 89,95	The Mummy		DM 89,95
DM 89,95	Toca World Touring Cars		DM 79,95
DM 89,95	Tomb Raider: Die Chronik		DM 89,95
DM 89,95	Tony Hawk's 2		DM 79,95
DM 59,95	Ultimate Fighting		DM 79,95
DM 99,95	Vanishing Point		DM 79,95
DM 99,95	WCW Backstage Assault		DM 89,95
DM 54,95	Woody Woodpecker Racing		DM 89,95
DM 59,95	WWF Smack Down 2		DM 89,95
DM 89,95	The Mummy		DM 59,95
DM 79,95	UNO		DM 59,95



PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2500018
ERHÄLTICH **DM 109.⁹⁵**



PS ONE
Art. Nr.: SONYD1378
ERHÄLTICH **DM 89.⁹⁵**



PS ONE
Art. Nr.: SONYD1375
ERHÄLTICH **DM 89.⁹⁵**



PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0014
ERHÄLTICH **DM 109.⁹⁵**



PS ONE
Art. Nr.: SONYD1386
ERHÄLTICH **DM 89.⁹⁵**



PS ONE
Art. Nr.: SONYD1373
ERHÄLTICH **DM 99.⁹⁵**



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

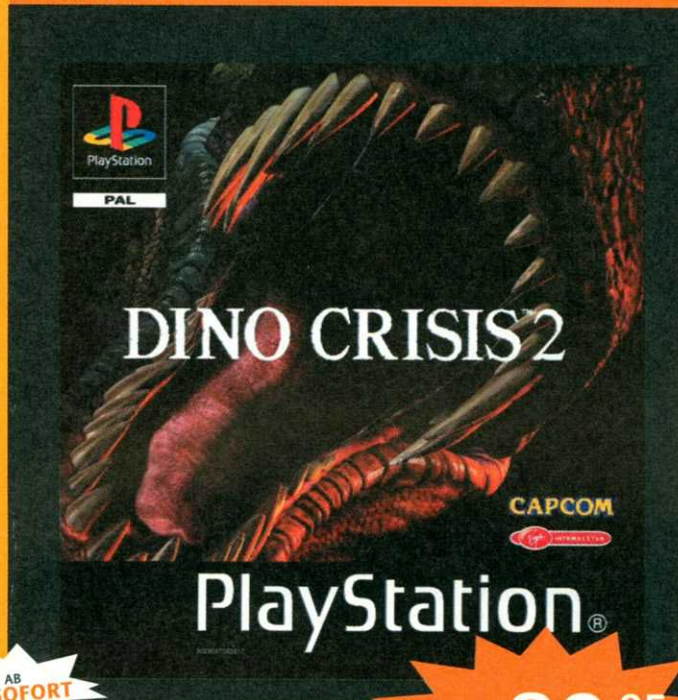
Damit zum Fest die Flocken stimmen!

INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN

DAS TOP SPIEL DES MONATS

Dino Crisis 2



AB
SOFORT

PS ONE
Art. Nr.: SONYD1419
ERHÄLTICH

DM 89.95

PREISHAMMER !!!

Alien Trilogy	Value Series DM	29.95	Rayman	Platinum DM	29.95
Army Men: OM, Land, Sea & Air	DM	29.95	RC Stunt Copter	Wh. Label DM	29.95
Rayman	Titanium DM	29.95	Resident Evil 1	Wh. Label DM	29.95
Cool Boarders 3	Platinum DM	49.95	Silent Hill	Platinum DM	49.95
Die 24 Stunden v. Le Mans	B. o. L. DM	29.95	St. Wa. Jedi Power Battles	DM	49.95
Eagle One Harrier Attack	B. o. L. DM	29.95	Street Scooters	DM	49.95
Frankreich '98	DM	19.95	SW EP1: dunkle Bedrohung	Titanium DM	29.95
Gran Turismo II	Platinum DM	49.95	TOCA: Touring Car Champsh.	DM	29.95
Landmaker	DM	49.95	Tomb Raider 1	Ricochet DM	29.95
Need for Speed IV	DM	49.95	Warzone 2100	Ricochet DM	29.95
NHL 99	DM	29.95	Wild Rapids	DM	49.95

Portofreie Sonder-Lieferung*

Preishammer - aktuelle
Top-Spiele zum Spitzenpreis

TOP
Top Spiel

Jetzt
Jetzt vorbestellen -
zum Release-Datum spielen

2+1 Bundle - all inklusive

Budget - Spiele-Klassiker
zum Sonderpreis

SOFORT
Neuheiten - ab sofort erhältlich

Die ersten Besteller dieses Artikels
erhalten eine Überraschung!

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

Lieferung innerhalb Deutschlands: Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 16.50 DM. Vorkasse (nur Eurocheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung Portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. 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.

Unser
Weihnachtsservice:
Wer bis zum 21.12. bestellt,
hat sein Päckchen recht-
zeitig zu Heilig Abend
unterm Baum.



Kessen



PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0028
ERHÄLTICH

DM 109.95

AB
SOFORT

Orphen



PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0040
ERHÄLTICH

DM 109.95

AB
SOFORT

WWF Smack Down 2



PS ONE
Art. Nr.: SONYD1342
ERHÄLTICH

DM 89.95

portofreie
Sonder-
lieferung*

Tomb Raider



PS ONE
Art. Nr.: SONYD1382
ERHÄLTICH

DM 89.95

AB
SOFORT

Medal of Honour Underground



PS ONE
Art. Nr.: SONYD1300
ERHÄLTICH

DM 89.95

AB
SOFORT

Driver 2



PS ONE
Art. Nr.: SONYD1250
ERHÄLTICH

DM 89.95

portofreie
Sonder-
lieferung*



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

Zeitreisen leicht gemacht

TimeSplitters

Mit **TimeSplitters** landet das erste Spiel ehemaliger Rare-Mitarbeiter auf eurer PlayStation 2! Ob die „Abtrünnigen“ an den Erfolg ihrer vorherigen Company anknüpfen können, soll unser Test zeigen.

■ Bei **TimeSplitters** handelt es sich um einen Ego-Shooter im Stile eines *Unreal Tournament*, wobei auf die Hintergrundstory recht wenig Wert gelegt wird. Deshalb werdet ihr auch nicht lange von irgendeinem Vorspann aufgehalten, sondern landet gleich im Startmenü.

■ Der Story-Mode wirkt etwas aufgesetzt

Um neue Charaktere oder Areale freizuspielen, startet ihr also mit dem Story-Mode. Die Aufträge, die ihr hier zu erledigen habt, erscheinen ziemlich dahingeschludert. In jedem Level gibt es im

Prinzip immer das Gleiche zu erledigen: Besorgt einen bestimmten Gegenstand und bringt ihn zum Startpunkt zurück. Beispielsweise müsst ihr auf dem Planet X das Cyberhirn ergattern und euch sicher wieder an Bord zurückbeamen. Der größte Anreiz dabei besteht darin, die eigene Bestzeit zu unterbieten, was auf Dauer natürlich nicht sonderlich befriedigt. Logischerweise halten sich eine Menge skurriler Gegner in den Arenen auf, die euch das Leben mit ihren gezielten Schüssen nicht gerade erleichtern (besonders auf den Schwierigkeitsstufen „normal“ und „schwer“). Habt ihr euch das zu suchende Artefakt unter den Nagel gerissen, tauchen auch noch die **TimeSplitters** persönlich auf. Es handelt sich dabei um zeitreisende Dämonen, die euch mit aller Macht von der Erledigung eures Auftrages abhalten wollen.



■ Die Opponenten verschanzen sich gerne und nutzen Sperrfeuer zur Verteidigung.

■ Multiplayer-Action steht im Vordergrund

Man merkt deutlich, dass die Designer sich auf den Multiplayer-Modus konzentriert haben. Mit zwei bis vier Spielern vor dem Bildschirm ist **TimeSplitters** ein Spielspaßgarant. Das liegt nicht zuletzt an der superflüssigen Grafik-Engine, die selbst mit vierfach gesplittetem Screen nicht in die Knie geht. Leider gingen die Programmierer Kompromisse in der Levelgestaltung ein. Oft sind die Maps etwas eintönig und eckig gestaltet. Dafür wurde tief in die Effekt-Trickkiste gegriffen, was sich an den schönen Explosionen und den tollen Raucheffekten der Raketen manifestiert. Wenn ihr mehrere Raketen durch einen Gang jagt, lauft ihr noch



Sekunden danach durch dicke Rauchschwaden, die euch die Sicht erschweren. Leider flimmert das Bild ein wenig, was bei einer langen Spielesession leichte Kopfschmerzen zur Folge haben könnte.

■ Waffen aus allen Zeitperioden

In den verschiedenen Zeitperioden, in denen ihr eure Aufträge absolviert, stehen euch eine Menge charakteristische Waf-



■ In **TimeSplitters** begegnen euch zum Teil sehr skurrile Gegner.

■ Die Ballerei könnt ihr durch euer Dual-Shock-Pad regelrecht spüren.



■ Normalerweise solltet ihr euch mit eurem Scharfschützengewehr lieber zurückhalten und die Gegner aus der Entfernung erledigen. Haben sie euch erst entdeckt, wird's schwierig.



■ Wie üblich verstecken sich manche Feinde, aber glücklicherweise habt ihr durchschlagende Waffen dabei.



■ Die Mumien im Ägypten-Stage könnt ihr nur erledigen, indem ihr den Kopf perforiert.





fen zur Verfügung wie z. B. die Plasmagun im Science-Fiction-Level. Dagegen könnt ihr in der ägyptischen Grabstätte, für die ihr ins Jahr 1935 teleportiert werdet, eine kultige Donnerbüchse aufsammeln. Die Steuerung erweist sich mit dem Pad als bisher beste Alternative zu Maus und Tastatur (beides wird im Übrigen nicht unterstützt). Nach kurzer Eingewöhnung könnt ihr euren Recken sehr intuitiv steuern. Mit dem linken Analogstick



Ihr könnt innerhalb von Minuten Arenen bauen. Mit verschiedenen Grundthemen wie Gothic bestimmt ihr deren Aussehen.

lauft ihr in die vier Himmelsrichtungen, während ihr euch mit dem rechten Steuerknüppel umschaut und zielt. Mit den rechten Schultertasten habt ihr zwei verschiedene Schussmodi zur Verfügung. Beispielsweise feuert der Rocket Launcher primär eine Rakete ab. Im zweiten Feuermodus jagen derer gleich drei auf einmal aus dem Lauf.

Mit dem Editor schnell zu eigenen neuen Levels

Mit relativ wenig Aufwand könnt ihr im eingebauten Leveleditor überaus beeindruckende Kampfarenen bauen. Auf einer Koordinatenkarte habt ihr die Möglichkeit, aus einer Auswahl von vorgefertigten Räumen beliebige Anordnungen zu wählen. Ausleuchtung und Waffenanord-



Der Leveleditor ist sehr einfach und komfortabel aufgebaut.

„Mit TimeSplitters bekommt ihr solide Ego-Shooter-Kost geboten.“

Mir als Ego-Shooter-Fan gefällt TimeSplitters ziemlich gut, obwohl ich von dem Story-Mode nicht sonderlich angetan bin. Versammelt ihr allerdings ein paar Freunde vor eurer Konsole, geht der Spaß los. Mit außergewöhnlichen Waffen macht ihr euch auf die Jagd nach euren Kumpele. Die gebotenen Spielmodi decken die üblichen Ego-Shooter-Standards wie „Capture the Bag“ (richtig, ihr müsst eine Tasche und nicht eine Flagge erbeuten) ab. Technisch wird zwar superflüssige, aber auch etwas triste Optik geboten, was in Verbindung mit dem schwachen Story-Mode dem Spiel eine höhere Wertung verwehrt. Die Musik und die Soundeffekte sind aber sehr gut gelungen.



Uwe Hönig



Die Mehrspielermodi sind technisch einwandfrei und bringen am meisten Spaß.

nung bestimmt ihr für jeden Raum und speichert die fertige Map mit wenig Speicherbedarf auf der Memorykarte. (Uwe Hönig)



TimeSplitters



Preis: DM 119,-
Termin: Erhältlich
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: Mittel - schwer
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: Dt./-
Hersteller: Eidos
Internet: www.eidos.de

Grafik	Sound / FX
Gut	Sehr gut

Mehrspieler Spaß	Steuerung
Super	Super

SPIELSPASS

77%

Der direkte Vergleich
77% TimeSplitters 1/01
+ Ultraflüssige Grafik
+ Tolle Mehrspielerschachten
- Lahmer Story-Mode

Kein weiterer vergleichbarer Titel!

Haben wollen? Kriegen können:

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



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES



■ In der Nähe von den magischen Steinen könnt ihr jederzeit euren kleinen Ratgeber zu Hilfe holen.



■ Die gute Fee Ly wartet auf ihre Befreiung. Nur sie kann Rayman seine Energie zurückgeben.



■ Diese Maschine liefert den Strom für Lys elektrische Gefängniszelle. Findet einen Weg, sie auszuschalten!

Willkommen in der Welt der Kleinlinge!

Rayman 2 Revolution



Dieser Titel gehört zu den am sehnlichsten erwarteten Spielen für die PS2. Wir waren sehr gespannt, wie sich Rayman im 128-Bit-Gewand präsentiert.

■ Böse Piraten haben Rayman gefangen genommen und die Herrschaft über die einst friedliche Welt an sich gerissen. Zu allem Überflus haben sie auch noch das Herz der Welt gesprengt, welches sich in alle Himmelsrichtungen verteilt hat. Könnt ihr das Schicksal abwenden?

Eigene virtuelle Welt

Zu Beginn fristet Rayman sein Dasein in einer Gefängniszelle an Bord eines Piratenschiffes. Dank des guten, alten Globus gelingt es Rayman zu fliehen. Sofort macht er sich auf, um die befreundete Fee Ly zu befreien, denn nur sie kann Rayman wieder zu seiner vollen Energie verhelfen. Auf dem Bildschirm zeigt sich Ubis neuer Titel von seiner



■ Mit einem Pulverfass bewaffnet, hat Rayman durchschlagende Argumente auf seiner Seite. Vorsicht explosiv!

Schokoladenseite. Herrlich dargestellte Landschaften und niedlich animierte Bewohner erfreuen das Zockerauge. Der sympathische Comic-Held dürfte euch aufgrund seiner lustigen Sprüche und Handlungen schnell ans Herz wachsen. Die Steuerung ist optimal auf das Spielgeschehen abgestimmt und wird im fortlaufenden Game immer weiter erklärt. Als Assistent fungiert eine kleine Libelle, welche euch mit Rat und Tat zur Seite steht. Solltet ihr nicht weiterkommen, könnt ihr das Insekt mit einem anhaltenden Druck



auf die Viereckstaste jederzeit zu Hilfe rufen. Mit der Faust kann Rayman mit Energiebällchen um sich werfen, welche den meisten Gegnern nicht besonders gut schmecken. Aktiviert wird diese Zauberhand mit dem Vierecksbeziehungsweise mit dem Kreis-Button. Mit der X-Taste vollführt Rayman beachtliche Sprünge. Drückt ihr sie während des

Sprunges erneut, benutzt unser Held seine Lauscher als Propeller und kann somit auch größere Distanzen mühelos überbrücken. Es ist ratsam, immer ein aufmerksames Ohr für Hilferufe zu haben. Solltet ihr einen solchen bemerken, dann könnt ihr sicher sein, dass irgendein Geschöpf in eurer Nähe gefangen gehalten wird. Habt ihr den armen Tropf



■ Die goldigen Kleinlinge sind ein aufregendes Völkchen. In vielen kleinen Zwischenfilmen sind sie die Hauptfiguren und garantieren den ein oder anderen Lacherfolg.



■ Die großen Schalter spielen eine zentrale Rolle für das Bestehen des Abenteuers. Steht ihr vor einer solchen Vorrichtung, dann könnt ihr sie mit einem Schuss aktivieren.



In den verschiedenen Levels sind ominöse kleine Fabriken verteilt.



An den teilweise schwer zu entdecken Lianen kann Rayman hinaufklettern.

gefunden, könnt ihr ihn mit einigen gezielten Schüssen auf freien Fuß setzen. In den einzelnen Levels sind Lums versteckt. Es gibt sechs verschiedene Lums. Gelbe Lums sind ein Teil des gesprengten Herzens der Welt. Sammelt sie alle ein und ihr habt gewonnen! Geht eure Lebensenergie zur Neige, können euch rote Lums wieder auf die Beine helfen. Grüne Lums sind von großem Vorteil, denn solltet ihr während des Abenteuers eines eurer Leben verlieren, dann dürft ihr ab dem Ort des zuletzt gefundenen grünen Lums euer



Die Taucheinlagen sorgen für einen besonderen Thrill. Dabei ist es enorm wichtig, immer den Luftvorrat im Auge zu behalten.

Glück erneut versuchen. Violette Lums sind meistens freischwebend in der Luft anzufinden. Ein gezielter Schuss und es entsteht eine Art Seil, an dem ihr euch in bester Tarzan-Manier über weite Klüfte schwingt. Die seltenen Silberlums geben euch neue Zauberkräfte.

Vorsicht vor den Piraten!

Gerade in den fortschreitenden Levels machen euch fiese Piraten das Leben immer schwerer. Mit der L2-Taste könnt ihr euren Blick auf die Bösewichter fixieren und geschickt ausweichen. Das Gameplay ist mit Überraschungen und wechselnden

Szenarien gespickt. Coole Schwimmlevels samt Tauchpassagen werden von Kletter-Areas in Schwindel erregender Höhe abgelöst. Die fast unzählbaren, niedlichen Geschöpfe, auf die ihr unterwegs trifft, unterstreichen die Kreativität von Ubi Soft. (Ralph Wollner)



Bahnt sich seinen Weg zum Spieleolymp-Rayman.



Manche Aktionen spielen sich in luftigen Höhen ab. Anfangs bekommt man dabei ein flaes Gefühl im Magen.

"Rayman ist auf dem besten Wege zum absoluten Kultspiel."

Rayman ist ein absolutes Highlight unter den PS2-Spielen. Hier stimmt wirklich



Ralph Wollner

alles: die Grafik, die Atmosphäre und erst recht die Spiel-motivation. Ich kann mir kaum vorstellen, dass ein von Rayman infizierter Zocker das Pad aus der Hand legen kann, bevor er alle Levels gemeistert hat. Habt ihr euch weit in diese goldige Welt vorgearbeitet, dann werdet ihr in Form von Bonusspielchen belohnt. Diese Games könnt ihr sogar mit bis zu vier Rayman-Fans genießen. Es lohnt sich, entlegene Winkel genau zu untersuchen, denn die gelben Lums sind überall versteckt. Manche Bonus-Levels bekommt ihr nur zu Gesicht, wenn ihr alle Lums gefunden habt.



Auf eurer Odyssee trifft ihr immer wieder auf freundliche Helfer: Hier zieht euch ein netter Drache an seinem Schal hinter sich her und bereitet euch ein echtes Wasserski-Vergnügen.

Rayman 2 Revolution

getestet

PS2
PlayStation 2

Der direkte Vergleich

89% Rayman 2 Revolution 1/00

+ Großer Spielumfang
+ Herrliche Comic-Grafik
+ Liebevolle Programmierarbeit

Kein weiterer vergleichbarer Titel!

Preis: DM 119,-
Termin: Dezember 2000
Genre: Jump & Run
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: Dt./dt.
Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de

Grafik	Sound
Super	Super

Mehrspieler Spaß	Steuerung
-	Sehr gut

SPIELSPASS

89%

Haben wollen?

Kriegen können:

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



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES



■ David Coulthard versucht, im Kurveninneren an seinen Kontrahenten vorbeizuziehen.



■ Mika Häkkinen im direkten Clinch mit Michael Schumacher. Dieses Duell bestimmt die Formel 1 seit Jahren.



■ Der aufsteigende Reifenquallm versetzt die zurückliegenden Fahrzeuge quasi in völlige Blindheit.

Der Nachbrenner für die vergangene Formel-1-Saison

F1 Championship Season 2000

Nachdem vor wenigen Wochen die PSone-Fassung von Electronic Arts **F1 Championship Season 2000** erschien, waren wir in der PSG-Redaktion mehr als gespannt, wie sich die Umsetzung auf Sonys Next-Generation-Konsole schlagen würde.

■ Die Formel-1-Saison ist schon lange vorbei, Michael Schumacher hat Sport-Geschichte geschrieben und fast jedes Software-Haus brachte für die PSone ein mehr oder weniger erfolgreiches F1-Spiel auf den Markt. Nicht nur Ubi Soft hat es mit **F1 Racing Championship** auf die Formel-1-Fans abgesehen, auch Software-Riese Electronic Arts greift mit **F1 Championship Season 2000** für die PlayStation 2 diese Zielgruppe an. Neben entscheidenden grafischen Verbesserungen wird uns die Optimierung von Fahrerintelligenz und Fahrverhalten versprochen.

■ **Nicht alles ist Gold, was glänzt!** Bloße Versprechungen ziehen bei uns aber bekanntlich nicht! Schaut man sich diese Formel-1-Simulation genauer an, muss man leider feststellen, dass es noch einige Punkte gibt, die Anlass zur Kritik geben. Zunächst wäre die recht ungenaue Steuerung zu nennen, die präzises Lenken, besonders in schnellen Kurvenkombinationen und Schikanen, unnötig erschwert. Hinzu kommt eine stark schwankende Bildwiederholungsrate. Meistens läuft **F1 Championship Season 2000** mit 60 Bildern pro Sekunde, allerdings ruckelt das Scrolling in unregelmäßigen Abständen sichtbar. Da machte die PSone-Version eine bessere Figur. Trotzdem ist diesem Spiel die PS2-Power deutlich anzumerken. Ein realistisches Schadensverhalten der 800-PS-

Boliden, erstklassiges Fahrverhalten mit spektakulären Reifendrehern und flinke Ladezeiten unterstreichen den technologischen Vorsprung der 128-Bit-Variante.

■ Stimmiges Drumherum

Nicht nur die Optik ist beeindruckend umgesetzt, auch der rassistige Motoren-Sound und der komplett deutsche Kommentar von RTL-Fachmann Kai Ebel sind sehr ansprechend. Natürlich verfügt EA wie die Konkurrenz über eine komplette FIA-Lizenz mit allen Teams, Fahrern und Sponsoren. Es bleiben jedoch für EA Sports untypische Lücken in puncto Einstellungs-



■ Ein kurzer Blick nach hinten verrät Jonny Herbert, dass seine Verfolger nahen.

■ **Ein kurzer Blick nach hinten verrät Jonny Herbert, dass seine Verfolger nahen.**



■ Ab und zu nimmt es **F1 Championship Season 2000** nicht ganz so genau mit der Kollisionsabfrage.



■ Diese Auseinandersetzung wird sicher für alle Beteiligten kein gutes Ende nehmen. Wer schafft es noch in die Box?

umfang, beispielsweise das mangelnde Setup. Unterm Strich ist **F1 Championship Season 2000** ein solides F1-Produkt, das wahrscheinlich aber erst nächstes Jahr mit Version 2001 ein echtes Highlight wird. (Sven Harder)

„F1-Anhänger werden mit EAs erstem PS2-Versuch zufrieden sein.“

Mit **F1 Championship Season 2000** ist Electronic Arts ein solides Stück Software gelungen, obwohl viele kleine Details negativ auffallen, wie den unkonstanten Bildaufbau und die schwache Steuerung, und somit eine hohe Wertung verhindern. Echte F1-Enthusiasten werden das Fehlen eines Frühstarts und der Zeitraffer-Option beim Training schmerzlich vermissen. Dank der tollen Optik und der fantastischen Fahrphysik konnte EA allerdings das Schlimmste verhindern. Daher mein Tipp: Probe spielen!



Sven Harder



■ Ein dicker Motorplutzer lässt euren Vordermann ins Kiesbett abfliegen. Das restliche Feld biegt dennoch ohne Probleme in die nächste Rechtskurve.

getestet

PS2 PlayStation 2

Der direkte Vergleich

76% F1 Championship Season 2000 1/01

- + Gute Technik
- + Intelligente Gegner
- Zu geringer Simulationsanspruch

Kein weiterer vergleichbarer Titel!

F1 Championship Season 2000

Preis: DM 129,-
Termin: 20. Dezember 2000
Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: Leicht - mittel
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: Dt./dt.
Hersteller: EA Sports
Internet: www.ea.com

Grafik	Sound / FX
Sehr gut	Sehr gut

Mehrspielerspaß	Steuerung
Sehr gut	Mittel

SPIELSPASS

76%

MADROM



PS2 DOUBLE FORCE
(DUAL SHOCK 2 KOMPATIBEL)
49,99 DM



PS2 STÄNDER
(SUN!)
29,99 DM



PS2 FERNBEDIENUNG
(SUN!)
49,99 DM



1MB Memory
(15 Block - Unkomprimiert)
9,99 DM



PS-ONE
(m. eingebautem Modchip)
299,99 DM



4MB Memory
(60 Block - Unkomprimiert)
29,99 DM



8MB Memory
(120 Block - Komprimiert)
24,99 DM



Shock2 Infrarot
(Infrarot Joypad mit Shock)
59,99 DM



Falcon Gun
(Von Blaze)
79,99 DM



Carry Case
(Verschiebbare Innenwände)
39,99 DM

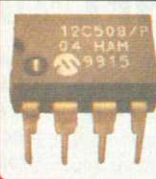


Dual Force Pad
(Mad Catz)
34,99 DM



X-Ploder FX
(Cheatmodul)
69,99 DM

MODCHIP



Mit dem Modchip können Sie Importe und auf Ihrer PlayStation abspielen. Löten Sie den Modchip einfach in Ihre PlayStation und schon kanns losgehen. Der Modchip ist für jedes Modell geeignet und wird selbstverständlich mit einer Einbauleitung ausgeliefert!

Set Modchip + Einbauleitung:
15,00 DM

BOOTMASTER



49,99 DM

MOH: UNDERGROUND*



89,99 DM

WWF SMACKDOWN 2*



89,99 DM

MOORHUHN*



49,99 DM

DRIVER 2



89,99 DM

DINO CRISIS 2*



89,99 DM

FINAL FANTASY 9*



89,99 DM

FIFA 2001



109,99 DM

TEKKEN TAG*



119,99 DM

RIDGE RACER 5



119,99 DM

ARMORED CORE 2*



109,99 DM

DEAD OR ALIVE 2*



119,99 DM

NBA 2001*



109,99 DM

RAYMAN REVOLUTION*



109,99 DM

READY 2 RUMBLE 2*



109,99 DM

SSX*



119,99 DM

SILENT SCOPE*



109,99 DM

F1 2000



109,99 DM

ISS*



109,99 DM

CONTROLLER

Cybershock Infrar 54,99 DM
Dual Twin Shock. 29,99 DM
Mad Catz Dual ... 34,99 DM



Standard Joypad
9,99 DM

Micro Wiz. 39,99 DM
Palm Pad. 34,99 DM
Shock2 Infrar. ... 59,99 DM
Sony Dual Sh. 59,99 DM
Maus. 19,99 DM



Twin Shock
29,99 DM

LIGHTGUNS
Avenger Gun. 59,99 DM
Falcon Gun. 79,99 DM
Panther Gun. 29,99 DM
Scorpion Gun. 49,99 DM



Panther Gun
29,99 DM

MEMORY CARDS
1MB (15 BL.) 9,99 DM
2MB (30 BL.) 19,99 DM
4MB (60 BL.) 29,99 DM
8MB (120 BL.) 24,99 DM
24MB (360 BL.) ... 32,99 DM
32MB (480 BL.) ... 39,99 DM

KABEL
RGB Kabel. 8,99 DM
RGB+Audio. 11,99 DM
Padverl. 8,99 DM
Linkkabel. 8,99 DM
Pal Booster. 29,99 DM
Antenneanschl. 24,99 DM



Scorpion2 Gun
69,99 DM

CHEATMODULE

Bootmaster. 49,99 DM
Bootmaster9002 49,99 DM
X-Ploder. 39,99 DM
X-Ploder FX. 69,99 DM
X-Ploder Pro. 99,99 DM



M. Schumacher Lenkrad
149,99 DM

LENKRÄDER
Master Drive. 59,99 DM
Jordan GP. 79,99 DM
Mc Laren. 144,99 DM
Ferrari. 109,99 DM
M. Schumacher L. 149,99 DM



Master Drive
59,99 DM

LÖSUNGSHEFTE
Alundra 1. 14,80 DM
Alundra 2. 14,80 DM
Final Fantasy 7a&b 16,80 DM
Galerians. 14,80 DM
Jade Cocoon. 14,80 DM
Legend of Legaia 14,80 DM
Medi Evil 1a&2. 14,95 DM
Star Ocean 2. 14,80 DM
Suikoden 2. 14,80 DM
Syphon Filter 1a&2 19,95 DM
Über 500 Titel lieferbar

LÖSUNGSBÜCHER
Cold Blood. 24,95 DM
Driver 2. 19,95 DM
Frontschweine. 19,95 DM
Metal Gear Solid. 9,95 DM
Parasite Eve 2. 24,95 DM
Rayman 2. 24,95 DM
Resident Evil 3. 24,95 DM
Saga Frontier. 24,95 DM
Technomage. 24,95 DM
Tomb Raider 1-4. 19,95 DM

PSX SPIELE

Alien Resurrection* 89,99 DM
Alone in the Dark 4* 89,99 DM
Colin Mc Rae 2. ... 79,99 DM



FIFA 2001
89,99 DM

Crisis Beat. 59,99 DM
Digimon World. ... 79,99 DM
Dino Crisis 2. 89,99 DM
Driver 2. 89,99 DM
ECW Anarchy Rulz 44,99 DM
Final Fantasy 9. ... 89,99 DM
FIFA 2001. 89,99 DM
Formel 1 2000. 89,99 DM
Front Mission 3. ... 79,99 DM
Frontschweine. ... 89,99 DM
Galerians. 79,99 DM
Grind Session. ... 79,99 DM
Harvest Moon. ... 79,99 DM
Infestation. 59,99 DM
Legend of Legaia 59,99 DM
Medi Evil 2. 59,99 DM



Nightmare Creatures 2
79,99 DM

Moorhuhn Jagd. ... 49,99 DM
Nightmare Creatures 2 79,99 DM
RE: Gun Survivor. 92,99 DM
Rayman 2. 89,99 DM
Parasite Eve 2. ... 79,99 DM
Silent Bomber. ... 79,99 DM
Star Trek: New Worlds 79,99 DM
Sydney 2000. 84,99 DM
Tenchu 2. 89,99 DM
TOCA WTC. 74,99 DM
Tony Hawk 2. 79,99 DM
Tomb Raider 5. ... 89,99 DM
Vagrant Story. ... 79,99 DM
Vandal Hearts 2. 79,99 DM
Vanishing Point. 89,99 DM
WWF Smackdown 2* 89,99 DM
X-Men: M. Academy 59,99 DM

PLATINUM

Asterix. 49,99 DM
Cool Boarders 3. ... 49,99 DM
Die Schlümpfe. ... 49,99 DM
Dino Crisis. 49,99 DM
Driver. 44,99 DM
Final Fantasy 7. ... 49,99 DM
Final Fantasy 8. ... 49,99 DM
Gran Turismo 1. ... 49,99 DM
Gran Turismo 2. ... 49,99 DM
Metal Gear Solid. 49,99 DM
Resident Evil 1. ... 49,99 DM



Final Fantasy 8
49,99 DM

Tekken 3. 39,99 DM
TOCA 2. 49,99 DM
Tony Hawk 1. 44,99 DM
Tomb Raider 3. ... 44,99 DM
Tomb Raider 4. ... 49,99 DM
V-Rally 2. 44,99 DM



Driver
44,99 DM

LOW BUDGET
5. Element. 29,95 DM
Bundesliga S. 2000 29,95 DM
Heart of Darkness 29,95 DM
Martian Gothic. ... 29,95 DM
Micro Machines 3* 29,95 DM
V-Rally 1. 29,95 DM
Worms. 29,95 DM

POKEMON

Pokemon Gelb. ... 64,99 DM
Pokemon Blau. ... 64,99 DM
Pokemon Rot. 64,99 DM
Pokemon Stadium 129,99 DM
Pokemon Snap. ... 119,99 DM
- Komplette Liste anfordern -

DREAMCAST

Dreamcast Konsole 399,99 DM
Controller+Shock 49,99 DM
DC Unimodchip. ... 29,99 DM
VMU Sega. 59,99 DM
2MB VMU. 39,99 DM
4MB VMU. 69,99 DM
Lenkrad Mad Catz 129,99 DM
Gun Mad Catz. ... 69,99 DM
Dreampad Mad Catz 54,99 DM
- Komplette Liste anfordern -



Game B. CDX DC
89,99 DM

Dead or Alive 2. ... 89,99 DM
Ferrari 355. 99,99 DM
Hidden & Dangerous 89,99 DM
HOTD 2. 89,99 DM
MSR. 94,99 DM
MDK 2. 79,99 DM
Nightmare Cr. 2. ... 82,99 DM
Sega Rally 2. 49,99 DM
Sydney 2000. 94,99 DM
Tony Hawk. 79,99 DM
Vanishing Point. ... 99,99 DM
Virtua Tennis. ... 89,99 DM

KONTAKT

Tel. Bestellannahme. 04131/200580
(Mo-Fr. 08.30-20.00 Uhr / Sa. 09.00-16.00 Uhr)
Fax. 04131/2005820
E-Mail. Service@madrom.de

CDG Media - Rote Str. 4 - 21335 Lüneburg

www.madrom.de

KOSTENLOS BESTELLEN:

0800 / 1001508

oder 04131 / 200580

freecall

Freecall - bei Anrufen aus Deutschland zahlen Sie keine Telefongebühren!

Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten • Händleranfragen erwünscht • mit * gekennzeichnete Produkte bei Drucklegung noch nicht lieferbar • Bei Annahmeverweigerung bzw. nicht Abholen berechnen wir 30,00 DM Pauschal

Nicht vergessen: Akkus aufladen!

RC Revenge Pro

Acclaim gibt wieder Gas! Mit ferngesteuerten Spielzeugautos geht es über Stock und Stein.

■ Der Funracer *Re-Volt* auf der PSone war seinerzeit sehr enttäuschend. Wenige Fahrzeuge gleichzeitig auf dem Bildschirm, schreckliche Grafik. Mit der PS2-Power soll alles anders werden. Diesmal befinden sich 8 von 24 wählbaren Spielzeugvehikel simultan am Start. Zu Beginn stehen euch aber nur neun zur Verfügung. Alle anderen müsst ihr über die drei Meisterschaftsrennen freischalten. Neben dem



■ Mit eingeschaltetem Boost gewinnt ihr schnell verlorene Plätze zurück.

Championship-Modus, dürft ihr noch im Einzelrennen und Time-Trial euer Können unter Beweis stellen. Insgesamt warten sechs unterschiedlich Welten (Horror, Piraten, Monster, Comic, Dschungel und Abenteuer) mit jeweils vier Strecken auf euch. Wem das nicht genügt, der darf sich per Editor eigene Strecken schustern. (Sven Harder)

PS2 PlayStation 2

Preis: DM 129,-
Termin: Erhältlich
Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: Leicht - mittel
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Hersteller: Acclaim

Grafik	Sound
Gut	Gut
Mehrspielerspaß	Steuerung
Sehr gut	Mittel

SPIELSPASS

69%

Snapcount auf drei!

Madden NFL 2001

Der erste American-Sports-PS2-Titel von Electronic Arts kletterte in Amerika auf Platz 1 der Verkaufscharts.

■ Wer *Madden* von der PSone kennt, der weiß, dass EA keine halben Sachen macht. Original-Spielzüge der NFL-Mannschaften, authentisches Gameplay und ein ausgeklügelter Schwierigkeitsgrad, der selbst Anfänger nicht im Regen stehen lässt, zeichnen die Football-Serie aus. Auf der PS2 wirkt aber nicht nur das Gameplay noch eine ganze Ecke besser, auch die Technik machte einen gehörigen Satz nach vorne. Bislang gab es noch kein Sportspiel, in dem die Akteure dermaßen realistisch aus-



■ Damon Huard und seine Dolphins machen dieses Jahr ordentlich Druck in der NFL.

sahen. Sogar die Poren der Haut sind zu erkennen. Leider wirken die Animation bisweilen etwas mechanisch und die ständigen Großaufnahmen nach einem Spielzug wirken künstlich. Ebenfalls undynamisch kommt die Sprachausgabe mit Kult-Coach Madden rüber. Dennoch ist *Madden NFL 2001* ein echter Tipp für Freunde des ledernen Eis. (Sven Harder)

PS2 PlayStation 2

Preis: DM 129,-
Termin: Erhältlich
Genre: American Sports
Schwierigkeitsgrad: Leicht - schwer
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: Dt./engl.
Hersteller: Electronic Arts

Grafik	Sound
Super	Sehr gut
Mehrspielerspaß	Steuerung
Gut	Sehr gut

SPIELSPASS

84%

Geb' Gummi!

Midnight Club Street Racing

Was auf der PSone *Driver* ist, will *Midnight Club* auf der PS2 werden.

■ Echte Prolos machen auf dem Big Apple und Piccadilly Circus die Straßen unsicher. Mit aufgemotzten Boliden geht es quer durch die nächtlichen Metropolen. Um bei diesem Spaß mitzumischen, müsst ihr zunächst Mitglied des berüchtigten Midnight Clubs werden. Und wie geht das besser, als gegen die Jungs ein Rennen zu gewinnen? Bei diesem Spiel sind alle Verkehrsregeln außer Kraft gesetzt. Liefert euch wilde Verfolgungsjagden mit anderen Verrückten und lasst dabei die Bullen alt aussehen.



■ Mit eurem Cabbie liefert ihr euch heiße Straßenschlachten mit dem Midnight Club, ein Verein von durchgeknallten Auto-Freaks.

Schade, dass es im Gegensatz zu *Driver* keine echten Missionen gibt. Im Prinzip geht es immer nur darum, als Erster ein festgelegtes Ziel innerhalb der Stadt zu erreichen. Schafft ihr dies, gibt es im Karriere-Modus ein weiteres von 17 Fahrzeugen. Technisch geht *Midnight Club* in Ordnung, wobei besonders die Steuerung gut gelungen ist. (Sven Harder)

PS2 PlayStation 2

Preis: DM 99,-
Termin: Erhältlich
Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: Leicht - mittel
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: Engl./engl.
Hersteller: Take 2

Grafik	Sound
Gut	Mittel
Mehrspielerspaß	Steuerung
Gut	Sehr Gut

SPIELSPASS

74%

Uppercuts im Comicstil

Ready 2 Rumble: Round 2

Ring frei, für die zweite Runde der Prügel-Persiflage.

■ Wer kennt es nicht, das legendäre „Let's get ready to rumble!“ von Boxensänger Michael Buffer. Dank seiner Schirmherrschaft über Midways Box-Vergnügen hat es überhaupt etwas mit der Realität gemein. Schließlich zieht der zweite Teil von *R2R: Boxing* wie schon sein Vorgänger den Boxsport ordentlich durch den Kakao. Hier spielt die Gewichtsklasse oder das Geschlecht keine Rolle - jeder bekommt etwas in die Fresse! Zwar bietet *R2R* alle Box-Grundmoves, jedoch hat jeder der 24 Kämpfer seine eigenen Spezialattacken auf Lager.



■ Nachdem sich die Rumble-Leiste gefüllt hat, gibts ordentlich auf die Glocke.

Besonders schwer schlagen sie um sich, wenn in der Power-Anzeige das Wort „Rumble“ aufleuchtet. Neben einem Arcade-Modus, erwarten den Boxfreund ein Turnier- (für bis zu acht Spieler) und Meisterschaftsmodus. Letzterer ist komplett mit Karrieremanagement. Leider ist nach einmaligem Durchspielen die Luft raus und das eigentliche Boxen zu eintönig. (Sven Harder)

PS2 PlayStation 2

Preis: DM 99,-
Termin: Erhältlich
Genre: Sport
Schwierigkeitsgrad: Leicht - schwer
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: Dt./engl.
Hersteller: Midway

Grafik	Sound
Sehr gut	Gut
Mehrspielerspaß	Steuerung
Sehr gut	Sehr gut

SPIELSPASS

73%

Schwarze Magie für Anfänger

Orphen: Scion of Sorcery

Mit **Orphen: Scion of Sorcery** kommt das erste reinrassige Action-Adventure für die PlayStation 2.

In der Rolle des arbeits-scheuen Schwarzmagiers Orphen erkundet ihr muffige Dungeons, kämpft gegen Monsterhorden und sucht nach verborgenen Schätzen. Während die 3D-Optik des Spiels durchaus zu gefallen weiß, wirkt das Kampfsystem unausgegoren. Begegnet ihr einem Ungeheuer, blendet das Spiel in eine Kampfarena um. Im Gegensatz zu den Monstern

kann Orphen sich in dieser Ansicht nicht frei bewegen, was auf Dauer zu Frustattacken führt. Die netten Manga-Sequenzen und guten Ansätze täuschen leider nicht darüber hinweg, dass *Orphen* unter enormen Zeitdruck entstanden ist. Action-Adventure-Fans sollten einen Blick riskieren, alle anderen sollten auf den angekündigten Kracher *Dark Cloud* warten. (Henry Ernst)

PS2 PlayStation 2

DVD, 33, 1

Preis: DM 119,-
Termin: Erhältlich
Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: Mittel - schwer
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: Engl./engl.
Hersteller: Activision

Grafik	Sound
Super	Mittel
Mehrspieler Spaß	Steuerung
Sehr gut	Super

SPIELSPASS

65%



In der Kampfarena könnt ihr unter Beweis stellen, was ihr als Magier drauf habt.

Treten sie ein, meine Herrschaften!

Theme Park World

Entwerft euren eigenen Freizeitpark in **Bullfrogs** spaßiger Wirtschaftssimulation!

Bullfrog, berühmt durch Spiele wie *Populous* und *Powermonger*, hatte uns bereits mit *Theme Park* auf der PSone beglückt. Jetzt steht die PS2-Version mit neuen Optionen ins Haus. Somit ist eure Aufgabe, einen attraktiven Vergnügungspark zu erschaffen, noch komplizierter geworden. Um möglichst viele Besucher in den Park zu locken, solltet ihr alle Register des Kundenfangs beherrschen. Hamburgerstuben mit ordentlich Fett ist billig und schmeckt den Kindern! Hauptattraktion ist die Achterbahn. Es ist sogar möglich, in seine Eigen-

kreation einzusteigen und aus der Sicht des Fahrgasts die Loopings zu erleben. Personal wie Clowns und Betreuer halten die Stimmung oben, während Mechaniker für den reibungslosen Ablauf des Parks zuständig sind. Nur wer alle Faktoren berücksichtigt, wird einen lukrativen Park führen. *Theme Park World* ist eine spielerisch solide Sim für PS2. (Sven Harder)

PS2 PlayStation 2

251, 1

Preis: DM 119,-
Termin: 14. Dezember 2000
Genre: Simulation
Schwierigkeitsgrad: Leicht - schwer
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: Dt./dt.
Hersteller: Electronic Arts

Grafik	Sound
Mittel	Mittel
Mehrspieler Spaß	Steuerung
-	Sehr gut

SPIELSPASS

75%



Einen funktionierenden Park am Laufen zu haben, ist schwerer, als man denkt.

Die Billardkneipe im Wohnzimmer

Pool Master

Für alle, die sich keinen echten Pooltisch leisten können, hat **Take 2** eine preiswerte Alternative im Programm.

Bis zu acht Spieler (natürlich mit Multitap) können sich in dieser Simulation als echte Billard-Cracks beweisen. Die Handhabung des Queues ist einfach und recht gut nachvollziehbar. Das Verhalten der Kugeln wurde physikalisch äußerst korrekt umgesetzt und bietet keinen Anlass zur Kritik. Auch die vielen und abwechslungsreichen Spielmodi wissen auf Dauer zu begeistern. Die Grafik ist

zweckmäßig und sorgt für echte Billard-Stimmung. Solltet ihr mal keine menschlichen Mitspieler finden, stellt euch die PlayStation 2 jede Menge Cracks zur Seite, an denen ihr euch austoben könnt. Einziger Kritikpunkt ist das mit der Zeit etwas eintönige Spielprinzip. Billard in einer Kneipe macht eben einfach mehr Spaß. (Henry Ernst)

PS2 PlayStation 2

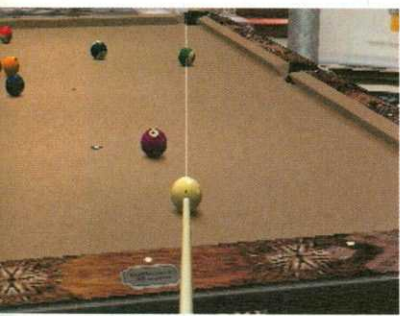
97, 1-8

Preis: DM 99,-
Termin: Erhältlich
Genre: Sport
Schwierigkeitsgrad: Leicht - mittel
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: Dt./dt.
Hersteller: Take 2

Grafik	Sound
Mittel	Mittel
Mehrspieler Spaß	Steuerung
Sehr gut	Gut

SPIELSPASS

68%



Mit der Zielhilfe könnt ihr die Kugeln recht gut anvisieren und versenken.

Feuchte Geschicklichkeitsprüfung

Aqua Aqua: Wetrrix 2

Das Lebenselixier Wasser spielt in **Aqua Aqua** eine entscheidende Rolle.

Bei *Aqua Aqua* handelt es sich um einen *Tetris*-Klon im weitesten Sinne. Auf dem Bildschirm seht ihr euer viereckiges Spielfeld. Nun müsst ihr mit den herunterfallenden verschiedenen Steinen Staumauern bauen, in denen sich Wasser sammeln soll. Die Steine können durch Knopfdruck gedreht werden und mit dem Analog-Stick in die richtige Position auf dem dreidimensionalen Feld gebracht werden. Natürlich fallen nicht nur nützliche Gegenstände vom Himmel. Im schlimmsten Fall müsst ihr eine Bombe in eure mühsam

errichteten Staumauern manövrieren. Ansonsten regnet auch regelmäßig Wasser vom Himmel, was ihr aber mit einem sporadisch auftauchenden Feuerball wieder wegdampfen könnt. Das Spielprinzip macht ein Weilchen Spaß, ist aber auf Dauer nicht so Sucht fördernd wie *Tetris*. Grafisch werden hübsche Effekte geboten, mehr aber auch nicht. (Uwe Höning)

PS2 PlayStation 2

60, 1-4

Preis: DM 79,-
Termin: Erhältlich
Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: Dt./dt.
Hersteller: Hasbro Interactive

Grafik	Sound
Mittel	Gut
Mehrspieler Spaß	Steuerung
Sehr gut	Gut

SPIELSPASS

61%



Wenn zu viel Wasser über eure Staumauern schwappet, heißt es „Game Over“!

Neue Abenteuer fürs Volk

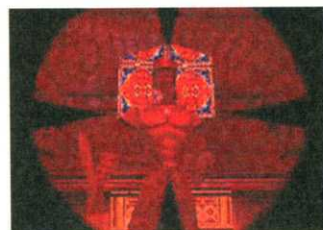
Tomb Raider Die Chronik

Alle Jahre wieder ... bekommen wir pünktlich zum Weihnachtsfest einen neuen Aufguss von Lara Crofts Abenteuern präsentiert.

■ Nachdem in der letzten *Tomb Raider*-Episode eine recht ansehnliche Pyramide komplett über Lara einstürzte, wurde vermutet, dass es sich dabei um das letzte *TR* gehandelt haben könnte. Falsch gedacht. Ob tot oder lebendig – Lara ist back.

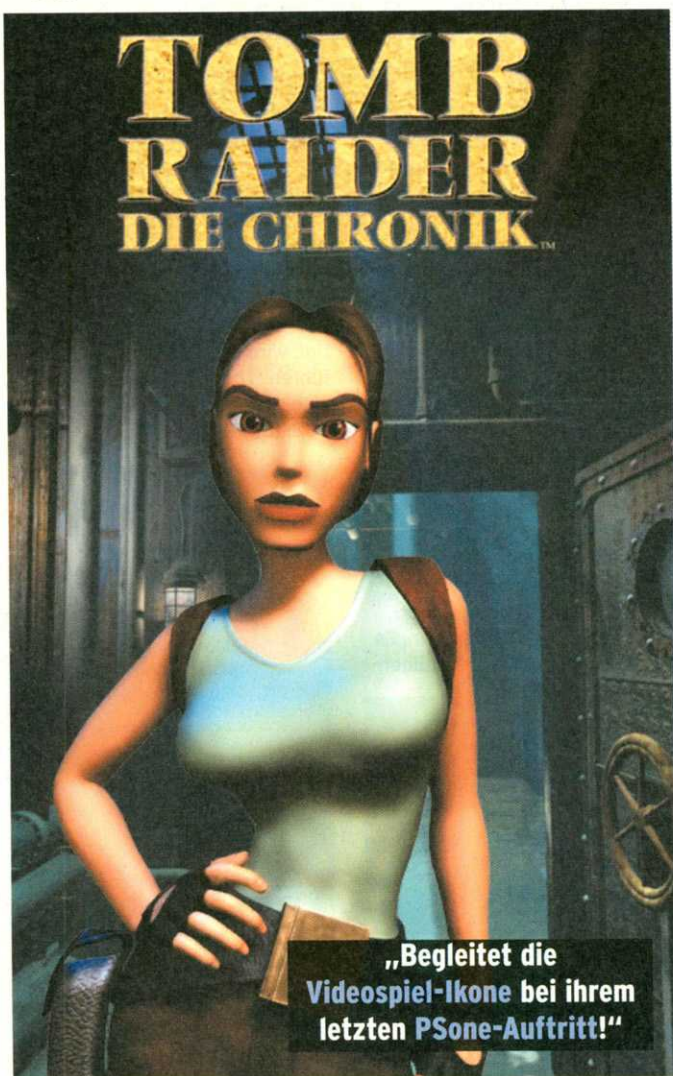
■ Lara ist und bleibt vorerst verschollen

Natürlich wurde bisher noch keine Leiche gefunden (Eidos wird den Teufel tun und seinen Goldesel einfach für immer sterben lassen). Trotzdem findet ein andächtiges Treffen statt, bei dem Laras engste Freunde vier Abenteuer um die dralle Brünnete zum Besten geben. Ihr habt nun die ehrenvolle Aufgabe, diese bisher unbekannten Erlebnisse nachzuspielen. Also beginnt ihr nach einer einführenden Video-Sequenz in den Straßen von Rom, wo es die bekannten Schalterrätsel und Hüpfpassagen zu meistern gilt, um gewisse Artefakte zu finden. Und hier beginnen auch die alten Probleme: Sprungeinlagen kosten eine Menge Nerven, da Lara wie üblich Anlauf braucht. An-



■ Die aufgesammelten Zielfernrohre könnt ihr mit euren Waffen kombinieren, um einen Scharfschützenmodus zu aktivieren.

sonsten gibt es an der gewohnten *Tomb Raider*-Steuerung nicht viel zu mäkeln. Natürlich haben die Entwickler es sich nicht nehmen lassen, einige neue Manöver ins Spiel einzubauen. Ihr dürft nämlich auf einem Seil balancieren, was sich allerdings als nicht sehr anspruchsvoll erweist. Ihr müsst lediglich in die entgegengesetzte Richtung drücken, wenn Miss Croft zu wanken beginnt. Ansonsten könnt ihr an horizontalen Stangen schwingen, um Hindernisse zu überwinden, oder auch Schränke nach brauchbaren Objekten durchsuchen. Sehr cool sind die Zielfernrohre, mit denen ihr eure Waffen kombinieren



„Begleitet die Videospiel-Ikone bei ihrem letzten PSone-Auftritt!“



■ Beeindruckende Bauwerke gibt es natürlich auch beim neuesten Tomb Raider zu bewundern. Mit der linken Schultertaste könnt ihr euch in den ausladenden Levels umschauen.



■ Sieht sie nicht sexy aus mit ihren beiden Knarren? Die Designer haben eine Menge Detailverliebtheit an den Tag gelegt.



■ Reines Geballer steht bei der Chronik nicht im Vordergrund. Rätsel und Adventure-Elemente überwiegen wie beim Ur-TR.



■ Auch dieser Hund hat das äußerst attraktive Hinterteil der quirligen Lara Croft zum Fressen gern.



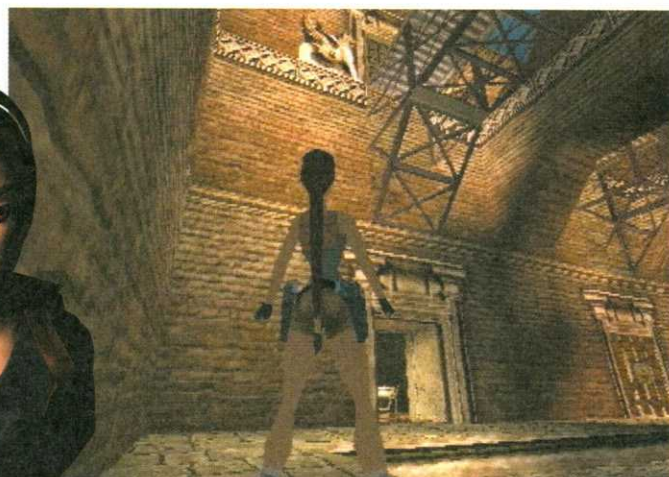
■ Bei mehreren Gegnern auf dem Bildschirm gibt es nur eine Devise: Voll draufhalten und das Beste hoffen!



■ Hier seht ihr gerade einen Hochseilakt, der in die Hose zu gehen droht. Steuert gegen, um Lara zu halten.



Die üblichen Schwimmeylagen dürfen auch beim neuesten TR nicht fehlen. Steigt Lara aus dem Wasser, tropft sie noch ein Weilchen.



Auch weiter entfernte Objekte sind gut zu erkennen.



Die Schalterrätsel dürfen natürlich auf keinen Fall fehlen. Hier dreht Lara an einer Säule, um eine Tür zu öffnen.

könnt, um in einen Scharfschützen-Modus zu wechseln.

Metal Gear Solid lässt grüßen

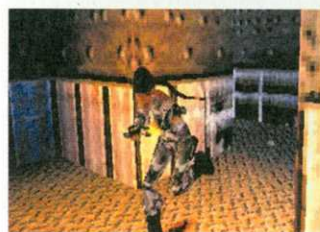
Nachdem ihr die Rätsel in Rom gelöst habt, müsst ihr einen russischen Stützpunkt infiltrieren, was einiges an Schleichaktionen



Der hautenge Latexanzug mit Headset ist wohl das bisher schärfste Outfit, das die mutige Archäologin zu bieten hat.

von euch erfordert. Weiterhin erkundet ihr in der dritten Geschichte als junge, unschuldige Lara die geheimnisvolle Schwarze Insel. Die vierte Story führt euch letztendlich in ein Hightech-Hochhaus, in dem Lara einen starken schwarzen Latexanzug trägt. In diesem Abschnitt werden euch eine Menge Anleihen aus *Metal Gear Solid* präsentiert. Um Begegnungen mit den bösen Schergen zu vermeiden, müsst ihr euch vorsichtig vorwärts bewegen. Insgesamt überwiegen bei *TR 5 - Die Chronik* wie beim ersten Teil die Ad-

„Insgesamt überwiegen die Adventure-Elemente wie beim Ur-Tomb-Raider.“



Der Schneetarnanzug kommt ziemlich fett rüber. Leider ist die Optik auf eurer PSone so manches Mal ziemlich verpixelt.

venture-Elemente, was einen angenehmen Déjà-vu-Effekt hat. Die Spielbalance geht voll in Ordnung, da die Chronik nicht allzu umfangreich geraten ist und einen schönen Mix aus komplexem Leveldesign und Schlichelementen bietet. Die Grafik ist hübsch anzusehen, reißt aber niemanden vom Hocker, da einmal mehr die alte Grafik-Engine zu größten Teilen recycelt wurde. (Uwe Hönig)

„Die abwechslungsreichen Geschichten werden Lara-Fans gefallen.“

Für eingefleischte *Tomb Raider*-Fans ist die *Chronik* auf jeden Fall eine Empfehlung wert. Besonders die MGS-Elemente wissen zu gefallen. Ich persönlich habe allerdings langsam genug von den ständig neu aufgelegten Abenteuern der sexy Miss Croft. Es wird langsam Zeit, ein neues Konzept um die Archäologin zu stricken, da der Eindruck entsteht, dass die Designer jedes Jahr um die gleiche Zeit ihre Leveleditoren anschmeißen, um kurz mal wieder ein neues Abenteuer zu basteln.



Uwe Hönig

getestet

PSone

Der direkte Vergleich

86% Soul Reaver:
Legacy of Kain 7/99
+ Fantastische Technik
+ Knifflige Rätsel
+ Hohe Spielmotivation

80% Tomb Raider IV 1/00
+ Sehr gute Grafik-Engine
+ Intelligente Gegner
- Gewöhnungsbedürftige Steuerung

75% Tomb Raider:
Die Chronik 1/01
+ Gute Grafik
+ Rätsellastiges Gameplay
- Kaum Innovation

Tomb Raider: Die Chronik



Preis: DM 89,-
Termin: Erhältlich
Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: Mittel - schwer
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: Dt./dt.
Hersteller: Eidos
Internet: www.eidos.de

Grafik	Sound
Sehr gut	Gut
Mehrspielspaß	Steuerung
-	Sehr gut

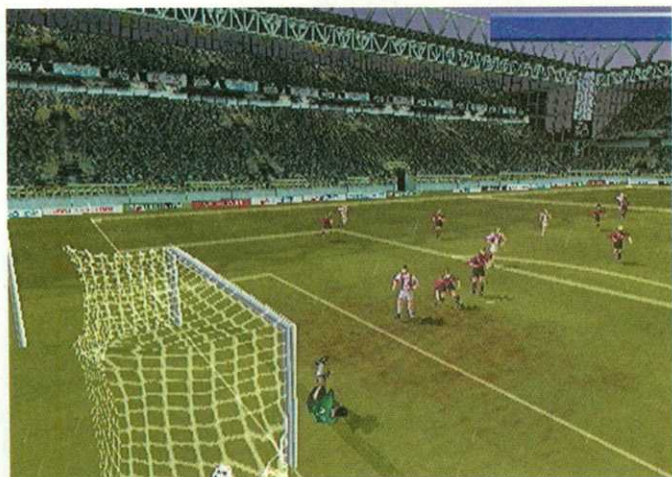
SPIELSPASS

75%

Haben wollen?

Kriegen können:

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



■ Fernschüsse können mit Hilfe der unteren beiden Schultertasten angeschnitten werden! Mit dem richtigen Effet könnt ihr das Leder genauestens in die Ecken zirkeln.



■ FIFA 2001 weiß durch Übersichtlichkeit zu überzeugen. Wie im Fernsehen könnt ihr jeden Spielzug eurer Mannschaft hundertprozentig nachvollziehen!

Bestes Fußballspiel auf der PSone?

FIFA 2001



Der langwierige Wettstreit um die Fußballvormacht auf der PSone neigt sich langsam aber sicher dem Ende entgegen. Mit FIFA 2001 präsentiert EA Sports die möglicherweise letzte PSone-Version des Kultkickers.

■ FIFA 2000 stieß aufgrund des recht hohen Actionanteils bei vielen Spielern auf Ablehnung. Eine Rückbesinnung auf altbewährte Spielprinzipien soll die Zocker-gemeinde wieder versöhnen.

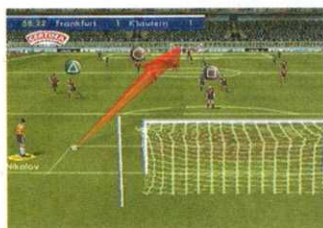
■ Wesentlich höherer Simulationsgehalt als erwartet

Anfangs bietet sich dasselbe Bild wie beim „großen Bruder“ FIFA 2001 auf der PS2. Das Startbild und die Menüführung wurden 1:1 übernommen. Dies bedeutet natürlich auch, dass die PSone-Version ebenfalls mit zahlreichen Spielmodi aufwartet. Egal, ob Champions League, Weltmeisterschaft oder UEFA-Cup – FIFA 2001 bietet alles, was das Fußballerherz höher schlagen lässt. Die Spieloptionen unterscheiden sich so gut wie gar nicht von denen der Vorgängerversionen und bestechen weiterhin durch ihre durchdachte Konzeption. Habt ihr euch euren Lieblingswettkampf ausgewählt beziehungsweise selber zusammengestellt, kann es

endlich losgehen. Die Stadien sind grafisch einwandfrei umgesetzt und sorgen für authentisches Fußballflair. Leider stehen nicht alle Vereinsstadion zur Verfügung sondern lediglich eine Auswahl der bekanntesten Arenen der Welt. Dank Lizenzen laufen die Stars mit ihren Originalnamen und -trikots auf. Auf dem Spielfeld präsentiert sich FIFA 2001 als solide Fußballsimulation. Sturmzüge mit einzelnen Spielern werden von den intelligenten Gegenspielern im Keim erstickt und ge-



■ FIFA 2001 bietet euch eine herrliche Zeitlupenoption. In aller Ruhe könnt ihr eure schönsten Treffer genießen.



■ Bei Abschlüssen habt ihr manigfaltige Möglichkeiten, die Pille wieder zurück auf das Spielfeld zu dreschen.



■ Entscheidet der Schiri auf Strafstöße, protestieren die Spieler auf das Heftigste. Der Mann in schwarz bleibt jedoch hart.



■ Während die Spieler sich warmlaufen, werden die Mannschaftsaufstellungen präsentiert. Jetzt kann es endlich losgehen!

schickt gekontert. Die Steuerung ist hervorragend, so dass selbst Einsteiger keine Probleme haben dürften, sich mit ihr anzufreunden. Bei den Partien solltet ihr strategisch vorgehen. Überhas-tete Aktionen werden so gut wie nie mit einem Torerfolg belohnt. Gekonntes Kurzpassspiel und



■ Harte Grätschen fordern sofort ihren Tribut. Verletzte Spieler werden mit einem roten Kreuz gekennzeichnet.

Flankenläufe über die Außen sind bei FIFA 2001 der Weg zum Fußballthron. (Ralph Wollner)

„Umfangreiches Fußballspektakel mit Langzeitmotivation“

Meiner Meinung nach handelt es sich um den besten aller FIFA-Titel. Das Spiel ist sehr an die Realität angelehnt und viele Spielzüge laufen wie in einem echten Fußballmatch ab. Kicker-Experten dürfte besonders freuen, dass jede europäische Liga samt Hin- und Rückrunde durchgezockt werden kann. Bei einer guten Tabellenplatzierung seid ihr für die internationalen Wettkämpfe wie Champions League und UEFA-Cup qualifiziert und dürft endlich mit eurem Lieblingsclub in der europäischen Spitzenklasse mitmischen.

Ralph Wollner

FIFA 2001

PSone

Der direkte Vergleich

87% FIFA 2001 1/00

- + Enormer Spielumfang
- + Erhöhter Simulationscharakter
- + Gesteigerte KI der Mit- und Gegenspieler

85% Frankreich '98 die WM 11/98

- + Herrliche Spielatmosphäre
- + Riesiger Simulationsanteil
- + Bis zu 24 Mitspieler

84% FIFA '99 1/01

- + Große Auswahl an Spielmodi
- + Hohe Spielgeschwindigkeit
- + Gelungene Zeitlupe

Preis: DM 89,-

Termin: Erhältlich

Genre: Sport

Schwierigkeitsgrad: Mittel bis schwer

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: Dt./dt.

Hersteller: EA Sports

Internet: www.ea.com

Grafik	Sound/FX
Sehr gut	Sehr gut

Mehrspielerpaß	Steuerung
Sehr gut	Super

87%



■ Fängt der Goalie einen hohen Ball sicher ab, so kann es geschehen, dass der arme Stürmer ins Leere springt.



■ Dank des übersichtlichen Spielfeldes könnt ihr bei Einwürfen den Spieler eurer Wahl bedienen.



■ Die Torhüter verstehen etwas von ihrem Job. Wer bei ISS 2000 scoren will, muss sich schon etwas einfallen lassen.

Vom N64 direkt auf die PSone!

International Superstar Soccer 2000

Die ISS-Reihe sorgt auf der guten, alten Nintendo-Konsole seit jeher für Furore. Die Möglichkeiten des N64 verliehen dieser Spielerei die für Nintendo typische, angenehme Atmosphäre und Farbbrillanz. Kann die PSone diesen Standard halten?

■ Die gesamte Spielergemeinde fiebert gespannt dem sehnstlich erwarteten Nachfolger von ISS Pro Evolution entgegen. Konami lässt sich allerdings nicht unter Druck setzen und versucht die Fans virtuellen Fuß-

balls zunächst mit einer PSone Konvertierung des N64-Klassikers ISS 2000 zufriedenzustellen.

■ Von Konami sind wir Besseres gewohnt.

Wer an dieser Stelle mit großartigen Änderungen rechnet, der hat sich leider zu früh gefreut. Nach wie vor müssen alle fußballhungrigen PSone-User auf die Champions League, UEFA-Cup, ja sogar auf europäischen Ligafußball verzichten. Eure Auswahl beschränkt sich auf Freundschaftsspiele, eine frei erfundene Weltliga, WM, EM, Elfmeterschießen, Szenario und Training. Im Szenario-Modus werden euch bestimmte Spielsituationen vorgegeben, die es zu meistern gilt. Habt ihr euch für

eine Spielvariante entschieden, so gelangt ihr in verschiedene Untermenüs, in welchen ihr eure Mannschaftsaufstellung und Taktiken auf die gegnerische Mannschaft abstimmen könnt. Endlich im Stadion angekommen, erwartet euch der erste Schock: Das Spielfeld ist kein Spielfeld sondern ein „Pixelacker“. Die 22 Akteure rennen wie von der Tarantel gestochen über den Platz und fabrizieren Fußball wie man ihn aus der E-Jugend gewohnt ist. Zugegebenermaßen gelingt nach einer längeren Eingewöhnungsphase sogar die ein oder

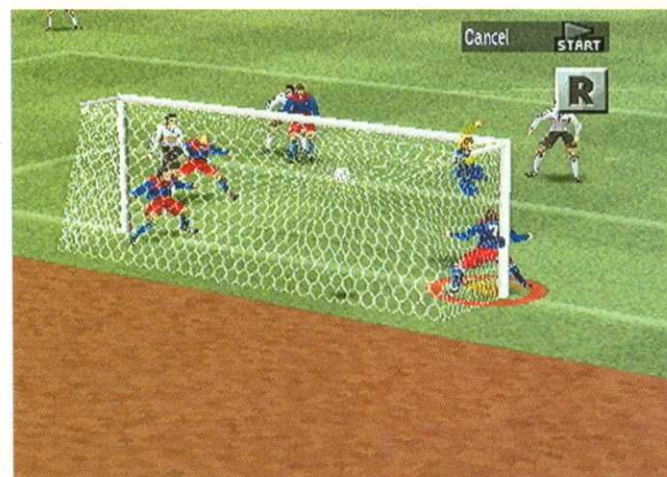


■ Bei solchen Torchancen ist es schwieriger, den Ball vorbei zu schießen, als ihn in das Netz zu befördern.

„Von ISS 2000 hätten wir uns mehr erwartet.“



■ Bei einem Treffer werdet ihr mit üppigem Torjubil belohnt.



■ Exaktes Flankenspiel bedarf einiger Übung. Habt ihr das Prinzip erst einmal erkannt, so bietet sich euch die Möglichkeit, die Abwehr mit einem gezielten Kopfball zu überlisten.



■ Konamis Elfmeterprinzip erweist sich weiterhin als echtes „Schmankerl“.

andere ansehnliche Kombination, aber richtiger Spielspaß will, vor allem aufgrund der mäßigen Grafik, nicht aufkommen. Das Elfmeterschießsystem ist nach wie vor unübertroffen und bietet knifflige Unterhaltung. Alles in allem handelt es sich bei ISS 2000 um einen Kick der etwas anderen Art. (Ralph Wollner)

„International Superstar Soccer 2000 fehlt der nötige Pepp“

Leider gehört ISS 2000 zu den schlechteren Fußballgames. Die Grafik sowie der Sound sind alles andere als zeitgemäß. Lange Wartezeiten stören den Spielfluss und von Dynamik kann auch keine Rede sein. Das Fehlen der großen europäischen Wettkämpfe ist ein weiteres Manko, wobei ihr immerhin die Möglichkeit habt, euch ein eigenes Turnier zu recht zu basteln. Eingefleischte ISS-Fans können sich diesen Titel ja mal anschauen und gegebenenfalls ihre Sammlung vervollständigen. Wem's gefällt ...



Ralph Wollner

International Superstar Soccer 2000 **getestet**

PSone

Der direkte Vergleich

88% ISS Pro Evolution 3/00

+ Überzeugende Optik
+ Super Steuerung
+ Hervorragende Spieltiefe

68% ISS Pro '98 10/98

+ Super Steuerung
- Mäßige Grafik
- Fehlende Analogfunktionen

68% ISS 2000 1/01

- Mäßige Grafik
- Wenige Spielmodi
+ Guter Multiplayermodus

Preis: DM 99,-
Termin: Erhältlich
Genre: Sport
Schwierigkeitsgrad: Mittel bis schwer
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: Dt./dt.
Hersteller: Konami
Internet: www.konami-europe.com

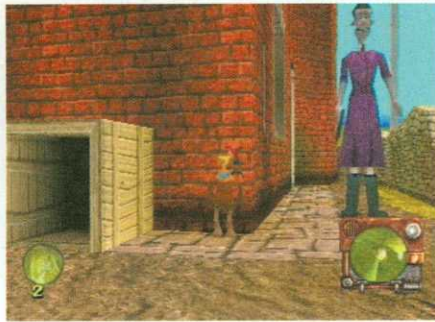
Grafik	Sound/FX
Dürrtig	Mittel
Mehrspielerspaß	Steuerung
Gut	Gut

SPIELSPASS

68%



In Räumen gibt es zum Teil andere Kameraperspektiven. Hier bleibt die Kamera wie bei Resident Evil starr.



Mrs. Tweedy versteht keinen Spaß, wenn es um ihre Hühner geht, da das Federvieh zu Pastete verarbeitet werden soll.



Hier müsst ihr, als Mrs. Tweedy verkleidet, vor den anrückenden Hunden fliehen und das Gleichgewicht halten.

Rettet die Hühner!

Chicken Run

Nach dem coolen Kinofilm rund um die Kneithühner habt ihr nun das Vergnügen die Geschichte auf eurer PSone nachzuspielen.

Das Tweedy-Ehepaar betreibt einen florierenden Hühnerhof und entschließt sich, von Eier auf Hühnerpastetenproduktion umzustellen, was dem ansässigen Federvieh gar nicht schmeckt.

Gut geplant ist halb geflohen: Also muss flugs die Flucht aus dem Hühnerknast organisiert werden, um dem sicheren Paste-



Auf den Konstruktionsplänen werden die Erfindungen genau erklärt und ihr erfahrt, welche Gegenstände zu organisieren sind.

ten-Schicksal zu entgehen. Zu Beginn übernehmt ihr die Rolle des Huhns Ginger, das mit Hilfe der abgedrehten Einfälle des Mitstreiters Mac die Hühnerkomune vor dem Schlachter retten soll. Schon zu Beginn des Spiels bemerkt ihr die Detailbesessenheit der Entwickler. Ginger ist allerliebste animiert und die vielen Zwischensequenzen aus dem Film inklusive der deutschen Originalstimmen lassen Kinoatmosphäre aufkommen.

Wahnwitzige Erfindungen!

Bei den Missionen geht es nun hauptsächlich darum, die Einzelteile für die verrückten Fluchtgeräte wie Katapult oder Flug-



Nehmt euch bloß in Acht vor den herumstreunenden Hunden. Werdet ihr erwischt, verliert ihr eines eurer Fundstücke und werdet an den Anfang des Level-Abschnittes zurückversetzt.

zeug zu organisieren. Meist handelt es sich dabei um alltägliche Gegenstände, die irgendwo auf dem Hühnerhof versteckt sind.

Chicken Gear Solid?

Das Geschehen seht ihr von schräg oben, ganz ähnlich wie bei *Metal Gear Solid*. Auch der Radarschirm ähnelt dem Klassiker. Unbedingt solltet ihr euch von den herumlaufenden Kötern und den Hofbesitzern fern halten, da euch sonst ergatterte Gegenstände abgenommen werden. Die witzigen Mini-Spiele runden das gelungene Spektakel ab. (Uwe Hönig)

„Hühnerfreunde können sich auf ein spannendes Abenteuer freuen.“

Alle Fans des Films werden begeistert sein, auch wenn der Spielumfang nicht gerade berauschend ist. Die Grafik ist für PSone-Verhältnisse richtig gut geworden, was auch die tollen Lichteffekte und Animationen belegen. Immer mit Blick auf das Radar schleicht ihr durch die Gegend und spürt dank Rumble-Unterstützung den pochenden Herzschlag des Federviehs. Leider werden die abgedrehten Mini-Spiele auf die Dauer etwas langweilig und nach dem Durchspielen fehlt die Motivation, einen erneuten Versuch zu starten.

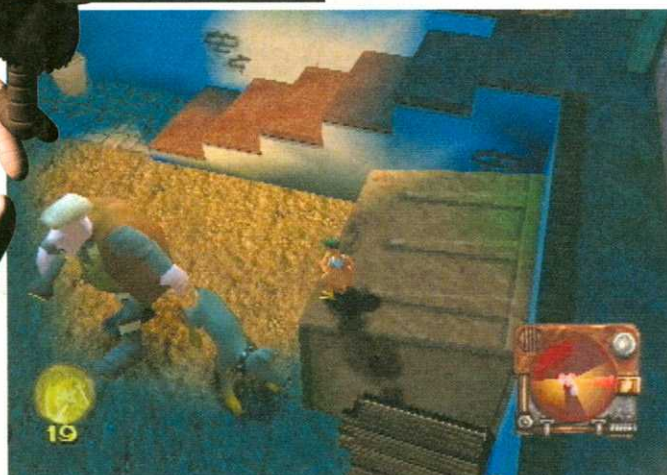


Uwe Hönig



Die zahlreichen Mini-Spiele sind abwechslungsreich und machen Spaß.

Chicken Run war der erste abendfüllende Knetfigurenfilm der Wallace&Gromit-Macher.



Gott sei Dank überprüft Mr. Tweedy mit seiner Taschenlampe nur den Boden nach entlaufenen Hennen. Auf eurem erhöhten Ausguck seid ihr für den Moment sicher.

getestet

PSone

Der direkte Vergleich

90% Metal Gear Solid 1/01

+ Grandiose Grafik
+ Fantastische Atmosphäre
+ Geniales Gameplay

74% Chicken Run 1/01

+ Ausgereifte Technik
+ Coole Atmosphäre
- Zu geringer Umfang

71% Tenchu 2 9/00

+ Level-Editor
+ Drei wählbare Charaktere
- Schlechte Steuerung

Preis: DM 89,-
Termin: Erhältlich
Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: Leicht
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: Dt./dt.
Hersteller: Eidos
Internet: www.eidos.de

Grafik	Sound
Sehr gut	Gut
Mehrspielerpaß	Steuerung
-	Sehr gut

SPIELSPASS

74%



■ Die weiblichen Waffen: Tulio hat sich als Frau verkleidet, um die Wache abzulenken, während Miguel vorbeischiebt.



■ In einer Nacht-und-Nebel-Aktion versuchen die beiden Jungs, von Cortez' Schiff zu flüchten.



■ In geduckter Haltung macht sich Tulio auf, sich an diesem Seefahrer vorbeizumogeln.

Arm dran oder reich?

Gold und Ruhm - Der Weg nach El Dorado

Dreamworks Kino-Antwort auf zahlreiche Disney-Klassiker erzählt von zwei spanischen Langfingern im Goldrausch.

■ Tulio und Miguel, ihres Zeichens waschechte Taugenichtse, sind täglich auf der Flucht vor dem Gesetz. Irgendwann ergattern sie beim Falschspiel mit ihren gezinkten Würfeln eine Schatzkarte. Diese offenbart den Weg nach El Dorado, der legendären Stadt aus purem Gold. Klar, dass die beiden feschen Jünglinge sich sofort auf die lange Reise machen.



■ Zurück in die Zelle! Mit gezücktem Säbel wird Miguel zurück ins Verlies geschickt. Irgendwie muss er da wieder raus!

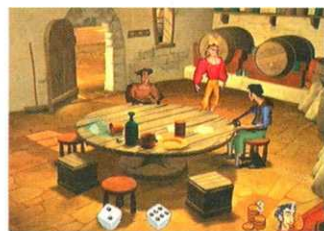
■ Abwechslungsreiche und humorvolle Geschichte

Ihr übernehmt zunächst die Kontrolle von Tulio, dem schlauren Fuchs, der jeder verzwickten Situation mit einem Plan gegenübertritt. Kommt er mit Hirnschmalz nicht mehr weiter, ruft er kurzerhand seinen starken Freund Miguel herbei. *Der Weg nach El Dorado* ist ein typisches Point&Click-Adventure wie *Monkey Island* oder *Discworld*. Wichtige Gegenstände leuchten auf, so dass ihr leicht erkennen könnt, worauf es in den vorberechneten Hintergründen ankommt. Das Erstaunlichste an diesem Spiel ist, dass es Dreamworks überzeugend verstanden, all den Sprachwitz und das grafische Flair des Kinostreifens mit ins Spiel herüberzuretten. Viel Anteil daran haben zweifellos die hervorragende Sprachausgabe und die schönen Zeichentrickanimationen der Hauptdarsteller. Zu jeder Situation haben Tulio und Miguel eine passende Bewegung auf Lager. Schade nur,

dass die Steuerung nicht gerade perfekt ist. Oft laufen die Helden nicht dorthin, wo man es gerne hätte. Das macht sich besonders dann negativ bemerkbar, wenn eine der Geschicklichkeitssequenzen ansteht. Neben diesen Tests gilt es in erster Linie, typische Adventure-Aufgaben zu lösen. Müsst ihr zunächst aus der mit Wachen besetzten Stadt flüchten (in Frauenkleidern und in Fässern versteckt), versucht ihr später, unerkannt auf des Conquistadors Cortez' Schiff zu gelangen. Dazu müsst ihr Gegenstände zum rechten Zeitpunkt am rechten Ort einsetzen oder



■ Im Hafen entsteht der Traum vieler armer Seelen: Wo geht es nach El Dorado?



■ Beim Glücksspiel haben die beiden Tagediebe meistens Glück - dank gezinkter Würfel und viel Überredungskunst.

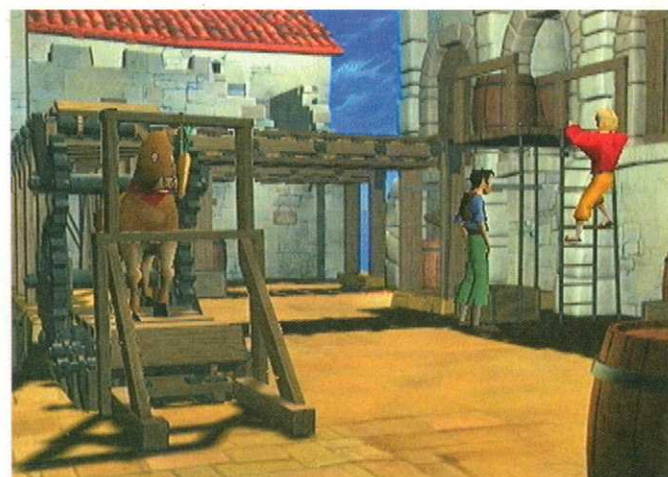
kombinieren, beispielsweise eine alte Piratensocke mit Petroleum tränken und damit dann die Boardkonone abfeuern. (Sven Harder)

„Schöne Filmumsetzung in Lucas-Arts-Adventure-Tradition“

Ich bin wirklich überrascht von der technischen Qualität von *El Dorado*. Schöne Grafik wie aus dem Film, mit originalen Zwischensequenzen und einer komplett deutschen Sprachausgabe der Synchronsprecher. Hinzu kommt eine lustige Story mit ironischen Seitenhieben und viel Situationskomik. Leider ist die Geschichte stark an den Film angelehnt, so dass alles sehr linear wirkt und viele Kinogänger den Werdegang der Geschehnisse vorher sagen können. Hätte Dreamworks hier mehr Abwechslung geboten und die Steuerung besser hinbekommen, wäre *El Dorado* ein echtes Highlight geworden.



Sven Harder



■ Nachdem die beiden Freunde das Förderband in Gang gesetzt haben, können sie das prächtige Schiff des Conquistadors unerkannt in Fässern erreichen.

getestet

PSone

Der direkte Vergleich

78% Discworld Noir 1/00

- + Schwarzer Humor bester Machart
- + Sehr gute Sprachausgabe
- Dunkle Rendergrafik

74% Ruhm und Gold - Der Weg nach El Dorado 1/01

- + Schöne Grafik mit ausgefallenen Szenarios
- + Lustige Geschichte
- Unpräzise Steuerung

72% Baphomet's Fluch 2 7/99

- + Spannende Story
- + Feinste Zeichengrafik
- Sehr textlastig

Der Weg nach El Dorado



Preis: DM 89,-
Termin: Dezember 2000
Genre: Adventure
Schwierigkeitsgrad: Leicht - mittel
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: Dt./dt.
Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de

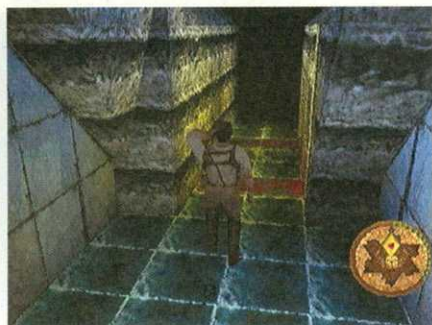
Grafik	Sound / FX
Sehr gut	Sehr gut
Mehrspielerpaß	Steuerung
-	Mittel

SPIELSPASS

74%



In entlegenen, dunklen Ecken warten des Öfteren antike Kostbarkeiten darauf, von euch entdeckt zu werden.



Blutlachen auf dem Boden sind meist ein Hinweis auf tödliche Fallen. Hier müsst ihr besonders aufmerksam sein!



Solltet ihr in arge Bedrängnis geraten, dann hilft euch nur noch der Einsatz von Spezialwaffen aus der Patsche.

Unheimliche Orte warten auf euren Besuch ...

Die Mumie

Der Film Die Mumie sorgte 1999 für große Begeisterung unter den Kinobesuchern. Wie gut ist das Spiel?

Konamis Umsetzung des Kinohits für die PSone gibt euch die Möglichkeit, einmal selber in die Rolle des Rick O'Brian zu schlüpfen und in den verborgenen Grabkammern mal so richtig aufzuräumen.

Der Fluch der Pharaonen zum Greifen nahe!

Die Geschichte versetzt euch in das mystische Ägypten. Ihr befindet euch vor den legendären Ruinen von Hamanaputra. Eines Nachts hallt ein gellender Schrei durch euer Camp – die Mumie ist wieder erwacht! Als Rick O'Brian

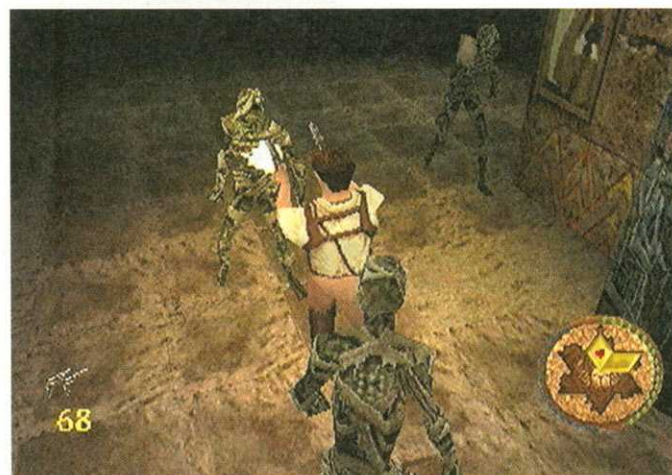
bahnt ihr euch einen Weg tief in das Innere der unheimlichen Ruinen – immer auf der Suche nach verborgenen Schätzen und ... den Schergen des Todes. Es dauert nicht lange und die ersten netten Gesellen treten auf den Plan. Bei diesen Begegnungen handelt es sich um feindliche Schatzsucher, die sich bei ihrer Arbeit gestört fühlen. Die Auseinandersetzungen sollten euch keine Probleme bereiten, denn die Gegner machen den Eindruck, als seien sie die letzten Wochen nicht zum Schlafen gekommen. Außerdem besitzt Rick zwei 1A-Wummen, die er gleich im Doppelpack verwendet und damit Feinde von oben bis unten voll Blei pumpt.

Gewöhnungsbedürftige Steuerung

Bei all dem Gemetzel fällt zunächst die etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung auf. Im Gegensatz zu genreverwandten Spielen wie Tomb Raider ist sie etwas verwirrend. Die Kameareinstellung wechselt gerade bei den üppigen Nahkampfszenen des Öfteren in seltsame Perspektiven und erschwert somit



Es lohnt sich, das Intro genauestens anzusehen! Diese antike Schönheit hat es nicht nur faustdick hinter den Ohren ...



In den geheimnisvollen Katakomben wird Rick von unheimlichen Schattenwesen heimgesucht. Mit schnellen Revolversalven könnt ihr eure Haut retten.



Mithilfe seiner zwei Knarren ist es für Rick kein Problem, auch im Nahkampf zu bestehen. Die plötzlich wechselnden Kameraperspektiven sorgen allerdings für Verwirrung.

die reibungslose Beseitigung der in Horden auftretenden Schattenwesen. Hat man sich erst einmal an die Hektik gewöhnt, sollte es gelingen, selbst die gemeinsamen Ungeheuer mithilfe „blauer Bohnen“ über den Nil zu schicken. Damit das Game nicht eintönig wird, hat Konami einige fiese Überraschungen eingebaut. Falltüren, umkippende Säulen und tödliche Spießfallen fordern eure ständige Konzentration. In den tief unter der Erde verborgenen Katakomben sorgt das Flair der Pharaonenzeit für eine beklemmende Atmosphäre. (Ralph Wollner)

"Unterweltmetzelei mit erdrückender Atmosphäre"

Alles in allem ist *Die Mumie* ein unterhaltsames Spiel in klassischer Tomb Raider-Manier. Hier und da gibt es kleinere Grafikfehler zu bemängeln, welche den Spielspaß jedoch kaum mindern. Der Schwierigkeitsgrad steigt bereits ab dem zweiten Level gewaltig an und kann für das eine oder andere frustrierende Erlebnis sorgen. Die Steuerung hätte benutzerfreundlicher ausfallen können. Insgesamt ganz nett, aber es fehlt dem Spiel eindeutig an neuen, innovativen Elementen.



Ralph Wollner

getestet

PSone

Der direkte Vergleich

86%	Soul Reaver: Legacy of Kain	7/99
+ Fantastische Technik		
+ Knifflige Rätsel		
+ Hohe Spielmotivation		
80%	Tomb Raider IV	1/00
+ Sehr gute Grafik-Engine		
+ Intelligente Gegner		
- Gewöhnungsbedürftige Steuerung		
68%	Die Mumie	1/01
+ Klasse Atmosphäre		
- Grafische Mängel		
- Unpraktische Steuerung		

Die Mumie

Preis: DM 89,-

Termin: 8. Dezember 2000

Genre: Action-Adventure

Schwierigkeitsgrad: Mittel bis schwer

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: Dt./engl.

Hersteller: Konami

Internet: www.konami-europe.com

Grafik	Sound/FX
Gut	Gut
Mehrspielerspaß	Steuerung
-	Mittel

SPIELSPASS

68%

Ich glaub, hier lieg ich richtig



Ring frei für Runde 2!

WWF SmackDown! 2

THQ setzt mit *Know your Role* neue Wrestling-Maßstäbe auf der PSone.

■ Teil 1 von *SmackDown!* war im Frühjahr bereits zu haben und begeisterte uns mit seiner hervorragenden Spieldynamik. Der Nachfolger mit dem Untertitel *Know your Role* ist vom gleichen Kaliber und wurde grafisch sogar noch weiter verbessert. Technisch ist *SmackDown! 2* somit über jeden Zweifel erhaben. Detaillierte Kämpfermodelle, tolle Animationen und spannende Hallenatmosphäre zeichnen dieses Wrestling-Spiel aus. Dank

Kämpfer- und Move-Editor dürft ihr auch euren eigenen Recken erstellen, um ihn dann an allen bekannten Wrestling-Events teilnehmen zu lassen. Jeder Kämpfer besitzt natürlich seine aus dem Fernsehen bekannten Spezialattacken. Liegt der Gegner angeschlagen auf dem Boden, sind diverse Haltegriffe und Aufgabetechniken anwendbar. (Sven Harder)



■ Im Battle Royal befinden sich immer mindestens vier Wrestler im Ring.

PSone

Preis: DM 89,-
Termin: Erhältlich
Genre: Fun-Sports
Schwierigkeitsgrad: Leicht - mittel
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: Dt./engl.
Hersteller: THQ

Grafik	Sound / FX
Super	Sehr gut
Mehrspielerspaß	Steuerung
Sehr gut	Sehr gut

SPIELSPASS

82%

Auf in die nächste Saison!

NBA Live 2001

Basketball erfreut sich bei Jugendlichen immer größerer Beliebtheit. Auch unter PSone-Zockern?

■ Mit Version 2001 kommt nun bereits der sechste Ableger von EAs Basketball-Vergnügen. Jedes Jahr setzten die Entwickler noch eins drauf und heuer ist es genauso: mehr Features, mehr Animationen und mehr Spaß. Wer jedoch schon einmal die PS2-Version gesehen hat, wird aufgrund des grafischen Overkills anfangen zu weinen. Dennoch macht *NBA Live 2001* auf der PSone ordentlich Spaß. Fadeaway-Jumper, Spin-Moves, Slam-Dunks, alles, was das Hoop-

Herz begehrt. Neben den bekannten Modi Freundschaftsspiel, Playoffs und Saison gibt es noch das 1-on-1 mit Alt-Superstar Jordan. *NBA Live 2001* ist ein echter Spielspaßbringer, gerade in Multiplayer-Sessions. Wer allerdings den Vorgänger besitzt, der braucht das 2001-Update nicht extra zu erwerben. (Sven Harder)



■ Shaquille O'Neal bei seiner Lieblingsbeschäftigung: Monster-Slam!

PSone

Preis: DM 89,-
Termin: Erhältlich
Genre: American Sports
Schwierigkeitsgrad: Leicht - schwer
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: Dt./dt.
Hersteller: Electronic Arts

Grafik	Sound / FX
Sehr gut	Sehr gut
Mehrspielerspaß	Steuerung
Sehr gut	Gut

SPIELSPASS

77%

Prügeln, bis der Notarzt kommt!

HBO Boxing

Boxspiele sind zur Zeit mehr als trendy. Nach *Mike Tyson Boxing* und *Box Champions 2001* steigt nun *Acclains HBO Boxing* in den Ring.

■ Was euch bei diesem Game erwartet, ist alles andere als technisch ausgereift. Bereits im Hauptmenü sind die ersten Grafikfehler in Form von heftigem Geflimmer zu erkennen. Des Weiteren ist unsere Testversion innerhalb einer Stunde drei Mal abgestürzt, was hoffentlich noch überarbeitet wird. Wie bei anderen Boxspielen könnt ihr auch bei *HBO Boxing* eure eigenen

Recken zusammenschustern und sie auf den Weg zur Weltmeisterschaft schicken. Im Ring präsentiert sich eine Boxsimulation, die einige Überarbeitungen nötig hätte. Die Kollisionsabfrage ist hanebüchen und die Tastenbelegung sorgt bereits nach kurzer Spielzeit für erste Krämpfe. Insgesamt kann dieses Game nur hartnäckigen Box-Fans empfohlen werden. (Ralph Wollner)



■ Die Aktionen im Ring erinnern manchmal mehr an ein Herrenballett als an einen ernst zu nehmenden Boxkampf.

PSone

Preis: DM 89,-
Termin: Januar 2001
Genre: Sport
Schwierigkeitsgrad: Mittel - schwer
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: Engl./engl.
Hersteller: Acclaim

Grafik	Sound / FX
Gut	Mittel
Mehrspielerspaß	Steuerung
Mittel	Dürrtig

SPIELSPASS

38%

Saftige Grüns und sandige Bunker

Tiger Woods PGA Tour Golf

Golf-Fans aufgepasst! Mit *Tiger Woods PGA Tour Golf* lässt EA Sports Golfträume wahr werden.

■ Nach erstaunlich kurzer Ladezeit sorgt *Tiger Woods PGA Tour Golf* bereits für die erste Überraschung. Das übersichtliche Hauptmenü wird von einem super Soundtrack begleitet! Fröhlich eingestimmt, könnt ihr nach Lust und Laune euer Lieblingsturnier und Golfer wählen. Sollte euch kein Spieler gefallen, dürft ihr euch selbst einen erschaffen. Wenn ihr schließlich noch die Anzahl der Mitspieler bestätigt habt, steht dem Spaß nichts mehr im Wege. In einer herrlich dargestellten Landschaft tum-

eln sich emsige Golfer, die allesamt gut animiert sind. Die Steuerung ist kinderleicht und dennoch funktionell. Wie von den gelungenen Vorgängern bereits bekannt, bereiten Wind und Bodenbeschaffenheiten immer neue Herausforderungen. Langzeitmotivation ist ebenfalls garantiert, denn die Anzahl der Spielmodi ist wirklich enorm. (Ralph Wollner)



■ Da lacht das Gollerherz! Bei gutem Wetter macht es gleich doppelt so viel Spaß.

PSone

Preis: DM 89,-
Termin: 7. Dezember 2000
Genre: Sport
Schwierigkeitsgrad: Leicht - mittel
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: Engl./engl.
Hersteller: EA Sports

Grafik	Sound / FX
Super	Sehr gut
Mehrspielerspaß	Steuerung
Sehr gut	Sehr gut

SPIELSPASS

78%

Glauben heißt nicht wissen

PC Games: Wissen, was gespielt wird

Das große PC-Spielemagazin. Mit Tipps, Tricks, News, Tests, Previews zu den aktuellsten PC-Spielehits sowie der Michael-Mittermeier-Kolumne. Jeden Monat zwei CD-ROMs mit Demos, Videoreportagen, Patches und und und.



Metzelt euch durch die Unterwelt Blade

Zwei Jahre nach dem Release des gleichnamigen Kinofilmes erscheint **Blade** für die PSone.

■ Was ist bloß mit Hammerhead passiert. Da schrieben sie in Form von „Beben 2“ noch Videospielgeschichte und dann so was. Ein schlecht animierter Blade wuselt durch schlimme Zombie-Behausungen und macht dabei alles platt, was ihm vor die Flinte kommt. Die Steuerung und die Kollisionsabfrage sind – gerade bei den Nahkampfsequenzen – dermaßen ungenau, dass ein kontrollierter Fight ein Ding der Unmöglichkeit ist. Zugegebener-



■ Die Gegner werden von Kampfmaschine Blade so richtig durchgequirlt.

maßen muss man den einzelnen Levels durchaus eine gruselige Atmosphäre zusprechen, wenn in ihnen aber nichts außer Ich-schlachte-dich-ab-Szenen vorkommen, bringt das auch nicht viel. Rätsel und knifflige Areas sind Fehlangezeige. Anfangs macht dieses Blutbad noch Laune, wird aber bereits nach kurzer Zeit eintönig, denn die Abwechslung ist gleich Null. (Ralph Wollner)

PSone

Preis: DM 89,-
Termin: 7. Dezember
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: Schwer
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: Dt./dt.
Hersteller: Hammerhead

Grafik	Sound
Mittel	Gut
Mehrspielspaß	Steuerung
-	Mittel

SPIELSPASS

44%

Raumschiff-Rüpel Star Wars Demolition

Star Wars-Spiele und kein Ende. Der neueste Krieg der Sterne-Ableger verspricht eine Mischung aus Vigilante 8 und Star Wars.

■ Bei *Star Wars Demolition* klemmt ihr euch in Gestalt eines Star-Wars-Charakters hinter das Steuer eines Fahrzeugs und habt nichts anderes zu tun, als alles niederzuballern, was euren Weg kreuzt. Natürlich unterscheiden sich die Fahrzeuge in puncto Geschwindigkeit und Feuerkraft. In diversen aus den Filmen bekannten Locations geht es dann mit mehreren Gegnern zur Sache. Die Grafik von *Star Wars Demolition* geht bei großem Geg-



■ Selbst der gefürchtete Kopfgeldjäger hat seinen Weg ins Spiel gefunden.

neraufkommen heftig in die Knie, was den Spielfluss merklich stört. Die etwas hakelige Steuerung tut zusammen mit der nicht vorhandenen Dauer-motivation ihr Übriges, um das Spiel nicht in höhere Wertungsregionen vordringen zu lassen. Bleibt nur zu hoffen, dass uns weitere Krieg-der-Sterne-Spiele dieser Machart erspart bleiben. (Henry Ernst)

PSone

Preis: DM 89,-
Termin: Erhältlich
Genre: American Sports
Schwierigkeitsgrad: Leicht - mittel
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.
Hersteller: Activision/ Lucas Arts

Grafik	Sound
Mittel	Gut
Mehrspielspaß	Steuerung
Mittel	Mittel

SPIELSPASS

58%

Der böse Dr. X schlägt zurück!

Action Man Destruction X

Action Man, der vielseitige Superheld, bekommt neue gefährliche Aufträge.

■ Die Fans der Zeichentrickserie werden wohl nach dem guten ersten *Action Man*-Spiel begierig auf *Destruction X* warten. Ihr übernehmt die Rolle des Superhelden, der in seiner Stadt für Recht und Ordnung sorgt. Im Story-Mode könnt ihr mit eurem bewaffneten Action-Mobil in Vogelperspektive durch die Straßen brettern. Dabei seid ihr je nach angewähltem Auftrag hinter irgendwelchen Schurken her oder löscht bei einem Feuer-

wehreinsatz mal eben ein Hochhaus. Die Missionen sind durchweg ähnlich aufgebaut und werden mit einigen Mini-Spielen aufgelockert. Die sehr jungen Action-Man-Fans unter euch werden von dem Spiel durchaus angetan sein. Ältere Zocker sollten aber tunlichst die Finger davon lassen, da Grafik und Sound bestenfalls als durchschnittlich zu bewerten sind. (Uwe Hönig)

PSone

Preis: DM 89,-
Termin: Erhältlich
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: Leicht - mittel
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: Dt./dt.
Hersteller: 3DO

Grafik	Sound
Mittel	Mittel
Mehrspielspaß	Steuerung
-	Gut

SPIELSPASS

51%



■ In eurem Mobil habt ihr ein Standardmaschinen-gewehr installiert. Im weiteren Verlauf erhaltet ihr durchschlagendere Waffen.

Geschüttelt, nicht gerührt!

007 Racing

Um eine echte Doppel-Null zu werden, musst du zunächst einmal deinen Mut und dein Können beweisen.

■ James Bond, ein echtes Multitalent unter den Agenten, ist mal wieder im Auftrag Ihrer Majestät unterwegs. Diesmal jedoch bewegt er sich nicht aus seinen unterschiedlichen 007-Boliden heraus. All seine Aufträge kann er nur mithilfe eines Fahrzeugs bewältigen. Damit dies leichter fällt, hat der alte Tüftler „M“ immer eine Überraschung unter der Haube. Zwölf Missionen gilt es zu erfüllen, bevor sich der „00-Agenten-Modus“ und ein lustiger Zweispieler-Wettstreit freischaltet. Jeder Auftrag ist



■ Vollstoff durch NY: Bevor die Bombe platzt, müsst ihr den Wagen im Fluss versenken.

meistens in mehrere Unterabschnitte aufgeteilt. Beispielsweise müsst ihr einen Hubschrauber mit Stinger-Raketen vom Himmel holen, Panzer zerstören, Geiseln befreien oder waghalsige Fahrmanöver auf Zeit vollführen. Leider hat *007 Racing* technisch nichts mit der Abwechslung der Missionen gemein. Die Grafik könnte aus der ersten PSone-Generation stammen. (Sven Harder)

PSone

Preis: DM 89,-
Termin: 21. Dezember
Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: Mittel - schwer
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: Engl./engl.
Hersteller: Electronic Arts

Grafik	Sound
Mittel	Gut
Mehrspielspaß	Steuerung
Gut	Sehr gut

SPIELSPASS

60%

Donald kehrt auf die PSone zurück

Donald Duck: Quack Attack

Seit Quakshot und Maui Malards war es sehr still um Entenhausens Vorzeigecholeriker, Donal Duck, geworden.

■ Aufruhr in Entenhausen: Daisy Duck ist von einem Finsterling entführt worden. Natürlich machen sich Donald und seine Neffen sofort auf den Weg, um die niedliche Enten-Dame zu befreien. In acht verschiedenen Welten muss der gefiederte Choleriker zahlreiche Aufgaben bestehen. Die einzelnen Spielabschnitte wechseln zwischen einer Pseudo-3D-Perspektive à la Crash



■ Manchmal muss auch die tapferste Ente der Welt die Beine in die Hand nehmen.

Bandicoot und klassischen 2D-Jump&Run-Levels. Für PSone-Verhältnisse ist die Grafik wirklich eine Augenweide, wobei der Comic-Stil besonders jüngere Spieler ansprechen dürfte. Schwierigkeitsgrad und Steuerung gehen ebenfalls in Ordnung, so dass ich Donald Duck jedem Jump- und Entenhausen-Fan empfehlen möchte. (Henry Ernst)

PSone

Preis: DM 89,-
Termin: Erhältlich
Genre: Jump & Run
Schwierigkeitsgrad: Leicht
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: Dt./engl.
Hersteller: Ubi Soft

Grafik	Sound
Super	Gut
Mehrspielerpaß	Steuerung
-	Sehr gut
SPIELSPASS	
78%	

Plastik-Recycling

Army Man Air Attack 2

Plastik-Soldaten und kein Ende - nach diversen anderen Titeln wird nun auch die Luftschlacht mit den Spielzeug-Rambos fortgesetzt.

■ Der ewige Konflikt zwischen den grünen und den braunen Spielzeugsoldaten hat neue Ausmaße erreicht. Die braunen Winzlinge haben eine Geheimwaffe erfunden und sind nun drauf und dran, die Spielzeugwelt zu erobern. Selbstverständlich können sich Sarge und seine grünen Mitstreiter das nicht bieten lassen. In unterschiedlichen Missionen geht es nun darum, den braunen Jungs zu zeigen, wer aus dem härteren Plastik gegossen ist.



■ Wo der Hubschrauber hinballert, wächst so schnell kein Gras mehr.

Neben einfachen Zerstörungsaufgaben gilt es auch Fahrzeuge zu eskortieren oder Rettungseinsätze zu fliegen. Grafisch ist Air Attack 2 eher Durchschnitt, könnte aber aufgrund der guten Steuerung und der abwechslungsreichen Missionen für Fans der Serie durchaus interessant sein. Allen anderen empfehle ich ausgiebiges Probespielen. (Henry Ernst)

PSone

Preis: DM 89,-
Termin: Erhältlich
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: Mittel - schwer
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: Dt./dt.
Hersteller: 3DO

Grafik	Sound
Mittel	Gut
Mehrspielerpaß	Steuerung
Gut	Sehr gut
SPIELSPASS	
70%	

Rettet die bedrohten Urzeitechsen

Disneys Dinosaurier

Rechtzeitig zum Kinostart erscheint das entsprechende Softwareprodukt für die PSone.

■ Das Gameplay wurde ziemlich exakt an den Film angelehnt. Ein Meteoriteneinschlag bedroht die gesamte Dinosaurierwelt und es liegt nun an euch, einen neuen Lebensraum für die Urzeitvierer auszumachen. Das Pteranodonweibchen Flia, der Lemur Zini und der Guanodon Aladar (die Hauptperson im Film) versuchen mit vereinten Kräften die Abenteuer auf den verschiedenen Inseln zu meistern. In bester Lost Vikings-Manier könnt ihr

zwischen den einzelnen Spielfiguren umschalten und euch die individuellen Stärken zunutze machen. Leider bewegen sich die Dinos in Zeitlupengeschwindigkeit durch die zerklüfteten Landschaften, so dass man glatt vermuten könnte, diese Spezies sei durch Motivationsmangel ausgestorben. Die Steuerung ist auch nicht gerade das Gelbe vom Ei. (Ralph Wollner)

PSone

Preis: DM 59,-
Termin: Erhältlich
Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: Leicht
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: Dt./dt.
Hersteller: Ubi Soft

Grafik	Sound
Mittel	Dürrtig
Mehrspielerpaß	Steuerung
-	Dürrtig
SPIELSPASS	
43%	



■ Die drei Dinosaurierfreunde Flia, Aladar und Zini machen es sich zur Aufgabe, ihre bedrohten Kameraden zu retten.

Katz und Maus fegen durchs Haus!

Tom & Jerry Allein zu Haus

Wer von uns liebt sie nicht? Die beiden Streithähne bekriegen sich ab jetzt auf der PSone.

■ Verhängnisvollerweise haben Tom & Jerry sturmfreie Bude. Natürlich nutzen die beiden die Gelegenheit, um ihre Differenzen auszutragen. Ihr könnt nun also durch das gesamte Haus spuren, immer auf der Jagd nach Gegenständen, die geeignet sind, auf des Gegners Kopf zu landen. Bis zu drei Objekte wie Bratpfanne oder Regenschirm könnt ihr gleichzeitig mit euch führen. Aktiviert einen Gegenstand und löst ihn mit dem X-Knopf aus. Steht ihr in der richtigen Entfernung, gibt's mächtig was auf die Rübe. Außerdem lassen sich be-



■ Hier bekommt der Kater Tom gerade kräftig auf den Hinterkopf geklopft.

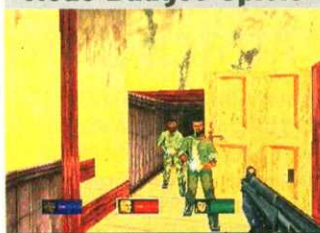
stimmte Objekte wie beispielsweise der Fernseher manipulieren, um den Gegner zu verwirren. Das Geschehen seht ihr von der Seite und der Bildschirm ist auch im etwas tristen Einspielermodus horizontal geteilt. Die Grafik sieht fast aus wie in der Serie und der Zweispielermodus macht richtig Laune. Besonders für junge Spieler ist Tom & Jerry zu empfehlen. (Uwe Hönig)

PSone

Preis: DM 59,-
Termin: Erhältlich
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: Leicht - mittel
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: Dt./dt.
Hersteller: Ubi Soft

Grafik	Sound
Gut	Sehr gut
Mehrspielerpaß	Steuerung
Sehr gut	Gut
SPIELSPASS	
61%	

Neue Budget-Spiele



PSone

Firestorm Thunderhawk 2	Action	54%
Gex: Deep Cover Gecko	Jump & Run	5/99 NEU! 80%
Rainbow Six	Action	12/99 79%
Resident Evil	Action-Adventure	1/01 78%
R/C Stunt Copter	Geschicklichkeit	47%
Silent Hill	Action-Adventure	1/01 NEU! 80%
Spyro 2	Jump & Run	1/01 NEU! 79%
Tomb Raider	Action-Adventure	72%
Tomorrow Never Dies	Action	1/00 76%
Warzone 2100	Strategie	6/99 80%
Wing Over	Action	57%

Der Drache schlägt zurück!

Spyro 2: Gateway to Glimmer

Panik im Drachenland! Der Oberschurke Ripto hat die Macht an sich gerissen. Höchste Zeit für Spyro, dem Bösewicht zu zeigen, wer der Herr im Hause ist.

■ Um diese umfangreiche Mission zu erfüllen, müsst ihr in Gestalt des kleinen Schuppenträgers viele Welten besuchen, zahlreiche knifflige

Aufgaben lösen und zu guter Letzt dem Schurken persönlich gegenüberzutreten. Grafisch ist *Spyro 2* auch heute noch eine Augenweide. Butterweiches Scrolling, satte Farben und gute Animationen erfreuen das Auge des Spielers. Insgesamt gesehen kann ich *Spyro 2: The Gateway to Glimmer* jedem empfehlen, der etwas für Jump & Runs übrig hat. Besitzer des



■ Wenn Spyros Feueratem nicht hilft, solltet ihr versuchen, eure Gegner einfach über den Haufen zu rennen.

Vorgängers sollten aufgrund der geringen Unterschiede lieber Probe spielen. (Ralph Wollner)



■ Der lila Drache wird während seines Abenteuers tatkräftig unterstützt. Die kleine Fee fungiert als Rücksetzpunkt, der Bergarbeiter erteilt euch Aufträge.

PSone

Preis: DM 50,-
Termin: Erhältlich
Genre: Jump & Run
Schwierigkeitsgrad: Leicht - mittel
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: Dt./dt.
Hersteller: Insomniac Games

Grafik	Sound / FX
Sehr gut	Gut
Mehrspielspaß	Steuerung
-	Super

SPIELSPASS

79%

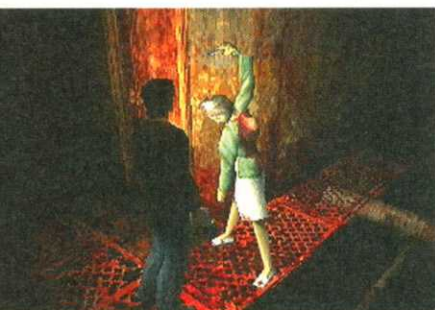
Günstiger Grusel-Schocker

Silent Hill

Als Familienvater Harry Mason sucht ihr in dem verwunschenen Gebirgsort Silent Hill nach eurer verschwundenen Tochter.

■ Etwas ist faul in Silent Hill. Ein dichter Nebel hat sich wie ein Leichentuch über das verschlafene Örtchen gelegt. Seltsame, geflügelte Kreaturen machen die Straßen unsicher und mittendrin jagt ihr hinter Harry Masons verschwundener Tochter her. Die in Echtzeit berechnete Umgebung weiß auch heute noch zu gefallen. Kamerafahrten und abrupte Schwenks

sorgen für die richtige Optik, während euch der heftige Soundtrack einen Schauer nach dem anderen über den Rücken jagt. Wer sich mit ein paar Schwächen in der Storyline und teilweise langen Fußmärschen abfinden kann, erhält ein ausgezeichnetes Grusel-Abenteuer, das sich weitab der ausgetretenen Zombie-Pfade bewegt. (Ralph Wollner)



■ Silent Hill ist nichts für schwache Nerven! Am besten genießt ihr dieses Spiel nachts und bei Kerzenschein.

PSone

Preis: DM 50,-
Termin: Erhältlich
Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: Mittel - schwer
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: Dt./engl.
Hersteller: Konami

Grafik	Sound / FX
Gut	Super
Mehrspielspaß	Steuerung
-	Gut

SPIELSPASS

80%

Kleine Echse in Hochform

Gex: Deep Cover Gecko

Nach seinem letzten Konsolenauftritt Gex: Return of the Gecko kehrt das geschwätzige Reptil zurück, um in der Media-Dimension nach dem Rechten zu sehen.

■ Eigentlich sollte es ein gemütlicher Abend vor dem Fernseher werden, doch wie so häufig kam alles ganz anders. Anstatt der erwarteten Sendung erscheint eine üppige Blondine auf Gex' Mattscheibe, welche ihn auch noch prompt um Hilfe bittet. Als Gecko und Gentleman lässt sich der grüne Schlingel nicht lange bitten und macht sich auf die Suche nach der ominösen Schönheit. Um seinem Ziel näher zu

kommen, muss das grüne Plappermaul umfangreiche 3D-Welten erkunden und zahlreiche Aufgaben lösen. Technisch weiß Gex durch flüssige und farbenfrohe Grafiken zu gefallen. Die Abenteuer des smarten Reptils sprühen nur so vor Ironie und sind auch nie um einen Seitenhieb auf Film und Fernsehen verlegen. (Ralph Wollner)



■ Agentin Xtra kann mit ihren weiblichen Reizen auch Gex überzeugen.

PSone

Preis: DM 29,-
Termin: Erhältlich
Genre: Jump & Run
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: Dt./dt.
Hersteller: Crystal Dynamics

Grafik	Sound / FX
Gut	Mittel
Mehrspielspaß	Steuerung
-	Super

SPIELSPASS

80%



■ Eher für unsere jüngeren Leser ist Casper von THQ geeignet. Neben diesem Titel verlosen wir aber auch viele andere Spiele für PSone.

PSG Weihnachtsverlosung

■ Rechtzeitig zur Weihnachtszeit (oder zum besseren Rutsch ins neue Jahr) haben wir ein kleines Gewinnspiel für euch ins Leben gerufen. Beantwortet einfach unsere Frage und sendet die Antwort an die unten aufgeführte Adresse oder noch einfacher: Ruft auf unserer Gewinnhotline an!

Frage: Wie viele Spieletests sind in der aktuellen Ausgabe der PSG?

Einsendeschluss ist der 8. Januar 2001.

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

Wunschliste

- 1x WWF SmackDown! 2
- 1x FIFA 2001
- 1x NBA Live 2001
- 1x WCW Backstage Assault
- 1x Jojo's Bizarre Adventure
- 1x MTV Sports Skateboarding
- 5x Dukes of Hazard
- 4x Formula Race Pro Lenkrad
- 5x Smuggler's Run Soundtrack
- 3x Casper: Friends Around the World
- 3x In einem Land vor unserer Zeit
- 1x Interact Concept 4 Lenkrad
- 1x Blaze Schumacher GTR Lenkrad
- 1x Saitek Pad PX4000
- 1x Saitek Lenkrad RX400
- 3x Saitek DVD-Fernbedienung



**Gewinnhotline:
0190 - 08 58 66***

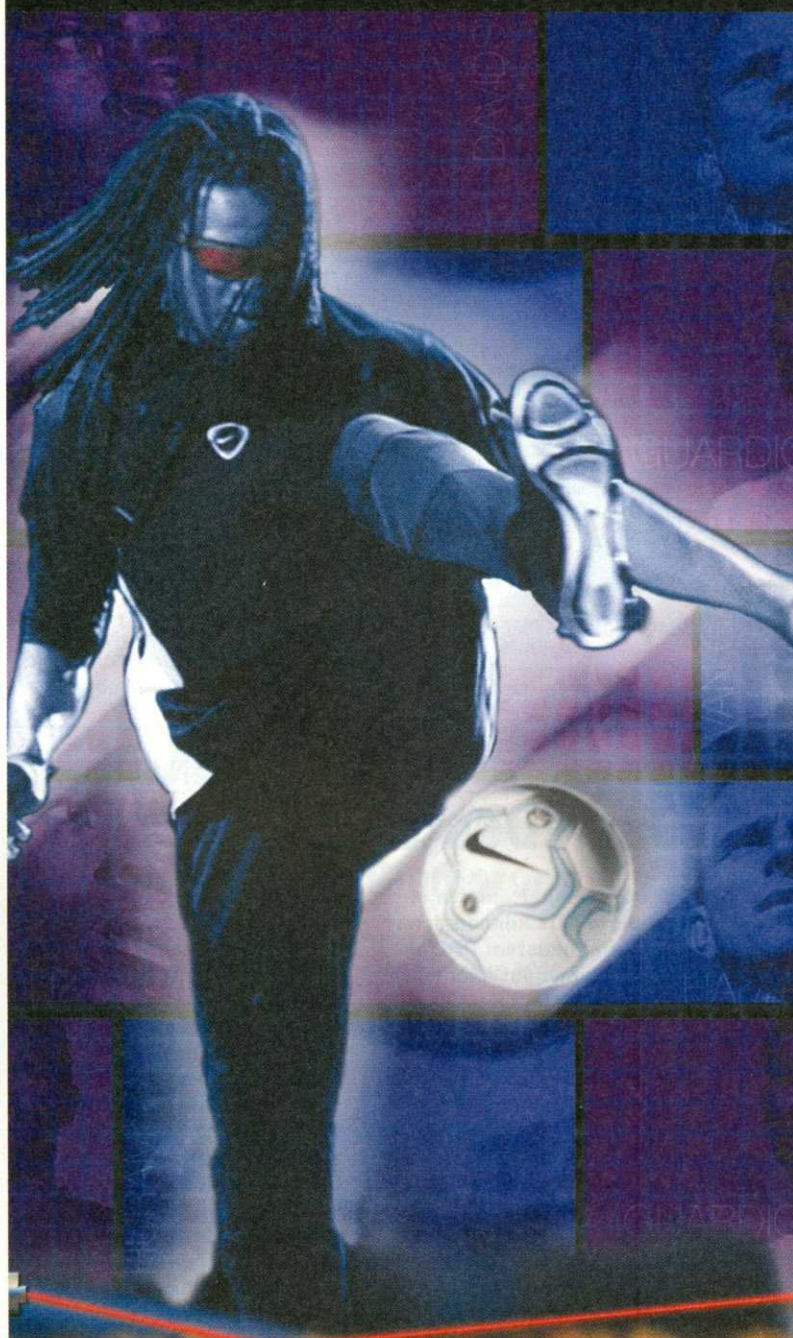
*Dieser Service der Computec Media AG kostet 24 Pfennig pro Minute und einmalig DM 1,50.

**Computec Media AG
Redaktion PSG
Stichwort: Nikolausi
Roonstraße 21
90429 Nürnberg**



The Mission

DAS ALL-ACTION FUSSBALL-ABENTEUER



DAS OFFIZIELLE SPIEL ZUM NIKE-KULTWERBESPOT

OUT NOW ON PLAYSTATION

**Kämpfen Sie mit einigen der besten
Fußballspieler der Welt gegen die
Macht des Bösen!**



Developed and Published by Microïds 2000. © 2000 Microïds. All Rights Reserved. "D" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NIKE. Copyright 2000. All Rights Reserved. All other trademarks, copyrights and namings are property of their respective owners. All Rights Reserved.



www.microïds.com

PlayStation 2 RX400

Das neue Produkt aus dem Hause Saitek sorgte in unseren Redaktionsräumen für Aufsehen.

■ Das neue RX400 ist der Nachfolger des erfolgreichen Saitek-RX100-Lenkrades. Auffällig ist die einfache Handhabung. In maximal einer halben Minute ist



■ Saiteks RX400 stellt eine echte Schönheit unter den Lenkrädern dar. Das sportliche und vor allem platz sparende Design-Lenkrad kostet 130 Mark.

das gute Stück komplett aufgebaut. Die solide Verarbeitung garantiert einen guten Halt auf jedem Tisch. Befestigt wird das RX400 mit einer Art Schraubstock aus robustem Kunststoff. Im Spiel zeigt sich dieses Gerät von seiner Schokoladenseite. Schon bei minimalen Lenkbewegungen zeigt das RX400 angemessene Reaktionen. Das serienmäßige Double Shock lässt jede Bodenwelle spürbar werden. Im Gegensatz zu manch anderen Lenkrädern fällt dieser Rumble-Effekt nicht in die Kategorie der störenden Extras. Insgesamt sechs Buttons und ein in der Mitte des Lenkrades angebrachtes D-Pad garantieren eine problemlose Orientierung in diversen Untermenüs. Die Schaltung ist in bester Formel-1-Manier natürlich direkt am Lenkrad angebracht.



■ Das RX400 lässt sich an jeder noch so kleinen Tischkante problemlos befestigen.

Die Pedale reagieren absolut direkt, können aber leider nicht fest justiert werden. Einen weiteren Vorteil bietet das platz sparende Design. Keine üppige Plastikverkleidung macht einem die Auswahl des Tisches zur Qual. Das RX400 kann ohne weiteres auch für die PSone verwendet werden. Insgesamt gehört dieses Saitek-Lenkrad zur gehobenen Klasse. Wer noch keine Steuervorrichtung besitzt und Wert auf Qualität legt, dem sollte dieses Vergnügen 130 Mark wert sein. (Ralph Wollner)

RX400

Preis: 129 DM
Hersteller: Saitek
Termin: Erhältlich
System: PSone und PS2
Extras: Keine

Design	Komfort	Qualität
■ ■ ■	■ ■	■ ■ ■

PlayStation 2 DVD Fernbedienung

■ Endlich gibt es für die PS2 die erste Fernbedienung. Die Firma Saitek ist ihrer Konkurrenz voraus und liefert für 49,95 DM ein preiswertes Stück Technik. Sie liegt gut in der Hand und wiegt trotz solider Verarbeitung sehr wenig. Die Tasten sind mit den wichtigsten Funktionen belegt und logisch angeordnet. Eine Infrarot-Empfangeinheit wird logischerweise serienmäßig mitgeliefert. (Ralph Wollner)



DVD Fernbedienung

Preis: 49,95 DM
Hersteller: Saitek
Termin: Erhältlich
System: PS2
Extras: Infrarot-Empfangeinheit

Design	Komfort	Qualität
■ ■	■ ■	■ ■

Gebt euren defekten CDs eine zweite Chance! GameDoctor

Zerkratzte oder ähnlich beschädigte CDs können dank discProfs neuem Produkt der Mülltonne entkommen.

■ Der GameDoctor ist das erste Gerät für Heimanwender, das der Reparatur von CDs dient. Ganz egal ob DVD, CD-ROMs oder PlayStation-Disks, der GameDoctor kann sie alle behandeln. Der GameDoctor ist das Ergebnis jahrelanger Forschung mit professionellem Werkzeug. Das Prinzip des GameDoctors ist eigentlich ziemlich simpel. Ihr legt die CD

in das dafür vorgesehene Fach ein und schließt es. Ein Schleifrad liegt knapp auf der Oberfläche der CD auf. Besprüht die CD mit dem beigelegten Gleitmittel und betätigt die Kurbel. Die CD wird langsam, aber sicher abgeschmirgelt. Angeblich sollen die neu verursachten Mikrokratzer nicht störend auffallen. Es mag sein, dass dieses Gerät sehr leicht beschädigte CDs wieder zum Leben erweckt, dennoch wollte das Ganze bei uns irgendwie nicht so recht funktionieren. Kratzer mit Kratzern zu reparieren erscheint uns als eher skurrile Methode. Für stolze 150 DM gehört diese Sprechstunde auch nicht gerade zu den billigen Vergnügen. (Ralph Wollner)

GameDoctor

Preis: 149 DM
Hersteller: discProfi
Termin: Erhältlich
System: Alle Arten von CDs
Extras: Wischtüchlein, Gleitmittel

Design	Komfort	Qualität
■	■ ■	■ ■



■ Genau das richtige für emsige Heimanwerker. Der GameDoctor schmirgelt eure Problem-CDs wieder richtig fit.

Durch und durch analoges Spielvergnügen Shock2 Ultra Analog

Mit diesem neuen Produkt aus dem Hause Thrustmaster liegt uns ein stylischer Controller vor.

■ Der Controller kann für PSone und PS2 benutzt werden. Die Verarbeitung ist als grundsätzlich zu bezeichnen. Sicherlich bietet die futuristische Designer-Leistung einiges für das Auge, stellt aber schon nach zwei Stunden Zocken ein echtes Problem dar. Schmerzhafte Krämpfe verderben die Freude an dem schön anzuschauenden Joypad gewaltig. Die Buttons haben zwar den Vorteil, dass sie allesamt analog sind, dennoch besitzen sie einen gerade für schnelle Spiele ungeeigneten Druckpunkt. Ein weiteres Manko ist die rutschsichere Haftbe-

schichtung, welche bereits nach einigen Tagen auf Nimmerwiedersehen verschwindet! Da lobe ich mir doch meinen originalen Dual-Shock-Controller! (Ralph Wollner)

Shock2 Ultra Analog

Preis: 129 DM
Hersteller: Saitek
Termin: Erhältlich
System: PSone und PS2
Extras: Keine

Design	Komfort	Qualität
■ ■ ■	■ ■	■ ■ ■



■ Sieht gut aus, ist aber dennoch mit Vorsicht zu genießen, der Shock2-Ultra-Analog-Controller von Saitek.

Die beste DVD der Welt

Die Ärzte - Killer

Mütter, sperrt eure Töchter ein! Die Ärzte sind zurück und setzen mit der DVD *Killer* ihren Angriff auf den guten Geschmack fort.

■ Wer kennt sie nicht, die beste Band der Welt. Nach zahlreichen Indizierungen, Skandalen und wirklich unerhörten Songs legen die drei Berliner mit *Killer* den bisherigen Höhepunkt ihres Schaffens vor. Sage und schreibe alle Videos, viele Making-of-Beiträge, eine Karaoke-Show sowie jede Menge Hidden Tracks haben ihren Weg auf die DVD

gefunden. Das bedeutet für den Zuschauer 167 Minuten Ärzte-Unterhaltung vom Feinsten. Konzertmitschnitte, legendäre Fernsehauftritte und jede Menge interaktive Spielereien sorgen dafür, dass diese DVD immer wieder in den Player wandert. Laut Cover-Infos spricht man in Ärzte-Kreisen bereits jetzt von der besten DVD, die jemals gemacht wurde. Bei der Präsentation überließ die beste Band der Welt ebenfalls nichts dem Zufall. Billige Retro-Kulissen im 80er-Jahre-Style wurden mit Computereffekten aufgepeppt und begleitet euch durch das gesamte Mammutwerk. Die Menüführung ist zwar etwas verwirrend, aber das macht nichts. Sollte euch das geniale Chaos im Ärzte-Hyperraum irgendwann einmal auf die Nerven gehen, habt ihr die Möglichkeit, euch in eine interaktive Spielhöhle zurückzuziehen oder das Epos einfach aus dem Player zu entfernen. Aufgrund der teilweise deftigen Sprache (es werden

■ Schön, dass es noch echte Rock 'n' Roller gibt!



häufig Wörter benutzt, die sich auf "Rotze" oder "Sushi" reimen) sollten jüngere Ärzte-Fans diese DVD nur im Beisein ihrer Eltern anschauen. Für jeden, der auch nur annähernd auf die Ärzte steht, ist diese DVD die beste Medizin gegen winterliche Depressionen. Zu Risiken und Nebenwirkungen... ach was - kaufen! (Henry Ernst/Peta Mensing)

Die Ärzte - Killer

USK: Ohne Altersbeschränkung
Sprachen: Deutsch
Bild & Ton: 4:3, Dolby Digital
Extras: Interaktive Menüs, Irritation vom Feinsten

Action	Anspruch	Erotik
■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■
Humor	Spannung	Umfang
■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■

i DVD-News

Für alle Freunde englischsprachiger Filme eine gute Nachricht: UK-DVDs lassen sich wegen identischer Ländercodes auch auf deutschen Playern abspielen. +++ Fox bestätigt *Predator 1* und *2* sowie den Steven-Segal-Reißer *Zum Töten freigegeben* ungeschnitten zu veröffentlichen. +++ Auf der *Blade*-DVD befindet sich ein verstecktes Feature: Vom Hauptmenü in „Special Features“ gehen. Rechts unten ist ein Pfeil, mit dem Cursor drauf und vom Start einmal Cursor nach rechts drücken!

DVD Charts

- Der Soldat James Ryan**
Kriegsfilm, USA 1998
Darsteller: Tom Hanks, Matt Damon
Regie: Steven Spielberg
- 007 - Diamantenfieber**
Action, USA 1971
Darsteller: Sean Connery, Jill St. John
Regie: Guy Hamilton
- Vergessene Welt**
Action, USA 1997
Darsteller: Jeff Goldblum, Julianne Moore
Regie: Steven Spielberg
- Jurassic Park**
Action, USA 1993
Darsteller: Sam Neil, Jeff Goldblum
Regie: Steven Spielberg
- Sleepy Hollow**
Horror, USA 1999
Darsteller: Johnny Depp, Christina Ricci
Regie: Tim Burton

Bond, James Bond Der Spion, der mich liebte



■ Ein weiterer Klassiker aus der MGM James Bond Collection. In *Der Spion, der mich liebte* bekommt es Roger

Moore nicht nur mit der Männer mordenden Barbara Bach zu tun, sondern muss sich auch noch um den größtenwahnsinnigen Stromberg (gespielt von Curd Jürgens) kümmern. Ausstattung und Qualität sind, wie bei Bond üblich, über jeden Zweifel erhaben. Für 007-Fans ein absolutes Muss.

German Pie Crazy



■ Dem Kino-Überraschungserfolg *Crazy* liegt der gleichnamige autobiografische Roman des jungen Autors Benjamin

Lebert zugrunde. Der Film bringt den Charme der Vorlage authentisch und ohne Abstriche auf die heimischen Fernsehschirme. Als quasi deutsche *American Pie*-Variante überzeugt der Streifen durch seine nicht gerade subtile Komik, die für ältere Zuschauer teilweise schwer nachzuvollziehen ist.

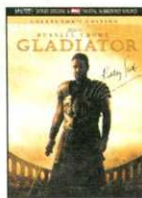
When the wind blows Der Sturm



■ Wolfgang Petersen, der amerikanischste aller deutschen Regisseure, hat wieder zuge schlagen. *Der Sturm* schildert

den fast aussichtslosen Kampf eines Fischers gegen die Elemente. Mit George Clooney und Mark Wahlberg hervorragend besetzt, vermag dieser Katastrophenfilm auch Landratten an den Fernsehschirm zu fesseln. Viele Zusatz-Features und die gute Soundcodierung machen diese DVD zu einem Hit.

Ab in die Arena Gladiator



■ Für Freunde von Sandalen-Filmen bietet Ridley Scotts *Gladiator* genau das Richtige. Die im Grunde simple Hintergrund-

story um Verrat und Rache dient als hervorragendes Vehikel für epische Gladiatorenkämpfe und bombastische Special Effects. Bildqualität und Sound sind, ebenso wie die Menüführung, ausgezeichnet und runden den positiven Gesamteindruck dieser DVD ab. Großes Popcorn-Kino at its best.

Der Spion, der mich liebte

USK: Ab 12
Sprachen: Dt./Engl./Span.
Bild & Ton: 16:9, Widescreen, Dolby Digital 1.0
Extras: Interaktive Menüs, Szenenauswahl, Trailer, Behind the Scenes, Fotogalerie

Action	Anspruch	Erotik
■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■
Humor	Spannung	Umfang
■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■

Crazy

USK: Ab 12
Sprachen: Deutsch
Bild & Ton: 16:9, Widescreen 1.85:1, Dolby Digital 5.1, DTS 5.1
Extras: Interaktive Menüs, Szenenauswahl, Trailer, Making-of, Musikvideo, entf. Szenen

Action	Anspruch	Erotik
■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■
Humor	Spannung	Umfang
■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■

Der Sturm

USK: Ab 12
Sprachen: Dt./Engl.
Bild & Ton: 16:9, Widescreen, Dolby Digital 5.1 EX
Extras: Interaktive Menüs, Szenenauswahl, Trailer, Making-of, DVD-ROM

Action	Anspruch	Erotik
■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■
Humor	Spannung	Umfang
■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■

Gladiator

USK: Ab 16
Sprachen: Dt./Engl.
Bild & Ton: 16:9, Widescreen 2.35:1, Dolby Digital 5.1, DTS 5.1
Extras: Interaktive Menüs, Szenenauswahl, Trailer, Making-of, entf. Szenen

Action	Anspruch	Erotik
■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■
Humor	Spannung	Umfang
■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■

Trix

Tomb Raider: Die Chronik PSone

Der neueste *Tomb Raider*-Teil spielt in der Vergangenheit. Vier Freunde erinnern sich an die halsbrecherischen Abenteuer der hübschen Archäologin, die ihr nachspielen dürft. Ein paar Cheats kommen da natürlich gerade recht:

Alle Waffen, unbegrenzt Munition, unendlich Medi-Packs
Markiert im Inventar-Bildschirm das kleine Medi-Pack und drückt L1, L2, R1, R2 und oben.

Alle Videosequenzen
Drückt im Hauptmenü Select + R2, um eine Liste von allen Zwischensequenzen zu erhalten.

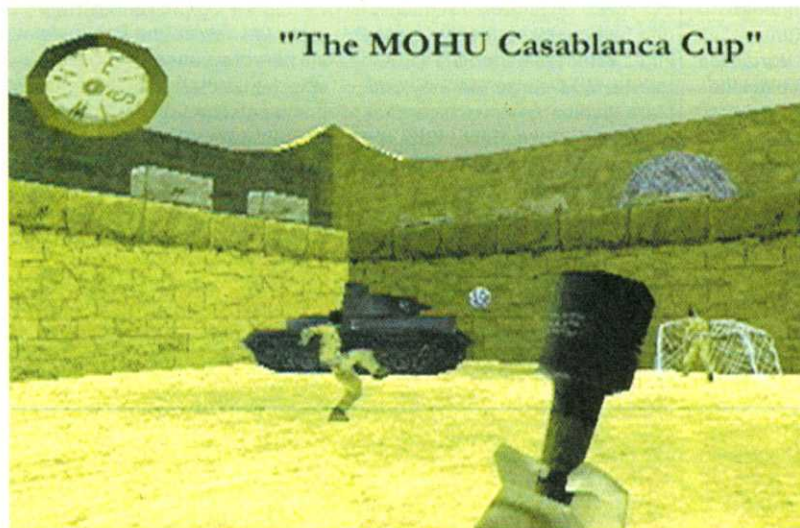


Trix

Medal of Honor Underground PSone

Ein Leckerbissen für Action-Fans! Dreamworks Interactive hat mit *Medal of Honor Underground* einen knallharten Ego-Shooter mit packender Atmosphäre und genialem Soundtrack auf den Markt gebracht. Hier sind ein paar interessante Goodies zum Spiel!

Wenn ihr mehr über das Entwicklerteam von *Medal of Honor Underground* erfahren möchtet, solltet ihr folgende Codes ausprobieren. Die Programmierer haben sich in drei Bildergalerien verewigt. Gebt als Passwort **DWIECRANS** ein, um ein Foto vom Dreamworks-Interactive-Personal zu sehen. Mit dem Passwort **MOHUEQUIPE** gelangt ihr zu den Bildern des Entwicklerteams. Wenn ihr **MOHDESSINS** eingibt, dürft ihr euch eine Galerie mit Cartoons und Konzeptzeichnungen ansehen.



Cheats

Spyro 2: Gateway to Glimmer PSone

■ Das zweite Abenteuer mit dem knuddeligen Drachen gibt es nun auch als Platinum-Spiel. Das Programmierer-Team von Sony hat neben den vielen abwechslungsreichen Levels auch eine Menge lustiger Extras eingebaut, die für noch mehr Spielspaß sorgen.

Geht in den Pause-Modus und gebt folgende Tastenkombinationen ein. Danach lässt sich der jeweilige Cheat aktivieren.

Großköpfiger Spyro

Oben, oben, oben, oben, R1, R1, R1, R1, Kreis

Flacher Spyro

Links, rechts, links, rechts, L2, R2, L2, R2, Viereck

Schwarzer Spyro

Oben, rechts, unten, links, oben, Viereck, R1, R2, L1, L2, oben, links, unten, rechts, oben, unten

Blauer Spyro

Oben, rechts, unten, links, oben, Viereck, R1, R2, L1, L2, oben, links, unten, rechts, oben, X

Grüner Spyro

Oben, rechts, unten, links, oben, Viereck, R1, R2, L1, L2, oben, links, unten, rechts, oben, Dreieck

Pinkfarbener Spyro

Oben, rechts, unten, links, oben, Viereck, R1, R2, L1, L2, oben, links, unten, rechts, oben, Viereck

Roter Spyro

Oben, rechts, unten, links, oben, Viereck, R1, R2, L1, L2, oben, links, unten, rechts, oben, Kreis

Gelber Spyro

Oben, rechts, unten, links, oben, Viereck, R1, R2, L1, L2, oben, links, unten, rechts, oben, oben

Credits ansehen

Viereck, Kreis, Viereck, Kreis, Viereck, Kreis, links, rechts, links, rechts, links, rechts

Edelsteine finden

Haltet L1 + L2 + R1 + R2 gleichzeitig gedrückt, damit Sparx euch die Richtung zum nächsten Edelstein zeigt.

**Cheats****Alien:****Die Wiedergeburt****PSone**

■ Nichts für schwache Nerven! Der düstere Ego-Shooter von Fox Interactive lässt euch jedes Mal das Blut in den Adern gerinnen? Dann könnt ihr jetzt erleichtert aufatmen, denn hier sind ein paar hilfreiche Cheats für das Überleben gegen die unheimlichen Kreaturen.

Geht ins Hauptmenü und drückt **Kreis, links, rechts, Kreis, oben** und **R2**. Jetzt könnt ihr im Menü „Optionen“ unter „Cheat“ zum Beispiel alle Waffen freigeben, unendlich viel Munition einstellen, den Gott-Modus aktivieren oder Levels einzeln anwählen. Einen Research-Modus auf dem Optionsbildschirm könnt ihr aktivieren, wenn ihr im Hauptmenü **Viereck, oben, unten, Kreis, links** und **R1** eingibt.

Cheats**Moto Racer****PSone**

■ Sonys *Moto Racer* überzeugt durch jede Menge Rennspaß, eine solide Grafik und eine benutzerfreundliche Steuerung. Jetzt habt ihr auch die Möglichkeit, euch *Moto Racer* als preisgünstigen Platinum-Titel nach Hause auf die heimische Konsole zu holen.

Alle Cheats müssen auf dem Startbildschirm eingegeben werden.

Alle Strecken

Oben, oben, links, rechts, unten, unten, Viereck, R2, Dreieck, X

Rückwärts-Modus

Unten, unten, rechts, links, oben, oben, Kreis, L2, Dreieck, X

Alle Strecken im Rückwärts-Modus

Links, rechts, links, rechts, Viereck, Kreis, R1, L1, Dreieck, X

Nachtmodus

Oben, Kreis, L1, unten, Dreieck, L2, Viereck, links, R1, X

Schnellere Computergegner

Unten, unten, unten, Kreis, L1, Viereck, L2, unten, unten, X

Endsequenz

Viereck, Dreieck, Kreis, Viereck, Kreis, oben, R2, X

Mini-Bikes

Oben, unten, R2, L2, unten, oben, L1, X

Trix**Dead or Alive 2****PS2**
PlayStation 2

Tecmo hat mit *Dead or Alive 2* eines der besten Prügelspiele aller Zeiten auf den Markt gebracht. Für die neue Edelkonsole wurden nicht nur optische Veränderungen vorgenommen, es gibt auch zwei neue spielbare Bonus-Charaktere!

Bayman – den es übrigens in der japanischen Version nicht gab – erhält ihr, wenn ihr *Dead or Alive 2* mit jedem Standardcharakter ein Mal erfolgreich beendet habt. Ihr könnt das Spiel aber auch wahlweise 30 Mal mit einer beliebigen Kombination aus Spielfiguren durchspielen. **Tengu** ist der Endgegner und gleichzeitig auch der zweite Bonus-Charakter. Entweder ihr spielt *Dead or Alive 2* ganze 200 Mal mit einer beliebigen Kombination von Spielfiguren durch oder ihr sammelt zehn Sterne im Überlebensmodus.

**Trix****NHL 2001****PSone**

In dem neuesten Eishockey-Spiel von Electronic Arts kommen Fans des Kufensports wieder einmal voll auf ihre Kosten. Auch in diesem Teil hat sich das Programmiererteam einiges an Gimmicks einfallen lassen.



Erstellt einen neuen Spieler mit dem Namen **Bruce Willis** und fügt ihn in ein Team eurer Wahl ein. Der Stadionsprecher wird ihn nun bei der Ansage von Strafzeiten, Vorlagen und Toren als „The Dude“ bezeichnen. Wenn ihr **Hammer** als Spielernamen angebt, wird er vom Sprecher als „The Hammer“ angedet.

Trix**Swing Away Golf****PS2**
PlayStation 2

In der originellen Golf-Simulation von Electronic Arts stehen euch jede Menge ausgefallene Comic-Charaktere zur Verfügung. Es gibt jedoch noch drei weitere geheime Charaktere, die sich mit folgendem Cheat ganz einfach freischalten lassen.

Geht ins Hauptmenü und drückt dort **L2, R2, L2, R2, oben, rechts, unten, links, L1** und **Viereck**. Jetzt könnt ihr im Stroke-Modus alle drei geheimen Charaktere anwählen.



Wir helfen euch beim Fangen der digitalen Monster!

Digimon World

■ Was muss ich über das Freezeland wissen?

Dies ist eine der schwierigsten Gegenden im Spiel. Ihr müsst ein gut trainiertes Digimon besitzen, um diesen Abschnitt zu meistern. Er befindet sich auf der anderen Seite des Great Canyon. Aufgrund seiner extremen Temperaturverhältnisse können nur bestimmte Digimon der Kälte widerstehen. Wenn ihr das erste Mal dort ankommt, seht ihr ein Agumon am Feuer stehen, das sich dort zu wärmen versucht, aber mies gelaunt ist. Findet das Penguinmon und spielt eine Runde Curling mit ihm. Haltet auch nach dem Frigimon Ausschau, das ihr eventuell hier treffen könnt.

■ Welche Rolle spielt das Gewicht?

Wie viel euer Digimon wiegt, ist eines der größten Probleme für neue Trainer. Behaltet das Gewicht eures Schützlings immer im Auge. Auch wenn ein Digimon nicht hungrig ist, kann sich sein Gewicht verringern. Jedes Mal, wenn es sich erleichtert,

Trainingstipps

Wir geben euch eine Liste der Digimon in die Hand, die durch richtiges Digitieren aus einem Agumon und Gabumon entstehen können. Dadurch müsst ihr nicht jedes Mal Numemon nerven, wenn ihr denkt, dass ihr einen exzellenten kleinen Charakter habt.

Name: Greymon
 Digitiert von: Agumon
 Max. Fehler: 1-2
 Gewicht: 30
 Attribute: Offence = 100+, Defence = 100+, Speed = 100+, Brains = 100+

Name: Tyrannomon
 Digitiert von: Agumon, Gabumon
 Max. Fehler: 4-5 Fehler
 Gewicht: 30
 Attribute: HP = 1.000, Defence = 100+

Name: Meramon
 Digitiert von: Agumon
 Max. Fehler: 5
 Gewicht: 20
 Attribute: Offence = 100+

Name: Garuramon
 Digitiert von: Agumon
 Max. Fehler: 3
 Gewicht: 20
 Attribute: Speed = 100+

Name: Centarumon
 Digitiert von: Agumon, Gabumon
 Max. Fehler: 2-3 Fehler
 Gewicht: 30
 Attribute: Brains = 100+



nimmt sein Gewicht logischerweise ab. Wenn ihr dem Tierchen Futter gebt, setzt es wieder Gewicht an. Aber übertreibt es nicht mit dem Füttern, sonst geht das zu Lasten der Disziplin eures Monsters.

■ Wo finde ich Digimon, die ich rekrutieren kann?

Nicht alle Digimon sind euch feindlich gesinnt, wenn ihr in deren Nähe geht. Solche friedlichen Kreaturen solltet ihr ansprechen. Bringt ein solches Monster



■ Arbeitsplatz: Wenn Monochromon euch fragt, ob ihr bei ihm arbeiten möchtet, antwortet mit Ja. Dadurch könnt ihr den nötigen Profit erwirtschaften.



■ **Hinweisschilder:** Damit ihr euch nicht ständig in der Digimon-World verläuft, findet ihr an einigen Stellen diese Bodenplatten. Wenn ihr dort einen Moment lang stehen bleibt, erfahrt ihr, in welcher Richtung bestimmte Regionen liegen.

dazu, nach File City zurückzukehren. Wenn ihr den Wald Native Forest zum ersten Mal betretet, wartet ein Agumon schon auf euch. Wenn ihr es besiegt habt, kehrt es in die Stadt zurück, um dort einen kleinen Laden zu eröffnen. Jedes Mal, wenn ihr es schafft, ein Digimon in die Stadt zurückzuschicken, wird ein weiterer Laden oder nützlicher Ort geöffnet. Später im Spiel solltet ihr Centarumon ausfindig machen. Wenn ihr dieses Digimon im Kampf geschlagen habt, öffnet es die Klinik in der Stadt.

■ Wie gelange ich über den großen Canyon?

Haltet nach dem Gebiet Ausschau, das auf dem Screenshot abgebildet ist. Die Stelle befindet sich direkt hinter Overdell, nahe des Eingangs, der von zwei Darkrizamon bewacht wird. Betrachtet den rechten Teil der Klippe. Ihr könnt erkennen, dass er sich farblich vom Rest der Klippe abhebt. Wenn ihr an dieser Stelle ins Leere tretet, werdet ihr feststellen, dass sich hier eine unsichtbare Brücke befindet, die über den Canyon führt. Schon seid ihr auf der anderen Seite.



■ **Der Glaube zählt:** Macht es wie Indiana Jones im letzten Kreuzzug. Es gibt eine unsichtbare Brücke über den großen Canyon. Schaut genau hin. Dieser Teil der Klippe hebt sich farblich vom restlichen Teil des Grabens ab.

Heft verpasst?



10/00



12/00



11/00

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
COMPUTEC MEDIA AG, LESERSERVICE, Poststr. 21, 90459 Nürnberg.

Achtung: Angebot gilt nur im Inland!

Hiermit bestelle ich:

☐ PSG 10/00	zu DM 5,99
☐ PSG 11/00	zu DM 5,99
☐ PSG 12/00	zu DM 3,99
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale	
GESAMTBETRAG	
	DM 3,-

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

- ☐ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)
- ☐ Bequem per Bankeinzug
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Datum, Unterschrift



■ **Lasst uns feilschen:** Achtet auf die Sprechblasen über den Köpfen der Kunden. So könnt ihr ablesen, ob er mit dem Verkaufspreis zufrieden ist oder nicht.

■ Welche Taktik wende ich an, wenn ich gegen mehrere Digimon kämpfen muss?

Seid vorsichtig, wenn ihr durch die Gegend wandert. Achtet darauf, nicht unverhofft in eine Gruppe von Gegnern hineinzulaufen. Wenn ihr zwei Digimon auf Patrouille seht, wartet ab, bis eines davon ganz von der Bildfläche verschwunden ist. Jetzt könnt ihr das zweite Monster angreifen. Sollten die beiden



■ **Teures Essen:** Nicht nur dass eure Digimon enormen Appetit haben, die Preise fürs Essen sind auch noch teuer.

Kreaturen jedoch zusammengehören, müsst ihr auch beide im Kampf besiegen. Das ist eine schwere Herausforderung, unabhängig davon, wie stark oder schwach die Gegner sind. Das Problem ist, dass sich immer ein Gegner in eurem Rücken befindet. Ihr seid daher nicht in der Lage, beide Attacken gleichzeitig abzuwehren. Dadurch verliert ihr natürlich doppelt so schnell Energie, wenn ihr getroffen werden.

Wichtige Grundlagen

Wenn ihr im Spiel nicht weiterkommt, benutzt unsere Liste. Dort findet ihr aufgeführt, wie ihr ein Digimon rekrutieren und wo ihr es finden könnt.

NATIVE FOREST

1. Sobald ihr den Wald betretet, werdet ihr von Agumon herausgefordert.
2. Südöstlich der Waldtoilette befindet sich Kunemon's Bett. Füttert das Kunemon und besiegt es, damit es in die Stadt zurückkehrt.
3. Südlich der Waldtoilette hält sich ein Palmon auf. Redet so lange auf es ein, bis es genervt reagiert und euch angreift. Wenn ihr das Digimon besiegt habt, übernimmt es die Fleischfarm.
4. Geht zum Coela Point in der südöstlichen Ecke des Waldes. Wenn ihr dort vor Sonnenuntergang eintrefft, findet ihr dort Coelamon. Benutzt es, um das Wasser zu überqueren. Dadurch wird auch die Brücke repariert. Geht zum Digimon zurück und unterhaltet euch mit ihm. Danach kehrt es in die Stadt zurück.

TROPICAL JUNGLE

1. Ihr findet Betamon im östlichen Teil des Dschungels, in der oberen rechten Bildschirmcke. Ihr erkennt das Monster an der rötlichen Punk-Frisur. Sprecht mit ihm, damit es in die Stadt geht.
2. Centarumon befindet sich im nördlichen Dschungelabschnitt. Versteckt euch hinter den Büschen, so dass ihr nicht von den Schüssen getroffen werdet. Schleicht euch Stück für Stück näher, bis ihr die mit einem O markierte Tür erreicht. Besiegt nun das Digimon, damit es ebenfalls in die Stadt zurückkehrt.
3. Piximon hält sich im Süden der Brücke auf. Die Tageszeit, an der es sich dort befindet, ist jedes Mal eine andere. Sprecht daher mit anderen Digimon, um Hinweise zu erhalten. Wenn ihr denkt, dass es schon schwer war, es ausfindig zu machen, dann wartet den Kampf ab, denn der ist ziemlich schwierig.

■ Wie komme ich an mehr Geld heran?

Im Great Canyon befindet sich Monochromons Laden. Wenn ihr hineingehet und mit dem Digimon redet, wird es euch mitteilen, dass seine Geschäfte schlecht laufen, und euch um Hilfe bitten. Wenn ihr darauf eingeht, arbeitet ihr an der Kasse für Monochromon. Versucht, möglichst viel Profit bei den Verhandlungen herauszuschlagen. 3000 „Bits“ sollten es mindestens sein. Jedes Mal, wenn ein Kunde den Laden betritt, müsst ihr mit ihm schachern und jeden Gegenstand zum höchstmöglichen Preis verkaufen. Über den Köpfen tauchen Sprechblasen auf,





■ **Eingekesselt:** Wenn ihr von zwei Seiten angegriffen werdet, könnt ihr dennoch nur einen Angreifer abwehren.

an denen ihr ablesen könnt, dass die Monster mit den Preisen zufrieden sind, die ihr ausgehandelt habt. Wenn die Kundschaft allerdings unzufrieden ist, stürzt sie mit wüsten Beschimpfungen aus dem Laden. So macht ihr natürlich auch keinen Profit.

■ **Ich muss die Attribute meiner Digimon steigern. Wo finde ich die dazu nötige Nahrung?**

Drill Tunnel ist die Heimat eines wichtigen Digimon. Wenn euer Monster den Felsen aus dem Weg geräumt hat, könnt ihr die Lavahöhle betreten, die vom Meramon bewohnt wird. Es will immer alles zerstören, was ihm in die Quere kommt. Wenn ihr das Monster dabei unterbrecht, müsst ihr kämpfen. Nach diesem Kampf geht Meramon nach File City und eröffnet das Restaurant. Ihr könnt die Attribute eurer Schützlinge sehr effizient steigern, wenn ihr eure Digimon dort essen lasst. Rekrutiert zusätzlich noch das Tyrannomon aus der Ancient Dino-Region. Es fängt dann im Restaurant an, Burger zuzubereiten. Aber seid gewarnt, die Preise fürs Essen sind recht happig und können euch schnell in den Ruin treiben.



■ **Kampf in klirrender Kälte:** Achtet darauf, mit welchem Digimon ihr in dieses vereiste Gebiet (FreezeLand) geht. Nicht jeder Mitstreiter kann dieser Kälte widerstehen und erfriert, wenn ihr dieses Gebiet betretet.

FAIRPLAY

by BauConTec

Playstation 1 & 2 - Hardware

Playstation 2 Grungerät - PSX 2	a.A.
PSX-Boot-Chip (für Jap und us) - PSX 1	3,99
Ghost Chip - PSX 1	7,99

Memory-Card

Memory-Card 1 MB (15 BI.) - PSX 1	7,49
Memory-Card 2 MB (30 BI.) - PSX 1	17,99
Memory-Card 4 MB (60 BI.) - PSX 1	23,99
Memory-Card 8 MB (120 BI.) - PSX 1	22,99
Memory-Card 24 MB (360 BI.) - PSX 1	28,99
Memory-Card 32 MB (480 BI.) - PSX 1	35,99

Kabel

RGB Kabel - PSX 1 & 2	6,49
RGB Audio Kabel - PSX 1 & 2	8,99
Link Kabel - PSX 1 & 2	6,49
Padverlängerung - PSX 1 & 2	6,49

Controller

Flashfire Power Shock - PSX 1 & 2	29,99
Infrarot Wireless Controller - PSX 1 & 2	55,99
Gun Falcon mit Pointer - PSX 1	84,99
Gun Scorpion - PSX 1	49,99
Gun Panther II - PSX 1	26,99
PSX-Maus - PSX 1	19,99

Lenkrad Jordan GP2 (PSX1&2 & N64)	89,99
Lenkrad Ferrari Shock 2 - PSX 1 & 2	109,99
Lenkrad V3 SV-1118 A - PSX 1 & 2	109,99
Lenkrad Fanatec Speedster - PSX1&2	169,99
Lenkrad Race32-64 Comp. - PSX1&2	69,99

Zubehör

RF Adapter - PSX 1 & 2	14,99
Power Replay - PSX 1	19,99
Game Buster CDX - PSX 1	89,99
X-Ploder Classic - PSX 1	45,99
X-Ploder-FX - PSX 1	64,99
X-Ploder-Pro - PSX 1	94,95
Dexdrive - PSX 1	72,99
Multi Tap (versch. Farben) - PSX 1 & 2	49,99
Smart Joy Adapter - PSX 1	69,99
PSX Tasche - PSX 1	34,99

... und vieles mehr!

Nintendo

Pokemon blau Edition - GBC	59,99
Pokemon rot Edition - GBC	59,99
Pokemon gelb Edition - GBC	59,99
Donkey Kong Country - GBC	59,99
Pokemon Snap - N64	109,99
Pokemon Stadium - N64	119,99
Mario Party 2 - N64	99,99

weitere N64 & Gameboy
Soft- und Hardware verfügbar

Playstation - aktuelle Software

Alien Resurrection	84,99
Alone in the Dark 4	79,90
Baldurs Gate	84,99
Bundesliga Manager 2001	84,99
Bundesliga Stars 2001	92,90
Driver 2	79,90
Final Fantasy 9	89,99
Formula One 2000	89,90
Nightmare Creatures 2	79,90
Parasite Eve II	82,90
Rayman 2	84,99
Speedball 2001	77,90
Star Trek New Worlds	75,90
Suikoden 2	89,99
Sydney 2000	89,90
Tenchu II	99,90
Vanishing Point	84,99
Ubik	84,99

... und vieles, vieles mehr

Playstation 2 - aktuelle Software

...sämtliche Titel zu super Preisen
erhältlich!!!

SEGA DreamCast

SEGA Dreamcast (inkl. Modem)	449,99
Controller	54,99
Arcade Stick	84,99
Keyboard	54,99
Vibrationspack	44,99
VMU Memory-Card	54,99
RGB Scart Kabel (Original SEGA)	44,99
RGB Scart Audio Kabel	15,99
RGB Scart Kabel	12,99
Padverlängerung	12,99

Software

Alone in the Dark 4	95,90
Arcatera	89,90
Dead or Alive 2	99,99
F 1 Racing Championship	89,90
Grand Theft Auto 2	84,99
Heroes of Might & Magic 3	89,90
Railroad Tycoon 2	89,99
Star Wars Epis. 1 Racer	89,90
Virtua Tennis	89,90

weitere Soft- und Hardware
verfügbar

PC-Software & DVD

reichhaltiges Angebot verfügbar



Playstation 2

Memory-Card
1 MB (15 BI.)
7,49

Memory-Card
8 MB (120 BI.)
22,99



Flashfire
Power Shock
29,99

BauConTec

Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel

Tel. **05331-99590**

Fax 05331-995999

<http://www.konsole.de>

Händleranfragen erwünscht

Brettern, was das Zeug hält!

SSX Snowboarding

SSX wartet mit schwer zu schlagenden Gegnern und kniffligen Strecken auf. Wir zeigen euch die besten Abkürzungen und beraten euch, wie ihr die Bonus-Strecken und -Boards freischaltet.

Streckenabkürzung

Snowdream

■ Was zeichnet dieses Rennen aus?

Dieser Kurs ist hervorragend für den Spielstart geeignet. Eure Gegner machen selber noch etliche Fehler und es ist recht leicht, ihnen davonzufahren. Haltet euren Schwung bei der Abfahrt möglichst hoch, indem ihr nur einfache Tricks ausübt. Nutzt den Schwung aus, um die langen Geraden schnell zu durchfahren und so das Rennen schnell zu beenden.

■ Abkürzung 1

Springt durch das erste SSX-Schild, um so die Kurve vor euch zu schneiden.

■ Abkürzung 2

Wenn sich die Strecke bei den beiden Toren (orange und blau) aufteilt, macht ihr einen Jib auf die Metallstange und rutscht darauf entlang.

■ Abkürzung 3

Springt mit viel Schwung durch die nächste SSX-Tafel, um die folgende Kurve zu schneiden.

■ Abkürzung 4

Wenn ihr euch der nächsten SSX-Scheibe nähert, springt ihr mit viel Schwung über die Umzäunung davor. Folgt dem verschneiten Pfad, der euch wieder auf die eigentliche Piste zurückführt.

■ Abkürzung 5

Im nächsten Abschnitt mit den gelb markierten Hügeln springt ihr mit wenig Schwung aus der Kurve heraus, um die letzte Abkürzung zu nutzen. Springt über die Lücke zu der nächsten SSX-Tafel. Dahinter ist schon das Ziel in Sicht.

BRETTERVIELFALT

Jeder Snowboarder besitzt elf verschiedene Boards. Zu Beginn stehen aber nur zwei davon zur Verfügung, die anderen neun müsst ihr freischalten. Ihr müsst dazu die verschiedenen Ränge durchlaufen und dabei jedes Mal Gold in jedem Rennen gewinnen. In der Liste seht ihr den Rang, der nötig ist, um das entsprechende Board zu erhalten. Jedes neu erworbene Board besitzt bessere Fahreigenschaften und ihr werdet feststellen, dass sich damit ein schwierigeres Rennen einfacher gewinnen lässt.

- Board 3: Rookie
- Board 4: Sensei
- Board 5: Contender
- Board 6: Natural
- Board 7: Star
- Board 8: Veteran
- Board 9: Champ
- Board 10: Superstar
- Board 11: Master

Streckenabkürzung

Elysium Alps

■ Womit muss ich bei diesem Kurs rechnen?

Dieser Kurs ist schon etwas schwieriger. Der Wettkampf ist wesentlich härter und ihr müsst es beherrschen, Gegner auch wegzuschubsen, um nicht in Grund und Boden gefahren zu werden. Wenn ihr das Rennen gewinnen wollt, sind die Abkürzungen 2 und 3 wirklich wichtig. So vermeidet ihr die erheblich längere und vereiste Strecke.

■ Abkürzung 1

Haltet hinter dem ersten Checkpoint nach einer verschneiten Schräge auf der rechten Seite Ausschau. Die Abkürzung führt euch durch einen Zaun und um den Berg herum. Achtet auf die Strecke vor euch – ihr müsst einige tollkühne Sprünge hinlegen, um die Abkürzung optimal zu nutzen.

■ Abkürzung 2

Nachdem ihr die beweglichen Hindernisse passiert habt und über die Rampe gesprungen seid, haltet ihr Ausschau nach der SSX-Tafel auf der linken Seite der Piste. Springt durch und navigiert vorsichtig an den Bäumen vorbei. Ihr fallt mit einem Riesensatz auf die tiefer liegende Strecke.

■ Abkürzung 3

Springt in diesem Abschnitt unbedingt über die verschiedenen Abgründe hinweg. Ihr müsst sonst die wesentlich längere, vereiste Etappe benutzen.

■ Abkürzung 4

Wenn ihr die letzte Half-Pipe erreicht, vermeidet die Glashindernisse, indem ihr auf der Kante der Piste entlangbrettert. Macht dabei keine hektischen Lenkbewegungen mit dem Controller. So kommt ihr sicher ins Ziel.



■ Gut zielen: Behaltet bei der Abkürzung die Nerven und manövriert vorsichtig an den Baumstämmen vorbei.

Streckenabkürzung

Mercury City Meltdown

■ Was erwartet mich auf dieser Strecke?

Ihr fahrt bei diesem Kurs durch eine verschneite Stadt. Das Rennen ist von sich aufteilenden Strecken, großen Sprüngen und halb verschütteten Fahrzeugen geprägt. Wie zu erwarten, nehmen eure Konkurrenten keinerlei Rücksicht. Darum solltet ihr auf alle Fälle die folgenden Abkürzungen ausnutzen, um trotzdem Gold zu gewinnen.

■ Abkürzung 1

Achtet auf die SSX-Scheibe links von der Strecke. Nutzt die Felsrampe aus, um durch die Scheibe und über den Zaun zu springen. Haltet euch an den großen Vorsprung, bis ihr euch wieder auf die Piste hinabfallen lassen könnt.

■ Abkürzung 2

Sobald ihr wieder auf der Strecke seid, dreht ihr euch nach rechts und fahrt durch das SSX-Schild. Rechts dahinter könnt ihr zur nächsten Abkürzung hinabspringen.

■ Abkürzung 3

Wenn ihr zu der Stelle gelangt, an der sich die Strecke teilt, macht ihr einen Jib auf den Zaun in der Mitte, springt am Ende herunter und nehmt die Abkürzung durch das Gebäude.

■ Abkürzung 4

Nach dem in sich verschlungenen Abschnitt solltet ihr nach dem doppelten SSX-Schild auf der rechten Seite der Piste Ausschau halten. Springt auf den Rand, um durch die Scheiben zu fahren. Ihr findet euch danach in einer Seitengasse wieder.

■ Abkürzung 5

Haltet nach dem Parkplatz auf der rechten Seite Ausschau und brettet dort hindurch. Wenn ihr sogar in der Lage seid, von Dach zu Dach zu springen, werdet ihr feststellen, dass ihr hier enorm viel abkürzen könnt.

■ Abkürzung 6

Kurze Zeit später gelangt ihr zu einer weiteren Stelle, an der sich die Rennstrecke wieder aufteilt. Direkt vor euch erkennt ihr eine SSX-Glastafel. Fahrt direkt in die Scheibe hinein und brettet durch das Gebäude. Dahinter könnt ihr wieder auf die ursprüngliche Strecke zurückspringen.

■ Abkürzung 7

Nachdem ihr die Brücke überquert habt, müsst ihr wieder eure Augen nach einer SSX-Tafel auf der linken Seite suchen lassen. Dahinter könnt ihr wieder eine Seitengasse befahren, durch die ihr eine Menge Zeit einspart. Düst danach mit voller Fahrt auf das Ziel zu.



■ Goodies: Achtet während des Rennens auf solche Icons, die euch zum Beispiel Extra-Schwung verleihen.



■ Bruchlandung: Die Sprünge durch die SSX-Glastafeln sind nicht immer leicht, die Abkürzung lohnt sich aber.

SO WEIT DIE FÜSSE TRAGEN

Wenn ihr genug davon habt, die Strecken immer nur auf eurem Brett stehend zu absolvieren, dann gebt doch einfach mal folgenden Code ein, während der Options-Bildschirm geöffnet ist. Danach könnt ihr jede Strecke auf euren eigenen Füßen ablaufen.

Haltet während der Cheat-Eingabe die Tasten R1, R2, L1, L2 gedrückt.

Jetzt drückt ihr: Viereck, Dreieck, Kreis, X, Viereck, Dreieck, Kreis, X.



Wenn ihr den Code korrekt eingegeben habt, ertönt ein Sound-Signal. Eure Spielfigur hat das Board nun gegen schicke Laufschuhe eingetauscht. Wenn ihr die Tastenfolge wiederholt, wird der Cheat wieder aufgehoben und ihr steht wieder auf eurem Brett.

COOLE KLAMOTTEN

Neben den Extra-Boards besitzt jeder Charakter auch noch zwei Bonuskostüme, die ihr aber erst freischalten müsst. Um in den Genuss der neuen Klamotten zu kommen, muss euer Trick-Book vollständig sein und ihr müsst eure Fähigkeiten perfekt beherrschen.

Freischalten des dritten Kostüms: Alle grünen „Kreis-Tricks“ beherrschen

Das gestaltet sich nicht gerade einfach. Am besten benutzt ihr die Pipedream-Strecke im Free-Ride-Modus für dieses Vorhaben. Bei dieser Strecke könnt ihr die beiden großen Ice-Bowls ausnutzen, in denen sich die entsprechenden Tricks recht gut ausprobieren lassen.

Freischalten des vierten Kostüms: Alle blauen „Viereck-Tricks“ beherrschen

Die blauen „Viereck-Tricks“ sind am schwierigsten zu beherrschen, da ihr dazu 720°- bis 1.280°-Drehungen hinbekommen müsst. In den Pipedream-Bowls ist das nur schwer zu schaffen, da ihr für solche Tricks eine Menge Platz nach oben haben müsst. Einfacher ist es, wenn ihr den Lufttunnel zu Beginn der Tokyo-Megaplex-Strecke benutzt. Sobald ihr im Tunnel seid, nehmt ihr die gewünschte Position ein und behaltet diese dann bei, während ihr nach oben gleitet. Auch wenn die gewünschten Tricks nicht beim ersten Mal klappen, in dem Tunnel habt ihr die besten Trainingsmöglichkeiten.

Streckenabkürzung

Mesablanca

■ Wie sieht es in Mesablanca aus?

Dieser Kurs schlängelt sich durch ein Felstal. Ihr habt nicht viel Platz zum Manövrieren, besonders in den lang gezogenen Kurven. Bleibt daher euren Konkurrenten möglichst fern. Ihr müsst auch mit einigen „tödlichen“ Sprüngen rechnen. Fahrt deshalb möglichst vorausschauend und vorsichtig.

■ Abkürzung 1

Verpasst nicht das erste SSX-Schild auf der linken Seite der Piste. Fahrt hindurch, um einen Großteil der Kurve abzukürzen.

■ Abkürzung 2

Geht bei der nächsten SSX-Scheibe (linke Seite) genau wie bei Abkürzung 1 vor.

■ Abkürzung 3

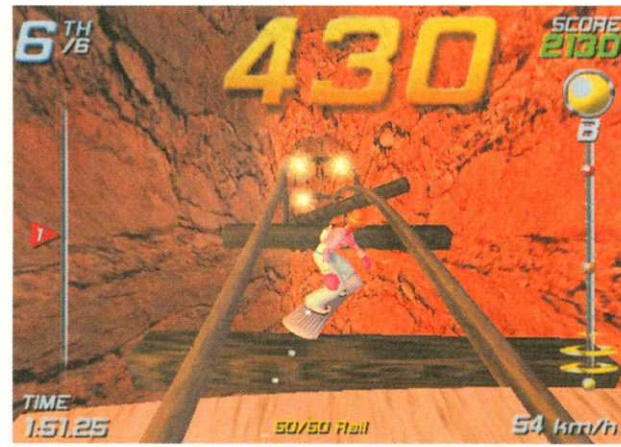
Die Rennstrecke teilt sich an der Stelle, an der eine steinerne Skulptur zu sehen ist. Dahinter befindet sich eine Holzverkleidung. Durchbrecht das Teil und ihr findet euch in den Minen wieder. Ihr könnt eine Menge Bonuspunkte für das Rail-Sliding einkassieren. Verpasst diese Chance nicht!

■ Abkürzung 4

Wenn ihr aus den Minen herausfahrt, durchbrecht ihr links die nächste SSX-Tafel und setzt zum Sprung an.

■ Abkürzung 5

Im letzten Streckenteil werdet ihr mit einer Menge Felsbögen konfrontiert. Nutzt die Lücken konsequent aus, so könnt ihr einige der Hindernisse umrunden.



■ **Minenarbeiter:** Das Rail-Sliding in dem Minenabschnitt ist nicht gerade was für Anfänger auf dem Snowboard.

CHEAT-CODES

Haltet während der Eingabe der Codes immer R1, R2, L1, L2 im Options-Bildschirm gedrückt.

Master-Cheat (alles freigeschaltet):
unten, oben, links, rechts, x, Kreis, Dreieck, Viereck

Alle Streckentipps und -infos:
Kreis, X, Kreis, X, Kreis, X, Kreis, X

Maximale Statuswerte:
X, X, X, X, X, X, X, Viereck

Streckenabkürzung

Tokyo Megakomplex

■ Worauf muss ich mich bei diesem Rennen einstellen?

Dieses Rennen ist am schwierigsten zu gewinnen, da es mit gefährlichen Abschnitten regelrecht gespickt ist. Die Strecke ist im Prinzip ein großer Flippertisch. Benutzt die Abkürzungen, um auf den erhöhten Abschnitten zu bleiben und die unteren zu vermeiden.

■ Abkürzung 1

Vollführt in dem Tunnel einen Grab und behaltet ihn bei, bis ihr ganz oben seid. Der Aufwind erlaubt es euch, zu gleiten und viele Bonuspunkte einzuharsten.

■ Abkürzung 2

Trefft den Knopf vor der ersten Rampe, um damit den Luftstrom abzuschalten, der aus dem Gebläse dahinter kommt. Brettet durch die SSX-Tafel, um an den Ventilatorblättern vorbeizuspringen.

■ Abkürzung 3

Die Strecke teilt sich in drei Spuren auf, jede ist mit großen Hindernissen versehen. Fahrt unbedingt über den Knopf vor der jeweiligen Spur, die ihr befahren wollt. Dadurch werden die Hindernisse abgesenkt und ihr könnt sicher hindurchfahren.

■ Abkürzung 4

Der folgende großflächige Abschnitt ist mit einer Vielzahl pinkfarbener Säulen versehen. Dummerweise bewegen sich diese und ihr könnt ihnen nur schwer ausweichen. Versucht lieber, über den Schneehügel zu fahren, der sich vor dem Abschnitt befindet. Dadurch könnt ihr über die Hindernisse sliden, was aber nicht ganz leicht ist.

■ Abkürzung 5

Wenn ihr in die nächste Sektion hineinfahrt, berührt unbedingt einen der Knöpfe am Boden, um die dahinter liegende Rampe hochzufahren. Springt von der Rampe auf das Dach, um so weitere Hindernisse zu umgehen.



■ **Balance-Akt:** Wer die hohe Kunst des Rail-Slidings beherrscht, kann auf beeindruckende Weise Bonuspunkte holen. Ihr braucht dafür allerdings viel Fingerspitzengefühl.

Streckenabkürzung

Aloha Ice Jam

■ Wie schalte ich diese Strecke frei?

Ihr müsst eine Medaille beim Tokyo-Megaplex-Rennen gewinnen, um diesen Kurs freizuschalten. Achtet auf die Schilder mit der Aufschrift „Cliff Hazard“. Die Klüfte in der Piste sind dort nur schwer auszumachen. Solltet ihr dennoch abstürzen, drückt sofort den SELECT-Knopf, damit ihr schnell wieder in Sicherheit gelangt.

■ Abkürzung 1

Wenn ihr den zweiten Abgrund überwunden habt, durchbrecht ihr die SSX-Scheibe, um die Kurvenpartie abzukürzen.

■ Abkürzung 2

Sobald ihr den beweglichen Hindernissen ausgewichen seid, düst ihr schnell über die nächste Rampe und springt über die Statue in den Wassertunnel.

■ Abkürzung 3

Gleich hinter dem Wassertunnel könnt ihr ein großes, mundförmiges Objekt in der Luft erkennen. Fahrt über die Rampe davor und springt in voller Fahrt hinein. Bleibt ruhig und überspringt alle Abgründe, um durch den Schlangentunnel hindurchzubrettern.

■ Abkürzung 4

Nachdem ihr den Schlangentunnel verlassen habt, müsst ihr über eine der rot-schwarz gestreiften Stangen sliden. Wenn ihr das Hindernis passiert habt, steuert ihr nach links, um eine weitere SSX-Glasscheibe zu durchfahren. So könnt ihr die Abkürzung durch die Höhle benutzen, die ihr kurz vor dem Ziel wieder verlassen könnt.



■ **Der Mann in den Bergen:** Snowboard-Genuss pur erwartet euch auf der letzten Bonusstrecke. Hier könnt ihr euch einfach nur austoben, in aller Ruhe eure Tricks ausprobieren und die herrliche Schneelandschaft genießen, ohne dass ihr von Gegnern gestört werdet. Wenn euch das Freispielen zu mühsam ist, benutzt einfach die erwähnten Cheatcodes, um den Kurs zu genießen.

Bonusstrecken

Untracked

Ihr müsst sowohl im Aloha-Ice-Jam-Rennen als auch im Pipedream-Rennen Gold im Show-Off-Modus erreichen. Einmal freigeschaltet, erwartet euch eine wundervolle Strecke in einem großen Bergterrain. Keine feste Strecke, keine Gegner, nur ihr, euer Board, einige Bäume und viel Landschaft. Es gibt hier nichts mehr zu gewinnen, sondern die Strecke dient eher dem gemütlichen Snowboard-Genuss.

Bonusstrecken

Pipedream

Wenn ihr in den Genuss dieser Strecke kommen wollt, müsst ihr eine Medaille in allen Show-Offs errungen haben. Das ist kein leichtes Unterfangen – zum Glück ist das Erreichen der Bronze-Medaille ausreichend. Die Pipedream-Strecke gibt es nur im Show-Off- und Free-Ride-Modus. Um eine Bronze-Medaille zu erhalten, sind schon 75.000 Punkte nötig, eine Menge Holz! Am besten nutzt ihr eine der beiden großen Ice-Bowls aus. Dort könnt ihr eure aufwendigeren Figuren einfacher absolvieren. Achtet dabei aber auch auf die Zeit. In den Ice-Bowls könnt ihr auch hervorragend eure Figuren aus dem Trick-Book einstudieren. Wenn ihr gar im Free-Ride-Modus spielt, habt ihr alle Zeit der Welt dafür. Nutzt das Rail-Sliding, die vielen Pipes und die Bonus-Items gründlich aus, um euren Score hochzupushen! Auch wenn ihr lange braucht, um Bronze zu erhalten, der Übungseffekt ist allemal lohnenswert.

SNOWBOARD-JARGON

Wenn ihr ständig die Rennen verliert, macht ihr wahrscheinlich einfach zu viele Fehler beim Durchführen eurer Tricks. Es gibt ein paar Dinge, die ihr tunlichst vermeiden bzw. beherzigen solltet, um eine möglichst „fette“ (außergewöhnliche) Leistung hinzulegen. Die unten aufgeführten Begriffe bekommt ihr öfter im Spiel zu hören, also achtet besser darauf.

Bail/Pack/Crater: Führt jeweils zum Sturz

Wenn ihr einen dieser Begriffe hört, seid ihr wahrscheinlich schon im Schnee gelandet. Die Strecken werden zunehmend schwieriger und weisen immer mehr Hindernisse auf. Da hilft nur üben, üben, üben!

Bonk: Nicht nur auf Schnee wird gefahren!

Es gibt eine Menge Stangen, Zäune oder auch umgestürzte Bäume, auf denen ihr mit eurem Board aufsitzen könnt, um darauf entlangzugleiten. Das gibt Bonuspunkte. Größeren Objekten solltet ihr allerdings aus dem Weg gehen, sonst bekommt ihr wieder ein „Bail“ zu hören.

Jib: Aufspringen und reiten

Ein gut gelungenes Jibbing kann euch eine Menge Bonuspunkte einbringen. Außerdem seid ihr mithilfe des Jibbings überhaupt erst in der Lage, einige der vielen Abkürzungen zu fahren. Das so genannte Rail-Sliding ist ferner eine gute Möglichkeit, dem Geschubse der Gegner aus dem Weg zu gehen, da die Gegner nur selten zum Jibbing tendieren.

Chatter: Bezeichnet das raue Vibrieren eures Boards

Das Chattering macht es sehr schwer, das Board unter Kontrolle zu halten. Vermeidet es daher, Kurven mit zu hoher Geschwindigkeit zu durchfahren. Wenn eine Kurve sehr eng ist, solltet ihr daher unbedingt den Finger von der Beschleunigungstaste lassen, um mehr Stabilität zu erhalten.

Hucker: Ein Snowboarder, der durch die Luft springt, ohne vorher nachzudenken.

Behaltet immer die Strecke im Auge und schätzt sie gut ab, bevor ihr zum Sprung ansetzt. Übt mit den unterschiedlichen Höhen der Rampen und merkt euch dabei, welche Tricks ihr sicher ausführen könnt.

Poach: Außerhalb der festen Strecke snowboarden

Die Strecken sind an vielen Stellen durch Zäune, Mauern oder Poller abgetrennt. Ihr macht ein Poaching, wenn ihr solche Absperrungen durchbrecht und so im tiefen Schnee weiterfahrt. Oftmals findet ihr dadurch auch zu Abkürzungen.

Rolling down the windows: Wenn ihr wild mit den Armen rudern versucht, eure Balance wieder zu erlangen.

Versucht, dies zu vermeiden. Übt fleißig, ordentliche Railings hinzulegen. Dadurch kommt ihr in den Genuss von vielen Bonuspunkten und Abkürzungen.

Late: Das Ausführen eines Tricks kurz vor der Landung

Gewöhnt es euch an, Tricks auf diese Weise vorzuführen. Ein solcher Trick oder Grab ist zwar sehr riskant, bringt euch aber megavielen Punkte ein, wenn es klappt.

Corduroy: Bezeichnet die aufgeraute Pistenoberfläche, wenn eine Schneeraupe die Strecke frisch abgezogen hat.

Auf einer solchen Piste lässt es sich am besten fahren.

Cocaining: Bezeichnet das Aufspritzen einer Schneefontäne

Solltet ihr einmal mit dem Gesicht im Schnee landen, müsst ihr mit einem hässlichen „You O.D'd man!“ seitens eurer Mitstreiter rechnen.

Ice-Maiden-Massage: Das gemeine Vergnügen, einem Mitstreiter Schnee in den Rücken zu stopfen.

Solltet ihr allerdings andauernd bei SSX verlieren, wünscht ihr euch wahrscheinlich, Schnee durch etwas anderes zu ersetzen, zum Beispiel durch Sand, Juckpulver oder den Inhalt des Aschenbechers.

PS2 unterm Weihnachtsbaum?



■ Gejammer um die PS2

Dem Leserbrief von Jörg Neugebauer aus Oldenburg (Ausgabe 12/00, Anm. d. Red.) kann ich nur zustimmen. Alle jammern, dass die PlayStation 2 mit 869 DM viel zu teuer ist. Ich meine, dass man bedenken muss, dass die PS2 128 Bit, ein DVD Laufwerk hat und auch noch inter-

nettauglich ist. Da sind 869 DM doch eine gute Investition! Allerdings finde ich, dass Sony wenigstens ein Game dazulegen könnte!

Christian L. aus Stollberg

Eigentlich können wir dir nur zustimmen. Für 869 DM bekommst du wirklich einiges geboten (aber keine Internet-Funktion)! Die Idee mit dem beigelegten Spiel haben wir auch schon gehabt, aber warum sollte Sony noch einen Bonus geben, wenn ihnen die „schwarzen Verstärker“ förmlich aus der Hand gerissen werden?

■ Das Aboproblem!

Ich denke, ihr seid die beste PlayStation-Zeitung in Deutschland! Ihr habt sehr gute Redakteure und ein absolut stylisches Magazin, weswegen ich die PSG auch abonniere. Doch als ich heute das Paket meiner PSG öffnete, bekam ich einen Schreck! Erstens war die PSG doch sehr schmal und zweitens kostet sie nur noch vier Mark.

Dies ist eigentlich sehr gut, doch werden alle Abonnenten dadurch betrogen, denn der Preis für das Abo wird ja nicht geringer und man bezahlt als Abonnent mehr, als wenn man die PSG am Kiosk holen würde. Da die Abonnenten einer Zeitung die treuesten Leser sind, sollte man diese nicht betrügen!

Sebastian Behme aus Görlitz

Schönen Dank für die Blumen! An das Aboproblem haben wir natürlich auch gedacht. Wir haben in keiner Weise vor, unsere Leser über den Tisch zu ziehen. Schon bald wird bei allen Abonnenten ein Brief ins Haus flattern, in welchem alles genau erklärt wird. Natürlich musst du dir keine Sorgen machen, dass du zu viel bezahlen musst – ehrlich nicht. Die Kohle, die du uns zu viel überwiesen hast, bekommst du in Form einer Gutschrift zurück. Preisänderungen ziehen eben immer so Problemchen mit sich. Sorry!

■ Zu geringer Heftumfang!

Ich lese euer Magazin schon seit der ersten Stunde! Doch als ich die letzte Ausgabe in der Hand hielt, war ich am Boden zerstört. Es geht ja noch, dass euer Cover nicht mehr matt ist. Das Schlimme sind

in eigener Sache



Die PSG hat sich verändert. Der Heftumfang wurde reduziert, im Gegenzug allerdings auch der Preis von DM 5,99 auf DM 3,99 gesenkt. Somit ist die PSG das derzeit günstigste PlayStation-Magazin in Deutschland. Nach der Lektüre vieler eurer Zuschriften sind wir sicher: Es ist der richtige Weg. Zum Inhalt und Aktualität noch immer an oberster Stelle stehen. Das Zauberwort heißt Preis-Leistungs-Verhältnis. Und da werdet ihr uns sicher zustimmen, dass dies – trotz allen Änderungen – bei der neuen PSG stimmt. Natürlich sind wir noch nicht perfekt. Falls ihr daher Anregungen und Kritik an der PSG habt, zögert nicht, uns diese mitzuteilen. Wir sind gespannt auf euer Feedback!

die 76 noch vorhandenen Seiten. Eindeutig zu wenig für ein PlayStation-Mag! Diese Zahl erinnert mich irgendwie an ein Nintendo-Magazin. Wollt ihr mit dem Preis neue Käufer locken? Naja, ich hoffe, dieser Zustand normalisiert sich bald wieder!

Dominik Nigge aus Düsseldorf

Deine Verwunderung ist verständlich. Tatsächlich hat die PSG an Umfang verloren. Wir versprechen dir jedoch, genauso informativ und aktuell wie



gewohnt zu bleiben. Du brauchst keine Angst zu haben, dass dir auch nur eine Neuerscheinung durch die Lappen geht, denn die Anzahl der getesteten Spiele bleibt konstant. Wir denken, dass wir mit dem attraktiven Preis von 3,99 DM eine günstige und gleichwertige Alternative zu den anderen Mags darstellen.

■ Tony Hawk 2

Ich hätte da eine kleine Frage und würde mich freuen, wenn ihr mir diese beantworten könntet: Wie bekommt man bei *Tony Hawk's Pro Skater 2* die Halle in School II auf? Ich habe schon alles probiert, doch sie öffnet sich nicht. Bei meinem Freund war sie plötzlich offen! HELP!

Max Billmann aus Krefeld

Damit sich das ominöse Hallentor endlich öffnet, brauchst du so genannte Hallenpässe! Diese Pässe solltest du teilweise schon entdeckt haben! Manche sind an schwer zugänglichen Orten versteckt. Eine Lösung ist schon unterwegs und müsste die Tage in deinem Briefkasten liegen!

■ Final-Fantasy-VIII-Soundtrack

Ich bin total am Verzweifeln, bitte helft mir! Vor kurzem habe ich erfahren, dass es von *Final Fantasy VIII* auch die Musik zum Spiel gibt, welche aber wahrscheinlich leider nur in Japan auf dem Markt ist. Ich habe keine Ahnung, wie ich an diese CD herankomme.

Gisela Jakob aus Kallmünz

Nicht verzweifeln, Gisela! Der Soundtrack ist in Deutschland erhältlich. Du solltest ihn in jedem gut sortiertem Game-Shop bestellen können. Aber Vorsicht! Diese Importartikel sind sündhaft teuer und du wirst für deine Wunsch-CD schätzungsweise 80 DM hinlegen müssen. Überleg's dir - oder versuch dein Glück bei den großen Versteigerungsseiten im Internet.



■ Jeden Morgen gibt es zärtliche Streicheleinheiten für unsere PlayStation 2.

„Der Tag wird kommen, an dem auch ich mein Sparschwein schlachten und die PS2 in all ihrer Pracht genießen werde!“

Werner Haidenhofer aus Österreich

■ Das PlayStation-Syndrom

Immer, wenn ich an meiner PlayStation 'rumspiele, bekomme ich so ein schönes und kribbelndes Glücksgefühl. Nun meine Frage: „Stimmt etwas nicht mit mir?“ - bitte helft mir! Ich habe Angst, zu einem PlayStation-Fachhändler zu gehen!

Thomas Lenk aus Zwickau

Bist du dir sicher, dass du an deiner PlayStation 'rumspielst? Wenn ja, so können wir dich beruhigen. Jeden Morgen, wenn wir unsere kleinen Wundermaschinchen starten, hallen zufriedene Grunzgeräusche durch unsere Redaktion, welche unsere Freude über diese Schöpfung kundgeben. Warte erst einmal ab, wie du dich fühlst, wenn du 'ne PlayStation 2 streichelst ...

■ Danksagung?

Vielen Dank. In dem Brief ist eine Briefmarke! Danke! Vielen Dank!

V. Pilkauskas aus Nierstein

Wofür?
Sollten wir irgendetwas Wichtiges vergessen haben?
Schreibe uns doch noch einen Brief, in dem du uns erklärst, wofür du dich bedankst!

■ Spielstände

Ich habe da eine Frage! Und zwar würde ich euch gerne ein paar Savedgames schicken. Muss ich euch meine Memory Card schicken? Bekomme ich sie wieder? Werden sie auch veröffentlicht? Kann ich euch überhaupt Savedgames schicken?

Kenan Mattern aus Gladbeck

Für außerordentliche Highscores sind wir natürlich immer offen, denn wir sind selber absolute



■ Der fröhliche PS2-Zocker kommt von Werner Haidenhofer aus Österreich. Über Bildzuschriften freuen wir uns immer!

Highscore-Jäger. Das jüngste Beispiel ist unser Leitender Swen, welcher in wochenlangender Arbeit zum Galaga-König avancierte. 1.136.060 Punkte wollen erst einmal geschlagen werden. Wenn du einen frankierten Rückumschlag beilegst, schicken wir dir deine eingesandte Memory Card gerne zurück. Ob wir deine Scores veröffentlichen oder nicht, hängt ganz von der Tatsache ab, welche phänomenalen Leistungen du vollbracht hast.

■ Sch... Zensur!

Lassen wir das mit dem Geschnülze, obwohl ihr die Besten seid! Etwas lässt in mir nur Wut aufkommen, was ich jetzt herauslasse. Das ist wohl eine Frechheit, was da Activision und Eidos abziehen. Erst das mit *Resident Evil 3* (deutsche Version), wo Eidos das Spiel glatt „kastriert“ hat. Da könnte man denken, dass die Zombies rauchen und am Ende

nach ein paar Schüssen abkratzen. Die denken wohl, dass dadurch mehr „Kinder“ dieses Spiel kaufen. Und ich habe noch in eurer Zeitschrift gelesen, Eidos hätte nur wegen eines nochmals schlechteren *Tomb Raider*-Teils das Spiel *Saboteur* eingestellt. Das nächste Mal sollte wieder Capcom ran. Und *Tenchu 2*? Was Activision da gemacht hat, ist doch keine gute Ninja-Atmosphäre. Wo ich noch im ersten Teil „rumgeschnitzelt“ habe,

■ Ayame, die gefährliche Schönheit legt sich bei *Tenchu 2* ordentlich ins Zeug!

1. Pünktlich zum Start der PlayStation 2 haben wir die PSG gründlich renoviert und in vielen Bereichen überarbeitet. Was hältst du davon?
Neue Titelgestaltung: Schulnote:
Preisreduzierung: Schulnote:
Layout-Überarbeitung: Schulnote:
Gewichtung auf Top-Spiele: Schulnote:
Neue Info-Kästen: Schulnote:

2. Wie alt bist du? _____ Jahre

3. Welche System-Hardware besitzt du?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht:
PSone (PAL)	☐	☐	☐
PSone (NTSC)	☐	☐	☐
PSone Multinorm	☐	☐	☐
PS2 (PAL)	☐	☐	☐
PS2 (NTSC)	☐	☐	☐
DVD-Player	☐	☐	☐
Nintendo 64	☐	☐	☐
PC	☐	☐	☐
Dreamcast	☐	☐	☐
Nintendo Dolphin	☐	☐	☐
Xbox	☐	☐	☐
Game Boy	☐	☐	☐
Dual-Shock-Controller	☐	☐	☐
Memory-Cards	☐	☐	☐
Game Buster/Xploder	☐	☐	☐
Maus	☐	☐	☐
Lightgun	☐	☐	☐

4. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?

☐ Ja
☐ Nein

5. Welche Eigenschaften treffen auf die PSG zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐	☐

6. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text Schulnote: _____
Layout Schulnote: _____
Titelseite Schulnote: _____
Gesamtnote Schulnote: _____

7. Folgende Rubriken interessieren mich:

☐ News ☐ Tipps
☐ Reportagen ☐ Zubehör
☐ Angespielt ☐ DVD
☐ Tests ☐ Internet

8. Seit welcher Ausgabe liest du die PSG?

(Aktuelle Ausgabe: 1/2001)
Ausgabe: _____ / _____

9. Wirst du die nächste Ausgabe von PSG kaufen? Ja: ☐ Nein: ☐

10. Ich kaufe die PSG etwa _____ Mal pro Jahr.

11. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

Name, Vorname _____

Straße _____

Wohnort _____

Telefonnummer _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PSG
Kennwort: PSG-Zeugnis
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.

So erreichst du uns:

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion **PSG**
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Fax: 0911-2872-235
E-Mail: psg@computec.de

Zentrale Service-Nummer:
Tel.: 0911-2872-150 (10.24 DM/Min.)
Fax: 0911-2872-250
E-Mail: psg@computec.de

Anschrift des Abo-Service:



Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Zentrale Abo-Nummer:
Tel.: 01805/959506 (0,24 DM/Min.)
Fax: 01805/959513 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net



kommt im zweiten Teil noch nicht mal schwarzes Blut. Also, die wollen die PlayStation wohl zu einer Babykonsole der Marke Nintendo (bäh!) machen. Wenn die so weitermachen, werde ich mir nur noch Importspiele kaufen!

Wladi aus Ibbenbüren

Wir sind auch keine großen Freunde der Zensurstelle, aber es gibt da doch einige Sachen, die du bedenken solltest. Wir haben in Deutschland nun einmal den „Jugendschutzparagrafen“ und es bleibt uns nichts anderes übrig, als damit zu leben. Wenn es die Zensur nicht gäbe, würden viele Spiele überhaupt nicht für den deutschen Markt erscheinen bzw. du würdest davon nichts mitbekommen, weil eine Indizierung zusätzlich auch Werbung und Berichterstattung unterbindet. Dann doch lieber die etwas abgespeckten Versionen als gar keine, oder? Wer das nötige Kleingeld besitzt und die Altersvorgaben erfüllt, kann sich natürlich auch nicht entschärft Importgames besorgen!

■ PS2 gehört in jeden Haushalt!

Da die Veröffentlichung der PS2 in Österreich sowie auch in Deutschland kurz bevorsteht und so mancher schon mit gezogener Brieftasche vor dem Geschäft wartet, möchte ich von euch wissen, ob sich die Preise der PlayStation 2 sowie des Zubehörs noch verringern werden? Und ob auch die Kosten für die alte PlayStation und das Zubehör noch weiter sinken? Denn um ehrlich zu sein, ist mir der Preis für die PS2 ein wenig zu hoch ausgefallen. Sicher, in der neuen Konsole steckt viel Power und man kann

mit ihr DVDs abspielen! In naher Zukunft kann man sogar mit ihr im Internet surfen. Das macht sie zu einer vielseitigen Konsole, welche in jeden Haushalt gehört, was auch bald der Fall sein wird. Mir wird nichts anderes übrig bleiben – wie so vielen anderen auch –, als zu sparen und zu sparen, um den Tag abzuwarten, bis mein Sparschwein gefüllt ist, um es dann zu schlachten, so dass auch ich in den Genuss der PS2 kommen darf. Vielleicht ist der Preis für die PS2 bis dahin einigermaßen gesunken, aber das wird wohl nicht so schnell der Fall sein – so dass ich mit der guten, alten PlayStation noch einige schlaflose Nächte verbringen werde. Aber eines weiß ich bestimmt: Irgendwann besitze ich auch eine PlayStation 2!

W. Haidenhofer aus Österreich

Frühestens in einem halben Jahr ist damit zu rechnen, dass Sony den Preis nach unten korrigieren wird. Was mit der Software geschehen wird, steht noch in den Sternen. Auf jeden Fall sind wir von deiner Einstellung beeindruckt und wünschen dir, dass du bald ein dickes, fettes Sparschwein hast, mit dem du deinen Traum verwirklichen kannst. Noch ein kleiner Tipp: Hast du dir mal überlegt, bei unserem Preisausschreiben mitzuwirken? Nach wie vor suchen fünf von Sonys Traumgeräten einen neuen Besitzer. Einsendeschluss ist der 19. Dezember. Der Poststempel zählt!

■ Glückwunsch an Sony

Hut ab vor der Firma Sony! Die Inszenierung des PlayStation-2-Starts ist hervorragend ge-



■ Mit knapp 90 DM ist der Final-Fantasy-VIII-Soundtrack ein teures Vergnügen.

lungen. Die Verschiebung des Starts auf den 24. November ließ die Gier nach einer PS2 noch zusätzlich steigen! Dann schickt Sony eine „begrenzte“ Stückzahl nach Europa! Keiner denkt mehr an den hohen Preis, jeder will nur eine der begehrten Wunderkonsolen haben, bevor sie ausverkauft sind. Ich war live vor Ort in einem großen Elektrofachhandel in der Stadt Graz und über 100 gierige PS2-Fans warteten darauf, hineinstürmen zu können. 80 Stück gingen binnen 25 Minuten über den Ladentisch. Sony hat es geschafft, sehr viele Menschen zu manipulieren!

Phillip Rudler aus Graz

Du sprichst uns aus der Seele! Sonys Marketingabteilung hätte glatt einen Oscar verdient. Selten war ein Werbefeldzug so sorgfältig ausgeheckt wie der für die PlayStation 2!

Folgende Adresse gilt für eure Fragen, Anregungen und Kritiken:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PSG
Kennwort: Leserecke
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
psg@computec.de

Wie heißt der Prozessor der PS2?

Wirklich geschickt! So kann man auch versuchen, an die richtige Lösung unseres Preisausschreibens zu gelangen! No comment!

Sind die Controller und Memory Cards der PSone kompatibel?

Die Controller (Dual Shock) der PSone sind 100% kompatibel. Die Memory Cards im Prinzip auch – nur verfügen diese über zu wenig Speicherkapazität für PS2-Spiele.

Wie viele Spiele kommen noch für die PSone heraus? Voraussichtlich wird es noch mindestens das gesamte nächste Jahr neue Veröffentlichungen für die gute, alte PSone geben. Wir rechnen sogar eher mit zwei Jahren.

KURZ & BÜNDIG

Kann ich mit der PlayStation 2 auch Musik-CDs abspielen? Das Abspielen von Audio-CDs funktioniert problemlos.

Warum ist die PlayStation 2 in Deutschland so teuer? Zum ersten liegt es an dem zurzeit sehr starken US-Dollar, welcher den Preis enorm in die Höhe treibt. Zum anderen liegt das an den hohen Einfuhrkosten und Steuern (Marge).

Da ich ein Abo besitze, würde ich gerne wissen, ob ihr immer etwas über die PS2-Spiele

Impressum

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne
Redaktion
Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)
E-Mail: hans.ippisch@computec.de
Leitender Redakteur: Sven Harder
Redaktion: Henry Ernst, Uwe Hönig, Ralph Wollner
Layout & Bildredaktion: Peta Mensing
Art-Director: Andreas Schulz
Textredaktion: Michael Ploog
Lektorat/Schlussredaktion: Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schütz, Claudia Brose
Comic: Ente
Japan-Korrespondent:
Warren Harrod

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 PSG veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltsspieler: 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

Es gelten die Mediadata Nr. 14 vom 01.10.2000
Anforderung über Anja Krauß

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)
Thorsten Szameitat (-141)

Anzeigendisposition
Andreas Klopfer (-140)
Anzeigenmarketing, Leserdaten
Claudia Rudolph (-143)
Anja Krauß (-345)

Anzeigenberatung

Jens Klüver (-348)
Wolfgang Menne (-144)
Michael Wamser (-245)
Ina Schubert (-346)

Anzeigengrafik
Sabine Klier (-138)
Kirsten Krümmel (-138)
Controlling
Susanne Szameitat (-142)

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen.

Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an:

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Anja Krauß, Anschrift siehe oben.

Verlag

Verlags- und Geschäftsleitung

Rainer Kube
Produktionsleitung
Martin Clossmann
Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritter

Werbeabteilung

Martin Reimann (Leitung),
Jeanette Haag,
Sandra Wendorf, Hans Fauth
Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Abonnement

PSG kostet im Abonnement jährlich
DM 46,- für 12 Ausgaben
(Ausland: DM 70,-).

Abonnementsbestellung Österreich

PGV Salzburg GmbH, Niederalml 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246-8820, Fax: 06246-8825277,
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementspreis für Jahres-Abo (12 Ausgaben):
65 348,-

Druck

heckel GmbH. Ein Unternehmen der schlott sebaldis Gruppe.
ISSN/Pressepost
PSG wurden folgende Vertriebskennzeichen zugeteilt:
VKZ B 45754, ISSN: 1435-8328

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 1. Quartal 2000 28.747 Exemplare

PSG CHARTS

präsentiert von
gameplay

THE GATEWAY TO GAMES

Leser-Charts

Sendet eure Lieblinge an: psg@computec.de

PSone

- | | |
|--|--|
| 1 Gran Turismo 2
▲ Rennspiel Sony | 1 Ridge Racer V
▲ Rennspiel Namco |
| 2 Resident Evil 3: Nemesis
▲ Action-Adventure Capcom | 2 Tekken Tag Tournament
▲ Beat 'em Up Namco |
| 3 Final Fantasy VIII
▲ Rollenspiel Squaresoft | 3 NHL 2001
▲ American Sports Electronic Arts |
| 4 Tekken 3
▲ Beat 'em Up Namco | 4 Ready 2 Rumble Boxing Rd 2
▲ Sport Midway |
| 5 Metal Gear Solid
▲ Action-Adventure Konami | 5 Fantavision
▲ Geschicklichkeit Sony |

Most Wanted

Welche Spiele stehen bei euch ganz oben auf der Wunschliste?
Schreibt uns eure Favoriten per Post oder E-Mail: psg@computec.de



- 1 **Driver 2** **PSone**
▲ Rennspiel Infogrames

Der Klassiker kehrt zurück! Mit *Driver 2* werden sicher viele von euch die Weihnachtszeit verbringen.



- 2 **Dino Crisis 2** **PSone**
▲ Action Capcom

Wesentlich actionlastiger präsentiert sich Capcoms Dino-Sequel. Keine Angst vor großen Raptoren!



- 3 **Final Fantasy IX** **PSone**
▲ Rollenspiel Squaresoft

Wer wartet nicht auf den neunten Teil der Rollenspiel-Saga? Fest steht jetzt schon: Das Warten lohnt sich!



- 4 **Metal Gear Solid 2** **PS2**
▼ Action-Adventure Konami

Das wohl am sehnlichsten erwartete PS2-Spiel überhaupt. Erreicht Konami wieder eine neue Spieldimension?

- | | |
|---|---|
| 5 Alone in the Dark IV PSone
▲ Action-Adventure Infogrames | 8 Gran Turismo 3 PS2
▼ Rennspiel Sony |
| 6 MoH Underground PSone
▼ Action Electronic Arts | 9 Tomb Raider V PSone
▼ Action-Adventure Eidos |
| 7 WWF SmackDown! 2 PSone
▲ Fun-Sports THQ | 10 Die Mumie PSone
▲ Action-Adventure Konami |

Verkaufs-Charts

Welche Spiele gingen am häufigsten über den Ladentisch?

PSone

- 1 **Tony Hawk's Pro Skater 2**
▲ Fun-Sports Activision



- 2 **Rayman 2**
▲ Jump & Run Ubi Soft



- 3 **Nightmare Creatures II**
▲ Action Konami



- 4 **Spider-Man**
▲ Action Activision



- 5 **F1 Racing Championship**
▲ Rennspiel Ubi Soft


PS2

- 1 **Ridge Racer V**
● Rennspiel Namco



- 2 **Tekken Tag Tournament**
● Beat 'em Up Namco



- 3 **NHL 2001**
▲ American Sports Electronic Arts



- 4 **Wild Wild Racing**
▲ Rennspiel Rage



- 5 **Ready 2 Rumble Boxing Rd 2**
▲ Sport Midway



USA-Charts

Die Verkaufsschlager in Amerika

PSone

- 1 **Final Fantasy IX**
▲ Rollenspiel Squaresoft

- 2 **Driver 2**
▲ Rennspiel Infogrames

- 3 **Tony Hawk's Pro Skater 2**
▲ Fun-Sports Activision

- 4 **Madden NFL 2001**
▲ American Sports Electronic Arts

- 5 **Tony Hawk's Pro Skater**
▼ Fun-Sports Activision

PS2

- 1 **Madden NFL 2001**
▲ American Sports Electronic Arts

- 2 **SSX**
▲ Fun-Sports Electronic Arts

- 3 **Tekken Tag Tournament**
▲ Beat 'em Up Namco

- 4 **NHL 2001**
▲ American Sports Electronic Arts

- 5 **NASCAR 2001**
▲ Rennspiel Electronic Arts



JAPAN-Charts

Die Verkaufsschlager in Japan

PSone

- 1 **Tales of Eternia**
● Rollenspiel Namco

- 2 **Collection: Xenogears**
▼ Rollenspiel Squaresoft

- 3 **Rockman X 5**
▲ Rennspiel Capcom

- 4 **Mobile Police**
▲ Action Bandai Visuals

- 5 **Love Hina 2**
▲ Adventure Konami

PS2

- 1 **I am the Supervisor**
▲ Rennspiel Enyx

- 2 **Sunrise Eiyutan R**
▲ Adventure Sunrise Interactive

- 3 **Silent Scope**
▲ Action Konami

- 4 **Moto GP**
▲ Rennspiel Namco

- 5 **G1 Jockey 2**
▼ Sport KOEI



■ Auf dem Weg durch die finstere Parkgegend machen Kou, Volt und Sion Bekanntschaft mit allerlei zombiehaften Spaziergängern.



■ Überlegt euch etwas Lustiges, Fieses, Böses oder Fachmännisches zu diesem Screenshot von The Bouncer, Squares neuestem PS2-Prügler.

Bilderspaß The Bouncer

■ Ab dieser Ausgabe wollen wir euch die Chance geben, auf der letzten Seite ein Spiel für eure PlayStation abzugreifen. Diesmal geht es in unserem Bilderspaß um Squaresofts neuesten Prügler *The Bouncer*. Zunächst einmal haben wir zehn Fehler im rechten Bild eingebaut,

die teilweise wirklich übel versteckt sind. Wem die Sucherei jedoch zu langweilig ist, der darf an unserem Bildunterschrift-Wettbewerb teilnehmen. Lasst euch zu obigem Bild eine passende und kreative Bildunterschrift einfallen und schickt sie entweder per Postkarte oder per

E-Mail an uns. Dem Schöpfer der interessantesten Bildunterschrift vermachen wir ein aktuelles PSone- oder PS2-Spiel (bitte System angeben). Also dann, viel Spaß beim Suchen und Erfinden eines schmissigen Satzes! Schreibt eure geistigen Ergüsse an:

Computec Media AG
Redaktion **PSG**
Kennwort: Bilderspaß
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

oder per E-Mail an:
psg@computec.de

Vorschau Ausgabe 2/01

Breath of Fire IV

■ Capcom ist in den USA bereits mit dem vierten Teil der Rollenspiel-Saga an den Start gegangen. Binnen weniger Tage katapultierte es sich auf Platz 1 der Verkaufscharts. Klar, dass wir es uns nicht nehmen lassen, einen genauen Blick auf die Import-Version zu werfen, um euch im Rahmen eines Previews über das RPG-Highlight zu informieren. Ob es zu einer echten Alternative zu *FF VIII* für PSone-Fans avancieren kann?



Gran Turismo 3

■ Die neuesten News und Bilder zu Sonys Edel-Racer gibt es natürlich wieder in der nächsten Ausgabe. Mit Spannung erwarten wir weitere Vorankündigungen bezüglich Streckenanzahl und Fuhrpark. Schließlich wissen wir ja schon, dass Grafik und Fahrphysik des PlayStation-2-Racers hervorragend sind...



Silent Hill 2

■ Vor rund anderthalb Jahren machte der Horror-Schocker *Silent Hill* auf der PSone Schlagzeilen. Die geniale Atmosphäre und die ungewöhnliche Hintergrundgeschichte zogen Spieler auf der ganzen Welt in ihren Bann. Da nach dem ersten Teil noch einige Fragen offen blieben, kehrt *Silent Hill* nun zurück. Mit der mächtigen PlayStation-2-Hardware im Rücken kündigt sich ein Gruselspektakel der Oberklasse an. Schleimige Monster, eklige Mutationen und die allseits beliebten Zombie-Krankenschwestern erwarten euch in Teil 2 von *Silent Hill*. Mehr dazu im nächsten Heft!



Ausgabe
2/01
erscheint
am
24. Januar

DAS EINZIGE PLAYSTATION- MAGAZIN IM UNIVERSUM MIT DVD!



»» Play Zone kommt jetzt jeden Monat mit DVD:

Mit Videos, Reportagen, Tipps&Tricks, Spielelexikon, Trailern von aktuellen DVD- und Kino-Film-Neuheiten und und und. Das alles für kosmische 8,90 DM!

»» **PLAY ZONE – DAS PLAYSTATION-
MAGAZIN DER NEUEN GENERATION.**



So nahrhaft wie
ein kleines
STEAK.

100 gr Mensch enthalten:

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

DINO CRISIS®2

Unterschätze nicht deinen Nährwert.



Dino Crisis 1 jetzt auch
erhältlich für PC & Dreamcast!

CAPCOM

Virgin INTERACTIVE