

100% unabhängig!
100% PlayStation!

Österreich.....54 öS
Schweiz.....6.905fr
Luxemburg.....165 LFR
Italien.....8900 Lit
Spanien.....740 ptas
Belgien.....165 BFR

12-2000
DM 6,90

BUY THE PLAYSTATION

play

THE PLAYSTATION
DAS KOMPETENTE MAGAZIN

PS2
TEST
P
M
Z

PLAYSTATION2-TITEL IM TEST!

FIFA 2001 Vs. ISS

TimeSplitters

Ready 2 Rumble: Round 2

NHL 2001

Kessen

und vieles mehr!

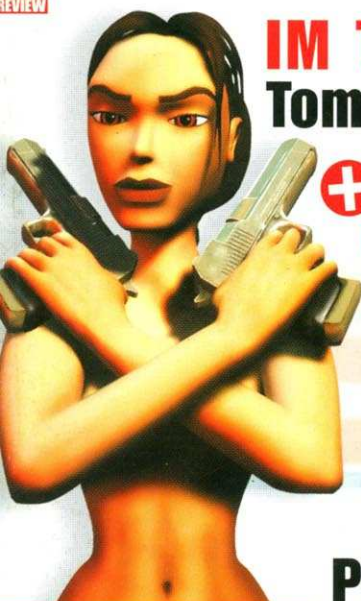
PS
TEST
P
M
Z
REVIEW

AUF DEM PRÜFSTAND!

Driver 2

Star Wars Demolition

Final Fantasy IX



IM TEST!

Tomb Raider - Die Chronik

**+ alle Infos zur neuen
PlayStation2 - Lara**

SSX

ÜBER 20 Seiten
Tipps &
Tricks

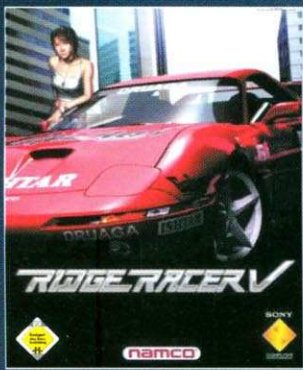
PlayStation2 dreht auf!
Die digitale Snowboard-Revolution!

Komplettlösung zu Medal of Honor: Underground
Cheats, GameBuster und XPloder-Codes zu den aktuellsten Games



12

CyPress



Komm ins Land, in dem es keine Speed-Limits gibt und der Adrenalin-rausch regiert. Komm nach Ridge City. Das heißeste Rennen, das der Asphalt je erlebt hat, wartet auf dich. Die atemberaubende Technik der PlayStation®2, unterlegt mit dem Soundtrack von Mijk van Dijk, wird dir die Tränen in die Augen treiben.

HAVE A NICE TRIP.

TBWA FRANKFURT

PlayStation®2

RIDGE RACER V **namco** PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,21 DM/Min.) www.DE.scee.com 

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Entertainment Inc.  is a registered trademark of Sony Corporation. RIDGERACER V™ & © 1999 NAMCO LTD., all rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. A Namco Product. Published and distributed by Sony Computer Entertainment Ltd.



Geschafft!

Nach endloser Spekulation und **freudiger Erwartung** ist es nun so weit: Die **PlayStation2** setzt zum deutschen **Siegeszug** an. Wenn ihr diese Ausgabe in den Händen haltet, erwarten euch bereits überall prall gefüllte PS2-Software- und Hardwareregale. Hoffen wir nur, dass ihr ebenso **prall gefüllte** Geldbörsen mitbringt, denn die Auswahl an Spielen wird immens sein.

Zu den sicheren **Pflichtkäufen** gehören ohne Zweifel Electronic Arts' **Snowboard-Spektakel** und unser Titelhema **SSX**. An derartiger Grafik- und **Gameplay-Pracht** kommt einfach niemand vorbei. Selbst nach vier Wochen Dauerezocken gehört SSX noch immer zu den absoluten **Favoriten** der play-Redaktion.

Weniger Schönes gibt es von der **PSone-Front** zu vermelden, denn eine der größten Hoffnungen dieses Jahres konnte leider nicht vollends überzeugen. Lest ab Seite 104, warum **Driver2** auf dem **Standstreifen** liegen blieb, **anstatt**, wie erwartet, auf der **Überholspur** vorbeizuzischen.

Und die beste Nachricht gibt's zum Schluss: Als dickes Weihnachtsgeschenk präsentieren wir euch in der nächsten Ausgabe den original **Metal Gear Solid 2 Trailer** auf einer schmucken **Videokassette**. Zusätzlich findet ihr darauf noch massig Material zum **Mech-Epos ZOE** und etliche Ausschnitte aus aktuellen und demnächst kommenden PlayStation2-Games. **Ab 16.12.** gibt's die Weihnachts-play bei eurem Händler.

Rock'n Roll never felt so good!

the play Team (sic)

ungekürzt!
ab 16.12.2000

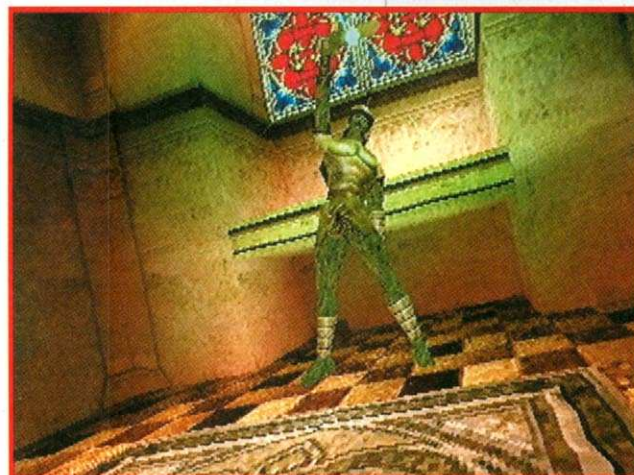




GRAN TURISMO 3

Realismus pur: Polyphonys Edelracer befindet sich auf der Zielgeraden!

30-31



TOMB RAIDER DIE CHRONIK

Auf den Spuren der jungen Lara Croft!

112-113

THE NEXT GENERATION

Was bringt uns die Tomb Raider-Zukunft?

22-23



NBA LIVE 2001

Die Basketballreferenz setzt zum Slam Dunk an!

114

MADDEN NFL 2001

EAs Touchdown in der PS2-Endzone!

50-53



STAR WARS DEMOLITION

Möge die Macht mit euch sein!

106-107



FIFA 2001

Fußball ist unser Leben!

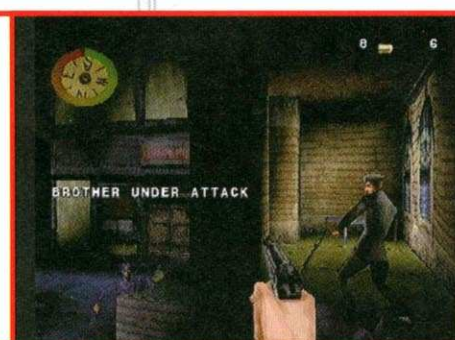
80-81



MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Player's Guide

67-78



PLAY COVER

SSX 44-47

play
12-00

SPECIALSCREEN

Lara Croft The Next Generation	22-23
play-Leserbefragung	24-26

PRESCREEN

PlayStation2	
DoA 2 Hardcore	28-29
Gran Turismo 3	30-31
Summoner	34-35
The Bouncer	32-33
Unreal Tournament	36-37

PSone

Final Fantasy IX	38-39
------------------	-------

Play Tagebuch

Red Faction (Teil2)	40-41
---------------------	-------

PLAYTIPPS

PlayTipps	55-62
Gamebuster- und Xploder-Codes	63-66

Player's Guide

Medal of Honor Underground	67-78
----------------------------	-------

RUBRIKEN

Hefte nachbestellen.	42
Impressum.	130
NextPlay	130
PlayCharts	126
PlayHits	124-125
PlayMail	128-129
PlayNews	6-12
Was kommt wann...?	14-17
Film ab...!	18-19
Wertungssystem	43

TESTSCREEN

PlayStation2	
Aqua Aqua Wetrix 2.0	102
ESPN Winter X-Games	88-90
FIFA 2001	80-81
International Superstar Soccer	82-83
Kessen	96-97
Madden NFL 2001	92-94
Midnight Club Street Racing	100-101
NHL 2001	86-87
Ready 2 Rumble Boxing: Round 2	50-52
SSX	44-47
Super Bust-A-Move	102
TimeSplitters	48-49

PSone

Arielle die Meerjungfrau 2	117
Box Champions 2001	118
Chicken Run	116
Crash Bash	108-110
Disneys Dinosaurier	121
Donald Duck Quack Attack	119
Driver 2 - Back on the streets	104-105
Hugo auf der Suche nach dem kikirianischen Sonnenstein	120
Ms. Pac-Man Maze Madness	115
NBA Live 2001	114
Star Wars Demolition	106-107
Tomb Raider Die Chronik	112-113
WCW Backstage Assault	123
Winnie Puuh Tiggers Honigjagd	120
WWF SmackDown! 2 Know your Role	122

PLAY SERVICE

Anschrift der Redaktion:

CyPress Verlags GmbH
Redaktion: play
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Fax: 09 31 - 406 91 23

E-Mail

contact@cyppress.de

Spieler-Tipps:

Cyppress-Hotline: jeden Dienstag
von 18 - 21 Uhr
Tel: 09 31 - 4 06 91 70

In Notfällen:

Tel: 01 90 - 82 46 69
3,63 DM/Minute - 24h täglich

Anschrift des play

Abonnement-Services:
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm

Zentrale Abo-Nummer:

Tel: 0 18 05 - 04 13 49
erreichbar: 8 - 18 Uhr

Abo-Fax:

Fax: 0 71 32 - 95 91 01

Abo-E-Mail:

cyppress@dsb.net

SPIELE INDEX

Action Bass	66
Alien Die Wiedergeburt	56
Arielle die Meerjungfrau 2	117
Armored Core 2	57
Army Men 3D	66
Aqua Aqua Wetrix 2.0	102
Bestmania European Edit	66
Box Champions 2001	118
Chicken Run	116
Colony Wars Red Sun	66
Crash Bash	108-110
Crash Team Racing	59-60
Croc 2	56
Dave Mirra's Freestyle BMX	64
Disneys Dinosaurier	121
Destruction Derby Raw	65
DoA 2 Hardcore	28-29
Donald Duck Quack Attack	119
Driver 2	104-105
Dune 2000	65
Dynasty Warriors 2	57
Eagle One Harrier Attack	66
ECW Anarchy Rulz	64
ESPN International Track & Field	59
ESPN Winter X-Games	88-90
FIFA 2001	64, 80-81
Final Fantasy IX	38-39
Gran Turismo 3	30-31
Hugo auf der Suche nach dem kikirianischen Sonnenstein	120
International Superstar Soccer	82-83
Jackie Chan's Stuntmaster	63
Kessen	96-97
Lara Croft The Next Generation	22-23
Madden NFL 2001	57, 92-94
Medal of Honor Underground	55, 65, 67-78
Midnight Club Street Racing	59, 100-101
Millie Miglia	64
MoHo	64
Ms. Pac-Man Maze Madness	115
MTV Sports Skateboarding	55, 64
MTV Sports Snowboarding	64
Muppet Race Mania	64
NBA Live 2001	114
NHL 2001	86-87
R/C Stunt Copter	55, 64
Radikal Bikers	64
Railroad Tycoon II	65
Ready 2 Rumble Boxing Round 2	50-52, 61-62
Red Faction	40-41
Rollcage Stage II	65
SaGa Frontier 2	63
Silpheed The Lost Planet	58
Speedball 2100	65
SSX	44-47, 61-62
Star Wars Demolition	106-107
Street Skater 2	65
Summoner	34-35, 57
Super Bust-A-Move	102
Syphon Filter 2	56
The Bouncer	32-33
Theme Park World	64
TimeSplitters	48-49, 58
Tom Clancy's Rainbow Six	66
Tomb Raider Die Chronik	56, 112-113
Tombil2	66
Unreal Tournament	36-37
Urban Chaos	66
Vigilante 8	60, 63
WCW Backstage Assault	59-60, 123
Winnie Puuh Tiggers Honigjagd	120
WWF SmackDown! 2 Know your Role	55, 122
X-Squad	58

PLAYNEWS 12

Software

Hardware

Peripherie

Branchengeflüster

Zukunftsvisionen

Take 2 Interactives PlayStation2-Pläne

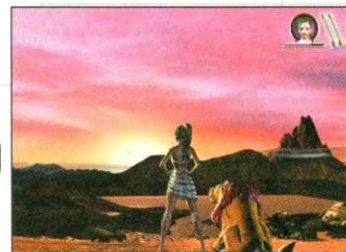
Neben einem Sequel zu Grand Theft Auto 2, das komplett in 3D erstellt wird und Ende 2001 auf den Markt kommen soll, arbeitet Take 2 Interactive an Oni (vgl. SpecialScreen in play 6/00), das bei Bungie West entsteht, an dem 3rd Person Shooter Duke Nukem und an Austin Powers, die beide bei n-Space entwickelt werden, sowie an ca. 10-15 weiteren Spielkonzepten für die PlayStation2. Eine Online-Anbindung für Grand Theft Auto PS2 und Smuggler's Run 2 befinden sich ebenfalls im Gespräch.



Neun PlayStation2-Titel von 3DO



Das PlayStation2-Lineup der 3DO Company fällt erwartungsgemäß sehr zugunsten ihrer Army Men-Reihe aus. Neben Air Attack 2, Green Rogue und Sarge's Heroes 2 kündigt der US-Hersteller mit Portal Runner ein 3rd Person Action-Adventure mit Vikki Grimm, der Nachrichtensprecherin aus Sarge's Heroes, für die PlayStation2 an. Aus der World Destruction League-Serie sind Thunder Tanks und War Jetz geplant. Die beiden RPGs Warriors of Might and Magic und Heroes of Might and Magic sowie High Heat Baseball 2002 ergänzen das Portfolio. Als Namensgeber für Extreme Skiing, das die Disziplinen Big Mountain Heli-Skiing, Moguls, Terrain Parks, Big Air, Kickers, Rails, Twin-Tip skis, Skier-Cross und Freestyle beinhalten und noch vor den Olympischen Winterspielen 2002 erscheinen soll, konnte die 3DO Company Jonny Moseley gewinnen.



SPECIAL EDITION - SPECIAL EDITION

Metal Gear Solid 2-Video Uncut

Die play bietet in ihrer Weihnachtsausgabe eine Videokassette mit dem ungekürzten Trailer von Konamis Metal Gear Solid 2 an, so wie er auch auf der Mega-Spielemesse E3 zu sehen war. Neben dem MGS2-Trailer befinden sich noch Videoclips zu Zone of the Enders und vielen anderen Titeln auf der Kassette.

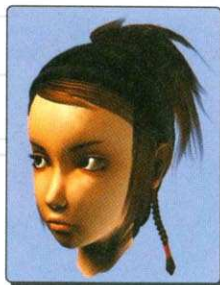




2000



Tenchu PS2



Mit Tenchu kündigt Activision ihren PlayStation2-Titel No. 14 an. Tenchu PS2 wird wie die beiden Vorgänger von Acquire für Sony Music Entertainment (Japan) bzw. Activision (USA/Europa) entwickelt.



Ubi Soft sichert sich Rechte an XIII-Comic



Ubi Soft erwirbt die interaktiven Rechte an der Comic-Reihe XIII aus dem Dargaud Verlag. Seit der Veröffentlichung des ersten Bandes im Jahr 1984 wurden fast 6,5 Millionen der XIII-Serie von Jean Van Hamme und William Vance verkauft.



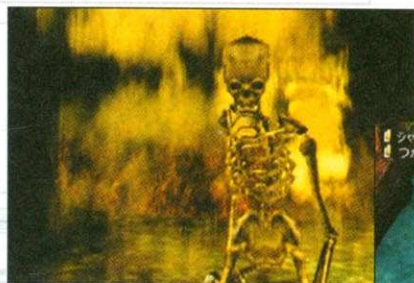
Desert Storm Special Ops

Das im englischen Bath ansässige Studio Pivotal Games arbeitet im Auftrag von Kaboom Studios an einem 3rd Person-Actionspiel für die PlayStation2 mit dem Arbeitstitel Desert Storm: Special Ops, welches während des Golfkrieges hinter den irakischen Linien spielt. Unter ihrem ehemaligen Namen Pumpkin Studios designte das Team das Echtzeitstrategiespiel Warzone 2100 für Eidos Interactive. Zu den weiteren Projekten der Kaboom Studios (ehemals: Geoff Brown Holdings) zählen u.a. Ducati World für die PSone, das am 8. Dezember erscheinen soll, Lego Racers 2, Salt Lake City 2002 für die PlayStation2 (alle: Attention To Detail) und UEFA Champions League Saison 2000/2001 für die PSone (Silicon Dreams). Internal Affairs, das ebenfalls für Next Generation-Plattformen geplant ist, befindet sich bei ATD in der frühen Konzeptionsphase.

KABOOM
studios



Neues von den Armored Core 2 - Machern



Das japanische Studio From Software, das für die PlayStation2 bereits Armored Core 2, EverGrace und Eternal Ring design hat, arbeitet bereits an zwei neuen Projekten. Während für das Multiplayer-Puzzlespiel KuriKuri Mix noch kein Veröffentlichungstermin feststeht, soll das RPG King's Field IV in Japan bereits im März 2001 erscheinen. King's Field I wurde im März 1997 als PAL-Version für die PlayStation1 veröffentlicht.



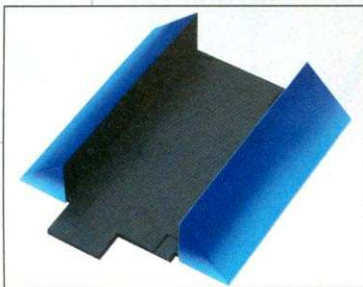
PlayStation2- Zubehör von JoyTech



JoyTech bietet zum Europastart der PlayStation2 neben einer CD, DVD-Infrarotfernbedienung und einem Multiplay 2 genannten Mehr-Spieler-Adapter u.a. zwei neue Controller (Analogue Jolt Controller 2, Analogue Controller Plus 2) sowie RGB- und Controllerverlängerungskabel an.



Sunflex- Zubehörserie

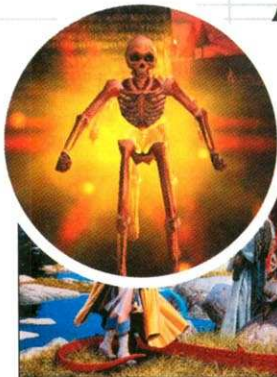


Sunflex bietet zum Start der PlayStation2 eine Reihe von Zubehörartikeln an. Das Lineup umfaßt eine DVD-Infrarotfernbedienung mit durchgeschliffenem Controllerport, vertikale Standfüße, einen Analog Controller, einen Arcade-Joystick und einen Mehr-Spieler-Adapter. Eine 8 MB Memory Card für die PlayStation2 soll noch vor Weihnachten folgen.

Arcade Board 99,- DM
DVD Remote Control 39,- DM
Vertical Stand 24,- DM
Double Force Controller 2 39,- DM
Mehr-Spieler-Adapter 69,-



EverQuest



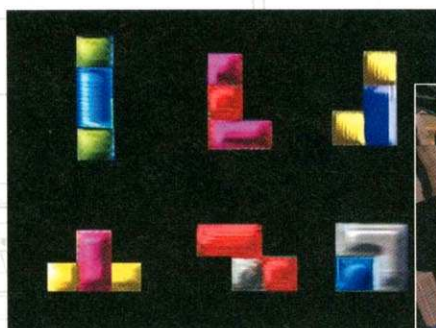
Brad McQuaid, Producer bei Verant Interactive, kündigte an, dass Verant an einer PlayStation2-Online-Version ihres Online-PC-Titels EverQuest arbeitet. Verant Interactive wurde am 31. Mai von Sony Pictures Entertainment aufgekauft.



Tetris PS2



THQ erwirbt von Blue Planet Software die weltweit exklusiven Veröffentlichungsrechte an dem Spiel Tetris, das 1988 von dem Russen Alexey Pajitnov erfunden wurde. Das erste Tetris-Spiel von THQ soll Ende 2001 für PlayStation2, Xbox, Game Boy Advance und PC erscheinen. Für die PlayStation1 sind an offiziellen Tetris-Titeln bisher Tetris Plus, The Next Tetris und Magical Tetris Challenge erschienen. Blue Planet Software entwickelt, lizenziert und vermarktet aber nicht nur alle Tetris-Produkte, sondern arbeitet zur Zeit auch an L42, einem futuristischen Rennspiel für Next Generation-Konsolen, dessen Grafik von Syd Mead (Blade Runner, Tron) erstellt wird.



BACK ON THE STREETS...

Ein neuer Job für TANNER.

www.driver-2.com



CHICAGO



DRIVER 2™



CHICAGO, RIO, HAVANA, LAS VEGAS, irgendwo läuft der nächste Deal.

Die Gewalt eskaliert. ABER TANNER IST ZURÜCK ... UND ER ZÄHLT SEINE KUGELN!

„DAS ACTION-RENNSPIEL DES JAHRES“ Playzone 5/2000 **„KRIMINELL GUTE FORTSETZUNG“** Fun Generation 10/2000

„FULMINANTE VERBRECHERJAGD“ Offizielles PlayStation Magazin



Offizielles Lösungsbuch
von PRIMA GAMES



SAMUEL L. JACKSON
SHAFT
AB 26.10. IM KINO



www.de.infogrames.com

Driver 2 © 2000 Infogrames. All rights reserved. Developed and created by Reflections and Infogrames development studio. Published and distributed by Infogrames. Reflections and the Reflections logo are trademarks of Reflections Interaktiv limited. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Entertainment S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Test Drive Off-Road-WideOpen



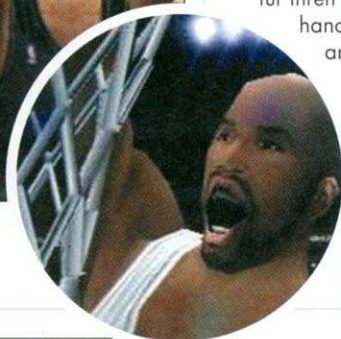
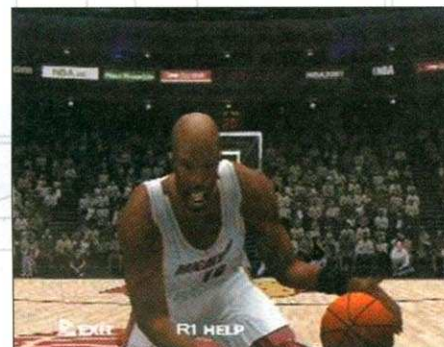
Nach Smuggler's Run und Midnight Club Street Racing für Take 2 Interactive stellt Test Drive Off-Road-Wide Open für Infogrames bereits das dritte PlayStation2-Projekt aus dem Hause Angel Studios dar. Off-Road-Wide Open soll in drei Szenarien (Utah, Kalifornien, Hawaii) spielen, die jeweils acht bis zehn Strecken beinhalten. Zu den bisher lizenzierten Fahrzeugen des Spiels zählen AM General Humvee, AM General Hummer, Jeep Wrangler, Ford F150, Ford Bronco, Dodge RAM 2500 und Dodge & Shelby Durango. Test Drive Off-Road-Wide Open soll im Sommer 2001 auf den Markt kommen. Ein weiteres Test Drive-Spiel für die PlayStation2 befindet sich bei Infogrames ebenfalls in Arbeit.



ESPN NBA 2Night



Während 989 Sports, das in-house-Sportspielteam von Sony Computer Entertainment America, noch fleißig an NBA ShootOut arbeitet und EA Sports' NBA Live 2001 ebenfalls noch auf sich warten lässt, soll Konamis ESPN NBA 2Night bereits am 21. Dezember erscheinen - in Japan wohlgeemerkt. Konami kündigt für ihren ESPN-Titel fünf Spielmodi (Practice, Pre-Season, Season, Enhanced, Tournament) und mehr als 25 unterschiedliche Dunks an. Die begleitenden Kommentare steuern der ESPN Sports Center-Sprecher Stuart Scott und der NBA-Sprecher Brent Musberger bei. ESPN National Hockey Night befindet sich ebenfalls in Vorbereitung.



Sky Odyssey



Während Activision zum Europastart der PlayStation2 nur mit Orphen Scion of Sorcery vertreten ist, veröffentlichte man in den Vereinigten Staaten noch einen weiteren Titel: Sky Odyssey; das Ergebnis einer Publishingvereinbarung mit Sony Computer Entertainment Inc. Sky Odyssey versetzt euch in das Cockpit alter und neuer Flugzeuge, wie z.B. einer Sword Fish Mk I, einem Stealth Jet, einer F4U Corsair und einem Pulse Jet. Zu den Missionen zählt u.a. das Auftanken über einem fahrenden Zug oder das Landen auf einem Flugzeugträger.

Championship Motocross 2002 featuring Ricky Carmichael

Während die bisherigen Versionen von Championship Motocross für die PSOne von Funcom entwickelt wurden, entsteht die PlayStation2-Edition bei Pacific Coast Power and Light, einer Tochtergesellschaft von THQ. Championship Motocross 2002 featuring Ricky Carmichael soll 24 Fahrer, darunter Carey Hart, Mike Cingmars, Mike Jones, Mike LaRocco, Kevin Windham und natürlich Ricky Carmichael, sowie 12 lizenzierte und 8 frei erfundene Events, und 16 Bikes beinhalten. Zu den lizenzierten Events zählen u.a. die THQ US Open, die Outdoor National Championships, Loreta Lynn's Amateur Nationals und der Free Ride Moto-X Championship. Jeder Fahrer soll bis zu 40 unterschiedliche Tricks beherrschen. Don Traeger, der Präsident von Pacific Coast Power and Light, äußerte sich zu dem Projekt, das im Sommer 2001 erscheinen soll, wie folgt: „Die Leistungsfähigkeit der PlayStation2 ermöglicht es uns, ein wirklich realistisches Motocross-Rennen auf die Beine zu stellen. Die unübertroffene Fahrphysik in Championship Motocross 2002 featuring Ricky Carmichael wird die Messlatte für Motocross-Videospiele höher setzen.“. Pacific Coast Power and Light entwickelte in der Vergangenheit u.a. Jet Moto 3 für die PSOne.



Stunt GP

Virgin Interactive kündigt für 15. Dezember Stunt GP von Team17 an - mit einer aberwitzigen Menge von Strecken und Fahrzeugen. Bonusvehikel wie ein Worms- oder ein Team17-Flitzer dürfen hier natürlich nicht fehlen. Stunt GP geizt aber auch nicht gerade an Spielmodi, seien es Einzelspieler (Arcade, Time Trial, Stunt, Training, Liga und Duell) oder Mehrspieler-Modi wie Catch'em, Rundenkampf oder Schnelles Rennen. Darüber hinaus habt ihr die Möglichkeit, euer Vehikel nach allen Regeln der Kunst mit Upgrades zu versehen oder auf ein neues umzusteigen - genügend „Aeromiles“ vorausgesetzt. Aeromiles stellen eine Belohnung für die von euch in der Luft verbrachte Zeit dar. Beim ersten Anspielen kommen die kleinen R/C Flitzer noch nicht so recht in die Gänge. Habt ihr euer Vehikel aber erst einmal mit Tuningkits aufgerüstet, steht ein mehr oder weniger ungetrübter Spielspaß nicht mehr viel im Wege. Die Masse an Tracks, Vehikeln und Upgrades täuschen aber letztendlich kaum darüber hinweg, dass das Spieldesign insgesamt etwas unausgewogen ausfällt. Ein Test folgt voraussichtlich in der nächsten play.



Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon: 04321 - 2 27 37
Telefax: 04321 - 2 33 12
www.kudak.de

Playstation 1

PS One + Dual Shock	kpl.dt DM	239,00
Controlpad Dual Shock farbig	kpl.dt DM	59,95
Leerhülle 1/2 CD's, schwarz, stabil	DM	2,00
Lösungshefte f. PSX-Spiele, ab	kpl.dt DM	9,95
Memory Cards ab.	dt DM	29,95
X-Ploder CDX 9000	kpl.dt DM	69,95
Action Man 2	kpl.dt DM	79,95
Aladdin - Nasira's Rache	kpl.dt DM	84,95
Alien - Die Wiedergeburt	kpl.dt DM	89,95
Army Men - Air Attack 2	dt DM	79,95
Army Men - Land, Sea & Air	dt DM	49,95
Army Men - Sarges Heroes 2	dt DM	79,95
Blade*	dt DM	79,95
Box Champions 2001	kpl.dt DM	89,95
Burstrick Wakeboarding*	dt DM	59,95
Champ. Motocross 2001	dt DM	79,95
Chicken Run	kpl.dt DM	79,95
Crash Bash	kpl.dt DM	84,95
Danger Girl	dt DM	79,95
Digimon World	dt DM	79,95
Dino Crisis 2	dt DM	79,95
Donald Duck Quack Attack	dt DM	79,95
Driver 2	kpl.dt DM	79,95
Dschungelbuch Groove Party	kpl.dt DM	84,95
European Super League*	dt DM	84,95
F 1 World Grand Prix 2000*	kpl.dt DM	84,95
Fifa 2001	kpl.dt DM	89,95
Fisherman's Bait 3*	dt DM	79,95
GZSZ 3	kpl.dt DM	49,00
Incredible Crises	dt DM	59,95
Int. Superstar Soccer 2000	kpl.dt DM	79,95
James Bond: Die Welt ist...	kpl.dt DM	89,95
Kasparov*	dt DM	59,95
Medal of Hon. Underground*	kpl.dt DM	89,95
Moorhuhn Jagd	kpl.dt DM	49,00
Ms. Pacman M.M.	kpl.dt DM	84,95
NBA Live 2001	kpl.dt DM	89,95
Ready to Rumble Boxing 2	dt DM	79,95
Sheep	dt DM	89,95
Spyro 3: Year...	kpl.dt DM	84,95
Star Wars Demolition	dt DM	59,95
Strider 2	dt DM	79,95
Techno Mage	kpl.dt DM	79,95
The Mummy	dt DM	79,95
Tomb Raider V - Die Chronik	kpl.dt DM	89,95
Ultimate Fight. Championship	dt DM	79,95
WCW Backstage Assault	kpl.dt DM	89,95
WWF Smack Down 2	dt DM	89,95

Playstation 2

Playstation 2 + Dual Shock	kpl.dt DM	869,00
Controller Dual Shock	kpl.dt DM	59,00
Memory Card 8 MB	kpl.dt DM	89,00
Multitap	kpl.dt DM	99,00
F 1 Champions. Season 2000*	kpl.dt DM	109,00
Fifa 2001	kpl.dt DM	109,00
Gran Turismo 2000	kpl.dt DM	119,00
Grandius 3 & 4	dt DM	99,95
Int. Superstar Soccer 2000	kpl.dt DM	99,95
Int. Track & Field	dt DM	99,95
Kessen	kpl.dt DM	109,00
NHL 2001	kpl.dt DM	109,00
Rayman Revolution	dt DM	109,95
Ready to Rumble Boxing 2	dt DM	99,95
Ridge Racer 5	dt DM	119,00
Silent Scope	dt DM	99,95
Tekken Tag Tournament	dt DM	119,00
Theme Park World 2	dt DM	109,00
Time Splitters*	dt DM	109,95
Top Gun Int. Task Force*	dt DM	109,00

Ihre Vorteile

TOP -PREISE

Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 6,40
Versandkosten bei zwei Spielen DM 4,00
Versandkostenfrei ab drei lieferbaren Spielen
Inklusive Garantie, Schnellservice,
Sicherheitsverpackung
Kostenlose Gesamtpreislisten
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Vorbestellungen für *Neuheiten werden
bevorzugt ausgeliefert
Bestellungen am Wochenende per Fax und
Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen Spiele für Sony,
Dreamcast, N64, Gameboy Color, PC ab Lager
Streitdays unter www.kudak.de

Lieferung erfolgt per Post-Nachnahme
Besondere Bestimmungen für Indexspiele auf Anfrage
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten

Fear Effect The Next Generation



Kronos Digital Entertainments Managing Director Stan Liu gab in einem Interview zu verstehen, dass man neben Retro Helix für die PSone auch an einer PlayStation2-Version von Fear Effect arbeitet. „Wir wollen uns die Zeit nehmen, uns intensiv mit der neuen Hardware auseinanderzusetzen, bevor wir ein Spiel dafür schreiben. Die MotionFX-Engine reizte die original PlayStation sehr gut aus. Wir möchten einfach sichergehen, dass wir auch wirklich das ganze Potential der PS2 nutzen, wenn wir die nächste Generation von Fear Effect entwickeln.“, so Liu (im Bild: Fear Effect 2 Retro Helix für die PSone).



Resident Evil Code Veronica



Capcom kündigt für 22. März 2001 die Veröffentlichung von Resident Evil Code Veronica Complete an. Entgegen der original Version soll der Director's Cut auch für die PlayStation2 erscheinen (im Bild: die Dreamcast-Version).



Toy Story Racer

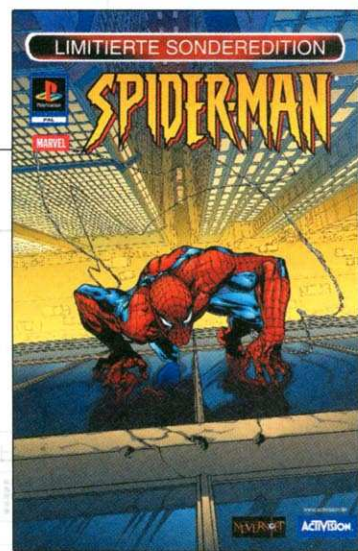
Neben Captain Buzz Lightyear: Star Command, das am 25. Januar in den Handel kommen soll, designt Traveller's Tales für Activision einen Toy Story-GoKart-Racer für einen oder zwei Spieler. Fans des Films werden natürlich viele bekannte Schauplätze und Charaktere wie z.B. Woody, Bo Peep, Mr. Potato Head und RC wiederfinden. Traveller's Tales ist auch für das neueste Abenteuer von Crash Bandicoot für die PlayStation2 verantwortlich.



Limitierte Edition von Spider-Man



Activision veröffentlicht Anfang Dezember eine auf 1.000 Stück begrenzte Sonderauflage von Spider-Man. Die Verpackung der limitierten Edition wird von Gabriele dell'Otto gezeichnet, der schon mehrere Comics für Marvel gestaltet hat. Der Sonderauflage werden ein exklusiver Spider-Man-Comic und ein T-Shirt beiliegen. Preis: ca. DM 139,95



KOUDIELKA



Bist Du
bereit für ein
Abenteuer?



SNK

© 2000 SACNOYTH/SNK.
All rights reserved.



www.infogames.com



www.koudielka-game.com

DAS GOTHIC-HORROR-ROLLENSPIEL FÜR DEINE PLAYSTATION.

WAS KOMMT W

Was bringt die Zukunft? Hier erfahrt ihr auf einen Blick, welche brandheißen Titel noch in diesem Jahr erscheinen sollen. Wie ihr wisst, kann sich der eine oder andere Termin verschieben, deshalb sind alle Angaben ohne Gewähr.



PlayStation 2

THE BOUNCER Square



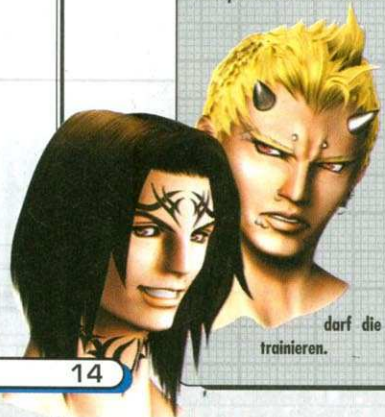
Arcade-Spezialist Namco und RPG-Monopolist Square tun sich erneut für ein Gemeinschaftsprojekt für die PS2 zusammen. Die Entwickler von Dream Factory präsentieren uns einen interessanten Genre-Mix bestehend aus RPG- und Prügelspielelementen. Einen Namen machten sich die beiden bereits durch Spitzentitel wie Tobal No.1, Tobal 2 und Ehrgeiz. Bei The Bouncer bilden Movies, Real-Time-Events und Kämpfe das Grundgerüst um den fesselnden Handlungsstrang, gepaart mit geballter Action.

DEAD OR ALIVE 2 Hardcore - SCEE



Neben Tekken Tag Tournament und Street Fighter EX 3 schickt Sony einen weiteren Vertreter des rabiaten Genres in die Stuben kampfwütiger Prügelfans. DoA2: Hardcore wartet mit einer englischen Sprachausgabe sowie einigen exklusiven Battle-Schauplätzen auf. Zu den herkömmlichen Spielmodi

wie Versus, Teamkampf und Survival gesellen sich eine nützliche Trainingsoption sowie Story- und Tag-Modus. Bezüglich des Level-Designs setzt DoA 2: Hardcore gänzlich neue Maßstäbe. Wer eine Alternative zu TTT sucht, darf die Daumen schon mal trainieren.



PlayStation2 Dezember

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
DEAD OR ALIVE2 HARDCORE	SCEE	Beat 'em up	13. Dezember
DISNEY'S DINOSAURIER	Ubi Soft	Action	Dezember
DRIVING EMOTION TYPE S	Square	Rennspiel	Dezember
F1 CHAMPIONSHIP			
SEASON 2000	EA	Rennspiel	21. Dezember
NBA LIVE 2001	EA	Sport	21. Dezember
RAYMAN REVOLUTION	Ubi Soft	Jum'n Run	Dezember
STUNT GP	Titus	Rennspiel	Dezember

PlayStation2 4. Quartal

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
KENGO	Crave Ent.	Action-Adventure	4. Quartal 2000
STAR WARS EPISODE I STARFIGHTER	THQ	Shooter	4. Quartal 2000

PlayStation2 Januar 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
COMMANDOS	Eidos	Action	Januar 2001
DISNEY'S DSCHUNGELBUCH	Ubi Soft	Tanzspiel	Januar 2001
DONALD DUCK QUACK ATTACK	Ubi Soft	Jump'n Run	Januar 2001
F1 RACING CHAMPIONSHIP	Ubi Soft	Rennspiel	Januar 2001
ONI	Take 2 Int.	Action	Januar 2001
THREE KINGDOM: IM JAHR DES DRACHEN	Eidos	Action	Januar 2001

PlayStation2 Februar 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ESPN NBA 2NIGHT	Konami	Sportspiel	Februar 2001
ESPN NHL	Konami	Sportspiel	Februar 2001
PROJECT EDEN	Eidos	Action	Februar 2001
SOUL REAVER 2	Eidos	Adventure	Februar 2001
SURFIN H30	Take2 Int.	Sport	Februar 2001

PlayStation2 Februar 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
AGE OF EMPIRE II: AGE OF KINGS	Konami	Strategie	März 2001
EPHERMAL FANTASIA	Konami	RPG	März 2001
RED	Konami	Strategie	März 2001
SHADOW OF MEMORIES	Konami	Adventure	März 2001

ANN...?

PlayStation2 1. Quartal 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
DARK CLOUD	SCEE	Action-RPG	1. Quartal 2001
F1 WORLD GRAND PRIX	VideoSystem	Rennspiel	1. Quartal 2001
FORMEL 1 2001	SCEE	Rennspiel	1. Quartal 2001
GRAN TURISMO 3	SCEE	Rennspiel	1. Quartal 2001
KNOCKOUT KINGS 2001	EA	Sport	1. Quartal 2001
LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR	Midway	Action	1. Quartal 2001
LOTUS CHALLENGE	Virgin Int.	Rennspiel	1. Quartal 2001
MOTOGP	SCEE	Rennspiel	1. Quartal 2001
MDK 2 ARMAGEDDON	Interplay	Action	1. Quartal 2001
NHL 2001	EA	Sport	1. Quartal 2001
ONIMUSHA: WARLORDS	Capcom	Action	1. Quartal 2001
RED FACTION	THQ	Action	1. Quartal 2001
SPY HUNTER	Midway	Action	1. Quartal 2001
STARSKY & HUTCH	Empire	TBA	1. Quartal 2001
SWING AWAY GOLF	EA	Sport	1. Quartal 2001
THE GETAWAY	SCEE	Action	1. Quartal 2001
THUNDERBIRDS	SCI	TBA	1. Quartal 2001
TITANIUM ANGELS	SCI	TBA	1. Quartal 2001
WIPEOUT FUSION	SCEE	Rennspiel	1. Quartal 2001

PlayStation2 2. Quartal 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
EVIL TWIN	Ubi Soft	Adventure	Mai 2001
HIDDEN & DANGEROUS II	Take 2 Int.	Action	April 2001
SEVEN BLADES	Konami	Action-Adventure	Juni 2001
SILENT HILL 2	Konami	Adventure	Ende 2001
THE BOUNCER	Sqare	Action	April/Mai 2001
Z.O.E - ZONE OF THE ENDERS	Konami	Action-Adventure	April 2001

PlayStation2 3. Quartal 2001

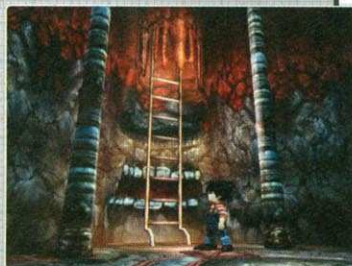
Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
4X4 EVOLUTION	Take2 Int.	Rennspiel	3. Quartal 2001
DUKE NUKEM	Take2 Int.	Action	3. Quartal 2001
METAL GEAR SOLID 2- SONS OF LIBERTY	Konami	Action-Adventure	3. Quartal 2001

PlayStation 2 SHADOW OF MEMORIES - Konami



Nach dem Survival-Horror-Schocker Silent Hill, erwartet PS2-Besitzer erneut eine Episode voller Angst und Schrecken. Grusel-Spezialist Gozo Kitao versetzt euch diesmal nicht in eine blutverschmierte Parallelwelt, sondern schickt euch auf eine mysteriöse Reise durch die verschiedenen Zeitepochen der Vergangenheit. In der Rolle des Eike Kusch erlebt ihr euren eigenen Tod. Durch einen ungewöhnlichen Zufall erhaltet ihr jedoch die einzigartige Chance, die Gründe für diesen Mord herauszufinden beziehungsweise die skrupellose Tat von vornherein zu verhindern.

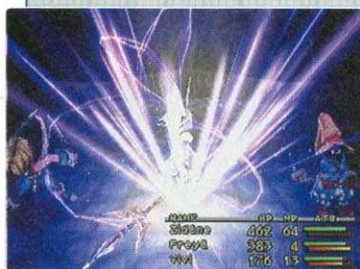
EVIL TWIN - Ubi Soft



Mit Evil Twin präsentiert uns Ubi Soft ein 3D-Adventure der besonderen Art. Die klassischen Abenteuer-Elemente wurden geschickt mit Kampfeinlagen und kniffligen Rätseln kombiniert. Trauriger Held dieser Geschichte ist der Waisenjunge Cyprien. Ausgerechnet an seinem Geburtstag verschlägt es den kleinen Recken - mitsamt der Partygesellschaft - in eine fürchterliche Alptraumwelt. Als bester Helfer in der Not erweist sich eine Steinschleuder, mit der Cyprien gegen allerlei grauenhafte Kreaturen angehen muss. Euer Ziel ist es, Cyprien und seine Geburtstagsgäste wieder wohl behalten in die Realität zu bringen.



PSone FINAL FANTASY IX SQUARE



Die Jungs von Square tun das, was sie am besten können: nämlich verdammt reichlich und qualitativ hochwertige Rollenspiele produzieren. Mit ihrem jüngsten Abenteuer Spektakel Final Fantasy IX setzen sie erneut einen Meilenstein im RPG-Business. Wie gewohnt, erwartet euch eine spannende Storyline mit unzähligen, ungeahnten Wendungen. Feindliche Horden werden mit Schwert und Magie im altbewährten Rundenkampf bezwungen. Zudem geben sich in FFXIX altbekannte Charaktere wie Moogles oder Chocobos ein Stelldichein.

THE GRINCH KONAMI



Wer ist grün, frech und wirklich hässlich? Der Grinch. Nachdem Profi-Komiker Jim Carrey auf der Kinoleinwand den durchgeknallten Charakter mimt, erwartet uns auch auf der PSone ein Abenteuer mit der kuriosen Figur. Das im Comic-Stil gehaltene 3D-Abenteuer birgt einige interessante Features. Um den Einwohnern in Who-ville das Weihnachtsfest gehörig zu vermiesen, greift ihr zu ungewöhnlichen Mitteln. Dazu zählen Gemeinheiten wie Schneemänner zerstören, kleine Kinder mit faulen Eiern bewerfen oder bedeutende Skulpturen beschmieren.

DIE MUMIE KONAMI



In der Rolle des draufgängerischen Rick O'Connell erkundet ihr in altbekannter Lara-Manier die verborgenen Begräbnisstätten in den Ruinen der alten Stadt Humnaptra. Um den unzähligen Gegnern eins auszuwischen, findet der tapfere Held während des Spiels verschiedene Waffen, mystische Tränke und viele weitere hilfreiche Items. Um qualitativ gegen Lara Crofts Abenteuer bestehen zu können, müssen sich die Entwickler der Universal Interactive Studios aber noch mächtig ins Zeug legen.

PSone Dezember

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
007 RACING	EA	Rennspiel	14. Dezember
ALADDIN-NASIRAS RACHE	SCEE	Adventure	13. Dezember
ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2	Infogrames	Action	Dezember
BLADE	Activision	Action	07. Dezember
BATMAN OF THE FUTURE	Ubi Soft	Action	Dezember
DANCING STAGE-EUROMIX	Konami	Dancing	Dezember
DONALD DUCK QUACK ATTACK	Ubi Soft	Jump'n Run	Dezember
ESL CLASSIC SQUADS	Virgin Int.	Sport	Dezember
F1 WORLD GRAND PRIX 2000	Eidos	Rennspiel	Dezember
FLINTSTONES	Ubi Soft	Funracer	Dezember
GOLD UND RUHM- DER WEG NACH EL DORADO	Ubi Soft	Adventure	Dezember
MOTO RACER WORLD TOUR	SCEE	Rennspiel	Dezember
SPYRO THE DRAGON 2 PLATINUM	SCEE	Jump'n Run	Dezember
SUPERCROSS 2001	EA	Sport	28. Dezember
THE GRINCH	Konami	Action	Dezember
WOODY WOODPECKER RACING	Konami	Funracer	Dezember

PSone 4. Quartal 2000

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
LMA MANAGER 2001	Codemasters	Sport	4. Quartal
MAGICAL STONES	Konami	Geschicklichkeit	4. Quartal

PSone Januar 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BUZZ LIGHTYEAR - STAR COMMAND	Activision	Adventure	25. Januar 2001
ESPN FISHERMAN'S BAIT 3	Konami	Sport	Ende Januar 2001
FINAL FANTASY IX	Squaresoft	RPG	Januar 2001
HELLO KITTY'S CUBE FRENZY	Ubi Soft	Puzzle	Januar 2001
KÖNIG DER LÖWEN 2	Activision	Adventure	13. Januar 2001
MISSILE COMMAND	Hasbro	Arcade	21. Januar 2001
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	Ubi Soft	Action	Januar 2001
TOMORROW NEVER DIES - PLATINUM	EA	Action	Januar 2001

PSone Februar/März 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BDFL MANAGER 2001	Codemasters	Simulation	9. Februar
DIE MUMIE	Konami	Action-Adventure	Februar 2001
THE DUKES OF HAZARD 2	Ubi Soft	Rennspiel	März 2001
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING	THQ	Adventure	Februar 2001
GOOFY'S FUN HOUSE	Ubi Soft	Action	März 2001
INSPEKTOR GADGET	Ubi Soft	Action	März 2001
MAT HOFFMAN'S PRO BMX	Activision	Sportspiel	März 2001
MONSTER FORCE	Konami	Action	März 2001



PSone Februar/März 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
MTV SPORTS: PURE RIDE	THQ	Sportspiel	März 2001
MTV SPORTS: T.J. LAVIN BMX	THQ	Sport	Februar 2001
ROSWELL	Ubi Soft	Action	Februar 2001
RUGRATS IN PARIS-THE MOVIE	THQ	Adventure	März 2001
SCOOBY-DOO! CLASSIC CREEP CAPERS	THQ	Sport	Februar 2001

PSone 1. Quartal 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
C12	SCEE	Action	1. Quartal
LEGEND OF DRAGON	SCEE	Rollenspiel	1. Quartal 2001
PLANET OF THE APES	EA	Action	1. Quartal
TIME CRISIS -PROJEKT TITAN	SCEE	Shooter	1. Quartal

PSone 2. Quartal 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BATMAN GOTHAM RACER	Ubi Soft	Action	April 2001
HIDDEN & DANGEROUS	Take 2 Int.	Action	2. Quartal 2001
KISS PINBALL	Take 2 Int.	Flipper	2. Quartal 2001
LEMMINGS REVOLUTION	Take 2 Int.	Geschicklichkeit	2. Quartal 2001
V.I.P	Ubi Soft	Action	Juni 2001

PSone

LEGEND OF DRAGON SCEE



Das Sony Entwicklerteam hat sich mit diesem Mammut-Projekt selbst ein ziemlich hohes Ziel gesteckt. Legend of Dragoon erfüllt jedoch überwiegend die Anforderungen an ein aufregendes, stundenlanges Rollenspiel, das einen regelrecht and den Fernseher fesselt. Imposante Grafiken, ein aufwendiger, dynamischer Spielverlauf und neuartige Kampfstrukturen lassen keine Wünsche offen. Wenn Sony so weiter macht, muss Square mit ernsthafter Konkurrenz im RPG-Genre rechnen.

GOLD UND RUHM - DER WEG NACH EL DORADO UBI SOFT



Das Heldenduo Miguel und Tulio sowie deren hochmütiges Kriegerpaar Altivo befinden sich als blinde Passagiere an Bord eines Konquistadoren-Schiffs. Als zweitklassige spanische Schwindler verschlägt es das Trio auf der Suche nach der legendären Goldstadt El Dorado durch unzählige Abenteuer. Mit diesem 3D-Abenteuer zum gleichnamigen Zeichentrickfilm verabschiedet sich wohl eine der letzten Adventure-Hochburgen vom klassischen Point-and-click-Interface.

RAINBOW SIX: ROUGE SPEAR TAKE2 INTERACTIVE



Einführungen, Bombenterror und Anschläge versetzen die Menschen immer noch in Angst und Schrecken. Um diese Missstände in den Griff zu bekommen, gründete man kurzerhand die Anti-Terror-Einheit Rainbow. In kleinen Gruppen aufgeteilt, können Sprengstoffexperten, Heckenschützen und leicht bewaffnete Aufklärer ihrem lebensgefährlichen Job nachgehen. Um ein Sonderkommando zu befehlen, müssen für alle Teams Laufpfade auf der Karte festgelegt werden. Je besser ihr euren Haufen unter Kontrolle habt, desto größer werden die Chancen, ohne Verluste davonzukommen.





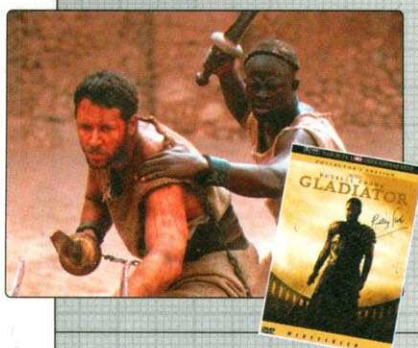
FILM AB...!

Nun ist es endlich soweit: Seit dem 24. November kommt man neben PS2-Games auch in den wunderbaren DVD-Genuß. Mit dieser Ausgabe stellen wir euch anhand eines kompakten Überblicks sämtliche DVD-Neuerscheinungen (Regionalcode 2) vor. Natürlich sind alle Angaben ohne Gewähr.



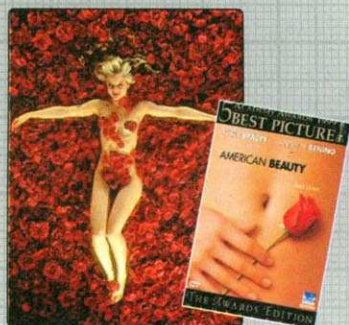
DVD

GLADIATOR Columbia/Universal



Gerade hat der römische Befehlshaber Maximus seinen größten Sieg über die Teutonen errungen, da bittet ihn der alternde Kaiser Marcus Aurelius um seine Nachfolge. Dessen Stammhalter tötet den Kaiser aus Neid und veranlasst die Hinrichtung Maximus und seiner Familie. Schwer verletzt gerät Maximus aber in die Hände von Sklavenhändlern, die ihn zum Arenakampf zwingen. Der Gladiator kennt nur noch ein Ziel: Blutrache an dem gemeinen Machthaber in Rom zu nehmen.

AMERICAN BEAUTY Dreamworks



Lester und Carolyn Burnham aus Anytown, USA, führen nach aussen hin eine mustergültige Ehe. Doch die Realität sieht bei weitem ganz anders aus. Nach langen öden Jahren beschließt Lester, sein Leben radikal zu ändern, was natürlich nicht ohne Folgen bleibt. Seine Gattin, seine Tochter und sein ganzes Umfeld schenken ihm wenig Beachtung, wie es sich für eine spießige amerikanische Kleinstadt ganz und gar nicht gehört. (Oscar 2000 für Film, Regie, Original-Drehbuch, Kevin Spacey und Kamera).

DVD Dezember 2000

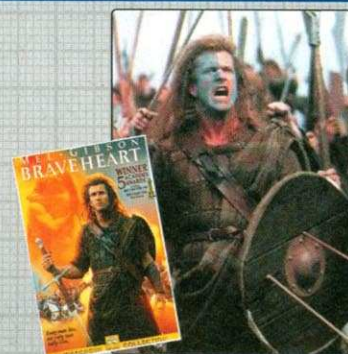
Titel	Anbieter	Vor. Release
200 CIGARETTES	BMG Video	18. Dezember
ANNA UND DER KÖNIG	20th Century Fox	07. Dezember
ANGEL HEART	Kinowelt	27. Dezember
BODY SHOTS	Kinowelt	05. Dezember
BATS	Columbia	19. Dezember
BREATH TAKING	Highlight	Dezember
CLUELESS	Paramount	07. Dezember
CRAZY	VCL / MAWA	12. Dezember
DIE DURCH DIE HÖLLE GEHEN	Kinowelt	27. Dezember
DEN EINEN ODER KEINEN	Kinowelt	12. Dezember
ELECTION	Paramount	07. Dezember
DIE FIRMA	Paramount	07. Dezember
DIE GEISTER, DIE ICH RIEF	Paramount	Dezember
GLADIATOR	Columbia/Universal	07. Dezember
HELDEN WIE WIR	BMG Video	04. Dezember
HIGH SPEED MONEY	BMG Video	04. Dezember
KALIBER DELUXE	Kinowelt	05. Dezember
DIE MÄCHTE DES WAHNSINNS	BMG Video	18. Dezember
MAGNOLIEN AUS STAHL	Columbia	05. Dezember
DIE MASKE	BMG Video	18. Dezember
DER MONDMANN	Concorde	Dezember
EINE NACHT IN NEW YORK	BMG Video	04. Dezember
NUR NOCH 60 SEKUNDEN	Buena Vista	28. Dezember
OTTO - DER KATASTROPHENFILM	BMG Video	04. Dezember
PAPILLON	Columbia	05. Dezember
THE SAINT - DER MANN OHNE NAMEN	Paramount	07. Dezember
SCREAM 3	Kinowelt	27. Dezember
SCROOGED	Paramount	07. Dezember
DER STÄHLERNE ADLER	Columbia	05. Dezember
STAND BY ME - COLLECTOR'S EDITION	Columbia	05. Dezember
THE STRAIGHT STORY	BMG Video	04. Dezember
SUNSHINE - EIN HAUCH VON SONNEN	Kinowelt	05. Dezember
DIE ÜBLICHEN VERDÄCHTIGEN	Columbia	05. Dezember
DAS YAKUZA-KARTELL	Columbia	05. Dezember

DVD Januar 2001

Titel	Anbieter	Vor. Release
DIE 10 GEBOTE	Paramount	15. Januar
AMERICAN BEAUTY	Dreamworks (Universal)	02. Januar

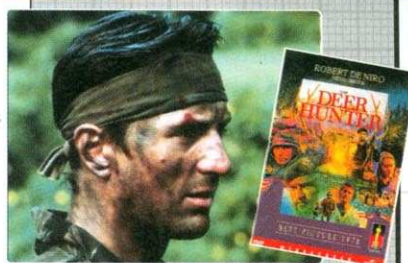


Braveheart 20th Century Fox



Schottland im Mittelalter: W. Wallace kehrt in seine von der englischen Krone besetzte Heimat zurück. Als seine Frau getötet wird, schwört er Rache. Er trommelt eine Armee von Bauern und Grundbesitzern zusammen und führt sie in die aussichtslose Schlacht. Nach dem überraschenden Sieg wird der Rebell von Schottlands Adel zum Ritter geschlagen. Doch William will die Briten für immer vertreiben - und rüstet wieder zum Angriff. (1996 Oscar und Golden Globe für Regie, Oscar bester Film).

Die Durch die Hölle gehen Kinowelt



Michael, Nick und Steven wollen ihre letzten Tage in Freiheit genießen, worauf sie in den nächsten Monaten verzichten müssen - die drei haben sich nämlich freiwillig zum Kriegsdienst in Vietnam gemeldet. Bevor sie einrücken, heiratet Steven aber noch seine Freundin Angela. Nick schwört, dass er seine Linda direkt nach der Rückkehr heiraten will, und Michael lässt es noch mal richtig krachen. Gemeinsam geht es in die Berge auf die Jagd... (mit fünf Oscars 1978 ausgezeichnet).

Event Horizon Paramount



Lost in Space: Das Raumschiff „Event Horizon“ taucht nach sieben Jahren wider Erwarten aus dem Nichts auf. Die Crew rund um Kapitän Miller macht sich auf, des Rätsels Lösung zu finden. Doch kaum in Raumschiffnähe überkommen die Mannschaft heimtückische Alpträume und Schuldgefühle. Es stellt sich heraus, dass der Schwerkraftantrieb des Raumschiffs ein Tor zu einer Dimension des reinen Chaos und puren Bösen ist.

DVD Januar 2001

Titel	Anbieter	Vor. Release
Braveheart	20th Century Fox	11. Januar
Doppelmord	Paramount	15. Januar
Event Horizon	Paramount	Januar
High Fidelity	Buena Vista	18. Januar
Pocahontas	Buena Vista	25. Januar
Presidio	Paramount	15. Januar
Romeo Must Die	Warner	19. Januar
Ein Tag im September	Concorde	17. Januar

DVD Februar 2001

Titel	Anbieter	Vor. Release
Akte X - Staffel 1	20th Century Fox	Februar
Coyote Ugly	Buena Vista	22. Februar
Star Trek 6	Paramount	Februar
Superstar	Paramount	Februar
Terminator 2	Kinowelt	06. Februar
Die Unglaubl. Reise in einem v. Raums.	Paramount	Februar
Die Unglaubl. Reise in einem v. Raums. 2	Paramount	Februar

DVD März 2001

Titel	Anbieter	Vor. Release
American GigoLO	Paramount	März
Internal Affairs	Paramount	März
Mission: Impossible 2	Paramount	08. März
Ein Offizier und ein Gentleman	Paramount	März
Star Trek 5	Paramount	März
Susi und Strolch 2	Buena Vista	29. März

DVD April 2001

Titel	Anbieter	Vor. Release
Bringing Out the Dead	Buena Vista	26. April.
High Fidelity	Buena Vista	26. April
Hurricane	Buena Vista	26. April.
Disney's The Kid	Buena Vista	05. April.
Nur in 60 Sekunden	Buena Vista	26. April
Sunset Boulevard	Paramount	April
The Out of Towners	Paramount	April
The Untouchables	Paramount	April

Fisch dir deine

Du schenkst uns einen neuen Abonnenten.
Wir schenken dir eine Prämie!

Holt Euch den dicksten Fisch aus dem Prämienbecken!



DEATH ROW MARV

Todd McFarlane setzt dem Charakter aus Frank Miller's Kult-Comic Sin City ein würdiges Denkmal. Marv wurde mit einer wahn-sinnigen Detailvielfalt in Szene gesetzt. Legt man den Kippschalter um, beginnt der ganze Stuhl zu wackeln und seine Augen rot zu leuchten, während er seinen berühmten Satz: „Is that the best you can do, you pansies?!“ zum Besten gibt. Absolute Rarität mit hohem Sammlerwert!



METAL GEAR SOLID COLLECTORS DISPLAY

Solid Snake und Meryl in einer stark limitierten Sammlerbox! Zwei sehr schöne Modelle der Hauptcharaktere aus Hideo Koshimas Kultspiel. Dies ist die letzte Chance dieses edle Stück sein Eigen zu nennen.



MAD CATZ PLAYSTATION2 MEMORYCARD

Die 8MB Memorycards sind in den Farben schwarz, grün und rot erhältlich. Jede Karte steckt in einer speziellen Hülle.



MAD CATZ PLAYSTATION2 FERNBEDIENUNG

Die MadCatz DVD Fernbedienung ist die beste und bequemste Möglichkeit, die DVD-Funktionen der PlayStation2 zu nutzen und zu bedienen. Navigiert man spannt vom Sofa aus durch die Menüs der DVD-Extra. Die Fernbedienung ist nach modernster Infrarottechnik konzipiert und steuert PlayStation2 sowie mehr als 150 verschiedene Fernsehgeräte und Videorecorder.

Für alle Prämien gilt: nur solange Vorrat reicht!

Prämie!

Die Zusatzprämie Unser PlayT-Shirt



play ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de



Ich habe den neuen Abonnenten geworben. Als Prämie wähle ich Nr.

- 1** Death Row Marv **4** Mad Catz PS2 Fernbedienung
2 MGS Collector's display **5** Trium Astral Handy (ohne T-Shirt, gegen Zuzahlung von 20,- DM)
3 Mad Catz PS2 Memory Card in ☐ rot ☐ grün ☐ schwarz

Meine T-Shirt-Groesse ☐ L ☐ XL

Die Prämie schickt ihr bitte an:

Name / Vorname	Telefon / Fax
Straße / Postfach	E-Mail-Adresse
PLZ Ort	Geburtsdatum

Prämien-
empfänger und
Abonnent dürfen
nicht die gleiche
Person sein

Im Umschlag
an Adresse unten
schicken
oder an
01732-959-101
faxen

Über 10% vom Kioskpreis sparen geht ganz einfach: Füll aus und schicke oder faxe an:

play
dsb-Abo-Service
74168 Neckarsulm
Tel.: 0 18 05 - 04 13 49 / Fax: 07132-959-101

Noch schneller
e-mail: cypress@dsb.net
oder per net: www.cypress.de

Alle Prämien nur solange der Vorrat reicht. Prämienauslieferung erfolgt nach Bezahlung des Abos. Wichtiger Hinweis: Die Empfehlung von Neuabonnenten, die bereits in den letzten Monaten ein play-Abo abgeschlossen haben, berechtigt leider nicht zum Bezug einer Freundschaftsprämie. Neuer Abonnent und Prämienempfänger dürfen nicht einem Haushalt angehören und dürfen nicht die gleiche Person sein.

Ich bin der neue Abonnent:

Ja, ich möchte play regelmäßig portofrei zum Vorteilspreis von DM 75,- erhalten (Ausland zzgl. Versandkosten). Damit spare ich fast 10% gegenüber dem Kioskpreis. Das Abo gilt für ein Jahr und kann danach jederzeit gekündigt werden.

Name / Vorname	
Straße / Postfach	
PLZ / Ort	
Telefon / Fax	
E-Mail-Adresse	Geburtsdatum

Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem dsb-Abo-Service meine neue Anschrift mitteilt.

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (bitte ankreuzen)

☐ Ich sichere mir meine Prämie sofort durch Bankabbuchung

☐ Gegen Rechnung

Datum 1. Unterschrift

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Widerrufsrecht: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt dieses Widerrufsrechtes ohne Begründung bei „play, dsb-Abo-Service, 74168 Neckarsulm“ auf einen dauerhaften Datenträger (z.B. Postkarte) oder durch Rücksendung der erhaltenen Zeitschrift(en) widerrufen kann. Maßgeblich ist der Tag der Absendung (Poststempel genügt).

PS 1200

Datum 2. Unterschrift

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Widerrufsrecht: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt dieses Widerrufsrechtes ohne Begründung bei „play, dsb-Abo-Service, 74168 Neckarsulm“ auf einen dauerhaften Datenträger (z.B. Postkarte) oder durch Rücksendung der erhaltenen Zeitschrift(en) widerrufen kann. Maßgeblich ist der Tag der Absendung (Poststempel genügt).



5

TRIUM ASTRAL HANDY

Werde stolzer Besitzer dieses tollen mobilen Telefons, inklusive 25,- DM Startguthaben auf der Pre-paidkarte.

Technische Daten:
Mouse-Control
kompakt und leicht: 145 g
Nickel-Metallhydrid-Akku
50 h Standby-Zeit
3 h Sprechzeit
Fax- und Datenübertragung + SMS
Dualband (GSM 900/1800)
große Auswahl farbiger Frontblenden
Handyprämie ohne T-Shirt und mit Zuzahlung von 20,-DM.

Martin Weidner

LARA CROFT

The Next Generation

Nach der Veröffentlichung von „Die Chronik“ schließt sich der Vorhang für Tomb Raider. Lara Croft hängt ihren Beruf als Archäologin an den Nagel...



...und fängt ein neues Leben an. Mit „Lara Croft The Next Generation“, so der derzeitige Arbeitstitel von Laras Abenteuern für die PlayStation2, entfernt sich Core Design zu guter Letzt von den eingetretenen Pfaden und der verstaubten Engine eines Tomb Raider.

Auferstanden aus dem Tempel des Horus

Nachdem Lara Croft um ein Haar in dem in sich zusammenstürzenden Tempel ums Leben gekommen wäre, entschied sie sich nach ihrer Rückkehr dafür, ihr Leben zu verändern. Adrian Smith, der Operations Director von Core Design, läßt aber offen, welches Schicksal Lara in England erwartet. Es könnte sein, dass sie nach dieser Todeserfahrung Schwierigkeiten damit hat, sich im Alltag zurechtzufinden, und sich dem Alkohol hingibt oder Drogen zu sich nimmt. Das Anwesen der Familie Croft könnte niedergebrannt sein - denkbare Handlungsstränge gibt es genug. Ein abruptes Ende hingegen soll es in den neuen Episoden nicht mehr geben. Lara wird förmlich dazu gezwungen, ihr neues Abenteuer von Anfang bis Ende zu erleben. „Sie muß sich etwas beweisen, fast schon ihre Unschuld“, meint Adrian Smith. Lara wird jedoch nicht

den einzigen spielbaren Charakter in The Next Generation darstellen. So schlüpft ihr im weiteren Verlauf des Abenteuers in die Haut anderer Spielfiguren, die ihre ganz eigenen Ziele verfolgen und Lara über den Weg laufen.

Zukunftsmusik

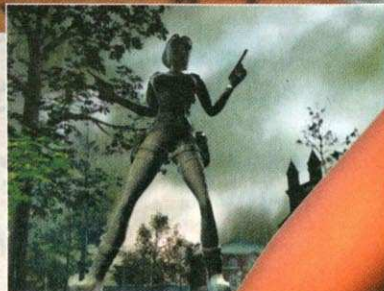
Laut Adrian Smith soll das Spiel, an dem Core Design bereits seit annähernd zwei Jahren arbeitet, in einzelnen Episoden erzählt werden. Die ersten drei bis vier Kapitel sollen in der ersten Episode, die Ende nächsten Jahres erscheinen wird, enthalten sein. Ursprünglich war sogar geplant, The Next Generation schon im Frühling 2001 auf den Markt zu bringen. Die weiteren Folgen sollen zu einem späteren Zeitpunkt veröffentlicht werden. Ähnlich einer Folge von Die Akte-X soll sich der Spieler aber stets dessen bewußt sein, dass die augenblickliche Episode nur einen Teil der Gesamtgeschichte darstellt, d.h. es wird auch viele Andeutungen auf spätere Kapitel geben. So wäre es z.B. denkbar, einige Monate nach der Veröffentlichung der ersten Episode detaillierter auf eine der Figuren einzugehen, die Lara bereits kennengelernt hat, oder weitere Details der Hintergrundgeschichte preiszugeben. Gerade für diese episodenhafte Erzähl-

TOMB RAIDER DIE CHRONIK



○ Tomb Raider Die Chronik wurde am 24. November für die PSOne veröffentlicht.

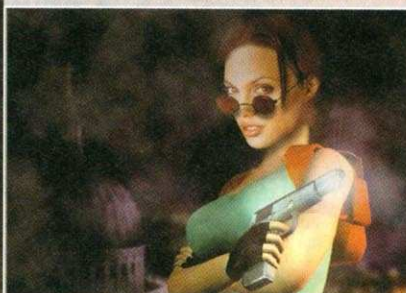
Ursprünglich sollte Tomb Raider Die Chronik zeitgleich mit dem Film erscheinen. Als sich abzeichnete, daß das Filmscript fast wöchentlich geändert wurde und das Spiel sechs Monate vor dem Film erscheinen würde, entschied sich Core Design dafür, Tomb Raider V als Retrospektive von Lara Crofts bisherigen Abenteuern zu inszenieren.



○ „In Gedenken an Lara Croft, DIE einstige und zukünftige Abenteuerin.“



TOMB RAIDER THE MOVIE



○ Eine Lara Croft-/Angelina Jolie-Collage von Terry Barrett.

Am 31. Juli begannen in den Pinewood Studios die Dreharbeiten zu dem Film „Tomb Raider“, der unter der Regie von Simon West („Die Tochter des Generals“, „Con Air“) entsteht. Als Produzenten des Films konnten Lawrence Gordon („Stirb langsam“, „Nur 48 Stunden“), Lloyd Levin („Boogie Nights“) und Colin Wilson („Jurassic Park: The Lost World“) gewonnen werden. Ausführender Produzent ist Charles Cornwall, CEO von Eidos, die Rolle des Co-Produzenten übernimmt Bobby Klein. Das Drehbuch stammt von Patrick Massett, John Zinman und Simon West. Für Lara-Fans interessanter ist da schon die Tatsache, daß Angelina Jolie die begehrte Titelrolle übernimmt. Angelina Jolie erhielt bei der diesjährigen Oscarverleihung den Oscar für die beste weibliche Nebenrolle in „Durchgeknallt“. Ihre Leistung in dem Film brach-

te Angelina Jolie außerdem ihren dritten Golden Globe Award und einen Screen Actors Guild Award ein. Die ersten beiden Golden Globes hatte sie für ihre Rollen in „George Wallace“ und „GIA - Der Preis der Schönheit“ erhalten. Für beide Rollen wurde sie auch für den Emmy nominiert. Während Daniel Craig die Rolle von Laras Kumpanen übernimmt, mimt Leslie Phillips die Rolle von Wilson. Powell, der Widersacher von Lara Crofts Vater, wird von Iain Glen verkörpert. Tomb Raider The Movie soll im Sommer 2001 im Verleih der Paramount Pictures in die Kinos kommen.



○ Das Anwesen der Familie Croft in den Pinewood Studios außerhalb von London.



○ Vor „Durchgeknallt“ spielte Angelina Jolie in „Knochenjäger“ und „Pushing Tin“. Für ihre Rolle in „Playing by Heart“ erhielt sie vom National Board of Review die Auszeichnung „Breakthrough Performance“. Angelina Jolie wurde außerdem durch die Filme „Foxfire - Versteck der Angst“, „Hackers“ und „True Women“ bekannt.

form würde sich die Möglichkeit, das neueste Kapitel mit einer Ethernetverbindung von einem Breitbandnetzwerk herunterzuladen und auf der PlayStation2-Festplatte zu speichern, natürlich geradezu anbieten, vorausgesetzt Sonys Vision eines Breitbandvertriebs für digitale Inhalte ist bis dahin in Europa Realität geworden.

The Next Generation

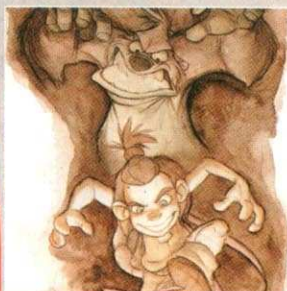
Für Adrian Smith stellt Tomb Raider Die Chronik einen längst überfälligen „sauberen Schnitt“ dar: „Erst Lara Croft Next Gen, dessen Konzept auf Next Generation-Konsolen ausgelegt wurde, soll das Action-Adventure-Genre wieder vorantreiben.“ Ein Spiel, das seines Erachtens „in dieser Form noch nicht dagewesen ist“ und zuerst für die PlayStation2, später aber auch für Microsofts Xbox erscheinen wird.

Lara Croft The Next Generation soll von der Atmosphäre her gesehen düsterer ausfallen und auf ein deutlich älteres Zielpublikum zugeschnitten werden. Als Inspirationsquellen zitiert Adrian Smith Kinofilme wie Das Omen und Der Exorzist. Die ersten Konzeptzeichnungen, die Core Design der Fachpresse zeigte, d.h. Lara in Blue Jeans oder in einem dunklen, überlangen Mantel im Matrix-Stil, lassen auf ein ganz neues Cyberbabe hoffen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre Action-Adventure	Spieler 1
Hersteller	Eidos Interactive www.eidos.de
Entwickler	Core Design
Ca. Preis	119,- DM
Erhältlich ab	Ende 2001

CORE DESIGNS NEXT GENERATION-PLÄNE



○ Herdy Gerdy soll in die Fußstapfen diverser Disney-Helden treten.

Im Rahmen ihres Pre-ECTS-Handelsevents stellte Core Design erstmals ihr Jump'n Run Herdy Gerdy vor, das den Walt Disney-Titeln mächtig Konkurrenz machen soll. Ihr 1st Person- bzw. 3rd Person-Shooter Project Eden hingegen feierte bereits auf der E3-Messe in Los Angeles sein Debüt. Project Eden wird von dem gleichen Team entwickelt, das Tomb Raider I design hatte.



○ In Project Eden wählt ihr unter einer 1st- und einer 3rd Person-Perspektive aus.

MITMACHEN UND GEWINNEN

Wir wollen wissen, was ihr von uns haltet.
Deshalb starten wir unsere große Leserbefragung.

Wer seid ihr, was interessiert euch und wie können wir die »play THE PLAYSTATION« noch besser machen? Auf diese Fragen brauchen wir Antworten. Schließlich wollen wir nur das Eine - ein brandheisses Magazin, randvoll mit den entscheidenden Infos.

Damit sich der Aufwand auch für euch lohnt, warten hammermäßige Preise auf euch.

UND SO GEHT'S:

Füllt einfach den Fragebogen auf der nächsten Seite gewissenhaft aus und schickt ihn an folgende Adresse:

Vogel Verlag
Marktforschung
»play THE PLAYSTATION«
97064 Würzburg

aus allen Einsendungen werden die Gewinner gezogen.
Einsendeschluss ist der:

20.12.2000

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich.

1x eine PlayStation2

Die heisseste Spielkonsole des Weihnachtsgeschäftes. Jeder will sie, die wenigsten werden auch eine bekommen. Wenn ihr bei unserer Leserumfrage mitmacht, habt ihr die Chance, Sony's neue Wunderkonsole zu gewinnen

3x ein Handy

Gewinnt ein Dualband-Handy Trium Astral incl. Ladegerät, 2. Oberschale und 25,- DM Startguthaben. Der Nickel-Metallhydrid-Akku hat eine Standby-Zeit von 150 Stunden.



○ Rasend schnelle Gangsterjagd durch amerikanische Großstädte. Nicht nur für Rennspielfans ein Kultspiel.



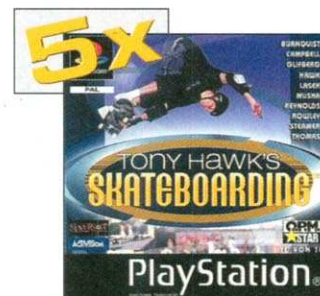
○ Düster-spannendes Gruselabenteuer in einer Geisterstadt. Bekämpft alptraumhafte Kreaturen mit der Schrotflinte.



○ Das wohl umfangreichste Rennspiel der PlayStation. Im Fuhrpark findet fast jeder sein Traumauto.



○ Das Jump'n Run mit der vielleicht besten 3D-Engine für die PlayStation. Spyro's Abenteuer gehören in jedes Wohnzimmer.



○ Dieser Überraschungshit löste einen unglaublichen Skateboard-Boom auf der PlayStation aus und ist auch für Nicht-Skater interessant.

»play THE PLAYSTATION«

Wie gefällt Euch die »play THE PLAYSTATION«

Sagt uns die Meinung zu »play THE PLAYSTATION« und gewinnt! Einfach den Fragebogen ausfüllen und per Post an:

oder per Fax an:

Vogel Verlag
Marktforschung
»play THE PLAYSTATION«

09 31 - 4 18 27 17

97064 Würzburg

Wie lange liest Du im Schnitt in einer Ausgabe von »play THE PLAYSTATION«?

Stunden: _____ Minuten: _____

Wie oft nimmst Du eine Ausgabe von »play THE PLAYSTATION« in die Hand, bis Du sie als "endgültig ausgelesen" bezeichnen würdest?

ca. _____ Mal

Sammelst Du die Hefte?

ja, alle ☐ ja, einzelne ☐
einzelne Beiträge ☐

Wie viele Personen außer Dir lesen Dein Exemplar noch?

ca. _____ weitere Leser

Wie beurteilst Du folgende Punkte von »play THE PLAYSTATION«?

Verwende bitte Noten von 1 (= gefällt mir sehr gut)

bis 6 (= gefällt mir überhaupt nicht).

Wie beurteilst Du ...

	1	2	3	4	5	6
die Kompetenz der Redaktion	☐	☐	☐	☐	☐	☐
die Objektivität	☐	☐	☐	☐	☐	☐
den Informationsgehalt	☐	☐	☐	☐	☐	☐
die Aktualität	☐	☐	☐	☐	☐	☐
die Übersichtlichkeit	☐	☐	☐	☐	☐	☐
die Optik	☐	☐	☐	☐	☐	☐
die Praxisnähe	☐	☐	☐	☐	☐	☐
das Preis-/Leistungs-Verhältnis	☐	☐	☐	☐	☐	☐
»play THE PLAYSTATION« insgesamt	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Wie nutzt Du Anzeigen in »play THE PLAYSTATION«?

Info allgemein ☐ zur Direktbestellung ☐
Info über neue Produkte ☐ zur Kaufentscheidung ☐
zum Preisvergleich ☐ überhaupt nicht ☐
Sammeln von Händler-Adressen ☐

Wieviel ist Dir ein PlayStation2-Heft mit Demo-CD/DVD wert?

3-4 DM ☐ 8-10 DM ☐ 14-16 DM ☐
5-7 DM ☐ 11-13 DM ☐ 17-19 DM ☐

Wie viele Stunden etwa nutzt Du pro Woche einen PC (das muss nicht Dein eigener sein)?

ca. _____ Stunden gar nicht, kein Interesse ☐
gar nicht, habe keinen Zugang ☐

Wie viele Stunden etwa pro Woche bist Du im Internet?

ca. _____ Stunden gar nicht, kein Interesse ☐
gar nicht, habe keinen Zugang ☐

Wo überall hast Du Zugang zum Internet?

zu Hause ☐ auf der Arbeit ☐
bei Freunden/Freundinnen ☐ woanders ☐
in Schule/FH/Uni ☐ ich habe keinen Zugang ☐

Wichtiger Hinweis zum Datenschutz:

Alle Angaben werden streng vertraulich behandelt. Die Ergebnisse dieser Umfrage werden ausschließlich als statistische Größen (Durchschnittswerte, Summen usw.) dargestellt. Das bedeutet: Niemand kann aus den Ergebnissen erkennen, welche Personen welche Antworten gegeben haben.

Falls Internet-Zugang: Wie oft pro Woche besuchst Du www.playplaystation.de?

ca. _____ Mal gar nicht, kein Interesse ☐
gar nicht, kenne ich nicht ☐

Falls www.opm-net.de bekannt: Wie beurteilst Du www.opm-net.de?
Verwende wieder Noten von 1 bis 6.

Note: _____

Welche anderen Spiele-Zeitschriften liest Du regelmäßig?

Play Zone	☐	fun generation	☐
Play Fun Magazin	☐	Maniac	☐
PSG	☐	Video Games	☐
Power Station	☐	Mega Fun	☐
PSM2	☐	PC Games	☐
Das Offizielle PlayStation Magazin	☐	Game Star	☐
Das Offizielle PlayStation2 Magazin	☐	PC Action	☐
Soft Sale Cheat Checker	☐	PC Joker	☐
Expert	☐		

Ist eine von diesen mit »play THE PLAYSTATION« vergleichbar?

nein ☐ ja: _____

Was trifft auf Dich zu? Bist Du ...

in Ausbildung	☐	berufstätig	☐
und zwar: _____		und zwar: _____	
Berufsausbildung	☐	Arbeiter/Angestellter	☐
Schüler	☐	Beamter	☐
Student	☐	Selbständiger	☐
zur Zeit nicht/nicht mehr berufstätig	☐		

für Schüler: Höhe des monatl. Taschengeldes: _____

für alle anderen: Höhe des monatl. Nettoeinkommens:

bis 749 DM	☐	3.000 DM - 3.999 DM	☐
750 DM - 1.499 DM	☐	4.000 DM oder mehr	☐
1.500 DM - 2.999 DM	☐		

Welchen höchsten Schulabschluss hast Du bzw. strebst Du an?

Hauptschule	☐	Abitur	☐
Mittlere Reife	☐	Studium	☐

Welche der folgenden Produkte besitzt Du?

Und welche dieser Produkte möchtest Du Dir in den nächsten ein bis zwei Jahren kaufen oder schenken lassen?

	besitze	möchte		besitze	möchte
	ich	ich		ich	ich
CD	☐	☐	Handy	☐	☐
DVD	☐	☐	Minidisc	☐	☐
PC	☐	☐	Surround Anlage	☐	☐
16:9 TV	☐	☐			

Rauchst Du?

nein ☐ ja, bevorzugte Marke: _____

Welche Hobbies hast Du außer Videospielen ?

- | | |
|---|---|
| Sport ☐ | Fernsehen ☐ |
| Internet ☐ | Reisen ☐ |
| Video ☐ | Kino ☐ |
| Musik/Konzerte/Disko ☐ | mit Freunden treffen ☐ |
| ein Buch lesen ☐ | |

Welche Sportarten treibst Du?

- | |
|---|
| Mountain Bike/Rennrad ☐ |
| Fussball ☐ |
| Inlineskaten/Skateboarden/Snakeboarden ☐ |
| Beach-Volleyball ☐ |
| Tennis/Squash/Badminton ☐ |
| Basketball ☐ |
| Ski/Snowboard fahren ☐ |
| Freeclimbing ☐ |

Wie stark treffen die folgenden Aussagen auf Dich zu?

- | | voll | teils | nicht |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Ich kaufe mir immer die neuesten Spiele ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Wenn es um Videospielen geht, werde ich von meinen Freunden/Freundinnen oft um Rat gefragt ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Beim Kauf von Spiele-Zeitschriften achte ich auf den Preis ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Fort- und Weiterbildung hat für mich einen hohen Stellenwert ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Neue technische Entwicklungen möchte ich meist sofort ausprobieren ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Ich kaufe gern Sachen, die in meiner Altersgruppe "in" sind ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Die Anzeigen in »play THE PLAYSTATION« haben mich schon öfters auf interessante Angebote oder Produkte aufmerksam gemacht ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| »play THE PLAYSTATION« ist sein Geld wirklich wert ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Aufgrund einer Anzeige in »play THE PLAYSTATION« habe ich schon ein Produkt gekauft ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Poster, Aufkleber oder ähnliches in Spiele-Zeitschriften sind für mich ein starker Kaufanreiz ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Der Kauf von Markenartikeln lohnt sich fast immer ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

Welche Konsolen besitzt Du?

Auf welchen Konsolen spielst Du außerdem (z.B. bei Freunden)?

- | | besitze ich | außerdem |
|--|--------------------------|--------------------------|
| Dreamcast ☐ | ☐ | ☐ |
| Playstation ☐ | ☐ | ☐ |
| Gameboy/Color ☐ | ☐ | ☐ |
| Playstation2 ☐ | ☐ | ☐ |
| Mega Drive ☐ | ☐ | ☐ |
| SNES ☐ | ☐ | ☐ |
| Nintendo 64 ☐ | ☐ | ☐ |
| PC Engine ☐ | ☐ | ☐ |
| andere ☐ | ☐ | ☐ |

Welche Art von Spielen gefallen Dir besonders?

- | | |
|-------------------------------------|--|
| Action ☐ | EGO-Shooter ☐ |
| Shooter ☐ | Adventure ☐ |
| Jump'n'Run ☐ | Simulation ☐ |
| Beat'em up ☐ | Online-Spiele ☐ |
| Sport ☐ | Brettspielumsetzung ☐ |
| Rennspiel ☐ | Strategie ☐ |
| Denkspiel ☐ | Rollenspiel ☐ |

Wie viele Stunden etwa spielst Du pro Woche?

ca. _____ Stunden

Wie oft spielst Du pro Woche?

ca. _____ Mal

Hast Du vor, in den nächsten ein bis zwei Jahren eine Konsole zu kaufen oder Dir schenken zu lassen?

- ja, kaufe ich selbst ☐ nein ☐
ja, lasse ich mir schenken ☐

Falls ja, welche?

- Dreamcast ☐ Gameboy Advance ☐ Gamecube ☐
PS2 ☐ XBox ☐ andere Konsole(n) ☐

Für wieviel DM pro Monat kaufst Du Dir Spiele bzw. lässt Du Dir Spiele schenken?

ca. _____ DM

Wie viele Spiele besitzt Du?

ca. _____ Spiele

Wo informierst Du Dich hauptsächlich über Spiele und Zubehör?

- | | |
|--|--------------------------------------|
| Zeitschriften: Inhalt ☐ | Fachhändler ☐ |
| Freunde ☐ | TV ☐ |
| Prospekte/Kataloge ☐ | Internet ☐ |
| Zeitschriften: Anzeigen ☐ | Kino ☐ |
| woanders ☐ | |

Wo kaufst Du normalerweise Spiele und Hardware?

- | | |
|--|---------------------------------------|
| Fachhändler/Gameshop ☐ | Pro Markt ☐ |
| Versandhändler ☐ | Saturn Hansa ☐ |
| Versandhandel (z.B. Quelle) ☐ | Vobis ☐ |
| Warenhaus (z.B. Kaufhof) ☐ | Internet ☐ |
| Media Markt ☐ | von privat ☐ |
| woanders ☐ | |

Adresse

Name: _____

Vorname: _____

Str., Nr.: _____

PLZ, Ort: _____

Telefon: _____

Geburtsdatum: _____

Geschlecht: männlich ☐ weiblich ☐

»play THE PLAYSTATION« ...

- erhalte ich im Abonnement ☐
kaufe ich, ca. _____ Ausgaben von 12 ☐
kaufe ich nicht selbst, lese ich mit ☐

Würdest Du bei weiteren Umfragen wieder teilnehmen?

- ja ☐ nein ☐

Falls Du regelmäßig per e-mail über aktuelle Ereignisse und Aktionen informiert werden willst, gib uns Deine e-mail-Adresse:

Willst Du weiterhin über interessante Aktionen von

»play THE PLAYSTATION« informiert werden, allerdings nicht oder nicht nur per e-mail?

- ja, das möchte ich ☐ nein ☐

Sende oder faxe diesen Fragebogen bitte bis zum 20.12.2000 an:
Vogel Verlag, Marktforschung,
Kennwort »play THE PLAYSTATION«,
97064 Würzburg; Fax: 0931 418 2717

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter und Angehörige von CyPress dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Die Gewinne können nicht in bar ausbezahlt werden.



Noch schlummern sie in den geheimen Labors der Entwickler:
Die kommenden Hits des Jahres. Hier erfahrt ihr schon jetzt, was euch in naher und
ferner Zukunft erwartet. Das play-Team durchforstet Monat für Monat den
Softwareschub und trennt dabei sorgfältig die Spreu vom Weizen.

PreScreen

TOP SECRET!

Hier erfahrt ihr noch vor dem Erscheinen
eine erste Qualitätseinschätzung des Titels

- ★★★★★ Potentieller Hitkandidat
- ★★★★☆ Hervorragend
- ★★★☆☆ Vielversprechend
- ★★☆☆☆ Durchschnittlich
- ★☆☆☆☆ Naja...

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

Ein absoluter Oberhammer! Die Entwickler werden wirklich das Letzte
aus der Konsole kitzeln.

FERTIGGESTELLT



Eine grobe Einschätzung soll euch über den
derzeitigen Entwicklungsstatus informieren.



Dead or Alive 2 Hardcore



Summoner



Unreal Tournament



Final Fantasy IX

INHALT 12/2000



PlayStation 2

Dead or Alive 2 Hardcore	... 28-29
Gran Turismo 3	... 30-31
The Bouncer	... 32-33
Summoner	... 34-35
Unreal Tournament	... 36-37



PSone

Final Fantasy IX	... 38-39
------------------	-----------

PLAY-TAGEBUCH

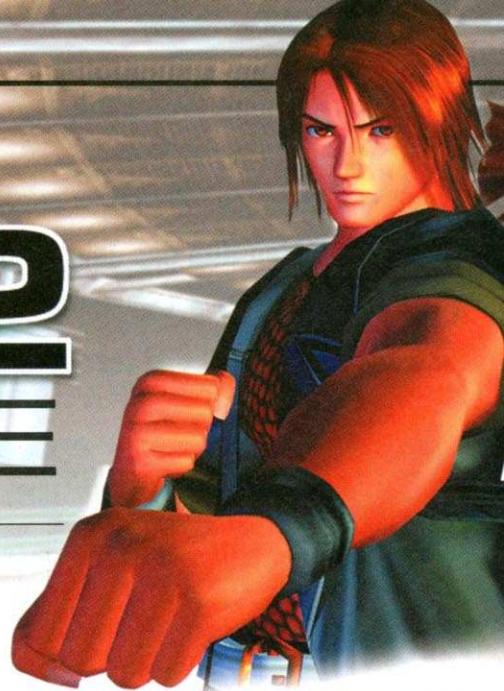
Red Faction - Teil 2	... 40-41
----------------------	-----------

Toni Opl

DOA 2 HARDCORE



Tecmo hat etwas Modellpflege betrieben und der europäischen Version einige neue Features verpasst, die man selbst nicht verpassen sollte!



Alle guten Dinge sind drei! Nebst Tekken Tag Tournament und Street Fighter EX 3 schickt Sony kurz nach dem Launch der PlayStation2 einen weiteren Vertreter des rabiaten Genres in den Kampf um die Gunst des Prügelfans. Und diesmal haben wir unseren Zockerkollegen aus Fernost ausnahmsweise etwas voraus, denn trotz des beträchtlichen Erfolges der japanischen Version von Dead or Alive 2 hat man sich bei Tecmo entschieden, das Spiel für den westlichen Markt nochmals komplett zu überarbeiten und zu erweitern. Dead or Alive 2: Hardcore, so der vollständige Titel des Prüglers, wartet mit englischer Sprachausgabe und einigen exklusiven Kampfschauplätzen auf. Auch die Hauden selbst wurden einer Auffrischung unterzogen und mit zusätzlichen Kostümen, zusätzlichen Animationen und einem erweiterten Schlagrepertoire ausgestattet.

Leicht zugänglich

Obwohl Teil 1 der Serie auf der PSone einige Innovationen wie beispielsweise die energieraubende Danger-Zone rings um die Arenen zu bieten hatte, war er aufgrund des simplen Kampfsystems innerhalb der Beat'em Up-Gemeinde als oberflächlicher Button-Smasher verschrien. Für den Nach-



○ Alles im Griff: Bei solch charmanten Muskelprotzen wird selbst ein gestandenes Weibsbild wie Tina schwach.

folger hat man sich deshalb einige Änderungen und Verfeinerungen einfallen lassen, die dem Gameplay mehr Tiefe und Anspruch verleihen. Wichtigstes Feature im Kampf ist die Möglichkeit, gegnerische Schläge nicht nur abwehren, sondern auch einen sofortigen Gegenangriff starten zu können. Mit dem richtigen Timing lassen sich Schläge und Tritte noch während der Ausführung abfangen und die Kontrahenten mit großem Überraschungseffekt auf die virtuelle Matte legen. Die Fülle an verschiedenen Kontermöglichkeiten ist hierbei nahezu unglaublich. Fast jede Attacke des Gegenübers kann durch eine simple Tastenkombination zum eigenen Vorteil genutzt werden.

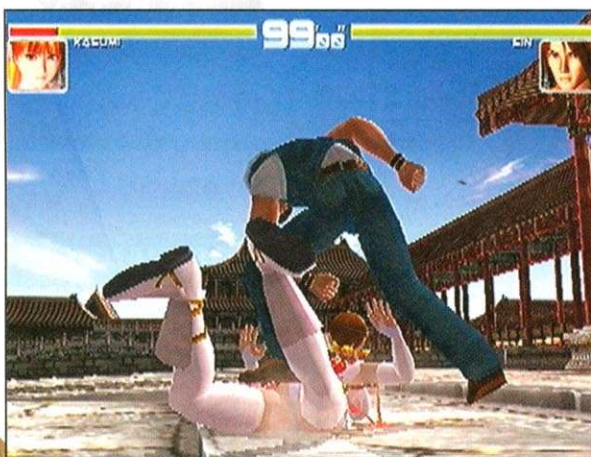


○ Trendbewusst: Passend zur herbstlichen Jahreszeit haben diese beiden Streithähne ihr alternatives Outfit angelegt.

Seitliches Ausweichen ist dank eines Free-Buttons, der in den weitläufigen 3D-Arealen völlige Bewegungsfreiheit gewährt, ebenfalls kein Problem mehr. Des Weiteren dient jeweils eine Taste für Punch, Kick und Throw, wobei sich auch hier in Verbindung mit dem Steuerkreuz Dutzende von Variationen und Combos ergeben. Besonders spektakulär muten die vielen komplexen Würfe und Haltegriffe der athletischen Fighter an.

Exklusive Ausstattung

Zu den herkömmlichen Spielmodi wie Versus, Teamkampf und Survival gesellen sich in DoA 2: Hardcore eine nützliche Trainingsoption sowie Story- und Tag-Modus.



○ Kleine Rückenmassage gefällig? Zaghaftigkeit im Umgang mit Frauen ist in diesem Game fehl am Platze, denn...



○ ... auch die holde Weiblichkeit kennt absolut keine Gnade.



○ Tinas Move-Repertoire besteht überwiegend aus wrestling-typischen Hebelgriffen und Würfen.



○ Ausgewogen: Das Kampfsystem bietet Anfängern einen schnellen Einstieg und zugleich auch genug Variationsmöglichkeiten für fortgeschrittene Spieler.

Während man sich in erstgenanntem Runde für Runde bis zum finalen Obermütz durchschlägt, um versteckte Charaktere und zusätzliche Klamotten freizuschalten, gelten im Tag-Modus in etwa die selben Bedingungen wie in Tekken Tag Tournament. Hier wählt man gleich zwei Kämpfer, die im Gefecht jederzeit per Knopfdruck ausgetauscht werden können. Vernichtende Tag-Moves, bei denen die Teamkollegen den hilflosen Opponenten gleichzeitig verdreschen, stehen genauso auf dem Programm wie das gekonnte Durchwechseln, während man den Gegner mit kurzen aufeinanderfolgenden Schlägen in der Luft "jongliert". Anders als bei TTT enden die Auseinandersetzungen jedoch nicht, wenn bereits einer der beiden Kameraden bewusstlos zu Boden sinkt. Erst wenn beide Widersacher erledigt sind, endet der Kampf. Wahlweise können im Tag-Modus auch zwei

Spieler gemeinsam gegen die CPU antreten. Mittels Multitap2 dürfen sich sogar bis zu vier Spieler gleichzeitig die Köpfe einschlagen.

Falling down

Bezüglich des Leveldesigns setzt DoA 2: Hardcore gänzlich neue Maßstäbe. In den frei begehbaren Arenen gibt es unzählige Möglichkeiten, den Rivalen gegen oder durch eine Wand zu treten oder gar einen tiefen Abgrund hinunterzustoßen. In solch einem Fall droht jedoch kein vorzeitiger Abbruch des Fights durch einen "Ring-Out", da die Konfrontation kurzerhand auf der tiefer gelegenen Ebene fortgesetzt wird. Vor allem in diesem Punkt findet man die meisten Veränderungen. So hat Tecmo der Hardcore-Version nicht nur mehrere neue Locations spendiert, sondern manche der bereits in der Japan-Fassung enthal-

tenen Stages um einiges interaktiver gestaltet und mit zusätzlichen Ebenen weiter ausgebaut. Unter den frischgebackenen Tag-Arenen findet sich beispielsweise auch das Octagon, der aus den Ultimate Fighting Championships bekannte, von einem hohen Drahtzaun umgebene Kampftring. Insgesamt ist DoA 2: Hardcore also noch um einiges attraktiver geworden. Wer eine Alternative zu TTT sucht, darf die Daumen schon mal warm spielen.



○ Eltern dürfen beruhigt sein: Zwar gewähren einem die Kämpferinnen des öfteren solch tiefe Einblicke, in der Hitze des Gefechts sind diese jedoch kaum auszumachen.



○ Gekonntes Zuspiel: Lei schleudert den armen Gen-Fu in Janns Arme, der ihn dann ordentlich weiter vertrimmt.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Beat'em Up	Spieler 1-4
Hersteller	SCEE	
Entwickler	www.playstation.de Tecmo/ Team Ninja	
Preis	ca. 119,- DM	
Erhältlich ab	13. Dezember	

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Eiliche neue Features machen DoA 2 - Hardcore nochmals interessanter. Tekken Tag Tournament bekommt einen harten Konkurrenten - nicht nur in grafischer Hinsicht!

Toni Opl

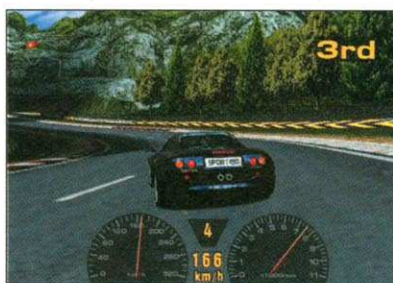
GRAN TURISMO 3



Ein neuer Name, ein neues Lenkrad und viele brandneue Facts zu einem der heiß ersehntesten PS2-Titel überhaupt.



Die Lichtverhältnisse spielen in Gran Turismo 3 eine entscheidende Rolle. Nicht selten werdet ihr deshalb von der Sonne richtig geblendet.



Die Erhöhung der vertikalen Bildschirmauflösung wirkte dem Flimmerproblem entgegen.



Selbst die Tunnel wurden mit aufwendigen Texturen und Echtzeit-Lichteffekten versehen.

Mit großer Wahrscheinlichkeit gibt es unter all den PlayStation-Spielern niemanden, der nicht zumindest einmal mit Gran Turismo in Berührung gekommen ist. Wahre Rennspiel-Freaks, die vom GT-Virus infiziert waren, konnten nicht mehr vom Controller ablassen, bis auch der letzte hochgezüchtete Wagen in der eigenen Garage stand. Vom fordernden Streckendesign und dem mächtigen Fuhrpark bis hin zum traumhaft anspruchsvollen Handling der Boliden stimmte bei der Serie einfach alles. Gran Turismo 3, so der endgültige Name des PS2-Nachfolgers, soll all dem noch eins draufsetzen - und dabei haben wir es längst nicht mit einem nur optisch mächtig aufgebohrten Update zu tun.

Bewährte Werte

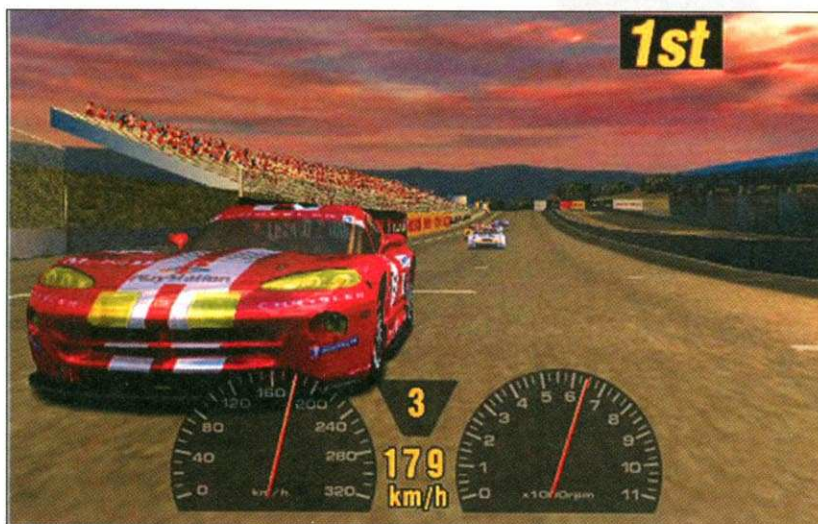
In Sachen Handling wird sich Teil 3 nur geringfügig von den beiden Vorgängern für die alte Hardware unterscheiden. Das Grundgerüst der Physics-Engine wurde nahezu unverändert übernommen und an entsprechenden Stellen, wie zum Beispiel im Rally-Modus, leicht überarbeitet und weiter verbessert. Wagenschäden oder gar umstürzende Vehikel sind in Gran Turismo 3 noch immer ein Tabuthema. Hierdurch wird verhindert, dass eine unfreiwillige Rolle mit darauffolgender Landung auf dem Dach

alle Chancen auf einen Sieg zunichte macht. Mit gefährlichem Aufschaukeln der PS-starken Karossen muss man bei einem ungeeigneten Fahrwerk jedoch weiterhin rechnen. Ein zu schnelles Hineindonnern in eine enge Kurve hat zudem wie gehabt einen Ausflug in die Botanik oder die Streckenbegrenzung zur Folge.

Ein Schritt nach vorne

Wichtigstes Anliegen der Entwickler von Polyphony Digital war es, den Schritt vom Real Driving Simulator zum Real Racing Simulator zu gehen. Ein Wechsel, der eigentlich schon auf der alten Hardware vollzogen werden sollte. Wegen der eingeschränkten

Fähigkeiten der PlayStation konnte dieses Vorhaben allerdings bis jetzt noch nicht realisiert werden. Mit der PlayStation2 jedoch fand man nun speziell im Bezug auf die Künstliche Intelligenz der computergesteuerten Fahrer genau die Rechenleistung, die man für noch lebenserchter agierende CPU-Gegner benötigte. So werden wir uns in GT3 auf überaus clevere Kontrahenten gefasst machen müssen, die nicht einfach nur einer bestimmten vorprogrammierten Linie folgen, sondern auch auf die Aktionen des Spielers eingehen und entsprechend darauf reagieren. Genauso kann es passieren, dass längst überholte Gegner im späteren Verlauf eines Rennens zur ihrer wahren Form finden und



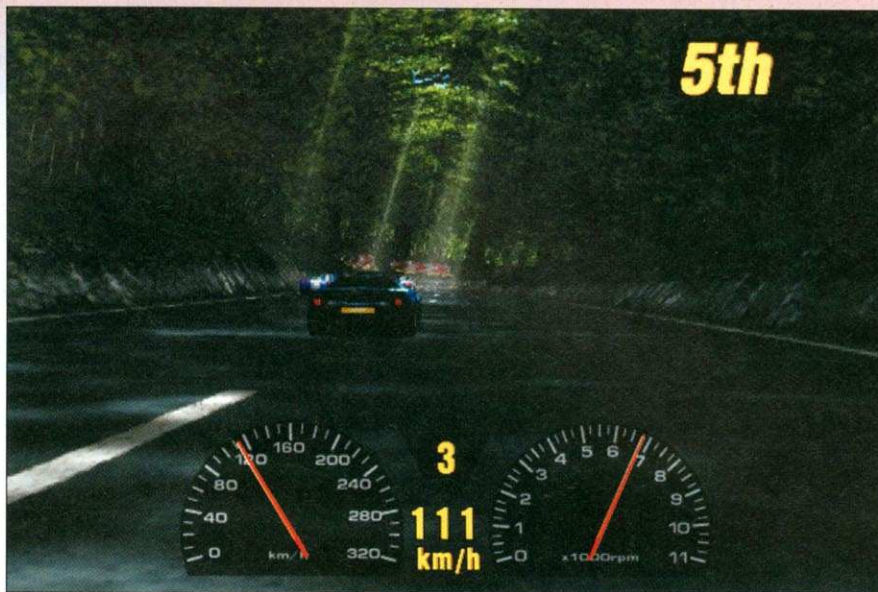
Die Führungsposition ist dank einer ausgefeilten Gegner-KI nur schwer zu verteidigen. So bleibt das Rennen spannend bis zum Schluss.



auf einmal an eurer hinteren Stoßstange kleben. Überraschungen wird es in Sachen Gameplay viele geben.

Durchgeschüttelt

Ein spezielles GT3-Lenkrad von der Firma Logitech wird für ein noch realistischeres Fahrgefühl sorgen, wie man es bisher nur vom PC her kennt. Dank Force Feedback erlebt ihr bei Kollisionen oder der Fahrt über eine Bodenwelle nicht nur ein Vibrieren, sondern spürt auch einen echten Gegen- druck beim Einlenken in eine Kurve. Wie schon Ridge Racer V wird jedoch auch Gran Turismo 3 sehr vom neuen Dual Shock 2 Controller und dessen analoger Button- Abfrage profitieren. Optisch dürfen wir uns in jeder Hinsicht auf ein absolutes Meister- werk freuen, das lebensechter und aufre- gender als je zuvor aussehen wird. Vor allem der Wechsel von Licht und Schatten sorgt hierbei für Aufsehen. Wie im echten Leben müssen sich somit auch vor dem Fern- seher die Augen auf die unterschiedlichen Lichtverhältnisse einstellen, wenn man bei- spielsweise aus einem Waldstück heraus in eine offene Passage fährt oder die Sonne in einer Häuserschlucht von mehreren Wolken- kratzern verdeckt wird. Dichter Bodennebel behindert an manchen Stellen zusätzlich die Sicht, was das Renngeschehen noch span- nender gestaltet. Selbstverständlich werden auch die Boliden selbst einer grundlegenden Modellpflege unterzogen und erstrahlen



Idyllisch: Einige Sonnenstrahlen finden ihren Weg durch die dichten Baumwipfel.

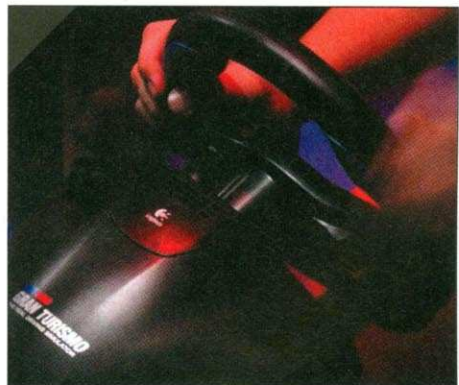
dank 5000 verwendeter Polygone pro Wagen nun in absolut neuem Glanz.

Kühne Pläne

Zu den bereits bestätigten Features von Gran Turismo 3 zählen neben zwei neuen Strecken, die sich in Monte Carlo und Tokyo befinden, ebenfalls die Unterstützung des i.Links, wodurch zwei Spieler auf zwei getrennten Bildschirmen gegeneinander antreten können. Des weiteren wurde vom Jubel der Zuschauer bis zum furchtein- flößenden Grollen der Motoren jeder Sound- effekt neu aufgenommen und die Tuning- Funktion nochmals erweitert. Dadurch sollen sich Veränderungen am Fahrzeug nun noch spürbarer aufs Handling auswirken als bis- her. Der GT3-Fuhrpark wird im Gegensatz zum Vorgänger deutlich kompakter ausfal- len und etwa 150 der weltbesten Sportwa- gen beinhalten. Die Anzahl der verschiede- nen Hersteller (34 Fabrikate) soll jedoch unverändert bleiben. Noch unbestätigt ist die von Polyphony Digital geplante Imple- mentierung eines Drag Racing Modus, in dem man spezielle Dragster-Wagen mit mehr als 400 Sachen über einen geraden Viertelmeilenkurs scheuchen kann.



Natürlich wurde auch der Wagenauswahl- screen deutlich überarbeitet. Die durchgestyl- ten Menüs geben auf einen Blick alle nötigen Infor- mationen preis.



Das GT-Lenkrad von Logitech verspricht dank Force Feedback ein noch intensiveres und reali- stischeres Spielgefühl.



Aufwendige Spiegeleffekte, auch Realtime Environment Mapping genannt, lassen die Boliden rea- listischer aussehen als jemals zuvor.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rennspiel
Hersteller	SCEE
Entwickler	Polyphony Digital
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	1. Quartal

FERTIGGESTELLT

75%

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

Atemberaubende Grafik, neue Features, bewährt geniales Game- play - das beste Rennspiel aller Zeiten nochmals verbessert!

Dirk Gemeinhardt

THE BOUNCER



**Square Media Tour 2000:
Entwickler Dream Factory stellt der
Fachpresse ihren jüngsten Titel vor.**

Nach dem großen Krach mit Big "N" entschloss sich Square am 12.01.1996, das Lager zu wechseln. Damals wählte man die PSone als Plattform für alle zukünftigen Projekte. Neben zahlreichen Rollen- und Strategiespielen erblickten auch einige Beat'em Ups das Licht der Videospielewelt.

Big In Japan

Für Tobal No.1, Tobal 2 und Ehrgeiz zeigte sich ebenfalls Dream Factory verantwortlich. Das Jointventure mit Arcade-Spezialist Namco und RPG-Monopolist Square soll ein weiteres Mal reife Früchte tragen. Statt einer weiteren Arcade-Umsetzung erwartet uns ein ausschließlich für die PlayStation2 konzipiertes Spiel. Mit The Bouncer möchte man, wie schon des öfteren, nicht auf der Stelle treten. An Einfallsreichtum mangelte es den jungen Entwicklern noch nie. Pfliffige Ideen werden den Genre-Mix, bestehend aus Prügelspiel und RPG, eine unverkennbare Note verleihen. Bei der Hausmesse im Vorfeld der Tokyo Game Show 2000 Autumn konnte man sich einen umfassenden, jedoch wenig aussagekräftigen Eindruck verschaffen. Aus welchen Gründen auch immer wurde lediglich eine selbstlau-



○ Die Charaktere weisen unzählige Details auf.



○ Gelegentlich steht ihr mehreren Gegnern gegenüber.

fende Demo gezeigt. Ein Probespielen war somit nicht möglich. Nur zur Info: An The Bouncer werkelt Dream Factory seit über zweieinhalb Jahren. Laut der jüngsten Pressemitteilung soll das Game im Dezember 2000 in Japan und wenig später in den USA und in Europa erscheinen.

Geballte Ladung Action

Takashi Tokita, Director von The Bouncer und sein ganzes Team möchten den Spagat zwischen herkömmlichen Prügel- und Rollenspielen schaffen. Movies, Real Time Events und Kämpfe bilden das Grundgerüst, um den fesselnden Handlungs-

strang, gepaart mit mitreißender Action, ins rechte Licht zu rücken. Im Gespräch betonte Tokita, dass der Plot eine tragende Rolle spielt. Obwohl es lediglich eine Basic Story gibt, besteht die Möglichkeit, das Ereignis aus verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten. Einerseits wird dies durch drei vollkommen unterschiedliche Charaktere bewerkstelligt, andererseits durch die mehr oder minder eingeschränkte Entscheidungsfreiheit des Spielers. Gemäß eines Leinwandstreifens baut sich die Spannung immer wieder von Neuem auf. Am Höhepunkt kommt es folglich zum Showdown. Zu diesem Zeitpunkt steigt ihr aktiv ins Kampfge-



○ Zahlreiche Lichteffekte zieren die Kämpfe.



○ Cut Scenes spinnen vor und nach den Fights die Geschichte weiter.



○ Als abwechslungsreich stellt sich jedes einzelne Szenario heraus.



○ Wo Volt Krueger hinlangt, wächst bestimmt kein Gras mehr.

schehen ein. Das Ziel jeder einzelnen Auseinandersetzung besteht darin, Widersacher von der Oberfläche förmlich wegzufegen. Dem Trio stehen dazu mehr als 20 Moves und Combos zur Verfügung. Ausgeführt mit dem DualShock 2-Controller, hängt die Schlagstärke von der Druckkraft auf die Analog-Buttons ab. Die Tastenbelegung soll der Tobal-Steuerung zugrundegelegt sein. Anschließend geht das Action-RPG so lange seinen vorgegebenen Lauf bis die nächste Konfrontation vor der Tür steht. Trotzdem - ein interaktiver Film ist The Bouncer noch lange nicht.

Mehr Pro als Contra?

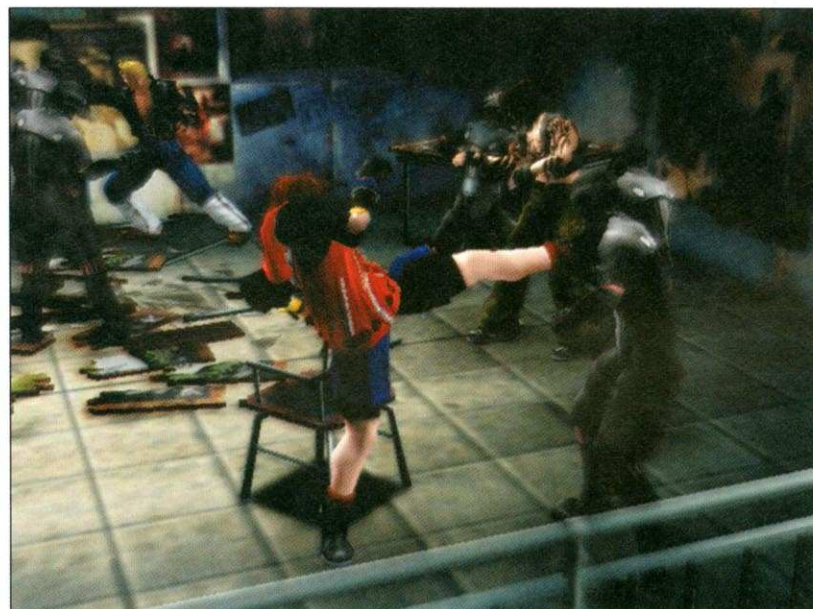
Abhängig von vielen Faktoren liegt die Gesamtspielzeit zwischen 7 und 20 Stunden. Insgesamt stehen vier Spielvarianten zur Auswahl. Mitunter können vier Spieler gleichzeitig mittels Multi Tap-Unterstützung ihre Kräfte messen. Einen Fehler muss sich Dream Factory dennoch eingestehen: Auf Interaktionen während der Kampfzonen

wurde wenig Wert gelegt. Somit dient die 3D-Umgebung als reine Hintergrundkulisse, vor der das eigentliche Geschehen abläuft. Gegenstände können also nicht aufgehoben bzw. als Waffe benutzt werden. Das Hauptaugenmerk liegt auf dem rasanten Spieltempo und der daraus entstehenden

Dynamik. Tolle Animationen und Texturen verwöhnen zusätzlich das Auge. Anspielungen auf Squares Final Fantasy-Universum sind beim genaueren Betrachten der Polygon-Fighter nicht von der Hand zu weisen. Tetsuya Nomura zeigt sich für das Charakter-Design verantwortlich. Einst entwarf er für



FFVII, FFVIII und Parasite Eve die Figuren. Im Gegensatz zur Nippon-Version von Namcos Tekken Tag Tournament wartet The Bouncer mit Anti-Aliasing vom Feinsten auf. Annehmbaren Spielspaß garantiert demgemäß eine flickerfreie Grafik-Engine. Bei Besitzern eines Heimkinos dröhnt lupenreiner Dolby Digital Sound aus den Lautsprechern. Abwechslungsreiche Musikstücke verdichten die Atmosphäre gekonnt. Jede Komposition passt darüber hinaus zur vorherrschenden Situation.



○ Den Angaben zu Folge soll die Künstliche Intelligenz der Gegner ausgesprochen hoch sein.



○ Typisch RPG: Mit den Bouncer-Points wertet ihr die Eigenschaften der Kämpfer auf.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action
Spieler	1-4
Hersteller	Square Europe
	www.square-europe.com
Entwickler	Dream Factory
Preis	ca. 119,-DM
Erhältlich ab	Dezember 2000 (Japan) Mai 2001 (Pal-Version)

FERTIGGESTELLT

80%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Durchdachter Prügel Spaß der etwas anderen Art.

SumMONER News

SUMMONER



PlayStation 2

THQ präsentieren ihr erstes Echtzeit Fantasy-Rollenspiel für die PS2!

Dass die Jungs von THQ nicht nur Sport- und Action-Games unter das spielfreudige Volk bringen können, beweisen sie eindrucksvoll mit ihrem aktuellen Titel *The Summoner*. Die Verantwortung für das epische Abenteuer übernimmt das amerikanische Entwickler-Team Volition. Als eines der ersten Echtzeit-RPGs wird das Fantasy-Spektakel im November für Sonys neue Wunderkonsole erscheinen.

Das Drama

Unglücklicher Held dieser Geschichte ist der 19 Jahre alte Farmer Joseph. Von Geburt an trägt er das Zeichen eines Summoners auf seiner Hand. Mit Hilfe von sogenannten magischen Ringen besitzen auserwählte Summoner die Macht, Dämonen, übernatürliche Kräfte und Elementargeister zu beschwören. Um sein Dorf Ciran vor den feindlichen Armeen zu schützen, versuchte der damals Zehnjährige, mit Hilfe des Ring of Shadow einen Schutzdämon herbeizurufen. Aus Unwissenheit über seine Macht richtete er jedoch mehr Schaden als Gutes an. Josephs Wirken endete allerdings in einem blutigen Massaker, in dem fast alle Bewohner des Dorfes ums Leben kamen. Nach diesem grauenhaften Erlebnis schwor sich der Youngster, nie wieder diesen Ring beziehungsweise seine übersinnlichen Kräfte einzusetzen.



○ Längere Ladezeiten erwarten euch nur dann, wenn ihr über den gelben Balken von Ort zu Ort reist.

Auf der Suche

Das Abenteuer beginnt neun Jahre später, als erneut die Heimat von Joseph angegriffen wird - diesmal von den Heerschaaren des wahnsinnigen Königs von Orenia, der nach dem angekündigten Summoner sucht. Auf der Flucht begibt sich Joseph verzweifelt nach Lenele, um dort seinen alten Lehrmei-

ster und Vaterersatz Yago aufzusuchen; denn nur Yago kann ihm helfen, seine angeborenen Fähigkeiten richtig zu nutzen. Joseph muss die Reise aber nicht alleine antreten. Drei weitere Abenteuerler schließen sich im Laufe der Zeit eurer Mission an. Yagos Tochter Rosalind, eine Novizin des Iona Ordens, Flece, die Diebin aus der Alt-



○ Was die Special-Effekte im Kampf angeht, haben die Programmierer ein wenig an Feuerwerk gezeigt.



○ In grösseren Gebäuden könnt ihr mehrere Stockwerke ohne lästige Ladezeiten erkunden.



○ Nur das was ihr wirklich gesehen habt, erscheint auch auf der Stadtkarte.



○ Anhand des Leuchtkreises am Boden erkennt ihr sofort, welcher Charakter gerade am Zug ist.



○ Ist da jetzt ein Haus oder nicht? Grobe Pop-Ups trüben ein wenig den Spielspass.

stadt Leneles, sowie Josephs Jugendfreund Jekhar, dessen Eltern ebenfalls vor neun Jahren in Ciran ihr Leben verloren. Gemeinsam forscht das Quartett nach vier magischen Ringen, welche allerdings auch König Murod gerne in seinem Besitz sehen würde. Auf der Suche nach den verschollenen Artefakten verschlägt es die Verbündeten unter anderem in das versunkene Reich von Ikaemos, die Wildnis von Liangshan und zur Festung von Khosani. Diese Orte

sind nur ein paar von vielen Schauplätzen, in denen Joseph und seine Gefährten verzwickte Rätsel und geheimnisvolle Aufgaben zu lösen haben.

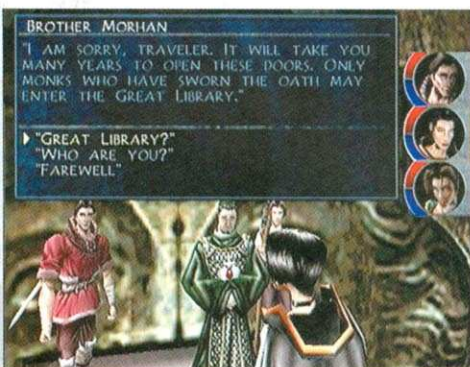
Mit aller Macht

Die verbündeten Krieger von König Murod warten nicht auf eine Kampfeinladung. Sobald euch Soldaten oder Golems gesichtet haben, steuern sie kurzerhand auf eure Party zu und eröffnen das Gefecht. Nun darf in Echtzeit mit schwerer Axt beziehungsweise scharfem Schwert zugeschlagen werden. Die Darsteller lassen sich durch das Drücken der L- oder R-Tasten auch während des Kampfgetümmels jederzeit kontrollieren. Anhand eines Lichtkreises erkennt ihr sofort, welcher Protagonist die momentane Befehlsgewalt besitzt. Volition wählte für Summoner ein eher RPG-untypisches Kampfsystem. Ähnlich einem Reaktionsspiel müssen gut getimete Tastenkombinationen eingegeben werden. Ein kurz aufblinkendes Icon über dem Haupt des Akteurs zeigt an,

in welchem Moment ihr das Steuercross betätigen müsst. Mit ein wenig Übung dürft ihr der Angreifer kaum mehr Gelegenheit zum Angriff haben. Entsprechend der Art der Combo-Variation werden dem Feind Schadenspunkte abgezogen. Die Mitstreiter hingegen agieren selbstständig auf dem Schlachtfeld. Ab und an solltet ihr jedoch einen Blick auf die Kameraden werfen und sie mit Heiltränken oder Magie-Sprüchen wieder aufpäppeln.

Panorama

Die weiträumigen Polygon-Welten erinnern stark an unsere heimische mittelalterliche Historie. Einige Locations wurden dabei von den Designern sehr opulent in Szene gesetzt. Ein Manko birgt allerdings das urplötzliche Auftauchen gewisser Gebäudestrukturen. Befindet man sich beispielsweise auf freiem Gelände, kann es durchaus passieren, dass zwei Meter vor euren Füßen überraschend eine Festung auftaucht. Dafür entfallen lästige Ladezeiten in den Städten, da beim Betreten eines neuen Areals die gesamte Map für den jeweiligen Schauplatz geladen wird.



○ Eine wahre Flut an Textinformation wartet auf das Abenteuerteam.



○ Rosalind und Flece ergreifen in der Schlacht selbstständig die Initiative.



PLAY-DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Rollenspiel	Spieler 1
Hersteller	THQ	
Entwickler	Volition	
Preis	ca. 120,- DM	
Erhältlich ab	24. November	

FERTIGGESTELLT

95%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Durchschnittlich

Genre-Fans, die einen Hang zu epischen Abenteuern hegen, dürfen gerne einen Blick riskieren.



Toni Oel

UNREAL TOURNAMENT



PlayStation 2

Vergesst Missionsziele und Storyline! Hier wird geballert, bis die Rohre glühen - und zwar auf jeden, der einem vor die Flinte kommt.

Bis heute waren gute Ego-Shooter immer ein Monopol der PC-User. Grafik und vor allem Gameplay der Konsolen-Pendants wurden dem Original oft überhaupt nicht gerecht, zumal die Umsetzungen teils ewig auf sich warten ließen oder erst gar nicht zur Debatte standen. Mit Einführung der PlayStation2 jedoch gehören neidische Blicke hinüber ins PC-Lager endlich der Vergangenheit an. Während unsere amerikanischen Zockerkollegen schon seit einigen Wochen in die unwirklichen Welten von Unreal Tournament hinabtauchen können, müssen wir uns leider noch bis Anfang nächsten Jahres gedulden, ehe auch wir uns mit ausgedehnten Deathmatch-Sessions die Nächte um die Ohren schlagen können.

Töten und getötet werden

Anstatt eine Unmenge von Zeit in die Programmierung eines Missions-Modus zu investieren, der nach komplettem Durchspielen nichts mehr Neues zu bieten hat,

konzentrierten sich die Entwickler von Epic Mega Games voll und ganz auf Multiplayer-Szenarien. So müsst ihr euch in einem Tournament durch insgesamt etwa 50 verschiedene Arenen ballern und dabei als erster die benötigte Anzahl an Frags (Abschüssen) erreichen, um in den nächsten Level vorrücken zu dürfen. Es gilt also, so viele Kontrahenten wie möglich über den Haufen zu pusten und dabei gegnerischen Schüssen auszuweichen. Eine begrenzte Anzahl an Leben gibt es hierbei jedoch nicht. Nach dem Abschuss wird jeder Teilnehmer automatisch wieder in den Level gebeamt. Behaupten müsst ihr euch hierbei gegen sogenannte Bots - computergesteuerte Charaktere, die dank einer ausgefeilten Künstlichen Intelligenz ähnlich clever agieren wie menschliche Mitstreiter.

Massig Abwechslung...

...bieten darüber hinaus weitere Spielmodi wie Assault, Domination oder Capture The



Erhöhte Positionen bringen euch im Feuergefecht einen enormen Vorteil.

Flag, in denen auch taktische Elemente und die Koordination des eigenen Teams in den Vordergrund rücken. Während es bei Domination darum geht, drei in der gesamten Arena verteilte Checkpoints mit der eigenen Teamfarbe zu markieren und möglichst lange zu verteidigen, dringt ihr bei Capture The Flag ins feindliche Basislager ein, um deren Flagge zu stehlen und diese sicher ins eigene Hauptquartier zu "entführen". Im Assault hingegen übernimmt je ein Team die offensive beziehungsweise defensive Rolle. Eine Gruppe muss ein bestimmtes Zielobjekt zerstören, die andere muss es bis aufs Blut verteidigen. Ist der Auftrag erledigt, werden die Seiten gewechselt und das Szenario beginnt von vorne.



Manche Pick-Ups verbergen sich an zunächst unzugänglichen Stellen und können nur über Umwege erreicht werden.



○ Lichteffekte gibt es in Unreal Tournament zuhauf. Dafür sorgen in erster Linie die verschiedenen Waffengattungen.



○ Im Splitscreen werden die Texturen zwar nochmals heruntergerechnet, dafür bleibt die Framerate größtenteils konstant.

Mehrspieler-Action

Die erwähnten Spielmodi eignen sich natürlich bestens für heiße Gefechte mit menschlichen Gegnern. So können per i.Link zwei Spieler auf getrennten Bildschirmen blutige Duelle austragen oder mittels Multitap2 bis zu vier Zocker aus Fleisch und Blut gegeneinander antreten. Und da auch ein Match zu viert noch relativ unspektakulär ist, lassen sich auf Wunsch zusätzliche Bots aktivieren,

denen ihr mächtig Feuer unterm Hintern machen könnt. Dank mehrerer selektierbarer Schwierigkeitsgrade könnt ihr das Spielgeschehen an die eigenen Fähigkeiten anpassen. Während die Bots auf leichter Stufe noch relativ planlos umherirren und nur überwiegend daneben schießen, bewegen sich diese in den höheren Schwierigkeitsgraden wesentlich schneller, sind dadurch schwerer zu erlegen und verfügen selbst über

eine höhere Treffsicherheit. Auch im eigenen Team verrichten die virtuellen Gefährten eine akzeptable Arbeit und jagen den Frag-Counter kontinuierlich nach oben.

Im direkten Vergleich...

... zur hochgelobten PC-Version kann die PS2-Variante zumindest im Hinblick auf die Technik nicht ganz mithalten. Die Spielgeschwindigkeit ist etwas niedriger ausgefallen und die Texturen sind insgesamt etwas detailärmer und verwaschener gestaltet, dafür wird der stolze PS2-Besitzer mit bombastischen Soundeffekten, exklusiven neuen Levels, überarbeiteten Animationen sowie detaillierteren Charakteren und Waffen entschädigt. Das gesamte Interface mit all seinen Auswahlbildschirmen und On-Screen-Displays wurde ebenfalls konsolentauglicher gestaltet. In punkto Steuerung stehen euch gleich mehrere Möglichkeiten offen. Die einfachste ist nach wie vor die Benutzung des Dual Shock2 Controllers, mit dem sich Unreal Tournament dank automatischer Zielvorrichtung und mehrerer Einstellmöglichkeiten durchaus passabel spielen lässt. Ego-Shooter-Puristen können jedoch auch Maus und Tastatur per USB-Port einstecken und so mit den vom PC her gewohnten Utensilien in die Schlacht ziehen. Welche der beiden Steuerungsvarianten die bessere ist, erfahrt ihr im Test in der nächsten Ausgabe.



○ Abwechslungsreich: Die einzelnen Level entführen euch in viele verschiedene Gebiete wie verlassene Minenanlagen oder düstere Hinterhöfe. Sogar ein altes Segelschiff dient als Schlachtfeld.



○ So nahe sollte man den Feind an die eigene Flagge erst gar nicht heranlassen. Nun muss er erledigt werden, um die Fahne zurückzuerobern.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Ego-Shooter	Spieler 1-4
Hersteller	Infogrames www.infogrames.de	
Entwickler	Epic Mega Games	
Preis	ca. 99,- DM	
Erhältlich ab	28. Februar 2001	

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Exzellente spielbare Umsetzung mit abgespeckter Optik. Dank vieler Spielmodi und cleverer Bots langfristig motivierend.

Mone Neus

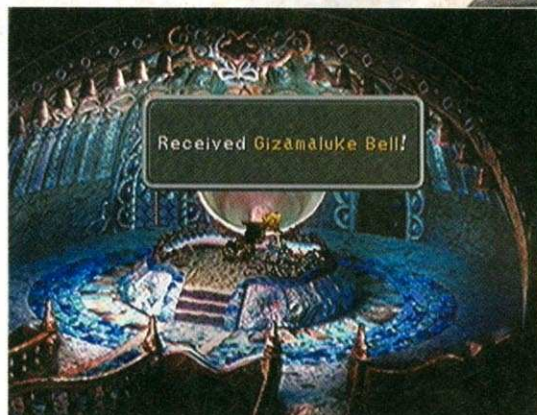
FINAL FANTASY



**Im Kampf für Frieden,
Freiheit und Gerechtigkeit!**



○ Der beeindruckende Bahnhof von Lindblum. Zidane kann hier mit Hilfe von Luftschiffen bequem die Örtlichkeiten wechseln.



○ Natürlich gilt es wieder aus diversen Truhen wichtige Items einzuheimsen.

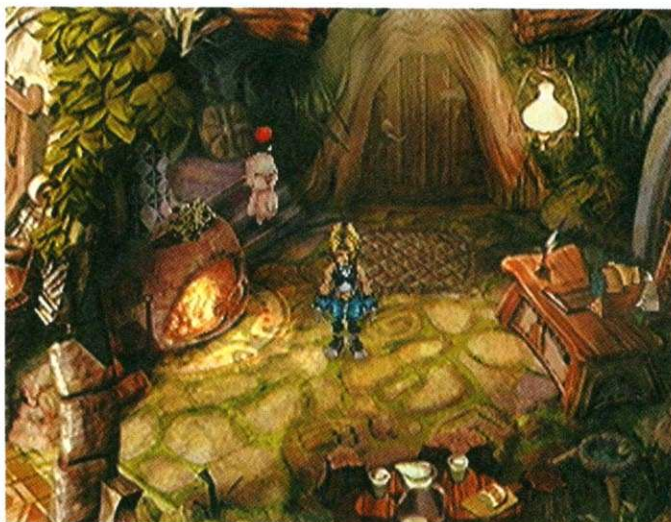
Seit einigen Jahren serviert uns Softwaregigant Square Rollenspielkost der feinsten Art. Dazu zählen Spitzentitel wie unter anderem die komplette Final Fantasy Serie, Vagrant Story, Legend of Mana und Chrono Cross. Das jüngste Werk der Squareprogrammierer - Final Fantasy IX - wird sich auch ohne Zweifel in die Reihen der besten RPGs eingliedern. Final Fantasy IX wird jedoch keine geschichtliche Fortsetzung von Final Fantasy VIII werden. Alle Rollenspielfans und diejenigen, die es werden wollen,

dürfen sich also auf ein neues, aufregendes Abenteuer freuen.

Der Plan

Im Königreich Lindblum herrscht helle Aufruhr. Seit kurzer Zeit greifen Truppen aus dem benachbarten Alexandria das friedliche Land an. Für die grausamen Taten scheint Königin Brahne verantwortlich zu sein. Um das Wohl seines Volkes besorgt, schickt Regent Cid - Herrscher über Lindblum -, eine handvoll Banditen nach Ale-

xandria, um Brahnes einzige Tochter - Garnet Til Alexandros- entführen zu lassen. Durch ein Gespräch mit der Prinzessin erhofft sich der Regent mehr Klarheit über die Motive der kriegslustigen Mutter. Als Mitglieder einer Theatergruppe getarnt, laufen die Ganoven mit einem gigantischen Luftschiff in Alexandria ein. Nach einer kurzen künstlerischen Darbietung zieht der 16-jährige Dieb Zidane Tribal heimlich los, um Garnet mit Hilfe eines Schlaftrunkes auf das Schiff zu schaffen. Was keiner wusste - die



○ Hilfsbereite Moogles nehmen gerne euren Spielstand entgegen. Zudem bieten sie euch die Möglichkeit an, eine Nacht im Zelt zu verbringen.



○ Das sind keine Seifenblasen, sondern der Zauberspruch eines Schwarzmagiers gegen Hauptmann Steiner.



○ Perfekt inszenierte Licht- und Schatteneffekte versetzen den Spieler in die richtige Stimmung.



○ Kämpferin Freya versetzt sich gerade in Trance. Dadurch werden die Schadenspunkte ihrer Attacks verstärkt.

Prinzessin hatte ohnehin vor aus Alexandria zu fliehen. Aufgrund all dieser unvorhersehbaren Umstände befinden sich die Prinzessin, die komplette Gaunercrew, der persönliche Leibwächter von Garnet - Edward Steiner -, sowie ein blinder Passagier namens Vivi, gemeinsam auf dem Weg nach Lindblum.

Gut zu Fuß

Nachdem das Luftschiff der Protagonisten nicht ganz ohne Schaden aus Alexandria ausgelaufen ist, stürzt es kurze Zeit später durch einen Maschinenschaden in ein nahegelegenes Waldstück. Nun gilt es für Herzensbrecher Zidane, der hübschen Garnet, Hauptmann Steiner und dem Schwarzmagier Vivi den weiten Weg nach Lindblum zu Fuß zu gehen. Das Quartett schlägt es dabei unter anderem durch wunderschön handgezeichnete Landschaften wie den Evil Forest, die Ice Carverne, die Nulrich Heights sowie kleine idyllische Dörfer. Um feindlichen Monstern den Gar aus bereiten zu können, heißt es für die bunt gemischte Gruppe, sich im klassischen ATB (Active Time Battle) System zu formatieren. Das heißt: Hat sich die Gruppe um Zidane in Gefechtsstellung gebracht, zeigt ein grüner Balken auf dem Bildschirm,

wann einer eurer Akteure zum Angriff beziehungsweise zum Gegenschlag bereit ist. Mit Schwert, schwarzer und weißer Magie, Spezial-Angriffen und so genannten Schutzgeistern werden dann feuerspeiende Drachen, giftspeiende Spinnen, aggressive Skelette und seelenlose Zombies ins Jenseits befördert.

Hot & Cold

Neu und unabhängig vom Spielverlauf sind die im Abenteuer integrierten Mini-Games. In den Eunorus Plains gilt es beispielsweise, einen Chocobo einzufangen, mit dem ihr dann auf Schatzsuche gehen könnt. Je energischer er kreischt, desto näher befindet ihr euch an dem Punkt, wo ihr anschließend nach dem Schatz graben dürft. Oder ihr nehmt an einer Monsterjagd in der Stadt Lindblum teil: Hier gilt es, innerhalb zwölf Minuten so viele wild herumlaufende Kreaturen wie möglich zu erledigen. Dem Sieger winkt ein Batzen Geld und ein wertvoller Preis. Selbst Schwarzmagier Vivi wird zum heiteren Seilspringen eingeladen.

Wohin das Auge blickt

Das kreative Team um Art Director Hideo Minaba hat bei der Gestaltung der Hintergründe und der Figuren ganze Arbeit geleistet.

Jede der einzelnen Locations wurde so detailverliebt und aufwendig in Szene gesetzt, dass es dem Auge des Betrachters schwer fällt, jede einzelne Kleinigkeit wahrzunehmen. Beeindruckend wirken auch die phänomenalen cineastischen FMV-Sequenzen, die insgesamt eine Stunde Laufzeit in Anspruch nehmen. Neben der bekannten typischen Final Fantasy Musik werden zudem neue sowie ausländische Klänge, wie beispielsweise spanische Folklore, zu hören sein. Mehr wird aber noch nicht verraten.

In der nächsten play erwartet euch ein ausführlicher Test zu Final Fantasy IX.



○ Im übersichtlichen Options-Menü könnt ihr jederzeit die Party-Mitglieder mit Energie aufpeppeln.



○ Ein kleiner Papagai vermag es, mit seinem Feuerzauber die ganze Crew in Lebensgefahr zu bringen.

PLAY-DATEN

System	PSone	
Genre	RPG	Spieler 1
Hersteller	Square Europe	
	www.square-europe.com	
Entwickler	Squaresoft	
Preis	ca. 120.- DM	
Erhältlich ab	Januar 2001	

FERTIGGESTELLT

75%

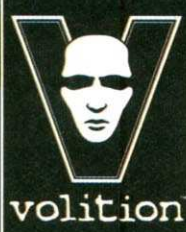
ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

FFIX wird wohl eines der letzten guten Kaufgründe für die PSone werden.

Martin Weidner

PLAY TAGEBUCH



RED FACTION (Teil 2)

Nachdem der Single Player Mode in Free Radicals TimeSplitters entäuschend ausfiel und die PAL-Version von Infogrames' Unreal Tournament noch bis Ende Februar auf sich warten lässt, konzentriert sich die Hoffnung der Solospieler von 1st Person Shootern zunehmend auf Red Faction von den Descent-Machern. play lässt Alan Lawrance, den Lead Designer & AI Programmierer von Red Faction, über die Geomod-Engine, die Künstliche Intelligenz, das Bone-System und die Stealth-Levels des Spiels, und 2nd Generation Software im allgemeinen zu Wort kommen.

„Mike (Anm.d.Red.: Mike Kulas, der Präsident von Volition) vergleicht die Möglichkeiten, die unsere Geomod-Engine bietet, sehr treffend mit einem Kind, das sein in mühseliger Kleinarbeit zusammengesetztes Legospielzeug aus reinem Zerstörungswort wieder in alle Einzelteile zerlegt. Auch in

weichmanöver vor. Unsere KI ist in der Lage zu erkennen, ob sich für den Spieler ein neuer Weg auftut und ob neue Gegner zu sehen und damit auch zu attackieren sind. Unsere GEOMetry MODification arbeitet, vereinfacht ausgedrückt, nach folgendem Prinzip: Wir führen eine booleanische Operation - intern Geomod-Bit genannt - zwischen einer bestimmten Form (in der Regel eine Explosion) und der Levelgeometrie aus. Die Geomod-Form hängt von der gerade verwendeten Waffe und der "Härte" der Levelgeometrie, die getroffen wurde, ab. Jede Geometrie innerhalb dieses Bereichs wird dann von der eigentlichen "Spielwelt" abgetrennt. Die "Löcher", die nach einem Geomod übrig bleiben, gilt es natürlich neu zu texturieren. Wir haben ein System entwickelt, das diese Bereiche mit neuen, spezifischen Texturen und einer bestimmten Pixel-dichte überzieht. Im Grunde stellen diese

Red Faction lässt sich das komplette Areal in Schutt und Asche legen.

Unser Pathfinding-System, d.h. die Künstliche Intelligenz reagiert auf Veränderungen in der Landschaft, die durch Geomods hervorgerufen werden. Sobald ein "Pfad" durch ein Geomod abgebrochen wird, nehmen die Charaktere entsprechende Aus-

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre 1st Person Shooter	Spieler 1-2
Hersteller	THQ
Entwickler	Volition
Ca. Preis	119,- DM
Erhältlich ab	Sommer 2001

intern als Georegions bezeichneten Bereiche beschränkende Flächen oder Sphären dar, die die Werte des Terrains bestimmen. Die KI in Red Faction wird ebenfalls sehr ausgefeilt sein. Die Gegner operieren als geschlossene Einheit, suchen Deckung auf, geben ihren Teamkollegen Feuerschutz und kämpfen insgesamt in einer sehr realitätsnahen Art und Weise. Sie sind aber auch fähig, Vehikel zu steuern und Geschütze zu bedienen; eine Tatsache, die sie umso gefährlicher werden lässt. Einige von ihnen setzen sogar schwere Vernichtungswaffen ein, um euch aus dem Versteck zu locken. Für Treffer verwenden wir ein "Bone"-System, das es uns ermöglicht, spezifischen Körperteilen Schäden zuzuweisen. Werdet ihr am Arm getroffen, verliert ihr unter Umständen eure Waffe. Insgesamt wird es etwa 25 dieser Bones geben, aber nur sechs davon resultieren in entsprechenden Fluchtreaktionen bzw. Todesanimationen. Eines unserer wichtigsten Designvorgaben war es, ein Spiel zu entwickeln, das die Leute an den Bildschirm fesseln sollte. Die einzelnen Levels sollten funktional, detailliert und interaktiv ausfallen. Red Faction bietet dem Spieler eine sehr, sehr breite Auswahl dieser Szenarien, seien es Höhlen, Minen, Industriekomplexe, Mannschaftsquartiere, Verwaltungsbüros oder Unterwasserabschnitte, bis hin zu Runden, die auf der Oberfläche des Planeten spielen oder auf einer Raumstation im Orbit. Obwohl der Schwerpunkt in Red Faction eindeutig auf



○ In einem der beiden neuen Demolevels zerstört ihr einen dieser Truppentransporter auf seiner Fahrt über eine Brücke. Zerstört zunächst einen Brückenkopf, und der APC kommt selbständig zum Stillstand und fängt an rückwärts zu fahren. Ein Treffer auf den zweiten Brückenkopf, und er stürzt endgültig in die Tiefe.



○ Die Gegner suchen zum Teil selbständig Deckung.



○ Im Rahmen ihres Editor's Days, der am 13. Oktober in Las Vegas stattfand, stellte THQ zwei neue, spielbare Demolevel von Red Faction vor.



○ Während ihr mit dem ersten Schuss die Scheiben zum Bersten bringt - euer zweiter sollte dem herabstürzenden Gegner gelten - zersplittern die Bruchstücke bei einem weiteren Schuss in noch kleinere Teile.

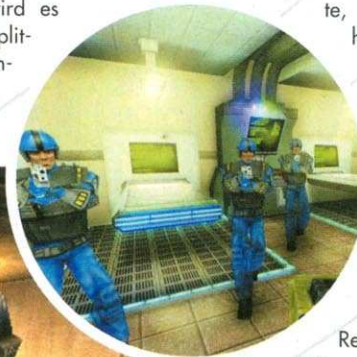
1st Person Shooter-Action liegt, wird es auch einige "Stealth Levels" geben, in denen eure Spielfigur Parker als vermeintlicher Offizier der Ultor Corp. zu geheimen Missionen aufbricht - nur mit einer mit einem Schalldämpfer ausgerüsteten Pistole bewaffnet. Hier muß er sich unter die anderen Offiziere, Arbeiter und Sicherheitsbeamten mischen und versuchen, seine Missionsziele zu erfüllen, ohne dass er entlarvt wird. "Behaltet eure Pistole im Halfter, sonst eröffnen die Wachen sofort das Feuer!" sind die ersten Anweisungen, die ihr zu hören bekommt, wenn ihr diese Level startet. Da hochrangige Offiziere von multinationalen Konzernen nun einmal nicht mit gezogener Waffe unterwegs sind, seid ihr schon gezwungen, etwas anders als sonst vorzugehen. Natürlich ist es auch möglich, die Wächter umzulegen, aber man sollte es schnell, lautlos und vor allen Dingen heimlich tun. Sobald ihr einen Wächter ausgelöscht habt, habt ihr nämlich noch dazu das Problem, die Leiche möglichst schnell

verschwinden zu lassen. Die Sicherheitsbeamten von Ultor würden nämlich sofort Alarm schlagen, sobald sie eine Leiche finden, und mit einer Pistole könnt ihr gegen diese Übermacht nicht viel ausrichten. Unsere ersten TOOL-Stations erhielten wir eigentlich schon im August 1999. Unserem Summoner-Team kam es seinerzeit vor, als würden sie eine fremde Sprache lernen, aber gerade deren Erfahrungsschatz kommt uns nun bei der Entwicklung von Red Faction zugute. Summoner ist zweifellos ein sehr, sehr gutes Spiel, aber wir kennen heute hunderte von Tricks, wie wir den Code des Spiels optimieren können. Red Faction ist ein Softwareprodukt der zweiten Generation. Die PC-Version wird im Multi Player Mode LAN und TCP/IP unterstützen. Pro Server sind bis zu 32 Spieler möglich. Auf der PlayStation2 wird es zwar möglich sein, per Split-screen zu zweit gegeneinander zu spielen, Sonys i.Link-Port werden wir

aber nicht unterstützen. Wir versuchen nicht, Unreal Tournament Konkurrenz zu machen. Red Faction wurde von uns nämlich von Anfang an als Single Player-Shooter konzipiert. Wir integrieren nun zwar auch einen Split Screen Mode, bei einem Four Player Mode müssten wir jedoch Abstriche bei der Geschwindigkeit in Kauf nehmen. Red Faction PC wird unseren Leveleditor Red beinhalten und in einer höheren Auflösung laufen. Auf der PlayStation2 wird es dafür eine Auto-Aim-Option, unterschiedliche Texturen und am Anfang des Spiels einige Special Effects geben, die in der PC-Version nicht zu finden sind.

Das Feedback, das wir auf der Londoner ECTS-Messe bekommen hatten, war eigentlich äußerst positiv, obwohl es an dem Projekt noch viel zu tun gibt. Die Leute, die das Spiel gesehen hatten, waren von dem Look & Feel und der Tatsache, dass man alles zerstören konnte, hellauf begeistert. Die Vehikel kamen ebenfalls sehr gut an. Dies hatten wir aber auch erwartet. Für die Story und den Schauplatz -

Red Faction spielt in einer Minenkolonie auf dem Planeten Mars - erhielten wir ebenfalls sehr viel Lob. Leider war ich die meiste Zeit damit beschäftigt, der Presse das Spiel zu zeigen und für Interviews zur Verfügung zu stehen. Ich hatte gar nicht sonderlich viel Zeit, mich selbst etwas auf der Messe umzusehen. TimeSplitters machte einen erwartungsgemäß sehr guten Eindruck, unterscheidet sich gleichzeitig aber sehr von unserem Spiel. Free Radical setzte ihr Hauptaugenmerk auf den Multi Player-Aspekt, während wir die Storyline, die Realitätsnähe und die Geomod-Engine in den Vordergrund rücken. Im Grunde lassen sich beide Titel nur schwer miteinander vergleichen."



○ Während auf der Londoner ECTS lediglich eine Standardpistole, ein schweres halbautomatisches Gewehr, Minen, eine Sniper Rifle und ein Raketenwerfer vorgestellt wurden, zeigte Volition auf dem Editor's Day zwei weitere Waffen: eine Maschinenpistole und eine Schrotflinte.



...Sammlung ist nicht komplett?

Wollt Ihr ältere Ausgaben nachbestellen?
Füllt einfach unten stehenden Coupon aus!

play 01/00	play 02/00	play 03/00	play 04/00	play 05/00
Player's Guide Discworld Noir - Teil 1	Player's Guide Discworld Noir - Teil 2	Player's Guide Resident Evil 3 - Nemesis	Player's Guide Fear Effect	Player's Guide Syphon Filter 2 - Teil 1
play 06/00	play 07/00	play 08/00	play 09/00	play 10/00
Player's Guide Syphon Filter 2 - Teil 2	Player's Guide Cold Blood - Teil 1	Player's Guide Cold Blood - Teil 2 Chase The Express Parasite Eve 2 Vagrant Story	Player's Guide Cold Blood - Teil 3 Tenchu 2 Koudelka	Player's Guide Alien - Die Wiedergeburt Teil 1 Tony Hawk 2 Spiderman
play 11/00				
Player's Guide Alien - Die Wiedergeburt Teil 2 Dino Crisis 2				

play 12/98 ☐	play 04/99 ☐	play 08/99 ☐	play 12/99 ☐	play 04/00 ☐	play 08/00 ☐
play 01/99 ☐	play 05/99 ☐	play 09/99 ☐	play 01/00 ☐	play 05/00 ☐	play 09/00 ☐
play 02/99 ☐	play 06/99 ☐	play 10/99 ☐	play 02/00 ☐	play 06/00 ☐	play 10/00 ☐
play 03/99 ☐	play 07/99 ☐	play 11/99 ☐	play 03/00 ☐	play 07/00 ☐	play 11/00 ☐

+ Porto
Inland: 3,- DM
ab 3 Hefte 4,- DM
ab 4 Hefte 7,- DM
Ausland: 8,- DM
ab 3 Hefte 12,- DM

pro Heft 6,50 DM =

Gesamtbetrag:

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen
mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:
play - „Back Issues“ - Max-Planck-Str. 13 - 97204 Höchberg

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

PLZ, Wohnort

ABOPRÄMIE 1: Unsere T-Shirts gibt es in den Grössen

L, XL und XXL.



Wenn ihr einen Leser als neuen Abonnenten werbt, gehört ein solches Play - T-Shirt euch. Ausserdem bekommt Ihr noch ein PlayStation Spiel! Näheres auf Seite 20/21.

play testet alle Spiele auf Herz und Nieren und hilft dem Leser, sich im täglich anwachsenden Software-Markt zurechtzufinden. Das Wertungssystem in Prozent erlaubt uns, exakt zu differenzieren und ähnliche Titel besser gegenüberzustellen. Die Aufteilung in die Kategorien Grafik, Sound und Rating deckt alle wichtigen Bereiche eines Spiels ab, ohne dabei unnötig den Überblick zu erschweren.

TestScreen

Hochkarätige Software mit einem Rating von mindestens 85% belohnen wir mit dem playKING-Prädikat. Solche Ausnahmefitel sind prinzipiell jedem Zocker ans Herz zu legen und sollten in keiner anständigen Spielesammlung fehlen.

Extrem schwere Games werden mit dem „Extreme Hardcore“-Stempel versehen. Nur Spieler mit stahlharten Nerven und einem endlosen Geduldsfaden sollten sich an einen solchen Titel heranwagen.



Grafik:

Setzt die Darstellung der Umgebung neue Maßstäbe? Bleibt die Framerate konstant? Sind die Menüs übersichtlich und klar gegliedert? In die Grafikwertung fließt sowohl der optische Gesamteindruck als auch die technische Inszenierung und die allgemeine Präsentation mit ein.

Sound:

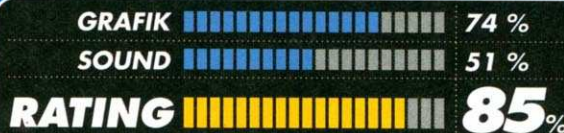
Zu einer guten Soundwertung gehört nicht nur eine atmosphärische, zur jeweiligen Thematik passende Hintergrundmusik, sondern auch authentisch klingende Soundeffekte sowie die Unterstützung von HiFi-Anlagen mit Dolby Surround.

Rating:

Das Rating ist mit einer Gesamtwertung gleichzusetzen und drückt einzig und allein das Spielspaßpotential aus. Grafik und Sound spielen hier eine untergeordnete Rolle, da auch audiovisuell schwache Spiele suchtfördernd sein können.

Legende

	Anzahl der möglichen Spieler		Levelwahl durch Passwortabfrage		Memory Card sowie Anzahl der benötigten Blöcke bzw. KB
	Anzahl der Level bzw. Strecken		Sprache der Bildschirmmenüs		USK Empfehlung
	Dolby Surround		Q Sound		Sprachausgabe
	Analog Controller Sony		Analog Controller neGon		Maus-Unterstützung
	Lenkrod		Analog Joystick		LightGun
	Link-Option		i.Link-Option		Keyboard
	DualShock Unterstützung		Multitap		Tanzmatte



INHALT 12/2000

PlayStation 2

SSX - Snowboard Super Cross	44-47
TimeSplitters	48-49
Ready 2 Rumble Boxing: Round 2	50-52
FIFA 2001	80-81
International Superstar Soccer 2001	82-83
NHL 2001	86-87
ESPN Winter X-Games	88-90
Madden NFL 2001	92-94
Kessen	96-97
Midnight Club Street Racing	100-101
Aqua Aqua Wetrix 2.0	102
Super Bust-A-Move	102

PSone

Driver 2	104-105
Star Wars - Demolition	106-107
Crash Bash	108-110
Tomb Raider Die Chronik	112-113
NBA Live 2001	114
Ms. Pac Man Maze Madness	115
Chicken Run	116
Arielle 2	117
Box Champions 2001	118
Donald Duck Quack Attack	119
Hugo - Auf der Suche nach dem kikirianischen Sonnenstirn	120
Winnie Puuh - Tiggers Honigjagd	120
Disneys Dinosaurier	121
WWF SmackDown! 2 Know your Role	122
WCW Backstage Assault	123

SSX

Sven Liebold



PlayStation 2

SSX walzt über die Konkurrenz wie eine Pistenraupe. Snowboardfeeling pur!



○ An der Decke zeichnen sich atemberaubende Wasserspiegelungen ab.



○ Hin und wieder finden sich nützliche Pick-Ups auf der Strecke, wie dieser Trick-Boost.

Das Nintendo64 hatte sein Mario und Wave Race, Sonic wirbelte für Dreamcast und zur Einführung der PlayStation vor fünf Jahren sorgte Ridge Racer für staunende Gesichter. Immer dann, wenn eine neue Konsole auf den Markt kam, gab es meistens ein oder zwei Games, welche die Entwicklung der Videospielwelt einen weiteren Schritt nach vorne brachten. Ihr sucht nun nach einem guten Grund, der den Kauf einer PlayStati-

on2 rechtfertigt? SSX revolutioniert die gesamte digitale Snowboardwelt.

Flying High

Das Spielprinzip von SSX basiert auf den beliebten Boardercross-Wettbewerben, bei denen mehrere Snowboarder auf Motocross-ähnlichen Strecken gegeneinander antreten. Dabei wird grundsätzlich zwischen drei Spielmodi unterschieden. Beim normalen Rennen gilt es, in einem dicht gedrängten Verfolgerfeld unter die ersten drei Boarder zu gelangen, die am schnell-

sten die Ziellinie überqueren. Dabei darf auf der Piste mächtig gedrängelt und geschubst werden. Der Showoff-Wettbewerb kann nur durch das Kombinieren von waghalsigen Trickmanövern gewonnen werden. Nur, wenn die vorgeschriebenen Punktzahlen erreicht werden, darf man sich - je nach Erfolg - eine Bronze-, Silber- oder Goldmedaille umhängen. Wer zunächst eine ausgiebige Erkundungstour der komplexen Strecken vorzieht, kann ohne jeden Punkte- oder Zeitdruck im Freeride-Mode nach versteckten Abkürzungen suchen.



○ Pop-Ups und Grafikfehler sucht man bei SSX vergeblich.



○ Wer einmal auf dem Kurs Untracked seine Kante in den Tiefschnee gedrückt hat, wird vom Joypad nicht mehr ablassen können.



○ Verrückte Abkürzungen Teil 1: Schon den U-Bahnschacht entdeckt?



Ein Paradies aus Schnee und Eis



○ Spektakuläre Feuerwerkeffekte erlebt man nicht nur in der Zieleinfahrt.

Im Rausch der Farben

Zu Beginn stehen dem Spieler zwei der insgesamt acht Strecken zur Verfügung. Durch den Sieg in den unterschiedlichen Wettbewerben werden die restlichen Kurse nach und nach freigeschaltet. Alle SSX-Strecken unterscheiden sich jedoch um Einiges von herkömmlichen Boardercross-Tracks. Die leicht futuristisch angehauchten Abfahrten sind in unterschiedlichen Ländern angelegt und geben das jeweilige Flair entsprechend wieder. Beispielsweise gilt es, die Kanten in die Pisten der Alpen zu brennen oder sich durch einen verschneiten Großstadtschun- gel zu kämpfen. Abgedrehter wird es dann in Tokyo, wo sich die Teilnehmer auf einer Art gigantischen Flippertisch wiederfinden. In Hawaii hat man gar einen künstlichen Traum aus Schnee und Eis in die Landschaft gezimmert. Es ist schon erstaunlich, mit welcher Detailverliebtheit die Designer hier zur Sache gegangen sind. Selbst nach der zwanzigsten Abfahrt gibt es immer wieder

etwas Neues zu entdecken. Sämtliche Strecken sind nur so gespickt von abgedrehten Abkürzungen und versteckten Abschnitten. Beispielsweise könnt ihr in Mercury City mal eben durch ein paar Büros springen oder auch durch einen abgelegenen U-Bahnschacht breiten. Knallt ihr gegen einen Briefkasten oder Hydranten, schwirren euch die Post bzw. eine Wasserfontäne um die Ohren. Ein besonderes Highlight sind jedoch die zahlreichen Feuerwerkskörper, welche meistens bei sehr waghalsigen Absprüngen montiert sind. Besitzt man die glückliche Führung im Verfolgerfeld, kommt man so in den Genuss einer herrlichen Farbenpracht. Die Liste an liebevollen Details ließe sich endlos fortsetzen. Alles in allem kann man hier ohne Zweifel von den innovativsten Strecken sprechen, die jemals für ein Spiel dieser Art kreiert worden sind. Nicht nur die unglaubliche Detailvielfalt qualifiziert SSX weit vor seinem Verfolgerfeld, sondern auch die



○ Der Adrenalinboost wird mit einem netten Wischeffekt begleitet.



>> 826m (height)
>> 2860m (length)

>easy
Japan

Snowdream



>> 2505m (height)
>> 6899m (length)

>intermediate
Europa

Elysium Alps



>> 1384m (height)
>> 3874m (length)

>expert
Ostküste USA

Mercury City Meltdown



>> 2345m (height)
>> 3875m (length)

>expert
Südwesten USA

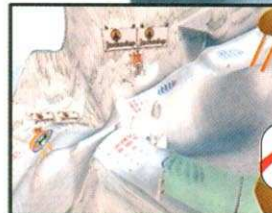
Mesablanca



>> 488m (height)
>> 1300m (length)

>super expert
Tokyo

Tokyo Megaplex



>> 1132m (height)
>> 2766m (length)

>super expert
Hawaii USA

Aloha Ioe Jam



>> 870m (height)
>> 1480m (length)

>super expert
England

Pipedream



>> 2700m (height)
>> ubk. (length)

>unclassified
unbekannt

Untracked

Die neue Sounddimension

In Zusammenarbeit mit Mixmaster Mike, dem D.J. der Beasty Boys, entwickelte Electronic eine neue Art des interaktiven Soundtracks, der fester Bestandteil des Gameplays und vor allem der dichten Atmosphäre ist. Befindet sich der Boarder in der Flugphase, werden bestimmte Spuren eines Songs ausgeblendet. Als ob man für einen kurzen Moment den Atem anhält, passt sich die Musik dem kurzen Adrenalinkick an. Landet man seinen Trick, setzt das Stück mit einem rhythmisch korrekten Bass-Schlag wieder ein, der dem Spieler einen erneuten Kick verpasst. Stürzt der eigene Fahrer, oder fällt er einige Plätze zurück, wird ebenfalls die Musikuntermalung absolut fließend neu gemixt, und einige Instrumente aus dem Song werden ausgeblendet. Ganze 15 Tracks bekannter Acts wie Rahzel, Rasmus, Politiika, Aphrodite, Mickey Finn und Mixmaster Mike persönlich fanden ihren Weg in den SSX-Soundtrack.



○ Nach einem gewonnenen Turnier ist es möglich einige Attribute zu verbessern.



○ Durch stimmige Beleuchtungen wird eine optimale Atmosphäre erzeugt.



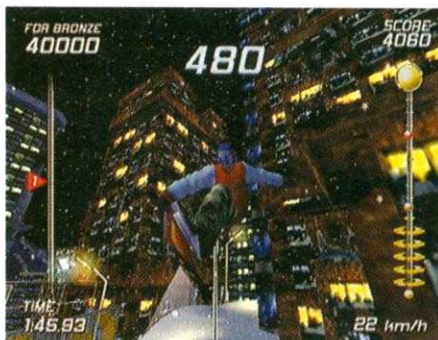
○ Im Trickbook seht ihr genau, welche Manöver möglich sind.

schier endlose Länge der Kurse. Mit ein wenig Erkundungsdrang kann man ohne Probleme bis zu acht Minuten an einer Abfahrt verbringen.

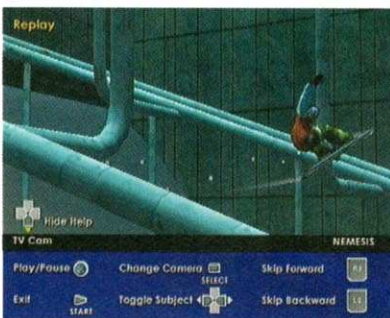
Die Stunde des Siegers

Das Spieldesign ist in SSX sehr umfangreich. Wie bereits erwähnt, wird grundlegend zwischen Race und Showoff unterschieden. Zu Beginn stehen euch vier von insgesamt acht Boardern verschiedener

Nationalitäten zur Verfügung. Um die verbleibenden vier Charaktere freizuschalten, müssen fleißig Goldmedaillen gesammelt werden. Je nach Herkunft geben die Fahrer dann im Spiel ihre Kommentare in der Heimatsprache wieder. Unter den bunt gemischten Sportlern ist natürlich auch ein deutscher Teilnehmer zu finden. Um den wichtigen Jürgen über die Pisten walzen zu lassen, muss man sich allerdings mindestens einmal Gold um den Hals hängen.

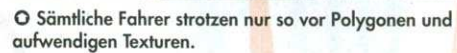


○ Noch Fragen?



○ Im Advanced-Replay-Mode kann man nach Wunsch seine eigene Wiederholung editieren.

Es ist übrigens ratsam, mit dem Race-Event zu beginnen, da man auf diese Weise sehr schnell ein Gefühl für das Brett bekommt und sich noch nicht so sehr mit den eigentlichen Tricks auseinandersetzen muss. So ganz ohne Grabs und Three-sixty's geht's allerdings auch nicht, denn das gesamte Gameplay baut auf dem sogenannten Adrenalin-Boost auf. Die entsprechende Anzeige befindet sich am rechten Bildschirmrand. Nach jedem gelandeten Sprung erhält der Fahrer - je nach Schwierigkeit des Manövers - einen oder mehrere Turboringe auf dieser Anzeige gutgeschrieben. Per Druck auf den Square-Button erhält unser Boarder dann einen ordentlichen Geschwindigkeitsschub, der grafisch mit einem schicken Wischeffekt in Szene gesetzt wurde. Es entsteht so ein intelligentes Zusammenspiel aus waghalsigen Sprungaktionen und blitzschnellen Reaktionen beim Manövrieren. Jedes Rennen besteht aus drei Runden, bei denen man mindestens unter den ersten drei Teilnehmern über die Ziellinie bretern muss. Erst dann ist der Kurs geschafft, und die Reise führt zum nächsten der insgesamt sieben Austragungsorte für Wettkämpfe. Der sehr schwer zu erspielende achte Kurs ist übrigens ein reines Freeride-Tiefschneeparadies und obendrein eine absolute Augenweide. Spätestens bei dieser Grafikpracht wird auch





Toni Opl

TIMESPLITTERS



PlayStation 2

Ein Tritt in den Hintern aller Solospieler. Eidos' Ego-Shooter konzentriert sich trotz Story-Mode auf ausgedehntes Multiplayer-Gemetzel.



○ Bodyguard: Im Escort-Modus geleitet ihr einen VIP durch feindbesetztes Gebiet.



○ Realistischer Effekt: Das Splittern von Glasscheiben ist sehr gut in Szene gesetzt worden.

TimeSplitters versetzt euch in insgesamt neun verschiedene Zeitepochen, die zwischen den Jahren 1935 und 2035 angesiedelt sind. Nachdem ihr euch für einen von drei Schwierigkeitsgraden entschieden und den passenden Charakter ausgewählt habt, werdet ihr direkt in den Level "gebeamt". Das Missionsziel ist hierbei in jeder Stage identisch. In düsteren Tempelruinen, verlassenen Fabrikanlagen oder futuristischen Flughäfen schießt ihr euch den Weg bis zu einem bestimmten Objekt frei, das ihr angreifen und sicher zu einem Zielpunkt transportieren müsst. Da dieser Übergabeort meist in der Nähe des Startpunktes liegt, lauft ihr also genau die gleiche Strecke wieder zurück. Während euch auf dem Hin-

marsch überwiegend "normale" Gangster auflauern, teleportieren sich nach dem Aufsammlen des begehrten Gegenstandes unzählige Feuerball-schießende Aliens in den Level und machen euch den Rückweg zur Hölle.

Raum-Zeit-Paradoxon

Der Spielspaß wird hierbei durch einige Schwachpunkte extrem geschmälert. Zunächst einmal bekommt man vor dem Einsatz keinerlei Informationen zur bevorstehenden Aufgabe. Warum muss man dieses Objekt eigentlich aufsammeln? Warum wollen einem die finsternen Zeitgenossen dabei ans Leder und weshalb mischen sich dann auch noch die außerirdischen Time-

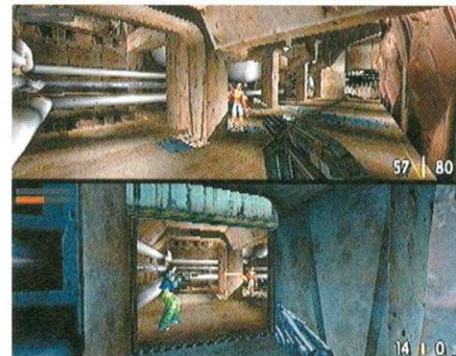
Splitters ins Geschehen ein? Fragen, die leider komplett unbeantwortet bleiben und die einzelnen Missionen daher völlig zusammenhanglos im Raum stehen lassen. Der zweite Knackpunkt ist der hohe und zugleich unausgewogene Schwierigkeitsgrad. Bereits auf der niedrigsten Stufe ist das unversehrte Erreichen des Level-Ausgangs alles andere als ein Spaziergang. Medi-Packs sind überaus rar gesät, und trotz automatischer Zielfunktion lassen sich die stark bewaffneten Bösewichte nur mühsam erledigen. Bis sich eure Waffe endlich auf den Gegner ausgerichtet hat, kassiert ihr locker zwei bis drei schwer zu verkraftende Treffer.

Abwechslungsreiche Spielmodi

Man kommt nicht ganz umhin, den Story-Modus zumindest auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad durchzuspielen. Nur hier könnt ihr nämlich den Challenge-Mode sowie unzählige versteckte Charaktere freischalten, die sich später in den Multi-



○ Jagdsaison eröffnet: In diesem Level des Challenge-Mode nehmt ihr es mit einer Horde wild gewordener Enten auf. Die doppelte Uzi kommt einem hierbei sehr gelegen.



○ Der Story-Modus kann wahlweise auch zu zweit in kooperativer Manier durchgespielt werden.





○ Zombies lassen sich nur dann endgültig aus dem Weg räumen, wenn ihr sie mit einem gezielten Schuss enthauptet.



○ Bei vier Spielern und einigen aktivierten Bots kommt der größte Spielspaß auf. Ein großer Fernseher-Bildschirm ist hierbei jedoch dringend anzuraten.

player-Schlachten als Bots einsetzen oder als Spielfigur anwählen lassen. Während ihr im Challenge-Mode innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits eine bestimmte Anzahl an Feinden über den Haufen schießen müsst, erwarten euch im Arcade-Mode die Genre-typischen Variationen wie Deathmatch, Capture The Bag, Escort oder Last Man Standing. Bis zu vier Spieler können hierbei per Multitap2 gegeneinander antreten. In den größeren Arenen lassen sich zudem bis zu zehn Computer-gesteuerte Bots aktivieren.

Reichhaltiges Arsenal

Passend zur jeweiligen Epoche stößt man in den verschiedenen Levels auf die entsprechenden Waffengattungen. Während ihr in den Fünfzigern noch mit doppelläufiger Schrotflinte und Tommy-Gun in den Kampf zieht, stehen euch im Jahre 2035 die verschiedensten Hi-Tech-Waffen zur Verfügung. Manche der Knarren haben zudem eine Zweitfunktion, die weitaus durchschlagender ist, jedoch auch mehr Munition ver-

pulvert. In den Multiplayer-Modi müsst ihr jedoch nicht zwingend auf ein vorgegebenes Set an Waffen zurückgreifen, sondern könnt auch selbst bestimmen, welche Kanonen in den Matches zugelassen sind. Darüber hinaus lassen sich mit dem Map-Maker eigene Level kreieren und auf Memory Card abspeichern. Sobald das leicht zu erstellende Grundgerüst fertig ist, könnt ihr Waffen und andere Pick-Ups in den Räumen und Gängen verteilen und sogar die Lichtverhältnisse den eigenen Wünschen anpassen. Verschiedene Textur-Sets verleihen den selbstgezümmerten Schlachtfeldern immer andere Gesichter.

Technischer Durchschnitt

Trotz aller gegebenen Freiheiten bei der Konfiguration des Controllers hat das Steuerungssystem neben der fehlenden Mausunterstützung einen weiteren entscheidenden Nachteil: Man ist nicht in der Lage zu springen. Fensterscheiben lassen sich zwar beispielsweise kaputt schießen, ein Hindurchspringen durch das "geöffnete" Fenster ist

jedoch nicht möglich. In optischer Hinsicht reißt einen TimeSplitters nicht vom Hocker. Die Texturen sind an manchen Stellen viel zu steril und eintönig, an anderen dafür wieder ziemlich lebendig und farbenfroh gestaltet. Die Framerate bleibt auch bei vier Spielern größtenteils flüssig; nur in großen Räumen fängt's gelegentlich dezent an zu ruckeln. In puncto Sound hingegen werden eure Ohren mit witzigen Sprachsamples, sehr authentisch klingenden Schussgeräuschen und atmosphärischen Musikstücken belohnt.

FAZIT

Leider macht TimeSplitters insgesamt einen leicht überhasteten Eindruck - kein Intro, kein Abspann und ein Story-Modus, der gar keine Story zu bieten hat. Gerade in den Single-Player-Modi hätte man aus der Sci-Fi-Thematik weit mehr herausholen können. Wer überwiegend im Alleingang durch düstere Gänge schleichen möchte, kann von diesem "auf Konsole getrimmten" Ego-Shooter daher getrost die Finger lassen, zumal auch die Intelligenz der Bots nicht unbedingt Nobelpreis-verdächtig ist. Im Mehrspieler-Modus jedoch wird's um einiges spaßiger, da der Spieler hier von der automatischen Zielfunktion immens profitiert. Unzählige Bots, Waffen und Konfigurationsmöglichkeiten sorgen in geselliger Runde für Kurzweil - dank Level-Editor auch über mehrere Wochen hinweg. Wer eher auf PC-typische Ego-Shooter steht, sollte jedoch auf Unreal Tournament warten.

POSITIV

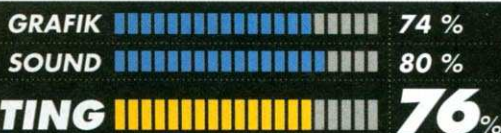
- unzählige Charaktere und Waffen
- atmosphärische Soundkulisse
- Level-Editor

NEGATIV

- hoher Schwierigkeitsgrad
- unvoreilhaftes Zielsystem
- schwacher Story-Modus

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Eidos Interactive
Entwickler	Free Radical Design		
Preis	ca. 119,- DM	Erhältlich ab	sofort



○ Harter Einsatz: Manche Gegner verstecken sich feige hinter Holzkisten und bewerfen euch mit Handgranaten.



Toni Opl

READY 2 RUMBLE

Boxing: Round 2



Afro Thunder und Konsorten gehen in die zweite Runde. Diesmal mischt auch die Prominenz tatkräftig mit.



Manche Kämpfer verwenden doch etwas unkonventionelle Block- und Schlagtechniken.



Beim Hanteltraining ist vor allem korrektes Timing gefragt.



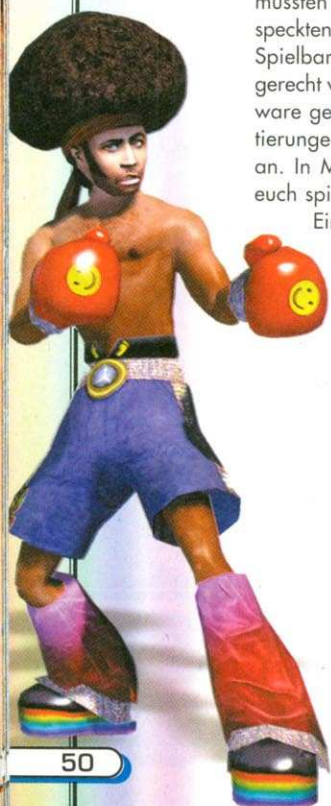
Moonwalker: Michael Jacksons Siegerpose muss man einfach gesehen haben.

Midway ist dafür bekannt, stets erstklassige Umsetzungen erfolgreicher Spielhallen-Kracher für heimische Konsolen zu verwirklichen. Im Falle von Hydro Thunder oder auch Ready 2 Rumble Boxing jedoch mussten PlayStation-Besitzer mit "abgespeckten" Versionen Vorlieb nehmen, deren Spielbarkeit dem Original nicht mehr gerecht wurde. Dank der neuen Sony-Hardware gehören solch zweitklassige Konvertierungen nun endlich der Vergangenheit an. In Midways neuestem Werk erwarten euch spielerisch wie auch optisch keinerlei Einschränkungen.

Alte (Box-)Schule

In Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 wurde das Spielprinzip des Vorgängers unverändert übernommen. Nach wie vor könnt ihr mittels der Action-Buttons des Controllers je zwei hohe und zwei tiefe Schläge austeilen. In Verbindung mit dem Steuereck oder dem Analog-Stick ergibt sich eine Vielzahl unterschiedlicher Jabs, Punches, Uppercuts sowie einige spektakuläre, vom Repertoire des jeweiligen Boxers beziehungsweise der Boxerin abhängige Spezialangriffe. Mit den beiden R-Tasten werden Kopf und Oberkörper vor feindlichen Angriffen geschützt. Für

besonders harte Treffer, die ihr beim Kontrahenten landet, erhaltet ihr nacheinander die Buchstaben R-U-M-B-L-E. Sobald das Wort komplettiert ist, könnt ihr durch Betätigen beider Block-Buttons den Rumble aktivieren, wodurch euer Kämpfer um einiges flinker wird und kräftigere Schläge verteilen kann. Außerdem könnt ihr hierbei mittels einer einfachen Tastenkombination eine vernichtende Serie von aufeinanderfolgenden Punches auf den Gegner niederprasseln lassen, die diesen mit großer Wahrscheinlichkeit auf die Bretter schickt. Neu in Round 2 ist, dass man die Rumble-Energie nun bis zu dreimal aufladen kann. Aktiviert ihr dann den Rumble-Move, so wird der Kontrahent



Howdy: "Wild" Corley kämpft stilecht mit spitzen Stiefeln, Hosen aus Kuhfell und Cowboy-Hut.

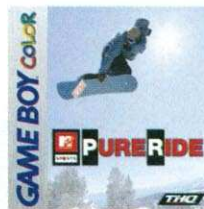


Ring-Anouncer Michael Buffer hat es in Round 2 gründlich satt, immer nur am Rand des Geschehens agieren zu können. Deshalb mutiert er kurzerhand zum ultimativen Rumbleman.

what goes up...



beyond sport



THQ
WWW.THQ.DE



Features der PlayStation-Version: ■ Erlebe die totale Freiheit, die dir eine gigantische Bergwelt mit frei wählbaren Abfahrtsrouten bietet ■ Kreiere deinen eigenen Berg mit deiner ganz persönlichen Wunsch-Strecke ■ Exklusiver Stunt-Modus und unzählige Trick Combos ■ Neue Half-Pipe-, Big Air- & Slopestyle Events ■ 4 Profi-Fahrer und 20 authentische Boards führender Hersteller ■ MTV Killer-Soundtrack mit einigen der coolsten Bands

MTV Sports names, trademarks, and logos and all related titles and logos are trademarks of MTV Networks, a division of Viacom International Inc. Game and Software exclusively licensed and published by THQ Inc. MTV Sports: Pure Ride is a trademark of THQ Inc. Radical Entertainment and its logo are trademarks of Radical Entertainment Ltd. Game and Software © 2000 THQ Inc.  and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo®, Game Boy™ are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.



○ Shaq-Attack: Der Basketballer verfügt dank seiner langen Arme über eine unglaubliche Schlagreichweite.

mit einem deftigen Uppercut in hohem Bogen aus dem Ring befördert, was euch einen eindeutigen Sieg beschert. Erstmals wirken sich nun auch die ulkigen Provokationen, welche die Kämpfer per Tastendruck vom Stapel lassen, auf eure Rumble-Energie aus. Je nach Geste erhaltet ihr für erfolgreiches Anflachsen des Gegenübers ein oder zwei Buchstaben.

Charmant und witzig

Markenzeichen der Ready 2 Rumble-Serie sind zweifelsohne die überproportionierten, beinahe schon cartoonhaften Charaktere, die dem Spiel mit ihrer urkomischen Mimik und Gestik einen unbeschreiblichen Charme verleihen. Dank der Grafikpower der PS2 erlebt ihr die Prügelknochen nun in einer überragenden optischen Pracht. Keine Ecken, keine Kanten, mittels Softskinning-Technologie sind nicht einmal die Polygonübergänge an den Gelenken mehr sichtbar - jede Figur wirkt wie aus einem Guss. Satte 23 Haudegen gibt es in Round 2 zu bestaunen. Von den bekannten Draufgängern haben es deren zehn in das Sequel geschafft. Dazu zählen beispielsweise der Disko-König Afro Thunder, Jet "Iron" Chin, Boris "The Bear" Knockimov und das Schwergewicht Butcher Brown. Unter den neuen Charakteren tummeln sich

neben einigen fiktiven Personen wie der wuchtigen Mama Tua oder dem Punk-Rocker Freak E. Deke auch real existierende Persönlichkeiten. An der Seite von Michael "The King of Pop" Jackson und dem Starspieler der LA Lakers, Shaquille O'Neall, hat selbst US-Präsident Clinton einen Gastauftritt in Ready 2 Rumble: Round 2.

Geballte Arcade-Power...

...erwartet euch im gleichnamigen Modus, wo es sich in zwölf Stages bis zum finalen Endgegner durchzuschlagen gilt. Spielt ihr diesen Modus stets mit einem anderen Charakter durch, so dürft ihr nach jedem Durchgang einen der bisher versteckten Bonus-Fighters in eurer Kämpferriege willkommen heißen. Stellt man in den Options die Anzahl der Knockdowns pro Match auf "1", so lässt sich diese Aufgabe auch relativ schnell bewerkstelligen. Wesentlich umfangreicher und zeitintensiver gestaltet sich der Meisterschaftsmodus, in dem ihr einen der bisher anwählbaren Boxer vom Schlappschwanz zum



○ Diese "gut bebaute" Schönheit fungiert als Aerobic-Trainerin. In Parapa-Manier müsst ihr vorgegebene Tastenkombinationen drücken.

absoluten Champion "hochpushen" müsst. Auf einem vorgegebenen Terminplan könnt ihr erkennen, an welchen Tagen jeweils Preis- oder Titelfkämpfe angesetzt sind. Die Zeit zwischen den Fights könnt ihr für intensives Training nutzen, um die Eigenschaften und Fähigkeiten eures Schützlings auf Vordermann zu bringen. Mit zahlreichen Mini-Spielchen wie Seilspringen, Aerobic oder Übungen am Sandsack könnt ihr Stärke, Ausdauer, Stehvermögen, und Schnelligkeit konsequent ausbauen und so eine ultimative Kampfmaschine heranzüchten, damit ihr euch nach der finalen Auseinandersetzung endlich den verdienten Champion-Gürtel umschnallen dürft.

FAZIT

Trotz der aberwitzigen Charaktere, der übertriebenen Schlaggeräusche und der teilweise nicht ganz regelgerechten Angriffsmethoden der Kämpfer ist Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 weitaus unterhaltsamer als alle für die PSone bisher erhältlichen, auf Realismus getrimmten Genre-Kollegen. Nahezu alle Schwächen des Vorgängers wurden im zweiten Teil komplett ausgemerzt: So habt ihr es nun mit "schlaueren" CPU-Gegnern zu tun, die sich nicht allesamt mit ein und demselben Angriff k.o. schlagen lassen. Der überarbeitete Karriere-Modus ist ebenfalls um einiges ausgereifter als im Original. Einen Knackpunkt hat allerdings auch Round 2: Versierte Zocker könnten sich aufgrund des fehlenden spielerischen Tiefgangs - für Games dieser Art nun mal typisch - schnell langweilen. Für Gelegenheitsspieler und Konsolenneulinge hingegen stellt es einen idealen Einstiegstitel dar, der dank Mehrspieler-Turnier auch in geselliger Runde einen Heidenspaß macht.

POSITIV

- große Kämpferriege
- rundum verbessert
- 50/60 Hz-Option

NEGATIV

- keine zusätzlichen Spielmodi
- geringe Langzeitmotivation

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Beat'em Up	Hersteller	Konami of Europe
			www.konami-europe.com
Entwickler	Midway		
Preis	ca. 119,- DM	Erhältlich ab	sofort



○ "Big" Willy Johnson landet einen harten Treffer und erhält dafür einige Rumble-Buchstaben.

GRAFIK 82 %

SOUND 83 %

RATING **81 %**



SPIDER-MAN[®]



89%



86%



85%



85%



84%



Note 1

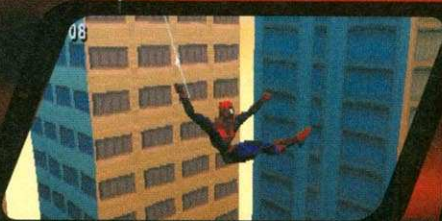


DIE COMIC-SERIEN
JEDEN MONAT NEU
BEI MARVEL DEUTSCHLAND
www.marvel.de

*"Eine überragende
Comic-Umsetzung."*

Fabian Döhla
PlayFun 10/00

Ein SPIEL FESSELND



Wie ein SPINNENNETZ

Screenshots von der Sony PlayStation[®]-Spielekonsole.



www.activision.de



MARVEL und SPIDER-MAN: TM und © 2000 Marvel Characters, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. © 2000 Activision, Inc. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert von Nintendo. Nintendo, Game Boy[™], Game Boy Color and are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.

Dezember 2000

6 MARK

DVD VISION

DVD VISION

NEU

Ab 14.12.00
am Kiosk

Tests **Gladiator**
Home-Cinema
News **Emotionen**
Leidenschaft **Charts**
Sound
US-DVDs **Hollywood**



Deutschlands **neues**
großes **DVD-Magazin**
ab 14.12.00 am Kiosk

DVD VISION von CyPress www.cypress.de

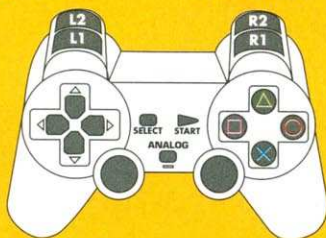


Jan Urban

Tipps & Tricks

inFormation

- =rechts
- =links
- =oben
- =unten
- =Quadrat
- X=Kreuz
- =Kreis
- △=Dreieck



Eine kleine Anmerkung gleich zum Anfang der PlayTips-Seiten: Falls zwischen den Tastenkombinationen ein „+“ steht, bedeutet das, dass Ihr alle folgenden Tasten gedrückt halten solltet. Trennt ein „ „ „ die Tastenfolge, solltet ihr diese eine nach der anderen eingeben.

INHALT 12/2000

PSone	
Alien Die Wiedergeburt	56
Crash Team Racing	59-60
Croc 2	56
Medal of Honor Underground	55
MTV Sports Skateboarding	55
R/C Stunt Copter	55
Syphon Filter 2	56
Tomb Raider Die Chronik	56
Vigilante 8	60
WCW Backstage Assault	59-60
WWF SmackDown! 2 Know Your Role	55
PlayStation2	
Armored Core 2	57
Dynasty Warriors 2	57
ESPN International Track & Field	59
Madden NFL 2001	57
Midnight Club Street Racing	59
Ready 2 Rumble Boxing Round 2	61-62
Silpheed The Lost Planet	58
SSX Snowboarding	61-62
Summoner	57
TimeSplitters	58
X Squad	58

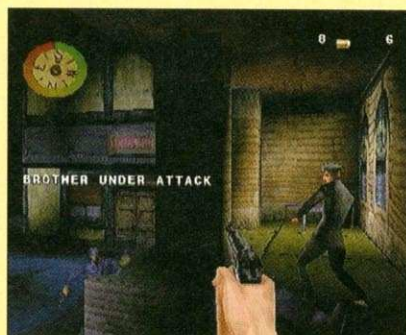
Gamebuster Codes 63-66

Action Bass, Army Men 3D, Beatmania, Colony Wars Red Sun, Dave Mirra's Freestyle BMX, Destruction Derby Raw, Dune 2000, Eagle One Harrier Attack, ECW Anarchy Rulz, FIFA 2001, Hugo auf der Suche nach dem kikirianischen Sonnenstein, Jackie Chan's Stuntmaster, Medal of Honor Underground, Mille Miglia, MoHo, MTV Sports Skateboarding, MTV Sports Snowboarding, Muppet Race Mania, R/C Stunt Copter, Radikal Bikers, Railroad Tycoon II, Rollage Stage II, SaGa Frontier 2, Speedball 2100, Street Skater 2, Theme Park World, Tom Clancy's Rainbow Six, Tombil2, Urban Chaos, Vigilante 8

Player's Guide

Medal of Honor Underground 67-78

Medal of Honor: Underground



DreamWorks Interactive Infos

Gebt "DWIECRANS" als Code ein.

Programmierer-Fotos

Tippt "MOHUEQUIPE" als Code ein

Cartoon-Galerie

Um diese nette Galerie anzuschauen, müsst ihr "MOHDESSINS" als Code eingeben.

R/C Stunt Copter

Value Series

Alle Level freigeschaltet

Gebt im Titelschirm ○, ○, ○, ○, △, X, □, ○ ein. Alle Levels sind nun anwählbar. Viel Spaß beim Abheben!

Alle Helikopter (Alles Gold)

Tippt im Titelschirm ○, ○, ○, ○, △, X, □, ○ ein. Ein kurzer Satz bestätigt die Eingabe. Alle Helis stehen jetzt bereit.

Mega-Punkte

Wenn ihr L2, R2, L1, R1, ○, △, ○, ○ im Titelschirm eintippt, erhaltet ihr jede Menge Punkte!

Abspann anschauen (witzig!)

Geht ins Optionsmenü und gebt ○, ○, ○, ○, X, □, △, ○ ein. Unter dem Punkt Muuhyie, kann jetzt der sehenswerte Abspann angewählt werden.

WWF SmackDown! 2 - Know your role

Geheime Wrestler

Spielt euch durch die komplette Saison und erfüllt die untenstehenden Bedingungen, um den entsprechenden Wrestler freizuschalten:



Shawn Michaels

Gewinnt beim WWF Judgment Day (dort wo Shawn Michaels Gast ist). Außerdem müsst ihr gegen ihn beim Iron-Judgment Day Match bestehen.

Stone Cold

Gewinnt beim WWF Backlash



MTV Sports Skateboarding

Cheat-Modus

Gebt als euren Spielernamen "PAS-WRD" ein, um alle Boards, Parks und Outfits freizuschalten.





Tomb Raider - Die Chronik

Alle Waffen, unendlich Munition und Medikits

Geht ins Inventar Menü und scrollt solange, bis ihr das "Kleine Medikit" erreicht. Lasst diese Auswahl im Bild stehen und drückt dann L1 + L2 + R1 + R2 + O. Nun verfügt ihr über alle Waffen, unendlich Munition sowie Medikits.



Alle Gegenstände

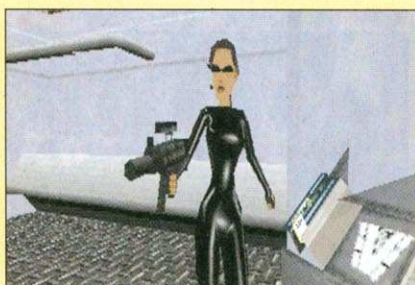
Geht ins Inventar Menü und scrollt solange bis ihr das "Große Medikit" erreicht. Lasst diese Auswahl im Bild stehen und drückt dann L1 + L2 + R1 + R2 + O.

Ihr habt nun alle Gegenstände in eurem Rucksack.



Videosequenzen ansehen

Haltet im Hauptmenü Select + R2 gedrückt, um euch die Videosequenzen von Tomb Raider - Die Chronik anzuschauen.



Alien Die Wiedergeburt

Cheat-Modus

Tippt im Hauptmenü O, O, O, O, O, R2 ein. Ein neuer Menüpunkt namens "Cheat" erscheint. In diesem Menü könnt ihr nun alle Waffen, Levels, einen God-Mode usw. auswählen bzw. einschalten.



Research-Modus

Gebt im Hauptmenü □, O, O, O, O, R1 ein, um den geheimen Research-Modus freizuschalten.

Syphon Filter 2

Classic

Mission überspringen

Pausiert das Spiel und markiert dann den Menü-Punkt „Karte“. Drückt jetzt gleichzeitig O, L2, O, □, X: Habt ihr den Code korrekt eingegeben, hört ihr einen brummenden Sound zur Bestätigung. Schaut nun im Optionsmenü unter dem Punkt Cheats nach, um das Level zu überspringen.



Superagenten-Modus

Pausiert das Spiel und markiert dann den Menü-Punkt „Waffen“. Drückt jetzt gleichzeitig L2, Select, O, □, X. Habt ihr den Code korrekt eingegeben, hört ihr einen brummenden Sound zur Bestätigung. Schaut nun im Optionsmenü unter dem Punkt Cheats nach, um den Super-agenten-Modus einzuschalten.

Croc 2

Classic



Unendlich Kristalle

Geht zum Titelschirm und haltet L1 gedrückt und gebt währenddessen die folgende Kombination ein:

□, □, O, O, O, O, O, O.

Nun startet ein neues Spiel und drückt X, während ihr R2 gedrückt haltet. Wiederholt diesen Vorgang so oft Ihr wollt!

Trampolin Gobbo

Ein Gobbo im Sailor Village fordert Croc heraus, höher als er selbst zu springen. Um das zu schaffen, müsst Ihr Euch direkt neben das Trampolin mit dem springenden Gobbo stellen und zweimal X drücken. Nun drückt ihr während ihr in der Luft und bereit seid, auf den Boden zu stampfen, ein weiteres Mal X, um einen wirklich hohen Sprung auszuführen.

Cheat-Menü

Haltet im Titelschirm L1 gedrückt und tippt anschließend △, O, O, O, □, O, O, O, O ein.

Startet dann wie gewohnt ein neues Spiel und schaltet daraufhin in den Pause-Modus. Drückt jetzt gleichzeitig L1 + L2 und das Cheat-Menü erscheint! Hier verändert ihr die Gegenstände in Crocs Rucksack oder wählt einen anderen Level aus.





Dynasty Warriors 2

PlayStation2

Alle Charaktere

Gebt im Titelschirm □, □, L1, L2, R1, R2, □, □ ein, um alle 19 versteckten Generäle freizuschalten.



Alle Shu Generäle

Auch der folgende Cheat wird direkt im Titelschirm eingegeben. Mit der Tastenkombination □, R1, R1, R1, R1, R2, R2 schaltet ihr alle Shu-Generäle frei.



Editor Modus

Gebt L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1 im Titelschirm ein, um den Editor-Modus freizuschalten.

BGM-Test Option

Gebt im Titelschirm schnell R1, R1, R2, R2, L1, L1, L2, L2 ein, um die BGM Test-Option freizuschalten.



Summoner

PlayStation2

Versteckte FMV-Sequenz

Wählt die Option "Credits" aus und drückt dann auf X, während die Namen der Programmierer über den Schirm laufen. Ihr bekommt nun ein geheimes Video zu sehen.



Chinese Chef

Beendet das 1970iger Chinesenlevel im Story-Modus auf dem einfachen Schwierigkeitsgrad, um Chinese Chef im Arcade-Modus freizuschalten.

Badass Cyborg

Schafft ihr es, das 2005 Cyberden Level im Story-Modus auf einfachem Schwierigkeitsgrad zu beenden, bekommt ihr zur Belohnung Badass Cyborg.

Armored Core 2

PlayStation2



Ego-Perspektive

Haltet während eines Spiels C + □ + Start gedrückt. Armored Core 2 pausiert nun automatisch und bleibt solange im Pause-Modus bis ihr wieder Start drückt. Euch steht nun die neue Kameraperspektive zur Verfügung.

Madden NHL 2001

PlayStation2

PSone

Touchdown Freudentänze

Haltet eine der folgenden Tastenkombinationen gedrückt, um nach einem erfolgreichen Touchdown die entsprechende Jubelsequenz auszuführen.



Hüftenstoß

L1 gedrückt halten + □

Jump Spike

L1 gedrückt halten + O.



Dankgebet

L1 gedrückt halten + Δ

Spike Football

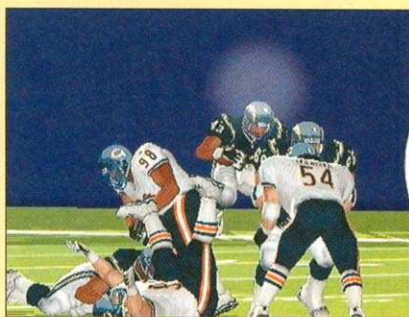
L1 gedrückt halten + X

Schulter-Shake

L1 gedrückt halten + R1

Slam Dunk

L1 gedrückt halten + R2





X Squad

PlayStation2

Private Rang

Gebt im Titelschirm □, O, Δ ein und startet ein neues Spiel. Ihr befindet euch nun mit Michaels inkl. 9mm Pistole und 99 Magazinen am Anfang des Spiels.

Sergeant Rang

Tippt den folgenden Code im Titelschirm ein, um mit Taylor und einer M82 ein neues Spiel zu starten. Δ, O, □



Lieutenant Rang

Für diesen militärischen Rang müsst ihr im Titelschirm R1, L2, L1, R2 eingeben und dann ein neues Spiel starten. Ihr habt nun ein Level 2 shield, kein Gewichtslimit und jede Menge Waffen.



Captain Rang

Auch dieser Cheat wird im Hauptmenü eingetippt. Gebt R1, O, L1, Δ, R2 ein und startet ein neues Spiel, um gleich von Anfang an mit der M82, einer 9mm Pistole und einem Radar zu starten.

Major Rang

Dieser Rang verschafft euch einen Level 3 Sensor, eine M82, kein Gewichtslimit und unendlich Munition. Tippt dafür im Hauptmenü L2, □, R2,



Δ, L1, O, R1 ein und startet ein neues Spiel

Colonel Rang

Gebt im Hauptmenü Δ, □, O, □, Δ, O ein und startet ein neues Spiel. Ihr habt nun einen Level 3 Schild, ein Level 3 Sensor als auch genügend Waffen zur Verfügung.



General Rang

Tippt im Hauptmenü L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2 ein um ein Spiel mit Radar, keinem Gewichtslimit und allen Waffen zu starten.

Meister des X Squad

Wieder im Hauptmenü wird auch dieser Code eingegeben. Tippt für jede Menge Waffen, Radar, Level 3 Schild und Sensor einfach O, O, O, O, Δ, □, □, □, □; ein.



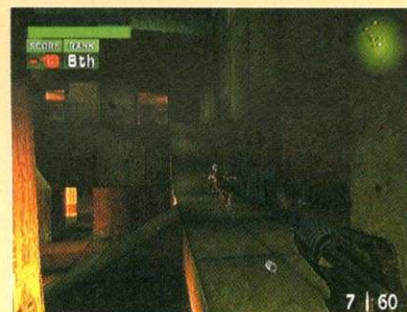
TimeSplitters

PlayStation2



Neue Charaktere und Levels

Beendet die ersten drei Levels im Story-Modus, um die Levels Chemical Plant, Planet X und The Village freizuschalten. Außerdem sind jetzt noch Dr. Seth Graven, Dr. Katje Nadir, Fingers McKenzie, Ravelle Velvet, Sebastian Photon und Angel freigeschaltet.



Silpheed: The Lost Planet

PlayStation2



Alle Waffen

Gebt ihr das Passwort "XACALITE" ein, startet ihr das erste Level mit allen neun Waffen.



ESPN International Track&Field

PlayStation2



Metallische Haut

Gibt eines der untenstehenden Passwörter als euren Namen ein, um die Athleten in der entsprechenden metallischen Farbe erscheinen zu lassen.

Passwort Athletenfarbe

MONTREAL	Gold
SYDNEY	Silber
HELSINKI	Bronze
ROMA	Kupfer
MOSCOW	Cream
L.A	Blau
MUNICH	Aluminium
MEXICO	Grün
TOKYO	Rot
ATHENS	Grau
ATLANTA	Orange
SEOUL	Lila

Midnight Club: Street Racing

PlayStation2

Fahrzeuge aus Smuggler's Run fahren

Steckt eine Memory-Card mit einem Spielstand von Smuggler's Run in eure PS2 und startet ein Spiel. Ihr könnt nun mit einem Rennbuggy durch die Straßen brettern.



WCW Backstage Assault

play CheatCard page 1

Geheime Wrestler



3 Count Team freischalten

Um die drei Wrestler dieses Teams freizuschalten, müsst ihr im TV-Media Center euren Gegner mit einem TV bewusstlos schlagen.

Kronik (Brian Adams und Bryan Clark) freischalten

Zündet euren Gegner bei einem Match im Block an, um die beiden Extra Wrestler Brian Adams und

Bryan Clark freizuschalten.

La Parka freischalten

Um La Parka freizuschalten, müsst ihr euren Widersacher mit einem Stück Stahl in der Truck-Area umhauen.

Medusa freischalten

Zettelt einen Kampf in der Damentoilette während eines Hardcorematches an.



Mike Awesome freischalten

Werft euren Gegner über eine Couch

>>>>>

Crash Team Racing

Classic play CheatCard page 1

Wer glaubt „Naughty Dog“ hat nur die acht standard Charaktere ins Spiel integriert, der irrt. Befolgt ihr die nachfolgenden Tips, gesellen sich schnell weitere heiße Fahrer zu eurem Renn-Team.

Als Ripper Roo spielen

Um mit dem Psycho-Hund Ripper Roo auf die Piste zu gehen, müßt ihr den roten „Gem-Cup“ gewinnen.



Als Papu Papu spielen

Ihr schaltet den lustigen Papu Papu



frei, indem Ihr den grünen „Gem-Cup“ gewinnt.

Als Komodo Joe spielen

Sobald ihr den blauen „Gem-Cup“ gewonnen habt, ist Komodo Joe verfügbar.

Als Pinestripe spielen

Pinestripe gesellt sich zu eurer Fahrer-Elite, nachdem ihr den gelben „Gem-Cup“ erfolgreich beendet habt.

>>>>>

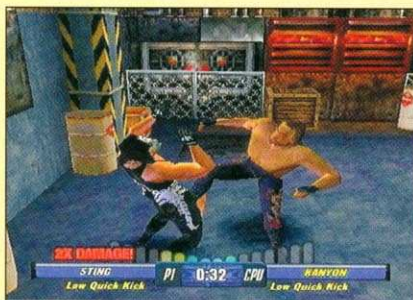


CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

WCW Backstage Assault

play CheatCard page 2

oder einen Tisch, während ihr in der geheime Area des Block-Levels kämpft.



Lance Storm, Mike Awesome, Lt. Loco, Doug Dillinger freischalten

Beendet einfach die komplette Hardcore-Challenge auf dem einfachen Schwierigkeitsgrad, um diese Extra-Wrestler freizuschalten.

Media Center

Diesen besonderen Bereich schaltet ihr

wie folgt frei: Gewinnt den Hardcore-Titel und bestreitet dann während des laufenden Turniers ein Match im Media-Center. Habt ihr diese Kriterien erfüllt, wird das neue Kampfareal freigeschaltet.



Parkhaus

Gewinnt den Hardcore sowie den U.S.-Titel. Startet dann das World Heavyweight Turnier, bei dem ihr unter anderem ein Match im Parkhaus bestreitet. Sobald dort ein Kampf stattgefunden hat, ist dieses neue Areal auch in allen anderen Spielmodi verfügbar.

Vigilante 8

Classic

Das Actionpiel von Activision birgt einige interessante Geheimnisse! Die nachfolgenden Codes gebt ihr im Passwort-Bildschirm ein.



I WILL NOT DIE

Ihr seid von nun an unverwundbar.

DEADLY MISSILE

Die zielsuchenden Raketen haben eine höhere Durchschlagskraft.

GO SIGHTSEEING

Ihr stoßt auf keine Gegner im Arcade-Modus.

REDUCE GRAVITY

Wie auf dem Mond: Geringe Schwerkraft erschwert das Fahren.

HARDEST OF ALL

Der Experten-Modus wird freigeschaltet.



MONSTER WHEELS

An eure Trucks werden riesige Räder montiert.

SEE ALL MOVIES

Mit diesem Trick schaltet ihr alle Videosequenzen im Status-Bildschirm frei. Mit dem X-Button aktiviert ihr ein Video.

Crash Team Racing

Classic

play CheatCard page 2

Als häßlicher Crash spielen

Um eine häßliche Kopie des süßen Crash mit kaputten Zähnen und schrägen Augen zu aktivieren, müßt ihr den lila „Gem-Cup“ gewinnen.



Als N.Trophy spielen

Schlagt alle vorgegebene Zeiten jeder Strecke im „Time-Trial-Modus“. Gelingt euch dieses knifflige Unterfangen, wird N.Trophy anwählbar.



Neue Battle-Arenen

Neue Schlachtfelder für den tollen Mehrspieler-Modus erhaltet ihr, wenn ihr den Arcade-Modus auf allen drei Schwierigkeitsgraden siegreich beendet





CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

PlayStation2

play CheatCard
page 1

Freak E. Deke freischalten

Beendet den Arcade-Modus, um Freak E. Deke freizuschalten.

Michael Jackson freischalten

Beendet den Arcade-Modus zweimal, um Michael Jackson freizuschalten.



Box as G.C. Thunder freischalten

Um diesen witzigen Boxer zu erhalten, müsst ihr den Arcade-Modus dreimal durchspielen.

Wild "Stubby" Corley freischalten

Für den wilden Stubby müsst ihr den kompletten Arcade-Modus insgesamt viermal beenden.

Shaquille O'Neal freischalten

Schafft ihr es, den Arcade-Modus fünfmal durchzuspielen, könnt ihr diesen bekannten Basketballer spielen.

Freedom Brock freischalten

Nach fünf kommt sechs, also spielt den Arcade-Modus sechsmal hintereinander durch, um Zugriff auf Freedom Brock zu erhalten.



>>>>

SSX Snowboarding

PlayStation2

play CheatCard
page 1

Cheat Modus

Haltet im Options-Menü L1+L2+R1+R2 gedrückt und gebt dann O, O, O, O, X, O, Δ, □ ein, um alle Kurse, Fahrer, Boards und Outfits freizuschalten. Übrigens: Bei korrekter Eingabe bekommt ihr einen Jingle zu hören.



Maximale Boarder Attribute

Diesen Cheat ebenfalls im Options-



Menü mit gedrückten L1+L2+R1+R2 Tasten eingeben. Mit der Kombinationen X, X, X, X, X, X, X, □, macht ihr jeden Boarder zum Superstar. Ihr könnt nun nämlich alle Attribute, wie ihr gerade Lust habt, verändern.

Strecken-Tipps

Haltet im Options-Menü L1+L2+R1+R2 gedrückt und tippt O, X, O, X, O, X, O, X, ein, um Tipps zu einer Strecke eurer Wahl zu erhalten. Dies kann oft sehr nützlich sein,

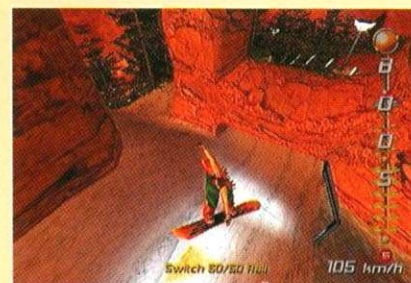
bevor ihr euch auf eine der halsbrecherischen Strecken stürzt.

Mercury City Meltdown Strecke

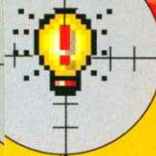
Gewinnt eine Medaille auf dem Elysium Alpen Kurs, um die Mercury City Meltdown Strecke freizuschalten.

Mesablancia Strecke

Schafft ihr es, auch eine Medaille auf dem Mercury City Meltdown Kurs zu ergattern, werdet ihr mit dieser neuen Strecke bedient.



>>>>



✂ CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

PlayStation2

play CheatCard page 2



Bill Clinton freischalten

WOW: Sogar mit dem Präsidenten steigt ihr in den Boxring! Der gute Bill steht euch aber erst zur Verfügung, wenn ihr den Arcade-Modus neunmal durchgespielt habt.

Die First Lady Hillary Clinton

Nach dem zehnten Durchspielen des Arcade-Modus steht euch die First Lady zur Verfügung.



Rocket freischalten

Beendet den Arcade-Modus insgesamt siebenmal, um diesen neuen Kämpfer freizuschalten.

Box as Robox Rese-4 freischalten

Spielt den Arcade-Modus achtmal durch, um mit diesem lustigen Roboter in den Ring zu ziehen.

Champion Outfit

Beendet ihr den Championship-Modus, erhaltet ihr Zugriff auf neue Outfits.



SSX Snowboarding

PlayStation2

play CheatCard page 2

Tokyo Megaplex Strecke

Um diese Strecke freizuschalten, müsst ihr auf der Mesablanca Strecke Edelmetall gewinnen.

Aloha Ice Jam Strecke

Schliesst auf der Tokyo Megaplex Strecke erfolgreich mit einer Medaille ab, um diesen Bonus-Kurs freizuschalten.



Mit Jurgen spielen

Gewinnt eine Goldmedaille auf irgendeinem Kurs, um diesen Bonus-Boarder freizuschalten. Mit JP spielen

Gewinnt zwei Goldmedaillen bei einer frei wählbaren Disziplin.

Mit Zoe spielen

Für diesen Spieler müsst ihr schon drei goldene Medaillen gewinnen.

Mit Hiro spielen

Für Hiro müsst ihr euch schon ein wenig anstrengen, denn nur, wenn ihr vier goldene Medaillen gewinnt, könnt ihr diesen Boarder anwählen.



Running Man Modus

Mal was ganz anderes: Wenn ihr im Options-Menü L1+L2+R1+R2 gedrückt haltet und dann □, △, ○, X, □, △, ○, X eingibt, rennt euer Boarder den Berg hinunter anstatt zu fahren! Unbedingt mal ausprobieren.



GAMEBUSTER- UND XPLODERCODES

Diese Codes wurden mit dem Xploder herausgefunden, sollten aber auch auf dem Gamebuster funktionieren. Ihr findet den Xploder und Gamebuster in jedem gutsortierten Fachhandel. Die folgenden Codes wurden freundlicherweise von GBs-Paradise/Blaze zur Verfügung gestellt. Mehr Infos & News rund um den Xploder findet ihr auf der Homepage www.blaze.de

Vigilante 8

Alle Level freigeschaltet
.....3008 394C 0009
Arcade-Modus freigeschaltet
.....3008 2A28 0001
Unendlich Leben
.....D002 B7EC FFFF
.....3002 B7F0 0000
Leben nehmen zu
.....D002 B7EC FFFF
.....8002 B7EC 0001
Alle Frösche gefunden
(Drücke L1 & L2)
.....D008 17EE FAFF
.....3007 C530 0005
Habe 25 Münzen gefunden
(Drücke R1 & R2)
.....D008 17EE F5FF
.....3009 09F2 0019

SaGa Frontier 2

Unendlich Gegenstände
.....5000 4002 0000
.....3001 009D 00FF
Habe gesamte Techniken
.....5000 1F01 0000
.....3001 003C FFFF
Unendlich Gesundheit
.....5000 1F70 0000
.....8001 040C 03E7
Unendlich LP
.....5000 1F70 0000
.....8001 0410 FFFF
Unendlich WP
.....5000 1F70 0000
.....8001 0414 FFFF
Unendlich SP
.....5000 1F70 0000
.....8001 0418 FFFF
Maximale Muay Thai-Technik-Level
.....5000 1F70 0000
.....3001 041D 00E3
Maximales Schwert-Technik-Level
.....5000 1F70 0000
.....3001 041E 00E3
Maximales Axt-Technik-Level
.....5000 1F70 0000
.....3001 041F 00E3
Maximales Stab-Technik-Level
.....5000 1F70 0000
.....3001 0420 00E3

Maximales Speer-Technik-Level
.....5000 1F70 0000
.....3001 0421 00E3
Maximales Pfeil-Technik-Level
.....5000 1F70 0000
.....3001 0422 00E3
Maximales Holz-Technik-Level
.....5000 1F70 0000
.....3001 0423 00E3
Maximales Stein-Technik-Level
.....5000 1F70 0000
.....3001 0424 00E3
Maximales Feuer-Technik-Level
.....5000 1F70 0000
.....3001 0425 00E3
Maximales Wasser-Technik-Level
.....5000 1F70 0000
.....3001 0426 00E3
Maximales Schall-Technik-Level
.....5000 1F70 0000
.....3001 0427 00E3
Maximales Biest-Technik-Level
.....5000 1F70 0000
.....3001 0428 00E3

Jackie Chan's Stuntmaster

Unendlich Leben
.....75BB 5433 CED0
.....35BB 5433 CED7
Unendlich Gesundheit
.....75BB 51B9 CE95
.....35BB 51B7 CE95
SuddenDeath alle Gegner
.....75B7 ED21 CDCA
.....05AF AC53 CEDC
.....75B7 ED21 CDC8
.....55AF AC53 2ED1
.....EF5B C953 1C2F
Habe 10 Rote Drachen
(Drücke L1 & L2 & R1 & R2)
.....75B7 ED21 BECC
.....35B7 3434 CED7
Habe alle Roten Drachen gefunden im Level:
China Town - Level 1
.....35B7 33E4 CED7
China Town - Level 2
.....35B7 33F4 CED7
China Town - Level 3
.....35B7 3304 CED7
Waterfront - Level 1
.....35B7 3314 CED7
Waterfront - Level 2
.....35B7 3324 CED7

Waterfront - Level 3
.....35B7 3424 CED7
Sewer - Level 1
.....35B7 3344 CED7
Sewer - Level 2
.....35B7 3354 CED7
Sewer - Level 3
.....35B7 3364 CED7
Roof Top - Level 1
.....35B7 3374 CED7
Roof Top - Level 2
.....35B7 3384 CED7
Roof Top - Level 3
.....35B7 3394 CED7
Factory - Level 1
.....35B7 33A4 CED7
Factory - Level 2
.....35B7 33B4 CED7
Factory - Level 3
.....35B7 33C4 CED7
Habe alle Roten & Goldenen Drachen
.....B5B8 BEDF CEDC
.....15B7 33E3 D8D0
Zugang freigeschaltet:
China Town - Level 2
.....35B7 33F7 CECC
China Town - Level 3
.....35B7 33E7 CECC
Waterfront - Level 1
.....35B7 3307 CECC
Waterfront - Level 2
.....35B7 3317 CECC
Waterfront - Level 3
.....35B7 3327 CECC
Sewer - Level 1
.....35B7 3337 CECC
Sewer - Level 2
.....35B7 3347 CECC
Sewer - Level 3
.....35B7 3357 CECC
Roof Top - Level 1
.....35B7 3367 CECC
Roof Top - Level 2
.....35B7 3377 CECC
Roof Top - Level 3
.....35B7 3387 CECC
Factory - Level 1
.....35B7 3397 CECC
Factory - Level 2
.....35B7 33A7 CECC
Factory - Level 3
.....35B7 33B7 CECC
Alle Zugänge freigeschaltet
.....B5B7 BEDF CEDC
.....15B7 33F7 CECC



GAMEBUND

FIFA 2001

Heim Team hat 50 Tore
.....8003 7EDC 0000
Gast Team hat 50 Tore
.....8003 7EE0 0032

Dave Mirra's Freestyle BMX

Jeder Trick ist 10.000 Punkte wert
.....D00D 5FFE 0043
.....800D 5FFC 2710
.....D00D 5FFE 0043
.....800D 5FFE 2442
Maximale Punktzahl nach einem
SprungD00A B45E FAFE
.....800D 5FF4 2000
.....D00A B45E FAFE
.....800D 5FF6 0C00
.....D00A B45E FAFE
.....800D 5FFA 2800
.....8000 8000 0008
.....8000 8002 8E83
.....8000 8004 0001
.....8000 8006 2405
.....8000 8008 7FFF
.....8000 800A 2402
.....8000 800C 0008
.....8000 800E 03E0
Alle Cheats freigeschaltet
.....300B 5C00 00FF
Alle Fahrer freigeschaltet
.....300B 5C07 000C
Timer ist eingefroren (L1+L2)
.....D00B B2BA FAFF
.....000D 1D70 0000

Hugo - Auf der Suche nach dem kikurianischen Sonnenstein

Lebensenergie nimmt nicht ab
.....D003 DF90 005C
.....8003 DF8C 0000
.....D003 DF90 005C
.....8003 DF8E 0000
Unendlich Lebensenergie
.....D003 DB2C 0060
.....8003 DB28 0000
.....D003 DB2C 0060
.....8003 DB2A 0000

UnsichtbarD002 88A2 0090
.....8002 88A4 0000
.....D002 88A2 0090
.....8002 88A6 0000

MTV Sports: Skateboarding

Mit HighScore starten
.....D00A 02A8 0000
.....800A 02A8 8760
.....D00A 02AA 0000
.....300A 02AA 0003
Jeder Trick ist 50.000 wert
.....D10A 02B8 C350
.....800A 02B8 C350
Moon Jump
.....D00A CE42 BFEF
.....800A 0582 004F
.....D00A CE42 BFEF
.....800A 0B10 0001

ECW Anarchy Rulz

Alle Extras freigeschaltet
.....800B 805C FFFF
.....800B 805E FFFF
Timer angehalten
.....D006 2908 A068
.....8006 2908 0000

Mille Miglia

Turbo-Boost
.....D01F 4CB8 1040
.....801F 4598 0190
.....D01F 4CB8 1040
.....801F 4E28 09CA
Rennen immer gewonnen im 3-Runden
RennenD016 EB5A FFFE
.....301F 4DFC 0003
5-Runden Rennen
.....D016 EB5A FDFD
.....301F 4DFC 0005
7-Runden Rennen
.....D016 EB5A DFFF
.....301F 4DFC 0007

MoHo

'The Doctor' anwählbar
.....300E 58C0 0001

Alle Gefängnisse freigeschaltet
.....300E 58B4 0001
Alle Bonus-Levels anwählbar
.....300E 58BC 0001

MTW Sports: Snowboarding

Für alle Challenges qualifiziert
.....5000 0714 0000
.....8008 2AE4 4E20
Tsering freischalten
.....8007 E444 0000
Alaska Mountain freigeschaltet
.....8007 E440 0001
Maximale Challenge Points
.....8007 E3A0 FFFF

Muppet Race Mania

Immer Mega-Boost möglich
.....D00C 302A 0000
.....800C 302A 015E
Immer normaler Boost
.....D00C 302A 0000
.....800C 302A 005E
Volle Punktzahl Spieler Eins
.....300C 18D8 00FF

R/C Stunt Copter

Unendlich Zeit im Training
.....8009 F144 22B7
Alle Trainingsübungen bestanden
.....5000 0A02 0000
.....800C 3BAC FFFF
Einzelspielermodus und alle
Hubschrauber freigeschaltet
.....5000 0502 0000
.....800C 3B94 0303

Radikal Bikers

Unendlich Geld
.....800C C2A8 423F
.....300C C2AA 000F
Unendlich Zeit
.....800A C4DC 0000
.....800A C4DE 0000



U.S.T.F.B. - XPLODERCODES

Rollage Stage II

Alle Extras freigeschaltet

.....8001 9DEC 0300
.....3001 9DEE 0019
.....8001 9DF0 00FF
.....8001 9DF2 0000
.....8001 9DF4 0000

Turbo Powerups nehmen nicht ab

.....8008 BB96 2A00

Speedball 2100

Unendlich Geld

.....8004 F0D4 2710

Theme Park World

Unendlich Geld

.....801D 56B8 A120

5 goldene Tickets

.....8010 3984 0005

Railroad Tycoon II

Unendlich viel Geld für das jeweilige Level:

Die stählerne Faust:

.....8015 DAB2 7FFF

Ein Stück vom Kuchen:

.....8018 2826 7FFF

Eine Nation wächst zusammen:

.....8018 245E 7FFF

Silberboom und

Marktzusammenbruch:

.....8017 E20E 7FFF

Stippvisiten und Versprechungen:

.....8019 669E 7FFF

Eine Kluft wird geschlossen:

.....8018 284E 7FFF

Exzess im Orient Express:

.....8019 0E16 7FFF

Netz aus Eisen:

.....8018 86A6 7FFF

Auf dem Weg ins 20. Jahrhundert:

.....8019 7F1A 7FFF

Dune 2000

Atreides

Unendlich Spice .800E 090E 0098

Harkonnenn

Unendlich Spice .800E 15BA 0098

Ordos

Unendlich Spice .800E 2266 0098

Street Skater 2

Jeder Trick ist 9999 Punkte wert

.....8008 554A 2402

.....8008 5548 999

Unendlich Zeit

.....8003 8724 1200

Alle Level freigeschaltet

.....8008 D3F8 FFFF

Alle Skater freigeschaltet

.....8008 D400 FFFF

Alle Boards freigeschaltet

.....8008 D404 FFFF

.....8008 D406 FFFF

Movieplayer freigeschaltet

.....8008 D3F4 0002

Medal of Honor: Underground

Unendlich Gesundheit in allen Levels

.....D004 E166 AE02

.....8004 E166 2400

.....D005 B14A 8C82

.....8005 B14A 2400

Unsichtbar für die Gegner

.....D004 E15C 1023

.....8004 E15C 2400

.....D005 B14A 8C82

.....8005 B14A 2400

Unendlich Munition

.....D008 CCDE 2442

.....8008 CCDE 2400

.....D008 D46A 2442

.....8008 D46A 2400

Alle Mementos

.....8003 9D20 FFFF

Alle Cheats freigeschaltet

.....8003 9D24 FFFF

Alle Level freigeschaltet

.....8003 9E14 0001

.....8003 9E44 0001

.....8003 9E74 0001

.....8003 9EA4 0001

.....8003 9EDC 0001

.....8003 9F0C 0001

.....8003 9F3C 0001

.....8003 9FA4 0001
.....8003 9FD4 0001
.....8003 A004 0001
.....8003 A06C 0001
.....8003 A09C 0001
.....8003 A0CC 0001
.....8003 A104 0001
.....8003 A134 0001
.....8003 A164 0001
.....8003 A194 0001
.....8003 A1FC 0001
.....8003 A22C 0001
.....8003 A25C 0001
.....8003 A2C4 0001
.....8003 A2F4 0001
.....8003 A324 0001
.....8003 A38C 0001
.....8003 A3BC 0001
.....8003 A3EC 0001
.....8003 9E0C 0001
.....8003 9F6C 0001
.....8003 A354 0001
.....8003 9EAC 0001

Destruction Derby Raw

5000 Crash-Punkte

(Drücke L2 & R2)

.....75B3 C9BB CACC

.....85B4 9A93 E155

5000 Renn-Punkte

(Drücke L2 & R2)

.....75B3 C9BB CACC

.....85B4 9A91 E155

Kein Schaden

(Drücke L1 & L2 & R1 & R2)

.....75B3 C9BB BECC

.....05AB 4F83 CECD

.....75B3 C9BB BECC

.....05AB 59FB CECD

Viel Geld75AF 262F D3A9

.....85AF 262F 1CDD

Urban Chaos

Alle Level anwählbar

.....75B9 2007 4EDE

.....55B9 2007 2ED5

.....34FE 34CA 2055

.....34FF 1252 F915

Unendlich Zeit05AB 847B CECD

Kein Schaden am Auto

.....05B0 9ACB CECD



GAMEBUSTER- UND XPLODERCODES

Unendlich Pistolen-Munition
.....85AE 6DF7 CECD
Unendlich Schrofflinten-Munition
.....05AE 6C23 CECD
Unendlich Handgranaten
.....85B0 22DF CECD
Unendlich AK47-Munition
.....05AE 6C23 CECD
Unendlich Gesundheit
.....35AB F60B CEE
.....35AB 1D3B CEE
.....35AE 41A7 CEE

Army Men 3D

Unendlich Gesundheit
.....05AD DFC7 CECD
Unendlich Flammöl
.....05AE 43DF CECD
Alle Waffen & Items
.....05AE 3477 CECD
Fahrzeuge unzerstörbar
(Drücke L1 & R1)
.....75B7 DBC9 C1CC
.....05AE D8CF CECD

Beatmania

Immer perfektes Ergebnis
.....85B3 0FB7 D40D

Colony Wars Red Sun

Unendlich Geld ..85AD E417 9EF9
.....85AD E419 CF2D
Unendlich Munition
.....05BA FFFF CECD
Unendlich Schild
.....05B5 A277 CECD

Eagle One: Harrier Attack

Unendlich Panzerung
.....05AB 8FDB CECD
Unendlich Treibstoff
.....05AA 850F CECD
Zeit verlängern
(Drücke L1 & L2)
.....75BA D321 C8CC
.....35B6 7B90 CECE

Rainbow Six

Unendlich Munition
.....35B3 A341 CE30
Unendlich Munition
.....35B3 A347 CE30

Inventarplatz 2

Unendlich Munition
.....35B3 A4F1 CE30
Unendlich Munition
.....35B3 A4F7 CE30

Inventarplatz 3

Unendlich Munition
.....35B3 A551 CE30
Unendlich Munition
.....35B3 A557 CE30

Inventarplatz 4

Unendlich Munition
.....35B3 A4A1 CE30
Unendlich Munition
.....35B3 A4A7 CE30

HK MP5SD5 verfügbar
(Drücke O & O Controller 2)
.....75B1 C7DD AD4C
.....35B3 A333 CED2

HK MP5K-PDW verfügbar
(Drücke O & O Controller 2)
.....75B1 C7DD ADAC
.....35B3 A333 CED0

CAR-15 verfügbar
(Drücke O & O Controller 2)
.....75B1 C7DD ADBC
.....35B3 A333 CECE

M-16A2 verfügbar
(Drücke O & O Controller 2)
.....75B1 C7DD AD8C
.....35B3 A333 CECF

Benelli M1 verfügbar
(Drücke L1 & O Controller 2)
.....75B1 C7DD C94C
.....35B3 A333 CECD

Beretta 92FSSD verfügbar
(Drücke L1 & O Controller 2)
.....75B1 C7DD C9AC
.....35B3 A4E3 CED4

HK .40 USPSD verfügbar
(Drücke L1 & O Controller 2)
.....75B1 C7DD C9BC
.....35B3 A4E3 CED6

verfügbarHK .45 Mark23SD
.....75B1 C7DD C98C
.....35B3 A4E3 CED8

Fragmentgranate verfügbar
(Drücke O & L1 & O Controller 2)
.....75B1 C7DD A94C

.....35B3 A543 CED9
Blendgranate verfügbar
(Drücke O & L1 & O Controller 2)
.....75B1 C7DD A9AC
.....35B3 A543 CEDC
Türsprengsätze verfügbar
(Drücke O & L1 & O Controller 2)
.....75B1 C7DD A9BC
.....35B3 A543 CEDA

Tombi! 2

Unendlich Gesundheit
.....85B7 46AD CED5
Maximale AP ..85B5 BF33 AECC
.....85B5 BF35 D3C2
Spielzeit immer 0:00:00
.....85B5 BF37 CECD

Action Bass

Mehr Zeit
(Drücke L1 & O)
.....77E8 9764 CD24
.....87A5 0B0F 0C9E

Weniger Zeit
(Drücke L1 & O)
.....7718 C714 FDF4
.....8741 57DB 343A

Zeit angehalten
(Drücke L2 & O)
.....77E5 9A65 D024
.....0745 452A 3535

Zeit läuft weiter
(Drücke L2 & O)
.....7715 CA15 00F4
.....57E1 A1CE 9539
.....365F F0F3 5E00

Zeit nimmt zu
(Drücke L1 & L2)
.....7715 CA15 00F4
.....8740 4427 3436

Köderfunktion maximal
.....77CD BC90 3337
.....57E2 9B0E 9539
.....36FF F0CB 1D00

.....77CC BB91 3238
.....57E2 9B0E 9539
.....34FF EECB 1D00

Leinenspannung immer auf Null
.....77CC BB91 3238
.....3755 CAFA 3238

Habe einen Fisch an der Angel
(Drücke Select)
.....77D5 8C53 C233
.....87CC BB91 3238



MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Jan Urban

Player's Guide

Wichtiger Hinweis zum Players Guide: Jedes Ziel ist in der Karte mit einer unterschiedlichen Farbe gekennzeichnet, damit ihr erkennt, wovon wir im Text gerade reden, denn nur Karte in Verbindung mit dem Text können euch weiterhelfen!

- Missionsziel eins
- Missionsziel zwei
- Missionsziel drei
- Missionsziel vier
- Missionsziel fünf
- Missionsziel sechs

Am Ende eines jeden Levels bekommt ihr für eure erledigten Aufgaben eine Wertung, die sich wie folgt zusammensetzt:

Average:	Beendet das Level
Good:	Beendet das Level und eliminiert mindestens 95% der Gegner.
Excellent:	Beendet das Level, tötet mindestens 95% der Gegner und habt am Ende mindestens 75% eurer Lebensenergie übrig.

Noch ein paar Tipps:

- Haltet stets nach versteckter Munition oder Erste-Hilfe-Packs Ausschau.
- Auch schon oft erledigte Gegner erscheinen an manchen Stellen immer wieder, deshalb nie zu lange an einer Stelle stehen bleiben.
- Achtet auf die Gegenstände, die eliminierte Gegner fallen lassen.
- Schießt auf explosive Kisten, um umherstehende Gegner zu töten.
- Erledigt Gegner, falls möglich, immer aus der Distanz.
- Habt Augen und Ohren offen, denn oft verrät Musik oder Motorenknattern Gegner.
- Vorsicht ist bei den Elitesoldaten angebracht. Mit großkalibrigen Waffen fügen sie euch viel Schaden zu.

Abschnitt Eins: OCCUPIED

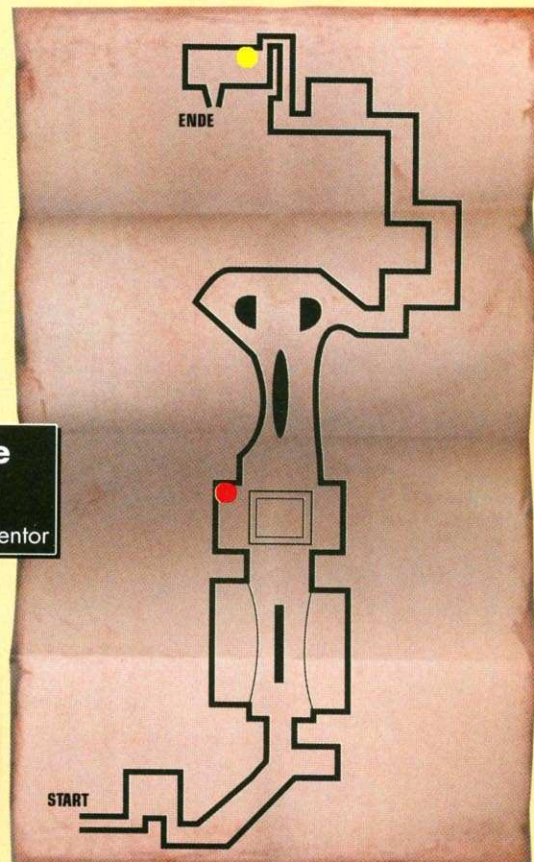
Level 1 Midnight Rendezvous

1. Jacques zu finden ist gar nicht mal so schwer, denn er hält sich an der rechten Seite des Eiffelturms auf. Lauft dorthin, passt aber stets auf die angreifenden Wachen auf.

2. Die zweite Aufgabe erfordert ein wenig Timing. Wartet so lange, bis euer Bruder im Truck verschwunden ist, und öffnet dann das Garagentor.

Missionsziele

- Finde Jacques
- Öffnet das Garagentor





MEDAL

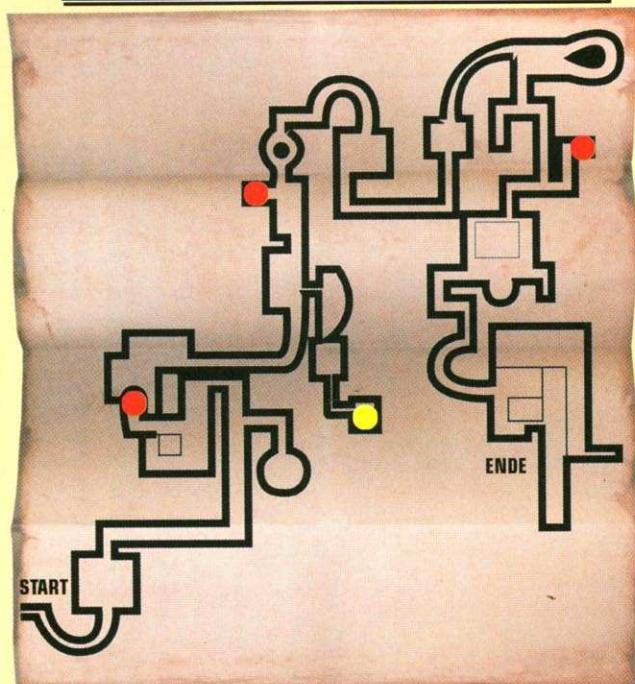
Level 2 Amongst the Dead

1. Insgesamt müssen drei Eingänge der unterirdischen Katakomben versperrt werden, damit ihr das erste Missionsziel erfolgreich erledigt. Die Positionen dieser Türen findet ihr mit einem roten Kreuz auf der Karte eingezeichnet. Besonders gefährlich sind bei dieser Mission die bewaffneten Soldaten, welche fast alle Eingänge bewachen. Schaltet sie mit Sprengladungen oder gezielten Schüssen aus der Distanz aus.

2. Aufgabe Nummer zwei ist schnell erledigt. Geht die schwarze Leiter hinauf (auf der Karte markiert) und kriecht durch das dahinter gelegene Loch. Ihr gelangt in einen Raum, wo ihr ein wenig Munition findet, wie auch die benötigten Papiere.

Missionsziele

- Verbarrikadiert die Eingänge der Katakomben
- Findet die gefälschten Papiere



Level 3 Without a Trace

1. Zerstört einfach die Papiere an dieser Stelle. Sucht den Raum noch nach Extras wie einer Petrol-Bombe und Erste-Hilfe-Packs ab.

2. Lauft einfach zu den Positionen, die auf der Karte eingezeichnet sind, denn dort trifft ihr auf die LKWs, welche es zu zerstören gilt.

3. Ihr solltet zuerst alle anderen Aufgaben erledigt haben, bevor ihr die Presse versteckt. Lauft in den Raum, wo die Maschine steht, und drückt auf die Quadrat-Taste, um das Gerät unter einer Kiste verschwinden zu lassen.

4. Die erste Machinegun befindet sich in einem Zimmer, welches von einer Wache bewacht wird. Da diese aber gerade ein wenig döst, solltet ihr keine Probleme haben, sie auszuschalten. Danach öffnet ihr die große Kiste und, siehe da, ihr habt das erste von drei Maschinengewehren gefunden! Nummer zwei befindet sich ein wenig weiter südwestlich hinter dem Haus im Keller. Ihr könnt die große Holzkiste gar nicht übersehen, in der sich die Waffe befindet. Die letzte Machinegun befindet sich im Hof auf einem Truck. Sobald ihr den LKW sieht, lauft ihr die Treppen zu eurer Linken hinauf. Von oben seht ihr dann schon die Kiste mit der letzten Waffe.

Missionsziele

- Zerstört drei Orte, an denen Beweise einer Verteilung von Schriften zu finden sind
- Macht die Lieferantentrucks ausfindig und zerstört sie
- Versteckt die Druckmaschine
- Findet die drei versteckten Maschinengewehre
- Zerstört die Lastwägen



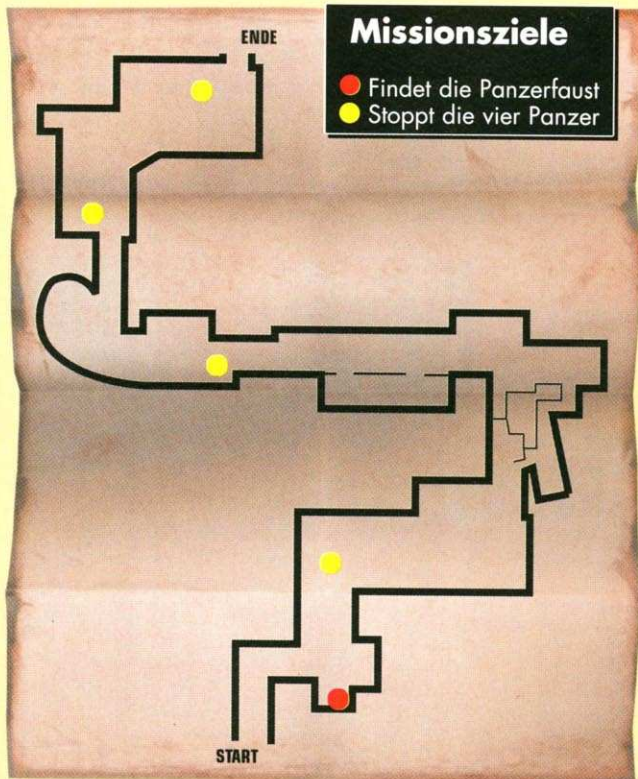


Player's Guide

OF HONOR UNDERGROUND

Level 4 Tread Carefully

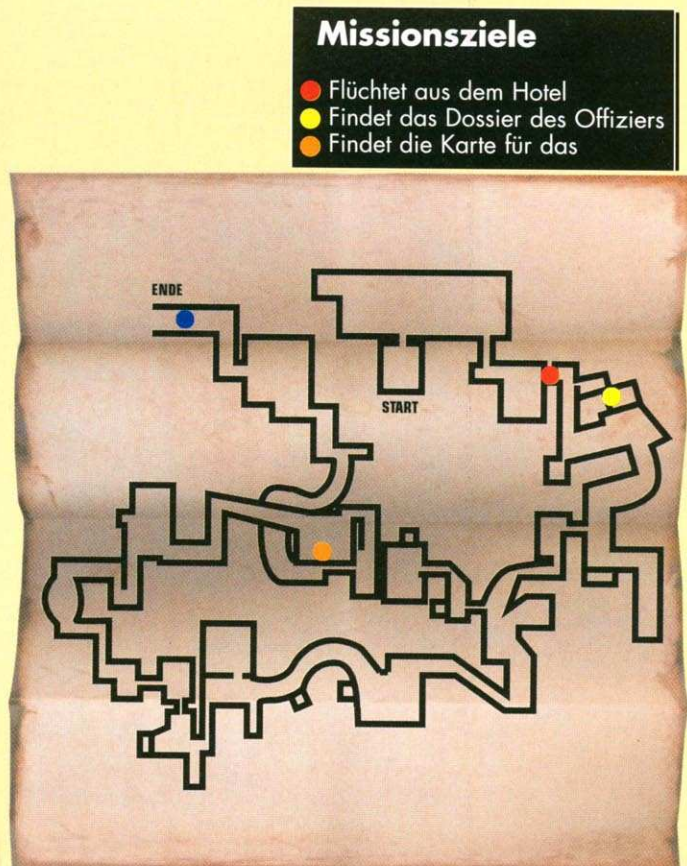
1. Nehmt die Panzerfaust sowie eine Petrol-Bombe mit.
2. Nun müsst ihr die vier Panzer zerstören. Benutzt dazu die Panzerfaust und zielt auf den schwenkbaren Turm des Panzers. Hört nicht auf zu schießen, bis ihr das obere Teil zerstört habt; nun dauert es nicht mehr lange und das Kettenfahrzeug ist zerstört.



Abschnitt Zwei: HUNTING THE DESERT FOX

Level 1 Casablanca

1. Die Flucht aus dem Hotel stellt euch vor kein großes Problem. Folgt einfach dem Weg und schaltet die Wache am Ausgang aus. Die erste Aufgabe habt ihr damit erledigt.
2. Sobald ihr auf der Straße seid, müsst ihr nach rechts gehen und dort das auf der linken Seite stehende Haus betreten. Vor euch auf dem Tisch liegend findet ihr die Papiere.
3. Seid ihr im Nachschublager angekommen, nehmt zuerst die Karte von der Wand mit und sucht dann nach Erste-Hilfe-Packs sowie Munition für eure Pistole.
4. Geht vorsichtig an den Truck heran, denn er wird von einigen Wachen gut geschützt. Ihr solltet versuchen, die Soldanten aus der Distanz auszuschalten. Droht keine Gefahr mehr, steigt einfach auf den LKW.





MEDAL

Level 2 Lighting the Torch

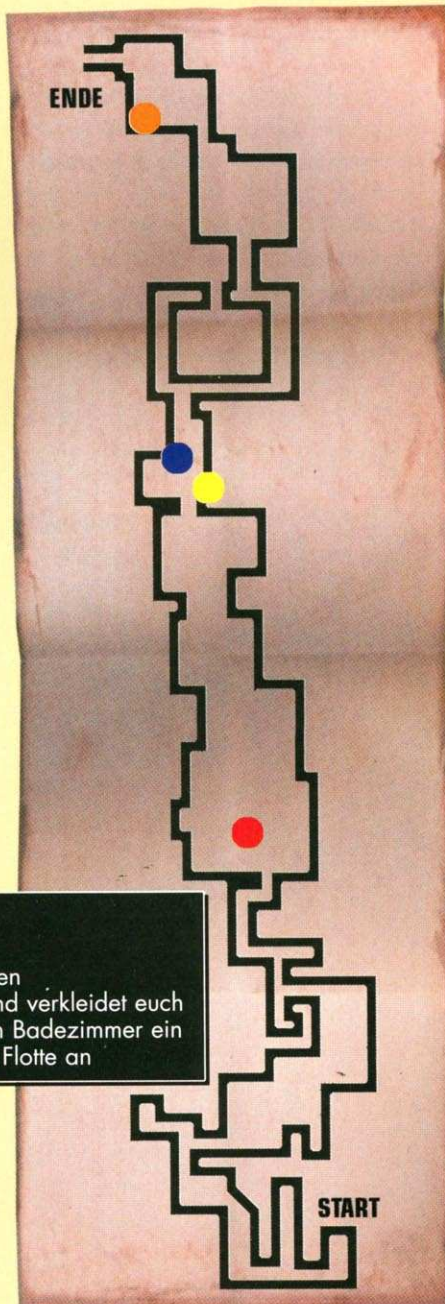
1. Sobald ihr die Hütte betretet, müsst ihr mit einem Angreifer rechnen. Duckt euch hinter einer Kiste und schaltet die Gegner aus. Geht dann zu dem Schrank und nehmt die Papiere mit.

2. + 3. Seid ihr erstmal im Raum des Fotografen angekommen, schnappt ihr euch gleich die Klamotten und den Apparat sowie den Ausweis. Habt ihr dies erledigt, sperrt ihr den armen Kerl im Bad ein, indem ihr den Stuhl vor die Tür schiebt. Drückt dazu einfach den Action Button.

4. In dem Raum mit dem Funkgerät braucht ihr euch einfach nur vor das Gerät zu stellen und auf die Quadrat-Taste zu drücken.

Missionsziele

- Findet die Aufzeichnungen
- Findet den Fotografen und verkleidet euch
- Sperrt den Fotografen im Badezimmer ein
- Funkt die amerikanische Flotte an



Level 3 Burning Sand

1. Zugang zur Waffenkammer bekommt ihr folgendermaßen: Zeigt der Wache vor der Tür euren Ausweis und erschießt sie daraufhin sofort. Behaltet die Waffe in der Hand und gebt einen Schuss auf das Schloss ab, um es zu entriegeln.

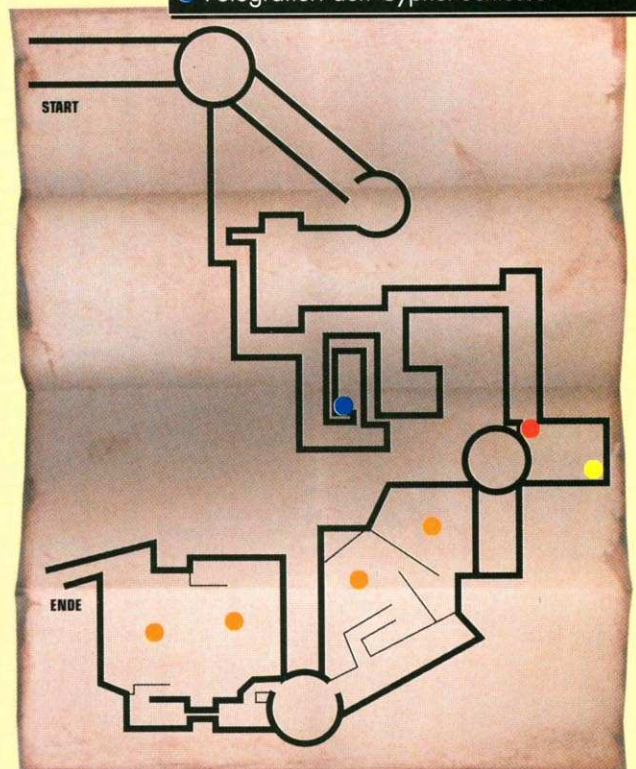
2. Geht nun weiter durch die zweite Tür in der Waffenkammer, bis ihr an eine Regalwand gelangt. Nehmt dort die Brandbomben und alle weiteren Gegenstände mit.

3. Die Trucks zerstört ihr folgendermaßen: Schleicht euch vorsichtig an die Hinterseite der Tankwagen und klettert die Leiter hinauf. Oben angekommen, schmeißt ihr eine Brandbombe in den Tank und rennt so schnell wie möglich weg.

4. Der Schlüssel ist nicht zu übersehen. Stellt euch genau vor das Objekt und drückt auf den Auslöser.

Missionsziele

- Verschafft euch Zugang zur Waffenkammer
- Findet Brandbomben
- Zerstört vier Tankwagen
- Fotografiert den Cypher-Schlüssel





Player's Guide

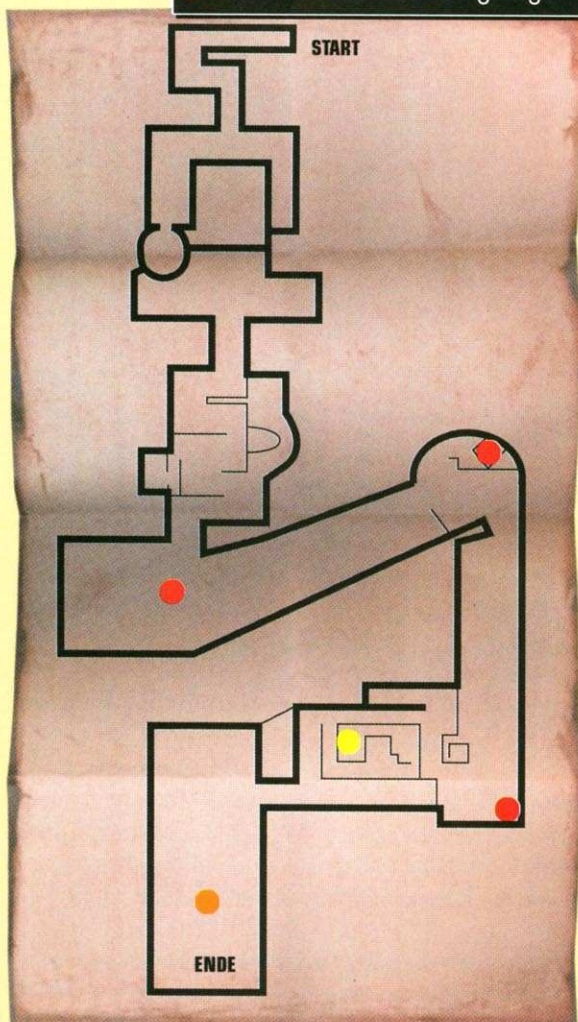
OF HONOR UNDERGROUND

Level 4 Ally in the desert

1. Die Flugabwehrgeschütze werden von jeweils zwei Soldaten bewacht. Schaltet diese zuerst aus der Distanz aus und wirft dann eine Petrol-Bombe in das Nest.
2. Nachdem ihr alle Flags ausgeschaltet habt, lauft ihr hoch in den Tower. Dort angekommen, betätigt ihr den Hebel um die Landelichter einzuschalten.
3. Steigt nun in das Flugzeug, das auf dem Rollfeld steht. Diese Mission ist nun geschafft.

Missionsziele

- Schaltet die Flugabwehrgeschütze aus
- Schaltet die Runwaybefeuerung ein
- Flüchtet an Bord eines Flugzeuges



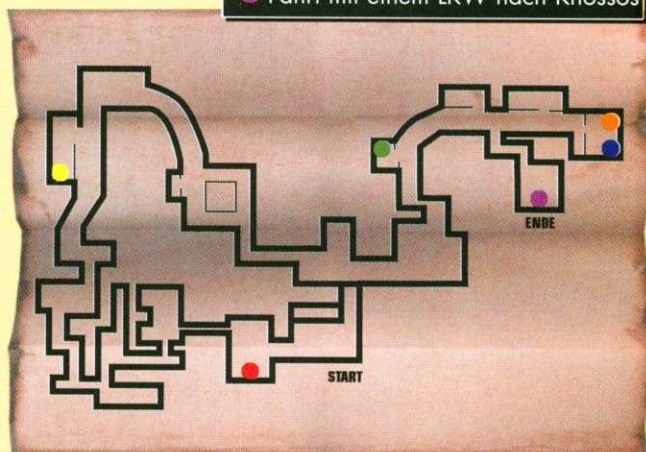
Abschnitt Drei: UNDERCOVER IN CRETE

Level 1 Getting the story

1. Den ersten Ausweis findet ihr gleich am Anfang des Levels zwischen mehreren Kisten. Nehmt ihn mit und zerstört dann die umher stehenden Holzkisten, um ein paar Extras mitzunehmen.
2. Folgt dem Straßenverlauf, bis ihr in eine etwas dunklere Ecke gelangt. Hier liegt der nächste Ausweis, der allerdings von ein paar Wachen gut geschützt wird.
3. Geht die Straße wieder zurück, vorbei an den großen Häusern, und lauft dann durch das große Tor. Ihr gelangt nun in einen Raum, wo ihr den Nachschubplan einfach von der Wand nehmen könnt. Achtet aber stets darauf, was hinter euch passiert; es kann gut sein, dass euch ein paar Wachen in den Rücken fallen.
4. + 5. Verlasst nun das Gebäude, folgt der Straße und geht in das Haus. Dort findet ihr den Ausweis wie auch die Karte, die es zu fotografieren gilt.
6. Geht nach links, sobald ihr die Metallhütte seht. Dort bewacht nun noch ein Soldat euer Fluchtfahrzeug. Sobald ihr ihn ausgeschaltet habt, könnt ihr mit dem Truck flüchten.

Missionsziele

- Bekommt den Fotoausweis
- Bekommt den Sperrgebietsausweis
- Findet die Nachschubplanung
- Bekommt den Archäologenausweis
- Fotografiert die Karte
- Fahrt mit einem LKW nach Knossos





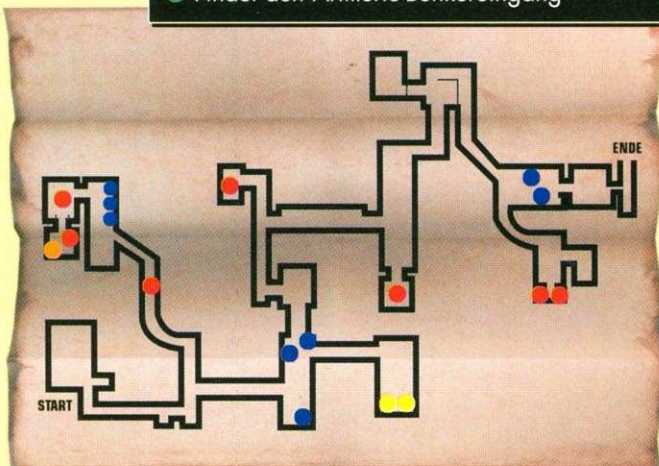
MEDAL

Level 2 What lies at Knossos

1. Folgt einfach dem Tunnel, bis ihr auf den ersten Wissenschaftler stößt, und erledigt ihn mit der schallgedämpften Pistole. Weitere Archäologen findet ihr, wenn ihr weiter durch die Katakomben schleicht. Benutzt immer eine leise Waffe!
2. Ihr stoßt nun auf eine große Gruppe Wissenschaftler, die von einer Wache beschützt wird. Schießt auf das Seil, das eine Kiste hält, so dass die Last auf die Wache fällt. Schaltet nun die vier Wissenschaftler aus und nehmt das Propaganda-Material mit.
3. Relikte befinden sich an den auf der Karte eingezeichneten Stellen. Vergesst diese Objekte nicht!
4. Schaltet zuerst die Wachen aus, die das Material bewachen, und sprengt die Nachschubpakete. Ihr findet diese an zwei Stellen im Level.
5. Sobald ihr die Tür zum Artillerie-Bunker öffnet, strömt eine ganze Horde gegnerischer Soldaten auf euch zu. Benutzt hier Petrol-Bomben oder erledigt die Angreifer mit Kopfschüssen.

Missionsziele

- Schaltet den gegnerischen Archäologen aus
- Findet das Propaganda-Material
- Findet die Relikte
- Zerstört den Nachschub für die Bunker
- Findet den Artillerie-Bunkereingang



Level 3 Labyrinth

1. Sobald ihr das Ende des langen Ganges erreicht habt und dann durch die Tür geht, habt ihr auch diese Aufgabe erledigt.
2. Benutzt nun Granaten und andere schwere Waffen, um die Geschütze und Wachen zu erledigen.
3. Der Raum, nach dem ihr sucht, befindet sich direkt vor euch. Drückt die Quadrat-Taste, um durch die Tür zu gehen.
4. Ihr befindet euch jetzt in der Zentrale, wo ihr alle elektronischen Geräte zerstören müsst. Achtet auch auf die zwei Wachen, die den Kram bewachen.

Missionsziele

- Findet den Artillerie-Bunker
- Zerstört alle Kanonen
- Findet die Kommunikationszentrale
- Zerstört die Funkgeräte



Abschnitt Vier: Wewelsburg: Dark Camelot

Level 1 Ascent to the castle

1. Klettert die Leiter nach oben und nehmt das Brecheisen mit, welches zur eurer Linken an der Wand lehnt.
2. Nehmt die Kabelzange aus der Kantine mit.
3. Zerstört das Funkgerät, damit die Funker nicht weitere Truppen im Inneren der Burg alarmieren können.



Player's Guide

OF HONOR UNDERGROUND

4. + 5. Direkt vor euch befindet sich nun ein Kontroll-Panel, mit dem ihr die Funktionen der Seilbahn steuert. Schaltet erst die Wache aus und legt dann beide Hebel um.

6. Lauft nun zur Seilbahnstation und klettert in die Kabine.

Missionsziele

- Findet ein Brecheisen
- Findet eine Kabelzange
- Zerstört das Funkgerät
- Macht die Notbremse unbrauchbar
- Schaltet die Notkontrolle aus
- Stehlt eine Seilbahn



Level 2 Valhalla

1. Die Haupteingangstür des Schlosses steht bereits offen; das heißt allerdings nicht, dass keine Gefahr droht. Gleich nachdem ihr den ersten Raum betreten habt, stoßt ihr auf zwei schwer bewaffnete Wachleute.

2. Das besagte Messer befindet sich in diesem Raum direkt vor euch. Drückt die Quadrat-Taste und nehmt es mit.

3. Die Sprengladungen befinden sich in dem Zimmer, wo vorher die Soldaten rausströmten. Nehmt neben dem Sprengstoff auch die Erste-Hilfe-Packs und die Munition mit.

4. Benutzt nun die Sprengladung an dem Safe, der von den schwarzen Rittern bewacht wird. Passt auf: Wenn ihr die Ladung angebracht habt und ihr zu dicht am Objekt steht, fangt ihr noch mal von vorne an. Nachdem der Tresor offen steht, nehmt ihr den Inhalt mit.

5. Geht in den Keller der Burg, bis ihr den runden Saal erreicht. Hier findet ihr Valhalla, das Level ist beendet.

Missionsziele

- Betretet das Schloss
- Findet das Messer von Abraham
- Findet die Sprengladungen
- Erbeutet die Inhalte aus dem Safe
- Findet Valhalla



Level 3 A vicious cycle

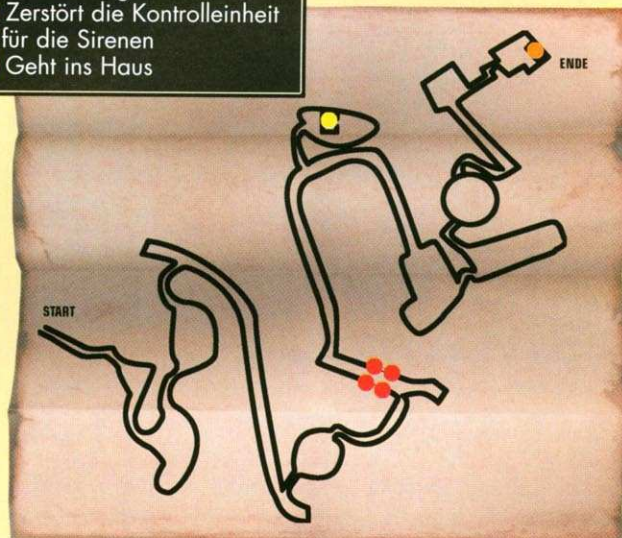
1. Sobald ihr die Brücke erreicht, müsst ihr an allen vier Stellen die Sprengladungen anbringen. Versteckt euch hinter den Büschen und wartet die Explosion ab. Achtet auch auf den Wachturm, von dort droht Gefahr durch Sniper-Schützen.

2. Die Kontrolleinheiten für die Lagersirenen zerstört ihr mit ein paar gezielten Schüssen.

3. Lauft bis zum Haus, das ihr erreichen müsst, um die Mission zu beenden.

Missionsziele

- Zerstört die Brücke, die zum Lager führt
- Zerstört die Kontrolleinheit für die Sirenen
- Geht ins Haus





MEDAL

Abschnitt Fünf: LAST RITES AT MONTE CASSINO

Level 1 Roundabout

1. Tötet zuerst die Soldaten auf dem Turm und klettert dann die Leiter hinauf. Oben angekommen platziert ihr die Sprengladungen und rennt schnell weg.
2. Die schweren Trucks schaltet ihr am besten mit der Panzerfaust aus. Sobald ihr einen Truck seht, gebt zwei gezielte Schüsse ab und duckt euch, denn diese Verbände werden stets von vielen Soldaten begleitet.
3. Stürmt ins Lager und schießt sofort auf die links stehenden Vorräte. Dafür eignet sich am besten die Panzerfaust. Mit etwas Glück schaltet ihr gleichzeitig auch die zwei Wachen aus.
4. Lauft den Weg durch den Wald, bis ihr an den Eingang gelangt. Geht die Leiter hinunter und schon ist das Level beendet.

Missionsziele

- Schaltet den Wachturm aus
- Zerstört die Versorgungsfahrzeuge
- Zerstört das Nachschublager
- Findet den Eingang zur Höhle



Level 2 Prisoners of War

1. Lauft zum Kommandanten und drückt auf die Quadrattaste, und schon ist der Gefangene befreit.
2. Lauft zu den Zellentüren und befreit nun die gefangenen Piloten. Achtet dabei auf die angreifenden Wachleute. Solltet

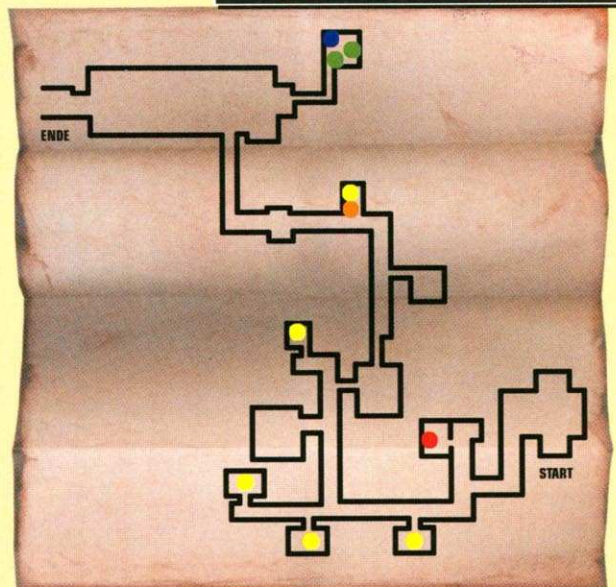
ihr viel Energie verloren haben, benutzt eines der Erste-Hilfe-Pakete, welche in jeder Zelle liegen.

3. Sobald ihr alle Piloten befreit und auch den Offizier beschützt habt, verlässt er euch. Rennt nun in Richtung des Kommandoraums.

4. + 5. In dem Kommandoraum befinden sich neben den elektrischen Gerätschaften, die es zu zerstören gilt, auch die Führungspersonen. Werft Granaten in den Raum oder beschießt beide Ziele mit der Panzerfaust.

Missionsziele

- Befreit den Kommandanten
- Befreit fünf Piloten aus den Zellen
- Beschützt den CO
- Zerstört den Kommandoraum
- Schaltet die Führungspersonen aus



Level 3 Mayhem in the Monastery

1. Diese Aufgabe stellt euch vor keine Probleme, soweit ihr immer ein Auge auf alle Eingänge werft, denn oft rennen euch gegnerische Soldaten in den Rücken.
2. Zerstört das Munitionslager aus der Distanz, um ganz sicher zu gehen, dass euch die Explosion nicht schadet.
3. Klettert auf das Dach des Gebäudes und schießt von dort aus auf das Nachschublager sowie die angreifenden



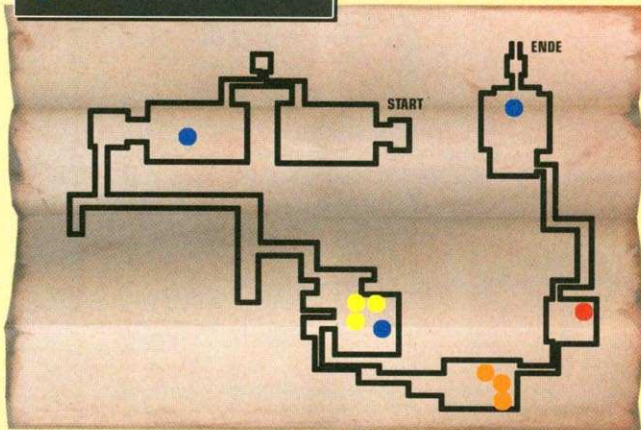
Player's Guide

OF HONOR UNDERGROUND

Truppen. Verhindert mit Sperrfeuer, dass die Soldaten das MG-Nest am Boden erreichen!

Missionsziele

- Findet das Buch
- Zerstört die Munition
- Zerstört den Nachschub
- Zerstört drei Trucks



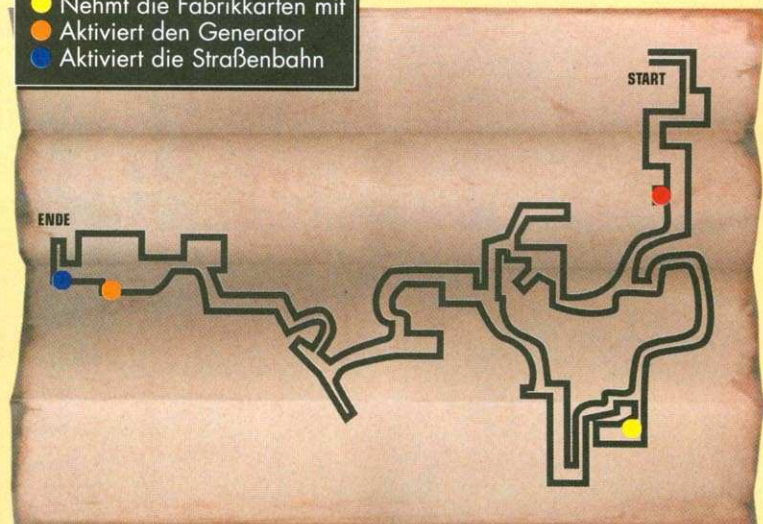
Abschnitt Sechs: Mittelwerk Saboteur

Level 1 Plans for Destruction

1. Schleicht euch in das Gebäude auf der unter euch gelegenen Plattform. Dort findet ihr die Sprengladungen und weitere Vorräte.
2. Die Karten für die Fabrik hat ein Geheimagent, der zwar die deutsche Uniform trägt, jedoch einen anderen Hut auf hat, damit ihr ihn erkennt. Er steht direkt vor dem Tor der Fabrik. Per Druck auf die Quadrat-Taste händigt er euch die Pläne aus.
3. Neben dem Generatorraum parkt ein Truck. Passt auf, denn dahinter verstecken sich Gegner. Habt ihr die Schurken erledigt, begeben euch in den Raum und schaltet mit der Quadrattaste den Generator ein.
4. Schaltet die Stromversorgung für die Bahn in der Halle ein. Dort legt ihr einfach den Hebel am Kontrollpanel um und schon könnt ihr in die fahrbereite Bahn steigen.

Missionsziele

- Findet die Sprengladungen
- Nehmt die Fabrikkarten mit
- Aktiviert den Generator
- Aktiviert die Straßenbahn





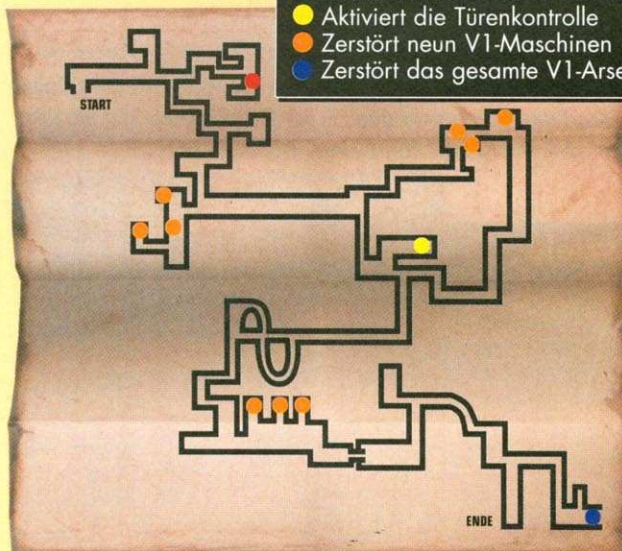
MEDAL

Level 2 Sabotage

1. Zwei Soldaten in dunkler Uniform stehen am Ende des Gangs. Nietet beide um und nehmt den Schlüssel mit.
2. Lauft in den Raum, der von außen mit rotem Licht ausgeleuchtet ist. Innen erwarten euch zwei Soldaten. Habt ihr für Ruhe gesorgt, drückt den Schalter am Kontrollpult.
3. Zerstört die Maschinen mit gezielten Schüssen, wobei ihr immer auf Distanz bleiben solltet.
4. Lauft in den Lagerraum, der voll mit Kisten ist. Platziert die Bombe und rennt so schnell wie möglich zum Ausgang.

Missionsziele

- Findet den Kontrollraum-Schlüssel
- Aktiviert die Türenkontrolle
- Zerstört neun V1-Maschinen
- Zerstört das gesamte V1-Arsenal

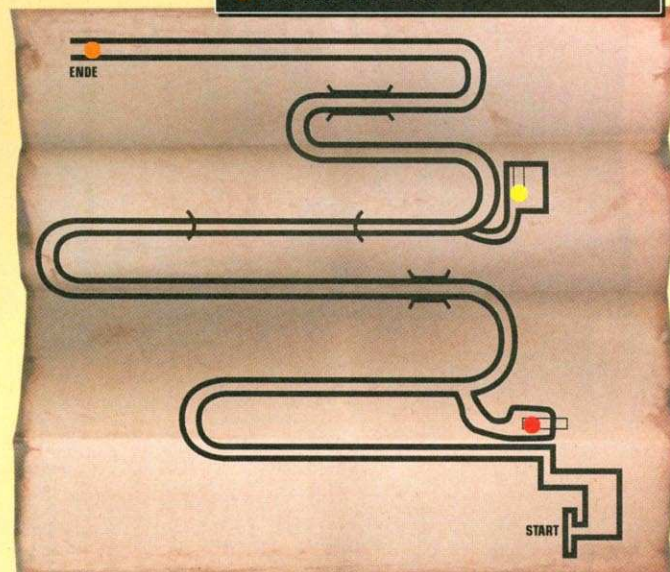


Level 3 Sidecar Shootout

1. + 2. Platziert die Sprengladungen am Ende der V1-Raketen und rennt davon.
3. Verlasst das aktuelle Level durch den Tunnel.

Missionsziele

- Zerstört die erste Abschussrampe
- Zerstört die zweite Abschussrampe
- Verlasst die Stadt



Abschnitt Sieben: LIBERATION!

Level 1 Final Uprising

1. Folgt dem Verlauf der Straße, bis ihr auf einen zerstörten Panzer stoßt. Dort liegt ein großer Haufen Petrol-Bomben.
2. Werft die Petrol-Bomben in den offenen Bereich der Trucks. Gelingt euch dieses Manöver, schaltet ihr so die Panzerwagen ohne Probleme aus.
3. Diese ganz besonderen Wachen sind nicht leicht zu besiegen, da sie aus Fenstern herausspringen. Sucht hinter Fässern oder Kisten Schutz!
4. Lauft durch die blau beleuchtete Tür, um das Level zu beenden.



Player's Guide

OF HONOR UNDERGROUND

Missionsziele

- Findet den Petrol-Bomben-Speicher
- Zerstört alle Trucks
- Neutralisiert die Wachen
- Geht in die Wohnung des Polizisten



Level 2 Street by Street

1. Vorsicht bei dieser Aufgabe: Die Wachen befinden sich teilweise auf Dächern oder hinter Fenstern. Benutzt an diesen Stellen auch euren Vorrat an Petrol-Bomben.
2. Einer der getöteten Soldaten hat die U-Bahn-Karte dabei. Nehmt sie mit und rennt in Richtung Marktplatz. Macht euch auf massive Angriffe gefasst.
3. Auf dem Weg zum Platz begegnen euch noch einige Soldaten. Nehmt Deckung hinter den Sandsäcken und flüchtet aus diesem Level.

Missionsziele

- Schaltet die Barrikaden-Wachen aus
- Findet die Karte der U-Bahn
- Begeht euch zum Marktplatz

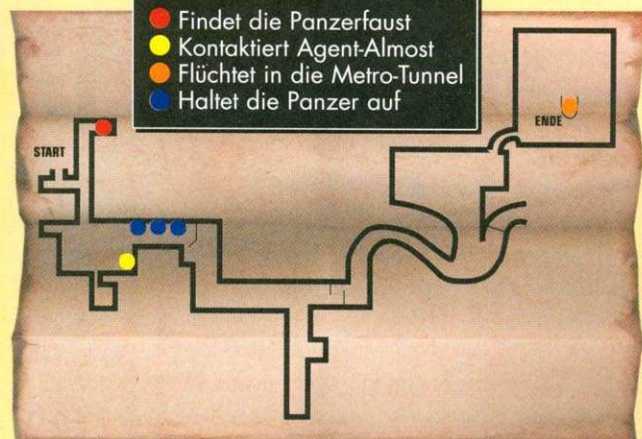


Level 3 Operation Marketplace

1. Die Panzerfaust wird von zwei Soldaten in der Gasse, wo das rote Licht scheint, bewacht. Erledigt die beiden Schurken und haut mit der Beute ab.
2. Erschießt den Kontaktmann, der Kerl ist nämlich eine linke Socke und will euch killen.
3. Sobald ihr eine Treppe seht, die nach unten führt, habt ihr das Level geschafft.
4. Benutzt die Panzerfaust, um die anrollende Gefahr zu eliminieren.

Missionsziele

- Findet die Panzerfaust
- Kontaktiert Agent-Almost
- Flüchtet in die Metro-Tunnel
- Haltet die Panzer auf



Level 4 The end of the Line

1. Mit der Quadrat-Taste könnt ihr den Plan von der Wand nehmen.
2. Drückt den roten Knopf auf der Kontrolleinheit, um die Türen zu entriegeln. Sobald ihr dies erledigt habt, werden einige Truppen auf euch zustürmen.
3. + 4. Die Züge umzuleiten ist wirklich nicht schwer. Drückt einfach auf den Knopf am Panel und schon rattert der Zug in die falsche Richtung, so wie ihr es geplant habt.



MEDAL OF HONOR

UNDERGROUND Player's Guide

Missionsziele

- Findet den Zugfahrplan
- Entriegelt die Türen des Zugs
- Leitet den ersten Zug um
- Leitet den zweiten Zug um



Abschnitt Acht: Panzerknacker unleashed

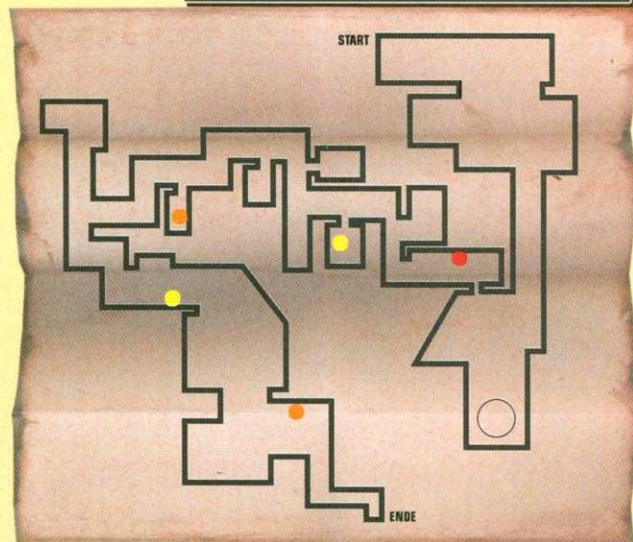
Level 1 Where Beagles Dare

1. In diesem Raum findet ihr das benötigte Journal. Lauft einfach darüber und ihr erhaltet die benötigten Informationen. Lauft nun durch die Räume und sammelt die Teile auf.

2. + 3. Die Teile befinden sich an den in der Karte eingezeichneten Positionen. Beschäftigt euch nicht zu lange mit den angreifenden Hunden, sondern schießt sofort auf sie.

Missionsziele

- Findet das Journal
- Findet die Beine des Panzerknackers
- Findet die Arme des Panzerknackers



Level 2 Rotten to the corps

1. Der Körper des zu erschaffenden Monsters befindet sich noch vor dem zweiten Motorrad, das genau vor dem Raum mit dem Teil steht. Betretet diesen Raum und nehmt das Bauteil sowie die Extras mit.

2. Das andere Teil des Monsters liegt auf einem Tisch. Nehmt dieses Teil mit und begeben euch zum Ausgang des Levels.

Missionsziele

- Findet den Torso des Panzerknacker
- Findet den Torso des Panzerknacker



Level 3 Panzerknacker

1. Baut nun euren Panzerknacker zusammen, indem ihr die Quadrat-Taste drückt. Jetzt habt ihr einen starken Kumpel an eurer Seite, den ihr für dieses Level auch dringend benötigt.

2. Das Level ist zwar gar nicht mal so groß, aber dafür verstecken sich hier jede Menge Feinde. Seid also vorsichtig und duckt euch öfter, damit ihr nicht zu viel Schaden nehmt.



Endlich! Ihr habt Medal of Honor: Underground geschafft. Glückwunsch!

RESIDENT CHICKEN

CODE:Ginger



**Ab Dezember
erhältlich!**



CHICKEN RUN

HENNEN RENNEN

Das offizielle Spiel zum Film

www.chickenrungame.com



Aardman

PATHE!

DREAMWORKS



EIDOS
INTERACTIVE

www.eidos.com

Dirk Gemeinhardt

FIFA 2001

PlayStation 2

**Anpiff zur ersten PS2-Begegnung:
Ist EAs Fußballspiel auch gleich das
beste aller Zeiten?**

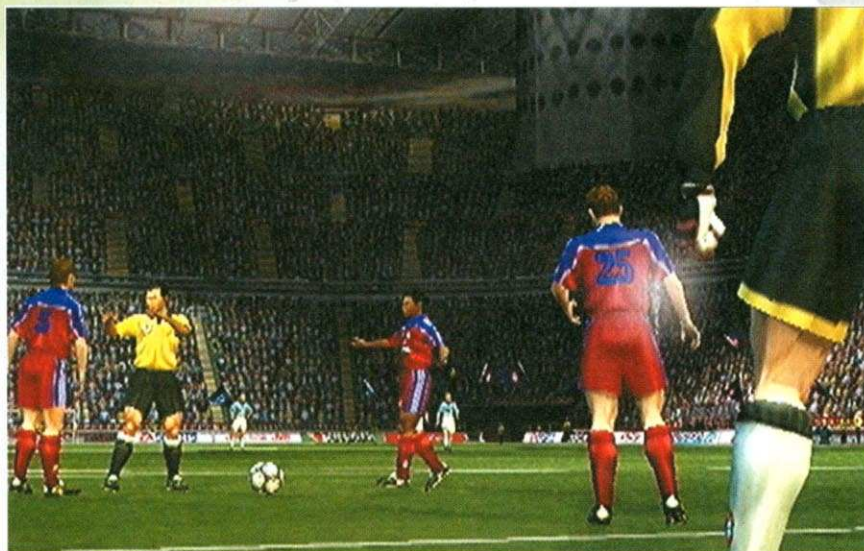


○ An der KI der Torhüter hätte EA Sports noch etwas feilen können. Manche Patzer sind auf fehlende Agilität zurückzuführen.

Fußball wie man ihn gerne mal im Fernsehen neunzig Minuten lang sehen würde – mit diesem Konzept kann EA spätestens seit "Frankreich '98 - Die Fußball-WM" endgültig überzeugen. Seitdem fährt man diese Erfolgsschiene Jahr für Jahr gekonnt weiter. Neben dem jährlich erscheinenden FIFA-Nachfolger gaben internationale Events ausreichend Anlass, zusätzliche Ableger auf den Markt zu werfen. Auch Electronic Arts möchte im gewissen Rahmen Sonys 128-Bit Kiste für einen Neuanfang nutzen, da die Nordamerikaner nahezu alle selbst gesteckten Ziele jetzt endlich in die Tat umsetzen können.

Aus Alt mach' neu

Dass EA Sports nur Titel mit Hand und Fuß auf den Markt bringt, dürfte eigentlich jedem passionierten Sportspielanhänger geläufig sein – mit FIFA 2001 setzt man in einigen Bereichen neue Maßstäbe. Hauptsächlich in grafischer, animationstechnischer und akustischer Hinsicht sorgt das polygonale Gekicke



○ Da fackelt der Schiri nicht lange herum: Bei groben Fouls zeigt er sofort auf den weißen Elfmeterpunkt.

für offene Münder. Selbst Fußball-Atheisten werden von der Hammer-Optik geblendet. Flüssig ineinander übergehende Animationsphasen rücken Ballstafetten, Kabinettstücke, körperbetonte Zweikämpfe usw. ins rechte Licht. Nach Andy Möller verpflichtete man niemand anderen als den Fußballoldie, Rekordnationalspieler, mehrfachen Deutschen Meister, Welt- und Europameister und gescholtenen Ex-Leitwolf der New York Metro Stars "Loddar" Matthäus fürs Motion-Capturing. Lautstarke Gesänge aus den Fankurven und rhythmische Klatschorgien feuern beide Teams dazu in altbewährter, dennoch gut ins-

zenierter Art und Weise an. ZDF-Sportchef Wolf-Dieter Poschmann und sein Partner Jörg Dahlmann geben obendrein bei jeder Partie ihren fachmännischen Senf dazu. Dennoch wäre ein Wachwechsel am Mikrofon angebracht gewesen. Es hätte der ganzen Angelegenheit noch viel mehr Pfiff verliehen.

Kaisergrafik

Wie es der Name schon verrät, hat EA alle erdenklichen Lizenzen in petto, um euch ein makellostes Fußball-Komplettpaket bieten zu können. Bei den unzähligen Nationalmannschaften stimmt jeder Name mit den realen Vorbildern überein. Geringfügig anders



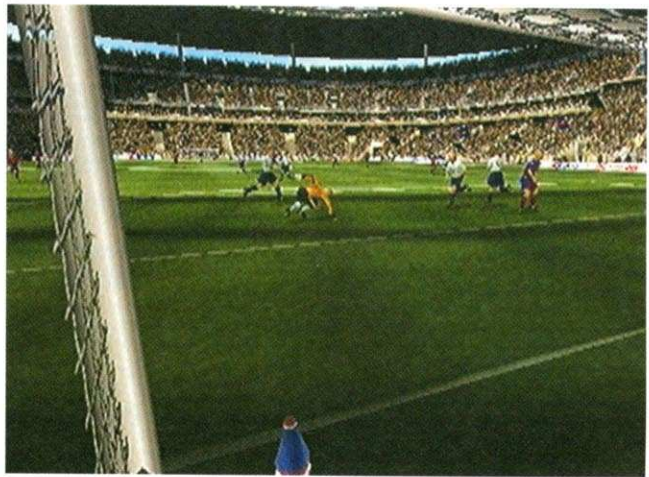
○ Torjubelszenen geben Möglichkeit die herrlichen Spielermodelle genauer zu begutachten.



○ Alle Stadien strotzen vor lauter Details. Die tollen Licht- und Schatteneffekte vermitteln obendrein noch mehr Authentizität.



○ Nationalspieler Christian Ziege setzt zum Distanzschuss an. Unten links im Bild: Zieges Schussanzeige.



○ Wer braucht bei solchen ausgefallenen Kameraeinstellungen noch eine echte Fernsehübertragung?

schaut es bei den Vereinsmannschaften aus. Allein das englische Premiere League Team Arsenal London tanzt aus der Reihe. Auf den Pixel-Laibchen fehlt der Aufdruck des Sponsors. Kein Wunder: Segas Konkurrenzprodukt Dreamcast zieht die Trikots von Arsenal. Dieser konsequente Entschluss gerät jedoch schnell in Vergessenheit. Hauptsächlich liegt es am optischen Erscheinungsbild: Vom Scheitel bis zur Sohle schlägt, neben den besagten grandio-

sen Bewegungsabläufen, ohne Zweifel der bombastische Look zu Buche. Jeder einzelne Stollen ist beim genaueren Hinblicken sichtbar. Unter den Stützen, welche natürlich mit dem passenden Logo bestickt wurden, zeichnen sich deutlich die Schienbeinschoner ab. Angespannte Muskelpartien, ständig wechselnde Gesichtszüge, aber auch bewegte Finger hauchen den Kickern erst richtig Leben ein.

Mehr Schein als sein?

Schon nach wenigen Minuten Spielzeit kommt für Anhänger der schönsten Nebensache der Welt etwas die Ernüchterung. Leider Gottes hat sich am altbewährten Spielkonzept nicht die Bohne geändert. Wie wir alle wissen, möchte uns EA vorwiegend die schönen Seiten des Fußballs näher bringen. Doch beim ersten PS2-Gastspiel überspannte man in dieser Hinsicht den Bogen. Zum Beispiel wurde die natürliche Trägheit der Spieler beinahe vollkommen außer Acht gelassen. Die damit verbundenen Reaktionsverzögerungen kommen phasenweise nicht zur Geltung. Sämtliche

Bewegungsabläufe, Passspiele und Torschüsse wirken folglich leicht überhastet. Richtig taktieren müsst ihr allenfalls im Schwierigkeitsgrad Weltklasse. Entscheidet man sich unter Amateur- oder Profi-Bedingungen zu spielen, gestaltet sich jede Partie für FIFA-Routinieren sehr einseitig. Ein Lob verdient das breitgefächerte Angebot an Spielmodi. Mit den Auswahlpunkten Freundschaftsspiel, Saison, Turniere (Weltmeisterschaft, Europ. Champ. Pokal, Europa-Pokal), Individuell (Liga/KO-System, nur KO-System, nur Liga) könnt ihr über eine längere Zeitspanne hinweg euer Talent unter Beweis stellen. Sollten euch zwei Multi-Taps zur Verfügung stehen, können acht Fußballfans gleichzeitig ans Leder treten.



○ Lokalderbys strahlen immer ihren besonderen Reiz aus. Zudem wurden sie mit besonderen Kommentaren bedacht.



○ Angeschnittene Freistöße können den Torwart vor ein größeres Problem stellen – vor allem, wenn es Bindfäden regnet.

FAZIT

Kämpfen bis zum Umfallen und nach dem Schlusspfiff wissen, was man geleistet hat: Ein anspruchsvolles Konsolenkicke sollte im Ansatz ähnliche Züge aufweisen. Dieses Ziel hat Electronic Arts mit FIFA 2001 nicht konsequent verfolgt. In einigen Situationen vermisst man den spielerischen Tiefgang. Dagegen versteht man es ausgezeichnet, das technische Potential der PlayStation2 gut auszunutzen. Hinsichtlich der akustischen und grafischen Darbietung gibt es nichts auszusetzen. Die Detailversessenheit zieht sich wie ein roter Faden durch das ganze Spiel. Bis in die entlegenste Ecke der Stadien wurde rundum gute Arbeit geleistet. Auch die große Auswahl an Modi und Optionen verdient einen dicken, fetten Pluspunkt.

POSITIV

- über 350 Mannschaften
- unzählige Ligen und Cups
- Hammeroptik

NEGATIV

- geringe Spieltiefe
- gelegentliche Slowdowns

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Sportspiel	Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	www.electronicarts.de		
Preis	ca. 109,- DM	Erhältlich ab	EA Sports sofort

GRAFIK 89 %

SOUND 82 %

RATING **86%**





Dirk Gemeinhardt

ISS

International Superstar Soccer 2000



PlayStation 2

Lust auf eine Nase voll Fußball? Daumen hoch! ISS ist die richtige Droge für Konsolenkicker.



Der Unparteiische greift nicht gleich zur Karte. Vorab verwarnt er jeden Spieler, der eine Regelwidrigkeit begeht.



Sicher greift der Torwart nach dem Ball. Des öfteren treibt er damit die Stürmer zur Weißglut.

Konamis ISS-Reihe ist aus der Konsolenwelt nicht mehr wegzudenken. Realistisch, anspruchsvoll und packend bis zur letzten Spielminute - Tatsachen, womit ISS schon immer zu überzeugen wusste. Nun stellt sich die Frage: Kann ISS trotz der blamablen Nippon-Version dem direkten Vergleich mit Erzrivalen FIFA 2001 standhalten?

Begnadeter Fußball

Verantwortlich für die Entwicklung zeigt sich Major A. Ursprünglich in Osaka beheimatet, programmierte man dort bislang alle ISS-Teile für das Nintendo 64. Mit steigender Tendenz folgten in den letzten Jahren etliche Konvertierungen für die PSone. Deshalb auch der krasse Unterschied zwischen International Superstar Soccer '98 und International Superstar Soccer Pro Evolution. Letzteres wurde nämlich von Konami Computer Enter-

tainment Tokyo auf die Beine gestellt. ISS 2000 für die PlayStation2 ist die Kreuzung aus beiden Titeln - actionreicher Fußball, gepaart mit Realismus. Auf spielerischen Tiefgang legt man nach wie vor ausgesprochen viel Wert; denn jeder Quadratzentimeter des grünen Teppichs wird heiß umkämpft. Körperbetonte Zweikämpfe bestimmen ausnahmslos jede Partie - schön anzusehender Fußball gelingt deshalb allzu selten. Trotz des hohen spielerischen Anspruchs fallen bildschöne Traumtore. Ausschlaggebend dafür ist zumeist die realistische Ballphysik. Speziell die unterschiedlichen Witterungsverhältnisse beeinflussen das Flug- und Rollverhalten des schwarz-weißen Leders immens. Grobe Schnitzer seitens der Feldspieler und Goalies sind keine Seltenheit. Beispielsweise rutscht dem Flankengeber des öfteren die Kugel über den

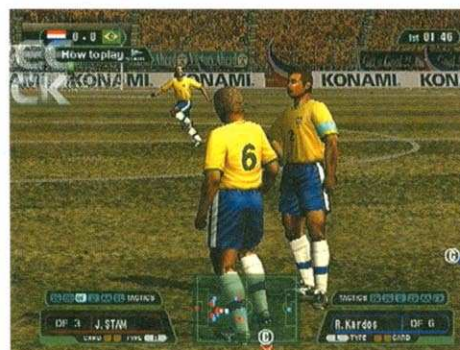
Schlappen. Zahlenreiche Zuspiele finden daraufhin nicht den angedachten Anspielpartner, was sich natürlich merklich auf das Torverhältnis auswirkt. Demzufolge fallen bei keiner einzigen Begegnung die Tore wie reife Äpfel von den Bäumen. Nach dem Schlusspfiff des Schiris unterscheidet sich das Resultat allerhöchstens um ein bis zwei Zähler. Zum Teil liegt es auch an der ausgeprägten Künstlichen Intelligenz. Jeder Keeper hält wie eine Eins. Zeitweise bekommt man den Eindruck vermittelt, dass man gegen eine Mauer spielt. Hervorzuheben ist darüber hinaus der Motivations-Aspekt. Verschiedene Faktoren beeinflussen innerhalb der zwei Spielhälften den Teamgeist und die Leistungsfähigkeit auf verschiedenste Art und Weise.



In der Schaltzentrale, spricht Mittelfeld, spielt sich bei ISS vorwiegend das Geschehen ab.



Aus allen erdenklichen Blickwinkeln könnt ihr sämtliche Spielszenen Revue passieren lassen.



Um die Mannschaft anzuspornen, setzt der Kapitän spielerische Akzente.



○ Tore aus Freistoßsituation gelingen ganz selten. Für einen Treffer benötigt ihr viel Gespür.



○ Die gegnerischen Spieler verstehen es, ihre Manndeckerrolle gut in die Tat umzusetzen. Dribbelso- los bleiben den besten Ballkünstlern vorbehalten.

Lizenz zum Spielen

Zum ersten Mal in der Geschichte von ISS laufen die Fußballer mit ihren richtigen Namen auf. Verunglimpfungen sind nicht mehr notwendig, da Konami Mitte des Jahres die FIFPro-Lizenz erworben hat. Im Gegensatz zur japanischen Version müssen wir ausschließlich mit den Nationalmannschaften Vorlieb nehmen. Erneut bleiben uns die Vereinskader verwehrt. Ihr werdet stattdessen mit einem großen Angebot an U-23-Teams vertröstet. Fraglich ist nur, ob die Neuerung den selben Stellenwert besitzt. Bei den Spielvarianten geht Konami auf Nummer Sicher: Insgesamt sieben Modi stehen zur Verfügung. Mit dem International Cup Mode, U-23 International Cup Mode sowie der World League wird der Turnier- bzw. Liga-Alltag abgedeckt. Der Szenario-Mode erlaubt es hingegen, mitten ins Spielgeschehen diverser Klassiker einzusteigen. Hier gilt es, innerhalb eines vorgegebenen Zeitraums gewisse Anforderungen zu erfüllen. Für ein zwangloses Aufeinandertreffen zweier Mannschaften eignet sich das Open Game hervorragend. Obendrein dürfen ISS-Novizen ihr ersten Dribbelschritte im Trainings Mode wagen. Profis studieren auf dem Trainingsgelände ungestört neue Spielzüge ein. Als mehr oder minder nette Dreingabe ist letzten Endes der Penalty Kick Mode zu betrachten.

Bitterer Beigeschmack

Ohne übertreiben zu wollen: International Superstar Soccer muss im Bezug auf die audiovisuellen Präsentation gehörig Federn lassen. Zum Glück macht das Geschehen auf dem Rasen einiges wieder wett. Leider spendierte man den Ballvirtuosen keine individuellen Animationsphasen. Die abgehakten Bewegungsabläufe stechen sogar dem Laien sofort ins Auge. In keinsten Weise gehen die Übergänge vom Laufen hin zum Sprint nahtlos ineinander über. Bei der Gestaltung der Stadien langt man ein weiteres Mal kräftig ins Fettnäpfchen: Das grauvoll in Szene gesetzte Publikum schmälert den optischen Gesamteindruck eindeutig. Das ständige Flackern ist der schlimmste optische Störfaktor. Die Kommentatoren Michael Schürmann und Christian Schulz begleiten jedes Match mit kompetenten, aber im Großen und

Granzen viel zu nüchtern ausgefallenen Aussagen. Indessen springt der Funke vom lautstarken Publikum sofort in die gute Stube über. Stimmungsvolle Fangesänge lassen das Herz eines jeden Fußballfans höher schlagen.



FAZIT

Wenn ihr richtigen Fußball für eure PS2 wollt, dann solltet ihr auf ISS 2000 zurückgreifen. Spielerisch erkennt man deutlich die Tendenz hin zu einer Fußball-Simulation. Verantwortlich dafür sind das anspruchsvolle Gameplay und die beinhardt Künstliche Intelligenz. Besonders der Torwart ist nicht von schlechten Eltern. Grafisch müsst ihr leider einige Abstriche machen. Die anfängliche Kinderkrankheit der PlayStation2, sprich das unangenehme Flackern der Umgebung, wurde nicht beseitigt. Wenig reizvoll gibt sich ebenfalls die gesamte Stadionkulisse. Hier fehlt eindeutig die Liebe zum Detail. Mit ein paar langweiligen Sprites auf den Rängen ist es im PS2-Zeitalter nicht mehr getan. Akustisch gibt es wenig zu beanstanden. Die ständigen Aahs! und Oohs! der Zuschauer übertünchen glücklicherweise das trantütige Gefasel der Kommentatoren.

POSITIV

- anspruchsvolles Gameplay
- realistische Ballphysik
- einheizende Soundkulisse

NEGATIV

- ständiges Flackern
- hässliche Stadien
- keine Vereinsmannschaften

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Sportspiel	Hersteller	Konami of Europe
			www.konami-europe.com
Entwickler	KCEO		
Preis	ca. 119,- DM	Erhältlich ab	sofort

GRAFIK 73 %

SOUND 82 %

RATING **85%**



○ Englands Nationaltorwart redet mit Händen und Füßen, um die Freistoßmauer zu postieren.



FIFA 2001 vs. ISS



Geben knapp aneinander liegende Wertungen ausreichend Aufschluss darüber, was ein Spiel wirklich auf dem Kasten hat? Schließlich steht ihr beim Kauf alleine vor der Entscheidung, welchen Titel ihr euch zulegt. Lasst euch deshalb anhand des kompakten Vergleichs die jeweiligen Vor- und Nachteile beider Titel aufzeigen.

TEAMS

Klarer Vorteil für EAs Edelgelbe: Neben zahlreichen Nationalmannschaften gesellen sich unzählige Vereinsmannschaften (knapp 400 Teams) aus aller Herren Länder dazu. Konami serviert uns dagegen „nur“ einen bunten Mix von ca. 70 Nationalmannschaften (A, U-23).



FIFA

ISS

PASSEN

Nur präzise Zuspiele bringen bei ISS den gewünschten Erfolg. Jedes Abspiel muss wohl überlegt und platziert sein. Der Pass in den Lauf eines Spielers ist eine Klasse für sich.



FIFA



ISS

STADIEN

Ausgestattet mit endlos vielen Details, haben EAs Prachtbauten eindeutig die Nase vorn. Selbst die Kameramänner am Spielfeldrand wurden nicht vergessen. Spieler laufen sich u.a. vor der Einwechslung an der Seitenauslinie warm. Es herrscht bei Match eine ausgelassene Volksfeststimmung.



FIFA



ISS

SCHIESSEN

Dank der analogen Buttons des Dual Shock2-Controllers hängt die ISS-Schussstärke von der Intensität des Knopfdrucks ab. Konami nützt als einer der wenigen Entwickler diese technische Neuerung.



FIFA



ISS

MODI

Unentschieden. Jedes Spiel überzeugt auf seine eigene Art und Weise. Was bei FIFA die unzähligen Ligen und Turniere sind, kontert Konami mit dem ausgefallenen Szenario Mode, der World League und dem International Cup Mode.



FIFA



ISS

TRICKS

Den größeren Nutzen aus den Ballzubereiten zieht man eindeutig bei FIFA. Mit gewieften Kabinettstückchen spielt ihr jede noch so hartnäckige Vierer-Abwehrkette in Grund und Boden. Torschusspanik gibt es in den seltensten Fällen, da ihr auch den flinksten Keeper ins Leere laufen lassen könnt.



FIFA



ISS

TAKTIK

ISS zeigt uns, wo der Hammer hängt. Gleich sechs unterschiedliche Taktiken können im Laufe einer Begegnung verwendet werden. Desweiteren beeinflussen verschiedene Umstände die Moral der Elf. FIFA 2001 dringt dagegen weniger tief in die Materie von Angriff und Verteidigung ein.



FIFA



ISS

STANDARDSITUATIONEN

Die ausgeklügelte Schusshilfe macht aus jedem Konsolen-Fußballer einen David Beckham. Aufgrund der ausgefeilten Schussanzeige landen Frei- und Eckstöße öfters im FIFA-Netz als beim Konkurrenten. Wie gewohnt besteht die Möglichkeit, der Kugel den nötigen Effekt zu verleihen.



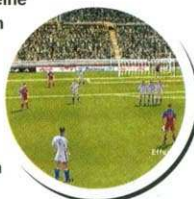
FIFA



ISS

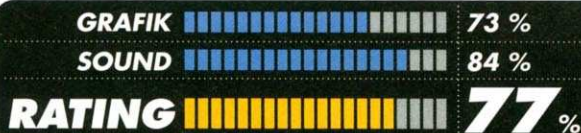
FIFA 2001

Selbst der kleine Bruder lässt in Sachen Spielmodi keine Wünsche offen. Querbeet deckt EA alle erdenklichen Ligen und Turniere mit mehr als 350 Vereins- und Nationalmannschaften ab. Leider ist nicht alles auf höchstem Niveau: Slowdowns machen aus jedem Derby eine Ruckelpartie. Das ansonsten ausgewogene Gameplay wird dadurch erheblich beeinträchtigt. Auch die herrlichen Stadien und Polygonathleten vermögen es nicht darüber hinwegzutäuschen.



PLAY DATEN

System	PSone
Genre	Sportspiel
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
Preis	ca. 89,- DM Erhältlich ab sofort



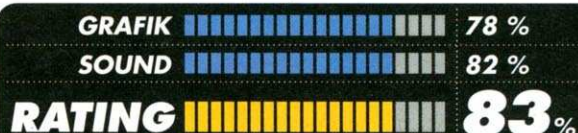
International Superstar Soccer 2000

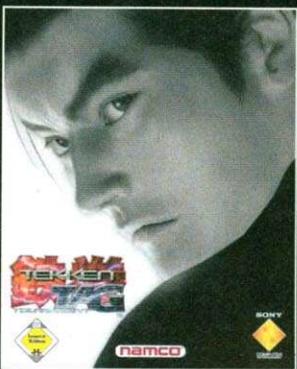
Die Mischung aus Tempo und Realismus gibt von der ersten bis zur letzten Spielminute den Ton an. In alter ISS-Tradition marschieren ausschließlich A-Nationalmannschaften auf den Platz. Konami spendierte der 32 Bit-Balltreterei exklusiv den Euro Cup und die Mini Liga. Ansonsten findet ihr alle nötigen Auswahlpunkte, um euch auf internationaler Ebene (World Liga und Int. Cup) messen zu können. Die flüssige Grafik-Engine erlaubt darüber hinaus einen reibungslosen Spielablauf.



PLAY DATEN

System	PSone
Genre	Sportspiel
Hersteller	Konami Of Europe
Entwickler	KCEO
Preis	ca. 89,- DM Erhältlich ab sofort





Die Mutter aller Fighting-Games ist zurück. Im größten Fight-Club aller Zeiten treffen sich die Tapfersten der Tapferen zum Kampf. Alte und neue Gesichter werden dir begegnen und im Tag-Team-Modus kannst du ab jetzt mit zwei deiner Lieblings-Charaktere gleichzeitig fighten. Trau dich rein, aber pass gut auf dich auf.



PlayStation®2



namco

PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,21 DM/Min.)

www.DE.scee.com



Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. "PS2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Entertainment Inc. "PS" is a registered trademark of Sony Corporation. TEKKEN TAG TOURNAMENT™ & © 1994, 1995, 1996, 1999 NAMCO LTD. all rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. A Namco Product. Published and distributed by Sony Computer Entertainment Ltd.



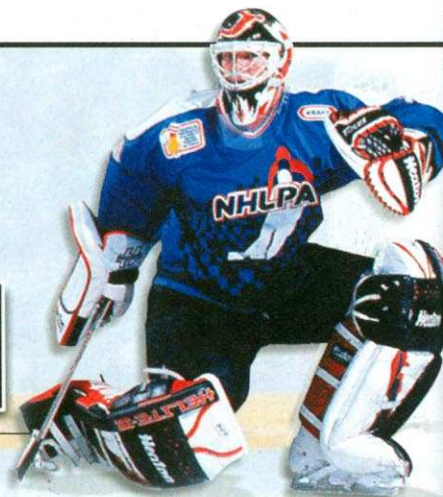
Martin Weidner

NHL 2001



PlayStation 2

Schnürt eure Schlittschuhe, denn EA Sports schickt NHL 2001 aufs Eis!



○ Jubel in der Box: die Colorado Avalanche haben ein weiteres Tor geschossen.



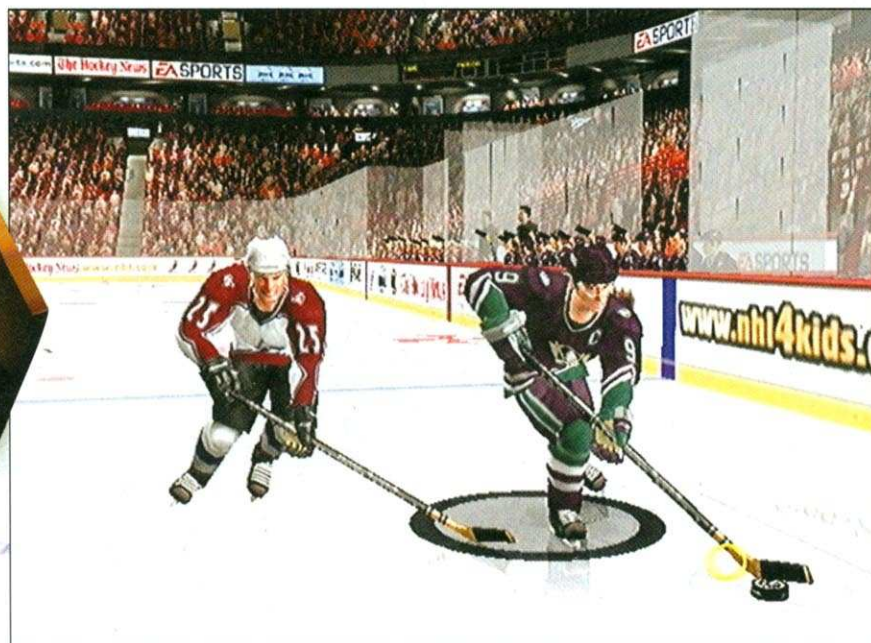
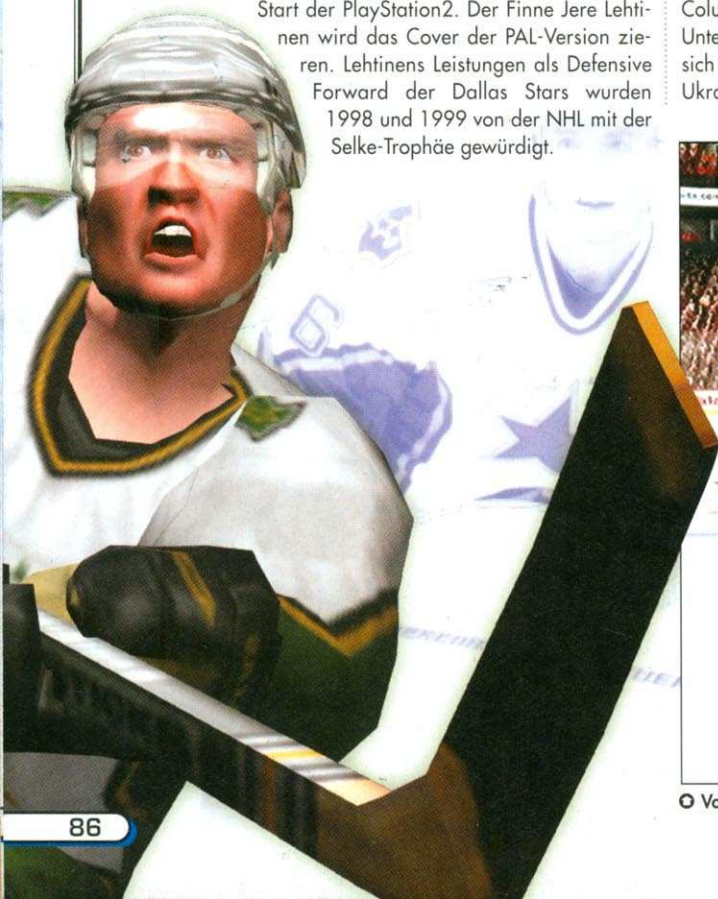
○ Hier kommt jede Hilfe zu spät...

In den Vereinigten Staaten bereits seit 26. Oktober erhältlich, erscheint die für den deutschen Markt lokalisierte Version - mit Kommentaren von Marc Hindelang und Gerhard Leinauer an der Stelle von Bill Clement und Jim Hughson - ebenfalls parallel zum Start der PlayStation2. Der Finne Jere Lehtinen wird das Cover der PAL-Version zieren. Lehtinens Leistungen als Defensive Forward der Dallas Stars wurden 1998 und 1999 von der NHL mit der Selke-Trophäe gewürdigt.

NHL PS2 im Detail

Was die Features betrifft, orientierte sich EA Sports hier natürlich an der PSone-Version, d.h. in NHL PS2 sind alle 30 Teams und Spieler der NHL bzw. der NHLPA enthalten, auch die neu hinzugekommenen Mannschaften Columbus Blue Jackets und Minnesota Wild. Unter den 20 internationalen Teams befinden sich nun auch die Nationalmannschaften der Ukraine und Lettlands. Für das Gameplay

wichtige Features wie Spielgeschwindigkeit, Punkten, Checken, Puckreibung oder Kämpfe lassen sich, wie gewohnt, über Schiebereglern einstellen. Wer die PSone-Version kennt, wird mit der Steuerung im Handumdrehen zurecht kommen. Während aber die Spielmodi Schnellstart, Season, Playoffs und Turnier in beiden Versionen enthalten sind, bleiben die NHL Challenge, in der man für selbst erstellte Kufencracks bessere Eigenschaften



○ Von wegen "Tapeten": die Zuschauer fiebern richtig mit dem Geschehen mit.



... und was macht die liebe Konkurrenz?

Fox Interactive hat seine Sportspieldivision mittlerweile aufgelöst, von Acclaim Sports' NHL Breakaway-Serie hat man bereits seit Ende 1997 nichts mehr gehört und das kanadische Studio Radical Entertainment, d.h. die Designer der NHL Powerplay-Reihe, entwickelte später u.a. MTV Sports Snowboarding und MTV Sports Pure Ride für THQ. Im Grunde sind nur noch Konami und 989 Sports übrig. Während Konamis ESPN National Hockey Night "2001" erscheinen soll, ist von den von 989 Sports zum US-Launch der PlayStation2 angekündigten fünf Titeln (NFL GameDay 2001, NCAA GameBreaker 2001, NHL FaceOff 2001, NBA ShootOut 2001, NCAA Final Four 2001) nur ein einziger übriggeblieben: NFL GameDay 2001 soll am 14. November für die PlayStation2 erscheinen. Shuhei Yoshida, der Vice President Product Development von Sony Computer Entertainment America, verweist diesbezüglich auf interne Umstrukturie-

rungen bei den 989 Studios. Yoshida gab zu verstehen, dass sich bei Sony in den Vereinigten Staaten über 30 Titel in der Entwicklung befinden, man diese aber erst dann veröffentlichen werde, wenn man zu 100% damit zufrieden ist. Die 989 Studios wurden am 1. April 2000 Sony Computer Entertainment America einverleibt.



Der Schiri ist von Derian Hatcher's "Übereifer" gar nicht angetan, aber auch Derian hat etwas abgeknigert...



herausspielen kann, und auch der Karriere-Modus der "alten" Sony-Konsole vorbehalten. Genauso verhält es sich mit so hilfreichen Features wie Icon Passing und Icon Switching. Es scheint, als ob sich EA Sports noch einige Features für NHL 2002 PS2 offenlassen wollte. A propos NHL 2002: Vielleicht können wir bereits in der nächsten Ausgabe mit Online-Features wie Roster Updates oder sogar einem Rock The Rink Mode rechnen, wer weiß?

PS2-Rechenpower

Die Leistung der PlayStation2 hat EA Sports vor allen Dingen im audiovisuellen Bereich genutzt. Die Charaktere sehen nun nämlich fast genauso aus wie ihre echten Kollegen, sie jubeln nach einem Tor oder Sieg, machen ihrem Ärger bei einem Penalty Luft, verspotten ihre Gegner, kauen Kaugummi usw. Die Reaktionen der Zuschauer auf die harten Checks, krachenden Schüsse, witzigen Tore und Glanzparaden sind aber auch nicht

gerade von schlechten Eltern. Mit Gesängen und La-Ola-Wellen fiebern sie endlich richtig mit dem Geschehen auf dem Eis mit. Sogar die beiden deutschen Kommentatoren verstehen ihren Job erstaunlich gut, auch wenn einige ihrer Sprüche nicht ganz zu den Spielsituationen passen und bisweilen zum schmunzeln einladen.



FAZIT

Was für eine Grafik?! NHL 2001 läßt die Träume der Spieler wahr werden, die bisher heimlich (und neidisch) mit der entsprechenden PC-Fassung von NHL geliebäugelt hatten. Die Fülle an Details läßt sich mit Worten kaum beschreiben. Nur so viel sei gesagt: Selbst kleinste Feinheiten wie Bartstoppel, transparente Visiere an den Helmen oder Schlittschuhspuren auf dem Eis lassen sich eindeutig erkennen, von "Oberflächlichkeiten" wie Spielernamen und -Nummern auf den Jerseys ganz zu schweigen. Die wichtigsten Elemente, d.h. die Steuerung und die Künstliche Intelligenz, sind ebenfalls sehr ausgereift. Nur das Icon Passing und Icon Switching der PSone-Version fehlen. Auch die Framerate kommt des öfteren ins Stocken. Davon abgesehen gibt sich das Gameplay aber keine Blöße. NHL 2001 stellt die derzeit realistischste (und bis Ende 2001 wohl einzige) Eishockeysimulation für die PlayStation2 dar.

POSITIV

- audiovisuell hervorragend inszeniert
- leicht zugängliche Steuerung
- hohe KI

NEGATIV

- Slowdowns
- Icon Passing und Icon Switching fehlen
- kein Karriere- und Challenge Mode

PLAY DATEN

System	PlayStation2
Genre	Sportspiel Hersteller Electronic Arts
Entwickler	www.electronicarts.de
Preis	ca. 109,- DM Erhältlich ab sofort

GRAFIK 88 %

SOUND 81 %

RATING 89 %



Über Schieberegler läßt sich in den Optionen einstellen, wie oft es zu einem Kampf kommt.



Toni Opl

ESPN WINTER X GAMES

Snowboarding



Eisiger Wind, Tiefschnee, steile Bergpisten - Konami eröffnet die Wintersport-Saison.



Die Pisten beim Slope Style sind nicht gerade mit Hindernissen gespickt. Nur selten stoßt ihr auf Rails und Rampen.

Zum Start in die kalte Jahreszeit sowie des Europa-Release der PlayStation2 erwarten uns fristgerecht gleich zwei Snowboarding-Games mit jeweils grundverschiedenen Ansätzen. Während das arcade-lastige SSX aus dem Hause Electronic Arts eher als Rennspiel konzipiert wurde, ist das an die letztjährigen Winter Extreme-Games angelehnte ESPN Winter X Games Snowboarding eher als realistische Umsetzung des actiongeladenen Sports ausgelegt.

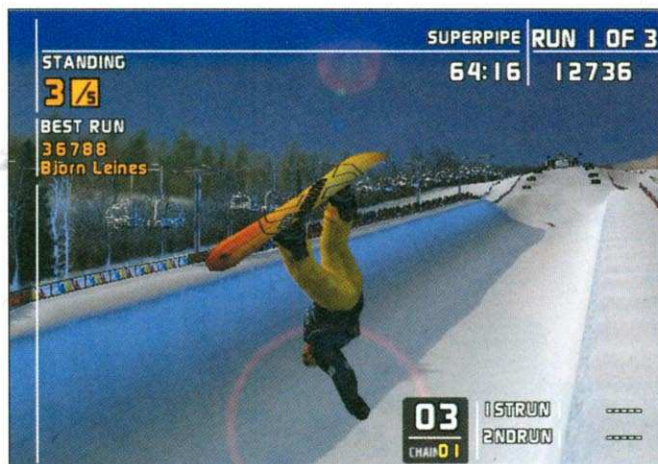
Crème de la crème

Da es sich hierbei um ein offiziell lizenziertes Produkt handelt, geben sich in ESPN Winter X Games Snowboarding insgesamt 15 real existierende Profi-Boarder die Ehre. Darunter finden sich nicht nur männliche Cracks wie Jamie Lynn, Kevin Jones, Bjorn Leines oder Snowboard-Legende Terje Haakonsen, sondern ebenso viele weibliche Athleten wie beispielsweise Shannon Dunn, Victoria Jealousie oder Tara Dakides. Im X Games Mode, dem ersten von insgesamt drei Spielmodi, stehen jedem Sportler zwei verschiedene Original-Boards des entsprechenden Sponsors (Burton, Forum, Gnu usw.) zur Auswahl. Abhängig von der gewählten Disziplin ist es daher erforderlich, sich für das richtige Brett zu entscheiden. Beim Freeriding sowie beim Snowboarder X, wo es auf einer abgesteckten Piste ein Rennen gegen vier Kontrahenten zu bestreiten gilt, zählt vor allem Geschwindigkeit. Deshalb sollte man hier zu den etwas längeren Boards greifen. Bei Big Air, Halfpipe und Slope Style kommt es überwiegend auf spektakuläre Tricks an, wofür das kürzere Brett die eindeutig bessere Wahl darstellt. Euer Ziel ist es hier, in jeder der

vier Disziplinen eine Goldmedaille zu ergattern. Wollt ihr nicht gegen die CPU-Gegner, sondern gegen weitere Mitspieler antreten, so empfiehlt sich der Session Mode, der neben den genannten Wettbewerben drei weitere Events parat hält. White Out und Black Out sind zwei gnadenlose Geschwindigkeitsrennen, die auf extrem schwierigen Pisten ausgetragen werden. Beim Rail Trick erwartet euch, wie der Name bereits vermuten lässt, ein mit Geländern und ähnlichen Hindernissen geradezu übersäter Parcours, auf dem möglichst abgedrehte Slide-Variationen gezeigt werden müssen. Ein Split-screen kommt in ESPN Winter X Games Snowboarding jedoch nicht zum Einsatz. In allen Disziplinen geht ihr stets nacheinander an den Start.

Eine steile Karriere...

...könnt ihr indes im Snowboarder Mode anstreben. Hier besteht eure Aufgabe darin, einen unbekannten Newbie vom Anfänger zum Pistenkönig zu avancieren. Oberstes Ziel ist es, sich für die bevorstehenden X Games zu qualifizieren und dort natürlich einen Platz auf dem Siegereck zu ergattern. Bevor es jedoch ans



Nach jedem gelungenen Stunt habt ihr nur wenig Zeit, diesen mit einem weiteren Manöver zu einem Kombo zu verbinden und damit den Multiplikator in die Höhe zu jagen.



In der Halfpipe kommt es auf genügend Abwechslung bei den gezeigten Tricks an, um in höhere Punktereignisse vorstoßen zu können.

ACTIVATED.de

MO-FR 10-18 UHR FAX 030 399 031 57

BESTELLANNAHME
Tel. 030 399 918 0
INTERNET: WWW.ACTIVATED.DE

ACTIVATED

**DIE GEHÄUSE HABEN EINE LIMITIERTE AUFLAGE VON JE NUR 5000 STÜCK ! JETZT ODER NIE !
NOCH CA. JE 3500 STÜCK VERFÜGBAR**



lieferbar in
blautransparent
schwarztransparent
schwarz
dunkelblau

3059

AUSTAUSCHGEHÄUSE FÜR ALLE PSX (AUSSER 1002) NUR



1708

**8 MB MEMORYCARD
KOMPRIMIERT NUR 19,99 DM
2 STÜCK NUR 29,99 DM**



3119

**DIE SUPERWUMME:
VIRTUAL GUN GCN KOMPATIBEL
MIT RÜCKSCHLAG NUR 119 DM
INCL. FUSSPEDAL UND GCN-ADAPTER**



24,99 DM

schliessen Sie PSX Pads an PC an!
**JOYPAD AN PC-USB
ADAPTER
NUR 25 DM**



1772

**56 MB Memorycard 39,90 DM
72 MB MEMORYCARD
NUR 49,90 DM**

Parallelport zum nachrüsten!
**PARALLELPORT FÜR
SCPH-9002 NUR
9,99 DM**

1902

**ACTIVATOR
PRO MP3**

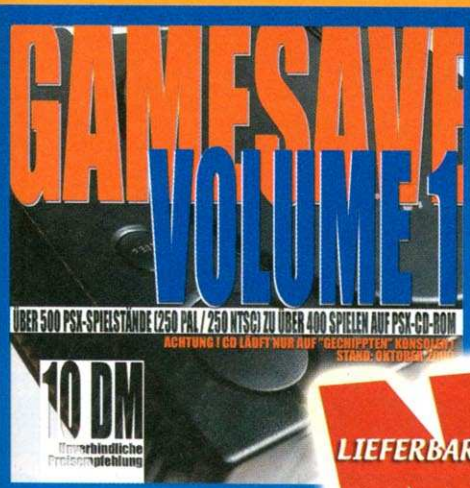
nicht für PSX SCPH-9002 !

**ACTIVATOR PLUS MIT MP3
ABSPIELFUNKTION NUR
24,99 DM**

spielt Importspiele,
MP3-CDs und S.K. ab !

**PSX LENKRAD ODER PAD
ODER PC TASTATUR AN
DREAMCAST ADAPTER
49,90 DM**

7059



1009

auf der GAMESAVE V1
CD für PSX befinden
sich über 500 Spiel-
stände zu über 400
Spielen. Einfach zu
kopieren von CD auf
Memorycard. Für JEDE
PSX mit eingebautem
Importchip.
**SIE BENÖTIGEN KEINEN PC.
NUR SENSATIONELLE 10 DM**

**3154
PANTHER V GUN
NUR 29,90 DM**



1003

**PSX (STEALTH) SUPERCHIP
MIT EINBAUPLATINE
NUR 17 DM**

auch für PSone !!!

LIEFERBAR AB 1.11.2000

NEU

Weiterhin im Sortiment:

1008 IMPORT-PLAYER CD ZUM ABSPIELEN VON IMPORTEN AUF PSone NUR 10 DM
1001 SUPERCHIPS ST. 15 DM, AB 5 ST. JE 7,80, AB 10 ST. JE 5,90 DM
1004 SUPERCHIP EINBAUPLATINE (EINBAUHLIFE) ST. 5 DM, BEI CHIPKAUF NUR JE 2 DM
3035 PSX LÜFTER NUR NOCH 9,99 DM ! REDUZIERT DIE TEMPERATUR UM 10 GRAD !
1701 PSX MEMORYCARD 1 MB IN 5 FARBEN LIEFERBAR STÜCK NUR 12 DM
1100 PSX RGB-KABEL (AUCH FÜR PLAYSTATION2 I) NUR 9 DM
1292 PSX JOYPADVERLÄNGERUNG (AUCH FÜR PLAYSTATION2 I) NUR 9 DM
1109 PSX LINKKABEL 2 METER ZUM VERBINDEN VON ZWEI KONSOLEN NUR 4,90 DM
1175 PSX LINKKABEL 7,5 METER NUR 38 DM
1101 PSX SUPERSET: 4 POL. SUPERCHIP, EINBAUPLATINE + RGB-KABEL NUR 22 DM
1101 PSX RGB-KABEL PRO AUDIO (AUCH FÜR PLAYSTATION2 I) NUR 15 DM
7001 DREAMCAST SUPERCHIP 4 POL. ST. 30 DM, AB 5 ST. JE 25 DM
7101 DREAMCAST SUPERSET: 4-POL. SUPERCHIP + RGB KABEL PRO AUDIO NUR 35 DM
7100 DREAMCAST RGB-KABEL PRO AUDIO NUR 18 DM

UMBAUSERVICE:

PSX UMBAUTEN:
SUPERCHIP-EINBAU 50 DM
STEALTHCHIP-EINBAU 60 DM
LÜFTER-EINBAU 30 DM
GEHÄUSE-UMBAU 40 DM
SICHERUNGSWECHSEL 35 DM
JEWELNS INCL. MATERIAL

**ACHTUNG: NEUE ADRESSE
ACTIVATED.DE
ELBERFELDER STR. 37
10555 BERLIN**

BESTELLANNAHME 030 399 918-0 Versandkosten bei Kreditkarte 10 DM, bei Nachnahme 10-15 DM nach Aufwand



○ Durch die Unschärfe der weiter entfernten Objekte ergibt sich ein guter Tiefeneffekt, stellenweise wurde dabei jedoch etwas übertrieben.

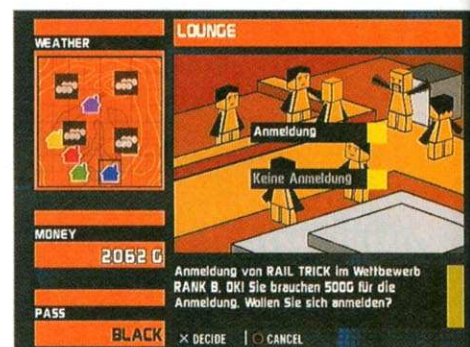
Eingemachte geht, müsst ihr euren Charakter zunächst selbst erstellen. Hierzu bestimmt ihr Geschlecht, Hautfarbe, Körperstatur, Outfit sowie das zu verwendende Equipment, wobei euch anfangs nur eine bestimmte Grundausrüstung zur Verfügung steht. Noch schnell Winkel und Abstand der Bindungen eingestellt und schon kann's losgehen! Nun habt ihr die Möglichkeit, auf eigene Faust in einem riesigen Skigebiet herumzucruisen. Einmal im Tal angelangt, befördern euch verschiedene Skilifte auf Knopfdruck stets wieder nach oben. Währenddessen könnt ihr jederzeit der Lounge des Wintersporthotels einen Besuch abstatten, um euch für verschiedene Contests und Videodrehs anzumelden und dadurch Siegesprämien einzusacken sowie Sponsoren an Land zu ziehen. Mit dem gewonnenen Geld könnt ihr sodann besseres Equipment aus dem reichhaltigen Angebot zahlreicher Originalhersteller erwerben, euch neue Liftpässe für bisher unzugängliche Pisten besorgen oder zum Heli-Boarding in schwindelerregende Höhen abheben.

Der Berg ruft!

Wer sich mit ESPN Winter X Games Snowboarding intensiv auseinandersetzen will, braucht vor allem eines: Zeit! Das durchaus realistische, aber dennoch recht umständliche Tricksystem setzt einiges an Übung voraus, bis man auch komplexere Stunts ohne Sturz vollführen kann. Zudem sind auch die vorgelegten Leistungen und Rekorde der CPU-Gegner nicht von schlechten Eltern, was ungeduldigen Spielern anfangs möglicherweise die Motivation rauben mag. Hat man sich an das Handling jedoch erst einmal gewöhnt und gelernt, mehrere halsbrecherische Tricks mit dem richtigen Timing zu sogenannten "Chains" zu kombinieren, steht höheren Punktereignissen und damit dem Spielspass nichts mehr im Wege. Besonders sehenswert sind außerdem die vielen Ausschnitte aus diversen Snowboard-Videos, die ihr im Video Mode bestaunen dürft. Da ESPN Winter X Games Snowboarding auf DVD erscheint, besitzen die Kurzfilmchen eine überraschend gute Qualität.



○ Konkurrenzkampf: Beim Snowboarder-X tretet ihr gegen vier weitere Athleten an. Verpasst ihr eines der Tore, werdet ihr sofort disqualifiziert.



○ Unverständlicher Design-Patzer: In der Lounge erwarten euch statt "normaler" Charaktere seltsame Würfel-Männchen.

FAZIT

Mit ESPN Winter X Games Snowboarding hat Konami einen Titel abgeliefert, der optisch beeindruckend in Szene gesetzt wurde und spielerisch einen hohen Realitätsanteil für sich verbuchen kann. Dieses Streben nach Authentizität wirkte sich jedoch stellenweise leicht negativ auf das Gameplay aus. Stürzt ihr nämlich einmal an der falschen Stelle, beispielsweise in der unteren Hälfte der Halfpipe, so habt ihr keine Chance, wieder ordentlich in Fahrt zu kommen. Darüber hinaus hätte die Spielgeschwindigkeit insgesamt einen Tick höher und das Tricksystem durchaus weniger umständlich ausfallen dürfen. Ansonsten ist mit der werbetreibenden Lizenz, den waschechten Pros, vielen Originalprodukten von 36 verschiedenen Herstellern, abwechslungsreichen Disziplinen und dem stimmigen Soundtrack eigentlich alles vorhanden, was eine gute Simulation ausmacht - ganz so schweigen von der durchweg gelungenen Präsentation des Spiels.

POSITIV

- grafisch beeindruckend
- abwechslungsreiche Spielmodi
- zahlreiche Video-Ausschnitte

NEGATIV

- umständliches Tricksystem
- hoher Schwierigkeitsgrad
- Spielgeschwindigkeit mitunter etwas niedrig

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Fun-Sports	Hersteller	Konami of Europe
Entwickler	www.konami-europe.com		
Preis	ca. 119,- DM	Erhältlich ab	Konami of Japan
			sofort

GRAFIK 83 %

SOUND 81 %

RATING 80 %



Bei der Film-Session in einem kleinen Bergdorf könnt ihr vielerlei Rails und andere Obstacles entdecken. Zudem lassen sich die Hausdächer gut als Sprungschancen nutzen.



DIE CD & DVD
FÜR DEINE

PLAYSTATION 2



BROOKLYN BOUNCE • BOMFUNK MC'S • CHICANE • HYPETRAXX • U.V.M.

PLAYSTATION 2-DEMOS: TEKKEN TAG TOURNAMENT
• RIDGE RACER V • F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 • SSX • AND MORE

▶ ▶ ▶ PLAYSTATION-EVENTS: ◀ ◀ ◀
MONSTER MASTERSHIP 2000 • BMX WM 2000

VIDEOS, DOLBY DIGITAL + DTS TRAILER, FILMTRAILER AND MORE

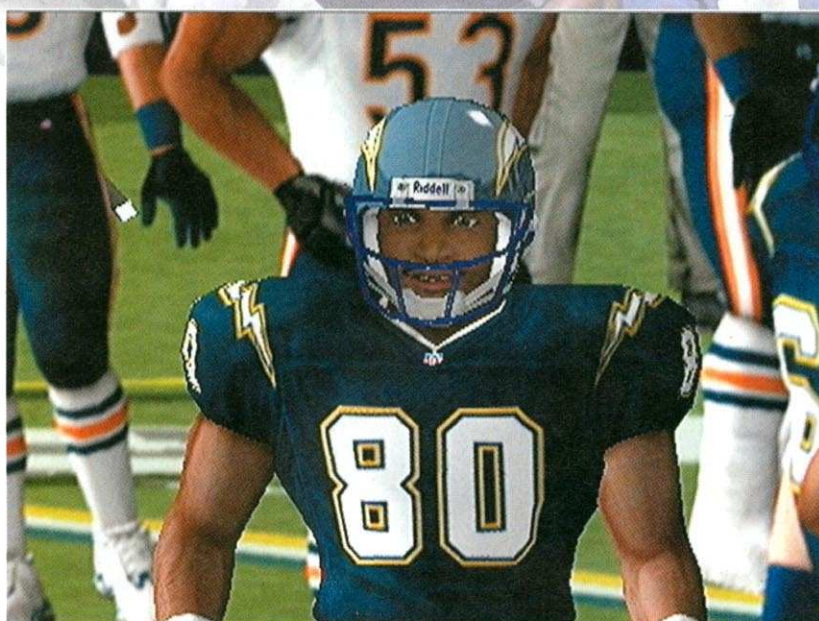


Dirk Gemeinhardt

MADDEN NFL 2001



Zum US-Start der PlayStation2 war das Spiel zur Saison 2000/01 der Renner



Die Spieler schauen einfach umwerfend aus: Sämtliche Lichteffekte spiegeln sich in den polierten Helmen wieder.

Dass Electronic Arts John Madden zum elften Mal für ihre erfolgreiche Football-Reihe an Land zog, ist kein Wunder. Zu Recht; denn der heutige Sportkommentator beim US-Sender Fox Sports kann auf eine bewegte Vergangenheit zurückblicken: Für seine ausgezeichneten Leistungen in der Medienwelt sackte Madden sage und schreibe 11 Emmy-Awards ein. In der Zeit bei den Oakland Raiders (1969-1979) führte er als Head Coach das Team zum Gewinn des Super Bowls. In den Vereinigten Staaten gilt der grauhaarige Mann als lebende Football-Legende.

Tampa, wir kommen!

Bis zum Super Bowl XXXIV dauert es noch eine Weile. Am 28. Januar 2001 treffen dort die zwei besten Mannschaften beider Konferenzen aufeinander. Nicht anders verläuft es mit Madden 2001. Ihr wählt ein Team der AFC oder NFC und gebt euer Bestes, um letztendlich im Finale in Tampa, Florida, zu stehen. Die bis dahin zu absolvierenden Divisions- und Playoff-Spiele verlangen ebenfalls enormen Kampfgeist. Herzstück des PlayStation2-Debüts von "Madden" ist damit der Season Mode. Weitere Spielvarianten vervoll-

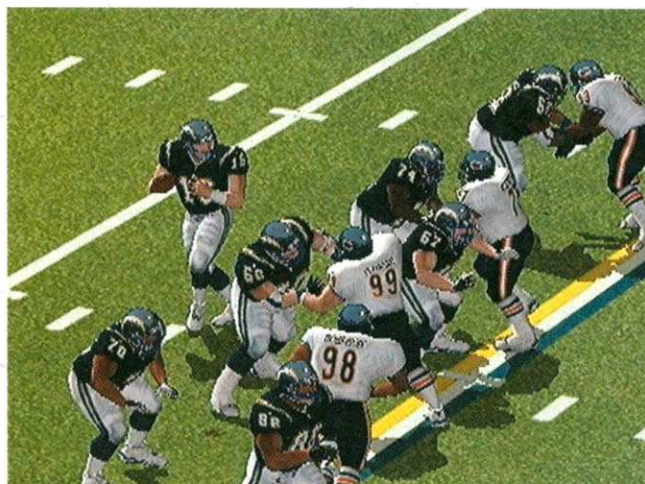


Abwehrspieler erkennt man an ihrer Leibesfülle. Das Trikot wirkt in den meisten Fällen eine Nummer zu klein.

ständigen das Angebot. Mit Quickstart, Exhibition und Franchise deckt man die ganze Palette ab. EA-typisch führen euch übersichtlich gestaltete Menüs zum ersten Kick Off. Nichts wurde dem Zufall überlassen. Das ganze Drumherum vor dem eigentlichen Geschehen lässt den Kampf um die wertvollen Punkte streckenweise einer TV-ähnlichen Präsentation gleichkommen. John Madden und seine Co-Kommentatoren moderieren das Geschehen von Anfang an mit viel Pep und Charme. Lautstark, d. h. aus voller Kehle jubelnd oder schreiend, begleitet das Publikum auf den Rängen der riesigen In- und Outdoor-Arenen jeden Spielzug.

Any Given Sunday

Sämtliche Taktiken stammen vom Quarterback des auserwählten Teams. Egal, ob Offense, Defense oder Special Team – jeder Spielzug wird anschaulich erklärt. Ungeübte dürfen obendrein im Zweifelsfall per Knopfdruck den virtuellen Coach zu Rate ziehen, der fast immer ein Goldhändchen für den passenden

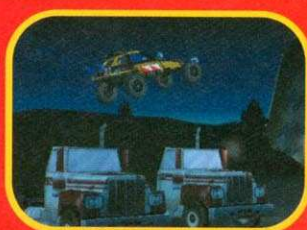


Korpulente Defensivspieler halten den Gegner davon ab, die Line of Scrimmage zu passieren.



Personengruppen am Spielfeldrand lockern das Geschehen nur bedingt auf.

WECKT DAS BIEST IN DIR



WILD WILD RACING

www.wildwildracing.com

www.ubisoft.de

Erhältlich ab 24. November



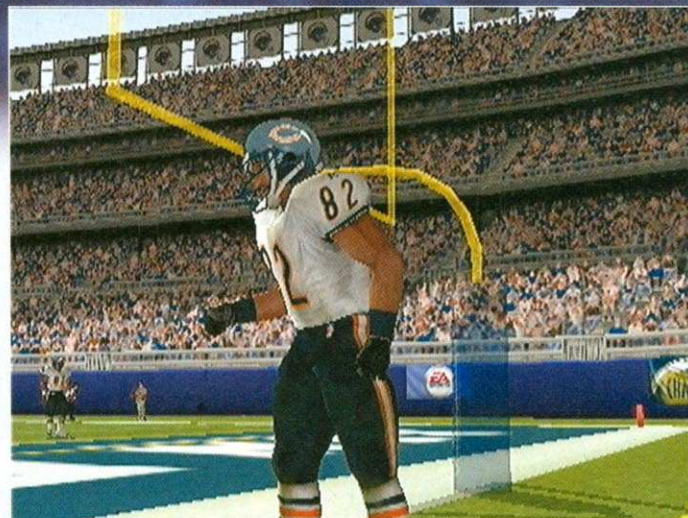
© Rage Games Limited 2000. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks and "PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

Rage





◯ Dank der analogen Buttonabfrage könnt ihr euch mit unterschiedlichem Kraftaufwand durch die Defense schlängeln.



◯ Touchdown! Nr. 82 der Chicago Bears führt nach dem Erreichen der Endzone einen Freudentanz auf.

Spielzug aufweist. Mit der neuartigen Option EAsy Play greift euch die CPU unter die Arme. Weite Würfe vom Quarterback auf spurtstarke Wide Receiver oder Tigh Ends gelingen dadurch nämlich auf Anhieb. Unterstützt wird das Ganze durch Symbole über den Köpfen der Spieler. Alle Zeichen entsprechen den Buttons des Dual Shock2-Pads. Die Farben (rot, gelb oder grün) geben Aufschluss darüber, inwieweit jeder Mannschaftskollege anspielbar ist. Mehrere Yards- sowie Punktgewinne dürften dann nur noch eine Frage der Zeit sein. Gleiches gilt für die Defensive,

wobei unterbundene Angriffe einen verdammt guten Riecher abverlangen. Ansonsten stiehlt sich der Gegner mühelos in eure Endzone und führt einen hämischen Freudentanz auf. Für Puristen besteht natürlich die Möglichkeit, alle Hilfsfunktionen auszuschalten.

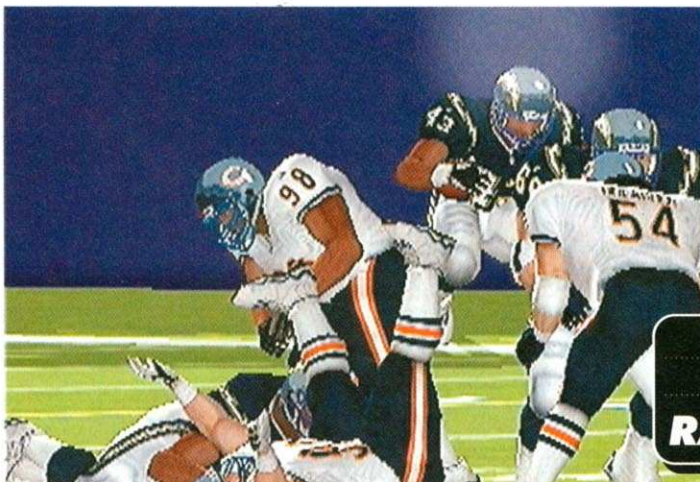
Die Erfahrung macht's

Für den Sprung von der PSone zur PlayStation2 hat sich EA Sports etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Als Anreiz für gute Leistungen lösen die Madden Cards aus dem Vorjahr die Madden Challenge Points ab. Zum Erhalt der dafür benötigten Tokens müssen innerhalb eines Spiels gewisse Anforderungen erfüllt werden. Mit den virtuellen Münzen können wiederum Trading Cards erworben werden. Auf der Memory Card abgespeichert, könnt ihr die digitalen Sammelobjekte folglich untereinander austauschen. Des weiteren bewegt sich jede einzelne Sportskanone - dank des gelungenen Motion

Capturings und der neuartigen Cyper Scan Technologie - auf seine individuelle Art und Weise. Slow Motions bieten die beste Möglichkeit die NFL-Profis rundum zu bestaunen. Mit der neu erworbenen NFL Coaches Club Lizenz Technologie stehen nun auch die Trainer an der Seitenlinie. Jeder von ihnen kommt dem realen Pendant ziemlich nahe. Weniger schön: Obwohl man Anti-Aliasing verwendet, stößt das störende Flackern der weißen Zahlen auf dem Spielfeld sauer auf.



◯ Jede Gesichtspartie wurde mit individuellen Animationen versehen. Sogar Kaugummi kauen- de Spieler werdet ihr gelegentlich vorfinden.



◯ Beim Kampf ums Lederei wird keinerlei Rücksicht auf den eigenen Körper genommen. Mit voller Wucht reißen die NFL-Pros einander zu Boden.

FAZIT

EA Sports liefert mit Madden NFL 2001 ein hochkarätiges Produkt ab. Man registriert einfach die Erfahrung, die EA über die letzten Jahre hinweg gesammelt hat. Natürlich bietet die PlayStation2 viele Möglichkeiten neue Impulse zu setzen. Alle Animationsphasen gehen flüssig ineinander über. Situationsabhängige Gesichtsausdrücke und Gesten erwecken die Polygonrecken zum Leben. Deshalb sind die Gestaltung der Spieler, des Spielfelds und vor allem das Gameplay über jeden Zweifel erhaben. Der letzte Funke Begeisterung mag dennoch nicht überspringen. Unserer Meinung nach liegt es hauptsächlich an der nüchternen, in einigen Bereichen extrem sterilen Gestaltung der Stadien. Ihnen fehlt es an der Detailversessenheit, mit der "Madden" sonst in keinsten Weise geizt. Als unangenehm empfindet man das Flackern der Zahlen auf dem Spielfeld.

POSITIV

- lebensnahe Animationen
- leicht erlernbares Gameplay

NEGATIV

- nüchterne Stadionkulisse
- unangenehmes Flackern

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Sportspiel	Hersteller	Electronic Arts
			www.electronicarts.de
Entwickler	EA Sports		
Preis	ca. 109,- DM	Erhältlich ab	sofort

GRAFIK 84 %

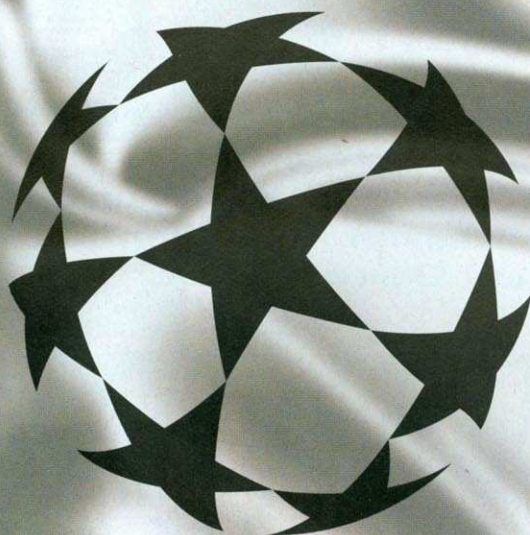
SOUND 82 %

RATING **85 %**



NUR
DM 59,95*

Greif' nach
den Sternen!



UEFA
**CHAMPIONS
LEAGUE**[®]
Season 2000/2001

Das offizielle Spiel zum größten Vereinswettbewerb der Welt.

Die UEFA CHAMPIONS LEAGUE geht in ihre heiße Phase. Jetzt kannst auch du dabei sein. Such' dir aus allen Vereinen dieser Saison deine Lieblings-Stars aus und greif' nach den Sternen am europäischen Fußballhimmel.



- mit den Teilnehmern des diesjährigen Wettbewerbs und allen Siegern seit 1960
- 12 verschiedene Spielvarianten sorgen für Abwechslung • verbesserte künstliche Intelligenz der Spieler
- kommentiert von RTL-Sprecher Thomas Bartels

*unverbindliche Preisempfehlung



www.take2.de



"D" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Any individual names and images, as well as club names, logos, stadium names and playing strip are the property of their respective owners. UEFA shall bear no responsibility for any third parties unauthorised copying of such names and properties. All UEFA logos and "UEFA CHAMPIONS LEAGUE" are registered trademarks. No reproduction of these trademarks may take place without the prior written permission of UEFA. UEFA reserve all rights. Unauthorised extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Take 2 Interactive Limited. Developed by Silicon Dreams Studio Ltd.



mArk Liebold

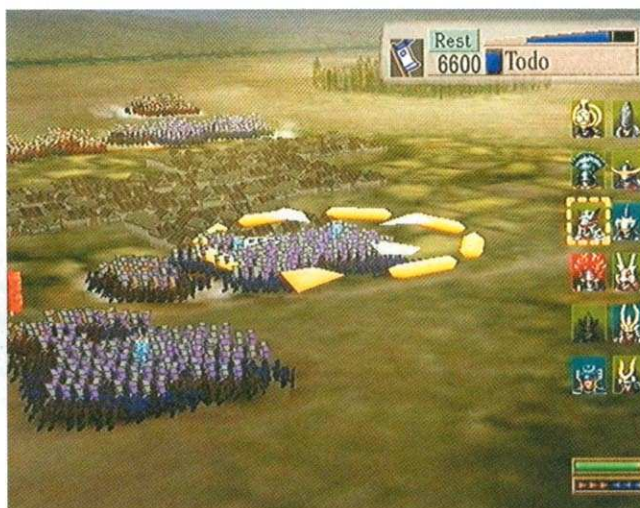
KESSEN



Banzai! Zücht eure Waffen und kämpft in Kessen für Ruhm, Ehre, Freiheit und Gerechtigkeit.



○ Mit einer gewonnenen Schlacht verbessern sich auch die Werte der Spezialmanöver.



○ Die Einheiten wirken nicht besonders groß, können aber bis zu 10000 Mann stark sein.

Hideyoshi Toyotomi ist eine der schillerndsten Lichtgestalten der japanischen Geschichte. Unter seinem Banner wurde das zerrüttete Land des Lächelns geeint. Mit seinem Tod im Jahre 1598 starb allerdings auch der Frieden. Das Land zerbrach und der Krieg zwischen den Clans entflammte aufs Neue.

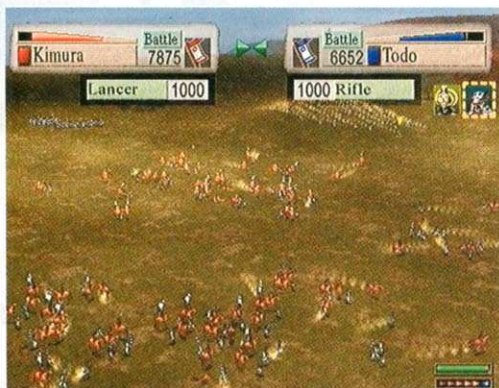
Der Hintergrund zu Kessen beruht auf wahren Geschehnissen. Damals, wie auch auf der PlayStation2, ist die japanische Insel in zwei Herrschaftsgebiete zersplittert. Den Osten beansprucht der Tokugawa Clan für sich, während der Toyotomi Clan den westlichen Teil regiert. Ihr schlüpft zunächst in die Rolle von Ieyasu Tokugawa, dem Befehlshä-

ber der östlichen Armeen. Nachdem man das Spiel beendet hat, bietet euch Kessen die Option, das Szenario mit Mitsunari Ishida und dem Toyotomi Klan zu durchlaufen.

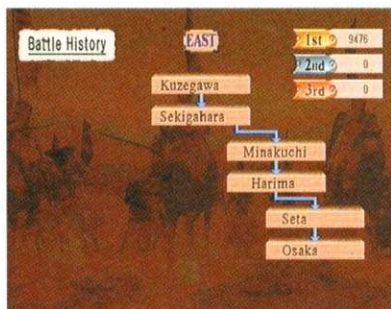
Der Weg des Kriegers

Die erste Schlacht gegen die verhassten Landsmänner ist mehr Schein als Sein, da euch dort in verständlichen Schritten die Steuerung, sowie die verschiedenen Untermenüs und Displays erklärt werden und man selbst nur sehr wenig Einfluss auf die Geschehnisse hat. Die Streitmächte setzen sich aus bis zu 14 Regimenten zusammen. Jeder Truppenverband wird von einem berühmten Offizier in die Schlacht geführt und ist meist mit verschiedenen Waffengattungen (Kavallerie, Speerträger, Bogen- und Musketenschützen, Ninjas usw.) gerüstet.

Die Zusammenstellung einer Einheit beeinflusst nicht nur Kampfkraft und Marschgeschwindigkeit, sondern auch die Spezialfähigkeiten des Verbandes. Der Spieler ist beispielsweise nur in der Lage, ein Speerfeuer anzuordnen, wenn sich in der Einheit auch Musketenschützen befinden. Die Spezialmanöver, zu denen auch Kanonensalven oder Speerwälle zählen, sind nicht ausschließlich offensiver Art, sondern dienen auch zum Stärken der Moral oder bei der Flucht. Während einer Schlacht wird die Befehlskette strikt eingehalten. Die erteilte Order wird von dem Offizier erteilt genommen, welcher sie anschließend an seine Männer weiterleitet. Zu den Instruktionen zählen "Marschieren", "Position halten", "Angreifen", "Spezialmanöver" und, während bzw. nach einem Schlagabtausch, auch "Rückzug" und "Verfolgen". Meistens sind die Offiziere euren Befehlen hörig, fragen nach Erlaubnis, angreifen zu dürfen oder bitten um Unterstützung. Manchmal ergreifen sie allerdings auch Eigeninitiative und stürmen blitzschnell auf den Gegner zu oder vergeuden eines der nur begrenzt verfügbaren Spezialmanöver. In die Gefechte selbst könnt ihr nur indirekt eingreifen (Befehl zum Rückzug, Verstärken usw.). Letztendlich entscheidet nicht nur die richtige Strategie, sondern auch das gewisse Quantchen Glück über Sieg oder Niederlage.



○ Ein kleiner Zoom und schon ist man mitten im Geschehen.



○ Sieg oder Niederlage entscheidet über den Verlauf der Geschichte.



○ Spezialmanöver wie die Kanonensalve können nur innerhalb eines bestimmten Zielradius eingesetzt werden.

○ Könnte nicht das ganze Spiel mit dieser Grafik aufwarten und nicht nur die Videosequenzen?

Gut geplant ist halb gewonnen

In Kessen wird die Schlacht nicht ausschließlich auf dem Feld geschlagen und vor allem auch nicht gewonnen. Bleibt vor einem Kampf noch genügend Zeit, tagt der Kriegsrat. Hier sind die wahren Strategen gefragt. Nach ausführlichem Begutachten der gegnerischen Streitkräfte könnt ihr versuchen, etwas Unfrieden in den feindlichen Reihen zu säen. Ein kleiner Bittbrief an einen demoralisierten Offizier kann Wunder wirken. Entweder hält er sich komplett aus den Geschehnissen heraus oder er wechselt während der Schlacht die Seiten.

Wer sich einer taktischen Herausforderung gewachsen fühlt, kann die Voreinstellungen getrost ignorieren und sämtliche Regimenter, ebenso wie die Armeeaufstellung und -Strategie, kurzerhand modifizieren. Die Änderung der Truppentypen, Einheitsstärken, Spezialmanöver und Formationen stellt hierbei nur einen kleinen strategischen Aspekt dar. Weitaus gewichtiger ist die Positionierung

der Truppen auf dem Schlachtfeld. Ihr könnt für eure Verbände Zieleinheiten und Marschrouten bestimmen, Regimenter zur Unterstützung des Oberbefehlshabers abstellen, Befestigungen errichten oder Hinterhalte legen.

Mandelaugen und Lotusblüten

Kessen zählte bereits zu den Starttiteln des PS2-Launch in Japan. Die vielen herrlichen Zwischensequenzen sowie der superbe Soundtrack vermitteln zwar eine cineastische Atmosphäre, die eigentliche Spielgrafik hingegen entspricht nicht unbedingt dem, was man sich von einem PS2-Spiel erwartet. Bis auf ein paar Wälder sind die Schlachtfelder ohne jegliche Details, und auch die Truppenverbände hätte man auf der PSone nicht besser darstellen können. Nur, wenn man während eines Gefechts in das Geschehen hineinzoomt, wird dem Spieler mit unzähligen sich bekämpfenden Polygonsoldaten zumindest ein wenig PS2-Power geboten.



○ Wer über taktisches Kalkül verfügt plant vor der Schlacht richtig und trägt den Sieg vom Felde.

FAZIT

Die ersten Kessen-Schritte sind beschwerlich. Nicht nur für das Handling benötigt man einiges an Eingewöhnungszeit, auch die tiefgängige Hintergrundgeschichte um Ehre, Freundschaft, Familie und Loyalität sowie die vielen exotisch klingenden Namen fordern ihren Tribut an Zeit und Geduld. Ist man aber erst einmal mit den vielen Gesichtern und Namen vertraut, beherrscht die Steuerung blind und weiß um die Stärken und Schwächen seiner Truppen, bereitet Kessen jedem anspruchsvollen Strategen zahlreiche gleichermaßen spaßige wie schweißtreibende Stunden. Echtzeitstrategen, die bis jetzt ausschließlich mit Titeln wie Command & Conquer oder Warcraft Erfahrung gesammelt haben, sollten beim Kauf Vorsicht walten lassen.

POSITIV

- nicht linearer Spielverlauf
- strategisch anspruchsvoll
- cineastische Zwischensequenzen
- atmosphärischer Soundtrack

NEGATIV

- Spielgrafik technisch unausgereift
- zu viele Wiederholungen bei Ingame-Sequenzen
- nicht besonders eingängig

PLAY DATEN

System	PlayStation2
Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	KOEI
Preis	ca. 109,- DM Erhältlich ab sofort

GRAFIK 77 %

SOUND 84 %

RATING **78%**



○ Der Kampf um Japan zieht sich über knapp zwei Jahrzehnte hin.



Gearig



plus

Als besonderen Bonus seht ihr außerdem weitere Ausschnitte aus Zone of the Enders, dem kommenden Projekt der Metal Gear Solid Macher. Werdet Zeuge von brachialen Mech-Kämpfen, die ganze Städte in Schutt und Asche legen.



plus

Obendrein gewähren wir euch noch einen I auf viele andere PlayStation2 Titel die euch naher Zukunft erwarten.



???

Genug gelesen über Metal Gear Solid 2?
Screenshots hängen euch zum Hals raus?
Ihr wollt endlich mehr?

Dann freut euch mit uns auf die nächste **play!**

Auf einer sensationellen Videokassette erlebt ihr den kompletten Metal Gear Solid 2 Trailer, so wie er zur diesjährigen Spielemesse E3 seine Weltpremiere feierte und die Videospielwelt in Atem hielt!

play

01/2001 erscheint am

16.12.2000

Ein frohes Fest...



© 1999 2000 KONAMI CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED

© 2000 play THE PLAYSTATION

play



MIDNIGHT CLUB: Street Racing

Toni Opl



PlayStation 2

Gelangweilter Taxi-Fahrer findet neues Betätigungsfeld als krimineller Stadt-Raser. Aufstiegschancen garantiert!

Da ist die PlayStation2 in unseren Gefilden gerade mal ein paar Tage alt, schon werden wir wieder mit Software-Recycling konfrontiert. Midnight Club: Street Racing bedient sich hierzu gleich zweier verschiedener Titel. Während die Grafik-Engine größtenteils vom hauseigenen Konkurrenzprodukt Smuggler's Run stammt, orientierten sich die Entwickler der Angel Studios in punkto Gameplay an dem PC-Titel Midtown Madness. Herausgekommen ist dabei eine unterhaltsame und spannende Arcade-Raserei.

Kleines Rennen gefällig?

In Midnight Club: Street Racing dürfen notorische Raser und Speed-Freaks genau das ausleben, was in der Realität zumindest bei der Polizei auf heftigstes Unverständnis stößt: illegale Autorennen inmitten des dichten Großstadt-Dschungels. So ist es im Career-Modus eure Aufgabe, vom unterforderten Taxifahrer zum König der Street-Racer zu avancieren. Anhand einer kleinen Über-



Die feine englische Art: Der Londoner Linksverkehr wird einem stellenweise sehr zum Verhängnis.

sichtskarte erkennt ihr, wo sich die berühmtesten Straßenrowdys gerade aufhalten. Gelingt es euch, einem Raser längere Zeit auf den Fersen zu bleiben, so fordert euch dieser zu einem Wettrennen mit ihm und seiner Gang. Einen vorgegebenen Weg

durch die verschlungenen Straßen der Stadt gibt es bei solch einem Kräfteressen nicht. Jeder Teilnehmer kann die Route bis zum Ziel selbst wählen und muss dabei lediglich alle Checkpoints in beliebiger Reihenfolge passieren. Habt ihr alle "Homies" abgehängt und als erster das durch farbige Lichtstrahlen markierte Ziel erreicht, so erhaltet ihr die Telefonnummer des Bandenchefs. Mittels Mobiltelefon könnt ihr diesen von nun an bis zu dreimal zu einem Duell herausfordern und ihm bei entsprechend guten Leistungen eurerseits einen hochgezüchteten Boliden nach dem anderen abjagen. Auf diese Art lassen sich bereits in New York neun zusätzliche



StVO ade: Rote Ampeln dürft ihr in Midnight Club: Street Racing guten Gewissens ignorieren.



Dieses Rennen führt euch über die Londoner Tower Bridge.



○ Der Zielpunkt wie auch alle Checkpoints sind durch verschiedenfarbige Lichtstrahlen gekennzeichnet, die schon von Weitem sichtbar sind.



○ Die Polizei folgt euch auch in den engen Gassen und Seitenstraßen. Eine Verhaftung habt ihr jedoch nicht zu befürchten.

Schlitten in die eigene Garage stellen. Danach geht's ab in die britische Hauptstadt, wo euch bessere Gegner mit noch stärkeren Wagen und eine wesentlich komplexere Straßenführung erwarten.

Multiplayer-Sessions

Der Arcade-Mode hält insgesamt vier Modi bereit, die wahlweise im Alleingang oder per Splitscreen mit einem weiteren Mitspieler bestritten werden können. Unter den Menüpunkten Head-to-Head und Waypoint lassen sich die Rennen gegen die verschiedenen CPU-Charaktere und deren Gefolgsleute direkt anwählen und gegebenenfalls weitere Fahrzeuge freischalten. Beim Joyride hingegen dürft ihr ohne Zeitlimit gemütlich durch die Gegend cruisen, dabei Sehenswürdigkeiten bestaunen oder Passanten, "zivile" Autofahrer sowie patrouillierende Gesetzeshüter mit rüpelhafter Fahrweise auf die Palme bringen. Die meiste Action bietet jedoch der Capture-the-Flag-Modus. Hier ist es eure Aufgabe, eine Flagge an einem vorgegebenen Punkt aufzugreifen und an einer anderen Stelle abzuliefern. Doch Vorsicht! Die CPU-Gegner wie auch ein eventueller menschlicher Kontrahent können euch die begehrte Fahne durch einen gezielten Rempler abjagen und sich damit aus dem Staub machen. Eine zu heftige Kollision mit einem Gebäude hat ebenfalls den schmerzlichen Verlust der Flagge zur Folge. Wie vielen gegnerischen Wagen ihr

hierbei gegenüberstehen müsst, lässt sich zusammen mit der Tageszeit (Dämmerung, Nacht) und den Witterungsverhältnissen (Regen, Nebel, klare Nacht) vor Spielbeginn einstellen.

Urbanes Ambiente

Die beiden Großstädte New York City und London wurden detailgetreu umgesetzt und halten zudem eine Unmenge von Abkürzungen und versteckten Wegen bereit. So könnt ihr beispielsweise durch Ladenpassagen und Tiefgaragen brethern, über Grünanlagen hinwegdonnern oder an bestimmten Stellen mit genügend Schwung von Hausdach zu Hausdach springen. Auf den Straßen wimmelt es nur so von Fußgängern, Laternenmasten, Zeitungsautomaten, Telefonzellen und vielen anderen Objekten, die man nach Herzenslust über den Haufen fahren kann. Lediglich bei den Texturen hätten wir uns etwas mehr Feinschliff gewünscht, da diese stellenweise doch recht eintönig wirken und das ansonsten durchaus atmosphärische Stadtbild etwas zunichte machen. Die Framerate hingegen bleibt im Einzelspieler-Modus jederzeit konstant - und das, obwohl vor allem die stärkeren Karossen mit einem Affenzahn durch die Häuserschluchten jagen. In punkto Sound allerdings kann Midnight Club: Street Racing nicht im geringsten überzeugen. Monotone Techno-Beats und schwachbrüstige Motorengeräusche stellen eure Ohren auf eine harte Probe. Hier hat Ridge Racer V eindeutig bewiesen, dass es besser geht.



○ Öffentliches Verkehrsmittel: Der Bus zählt zu den versteckten Bonuswagen, die ihr erst freispielen müsst. Reelle Siegeschancen habt ihr mit ihm allerdings nicht.

FAZIT

Einsteigen und Gas geben! Dank des unkomplizierten Handlings der verschiedenen Boliden finden Anfänger wie Profis einen schnellen Einstieg ins Geschehen von Midnight Club: Street Racing. Die hohe Spielgeschwindigkeit sowie die riesig großen Städte mit ihrem authentischen Stadtbild und den vielen Abkürzungen fesseln euch von der ersten Minute an den Bildschirm. Die spaßigen Mehrspieler-Modi und eine Unmenge freischaltbarer Bonuswagen sorgen zudem für die nötige Langzeitmotivation. Trotzdem erkennt man deutlich, dass die Angel Studios extrem unter Zeitdruck standen, um den Titel rechtzeitig zum Hardware-Launch fertigzustellen. So hat es beispielsweise die geplante dritte Metropole Tokyo nicht mehr ins fertige Spiel geschafft. Ansonsten gibt es bis auf die stellenweise recht eintönigen Texturen und die instabile Framerate bei Splitscreen-Duellen nichts zu meckern.

POSITIV

- rasantes Gameplay
- unkompliziertes Handling
- riesige Städte

NEGATIV

- magere Soundkulisse
- stellenweise monotone Texturen
- "nur" zwei Städte

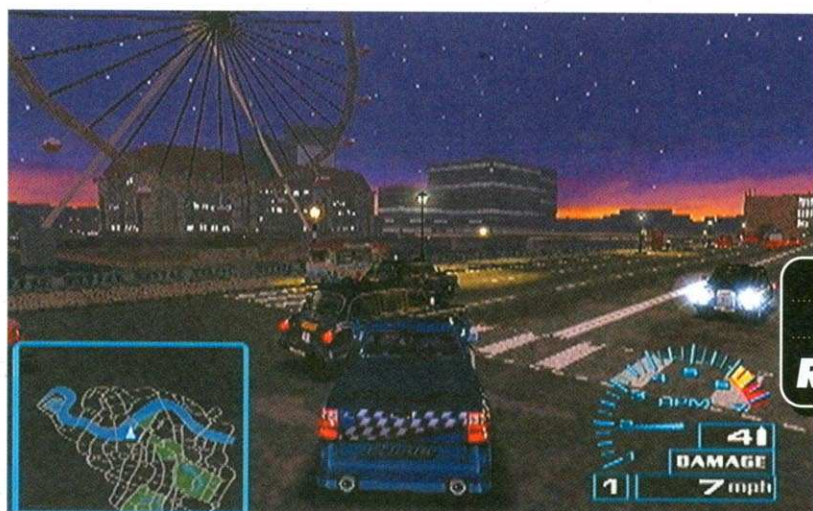
PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Rennspiel	Hersteller	Take 2 Interactive
Entwickler	Rockstar Games/ Angel Studios		
Preis	ca. 99,- DM	Erhältlich ab	sofort

GRAFIK 76 %

SOUND 65 %

RATING **81 %**



○ Im Joyride-Modus könnt ihr euch gemütlich auf Sightseeing-Tour begeben und den Times Square oder das Londoner Ferris Wheel begutachten.



AQUA AQUA

Wetrix 2.0

Martin Weidner



PlayStation 2

In AquaAqua dreht sich alles um eine schwebende, quadratische Welt, deren Bewohner nichts unversucht lassen, mit vom Himmel herabfallenden Objekten Wälle und Dämme zu erbauen, um das ebenfalls vom Himmel herabfallende Wasser in den Griff zu bekommen und durch Feuerbälle verdunsten zu lassen. Rinnt das Wasser nämlich an einem der äußeren Ecken der Landschaft hinab, wird es für einen der Bewohner immer ungemütlicher. Sobald die Rinne aufgefüllt ist, ertrinkt er und ihr verliert ein Leben. Ein etwas gewöhn-

nungsbedürftiges Spielprinzip, das aber durch einen vorbildlichen Tutorial Mode unterstützt wird. Hier lernt ihr, Grenzmauern zu bauen, Teiche zu erzeugen, Seen zu verbinden, Löcher zu reparieren und Seefreunde um euch zu scharen, aber gleichzeitig bekommt ihr auch den Umgang mit Bomben und den vielen weiteren Bonusfeatures vermittelt. Gerade durch diese Unmenge an Features wirkt das eigentliche Spielprinzip aber schon fast überladen. Als äußerst hakelig erweist sich noch dazu die Steuerung. Selbst mit dem digitalen Steuerkreuz lassen sich die Objekte nicht exakt auf dem Areal platzieren. Haarspalterisch



○ Mit „Uppers“ errichtet ihr Wälle und Dämme.



○ Nach absolviertem Training dürft ihr unter Story-, Schnell- und Vs-Puzzle auswählen.



○ Ein Feuerball läßt das gesammelte Wasser verdunsten.

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Geschicklichkeit	Hersteller	SCi
			www.sci.co.uk
Entwickler	Zed Two		
Preis	ca. 79,- DM	Erhältlich ab	24. November

GRAFIK 50 %

SOUND 55 %

RATING 61 %



Toni Opti

SUPER BUST-A-MOVE



PlayStation 2

Mittlerweile gibt es kaum eine Konsole, für die nicht mindestens eine Version der Bust-A-Move Reihe erschienen ist. Die frischgebackene PlayStation2 macht dabei keine Ausnahme. Obwohl Super Bust-A-Move die neue Hardware technisch nicht einmal ansatzweise ins Schwitzen bringt, sieht der Titel doch erheblich besser aus als alle Vorgänger. Komplett in flachem, zweidimensionalem Cartoon-Look

gehalten, besticht der neueste Ableger vor allem durch die grelle und schrille Farbgebung. Nichtsdestotrotz erwartet euch eine saubere, hochauflösende Optik. Soundtechnisch fährt man auf der altbekannten Schiene weiter. Das westeuropäische Ohr wird mit typischem Japano-Pop und kreischenden Sprachsamples auf eine harte Belastungsprobe gestellt. Das Spielprinzip wurde wieder einmal unverändert übernommen und mit einigen zusätzlichen Ideen verfeinert. Zu den enthaltenen Spielvariationen

zählen CPU Battle, Zweispieler-Modus sowie der altbekannte Puzzle-Mode, der seinerseits nochmals in Training, Normal und Classic unterteilt ist und die meisten Innovationen zu bieten hat. So prangt in manchen Stages beispielsweise ein Förderband am Spielfeldrand, welches die Flugbahn der bunten Geschosse extrem ablenkt. Zudem gibt es einige neue Kugelkreationen wie Riesenbälle oder Miniblasen, die man mit etwas Geschick durch enge Zwischenräume katalapultieren kann. Fazit: Grafisch wie spielerisch ist Super Bust-A-Move der beste Vertreter der Serie. Die wenigen Neuerungen sind für hartgesottene Bust-A-Move Fans eine willkommene Gameplay-Bereicherung.



○ Der Trainingsmodus erleichtert mit einer Zielhilfe den Einstieg ins Spielgeschehen.



○ Farben-Flash: Das kunterbunte Geschehen im Bildhintergrund verwirrt euer Auge zusätzlich.

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Geschicklichkeit	Hersteller	Acclaim
			www.acclaim.de
Entwickler	Taito		
Preis	ca. 119,- DM	Erhältlich ab	sofort

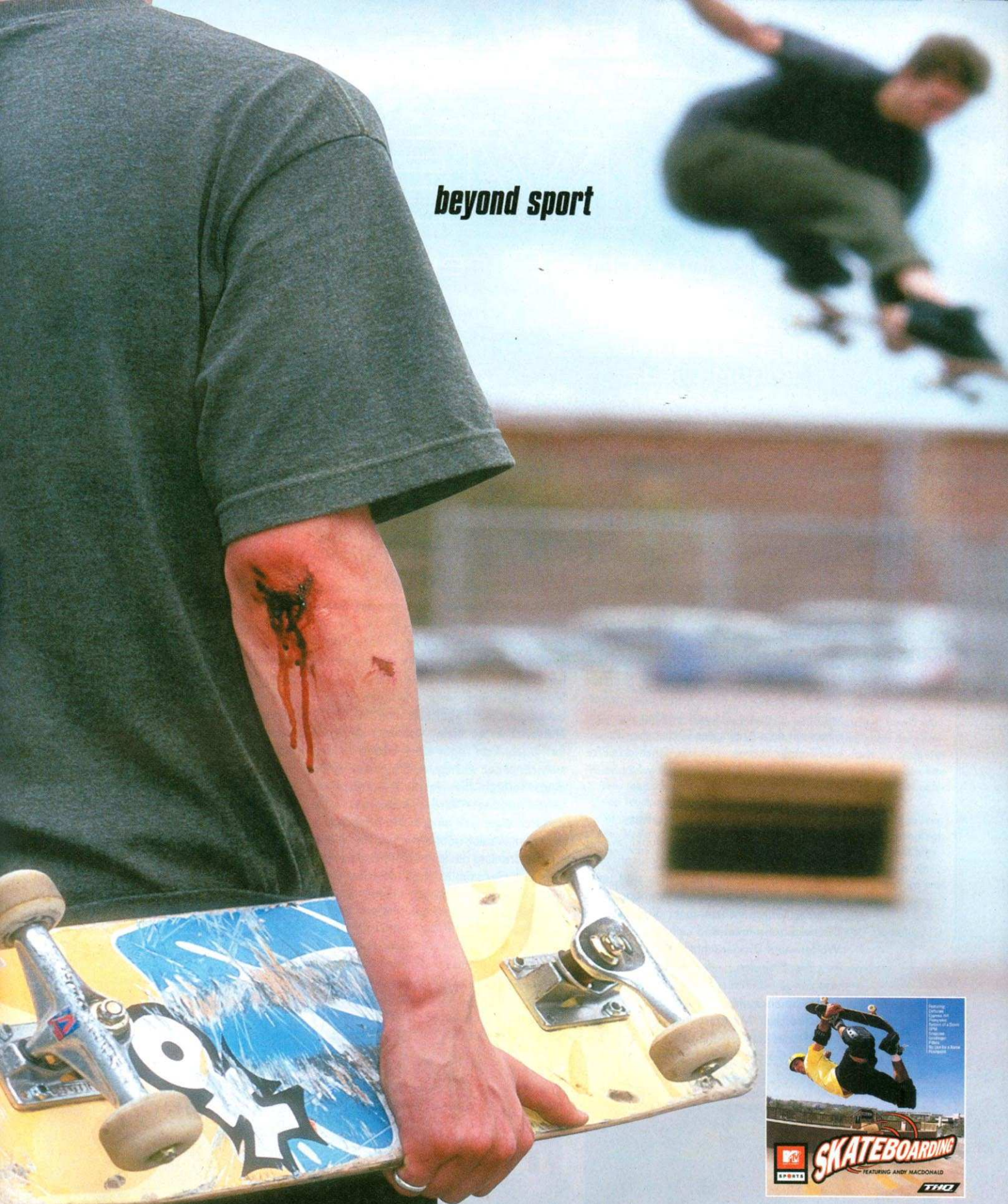
GRAFIK 63 %

SOUND 57 %

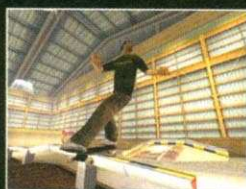
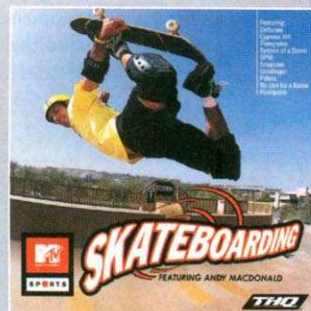
RATING 72 %



beyond sport



FEATURING ANDY MACDONALD



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

MTV Sports names, trademarks, and logos and all related titles and logos are trademarks of MTV Networks, a division of Viacom International Inc. Game and Software exclusively licensed and published by THQ Inc. Andy MacDonald name and likeness used under exclusive license of Andy Mac Productions Inc. MTV Sports: Skateboarding featuring Andy MacDonald is a trademark of THQ Inc. Game and Software © Radical Entertainment Ltd. Developed and licensed by Radical Entertainment. Published and distributed by THQ Inc. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Sega and Dreamcast are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. Nintendo®, Gameboy™ are trademarks of Nintendo Co., Ltd.



Sven Liebold

DRIVER 2

Back on the Streets



Im letzten Jahr gehörte Driver zu den ganz großen Abräumern. Kann Tanner seinen Erfolg im Sequel wiederholen oder gar toppen?



○ Las Vegas ist neben Havanna eine der schönsten Städte.



○ Diesen Krankenwagen gilt es von der Straße zu schieben.



○ Echte Autobahnknoten sind eine der vielen Neuerungen in Driver2.

Zumindest in Sachen Werbeaufwand hat Driver 2 bereits sein Prequel in den Schatten gestellt. Ob via TV, Kino, Radio oder Plakate - in naher Zukunft werden wir wohl öfters mit dem Antlitz des Undercover-Polizisten Tanner rechnen müssen. Doch das Produkt selbst ist leider eine sehr zweischneidige Angelegenheit.

Die Nadel im Heuhaufen

Tanner ist diesmal im Brennpunkt zweier rivalisierender Verbrecherorganisationen. Unter Anführer Vasquez terrorisiert eine Gruppe Brasilianer die brave Nachbarschaft, während Gangster Cain mehr die klassische Bösewichtrolle mimt und sich vor allem auf Waffen- und Drogenschmuggel spezialisiert hat. Zwischen den beiden Ganoven steht der schmierige Buchhalter Lenny, der sich im Laufe des Spiels zu einer wichtigen Schlüsselfigur entwickelt. Mit Unterstützung seines Kollegen Jones versucht Tanner, Licht in die verworrene Geschichte zu bekommen und die Gangster dingfest zu machen.

Erzählt wird diese Story in vielen grafisch hervorragenden FMV-Sequenzen, die der Spieler fast nach jeder erledigten Mission bewundern darf. Speichert man das Game und setzt es zu einem späteren Zeitpunkt fort, erlebt man sogar einen kurzen Zusammenschnitt der wichtigsten Ereignisse. Allerdings verläuft die Handlung, anders als beim Vorgänger, strikt linear und sollte dadurch eigentlich eine dichte Atmosphäre erzeugen. Leider trübt für einen Titel dieser Größenordnung die laienhafte Synchronisierung das Gesamtbild. Besonders der Sprecher von Tanner wirkt arg unmotiviert und nimmt dem Charakter somit jegliche Glaubwürdigkeit.

Aufpoliert

Die Ermittlungen beginnen im schönen Chicago und führen acht Missionen später nach Havanna. Von dort geht die Reise weiter nach Las Vegas und endet schließlich in Rio de Janeiro. Erneut ist es den Entwicklern gelungen, das original Straßenbild der Städte grob zu übernehmen und zusätzlich mit den wichtigsten Polygon-Sehenswürdigkeiten zu versehen. Insgesamt sind die Grafiker noch wesentlich detailverliebter bei der Sache gewesen als bei ihrem ersten Projekt. Besonders Las Vegas ist mit seinen extravaganen Bauten in der Nacht eine wahre Augenweide. Trotz der etwas angestaubten PlayStation1-Grafik wurde das Flair dieser außergewöhnlichen Metropolen in jedem



○ Mit Vollgas durch die Polizeisperre in Havanna.



○ Beim Beschatten ist der richtige Abstand ausschlaggebend. Seltsam ist nur, dass euer Opfer anscheinend auch um die Ecken sehen kann.



○ Per Splitscreen kann gegeneinander gefahren werden.

Fall sehr gut eingefangen. Eine der größten Neuerungen in Driver2 sind jedoch, so komisch es klingen mag, runde Kurven - denn im ersten Teil konnte lediglich im 90°-Winkel abgebogen werden. Zusammen mit der Möglichkeit, über und unter Brücken zu fahren, kreierte Reflections ein sehr realistisches Verkehrsnetz. Vor allem die zahlreichen Highway-Knoten mit ihren verschlungenen Auf- und Abfahrten können begeistern.

Natürlich befindet man sich nicht alleine auf dem Asphalt. Der Fuhrpark wurde, im

Gegensatz zum Vorgänger, deutlich aufgemotzt und sorgt für Abwechslung auf den Straßen. Vom V8-Big Block über spießige Coupés bis hin zu klassischen Chevys dürfte für Jeden etwas dabei sein. Alle Vehikel sind dabei im typischen 70er-Look designt.

Alles drin, alles dran

Einen dicken Pluspunkt können sich die Entwickler auf ihr Spieldesign-Konto schreiben, denn nahezu alle Missionen sind sehr innovativ und abwechslungsreich gestaltet worden. Kombiniert mit dem neuen Feature, dass Tanner ab und zu den Wagen verlassen kann und zu Fuß über den Asphalt joggt, hebt sich Driver2 erfrischend von den teilweise stupiden "Fahr von A nach B" Aufträgen des Vorgängers ab. Sogar kleine Stunt-Einlagen, wie den Sprung auf bzw. von einer Fähre oder eine spannende Zugverfolgungsjagd, gehören zum Programm. Neu sind ebenfalls die Beschattungsmissionen: Hier muss ein Wagen möglichst unauffällig verfolgt werden. Neben dem primären Undercover-Mode gesellen sich wieder zahlreiche andere Spielmodi hinzu, wie beispielsweise diverse Fahrspielchen (Verfolgungsjagd, Flucht, Torrennen etc.), der Mehrspieler-Mode oder die beliebte Möglichkeit, seine eigenen Replays zusammen zu schustern.



○ Eine der letzten Missionen ist dank derber Slowdowns fast unmöglich zu bewerkstelligen.



○ Ein Colt für alle Fälle: Der Spieler muss vor dem Zug an der Brücke ankommen und den Wagen wechseln, bevor er von der Strecke gerammt wird.



○ Durch das permanente Nachladen kommt der Spielfluss oft arg ins ruckeln.

FAZIT

Wirklich schade. Driver2 hat im Prinzip alle Schwächen des Vorgängers ausgemerzt, doch durch den schieren Detail-Overkill wurde die gute alte PlayStation in die Knie gezwungen. Bedauerlicherweise können all die tollen neuen Features nicht über die teilweise sehr heftigen Ruckelorgien hinwegtäuschen. Durch das permanente Nachladen eines neuen Stadtbezirks gerät der Spielverlauf manchmal so ins Stocken, dass man einfach nur noch frustriert das Joypad in die Ecken werfen will. Besonders in den letzten, sehr schweren Missionen mutiert der Fahrspaß zum ultimativen Frustmonster. Denn bei einer eigentlich spannenden Serpentinjagd muss sich der Spieler nicht nur auf die Manöver des Verfolgten konzentrieren, sondern ist mehr damit beschäftigt, die Framerate-Einbrüche einzuberechnen. An diesem Punkt hört der Spaß einfach auf. Als Sahnehäubchen gibt's obendrein ein Pop-Up-Fest, wie es eigentlich vor vier Jahren noch Standard war. Gerade fährt man noch auf freier Straße, wenn wie aus dem Nichts eine Häuserfront vor dem Wagen auftaucht. Driver2 ist ohne Zweifel ein hervorragendes Spiel - nur leider für die falsche Hardware.

POSITIV

- Stadtbambiente sehr gut eingefangen
- viele Zusatz-Features
- abwechslungsreiche Missionsstruktur

NEGATIV

- anlasslose deutsche Lokalisierung
- hoffnungslos überforderte Hardware
- technische Schwächen machen viele Missionen zur Qual

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. GTA 2	86%	11/99
2. Midnight Club: Street Racing	81%	12/00

PLAY DATEN

System	PSone		
Genre	Rennspiel	Hersteller	Infogrames
			www.infogrames.de
Entwickler	Reflections		
Preis	ca. 89,- DM	Erhältlich ab	sofort

GRAFIK 82 %

SOUND 71 %

RATING **72%**





Toni Opl

STAR WARS DEMOLITION



Vigilante 8 meets Star Wars - der neueste Streich der Vigilante 8 Macher entführt euch in die finstersten Regionen des Universums.

Dass das Genre der "Car Combat"-Games bei PlayStation-Fans noch immer hoch im Kurs steht, belegen die Erfolge der beiden Serien Twisted Metal und Vigilante 8 eindrucksvoll. Deshalb hat sich Luxoflux zu einem weiteren Spiel dieser Gattung entschieden. Diesmal erwarten euch jedoch keine hoch gezüchteten 60er-Jahre-Kutschen, Funk-Music und Afro-Frisuren, sondern eine völlig andere Umgebung. Obwohl sich der mit Episode I frisch entflammte Boom mittlerweile wieder gelegt hat, bedienen sich die Entwickler der allseits beliebten Star Wars Thematik.

Vor langer Zeit...

...in einer weit, weit entfernten Galaxis, tobt noch immer ein grausamer Bürgerkrieg zwischen dem Imperium und den aufständischen Rebellen. Nachdem die tödlichen Pod-Rennen von Darth Vader und seinen Gefolgsleuten verboten wurden, ruft der profitgierige Jabba the Hutt einen neuen, noch gefährlicheren Wettbewerb ins Leben, um Spielsüchtigen aus allen Bereichen des Universums das Geld aus der Tasche zu ziehen. In einem Kampf auf Leben und Tod treten draufgängerische Piloten wie Wade Vox, Boba Fett, General Otto oder auch der aus Episode I bekannte Sebulba mit ihren gepanzerten Fahrzeugen gegeneinander an. Ausgetragen werden die Schlachten, bei denen nur einer der Teilnehmer lebend vom Feld geht, auf den Planeten Tatooine, Hoth, Naboo, Dagobah, Yavin 4 sowie in der Wolkenstadt und auf dem noch nicht fertig gestellten, zweiten Todesstern.



○ **Akt der Verzweiflung:** Kurz vor seinem Ausbruch versucht dieser Blechkamerad noch einmal, seine Schilde an der Ladestation mit Energie zu versorgen.



○ **Authentisch:** In den Sümpfen des Planeten Dagobah könnt ihr Yodas Behausung im Inneren eines Baumes entdecken.

Authentischer Fuhrpark

Zu den anwählbaren Fahrzeugen zählen neben Landspeeder, Raketenrucksack, AT-ST Walker, Snowspeeder, Wüstenschiff, AAT Schlachtpanzer, Podracer und Speederbike noch einige weitere, aus den Filmen entnommene Gleiter. Selbst einen mächtigen Rancor oder Darth Mauls Sith-Speeder dürft ihr im späteren Verlauf des Spiels besteigen. Abhängig vom jeweiligen Antrieb warten die verschiedenen Fortbewegungsmittel auch mit unterschiedlichem Handling auf. Auch Panzerung und Durchschlagskraft der Bordkanonen variieren von einem Fortbewegungsmittel zum anderen. So ist Boba Fett mit seinem Raketenrucksack gegen feindliche Angriffe nicht sonderlich gut geschützt, doch dessen Wendigkeit und Schnelligkeit machen diesen Nachteil wieder wett.

Last man standing

Ziel des Spielers ist es, je nach gewähltem Modus alle gegnerischen Fahrzeuge zu zerstören. Bei einem Einzelkampf tretet ihr hierbei gegen bis zu vier CPU-Gegner gleichzeitig an, die sich selbstverständlich auch untereinander gehörig eins auf die Mütze geben. In einem Turnier gelten in etwa dieselben Regeln, allerdings müsst ihr vier aufeinander folgende Schlachten überleben, um zur Belohnung eine kurze FMV-Sequenz begutachten zu dürfen. Außerdem werden neue Charaktere und deren Vehikel frei geschaltet, wenn sich am Ende eines Turniers mindestens zehntausend Punkte auf eurem Konto befinden. Im Spielmodus "Hoher Einsatz" bestreitet ihr mehrere Kämpfe gegen einen einzelnen Kontrahenten, wobei ihr stets vor Beginn der Auseinandersetzung einen beliebigen Punktbetrag auf den eigenen Sieg setzen müsst. Die Kampfserie endet,



○ Im Splitscreen-Modus habt ihr nicht nur mit den Feinden, sondern auch mit sehr spätem Grafikaufbau und niedrigerer Frame-Rate zu kämpfen.



○ Einem Rancor solltet ihr nicht zu nahe kommen, ansonsten packt er euer Schiff und schüttelt es ordentlich durch.



○ Die verschiedenen Waffensysteme produzieren zuhauf knallige Lichteffekte.



○ Heimtückisch: An manchen Stellen gibt es interaktive Objekte und Fallen wie diese gigantische Steinkugel, die auf ihrem Weg alles niederwalzt, was ihr in die Quere kommt.

sobald einer der Teilnehmer die Grenze von zehntausend Punkten überschritten hat. Bei der Droiden-Jagd schließlich geht es darum, innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits so viele umherschwebende Suchdroiden wie möglich in Fetzen zu schießen.

Die Ausstattung

Selbstverständlich hat Star Wars Demolition auch mehrere Zwei-Spieler-Modi zu bieten. Neben Turnier, Hoher Einsatz und Droiden-Jagd könnt ihr ein reines Duell ausfechten oder kooperativ gegen eine Horde von computergesteuerten Schergen vorgehen. In allen Modi stehen euch hierfür mehrere Waffentypen zur Verfügung. Standardmäßig sind alle Vehikel mit einer wenig schlagkräftigen Laserkanone ausgestattet. Diese lässt sich jedoch in vier Stufen aufladen und richtet dadurch bei einem direkten Treffer erheblich mehr Schaden an. Zusätzlich halten die Arenen diverse Pick-Ups bereit, die euch mit verschiedenen Zusatzwaffen wie zielsuchenden Raketen, Energie absorbierenden Traktorstrahlen oder explosiven Minen ausrüsten. Letztere laden sich wie die Laserkanone selbst auf und lassen sich dadurch in ihrer Wirkung deutlich steigern. Eine Tarnvorrichtung, die euch für kurze Zeit unsichtbar macht, gehört ebenfalls zum Repertoire. Die Fahrzeuge verfügen aber keineswegs über unendliche Ressourcen. Feindliche Angriffe lassen euren Energievorrat genauso schwinden wie der permanente Ein-

satz der Waffensysteme. Um dennoch kein vorzeitiges Ableben hinnehmen zu müssen, können an farblich gekennzeichneten "Tankstellen" Schild- und Waffenenergie wieder aufgeladen werden.

FAZIT

Kenner der Vigilante 8 Reihe werden mit Star Wars Demolition keine wirklichen Überraschungen erleben, denn grundlegende Neuerungen in Sachen Gameplay sind hier nicht zu finden. Nach wie vor gilt das Prinzip der totalen Zerstörung. Solospieler könnten sich jedoch über den nicht vorhandenen Story- oder Quest-Modus empören, während Fans heißer Splitscreen-Gefechte nur zu zweit in die Schlacht ziehen dürfen. Auch technisch hinkt Demolition dem vermeintlichen Vorgänger hinterher. Grobpixelige Optik, Texturverzerrungen und Polygonfehler trüben die ansonsten passabel präsentierte Ballerei. Wer den Wechsel von Funk-Music, Afro-Frisuren und durchgestylten 60er-Jahre-Schlitzen zu orchestralen Klängen, blank polierten Droiden und schwebenden Kampfpanzern begrüßt, sollte Star Wars: Demolition vor dem Kauf kurz antesten.

POSITIV

- weitläufige Areale
- authentisches Star Wars Ambiente
- viele originale Charaktere und Vehikel

NEGATIV

- kein Quest- oder Story-Modus
- kaum spielerische Neuerungen
- technisch veraltet

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Twisted Metal 4 - US-Import	80%	01/00
2. Vigilante 8 - Zweite Herausforderung	78%	01/00
3. Star Wars Demolition	70%	12/00

PLAY DATEN

System	PSone	
Genre	Action	Hersteller Activision www.activision.de
Entwickler	Luxoflux	
Preis	ca. 99,- DM	Erhältlich ab November

GRAFIK 72 %

SOUND 76 %

RATING 70 %



○ Ein spezieller Schildgenerator macht euch kurzzeitig unsichtbar. Angreifen könnt ihr währenddessen aber trotzdem.





Mone Neus

CRASH BASH



Guten Freunden gibt man einen Controller oder zwei oder drei...?



○ Panzerfahren macht Spass. Aber vorsicht, es werden zusätzlich Minen gelegt.



○ Crash hat bereits das Zeitliche gesegnet. Jetzt liegt es an Neo Cortex das Spiel zu gewinnen.



○ Je höher ihr im Level steigt, desto fieser werden die Hindernisse.

Nach nunmehr drei erfolgreichen Jump'n Run Abenteuern und einem hervorragenden Kart-Rennen (Crash Team Racing) stürzen sich Crash Bandicoot, Coco und Co. in ein neues aufregendes Genre -dem Party-Game. Als Kampfutensilien werden lediglich zwei gesunde Daumen, ein Multitap, ein bis vier Pads, die passenden Mitstreiter sowie eine gesunde Portion Nerven benötigt.

Party On!

Sitzen alle Teilnehmer auf ihren Plätzen, kann es losgehen. Zu Beginn dürft ihr aus dem Abenteuermodus, dem Kampfmodus oder dem allseits beliebten Turnier aus-

wählen. Wenn gerade kein Mitspieler gegenwärtig ist, übernimmt natürlich die CPU die Aufgabe des Teampartners beziehungsweise der gegnerischen Mannschaft. Außer Crash sind diesmal auch wieder die niedliche Coco, der verrückte Dr. Neo Cortex, Bösewicht Nitrous Oxide, Dingo Dile, Tiny und zwei weitere neue Charaktere mit von der Partie. Aus den acht anwählbaren Figuren nehmen jeweils vier am Kampfgeschehen teil. Habt ihr euren Startkandidaten erst einmal ausgesucht, behaltet ihr ihn bis zum bitteren Ende bei. Falls ihr mit zwei Spielern startet, gibt es zudem keine Möglichkeit, auf einen Spieler umzuschalten. Deshalb sollte sich der Akteur vorher gut

überlegen, ob er die Herausforderung alleine mit zusätzlicher Unterstützung annimmt.

Geht auf Warp 4

In insgesamt vier Welten geht es prinzipiell darum, durch das Besiegen jeglicher Gegenspieler eine bestimmte Anzahl von Pokalen, Juwelen und Gems zu erhalten. Diese benötigt ihr, um den jeweiligen Endbossen wie Papu Papu, dem Bearminator, Big Bad Fox oder N. Oxide gegenüberzutreten zu können. Angefangen mit vier Arenen einschließlich Endgegner, kommt zu jeder neuen Warp Base ein neues Mini-Spiel hinzu. In Crashball nehmt ihr beispielsweise in einer Art Autoscooter Platz und wehrt -ähnlich wie bei



○ Anhand der Balken seht ihr, wieviel Energie vorhanden ist. Die Zahlen zeigen die Runden an, die ihr noch bewältigen müsst.



○ Die kleinen Crashes versuchen, wo es nur geht, euch daran zu hindern an die TNT Kisten zu gelangen.

ER SUCHT SIE



Sportlich, dominanter Er (m/farbig/NR) sucht geile, kompromisslose Konsole, vorzugsweise PS2, für gemeinsame Spielchen aller Art. Langfristige Verbindung wäre wünschenswert und spätere Heirat nicht ausgeschlossen. Bildzuschriften werden garantiert beantwortet.

PS2/Universal-Fernbedienung

- Cooles Design
- Auch für Video und Fernseher
- Mit Infrarot-Technik und Empfangsteil



Lenkrad MC2
Modern, durchdacht und ausgereift

Memory Card 8 MB

- In den Farben rot, schwarz, blau grün und lila



Basic Controller Analog

- Analoge Steuerung
- In schwarz, rot, blau, grün und lila



Verlängerungskabel

- Länge 2 Meter
- In blau, rot, schwarz, grün und lila



SAV-Kabel

- Für bessere Bildqualität



Advanced Controller Dual Force Analog

- Analoge Steuerung
- Mit programmierbaren Makro-Funktionen
- In schwarz, rot, blau, grün und lila



www.madcatz.de

Im Exklusiv-Vertrieb von:

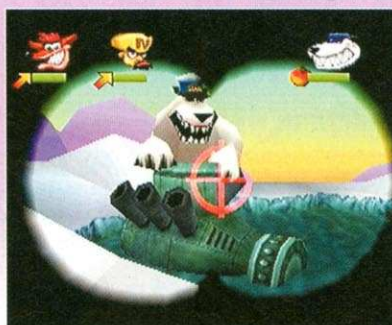


www.nbg-online.de





○ Die Zeit läuft und jedes Team versucht, den anderen die Quadrate abzuluchsen.



○ Mal was anderes. Per Zielvisier gilt es diesem Endboss seine eigenen Raketen vor den Bug zu knallen.



○ Versucht Dingo Dile den Blitz abzuluchsen, dann werden alle anderen geröstet.

Pong- herumflitzende Kugeln ab, damit jene nicht hinter eure Linie gelangen. Schubsen und Drängeln ist in Polarpanic gefragt. Auf den Rücken kleiner Eisbären solltet ihr zusehen, nicht über den Rand einer Eisscholle hinausgestossen zu werden. Auf Pogosticks (Hüpfstäbe) gilt es in Pogopainter so viele Quadrate wie möglich mit eurer Farbe zu kennzeichnen. Angebotene Geschwindigkeitsschuhe sind hier sehr hilfreich. Des weiteren steht das Werfen mit explosiven Kisten, Panzerfahren sowie ein rasantes Kreisumrennen in Miniflitzern an.

Und das Gold lockt

Jede Disziplin muss mindestens dreimal gewonnen werden, um die benötigten Poka-

le zu erhaschen. Um an Juwelen oder Gems zu gelangen steht zum einen eine Runde auf Zeit (45 Sekunden sind nicht sehr lang) und zum anderen ein weiteres Match unter erschwerten Bedingungen aus. Ein Balken am oberen Bildschirmrand zeigt eure verbleibende Energie an. Glücklicherweise liegen ab und an sogenannte Wumpa-Früchte in der Umgebung herum, welche, wenn ihr sie einsammelt, den Energiepegel wieder steigen lassen.

Der Bessere gewinnt

Obwohl es letztendlich an eurer eigenen Geschicklichkeit liegt, zu siegen, wartet jeder einzelne Charakter mit eigenen speziellen Fähigkeiten auf. Je größer bedeutet nicht automatisch desto besser. Crash und Coco sind beispielsweise zwar eher zierliche Personen, stoßen aber mit ihrer Wirbelattacke auch den größten Unhold von seinem Platz. Wenn Dr. Neo Cortex keine Kiste mehr zum Werfen hat zückt er kurzerhand seine Laser-Wumme und versetzt seinem Gegner damit einen kurzen Schock. Der mächtige Dingo Dile sowie der dicke Affe (wir nennen ihn jetzt einfach so) treten ihren Widersachern einfach gegen die

Schienbeine. Zum Glück gibt es aber eigentlich keine Runde, die nicht mit ein wenig Übung zu schaffen wäre. Allerdings wäre Teamarbeit aus taktischen Gründen gegen den CPU-Gegner durchaus empfehlenswert.



○ Egal ob groß oder klein, der CPU Gegner sorgt für ein ausgewogenes Verhältniss.



○ Future Time! Die Silberkugeln flitzen wahnsinnig schnell über den Bildschirm. Mit einem Magneten haltet ihr sie für Sekunden fest, um sie dann gezielt in das Gegnerische Tor zu schießen.

FAZIT

Achtung Suchtgefahr! Einmal mit Crash Bash angefangen, fällt es einem schwer die Finger davon zu lassen. Dabei kann der Spruch "Nur noch einmal, dann ist Schluß" hier gänzlich vergessen werden. Aufgrund der simpel aber liebevoll gestalteten Level, den witzigen Animationen der Comicfiguren sowie den abwechslungsreichen Spielprinzipien bleiben eigentlich keine Spielerwünsche mehr offen. Dank des einstellbaren Schwierigkeitsgrad ist ausserdem eine Langzeitmotivation garantiert. Durch den schwungvollen Soundtrack wird die Stimmung zusätzlich angeheizt. Leider wurde es versäumt, den Comichelden Namen zu geben; daher wissen nur eingefleischte Fans, für welche Figur sie sich entschieden haben. Zur anstehenden Winterzeit ist Crash Bash aber genau das richtige Party-Game um nicht gelangweilt zu Hause sitzen zu müssen..

POSITIV

- regulierbarer Schwierigkeitsgrad
- abwechslungsreiche Level
- Vier-Spieler-Modus

NEGATIV

- Namenlosigkeit der Figuren

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Crash Bash	85%	12/00
2. Pong	80%	10/99
3. Poy Poy 2	64%	04/99

PLAY DATEN

System	PSone	
Genre	Party Game	Hersteller SCEE
Entwickler	www.playstation.de	
Preis	ca. 60,- DM	Erhältlich ab Eurocom Dezember

GRAFIK 72 %

SOUND 76 %

RATING **83%**





Game it! Entertainment Software AG

PC ACTION

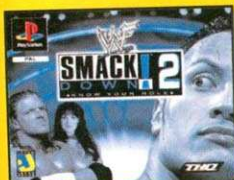
"Der Testsieger: Hier wird Ihre Bestellung ernst genommen"

Versandhandel-Test PC Action 9/2000

game it!
ENTERTAINMENT SOFTWARE AG



Dead or Alive 2*
119,99 DM



Smack Down 2
89,99 DM



Medal of Honor Underground*
89,99 DM

26122 Oldenburg

Game Shop LKP

Staulinie 16-17 - 0441/12622

63667 Nidda

Am Wehr 6 - 06043/950915

64283 Darmstadt

Wilhelminstr. 9 - 06151/28860

64625 Bensheim

Schlünkengasse 4 - 06251/28860

66953 Pirmasens

Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

76829 Landau

Westbahnstr. 11 - 06341/144191

78647 Trossingen

SIS Computerwelt

Dr. Karl-Hohner-Str. 8 - 07425/33840

87435 Kempten

In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87700 Memmingen

Maximilianstr. 21 - 08331/497799

90762 Fürth

Ludwig-Erhard-Str. 1 - 0911/7418811

95615 Marktredwitz

Leopoldstr. 5 - 09231/667650

PLAYSTATION 2

SPIELE

NEUHEITEN UND AKTUELLE HITS

Aqua Aqua* 74,99
Armored Core* 99,99
Armored Core 2* 109,99
Dare Devil* 109,99
Dead or Alive 2* 119,99
Disney's Dinosaurs* 109,99
Dis. Donald Duck Quick Attack* 109,99
Driving Emotion Type 5* 109,99
ESPN Intern. Track & Field* 99,99
ESPN NBA* a.A.
ESPN X-Games Snowboarding* 99,99
Eternal Ring* 109,99

Everglades* 109,99
Fantavision* 119,99
Fifa 2001* 109,99
Formula One 2000* a.A.
F1 Championship Season 2000* 109,99
F1 Racing Championship* 109,99
Gradus 3 & 4* 99,99
Intern. Superstar Soccer 2000* 99,99
Jet Lin GP* 104,99
John Madden NFL 2001 e.d.A.* 109,99
Kessen* 99,99
Metal Gear Solid 2* a.A.
Midnight Club Street Racing* 94,99
NBA Live 2001* 109,99
NHL 2001* 109,99

Orphen* a.A.
Pool Master* 94,99
Rayman Revolution* 99,99
R.C. Revenge* a.A.
Ready 2 Rumble Boxing - Round 2* 99,99
Ridge Racer 5* 119,99
Silent Scope* 99,99
Smuggler's Run* 94,99
SSX* 109,99
Stunt GP* 99,99
Super Bust a Move* 99,99
Swing away golf* 109,99
Tekken Tag Tournament* 119,99
Theme Park World e.d.A.* 109,99
Time Splitters* 109,99

Tokyo Highway Challenge 2* 109,99
Unreal Tournament* 94,99
Wild Wild Racing* 109,99
X Squad e.d.A.* 109,99

Zubehör

Action Replay 2 89,99
Adv. Contr. (farbig) MAD CATZ 49,99
AV-Adapter, Kabel Sony 59,99
Basic Contr. MAD CATZ 44,99
Contr. Dual Shock Sony 59,99
DVD Fernbedienung MAD CATZ 34,99
DVD Remote Control 34,99

Euro AV-Kabel Sony 89,99
Horizontal Stand Sony 29,99
Keyboard für PS2 29,99
S-Maus für PS2 Kabel Sony 24,99
Memory Card Sony 89,99
Mem. Card 8 MB (farbig) MAD CATZ 74,99
Multi Tap Sony 99,99
DVD Fernbedienung 49,99
RFU-Kabel Sony 49,99
Sattek RX 400 Wheel 129,99
S-AV Kabel Sony 14,99
S-Video-Kabel Sony 59,99
X-Tender (farbig) MAD CATZ 14,99
Vertical Stand Sony PS2 29,99

PSX

SPIELE

NEUHEITEN UND AKTUELLE HITS

007 Racing* 89,99
102 Dalmatiner 84,99
5th Element VALUE SERIES 39,99
A Bugs Life PLATINUM 49,99
Action Man 2 - Destruction X* 74,99
Air Combat PLATINUM 49,99
Aladdin - Nauris Rache* 84,99
Alien - Die Wiedergeburt* 84,99
Alien Trilogy PLATINUM 29,99
Alundra 2 59,99
Anna Kournikova Tennis 74,99
Area Escape + Dual Shock Contr. 69,99
Arielle 2 Sechsstück n. d. Meer 89,99
Army Men - 3D o. Air Attack* 89,99
Army Men - Air Attack 2* 89,99
Army Men - Land Sea & Air 89,99
Army Men - Sarges Heroes 49,99
Army Men - Sarges Heroes 2 74,99
ATV - Quad Power Racing 29,99
Ballistic 29,99
Batman o. t. Future - Return of Joker 59,99
Battletanx - Global Assault 74,99
Beach Volleyball 74,99
Blaster Master 29,99
Box Champions 2001* 89,99
Brunswick Bowling 2 89,99
Bugs & Taz - Wettkamp gegen... 64,99
Bugs Bunny CSC 49,99
Bundesliga 2001 - Fussball Manager 69,99
Bundesliga Stars 2000 CLASSIC 29,99
Bundesliga Stars 2001 69,99
Bust a Move 2 PLATINUM 49,99
Bust a Move 4 e.d.A. 29,99
Buzz Lightyear of Star Command* 79,99
Casper - Reise um die Welt* 59,99
Castrol Honda Superbike TITANUM 29,99
Catan - Die erste Insel 49,99
Championship Motocross 2001* 79,99
Chaos Break* 89,99
Chase the Express 89,99
Chicken Run* 79,99
Civilisation III 29,99
Cold Blood 44,99
Colin McRae Rallye 2 59,99
Colin McRae World Rally PLATINUM 44,99
Criminals Wars 3 - Red Sun 59,99
C&C 1 PLATINUM 49,99
C&C 2 Alarmst. Rot CLASSIC 29,99
Cool Boarders 3 PLAT. o. 4 44,99
Crash Bandicoot 3 PLATINUM 49,99
Crash Bash 54,99
Crash Beat 89,99
Croc CLASSIC 39,99
Crusaders of Might & Magic 39,99
Dave Miri Freestyle BMX 69,99
Destruction Derby 2 PLATINUM 49,99
Destruction Derby Raw 89,99
Deuce* 79,99
24 Std. v. Le Mans VALUE SERIES 24,99
Die Schlümpfe - CSC 39,99
Digimon World* 79,99
Dino Crisis 39,99
Dino Crisis 2 84,99
Dis. Donald Duck Quick Attack* 109,99
Dis. Gooly's Funhouse* 59,99
Dis. Magical Tetris 59,99
Dis. Winne-Puh-Tiggers Honigtag* 59,99
Dis. Magical Racing Tour 79,99
Dracula 2* 74,99
Dragon Valor 89,99
Driver 2 89,99

Driver PLATINUM 49,99
Dischordly Groove Party* 89,99
DSF All Star Tennis 2000 59,99
DSF Gerry Lopez Surf Riders 59,99
Ducati World* 74,99
Dukes of Hazard Racing 74,99
Dune 2000 89,99
Eagle One BEST OF INFOGRADES 24,99
ECW Anarchy Rulz 54,99
Een Effekt 89,99
ESPN Fisherman's Bait 3* 79,99
Eternal Eyes 54,99
Everybody's Golf 2 59,99
F1 Champ. Season 2000 89,99
F1 Racing Championship 59,99
F1 World Grand Prix 2000* 84,99
Fifa 2001 89,99
Final Fantasy 7 o. 8 PLAT. 44,99
Final Fantasy 9* 74,99
Flintstones Bedrock Bowling* 89,99
Fluch der Azteken 59,99
Ford Racing* 89,99
Formel 1 99 29,99
Formel Eins 2000 54,99
Rees. Motor. McGrath vs. Pastore 44,99
Frogger 2 44,99
Front Mission 3 74,99
Frontschweine 79,99
Gallaga* 49,99
Galanen 74,99
Gix Deep Cover Gecko - RICOCHET 39,99
Ghouls Panic 89,99
G-Police 2 Weapons of Justice 39,99
Grand Turismo 2 PLATINUM 49,99
Grand Turismo PLATINUM 39,99
Grind Session 89,99
GTA - Spiel + London 74,99
GTA PLATINUM 49,99
Hugo 3D 59,99
HBO Boxing after Dark 84,99
Heart of Darkness 24,99
Hellboy 79,99
Hello Kitty's Cube Frenzy* 59,99
Hercules PLATINUM 49,99
Hot Wheels 29,99
Hugo 2 49,99
Hugo 3D 59,99
In einem Land vor unserer Zeit - Rück. 59,99
Incredible Crisis* 59,99
Infestation 39,99
Intern. Superstar Soccer 2000 89,99
Intern. Track & Field PLATINUM 49,99
ISS Pro Evolution 89,99
Jackie Chan 59,99
Jenseits der Tomorrow Never Dies 84,99
Tomorrow Never Dies PLATINUM* 49,99
Jeremy McGrath Supercross 2000 e.d.A. 54,99
John Madden NFL 2001 EV 49,99
John's Bizarre Adventure 59,99
Kasparov* 59,99
Koudelka 74,99
Legacy of Kain - Soul Reaver 89,99
Legend of Dragoon* 79,99
Legend of Kartia 89,99
Legend of Legaia 89,99
Looney Tunes Racing* 64,99
Dis. Gooly's Funhouse* 59,99
Magical Drop 59,99
Mariano Gotch - Unification* 29,99
Medieval PLATINUM 89,99
Medieval 2 PLATINUM 49,99
MediEvil 2 59,99
Metal Gear Solid PLATINUM 49,99

Metal Gear Solid Special Miss. 49,99
Mickey's Wild Adv. PLATINUM 49,99
Micro Machines V3 49,99
Micro Maniacs 49,99
Midnight in Vegas 69,99
Mike Tyson Boxing 74,99
Mile Molla 59,99
Misadventure of Tron Bonne 84,99
Moto Racer 5 54,99
Monster Rancher* 59,99
Moonrhythms* 49,99
Mort the Chicken* 59,99
Mortal Kombat Special Forces 59,99
Mortal Kombat CLASSIC 29,99
Moto Racer World Tour 89,99
Mr. Driller 59,99
Ms. Pacman Maze Madness* 84,99
MTV Skateboarding 49,99
Muppet Monster Adventure 59,99
Muppet Race Mania 59,99
Music 2000 49,99
NBA Live 2001* 89,99
Necronomicon* 74,99
Need for Speed - Porsche 4 PLAT. 44,99
N-Gen Racer 69,99
NHL 2001 89,99
NHL Rock the Rink 49,99
Nightmare Creatures 2 49,99
Oddworld Abe's Oddysee PLATINUM 49,99
Odin* 64,99
Pac Man World 64,99
Pandemonium PLATINUM 49,99
Parasite Eve 2 74,99
Panic Striker 79,99
Planet Of The Apes* 84,99
Pool Academy 59,99
Populous - The Beginning CLASSIC 29,99
Porsche Challenge VALUE SERIES 29,99
Power Ranger Lightspeed* 79,99
Railroad Tycoon 2 79,99
Rampage 2 - Universal Tour 29,99
Rampage Through Time 79,99
Ray Crisis 79,99
Rayman - Engl. f. Anf. m. Rayman 39,99
Rayman PLATINUM 39,99
Rayman 2 59,99
Rayman Lesen und Rechnen 1+2 Kl. 44,99
Rayman Lesen und Rechnen 3+4 Kl. 44,99
Razor 59,99
RC de Go e.d.A. 59,99
RC Revenge 59,99
RC Stunt Copter WHITE LABEL* 34,99
Reel Fishing 2* 79,99
Reul Blade PLATINUM 59,99
Resident Evil 3 - NEMESIS 49,99
Resident Evil PLATINUM 49,99
Ridge Racer 4 PLATINUM 49,99
Road Rash Classic 84,99
Road Rash Jailbreak 84,99
Road to El Dorado* 74,99
Roadsters 74,99
Rollcage Stage 2 59,99
Saga Frontier 2 84,99
Schlumpfe: Auf d. Plätze, fertig.* 74,99
Sesamstraße - Street Sports* 59,99
Shanghai True Valor 29,99
Sheep 84,99
Silent Hill PLATINUM 59,99
Sno-Cross Championship Racing* 59,99
Soul Blade PLATINUM 59,99
Spec Ops Ranger Elite* 29,99
Speed Freaks VALUE SERIES 29,99
Speedball 2100 o. Spiderman 49,99
Spiderman Int. Ed. 109,99
Spyro 1 PLATINUM 49,99
Spyro 3 - Year o. t. Dragon 89,99

Spyro the Dragon 2 PLATINUM* 49,99
Star Island 59,99
Star Ocean 2 - Second Story 59,99
Star Trek - Invasion 79,99
Star Wars Demolition* 29,99
Star Wars Jedi Power Battles 59,99
Streetfighter Ex Plus Alpha 2 79,99
Streetfighter Ex Plus Alpha 2 44,99
Strider 2* 79,99
Sukoden 2 79,99
SuperCross 2000 84,99
Superman 59,99
Sydney 2000 89,99
Syphon Filter 2 84,99
Tarzan PLATINUM 49,99
Team Buddies 89,99
Techno Mage* 74,99
Tekken 3 PLATINUM 79,99
Tenchu 2 o. Tenchu 2 ENGL. 49,99
Terranox 59,99
The Grinch* o. The Mummy* 89,99
The World is Not Enough - J. Bond* 59,99
Theme Park World 74,99
Thunderhawk 2 - RICOCHET 39,99
Tiger Woods PGA Tour 2001* 84,99
Toca 2 PLATINUM 49,99
Toca VALUE SERIES 29,99
Toca World Touring Cars/TOCA 3 79,99
Tom & Jerry in the House 59,99
Tommy Raider - Die Thronkr. 89,99
Tomb Raider 3 - Second World 59,99
Tomb Raider 2 PLATINUM o. 4 44,99
Tomb 2 59,99
Tony Hawk's Pro Skater 2 79,99
Tony Hawk's Skateboarding PLATIN 79,99
Toonstein: Geisterstunde 79,99
Toy Story 2 PLATINUM* 49,99
True Pinball BEST OF INFOGRADES 24,99
Ultimate Fighting Championship 84,99
Urban Chase 79,99
Vagrant Story 74,99
Vandal Hearts2 79,99
Vanquish 84,99
Vergessene Welt CLASSIC 29,99
Vib Ribbon 49,99
Vigilante 8 - 2 Offensive 49,99
V-Rally 1 BEST OF INFOGRADES 24,99
V-Rally 2 PLATINUM 49,99
Wacky Races CSC 39,99
Warpath: Jurassic Park Classic e.d.A. 29,99
Warzone 2100 - RICOCHET 39,99
WCW Backstage Assault 89,99
WCW Main Event Classic e.d.A. 29,99
WDL Thunder Tank* 69,99
Wipeout Special Edition 59,99
Woody Woodpecker Racing 89,99
World Championship Snooker 79,99
World's Scariest Police Chase 84,99
Wrms Armageddon 44,99
Worms BEST OF INFOGRADES 24,99
WWF Smack Down 2. Know. 64,99
X-Men Mutant Academy 59,99
Yeh Yeh Tennis 29,99

Zubehör

Action Relay CDX + PC Link 79,99
Adapter PSX Pads an PC USB a.A.
Bike Station Motorradlenker 69,99
Combat Cable MADCATS 14,99
Contr. Analog Sx 2+MB Mem.Card 44,99
Contr. ASCII Pad Sony 29,99

Contr. CyberShock Analog BLAZE 34,99
Contr. CyberShock Infrared BLAZE 54,99
Contr. Digital grau MADCATS 34,99
Contr. Dual Shock Infrared MADCATS 39,99
Contr. Dual Impact GamePad 49,99
Contr. Dual Shock (farbig) SONY 459,99
Contr. Dual Shock Grey PSOne 59,99
Contr. MicroWizard Black&Schwarz 34,99
Contr. Palm Pad Shock BLAZE 24,99
Contr. PX 1000 SAITEK 24,99
Contr. PX 1500 SAITEK 24,99
Contr. PX 2500 SAITEK 49,99
Contr. PX 3000 SAITEK 79,99
Contr. Shock 2 Infrared GIU 44,99
Contr. Shock 2 Infrared JoyPad 24,99
Contr. Speed Drive I Force 24,99
Contr. Sports Pad MADCATS 29,99
Contr. Wireless Advanced MADCATS 19,99
Contr. Wireless DualForce MADCATS 54,99
Freestyle Board - Skateboard 139,99
Hand Held Racing Wheel MADCATS 49,99
Interact V3 FX Racing Wheel 129,99
Interact V3 Racing Wheel 69,99
Konsolle Playstation ONE 249,99
Lenkad 360 Modena Racing Wheel 109,99
Lenkad Dual Force MADCATS 84,99
Lenkad Dual Force Wheel SX 69,99
Lenkad Dual F. Wheel SX 2000 99,99
Lenkad Ferrari Contr. Racing Wheel 69,99
Lenkad Ferrari Shock 2 99,99
Lenkad GTR Michael Schumacher 149,99
Lenkad Jordan Racing Wheel 59,99
Lenkad MadCatz Steering Wheel 119,99
Lenkad Race Station Shock 2 94,99
Lenkad Turbo Shock 3 in 1 94,99
Lightgun Falcon BLAZE 79,99
Lightgun G-Con 45 SONY/NAMCO 89,99
Lightgun Pelican Force Feedback 59,99
Lightgun Scorpion BLAZE 39,99
Link Kabel BLAZE 9,99
Link Kabel NONAME 3,99
Mem. Card - GRAU Orig. SONY PS One 29,99
Mem. Card 1 MB (farbig) MADCATS 49,99
Mem. Card 120 Slot NONAME 99,99
Mem. Card 15 Slot JYTECH 9,99
Mem. Card 16 MB 69,99
Mem. Card 18 (farbig) MADCATS 49,99
Mem. Card 18 MB BLAZE 29,99
Mem. Card 2 MB/30 Slot NONAME 14,99
Mem. Card 2 MB BLAZE 39,99
Mem. Card 24 MB / 360 Slot 19,99
Mem. Card 8 MB MADCATS 44,99
Mem. Card 8 MB BLAZE 39,99
Mem. Card 96 MB/140 Slot NONAME 79,99
Mem. Card Sports 1 MB MADCATS 49,99
Mem. Card Value Pack 3 x 1 MB 19,99
Multi Port MADCATS 49,99
Multi Tap Original SONY 69,99
Multi Tap NONAME 49,99
Rave Station Tanzmatte BLAZE 79,99
RF Unit / Adapter BLAZE 19,99
RF Unit Original SONY 49,99
RF-Unit / Adapter NONAME 14,99
RGB Kabel mit Cinch 9,99
RGB Kabel Plus BLAZE 9,99
Sattek PX 3000 Gamepad 79,99
Sattek PX 4000 Gamepad 69,99
Sattek RX 150 69,99
Shock 2 Ferrari Racing Wheel 9,99
X-Tender BLAZE 9,99
X-Tender (farbig) MADCATS 14,99
Xploder CD9000 XL BLAZE 64,99
Xploder Classic BLAZE FX 39,99
Xploder FX BLAZE FX 74,99

Zubehör

Contr. Evolution Control System 99,99
Lenkad Pro Drive Wheel 69,99
Lightgun Avenger Pro BLAZE 49,99
Lightgun Predator 2. Serie o. gelb 19,99
Mem. Card 48 MB/720 Slot NONAME 59,99
Xploder Pro BLAZE 89,99

SONDER-ANGEBOTE

Blood Lines 39,99
Brahma Force 29,99
Crash Bandicoot 2 PLATINUM 39,99
Crusaders of Might & Magic 39,99
ECW Hardcore Revolution 24,99
Evo's Space Adventure 49,99
Extreme 500 39,99
Machine Hunter 29,99
Formel 1 PLATINUM 49,99
Fussball Live + Multi Tap 49,99

Gauntlet Legends 79,99
Gekido 69,99
GGSZ 3 29,99
GGSZ 4 29,99
Hardboiled kD 29,99
Hydro Thunder 79,99
Ice Pro FLYING 29,99
Machine Hunter 29,99
NHL Face Off 2001 89,99
Point Blank 2 89,99

Rainbow Six 44,99
Ridge Racer Revol. od. Road Rash3D 44,99
Road Rage 29,99
Shadowman 29,99
South Park Rally 29,99
Sports Car GT CLASSIC 29,99
Street Knight 29,99
Trap Runner 29,99
Urbik kD 39,99
Victory Boxing 3-Challenger 79,99

Virus 29,99
XGames Pro Boarder 29,99



Unsere Bestelladresse für Deutschland:

• Telefon 0831 / 57 51 57
01805 / 22 53 00
• Telefax 0831 / 57 51 555
• Internet: www.game-it.com
• E-mail: info@game-it.com
• Post: Game it! AG - D-87488 Betzigau



Unsere Bestelladresse für Österreich:

Game it! AG - A-6691 Jungholz
Tel. 05676/8372
Preise x 7,5 = ÖSch

Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling bezahlt.
Versandkosten haben die gleiche Höhe wie für Deutschland.

Sie erreichen unser Call Center:
Montag - Freitag: 8 - 20 Uhr, Samstag: 9 - 16 Uhr



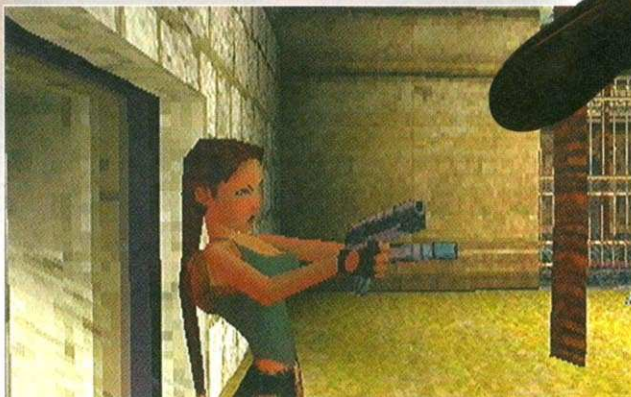
- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 44,99 DM Warenwert, ab 100,00 DM 3% Skonto.
- Versandkosten bei schriftlicher Bestellung: 3,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post
(Post / E-mail / Fax / Internet)
- Versandkosten bei telefonischer Bestellung: 9,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post
- * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar
- Lieferung solange der Vorrat reicht, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Martin Weidner

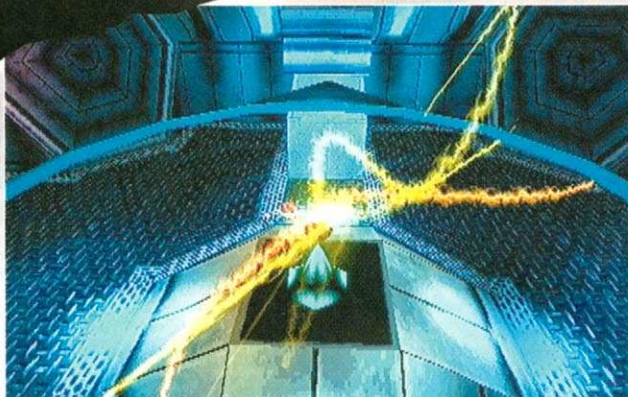
TOMB RAIDER DIE CHRONIK

"Lara Croft. Once and future adventurer. For her."

PSone



○ Lara hält für jede Situation (Gegner) das passende Kaliber parat. Schon seit dem ersten Teil leisten Lara die zwei Pistolen treue Dienste.



○ Bei aller Liebe zu modernen Spielereien, sollte Lara dieses Teil lieber nicht freiwillig anfassen.

In Gedenken an die tot geglaubte Lara Croft findet einige Tage nach den Ereignissen im Tempel des Horus (vgl. Tomb Raider IV The Last Revelation) ein "Gottesdienst" statt, dem neben ihrer Familie auch der französische Archäologe Jean Yves, ihr ehemaliger Butler Winston und der irische Priester Vater Dunston beiwohnen. Danach verweilen ihre Freunde noch für einige Zeit im Anwesen der Crofts und schwelgen im Schein des Kaminfeuers von der Vergangenheit, d.h. von vier "neuen" Erlebnissen im Leben der Archäologin.

Neue Locations

Winston berichtet den anderen von einem ihrer ersten Abenteuer, das sie nach Rom geführt hatte. Lara Croft war damals auf der Suche nach dem Stein des Philosophen, geriet deshalb aber mit ihrem Mentor Pierre und dem wahnsinnigen Texaner Larson (vgl. Tomb Raider featuring Lara Croft) aneinander. Auf der Flucht vor den beiden kann sie jedoch in

eine Seitengasse entschlüpfen; der Auftakt zu ihrem ersten Abenteuer, das etwas an den Venedig-Level in Tomb Raider II Starring Lara Croft erinnert.

Neue Outfits

Während Lara Croft in den Straßen Roms ihr Standard-Outfit trägt, schlüpft sie im zweiten Kapitel, das sich in einer ehemaligen Basis der russischen Flotte bzw. auf einem U-Boot abspielt, und den Antarktis-Level in Tomb Raider III Adventures of Lara Croft anklängen lässt, in einen Tarnanzug der Armee. Auf der irischen Geisterinsel erlebt sie ganz auf sich allein gestellt ihr erstes "richtiges" Abenteuer als 16-jährige (vgl. Tomb Raider IV The Last Revelation). Im Hi-Tech-Wolkenkratzer der Von Croy Industries trägt sie ein schwarzes Catsuit, schleicht sich vorsichtig an ihre Gegner heran und "neutralisiert" diese mit Chloroform. Mit Kopfhörern nimmt sie hier Sprechkontakt zu "ihren Augen und Ohren", d.h.

ihrem Komplizen Zip auf, der ihr mit Rat und Tat zur Seite steht, um unbemerkt an den Wachen und Sicherheitskameras vorbeizugelang. Mit einer Infrarotbrille kommt sie sogar Laserstrahlen auf die Schliche.

Neue Moves

Lara Crofts ohnehin umfassendes Aktionsrepertoire wurde in Tomb Raider Die Chronik



○ Der erste Endgegner ist ein riesiger Steinsoldat. Mit Laserstrahlen und einem Schwert macht er euch das Leben schwer.

LARA INTERACTIVE?

"Was unsere Geschäftspläne für die nächsten fünf Jahre betrifft, wird Tomb Raider zu keinem Zeitpunkt mehr als 20 Prozent unserer Einnahmen ausmachen. Tomb Raider war 1996 für 72% unserer Einnahmen verantwortlich, ein Jahr später waren es 54%, dann 45%, und in unserem laufenden Geschäftsjahr, das am 31.03.2001 endet, werden es wohl etwa 22% Prozent sein.", so Eidos' neuer CEO Mike McGarvey in einem Interview

mit dem britischen Branchenmagazin Market for Home Computing and Videogames (MCV). Als One-hit-Company lässt sich Eidos Interactive, die im März 1996 die CentreGold-Gruppe, zu der auch die Tomb Raider-Entwickler von Core Design gehörten, aufgekauft hatten, beim besten Willen nicht mehr bezeichnen. Allein für Sonys neue Konsole befinden sich nämlich neben Lara Croft The Next Generation (vgl. SpecialScreen auf Seite 22) sieben weitere Titel in der Mache: Project Eden, Herdy Gerdy, Commandos 2, Soul Reaver 2, Kain Blood Omen, TimeSplitters 2 und Fear Effect PS2.



... UND WAS MACHEN DIE TOMB RAIDER I-MASTERMINDS HEUTE?

Toby Gard, der Lead Artist und Lead Designer von Tomb Raider I Featuring Lara Croft, und der Lead Programmer Paul Douglas gründeten im April 1997 mit Confounding Factor ein eigenes Studio. Im Rahmen der Londoner ECTS 97 gab Interplay bekannt, mit den beiden eine Publishingvereinbarung eingegangen zu sein. Ihr erstes Projekt, das Action-Adventure Galleon, soll im Sommer 2001 für PC, Dreamcast, PlayStation2 und eine weitere Next Generation-Plattform erscheinen. Eine weibliche Titelfigur wird es in Galleon jedoch nicht geben...



Was es mit diesem Ort auf sich hat, erfahrt ihr spätestens im Sommer 2001.



Die Figuren in „Galleon“ zeichnen sich durch Mimik und Detailreichtum aus.

noch um einige zusätzliche Bewegungsabläufe erweitert. Sie kann nun auf einem Seil entlang balancieren (mit dem Analogstick gleicht

ihr etwaige Ausrutscher aus) und sich von Stange zu Stange schwingen. Öffnet ihr Schränke und durchsucht Schubladen, wird dies nun auch in einer Animation dargestellt. Zu den neuen Waffen zählen ein Präzisionsgewehr und ein Wurfhaken.

Alte Grafikengine

Die Grafik basiert im Grunde auf der gleichen Engine, die Core Design bereits in Tomb Raider I Featuring Lara Croft verwendet hatte. Auch wenn diese in der Zwischenzeit natürlich an nahezu allen Ecken und Enden optimiert wurde, so merkt man dem neuesten Teil doch an, dass Tomb Raider I bereits am 15. November 1996 erschienen ist, denn Probleme mit der Kameraführung und Polygonfehler sind immer noch vorhanden. Aller-

dings sollte man Core Design zu gute halten, dass sie auf der guten, alten PSone das Rad nicht ohne weiteres neu erfinden können - und schon gar nicht innerhalb eines Entwicklungszeitraums von 12 Monaten. Für einen wirklich neuen Titel benötigt man in der Regel 18-24 Monate. Um Lara Croft wirklich neues Leben einzuhauchen, bedarf es schon einer komplett neuen Grafikengine (auf einer neuen Hardwareplattform).



FAZIT

Neue Locations, neue Outfits, neue Moves, alte Grafikengine - mehr sollte man von Tomb Raider Die Chronik nicht erwarten. Dies ist aber auch genau das, was die Fans der Reihe erwarten! Dass EA Sports seit Jahren (ungescholten) nahezu unveränderte Updates zu ihren Sportspielen auf den Markt bringt, ist scheinbar noch kaum jemand aufgefallen. Und scheinbar ist auch noch kaum jemand aufgefallen, dass sich hinter all' dem Tomb Raider-Hype wirklich gute Action-Adventures "verbergen": Lara Croft verfügt nicht bloß über ein umfassendes Aktionsrepertoire, die Puzzles sind auch dicht gestreut und das Gameplay ist angesichts der vier völlig unterschiedlich konzipierten Kapitel als sehr ausgewogen zu bezeichnen. Nur bei den punktgenauen Sprüngen schwitzt man Blut und Wasser... Allen Zynikern sei nur anzuraten: Play the hype!

POSITIV

- umfassendes Aktionsrepertoire
- hohe Puzzledichte
- sehr umfangreich
- ausgewogenes Gameplay

NEGATIV

- Grafikengine von anno 1996
- Kameraführung nicht optimal
- Polygonfehler
- etwas hakelige Steuerung
- punktgenaues Springen erforderlich

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Tomb Raider I - Ricochet	95%	-
2. Tomb Raider II & III - Platinum	93%	12/97, 12/98
3. Tomb Raider Die Chronik	89%	12/00

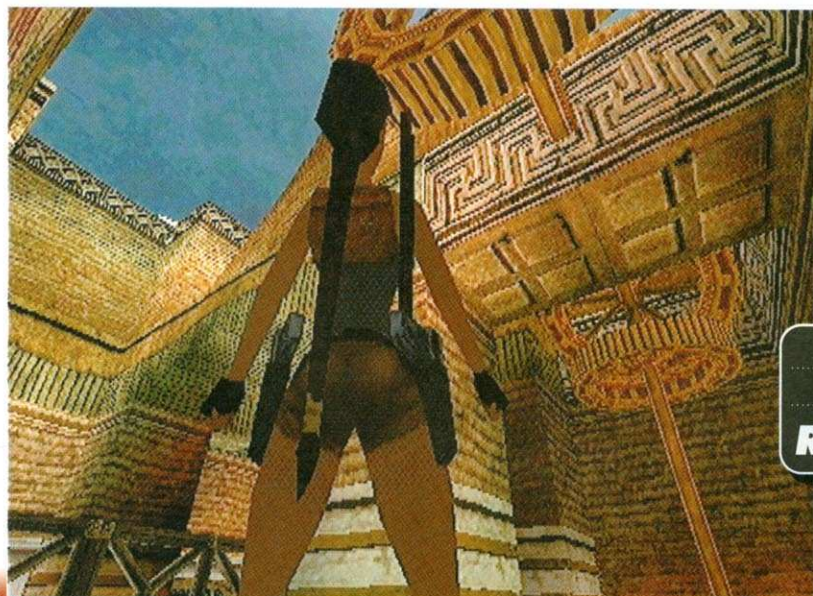
PLAY DATEN

System	PSone		
Genre	Action-Adventure	Hersteller	Eidos Interactive
Entwickler	www.eidos.de		
Preis	ca. 89,95 DM	Erhältlich ab	sofort

GRAFIK 81 %

SOUND 85 %

RATING 89 %



Dieses überdimensionale Uhrwerk öffnet für euch die Tür zu einem verborgenen Areal. Tja, jetzt müsst ihr nur noch herausfinden, wie ihr das Getriebe zum Laufen bekommt.

Martin Weidner

NBA LIVE 2001



Auch wenn Kevin Garnett von den Minnesota Timberwolves die Schachtel ziert, so bleibt Michael "Air" Jordan doch der heimliche Star von NBA Live 2001.



Die „Tapeten“ für die Zuschauerränge fallen vor allen Dingen in den Replays negativ auf.



Auch im 3 Point Shootout könnt ihr unter alten NBA-Größen wählen.



Michael „Air“ Jordan müßt ihr erst freispielen.



Die Korbleger verabschieden sich standesgemäß.

Die Betonung liegt auf dem Wort "heimlich"; denn Jordan gilt es zunächst im Challenge freizuspielen - es sei denn, ihr wählt im Exhibition Mode die 90s All Stars aus.

Die totale Auswahl

Im Challenge gibt es aber noch jede Menge anderer Goodies zu erspielen, angefangen bei Augenklappen und Irokesenfrisuren für das Erstellen eigener Spieler über einen West Coast-Court und Boni für eure Ratings bis hin zu Championship-Teams wie den 72'er Lakers oder den '86er Celtics - gegen klingende Münze versteht sich. Wer "His Highness" erspielen möchte, sollte schon vier Challenges, d.h. einen Vorsprung von 10 Punkten, 10 Steals, 10 Assists und 15 Rebounds erfolgreich absolvieren. Die weiteren Spielmodi von NBA Live 2001 sind natürlich umfangreich wie eh und je.

Neben den klassischen Varianten Exhibition, Season und Playoffs wählt ihr unter einem 3-Point Shootout, einem 1-on-1 Contest sowie dem Trainings- und dem Draft Mode aus. Regelwerk, Optionen und Statistiken sind so ausführlich, wie man es von einem EA Sports-Titel seit Jahren erwarten darf.



FAZIT

Bahnbrechende Neuerungen sollte man in der mittlerweile siebten Edition der NBA Live-Reihe hingegen nicht erwarten. Vielmehr darf man sich an Verbesserungen im Detail, wie z.B. Updates der Team- und Playerstatistiken, neuen Motion Capture-Animationsphasen für die Korbleger, einer überarbeiteten KI und, wie bereits erwähnt, dem Challenge Mode erfreuen. Ob das Gros der Spieler die umfassenden Features eines NBA Live wirklich nutzt oder sich doch auf das klassische Freundschaftsspiel beschränkt, sei einmal dahingestellt. Fest steht jedenfalls, daß die NBA Live-Serie hierzulande keine ernsthafte Konkurrenz zu fürchten braucht, da Sony Computer Entertainment erneut darauf verzichtet, den neuesten Teil ihrer NBA ShootOut-Reihe auch in Europa zu veröffentlichen.

POSITIV

- in technischer Hinsicht herausragend inszeniert
- hohe KI

NEGATIV

- Tribünen"tapeten"

PLAY DATEN

System	PSone		
Genre	Sportspiel	Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	www.electronicarts.de		
Preis	ca. 89,- DM	Erhältlich ab	EA Sports, NuFX
			sofort

GRAFIK 85 %

SOUND 71 %

RATING 88 %



NBA Live 2001 wird, wie bereits der Vorgänger, von NuFX für EA Sports entwickelt. EA Canada selbst arbeitet scheinbar ausschließlich an der Variante für die PlayStation2, die am 18. Januar erscheinen soll.



Mone Neus

MS. PAC-MAN: Maze Madness



○ Ja! Auch der Automatenklassiker darf wieder bezwungen werden.

Der Professor wurde von einer bösen Hexe entführt, und nun liegt es an Ms. Pac-Man das schutzlose Pac-Land zu retten. Die zierliche Dame durchforstet dabei unterschiedlich liebevoll gestaltete, labyrinth-artige 3D-Level. Aus drei verschiedenen Vogelperspektiven geleitet ihr die gelbe Lady beispielsweise durch das antike Ägypten oder in von Yetis bewachte Eiswelten. Gleich ihrem Urgroßvater, dem legendären Pac-Man, gilt es auch für Ms. Pac-Man, so viele Dots wie möglich einzusammeln. Zusätzlich warten Extraleben, Brezeln, unterschiedliche Früchte sowie verschiedenfarbige Schlüssel darauf, eingeheimst zu werden. Da eure Heldin nicht springen kann, benutzt ihr in den Stages platzierte Trampoline, um über kleine Schluchten zu gelangen. Zudem lassen sich im Weg stehende Blöcke ganz einfach durch das richtige Verrücken von TNT-Bausteinen sprengen oder Lavaflüsse durch das verschieben von Eisbrocken kurzzeitig zum erkalten bringen. Ein Wiedersehen mit altbekannten Gegnern wie Blinky, Dinky und Inky ist ebenso garantiert, wie das Auftreten wandelnder Mumien, feuerspeiender Sphinx oder furchteinflösender Yetis. Im Mehrspielermodus könnt ihr zu zweit gegen zwei weitere CPU-Gegner leuchtende Dots sammeln oder Geister jagen. Zu guter Letzt darf natürlich nicht der Klassiker fehlen, den ihr jederzeit anwählen könnt. Ms. Pac-Man ist zwar kein Spiel, auf das die Welt gewartet hat, aber wer von dem punkteessenden Smartie nicht genug bekommen kann, darf getrost zugreifen.



○ Der Balken links oben zeigt, dass die gelbe Lady dringend neue Energie benötigt.



○ Schnell den TNT-Block an die richtige Stelle schieben, bevor er explodiert.

PLAY DATEN

System	PSone
Genre	Geschicklichkeit Hersteller
Entwickler	Namco
Preis	ca. 89,- DM Erhältlich ab 15. November

GRAFIK 68 %

SOUND 67 %

RATING 69 %



Von führenden Experten empfohlen!



MICHAEL SCHUMACHER GTR LENKRAD

FÜR PLAYSTATION™

Lenkrad mit Fußpedal

- mit Vibrationseffekt
- Digital und Analog Modi
- Gas- und Bremspedal für realistisches Fahrgefühl
- schalten mit Tiptronic oder Schaltknüppel
- ergonomischer Grip für optimalen Halt
- Saugnäpfe zum freien Aufstellen
- Schraubzwingen

DM 149,95*



Alle mit © und TM gekennzeichneten Produkte/ Namen sind Marken oder eingetragene Marken der jeweiligen Hersteller.
* empfohlener VK-Preis

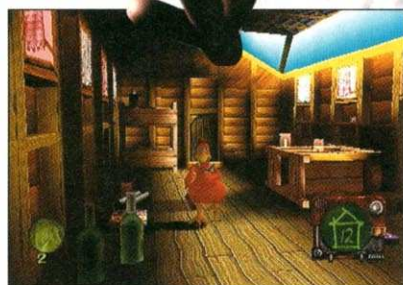
BLAZE®

Internet: <http://www.blaze.de>

e-mail: service@blaze.de

CHICKEN RUN

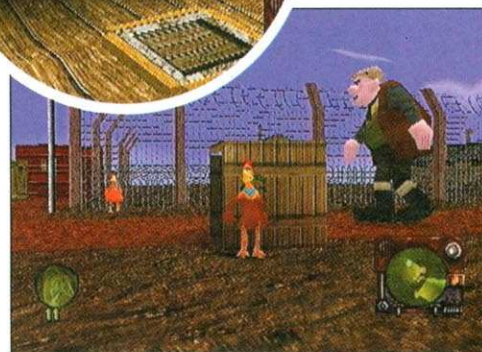
Mone Neus



○ So übel schaut es in den Behausungen doch gar nicht aus...



○ Stroh verschieben, Hebel betätigen. Doch Rocky wird das schon schaffen.



○ Bloß gut verstecken! Wenn Mr. Tweedy euch entdeckt, heißt es neu anfangen.

...dann hätt' ich viel zu tun! Das trifft zumindest zu, wenn man Ginger heißt, aus Knetmasse besteht und auf einer riesigen Hühnerfarm eingesperrt ist.

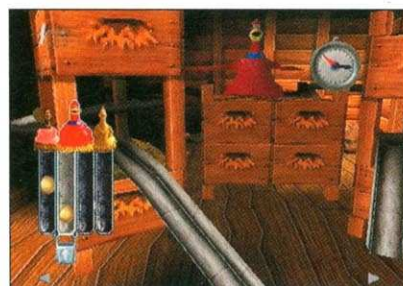
Plan B

In der Rolle der gefiederten Ginger besteht eure Aufgabe darin, geeignete Gegenstände für den geplanten Ausbruch aus einer Farm zu organisieren. Da Ginger nur Bruchstücke eines Plans über den Hennenknast besitzt, beginnt die Operation zunächst in der näheren Umgebung der eigenen Legebatterien. Mit einem Radar, der Fähigkeit, kleine Hopser zu vollführen sowie grünen Pflanzensprosslingen, welche wunderbar als Wurfgeschosse geeignet sind, dürft ihr euch in die ländliche 3D-Landschaft stürzen. Es gilt unter anderem, Kartenstücke, einen Löffel, eine Leiter, schwere Gewichte, eine Schere sowie ein rostiges Buttermesser aufzutreiben. Aus einigen dieser Utensilien wird einer eurer Leidensgenossen schließlich eine Heckenschere basteln. Somit befindet ihr euch in der glücklichen Lage ein Loch in den Begrenzungszaun zu schneiden, um das Areal zu vergrößern. Der erste Fluchtversuch beinhaltet die Suche nach ein paar

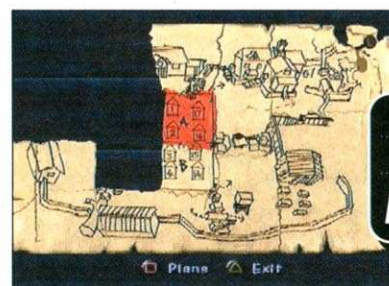
Stiefeln, Handschuhen, Holzstecken und einem Kleid der Farmerfrau Ms. Tweedy. Habt ihr alle Utensilien eingesammelt, bringt ihr die Gegenstände in eine dafür zuständig gekennzeichneten Hütte. Im Frauenkostüm verkleidet stürzen sich nun nach einem dramatischen Balanceakt, bei dem ihr per Quadrat- und Viereck-Buttonbetätigung das Gleichgewicht der wackeligen Puppe halten müsst, sechs Hühner in die Freiheit. Um das gesamte Federvieh zu befreien, sind allerdings größere Konstruktionen wie eine Raketenabschuss-Rampe oder ein Katapult notwendig.

Hunde, die bellen,...

...beißen auch. Das gesamte Anwesen wird Tag und Nacht von abgerichteten Wachhunden kontrolliert. Die Köter sind zwar auf eurem Radar zu sehen, aber wenn Ginger keine Wurfgeschosse mehr besitzt oder nicht schnell genug in eine der herumstehenden Kisten flüchten kann, muß der zuletzt eingesammelte Gegenstand wieder abgegeben und vom letzten Standpunkt aus wieder neu gestartet werden. Da die Utensilien nicht nur achtlos in der Landschaft herumliegen, gilt es kleine Rätsel zu lösen und verzwickte Situationen zu bewältigen.



○ Kleines Minispiel gefällig? Füttert die Hühner und sammelt soviel Eier ein wie es geht.



○ Aus insgesamt drei Akten müsst ihr Kartenstücke sammeln.

FAZIT

Chicken Run ist in jedem Fall als eine amüsante Mischung aus Adventure und 3D Jump'n Run zu bezeichnen. Aufgepeppt mit etlichen Filmsequenzen aus dem aktuellen Kinofilm, empfindet man sofort Sympathie mit dem geplagten englischen Federvieh. Einziges Manko an der Geschichte ist die schlechte Kameraführung während des Spiels. Fast ausschließlich aus der Vogelperspektive lässt sich das Abenteuer steuern. Dank unendlicher Continues braucht ihr nicht zu sterben, dennoch muss zum Speicherräuschen teilweise ein weiter Weg zurückgelegt werden. Auf Dauer kann man schon leicht die Geduld und die Orientierung trotz Karte verlieren, wenn man nach dem x-ten Mal eine ganze Meile laufen darf, um wichtige Gegenstände wieder einzusammeln. Audiovisuell gesehen begeistert Chicken Run auf alle Fälle diejenigen, die ein Faible für die Knetfiguren hegen.

POSITIV

- innovatives Gameplay
- amüsante Story
- unendlich Continues

NEGATIV

- schlechte Kameraführung
- zu wenig Speichermöglichkeiten

PLAY DATEN

System	Genre	Hersteller	Interactive
PSone	Adventure	Interactive	www.eidos.de
Entwickler	Preis	ca. 89.95 DM	Erhältlich ab
BlitzGames	24. November		

GRAFIK 73 %

SOUND 74 %

RATING 74 %



ARIELLE Mone Neus DIE MEERJUNGFRAU 2



Die blaue Muschel links zeigt eure Lebensenergie an. Seesterne füllen diese Kraft wieder auf.



Die kleine Meerjungfrau Arielle und ihre Freunde, Fisch Fabius sowie Quasselstrippe Krabbe Sebastian befinden sich in der Unterwasserwelt Atlantica auf Abenteuer. Das Ziel des Dreigespanns besteht darin der hinterlistigen Ursula, welche nach dem Dreizack des Königs trachtet, einen Strich durch die Rechnung zu machen. Als Wassernixe beherrscht Arielle das pfeilschnelle Tauchen, einen Schlag mit der Flosse und einen Druckwellenschlag. Durch insgesamt 12 Level dürft ihr Nixe Arielle oder Menschenkind Melody schwimmend unter Wasser oder laufend an Land begleiten. Dabei gilt es, Perlen, Seesterne, Münzen oder diverse Gegenstände wie Schlüssel, Fläschchen, Ringe oder Pfefferstreuer aufzuspüren. Immer dabei und mit Rat und Tat zur Seite stehen euch Fabius und Sebastian. Während des Spielverlaufes steuert ihr die holde Maid von links nach rechts beziehungsweise von oben nach unten durch die disney-typischen 2D-Areale. Unangenehme Gegner wie Haie, Quallen, herabfallende Steine oder Krebse lassen sich bequem umgehen. Nach jedem beendeten Mini-Abenteuer dürft ihr speichern und eine Zeichentricksequenz mit Sprachausgabe aus dem



Melody versucht mit Steinwürfen gegen Ursulas Kraft anzukommen.

Kinofilm bewundern. Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad sehr niedrig ausgefallen, und die Animationen der Figuren sind eher dürftig. Deshalb eignet sich Arielle 2 eher für das jüngere Publikum unter euch.

PLAY DATEN

System	PSone
Genre	Jump'n Run Hersteller
	SCEE
Entwickler	www.playstation.de
	Blitz Games
Preis	89.95 DM Erhältlich ab
	sofort

GRAFIK 61 %

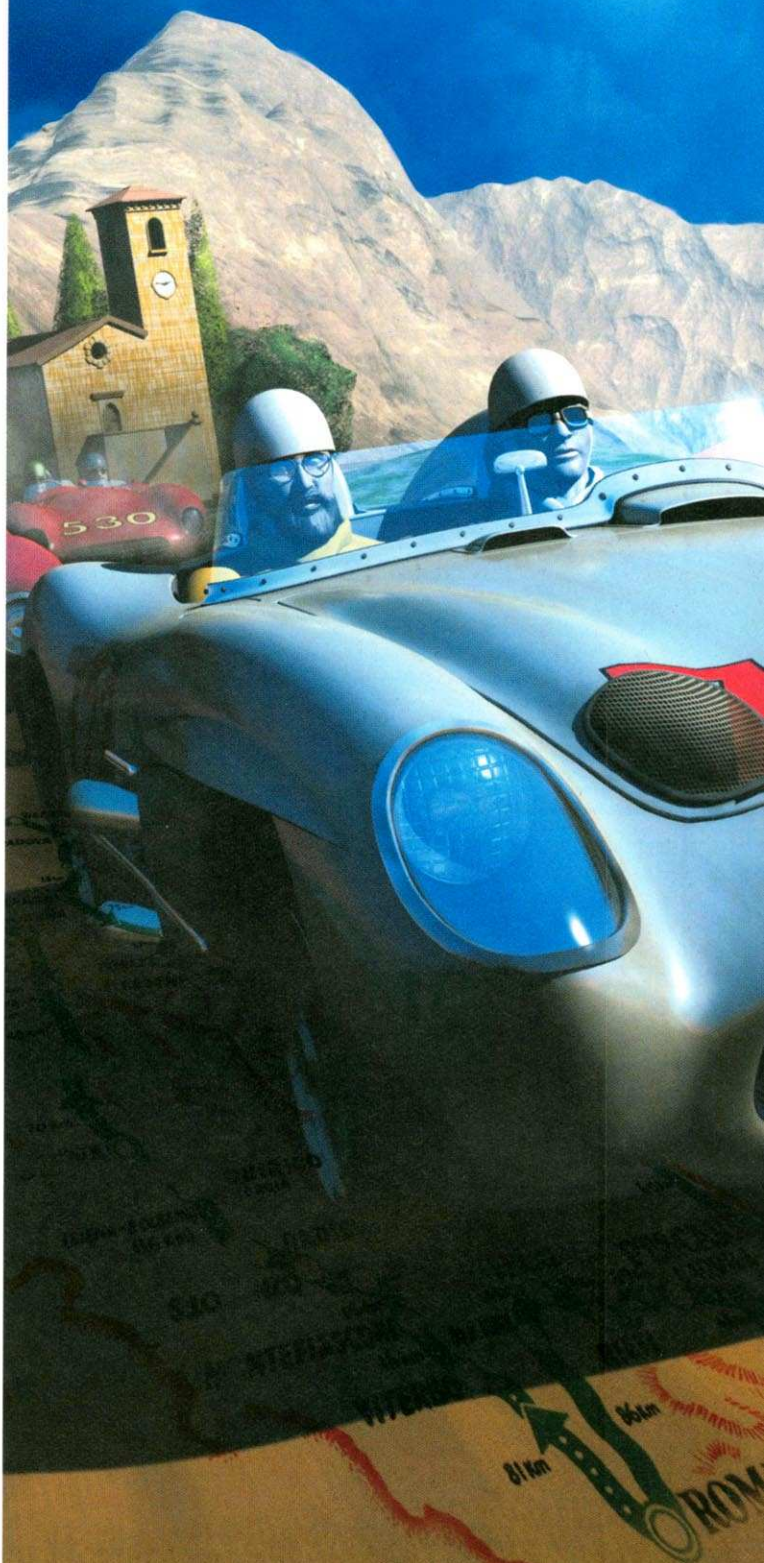
SOUND 63 %

RATING 59 %



Mille Miglia™

'the most stunning race in the world'



BOX CHAMPIONS 2001

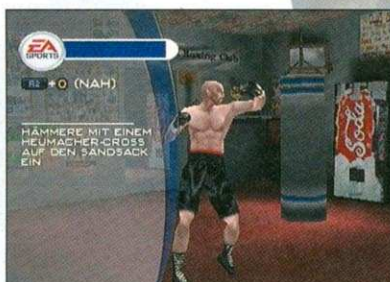
Dirk Gemeinhardt



Auch für EAs Boxsimulation heißt es Abschied nehmen von der PSone.



○ Je höher ihr in der Rangliste steht, desto zäher sind die CPU-Burschen.



○ Im Training lernt ihr weitere Schlagvariationen.



○ Power-Frauen in Las Vegas: Selbst das vermeintlich schwache Geschlecht wurde nicht vergessen.

Bis zum nächsten WM-Kampf von Dariusz Michalczewski dauert es noch eine Weile. Sein letzter Kampf im Frühjahr gegen Großmaul Graciano Rocchigiani sorgte für Schlagzeilen. Der Tiger wird seinen WM-Titel im Halbschwergewicht am 16. Dezember in Essen gegen den Amerikaner Ka-Dy King verteidigen. Der schon seit Jahren gehegte Traum vom Superfight gegen den US-Profi Roy Jones Junior ist nunmehr endgültig geplatzt.

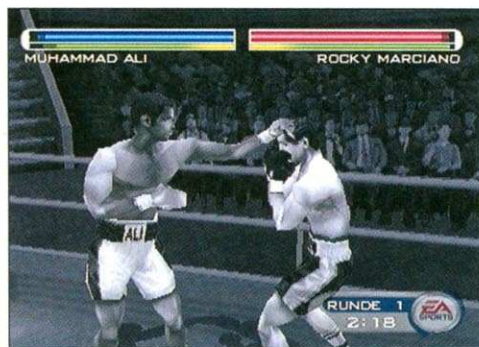
Mitten in die Fresse rein

Für die astreine Boxsimulation gibt sich die Crème de la Crème des Boxsports die Klinke in die Hand. Bekannte und weniger bekannte Boxsportler steigen in den Ring. Darunter befinden sich Legenden wie etwa Box-Opa Larry Holmes, "Ich-hab-nur-noch-ein-halbes-Ohr" Evander Holyfield oder gar der größte Boxer aller Zeiten, Muhammad Ali. Im Mittelpunkt der vier anwählbaren Spielvarianten steht der Karriere-Modus. Mit einem Nobody gilt es, die Erfolgsleiter emporzuklettern. Am oberen Ende angelangt, winkt der Titelgewinn in der jeweiligen Gewichtsklasse (Leicht-, Mittel- und

Schwergewicht). Der Weg dorthin kostet jedoch viel Blut und Schweiß. Lehrreiche Übungslektionen am Sandsack oder gegen einen Sparrings-Partner stählen den Körper des Sportlers. Neu erlernte Techniken können demnach beim nächsten Fight in die Tat umgesetzt werden.

Eine Tracht Prügel...

... stecken eure Gegner ein, wenn ihr nicht sämtliche Schlagtechniken aus dem "ff" beherrscht. Grundschnitte können ohne großen Aufwand zu brachialen Combos verknüpft werden. Kombiniert mit einer guten Deckungs- und Beinarbeit, bringt diese Vorgehensweise den ersehnten Erfolg. Die intuitive Steuerung trägt darüber hinaus einen Großteil zum Gelingen bei. Insgesamt fünf Kameraperspektiven verschaffen Runde für Runde den nötigen Überblick. Jeder Polygon-Boxer schaut für PSone-Verhältnisse überdurchschnittlich gut aus. Trotz riesiger Box-Arenen mag keine richtige Stimmung aufkommen. Schuld daran ist einerseits das stocksteife Publikum, andererseits das langweilige Kommentatorenge-spann. Bringt man's auf den Nenner, hebt sich Knockout Kings 2001 von den Konkurrenztiteln merklich ab.



○ Kämpfe vergangener Tage erhalten durch das schwarz-weiße Bild den nostalgischen Touch.



○ Für den Karrieremodus könnt ihr ganz nach eurem Gusto einen Boxer erstellen.

FAZIT

Auf Electronic Arts ist nach wie vor Verlass. Obwohl man schon an der PlayStation2-Version von Knockout Kings 2001 werkelt, wird das hohe spielerische Niveau bei den PSone-Spielen aufrecht erhalten. Gemäß allen anderen EA Sport-Produkten steht hier der Simulationsgedanke im Vordergrund. Wer ohne den nötigen Ehrgeiz an die Sache herantritt, fällt im wahrsten Sinne des Wortes auf die Schnauze. Hartes Training und Disziplin führen unweigerlich zum Erfolg. Unterstützt wird das Ganze durch ein tiefgängiges Gameplay. Besonders die durchdachte Steuerung verdient ein dickes Lob. Grafisch bietet man überdurchschnittliche Kost. Bis auf die tristen Wettkampfstätten gibt es wenig zu beanstanden. Box-Fans, die den Vorgänger noch nicht ihr Eigen nennen, können beim neuesten Ableger der Knockout-Reihe getrost zugreifen.

POSITIV

- hoher Simulationsanspruch
- umfangreicher Karriere-Modus

NEGATIV

- langweiliges Kommentatoren-ge-spann
- lasche Atmosphäre

PLAY DATEN

System	PSone		
Genre	Sportspiel	Hersteller	Electronic Arts
			www.electronicarts.de
Entwickler	EA Sports		
Preis	ca. 89,- DM	Erhältlich ab	30. November

GRAFIK 82 %

SOUND 70 %

RATING **83 %**





DONALD DUCK

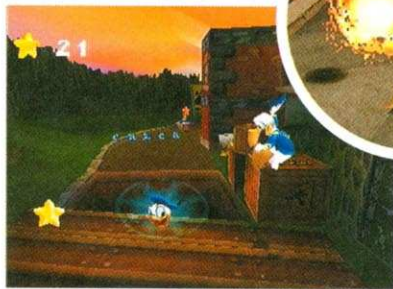
Quack Attack Mone Neus



Während einer Berichterstattung über den Zauberer Merlock wird Daisy Duck - Reporterin des Entenhausener Kuriers - gekidnappt. Glückspilz Gustav und Dauercholeriker Donald versuchen nun unabhängig voneinander, die Dame ihres Herzens zu befreien. In der Rolle des undeutlich quakenden Enterichs verschlägt es euch durch insgesamt vier 3D-Welten. In jeder der vier Hauptwelten gilt es abermals, vier Level erfolgreich zu beenden, um dem jeweiligen Endboss, wie beispielsweise einer riesigen Henne oder einem der berühmten Panzerknacker,

gegenüberzutreten zu können. In den perspektivisch vorgegeben Strecken heißt es für Donald, in den Straßen von Entenhausen sowie durch Geistergassen und Wald und Wiese über Marquisen und Stock und Stein zu springen. Mit einem gekonnten Handschlag oder durch einen deftigen Fußtritt verteidigt sich die Ente gegen bissige Hunde, aggressive Elche, furchteinflößende Geister oder wildgewordene Bären. Ein Donald-Item auf dem Bildschirm zeigt euch an, wann ihr wieder Energie in Form einer Eistüte zu euch nehmen solltet. Um möglichst viele Extra-Leben zu erhalten,

lohnt es sich zudem, alle gelben, blauen und roten Sterne einzusammeln. Wenn es euch zusätzlich gelingt, jeweils drei verzauberte Spielzeuge eurer Neffen mit nach Hause zu bringen, öffnet sich daraufhin ein Bonus-Level. Auch steht ein absolvieren der Level auf Zeit an. Ubi Soft ist es hervorragend gelungen, die Wutausbrüche der tollpatschigen Ente auf den Bildschirm zu übertragen. Auch die disney-typischen Comic-Hintergründe sowie der lustige Soundtrack erfreuen jeden Donald Duck Fan.



○ Nur noch ein kleines Stück, und Donald erreicht den sicheren Checkpoint.



○ Grusel! Unheimliche Geistergestalten versuchen unseren Helden aufzuhalten.



PLAY DATEN

System	PSone		
Genre	Jump'n Run	Hersteller	Disney Interactive, Ubi Soft
			www.ubisoft.de
Entwickler	Disney Interactive, Ubi Soft		
Preis	ca. 89.95 DM	Erhältlich ab	Dezember

GRAFIK 71 %

SOUND 72 %

RATING **70 %**



SUN! Arcade Board 2 für PS2



- Vollständig analoge Tasten
- Stick mit Vibrationsunterstützung
- Turbo & Slowmotion

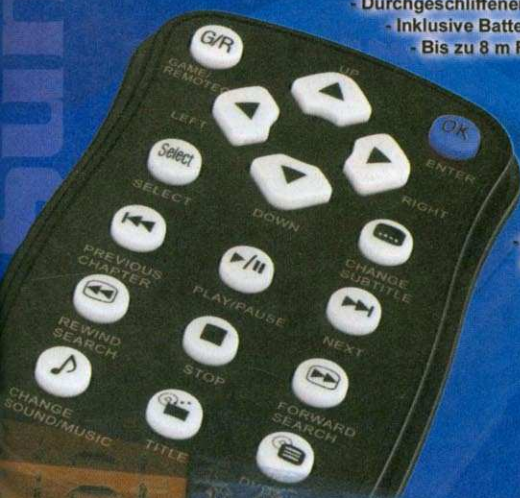
www.GetMoreSun.com

SUN! Double Force 2 für PS2



- Controller mit vollständig analogen Tasten
- Flashing Force Feedback
- Turbo & Slowmotion
- 2,40 m Kabellänge

SUN! DVD Remote Control für PS2



- Durchgeschliffener Controllerport
- Inklusive Batterie
- Bis zu 8 m Reichweite

• Super handlich
(8,5x5,0x1,0 cm)



Info Hotline : 0700 - Sunflex!

Händler Kontakt : Sunflex GmbH
Homburger Weg 7
58638 Iserlohn
Tel. : 02371 - 93570
Fax : 02371 - 935711
E-Mail : Sales@GetMoreSun.com

ACCESSORIES 2001

HUGO

Mone Neus

Auf der Suche nach dem kikurianischen Sonnenstein



Abermals bedrängt uns Hugo auf der PSone. Dieses mal in seinem ersten 3D Abenteuer. Einem kleinen Eingeborenentamm droht der katastrophale Untergang durch einen Vulkanausbruch, falls es Hugo nicht gelingt, drei magische Sonnensteine zum Abwenden der drohenden Gefahr aufzutreiben. Als Pseudo-Indiana Jones steuert ihr den 250 Jahre alten Troll durch vorgegebene 3D-Areale. Recht spärlich mit einer popeligen Peitsche ausgestattet, gilt es unter anderem im tiefen Dschungel, in einer alten Pyramide



○ Mit der Minipeitsche das Lavamonster zweimal treffen, und es versinkt in der kochenden Masse.

sowie in unterirdischen Gängen auf die Jagd nach roten und blauen Diamanten zu gehen. Um bissigen Piranhas oder modrigen Mumien auszuweichen, heißt es, entweder auf allen Vieren zu krabbeln oder geschickt von Plattform zu Plattform zu springen. Zudem werdet ihr beispielsweise von einer Feuerwalze oder von heranrollenden Steinbrocken bedroht. Ein Lebensbalken auf dem Bildschirm zeigt euch an, wann es wieder Zeit wird, eine Energiefeldflasche einzusammeln. Eher langweilig und nicht sehr abwechslungsreich wurden dabei die einzelnen Level gestaltet. Die Kameraperspektive stellt sich je nach Levelabschnitt selbständig ein. Mal dürft ihr Hugo von links nach rechts steuern, seine entzückende Rückseite bewundern oder ihm frontal direkt ins Gesicht blicken. Aufgrund des sehr niedrigen Schwierigkeitsgrades und der nicht gegebenen Spielmotivation sollte Hugo lieber wieder in seine Höhle - oder woher er auch kommen mag - zurückkehren.



○ Den Mumien solltet ihr besser geschickt ausweichen.

PLAY DATEN

System			PSone
Genre	Jump'n Run	Hersteller	ITE Media
			www.ite.dk
Entwickler			ITE Media
Preis	ca. 59.95 DM	Erhältlich ab	Dezember

GRAFIK 32 %

SOUND 35 %

RATING 34 %



WINNIE PUUH

Mone Neus

Tigger's Honigjagd



Winnie Puuh, der Bär, möchte eine Party für seine Freunde veranstalten. Leider reicht der Honigvorrat in seinem Haus nicht aus, um seine Gäste angemessen zu bewirten. Daraufhin bietet Tigger seine uneingeschränkte Hilfe bei der Beschaffung der leckeren Konfitüre an. Bei diesem 2D-Abenteuer wandelt unser hopsender Held durch alle vier Jahreszeiten. Um möglichst viele von den begehrten Honigtöpfen einzusammeln, erlernt Tigger das heftige Flattern mit den Armen, um einige Meter

weit fliegen zu können, zudem vermag er nach einiger Zeit seinen Tigerschwanz geschickt als eine Art Pogostick (Hüpfstab) zu verwenden, um größere Felsen oder Berge zu überwinden. Außerdem gilt es, nach jedem Level eine bestimmte Anzahl an Honigtöpfen an Meister Eule abzugeben, um den jeweiligen Spielabschnitt erfolgreich beenden zu können. Dabei versuchen unter anderem attackierende Fledermäuse, wütende Bienen sowie verhexte Wälder dem

lispelnden Jäger das Leben schwer zu machen. Zudem heißt es, Spinnweben als Trampoline zu missbrauchen und gutmütige Elefanten als billige Transportmittel zu benutzen. Optisch wird der Spieler durch eine wunderschöne Bilderbuchgrafik sowie von niedlich animierten Charakteren verwöhnt. Die Sprachausgabe und der deutsche Text stehen der Serie um die außergewöhnliche Großkatze und Winnie Puuh in nichts nach. Obwohl das Honig-Abenteuer relativ leicht durchzuspielen ist, dürfen alle großen und kleinen Fans diesen Titel getrost in ihre Sammlung aufnehmen.



○ Schere, Stein, Papier ist nur eines von vielen lustigen Mini-Games, die ihr während des Abenteuers bestreiten dürft.



○ Tigger hat noch ein Leben zu verlieren, und besitzt bereits 35 von 75 Honigtöpfchen.

PLAY DATEN

System			PSone
Genre	Jump'n Run	Hersteller	Ubi Soft
			www.ubisoft.de
Entwickler			New Kid
Preis	ca. 89.95 DM	Erhältlich ab	sofort

GRAFIK 71 %

SOUND 72 %

RATING 71 %



DISNEYS DINOSAURIER

Mone Neus



Ein gigantischer Meteor ist auf der Erde eingeschlagen und hat eine verheerende Klimakatastrophe verursacht. In diesem Chaos müssen sich unsere drei Freunde, der starke Aladar, ein Iguanodon, der zierliche Zini, ein Lemur, und die fliegende Flia, ein Pteranodon, zurechtfinden. Zu Beginn des Abenteuers besteht eure Aufgabe darin ein Ei aus den Klauen einiger Fleischfresser zu retten. Nachdem euch dieses Unternehmen geglückt ist, schlüpft der kleine Aladar

umgehend aus seiner Schale und schreit nach Futter. Um die Suche nach den begehrten Früchten zu erleichtern, schlüpft ihr abwechselnd in die Rolle der fliegenden Flia, welche die Mahlzeiten erspäht, um anschließend mit dem flinken Affen Zini das Obst von den gesichteten Bäumen zu pflücken. Im Prinzip geht es darum, in gemeinsamer Teamarbeit gestellte Aufgaben zu meistern. Dazu gehört beispielsweise das Erledigen aller Gegner auf eurer Insel sowie das Einsammeln diverser Früchte. Per Schwanzschlag vernichtet Aladar Steinbrocken und feindliche Echsen, Zini

hingegen wirft mit Steinen, und Flia kann mit ihrem Schnabel Gegenstände aufheben oder fleischfressende Dinosaurier attackieren. Eher schlecht als recht wirken dabei die grafische Gestaltung der Hintergründe und die Animationen der dargestellten Figuren. Zusätzlich rauben einem die permanent nervige Sprachausgabe sowie die kindgerechten Texte den letzten Nerv. So gut der Kinofilm von Disney auch ist - das Spiel ver setzt einen höchstens in Langeweile.



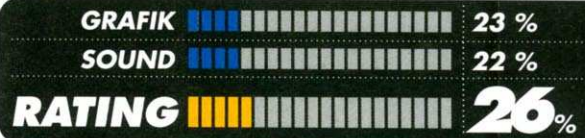
○ Zu dritt auf Spurensuche. Betätigt ihr die L1 Taste, so könnt ihr zwischen den Akteuren auswählen.



○ Eingesammelte Gegenstände, eure Missionsaufgabe und den derzeitigen Energiestatus könnt ihr im Options-Menü einsehen.

PLAY DATEN

System	PSone
Genre	Adventure
Hersteller	Ubi Soft
Entwickler	www.ubisoft.de
Preis	ca. 59.95 DM
Erhältlich ab	sofort



	5344		5036
	5352		5010
	5580		5298
	5356		5350
	5636		5033
	5312		5342
	5099		5108
	5302		5511
	5032		5351
	5571		5337
	5569		5582
	5671		5675
	5104		5006
	5053		5042
	5101		5298
	5125		5017
	5024		5027
	5046		5028
	5070		5090
	5116		5107
	5287		5130
	5306		5256
	5015		5026
	5039		5022
	5444		5094
	5120		5681
	5449		5335
	5067		5676
	5459		5331
	5260		5066
	5079		5458
	5439		5314
	5418		5114
	5329		5060
	5303		5036
	5341		5312
	5437		5099
	5136		5307
	5345		5453

WWF SMACKDOWN!2:

Dirk Gemeinhardt

Know your Role



**Besser als der Vorgänger?
Die Soap Opera der WWF
geht in die zweite Runde.**



Bei mehreren Gegnern bleibt die Kameraführung statisch.

Olá lá! Wrestling-Queen Chyna verdreht zur Zeit amerikanischen Männern den Kopf. Ihr Atombusen zielt die November-Ausgabe des Männermagazins Playboy. Gleich auf mehreren Seiten stellt die muskelbepackte Lady ihren Körper zur Schau. Auch hierzu sollen Fans erfahren, was unter dem knappen Outfit steckt: In Kürze gibt es Chyna im deutschen Playboy zu bewundern.

Yuke's lässt es krachen

Statt uns einen müden Aufguss zu servieren, legte sich Entwickler Yuke's mächtig ins Zeug. Viele Verbesserungen und Neuerungen werten das Spiel insgesamt auf. Für WWF-Anhänger dürfte ein langersehnter Traum in Erfüllung gehen. Es wurde an jede erdenkliche Matchart gedacht. Sogar ein Ladder-Match kann nachgespielt werden. Der Season-Mode überzeugt durch eine übersichtliche Gestaltung. Beim Rampazampa hinter den weitläufigen Kulissen legt man viel Wert auf eine interaktive Umgebung.



Spektakuläre Moves bringen die Meute zum Ausflippen.

Nicht niet- und nagelfeste Gegenstände finden als Schlagwaffen Verwendung. Gelegentlich herumstehende Vehikel lassen selbst die stärksten Gegner aus den Latschen kippen. Mehr Unterhaltung bietet der Small Talk hinter den Kulissen. Gelegentlich wird aus einer Cut Scene ein Backstage-Fight. Jede Storyline passt deshalb zum ausgewählten WWF-Recken.

King Of The Ring

Zweifelsohne bleibt WWF SmackDown2: Know Your Role die Referenz. Einen großen Teil tragen die herrlich animierten Charaktere bei. Jeder von ihnen weist einerseits seinen Signature Move, andererseits seine eigenen Posen auf. Im Fall von Stone Cold Steve Austin sind es die beiden ausgestreckten Mittelfinger, welche wiederum sein Markenzeichen sind. Leider fehlen stimmungsvolle Kommentatorstimmen erneut. Lediglich das Publikum ist für die Lautstärke in den Arenen verantwortlich. Auf die Hintergrundmusik könnt ihr

getrost verzichten. Die hoch gehaltenen Schilder der Anhänger passen diesmal zum jeweiligen Kampf. Weniger schön: Lange Ladezeiten vor und nach jedem Event stellen sich als Geduldsprobe heraus. Auch das zeitraubende Wegdrücken belangloser Kämpfe im Saison-Mode muss man SmackDown! 2 ankreiden. Eine automatische Simulation von Kämpfen, bei denen man nicht von der Partie ist, wäre sinnvoll gewesen.



FAZIT

Was soll man dazu noch sagen? Das Sequel kann vollends überzeugen. Eine intuitive Steuerung, unzählige Spielmodi und natürlich die imposante Grafik tragen einen großen Teil zum Erfolg bei. Man ist um Längen den beiden Konkurrenten der WCW und ECW voraus. Selbstverständlich hätte man noch zum nötigen Feinschliff ansetzen können. Es wird erkenntlich, dass aus der PSone nicht mehr herauszuholen ist. Das obere Ende der Fahnenstange in punkto PSone-Technik ist nun erreicht. Lediglich eine Sprachausgabe wäre von Nöten gewesen, um dem TV-Vorbild gerecht zu werden. Doch das hätte womöglich den Rahmen einer CD gesprengt. Bis zum jetzigen Zeitpunkt steht noch nicht fest, ob man die SmackDown!-Reihe für die PlayStation2 fortsetzt. Wir können es jedenfalls nur hoffen.

POSITIV

- unzählige Matcharten
- flüssige Animation

NEGATIV

- fehlende Kommentatoren
- lange Ladezeiten

PLAY DATEN

System	PSone
Genre	Sportspiel
Hersteller	THQ
Entwickler	Yuke's
Preis	ca. 89,- DM
Erhältlich ab	Ende November

GRAFIK 85 %

SOUND 74 %

RATING 87 %



Das Ladder-Match wurde tadellos umgesetzt. Sprünge von High Spots bereiten einen Heidenspaß.



Dirk Gemeinhardt

WCW BACKSTAGE ASSAULT



Obwohl Entwickler Kodiak Interactive hinter WCW Mayhem stand, liefern beide Titel bezüglich der spielerischen Qualität unterschiedliche Eindrücke.

Zumindest baut man nun auf dem Grundgedanken auf, das Geschehen ausschließlich hinter die Kulissen zu verlagern. Bei WCW Backstage Assault weiß man nicht, ob man lachen oder weinen soll. Eine tolle Idee wird von einer miesen Präsentation zunichte gemacht. Irgendeine Grafik-Engine wurde wahrscheinlich zum x-ten Mal recycelt. Die

Rechnung, auf Kosten der Zocker Kohle mit der WCW-Lizenz zu machen, geht nicht auf. Gerade mal zwei Spielmodi sollen euch bei Laune halten. Doch mit der Hardcore Challenge und dem Hardcore Gauntlet kratzt man nur an der Oberfläche. Plump Animationen und grobschlächtige Polygon-Kämpfer schlagen dem Fass den Boden aus. Deswegen empfehlen wir euch, die Finger von diesem Titel zu lassen. Für ca. DM 89,- bekommt ihr beim Liga-Konkurrenten WWF SmackDown! 2: Know Your Role ein reichhaltiges Wrestling-Paket geboten - und das in einer überragenden Qualität zum gleichen Kaufpreis.



○ In den Arenen liegen allerhand Waffen herum.



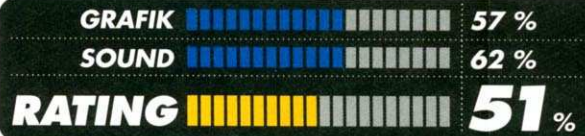
○ Wie peinlich: Hulk Hogans Polygon-Modell schießt den Vogel ab.



○ Sind die Gegner zu weit auseinander, schwenkt die Kameraperspektive von selbst in die Top Down-Perspektive.

PLAY DATEN

System	PSone
Genre	Wrestling
Hersteller	EA Sports
Entwickler	Kodiak Interactive
Preis	ca. 89,- DM Erhältlich ab sofort



WWW.LETSPLAYIT.DE

Playstation2 - PSOne - Dreamcast - Nintendo64 - GameBoyColor - PC-Games - DVD-Video

Ready 2 Rumble PlayStation 29,99	Street Skater 2 PlayStation 29,99	ISS Pro Evolution PlayStation 39,99
Soul Reaver* PlayStation 39,99	Fussball Live* PlayStation 19,99	Hot Wheels* PlayStation 19,99
Micro Maniacs* PlayStation 29,99	Rally Masters* PlayStation 29,99	Road Rash Jailbreak* PlayStation 34,99
Shadowmadness PlayStation 39,99	Rescue Shot* PlayStation 29,99	Dragon Valor* PlayStation 39,99

TOP-ANGEBOT des Monats

Paket 1: 3 Spiele zusammen zum Preis von **50 DM**

Ghoul Panic
Mobil 1 Rally Championship
Ruff & Tumble

Paket 2: 3 Spiele zusammen zum Preis von **50 DM**

Thrasher
Barbie Super Sports
Everybody's Golf 2

Paket 3: 3 Spiele zusammen zum Preis von **75 DM**

Cool Boarders 4
Colony Wars: Red Sun
Muppet Racemania

ALIEN PlayStation Alien Wiedergeburt 89,99	MEDAL OF HONOR PlayStation Medal Of Honor 2 89,99	STAR WARS DEMOLITION PlayStation Star Wars: Demolition 59,99	SMACKDOWN 2 PlayStation WWF Smackdown 2 99,99	BLADE PlayStation Blade 89,99	DINO CRISIS 2 PlayStation Dino Crisis 2 99,99
--	---	--	---	---	---

WORLD OF GAMES - UNNAERSTR. 2-4 - 58636 ISELOHN
BESTELL-HOTLINE: 02371-836663 ODER WWW.LETSPLAYIT.DE

*Sonderposten solange der Vorrat reicht! Preisänderungen + Druckfehler vorbehalten. 24h Lieferservice. 6 DM Porto, ab 100 DM portofrei!



Vorbei ist es mit der Qual der Wahl beim Spielekauf. Für den Hardcorezocker bis hin zum Neueinsteiger soll ein klarer Durchblick im ständig anwachsenden PlayStation-Spieledschungel geschaffen werden. Viel Spass beim Durchforsten der Hitparade!

DIE BESTEN DER BESTEN

Mone Neus

Die besten PSone-Spiele

Genre Hersteller Wertung vorgest. in Ausgabe:

Jump'n Run 2D

1. Heart Of Darkness	Infogrames	****	play 07/98
2. Skull Monkeys	Dream Works Interactive	****	play 02/98
3. The Wild 9	Interplay Productions	****	play 09/98

Jump'n Run 3D

1. Spyro 3 - Year of the Dragon	SCEE	*****	play 11/00
2. MediEvil 2	SCEE	****	play 04/00
3. Rayman 2 - The Great Escape	Ubisoft	****	play 08/00

Beat'em Up 2D

1. Streetfighter Alpha 3	Capcom	***	play 03/99
2. Marvel Super Heroes vs. Street Fighter	Capcom	***	play 04/99
3. X-Men Mutant Academy	Activision	***	play 09/99

Beat'em Up 3D

1. Ehrgeiz	Square	*****	play 02/99
2. Tekken 3	Namco	*****	play 08/98
3. Bloody Roar 2	Hudson Soft	****	play 04/99

Shooter 2D

1. Einhänder - US-Import -	Squaresoft	****	play —/—
2. R-Type Delta	Irem	****	play 01/99
3. Thunderforce V - Japan-Import -	Tecnosoft	***	play —/—

Shooter 3D

1. Indiziert	OIT	*****	play —/—
3. Medal of Honor Underground	EA	****	play 11/00
3. Alien - Die Wiedergeburt	EA	****	play 10/00

Lightgun Shooter

1. Ghoul Panic	Namco	***	play 04/00
2. Point Blank 2	Namco	***	play 07/99
3. Point Blank	Namco	***	play 04/98

Rennspiel

1. Gran Turismo 2	SCEE	*****	play 02/00
2. Colin Mc Rae 2.0	Codemasters	*****	play 06/00
3. TOCA WTC	Codemasters	****	play 09/00

F1 Racing

1. Formel 1 2000	SCEE	****	play 10/00
2. F1 Racing Championship	Ubi Soft	****	play 11/98
3. Formel Eins 99	SCEE	****	play 11/99

Motocross

1. Moto Racer World Tour	SCEE	****	play 10/00
2. Supercross Circuit - US-Import -	989 Studios	***	play 01/00
3. Motocross Championship	THQ	***	play 12/99

Motorrad Racing

1. Moto Racer World Tour	SCEE	****	play 10/00
2. Road Rash 3D	Electronic Arts	****	play 10/98
3. Road Rash Jailbreak	Electronic Arts	***	play 03/00

Fun Racer

1. Crash Team Racing	SCEE	*****	play 11/99
2. Speed Freaks	SCEE	****	play 09/99
3. Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour	Eidos Interactive	***	play 05/00

Future Racer

1. wipEout 2097	Psygnosis	*****	play 02/98
2. Killer Loop	Crave Entertainment	****	play 09/99
3. Rollcage	Psygnosis	****	play 02/99

Fußball

1. FIFA 2000	Electronic Arts	*****	play 11/99
2. ISS Pro Evolution	Konami	****	play 02/00
3. ISS 2000	Konami	****	play 12/00

Basketball

1. NBA Live 2000	Electronic Arts	****	play 12/99
2. NBA Live 2001	Electronic Arts	****	play 12/00
3. Total NBA '99	Electronic Arts	****	play 01/99

play Rating 100-91% = *****

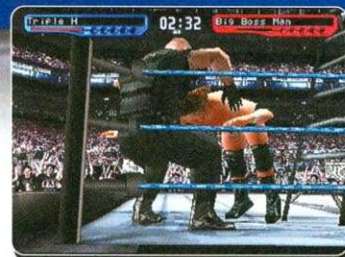
play Rating 81-90% = ****

play Rating 71-80% = ***

play Rating 61-70% = **

WWF SmackDown! 2

Die Soap Opera der WWF geht in die zweite Runde. Anstatt uns einen müden Aufwuchs zu servieren, legte sich Entwickler Yuke's mächtig ins Zeug. Dazu tragen unter anderem die herrlich animierten Charaktere bei. Eine intuitive Steuerung, unzählige Spielmodi und natürlich die imposante Grafik tragen einen großen Teil zum Erfolg bei. Einziges Manko: Elend lange Ladezeiten stellen bei WWF SmackDown!2 die Nerven auf eine harte Geduldsprobe. Dennoch kann das Wrestling-vergnügen voll und ganz überzeugen.



Moto Racer World Tour

Sonys neuestes Zweirad-Spektakel konnte sich sowohl unter der Rubrik Motocross als auch im Genre der Strassen-Racer locker den ersten Platz sichern, da es beide Disziplinen auf gekonnte Art in sich vereint und auch im Hinblick auf die technische Inszenierung keine größeren Mängel erkennen lässt. Aber nicht nur das. Neben Street- und Cross-Meisterschaften erwarten euch zudem hitzige Kopf an Kopf-Duelle im dichten Strassenverkehr, adrenalinfördernde Dragster-Rennen, Trick-lastige Dirt-Jumping-Contests sowie ein gelungener Trial-Modus. Für Motorrad-Fans ein absolutes Muss.

Spyro 3 - Year of the Dragon

Selbst im Jahr des Drachens reißt die Erfolgssträhne des kleinen Spyro nicht ab. Nach größerer Level, noch mehr unterschiedliche Welten und diesmal neu: verschiedene spielbare Charaktere. Als Pinguin, Känguruh oder als Spyro selbst geht ihr auf die Suche nach eurer noch in Eiern kauernden Verwandtschaft. Im Kampf gegen Bianca, welche die Dracheneier dreist in über 30 3D-Level versteckt hat, gilt es kleine Rätsel zu lösen, wertvolle Juwelen einzusammeln und den einen oder anderen Gegner mit heißem Drachenatem zu grillen.



NBA Live 2000

Die 2000er Neuauflage von NBA Live lebt in erster Linie vom Exklusivvertrag mit der Basketball-Legende Michael Jordan und den vielen Neuerungen und Updates. Ein innovativer Trainingsmodus und das One on One-Duell, welches auf einem speziellen, innerstädtischen Beton-Court ausgetragen wird, runden das gelungene Komplettpaket ab. Populäre HipHop-Combos wie Naughty By Nature oder Run DMC sorgen mit groovigen Beats für die nötige akustische Untermalung. Dank intuitiver Tastenbelegung auch für Einsteiger zu empfehlen.

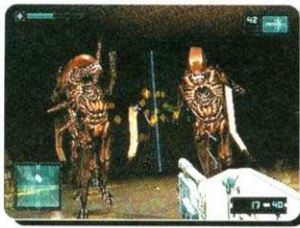
Tony Hawk's Pro Skater 2

Activision setzt mit Tony Hawk's Pro Skater 2 die Messlatte, an der sich zukünftige Titel orientieren müssen, in weit entfernte Höhen. Das tadellose Gameplay, die unzähligen neuen Tricks, die verbesserte Grafik, der geniale Soundtrack sowie ein umfangreicher Park-Editor, der für immer neue Kurse sorgt, garantieren zusammen fast endlosen Spielspaß. Wohin das Auge auch blickt, schmücken Graffiti, große Wandgemälde und abwechslungsreiche Häuserfassaden die Umgebung. Dieser Titel gehört auf jeden Fall in eine anständig sortierte PlayStation-Sammlung.



Alien - Die Wiedergeburt

In der Rolle von Ellen Ripley - diesmal halb Mensch, halb Alien - und drei weiteren, aus dem Leinwandvorbild bekannten Charakteren, nehmt ihr erneut den Kampf mit der gefährlichsten und hinterhältigsten Alien-Rasse des Universums auf. In EAs rasantem Ego-Shooter sind vor allem peilschnelle Reaktionen gefragt, um gegen Facehugger, Warriors und zuletzt die Alien-Königin bestehen zu können. Grafisch legten sich die Entwickler von Argonaut dabei so richtig ins Zeug - der Spieler staunt und die Konkurrenz wundert sich. Einzig der knallharte Schwierigkeitsgrad bremst den Spielspaß mitunter leicht.



Dino Crisis 2

Nach dem grandiosen Erfolg des Sequels vor knapp einem Jahr serviert uns Capcom erneut ein Dino-Aktion Spektakel der Extra-Klasse. Die rothaarige Regina darf diesmal regelrecht gegen eine ganze Armada der prähistorischen Viecher antreten. Bestens ausgestattet mit beispielsweise Flammenwerfer, Elektrostab, Maschinenpistole oder Panzerfaust gilt es unter anderem im Dschungel fliegenden Pteranodons, gerissenen Velociraptoren sowie giftpollenversprühenden Pflanzen den Garaus zu bereiten. Dino Crisis 2 zeigt im Moment allen Survival-Horror-Games auf der guten alten PSOne die eiskalte Baller-Schulter.



Chrono Cross

Eine Koryphäe im Rollenspielsektor ist Chrono Cross auf alle Fälle. Durch seine immense Farbvielfalt, seine packende sowie aufregende Story, die ausgefallenen sympathischen Charaktere, das eingängige und zugleich innovative Kampfsystem sowie den absolut eingängigen Soundtrack weiß Squares neuester Geniestreich auch den anspruchsvollen Spieler aufs Neue zu begeistern. Ein absolutes Muss für jeden Fantasy-Fan, der seine Seele an die niedlichen Kopffüßler verloren hat. Chrono gehört auf jeden Fall in jede gut sortierte Rollenspiel-Sammlung.



Die Crème de la crème zum Launch der PlayStation2. Folgende Titel können wir euch besonders empfehlen.

Genre	Hersteller	Wertung	vorgest. in Ausgabe:
Funsport			
SSX - Snowboard Supercross	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
Eishockey			
NHL 2001	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
Rennspiel			
Ridge Racer V	SCEE	★★★★	play 11/00
Fussball			
FIFA 2001	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
Beat 'em Up			
Tekken Tag Tournament	SCEE	★★★★★	play 11/00

Die besten PSOne-Spiele

Genre	Hersteller	Wertung	vorgest. in Ausgabe:
Eishockey			
1. NHL 2000	Electronic Arts	★★★★	play 10/99
2. NHL 2001	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
3. NHL Rock The Rink	Electronic Arts	★★★★	play 06/00
American Football			
1. Madden NFL 2000	Electronic Arts	★★★★	play 10/99
2. NFL Blitz	Konami	★★★★	play 02/00
3. Madden NFL 99	Electronic Arts	★★★★	play 10/98
Golf			
1. Everybody's Golf 2	SCEE	★★★★	play 06/00
2. Everybody's Golf	SCEE	★★★	play 06/98
3. Cyber Tiger	Electronic Arts	★★★	play 12/99
Tennis			
1. Anna Kournikova's Smash Court Tennis	Namco	★★★	play 06/99
2. Sampras Extreme Tennis	Codemasters	★★★	play —/—
3. All Star Tennis '99	Ubi Soft	★★	play 10/98
Wrestling			
1. WWF SmackDown! 2	THQ	★★★★	play 12/00
2. WWF SmackDown!	THQ	★★★★	play 04/00
3. WWF Attitude	Acclaim Entertainment	★★★★	play 08/99
Boxen			
1. Box Champions 2001	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
2. Ready 2 Rumble Boxing	Konami	★★★	play 01/00
3. Box Champions	Electronic Arts	★★★	play 01/99
Funsport			
1. Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	★★★★★	play 09/00
2. Thrasher - Skate & Destroy	Take 2 Interactive	★★★★	play 01/00
3. Cool Boarders	SCEE	★★★★	play 11/98
sonstige Sportarten			
1. Triple Play 2000	Electronic Arts	★★★★	play 05/99
2. International Track & Field 2	Konami	★★★	play 02/00
3. International Track & Field	Konami	★★★	play 02/98
Flipper			
1. Pro Pinball Timeshock	Empire Interactive	★★★	play 02/98
2. Pro Pinball - The Web	Empire Interactive	★★★	play 01/00
3. Pro Pinball Big Race USA	Empire Interactive	★★★	play 02/99
Adventure			
1. Discworld Noir	Infogrames	★★★	play 12/99
2. Baphomets Fluch 2	SCEE	★★★	play 12/97
3. Baphomets Fluch	SCEE	★★	play —/—
Action-Adventure			
1. Metal Gear Solid	Konami	★★★★★	play 03/99
2. Soul Reaver	Eidos	★★★★★	play 07/99
3. Syphon Filter 2	SCEE	★★★★	play 04/00
Survival-Horror			
1. Dino Crisis 2	Capcom	★★★★★	play 11/00
2. Parasite Eve 2	Squaresoft Europe	★★★★	play 08/00
3. Silent Hill	Konami	★★★★	play 08/99
Rollenspiel/Action-RPG			
1. Chrono Cross	Square	★★★★★	play 10/00
2. Final Fantasy VII	Square Europe	★★★★★	play 11/97
3. Vagrant Story	Square Europe	★★★★★	play 06/00
Echtzeitstrategie			
1. Warzone 2100	Eidos Interactive	★★★★★	play 05/99
2. Warhammer: Dark Omen	Electronic Arts	★★★★★	play 03/98
3. C&C-Alarmstufe Rot Gegenschlag	Electronic Arts	★★★★	play 09/98
Strategie (rundenbasierend)			
1. Front Mission 3	Square Europe	★★★★	play 05/00
2. Vandal Hearts	Konami	★★★★	play —/—
3. Catan - Die erste Insel	Ravensburger Interactive	★★★	play 07/00
Wirtschaftssimulation			
1. Civilization II	Activision	★★★★	play 04/99
2. Theme Hospital	Electronic Arts	★★★★	play 04/98
3. Theme Park World	Electronic Arts	★★★★	play 04/00
Denkspiel/Geschicklichkeit			
1. Crash Bash	SCEE	★★★★	play 12/00
2. Bust-A-Move 3DX	Acclaim Entertainment	★★★	play 03/98
3. Devil Dice	SCEE	★★★	play 01/99
Musikspiel			
1. Guitar Freaks - Japan-Import-	KCEJ	★★★★★	play 11/99
2. Music 2000	Codemasters	★★★★★	play 12/99
3. Beatmania - European Edit -	Konami	★★★★	play 04/00

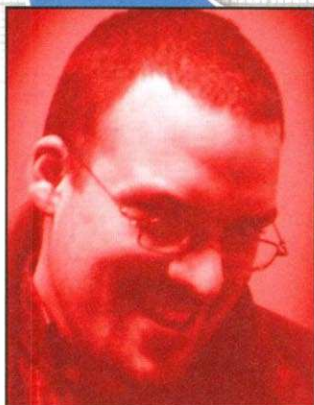
playcharts

LESER TOP-5

schickte uns diesmal:

Thomas Küfner

aus Hof - City

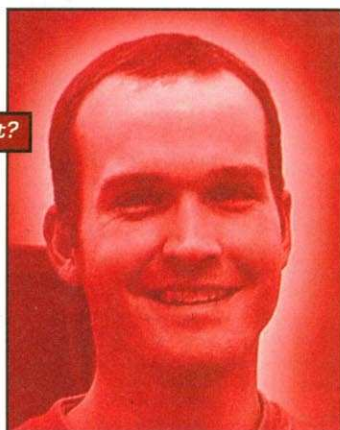


1. Metal Gear Solid
2. Silent Hill
3. wipEout
4. Tekken 3
5. Resident Evil 3: Nemesis (dt.)

...und was wird in der Industrie gespielt?

Alan Lawrence

Lead Designer & AI Programmer
Red Faction, Volition



- | | |
|----------------------|--------------|
| 1. M.U.L.E. | Commodore 64 |
| 2. Empire | PC |
| 3. Gauntlet | Coin-op |
| 4. Wargames | Colecovision |
| 5. Unreal Tournament | PC |

Händlercharts DVDs - www.amazon.de

- | | |
|--------------------------------------|-------------------------------------|
| 1. Lola rennt Special Edition | European Multimedia Services GmbH |
| 2. Gladiator | 20th Century Fox Home Entertainment |
| 3. Der Soldat James Ryan | Paramount Home Entertainment |
| 4. Mars Attacks! | Warner Home Video |
| 5. Auf der Flucht | Warner Home Video |
| 6. Der Sturm | Warner Home Video |
| 7. Fletcher's Visionen | Warner Home Video |
| 8. Toy Story 2 | Buena Vista |
| 9. Nightmare before Christmas | Buena Vista |
| 10. Sleepy Hollow - Platinum Edition | VCL Communications AG |

Amerika

- | | | |
|-----------------------------|-----------------|-------|
| 1. Madden NFL 2001 | Electronic Arts | PS2 |
| 2. Tekken Tag Tournament | Namco | PS2 |
| 3. Tony Hawk's Pro Skater 2 | Activision | PSone |
| 4. Madden NFL 2001 | Electronic Arts | PSone |
| 5. Gran Turismo 2 | SCEA | PSone |

Japan

- | | | |
|--------------------------------|-----------|-------|
| 1. Fist of the North Star... | Bandai | PSone |
| 2. Fever 3: Sankyo Official... | ICS | PSone |
| 3. Beat Mania II DX 3rd Style | Konami | PS2 |
| 4. Extreme Racing SSX | EA Square | PS2 |
| 5. Moto GP | Namco | PS2 |

play TOP 5

Nach viiiieel zu langer Wartezeit ist es nun endlich soweit. In den Regalen der Videospielhändler wartet die heißbegehrte PlayStation2 zusammen mit einem beträchtlichen Software-Line-Up auf potentielle Kunden. Wurde auch Zeit! Diesmal verraten wir euch unsere persönlichen Favoriten unter den Starttiteln.

Sven

1. SSX
2. Gradius III & IV
3. FIFA 2001
4. Madden NFL 2001
5. NHL 2001

Martin

1. NHL 2001
2. Gun Griffon Blaze
3. Unreal Tournament
4. TimeSplitters
5. Donald Duck Quack Attack

Mone

1. SSX
2. Tekken Tag Tournament
3. Super Bust-A-Move
4. warten auf Dark Cloud
5. warten auf den Weihnachtsmann, der mir alle Titel schenkt

Toni

1. X-Squad
2. SSX
3. Smuggler's Run
4. Silent Scope
5. Timesplitters

Dirk

1. Interactive Body Parts und SSX
2. ansonsten
3. brauch'
4. ich
5. nix

Alex

1. Ridge Racer V
2. F1 Racing Championship
3. Midnight Club: Street Racing
4. Kessen
5. Schnick-Schnack-Schnuck

Karel

1. Madden NFL 2001
2. Theme Park World
3. FIFA 2001
4. Tekken Tag Tournament
5. warten auf Metal Gear Solid 2 (erstmal aufs Video!)

Habt ihr Lust euch ebenfalls auf dieser Seite zu verewigen? Schickt uns einfach eure Top 5 zusammen mit einem Lichtbild. Redaktion play, Stichwort: Leser Top 5, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg.

Einpackservice:
Auf Wunsch packen wir Ihre Bestellung in neutrales oder Weihnachtsgeschenkpapier ein. Einfach bei der Bestellung Ihren Einpackwunsch mit angeben. Und das beste: **Dieser Service ist kostenlos!**
Nutzen Sie auch unsere kostenlose Bestellhotline: 0800 / 1001508.

Kostenlos 0800 / bestellen: 1001508

MADROM

BOOTMASTER



Der Bootmaster ermöglicht Ihnen das Abspielen von Importen und ohne einen Chip einzulöten. Zusätzlich steht Ihnen ein vollwertiges Cheatmodul zur Verfügung. Die Bedienung erfolgt über ein Deutsches Bildschirmmenü. Das Modul wird einfach in Ihre PlayStation gesteckt, und schon kanns losgehen. Der Bootmaster ist nicht für die PlayStation SCPH-9002 geeignet.

49,99 DM

MODCHIP



Mit dem Modchip können Sie Importe 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**

PS ONE



PlayStation Grundgerät mit eingebautem Modchip der neuesten Generation. Für Importe. 2 Jahre Garantie

279,99 DM

DIGIMON WORLD*



Was kommt nach Pokemon? Na klar, Digimon! Da es von den Vätern des Tamagotchi entwickelt wurde, verwundert es auch nicht, dass man viele Aspekte dieses Kult-Klassikers bei Digimon wiederfindet. So muß man sein Digimon füttern, erziehen usw.

74,99 DM

DRIVER 2*



Anschließen und Motor anlassen - Driver 2, der Nachfolger vom Megahit aus dem Jahr 1999 kommt. Sie sind Tarnen, ein berüchtigter Fluchtfahrer und verdeckter Ermittler. Finden Sie Ihr Ziel in vier detailliert gestalteten Großstädten.

72,99 DM

MOH: UNDERGROUND*



Surrender? Collaborate? Or Resist?

89,99 DM

1MB Memory
(15 Block - Unkomprimiert)
6,99 DM

2MB Memory
(30 Block - Unkomprimiert)
19,99 DM

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

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

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

Falcon Gun
(Von Blaze)
79,99 DM

Carry Case
(Verschiebbare Innenwände)
39,99 DM

Dual Force Pad
(Mad Catz)
34,99 DM

X-Ploder FX
(Cheatmodul)
69,99 DM

MOORHUHN*



Jetzt endlich auch auf der PlayStation!

49,99 DM

VANISHING POINT*



Absolut realistische Fahrphysik, photorealistische 3D-Grafiken

89,99 DM

ALIEN DIE WIEDERGEURT*



Der Spieler schlüpft bei Alien: Die Wiedergeburt in die Rolle von Lt. Ripley...

89,99 DM

TENCHU 2



Ninja schwert und Wurfsterne bereithalten

79,99 DM

TONY HAWK 2*



Neben fantastischen neuen Tricks steht im zweiten Teil die Kreativität des Spielers ganz oben.

79,99 DM

ST. INVASION*



Das Spiel passend zur Olympia!

84,99 DM

CONTROLLER

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

Standard Joypad
9,99 DM

Micro Wiz. 39,99 DM
Palm Pad. 34,99 DM
Shock2 Infrar. 59,99 DM
Sony Dual Sh. 59,99 DM
Maus 10,00 DM

Twin Shock
29,99 DM

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

Panther Gun
29,99 DM

MEMORY CARDS

1MB (15 BL.) 6,99 DM
2MB (30 BL.) 19,99 DM
4MB (60 BL.) 29,99 DM
8MB (120 BL.) 24,99 DM
24MB (360 BL.) ... 32,99 DM
32MB (480 BL.) ... 39,99 DM

KABEL

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

CHEATMODULE

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

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 7&8 16,80 DM
Galerians 14,80 DM
Jade Cocoon 14,80 DM
Legend of Legaia 14,80 DM
Medi Evil 1&2 14,95 DM
Star Ocean 2 14,80 DM
Suikoden 2 14,80 DM
Syphon Filter 1&2 19,95 DM
Über 500 Titel lieferbar

LÖSUNGSBÜCHER

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

PSX SPIELE

Alien Resurrection* 89,99 DM
Alone in the Dark 4 74,99 DM
Colin Mc Rae 2 79,99 DM

FIFA 2001*
84,99 DM

Crisis Beat 59,99 DM
Digimon World* 74,99 DM
Dino Crisis 2 XX.XX DM
Driver 2* 79,99 DM
ECW Anarchy Ruiz 44,99 DM
Final Fantasy 9* 99,99 DM
FIFA 2001* 89,99 DM
Formel 1 2000* 89,99 DM
Front Mission 3 74,99 DM
Frontschweine 89,99 DM
Galerians 74,99 DM
Grind Session 79,99 DM
Harvest Moon* 79,99 DM
Infestation 59,99 DM
Legend of Legaia 59,99 DM
Medi Evil 2 59,99 DM

Nightmare Creatures 2*
79,99 DM

Moorhuhn Jagd* 49,99 DM
Nightmare Creatures 2 79,99 DM
RE: Gun Survivor 92,99 DM
Rayman 2 82,99 DM
Parasite Eve 2 74,99 DM
Silent Bomber 79,99 DM
Star Trek: New Worlds 79,99 DM
Sydney 2000 84,99 DM
Tenchu 2 77,99 DM
TOCA WTC 74,99 DM
Tony Hawk 2* 77,99 DM
Tomb Raider 5* 89,99 DM
Vagrant Story 79,99 DM
Vandal Hearts 2 79,99 DM
Vanishing Point* 89,99 DM
WWF Smackdown 2* 84,99 DM
X-Men: M. Academy 59,99 DM

PLATINUM

Asterix* 44,99 DM
Cool Boarders 3* 44,99 DM
Die Schlimpf* 44,99 DM
Dino Crisis* 44,99 DM
Driver 39,99 DM
Final Fantasy 7 44,99 DM
Final Fantasy 8 44,99 DM
Gran Turismo 1 44,99 DM
Gran Turismo 2* 44,99 DM
Metal Gear Solid. 44,99 DM
Resident Evil 1 44,99 DM

Final Fantasy 8
44,99 DM

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

Driver
39,99 DM

LOW BUDGET

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

POKEMON

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

DREAMCAST

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

Game B. CDX DC
79,99 DM

Dead or Alive 2 89,99 DM
Ferrari 355* 99,99 DM
Hiddens Dangerous 89,99 DM
HOTD 2 89,99 DM
MSR 94,99 DM
MDK 2 78,99 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

Service
+ 2 Jahre Garantie
+ 14 Tage Rückgaberecht**
+ Schnelligkeit bei Bestellungen bis 15 Uhr
+ Portofrei ab DM 150 Bestellwert*
+ Porto:
Post-Nachnahme: 12,50 DM (Ausland: 30,00 DM)
UPS-Express NN: 40,00 DM
Vorkasse: 3,00 DM (Ausland: 10,00 DM)
*Nur in Deutschland
**gilt nicht für geöffnete Software & Bücher

JETZT SPAREN
JETZT KOSTENLOS BESTELLEN! KEINE TELEFONGEBÜHREN:

0800 / 1001508
oder 04131 / 200580

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

PLAYMAIL

FRAGEN - ANREGUNGEN - KONSTRUKTIVE KRITIK? SCHREIBT UNS!

Redaktion play
play Mail
Max-Planck-Str. 13 ...oder macht Faxen unter der Nummer: 09 31 / 40 69 123
97204 Höchberg ...oder via Elektropost: mailus@playplaystation.com

Angst vor PSone



Hi play!
Mir liegt eine brennend heiße Frage auf der Zunge: Warum nennt ihr die gute alte PlayStation nicht mehr so, wie sie wirklich heißt, sondern PSone? Kompliment an Sony, dass sie ihr kleines Baby nicht vollkommen vergessen. Außerdem bekomme ich irgendwie ein ungutes Gefühl dabei, wenn ich statt PlayStation PSone lesen muss. Funktionieren damit wirklich alle älteren Games?



Stellvertretend für alle anderen Zuschriften beantworten wir deinen Brief. Die PSone ist nichts anderes als die gute alte PlayStation1. Das Wort „PlayStation“ umfasst nun als Oberbegriff beide Konsolen, also die PSone und die gerade auf den deutschen Markt gekommene PlayStation2. Farbe und Form haben sich bei der PSone natürlich geändert. Nach fünf Jahren musste sich die gute, alte 32 Bit-Kiste einem Facelifting unterziehen. Hinsichtlich der Kompatibilität gibt es keinerlei Probleme: Ältere PlayStation1-Titel laufen auf der PSone - und umgekehrt - bedenkenlos.



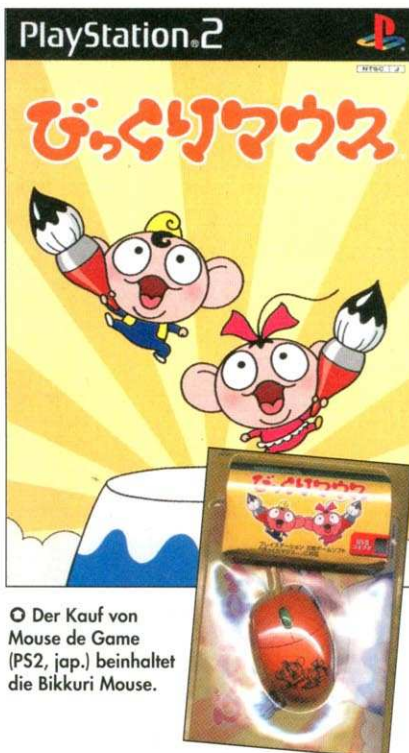
Das Spiel mit der Mouse



Hi play-Team,
zuerst möchte ich mal fragen, ob es für die PlayStation2 eine dazugehörige Mouse gibt oder ob die der PSone auch weiterhin problemlos verwendet werden kann? Plant Sony eine eigene DVD-Fernbedienung, oder muss man auf einen Drittanbieter zurückgreifen?
Elvis klein Presley mit Brille, e-Mail



Tatsächlich gibt es für die PlayStation2 eine passende Sony-Maus. Wie schon des Öfteren, kommen nur japanische Videospielfans in den Genuss der Bikkuri Mouse (USB). Im Bundle mit dem abgefahrenen Malprogramm Mouse de Game steht das Gerät seit gut einem viertel Jahr im Land der aufgehenden Sonne in den Läden. Natürlich funktionieren auch alle gängigen USB-Mäuse diverser PC-Hardwarehersteller. In Bezug auf die DVD-Fernbedienung müssen wir dich leider enttäuschen: Bis dato gibt es nur Produkte von Third Party-Herstellern. Eine Sony-eigene Fernbedienung lässt immer noch auf sich warten. Möchtest du dich umfangreich über die kommende PS2-Hardware informieren, können wir dir unseren Kaufberater aus Heft 11/00 empfehlen.



Der Kauf von Mouse de Game (PS2, jap.) beinhaltet die Bikkuri Mouse.

Tipps vom Zocker-Veteranen



Trotz meines hohen Alters bin ich immer noch ein Fan qualitativ hochwertiger Spiele. Als ich mir letztes die play-Ausgabe 11/00 zulegte, las ich natürlich sofort mit großem Interesse den Testbericht zum Spiel Medal of Honor: Underground. Der auf Seite 120 (links unten) abgebildete und dazu auf Seite 119 beschriebene Tiger ist in Wirklichkeit ein Panzer IV Ausf. D. Beide werden generell verwechselt, obwohl sie sich nicht zum Verwechseln ähnlich sehen.
H. Gerlan, e-Mail



Mein lieber Herr Gesangsverein - Respekt, Respekt. Im rüstigen Alter das eine oder andere Spiel einzulegen, verdient Hochachtung. Uns ist jedoch kein Fauxpas unterlaufen, denn insgesamt drei unterschiedliche Teutonen-Panzer halten Hauptfigur Manon in Schach. Einer davon ist der Tiger. Das abgedruckte Bild und die Textpassage stehen jedoch in keinerlei Verbindung.

Immer wieder die alte Leier



Hallo play,
ich höre gerade Frank Sinatra und lese euer Heftchen. Was mir auffällt: Einige eurer Leser scheinen nicht wirklich richtig zu lesen, da immer



wieder die gleichen Fragen kommen. Fragen, die sich beim Durchlesen geklärt haben müssten. Es sollte doch mittlerweile jeder in der Lage sein, den Preis für die neue Konsole auszurechnen. (...)
Mike Hefer, e-Mail

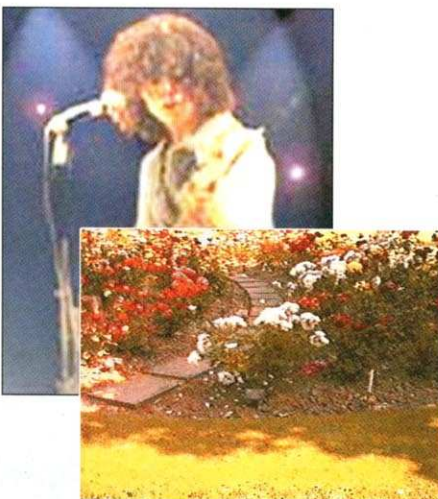
TO: MAIL Klar, die Preisdebatte sollte man nicht immer wieder auf ein Neues aufwärmen. Der Kaufpreis steht nun mal bei DM 869,-. Die Vielzahl unserer „Heftchen“-Leser bewegt sich auf unbekanntem Terrain und möchte deshalb einfach auf Nummer Sicher gehen. Daher kommt es gelegentlich zu einer Überschneidung der Fragen. Natürlich ist das Thema PlayStation2 sehr breit gefächert: Viele neue Begriffe und Technologien konfrontieren die Konsolen-Gemeinde. Mit dem Einzug der PlayStation2 beginnt das Zeitalter der Computer Entertainment Plattform - und da fragen bekanntermaßen nichts kostet, stehen wir euch weiterhin gerne mit Rat und Tat zur Seite.

TTT - Tekken 3 für PS2?

GET MAIL Servus play-Team!
Ich lese sie seit der 2.Ausgabe und mag eure seriöse Art - im Gegensatz zu Konkurrenzprodukten. Doch habe ich auch Kritik anzubringen: Als ich die Ankündigung des TTT-Test auf der November-Ausgabe sah, wurde es mir warm ums Herz. Endlich der Test des wohl besten PS2-Spieles bisher. Voller Erwartung blätterte ich zum Test... und wurde doch sehr enttäuscht. (...) Ihr behauptet, spielerisch hätte sich nicht viel getan. Wart ihr so geblendet von den bunten Bildchen? Ich weiß aus eigener Erfahrung, dass Tekken Tag Tournament einige spielerische Unterschiede zu Tekken 3 aufweist. Ihr vermittelt auch die Ansicht, Tekken wäre ein Spiel, das man in irgendeiner Art „durchspielt“, was in Wirklichkeit nur ein extrem kleiner Bruchteil ist. Das Wichtigste - und da wird mir jeder Tekken-Freak zustimmen - ist es, die Stärken/Schwächen der einzelnen Charaktere zu lernen und auszunutzen. Was ich hier gerade gesagt habe, hört sich vielleicht banal an, ist in Wirklichkeit aber ein Prozess, der unglaublich viel Zeit und Hingabe benötigt. Und das ist die wahre Größe von Tekken, nichts anderes. (...)

TO: MAIL Auch wenn du die japanische Version von Tekken Tag Tournament besitzt, hast du dem Anschein nach nur unser Fazit gelesen. Deine angeprangerten Kritikpunkte beantworten sich beim Durchlesen des Textes von selbst. Auf insgesamt vier Seiten vermitteln wir dem Leser in Wort und Bild einen umfangreichen Eindruck über Namcos Beat'em Up. Auch wurde auf die Tatsache, dass man seinen Kämpfer in- und auswendig kennen muss, großzügig eingegangen.

Leichenschändung



○ Ruhe in Frieden Marc Bolan. Damit sollte die Diskussion für immer und ewig ein Ende finden.

GET MAIL Sehr geehrte Damen und Herren, über den Bericht „T-Rex - der singende Saurier“ in Heft 11/00 war ich sehr traurig: Dass ihr Marc Bolan als Eunuchentimme bezeichnet, ist wohl das Allerletzte. Marc Bolan war einer der größten Stars, die es in den 70-er Jahren gab. Allein seine Musik hat allen viel gegeben. Wenn man über so einen Star wie Marc Bolan nichts weiß, sollte man auch nicht so schlecht über ihn schreiben. Es gibt noch viele Fans.
Mit freundlichen Grüßen.
Maria Berndt, Bottrop.

TO: MAIL Liebe Frau Berndt, herzlichen Dank für ihren Brief. Unsere Hochachtung, dass Sie ein strenger Verfechter des androgynen Glam-Rockers sind bzw. waren. Bitte entschuldigen Sie unsere saloppe Wortwahl in Bezug auf Marc Bolan, der in Ihren Augen der Hirte aller revolutionären Kinder war. Wir vertreten eben eine andere Meinung: Waren nicht letztendlich die berausenden Trips der 70-er Jahre dafür verantwortlich, dass Bolans Musik bei der breiten Masse auf Zuspruch stieß? Anderweitig wäre seine Chorknabenstimme doch nicht zu ertragen gewesen.
Rock on, Ihr play-Team

Mein, play -Team!

GET MAIL Als Abonnent eures coolen Mags lese ich natürlich eure Zeitschrift regelmäßig und muss sagen: Echt genial. (...) Nun zu meiner „konstruktiven Kritik“, die eure Cheats Seite betrifft. In der aktuellen November-Ausgabe berichtet ihr von Cheats zu TTT und RR V für die PS2. Nun zu meiner Frage: Was nutzen mir diese Codes jetzt? Ein Beispiel soll euch dieses Problem verdeutlichen: Ein Neueinsteiger kauft sich das Teil erst im Dezember, zusammen mit dem Spiel Ridge Racer V. Natürlich braucht er noch Lektüre - also kauft er sich euer Mag. Nach Warten auf Codes im nächsten Heft muss er feststellen, dass sich die Cheats schon im vorherigen Heft befanden. Was macht er also? Nochmals 6,50 DM für die Nachbestellung ausgeben. Ist doch irgendwie sinnlos, oder? Und noch was für die Nörgler dort draußen, die sich über den sehr hohen Preis der PS2 aufregen. Was wollt ihr dagegen machen? Natürlich sind 869 DM 'ne Menge Asche, und auch ich habe erst mal geschluckt. Doch kann ich das tägliche Geheule nicht mehr hören. (...)
Dustin, e-Mail

TO: MAIL Auf deine lange Frage, folgt eine kurze Antwort. Ganz einfach: Die nächste Ausgabe der play erscheint am 29. November, also fünf Tage nach dem Deutschlandstart der PlayStation2. Deshalb haben wir uns erlaubt, im Voraus Tipps & Tricks für Namcos Tekken Tag Tournament und Ridge Racer V abzdrukken. Was deine Aussage hinsichtlich der 869,- DM-Frage betrifft, stimmen wir dir folgerichtig zu.



○ Stieß bei einigen Lesern auf Unverständnis: Vorab veröffentlichte Tipps & Tricks für PS2-Spiele.

play war vor Ort



Soul Reaver 2 & Kain Blood Omen

Die Erben von Legacy of Kain

Final Fantasy IX

Zurück zu den Wurzeln

Squares Mega-RPG im Test

Für vier Spieler gleichzeitig

Unreal Tournament

Der definitive Ego-Shooter im Test



Dead or Alive 2

Die PAL-Version im Test

ungekürzt!

Mit sensationeller Videokassette!

Metal Gear Solid 2-Trailer



Zone of the Enders Trailer und viele weitere Titel



Blade

und 007 Racing, Blade, The World Is Not Enough, Army Men Air Attack 2, Ducati World, Cool Boarders 2001, Thunder Tanks, 101 Dalmatiner, MotoGP, Theme Park World, Sky Odyssey, NASCAR 2001...

kompetent und informativ
wie immer

play 01/01

ist ab 16. Dezember
überall erhältlich

SO ERREICHT IHR UNS

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

CyPress Verlags GmbH
Redaktion:
play
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Fax: 0931-4069123
E-Mail:
contact@cypress.de
SPIELE-TIPPS
CyPress-Hotline:
jeden Dienstag von 18-21 Uhr
Tel.: 0931-4069170

ANSCHRIFT DES ABONNENTEN-SERVICES:

play
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
Zentrale Abo-Nummer:
Phone: 01805 - 041349
erreichbar von 8 bis 18 Uhr
Abo-Fax:
Fax: 07132-959101
Abo-E-Mail:
cypress@dsb.net

In Notfällen: Täglich von 8 bis 24 Uhr;
Tel.: 0190/ 82 46 69 (gebührenpflichtig: 3,63 DM/ Minute)

CHEFREDAKTEUR: Sven Liebold (verantwortl. für den red. Inhalt)

STELLVERTRETENDER CHEFREDAKTEUR: Martin Weidner

REDAKTION: Toni Opl, Dirk Gemeinhardt, Mone Neus

LAYOUT: www.karelstumpf.de, Alex Maric

TEXTKORREKTUR: Barbara Strobel, Markus Strobel

TITEL: Eidos Interactive, play

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard - Tel.: 0931 / 4 06 91 13

ANZEIGEN-VERKAUF: Markus Lutz

Tel.: 0931 / 4 06 91 12 Fax.: 0931 / 4 06 91 15

DISPONENTIN: Petra Smith - Tel.: 0931 / 4 06 91 61

LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm

VERTRIEBSLEITER: Michael Mair

ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 01.01.2000

SPECIAL THANKS: hab' Dank - Fränk, mArk, Steve Jobs, Charly, f.B.art, Hummel, Dani Filth, Tami, EA Bernd, Makke, Dr. Tom, Rames, Jan Urb, Herr Gauß, Towers, weiß-blaue Zipfel

VERLAG:

CyPress Verlags GmbH

Max-Planck-Straße 13 - 97204 Höchberg

Tel.: 0931/4 06 91 0 - Fax: 0931/4 06 91 15 - Web: www.cypress.de

GESCHÄFTSFÜHRER: Stefan Winners

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:

In- und Ausland:

IPS Pressevertrieb GmbH

Postfach 12 11 • D - 53334 Meckenheim

Tel.: +49 - 0 22 25 / 88 01-0, Fax: +49 - 0 22 25 / 88 01 -499

Bezugspreise:

Jahresabonnement DM 75,- (Inland), DM 96,- (Ausland),

Abonnement-Preise inkl. Versandkosten.

Einzelhefte Inland und Ausland: DM 6,50 + Versandkosten.

Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart

(BLZ 600 100 70) 211 717-707.

Bankverbindungen:

Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG

Dresdner Bank AG, Würzburg (BLZ 790 800 52) 314 889 000

Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg (BLZ 790 200 76) 2 506 173

Kreissparkasse, Würzburg (BLZ 790 501 30) 17 400

Postgirokonto Nürnberg (BLZ 760 100 85) 99 91-853

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im

In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit

möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag

zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein

Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG,

97064 Würzburg

Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen

Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten

Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in

Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung,

Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit

drücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergest

oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet

Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 Mün

von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion play recherchiert akti

nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler entha

so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in

erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden

Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.



- Mitglied

Verkaufte Auflage (IVW 3/00) 57.383 Exemplare

Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW)



VOGEL
Medien Gruppe

CyPress

PlayStation **fun generation**
Im CyPress-Verlag
erscheinen außerdem: **PlayStation 2**

© copyright by play.

Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland
Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

ZUSAMMEN ALS IHR PARTNER FÜR GAMES VON A - Z

Theo
KRANZVERSAND

Joysoft



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 245
INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

DAS SPIEL HAT EINE NEUE DIMENSION ERREICHT!

gameplay, Joysoft und der Theo Kranz Versand haben sich zum größten Spiele-Spezialisten Deutschlands zusammengeschlossen. Und das heißt: die allerneuesten Spiele für alle Systeme, jegliches Zubehör, kinderleichtes Bestellen und superschnelle Lieferung. Wir wissen, wie's geht. Anrufen, bestellen, spielen. So einfach ist das.



PlayStation 2
Art.Nr.: P2H001
Release: erhältlich

DM 869.-

PLAYSTATION 2

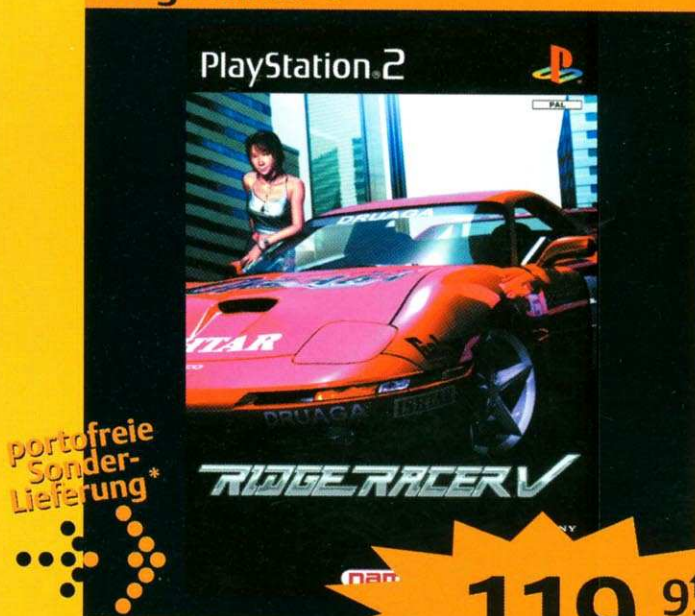
- Playstation 2 inkl. DS DM 869.-
- Dual Shock Controller (orig.) DM 59,95
- Memory Card 8 MB (orig.) DM 89,95
- RFU-Kabel (orig.) DM 49,95
- Euro AV-Kabel (orig.) DM 89,95
- AV-Adapter Kabel (orig.) DM 39,95
- Horiz. Stand (orig.) DM 29,95
- Vert. Stand (orig.) DM 29,95
- LR M. Schumacher GTR DM 139,95
- Lenkrad 360 Modena DM 99,95
- Controller Cyber Shock Infrarot DM 59,95
- Scart Kabel Plus DM 9,95
- Antennenkabel RF-Unit DM 19,95
- Memory Card 8 MB DM 79,95
- DVD Remote Controller NOV 00 DM 39,95
- Armored Core NOV 00 DM 109,95
- Dead or Alive 2:Hardcore DEZ 00 DM 119,95
- Disney's Dinosaurier DEZ 00 DM 109,95
- ESPN Intern. Track &Field DM 109,95
- ESPN X-Games Snowboard DM 109,95
- Evergrace NOV 00 DM 109,95
- F1 Championship S2000 DEZ 00 DM 109,95
- F1 Racing Championship DEZ 00 DM 109,95
- Fantavision DM 119,95
- FIFA 2001 DM 109,95
- Force of One DEZ 00 DM 109,95
- Fusion GT NOV 00 DM 109,95
- Gradius III & IV DM 109,95
- Int.Superstar Soccer 2000 DM 109,95
- Kessen DEZ 00 DM 109,95
- Madden NFL 2001 NOV 00 DM 109,95
- Midnight Club Street Rac. DM 109,95
- Moto GP DEZ 00 DM 119,95
- NHL 2001 NOV 00 DM 109,95
- Orphen DEZ 00 DM 109,95
- R.2 R. Boxing Round 2 DM 109,95
- Rayman Revolution DEZ 00 DM 109,95
- RC Revenge DM 109,95
- Ridge Racer V DM 119,95
- Silent Scope DM 109,95
- Smugglers Run DM 109,95

- SSX DM 109,95
- Street Fighter EX 3 Plus DEZ 00 DM 109,95
- Stunt GP DEZ 00 DM 109,95
- Summoner NOV 00 DM 119,95
- Super Bust-a move DM 89,95
- Swing Away Golf NOV 00 DM 109,95
- Tekken Tag Tournam DM 119,95
- Theme Park World DEZ 00 DM 109,95
- Time Splitters DM 109,95
- Wild Wild Racing DM 109,95
- X Squad DEZ 00 DM 109,95

PLAYSTATION

- Playstation PSOne DM 249,00
- Scorpion LightGun Silber DM 39,95
- XPloder CD9000 Unlimited DM 34,95
- XPloder CD9000 XL DM 69,95
- 007 Racing DEZ 00 DM 89,95
- Alien - Die Wiedergeburt DM 89,95
- Bond: World is not enough DM 89,95
- Danger Girl DM 79,95
- Digimon World DM 79,95
- Dino Crisis 2 NOV 00 DM 89,95
- Driver 2 DM 89,95
- F1 Championship S.2000 DM 89,95
- F1 Racing Championship DM 59,95
- FIFA 2001 NOV 00 DM 89,95
- Fussball Live 2 NOV 00 DM 99,95
- Koudelka DM 79,95
- Legend of Dragoon DEZ 00 DM 99,95
- Medal of Hon.: Underground NOV 00 DM 89,95
- Moorhuhn Jagd DM 49,95
- Nightmare Creatures II DM 79,95
- Rayman 2 DM 79,95
- Spiderman DM 79,95
- Spyro 3: Year of the Dragon NOV 00 DM 89,95
- TOCA World Touring Cars DM 79,95
- Tomb Raider 5 - Chronik NOV 00 DM 89,95
- Tony Hawk's Pro Skater 2 DM 79,95
- Vanishing Point NOV 00 DM 79,95
- Der Verkehrsgigant DM 89,95
- WWF Smackdown 2 NOV 00 DM 89,95

Ridge Racer 5



portofreie
Sonder-
Lieferung*

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S 0004
Release: erhältlich

DM 119.95

Tekken Tag Tournam.



PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0003
Release: erhältlich DM 119,95

FIFA 2001



PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0011
Release: erhältlich DM 109,95

Silent Scope



PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0018
Release: erhältlich DM 109,95

Driver 2



PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD1250
Release: erhältlich DM 89,95

M.o.H.:Underground



PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD1300
Release: erhältlich DM 89,95

Dino Crisis 2



PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD1419
Release: erhältlich DM 89,95

Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an!

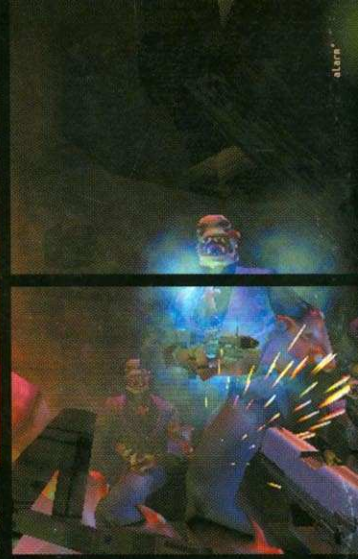
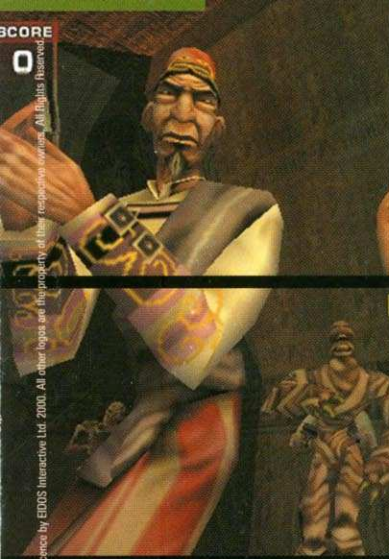
Lieferung innerhalb Deutschlands: Versandkosten: Post Nachnahme: 2,95 DM zzgl. NN-Gebühr, UPS Nachnahme: 18,- DM. Vorkasse (nur Eurocheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung: 2,95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Bestell-Annahme: Mo-Fr: 9:00 Uhr bis 20:00 Uhr, Sa 10:00 Uhr bis 16:00 Uhr. * Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post.



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

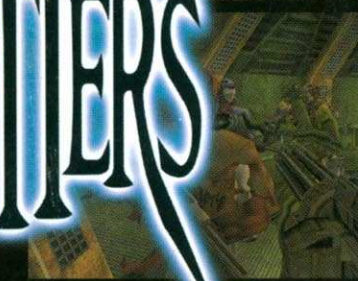
SCORE
0



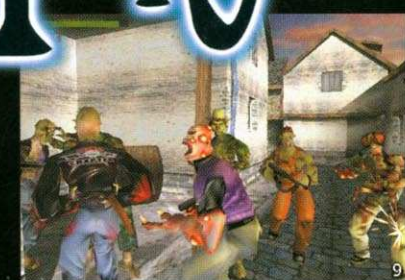
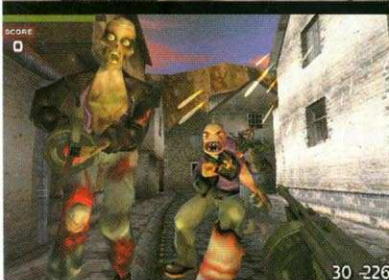
**Exklusiv
für PlayStation 2**



**Bis zu 4
Spieler**
(Kooperativ- und
Deathmatch-Modus)



TIME SPLITTERS



Inkl. Level-Editor
zur Erstellung von eigenen
Deathmatch-Karten

„Pausenlose Action, kombiniert mit schrägem Design,
garantiert stundenlangen Spielspaß.“ (PlayStation Zone 08/2000)

„Wer Ego-Shooter liebt, wird in diesem Jahr an
Timesplitters nicht vorbeikommen“ (PSG 10/2000)

**.FREE
RADICAL**

PS2
PlayStation 2

www.eidos.com

EIDOS
INTERACTIVE