

100% unabhängig!
100% PlayStation!

DER MEGA-TEST!
8 SEITEN FINAL FANTASY IX!

Österreich.....71 ÖS
Schweiz.....8,90Sfr
Luxemburg.....210 LFR
Italien.....10900 Lit
Spanien.....950 plus
Belgien.....210 BFR

01-2001
DM 8,90

buy
THE PLAYSTATION

play

THE **PLAYSTATION**

DAS KOMPETENTE MAGAZIN

PLAYSTATION2 DREHT AUF!

Resident Evil Code: Veronica

Unreal Tournament

F1 Championship

Devil May Cry

und vieles mehr!

DIE SENSATION!

Z.O.E. - Konamis Mech-Spektakel
übertrifft alle Erwartungen!

Final Fantasy IX

Das Rollenspiel-Epos
im Test!



LEGACY OF KAIN

SOUL REAVER 2

Zwischen Himmel und Hölle!
Zu Besuch bei Crystal Dynamics!

ÜBER
16
Seiten
Tipps &
Tricks

Komplettlösung zu Tomb Raider Die Chronik, Die Welt ist nicht genug, Driver 2
Cheats, GameBuster und XPloder-Codes zu den aktuellsten Games





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

A black PlayStation 2 console is shown with its disc cover open, revealing a blue disc. To the left of the console is a black DualShock 2 controller. The background is a bright yellow with orange geometric shapes. The text "STATION 2" is partially visible at the top left, and "2 860,00" is at the bottom left.

DM 869,00	*****	Theme Park World		DM 109,95
DM 89,95		Time Splitters		DM 109,95
DM 59,95	*****	Unreal Tournament	FEB 01	DM 109,95
DM 89,95		Wild Wild Racing		DM 109,95
DM 99,95	*****	X Squad		DM 109,95
DM 29,95		DVD		
DM 29,95		Avyss Special Editon	FSK 12	DM 59,95
DM 149,95		Alien Legacy Box	FSK 16	DM 189,95
DM 39,95		Gottes Werk & Teufels Beitrag	FSK 12	DM 39,95
DM 9,95		Jurassic Park	FSK 12	DM 49,95
DM 119,95		Lethal Weapon 1-4 Box	FSK 16	DM 89,95
DM 109,95		Men in Black Coll.Edition	FSK 12	DM 49,95
DM 109,95		Message in a Bottle	FSK 16	DM 54,95
DM 109,95		Sleepy Hollow	FSK 16	DM 49,95
DM 109,95		Terminator2- Judgment Day	FSK 16	DM 49,95
DM 119,95		The Matrix	FSK 16	DM 44,95
DM 109,95		Verg.Welt-Jurassic Park 2	FSK 12	DM 49,95
DM 109,95		PS ONE		
DM 109,95	*****	Playstation PSOne		DM 249,00
DM 109,95	*****	Analog Controller Dualsh.	hellgrau	DM 59,95
DM 119,95	*****	Analog Controller Dualsh.	schwarz	DM 59,95
DM 109,95		Controller Cyber Shock		DM 59,95
DM 109,95		LR M. Schumacher GTR		DM 139,95
DM 109,95		LR 360 Modena		DM 99,95
DM 109,95		Freestyle Board		DM 159,95
DM 109,95		Xploder Classic V3.20		DM 44,95
DM 119,95		Xploder CD9000 XL		DM 69,95
DM 109,95		Scorpion Light Gun Silber		DM 39,95
DM 99,95		Falcon Light Gun Silber		DM 89,95
DM 109,95		Memorycard 15B		DM 14,95
DM 119,95		Memorycard 30R		DM 14,95

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

PS ONE
Art. Nr.: SONYD1300
89 95



gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

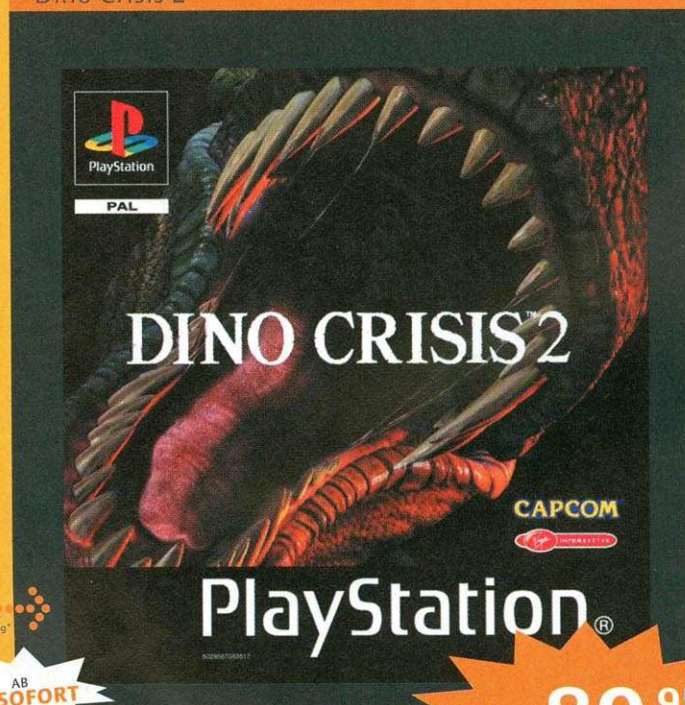
Damit zum Fest die Flocken stimmen!

INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN

DAS TOP SPIEL DES MONATS

Dino Crisis 2



DM 89.95

PS ONE
Art. Nr.: SONYD1419
ERHÄLTICH

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



Kessen



PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0028
ERHÄLTICH DM 109.95

Orphen



PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0040
ERHÄLTICH DM 109.95

Amore Core



PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0024
ERHÄLTICH DM 99.95

Rayman Revolution



PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0033
ERHÄLTICH DM 119.95

PREISHAMMER

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

Portofreie Sonder-Lieferung*

Preishammer - aktuelle
Top-Spiele zum Spitzenpreis

Top Spiel

Jetzt vorbestellen -
zum Release-Datum spielen

2 in 1 Bundle - all inklusive

Budget - Spiele-Klassiker
zum Sonderpreis

Sofort Neuheiten - ab sofort erhältlich

Die ersten Besteller dieses Artikels
erhalten eine Überraschung!

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

Lieferung innerhalb Deutschlands: Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr, UPS Nachnahme: 16.50 DM, Vorkasse
(nur Eurocheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung Portofrei.
Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht.
* Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme-Besteller
zahlen die Zustellgebühr der Post.

Bond: Die Welt ist nicht genug



PS ONE
Art. Nr.: N64 DT 268
ERHÄLTICH DM 89.95

Driver 2



PS ONE
Art. Nr.: SONYD1250
ERHÄLTICH DM 89.95



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

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



2001 - Das Jahr in dem wir Kontakt aufnehmen

Endlich ist es auch der deutschen Zockerwelt gegönnt, Solid Snake live in Action zu erleben. Anstatt wieder nur mit wässrigen Augen auf neue Screenshots zu starren, erlebt ihr jetzt hautnah, weshalb **Metal Gear Solid 2** die globale Fachpresse Kopf stehen lässt. Auf der **Videokassette** gibt es aber noch viel mehr zu sehen; denn gleich im Anschluss an den **MGS2-Trailer** folgt der nächste Action-Kracher aus dem Hause Konami, der uns überraschenderweise auch als spielbare Preview-Version in die Redaktion flatterte. Welchen bombastischen Eindruck das **Grafikspektakel Z.O.E.** bei uns hinterlassen hat, könnt ihr ab Seite 46 nachlesen.

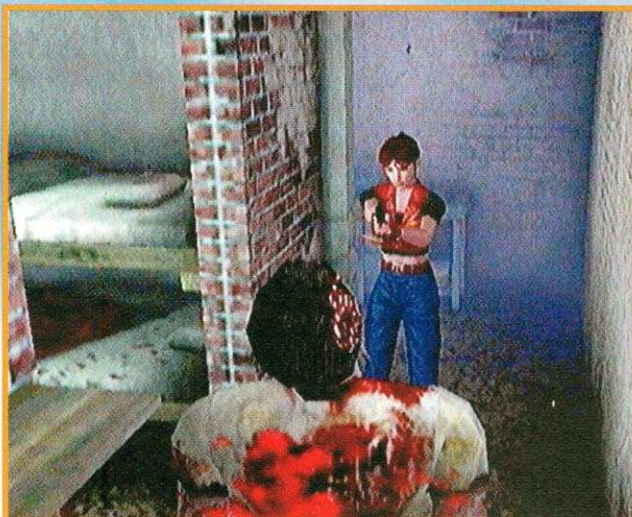
Während in unseren Breitengraden schon winterliche Temperaturen herrschen, gab es in **San Francisco** noch lockere zwanzig Grad und wärmenden Sonnenschein. Ein Grund mehr für uns, den Entwicklern von **Crystal Dynamics** einen Besuch abzustatten, die uns mit Neuigkeiten aus der PS2-Welt von Raziell und Kain überschütteten. Im Eidos US-Hauptquartier gab es außerdem die Gelegenheit, einen Blick auf das fast fertiggestellte **Fear Effect 2 - Retro Helix** zu werfen.

Übrigens... Konntet ihr euch am 24. November eine **PS2** unter Nagel reißen? Allen Unkenrufen zum Trotz ging die Konsole nämlich am ersten Tag weg **wie warme Semmeln**. Sollten unsere Bedenken bezüglich des hohen Preises gänzlich unbegründet gewesen sein? Die Zukunft bzw. das Weihnachtsgeschäft wird entscheiden, wie hoch **Sony** in der Gunst der deutschen **Zockergemeinde** steht. Wir freuen uns auf eine spannende Zeit, die hoffentlich all den PlayStation-Begeisterten da draußen eine Menge an hochkarätiger Software bescheren wird.

Frohes Fest und 'nen guten Rutsch ins neue Jahr!

the play Team (sic)



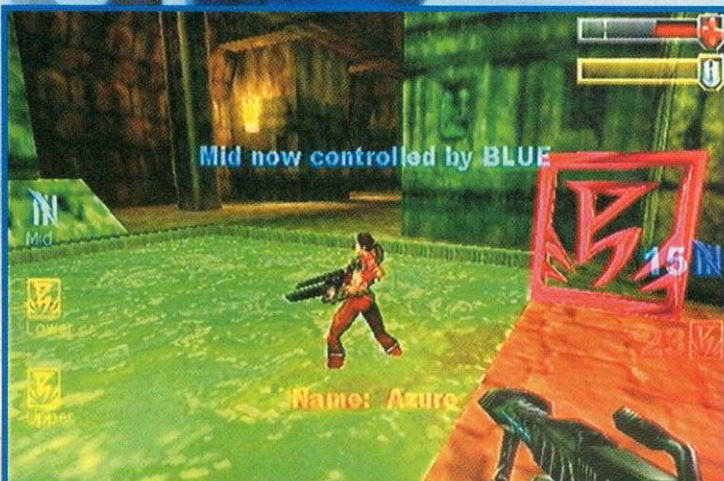


RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

COMPLETE EDITION

Der Altmeister des Survival Horrors ist zurück!

70-71



UNREAL TOURNAMENT

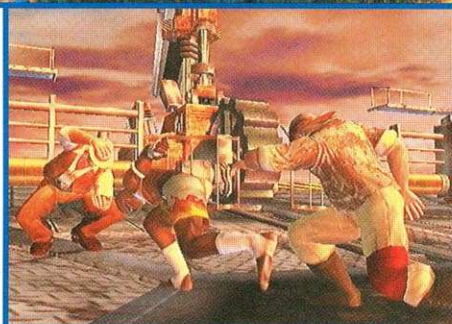
„Frägg“-würdiger Ego Shooter im Test!

84-85

DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE

Generationswechsel!

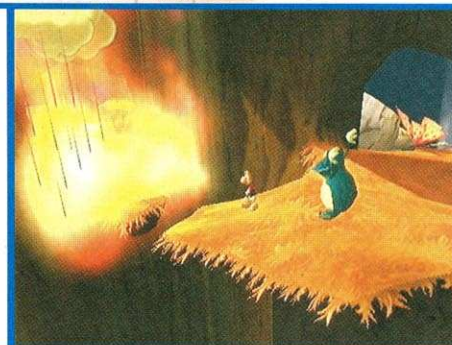
86-87



RAYMAN REVOLUTION

Revolution oder Evolution?

88-89



FINAL FANTASY IX

Squares Rollenspiel-Meisterwerk im 8-Seiten-Test!

94-101

PLAY- JAHRESRÜCKBLICK

Über 200 Spiele im Überblick!

30-43

007: DIE WELT IST NICHT GENUG

Lizenz zum Spielen!

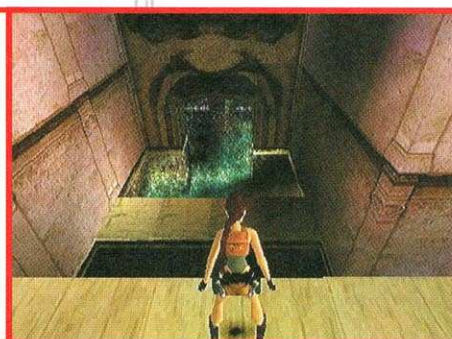
102-103



TOMB RAIDER DIE CHRONIK

Komplettlösung!

56-60



**BEST
OF
2000**



PLAY COVER
SOUL REAVER 224-29

play
01-01

SPECIALSCREEN

Metal Gear Solid 2-Videoinfo	44
play-Jahresrückblick	30-43
Soul Reaver 2	24-29

PRESCREEN

PlayStation2	
Devil May Cry	68-69
F1 Championship Season 2000	48-49
Lotus Challenge	72
Resident Evil Code: Veronica Complete Edition	70-71
Z.O.E. Zone of the Enders	46-47
PSone	
Fear Effect 2 Retro Helix	74-75

Play Tagebuch	
Smuggler's Run - Teil 1	76-78

PLAY TIPPS

PlayTipp	51-54
Gamebuster- und Xploder-Codes	55
Player's Guide	
007 Die Welt ist nicht genug	63-66
Driver 2	61-62
Tomb Raider Die Chronik - Teil 1	56-60

RUBRIKEN

Hefte nachbestellen	80
Impressum	114
NextPlay	114
PlayCharts	110
PlayHits	108-109
PlayMail	112-113
PlayNews	8-14
Was kommt wann...?	16-18
Film ab...!	20-21
Wertungssystem	81

TESTSCREEN

PlayStation2	
DOA 2 Hardcore	86-87
Orphen	93
Rayman Revolution	88-89
RC Revenge Pro	92
Theme Park World	90
Top Gear Dare Devil	92
Unreal Tournament	84-85
X-Squad	82-83
PSone	
007 Die Welt ist nicht genug	102-103
Action Man Destruction X	106
Blade	106
Der Grinch	104
Final Fantasy IX	94-101
Sheep	105
The Mummy	107

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 Spiele-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

007 Die Welt ist nicht genug	55, 63-66, 102-103
Action Man Destruction X	106
Army Men Green Rogue	8
Ape Escape	8
Blade	106
Danger Girl	51
Der Grinch	104
Devil May Cry	68-69
DOA2 Hardcore	52, 86-87
Driver 2 Back on the streets	61-62
Eternal Blue Complete	14
F1 Championship Season 2000	48-49
Fantavision	52
Fear Effect 2 Retro Helix	74-75
Final Fantasy IX	51, 94-101
Final Fantasy X	9
Half-Life	12
Kessen	52
Legion Legend of Excalibur	11
Lotus Challenge	72
Lunar 2 Eternal Blue Complete	12
MDK 2 Armageddon	13
Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty	44
MotoGP	53-54
MTV Music Generator	13
NASCAR 2001	51
Orphen	93
Portal Runner	12
Rayman 2	55
Rayman Revolution	88-89
RC Revenge Pro	92
Ready 2 Rumble Boxing Round 2	52, 55
Resident Evil Code: Veronica Complete Edition	70-71
Robin Hood: Defender of the Crown	13
Sheep	105
Smuggler's Run	76-78
Soul Reaver 2	24-29
Spec Ops	55
Spyro 3 Year of the Dragon	55
The Game of Pipsaru	8
The Mummy	107
Theme Park World	90
Tomb Raider Die Chronik	14, 56-60
Top Gear Dare Devil	52, 92
Unreal Tournament	53-54, 84-85
World Destruction League: War Jetz	9
World Sports Cars	11
X-Squad	82-83
Z.O.E. Zone of the Enders	46-47

PLAYNEWS 01

Software

Hardware

Peripherie

Branchengeflüster

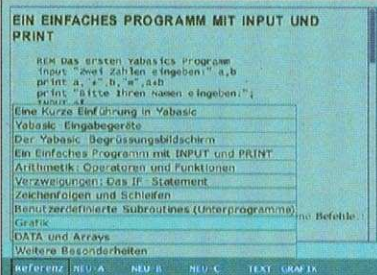
Zukunftsvisionen



Back to Basic

Sony möchte Konsolen-Spielern mit der Programmierungs-Software Yabasic, die der PlayStation2 beiliegt, die Welt der Computersprache ein wenig näher bringen. Grundlage dieser Software ist die ursprünglich von John Kemeny und Thomas Kurtz am Dartmouth College entwickelte Programmiersprache BASIC, die innerhalb weniger Stunden erlernt werden kann. Deswegen wird BASIC seit langer Zeit

sowohl von Einsteigern als auch von Experten auf dem PC angewandt. Nach einer umfassenden Einführung werden einfache Programmzeilen per Analog Controller oder USB Tastatur auf der PS2 eingegeben. Einziger Nachteil ist die Tatsache, dass erstellte Programme noch nicht ausgedruckt werden können.



So ein Affentheater



SCEJ kündigte für die PlayStation2 eine Fortsetzung des in Japan unter dem Namen Sarugetchu erschienenen Ape Escape an, die im kommenden Frühjahr erscheinen soll. Das neue Abenteuer rund um die quirlige Affenbande wird zumindest in Japan

den Titel The Game of Pipo-saru tragen. Dank der neuen Hardware sollen diesmal riesige Horden von Primaten den Screen unsicher machen. Ziel ist es nicht die Affen selbst, sondern deren Hosen einzusammeln. Ob, wann und unter welchem Namen die fröhliche Affenhatz bei uns erscheint, steht derzeit noch nicht fest.



Army Men Green Rogue

Unter dem Arbeitstitel „Green Rogue“ arbeitet 3DO an einem weiteren Spiel aus ihrer Army Men-Reihe. In Green Rogue werdet ihr als Einzelkämpfer auf eine Söldnermission in den Dschungel geschickt; ganz anders gemacht als die bisherigen, strategisch angehauchten Teile.



2001



World Destruction League: War Jetz



Neben Might and Magic, High Heat Baseball und Army Men hat 3DO noch eine weitere Serie in petto - die World Destruction League. Nach Days of Thunder, in dem ihr in einem Panzer Platz finden müßt, befördert der US-Hersteller mit War Jetz seine WDL-Schlacht kurzerhand in die Luft.

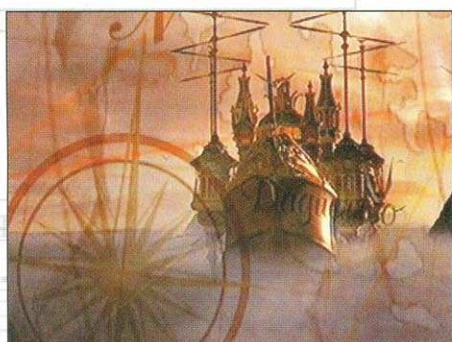
PlayOnline



PlayOffline

Square gab bekannt, dass entgegen aller bisherigen Ankündigen der zehnte Teil der Final Fantasy-Saga (PS2) keine Online-Fähigkeit besitzen wird. Obendrein verzögert sich die Eröffnung des Internet-Portals PlayOnline bis zum Winter 2001 in Japan. Nach eigenen Angaben bereitet die Umsetzung der Software für andere Plattformen die meisten Probleme. Bis dahin soll auch das internetfähige Final Fantasy XI rechtzeitig in den japanischen Regalen stehen. Ausgiebige interne Tests mit PlayOnline führt Square voraussichtlich ab kommenden März durch. Spätestens im Frühjahr 2002 können dann die Japaner das Angebot uneingeschränkt nutzen.

(Mehr zum Thema Final Fantasy IX erfahrt ihr auf den Seiten 94 bis 101.)



COMPUTER TREND KUDAK



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

Sony Playstation

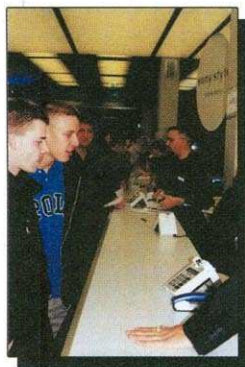
PS One + Dual Shock	kpl.dl	DM	239,00
Controlpad Dual Shock farbig	kpl.dl	DM	59,95
Gamebuster CDX 5er - 9er	kpl.dl	DM	89,95
Leerhülle 1/2 CD's, schwarz, stabil	DM		2,00
Lösungshefte f. PSX-Spiele, ab	kpl.dl	DM	9,95
Memory Cards 15 Blocks, farbig	dl	DM	19,95
Memory Cards 2X15 Blocks, farb.	dl	DM	29,95
Memory Cards 120 Blocks	dl	DM	39,95
X-Ploder CDX 9000	kpl.dl	DM	69,95
Aladdin - Nasira's Rache*	kpl.dl	DM	84,95
Alien - Die Wiedergeburt*	kpl.dl	DM	89,95
Arielle 2: Sehnsucht...	kpl.dl	DM	84,95
Beach Volleyball	dl	DM	69,95
Blade*	dl	DM	79,95
Box Champions 2001*	kpl.dl	DM	89,95
Bundesliga Stars 2001	kpl.dl	DM	69,95
Buzz Lightyear of Star Command*	dl	DM	79,95
Casper: Friends Around...	dl	DM	59,95
Champ. Motocross 2001*	dl	DM	79,95
Chicken Run*	kpl.dl	DM	79,95
Crash Bash*	kpl.dl	DM	84,95
Danger Girl*	dl	DM	79,95
Dave Mira Freestyle BMX	dl	DM	79,95
Deuce*	dl	DM	79,95
Digimon World*	dl	DM	79,95
Dino Crisis 2*	dl	DM	79,95
Disney Winnie Puuh - Tiggers*	dl	DM	79,95
Disneys Dinosaurier*	dl	DM	79,95
Driver 2*	kpl.dl	DM	79,95
Ducati*	dl	DM	89,95
Eternal Eyes	dl	DM	49,95
European Super League*	dl	DM	84,95
F 1 World Grand Prix 2000*	kpl.dl	DM	84,95
Fifa 2001*	kpl.dl	DM	89,95
Fisherman's Bait 3*	dl	DM	79,95
Formel Eins 2000	kpl.dl	DM	89,95
Fußball Live 2*	kpl.dl	DM	89,95
Harvest Moon*	dl	DM	79,95
HBO Boxing - After Dark	dl	DM	89,95
Hugo 3D	kpl.dl	DM	69,95
In einem Land vor unserer Zeit*	dl	DM	59,95
Iron Soldier 3*	dl	DM	79,95
James Bond: Die Welt ist...*	kpl.dl	DM	89,95
Legend of Dragoon*	kpl.dl	DM	89,95
Madden NFL 2001	dl	DM	89,95
Medal of Hon. Underground*	kpl.dl	DM	89,95
Mike Tyson Boxing*	dl	DM	84,95
Ms. Pacman M.M.*	kpl.dl	DM	84,95
MTV Sports: Pure Ride*	dl	DM	79,95
Muppet Monster Adventure	kpl.dl	DM	59,00
NBA Live 2001*	kpl.dl	DM	89,95
NHL 2001	kpl.dl	DM	89,95
Power Rangers: Lightspeed*	dl	DM	79,95
Ray Crisis	dl	DM	49,95
Ready to Rumble Boxing 2*	dl	DM	79,95
Reel Fishing 2*	dl	DM	79,95
Sheep*	dl	DM	89,95
Spec Ops Ranger Elite*	dl	DM	39,95
Spyro 3: Year...	kpl.dl	DM	84,95
Star Wars Demolition	dl	DM	59,95
Strider 2*	dl	DM	79,95
Supercross 2001*	dl	DM	89,95
The Grinch Stole Christmas*	dl	DM	79,95
The Mummy*	dl	DM	79,95
UEFA Soccer 2001	dl	DM	79,95
Ultimate Fight. Championship*	dl	DM	79,95
Vanishing Point*	dl	DM	79,95
WCW Backstage Assault*	dl	DM	89,95
WWF Smack Down 2*	dl	DM	89,95

PLAYSTATION 2 - Jetzt vorbestellen!!

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 aller Hersteller ab Lager
- Streetdays unter www.kudak.de
- Lieferung erfolgt per Post-Nachnahme
- Besondere Bestimmungen für Indexspiele auf Anfrage
- Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten

Be 1st on 2



Unter diesem Motto feierte Sony Computer Entertainment den PlayStation2-Verkaufstart in Berlin. Der Sony Style Store verwandelte sich in der Nacht vom 23. auf den 24. November zu einem Medien-Rummelplatz. Auf einem mysteriös nebelnden Portal leuchtete der Countdown zur nächsten Konsolengeneration in roten digitalen Ziffern (das nächste Mal aber bitte mit Sekundenanzeige). Die Wartezeit wurde leider mit einem Auftritt der Playback-Marionetten Brooklyn Bounce verkürzt, die Band ohne Namen blieb uns glücklicherweise erspart. Pünktlich um Mitternacht fiel dann aber endlich der Vorhang und die wartende Menschenmenge konnte sich auf die begehrten blauen Kartons stürzen. Deutschlands erster glücklicher „offizieller“ Käufer wurde mit einem entsprechenden Blitzlicht-

gewitter begleitet. Gegen zwei Uhr morgens waren dann scheinbar alle bedient. Obgleich SCE Deutschland es tatsächlich geschafft hat einen minimalen Hauch des japanischen Flairs eines Systemstarts nach Berlin zu transportieren, ging es beispielsweise in Paris wesentlich wilder zur Sache. Hier prügeln sich die Zocker um ihre Konsolen und stürmten sogar einige Kaufhäuser. Wir Deutschen sind eben sehr diszipliniert und gesittet. Dafür haben wir mit unserem Musikgeschmack manchmal arge Probleme....



Im Rahmen eines Gewinnspiels mit dem Radiosender kissFM, gewann diese rothaarige Dame eine PS2. Was sie dafür geleistet hat? Ihr Hintern wird jetzt von einem netten PlayStation2-Tattoo verziert.



Die Kehrseite der Medaille

Viele frischgebackene PS2-Besitzer und Heimkino-Freaks bekamen beim Einlegen der ersten Pal-DVD einen gehörigen Schrecken. Wer die Konsole nämlich mit einem RGB-Kabel an den heimischen Fernseher angeschlossen hat, muss bei der Wiedergabe von Filmen mit einem störenden Grünstich im Bild Vorlieb nehmen. Die Ursache für diese Misere wird in der Bedienungsanleitung der PlayStation2 auf Seite 67 unter dem Menüpunkt „Komponenten-Videoausgang“ kurz erklärt:

„... Die PlayStation2-Konsole ist jedoch so konfiguriert, dass sie die Einstellungen von „Komponenten-Videoausgang“ im „Systemkonfiguration“-Menü überschreibt und DVD-Video-Software immer als Y Cb/Pb Cr/Pr-Signale ausgibt. Wenn sie diese Option auf „RGB“ setzen, treten während der DVD-Wiedergabe Farbfehler auf.“ Da nur Projektoren und Fernseher der Oberklasse das sogenannte Farbdifferenzsignal (Y Cb/Pb Cr/Pr) verarbeiten können, wird der Film auf einem herkömmlichen TV-Gerät unter Verwendung eines RGB-Kabels nicht richtig dargestellt. Grund für die Schutzmaßnahme ist das sogenannte MacroVision-Signal, welches das Überspielen eines DVD-Films auf eine VHS-Videokassette verhindert. Da dieser Kopierschutz bei der RGB-Signalübertragung sehr leicht

herausgefiltert werden kann, hat Sony diese Anschlussart bei DVDs von vorn herein ausgeschlossen. So ganz nachvollziehbar ist die Entscheidung jedoch nicht, da die als High-Tech-Wunder angepriesene PS2 somit die bestmögliche Bildqualität bei der DVD-Wiedergabe nicht zulässt und mittlerweile unzählige DVD-Player im Handel erhältlich sind, die ein RGB-Signal ausgeben.

So bleiben allen filmbegeisterten Zockern drei Möglichkeiten:



○ Bei Verwendung eines S-Video-Kabels ist das Bild in Ordnung

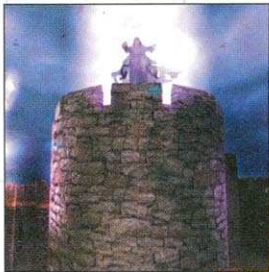
○ Mit einem RGB-Kabel jedoch erwartet euch ein permanenter Grünstich



- Die erste und billigste Anschlussvariante ist die Verwendung des beiliegenden AV-Kabels. Der Vorteil: kein Umstöpseln. Nachteil: schlechteste Bildqualität sowohl bei Spielen als auch bei DVDs, die sich wirklich keiner antun muss.
- Die zweite und qualitativ beste Möglichkeit ist die Verwendung zweier Kabel - ein RGB-Kabel für die Games und ein S-Video-Kabel für den Filmgenuss. Gravierender Nachteil ist jedoch das ständige Umstöpseln der Kabel.
- Die dritte, einfachste und effizienteste Lösung ist die alleinige Verwendung eines separat erhältlichen S-Video-Kabels für Spiel und Film. Vorteil: Die Bildqualität ist nur geringfügig schlechter als mit RGB-Anschluss und das lästige Umstecken entfällt.

Einheitsbrei von Capcom

Capcom beabsichtigt, ab Herbst nächsten Jahres Spiele zu veröffentlichen, die zu PlayStation2, Dreamcast, Xbox, GameCube und PC kompatibel sind. Speziell für eine Plattform entwickelte Produkte soll es dann nicht mehr geben. Capcom verspricht sich von dieser neuen Marschroute mehr Unabhängigkeit von dem Verkaufserfolg der Next Generation-Konsolen.



Legion Legend of Excalibur



Bereits seit April 1999 arbeitet das Team um den Command & Conquer-"Vater" Erik Yeo an Legion Legend of Excalibur, das sich entfernt an der Artus-Saga orientiert und in dem man ganze „Legionen“ von Rittern in die Schlacht schickt. Legion soll sich die Möglichkeiten des Dual Shock2-Controllers ausgiebig zu nutze machen und per i.Link auch für mehrere Spieler ausgelegt sein. Mit einer Veröffentlichung ist jedoch nicht vor Herbst 2001 zu rechnen.



World Sports Cars

Nach seinem Gang an die Börse geht Empire Interactive ebenfalls einkaufen. So gab der britische Publisher am 20. November bekannt, das Studio RazorWorks aufgekauft zu haben. RazorWorks arbeitet für Empire an dem Rennspiel World Sports Cars für die PlayStation2, das „2001“ erscheinen soll.

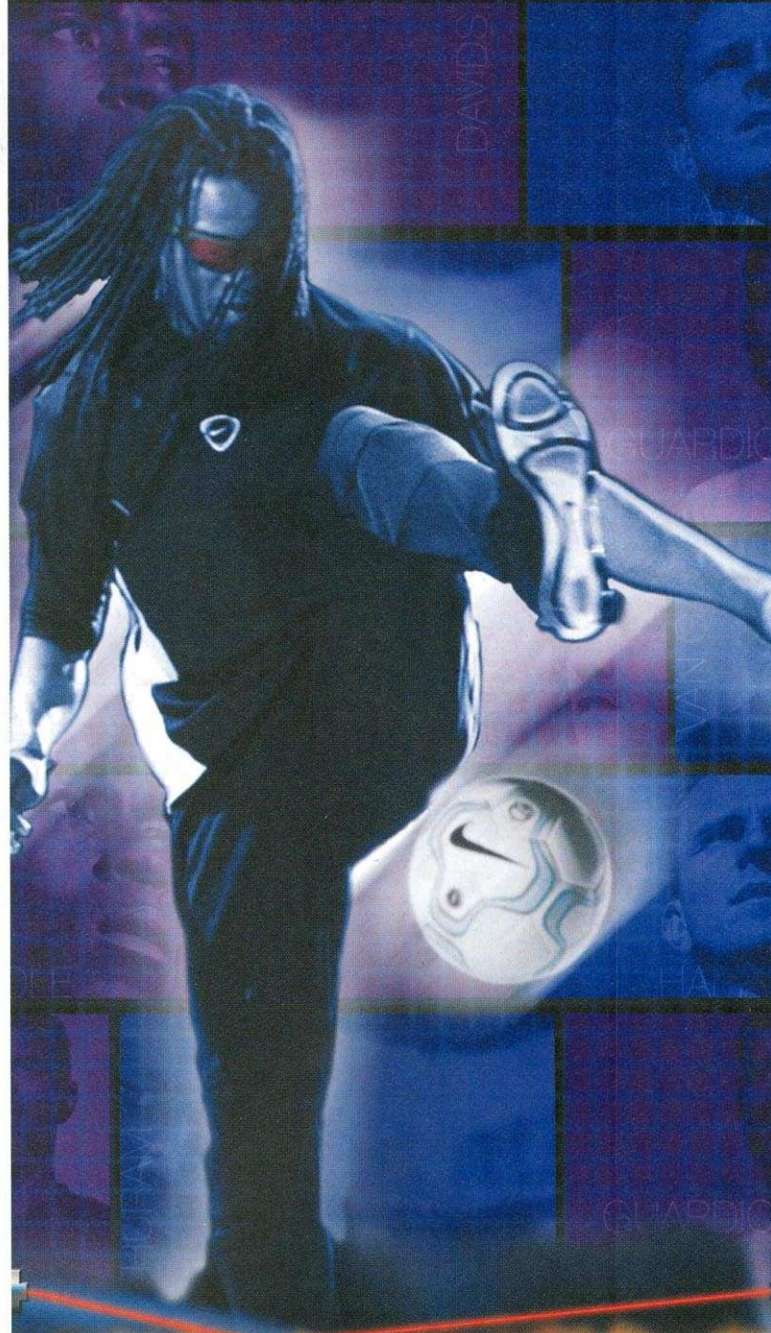


empire
INTERACTIVE



The Mission

DAS ALL-ACTION FUSSBALL-ABENTEUER



DAS OFFIZIELLE SPIEL ZUM NIKE-KULTWERBESPOT

OUT NOW ON PLAYSTATION

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



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

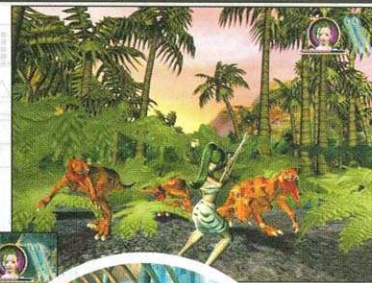
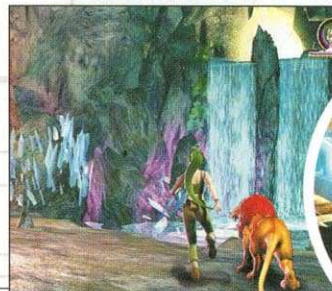


www.microïds.com



Portal Runner

Nikki, die Nachrichtensprecherin aus der Sarge's Heroes-Reihe, bekommt ihr eigenes Spiel. Zusammen mit dem Löwen Leo (sic!) begibt sie sich in diesem 3rd Person Action-Adventure in den Kampf gegen ihre Erzrivalin Brigitte Blue - oder ihr steuert stattdessen den Löwen. Soweit zur etwas an den Haaren herbeigezogenen Storyline von Portal Runner. Es scheint, als ob sich 3DO mit diesem Titel von der mittlerweile überstrapazierten Army Men-Reihe entfernen möchte.



Helft mir Obi Wan ...



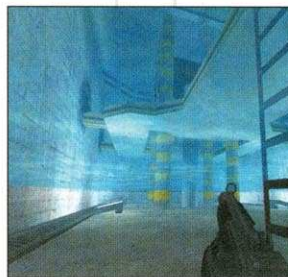
Sollte die Macht mit der PlayStation2 sein, dann schwingt in absehbarer Zeit der junge Padawan Obi Wan sein Lichtschwert im 128 Bit-Gewand. LucasArts entschloss sich nämlich, Ende November die Entwicklungsarbeiten für den gleichnamigen PC-Titel einzustellen und stattdessen das Actionspiel exklusiv für eine Next Gen-Konsole zu veröffentlichen. Ausschlaggebend für den Stopp war die für PC-Verhältnisse unzureichende Qualität des Actionspiels. Unter den Aspiranten befindet sich natürlich auch die PlayStation2.



Half-Life

Nach Spyro the Dragon kündigt Havas Interactive mit dem Ego Shooter Half-Life ein weiteres Spiel für Sonys neue Konsole an.

Die Entwicklung der PlayStation2-Adaption übernimmt das Studio Gearbox Software, das bereits das Expansion Pack Opposing Force für Half-Life PC erstellt hatte. Half-Life PS2 soll über neue Charaktere, Waffen sowie neue Levels verfügen und im 2. Quartal 2001 erscheinen.



Interceptor Controller



Mit dem Interceptor Control Pad rundet InterAct das Angebot an PlayStation2 Controllern nach unten hin ab. Wie auch der Dual Impact und der Storm Chaser Controller, verfügt auch das Interceptor Pad über drucksensitive Action- und Shoulder-Buttons. Ob jemand hingegen die Dauerfeuer-Funktion und die beiden leuchtenden LEDs wirklich benötigt, sei einmal dahingestellt.

Preis: DM 49,95
Erhältlich ab: Dezember





MDK 2 Armageddon



MDK 2 Armageddon wird von BioWare design, dem Studio, das schon die beiden genialen RPGs Baldur's Gate I & II (PC) produzierte. Ihr taucht hier in eine abgedrehte Welt, in der Kurt Hectic, sein Roboterhund Max und der schrullige Dr. Hawkins leben. Die PlayStation2-Version soll mehr Gegner, neue Waffen, eine größere Anzahl an Items und erweiterte Levels beinhalten. Der Schwierigkeitsgrad ist erstmals einstellbar, damit auch Einsteiger noch eine Chance bei MDK haben. Während die NTSC-US-Version noch vor Weihnachten in den Handel kommen soll, erscheint die PAL-Version erst gegen Ende März 2001.



Sony geht fremd

Sony gibt bei den beiden taiwanesischen Halbleiterfirmen Taiwan Semiconductor Manufacturing Co. (TSMC) und United Microelectronics Corp. (UMC) die Produktion von Microchips für die PlayStation2 in Auftrag. Sonys Ziel ist es, damit die PlayStation2-Produktion weiter anzukurbeln.



It's Music...

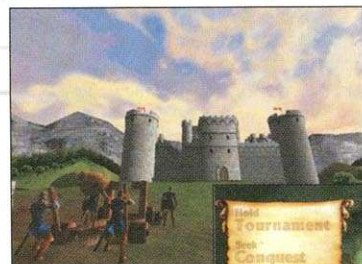
Erfolg verpflichtet: Nach dem PSone-Übersteiger Music 2000 (hieß in den USA MTV Music Generator) entschließt sich Codemasters nun, einen weiteren Teil für die PlayStation2 herauszubringen. Wie es der Name schon verrät, sicherte man sich für den MTV Music Generator nun die weltweiten Lizenzrechte. Darüber hinaus hat sich Entwickler Jester die Lizenz am kompletten Back-Katalog von Graftgold gesichert, die sich mit Baller-Klassikern wie Uridium und Paradroid in der 80-er Jahren einen Namen machten.

No Limits! Demo-DVD

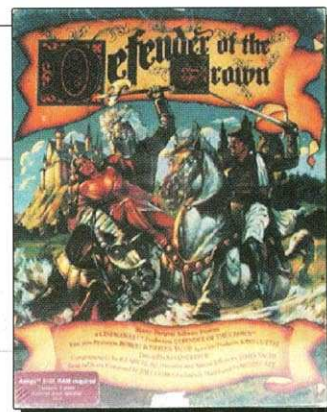
Sony Music Media bietet seit 27. November mit der No Limits! DVD/CD-Kombi zwar geschmacksabhängige Musiktracks von Bands wie Brooklyn Bounce, Bomfunk MC's, Hypetraxx und Chicane an, hat aber im Gegenzug auch jede Menge Videoclips zu neuen PlayStation2-Spielen im Programm. Aus dem Inhalt: Tekken Tag Tournament, Ridge Racer V, SSX Snowboarding, Fantavision, F1 Championship Season 2000 und ein Making of Theme Park World. Darüber hinaus befinden sich auf der DVD Filmtrailer, Dolby Digital- und dts-Trailer, und Videos der PlayStation-Events BMX WM 2000 und Monster Mastership 2000.



König der Diebe



Cinemaware Inc., bekannt für 68000er-Softwareperlen wie The King Of Chicago, It Came From The Desert und der TV Sports-Series, arbeitet derzeit im kalifornischen Redwood an einem PlayStation2-Sequel zum 1986 veröffentlichten Defender Of The Crown (1 Mio. verkaufte Exemplare). Diesmal schlüpft der Spieler ins Gewand von Robin Hood, um die Krone Englands vor Prince John zu retten. Der Mix aus Strategie und mittelalterlicher Action (Schwertkampf, Lanzenstechen, Bogenschießen, Burgbelagerungen) soll im Frühjahr 2002 erscheinen.



Shadow Blade Arcade Stick

Peripherie-Hersteller Interact hat seit kurzem einen brandneuen Arcade-Stick im Programm, mit dem vor allem Prügelfans voll auf ihre Kosten kommen. Der Shadow Blade verfügt über einen analogen Control Stick, acht analoge Buttons, deren Drucksensitivität sich einzeln programmieren lässt, sowie eine zuschaltbare Dauerfeuerfunktion. Zudem lassen sich komplexe Bewegungsabläufe für halsbrecherische Special-Moves oder Schlag-Combos auf eine gewünschte Taste programmieren. Eine gummierte Handauflage sorgt für einen sicheren Halt und Größe und Verarbeitung der Tasten und des Sticks vermitteln pures Spielhallen-Feeling. Mit dem großen, schweren Metallgehäuse gehört der Shadow Blade zu den robustesten und qualitativ hochwertigsten Arcade Sticks überhaupt. Dieses Teil hält selbst den Pranken von Arnold Schwarzenegger stand!

Preis: DM 169,95
Erhältlich ab: Dezember



Ein Fest für die Sinne

Creative, weltweit führender Anbieter für Multimedialösungen und Peripheriegeräte im Bereich Digital Entertainment, bietet ein speziell auf die PlayStation2 zugeschnittenes Lautsprechersystem an. All diejenigen, die eine vollwertige Surround-Anlage aus Platzgründen nicht in Betracht ziehen, erhalten mit dem PlayWorks PS2000 dank der Virtual Dolby Digital-Lautsprecherlösung ein gut klingendes und zugleich platzsparendes Soundsystem. Das Set besteht aus einem aktiven Subwoofer mit integriertem Dolby Digital Decoder sowie einem Dipol-Hochtöner,

der wahlweise vor oder auf dem Monitor bzw. Fernseher platziert wird. Im Lieferumfang sind neben dem optischen Kabel für den Anschluss einer PlayStation2 auch diverse herkömmliche Kabel enthalten, um das PlayWorks PS2000 auch mit einem PC oder der alten PlayStation nutzen zu können. Über die mitgelieferte Infrarot-Fernbedienung lässt sich nicht nur der Abstand des Hörers/Spielers zu den Lautsprechern in mehreren Stufen einstellen und somit das 3D-Klangfeld anpassen, sondern auch ein CMSS Effekt (Creative Multispeaker Surro-

und Sound) aktivieren, um auch Stereo-Klänge in Surround-Sound umzuwandeln. Fazit: Mit dem PlayWorks PS2000 könnt ihr zwar keine Wände erzittern lassen, das Klangbild ist jedoch trotz der kompakten Abmessungen der Lautsprecher sehr natürlich und der Raumklang-Effekt ziemlich beeindruckend. Zudem sorgt das futuristische Design für staunende Gesichter innerhalb des Freundeskreises. Mit seinem stolzen Verkaufspreis von DM 499,- gehört das PlayWorks PS2000 allerdings nicht zu den billigsten Surround-Systemen.



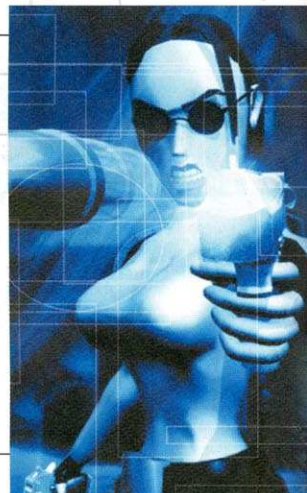
Technische Daten PlayWorks PS2000:

Leistung: 32 Watt Sinus
Anschlüsse: Coaxial In
Optical In
Line In (3.6mm Klinke stereo)
Lieferumfang: - Subwoofer-Modul mit integr. Dolby Digital Decoder
- Dipol-Hochtöner
- Standfuß
- Fernbedienung
- Batterien
- diverse Anschlusskabel
- externes Netzteil
- Handbuch
Preis: DM 499,-



Errata

Bei den Cheats für das neueste Lara Croft-Abenteuer in der letzten Ausgabe hat sich leider ein kleiner Fehler eingeschlichen. Um alle Waffen, unendlich Munition und unbegrenzte Medikits zu erhalten, muss nicht wie in Ausgabe 12/00 das „Kleine Medikit“ ausgewählt, sondern die Uhr markiert werden. Hier deshalb nochmals die komplette Eingabe:
- ins Inventar Menü gehen und die Uhr auswählen
- dann L1 + L2 + R1 + R2 + oben drücken - voila!



Resident Horrotrip

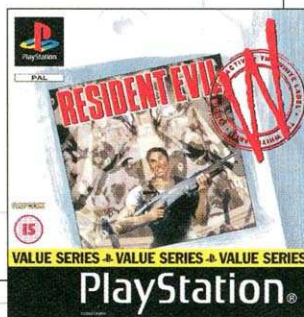


Auf dem Tokyo International Fantastic Film Festival vom 27. Oktober bis 3. November präsentierte Entwickler Capcom (in Zusammenarbeit mit dem Visual Science Laboratory und Anime-Veteranen Kouichi Oohata) erstmals einen 22-minütigen Resident Evil-Kurzfilm. Biohazard 4D: Executer ist komplett computeranimiert und zeigt Raccoon City, wie es Millionen Spieler weltweit kennen. Der Kurzfilm soll (auf 17,5 Minuten geschnitten) im Rahmen einer Vergnügungspark-Attraktion gezeigt werden. Dort werden die Besucher in Hydrauliksitzen - natürlich in Verbindung mit den packenden CGI-Sequenzen - kräftig durchgeschüttelt.



White Label-Budgetlinie

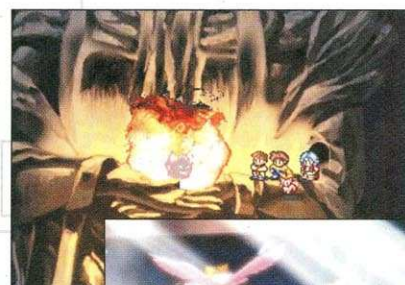
Virgin Interactive veröffentlichte am 17. November drei White Label-Budgettitel, darunter das Original von Capcoms Resident Evil-Reihe, Wing Over 2 von JVC und Shiny Entertainments abgedrehtes R/C Stunt Copter. Alle Spiele sind zum Value Series-Preis von DM29,95 erhältlich.



Lunar 2 Eternal Blue Complete



Working Designs' RPG Lunar 2 Eternal Blue Complete nähert sich immer mehr der Fertigstellung. Ähnlich wie im ersten Teil wird der US-Publisher den drei Spiele-CDs etliche Goodies beilegen. Darunter befinden sich ein gebundenes Handbuch, zwei weitere CDs mit dem Soundtrack und einem Making of, eine Karte des Spiels mit Mini-Poster, eine Replik von Lucas Ring in einem Stoffbeutel und 17 Mini-Standees mit den Charakteren des Spiels. Lunar 2 soll in den Vereinigten Staaten im Dezember erscheinen. Eine spielbare Demo von Lunar 2 Eternal Complete lag bereits Working Designs' jüngstem PSone-Titel Vanguard Bandits bei.



BACK ON THE STREETS...

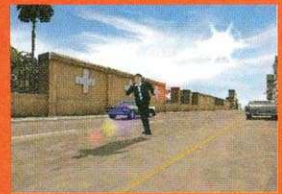
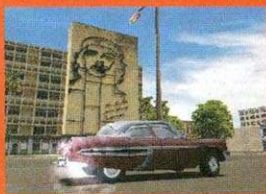
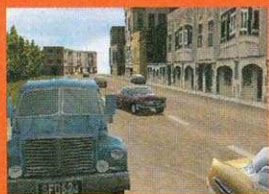
Ein neuer Job für TANNER.

www.driver-2.com



HAVANA, CUBA

DRIVER 2™



HAVANA, RIO, LAS VEGAS, CHICAGO, 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.infogames.com](http://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.



WAS KOMMT W

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



PlayStation 2

Age of Empires II:

The Age of Kings
Konami



Für alle PC-Strategen unter euch dürfte Microsofts Age of Empires kein unbeschriebenes Blatt mehr sein. Konami hat das erkannt und bringt mit Age of Empires II: The Age of Kings ein erstklassiges Echtzeit-Strategie-Spiel für die PS2 auf den Markt. Von der keltischen bis hin zur japanischen Kultur könnt ihr aus 13 verschiedenen Zivilisationsarten wählen, um sie nach eurer Lust und Laune gegen den CPU-Gegner antreten zu lassen. Sind wir mal gespannt auf die grafische Umsetzung für Sonys Wunderkonsole...

GRAN TURISMO 3 SCEE



Gran Turismo 3 wird definitiv einen Link-Modus beinhalten, der es zwei Spielern erlaubt, ihre Konsolen zusammenzuschalten und auf separaten Bildschirmen gegeneinander anzutreten. Somit sind also noch schweißtreibendere Rennduelle garantiert. Die brillante Fahrphysik, der gigantische Fuhrpark und die umfangreichen Tuning-Möglichkeiten sicherten GT 2 jedenfalls eine Pole-Position unter den Rennspielen auf der PSone. Wird Gran Turismo 3 noch schneller, noch schöner und noch besser? Lassen wir uns überraschen.



PlayStation2 Dezember 2000

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
DISNEY'S DINOSAURIER	Ubi Soft	Action	Dezember
DRIVING EMOTION TYPE-S	Square	Rennspiel	Dezember
RAYMAN REVOLUTION	Ubi Soft	Jump'n Run	Dezember
STUNT GP	Titus	Rennspiel	Dezember

PlayStation2 Januar 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ARMORED CORE 2	Ubi Soft	Action	Januar 2001
COMMANDOS	Eidos	Action	Januar 2001
DONALD DUCK QUACK ATTACK	Ubi Soft	Jump'n Run	Januar 2001
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING	Konami	Sportspiel	Ende Januar 2001
EVERGRACE	Ubi Soft	Action	Januar 2001
F1 RACING CHAMPIONSHIP	Ubi Soft	Rennspiel	Januar 2001
ONI	Take 2 Int.	Action	Januar 2001
SUPER BUST-A-MOVE	Acclaim	Geschicklichkeit	Mitte Januar 2001
THREE KINGDOM: IM JAHR DES DRACHEN	Eidos	Action	Januar 2001
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE 2	Ubi Soft	Rennspiel	Januar 2001

PlayStation2 Februar 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ESPN NBA 2 NIGHT	Konami	Sportspiel	Februar 2001
ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT	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 März 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS	Konami	Strategie	Ende März 2001
DISNEYS DSCHUNGBUCH	Ubi Soft	Tanzspiel	März 2001
EPHERMERAL FANTASIA	Konami	RPG	März 2001
RED	Konami	Strategie	März 2001
SHADOW OF MEMORIES	Konami	Adventure	März 2001
SUMMONER	THQ	RPG	Ende März 2001

PlayStation2 1. Quartal 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BOX CHAMPIONS 2001	EA	Sport	1. Quartal 2001
DARK CLOUD	SCEE	Action-RPG	1. Quartal 2001
F1 WORLD GRAND PRIX II	VideoSystem	Rennspiel	1. Quartal 2001

ANN...?



PlayStation2 1. Quartal 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
FORMEL 1 2001	SCEE	Rennspiel	1. Quartal 2001
GRAN TURISMO 3	SCEE	Rennspiel	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
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
DISNEYS TARZAN	Ubi Soft	Adventure	Juni 2001
EVIL TWIN	Ubi Soft	Adventure	Mai 2001
FUR FIGHTERS PLUS	Acclaim	Action-Adventure	Anfang April 2001
HIDDEN & DANGEROUS II	Take 2 Int.	Action	April 2001
KENGO	Ubi Soft	Action	April 2001
PARIS DAKAR	Acclaim	Rennspiel	April 2001
RED FACTION	THQ	Action	Ende Mai 2001
SEVEN BLADES	Konami	Action-Adventure	Juni 2001
SILENT HILL 2	Konami	Adventure	Ende 2001
SURFIN (ARBEITSTITEL)	Acclaim	Sportspiel	Mai 2001
THE BOUNCER	Square	Action	April/Mai 2001
Z.O.E - ZONE OF THE ENDERS	Konami	Action-Adventure	April 2001

PlayStation2 3./4. Quartal 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
4X4 EVOLUTION	Take2 Int.	Rennspiel	3. Quartal 2001
DUKE NUKEM	Take2 Int.	Action	3. Quartal 2001
EXTREME G 3	Acclaim	Rennspiel	August 2001
METAL GEAR SOLID 2- SONS OF LIBERTY	Konami	Action-Adventure	3. Quartal 2001
SHADOWMAN 2 2ND COMING	Acclaim	Action	Juli 2001

PlayStation 2

MDK2 ARMAGEDDON - Interplay



Zu den interessanteren Titeln, die Anfang nächsten Jahres für die PlayStation2 erscheinen werden, zählt auf alle Fälle MDK2 Armageddon. Mit großem Erfolg bereits für andere Systeme erschienen, erwartet den Rätsel- und Action-Freak eine 3D-Welt voller kurioser Gestalten. Jeder der Charaktere kann mit spezieller Waffengattung sowie ungewöhnlicher Fähigkeit aufwarten. Ferner fordern ca. 10 umfangreiche Level zum Kampf- und Geschicklichkeitstest auf.

THE GETAWAY - SCEE



Alle Fans der Grand Theft Auto- und Driver-Serien können sich im nächsten Jahr auf einige Turbulenzen gefasst machen. Sonys The Getaway wird die Grafikgrenze zwischen Spiel und Realität förmlich verschwinden lassen. Die dramatische Geschichte handelt um einen verzweifelten Vater, der sich auf der Suche nach seinem gekidnappten Sohn befindet. Ganz London gilt es entweder zu Fuß oder in einem der über 50 originalgetreuen Karosserien nach dem verlorenen Sohn abzugrasen.



PSone V.I.P. UBI SOFT



Pamela Anderson -Baywatch Busenwunder- lässt ihre Reize nun auch auf der PSone spielen. Der gleichnamigen TV-Serie zufolge besteht ihre Aufgabe darin, Promis und Hollywoodsternen vor terroristischen Angriffen zu schützen. Gut ausgestattet mit einer Schusswaffe, genügend Sex-Appeal und hochhackigen Stöckelschuhen steuert ihr die smarte Lady durch verschiedene 3D-Level à la Lara Croft. Hilfreiche Unterstützung erhält ihr dabei von euren Team-Kollegen (Tasha Dexter, Nikki Franco...), deren Aufgabe es ist die Gangster entweder in Schach zu halten oder euch Feuerschutz zu gewähren.

DER 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.

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP UBI SOFT



Gewinnen um jeden Preis. So lautet die Devise aller Teilnehmer einer der brutalsten Extremsportarten, die wir kennen. Vom Karatemeister über Kickboxer bis hin zum Wrestler - ohne Rücksicht auf Verluste wird geschlagen, getreten und verdroschen, was das Zeug hält. Da in Deutschland diese Sportart verboten ist, dürfen Fans jetzt auf der PlayStation ihrer Kampfeslust fröhnen. Mit zahlreichen Kicks, Combos, Punches, Klammer- und Aufgabegriffen gilt es alle Gegner per KO-System in die Knie zu zwingen.

PSone Januar 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
102 DALMATINER	Eidos	Action-Adventure	26. Januar 2001
BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND	Activision	Adventure	25. Januar 2001
DUCATI WORLD	Acclaim	Rennspiel	Mitte Januar 2001
ESPN FISHERMAN'S BAIT 3	Konami	Sport	Ende Januar 2001
FINAL FANTASY IX	Square	RPG	Januar 2001
HBO BOXING	Acclaim	Sport	Anfang Januar 2001
HELLO KITTY'S CUBE FRENZY	Ubi Soft	Puzzle	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
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	Ubi Soft	Action	Januar 2001
VANISHING POINT	Acclaim	Rennspiel	Januar 2001
WER WIRD MILLIONÄR?	Eidos	Quiz	Januar 2001

PSone Februar/März 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BDFL MANAGER 2001	Codemasters	Simulation	9. Februar
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001-FEAT. RICKY CARMICHAEL	THQ	Rennspiel	Ende Februar 2001
DUKES OF HAZARD 2	Ubi Soft	Rennspiel	März 2001
GOOFY'S FUN HOUSE	Ubi Soft	Action	März 2001
INSPECTOR GADGET	Ubi Soft	Action	März 2001
KÖNIG DER LÖWEN 2	Activision	Action	März 2001
MAT HOFFMAN'S PRO BMX	Activision	Sportspiel	März 2001
MONSTER FORCE	Konami	Action	März 2001
MTV SPORTS: PURE RIDE	THQ	Sportspiel	März 2001
MTV SPORTS:			
T.J. LAVIN'S ULTIMATE BMX	THQ	Sport	März 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
SCOOTER	Ubi Soft	Fun Sport	Februar 2001
THE MUMMY	Konami	Action-Adventure	Februar 2001
TOY STORY RACER	Activision	Run Racer	06. März 2001

PSone 1./2. Quartal 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BATMAN GOTHAM RACER	Ubi Soft	Action	April 2001
BMX 2 (ARBEITSTITEL)	Acclaim	Sportspiel	April 2001
C-12	SCEE	Action	1. Quartal
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING	THQ	Adventure	Ende April 2001
HIDDEN & DANGEROUS	Take 2 Int.	Action	2. Quartal 2001
KISS PINBALL	Take 2 Int.	Flipper	2. Quartal 2001
LEGEND OF DRAGOON	SCEE	RPG	1. Quartal
LEMMINGS REVOLUTION	Take 2 Int.	Geschicklichkeit	2. Quartal 2001
PLANET OF THE APES	EA	Action	1. Quartal
SCOOBY-DOO!			
NIGHT OF 100 FRIGHTS	THQ	Action	Ende April 2001
TIME CRISIS -PROJECT TITAN	SCEE	Shooter	1. Quartal
V.I.P.	Ubi Soft	Action	Juni 2001

Frühstückchen

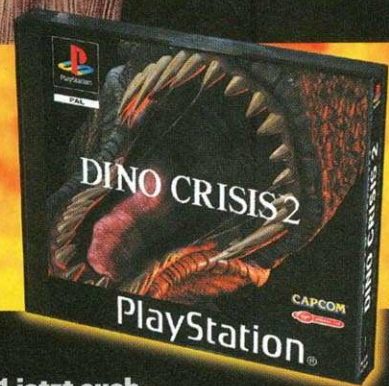
100 gr Mensch enthalten:

Energie	706 kJ o. 169 kcal
Wasser	69%
Eiweiß	21g
Fett	10g
Fettsäuren	3,4g
Cholesterin	60 mg
Vitamin A	8 mg
Vitamin B2	0,19 mg
Natrium	62 mg
Kalium	302 mg
Calcium	11 mg
Magnesium	56 mg
Phosphat	143 mg

www.shr.cc

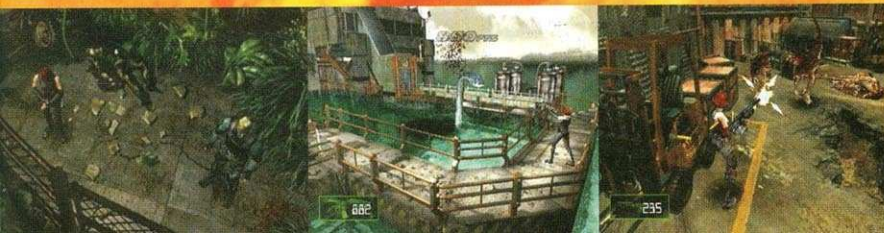
DINO CRISIS[®] 2

Unterschätze nicht deinen Nährwert.



**Dino Crisis 1 jetzt auch
erhältlich für PC & Dreamcast!**

CAPCOM



Dirk Gemeinhardt

FILM AB...!

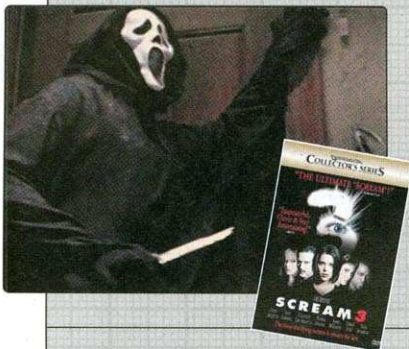
Nun ist es endlich soweit: Seit dem 24. November kommt man neben PS2-Games auch in den wunderbaren DVD-Genuss. Mit dieser Ausgabe stellen wir euch anhand eines kompakten Überblicks sämtliche DVD-Neuerscheinungen (Regionalcode 2) vor. Natürlich sind alle Angaben ohne Gewähr.



DVD

SCREAM 3

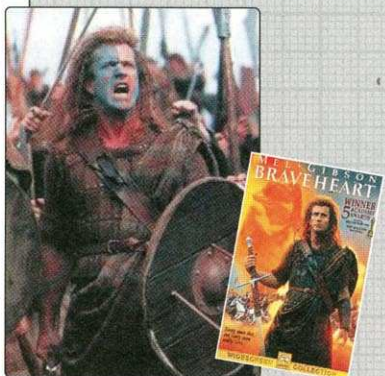
Kinowelt



Am Drehort von Stab 3 finden sich Dewey und Gail Weathers wieder. Dort werden die Protagonisten der Stab-Charaktere der Reihe nach ermordet, wobei der Mörder jeweils ein Foto von Sydneys Mutter hinterlässt. Sydney ist jedoch untergetaucht und lehnt zunächst jede Hilfe bei der Aufklärung der Fälle ab. Das ändert sich, als der Killer sie aufspürt und es nicht nur bei dem altherkannten Telefonterror bleibt...

BRAVEHEART

20th Century Fox



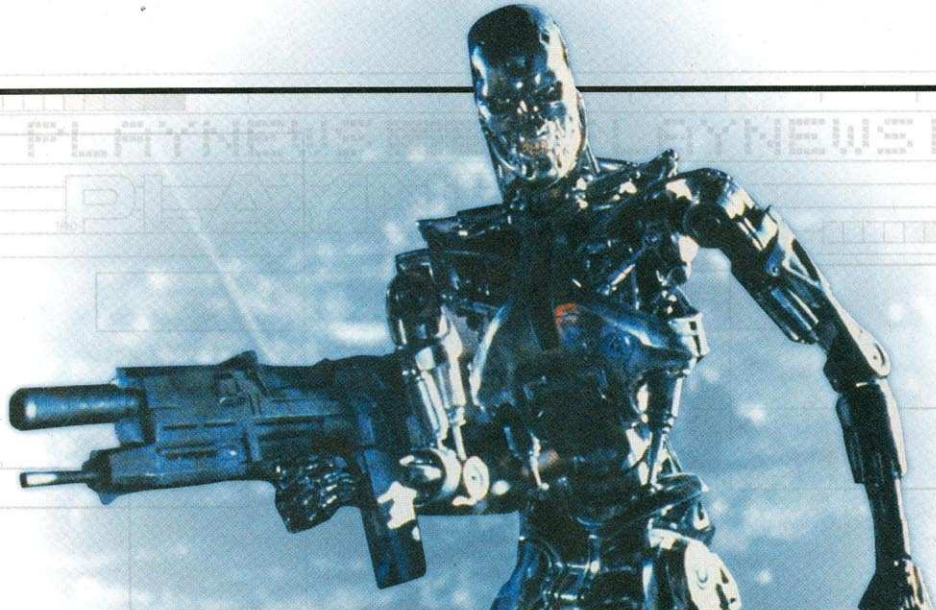
Schottland im Mittelalter: W. Wallace kehrt in seine von der englischen Krone besetzte Heimat zurück. Als seine Frau getötet wird, schwört er Rache. Er trommelt eine Armee von Bauern und Grundbesitzern zusammen und führt sie in die aussichtslose Schlacht. Nach dem überraschenden Sieg wird der Rebelle 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 und besten Film).

DVD Januar 2001

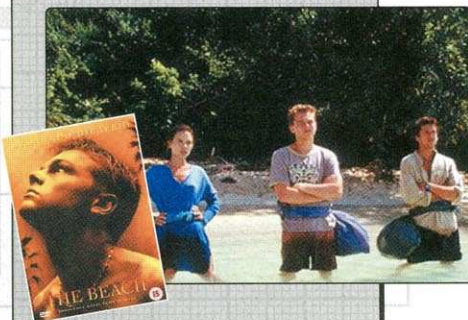
Titel	Anbieter	Vor. Release
BERNARD UND BIANCA IM KÄNGURULAND	Buena Vista	31. Januar
BERNARD UND BIANCA	Buena Vista	31. Januar
BRAVEHEART	20th Century Fox	11. Januar
CAP UND CAPPER	Buena Vista	31. Januar
DER HEXENCLUB	Columbia	11. Januar
DER PATRIOT	Columbia	30. Januar
DIE ZEHN GEBOTE	Paramount	11. Januar
EIN HIMMLISCHER LIEBHABER	Columbia	11. Januar
EIN TAG IM SEPTEMBER...	Concorde	17. Januar
HERR DER GEZEITEN	Columbia	31. Januar
IM LAND DER RAKETENWÜRMER	Universal	09. Januar
JAMES BOND 007 - IN TÖDLICHER MISSION	MGM	11. Januar
JAMES BOND 007 - MOONRAKER...	MGM	11. Januar
JENSEITS DER TRÄUME	Universal	25. Januar
LEGENDEN DER LEIDENSCHAFT	Columbia	11. Januar
OLIVER!	Columbia	11. Januar
PROJEKT: PEACEMAKER	Universal	25. Januar
ROMEO MUST DIE	Warner	19. Januar
SCHLAFLOS IN SEATTLE	Columbia	11. Januar
THE BEACH	20th Century Fox	25. Januar
THE UNTOUCHABLES - DIE UNBESTECHLICHEN	Paramount	16. Januar
ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT 1	Universal	31. Januar
ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT 2	Universal	31. Januar
ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT 3	Universal	31. Januar

DVD Februar 2001

Titel	Anbieter	Vor. Release
AKTE X - 1. SEASON SAMMLERBOX	20th Century Fox	28. Februar
ASTERIX - BEI DEN BRITEN	Cine Plus	20. Februar
ASTERIX - DER GALLIER	Cine Plus	20. Februar
ASTERIX - OPERATION HINKELSTEIN	Cine Plus	20. Februar
ASTERIX - SIEG ÜBER CAESAR	Cine Plus	20. Februar
ASTERIX EROBERT ROM	Cine Plus	20. Februar
ASTERIX IN AMERIKA	Cine Plus	20. Februar
ASTERIX UND CLEOPATRA	Cine Plus	20. Februar
BLECHTROMMEL	Kinowelt	21. Februar
CARLITOS WAY	Universal	28. Februar
CAROL KING	Icstorm	28. Februar
CHICKEN RUN - HENNEN RENNEN	BMG Video	19. Februar
DURCHGEKNALLT	Columbia	28. Februar

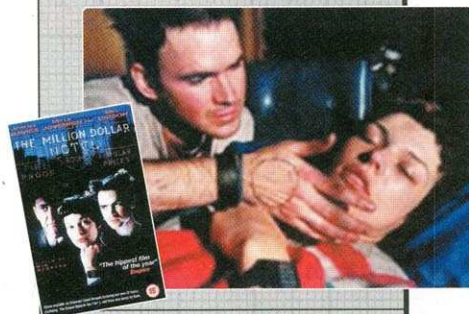


THE BEACH 20th Century Fox



Der Rucksacktourist Richard stibitzt bei einer Reise nach Thailand einem Betrunkenen eine geheimnisvolle Landkarte. Mit einem französischen Pärchen begibt er sich auf eine abenteuerliche Reise, um das malerische Stück Natur zu erkunden. Auf der fernen Insel stoßen sie auf eine verheißungsvolle Gruppe Gleichgesinnter. Doch der Schein trügt; denn hinter der idyllischen Fassade verbirgt sich große Gefahr...

THE MILLION DOLLAR HOTEL VCL



Das Million Dollar Hotel ist Absteige und Treffpunkt für die bizarrsten Gestalten Los Angeles. Als der Junkie Izzy, der Sohn eines steinreichen Medienmoguls, tot aufgefunden wird, stehen die Bewohner unter Verdacht. Der hartgesottene FBI-Agent Skinner verhört jeden Hotelgast einzeln. Phantast Tom Tom und Straßenmädchen Eloise befinden sich ebenfalls unter den Verdächtigen. Doch wer schuldig oder unschuldig, wer geisteskrank oder zurechnungsfähig ist, kann auch Skinner nicht mehr sagen...

TERMINATOR 2 Kinowelt



Der Terminator kehrt aus dem Jahr 2029 in die Gegenwart zurück, diesmal in „friedlicher“ Mission. Er befreit die aufsässige Sarah aus dem Gefängnis; denn diesmal steht Sohn John im Mittelpunkt des Geschehens. Die Maschinen wissen, dass er in naher Zukunft zum Befehlshaber der Menschen im Kampf gegen die Maschinen wird - also muss er beseitigt werden. Zu diesem Zweck haben sie den Härtesten aus ihren Reihen, das Modell T-1000, geschickt.

DVD Februar 2001

Titel	Anbieter	Vor. Release
EDWARD MIT DEN SCHERENHÄNDEN	20th Century Fox	08. Februar
EIN DATE ZU DRITT	Warner	28. Februar
EIN DRECKIGES SPIEL ...	MIGA	28. Februar
FOOLS RUSH IN - HERZ ÜBER KOPF	Columbia	28. Februar
FRANKENSTEIN JUNIOR	20th Century Fox	08. Februar
GODS AND MONSTERS	Kinowelt	06. Februar
HARTE JUNGS	VCL	05. Februar
IN THE LINE OF FIRE...	Columbia	28. Februar
JAMES BOND 007 - IM ANGESICHT DES TODES	MGM	08. Februar
JAMES BOND 007 - LIZENZ ZUM TÖTEN	MGM	28. Februar
JAMES BOND 007 - OCTOPUSSY	MGM	08. Februar
KUCK' MAL WER DA SPRICHT	Columbia	28. Februar
LAWRENCE VON ARABIEN	Columbia	15. Februar
MEERJUNGFRAUEN KÜSSEN BESSER	MGM	28. Februar
PAULIE...	Universal	28. Februar
ROAD TRIP	Universal	28. Februar
SCREAM 3	Kinowelt	13. Februar
SHARK ATTACK 2	CIC	28. Februar
STAR TREK 6 - DAS UNENTDECKTE LAND	Paramount	19. Februar
STARGATE KOMMANDO...	20th Century Fox	08. Februar
TERMINATOR 2 - ULTIMATE COLLECTION	Kinowelt	06. Februar
THE MILLION DOLLAR HOTEL	VCL	15. Februar
THE OPERATIVE	CIC	28. Februar
UNGLAUBLICHE REISE IN EINEM V. F...	Paramount	19. Februar
UNGLAUBLICHE REISE IN EINEM V. R...	Paramount	19. Februar

DVD März 2001

Titel	Anbieter	Vor. Release
DEN EINEN ODER KEINEN	Kinowelt	06. März
DER CHILL-FAKTOR	BMG Video	05. März
DER PRINZ VON ÄGYPTEN	Universal	08. März
EIN MANN FÜR GEWISSE STUNDEN...	Paramount	08. März
EINE SCHLAFLOSE NACHT IN NEW YORK	Paramount	08. März
ERKAN UND STEFAN	VCL	05. März
GALAXY QUEST - PLANLOS DURCHS WELTALL	Universal	08. März
INTERNAL AFFAIRS	Paramount	08. März
LAKE PLACID	BMG Video	05. März
MISSION: IMPOSSIBLE 2	Paramount	08. März
STAR TREK V - AM RANDE DES UNIVERSUMS	Paramount	08. März

Fisch dir deine

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

Holt Euch den dicksten Fisch aus dem Prämienbecken!



1

DEATH ROW MARV

Todd McFarlane setzt dem Charakter aus Frank Miller's Kult-Comic Sin City ein würdiges Denkmal. Marv wurde mit einer wahnsinnigen 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!



2

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.



3

MAD CATZ PLAYSTATION2 MEMORYCARD

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

4

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 entspannt vom Sofa aus durch die Menüs der DVD-Extras. Die Fernbedienung ist nach modernster Infrarottechnik konzipiert und steuert PlayStation2 sowie mehr als 150 verschiedene Fernsehgeräte und Videorecorder.



Prämie!

Die Zusatzprämie Unser PlayT-Shirt



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

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

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 Sony DualShock 2 Controller
☐ 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

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ 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 Widerspruchs 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 0101

Datum	2. Unterschrift
-------	-----------------

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

SONY DUALSHOCK 2 CONTROLLER

Der Original Dual Shock 2 Controller ist die konsequente Weiterentwicklung des bewährten Joypads. Im schicken schwarzen Design gehalten und mit komplett analoger Abfrage von den Action-Buttons bis zum Steuerkreuz lassen sich die Videospielhelden noch exakter steuern.



LEGACY OF KAIN

SOUL BLOOD

Auf den Spuren von Raziel und Kain - Wir besuchten Crystal Dynamics im trotz November immer noch sonnigen Kalifornien und zeigen euch wie es derzeit um die Welt von Nosgoth bestimmt ist.

**CRYSTAL
DYNAMICS**

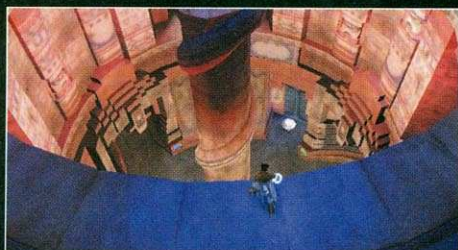
64 Willow Place

Soul Reaver 2

Menlo Park ist ca. eine Stunde Autofahrt entfernt von San Francisco. In diesem unscheinbaren Örtchen befindet sich die Geburtsstätte der unheiligen Welt Nosgoth. Inmitten einer typischen amerikanischen Einfamilienhaussiedlung - komplett mit Hund, Vorgarten und passendem Barbecue-Equipment signalisiert ein relativ bescheidenes Crystal Dynamics-Schild das Ziel unserer Reise. Kaum zu glauben, oder?

Zurück in die Vergangenheit

Eine gut gelaunte Amy Hennig empfängt uns mit freundlichem Lächeln und einem



seltsamen Behältnis in der Hand, das mindestens einen Liter Kaffee fassen muss. Angekommen im Konferenzraum warten bereits die anderen Mitglieder des Soul Reaver 2 - Teams auf uns.

Zur unserer Enttäuschung hing keiner von ihnen fledermaustypisch von der Decke, noch konnten wir rot leuchtende Augen ausmachen. Gebannt starteten wir auf einen überdimensionierten Fernseher, auf dessen Bildschirm Raziel zum ersten Mal in ganzer PlayStation2-Pracht zu bewundern war. Die Geschichte wurde unmittelbar an den Vorgänger angeknüpft. Wer sich an das unvermutete Ende von Soul Reaver erinnert wird sicherlich neben dem gemeinen „...to be continued“ auch noch eine mysteriöse Gestalt mit schwarzer Kutte im Kopf haben - der Timestreamer Moebius. Raziel konnte Kain ja leider nicht den Gar ausmachen, da er durch ein Zeitportal geflüchtet ist. In Soul Reaver 2 beginnt nun eine wüste Jagd



○ Sämtliche Lichteffekte werden noch deutlich überarbeitet werden.

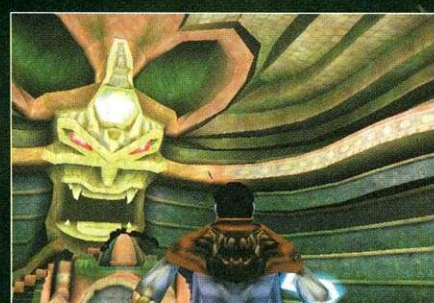
durch drei verschiedene Zeitepochen, um den garstigen Obervampir endlich niederzustrecken. Dabei spielen sich diese Abschnitte rund um die Geschehnisse im vier Jahre alten PlayStation Abenteuer - Blood Omen ab. Zu einer Ära wo Nosgoth noch keine degenerierte Ruinenlandschaft war, wie wir sie aus Raziels erstem Abenteuer kennen. Mehr ins Detail wollte Amy jedoch nicht gehen: „Man könnte die Geschichte grob mit einem Kampf zwischen Schicksal und dem freien Willen bezeichnen.“

Es gibt viel zu tun

Auf den Tischen der Leveldesigner türmen sich Bücher über Architektur, Religion und



○ Beim Wechsel zur Spektralebene können nun auch Texturen verändert werden. Hier sehr gut am Himmel erkennbar.



○ Raziel hat fast alle Fähigkeiten aus Teil eins übernommen.

REAPER 2 OMEN II



○ Verkappte Architekten. Einige der Leveldesigner würden bestimmt gute Bauingenieure abgeben.

Mythologien. Dank der neuen Hardware-Power sehen die aufwendig gestalteten Areale noch um einiges besser aus als beim Prequel. Besonders die Texturen wirken gestochen scharf und zum täuschen echt. Als Raziel auf einem gepflasterten Boden entlang geht, glaubt man fast schon den Dreck zwischen den Steinen herauspulen zu können. Tausende dieser Polygon-Tapeten wurden im mühseligen Arbeit angefertigt und nach dem Zusammensetzen der Welten

„Die begehrten Entwickler-Kits standen seit dem Startschuss zum Projekt Soul Reaver 2 auf unseren Schreibtischen. Zu diesem Zeitpunkt wurde glücklicherweise schon extrem viel Pionierarbeit von anderen geleistet.“

Marc David, lead programmer

an die virtuellen Flächen geklebt. Übrigens fertigte man zu jedem Levelabschnitt eine genaue Blaupause an und kartographierte jede Kleinigkeit bis ins letzte Detail. Es wurde nichts dem Zufall überlassen.

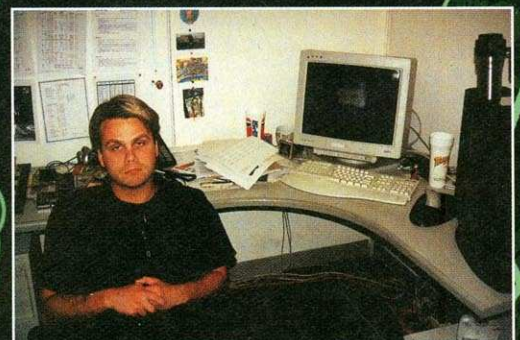
Wie auch beim Vorgänger ist es Raziel möglich auf die Spectral-Ebene zu wechseln, was zur Folge hat, dass die ganze Umgebung in Echtzeit zur Geisterwelt transformiert. Neben den Veränderungen in der Architektur ist nun ebenfalls möglich Texturen komplett zu verwandeln. So wechselt beispielsweise ein strahlender Himmel in ein blutrotes Inferno - komplett ohne Ladepausen. In diesem Zusammenhang ist jetzt möglich völlig neue Rätselarten zu kreieren. Ein unscheinbares Wandgemälde könnte gewissermaßen in der Spektralebene wertvolle Hinweise zum Lösen einer Aufgabe geben.



○ Birne ab! Manche abgetrennten Körperteile der Gegner können sogar als Waffe verwendet werden.

Bits und Bytes

In Marc Davids Programmier-Team herrscht Zufriedenheit. Kein Wunder, denn der Soul Reaver 2 Code kann sich mehr als sehen lassen. Obwohl gerüchteweise schon viele talentierte Programmierer rund um den Erdball ein bis zwei graue Haare an der komplexen Architektur der PS2 lassen mussten, zeigten sich Crystal Dynamics' Meister der Zahlen äußerst gelassen. Da sie recht spät mit der Entwicklung auf der PS2 angefangen hatten, entstand nie die Verlegenheit experimentieren und spekulieren zu müssen. Soul Reaver 2 schwirrt mit konstanten 60 Frames pro Sekunde über den Bildschirm. Dem berühmten PS2-Grafikflimmern wurde mit einem sehr effektivem Fullscreen-Anti-aliasing entgegengewirkt. Das Resultat: gestochen scharfe Kanten und Texturen.





Die Spektralebene wird ebenfalls neue Kreaturen beherbergen.



Nebel ist nur noch zu atmosphärischen Zwecken im Einsatz.



Insgesamt arbeiten zur Zeit 26 Personen an dem ehrgeizigen Projekt.

Dämonenbrut

Soul Reaver 2 wird, ebenso wie Raziels Speer, gespickt sein mit neuen Charakteren. Darunter viele neue Vampirtypen, wie beispielsweise eine katzenähnliche Gattung. Ganz in der alten Blutsaugerjäger-Tradition darf also wieder kräftig gefühlt werden. Sonnenlicht und Wasser sind ebenfalls nicht kompatibel mit dem Vampir-Teint. Neben all den unterschiedlichen Nosferatus tummeln sich diesmal sogar Dämonen in Nosgoths Bevölkerungsschicht. Faulige Untote gehören sowieso zu jeder Serienausstattung eines düsteren Adventures. Auf menschlicher Seite haben wir einige neue Priester und Sarafankrieger ausmachen können sowie einen komplett unbekannten Klan furchteinflößender Vampirjäger. Außerdem werden einige Schlüsselcharaktere wie Moebius, Ariel, der Sarafan Anführer sowie der finstere Vorador aus Blood Omen mit von der Partie sein. Auf diesem

Weg wird dem Spieler die Mythologie Nosgoths nähergebracht und ein Grundstein für viele „AHA!“-Effekte gelegt.

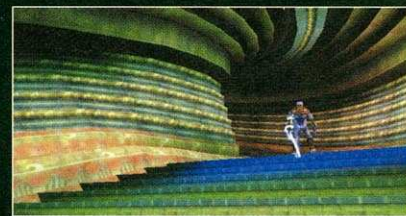
Gekämpft wird in einem leicht verbesserten System, dass aber im Grunde nach denselben Spielregeln funktioniert wie es schon beim Vorgänger der Fall war, nur das jetzt wesentlich mehr Figuren gleichzeitig auf dem Schirm agieren. Der Gegner wird solange weichgeklopft, bis er benommen zu taumeln beginnt. Danach folgt der berühmte Gnadenstoß damit sich Raziel seiner Seele bemächtigen kann. Je nach Gegnertyp müssen verschiedene Taktiken angewandt werden, um diese endgültig gen Jenseits zu befördern. Manche können ausschließlich mit einer bestimmten Waffe getötet werden, während bei anderen nur ausgewählte Techniken wie Köpfen, Verbrennen oder ein Wasserbad zum gewünschten Erfolg führen.

Messerscharfe Elemente

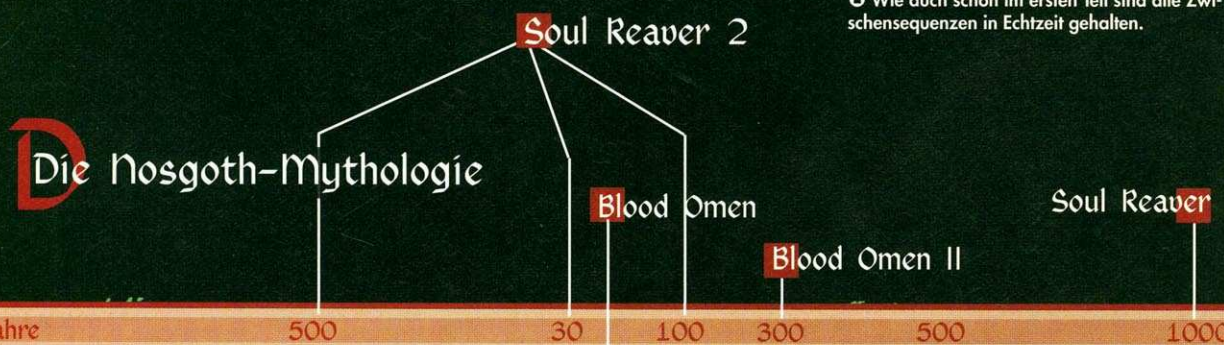
Eine der größten Neuerungen ist definitiv der viel komplexere Einsatz des berühmten Soul Reaver-Schwertes. Ganze sieben unterschiedliche Klingen werden im Laufe des Spiels in den Besitz unseres kieferlosen Helden wandern. Jeder Reaver ist einem bestimmten Element zugeordnet: Luft, Erde, Licht, Dunkelheit, Feuer, Geist und Wasser. Befindet sich Raziel im Besitz einer dieser Waffen wird er gleichzeitig mit vier bis sechs neuen Fähigkeiten pro Reaver ausgestattet. Grob gerechnet kommen wir so auf ca. satte 40 verschiedene Eigenschaften. „Im letzten Spiel setzten wir den Soul Reaver

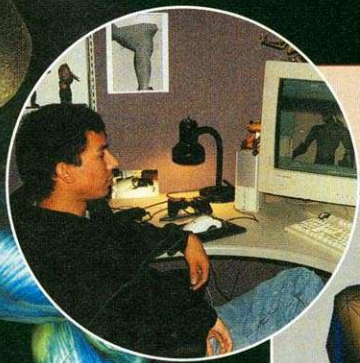
lediglich als Waffe ein. Von diesem Gedanken wollten wir uns lösen.

Durch seine flexiblen Funktionsweisen sind unterschiedlichen Reavers zwingend notwendig, um viele Rätsel zu lösen und die Story voranzutreiben.“ erklärt Amy. Mit dem Licht-Reaver ist es möglich wie mit einer Taschenlampe dunkle Räume zu erleuchten, kleine Projektile abzuschießen oder kurzzeitig die gesamte Umgebung auf einen Schlag in ein gleißendes Licht zu tauchen, dass nicht nur zur Orientierung dienlich ist sondern auch anwesende Personen blendet und somit kampfunfähig macht.



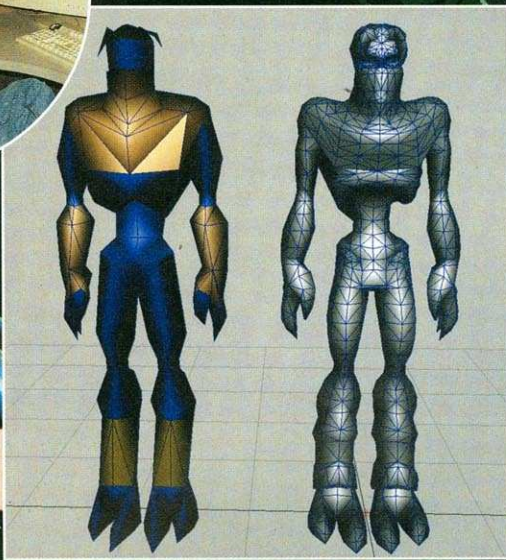
Wie auch schon im ersten Teil sind alle Zwischensequenzen in Echtzeit gehalten.





„Der Wechsel von 3D Studio 4, zu 3DS MAX erlaubt uns nun kinoreife Animationen abzuliefern.“

lead animator, James Guilford



Polygon-Power

Dank der enorm hohen Polygonzahl können alle Charaktere nun mit sehr viel Liebe zum Detail animiert werden. Allein Raziel Figur zählt nun stolze 3000 der stets begehrten virtuellen Flächen. Ein Team aus vier Künstlern ist damit beschäftigt, den vielen Modellen Leben einzuhauchen. Besonders in den Zwischensequenzen kommt man in den Genuss perfekt lippensynchroner Animationen, inklusive Gestik und Mimik. Zu diesem Zweck wurden insbesondere die Polygon-Gesichter sehr aufwendig modelliert. Klebte früher noch eine Zahn-Textur auf dem Mundbereich, wurde jetzt jeder einzelne Hauer in die dritte Dimension verfrachtet.

Der Unterschied liegt auf der Hand: links der alte PlayStation Raziel, rechts das neue PS2-Modell.

The sky is the limit

Um die Rätselemente gehörig aufzupeppen ließen die Designer ordentlich die Köpfe rauchen.

Durch die leistungsfähigere Plattform, bessere Tools und natürlich ein guter Schuss dazugewonnener Erfahrung, sind nun wesentlich komplexere Aufgaben möglich. Ähnlich eines klassischen Grafik-Adventures müssen des öfteren bestimmte Gegenstände gefunden, kombiniert und an anderen Orten wiederum gebraucht werden. Die klassischen Felsblock-Rätsel des ersten Teils finden nur noch minimal Einsatz.

Überhaupt merkt man bereits jetzt schon den gehörigen Feinschliff, den das Team in nahezu jedem Segment des Spielkonzepts vorgenommen hat. Soul Reaver 2 ist auf keinen Fall eine Ansammlung übrig gebliebener Ideen des Vorgängers sondern eine konsequente Weiterführung der komplexen Story und Welt von Nosgoth. „Bei Soul Reaver waren wir mehr damit beschäftigt uns mit den technischen Einschränkungen herumzuärgern. Jetzt können wir unserer Kreativität freien Lauf lassen, da uns praktisch nur noch die Zeit selbst eingrenzt, in der wir all unsere Ideen realisieren können.“ verkündet Produzentin Rosaura Sandoval.

„Leider stirbt der PlayStation 1-Markt schneller als wir dachten.“

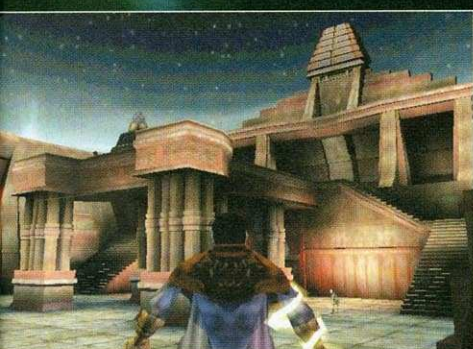
Director, Amy Hennig



Der Boss

Amy Hennig entwickelte 1995 zusammen mit dem externen Studio Silikon Knights den Grundstein für alle folgenden Abenteuer in Nosgoth: Blood Omen. Nach einigen zwielichtigen Geschehnissen (man spricht dort äußerst ungern darüber), entschloss man sich nach einem relativen Verkaufserfolg, die Geschichte intern bei Crystal Dynamics fortzusetzen.

Amy ist der Dreh- und Angelpunkt für die gesamte fiktive Nosgoth-Historie. Den meisten Platz nehmen in ihrem Büro riesige weiße Tafeln ein, auf denen sie permanent neue Ideen mit dem bereits vorhandenen Universum verknüpft. Sie koordiniert den korrekten geschichtlichen Zusammenhang zwischen Blood Omen, den beiden Soul Reaver Teilen sowie dem kommenden Blood Omen II. Nichts bleibt dem Zufall überlassen.



Die fertige Version wird erheblich mehr Population am Bildschirm zeigen.



Mit dem Licht-Reaver können dunkle Räume ausgeleuchtet werden.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Eidos
	www.eidos.de
Entwickler	Crystal Dynamics
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	März

FERTIGGESTELLT

75%

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

Nosgoth lebt! - Sollte das Gameplay nur annähernd der Grafikqualität entsprechen, wartet ein echter Superhit auf uns!



Kain

Wie man auf den Entwürfen erkennt, wirkt Kain noch wesentlicher menschlicher als bei seinem Kampf gegen Raziel.

Blood Omen II

Ein Stockwerk tiefer im Crystal Dynamics Gebäude werkelt man bereits an der nächsten Geschichte aus dem Land Nosgoth. Mike Ellis, ein renommierter Designer aus England, der sich bereits für Psygnosis mit der Colony Wars Serie einen Namen machte, übernimmt auch in Blood Omen II das Führungsruder. In einem kleinen Kämmerlein präsentierte er uns die ersten bewegten Bilder des ambitionierten Projekts.

Was bisher geschah...

Die Geschichte beginnt mit dem Ritter Kain, der Opfer eines tödlichen Hinterhalts wird. Kurz darauf wird dem eigentlich Toten eine zweite Chance geboten. Nekromant Mortanius bietet Kain den ultimativen Rachefeldzug an seinen Peinigern an, allerdings wird er dann als Vam-

pir ins Reich der Lebenden zurückkehren. Er nimmt natürlich das Angebot an und saugt sich daraufhin von einem hübschen Hals zum nächsten. Kain erwarten jedoch im Laufe des Spiels höhere Aufgaben, da er sich schon bald mit dem Geheimnis der magischen neun Säulen von Nosgoth konfrontiert sieht. Jede dieser steinernen Kunstwerke steht für verschiedene Attribute, wie beispielsweise Zeit, Natur, Verstand oder Tod. Nach einem langen Kampf steht der Spieler am Ende des Abenteuers vor der großen Entscheidung, sich entweder selbst zu opfern, um dadurch die Säule der Balance wieder herzustellen und somit die Zukunft Nosgoths zu sichern, oder aber das Land ins unabwendbare

Schicksal zu stürzen. Wie wir aus Soul Reaver ver wissen, entschied sich Kain für Letzteres.

Reign in Blood

Blood Omen II schließt storytechnisch fast nahtlos an den besagten Vorgänger an. Nachdem sich Kain für den Verfall von Nosgoth entschieden hat, formiert er eine riesige Vampiarmee, um gegen die verhassten Vampirjäger des Seraphan-Ordens ein für alle mal die Schlacht zu entscheiden. Der Anführer des Ordens zieht seinen Plänen allerdings einen Strich durch die Rechnung und besiegt den finsternen Blutsauger in einem Schwertduell. Daraufhin verbringt Kain die nächsten 200 Jahre in einem Heilungsschlaf, um quasi seine Wunden zu lecken. Ab diesem Zeitpunkt wird der Spie-



Euch erwarten monumentale Bauten, die den architektonischen Wahnsinn von Soul Reaver 2 noch übertreffen werden.



Die Umgebungsgrafik lebt vor allem von dem Einsatz vieler Licht- und Partikeleffekte.



Blood Omen

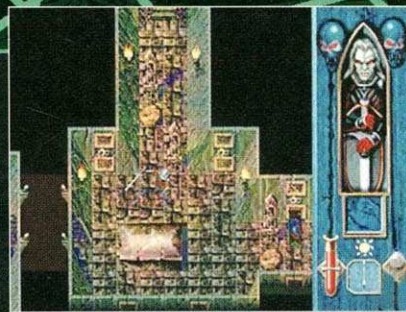
Kains erstes Abenteuer wurde 1997 von einem externen Studio (Silikon Knights) für Crystal Dynamics entwickelt. Trotz der etwas antiquierten Optik haben die ersten Abenteuer Kains dennoch bisher nicht an Reiz verloren. Der spannende RPG-Action-Mix ist jedem wärmstens ans Herz zu legen, der sich näher für die Nosgoth-Mythologie interessiert.



○ Kain erlernt immer mehr neue Fähigkeiten im Spiel. Mit einem gigantischen Sprung könnte er sogar das Dach dieses Gebäudes erreichen.



○ Sämtliche Häuslichkeiten können betreten und durchsucht werden.



ler die Kontrolle über die Handlung übernehmen; denn Kain ist aufgewacht und äußerst wütend über den Verlust des mächtigen Soul Reaver-Schwertes, welches nun im Besitz des Seraphan-Lords weilt.

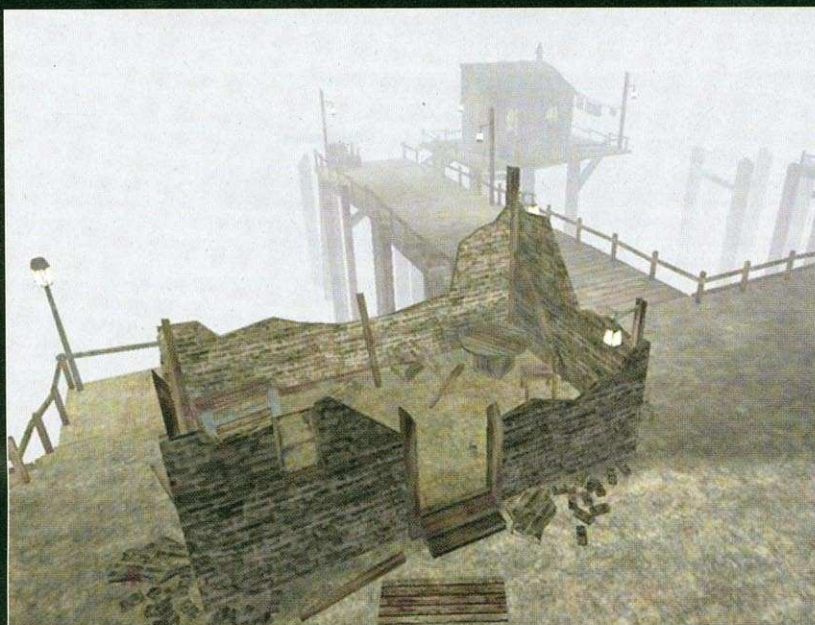
Optik mit Biss

Ähnlich der Soul Reaver Steuerung wird man auch Kain aus der 3rd Person Perspektive durch die 3D-Umgebung steuern, die jedoch nicht wie Raziels Welt permanent von der CD gestreamt wird, sondern in 12 lineare Level aufgeteilt wurde. Fast die gesamte Handlung wird in verschiedenen Distrikten der Hauptstadt von Nosgoth stattfinden: Meridian. Die gesamte Architektur lässt sich am besten als eine Mischung aus dem Dampfzeitalter mit mittelalterlichen Ele-

menten beschreiben. Dargestellt wird das Ganze in einer fulminanten Umgebungsgrafik. Anmutig läuft der hervorragend animierte Vampir durch belebte Straßen und verursacht, seinem Auftreten entsprechend, ganz unterschiedliche Reaktionen bei den Passanten. Geht Kain in Angriffsstellung und hebt drohend seine Hände oder zieht gar eine Waffe, beginnen brave Bürger, die unmittelbar in seiner Nähe stehen, zu flüchten oder angsterfüllt zu schreien. Dabei kann es sogar passieren, dass einige Betroffene aus Panik stolpern und fallen. Obendrein gibt es noch -ähnlich dem PC-Shooter Half-Life- viele andere interaktive Szenen und Animationen zu bewundern. Man fühlt sich einfach in eine lebende Stadt integriert.

Metal Gear Kain

So richtig fies wird es, wenn unser Antiheld seine besonderen Vampirkräfte einsetzt. Zwar kann er sich nicht wie im ersten Teil in verschiedene Erscheinungsformen verwandeln (Nebel, Wolf, Fledermaus), verfügt jedoch über beispielsweise die Fähigkeit, in den Geist anderer einzudringen und so seine Opfer quasi fernzusteuern. Schleicht sich Kain unbemerkt von hinten an eine Wache heran gibt es eine Vielzahl an sehr brutalen Methoden, den Gegner mit einem Schlag auszuschalten. Überhaupt nimmt Crystal Dynamics in Sachen „Härte“ kein Blatt vor den Mund. Warum auch? Schließlich ist Kain nicht gerade der süße Chorknabe aus der Dorfkapelle. Ein weiteres beeindruckendes Feature wird mit dem neuen Kampfsystem auf die Beine gestellt, welches in vielerlei Hinsicht den klassischen Hong Kong-Streifen ähnelt. Sämtliche Schläge können korrekt und in jeweils anderer Form vom Gegenüber pariert werden. Daraus ergibt sich ein dynamischer und immer wieder abwechslungsreicher Schlagabtausch.



○ Der Einsatz von Nebel ist keineswegs ein Trick, um etwaigen Grafikaufbau zu verdecken, sondern ein gewolltes Stilmittel.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Eidos
Entwickler	Crystal Dynamics
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	Anfang 2002

FERTIGGESTELLT

20%

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

Mit neuer Grafikengine und innovativem Gameplay wird Kain zum sicheren Siegeszug antreten.

BEST
OF
2000

SpecialScreen
PLAY JANUAR 2001

2000 WHO AND WHO

Wie auch im letzten Jahr haben wir uns einmal mehr die Mühe gemacht, alle getesteten Spiele der letzten zwölf Ausgaben in einer umfangreichen Übersicht gegenüberzustellen. Dadurch erhalten sowohl PlayStation-Neueinsteiger als auch versierte Zockerprofil in der von Software überfluteten Weihnachtszeit einen optimalen Überblick über sämtliche Titel dieses Jahres. Selbstverständlich haben wir es uns vorbehalten, das eine oder andere Game gemäß unseres leicht verschärften Wertungssystems geringfügig abzuwerten - das Rad der (PlayStation-)Geschichte dreht sich schließlich unaufhaltsam weiter! Das

hierbei zum Einsatz kommende, vereinfachte 5er-Wertungssystem gliedert sich folgendermaßen:

Play Rating	100-85%	= ★★★★★
Play Rating	84-75%	= ★★★★
Play Rating	74-65%	= ★★★
Play Rating	64-55%	= ★★
Play Rating	54-00%	= ★

Genre-Highlights wurden zusätzlich mit dem „Best of 2000“-Prädikat ausgezeichnet.

BEST
OF
2000

	TITEL	Hersteller	Entwickler	Spieler	Preis	Test	Rating
JUMP'N RUN	Aladdin - Nasiras Rache  + Trainingslevel - Disney-Charme	SCEE	Argonaut	1	89.- DM	play 11/00	★★★
	- detailarme Grafik	Typisch buntes Disney-Abenteuer für eine jüngere Zielgruppe. Erfahrene Spieler wenden sich anderen Genre-Vertretern zu.					
	Arielle die Meerjungfrau  + typischer Disney-Flair - für die „Kleinen“	SCEE	Blitz Games	1	89.- DM	play 12/00	★★
	- sehr leichter Schwierigkeitsgrad - dürftige Animationen	Ein weiteres Abenteuer, das ausschließlich für das jüngere Klientel konzipiert wurde. Ältere Semester lassen von der kleinen Meerjungfrau die Finger.					
	Donald Duck Quack Attack  + charismatische Hauptfigur - gelungener Soundtrack - hübsche Comic-Hintergründe	Ubi Soft	Disney Interactive	1	89.- DM	play 12/00	★★★
	- etwas zu kurz	Das Abenteuer des cholischen Enterichs wurde von den Disney Interactive Studios ansprechend in Szene gesetzt. Auch hier gilt: Für jüngere Spieler!					
JUMP'N RUN	Frogger 2: Swampy's Revenge  + abwechslungsreiche 3D-Level - Ur-Frogger wurde integriert	Hasbro Interactive	Blitz Games	1-4	59.- DM	play 11/00	★★★
	- spartanische Grafik	Grundsolide Hüpferei in neuem 3D-Gewand. Inklusive Vier-Spieler-Modus!					
	Glover  + interessantes Spielprinzip - abwechslungsreiche Level	Hasbro Interactive	Interactive Studios	1	99.- DM	play 01/00	★★
	- unausgereifte Kameraführung - übersensible Steuerung - spärlicher Grafikaufbau	Das an sich innovative Spielprinzip wird leider von einer mäßigen technischen Inszenierung überschattet. Ausführliches Probespielen wird angeraten!					
	Hugo - Auf der Suche nach dem alkanarischen Sonnenstein  + diesmal in 3D	Koch Media	ITE Media	1	59.- DM	play 12/00	★
	- langweiliges Level-Design - anspruchsloser Schwierigkeitsgrad - kaum Langzeitmotivation	Wie schon die Vorgänger weiß auch der nunmehr dritte Teil des ehemaligen TV-Spiels kaum zu unterhalten. Selbst für die Jüngsten zu eintönig.					
JUMP'N RUN	Jackie Chan Stuntmaster  + charmant und witzig inszeniert - gelungenes Kampsystem - Eastern-Flair	SCEE	Radical Entertainment	1	99.- DM	play 05/00	★★★
	- miese Gegner-KI - lange Ladezeiten - frustrierende Sprungpassagen	Jackie Chans Charme kann man sich sowohl als Beat'em Up- als auch als Jump'n Run-Liebhaber nicht entziehen. Das eintönige Leveldesign nervt jedoch ordentlich.					
	Muppet Monster Adventure  + sehr umfangreich - äußerst gute Lokalisierung - kein Zeitlimit	SCEE	Jim Henson Interactive	1	89.- DM	play 10/00	★★★
	- zu wenig Aktionsmöglichkeiten - ähnliche Angriffsmuster der Gegner - zu offensichtliche Puzzles und Wege	Einstiegern und jüngeren Semestern kann man dieses Abenteuer sehr wohl empfehlen, wer die höheren Weihen erleben möchte, hält sich indes an Spyro, Crash und Co..					
	Rayman 2 - The Great Escape  + technisch imposant - kinderleichtes Handling - nette Story	Ubi Soft	Ubi Soft	1	89.- DM	play 08/00	★★★★★
	- stellenweise ungenaue Steuerung - gelegentlich ungeschickte Steuerung	Ohne übertreiben zu wollen stellt Rayman 2 im anbrechenden PS2-Zeitalter eines der letzten Highlights für Sonys grauen Kasten dar. Rundum gelungen!					
	Rugrats Studio Tour  + abwechslungsreiche Sublevels - Mehrspieler-Modus	THQ	n Space	1-2	99.- DM	play 01/00	★★
	- Grafikfehler - Dudel-Sound - unausgereifte Kameraführung	Dieser Genre-Mix aus Jump'n Run-Passagen und abwechslungsreichen Sublevels konnte trotz der gelungenen Steuerung nicht so recht überzeugen.					

WAS HOT WAS NOT!

TITEL

Hersteller

Entwickler

Spieler

Preis

Test

Rating

Spyro III - Year of the Dragon

SCEE

Insomniac Games

1

89.-DM

play 11/00

★★★★★

+ - technisch perfekt
- sehr umfangreich
- neue Charaktere

- - geringe Fernsicht
- niedriger Schwierigkeitsgrad
- fast schon zu knuddelig

Spyro zieht mal wieder sämtliche Register und macht sich auf dem Referenz-Thron breit. Ein abwechslungsreiches, rundum ausgewogenes Jump'n Run für Jung und Alt.

Winnie Puuh - Tiger's Honigjagd

Ubi Soft

New KidCo

1

89.-DM

play 12/00

★★★

+ - wunderschöne Bilderbuch-Grafik
- niedliche Charaktere
- ideal für jüngere Spieler

- - geringer Umfang

Obwohl das Honig-Abenteuer relativ schnell durchgespielt ist, dürfen alle großen und kleinen Fans der Zeichentrick-Serie getrost ein Probepiechchen wagen.

ECW Hardcore Revolution

Acclaim Entertainment Acclaim Sports

1-4

99.-DM

play 03/00

★★★★

+ - zahlreiche Modi

- - indirekte Steuerung
- langweiliges gestaltete Arenen

Ein würdiger Nachfolger zu ECW Hardcore, der sowohl alleine als auch in geselliger Runde für stundenlangen Spielspaß sorgt.

Ehrgeiz

SCEE

Dream Factory

1-2

99.-DM

play 01/00

★★★★★

+ - innovatives Kampfsystem
- geniale Steuerung
- viele Features

- - so benutzerfreundlich wie das Cockpit eines Jumbo-Jets

Bis auf die übersetzten Texte haben sich bei der PAL-Version keine Änderungen eingeschlichen. Noch immer die Referenz unter den PSOne-Prüglern.

Fighter Maker

Agetec

Ascii

1-2

99.-DM

play 05/00

★

+ - Edit-Mode für eigene Kämpfer, Animationen und Moves

- - relativ kurze Spieldauer

Wer setzt sich schon tagelang vor den Bildschirm und kreiert in mühseliger Arbeit einen eigenen Fighter, wenn er sich lediglich in einem drittklassigen Beat'em Up einsetzen lässt?

Gekido

Infogrames

Infogrames

1-4

99.-DM

play 05/00

★★★★

+ - Multiplayer-Feature
- Zahlreiche Spielmodi

- - wenig Überraschungsmomente
- fade Hintergrundmusik
- Grafikfehler

Solide Sidescroller-Mixtur aus Streets of Rage, Ehrgeiz und Tekken, bei der der Funke jedoch nicht so recht überspringen will.

Samurai Showdown - Warriors Rage 2

SNK

SNK

1-2

139.-DM

play 03/00

★★

+ - 3D-Optik
- Kämpfer können ihre Waffen verlieren

- - träge Steuerung
- magere Animationen
- klobige Charaktere

Unterm Strich ein enttäuschender Nachfolger, der sich in vielen Belangen nicht so virtuos spielt wie Prequels mit den „flachen“ 2D-Kämpfern.

Shao Lin

THQ

Polygon Magic

1-4

99.-DM

play 02/00

★

+ - Stimmungsvolle Musik
- RPG-Elemente

- - ständige Ladepausen
- unausgereiftes Kampfsystem

Ein äußerst unausgereifter Software-Brei, der weder Beat'em Up-Fans noch RPG-Anhänger für längere Zeit vor den Bildschirm bannt.

Warpath: Jurassic Park

EA/Dreamworks Interactive Black Ops Entertainment

1-2

99.-DM

play 01/00

★★★

+ - liebevoll animierte Dinos
- stimmungsvolle Musik und FX

- - zu wenig Schlagvarianten
- leicht chaotische Steuerung

Ein Prügelspiel der besonderen Art, welches aufgrund des eigenwilligen Kampfsystems leider nicht an konventionelle Beat'em Ups heranreicht.

WWF SmackDown!

THQ

Yukes, Jakks Interactive

1-4

99.-DM

play 04/00

★★★★★

+ - superbe Grafik
- brillante Steuerung

- - mittelmäßige Begleitmusik
- kein Kommentar

Hier passt einfach alles zusammen: Animationen, Grafik, Sound, Steuerung und Buttonbelegung. Selten war ein Wrestling-Spiel so realistisch!

X-Men Mutant Academy

Activision

Paradox Development

1-2

89.-DM

play 09/00

★★★★★

+ - optisch ansprechend
- einfacher Einstieg

- - wenig Innovationen
- ungenügende Anzahl an Schlagvarianten

In technischer Hinsicht gibt es hier nichts zu bemängeln. Neuerungen gibt es jedoch nicht, da bekannte Elemente einfach unter anderem Namen an den Mann gebracht werden.

Ace Combat 3 - Electrosphere

Namco

Namco

1

99.-DM

play 02/00

★★★

+ - überdurchschnittlich gute Grafik
- action-orientiertes Gameplay

- - gekürzte Story
- eintöniger Missionsaufbau

In technischer Hinsicht ist Ace Combat 3 zweifelsohne einwandfrei. Doch mit dem Herauskürzen der Story und der Zwischensequenzen blieb nur noch das Grundgerüst übrig.

Alien - Die Wiedergeburt

Electronic Arts

Argonaut Software

1

89.-DM

play 10/00

★★★★★

+ - Furcht, Panik und Angstschweiß
- ausgeklügelte Steuerung mit Maus
- astreine Grafik, Top-Sound

- - frustrierender Schwierigkeitsgrad
- unpräzise Steuerung mit Controller
- zu wenig Speicherpunkte

Die Spannung in diesem Ego-Shooter ist unübertroffen - leider auch der Schwierigkeitsgrad. Nur für absolute Profis zu empfehlen.

Armored Core : Master of Arena

Agetec

From Software

1-2

129.-DM

play 06/00

★★

+ - Link-Option
- Spielstände vom Vorgänger verwendbar

- - keine analoge Steuerungsmöglichkeit
- langweiliges Gameplay
- schlichte Grafik

In punkto Grafik und Spieldesign hat sich kaum etwas getan und auch die Möglichkeit einer analogen Steuerung scheint noch nicht bis zu den Entwicklern durchgedrungen zu sein.

JUMP'N RUN

BEAT'EM UP

BEAT'EM UP

SHOOTER / 3D-SHOOTER

SHOOTER / 3D-SHOOTER

TITEL	Hersteller	Entwickler	Spieler	Preis	Test	Rating
 Terracon	SCEE	PictureHouse Software	1	59.-DM	play 09/00	★★★★
+ atmosphärisches Sci-Fi-Ambiente - schöne FMV-Sequenzen - umfangreich	- Indifferenzen in der Kameraführung - Gameplay auf Dauer zu monoton - Hintergrundmusik wiederholt sich zu oft	Terracon definiert das Shooter-Genre keinesfalls neu, sorgt aber durch zahlreiche innovative Ideen für viele unterhaltsame Ballerstunden.				
 Tiny Tank	SCEE	MGM Interactive	1	99.-DM	play 01/00	★★
+ witzige Kommentare - gelungener Soundtrack - schöne Lichteffekte	- böse Slowdowns - eintöniges Gameplay	Trotz der lustigen Sprüche und der netten Story ist Tiny Tank ein wenig abwechslungsreicher Shooter mit technischen Schwächen.				
 Tomorrow Never Dies	EA/ MGM Interactive	Electronic Arts	1	99.-DM	play 01/00	★★★★
+ cineastische Aufmachung - typisches 007-Flair	- karge Spielwelten - etliche Grafikfehler	Bonds erster PlayStation-Auftritt garantiert nur eingeschränkten Spielspaß. Zu wenig Überraschungsmomente und niedrige Gegner-KI halten die Spannung in Grenzen.				
 Twisted Metal 4 US-Import	989 Studios	989 Studios	1-2	120.-DM	play 01/00	★★★★
+ nahezu fehlerfreie Grafik - passender Soundtrack - viele Fahrer und Vehikel	- kleinere Slow-Downs - simples Spielschema	Teil 4 ist zugleich auch der Beste der Serie. Leider ist die Auto-Balleri nicht offiziell in Deutschland erhältlich. Interessenten müssen zur US-Version greifen.				
 4x4 World Trophy	Infogrames	Infogrames	1-2	99.-DM	play 06/00	★
+ reale Fahrzeuge - rockiger Soundtrack	- überaus trübes Fahrverhalten - unausgewogenes Streckendesign - witzlose Motorengeräusche	Als Launchtitel wäre diese Untat gerade noch vertretbar gewesen, doch nach nahezu fünf Jahren PlayStation sollten derart miese Spiele nicht mehr auf die Welt losgelassen werden.				
 ATV Quad Power Racing	Acclaim	Climax	1-2	59.-DM	play 10/00	★
+ nichts	- alles	Liebe Motorsport-Freunde: Finger weg von dieser Software-Gurke!				
 Autobahn Raser II	Koch Media	Davilex	1	99.-DM	play 02/00	★
+ nichts!	- grauenvolle Analog-Steuerung - miserable Kollisionsabfrage - ultra-kurz	Neben den Hugo-Titeln und Asterix ganz oben auf der Liste der schlechtesten PlayStation-Games aller Zeiten. Nur für Videospiel-Masochisten.				
 Colin McRae Rally 2.0	Codemasters	Codemasters	1-8	99.-DM	play 06/00	★★★★★
+ unübertroffenes Fahrverhalten - überaus abwechslungsreiche Landschaften - Arcade- und Rally-Modus	- sichtbarer Grafikaufbau - „magere“ Motorengeräusche - hoher Schwierigkeitsgrad	Tadellos präsentiert, üppig ausgestattet, spielerisch brillant - wer Rallyes mag, wird Colin 2.0 lieben! Die Referenz in Sachen Rallye-Games.				
 Destruction Derby Raw	SCEE	Studio 33	1-4	59.-DM	play 07/00	★★★★
+ große Streckenanzahl - gelungene Optik	- extrem träge Steuerung - willkürliche Punktevergabe - instabile Framerate	Grafisch hui, spielerisch pfui! Die Quintessenz aus den beiden Vorgängern krankt an einer verschlimmbesserten Steuerung und einem nicht nachvollziehbaren Punktesystem.				
 Driver 2 - Back On The Streets	Infogrames	Reflections	1	79.-DM	play 12/00	★★★★
+ Stadtabiente sehr gut eingefangen - viele Zusatz-Features - abwechslungsreiche Missionsstruktur	- elanlose deutsche Lokalisierung - hoffnungslos überforderte Hardware	Wirklich schade! In Driver 2 wurden alle Schwächen des Vorgängers ausgemerzt, doch die technischen Schwächen machen viele Missionen zur reinsten Qual.				
 Dukes of Hazzard - Racing for Home	Southpeak Interactive	Sinister Games	1-2	99.-DM	play 04/00	★
+ nette FMV-Sequenzen - passender Soundtrack	- monotones Gameplay - eintönige Strecken	Nur knallharte Fans von Bo und Luke Duke sollten sich dieses langweilige und dürrig inszenierte Rennspiel antun. Hier hat das Genre weitaus Hochkarätigeres zu bieten.				
 F1 2000	Electronic Arts	EA Sports	1-2	99.-DM	play 04/00	★★★★
+ 2000er Lizenz - gute Soundkulisse	- instabile Framerate - stellenweise ungenaue Steuerung	Der erste Genrevertreter mit der aktuellen Lizenz. Leider werden Spielgeschwindigkeit und Handling der Boliden von der wackeligen Framerate extrem negativ beeinflusst.				
 F1 Championship Season 2000	Electronic Arts	EA Sports/ Visual Sciences	1-2	99.-DM	play 10/00	★★★★
+ Trainings- und Szenariomodus - informativer Boxenfunk - 2000er Lizenz	- grafisch veraltet - instabile Framerate - ungenaue Steuerung	Ganz schön dreist! Man nehme F1 2000 und gebe einfach zwei neue Spielmodi hinzu. An sich zwar solide, dafür aber die reinste Mogelpackung.				
 F1 Racing Championship	Ubi Soft	Video Systems	1-2	59.-DM	play 09/00	★★★★★
+ superbes Gameplay - rasanter Arcade-Modus - Original-Lizenz	- „nur“ 99er Saison - Schwächen in der Präsentation	F1 Racing Championship hat alle Features einer soliden Formel 1 Umsetzung zu bieten. Der niedrige Preis entschädigt für die fehlende Aktualität.				
 Formel Eins 2000	SCEE	Psygnosis	1-2	99.-DM	play 10/00	★★★★★
+ technisch auf höchstem Niveau - aktuelle Lizenz - fesselnder Arcade-Modus	- flache Kamerawinkel - nur drei Spielmodi	Psygnosis zeigt's mal wieder allen. Technisch wie spielerisch ist Formel Eins 2000 allen Konkurrenztiteln mindestens eine Wagenlänge voraus.				
 Gran Turismo 2	SCEE	Polyphony Digital	1-2	99.-DM	play 02/00	★★★★★
+ größter Fuhrpark aller Zeiten - Rally-Modus - authentische Soundkulisse	- fade Hintergrundmusik - grobpixelige Optik	Über 500 Wagen, 150 verschiedene Meisterschaften, Straßen- und Rally-Rennen und ein traumhaftes Handling - Racing-Herz, was willst du mehr?				
 Hydro Thunder	Midway	Midway	1-2	99.-DM	play 04/00	★★
+ abgedrehtes Streckendesign - Bonusstrecken und -boote	- niedrige Framerate - grobpixelige Optik - geringer Umfang	Just herunterkonvertierte Schnellboot-Raserei, die relativ schnell durchgespielt und technisch miserabel inszeniert ist. Für den schnellen Zock zwischendurch dennoch interessant.				
 Lego Racers	Lego Media International	High Voltage Software	1-2	89.-DM	play 01/00	★
+ Möglichkeit, eigene Wagen und Piloten zu bauen	- technisch miserabel inszeniert - kantige Steuerung - nervender Sound	Ein unterdurchschnittlicher Fun-Racer, der weit hinter brillanten Genre-Kollegen wie Speed Freaks oder Crash Team Racing zurück bleibt. Finger weg!				
Magical Racing Tour	Eidos Interactive	Crystal Dynamics	1-2	99.-DM	play 05/00	★★★★
+ gelungenes Disney-Ambiente - abwechslungsreiche Strecken - fantastische Background-Musik	- kein Vier-Spieler-Modus - instabile Framerate - geringer Umfang	Nüchtern betrachtet ein weiterer Mario Kart Klon, der weder technische noch spielerische Neuerungen zu bieten hat. Für Disney-Fans dennoch sehr attraktiv.				

SHOOTER / 3D-SHOOTER

RENNSPIEL

RENNSPIEL

RENNSPIEL

TITEL	Hersteller	Entwickler	Spieler	Preis	Test	Rating
 Micro Maniacs	Codemasters	Codemasters	1-8	99.-DM	play 04/00	★★★★
+ Acht-Spieler-Modus - abgedrehtes Streckendesign - viele freischaltbare Boni	- stellenweise harscher Schwierigkeitsgrad	Ein „Renn“-Spiel im wahrsten Sinne des Wortes, da die Micro Maniacs ausschließlich zu Fuß unterwegs sind. Dank Multiplayer-Mode ein ideales Party-Game.				
 Mille Miglia	SCI	Kung Fu Games	1-2	89.-DM	play 11/00	★
+ schöne Landschaften - reale Oldtimer	- technisch unter aller Kanone - ungenaue Steuerung - endlose Ladezeiten	Leider ist es den Entwicklern nicht gelungen, das Flair der traditionellen Oldtimer-Hatz quer durch Italien einzufangen. Lieblos und amateurhaft inszeniert!				
 Mobil 1 Rally Championship	Electronic Arts	HotGen Studios	1-2	99.-DM	play 03/00	★★★
+ detailverliebte Umgebung - sehr lange Etappen	- eigenwilliges Fahrverhalten - keine sichtbaren Wagenschäden	Gelungenes Rally-Spektakel, dass aufgrund kleinerer Patzer in Steuerung und Fahrverhalten nicht am Genre-König Colin McRae vorbeiziehen konnte.				
 Moto Racer World Tour	SCEE	DSI	1-2	90.-DM	play 10/00	★★★★★
+ realistisches Handling - Pfeilschnelle Grafik-Engine - viel Spiel fürs Geld	- nicht ganz gelungene Motorengeräusche - gelegentliche Pop-Ups	Für alle fanatischen Motorrad-Fans ist dieser Titel die absolut erste Wahl. Dutzende von Spielmodi sorgen für schier unendlichen Spielspaß.				
 Muppet Race Mania	SCEE	Jim Henson Interactive	1-2	99.-DM	play 04/00	★★
+ Muppets-Lizenz - originale FMV-Sequenzen - viele Charaktere und Strecken	- später Grafikaufbau - gewöhnungsbedürftige Steuerung - chaotische Menüstruktur	Dieser Fun-Racer ist trotz der aberwitzigen Präsentation und den abwechslungsreichen Strecken aufgrund des knüppelharten Schwierigkeitsgrades nur eingeschränkt zu empfehlen.				
 N.Gen Racing	Infogrames	Curly Monsters	1-2	99.-DM	play 06/00	★★★
+ viele verschiedene Jets - zwei Steuerungsvarianten - viele Spielmodi	- hoher Schwierigkeitsgrad - wenig abwechslungsreiche Strecken - schwache Soundeffekte	Ein solides futuristisches Rennspiel fernab der herkömmlichen asphaltierten Strecken. Auf längere Sicht mangelt es dem Titel jedoch an Abwechslung und Innovation.				
 Need For Speed: Porsche	Electronic Arts	Eden Studios	1-4	99.-DM	play 06/00	★★
+ großer Porsche-Fuhrpark - viele Spielmodi	- einfallsloses Streckendesign - technisch miserabel inszeniert - „seelenloses“ Sequel	Frei nach dem Motto „Masse statt Klasse“ implementierte man zu viele Spielmodi, die bis auf wenige Ausnahmen nur langweilen und einen unausgereiften Eindruck hinterlassen.				
 RC Revenge - Revolt 2	Acclaim Entertainment	Acclaim Entertainment	1-2	89.-DM	play 09/00	★
+ Streckeneditor	- unübliches Strecken-Layout - unfaire Spielabschnitte	Stressige R/C-Raserei mit zu großer Betonung auf den verschiedenen Pick-Ups. Manche Strecken sind zu verwinkelt und frustrieren deshalb enorm.				
 Radical Bikers	Infogrames	Gaelco/Bit Managers	1-2	89.-DM	play 08/00	★
+ nichts	- Pixelmassaker - langweiliges Gameplay - geringer Umfang	Eintöniger und anspruchsloser geht's eigentlich kaum noch. Selbst als Starttitel wäre dieses „Meisterwerk“ gnadenlos durchgefallen. Software-Müll erster Klasse!				
 Rally Masters	Infogrames	Digital Illusions	1-2	99.-DM	play 06/00	★★
+ großer Umfang - akzeptable Spielgeschwindigkeit	- veraltete Grafik - hoher Schwierigkeitsgrad	Genre-Fanatiker dürfen einen Blick riskieren, Otto-Normal-Zocker hingegen werden von diesem gut zwei Jahre zu spät erschienenen Spiel wenig halten.				
 RC de Go!	Acclaim Entertainment	Taito	1	99.-DM	play 09/00	★★★★
+ rasantes Gameplay - üppige Tuning-Möglichkeiten - großer R/C-Fuhrpark	- geringer Umfang - nervige Hintergrundmusik - kein Mehrspieler-Modus	Hitzegeplagte Platzierungsgefechte mit stielchen funkferngesteuerten Modellautos. Ohne Pick-Ups oder sonstigen Schnick-Schnack auf den Strecken. Sandkasten Gran Turismo!				
 Road Rash - Jail Break	Electronic Arts	Electronic Arts	1-2	99.-DM	play 03/00	★★★★★
+ Sidecar-Mode - gigantisches Straßennetz - rasantes Spielgeschehen	- spartanische Grafik - Slowdowns	Wer schon immer mit dem Motorrad so richtig die Sau rauslassen wollte, ist mit diesem Spiel bestens bedient. Hier wird nicht nur gefahren, sondern auch heftig geprügelt.				
 Roadsters US-Import	Titus	Smart Dog	1-2	99.-DM	play 05/00	★
+ nichts	- dilettantisch inszeniert - permanente Grafikfehler	Dieses mißglückte Racing-Debakel erweckt den Anschein, als ob man Spielspaß und gute Grafik erst freispielen muss. Software-Müll, den keiner braucht!				
 Rollage Stage II	SCEE	Psygnosis/ATD	1-2	99.-DM	play 03/00	★★★★★
+ viele Strecken und Wagen - unzählige Bonus-Features - durchgestyltes JP-Design	- stellenweise chaotischer Spielverlauf - Controller nicht frei konfigurierbar	Dank des entschärften Schwierigkeitsgrades und des verbesserten Handlings bleiben die aus dem ersten Teil bekannten Frustrationen in erträglichem Rahmen.				
 Runabout 2 JP-Import	Climax	Active Hearts	1	139.-DM	play 01/00	★★
+ angenehmes Fahrverhalten - gute Grafik-Engine	- knapper Umfang - öde Akustik	Ein teures Vergnügen, das bereits nach einem Nachmittag komplett ausgereizt ist. Das spaßige Gameplay hätte durchaus etwas mehr Umfang vertragen können.				
 Sno Cross	Crave Entertainment	UDS	1-2	89.-DM	play 09/00	★★★
+ gute Steuerung - komfortabler Streckeneditor - authentische Motorengeräusche	- wenig Strecken - öder Soundtrack - fragwürdiges Gegnerverhalten	Eine grundsätzliche Produktion, die ein noch nicht so breitgetretenes Thema behandelt. Fans echter Herausforderungen sollten ruhig einen Blick riskieren.				
 South Park Rally	Acclaim Entertainment	Tantalus Interactive	1-2	99.-DM	play 02/00	★
+ authentisches South Park Flair	- technisch miserabel in Szene gesetzt - völlig unausgewogenes Gameplay	Während die Serie unzählige Cartoon-Fans in ihren Bann ziehen konnte, wenden sich sogar hartgesottene South Park Freaks anderen Rennspielen zu.				
 Superbike 2000	Electronic Arts	EA/SportsClimax	1-2	99.-DM	play 04/00	★★
+ Originallizenzen	- lange Ladezeiten - niedrige Framerate	Mit Superbike 2000 hat EA mit kein besonders glückliches Händchen im Umgang mit dem Motorradport bewiesen. Joypad-Bikern sei eine ausführliche virtuelle Probefahrt angeraten.				
 Supercross 2000	Electronic Arts	EA Sports	1-2	99.-DM	play 01/00	★★
+ original Fahrer und Strecken - punkiger Soundtrack	- schwammige Steuerung - spaßhemmendes Fahrverhalten	Ein gewöhnungsbedürftiges Fahrverhalten und die niedrige Spielgeschwindigkeit drücken in Supercross 2000 enorm auf die Spaßbremse.				

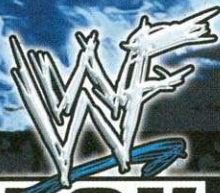
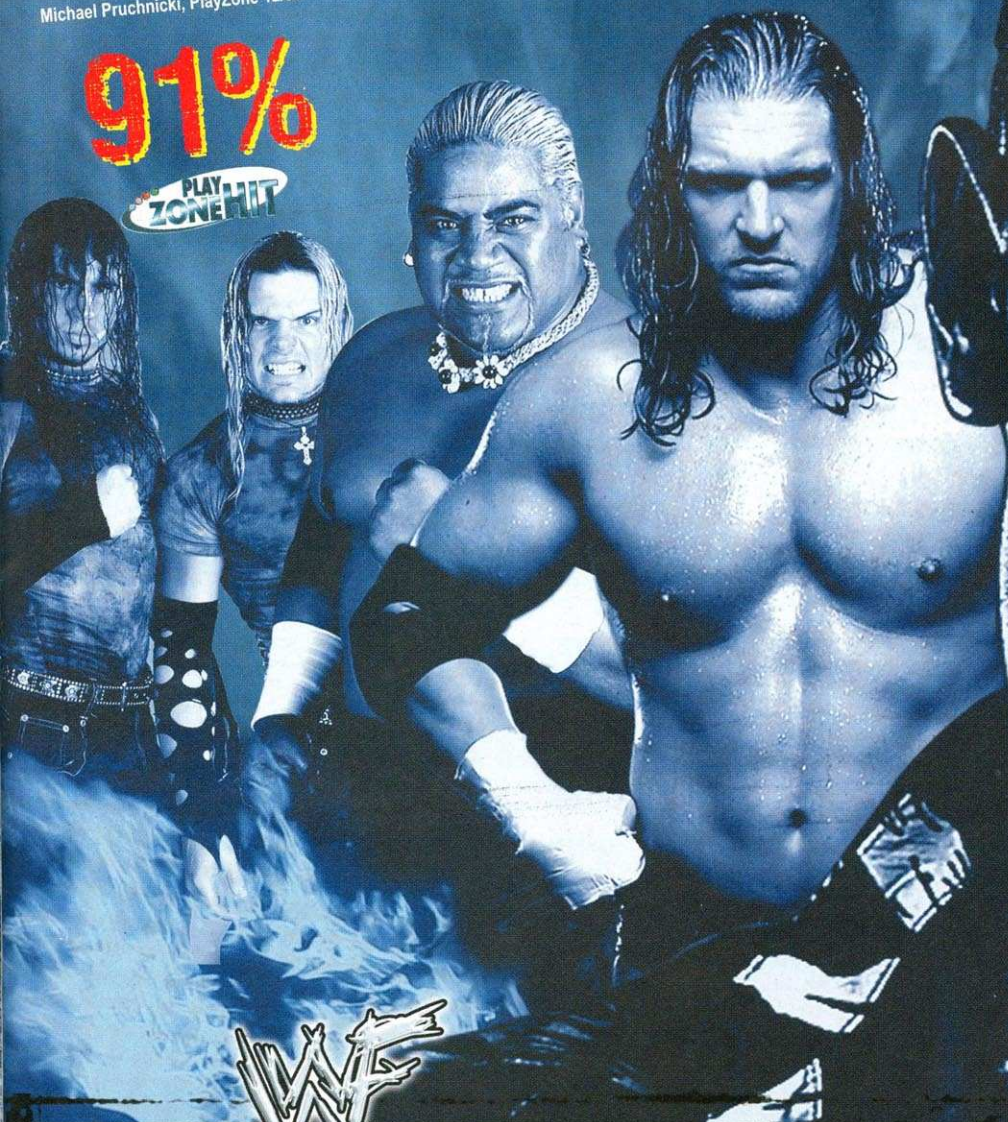


"KLAR DAS BESTE WRESTLING-SPIEL FÜR DIE PLAYSTATION"

Michael Pruchnicki, PlayZone 12/00

91%

PLAY
ZONE 12



SMACK! 2 DOWN

■ KNOW YOUR ROLE ■

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



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

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

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

THQ
WWW.THQ.DE



	TITEL	Hersteller	Entwickler	Spieler	Preis	Test	Rating
RENNSPIEL	 Supercross Circuit + authentische Motorgeräusche - sehr umfangreich - packender Karriere-Modus	989 Studios	Idol Minds	1-2	99.-DM	play 01/00	★★★
	 Test Drive 6 + verbessertes Fahrverhalten - gute Steuerung	Infogrames	Pitbull Syndicate	1-2	99.-DM	play 01/00	★★★
	 TOCA World Touring Cars + authentische Motorengeräusche - viele anspruchsvolle Strecken - entschärftes Fahrverhalten	Codemasters	Codemasters	1-4	99.-DM	play 08/00	★★★★★
RENNSPIEL	 Vigilante 8: Zweite Herausforderung + riesige Areale - „groovy“ Sound - viele versteckte Charaktere	Activision	Luxoflux	1-2	99.-DM	play 01/00	★★★★★
	 wip3out + „alte“ wipEout 2097 Strecken - technisch einwandfrei	SCEE	Psygnosis Studio Leeds	1-2	59.-DM	play 07/00	★★★
	 Boxchampions 2001 + hoher Simulationsanspruch - umfangreicher Karriere-Modus	Electronic Arts	EA Sports	1-2	89.-DM	play 12/00	★★★★★
SPORTSPIEL	 Brunswick Circuit Pro Bowling 2 + Player-Editor - Verbessertes Handling	THQ	Adrenalin Entertainment	1-8	99.-DM	play 04/00	★★
	 Bundesliga Stars 2001 + Mehrspieler-Aspekt - DFB-Lizenz	Electronic Arts	Climax Studios	1-4	89.-DM	play 09/00	★
	 Dave Mirra Freestyle BMX + guter Soundtrack - umfangreiches Trickrepertoire	Acclaim Entertainment	Z-Axis	1-2	89.-DM	play 10/00	★★★
SPORTSPIEL	 DSF All Star Tennis 2000 + Vier-Spieler-Modus	Ubi Soft	Aqua Pacific	1-4	59.-DM	play 10/00	★
	 DSF Surf Riders + erstes Surf-Game auf der PlayStation	Ubi Soft	Sunsoft/ Acat	1	59.-DM	play 10/00	★★★
	 Grind Session + einige Innovationen - guter Soundtrack - großes Trickrepertoire	SCEE	Shaba Games	1-6	99.-DM	play 08/00	★★★
SPORTSPIEL	 ECW Anarchy Rulz + über 25 Spielmodi	Acclaim Entertainment	Acclaim Studios Salt Lake City	1-4	89.-DM	play 10/00	★
	 Everybody's Golf 2 + geniales Handling - Langzeitmotivation	SCEE	Clap Handz Limited	1-4	59.-DM	play 06/00	★★★★★
	 Fußball Live 2 + viele Spielmodi - unkompliziertes Gameplay	SCEE	Sony Studio Soho	1-2	89.-DM	play 11/00	★★★★★
SPORTSPIEL	 FIFA 2001 + über 350 Mannschaften - ausgewogenes Gameplay - schicke Stadien	Electronic Arts	EA Sports	1-4	89.-DM	play 12/00	★★★
	 International Superstar Soccer 2000 + rasantes, action-orientiertes Gameplay - zwei neue Spielmodi - sauber programmiert	Konami of Europe	KCEO	1-4	89.-DM	play 12/00	★★★★★
	 International Track & Field 2 + gute Animationen - gelungene Atmosphäre	Konami of Europe	KCET	1-4	99.-DM	play 02/00	★★★★★
	 ISS Pro Evolution + hoher Realismusgrad - viele Spielmodi	Konami of Europe	KCET	1-4	109.-DM	play 02/00	★★★★★

TITEL

Hersteller

Entwickler

Spieler

Preis

Test

Rating

MTV Sports: Pure Ride

THQ

Radical Entertainment

1-2

99.-DM

play 11/00

★★★★

- + Track-Editor
- fünf reale Fahrer

- eigenwilliges Steuerungskonzept
- instabile Framerate
- miese Animationen

Zwar wurde Pure Ride gegenüber dem Vorgänger gehörig aufgemotzt, doch die Führungsposition kann immer noch Cool Boarders 4 für sich behaupten.

MTV Sports: Skateboarding

THQ

Darkblack

1-2

99.-DM

play 10/00

★

- + viele Locations
- genialer Soundtrack

- träge Steuerung
- technisch abgrundtief schlecht

Die schlechteste Skateboard-Simulation überhaupt. Selbst Street Skater Teil 1 war unterhaltsamer wie dieses grauvoll zu steuernde Spiel.

NBA In The Zone 2000

Konami of Europe

KCEJ

1-8

99.-DM

play 05/00

★★

- + Übungsmodus
- Dunk-Contest

- träge Steuerung
- niedrige Spielgeschwindigkeit
- spärliche Animationen

Zusammenfassend liefert das 2000er Update eine bescheidene Vorstellung ab, welche im direkten Vergleich mit EAs NBA Live 2000 eindeutig den kürzeren zieht.

NBA Live 2001

Electronic Arts

EA Sports/ NuFX

1-8

89.-DM

play 12/00

★★★★★

- + technisch herausragend
- hohe Gegner-KI
- umfassende Spielmodi und Optionen

- lieblose Zuschauertribünen

Bahnbrechende Neuerungen sollte man in der mittlerweile siebten Edition dieser Serie nicht erwarten. Dennoch sowohl technisch wie auch spielerisch top!

NBA Showtime: NBA on NBC

Midway

Midway

1-4

99.-DM

play 04/00

★★

- + arcade-lastiges Gameplay
- akrobatische Show-Einlagen
- Spieler-Editor

- lieblose Hintergrundkulissen
- kantige Spieler

Die traditionellen Regeln des Basketball wurden bei NBA Showtime weit in den Hintergrund gerückt. Die Betonung liegt hier auf spektakulärer Action - leider nur in mittelmäßiger Qualität.

NFL Blitz 2000

Midway

Midway

1-2

99.-DM

play 02/00

★★★★★

- + einfache Bedienung

- klobige Spieler

„Plug and Play“ - diese Bezeichnung passt bei diesem Game vortrefflich. Das ansonsten stressige Herumtaktieren der Mannschaften entfällt nahezu ganz. Action ist angesagt!

NHL 2001

Electronic Arts

EA Sports

1-8

89.-DM

play 11/00

★★★★

- + flüssige Grafik-Engine
- anspruchsvolles Gameplay

- wenig Neues
- deutscher Kommentator

Grafik, Sound und Gameplay können auch in dieser Saison vollends überzeugen. Das Spiel ist jedoch immer noch dasselbe. Mehr ist kaum noch rauszuholen.

NHL Blades of Steel 2000

Konami of Europe

KCEJ

1-8

109.-DM

play 05/00

★

- + 30 Original-Teams
- übersichtliche Kameraeinstellungen

- grobschlächtige Optik
- ungenaue Steuerung
- träge Spielgeschwindigkeit

Bei der Flut an Eishockey-Spielen gehen die 2000er Blades of Steel gnadenlos unter. Die Glanzzeiten der Serie sind endgültig vorbei.

NHL Face Off 2000

989 Studios

989 Studios/ SolWorks

1-8

89.-DM

play 02/00

★★★★

- + einstellbare Spielgeschwindigkeit
- technisch up-to-date

- KI nicht ganz ausgereift
- Lieblose Präsentation

NHL Face Off 2000 vermittelt Eishockey-Atmosphäre pur. Technisch ist aus der Konsole nicht mehr viel rauszuholen, doch die Gegner-KI lässt arg zu wünschen übrig.

NHL Rock The Rink

Electronic Arts

EA Sports

1-2

99.-DM

play 06/00

★★★★

- + schnelles, actiongeladenes Sportspiel
- simpel gestrickt, dennoch anspruchsvoll
- guter Soundtrack

- nur eine Kameraeinstellung

Eine erfrischende Mischung aus klassischem Eishockey und action-orientiertem Arcade-Geboze. Trotzdem auch für anspruchsvollere Spieler eine Anschaffung wert.

Ronaldo V-Football

Infogrames

Power & Magic

1-2

99.-DM

play 06/00

★★

- + einfaches Handling
- nette Soundkulisse

- mangelhafte KI
- albackene Grafik

Ein Topkicker wie Ronaldo als werbetätiges Aushängeschild macht noch längst keine gute Fußball-Simulation aus. Zu simpel für anspruchsvolle Spieler!

Speedball 2100

Empire Interactive

Bitmap Brothers

1-2

89.-DM

play 11/00

★★

- + Amiga-Klassiker neu aufgelegt

- keine entscheidenden Neuerungen oder Verbesserungen

Fans des alten Speedball werden trotz der schlichten Optik ihre helle Freude haben. Alle anderen Spieler sollten beim Kauf Vorsicht walten lassen.

Street Sk8er 2

Electronic Arts

Micro Cabin

1-4

99.-DM

play 05/00

★★

- + actiongeladenes Intro
- stimmiger Soundtrack
- Create-a-Park Modus

- miese Kameraführung
- gnadenlos unrealistisch
- merkwürdiges Tricksystem

Zwar wurde das Sequel in punkto Grafik, Umfang und Steuerung immens aufgemotzt, doch im direkten Vergleich mit Grind Session oder gar THPS 2 schneidet es um Welten schlechter ab.

Sydney 2000

Eidos Interactive

ATD

1-4

99.-DM

play 10/00

★★

- + zahlreiche Modi
- Olympia-Lizenz

- albackene Grafik
- langweilige Präsentation

Eidos muss sich mit der Bronze-Medaille zufrieden geben. Die beiden Konkurrenztitel aus der Track&Field-Serie wirken allen Belangen ausgereifter.

Thrasher: Skate & Destroy

Take 2 Interactive

Z-Axis

1-2

99.-DM

play 01/00

★★★★

- + sehr realistisch
- abwechslungsreiche Locations
- guter Soundtrack

- sterile Optik
- keine echten Fahrer
- umständliche Steuerung

Im direkten Vergleich zu THPS legte man bei Z-Axis mehr gesteigerten Wert auf Realismus, doch Steuerung und Tricksystem sind beinahe etwas zu kompliziert ausgefallen.

Tiger Woods - PGA Tours 2000

Electronic Arts

EA Sports

1-4

99.-DM

play 06/00

★★

- + hoher Realismusgrad
- zahlreiche Modi

- fader Aufguss
- extremes Ruckeln

Vorsicht! Dies ist nicht wirklich ein neuer Teil aus der Tiger Woods Reihe, sondern vielmehr ein unverbesserter Abklatsch von Cyber Tiger Golf.

Tony Hawk's Pro Skater 2

Activision

Neversoft Entertainment

1-8

89.-DM

play 09/00

★★★★★

- + erweitertes Tricksystem
- Park- und Skater-Editor
- brutal umfangreich

- sichtbarer Grafikaufbau

Schöner, größer, besser - THPS 2 setzt dem wegbereitenden Vorgänger in jedem Punkt noch eins drauf und katapultiert die Maßlatte in unerreichbare Höhen.

Triple Play 2001

US-Import

Electronic Arts

EA Sports

1-2

129.-DM

play 05/00

★★★

- + ansprechende akustische Atmosphäre
- einfaches Handling

- plumpe Stadien
- abgehackte Spieleranimationen

Der Nachfolger besticht durch übersichtliche Menüs sowie eine erstklassige Steuerung. Allerdings wirkt der Titel aufgrund der grafischen Mängel leicht überhastet.

UEFA Champions League Saison 99/00

Eidos Interactive

Silicon Dreams

1-8

99.-DM

play 04/00

★★★

- + einsteigerfreundlich
- direkte Steuerung

- für Fortgeschrittene und Profis zu simpel
- albackene Grafik

Eidos' Rasenschach spielt sich schnell und vor allem ohne große Eingewöhnungszeit und eignet sich daher bestens für virtuelle Erstkicker.



SPORTSPIEL

LIGHTGUN SHOOTER

ADVENTURE / ACTION-ADVENTURE

ADVENTURE / ACTION-ADVENTURE

TITEL

Hersteller

Entwickler

Spieler

Preis

Test

Rating

UEFA Euro 2000

Electronic Arts

EA Sports

1-8

99.-DM

play 06/00

★★★★★

- + verbesserte Grafik
- höhere KI im Gegensatz zum Vorgänger

- instabile Framerate
- ständig wiederkehrende Kommentare

Das exquisite Gameplay, der atmosphärische Sound und die verbesserte grafische Präsentation stehen als Garant für einen überdurchschnittlichen Titel.

WCW Backstage Assault

EA Sports

Kodiak Interactive

1-2

89.-DM

play 12/00

★

- + reizvolle Spielidee

- nur zwei Spielmodi
- miese Präsentation
- plumpe Animationen und Charaktere

Bei WCW Backstage Assault weiß man nicht, ob man lachen oder weinen soll. Eine tolle Idee wurde absolut dilettantisch umgesetzt, Bloß nicht kaufen!

World Championship Snooker

Codemasters

Codemasters

1-16

99.-DM

play 05/00

★★★

- + reale Snooker-Legenden
- hilfreiches Zielsystem
- verschiedene Locations

- wenig Spielmodi
- kantige Charaktere
- fehlender Tutorial-Modus

Ansprechende Umsetzung der komplizierten Billard-Variante, die aufgrund mangelnder Wahlmöglichkeiten allen Snooker-Fans ans Herz zu legen ist.

WWF SmackDown! 2: Know Your Role

THQ

Yukes/Jakks Interactive

1-4

89.-DM

play 12/00

★★★★★

- + unzählige Match-Variationen
- flüssige Animationsphasen

- fehlende Kommentatoren
- lange Ladezeiten

Das Sequel kann in nahezu jeder Hinsicht vollends überzeugen. Den Konkurrenzprodukten ist man dabei um Längen voraus. Das Ende der technischen Möglichkeiten wurde erreicht.

Ghoul Panic

Namco

Eighting/Raizing

1-8

99.-DM

play 04/00

★★★

- + als Party-Game optimal
- längerfristig motivierend

- schwacher Sound

Wegen einer geringen Anzahl an Alternativen beinahe schon ein Must-Have für alle G-con-Besitzer. 3D-Optik und verschiedene Spielmodi motivieren längerfristig.

Rescue Shot

Namco

Namco

1-2

59.-DM

play 06/00

★★★

- + teilweise innovativ

- eigenwilliger Grafikstil
- schnell durchgespielt
- zu wenig Spielmodi

Einige recht gute Ansätze bringen frischen Wind in das eingefahrene Genre, doch auch ungeübte Pistolenschwinger haben dieses Abenteuer an einem Nachmittag komplett überstanden.

Resident Evil: Gun Survivor

Capcom

Capcom

1

99.-DM

play 03/00

★★

- + nicht-lineares Spieldesign

- keine Zwischenspeichermöglichkeit
- pixelige Grafik
- mittelpflichtiger Sound

Eigenwilliger Shooter, bei dem man die Spielfigur aus der Ego-Perspektive mittels Pistole durch die Level steuert. Qualitativ weit hinter den bisherigen „Resi“-Produkten.

Mighty Hits Special

JVC

Altron

1-2

99.-DM

play 02/00

★★

- + G-con Unterstützung
- viele verschiedene Level

- altbackene Grafik
- mäßige Präsentation

Spielerisch und grafisch unterdurchschnittlicher Point Blank-Klon, der nur hartgesottenen Konsolen-Pistoleros anzuraten ist.

Alundra 2

Activision

Matrix Software

99.-DM

play 05/00

★★★

- + knifflige Rätsel
- japanophiler Humor

- wenig Abwechslung
- gewöhnungsbedürftige Steuerung
- träger Verlauf der Story

Der Sprung in die dritte Dimension ist zwar geglückt, doch weder spielerisch noch in punkto Charme kommt der Nachfolger an die Klasse des Originals heran.

Aztec

Cryo Interactive

Cryo Interactive

1

80.-DM

play 09/00

★

- + - enthaltene Enzyklopädie

- miserable technische Inszenierung
- langweilig bis zum Unfallen

Ebenfalls eines der schlechtesten Spiele aller Zeiten. Wirklich spannend sind hier nur die Abenteuer, die ihr im Traum erlebt, weil ihr beim Spielen eingeschlafen seid.

Chicken Run

Eidos Interactive

Blitz Games

1

89.-DM

play 12/00

★★★

- + innovatives Gameplay
- amüsante Story
- unendliche Continues

- schlechte Kameraführung
- zu wenig Speichermöglichkeiten

Eine amüsante Mischung aus Adventure und 3D Jump'n Run, die mit etlichen Filmsequenzen aus dem aktuellen Kinofilm aufgepeppt wurde. Für Knetmasse-Fetischisten.

Cold Blood

SCEE

Revolution Software

1

99.-DM

play 07/00

★★★★★

- + aufwendig in Szene gesetzt
- packende Hintergrundgeschichte
- anspruchsvolle Puzzles

- indirekte Steuerung
- quälende Ladezeiten

Auch wenn Revolution Software ihr neuestes Werk als 3D-Action-Adventure propagierte, so stehen die Adventure-Elemente eindeutig im Vordergrund des Geschehens.

Countdown Vampires

Bandai

Free Cloud

1

129.-DM

play 10/00

★★★

- + interessante Story
- fairer Schwierigkeitsgrad

- hinkt technisch hinterher
- streckenweise recht eintönig

Bandais zwei CDs umfassender Horror-Trip bringt wenig Neues und bedient sich eher aus bereits erschienenen Titeln der Spitzenklasse.

Crusaders of Might and Magic

3DO Europe

3DO

1

99.-DM

play 04/00

★★

- + klassische Fantasy-Welt
- abwechslungsreiches Gameplay

- katastrophale Soundkulisse
- träge Steuerung

Eigentlich bietet dieser Mix aus Action-Adventure und RPG ganz gute Ansätze, doch die miserablen Synchronstimmen ziehen das Spiel komplett ins Lächerliche. Schade drum!

Danger Girl

Dynatex

n-Space

1

79.-DM

play 10/00

★★★★

- + packende Storyline
- abwechslungsreiches Leveldesign
- Sexy Protagonisten

- zu langsame Zielsuch-Funktion
- teils unfairer Schwierigkeitsgrad
- zu niedrige Framerate

Eine gelungene Mischung aus Action, Spannung und Unterhaltung im Stile von Syphon Filter und Tomorrow Never Dies. Nette Comic-Umsetzung!

Dino Crisis 2

Capcom

Capcom

1

89.-DM

play 11/00

★★★★★

- + grandioses Spielprinzip
- atemberaubende Grafik
- hohe Dino-KI

- Spieldauer zu kurz
- etwas zu klein geratene Areale

Dino Crisis 2 ist ein Pflichtkauf! Capcoms Survival-Horror-Guru hat sich wieder einmal selbst übertraffen. Mit Abstand das beste Spiel des Genres. Leider etwas kurz.

Disneys Dinosaurier

Ubi Soft

Sandbox Studios

1

59.-DM

play 12/00

★

- + drei Charaktere

- schlechte Hintergründe
- magere Animationen
- nervige Sprachsamples

So gut das kommende Leinwand-Spektakel auch werden mag, das Spiel zum Film setzt euch gnadenlos in Langeweile.

Fear Effect

Eidos Interactive

Kronos Digital Entertainment

1

99.-DM

play 04/00

★★★★★

- + spannende Storyline
- abwechslungsreiche Welten
- atmosphärischer Sound

- extrem lange Ladezeiten
- träge Steuerung
- unsaubere FMV-Loops

Für Freunde anspruchsvoller Rätselkost und erbitterter Kämpfe ist Fear Effect eine wahre Offenbarung. Vier CDs halten längerfristig bei Laune, der Schwierigkeitsgrad jedoch schreckt ab.

Fighting Force 2

Eidos Interactive

Core Design

1

99.-DM

play 01/00

★★

- + verschiedene Waffen
- durchdachte Steuerung

- karge Soundkulisse
- monotones Gameplay
- hoher Schwierigkeitsgrad

Schlechter Nachfolger des ersten Teils, der mit langen Laufstrecken, witzlosen Rätselaufgaben und spannungsloser Story kaum zu unterhalten weiß.

TITEL

Hersteller

Entwickler

Spieler

Preis

Test

Rating

Galerians

Crave Entertainment

Ascii/ Polygon Magic

1

99.- DM

play 05/00

★★★★

- + cineastische Story
- atmosphärische Soundkulisse

- bewährtes Rätselschema
- keine sonderlichen Innovationen

Trotz des großen Umfangs auf 3 CDs und insgesamt vier verschiedenen Schauplätzen stellt Galerians für versierte Zocker keine allzu große Herausforderung dar.

Gauntlet Legends

Midway Home Entertainment Midway

1-2

99.-DM

play 05/00

★

- + bis auf den Soundtrack eigentlich gar nichts

- bis auf den Soundtrack eigentlich alles

Gauntlet Legends ist mit Abstand der schlechteste Titel der legendären Abenteuer-Saga - ein Produkt, das die Welt der Videospiele auf keinen Fall bereichert bzw. braucht.

Lego Rock Raiders

Lego Media

Data Design Interactive

1

99.-DM

play 02/00

★

- + Zwei-Spieler-Modus
- Verschiedene Fahrzeuge

- technisch miserabel umgesetzt
- keine Speicherfunktion
- ellenlange Ladezeiten

Lego Rock Raiders weiß in fast allen Punkten ebenso wenig zu überzeugen wie die fade Raserei der Lego Racers. Nur für absolute Lego-Fans empfehlenswert!

MediEvil 2

SCEE

SCEE Studios Cambridge

1

99.-DM

play 04/00

★★★★★

- + atmosphärisches Ambiente
- gelungenes Charakter- und Leveldesign
- gute Steuerung

- kaum Innovationen
- mitunter unpassende Kameraschwenks

MediEvil 2 erinnert an ein bonbonfarbenes, kindgerechtes Schauernmärchen aus der Feder von Tim Burton. Trotz fehlender Neuerungen überaus unterhaltsam.

Nightmare Creatures II

Konami of Europe

Kalisto Entertainment

1

99.-DM

play 05/00

★★★★★

- + technisch fast perfekt
- grandioses Horror-Ambiente
- hohe Gegner-KI

- zu hoher Schwierigkeitsgrad
- nichts für schwache Nerven oder empfindliche Mägen

Mit Ausnahme des extrem harten Schwierigkeitsgrades und der leicht trägen Steuerung gibt es an diesem Horror-Adventure eigentlich nichts auszusetzen. Sehr „rot“!

Overblood 2

Evolution Entertainment Riverhillsoft

1

99.-DM

play 03/00

★★

- + grandiose Story

- trüges Gameplay
- mager optische Inszenierung
- breite Schwarzbalken am Bildschirm

Eine oft wiederkehrende Tragödie: Fesselnde Geschichte verpackt in einer unmöglichen Grafik, garniert mit einschläfernden Dialogen und tragem Spielverlauf.

Parasite Eve II

Square Europe

Squaresoft

1

99.-DM

play 08/00

★★★★★

- + sehr schöne Grafik
- spannende Story
- großer Umfang

- verändertes Kampfsystem
- lange Laufwege
- deftiger Schwierigkeitsgrad

Fans des ersten Teils werden aufgrund des veränderten, Massenmarkt tauglichen Kampfsystems anfangs ihre Schwierigkeiten haben. Dennoch Survival-Horror der Extraklasse!

Resident Evil 3 - Nemesis dt. Version

Eidos Interactive

Capcom

1

99.-DM

play 02/00

★★★★★

- + gelungene Überraschungsmomente
- Gänsehaut-Garantie
- mehr Denkspiele

- stressiger Widersacher (Nemesis)
- lumpige Anti-Gore-Lösung

Der jüngste PlayStation-Teil der Serie lebt von der immens dichten Atmosphäre, den urplötzlichen Überraschungsmomenten und der dramatischen Geschichte.

Spider-Man

Activision

Neversoft

1

89.- DM

play 10/00

★★★★★

- + atmosphärisches Ambiente
- schöne FMV-Sequenzen
- umfangreich

- Indifferenzen in der Kameraführung
- Gameplay auf Dauer zu monoton
- Hintergrundmusik wiederholt sich

Spider-Man erbringt wieder einmal den Beweis, dass man mit viel Mühe und Sorgfalt noch einiges aus der PlayStation herausholen kann. Comic-Atmosphäre pur!

Syphon Filter 2

SCEE

989 Studios/ Eidetic

1-2

99.- DM

play 04/00

★★★★★

- + cineastische Story
- technisch sauber inszeniert
- spannender Zwei-Spieler-Modus

- nerviges „Try & Error“-Prinzip

Eine gelungene Fortsetzung, die in punkto Story direkt an das Original anknüpft. Es ist also durchaus ratsam, vorher den ersten Teil anzugehen.

Tail Concerto

JP-Import

Atlus

Bandai

1

109.- DM

play 01/00

★★★

- + hoher Spaßfaktor
- leicht zugängliche Steuerung
- schöne Zwischensequenzen

- unübersichtliche Kameraführung
- schlechte Sprachsamples

Insgesamt ein durchaus gelungenes und kinderfreundliches Anime-Spiel, das sowohl Adventure-Elemente wie auch Jump'n Run-Features zu bieten hat.

Tenchu 2 - Birth Of The Stealth Assassins

Activision

Acquire/ SMEJ

1

89.- DM

play 09/00

★★★★★

- + ausgebuffte Gegner
- abwechslungsreiches Leveldesign
- Level-Editor

- schlechte Kameraführung
- eingeschränkte Weitsicht
- träge Steuerung

Nicht nur Anhänger des Ninja-Kults kommen auf ihre Kosten. Die Mischung aus Action und Taktik sorgt für spannungsgeladene Stunden.

Tomb Raider IV - The Last Revelation

Eidos Interactive

Core Design

1

99.-DM

play 01/00

★★★★★

- + verbesserte Grafik
- angepaßter Schwierigkeitsgrad
- spannende Story

- keine großartigen Neuerungen
- Mängel des Vorgängers nur geringfügig verbessert

Optisch aufgepeppt und dank verbesserter Speicherfunktion macht Lara eine nochmals bessere Figur. Grundlegende Neuerungen gibt es jedoch nicht.

Tomb Raider - Die Chronik

Eidos Interactive

Core Design

1

89.-DM

play 12/00

★★★★★

- + umfassendes Aktionsrepertoire
- hohe Puzzle-Dichte
- sehr ausgewogenes Gameplay

- Grafik-Engine von anno 1996
- Kameraführung nicht optimal
- Polygonfehler

Neue Locations, neue Outfits, neue Moves, alte Grafik-Engine - mehr sollte man vom nunmehr fünften Teil rund um die gut gebaute Archäologin nicht erwarten.

Tombi! 2

SCEE

Whoopee Camp

1

99.-DM

play 03/00

★★★★★

- + gelungener Genre-Mix
- abwechslungsreiches Gameplay
- hochwertige Optik

- lange Laufwege

Mit Tombi! 2 präsentierten uns Whoopee Camp einen hervorragenden Genre-Cocktail für Jung und Alt, der sich insgesamt auf sehr hohem Niveau bewegt!

Toonenstein - Geisterstunde

Swing! Entertainment Terraglyph

1

89.- DM

play 11/00

★

- + netter Comic-Stil

- absolut anspruchsloses Spielkonzept

Aus diesem interaktiven Erlebnis wird binnen weniger Minuten ein armseliges Trauerspiel. Das dürftige Gameplay fordert nicht mal die Kids im Vorschulalter.

Ubik

Cryo Interactive

Cryo Interactive

1

99.-DM

play 08/00

★

- + absolut gar nichts

- so ziemlich alles

Der französische Publisher Cryo Interactive hat ja schon so manchen Titel herausgebracht, der einem das Redakteursleben zu Hölle machte, aber dieses Produkt stellt alles in den Schatten!

Urban Chaos

Eidos Interactive

Eidos Interactive

1

99.-DM

play 04/00

★★★

- + hoher Realismusgrad
- zahlreiche Modi

- fader Aufguss
- extremes Ruckeln

An sich hätte Urban Chaos durchaus das Potential für einen Spitzentitel, doch leider überschatten die technischen Defizite das durchdachte Konzept.

Vampire Hunter D

Virgin Interactive

JVC

1

99.- DM

play 05/00

★★

- + atmosphärische Anime-Umsetzung

- unausgereifte Steuerung
- schwache technische Präsentation

Sowohl thematisch als auch spielerisch eine Mischung aus Resident Evil Teil 1 und Soul Reaver, deren Schwächen vor allem in der Steuerung liegen. Anime-Fans testen an!

WIRTSCHAFTSSIMULATION

TAUCH EIN!



TECHNOMAGE™

DIE RÜCKKEHR DER EWIGKEIT

Action, Adventure, Rollenspiel und vieles mehr.
Erlebe alles in einem Spiel.



Distributed by



www.de.infogrames.com

www.technomage.de

Ab Januar
im Handel

Ab sofort
im Handel



www.sunflowers.de

WIRTSCHAFTS-SIMULATIONEN

DENKSPIEL / GESCHICKLICHKEIT

EXOTEN

EXOTEN

TITEL	Hersteller	Entwickler	Spieler	Preis	Test	Rating
 Railroad Tycoon II	Take 2 Interactive	PopTop Entertainment	1	99.- DM	play 02/00	★★★
+ für Einsteiger bis Profis - einfaches Handling	- nüchtern gestaltete Spielwelten	Eine grundsätzliche Wirtschaftssimulation für Jedermann! Leider hätte man bei der grafischen Gestaltung liebevoller vorgehen können.				
 Theme Park World	Electronic Arts	Bullfrog Productions Ltd.	1	99.- DM	play 04/00	★★★★
+ kurze Ladezeiten - kunterbunte Welten - einfaches Handling	- nerviger Rutgeber - keine Zoom-Funktion - langweiliger Sound	Die verschiedenen Parks sowie die ausgefallenen Fahrgeschäfte machen aus Theme Park in Verbindung mit dem intuitiven Handling World ein virtuelles Oktoberfest.				
 Breakout	Hasbro Interactive	Supersonic	1-4	29.- DM	play 11/00	★★★
+ abwechslungsreiche Level - genial einfaches Spielprinzip - Vier-Spieler-Modus	- grafisch nur mittelmäßig	Alter Klassiker neu aufgelegt! Breakout fasziniert mit variationsreichen Levels und einem wählbaren Schwierigkeitsgrad.				
 Crash Bash	SCEE	Eurocom	1-4	59.- DM	play 12/00	★★★★★
+ regulierbarer Schwierigkeitsgrad - abwechslungsreiche Level - Vier-Spieler-Modus	- namenlose Charaktere	Achtung Suchtgefahr! Einmal mit diesem Party-Game in Berührung gekommen, fällt einem das Weglegen des Controllers extrem schwer. Simpel, aber enorm unterhaltsam!				
 Evo's Space Adventure	Take 2 Interactive	RuneCraft	1	29.- DM	play 08/00	★
+ niedriger Preis	- schludrige Grafik - schlechtes Handling	Eine der schlechtesten Portierungen von einem anderen System, die es je gegeben hat. Auch hier lautet das Motto: Finger weg!				
 Incredible Crisis	Virgin Interactive	Titus	1	60.- DM	play 11/00	★★★
+ abgefahrter Genre-Mix - typisch japanisch chaotisch - viele witzige Minispiele	- Sound und Grafik lassen zu wünschen übrig	DAS Party-Game für Solospieler. Incredible Crisis verspricht haufenweise Witz und Charme und wartet mit abwechslungsreichen Levels auf.				
 Magical Drop 3	Swing! Entertainment	Data East	1-2	59.- DM	play 11/00	★★
+ anspruchsvoll - Suchtpotential	- schlichte Grafik - monotoner Sound	Eine Mixtur aus Bust-A-Move und Tetris, die nur für Puzzle-Freaks zu empfehlen ist. Wirkliche Neuerungen findet man hierbei jedoch nicht.				
 MoHo	Take 2 Interactive	Last Toys	1-2	59.- DM	play 08/00	★★
+ 71 Level - einige der Spielmodi sind gelungen	- manche Spielmodi können nicht überzeugen	Statt sich auf den eigentlichen Spießbratenlauf zu konzentrieren, bauten die Entwickler zu viele Abwandlungen des eigentlichen Spielprinzips ein. Zu verwirrend!				
 Mr. Driller	Namco HomeTek	Namco	1	59.- DM	play 09/00	★★★★★
+ erfrischend neues Knobelkonzept	- kein Zwei-Spieler-Modus	Ein entfernter Tetris-Verwandter, der mit neuen Features und mehreren Spielmodi aufwartet. Technisch zweckmäßig inszeniert, aber mit hoher Suchtgefahr behaftet.				
 Ms. Pac-Man: Maze Madness	Namco	Namco	1-2	89.- DM	play 12/00	★★★
+ Zwei-Spieler-Modus - Classic-Mode	- altbackenes Spielprinzip	Ms. Pac-Man ist zwar nicht unbedingt ein Spiel, auf das die Zockerwelt gewartet hat, doch der Klassiker ist aufgrund einiger Neuerungen immer noch spielsenswert.				
 South Park: Chef's Luv Shack	Acclaim Entertainment	Acclaim Studios Austin	1-4	99.- DM	play 01/00	★
+ 4-Spieler-Modus - witzige Ideen	- keine deutsche Lokalisierung - lange Ladezeiten	Anhänger der Cartoon-Serie, die der englischen Sprache nicht mächtig sind, werden bei diesem Ratespiel ihre Probleme haben. Nur für absolute Freaks.				
 Arcade Party Pack	Midway Home Entertainment	Digital Eclipse	1-2	99.- DM	play 01/00	★★
+ gelungene Auswahl an Klassikern - Interviews mit den Entwicklern	- nur fünf Spiele	Trotz ihres beträchtlichen Alters wissen diese fünf Klassiker noch immer zu unterhalten. Die Ausstattung ist mit fünf Titeln allerdings etwas dürftig ausgefallen.				
 Barbie Race & Ride	SCEE	Mattel Media	1	50.- DM	play 02/00	★
+ Reiter-Perspektive - Puzzles und Hindernissenrennen - Schminkset inklusive	- ruckelnde Grafik - lange Ladezeiten	Alles in allem bietet dieses eigenwillige Game unkomplizierten Spielspaß für Kinder im Vorschulalter. Trotzdem hätte man sich technisch wesentlich mehr Mühe geben können.				
 BeatMania	Konami of Europe	Konami Japan	1-2	149.- DM	play 04/00	★★★★★
+ allerhöchste Suchtgefahr - ein Ohrwurm jagt den nächsten - stetig ansteigender Schwierigkeitsgrad	- musikalisches Rhythmusgefühl vonnöten - grafisch bescheiden	Wer sich auch nur ansatzweise für elektronische Beats begeistern kann, kommt um diese DJ-Simulation nicht herum. Wird mit speziellem Controller ausgeliefert.				
 Catan: Die erste Insel	Ravensburger Interactive	Similis Software	1-4	49.- DM	play 07/00	★★★★★
+ authentische Umsetzung - inklusive aller Erweiterungen - gutes Benutzer-Interface	- nur für Catan-Freaks	Neben der übersichtlichen grafischen Gestaltung besticht Catan vor allem durch die hohe Gegner-KI, die auch erfahrene Siedler regelmäßig in die Schranken verweist.				
 Dschungelbuch Groove Party	SCEE	Disney Interactive Studios	1-2	149.- DM	play 11/00	★★★
+ altbekannte Lieder aus dem Film - wird mit Tanzmatte ausgeliefert	- viel Geld für wenig Spiel	Unterhaltsames Tanzspiel für jüngere PlayStation-Zocker! In den höheren Schwierigkeitsgraden bestens zum Abnehmen geeignet.				
 Fisherman's Bait 2 - Big Ol' Bass	Konami of Europe	KCEN	1-2	99.- DM	play 05/00	★★
+ Anfänger-Modus	- simple 2D-Hintergründe - langweiliges Spieldesign	Durch das fehlende Flair geht die Spieltiefe auch im Nachfolger komplett verloren - das Gameplay ist flach wie die sprichwörtliche Flunder.				
 Pro Pinball - Fantastic Journey	Empire Interactive	Cunning Developments	1-4	109.- DM	play 01/00	★★★
+ Hires-Grafik - perfekter Kugellauf - übersichtliches Tischlayout	- mittelpträgliche Hintergrundmusik	Für Sammler unentbehrlich, ansonsten nicht ganz so unterhaltsam wie die beiden Vorgänger Timeshock und Big Race USA. Dennoch perfekt umgesetzt!				
 Vib Ribbon	SCEE	NanaOn-Sha	1	29.- DM	play 08/00	★★★★★
+ grooviger Soundtrack - günstiger Preis - tolles Party-Game	- von Grafik kann man hier eigentlich nicht sprechen	In jeder Hinsicht ein Ausnahmestück! Mittels eigener Musik-CDs kreiert ihr eure eigenen Jump'n Run Levels. Die Beats formen den Parcours.				

PLAYSTATION2

PLAYSTATION2

PLAYSTATION2

TITEL

Hersteller

Entwickler

Spieler

Preis

Test

Rating

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Konami of Europe

Midway

1-8

119.- DM

play 12/00

★★★★★

- + große Kämpferriege
- rundum verbessert
- 50/60 Hertz-Option

- keine neuen Spielmodi
- geringe Langzeitmotivation

Trotz der aberwitzigen Charaktere, der übertriebenen Schlaggeräusche und der teilweise recht eigenwilligen Angriffsmethoden ist dieser Titel unterhaltsamer als so mancher ernst gemeinter Genre-Kollege.

Tekken Tag Tournament

SCEE

Namco

1-4

119.- DM

play 11/00

★★★★★

- + überragende Optik
- schnelle Ladezeiten
- massig Charaktere und Spielmodi

- keine 60 Hz-Option
- Soundtrack ist etwas träge

Das beste Tekken, das es jemals gab! In Sachen Spielmechanik gibt es allerdings keine Neuerungen, diese beschränken sich auf die technische Inszenierung.

Gradius III & IV

Konami of Europe

Konami of Japan

1-2

119.- DM

play 11/00

★★★★★

- + zwei Klassiker

- wäre auch auf einem Gameboy realisierbar gewesen

In Anbetracht der Hardware-Power ist es ein schlechter Witz, die Spielergemeinde mit solch altbackenen Titeln zu belästigen. Nur für absolute Nostalgiker!

Silent Scope

Konami of Europe

Konami of Japan

1

119.- DM

play 11/00

★★★★★

- + 1:1 Umsetzung des Automaten
- actiongeladenes Gameplay
- Maus-Unterstützung

- schnell durchgespielt
- keine Lightgun

Gelungene Automatenumsetzung ohne irgendwelche Änderungen. Auch ohne Gewehr gut spielbar. Scharfschützen-Action par excellence!

TimeSplitters

Eidos Interactive

Free Radical Design

1-4

119.- DM

play 12/00

★★★★★

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

- hoher Schwierigkeitsgrad
- unvorteilhaftes Zielsystem
- schwacher Story-Modus

Aufgrund des halbgaren Single-Player-Modus ist TimeSplitters nur in geselliger Runde unterhaltsam. Zudem wirkt der Titel insgesamt leicht überhastet.

Midnight Club: Street Racing

Take 2 Interactive

Rockstar Games

1-2

99.- DM

play 12/00

★★★★★

- + rasantes Gameplay
- unkompliziertes Handling
- riesige Städte

- magere Soundkulisse
- stellenweise monotone Texturen
- „nur“ zwei Städte

Einstiegen und Gas geben! Die hohe Spielgeschwindigkeit sowie die riesigen Städte mit ihrem authentischen Erscheinungsbild wissen zu begeistern.

Ridge Racer V

SCEE

Namco

1-2

129.- DM

play 11/00

★★★★★

- + sagenhaftes Handling
- traumhaft schöne Wagen
- „stylische“ Präsentation

- schlampige PAL-Anpassung
- dichte Nebelwand im Zwei-Spieler-Modus

Hätte man bei der PAL-Anpassung nicht derart geschludert, wäre ein Best of 2000-Prädikat locker drin gewesen. Trotzdem ein faszinierendes und spannendes Rennspiel.

Smuggler's Run

Take 2 Interactive

Angel Studios

1-2

99.-DM

play 11/00

★★★★★

- + simples Spielkonzept
- gigantische Fernsicht
- riesige Territorien

- magere Soundkulisse
- zu wenig Abwechslung

Smuggler's Run ist mit seiner kriminellen Thematik und der aufwendigen technischen Inszenierung auf jeden Fall ein besonderer Fall unter den PS2-Launchtiteln.

Wild Wild Racing

Ubi Soft

Rage Software

1-2

119.- DM

play 11/00

★★★★

- + gelungenes Handling
- abwechslungsreiche Spielmodi
- anspruchsvolles Streckendesign

- geringe Weitsicht
- emotionslose Hintergrundmusik

Ein spaßiger Off-Road-Racer ohne besondere Höhen und Tiefen. Das gelungene Handling begeistert, doch die Technik wird der PS2 nicht gerecht.

ESPN International Track & Field

Konami of Europe

KCEA

1-4

119.- DM

play 11/00

★★★★★

- + tolle Spielmodi
- innovative Verbesserungen

- Joypad nicht frei konfigurierbar
- mäßige Zuschauerkulisse

Wahnsinn, was Konami auf die Beine gestellt hat. Gegenüber der Japan-Version wurde die PAL-Fassung nochmals überarbeitet und verbessert. Es lebe der Sofa-Sport!

ESPN Winter X Games - Snowboarding

Konami of Europe

Konami of Japan

1-5

119.- DM

play 12/00

★★★★★

- + grafisch beeindruckend
- abwechslungsreiche Spielmodi
- viele Video-Ausschnitte

- umständliches Tricksystem
- niedrige Spielgeschwindigkeit
- hoher Schwierigkeitsgrad

Anders als das arcade-lastige SSX legt diese Simulation mehr Wert auf Realismus, was grafisch und tricktechnisch auch erreicht wurde. Nur bei der Geschwindigkeit hapert's noch.

FIFA 2001

Electronic Arts

EA Sports

1-8

119.- DM

play 12/00

★★★★★

- + grandiose Optik
- etwa 350 Mannschaften
- zahlreiche Ligen und Cups

- altbackenes Gameplay
- geringer taktischer Anspruch
- unrealistische Ball-Physik

Optisch aufwendig inszeniertes Fußballspiel mit fehlendem spielerischen Tiefgang. Dank des üppigen Umfangs langfristig motivierend.

Madden NFL 2001

Electronic Arts

EA Sports

1-4

119.- DM

play 12/00

★★★★★

- + lebensnahe Animationen
- leicht erlernbares Gameplay

- nüchterne Stadionkulisse
- unangenehmes Flimmern

EA Sports liefert mit Madden NFL 2001 ein hochkarätiges Produkt ab. Der letzte Funke will aufgrund der steril gestalteten Stadien jedoch nicht so recht überspringen.

NHL 2001

Electronic Arts

EA Sports

1-8

109.- DM

play 12/00

★★★★★

- + audiovisuell hervorragend
- leicht zugängliche Steuerung
- hohe KI

- Icon Passing und Icon Switching fehlen
- kein Karriere- und Challenge-Modus

NHL 2001 lässt die Träume der Spieler wahr werden, die bisher heimlich mit der entsprechenden PC-Fassung geliebäugelt haben. Was für eine Grafik!

SSX

Electronic Arts

EA Sports Big

1-2

119.- DM

play 12/00

★★★★★

- + atemberaubende Optik
- optimale Steuerung
- hohe Langzeitmotivation

- eigentlich nichts

SSX ist ohne Zweifel der Star in der ganzen Palette der PS2-Starttitel. Electronic Arts zeigt auf eindrucksvolle Art und Weise, was man aus der neuen Konsole herausholen kann.

AquaAqua Wetrix 2.0

SG

Zed Two

1-2

79.- DM

play 12/00

★★★

- + vorbildlicher Tutorial-Modus

- zu viele Features
- kantige Steuerung
- unübersichtliches Gameplay

Das neuartige Knobelspiel geht auf der PlayStation2 in die nächste Runde. Leider etwas „überladen“ und die neue Hardware keineswegs ausreizend.

Fantavision

SCEE

SCEI

1-2

119.- DM

play 11/00

★★★

- + buntes Grafik-Feuerwerk
- suchtgefährdend

- Hardware wird nicht ausgenutzt
- Dudelmusik im Hintergrund

Ein reizvolles Geschicklichkeitsspiel mit Zwei-Spieler-Modus, mit dem vor allem Hobby-Pyrotechniker auf ihre Kosten kommen. Nicht jedermanns Sache!

Super Bust-A-Move

Acclaim Entertainment

Taito

1-2

119.- DM

play 12/00

★★★

- + neuer Grafik-Stil
- Gameplay-Erweiterungen
- extreme Suchtgefahr

- technisch nichts besonderes
- keine neuen Spielmodi
- nervende Japano-Popmusik

Das alte Spielprinzip angereichert mit neuen Features. Optisch der beste Teil der Serie und noch immer das beste Spiel, um Frauen zum Zocken zu überreden.

BEAT EM UP

SHOOTER

RENNSPIEL

SPORTSPIEL

GESCHICKLICHKEIT



Sven Liebold

SONS OF LIBERTY METAL GEAR 2 SOLID DER TRAILER

Der ca. 10-minütige Trailer ist vor allem beim ersten Betrachten ein wahres Fest für die Sinne. Hideo Koshima und sein Team schafften es in nur knapp zehn Minuten, fast die gesamte Videospielwelt zu revolutionieren. Dabei ist es nicht einmal allein die atemberaubende Grafik, sondern die abartige Masse an kleinen Details, welche Metal Gear Solid 2 so meilenweit von der Konkurrenz abhebt. Hier ein paar Szenen auf die ihr unbedingt achten solltet:



○ Atemberaubender Schattenwurf: Je nach Lichtquelle und Position paßt sich der Schatten perfekt den Bewegungen von Solid Snake an.



○ Der strömende Regen prasselt nicht nur auf die Schultern der Akteure. Steigt man Treppen nach oben, entstehen bei jedem Schritt Wasserspritzer.



○ Die Wucht der Projektile befördert die Gegner dramatisch über das Gelände.



○ Jeder Treffer wird mit einem entsprechenden Blutschwall untermalt. Steht der Betroffene vor einer Wand...naja, seht selbst!



○ Die zu Bruch gegangenen Ketchupflaschen verlieren ihren Inhalt durch die Gitter des Regals.



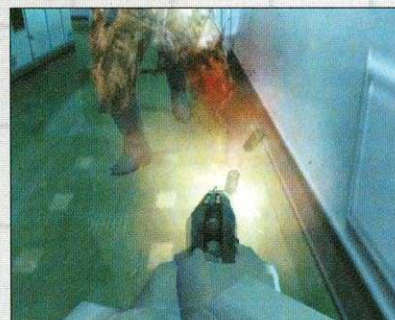
○ Bei diesem Schusswechsel müssen selbst die Pflanzen Blätter lassen. Ihr könnt dann beobachten wie diese formschön zu Boden gleiten.



○ Achtet auf diese Plane. Im Laufe des Gefechtes wird sie sich losreißen und mit dem Wind davonwehen.



○ Glas-Physik: Große Scheiben splittren zunächst und zerbrechen erst dann in tausende kleine Scherben.



○ Schüsse auf das Panzerschild haben wenig Wirkung. Erst wenn Snake etwas tiefer zielt....





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 Softwareschunzel 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

90%

Eine grobe Einschätzung soll euch über den derzeitigen Entwicklungsstatus informieren.



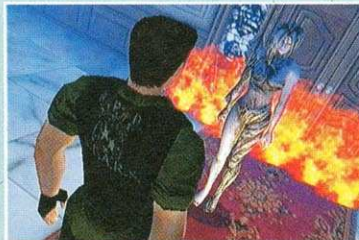
INHALT 01/2001



○ Z.O.E. Zone of the Enders



○ Devil May Cry



○ Resident Evil Code: Veronica Complete Edition



○ Fear Effect 2: Retro Helix

PlayStation 2

Z.O.E. Zone of the Enders	46-47
F1 Championship Season 2000	48-49
Devil May Cry	68-69
Resident Evil Code: Veronica Complete Edition	70-71
Lotus Challenge	72

PSone

Fear Effect 2: Retro Helix	74-75
----------------------------	-------

PLAY-TAGEBUCH

Smuggler's Run - Teil 1	76-78
-------------------------	-------





Z.O.E. ZONE OF THE ENDERS

Toni Opl



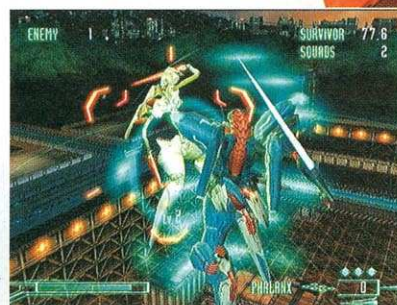
In einer düsteren Zukunft liegt das Schicksal der Menschheit in den Händen eines kleinen Jungen.



○ **Feuert ihr** während eines Dashes (schnelle Seitwärtsbewegung), so hat die jeweilige Waffe eine andere Wirkung.



○ **Ist euch ein** feindlicher Mech auf den Fersen, so lässt sich dieser mit Hilfe der Laserminen leicht abschütteln.



○ **Im Nahkampf** ist der Schutzschild besonders hilfreich. Wie in einem Beat'em Up wird hierbei geschlagen und pariert, was das Zeug hält.

Während sich Spiele rund um gigantische Battle-Mechs in Japan größter Beliebtheit, führen sie in unseren Breiten-graden noch immer ein Schattendasein. Metal Gear Solid Schöpfer Hideo Kojima könnte diesen Umstand im nächsten Frühjahr jedoch grundlegend ändern. Zone of the Enders, Kojimas Zweitprojekt, könnte aufgrund der wirklich überragenden technischen Inszenierung und des völlig fesselnden Gameplays locker dafür sorgen, dass auch Europäer regelmäßig ins High-Tech-Cockpit der tonnenschweren Stahlkolosse steigen.

Purer Zufall?

Die Geschichte von Z.O.E. spielt in ferner Zukunft auf einer weit vom Zentrum unseres Sonnensystems abgelegten Satelliten-Kolonie namens Antilia, die für die Förderung extrem seltener Materialien zuständig ist und dadurch ständig ins Kreuzfeuer verfeindeter Parteien gerät. Unfreiwilliger Held des futuristischen Abenteuers ist der junge Leo Stenbuck, der zusammen mit einigen Kumpanen beim Einbruch in ein riesiges Lagerhaus von einem Angriff auf die Raum-basis überrascht wird. Während all seine Komplizen bei dem Überfall von den

Z.O.E.-Soldaten getötet werden, kann sich Leo mit größter Mühe in die Schaltzentrale einer eigenartigen Maschine retten. In Unwissenheit von der Tatsache, dass es sich bei dieser Maschine um den Schlüssel für das Überleben der gesamten Menschheit handelt, übernimmt der Grünschnabel die Kontrolle über den wahrscheinlich mächtigsten Kampfroboter, den die Welt je gesehen hat – den Orbital Frame Jehuty.

Crash-Kurs

An dieser Stelle tritt, wie so oft, der Spieler auf den Plan. Bevor ihr jedoch in der Rolle



○ **Gegnerische Orbital Frames** sind meist wesentlich größer, jedoch längs nicht so wendig wie Jehuty.



○ **Effekthascherei:** Explosionen werden durch den Einsatz von Motion Blur optisch nochmals aufgewertet.



○ Spektakuläre Kulisse: Während auf dem Boden schon die ersten Gebäude von Querschlägern in Brand gesteckt wurden, tobt der Kampf in der Luft unablässig weiter.



○ Die Rundumschläge lassen sich nicht blocken und zerlegen den Gegner spielend in seine Einzelteile.

des kleinen Leo mit Jehuty in den Kampf gegen die skrupellose Z.O.E.-Armee zieht, weiht euch Ada, der Bordcomputer des Orbital Frame, in dessen grundlegende Funktionen ein. Das VR-Training à la Metal Gear Solid vermittelt euch zunächst die Grundkenntnisse in punkto Steuerung und Waffensysteme, die ihr im Anschluss an das ausführliche Tutorial an einem simulierten feindlichen Orbital Frame weiter vertiefen könnt. Obwohl man sich in den verschiedenen Levels absolut frei bewegen und zudem gleich mehrere Waffen zum Einsatz bringen kann, erweist sich die Steuerung des Kampfgiganten als überaus einfach, extrem direkt und bereits ab der ersten Sekunde intuitiv. Während man den Mech mit dem linken Analog-Stick seitwärts sowie vor- und zurückbewegt, dienen Dreieck- und X-Button für die Kontrolle der Höhenlage. Die exzellente Kameraführung behält euren Orbital Frame dabei perfekt im Blickfeld und ist genau hinter dem Mech fixiert. Werdet ihr jedoch von einem feindlichen Roboter angegriffen, so lässt die virtuelle Linse nicht mehr von dem Aggressor ab – ganz egal, in welche

In spektakulärer Aktion...

... könnt ihr den Orbital Frame Jehuty übrigens auf dem beiliegenden Video begutachten, das neben dem ungekürzten Trailer von Metal Gear Solid 2 auch die ersten bewegten Bilder von Zone of the Enders zeigt. Dabei ist zu bedenken, dass die Ausschnitte nicht etwa einer vorgerenderten Videosequenz entnommen wurden, sondern es sich um tatsächliche Spielszenen handelt! Außerdem erwarten euch noch eine Menge weiterer Highlights aus dem Hause Konami.

Während Shooter-Fans einen Blick auf die Scharfschützen-Simulation Silent Scope werfen dürfen, bekommen neugierige Sportlernaturen erste Eindrücke von International Superstar Soccer, ESPN International Track & Field sowie ESPN Winter X Games: Snowboarding präsentiert. Jetzt aber schnell hin zum Videorecorder!



Richtung ihr euch bewegt. Auf diese Art ist es ausgeschlossen, dass man den Gegner in der Hitze des Gefechts aus den Augen verliert.

Mit geballter Kraft

Direkt nach der Einweisung verlasst ihr die finstere Lagerhalle und seht euch sofort von mehreren heranschwebenden Droiden konfrontiert, die nichts Gutes im Schilde führen und euch von einer Sekunde zur nächsten unter Beschuss nehmen. Doch dank der immensen Feuerkraft von Jehuty habt ihr die Angreifer schnell in ihre Blechteile zerlegt. Nebst Plasmagewehr, Landminen, Laserschwert und riesigen Energiekugeln, die sich auf die Widersacher schleu-

dern lassen, steht dem Orbital Frame auch ein wirksames Schutzschild zur Verfügung, mit dem sich feindliche Attacken abwehren lassen. Coolstes Feature ist jedoch die Beat'em Up-typische Throw-Funktion, mit der man die Gegner packen und mitten durch Gebäude dreschen kann. Es ist wahrlich atemberaubend zu sehen, wie ein Turm danach in sich zusammenfällt oder eine große Lagerhalle segmentweise explodiert. Überhaupt hat Z.O.E. eine messerscharfe Optik zu bieten, die euch bereits auf den ersten Blick umhaut. Eine atmosphärische Umgebung, wahnsinnig detaillierte Orbital Frames und eine Unmenge an Special-Effects sorgen reihenweise für herunterklappende Kinnladen. Leider mussten wir nach viel zu kurzer Spielzeit mit großem Entsetzen eine "...to be continued"-Meldung unserer Preview-Version hinnehmen, die unseren Sinnestau und den permanenten Adrenalinausstoß abrupt beendete. Wenn das mal keine harte Zeit bis April wird...



○ Bei der Explosion eines Gebäudes fliegen euch die Betonplatten einzeln um die Ohren. Was für ein Schauspiel!

PLAY-DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Shooter	Spieler 1
Hersteller	Konami of Europe	
	www.konami-europe.com	
Entwickler	Konami	
Preis	ca. 119,- DM	
Erhältlich ab	April 2001	

FERTIGGESTELLT

70%

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

Story, Gameplay, Grafik – hier scheint alles zu stimmen! Z.O.E. verspricht atemberaubende Mech-Action in einer neuen Dimension!

Dirk Gemeinhardt

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000



Während Schumi sich die Sonne noch aufs Kinn scheinen lässt, steht EAs erster F1-Titel kurz vor der Vollendung.

Mit einem Sieg beim Großen Preis von Japan hat Michael Schumacher den Traum der Roten endlich wahr gemacht und gleichzeitig seinen ersten WM-Titel mit Ferrari geholt. Über zwei Jahrzehnte mussten die Ferraristi auf diesen großen Moment warten. Fans in aller Welt haben sich den 22. Oktober 2000 Ferrari-rot im Kalender angestrichen. Zwar ist noch nicht bekannt, wann der neue Rennwagen fertig sein wird, aber eines ist jetzt schon sicher: Der Ferrari für die Saison 2001 wird noch schlanker

und noch schneller sein. Erstmals soll der Zehnzylinder-Motor weniger als 100 Kilogramm wiegen und rund 850 PS stark sein. Damit wäre der Antrieb um etwa 20 PS stärker als in der letzten Saison. Die von der FIA geforderten Modifikationen wie längere Seitenkästen, höhere Frontflügel und größere Cockpits werden so umgesetzt, dass die Ferrari-Piloten noch tiefer im Cockpit sitzen.

Ein Fahrer sieht rot

Für motorsportbegeisterte PlayStation2-Anhänger besteht ab Dezember die Möglichkeit, sämtliche Highlights der turbulenten 2000er Saison realistischer denn je nachzuspielen. Maßgeblich ist die aufgebohrte PS2-Grafik daran beteiligt, da sämtliche Boliden und Rennstrecken mit unzähligen, bislang konsolentechnisch nicht realisierbaren Einzelheiten aufwarten. So wurde jeder Kurs eigens mit den charakteristischen Merkmalen versehen. Aus einem verschwommenen Pixelbrei wurde ein deutlich erkennbares Szenario abseits der Asphaltpiste. Beim Grand Prix von Monaco erkennt ihr beispielsweise auf Anbieh sämtliche bekannten Hotels, Läden und sonstige Wohngebäude. Landet ihr mit einem Dreher

im Kiesbett oder donnert mit Karacho in einen Stapel Gummireifen, bleibt die hinterlassene Spur bis zum Ende des Rennens sichtbar. Sollten solche Vorfälle nicht das sofortige Aus bedeuten, trägt zumindest die Karosserie einen bleibenden Schaden davon. Selbige lassen sich dann am Chassis eindeutig ausmachen. Folglich versuchen die EA Sports-Entwickler, so gut wie möglich alle Kernpunkte, aber auch das Randgesehen des Rennspektakels einzufangen und auf die neue Hardware umzusetzen.

Der rote Blitz

In punkto Spielgeschwindigkeit setzen die Programmierer einen neuen Maßstab. Das Gefühl für die gefahrene Geschwindigkeit wird unabhängig von der gewählten Perspektive eindrucksvoll wiedergeben. Die schnellste Strecke in der Formel 1, der Autodromo Nazionale in Monza, geht diesbezüglich mit bestem Beispiel voran. Um den Anforderungen an ein PlayStation2-Rennspiel gerecht zu werden, wurde im Gegensatz zur eher mäßigen PSone-Version das Handling geringfügig erweitert. Man spricht nun mit dem Programmcode die analoge Buttonabfrage des DualShock2-Controllers



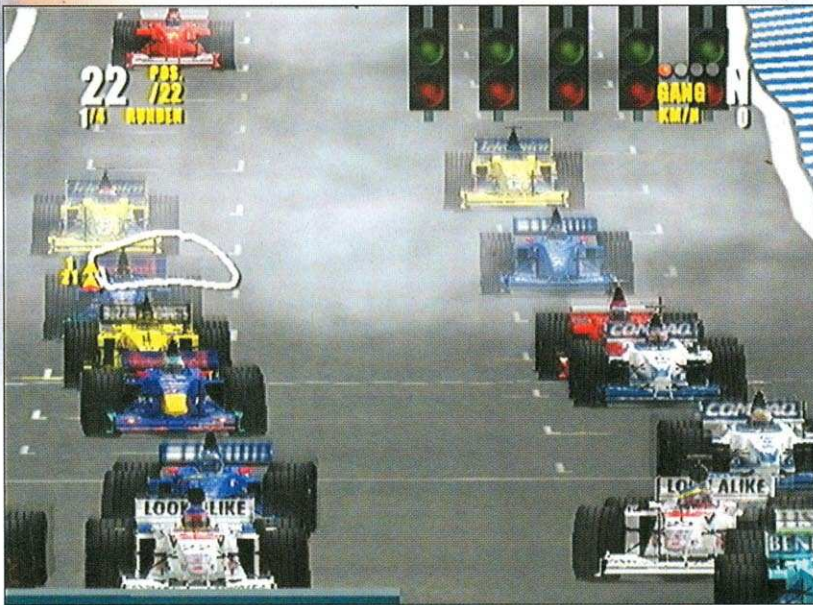
○ An Details mangelt es den Boliden wahrlich nicht.



○ Es kommt immer Schadenfreude auf, wenn Mika Häkkinen gleich am Start wegen Motorschaden ausfällt.



○ Braust ihr am Publikum vorbei, könnt ihr trotz des ohrenbetäubenden Motorenlärms die tosende Menge wahrnehmen.



○ Dichter Qualm hüllt das Starterfeld zu Beginn ein.

an. Jedes Beschleunigen und Bremsen resultiert folglich aus der ausgeübten Druckkraft auf die Knöpfe. Dementsprechend stehen Aggregat, Bremssystem und Pneus unter einer extremen Belastung, was bei einem Rennen über die gesamte Rundenanzahl mit einen oder gleich mehreren Boxenstopps verbunden ist. Nach dem Einfahren in die Boxengassen nimmt euch sofort die Boxencrew in Empfang. Für die Motion Capturing-Aufnahmen zog das Team des italienischen Rennstalls Benetton-Playlife heran.

Kampf um die Pole Position

Klar - F1 Championship Season 2000 könnte unserer Meinung nach einer der Favoriten in der Formel PS2 sein. Mit Sonys Formel Eins 2001 steht jedoch ein weiterer möglicher Titelaspirant auf dem zweiten

Startplatz, zumal Psynopsis auf ein großes Maß an Erfahrung im Rennspielbereich zurückblicken kann und nicht nur ein High End-Sequel eines PSone-bzw. PC-Titels auf den Markt bringen wird. Schon in der uns vorliegenden Preview-Version bietet Electronic Arts' Formel 1-Titel trotz der überzeugenden Qualität so gut wie keine bahnbrechenden Innovationen. Selbst einige Schwachpunkte der 32 Bit-Vorgänger wurden einfach übernommen. Am meisten fällt die dürftige Soundkulisse auf. Vor allem die Motorengeräusche erinnern frappierend an hochgezüchtete Zweitakter. Letzten Endes fehlt immer noch der Halleffekt beim Durchfahren des Tunnels ins Monaco - der Teufel steckt bekanntermaßen im Detail. Was das Spiel nun wirklich unter der Motorenhaube zu bieten hat, erfährt ihr spätestens beim Test in der nächsten play.



○ Als grafisches Highlight stellt sich der Boxenstopp heraus. Wer braucht da noch die sonntägliche Fernsehübertragung?



○ Die Entwickler bekamen es nicht auf die Reihe alle Runden dementsprechend darzustellen.



○ Die Replayfunktion fällt sehr spärlich aus, da ihr keinerlei Einflüsse auf die Wiederholung nehmen könnt.



○ Dichtes Gedränge herrscht beim Anfahren der ersten Kurve. Auf eine Cockpitsansicht samt Instrumententafel wurde verzichtet.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rennspiel
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
Preis	ca. 119,-
Erhältlich ab	21. Dezember

FERTIGGESTELLT

80%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Ein PS2-Rennspiel mit ansprechender Optik. Ob es ein Hit wird, bleibt abzuwarten.

GAME OVER? Nicht mit dem play Miniabo!

**Teste mit dem
Miniabo drei
Ausgaben
der play
und dann
entscheide dich!**

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

**play dsb-Abo-Service
74168 Neckarsulm
Fax: 07132-959-101
cypress@dsb.net
oder per net: www.cypress.de**

Über 50 % sparen: drei Ausgaben für DM 9,90!

Ja, ich möchte play kennen lernen. Bitte schick mir die drei nächsten Ausgaben zum Vorzugspreis von DM 9,90. Sollte ich dann eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – für DM 75,- (Ausland zzgl. Versandkosten). Damit spare ich über 10% gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

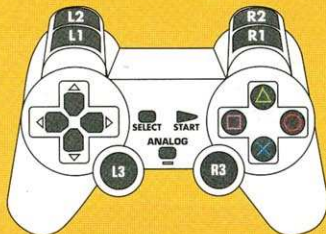
Name/Vorname	
Straße/Postfach	
PLZ/Ort	
Telefon/Fax	
E-Mail-Adresse	Geburtsdatum
Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem dsb-Abo-Service meine neue Anschrift mitteilt.	
Ich wünsche folgende Zahlungsweise (bitte ankreuzen)	
☐ Bequem durch Bankabbuchung	Geldinstitut
Kontonummer	Bankleitzahl
☐ 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 der „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).	
Datum	2. Unterschrift
(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)	

PSM011

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 01/2001

PSone	
Danger Girl	51
Final Fantasy IX - US-Import	51
PlayStation2	
Dead or Alive 2: Hardcore	52
Fantavision	52
MotoGP - US-Import	53-54
Kessen	52
NASCAR 2001 - US-Import	51
Ready 2 Rumble Boxing Round 2 ...	52
Top Gear Dare Devil	52
Unreal Tournament - US-Import ..	53-54
Gamebuster Codes	55
007 Die Welt ist nicht genug	55
Rayman 2	55
Ready 2 Rumble Boxing Round 2 ...	55
Spec Ops	55
Spyro 3 Year of the Dragon	55

Player's Guide

007 Die Welt ist nicht genug	63-66
Driver 2	61-62
Tomb Raider Die Chronik - Teil 1 ..	56-60

Final Fantasy IX

US-Version

Tipps

- Überprüft nach jedem Kampf, egal ob gewonnen oder verloren, eure Abilities.
- Lasst keinen der Moggles aus! Speichert an jedem dieser Punkte ab und checkt eure Mails. Nur so könnt ihr sicher gehen, dass euch keine wichtigen Informationen durch die Lappen gehen.



- Wichtig sind Potion und High Potion: Kauft bei jeder Gelegenheit diese Heiltränke, damit ihr im Kampf verlorengegangene Energie wieder auffrischen könnt.
- Habt ihr ein paar schwache Charaktere, stellt sie nicht unbedingt in die erste Reihe. Dort ist es einfach zu gefährlich für diese Figuren und ihr verliert nur zu schnell eure Helden.
- Verwendet nicht die Auto-Potion Funktion, sondern bestimmt selber wann Potions eingesetzt werden. So geht ihr sicher, dass sich nicht ein Charakter mehrere Potions hintereinander reinzieht und nichts mehr für die anderen Teammitglieder übrig bleibt.
- Schaltet „Auto-Equip“ nach jedem Kauf einer neuen Waffe ein.



Danger Girl



Cheat Modus

Gebt im Hauptmenü L1, R2, L2, R1, ○, □, △, ein und drückt danach gleichzeitig L1+L2+R1+R2, um ein Cheatmenü sowie alle Level freizuschalten.

Nascar 2001 US-Version

PlayStation2

Treasure Island Strecke

Gewinnt eine Saison auf dem Veteranen Schwierigkeitsgrad, um diesen Kurs freizuschalten.



Black Box Classic Wagen

Gewinnt die „Short Track Challenge“, um den neuen Wagen freizuschalten.

Black Box Exotic Wagen

Gewinnt die „Half Season“, damit ihr den exotischen Wagen freischaltet.

EA Sports Wagen

Gewinnt die „Road Course Challenge“, um um den EA Sports Wagen freizuschalten.

EA.com Wagen

Gewinnt den Superspeedway Shootout auf dem Veteranen-Schwierigkeitsgrad, damit ihr den EA.com Wagen freischaltet.



Kessen

PlayStation2

Mit dem Westen spielen

Spielt ihr Kessen komplett durch, stehen euch auch die östlichen Kampfgruppen zur Verfügung.

Battle Modus

Habt ihr Kessen mit den westlichen und östlichen Kampfgruppen durchgespielt, findet ihr den neuen Menüpunkt „Battle Mode“ im Hauptmenü, der es euch erlaubt eine beliebige Kessen-Schlacht direkt anzuwählen.



Top Gear Dare Devil

PlayStation2

Kein Zeitlimit & Unendlich Continues

Gebt, während ihr das Spiel pausiert habt, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 ein. Euch nervt von nun an kein lästiges Zeitlimit mehr und auch die Continues nehmen nicht



mehr ab.

Aktuelles Level erfolgreich abschließen

Auch dieser Cheat wird eingetippt, während ihr das Spiel pausiert habt. Gebt für einen sofortigen Sieg des aktuellen Levels einfach 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 ein.

Dead or Alive 2: Hardcore

PlayStation2

Extra Options

Pausiert ein laufendes Spiel und drückt gleichzeitig Δ + X, um ein neues Menü aufzurufen.

Mit Bayman spielen

Spielt den Story-Modus auf dem einfachen Schwierigkeitsgrad komplett durch um den neuen Kämpfer Bayman freizuschalten.

Neuer Abspann

Beendet den Story Modus auf dem sehr harten Schwierigkeitsgrad, um einen anderen Abspann mit Bildern der Entwickler und vielen weiteren Überraschungen zu sehen.



Artwork Galerie

Beendet den Team-Spielmodus mit fünf verschiedenen Spielfiguren, um die Artwork Galerie freizuschalten. Ihr könnt euch hier interessante Bilder und Skizzen der Entwicklung anschauen.

Fantavision

PlayStation2

Extra Optionen A

Beendet das Spiel auf dem normalen Schwierigkeitsgrad und speichert ab. Geht nun ins Option Menü um dort den neuen Menüpunkt anzuwählen.

Extra Optionen B

Ein weiteres Menü mit einer noch größeren Auswahl an Extras bekommt ihr, wenn ihr Fantavision auf dem harten Schwierigkeitsgrad beendet.



Ready 2 Rumble Boxing Round 2

PlayStation2

Neujahrs-Kostüm

Stellt das Datum eures Systems auf den 1. Januar, um ein Neujahrs-Kostüm für Joey T. freizuschalten.



St. Patrick's Day-Kostüm

Wenn ihr das Datum auf den 17. März setzt, trägt der Schiedsrichter ab sofort ein St. Patrick's Day Kostüm.

Valentinstag-Kostüm

Ändert das Datum eurer PlayStation 2 auf den 14. Februar, um dieses lustige Kostüm für LuLu Valentine freizuschalten.

Osterhasen-Kostüm

Stellt ihr das Datum auf den 23. April, habt ihr ein tolles Osterhasenoutfit für Mama Tua freigeschaltet.

Unabhängigkeitstag-Kostüm

Setzt ihr das Systemdatum auf den 4. Juli, schaltet ihr dieses neue Kostüm für Uncle Sam und G.C. Thunder frei.



Halloween-Kostüm

Stellt das Systemdatum auf den 31. Oktober um, damit ihr dieses interessante neue Kostüm für J.R. Flurry freischaltet.

Weihnachts-Kostüm

Wenn ihr das Systemdatum auf den 25. Dezember setzt, habt ihr ein schönes Outfit für den Rumble Man freigeschaltet.



CHEAT CARDS

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...



MotoGP US-Version
PlayStation2

play CheatCard
page 1

In der untenstehende Tabelle seht ihr, wie ihr an die Extras dieses heißen Motorradspiels kommt. Zwar sind einige der Boni nicht ganz einfach zu erspielen, lohnen tut es sich aber auf jeden Fall.

Spielmodus	Schwierigkeitsgrad	Minimale Anforderung	Bonus
Challenge	egal	13"600	Jurgen V Goorbergh
Challenge	egal	24"000	Haruchika Aoki
Challenge	egal	22"200	Juan Borja
Challenge	egal	8"280	Jean Michel Bayle
Challenge	egal	20"000	Nobuatsu Aoki
Arcade	Normal	1. Platz Suzuka	NorickAbe
Arcade	Normal	1. Platz Donington	Simon Crafar
Arcade	Normal	1. Platz Jerez	Alex Criville
Arcade	Normal	1. Platz Paul Ricard	John Kocinski
Arcade	Normal	1. Platz Motegi	Kenny Roberts
Challenge	egal	20"300	Jose Luis Cardoso
Challenge	egal	22"000	Mike Hale
Challenge	egal	24"000	Regis Laconi
Challenge	egal	35"500	Takuma Aoki
Time Trial	egal	Runde auf Paul unter 1'24"000	Ricardo Carlos
Time Trial	egal	Runde auf Suzuka unter 2'12"000	Max Biaggi
Time Trial	egal	Runde auf Motegi unter 1'54"000	Alex Barros
Time Trial	egal	Runde auf Jerez unter 1'47"000	Sete Gibernau

>>>>>

Unreal Tournament US-Version
PlayStation2

play CheatCard
page 1

Level überspringen

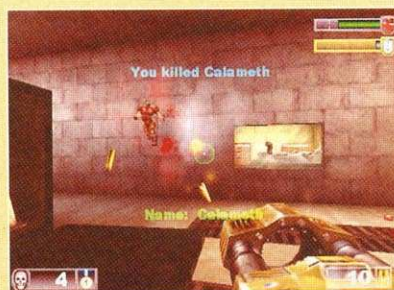
Pausiert das Spiel und drückt **○, ○, ○, ○, ○, ○**, um vom aktuellen Level ins Nächste zu springen.



Level-Anwahl

Speichert ein laufendes Spiel an einem beliebigen Punkt ab und geht zurück ins Hauptmenü. Dort entscheidet ihr euch für die Option „Resume

Game“. Markiert nun den gerade abgespeicherten Spielstand und gebt **○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○** ein.



Unverwundbarkeit

Pausiert das Spiel und tippt **□, ○, ○, ○, ○, □** ein. Ihr seid von nun an nicht mehr verwundbar und habt so selbst starke Gegner gut unter Kontrolle.

Maximale Munitionsmenge

Während ihr Unreal Tournament pausiert habt, tippt ihr **○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○** ein, um von nun an über ein Maximum an Munition zu verfügen.

Fatboy Mutator

Gebt im Titelschirm **○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○** ein. Wählt nun den Multiplayer-Modus und wählt den Fatboy Mutator. Werdet ihr jetzt



>>>>>





CHEAT CARDS

CheatCard ausschneiden und ins CD-Booklet legen...

MotoGP US-Version
PlayStation2

play CheatCard
page 2

Spielmodus	Schwierigkeitsgrad	Minimale Anforderung	Bonus
Time Trial	egal	Runde auf Donington unter 1'36"000	Tadayuki
Season	Hard	alle 5 Seasons beenden	Tetsuya Harada
Season	Hard	nach allen 5 Seasons insgesamt Erster werden	MickDoohan
Challenge	egal	21"000	Klonoa
Time Trial	egal	3 Runden unter 1'22"500	K1
Season	Easy	1 Saison beenden	Gun Koma
Season	egal	alle Rennen in 1 Saison beenden	Photo
Season	Normal oder Hard	alle Rennen in 1 Saison beenden	Photo
Arcade	Hard	Erster auf Suzuka	Suzuka Reverse
Arcade	Hard	Erster auf Donington	Donington Reverse
Arcade	Hard	Erster auf Jerez	Jerez Reverse
Arcade	Hard	Erster auf Ricard	Paul Ricard Reverse
Arcade	Hard	Erster auf Motegi	Motegi Reverse

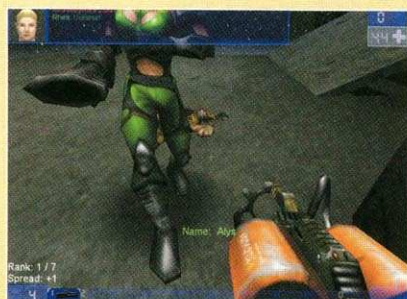


Unreal Tournament US-Version
PlayStation2

play CheatCard
page 2



während eines Spiels gekillt, nehmt ihr an Masse ab. Tötet ihr hingegen jemanden, nehmt ihr wieder zu.



Stealth Mutator

Auch dieser Mutator Cheat wird im Hauptmenü eingegeben. Tippt schnell □, □, O, O ein und schon ist der Stealth Mutator im Multiplayer-Modus freigeschaltet.

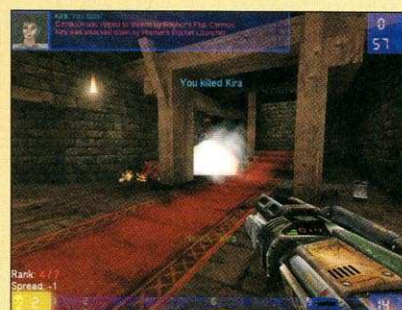


Firewire Multi-Player Modus

Für dieses Vergnügen benötigt ihr erst einmal einen Firewire PC Hub, in das

ihr die Firewire Kabel steckt. Habt ihr die Verbindungen korrekt aufgebaut und alle PlayStations sind mit dem Hub verbunden, müsst ihr noch einen Cheat eingeben.

Pausiert dafür das Spiel im Zwei-Spieler Multi-Player Modus und gebt dann O, O, O, O, □, O ein. Jetzt habt ihr diesen Modus auch für vier Spieler freigeschaltet. Ein Druck auf die Start-Taste genügt und schon spielt ihr zu viert gegeneinander.





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

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Viel Geld (Championship Modus)
.....800B 36F6 00FF
Unendlich Rundenzeit
.....800A 10C8 0DEB
Unendlich Continues
.....800A 126C 0008
Spieler Eins gewinnt immer
.....800B 1C6C 0000
Unendlich Energie
.....800B 100C 0064
Unendlich Rumble
.....800A 10DC 0013

007 Die Welt ist nicht genug

Alle Cheats freigeschaltet
.....8001 F1BA 03FF
Alle Levels und FMV's freigeschaltet
.....5000 0A01 0000
.....3001 F325 0001
Alle Siegesvideos freigeschaltet
.....5000 0A01 0000
.....3001 F330 0001

Rayman 2

In den folgenden Levels habt ihr alles gefunden:
Die LichtungD001 00D4 4465
.....300A 6BAC 000A
Die Feenlichtung
.....D001 00D4 4465
.....300A 6BAD 003C
.....D001 00D4 4465
.....300A 6BE9 0004
.....D001 00D4 4465
.....300A 6C01 0002
Die Sümpfe des Erwachens
.....D001 00D4 4465
.....300A 6BAF 0023
.....D001 00D4 4465
.....300A 6C1B 0002
Der Sumpf
.....D001 00D4 4465
.....300A 6BB0 002D
.....D001 00D4 4465
.....300A 6C1C 0004
Der Weg des Lebens
.....D001 00D4 4465
.....300A 6BB1 001E
WalbuchtD001 00D4 4465

.....300A 6BB2 0023
.....D001 00D4 4465
.....300A 6C06 0002
Die Menhir-Hügel
.....D001 00D4 4465
.....300A 6BB4 0037
.....D001 00D4 4465
.....300A 6BF0 0002
.....D001 00D4 4465
.....300A 6C08 0003
Die Höhle der Alpträume
.....D001 00D4 4465
.....300A 6BB5 0041
Die Baumkronen
.....D001 00D4 4465
.....300A 6BB6 0041
.....D001 00D4 4465
.....300A 6BF2 0002
.....D001 00D4 4465
.....300A 6C22 0004
Die Zuflucht von Stein und Feuer
.....D001 00D4 4465
.....300A 6BB7 0055
.....D001 00D4 4465
.....300A 6C0B 0006
Die Echohöhlen
.....D001 00D4 4465
.....300A 6BB9 003C
.....D001 00D4 4465
.....300A 6BF5 0002
.....D001 00D4 4465
.....300A 6C25 0005
Die Klippe
.....D001 00D4 4465
.....300A 6BBB 0041
.....D001 00D4 4465
.....300A 6C0F 0004
.....D001 00D4 4465
.....300A 6C27 0001
Die Zuflucht von Fels und Lava
.....D001 00D4 4465
.....300A 6BBC 002D
.....D001 00D4 4465
.....300A 6C28 0005
Der Weg der Macht
.....D001 00D4 4465
.....300A 6BBD 0028
Unter der Zuflucht von Geröll
und LavaD001 00D4 4465
.....300A 6BBE 0032
.....D001 00D4 4465
.....300A 6C2A 0004
Das Grab der Alten
.....D001 00D4 4465
.....300A 6BC0 0014
.....D001 00D4 4465

.....300A 6C14 0004
Die verlorene Insel
.....D01 00D4 4465
.....300A 6BC1 0023
.....D001 00D4 4465
.....300A 6BFC 0002
.....D001 00D4 4465
.....300A 6C15 0002
Das Gefangenenschiff
.....D002 6CC0 0018
.....8002 6CC0 0000
.....D002 6958 0018
.....8002 6958 0000
.....D002 6958 0018
.....8002 695A 0000
.....D002 6920 0018
.....8002 6920 0000
.....D002 6920 0018
.....8002 6922 0000

Spyro 3: Year of the Dragon

Unendlich Energie
.....D007 38A4 0002
.....8007 38A4 0003
Unendlich Leben
.....D006 FA60 0003
.....8006 FA60 0004

Spec Ops

Unendlich Munition
.....05AB 1BC3 CECD
.....05AB 1BC7 CECD
Unendlich Granaten &
Sprengladungen
.....75AF 25E3 CECE
.....05AC E177 CECD
.....75AF 25E3 CECE
.....05AC E17B CECD
Unendlich Munition M-203
.....75AF 25E3 CECE
.....05AC E27F CECD
.....75AF 25E3 CECE
.....05AC E283 CECD
Unendlich Claymores
.....75AF 25E3 CECE
.....05AC E2CF CECD
.....75AF 25E3 CECE
.....05AC E2D3 CECD
Unendlich Magazine
.....75AF 25E3 CECE
.....05AB 221F CECD
.....75AF 25E3 CECE
.....05AB 2223 CECD



TOMB RAIDER

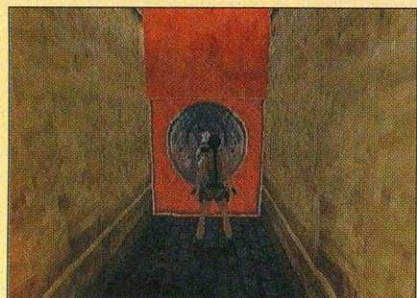
DIE

Player's Guide Teil 1

Jedes Jahr zur Weihnachtszeit beschert uns Eidos einen neuen „Tomb Raider“-Teil. Damit ihr auch dieses Jahr keine Probleme mit der guten Lara habt, geben wir euch wie immer die passenden Tipps und Tricks.

1. Die Straßen von Rom

Nach einer kurzen Laufstrecke führt ein Durchgang auf die linke Seite, in der ihr Laras Fähigkeiten erprobt. Wollt ihr gleich voll ins Geschehen einsteigen, geht ihr den Hauptweg weiter, bis ihr nach rechts in eine schmale Seitengasse abbiegen könnt (dort erspäht ihr einen Brunnen). Auf dem Marktplatz ist links ein verschlossenes Eisentor. Geht geradeaus weiter und dann an der kommenden Abzweigung rechts rein. Der Seitenweg führt euch zu einer Wandverzierung. Aktiviert den dort

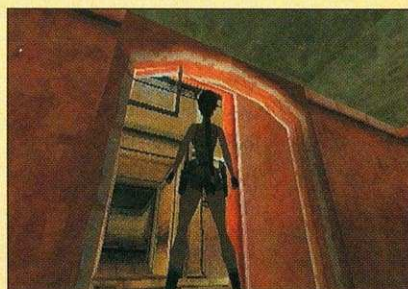


verborgenen Schalter. Ein Gitter mit demselben Hintergrundrelief öffnet sich an anderer Stelle. Lauft den Gang zurück, am Brunnen links vorbei (also wieder Richtung Hauptstraße), durch den Bogen und dann scharf nach rechts. Noch die Treppe runter und den Schalter aktiviert. Nun ist oberhalb der Treppe ein Block erschienen. Klettert über ihn eine Etage höher. Lauft

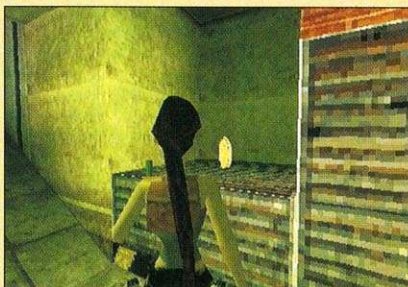


den folgenden Weg entlang, vorbei an den roten Möbeln und direkt auf die

Terrasse. Die Terrasse führt direkt in ein weiteres Gebäude. Springt den Sims hinunter. Folgt den linken Gang und findet zwei Fenster. Durch das linke



erreicht ihr das gegenüberliegende Gebäude. Folgt aber zuerst der Treppe weiter. Durch den Hof gelangt ihr in eine Seitengasse. Aktiviert dort den Hebel. Das Gitter zu eurer Linken ist nun offen. Kehrt zurück und springt nun in das andere Gebäude. Folgt dem linken Pfad und findet den goldenen Schlüssel. Nun schnell zurück zum Tor am Brunnen. Der Durchgang führt euch in einen Hinterhof. Geht zuerst in den dunklen Keller und schnappt euch den ersten Gartenschlüssel. Danach geht's



ganz nach oben. Von der Terrasse aus balanciert ihr über das schmale Seil auf die andere Seite. Hier klettert ihr eine Etage tiefer. Der Schalter an der Wand öffnet das nebenstehende Gitter, das euch den Weg zum altbekannten Brunnen öffnet. Da es da aber nichts zu holen gibt, wendet ihr euch lieber den zwei unbekannten Pfaden zu. Wählt erst die linke Abzweigung.

Die folgende lange Gasse mündet an einer Wand. Nehmt den Revolver an euch. Lauft nun zurück. Geht aber oberhalb weiter bis zu einem verschlossenen Durchgang mit dem gegenüberliegenden Geländer. Im dahinterliegenden Raum mit den Weinfässern findet ihr den Waffenaufsatz für den Revolver. Das Schloss am Holzgatter schießt ihr einfach auf. Schnappt euch den zweiten Gartenschlüssel und verlasst den Raum. Kehrt jetzt zur rechten, noch unerforschten Abzweigung zurück. Lauft am verschlossenen Gittertor vorbei, bis ihr am Ende nach links in eine Kammer mit einem weiteren Gittertor gelangt. Hier setzt ihr die beiden David-Sterne ein. Das Tor, an dem ihr gerade noch vorbeigewetzt seid, ist nun offen. In dem Hof befindet sich ein weiteres Tor mit drei Drachenköpfen darüber. Nach der Echtzeit-Sequenz geht ihr rechts an dem großen Torbogen vor euch vorbei in den Tunnel. Folgt dem Gang nach



oben. Ihr kommt an einem altertümlichen Bau mit einer Glocke raus. Schießt mit dem Zielfernrohr auf die Glocke. Nach dem Treffer ist der Durchgang bei der linken Treppe offen. Springt über den Abgrund und aktiviert den Schalter. Nun ist die Tür unterhalb der Glocke geöffnet. Dahinter befindet sich ein Raum mit einem Altar, auf dem zwei Marmorvögel stehen. Geht zuerst durch den linken Gang. Aktiviert den Schalter. Zurück im Altarraum dreht ihr nun die linke Statue. Danach geht's ab in den rech-



Frank Emmerling

CHRONIK

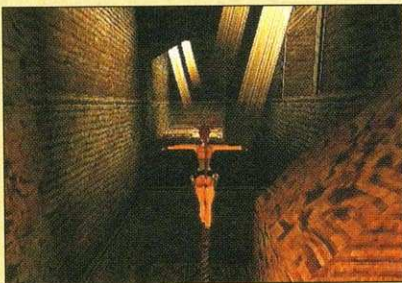
ten Gang, wo bereits die Steintür geöffnet ist. Folgt dem Gang nach oben. Ihr befindet euch nun oberhalb des Altarraums. Der Rammbock ist nun in Bewegung. Lasst euch rechts am Sims



runterfallen und haltet euch dabei fest. Hangelt um die Ecke, bis ihr zu einem Sims kommt. Hier aktiviert ihr den nächsten Hebel. Springt zurück in den Raum und dreht an dem Marmorgeflügel. Jetzt ist die dritte Tür am Fuß der „Kirche“ offen. Dort findet ihr das nächste Item - Abschnittsende.

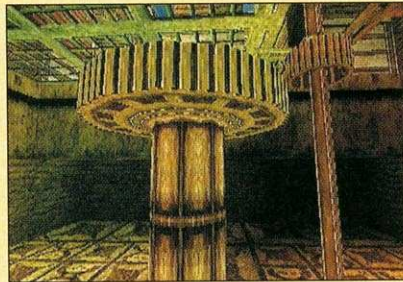
2. Trajans Märkte

Geht gleich in die Tür links, zerschneidet die Kiste und schnappt euch das Brecheisen. Zurück in der Gasse findet ihr auf der rechten Seite ein Wellblechtor. Dieses öffnet ihr mit eurem Fundstück. Klettert jetzt in das Obergeschoss und balanciert über das Seil



auf die andere Seite des Abgrunds. Noch ein Sprung über das Loch im Boden und ihr kraxelt wieder ans Tageslicht. Vom Steg springt ihr auf den rechten Mauervorsprung. Von dort geht es auf die nächste Plattform. Diese führt euch durch eine Öffnung an der Rückwand weiter. Springt auf die darunter gelegene Plattform und

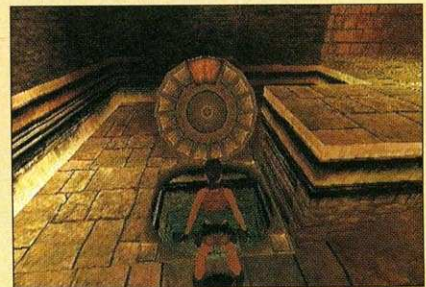
von da auf die nächste. So gelangt ihr in einen weiteren Bereich. Auf der Rückseite der rechten Säule des Durchgangs zum großen Zahnrad befindet sich eine Leiter. Über diese erreicht ihr einen Pfeilerbogen. Wendet euch nach rechts und springt in die Lücke in der gegenüberliegenden Mauer. Von dort ist es nicht mehr weit in einen dunklen Raum. Zieht so lange an der Leine, bis das Zahnrad ganz nach oben gefah-



ren ist, und kehrt dann auf den Pfeilerbogen zurück. Springt hier nach rechts in die kleine Öffnung. Dreht euch in Richtung des anderen Pfeilerbogens und springt mit Anlauf darauf. Von dort ist es ein Leichtes, in die kleine Kammer auf der rechten Seite zu kommen. Zieht auch an diesem Seil. Nun ist in der Kammer das Riesenrad beiseite gerollt. Bevor ihr in die Kammer marschiert, klettert ihr noch in die Öffnung links im Spalt, in dem vorher noch das Riesenrad gesteckt hat. Dort schnappt ihr euch die Goldmünze und setzt sie in den Sockel der Riesenstatue ein. Nun ist das Gittertor offen und ihr könnt zurück auf die Hauptstraße, wo es links weitergeht. Folgt der Gasse, bis ihr an dem Wasserbassin angelangt. Schwimmt auf die andere Seite, klettert an Land und zündet eine Fackel an.



Folgt nun der Passage vor euch. In dem anschließenden Raum befindet sich im Zentrum ein schwebender Metallkopf, der euch mit einem Laserstrahl rösten will. Nutzt das Zielfernrohr und schießt dem Kerl die Augen raus. Ihr erhaltet als Belohnung das Mars-Symbol. Springt hinunter und öff-



net den Gullydeckel, der euch in den örtlichen Abwasserkanal führt. Taucht in der Mitte des Kanals in die linke Öffnung. Der Pfad führt euch zu einem Rohr, wo sich Lara das Rad mopst. Jetzt zurück in den Raum, in dem ihr vorhin den Metallkopf bekämpft habt. Auf der Rückseite des Raums befindet sich ein Eingang. Hier setzt ihr an der Maschine das Rad an und schaltet so den Ventilator in der Kanalisation ab. Nun erreicht ihr den unteren Zugang beim Ventilator. Taucht den schmalen



Tunnel entlang und schwimmt im großen Bereich gleich nach rechts. Dieser Weg führt euch zu einem eingeschalteten Ventilator. Lasst euch von der Strömung treiben, schwimmt nach oben und schaltet dort den Ventilator ab. Nun könnt ihr in die Nebenpassage tauchen. Nach ca. 30 Sekunden geht's wieder an Land. Nach einigen Schritten findet ihr die Shotgun. Der erste Endgegner erwartet



TOMB RAIDER

DIE

Player's Guide Teil 1

euch bereits. Der untote Riesenritter will euch mit Schwert und Laserstrahl an die Energieleiste. Mit einer Kombination aus Ausweichsprüngen und Dauerfeuer sollte der Kerl kein Problem darstellen. Nach seiner Niederlage zerspringt das Fenster. Dieses führt zurück zum Wasserbassin. Bevor ihr ein wei-



teres Mal taucht, kehrt ihr noch kurz zur Hauptstraße zurück. Jetzt geht ihr erneut baden. Durch das nun geöffnete Tor gelangt ihr nicht nur zum letzten Artefakt, sondern auch zum Drachentor. Hier erwartet euch schon das nächste Duell. Nach einem kurzen Feuergefecht mit einem alten Bekannten erwachen die drei Drachen zum Leben und wollen euch ebenfalls platt machen. Besonders gefährlich sind hier ihre Feuerbälle. Ein Volltreffer



lässt euch in Flammen aufgehen. Taktisch bleibt alles beim Alten: Ausweichsprünge und Dauerfeuer (vor allem mit der Shotgun) sollten ihre Wirkung nicht verfehlen. Nutzt das Steingebäude als Deckung. Ist der Kampf gewonnen, setzt ihr die beiden Artefakte in die Türumrahmung ein. Der Durchgang ist nun offen. Noch einige gekonnte Sprünge und ihr gelangt in den nächsten Abschnitt.

3. Das Kolosseum

Folgt einfach den Durchgängen. Plötzlich stürzt der Boden unter euch ein. Lauft schnell weiter. Springt über das Loch im Boden auf den sicheren Boden. Lasst euch im Anschluss hinten fallen und hangelt euch links um die Ecke zurück. Durch die Öffnung in der Wand gelangt ihr in eine kleine dunkle Kammer. Aktiviert dort den Schalter und kehrt in den Hauptraum zurück, die Seitentür ist offen. Ihr rutscht in ein Verlies hinunter. Der Hebel an der Wand ebnet euch den weiteren Weg.



Klettert über die Leiter ins Obergeschoss. Dort schnappt ihr euch, bevor es weitergeht, den Edelstein auf dem Altar. Im Nebenraum folgt ihr dem Pfad auf die erste Terrasse und geht nach links in die Zelle. Betätigt dort den Schalter. Dreht euch um und marschiert geradeaus die nächste Steigung nach oben. Auf der zweiten Terrasse führt ein Weg nach links. Folgt der Brücke bis zur Mitte und lasst euch links auf den darunter liegenden Weg fallen. Folgt der landläufigen Treppe auf die erhöhte Plattform. Zieht dreimal an der Kette, bis der Pfeiler



oben auf der Brücke ganz herausgefahren ist. Springt direkt vor euch hinunter, lauft über die Brücke und springt

von dort auf den Vorsprung nach rechts. Von dort müsst ihr die langsam ansteigende Erhöhung nach oben klettern. Beeilt euch. Schafft ihr es nicht rechtzeitig, versinkt die Säule samt Artefakt wieder in der Tiefe. Habt ihr das Schmuckstück erbeutet, setzt es mit dem anderen Edelstein zusammen. Die sich am anderen Ende der Brücke befindliche Tür öffnet sich, wenn ihr darauf zu lauft. Nach einer kurzen Echtzeitsequenz geht es weiter. Geht den schrägen Tunnel nach oben. Dort setzt ihr das Artefakt an der Wand ein. Dreht euch dann schnell um und lauft auf den sicheren Untergrund. Dreht euch ein weiteres Mal und springt mit Anlauf in die Mulde unterhalb des vorher eingesetzten Edelsteins. Von dort hangelt ihr euch links die Wand entlang, bis ihr sicheren Untergrund erreicht. Durch den Nebenraum klettert ihr in die obere Etage. Erschießt die Gegner, um den Schlüssel zu erhal-



ten. Am Ende des Ganges benutzt ihr den Schlüssel, um weiter zu kommen. In dem folgenden Bereich öffnet sich ein Durchgang. Bevor ihr den passieren könnt, müsst ihr erneut einen steinernen Riesengladiator besiegen. Am einfachsten lauft ihr im Gang immer rückwärts, während ihr ihn mit Dauerfeuer beharkt. Seid ihr am Ende angekommen, lauft ihr blitzschnell an dem Kerl vorbei und wiederholt das Ganze in der anderen Richtung. Schnappt euch den Schlüssel im Nebenraum und schließt das verbleibende Tor auf. Rutscht die Schräge hinab und ihr kommt an einer euch bekannten Stelle heraus. Krallet euch den „Stein des Philosophen“ und der dritte Abschnitt endet.



CHRONIK

4. Die Basis

Lauf den Gang ins Lager hinab. Rennt zuerst in Richtung der gegenüberliegenden Wand. In deren Mitte findet ihr einen Aktenschrank mit einem Schlüssel. Dreht euch herum und lauft



nach rechts oben. Dort öffnet ihr mit dem Fundstück die Tür. Über den Gang gelangt ihr in den Kommandoraum. Schnappt euch die Code-Karte und im Schrank die Uzi. Jetzt stellt das verbleibende Tor kein Problem mehr da. Der Weg führt euch nach oben zur Brüstung. Von dort springt ihr auf den Containerstapel an der linken Lagerhallenwand. Ab jetzt ist ein Ladekran hinter euch her. Seid also vorsichtig. Klettert die Holzkiste hoch und springt von dort auf den Stapel rechts von euch. Von hier ist es auch ein Leichtes, den linken Stapel zu erreichen. Auch hier gleich auf die Holzkiste klettern und weiter springen.



Von hier aus ist es nicht mehr weit bis zum nächsten Geländer an der Wand. Folgt dem Pfad. Drückt an der Tür den Schalter und geht hinein. Nach der Sequenz klettert ihr zurück in die Halle (linke Tür) und geht durch die neue Öffnung. Am Ende des Tunnels führt links ein Weg an die frische Luft. Hinter dem Stapel befindet sich ein Durch-

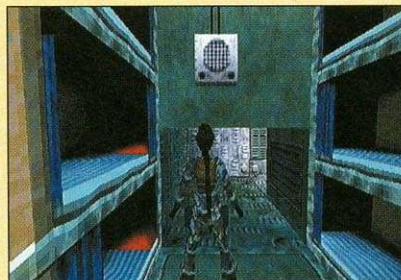
gang. Nutzt die Codekarte und schnappt euch von der erledigten Wache den Schlüssel. Kehrt nun in den Haupttunnel zurück. Über den gegenüberliegenden Seitenarm gelangt ihr an eine verschlossene Tür. Nach der Sequenz springt ihr auf den Boden. Nutzt ein weiteres Mal die Codekarte bei der Tür hinter euch. Im Raum findet ihr insgesamt sechs Schränke. Hier erhaltet ihr u.a. eine Sicherung und die Desert Eagle. Durch



die Tür im Seitenarm kommt ihr wieder im Tunnel raus. Kehrt zurück in den Generator-Raum. Setzt auf deren Rückseite die Sicherung ein. Die Tür innerhalb des Generator-Raums springt auf und dort lässt sich der Kran aktivieren. So gelangt ihr über den roten Container auf das U-Boot.

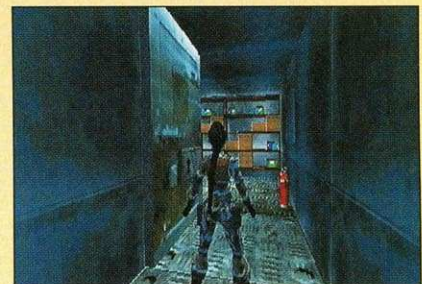
5. Das U-Boot

Ihr werdet in einen leeren Schlafraum gesperrt. Im Durchgang zur zweiten Kojen-Reihe brecht ihr die kaputte Halterung ab. Damit öffnet ihr an der hinteren Wand im linken Durchgang den Luftschacht. Folgt dem Pfad, bis ihr

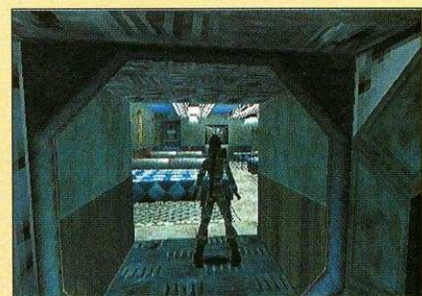


im Schacht nach oben klettern könnt. Am durchgebrochenen Gitter klettert ihr an der Kante entlang auf die andere Seite. Kriecht den Tunnel weiter.

Hier kommt ihr an eine ähnliche Stelle. Bevor ihr aber auf der anderen Seite hochklettert, nehmt erst den rechten Tunnel. Über ein Bodengitter gelangt ihr in einen Nebenraum, wo ihr in der Kommode die erste Batterie findet. Jetzt könnt ihr beruhigt weiterklettern. Nach der folgenden Sequenz kriecht ihr bis zum Tunnel-Ende weiter. Öffnet die Luke am Boden und klettert hinab, und ihr seid in der Bordküche. Schleicht euch von hinten an den Koch heran und schlägt ihn mit der Brechstange nieder. Mit seinem Schlüssel öffnet ihr die Speisekammer.



Dort findet ihr einen weiteren Schlüssel (Regal) und eure beiden Pistolen (Kommode hinter der Tür). Im Speiseraum geht ihr zuerst durch das linke Schott. Hier spaltet sich der Weg. Geht links weiter und ihr kommt zu einem Schott auf der rechten Seite. Öffnet es und klettert in das Obergeschoss. In der Lagerhalle findet ihr die Schrotflinte und oben auf der Kiste eine Atem-Maske. Nun zurück in



den Speiseraum. Auf der anderen Seite lässt sich das rechte Schott öffnen. Im folgenden Gang gibt es am Ende zwei Abbiegungen. Geht aber in die rechte Seitenkammer gleich rechts. Klettert auf die Kiste und stellt euch an

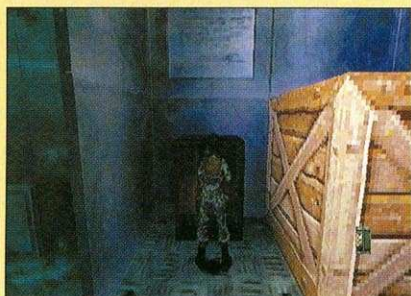


TOMB RAIDER

DIE CHRONIK

Player's Guide Teil 1

die Kante Richtung Lautsprecher. Springt und drückt den Aktionsknopf. Wenn ihr es richtig gemacht habt, reißt Lara das Gitter runter und ihr könnt in den Schacht klettern. Dort gelangt ihr in einen weiteren Raum, wo ihr die zweite Batterie findet. Folgt



ihr dem Weg, kommt ihr genau an der Abbiegung von vorhin heraus. Geht weiter geradeaus (entspricht linke Abbiegung). Klettert in das Untergeschoss hinab. Nach kurzem findet ihr auf der linken Seite ein Schott, das in den Torpedo-Raum führt. Über die Leiter gelangt ihr eine Etage höher. Im Schott rechts erhaltet ihr die Anzug-Konsole. Kombiniert sie mit der Atemmaske und den beiden Batterien. Setzt diese in den Taucheranzug ein, der sich in der zweiten Tür auf der linken Seite befindet - Abschnittsende.

6. Tiefseetauchen

Dieser Abschnitt ist recht kurz. Taucht aus dem U-Boot raus und schwimmt geradeaus. Haltet euch nach der Felsöffnung links. Ihr seht in der Ferne

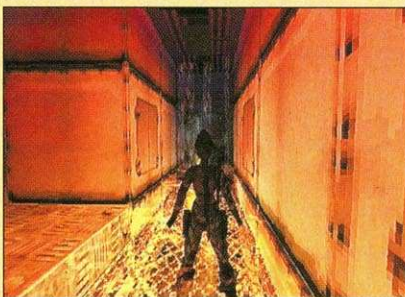


bereits einen feindlichen Taucher. Auch hier links halten. Weicht notfalls den Geschossen aus, da ihr euch nicht

verteidigen könnt. Ihr kommt in eine schmale Passage, die euch zu einem Krater führt. Taucht hinein und folgt dem Weg, bis eine weitere Filmszene erfolgt. Danach ist euer Luftvorrat begrenzt, also beeilt euch. Der Rückweg ist schwierig, aber schaffbar.

7. Das U-Boot sinkt

Dreht euch um und klettert die Leiter runter. Nach dem Torpedoraum haltet ihr euch rechts. Im Obergeschoss gelangt ihr auf der rechten Seite in einen brennenden Raum. Springt über die Flammen Richtung Speisesaal.

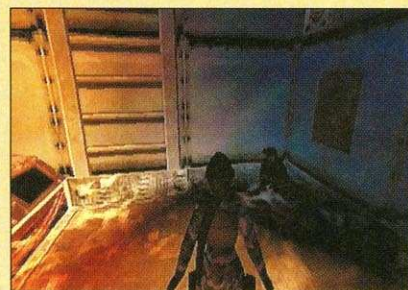


Dort müsst ihr von Tisch zu Tisch springen, da das Wasser elektrisiert ist. Durch das Schott links der Kabel geht es weiter. Geht an der Abzweigung rechts weiter und krallt euch die Code-Karte. Jetzt wieder zurück durch den Speiseraum und durch den Gang mit Feuer. Haltet euch rechts. Nach kurzem gelangt ihr zu dem verschlossenen Schott. Nutzt die Code-Karte. Geht



geradeaus weiter, klettert hoch; geht nicht in den folgenden linken Raum. Nach kurzem erreicht ihr die Brücke. Hinten links lässt sich ein Schott öffnen.

Sobald ihr hineingeht, folgt eine Cut-Szene. Kehrt danach auf die Brücke zurück. Vorne links ist eine der Schachtverkleidungen kaputt. Zerschießt sie und klettert hinein. Rechts werdet ihr bald eine weitere Bodenverkleidung finden. Öffnet sie und springt auf die Kiste darunter. Den Stromschalter an der Wand erreicht ihr nur vom Boden aus springend. Danach wird's zappenduster. Klettert zurück auf die Brücke, verlasst sie und geht rechts in den Raum. Hier findet ihr eine Waffe und eine gelbe Stickstoff-Flasche. Klettert wieder in das Untergeschoss. Geht durch den linken Gang und öffnet mit dem Schlüssel die Tür. Im Konferenzraum findet ihr die



Sauerstoff-Flasche. Kehrt jetzt in den Raum mit dem Admiral zurück und klettert die Leiter hoch. Setzt die beiden Flaschen ein und Laras zweites Abenteuer endet.





Jan Urban

DRIVER 2

Player's Guide

Extras und versteckte Autos:

Die sonst üblichen Tastenkombinationen bringen euch bei Driver 2 nicht weiter, weder knifflige Kombinationen auf dem Joypad oder ellenlange Codes schalten die Extras frei. Nein, ihr müsst euch selbst auf die Suche nach bestimmten Punkte in einer Stadt machen, um von dort aus die Cheats freizuschalten.

Chicago

Nicht die Straßen von San Francisco sondern der Metropole an den Great Lakes. Zwar gibt es in dieser Stadt keine so großen Höhenunterschiede und steilen Straßen, dafür könnt ihr hier besonders gut auf den vielen Geraden Gas geben. Hinderlich sind nur die nervigen Cops und der lahme Großstadtverkehr. Gebt acht, dass ihr nicht gegen eines dieser fahrenden oder statischen Objekte rast, denn sonst endet eure Fahrt schneller als euch lieb sein mag im Knast!

Das geheime Auto von Chicago

- 1 Fahrt oder lauft zum großen Footballstadion. Dort angekommen sucht ihr die Tür mit der Aufschrift „Tickets“ und stellt euch direkt vor sie. Drückt nun auf die Dreieck-Taste, um sie zu öffnen. Nix wie rein in den geheimen Raum und ein Stück nach rechts laufen. Dort seht ihr schon die heiße Kiste, die ihr nur hier findet und nicht etwa auf der Straße klauen könnt.

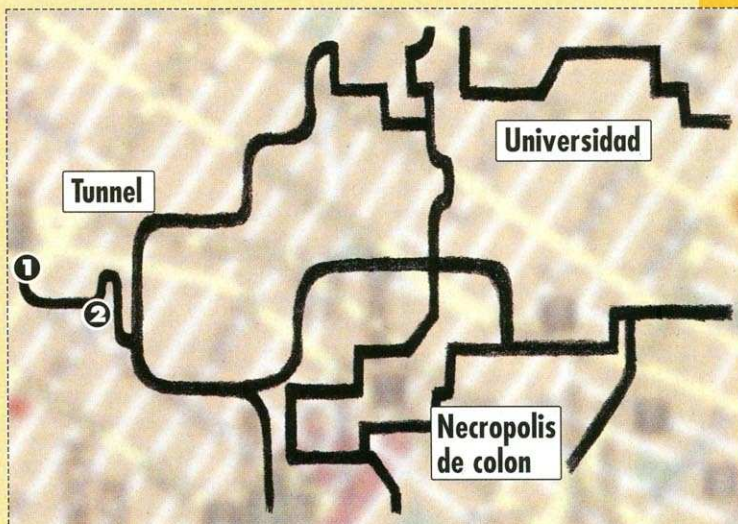


Havanna

In Havanna erwartet euch ein komplett anderes Flair als das in den High-Tech Metropolen der USA. Hier tuckern uralte Zweitakter und knatternde Pick Ups über die holprigen Straßen der kubanischen Hauptstadt. Auch die Polizei quält sich mit in die Tage gekommenen Einsatzfahrzeugen durch die City. Zwar sind die Cops nicht gerade schnell, hat sich aber erst einmal eine Meute an euer Heck geheftet, wird es auch hier brenzlig.

Das geheime Auto von Havanna

- 1 Fahrt zu dem außerhalb der Stadt gelegenen Lager. Etwas neben dem Eingang, zwischen den Bäumen, ist ein Hebel versteckt. Geht dort hin und betätigt ihn per Druck auf die Dreieck-Taste. Auf dem Bildschirm erscheint nun eine Nachricht, die bestätigt, dass ihr einen geheimen Bereich geöffnet habt.
- 2 Fahrt nun ein Stück in östliche Richtung, bis ihr den Bereich erreicht wo ein Gitterzaun ein Gebiet absperrt. Fahrt durch den Haupteingang und geht dann die Rampe hinab. Dort ist auf der rechten Seite ein Kontrollpult mit einem Schalter angebracht. Drückt den Schalter, um einen Aufzug zu betätigen. Nach einigen Sekunden fährt der Aufzug herunter, auf dessen Plattform der kleine Mini steht. Mit dem flotten englischen Kleinwagen könnt ihr wunderbar durch die verwinkelten Straßen brettern.





DRIVER²

Player's Guide

Las Vegas

Casinos, riesige Hotels und jede Menge versteckter Extras gibt es hier zu entdecken. Die glitzernde Metropole im Herzen des Staates Nevada ist die vorletzte Stadt und somit vom Schwierigkeitsgrad dementsprechend anspruchsvoll.

1 Unverwundbarkeit

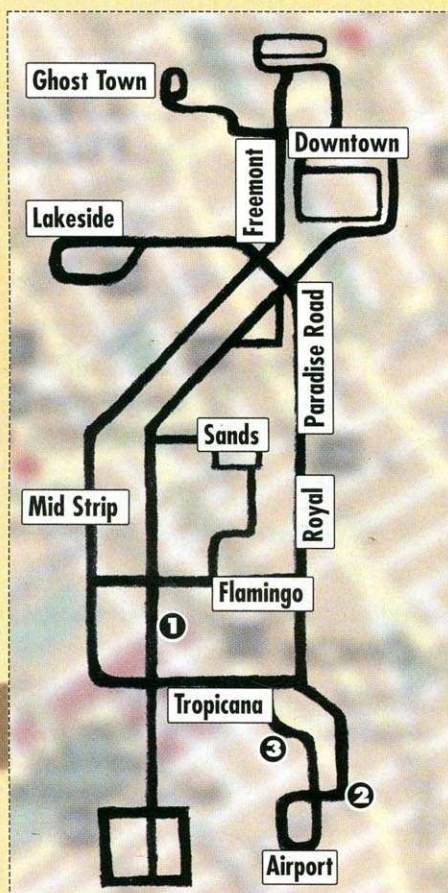
Um die Unverwundbarkeit freizuschalten, müsst ihr euch in den Bezirk „Flamingo“ begeben. Dort liegt an der Hauptstraße eine Apotheke. Geht aber trotzdem dorthin, nämlich direkt vor die Tür und betätigt die Dreieck-Taste, und schon seid ihr unverwundbar!

2 Geheimer Baustellenkurs

Fahrt mit eurem Schlitten in den südöstlichen Teil der Stadt. Dort steht ein Bauzaun, den ihr einfach umfährt. Fahrt dann mit hohem Tempo auf die vor euch liegenden Rampe zu. Jetzt folgt ein weiterer Sprung direkt in den Baustellenbereich.

Das geheime Auto von Las Vegas

- 3 Legt den Hebel um, der direkt neben einem Metalltor zu finden ist. Betätigt ihr diesen, öffnet sich das Tor in eurer Nähe und ihr spaziert in das Sperrgebiet. Dort findet ihr einen schönen alten, aber dennoch flinken Pick-Up, der sich besonders dazu eignet die Cops von der Straße zu rammen.



Rio de Janeiro

Die Stadt am Zuckerhut ist die letzte und auch die am schwierigsten zu meisternde Stadt, denn hier gibt es viele kurvenreiche Straßen als auch eine gut ausgebildete Polizei. Ganz besonders solltet ihr auf den starken Verkehr achten.

1 Immunität

Ziemlich zentral in der City gelegen, steht ein großes, etwas älteres Haus, an dem auf der Ecke ein Hebel angebracht ist. Fahrt dorthin und betätigt den Schalter, um ab sofort Immunität zu genießen.

2 Das geheime Auto von Rio de Janeiro

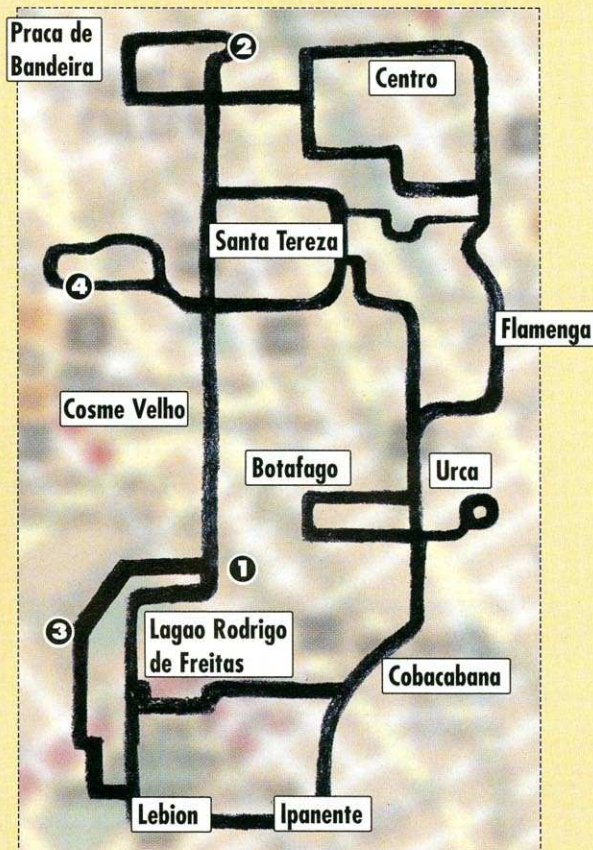
Fahrt ganz in den Norden der Stadt, wo ihr direkt neben einem Tor den Schalter betätigt. Daraufhin öffnet sich das Tor, direkt dahinter steht ein großer Truck.

3 Geheimer Strandkurs

Um eine Runde am berühmten Strand von Rio zu drehen, müsst ihr zuerst den Schalter im südwestlichen Teil der Stadt betätigen und dann durch das soeben geöffnete Tor fahren.

4 Geheimer Gebirgskurs

Den Kurs im Gebirge schaltet ihr ähnlich frei wie den vorherigen. Fahrt vom Stadtzentrum in nordwestliche Richtung und legt den Hebel am weißen Zaun um. Schon ist ein Spalt geöffnet, der breit genug für euren Wagen ist.





007: DIE WELT IST NICHT GENUG

Markus Häberlein

Player's Guide

James Bond alias 007 ist wieder in geheimer Mission unterwegs. Diesmal benötigt er aber eure Hilfe! Damit ihr nicht ganz alleine dem bösen Gangster Renard und seiner Komplizin Elektra King gegenüber treten müsst, findet ihr auf den folgenden Seiten unsere Komplettlösung. Wir wünschen euch viel Spaß dabei, die Welt zu retten!

Level 1

Kurier

Tretet als erstes an die junge Dame in der Empfangshalle heran. Sprecht mit ihr und aktiviert als nächstes euren VLF-Disruptor, um unerkant durch den Metalldetektor zu gelangen.



Sprecht mit dem Sicherheitsmann an der nächsten Tür und wartet in einiger Entfernung, bis er seinen Posten verlässt. In den nächsten Gängen solltet ihr besonders vorsichtig agieren, da hier Sicherheitskameras angebracht sind. Schaut vorsichtig um jede Ecke und zerschießt die Kameras. Folgt dem Gang weiter und fahrt mit dem Aufzug nach oben. Dort befinden sich



einige Wachen, die ihr mit einigen Schüssen erledigen könnt. In einem Raum hängt ein Bild, mit dem ihr eine Geheimtür öffnen könnt. Erschießt den Sicherheitsmann und untersucht mit dem Fingerabdruck-Scanner das Sicherheitsschloss. Scant die Fingerabdrücke der Warmhalteflasche ein und öffnet mit dem Gerät sämtliche Sicherheitstüren. Nach der kleinen

Zwischensequenz solltet ihr euch schleunigst aus dem Staub machen. Greift euch den Koffer und zerschlägt das linke Fenster.



Level 2

Kings Lösegeld

Der nächste Abschnitt ist relativ einfach zu bewältigen. Folgt Elektra einfach durch die Straßen und schießt ihr Gefolge ab. Schon nach wenigen Metern findet ihr ein Scharfschützengewehr, mit dem ihr die Gegner auf den Dächern und Balkonen erledigen könnt. Lasst euch dabei aber nicht zu viel Zeit, sonst entkommt Elektra. Der Weg führt euch durch eine kleine Bar. Achtet besonders darauf, keine Passanten zu treffen, sonst endet die Mission sofort. Ihr gelangt auf eine Brüstung, vor der Elektra mit dem Heißluftballon zu fliehen versucht. Automatisch zückt James seine Uhr. Zielt auf die Unterseite des Korbes und hangelt euch an dem Seil nach oben.



Level 3

Kalter Empfang

Erledigt zuerst alle Gegner auf dem Plateau. Haltet euch anschließend



rechts und geht den steilen Weg nach unten. Nach dem Tunnel warten einige Gegner hinter einzelnen Kisten. Erledigt sie und sammelt ihre Munition ein. Nach einer kleinen Zwischensequenz sprintet eure Begleiterin von euch weg. Eure Aufgabe: Beschützt sie um jeden Preis. Erledigt zuerst alle Gegner, bevor ihr euch den Drachenvliegern widmet. Besitzt ihr nicht genügend Munition, finden sich auf der rechten Seite weitere Magazine. Nachdem ihr drei der fliegenden Widersacher vom Himmel geholt habt, ist auch diese Mission erledigt.



Level 4

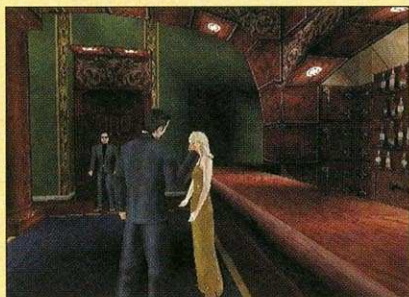
Russisches Roulette

Betretet das Casino und sprecht mit der jungen Dame im goldfarbenen Kleid.



007: DIE WELT

Sie weist euch darauf hin, dass ihr Freund einer der Türsteher ist. Nachdem das Gespräch beendet ist, verlässt ihr Freund seinen Platz an der Türe und spricht mit der Schönheit. Sperrt die Tür mit dem Kreditkarten-Dietrich auf und sprecht mit dem



Obergangster. Ihr erhaltet einen Scheck über 25.000 Dollar. Wollt ihr weitere Informationen erhalten, benötigt ihr 100.000 Dollar. An der Bar befindet sich eine weitere Tür. Wedelt vor der Wache mit eurem Scheck und ihr dürft das Zimmer betreten. Setzt euch an den Tisch und ver-



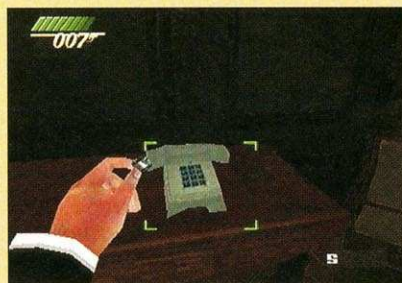
sucht beim Kartenspiel das benötigte Geld zu gewinnen. Wichtigste Regel hierbei: Setzt nie euer ganzes Geld. Sobald ihr all euer Bares verspielt habt, ist die Mission gescheitert. Habt ihr die 100.000 Dollar zusammen, geht ihr wieder zurück zu dem Gangster, und die Mission ist beendet.

Level 5

Nachtwache

Bei dieser Mission ist keine Gewalt gefragt. Es ist viel wichtiger, dass euch keine Wache erspährt. Bevor ihr

das Zimmer verlasst, findet ihr in einem kleinen Nebenraum das erste zu verwanzende Telefon. Schleicht als



nächstes den Gang nach rechts entlang, bis die Treppen nach unten führen. Verschwendet keinen Schuss aus eurer Betäubungspistole. Genau so effizient zeigt sich das Handy-Elektroschocker. Stürmt auf die Wache zu und lähmt sie mit dem Handy. Im weiteren Verlauf dieser Mission müssen alle fünf Telefone verwanzt werden. Ebenso sind drei verschiedene Beweise zu sammeln. Hierfür fotografiert ihr eine Leinwand, einen Computermonitor und ein Schreiben. Verschlussene Türen kön-



nen wieder mit der Kreditkarte geöffnet werden. Als letztes wir noch der Ausweis des Obergangsters benötigt. Erledigt die Wachen und geht in die große Halle zurück. Hinter der rechten Tür findet ihr den Bösewicht. Erledigt ihn und nehmt seinen Ausweis an euch.

Level 6

Maskerade

Geht den Gang gerade aus und zeigt dem Sicherheitsmann euren Ausweis.

Betretet nun den Raum, hier liegt eine Schlüsselkarte auf dem Schreibtisch. Verlasst das Zimmer und folgt jetzt dem



steil nach unten laufenden Tunnel. Ihr entdeckt eine kleine Nische, die eine Waffe mit Munition sowie eine Rüstung beherbergt. Um an den Wachen vorbei zu kommen, schaltet ihr schnell das Licht an dem kleinen Schaltschrank aus. Schleicht an den Wachen in der



Dunkelheit vorbei und zieht am Ende die Schlüsselkarte durch den Automaten. Öffnet jetzt das große Tor und haltet euch rechts. Zeigt der Wache euren Ausweis und steckt den Strahlungsausweis ein. Wieder im Tunnel, geht ihr gleich durch die nächste Tür. Zeigt dort euren Strahlungsausweis und legt den Schalter an der Wand um. Geht anschließend wieder zurück und öffnet die Tür mit der grünen Lampe darüber. Nach einer kleinen Cut-Szene müsst ihr eine Forscherin beschützen. Während sie versucht, das Tor zu öffnen, haltet ihr euch die Terroristen vom Hals. Sprintet anschließend den langen Gang entlang und erledigt die Wachen. Umherliegende Gegenstände können zerschossen werden. Am Ende des Ganges findet sich eine Bombe, die euch den Garaus machen soll. Wartet,



Player's Guide

IST NICHT GENUG

bis sich das Tor einen Spalt öffnet, und hangelt euch schnell mit eurer Uhr an der Kette nach oben.



Level 7

Flammpunkt

Verlasst den Raum und begeben euch in der Zentrale zu der Tür, die euch zum Channel 1 führt. Dort halten die Terroristen einige Geiseln gefangen. Befreit diese, achtet aber darauf, dass ihr sie nicht trifft. Legt den Schalter im Raum um und sucht den Channel 2



auf. Befreit dort ebenfalls die Geiseln und betätigt den Schalter. Steckt die Rüstung und die Munition aus den angrenzenden Räumen ein. Als letztes führt euch der Weg zum Channel 3. Hier ist besonders gutes Timing gefragt, denn die Terroristen schießen



nicht auf euch, sondern auf die Geiseln. Beeilt euch, damit die Mission nicht vorzeitig abgebrochen wird. Über die Zentrale kommt ihr in die Pipeline. Setzt dort eure Nachtsicht-Sonnenbrille auf und erledigt die entgegenkommenden Unholde. Jetzt gilt



es wieder, die Forscherin zu beschützen. Achtet hierbei besonders auf die Wachen im oberen Drittel des Raumes. Mit gezielten Schüssen sollten sie aber kein Problem darstellen.

Level 8

Stadt der Wege

Erledigt sofort den Gangster hinter der Fensterscheibe. Sprintet nach unten und haltet euch die Terroristen vom Hals. Im Freien angelangt, folgt ihr dem Weg bis zu den Containern. Schießt mit eurem Raketenwerfer die beiden Helikopter vom Himmel. Neue Raketen findet ihr im Kofferraum des Autos. Ist der letzte Hubschrauber erledigt, wird eine kleine Treppe freigesprengt. Geht auf dem Rohr entlang und rettet euch vor den Schüssen des Helikopters in den Schuppen. Tötet dort die Feinde und geht auf der anderen Seite die Treppen nach oben. Dort findet ihr einen Schraubenschlüssel. Klettert wieder nach unten und verlasst



den Raum. Sprintet jetzt auf dem Steg entlang und haltet euch am Schild rechts. Im Schuppen schnappt ihr euch die Signalpistole und lauft den Steg weiter. Am Ende des Weges befindet sich ein Gas-Ventil. Dreht es mit dem Schraubenschlüssel auf und schießt anschließend mit der Signalpistole auf das Ventil unter dem Helikopter.



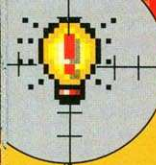
Level 9

Überläufer

Lauft dem Schurken hinterher und erledigt die Widersacher. Am Ende der Gasse findet ihr hinter den Mülltonnen noch eine schussichere Weste. Öffnet die Tür und steigt in die U-Bahn ein. Achtet hier besonders darauf, keine Passanten zu verletzen. Steigt am Ende aus und sprengt die Tür mit der Kugelschreiberbombe. Folgt dem Gang, bis ihr zu der Giftgas-Bombe kommt. Sprengt die Verkleidung mit einer Mappenladung ab und legt den Zünder mit dem Handy-Elektroschocker lahm. Sprintet jetzt zurück,



verlasst die U-Bahnstation und verfolgt den Bösewicht bis zu dem Boot.



007: DIE WELT IST NICHT GENUG

Player's Guide

Level 10

Gefallener Engel

Verlasst den Raum und boxt eine Wache von hinten nieder. Erledigt die restlichen Widersacher und nehmt aus den Zellen Waffen und Munition mit. Verlasst das Erdgeschoss, lauft die Treppen nach oben und erledigt weitere Wachmänner hinter der Tür. In dem kleinen Raum überwältigt ihr den hartnäckigen Bösewicht. Er überlässt euch den Bulionschlüssel. Schließt die Türe im zweiten Stock auf und ihr trefft am Ende des Ganges auf „M“, die euch ihre Codekarte überlässt. Wieder im ersten Stock, könnt ihr mit der Karte die Türen öffnen. Nehmt die Kugelschreiber-Bombe an euch und kehrt zu



„M“ zurück. Sprengt die Gitter auf und schützt die alte Dame vor den nahenden Wachen. Im dritten Stock wartet ein kleiner Endgegner auf euch. Er wirft mit scharfen Granaten um sich. Hebt diese einfach schnell auf und werft sie zurück. Habt ihr ihn drei mal getroffen, erhaltet ihr seine Codekarte. Öffnet nun das Schloss und ihr trefft erneut auf Elektra. Hier ist schnelle



Reaktion gefragt. Schießt sie schnell nieder, bevor sie „M“ tötet.



Level 11

Kernschmelze

Haltet euch zunächst rechts. Folgt dem Gang, bis ihr in einer der Kojen den Maschinenraumschlüssel findet. Erledigt die Matrosen und geht wieder zurück. Öffnet die Luke mit dem Schlüssel und steigt nach unten. Betätigt jetzt den Schalter an der Wand, danach zerschießt ihr die Lüftung. Kriecht auf die andere Seite, wo ihr auf eure Geliebte trefft. Bevor ihr planlos den Oberbösewicht verfolgt, solltet ihr erst einmal vorsichtig um die Ecke schauen und so lange auf ihn feuern, bis er von der Bildfläche verschwindet. Aktiviert jetzt eure Strahlenschutzkarte,



denn nun wird es haarig: Erledigt erst einmal alle Gegner in den Schutzanzügen. Achtet hierbei darauf, dass sich der Strahlenwert nicht über 100 bewegt - sonst nehmt ihr großen Schaden! Findet möglichst schnell einen Weg durch den Raum. Im

Reaktorraum ist wieder Durchhalten angesagt. Während euch die Kugeln um die Ohren schwirren, müssen sämtliche Glasluken des Reaktors zerschossen werden. Ist das geschafft, öffnet sich eine Luke. Legt den Schalter um und ihr dürft beobachten, wie der Oberbösewicht aufgespießt wird - autsch! Nehmt den Zellschlüssel an euch und sprintet zurück zu eurer Geliebten. Befreit sie, kriecht erneut durch den Luftschacht und steigt in die Torpedo-Röhre.

Glückwunsch:

Ihr habt die Welt vor dem Nuklearschlag gerettet!



ENDLICH! DAS SPIEL ZUR SHOW!

Für PC und PlayStation*.



Beweisen Sie Ihr Wissen.

Jetzt mit dem brandaktuellen Spiel zur beliebten TV-Game Show.

Ab sofort in allen guten Fachgeschäften.



celador



* Ab Mitte Januar erhältlich.

www.eidos.com

EIDOS
INTERACTIVE

Martin Weidner

DEVIL MAY CRY



PlayStation 2

Capcom enthüllte im Rahmen einer Pressekonferenz, die am 16. November in Tokio abgehalten wurde, gleich drei neue Titel für die PlayStation2.



○ Hier heißt es zugreifen: neue Waffen sind auf dem Boden verstreut.



○ Dante erklärt der Teufelsbrut mit zwei Feuerwaffen gleichzeitig den Krieg.

Devil May Cry stellt das jüngste Projekt des Resident Evil-Teams dar, Capcoms vierter R&D-Division unter der Leitung des General Managers Shinji Mikami.

Capcom All Stars

Shinji Mikami, der Executive Producer von Devil May Cry, und Hideki Kamiya, der Executive Director der Resident Evil-Saga, erläuterten auf der Pressekonferenz die Pläne für ihre neue Koproduktion: „Eigentlich wollten wir einen neuen Teil der Resident Evil-Reihe verwirklichen. Das Projekt sollte sich gleichzeitig aber deutlich von den bisherigen Teilen unterscheiden. So kam es zum Design von Devil May Cry. Devil May Cry soll vor allen Dingen ein „cooles“ Spiel werden, und ich hoffe, dass unsere Fans dies auch im Sommer nächsten Jahres förmlich zu spüren bekommen werden.“, meinte Hideki Kamiya. Shinji Mikami erklärte weiter: „Devil May Cry soll das Potential der PlayStation2 richtig ausschöpfen; denn wir

konzentrieren uns hier besonders auf die Grafik und auf die Animationsphasen der Charaktere. Darüber hinaus fangen wir aber auch mit der Arbeit an Resident Evil 4 an. Unser Ziel bei diesem Projekt ist es, einen neuen Maßstab zu setzen und den Spielern einen neuen Schrecken einzujagen, der aber ganz anders geartet sein soll als bei den bisherigen Teilen.“. Nachdem Shinji Mikami und Hideki Kamiya vier Jahre lang getrennte Wege gegangen waren, arbeitet das dynamische Duo nun also wieder als Executive Producer bzw. Executive Director an einem gemeinsamen Spiel.

The best of both worlds

Doch wovon handelt „Devil May Cry“ eigentlich? In einem ersten Trailer ließ Capcom zur Storyline anklängen, dass vor 2.000 Jahren ein Antiheld mit dem Namen Sparda, ein Teufel, der sich für das Gute einsetzen wollte, mit seinem Schwert eine Invasion aus der Unterwelt vereitelt hatte.



○ Der (tödlich?) getroffene Dante ist im Begriff, seine zweite Gestalt anzunehmen.



○ Einige Gegner werden noch in der Luft zerlegt.

Capcoms Pläne für Europa

Anlässlich der ECTS-Messe kündigte der japanische Publisher Capcom an, dass seine Londoner Niederlassung Capcom Eurosoft ab dem Launch der PlayStation2 in Europa sukzessiv selbst das Marketing und die Distribution seiner PS2-Titel übernehmen wird. Während Street Fighter EX3 den Anfang machen wird, konzentriert sich das Hauptinteresse auf Onimusha: Warlords, eine epische Saga im feudalen Japan, die auf der Siggraph-Messe mit dem Best of Show Award ausgezeichnet wurde und noch im Laufe des Frühjahrs als PAL-Version erscheinen soll. Der Director's Cut von Resident Evil Code: Veronica und Devil May Cry sollen gegen Ende nächsten Jahres in Europa veröffentlicht werden. Ein 3D-Remake von Ghosts'n'Goblins unter dem Arbeitstitel Maximo und ein offizieller vierter Teil der Resident Evil-Reihe befinden sich ebenfalls in Planung, genauso wie ein erstes Projekt für die PS2A, Sonys PlayStation2 für den Spielhallenbereich. Darüber hinaus sollen einige Produkte von Third Party-Entwicklern das Portfolio für den europäischen Markt abrunden.



○ Dante kann seine Herkunft nicht leugnen.

Mit der Zeit verblasste bei den Menschen aber die Erinnerung an diese Tat, die Abenteuer von Sparda wurden zur Legende. Dass sich hinter dieser Story doch mehr als nur ein Körnchen Wahrheit verbirgt, wird ihnen erst bewusst, als die Legionen der Höllenfürsten zum zweiten Mal zur Schlacht rüsten. Nur der Teufelskerl Dante, ein Spezialist für Dämonenaustreibungen und Poltergeister, ist gewillt, es mit der Brut aufzunehmen, zumal die Mitglieder seiner Familie einer nach dem anderen unter mysteriösen Umständen ums Leben gekommen sind. Es scheint, als ob in seinen Adern das Blut des legendären Schwertkämpfers Sparda fließen würde...

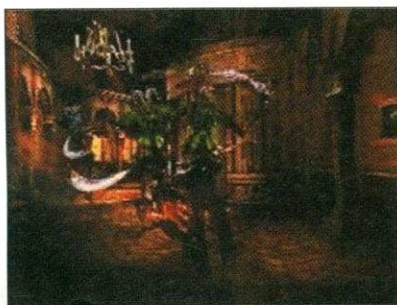
Der Trailer im Detail

Düster, unheilschwanger und vor allem brutal - so lässt sich Capcoms erster

Videoclip zu Devil May Cry wohl treffend beschreiben. Dante fegt wie ein Wirbelwind durch die im viktorianischen Stil gehaltenen Schauplätze und eröffnet mit einer Flinte oder zwei Pistolen gleichzeitig das Feuer auf die Meute der unappetitlich aussehenden, oft vogelartigen Kreaturen. Aber auch sein um den Rücken geschnalltes Schwert versteht er vorbildlich einzusetzen. Er läuft, kriecht und klettert und springt von Plattform zu Plattform. In welcher Gestalt Dante aber gegen Ende des Trailers schlüpft, als er gerade von einem monströsen Vogel getroffen wird, ließ Capcom wohlweislich offen. Devil May Cry macht aber in jedem Fall Lust auf mehr. Vor Ende nächsten Jahres sollte man wohl nicht mit einer Veröffentlichung der PAL-Version rechnen.



○ Die Flinte empfiehlt sich bei besonders hartnäckigen Kreaturen.



○ Im Falle der sensenschwingenden Gegner sind größere Kaliber gefragt.



○ Dante als Fassadenkletterer.

Capcom for PlayStation 2

Titel

Erhältlich ab

Snowboard Heaven

sofort - Japan
tba - Europa

Street Fighter EX3



sofort - USA/Japan
tba - Europa



Onimusha: Warlords



25. Januar 2001 - Japan
März 2001 - Europa

Resident Evil Code: Veronica Complete Edition

22. März 2001 - Japan
tba - Europa

Devil May Cry



15. Juni 2001 - Japan
Ende 2001 - Europa

Maximo

tba - Japan/Europa

Resident Evil 4

tba - Japan/Europa

PLAY-DATEN

System	PlayStation 2
Genre	Survival Horror
Spieler	1
Hersteller	Capcom Eurosoft
Entwickler	Capcom
Preis	ca. 109,- DM
Erhältlich ab	15. Juni 2001 (NTSC-Version) Ende 2001 (PAL-Version)

FERTIGGESTELLT

30%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Das jüngste Werk der Resident Evil- und Dino Crisis-Macher - Dante auf dem Rachefeldzug!



Dink Gemeinhardt

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

Complete Edition



PlayStation 2

**Voller Neid blicken wir nach Japan.
Ende März wird dort Resident Evil für
die PlayStation2 erscheinen.**

Mitte November ließ Capcom auf einer Pressekonferenz in Tokio die Katze aus dem Sack: Derzeit befinden sich gleich zwei Schauergeschichten aus Raccoon City für die PlayStation2 in der Mache. Mit Resident Evil: Code Veronica Complete Edition und Resident Evil 4 (vorläufiger Arbeitstitel) möchte euch Shinji Mikami im Doppelpack das Fürchten lehren. Der Altmeister des Survival-Horrors betonte, dass man Resident Evil: Code Veronica Complete Edition als Vorgeschmack für den vierten Teil betrachten solle. Resident Evil 4 befände sich derzeit noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium und würde in Japan voraussichtlich erst im Frühjahr 2002 für die PlayStation2 erscheinen. Laut Angaben des Herstellers wanderten bislang weltweit über 12 Millionen Exemplare

der Resident Evil-Abenteuer (Sony PSone, Sega Saturn, Sega Dreamcast, PC) über die Ladentheke.

Resident Director's Cut

Dass Resident Evil: Code Veronica bereits im letzten Februar in Japan und dann einige Wochen später in der westlichen Hemisphäre für Segas Dreamcast erschienen ist, brach vielen PSone-Besitzern das Herz. Neidisch schielte man ins Lager mit dem blauen Krinkel auf der Konsole; denn man wollte alles über den Verbleib von Claire Redfield und deren Bruder Chris erfahren. Der Exclusiv-Deal von Capcom und Sega setzt nämlich genau da an, wo vor gut zwei Jahren die Story von Resident Evil 2 – Das Grauen kehrt zurück (am 30.04.1998 von der

BP[S indiziert, Anm. d. Red.) ein Happy End nahm. Erstmals in der Resident Evil-Historie findet der Überlebenskampf nicht in Raccoon City statt, da Claire auf der Suche nach ihrem Bruder in Europa von der Umbrella Corporation gefangen genommen und im Anschluss auf eine entlegene Insel verschleppt wurde. Zu Recht trägt die PlayStation2-Version den Beinamen Complete Edition: Unzufrieden mit dem bisherigen Inhalt, krempelten die Capcom-Entwickler etliche Passagen des DC-Games vollkommen um. Ähnlich dem 1998 erschienenen Resident Evil – Director's Cut, jagt man euch mit zusätzlichen Cut-Szenes, Dialogen und Schauplätzen eiskalte Schauer über den Rücken. Schließlich beruhen sämtliche Veränderungen auf weggelassenem Dreamcast-Material.



○ Mit dem Charakterdesign der Schlüsselfiguren, hier Steve Burnside, gab sich Capcom nicht zufrieden. Mit leichten optischen Veränderungen stürzten sie sich ins PS2-Abenteuer.



○ Ein Großteil der Zwischensequenzen wird in Spiegelgrafik gehalten werden.

Resident Evil - Der Kinofilm

Resident Evil ist der erste Film des im Frühjahr diesen Jahres gegründeten Jointventures zwischen Constantin Film und Impact Pictures. Satte 40 Millionen US Dollar lassen sich die drei Produzenten Bernd Eichinger, Jeremy Bolt und Paul Anderson die Filmumsetzung des Videospieles kosten. Produzent und Regisseur Paul Anderson verschaffte sich mit Verfilmungen des Beat 'em Ups Mortal Kombat bzw. den beiden Science Fiction-Filmen Event Horizon und Soldier einen Namen. Nach langem Gezeter soll nun der Film

pünktlich zu Halloween 2001 in den amerikanischen Lichtspielhäusern anlaufen.

Leider weist das Drehbuch wenig Affinitäten zum PlayStation-Hit auf: Ein Trupp erfahrener Kämpfer ist in einem Laboratorium gefangen, in dem ein unerklärlicher Zwischenfall die ganze Belegschaft ausgelöscht hat. Als das Team den dafür verantwortlichen Super-Computer "Red Queen" stilllegen möchte, greifen unzählige Zombies an...





○ Welche Virenart für diese Mutation verantwortlich war, erfahren wir hierzulande frühestens Mitte nächsten Jahres.



○ Die riesigen Spinnen dürfen natürlich auch beim neuesten Teil der Serie nicht fehlen.



Resident Perfect

Capcom wagt nach Dino Crisis (PSone, 1999) zum zweiten Mal mit einem Spiel dieser Art den vollständigen Sprung in die dritte Dimension. Von den aufwendig in Szene gesetzten Renderkulissen heißt es nach fünf Jahren des schaurig-schönen Zombierrors Abschied nehmen. Das Geburtstagsgeschenk an die Resident Evil-Fans in aller Welt findet neuerdings in einer bedrohlichen Polygon-Welt statt. Klischee-behaftet wie das Spiel nun mal ist, ersetzen fotorealistische Texturen und beeindruckende Licht- und Nebel-effekte das Bitmap-Sodom und -Gomorra der drei 32 Bit-Klassiker. Des weiteren sind den Entwicklern so gut wie keine Grenzen mehr in Hinblick auf die Gestaltung sämtlicher Charaktere, sprich Spielfiguren und Monster, gesetzt. Die zerzausten Kameraden schlur-fen schöner denn je mit wehleidigen Dolby Surround Sound-Jauchzern durch detaillierte Hires-Areale. Im Gegensatz zum Rest des Spiels bleiben die statischen Kameraeinstellungen von den "Renovierungsarbeiten" weitestgehend verschont. Wie gewohnt durchsucht ihr dabei gründlichst jeden Bildabschnitt, um des Umbrella-Rätsels Lösung zu finden.

Resident Online

Obwohl der Auftakt zum Networkservice PlayOnline immer weiter in die Ferne rückt, hat man bei Capcom mit dem Next Generation-Portfolio Großes vor. Darunter fällt natürlich auch einer der wichtigsten Capcom-Pfeiler, Resident Evil. Nicht mit Resident Evil: Code Veronica Complete Edition, sondern allenfalls mit Resident Evil 4 geht der Schrecken Online. Wie bei allen anderen zukünftigen Capcom-Produkten könnt ihr euch dann vermutlich – unabhängig des Plattformtyps - Matches im Netz liefern, Spielstände abrufen, in einer High Score-Tabelle verewigen usw. Sollte es Capcom zudem schaffen, eine tadellose Portierung des immer noch in den Dreamcast-Hitparaden gastierenden Horror-Schockers auf die Reihe zu bekommen, steht uns mit Resident Evil: Code Veronica Complete Edition der wohl beste Resident Evil-Teil aller Zeiten ins Haus.



○ Wer mag das wohl sein? Alte Resident Evil-Hasen wurden mit Adam Wesker bereits in Teil 1 konfrontiert.



○ Das Spiel der lebenden Toten: Zombies, wie man sie sich schon immer vorgestellt hat.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Survival-Horror
Hersteller	Capcom Eurosoft
Entwickler	Capcom
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	22. März 2001 (Japan)

FERTIGGESTELLT

60%

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

Survival Horror at its best - Capcom übertrumpft sich mal wieder selbst.

LOTUS CHALLENGE

Martin Weidner



PlayStation 2

Mit dem Lotus Esprit S1 (The Spy Who Loved Me) und dem Lotus Esprit Turbo (For Your Eyes Only) schickt Virgin Interactive sogar zwei Bond-Gefährte ins Rennen...

... aber auch 39 weitere Fahrzeuge, darunter den Lotus 7, den Carlton, den 340R, sechs Formel 1-Boliden des Team Lotus aus den Jahren 1962 bis 1988 und fünf Konzeptwagen. Gerade die Geschichte des Automobilherstellers war es, die die Lotus-Firmengruppe für Kuju so interessant werden ließ. Das Ziel der Designer bestand darin, ein Rennspiel zu entwickeln, das nicht bloß auf das gegenwärtige Portfolio von Lotus, sondern auch auf die Formel 1-Geschichte der Firma eingehen sollte.

Challenge

So verwundert es einen kaum, dass Lotus Challenge als Koproduktion von Virgin Interactive, Kuju und der Lotus-Firmengruppe entsteht. Nicht nur, dass sich die Designer für die Fahrphysik Rat bei den Profis holten - Clive Chapman, der Sohn des Firmengründers, ließ es sich nicht nehmen, persönlich in einem Lotus Type 79 Formel 1-Boliden Platz zu nehmen und ein paar Proberunden zu drehen, während Kuju die Soundeffekte für das Spiel aufnahm. Gerade diese enge Kooperation mit der Lotus-Firmengruppe soll gewährleisten, dass „Lotus Challenge das Rennspiel darstellen wird, an dem alle anderen gemessen werden“, kommentierte Virgin Interactives Chief Operating Officer Sean Brennan das Projekt, das bis Juli

2001 fertiggestellt werden soll. Aber auch Einsteigern soll Lotus Challenge durch optionale Fahrhilfen unter die Arme greifen. Im Mittelpunkt des Spiels steht natürlich der Challenge Mode, in dem ihr zu Beginn unter einem männlichen oder einem weiblichen Fahrer des Lotus Challenge Teams auswählt. Entsprechend eurer Entscheidung verändert sich der weitere Fortgang der Challenge. So gilt es z.B. Stunts für Movies und TV-Werbespots auszuführen, in der Rush Hour andere Fahrzeuge zu verfolgen oder verletzte Personen auf dem schnellstmöglichen Weg ins Krankenhaus zu befördern. Zwischensequenzen verbinden die einzelnen Challenges miteinander.

Spielmodi total

Neben den bereits erwähnten 41 Fahrzeugen beabsichtigt Kuju, insgesamt 15 Renn- und 10 Stuntstrecken in das Spiel einzubauen. Während ihr diese im Arcade-, Championship- und Challenge Mode erst freispielen müsst, könnt ihr im Collection Mode zumindest erkennen, welche Fahrzeuge und Tracks euch noch erwarten und vor allem, wie ihr an diese herangelangt.

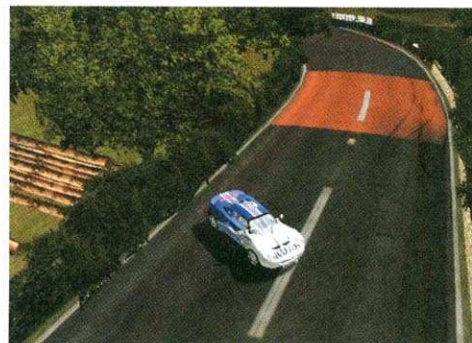
Simulationsprofis

Neben Lotus Challenge arbeitet das 1998 gegründete Studio Kuju Entertainment, das u.a. für die Simulationen Eagle One Harrier Attack (PSone), KA-52 Team Alligator und Team Apa-



Clive Chapman, der Sohn des Lotus-Gründers, stand den Entwicklern von Kuju beim Aufnehmen der Motorengeräusche eines Lotus F1 Type 79 Formel 1-Boliden zur Seite.

che (PC) verantwortlich zeichnete, seit September 1999 an zwei weiteren, bisher noch ungenannten Projekten für die PlayStation 2, die unter Zuhilfenahme ihrer Sigma-Engine entstehen. Auf das Ergebnis der ersten Rennsimulation der Briten darf man sehr gespannt sein.



Powerslides - auf der Motorhaube läßt sich unschwer erkennen, welches Studio für Lotus Challenge verantwortlich ist.



Ob sich die Replays im Stunt Mode auf Memory Card speichern lassen, ist derzeit noch offen.



Entgegen anderen Verträgen dürfen die Gefährte von Lotus auch echte Schäden in den Rennen davontragen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation 2	
Genre	Rennspiel	Spieler 1-2
Hersteller	Virgin Interactive	
	www.virgininteractive.de	
Entwickler	Kuju Entertainment	
Preis	ca. 109,- DM	
Erhältlich ab	Juli 2001	

FERTIGGESTELLT

30%

ERSTEINDRUCK

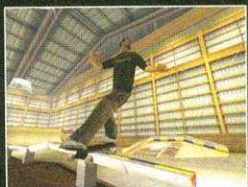
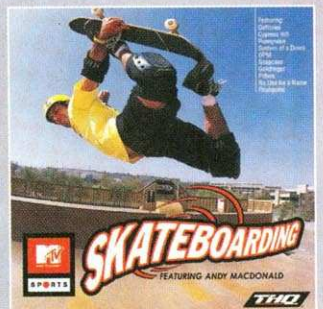
★★★★☆ — Vielversprechend

Das jüngste Projekt der Simulationsprofis von Kuju - ein Rennspiel mit Lotus-Lizenz.

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

FEAR EFFECT 2

Retro Helix



Produzent Tom Marx überraschte uns bei einem Treffen in San Francisco mit einem der wahrscheinlich letzten PSone-Kracher.



Im Laufe der Geschichte werdet ihr selbst am Steuer dieses Roboters sitzen.



Hana erledigt die "Fixer" im John Woo Style.



Hat man das Spiel zum ersten Mal gelöst, wird man mit einer Art-Gallery belohnt.

Der erste Teil war zu schwer, zu frustig, aber dennoch unglaublich reizvoll. Im Nachfolger gelobte Entwickler Kronos Besserung und versuchte all die störenden Ärgernisse des Vorgängers vom Tisch zu räumen. Bei unserem Eidos-Besuch in San Francisco konnten wir eine nahezu fertig gestellte Version bewundern.

DNA

Die Genforschung steht kurz vor dem großen Durchbruch. Nach jahrelangen

Experimenten haben es die Wissenschaftler fertig gebracht, fast die gesamte DNA-Kette des menschlichen Körpers zu entschlüsseln. Doch die letzten 3% sind einfach nicht zurückverfolgbar und werden als Retro Helix bezeichnet. Man vermutet in diesem einsamen Rest die Beweise für den Ursprung der Menschheit. So viel zur Erklärung des anmutig klingenden Untertitels von Fear Effect 2. Ähnlich dem derzeitigen Tomb Raider Trend, entschieden sich die Entwickler allerdings nicht für eine

direkte Fortsetzung der letzten Geschehnisse, denn die Geschichte von Retro Helix spielt kurz vor dem eigentlichen, ersten Fear Effect. Allerdings werden neben der neuen Schönheit Rain Qin, auch die drei bekannten Charaktere Hana Tsu-Vachel, Jakob "Deke" Decourt und Royce Glas wieder mit von der Partie sein.



Neben dem normalen Kontrollschema gibt es nun auch wahlweise eine an Tomb Raider angelehnte 3D-Steuerung der Charaktere.





○ Die hübsche Rain mag ihre neue Teaser-Gun.



○ Ein kinoreifer Soundtrack sorgt für spannende Kino-Atmosphäre.

Motion FX3D

So lautet das Zauberwort der überarbeiteten Grafiktechnologie, welche, anstatt der bei Resident Evil typischen, starren, gerenderten Hintergründe, vorberechnete Film-Loops benutzt, in denen sich die in Echtzeit berechneten 3D-Charaktere bewegen können. Eines der neuen Features dieser Engine ist jetzt beispielsweise die Integration von anderen 3D-Objekten, mit denen die Akteure interagieren können. Satte 600 Einstellungen wurden auf vier CDs gebannt und die zu erkundenden Areale von ehemals sechs auf acht erhöht. Darunter Hells Kitchen in New York, das verborgene Grabmal des ersten chinesischen Herrschers oder auch die legendäre Berginsel der Unsterblichen – Penglai Shan.

Alles wird gut

Tom Marx demonstrierte uns stolz die vielen Verbesserungen hinsichtlich des Gameplays. Das wohl größte Manko des Vorgängers waren die ellenlangen Ladezeiten nach dem Ableben des Helden.

Durch eine neue Routine wurden diese praktisch gleich Null gesetzt. In Sekundenschnelle befindet man sich nach der Todessequenz wieder am letzten Speicherort, sogenannten "Save-Beacons". Man verteilte diese automatischen "Sicherer" großzügig über die gesamte Spielwelt. Passiert man einen dieser Punkte, wird der Spieler automatisch nach dem Tod dorthin zurück gesetzt. Somit dürfen die bekannten Frustanfälle diesmal ausbleiben.

Erfreulich auch die Tatsache, dass nun auf einer einzigen Memory Card unendlich viele Spielstände abgelegt werden können, denn auch da kränkelte der erste Teil. Neben viel mehr und vor allem intelligenten Rätsel- und Puzzleaufgaben zeigte Tom auch ein überarbeitetes Kampfsystem. Eine "Auto-Draw" Option erleichtert den Griff ins Waffenarsenal, das gehörig aufgestockt wurde. Darunter so nützliche Dinge wie der Grenade-Launcher oder ein waschechter Flammenwerfer. Im Nahkampf tritt Hana nun mit deftigen Kicks um sich oder nimmt auch schon mal in einem Kampfböter Platz.

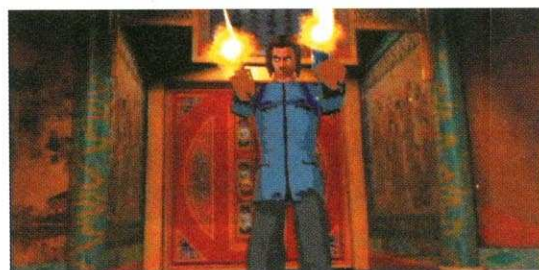
Sex sells

Lara & Co. sollten sich jetzt schon warm anziehen, denn die beiden weiblichen Akteure geizen nicht mit weiblichen Reizen und würden ohne Weiteres jeden Wettbewerb für "leichte Kleidung" gewinnen. Leider

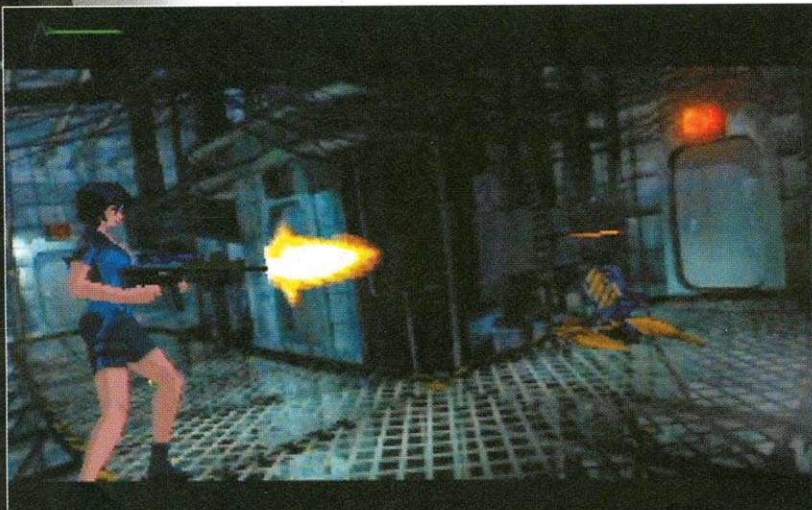
hält jedoch die Kameraführung immer dann, wenn es interessant werden könnte, dezent inne. Die pruden Amis eben.

Alles in allem erwartet uns mit Fear Effect 2 ohne Frage ein fesselndes Abenteuer, das neben den gerade erwähnten, femininen Attraktionen auch im eigentlichen Gameplay Einiges zu bieten hat. Über 60 Gegnertypen mit gereifter künstlicher Intelligenz werden sich euch entgegenstellen und für lockere 30 Stunden Spielspaß sorgen. Für den Wiederspiel-Faktor sprechen sechs unterschiedliche Variationen, das Spiel zu lösen.

"Retro Helix ist deutlich fairer als der Vorgänger, aber deswegen noch lange nicht leichter!" gibt uns noch ein hämisch grinsender Tom Marx mit auf den Weg. Eine Herausforderung, der wir uns gerne stellen werden. Fear Effect 2 wird im Februar in ungeschnittener Originalversion bei uns erscheinen und sogar hinsichtlich der speziellen PSone-Treiberfunktionen der PlayStation2 optimiert sein.



○ Nähert man sich unbemerkt einem Gegner, kann dieser mit einem Schuss ausgeschaltet werden.



○ Versteckt man sich im Schatten, wird man vom Gegner nicht wahrgenommen.

PLAY-DATEN

System	PSone
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Eidos Interactive
Entwickler	Kronos Digital Entertainment
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	Februar 2001

FERTIGGESTELLT

85%

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

Dank der Verbesserungen erwartet uns nun ein fesselndes Abenteuer.

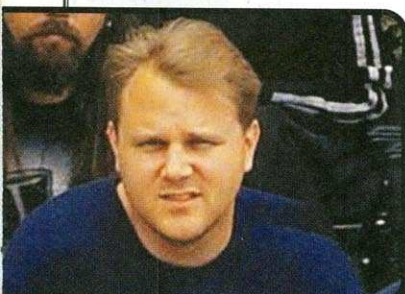
Martin Weidner

PLAY TAGEBUCH

SMUGGLER'S RUN (Teil 1)



Mit Smuggler's Run und Midnight Club: Street Racing gelang es Take 2 Interactives Videospieledivision Rockstar Games, gleich zwei Titel parallel zum US-Launch der neuen Hardware zu veröffentlichen. Im ersten Teil unseres Entwicklertagebuchs lassen wir Charles Eubanks, den Lead Programmierer von Smuggler's Run, darüber zu Wort kommen, was bei der Entwicklung des Spiels alles glatt ging.



CHARLES EUBANKS

Charles Eubanks arbeitet seit mehr als vier Jahren bei den Angel Studios. Vor Smuggler's Run war er an Major League Baseball Featuring Ken Griffey Jr. und Ken Griffey Jr.'s Slugfest für das Nintendo 64 beteiligt.

„(...) Für Smuggler's Run haben wir mehr Dokumente verfasst als für jedes andere Spiel, an dem ich vorher gearbeitet habe. Es fängt schon bei den für den Publisher erforderlichen Dateien an - sei es das Game Design Document (GDD) oder das Technical Design Document (TDD), die beide dazu beitragen, unsere Ideen in eine Vision zu bündeln, die realistisch erreichbar war, sich aber auch gut vermarkten ließ. Das Risk Assessment Document (RAD) war eine sehr wichtige Sektion des TDD. Der Sinn und Zweck eines RAD besteht darin, auf die möglichen Risiken während des Entwicklungszyklus einzugehen und dafür entsprechende Lösungen bzw. Notfallpläne in der Schublade zu haben. Ein gutes Beispiel hierfür wäre die Künstliche Intelligenz. Uns war von Anfang an bewusst, dass wir sehr viel Wert auf die KI legen mussten, da man in Smuggler's Run ausschließlich gegen CPU-Gegner antritt. Da wir nur über wenig Erfahrung verfügten, was die KI bei einem Off-road-Rennspiel betraf, war dieser Punkt ein hoher Risiko-

kofaktor. Unserem ursprünglichen Plan zufolge wollten wir einen KI-Programmierer an beide Projekte, d.h. Smuggler's Run und Midnight Club: Street Racing ansetzen. Dies ließ sich mit dem RAD jedoch nicht vereinbaren. Für unser Team war ein eigener KI-Programmierer einfach unabdingbar. Gerade deshalb haben wir bereits sehr früh jemanden angeheuert, der sich ausschließlich diesem Thema widmete. (...) Das GDD und das TDD waren im nachhinein betrachtet sehr hilfreich, wenn auch nicht in allen Belangen.

Während der Produktion war es oft notwendig, ein Feature in allen Details auszuarbeiten, bevor wir uns der nächsten Aufgabe zuwenden konnten. Genauso verhielt es sich, wenn wir Änderungen am Design vornehmen wollten. Dann galt es nämlich, zunächst alle möglichen Konsequenzen zu beachten, die diese Änderungen nach sich ziehen würden - und auch den Zeitrahmen, den diese in Anspruch nehmen würden. In solchen Fällen schrieben wir ein kurzes Dokument und leiteten dieses an die anderen Teammitglieder weiter, um so viel Feedback wie möglich zu bekommen.

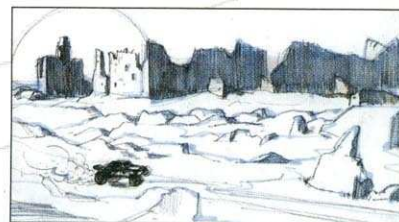
In unseren Designmeetings gingen wir dann diese Dokumente noch einmal durch und versuchten, einen Konsens zu finden. Erst wenn es uns gelang, diese Änderungen in einem genauen Zeitplan festzulegen, gaben wir grünes Licht an die zuständigen Mitarbeiter. Diese Unterteilung in einzelne Entwicklungsphasen hat uns sehr dabei geholfen, unseren Zeitplan einzuhalten.

Früher habe ich oft gedacht, dass es völlig übertrieben ist, seinen Programmierern wöchentliche Zeitpläne aufzustellen und darauf zu achten, dass diese auch eingehalten werden, aber Angel wollte, dass ich bei diesem Projekt einen besonderen Augenmerk darauf legen sollte. Also

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Take 2 Interactive/Rockstar Games
Entwickler	www.take2.de Angel Studios
Entwicklungszeitraum	14 Monate
Verwendete Hardware	Pentium III 450 MHz 128-256 MB RAM
Verwendete Software	Microsoft Developer Studio SN Systems ProDG PlayStation2 gcc CVS 3D Studio MAX
Verwendete Tools	Traxx Level Editor Terrain Rendering Microcode
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	Mitte Dezember (PAL-Version)

entschied ich mich dafür, jeden Montag mit allen Programmierern ein Einzelgespräch zu führen. Innerhalb von 15 Minuten galt es zu klären, wie weit man vorangekommen war, ob irgendwelche Probleme aufgetreten waren und was es in dieser Woche alles zu tun gab. Bei den Level Designern und Grafikern lief es im Grunde ähnlich ab. All diese Infos gingen dann an unseren Producer, der diese in einem einzigen Dokument zusammenfasste. Jeden Montag nachmittag standen wir unserem



○ Eine erste Konzeptskizze eines Levels.



○ Hier werden die Positionen der einzelnen Vehikel festgelegt.



○ Ein Wireframe-Modell eines der Fahrzeuge.



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
schwarz
dunkelblau



24,99 DM

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 GCON KOMPATIBEL
MIT RÜCKSCHLAG NUR 119 DM
INCL. FUSSPEDAL UND GCON-ADAPTER

schliessen Sie PSX Paas 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

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

1902

**ACTIVATOR
PRO MP3**

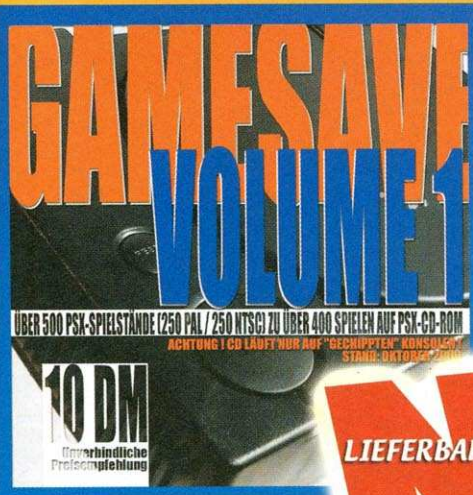
nicht für PSX SCPH-9002 !

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:

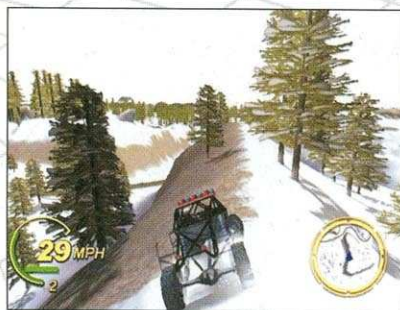
1008 IMPORT-PLAYER CD ZUM ABSPIELEN VON IMPORTEN AUF PSone NUR 10 DM
1001 SUPERCHIPS ST. 15 DM, AB 5 ST. JE 7,80, AB 10 ST. JE 5,90 DM
1004 SUPERCHIP EINBAUPLATINE (EINBAUHLILFE) ST. 5 DM, BEI CHIPKAUF NUR JE 2 DM
3035 PSX LÜFTER NUR NOCH 9,99 DM ! REDUZIERT DIE TEMPERATUR UM 10 GRAD !
1701 PSX MEMORYCARD 1 MB IN 5 FARBEN LIEFERBAR STÜCK NUR 12 DM
1100 PSX RGB-KABEL (AUCH FÜR PLAYSTATION2 !) NUR 9 DM
1292 PSX JOYPADVERLÄNGERUNG (AUCH FÜR PLAYSTATION2 !) NUR 9 DM
1109 PSX LINKKABEL 2 METER ZUM VERBINDEN VON ZWEI KONSOLN 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 !) 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
JEWEILS 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



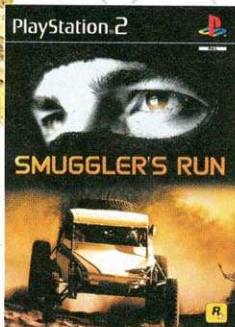
○ Smuggler's Run verwendet Teile des Level Editors von Microsofts Midtown Madness 2.



○ Smuggler's Run wurde ursprünglich unter dem Titel „Getaway“ angekündigt.



○ In den USA parallel zum Launch erschienen, kommt die PAL-Version erst gegen Mitte Dezember auf den Markt. In Japan erscheint Smuggler's Run unter dem Titel „Crazy Bump's“.



Management-Team Rede und Antwort darüber, wie das Projekt vorangeschritten war, ob es Probleme gab usw. Dieses ganze Procedere hat mich zwar jedes Mal mehr als einen halben Tag gekostet, erwies sich aber als sehr hilfreich, um unerwartet auftretende Schwierigkeiten schnell aus der Welt zu schaffen. Bei früheren Projekten hatte ich immer nur die Commit-E-mails unserer Programmierer gelesen. Eine Commit-E-Mail wurde immer dann geschrieben, wenn jemand Änderungen am Code vornahm. Es gab dafür ein einheitliches Schema, d.h. Kommentare für neue Fehlermeldungen oder Bugs, die beseitigt wurden, für betroffene Source Files, für die Checklist usw. Diese Commit-E-mails wurden an alle betroffenen Programmierer weitergeleitet. Bei der Entwicklung von Smuggler's Run habe ich jedoch festgestellt, dass Einzelgespräche mit allen Teammitgliedern um einiges sinnvoller sind als Rund-E-mails.

Es ist natürlich sehr wichtig, die Tools für die Grafiker schon in einer frühen Phase des Projekts fertiggestellt zu haben. Das Feedback der Grafiker bezüglich dieser Tools ist aber auch sehr wichtig. Traxx hat uns beides ermöglicht. Ursprünglich entstand Traxx als ein Level Editor für die Microsoft Monster Truck Madness-Reihe. Wir haben den Programmierer von Traxx kurzerhand für unser Projekt verpflichtet und waren so in der Lage, Traxx schon frühzeitig entsprechend zu modifizieren, da die Engine von Smuggler's Run ganz anders aufgebaut ist als diejenige der Monster Truck Madness-Serie. Traxx war

ein sehr hilfreiches Tool mit einer äußerst intuitiven Anwenderoberfläche. Die Änderungen, die unsere Grafiker an den Levels vornahmen, konnten sie innerhalb von Minuten begutachten. Da wir schon dabei waren, haben wir die Menüführung noch weiter vereinfacht, gerade, was oft verwendete Befehle wie das Exportieren eines Tracks betrifft. Darüber hinaus war es nun auch möglich, Änderungen an der Spielengine vorzunehmen, ohne unser Grafikteam in Mitleidschaft zu ziehen.

Der Source Code von Smuggler's Run lässt sich in drei einzelne Libraries einteilen: die AGE (Angel Game Engine), die grafische Elemente und den unterstützenden Code enthält, der bei allen unseren Projekten verwendet wird; der DG (Driving Game Code), d.h. die Fahrphysik, und der SR (Smuggler's Run), der produktspezifische Code. Diese genaue Unterteilung war nicht einfach zu bewerkstelligen; ganz im Gegenteil - ein Code, der sich für mehrere Anwendungen, d.h. auch für spätere Spiele einsetzen lässt, nimmt sehr viel Zeit und Energie in Anspruch. Jede Firma, die in der Softwareindustrie erfolgreich sein möchte, kann auf diese Arbeitsweise aber nicht verzichten.

(...) Alle unsere Vollzeit-Programmierer arbeiteten entweder alleine oder maximal zu zweit in einem Büro. Wenn wir ein Büro geteilt hatten, dann ging es stets darum, einen zweiten Programmierer im Büro zu haben. Nur so war ein effektives Arbeiten möglich. Wir haben Smuggler's Run innerhalb unseres Zeitplans und im Rahmen

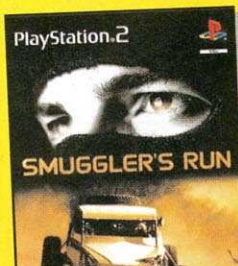
unseres Budgets fertiggestellt und die Erwartungen unseres Publishers Rockstar Games sogar noch übertroffen. Ich weiß gar nicht mehr, wer es genau war, aber während der Entwicklung von Major League Baseball Featuring Ken Griffey Jr. kam einer unserer Programmierer in einer durchgearbeiteten Nacht auf den Begriff „Buildmonkey“. Unser Buildmonkey erstellt automatisch einen „Build“ eines Spiels, d.h. eine ausführbare Datei, um Fehler beim Compilieren aufzuspüren, unseren Leuten von der QA (Anm.d.Red.: Quality Assurance - Qualitätssicherung) neues Material zu liefern und um unserem Publisher Rockstar Games etwas präsentieren zu können. Unser Buildmonkey-Arbeitsgerät bestand aus einem mit 450 MHz getakteten Pentium III-System. Jeden Morgen um 3.00 Uhr arbeitete dieser treue Rechner die Scriptdatei ab, um eine ausführbare Datei zu erstellen. Ich kann nicht oft genug betonen, wie wichtig dies für uns war. Die Befehlsdatei ließ sich nach Belieben den eigenen Wünschen anpassen. So konnte man z.B. den neuesten Code ausführen, einen gründlichen oder schnellen Build erstellen, nach Fehlern suchen, die beim Compilieren auftraten, alle ausführbaren Dateien in einem gemeinsamen Ordner abspeichern und die anderen Teammitglieder per Email davon benachrichtigen usw. Natürlich war es aber auch möglich, den Buildmonkey manuell zu starten. Jeder Programmierer hatte direkten Zugriff auf dieses Tool.“



○ Angel Studios arbeitet bereits an einem neuen Projekt für die PlayStation2: Test Drive Off-Road-Wide Open. Sequels zu Smuggler's Run und Midnight Club: Street Racing befinden sich ebenfalls im Gespräch, unter Umständen sogar mit Online-Funktionen.



○ Die Stadt von Fredrickson aus der Sicht des Level Editors Traxx.



Smugglers Run PS 2 89,99 DM



Midnight Club Street Racing PS2 89,99 DM



Digimon PSX 79,99 DM

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

63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

64283 Darmstadt
Wilhelmstraße 9 - 06151/28860

64625 Bensheim
Schlinkengasse 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

87600 Kaufbeuren
Ledergerasse 3 - 08341/971269

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 2*	109,99
Dare Devil*	84,99
Dead or Alive 2*	119,99
Disney's Dinosaurier*	109,99
Disn. Donald Duck Quack Attack*	109,99
Driving Emotion Type S*	109,99
ESPN Intern. Track & Field*	99,99
ESPN NBA*	a.A.
ESPN X-Games Snowboarding*	99,99
Eternal Ring*	109,99
Evergrace*	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
Kessen*	109,99
Jet Ion GP*	104,99
John Madden NFL 2001 ed.	109,99
Metal Gear Solid 2*	a.A.
Midnight Club Street Racing*	89,99
NBA Live 2001*	109,99
NHL 2001	109,99
Orphen*	a.A.

Pool Master*	94,99
Rayman Revolution*	109,99
RC Revenge	94,99
Ready 2 Rumble Boxing - Round 2	99,99
Ridge Racer 5	119,99
Silent Scope	99,99
Smuggler's Run*	89,99
Stunt GP*	109,99
Super Bust a Move*	99,99
Swing away golf*	99,99
Tekken Tag Tournament	119,99
Theme Park World ed.	109,99
Time Splitters	109,99
Tokyo Highway Challenge 2*	109,99

Unreal Tournament*	94,99
Wild Wild Racing	109,99
X Squad EV*	109,99

Horizontal Stand Sony	29,99
Keyboard für PS2	29,99
Konsole PS 2	869,00
Maus für PS2 Datel	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 MAD CATZ	14,99
S-Video-Kabel Sony	59,99
X-Tender (farbig) MAD CATZ	14,99
Vertical Stand Sony PS2	29,99

Zubehör

Action Replay 2	89,99
Adv. Contr. (farbig) MAD CATZ	49,99
AV-Adapter, Kabel Sony	39,99
Basic Contr. MAD CATZ	44,99
Contr. Dual Shock Sony	59,99
DVD Fernbedienung MAD CATZ	49,99
DVD Remote Control	34,99
Euro AV-Kabel Sony	89,99

Contr. Dual Force (farbig) MADCATS	je 39,99
Contr. Dual Impact GamePad	49,99
Contr. Dual Shock (farbig) SONY	59,99
Contr. Dual Shock Grey PSOne	59,99
Contr. MicroWizard Blauschwarz	je 34,99
Contr. Palm Pad Shock BLAZE	24,99
Contr. PX 1000 SAITEK	24,99
Contr. Speed Drive II Force	24,99
Contr. PX 2500 SAITEK	49,99
Contr. PX 3000 SAITEK	74,99
Contr. Shock 2 Infrared GIU	49,99
Contr. Shock Force JoyPad	24,99
Contr. Speed Drive II Force	24,99
Contr. Sports Pad MADCATS	29,99
Contr. Wireless Advanced MADCATS	19,99
Contr. Wireless DualShock MADCATS	34,99
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
Konsole Playstation ONE	249,99
Lenkrad 360 Modena Racing Wheel	109,99
Lenkrad Dual Force MADCATS	84,99
Lenkrad Dual Force Wheel SX	69,99
Lenkrad Dual F. Wheel SX 2000	99,99
Lenkrad Ferrari Contr. Racing Wheel	69,99
Lenkrad Ferrari Shock 2	99,99
Lenkrad GTR Michael Schumacher	149,99
Lenkrad Jordan Racing Wheel	59,99
Lenkrad MadCatz Steering Wheel	114,99
Lenkrad Race Station Shock 2	94,99
Lenkrad Turbo Shock 3 in 1	94,99
Lightgun Falcon BLAZE	34,99
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	9,99
Mem. Card - GRAU GON SONY PS One	29,99
Mem. Card 1 MB (farbig) MADCATS	je 9,99
Mem. Card 120 Slot NONAME	34,99
Mem. Card 15 Slot JOYTECH	9,99
Memory Card 16 MB	69,99
Mem. Card 1MB (farbig) MADCATS	je 9,99
Mem. Card 1MB (farbig) BLAZE	12,99
Mem. Card 2 MB/30 Slot NONAME	14,99
Memory Card 2 MB BLAZE	19,99
Mem. Card 24 MB / 360 Slot	39,99
Mem. Card 4 MB / 60 Slot NONAME	9,99
Mem. Card 4 MB unkomp BLAZE	29,99
Mem. Card 8 MB/120 Slot	37,99
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	je 14,99
Mem. Card Value Pack 3 x 1MB	19,99
Multi Port MADCATS	19,99
Multi Tap Original SONY	69,99
Multi Tap NONAME	49,99
Rave Station Tazmatte 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	9,99
Shock 2 Ferrari Racing Wheel	9,99
X-Tender BLAZE	9,99
X-Tender (farbig) MADCATS	je 12,99
Xploder CD9000 XL	64,99
Xploder Classic BLAZE FX	74,99
Xploder PRO BLAZE	89,99

PSX

SPIELE NEUHEITEN UND AKTUELLE HITS

007 Racing*	89,99
102 Dalmatiner	79,99
5th Element VALUE SERIES	99,99
A Bugs Life PLATINUM	49,99
Action Man 2 - Destruction X*	74,99
Air Combat PLATINUM	49,99
Alundra 2	84,99
Aladdin - Nasiras Rache	89,99
Alien - Die Wiedergeburt*	84,99
Alien Trilogy PLATINUM	29,99
Alundra 2	84,99
Anna Kournikova Tennis	29,99
Area Escape + Dual Shock Contr.	69,99
Arielle 2 Sehnsucht n. d. Meer	89,99
Army Men - 3D o. Air Attack	je 89,99
Army Men - Air Attack 2*	74,99
Army Men - Land Sea & Air	49,99
Army Men - Sargers Heroes 2	89,99
Army Men - Sargers Heroes 2	74,99
ATV: Quad Power Racing	59,99
Balistic	29,99
Batman o. t. Future - Return of Joker*	59,99
Battlestar - Global Assault	74,99
Beach Volleyball	64,99
Blade*	79,99
Blaster Master	29,99
Box Champions 2001*	89,99
Brunswick Bowling 2	89,99
Bugs & Taz - Wettlauf 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 ed.	29,99
Buzz Lightyear of Star Command*	59,99
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*	59,99
Chase the Express	89,99
Chicken Run	79,99
Civilization II	29,99
Cold Blood	99,99
Colin McRae Rallye 2	59,99
Colin McRae Rallye 2 PLATINUM	44,99
Colony 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	je 49,99
Crash Bandicoot 3 PLATINUM	49,99
Crash Bash	89,99
Crisis Beat	54,99
Croc	59,99
Croc CLASSIC	39,99
Crusaders of Might & Magic	39,99
Dave Mira Freestyle BMX	69,99
Destruction Derby 2 PLATINUM	49,99
Destruction Derby Raw	89,99
Deuce*	24,99
24 Std. v. Le Mans VALUE SERIES	24,99
Die Schlümpfe - CSC	39,99
Digimon World*	39,99
Dino Crisis	79,99
Dino Crisis 2*	84,99
Disn. Donald Duck Quack Attack*	109,99
Disn. Goofy's Funhouse*	59,99
Disn. Magical Tetris	59,99
Disn. Winnie-Puh-Tigges Honigtag*	59,99
Disn. Magical Racing Tour	79,99
Dracula 2*	74,99
Dragon Valor	89,99
Driver 2	89,99

Driver PLATINUM	49,99
Dschungelbuch Groove Party	89,99
DSF All Star Tennis 2000	59,99
DSF Gerry Lopez Surf Riders	59,99
Ducat World*	59,99
Dukes of Hazard Racing	59,99
Dune 2000	89,99
Eagle One BEST OF INFOGRAMS	24,99
EW Anarchy Rulz	54,99
Ehrgeiz	99,99
ESPN Fisherman's Bait 3*	79,99
Eternal Eyes	54,99
Everbody's Golf 2	59,99
F1 2000	84,99
F1 Champ. Season 2000	89,99
F1 Racing Championship	59,99
F1 World Grand Prix 2000*	54,99
Fear Effect	84,99
Fifa 2001	84,99
Final Fantasy 7 o. 8 PLAT.	je 49,99
Final Fantasy 9	74,99
Flintstones Bedrock Bowling*	59,99
Fluch der Azteken	59,99
For Racing*	89,99
Forrest Eins 2000	99,99
Freest. Motor: McGrath vs. Pastrana	54,99
Frogger 2	44,99
Front Mission 3	74,99
Front Mission 3	74,99
Futball Live 2	99,99
Galaga*	49,99
Galeians	74,99
Game Boy Advance Cover Gecko - RICOCHET	39,99
Ghoul Panic	89,99
G-Police 2 Weapons of Justice	39,99
G-Police PLATINUM	49,99
Gran Turismo 2 PLATINUM	49,99
Gran Turismo PLATINUM	39,99
Grid Session	89,99
GTA - Spidey + London	74,99
Rampage 2 PLATINUM	49,99
Rampage 2 Universal Tour	79,99
Harvest Moon*	79,99
HBO Break after Dark	84,99
Heart of Darkness	24,99
HELLY*	79,99
Hell Kitty's Cube Frenzy*	59,99
Hercules PLATINUM	49,99
Hot Wheels	29,99
Hugo 3D	44,99
Hugo 3D	59,99
In einem Land vor unserer Zeit - Rück.	59,99
Incredible Crisis	59,99
Infection	39,99
Intern. Superstar Soccer 2000	99,99
Intern. Track & Field PLATINUM	49,99
ISS Pro Evolution	89,99
Jackie Chan	89,99
James Bond: Tomorrow Never Dies	84,99
Jeremy McGrath Supercross 2000 EV	54,99
John Madden NFL 2001	109,99
Jojo's Bizarre Adventure	24,99
Kasparov*	79,99
Koudela	54,99
Legacy of Kain - Soul Reaver	89,99
Legend of Dragoon*	99,99
Legend of Dragoon	89,99
Legend of Legaia	59,99
Looney Tunes Racing*	49,99
Lucky Luke CSC	59,99
Magic Drop	59,99
Magical Gothic - Unification*	29,99
Medal of Honor Underground*	89,99
Medieval PLATINUM	49,99
Medieval 2	49,99
Metal Gear Solid PLATINUM	49,99
Metal Gear Solid Special Miss.	49,99

Mickey's Wild Adv. PLATINUM	49,99
Micro Machines V3	29,99
Micro Maniacs	49,99
Midnight in Vegas	69,99
Mike Tyson Boxing	74,99
Mille Miglia	59,99
Misadventure of Tron Bonne	84,99
Mobil 1 Rally Championship	84,99
Monster Rancher*	49,99
MoorhuhnJagd*	49,99
Mort the Chicken*	59,99
Mortal Kombat Special Forces	59,99
Motor Racer CLASSIC	29,99
Motor Racer World Tour	59,99
Mr. Driller	59,99
Muppin Maze Madness	89,99
Musik 2000	49,99
Nutzen Racer	69,99
MTV Sports: Pure Ride	74,99
Muppet Monster Adventure	59,99
Muppet Race Mania	59,99
NBA Live 2001	89,99
Necronomic*	74,99
Need for Speed - Porsche o. 4 PLAT.	je 49,99
NHL 2001	89,99
NHL Rock the Rink	49,99
Nightmare Creatures 2	79,99
Odyssey's Odyssey PLATINUM	49,99
Odin*	64,99
Pac Man World	64,99
Pandemonium PLATINUM	49,99
Pandemonium PLATINUM	49,99
Plane Crazy*	74,99
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	39,99
Rampage 2 PLATINUM	49,99
Rampage 2 Universal Tour	79,99
Rampage Through Time	89,99
Ray Crisis	79,99
Rayman - Engl. t. Anf. m. Rayman	44,99
Rayman 2	39,99
Rayman 2	59,99
Rayman Lesen und Rechnen 1. & 2. Kl.	44,99
Rayman Lesen und Rechnen 3. & 4. Kl.	44,99
RC de Go ed.	59,99
RC Revenge	39,99
RC Stunt Copter WHITE LABEL*	34,99
Reel Fishing 2	79,99
Rescue Shot	59,99
Resident Evil 3 - NEMESIS	94,99
Resident Evil PLATINUM	49,99
Ridge Racer 4 PLATINUM	59,99
Road Rash Classic	29,99
Road Rash Jailbreak	84,99
Road to El Dorado*	59,99
Roadsters	44,99
Rollage Stage 2	59,99
Saga Frontier 2	99,99
Schlumpfe: Auf d. Plätze, fertig...*	64,99
Sesamstraße - Street Sports*	24,99
Shanghai True Valor	94,99
Shanghai	94,99
Silent Hill PLATINUM	49,99
Sno-Cross Championship Racing*	59,99
South Blade PLATINUM	39,99
Spec Ops Ranger Elite*	29,99
Speed Freaks VALUE SERIES	29,99
Speedball 2100 o. Spiderman	je 79,99
Spiderman lim. Ed.	109,99
Spyro 1 PLATINUM	49,99
Spyro 3 - Year o. t. Dragon	89,99
Spyro the Dragon 2 PLATINUM*	49,99

29,99	Star biorn
29,99	Star Ocean 2 - Second Story
49,99	Star Trek - Invasion
69,99	Star Wars: Demolition*
69,99	Star Wars: Die dunkle Bedrohung TITAN
59,99	Star Wars: Jedi Power Battles
84,99	Streetfighter Ex Plus Alpha 2
84,99	Streetfighter Ex Plus Alpha PLATIN.
59,99	Sukoden 2
49,99	Supercross 2000
59,99	Superman
59,99	Sydney 2000
89,99	Tarzan PLATINUM
89,99	Team Buddies
74,99	Techno Mage*
89,99	Tekken 3 PLATINUM
79,99	Tenchu 2 o. Tenchu 2 ENGL.
59,99	Terranor
89,99	The Grinch* o. The Mummy*
89,99	The World is not enough - J. Bond
74,99	Theme Park World
84,99	Thunderhawk 2 - RICOCHET
49,99	Tiger Woods PGA Tour 2001*
24,99	Toca 2 PLATINUM
29,99	Toca VALUE SERIES
49,99	Toca World Touring Cars/Toca 3
89,99	Tom & Jerry in the house trap*
89,99	Tomb Raider - Die Chronik
64,99	Tomb Raider 1 o. 3 PLATINUM
49,99	Tomb Raider 2 PLATINUM o. 4
59,99	Tomb 2
79,99	Tony Hawk's Pro Skater 2
49,99	Tony Hawk's Skateboarding PLATIN.
84,99	Toonstein: Geisterstunde
49,99	Toy Story 2 PLATINUM
24,99	True Pinball BEST OF INFOGRAMS
29,99	Tunguska* od. Ubik KD.
59,99	UEFA Champions League 2000/2001
24,99	UEFA Striker BEST OF INFOGRAMS
89,99	Ultimate Fighting Championship
89,99	Urban Chaos
79,99	Vagrant Story
79,99	Vandal Hearts2
39,99	Vampire Hunter
44,99	Vigilante 8 - 2. Offensive
59,99	V-Rally 1 BEST OF INFOGRAMS
59,99	V-Rally 2 PLATINUM
39,99	Wacky Races CSC
79,99	Warlock 2000 - Dark Castle
79,99	Warzone 2 100% - RICOCHET
94,99	WCW Backstage Assault
94,99	WCW Mayhem Classic ed.
49,99	Wipeout 2
49,99	Wipeout Special Edition
84,99	Woody Woodpecker Race
74,99	World Championship Snooker
74,99	World of Warcraft: Polzeich.
79,99	Worms Armageddon
59,99	Worms Break Off of INFOGRAMS
59,99	Worms Smart Down 2: Knechtel
59,99	Yeh Yeh Tennis
24,99	
24,99	
59,99	
39,99	
39,99	Action Relay CDX + PC LIT
39,99	Akapter PSX Pads on PC
39,99	Bike Station Motorradrennen
39,99	CD: ABBA - The Complete
je 79,99	Contra: ASCII 2+1MB Mem.
109,99	Contra: ASCII 2nd SONY
49,99	Contra: Cyber Shock Analog
49,99	Contra: Cyber Shock Infrared
49,99	Contra: Digital Guard MAX



...Sammlung ist nicht komplett?

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

play 02/00



Player's Guide
Discworld Noir - Teil 2

play 03/00



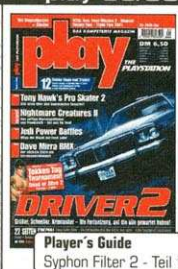
Player's Guide
Resident Evil 3 - Nemesis

play 04/00



Player's Guide
Fear Effect

play 05/00



Player's Guide
Syphon Filter 2 - Teil 1

play 06/00



Player's Guide
Syphon Filter 2 - Teil 2

play 07/00



Player's Guide
Cold Blood - Teil 1

play 08/00



Player's Guide
Cold Blood - Teil 2
Chase The Express
Parasite Eve 2
Vagrant Story

play 09/00



Player's Guide
Cold Blood - Teil 3
Tenchu 2
Koudelka

play 10/00



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 12/00



Player's Guide
Medal of Honor - Underground

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

☐

play 04/99

☐

play 08/99

☐

play 12/99

☐

play 04/00

☐

play 08/00

☐

play 12/00

☐

pro Heft 6,50 DM =

ab play 11/00 pro Heft 6,90 DM =

Gesamtbetrag:

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

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.

LESER
WERBEN
LESER



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 22/23.

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 Ausnahmetitel 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:

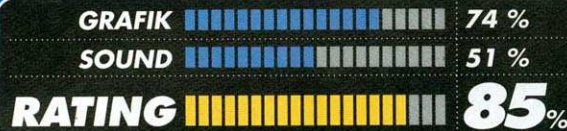
Zu einer guten Soundwertung gehört nicht nur eine atmosphärische, zur jeweiligen Thematik passende Hintergrundmusik, sondern auch authentisch klingende Soundeffekte sowie die Unterstützung von HiFi-Anlagen mit Dolby Surround.

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 suchtgefährdend sein können.

Legende

Features	Anzahl der möglichen Spieler	Levelwahl durch Passwortabfrage	Memory Card sowie Anzahl der benötigten Blöcke bzw. KB
	Anzahl der Level bzw. Strecken	Sprache der Bildschirmmenus	USK Empfehlung
Grafik	50/60 Hertz umschaltbar	PS2-Texturenfilterunterstützung	
Sound	Dolby Surround	Q Sound	Sprachausgabe
Zubehör	Analog Controller Sony	Analog Controller neGcon	Maus-Unterstützung
	Lenkrad	Analog Joystick	LightGun
	Link-Option	i.Link-Option	Keyboard
			DualShock Unterstützung
			Multitap
			Tanzmatte



INHALT 01/2001

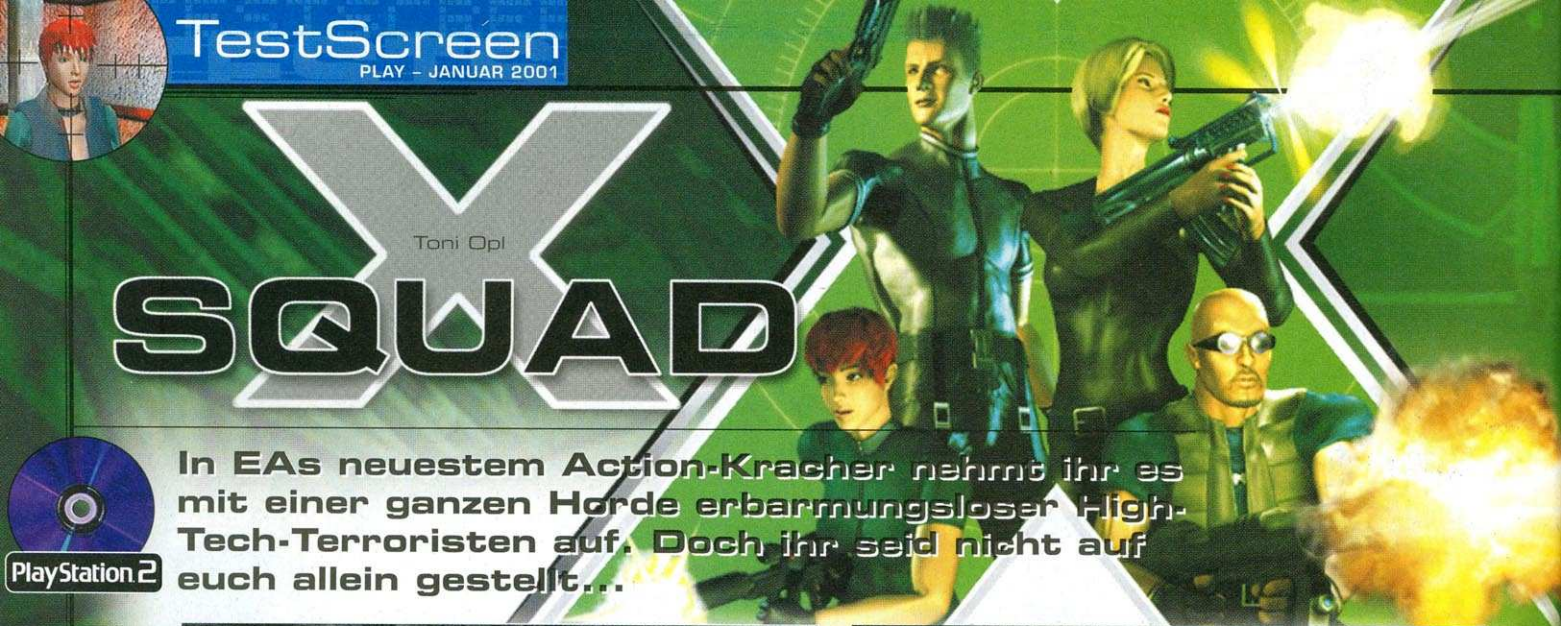
PlayStation 2

X-Squad	82-83
Unreal Tournament	84-85
Dead or Alive 2: Hardcore	86-87
Rayman Revolution	88-89
Theme Park World	90
Top Gear Dare Devil	92
RC Revenge Pro	92
Orphen	93

PSone

Final Fantasy IX	94-101
007: Die Welt ist nicht genug	102-103
Der Grinch	104
Sheep	105
Blade	106
Action Man Destruction X	106
The Mummy	107





X-SQUAD

In EAs neuestem Action-Kracher nehmt ihr es mit einer ganzen Horde erbarmungsloser High-Tech-Terroristen auf. Doch ihr seid nicht auf euch allein gestellt...



○ Wollt ihr eure Energieleiste schonen, so könnt ihr zuerst die Kameraden in größere Räume schicken. Aufopferungsvoll stürzen sie sich auf den Feind.



○ Keine Überraschung: Dieser violette Schalter aktiviert nicht etwa die mysteriöse Apparatur vor euch, sondern öffnet wie all die anderen tausend Schalter nur eine weitere Tür.

Wir schreiben das Jahr 2037. Eine unbekannte Gruppe von Terroristen ist in eine geheime Forschungsstation der Regierung eingedrungen und hält die leitende Wissenschaftlerin Dr. Bianca Noble und den hochdekorierten Soldaten Colonel James Clifford als Gefangene in dem Komplex fest. Euer Auftrag ist es, zusammen mit einem kampferprobten Team die Untergrundbasis zu infiltrieren, die Geiseln zu befreien und das Geheimnis um das mysteriöse Projekt "Medusa" zu lüften, auf das es die skrupellosen Aggressoren abgesehen haben. Viel Erfolg!

Aufbruch ins Ungewisse

So zieht ihr in der Rolle des jungen Ash Connors, seines Zeichens Anführer des X-Squads, zusammen mit den drei Teamkameraden Judd,

Maya und Melinda in die Schlacht gegen die unbekannten Widersacher. Detailliertere Informationen zum bevorstehenden Einsatz erhaltet ihr vorerst nicht. Der einzige Weg, um mehr über das Versuchslabor und die Absichten der Geiselnnehmer herauszufinden, besteht darin, das lebensgefährliche Abenteuer bis zum Schluss zu überstehen. Leider jedoch gehört auch X-Squad zu der Art von Shootern, bei der die ohnehin nicht sonderlich einfallsreiche Story nahezu komplett in den Hintergrund rückt. Denn das Hauptaugenmerk legten die Entwickler ohne Zweifel auf bleihaltige Action – und die kommt hierbei keineswegs zu kurz. In bester Syphon Filter-Manier steuert ihr euren Helden aus der Verfolger-Perspektive durch die vielen verwinkelten Gänge und Räume der unterirdischen Station. Die bis an die Zähne bewaffne-

ten Gegner lauern hinter allen Ecken, daher ist bei jedem Schritt absolute Vorsicht geboten.

Schlussverkauf im Waffenladen

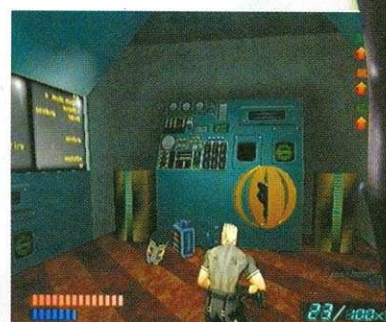
Seid ihr anfangs nur mit einem Schutzschildgenerator und einer kleinkalibrigen Handfeuerwaffe ausgestattet, so könnt ihr jeweils nach erfolgreichem Beenden eines Levels neue Ausrüstungsgegenstände und durchschlagendere Waffen hinzukaufen. Dabei besteht das reichhaltige Angebot längst nicht nur aus herkömmlichen Utensilien wie



○ Das automatische Zielerfassungssystem arbeitet mit allen Waffen ausgesprochen gut und nimmt grob anvisierte Gegner rasch ins Visier.



○ Die Selbstschussanlagen ballern nicht sofort los, wenn ihr in deren Wirkungsbereich kommt. Zeit genug also, um sie in Stücke zu schießen.



○ Trotz der langen Laufwege lohnt es sich, alle Räume zu durchstöbern. Gelegentlich findet man dabei wertvolle Goodies.



○ Ist das Team getrennt unterwegs, so melden sich die Kameraden des öfteren per Videolink und geben euch einen Lagebericht.



○ Über einen ausgedienten U-Bahn-Schacht gelangen die Söldner mit den befreiten Geiseln in das Herz der Forschungsstation.

Schrotflinten, Maschinengewehre, Granat-, Flammen- und Raketenwerfer. Wer genügend Punkte im Kampf sammelt, darf den Gegnern in den höheren Stages mit extrem futuristischen "Schießweisen", wie etwa einem Laser-Scharfschützengewehr, einer Gefrierkanone oder einer Railgun, auf den Pelz rücken. Zusätzlich erleichtern euch Objekte wie Bewegungsdetektoren, leistungsfähigere Schildgeneratoren oder Medi-Kits das Überleben in der von Terroristen überfluteten Basis. Sobald Ash selbst über genügend Feuerkraft verfügt, ist es überaus wichtig, auch die Kameraden mit stärkeren Knarren auszustatten. Mittels eines leider etwas unübersichtlich geratenen Menüs lässt sich nahezu das komplette Equipment untereinander austauschen.

Clever gelöst...

...wurde in X-Squad die Belegung des Controllers, die bis auf die L3-Taste wirklich alle Buttons beansprucht. Ähnlich wie in Unreal Tournament oder TimeSplitters ist zwar eine enorme Einspielzeit vonnöten, bis man sich an das komplexe Handling gewöhnt hat; danach jedoch gehen nahezu alle

Kommandos intuitiv von der Hand. Besonders hilfreich ist neben der Taste für die Waffenauswahl vor allem der Kommando-Button, mit dem ihr euren treuen Begleitern simple Order geben könnt. So bilden sie auf Befehl eine Vorhut, um das Gelände auszukundschaften, oder bleiben aufopferungsvoll zurück, um einem eventuellen Hinterhalt vorzubeugen. Wirklich entscheidend für den Ausgang einer Mission ist das geschickte Kommandieren der virtuellen Gefährten jedoch nicht, wodurch der von den Entwicklern angestrebte taktische Aspekt leider nur ein Nischendasein fristet. In manchen Situationen erweisen sich die tollpatschigen Gefolgsmänner und -frauen sogar als hinderlich, da sie beispielsweise nicht selbstständig die Waffen wechseln, Medi-Kits nicht automatisch verwenden und euch gelegentlich auch gnadenlos über den Haufen ballern, wenn ihr deren Schusslinie kreuzt.

Curved Surfaces

In audiovisueller Hinsicht erwartet euch ein zweischneidiges Schwert. Während einige Locations mit ihren geraden Wänden und Gängen sehr monoton wirken, glänzen andere Areale mit echten gewölbten Oberflächen und abwechslungsreicher Architektur. Unzählige Lichteffekte verleihen der fremdartigen For-

schungsstation ein besonderes Ambiente, wogegen der Detailreichtum in den meisten Bereichen der Industrieanlage sehr zu wünschen übrig lässt. Eine Stahlkiste hier, eine dampfende Biotonne dort und überall stets gleich aussehende Kontrollräume. In diesem Punkt hätte man durch eine größere Anzahl von Objekten und Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung eine wesentlich dichtere Atmosphäre erzeugen können. Ebenso verhält es sich auch mit der Soundkulisse. Schuss- und Umgebungsgeräusche bewegen sich auf akzeptablem Niveau, die eintönigen Techno-Beats und die absolut schwachsinnigen Kommentare der Protagonisten allerdings quälen über kurz oder lang auch den strapazierfähigsten Gehörgang.

**EXTREME
HARDCORE**

FAZIT

Wer sich von X-Squad einen tiefgründigen, abwechslungsreichen und taktisch angehauchten Shooter erwartet hat, wird leider auf voller Linie enttäuscht. Zu hintergründig ist die altbackene Story, zu monoton gestaltet sich die ständige Suche nach irgendwelchen Schaltern und zu trivial ist die verkümmerte strategische Komponente. Schießwütige Waffen-Fanatiker jedoch kommen aufgrund des gigantischen Arsenalns durchaus auf ihre Kosten und werden mit den vielen verschiedenen Wummen ihre helle Freude haben. Allerdings sollten sich nur geübte Joypad-Söldner zum Dienst im X-Squad melden; denn der brenzlige Schwierigkeitsgrad ist in Verbindung mit der extrem gewöhnungsbedürftigen Steuerung alles andere als ein Zuckerschlecken. Die durchwachsene Optik zeigt erst den Anfang dessen auf, was in diesem Genre aus der neuen Hardware herauszuholen ist.

POSITIV

- riesiges Waffenarsenal
- durchdachte Steuerung

NEGATIV

- "dumme" Teamkameraden
- fades Leveldesign
- hoher Schwierigkeitsgrad

PLAY DATEN

System	PlayStation2
Genre	Shooter Hersteller Electronic Arts
Entwickler	www.electronicarts.de
Preis	ca. 119,- DM Erhältlich ab Square EA sofort

GRAFIK 78 %

SOUND 70 %

RATING **72%**



○ Zu Gegnern mit Flammenwerfern sollte man stets genügend Abstand halten, will man nicht als Grillhähnchen enden.



Toni Opi

UNREAL TOURNAMENT



PlayStation 2

In den USA hat die Schlacht schon begonnen - PAL-Zocker müssen sich leider noch bis zum Frühjahr gedulden.

Bei Unreal Tournament ist der Name Programm. Anstelle eines herkömmlichen Single-Player-Modus mit integrierter Story und zusammenhängenden Missionen erwartet euch in diesem Sci-Fi-Shooter ein blutiges und gnadenloses Turnier, in dem ihr euch Runde für Runde gegen verschiedene computergesteuerte Gegner (Bots) behaupten müsst. Am Ende von insgesamt 50 anstrengenden Levels gibt es sodann den begehrten Unreal Grand Master Pokal, doch bis ihr dieses Ziel erreicht habt, werden viele schweißtreibende Stunden verstreichen.

Auf Leben und Tod

Die erste "Disziplin", die euch zu Beginn des Spiels erwartet, nennt sich Deathmatch und stellt im Grunde einen Kampf dar, bei dem jeder gegen jeden antritt. Müsst ihr es zunächst nur mit einem Bot aufnehmen, warten in den höheren Stages gleich drei oder vier der ausgefuchsten Kontrahenten darauf, euch mit Waffengewalt in Stücke zu schießen. Vier verschiedene Schwierigkeitsgrade sorgen dafür, dass



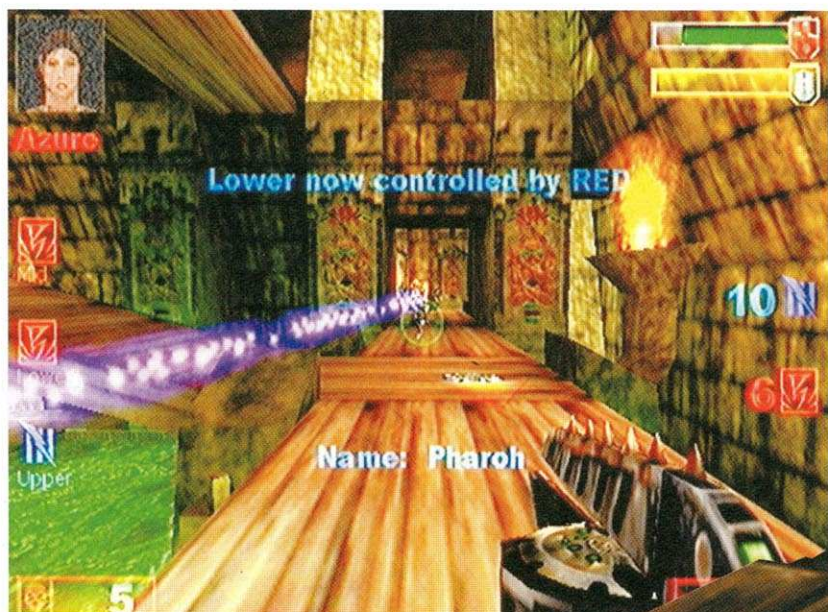
Das Plasma Rifle ist eine wahre Haushaltshilfe. Es schneidet, würfelt, zerstückt...



WW2-Szenario: Von einem Landungsboot aus stürmt ihr eine schwer bewachte Festung im Felsmassiv.

sich einerseits absolute Genre-Neulinge mit dem Spielprinzip anfreunden können und auf der anderen Seite altgediente Ego-Shooter-Cracks genügend gefordert werden, um sich nicht zu langweilen. Allerdings sollte man die cleveren Bots keinesfalls unterschätzen; denn auch schon auf der leichtesten Stufe überraschen diese mit taktisch klugen Manövern und unvorhersehbaren Verhaltensweisen, wie man sie teilweise nur von einem menschlichen Geg-

ner erwarten würde. Damit ihr euch vernünftig zur Wehr setzen könnt, stehen euch insgesamt zehn unterschiedliche Waffensysteme zur Verfügung, die beinahe alle mit der Ego-Shooter-typischen Zweifunktion ausgestattet sind. Das Equipment besteht jedoch nicht nur aus Ketensäge, Gatling-Gun, Raketenwerfer und Plasmagewehr, sondern auch Schildgeneratoren, Waffenverstärker und Anti-Gravitations-Stiefel könnt ihr in einigen der Arenen vorfinden.



Wählt ihr den Controller als Eingabegerät, so erleichtert euch eine automatische Zielerfassung geringfügig das Erledigen der flinken Bots.



Tauchschein inklusive: Zusammen mit den Teamkameraden infiltriert ihr eine feindliche Unterwasserbasis.



○ Schau mir in den Lauf, Kleines! Die Charaktere wurden gegenüber der PC-Version gehörig aufgemotzt.



○ Showdown im All: Mit dem finalen Endgegner duelliert ihr euch auf einem durchs Universum düsenden Raumschiff.

Frägg-würdig!

Habt ihr das vom jeweiligen Level abhängige Frag-Limit (Anzahl der erforderlichen Abschüsse) erreicht, dürft ihr in die nächste Arena vorrücken. Gelegentlich schaltet ihr hierdurch nicht nur versteckte Charaktere, sondern auch drei weitere, Team-basierende Disziplinen frei. So gilt es beispielsweise bei einem Domination-Match, zusammen mit bis zu drei verbündeten Bots mehrere über das Areal verteilte Kontrollpunkte durch Berührung mit der eigenen Farbe zu markieren. Da das gegnerische Team die gleiche Aufgabe hat, müssen die Checkpoints möglichst lange verteidigt oder schnell (zurück-)erobert werden. Im Modus Capture-The-Flag geht es darum, die Fahne aus der Basis des Gegners zu stehlen und ins eigene Lager zu bringen. Spannende Verfolgungsjagden durch die verwinkelten Gänge und erbitterte

Shoot-Outs in den Flaggenräumen sind hierbei an der Tagesordnung. Noch spektakulärer wird es beim Assault. Hier gilt es, ein von der gegnerischen Truppe besetztes und auf Schärfste verteidigte Quartier zu stürmen

und dort bestimmte Schalter zu betätigen oder Objekte zu zerstören. Habt ihr Erfolg, so werden die Seiten gewechselt und es ist an euch, das Missionsziel der heranstürmenden Opponenten zu vereiteln. Als Schauplätze dienen hierzu unter anderem ein mittelalterliches Schloss, eine Fregatte, ein Hochgeschwindigkeitzug und ein Unterwasserlabor.

PS2 vs PC

Was die Multiplayer-Tauglichkeit angeht, hat die PlayStation2-Fassung gleich zwei Varianten zu bieten. Zwar beherbergt Unreal Tournament noch keine Online-Funktion, doch Split-screen und i.Link-Support erlauben euch frägg-reiche Stunden zu zweit (i.Link) oder mit bis zu drei weiteren Spielern (Split-screen). Steuerungstechnisch hat man die Möglichkeiten der PS2 vollends ausgeschöpft und die Unterstützung von USB-Mäusen und -Tastaturen implementiert. Während das Keyboard absolut frei konfigurierbar ist, gibt es für Maus und Controller nur eine Auswahl an verschiedenen Voreinstellungen, die jedoch allen Ansprüchen gerecht werden. Erstaunlich gut geht die Kombination von Maus und Controller von der Hand, da man hier von der stufenlosen Abfrage des Analog-Sticks zusätzlich profitiert. Letztendlich zählt jedoch die eigene Gewohnheit. Nicht ganz so gut ist hingegen die grafische Umsetzung gelungen. Zwar hat die tadellos präsentierte und komplett durchgestylte PS2-Fassung überarbeitete Charakter-Modelle, abwechslungsreich gestaltete Areale sowie unzählige Echtzeit-Lichteffekte zu bie-

ten, an die Schärfe, den Detailreichtum und vor allem die konstant hohe Framerate der PC-Version kommt diese jedoch nicht heran. Dafür müsst ihr in punkto Sound wiederum keinerlei Einbußen hinnehmen und bekommt das volle Programm mit bombastischen Schussgeräuschen, all den prahlerischen Sprachsamples der Kämpfer und den atmosphärischen Musikstücken geboten.



FAZIT

Endlich, ja endlich kommen auch wir Konsolisten in den Genuss hervorragender Ego-Shooter, wie sie auf dem PC schon seit Jahren gang und gäbe sind. Vorbei sind die Zeiten, in der wir voller Neid ins Lager der Nerds hinüberschleiten. Dank der Unterstützung von USB-Maus und Tastatur müssen wir dabei in Sachen Bedienkomfort noch nicht einmal irgendwelche Kompromisse eingehen. Unreal Tournament lässt sich nach einer gewissen Eingewöhnungsphase allerdings auch mit dem Controller anständig spielen. Die verschiedenen Modi, die ausgeklügelte Intelligenz der Bots sowie gleich zwei Möglichkeiten, mit und gegen weitere Mitspieler in den Kampf zu ziehen, halten euch wochen-, wenn nicht monatelang bei Laune. Da lassen sich die kleineren Abstriche in punkto Grafik und Umfang leicht verkraften.

POSITIV

- brachial geniales Gameplay
- Maus- und Tastaturunterstützung
- ausgefeilte Bot-KI

NEGATIV

- verwaschene Texturen
- stellenweise leichtes Ruckeln

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Unreal Tournament	90%	01/01
2. Timesplitters	76%	12/00

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Ego-Shooter	Hersteller Infogrames
		www.infogrames.de
Entwickler	Epic Games	
Preis	ca. 119,- DM	Erhältlich ab sofort (US-Version)
		PAL-Release 28. Februar 2001

GRAFIK 81 %

SOUND 80 %

RATING **90 %**



○ Um bei Zwei-Spieler-Duellen nicht mit einem geteilten Screen vorlieb nehmen zu müssen, könnt ihr auch auf die i.Link-Funktion zurückgreifen.



Toni Opl

DOA 2 HARDCORE



Mehr Animationen, mehr Arenen, mehr Moves! Mächtig aufgebohrt ziehen Jann-Lee, Kasumi und Konsorten in den PS2-Kampf.



○ Frauen hinter Gittern!



○ Diese Screenshots stammen nicht aus einem FMV, sondern aus dem Spiel!

Es geschehen tatsächlich noch Zeichen und Wunder! Die Entwickler von Team Ninja nutzen die Zeit bis zum europäischen Konsolenstart, um die Fortsetzung ihres Edel-Klopers mit einigen neuen Features auszustatten und dadurch nochmals attraktiver zu gestalten. Systemübergreifend bekommen frischgebackene PlayStation2-Besitzer daher die wohl umfangreichste und optisch imposanteste Version präsentiert.

Grundlegend verbessert

Trotz einiger Innovationen gelang es dem ersten Teil der Serie nie, aus dem Schatten der dominierenden Tekken-Reihe hervorzutreten. Hauptgrund hierfür war vor allem das anspruchslöse Gameplay, welches bei vielen eingefleischten Beat'em Up-Fans auf

Ablehnung stieß. Doch keine Angst! Die CPU-Gegner von DoA2: Hardcore lassen sich nun nicht mehr mit wahllosem Tastendruck auf die Matte legen. Das Kampfsystem wurde nämlich grundlegend überarbeitet und mit einigen Feinheiten versehen. Nach wie vor steht euch je ein Button für verschiedene Schläge, Tritte und Haltegriffe zur Verfügung, die sich in Verbindung mit dem Steuerkreuz oder dem Analog-Stick in vielerlei Hinsicht variieren lassen. Zudem ist es auch möglich, mittels einer weiteren Taste seitlich um den Gegner herumzutänzeln und diesen mit etwas Geschick von hinten anzugreifen. Wichtigster Aspekt ist jedoch der Konter-Button, der es euch erlaubt, gegnerische Attacken mit dem richtigen Timing abzufangen und in einen Gegenangriff

umzuleiten. Da nahezu jeder Schlag auf eine andere Art und Weise gekontert wird, erwartet euch eine schier unüberschaubare Masse an akrobatischen Manövern, deren Inszenierung zum Spektakulärsten und Besten gehören, was man bis dato auf einer Spielekonsole bewundern konnte. Alle Bewegungsabläufe gehen absolut fließend ineinander über, abgehackte und unrealistisch wirkende Animationen gehören zumindest hier der Vergangenheit an. Wehende Kleidungsstücke, umherfliegende Haarzöpfe sowie das dezente Wippen der weiblichen Oberweite lassen die Charaktere nochmals lebensechter wirken.

Stark erweitert...

...wurden ebenfalls einige der bereits aus der Japan-Version bekannten Kampfarenen. So bietet DoA2: Hardcore neben



○ Exzellentes Teamwork: Zu zweit prügelt sich's gleich besser.



○ Der Endboss verwirrt mit geistigen Tricks eure Sinne.



○ Stilvoller Abgang: Nachdem Gen Fu den unterlegenen Jann Lee mit einem krachenden Schlag vom Dach befördert...



○ ...wird der Kampf weiter unten in einem Hinterhof fortgesetzt. Auf diese Art kann man viele neue Areale entdecken.

einigen zusätzlichen Locations noch mehr Möglichkeiten, den Gegner mit einem brachialen Kick durch eine Wand zu prügeln oder diesen mit einem kraftvollen Wurf von einer Klippe zu stoßen. Ein "Ring-Out" oder die berühmt berüchtigte Danger-Zone aus dem ersten Teil kommen hierbei nicht mehr zum Einsatz, da die Auseinandersetzung einfach auf der unteren Ebene bzw. in einem anderen Raum fortgesetzt wird. Trotz der teilweise gigantischen Ausmaße der Areale strotzen diese nur so vor Detailreichtum, Abwechslung und aufwendigen Lichteffekten. Die Fighter sinken im tiefen Schnee ein, erzeugen im seichten Wasser gleichmäßige Wellen und wirbeln bei einer harten Landung auf dem Boden ordentlich Staub auf. In dieser Hinsicht zieht der direkte Konkurrent Tekken Tag Tournament mit seinen "Endlos-Fußböden" klar den kürzeren, denn die echten 3D-Arenen bieten einfach wesentlich mehr Möglichkeiten der Interaktion.

Genügend Abwechslung

Das Herzstück von DoA2: Hardcore stellt der Story Mode dar, in dem ihr euch über mehrere Runden hinweg bis zum finalen Endgegner durchschlagt und

so neue Kostüme für die Raufbolde freischaltet. Neben weiteren Genre-typischen Spielmodi wie Versus, Team-Battle, Survival und Training erwartet euch außerdem ein action-geladener Tag-Modus, in dem bis zu vier Spieler paarweise gegeneinander antreten können. Zwar befindet sich immer nur ein Teammitglied im Ring, auf Knopfdruck können diese jedoch jederzeit ausgetauscht werden. Mit der entsprechenden Tastenkombination sind sogar verheerende Tag-Moves in bester Wrestling-Manier möglich, bei denen zwei verbündete Kämpfer gleichzeitig auf den Kontrahenten eindreschen. Abgerundet wird das reichhaltige Angebot schlussendlich von einem Watch-Modus, in dem man zwei CPU-Raufbolde beim Schlagabtausch bewundern kann, sowie einer Aufnahme-funktion, mit der sich die Showdowns aufnehmen und auf Memory-Card sichern lassen. Neben der absolut beeindruckenden Soundkulisse und der antreibenden musikalischen Untermalung ist an dieser Stelle noch die integrierte 50/60 Hertz-

Option positiv anzumerken, die es Besitzern neuerer Fernsehgeräte erlaubt, auf die PAL-Balken zu verzichten und die Grafikpracht von DoA2: Hardcore im Vollbildmodus zu genießen.



○ Für Jann Lee diente eindeutig Jeet Kune Do Meister Bruce Lee als Vorbild.



○ Früh übt sich, wer ein Meister werden will. Hierfür gibt es einen speziellen Trainingsmodus.



FAZIT

Tekken Tag Tournament oder DoA2: Hardcore? Diese Frage entscheidet letztendlich der persönliche Geschmack, haben wir es hier doch zumindest in punkto Kampfsystem mit zwei grundverschiedenen Genre-Vertretern zu tun. Fakt ist, dass Tecmos neuester Prügel-Streich im Hinblick auf Leveldesign und Charakter-Animation absolut neue Maßstäbe setzt. Derart weitläufige und zugleich auch detaillierte 3D-Areale hat man bisher noch in keinem Beat'em Up zu Gesicht bekommen. Dies gilt auch für die absolut flüssigen Bewegungsabläufe, die in jeder Sekunde an spektakuläres Hongkong-Kino erinnern. Zwar gestaltet sich das Gameplay von TTT mit all den ellenlangen Combo-Möglichkeiten etwas komplexer und tiefergründiger, dafür finden dank der simplen Button-Belegung in DoA2 auch Greenhorns einen schnellen Einstieg ins Spielgeschehen. Um auf Nummer sicher zu gehen, holt man sich am besten beide Titel nach Hause!

POSITIV

- integrierter Tag-Modus
- traumhafte Animationen und Moves
- interaktive Arenen

NEGATIV

- geschmacksabhängige Synchronstimmen

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Tekken Tag Tournament	91%	11/00
2. DOA2 Hardcore	90%	01/01

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Beat'em Up	Hersteller SCEE
Entwickler	Tecmo/Team Ninja	
Preis	ca. 119,- DM	Erhältlich ab 17. Dezember

GRAFIK 87 %

SOUND 82 %

RATING 90 %



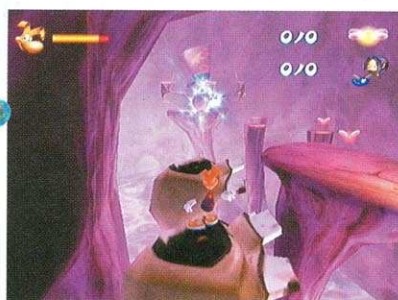
Mone Neus

RAYMAN REVOLUTION



PlayStation 2

Ubi Softs Lieblingsmaskottchen will die PlayStation 2 erobern. Ist Rayman immer noch fit genug für diese Aufgabe?



Um an den Herren mit dem großen Hut heranzukommen, muss Rayman mit gezielten Schüssen die Totenköpfe zum stehen bringen.



Jetzt heißt es Luft anhalten und durch das Wasserlabyrinth tauchen. Unterwasserblumen spenden euch notwendigen Sauerstoff.



Verschiedene Kameraperspektiven beleuchten jeden Winkel, damit ihr einen Überblick bekommt, wo die begehrten Lums zu finden sind.

Diese Frage kann man getrost mit einem ausdrücklichen "Ja" beantworten. Nachdem Rayman und Rayman 2: The Great Escape erfolgreich diverse Konkurrenzkonsolen im Handumdrehen eroberten, dürfte der französische Schlingel wohl kaum Probleme mit Sonys neuer Wunderkiste bekommen. Um folgendes gleich vorwegzunehmen: Rayman Revolution ist kein funkelnagelneues Jump'n Run Abenteuer für die PlayStation 2 - eher eine extrem aufpolierte, verbesserte Version des zweiten Teils.

Wie eh und je

Raymans Freunde schweben in größter Lebensgefahr. Robo-Pirat Klingenbart hält sie auf seinem Gefängnissschiff gefangen. Zu allem Übel

sprengte der Blech-Freibeuter mutwillig das "Herz der Welt" in 1000 Stücke. Ohne lange zu zögern, beginnt unser Held in über 20 Level mit der Suche nach den sogenannten Lums. Trotz der Tatsache keine Gliedmaßen zu besitzen, rennt, springt, klettert, schwimmt und fliegt der Tollpatsch ohne Probleme von Plattform zu Plattform durch eine riesige 3D-Welt, um den Frieden wiederherzustellen. Versehen mit nur einem Minimum an Energie, schleudert Rayman mit aller Kraft Blitzkugeln auf die vermeintlichen Gegner. Angenehmer Nebeneffekt der fliegenden Bälle ist, dass sich damit auch diverse Schalter betätigen lassen. Ferner beherrscht er die Kunst, mit seinen rotierenden Segelohren über größere Entfernungen hin-

wegzugleiten. Im Laufe des Abenteuers erhält er außerdem die Möglichkeit, seine Fähigkeiten zu verbessern oder neue zu ergattern.

Sammeln, was das Zeug hält

In erster Linie steht das Einsammeln von roten, gelben und grünen Lums an vorderster Stelle. Sie liegen überall im ganzen Reich verteilt. Während rote Lums verlorene Energie wiedergeben, stellen grüne Lums eine Art Check-Point dar, falls ihr einmal eine Attacke nicht überleben solltet. Zum Großeinkauf eignen sich die kleinen gelben Lums. An einem Zauberbrunnen darf sich euer mutiger Held damit beispielsweise stärkere Wurfgeschosse oder andere nützliche Utensilien zulegen. Sekundär besteht Ray-



Nachdem ihr die Sumpfschlange befreit habt, zieht sie euch quer durch das Moor. Für Tausendsassa Rayman, auch ohne Wasserski, kein Problem!



Eine von vielen neuen Sequenzen. Klingenbarts Schiff geht zum Angriff über.



○ Der Adrenalinspielgel steigt um einiges, wenn man von einem gigantischen Maul gejagt wird.



○ Gekonnt in Szene gesetzte Licht- und Schatteneffekte lassen das Magma sehr echt erscheinen.

mans Aufgabe im Lösen verzwickter Rätsel und dem Auffinden verloren gegangener Personen oder Gegenstände. Um all diese Aufträge bewältigen zu können, muss euer engagierter Wicht mehrmals die Örtlichkeiten wechseln. Zur Verfügung stehen euch hierbei kleine Könige, die ihr aus den Klauen des Piratenbosses befreit habt. Durch Teleporter schicken sie euch an den gewünschten Platz. Zudem geben die königlichen Gestalten Rayman gerne Aufschluss darüber, welche Aufgabe noch zu lösen ist und wo er sie zu bewältigen hat.

Im Kampf gegen Blech und Rost

Piratenchef Klingenbart schickt pausenlos seine Halsabschneider los, um Rayman einen Strich durch die Rechnung zu machen. Entweder versperren sie euch den Zugang zu neuen Levels oder sie stürzen sich als Fallschirmjäger vom Himmel. Falls euer Held von mehreren Halun-

ken gleichzeitig angegriffen wird, könnt ihr per Drücken der L2-Taste eine automatische Zielerfassung aktivieren, die euch jedes Ziel leicht treffen lässt. Überdimensionale Spinnen, fliegende Kanonenkugeln oder mutierte Gnome sehen daraufhin kein Land mehr. Einige Feinde kann sich Rayman aber durchaus zu nutze machen. Zählt ihr beispielsweise eine angriffslustige Rakete, dürft ihr getrost auf ihr Platz nehmen und sie als rasantes Fortbewegungsmittel nutzen.

Aus alt mach neu

Größten Wert legten die Brüder Guillemot auf die neue Gestaltung der Level. Obwohl die Grundrisse und der Levelaufbau der PSone-Version gleichen, glänzen die kunterbunten Welten mit neuen Ideen und Umsetzungen. Besonders detailreich wurden alle Areale mit zusätzlichen Pflanzen, Bäumen und anderen phantastischen Gewächsen versehen. Jedes

Territorium erhält dadurch seinen unverwechselbaren einzigartigen Charme. Durch die Verwendung von Antialiasing wirken alle Hintergründe zudem fein abgerundet und sorgen für einen butterweichen flüssigen Ablauf des Geschehens. Ein fettes Lob verdienen auch die Schöpfer der musikalischen Untermalung. Mal ertönen düstere Klänge in unterirdischen Gefilden, mal heitere animierende Melodien zum Anheizen, falls der Spieler sich in einer brenzligen Situation befindet.



FAZIT

Rayman Revolution ist das beste Beispiel dafür, dass ein klassisches Jump'n Run gepaart mit Adventure-Elementen immer noch ein Garant für langanhaltenden Spielspass sein kann. Durch gekonnt eingesetzte neue Features erstrahlt Rayman Revolution in einem völlig neuen Gewand. Durch den ausgewogenen Schwierigkeitsgrad kommt man zwar einige Male ins Grübeln, wird aber nie an einer unlösbaren Aufgabe verzweifeln. Nebenbei erhält Rayman einen großen Pluspunkt für die gelungene deutsche Sprachausgabe und die einblendbaren Bildschirmtex te. Positiv erwähnenswert ist auf alle Fälle auch die Vielzahl an Speichermöglichkeiten, die vor, während und nach jeder Aktion angeboten werden. Ob man nun Rayman Fan ist oder nicht, es lohnt sich auf alle Fälle dieses wahrhaftige Bonbon des Jump'n Run in die neue PlayStation 2 Sammlung aufzunehmen.

POSITIV

- ausreichend Speichermöglichkeiten
- detailreichere, knallbunte Level

NEGATIV

- keine Übersichtskarte

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Jump'n Run	Hersteller Ubi Soft
		www.ubisoft.de
Entwickler	Ubi Soft	
Preis	ca. 119.- DM Erhältlich ab sofort	

GRAFIK 86 %

SOUND 85 %

RATING 86 %



○ Einmal die Granate gezähmt, könnt ihr wie der Teufel auf ihr reiten.

Martin Weidner

PlayStation 2

A screenshot from the video game 'Sonic Riders'. The scene is a vibrant, stylized landscape with rolling green hills. In the foreground, a blue car is visible on the left, and a large blue character with a red nose is on the right. The game's interface is overlaid on the right side, featuring a 'Endo' button and a directional pad. The background includes a large tree and a blue sky with a few birds.

1  **SPIELER**



Logo of the Deutsche Akademie der Wissenschaften (DAW), featuring the letters 'DAW' in a stylized, overlapping font, with the text 'TEXTE DEUTSCHE' below it.



SPRACH
AUSC
DEUTS

SONY ANALOG CONTROLS

MADROM



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



PS2 STÄNDER
(SUNI)
29,99 DM



PS2 FERNBEDIENUNG
(SUNI)
49,99 DM



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



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



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



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



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



Falcon Gun
(Von Blaze)
79,99 DM



Carry Case
(Verschiebbare Innenwände)
39,99 DM

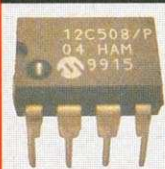


Dual Force Pad
(Mad Catz)
34,99 DM



X-Ploder FX
(Cheatmodul)
69,99 DM

MODCHIP



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

Set: Modchip + Einbauleitung:
15,00 DM

BOOTMASTER



49,99 DM

MOH: UNDERGROUND*



89,99 DM

WWF SMACKDOWN 2*



89,99 DM

MOORHUHN*



49,99 DM

DRIVER 2



89,99 DM

DINO CRISIS 2*



89,99 DM

FINAL FANTASY 9*



89,99 DM

FIFA 2001



109,99 DM

TEKKEN TAG*



119,99 DM

RIDGE RACER 5



119,99 DM

ARMORED CORE 2*



109,99 DM

DEAD OR ALIVE 2*



119,99 DM

NBA 2001*



109,99 DM

RAYMAN REVOLUTION*



109,99 DM

READY 2 RUMBLE 2*



109,99 DM

SSX*



119,99 DM

SILENT SCOPE*



109,99 DM

F1 2000 CHAM, 2000*



109,99 DM

ISS*



109,99 DM

CONTROLLER

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



Standard Joypad
9,99 DM



Twin Shock
29,99 DM



Panther Gun
29,99 DM

MEMORY CARDS

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



Scorpion 2 Gun*
69,99 DM

CHEATMODULE

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



M. Schumacher Lenkrad
149,99 DM

LENKRÄDER

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



Master Drive
59,99 DM

LÖSUNGSHEFTE

Alundra 1 ... 14,80 DM
Alundra 2 ... 14,80 DM
Final Fantasy 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 ... 24,95 DM
Saga Frontier ... 24,95 DM
Technomage ... 24,95 DM
Tomb Raider 1-4 ... 19,95 DM

PSX SPIELE

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



FIFA 2001
89,99 DM

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



Nightmare Creatures 2
79,99 DM

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

PLATINUM

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



Final Fantasy 8
49,99 DM

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



Driver
44,99 DM

LOW BUDGET

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

POKEMON

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

DREAMCAST

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



Game B. CDX DC
89,99 DM

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

KONTAKT

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

CDG Media - Rote Str. 4 - 21335 Lüneburg

www.madrom.de

KOSTENLOS BESTELLEN:

0800 / 1001508

oder 04131 / 200580

freecall

freecall - bei Anrufen aus Deutschland zahlen Sie keine Telefongebühren!

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

Toni Opl

TOP GEAR - DARE DEVIL



PlayStation 2

Ganz im Stile bekannter Racing-Hits wie Driver (PSone) oder dem brandaktuellen Midnight Club: Street Racing für die PS2 bietet auch Kemcos Top Gear - Dare Devil virtuelle Rasereien durch verschiedene real existierende Großstädte. Jedoch erweist sich das Gameplay hierbei als längst nicht so abwechslungsreich und spannungsgeladen wie in besagten Titeln. In insgesamt 27 eintönigen Levels, die in den vier Metropolen Rom, London, Tokio und San

Francisco angesiedelt sind, erwartet euch stets ein und dieselbe Aufgabe: Als Mitglied des sogenannten DareDevil Racing Clubs gilt es, innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits eine bestimmte Anzahl von Münzen einzusammeln und rechtzeitig den grün markierten Zielpunkt zu erreichen - mehr Missionsziele gibt es nicht! Der Fuhrpark reicht von der BMW Isetta über VW Beetle und Audi TT bis hin zu reinrassigen Sportwagen wie dem Lotus Elise oder dem Porsche CTR 2. Doch trotz der teilweise wirklich PS-starken Boli-

den kommt in Top Gear: Dare Devil kaum wirklicher Fahrspaß auf. Hierzu ist die Spielgeschwindigkeit einfach zu gering und das Handling der Fahrzeuge viel zu schwammig ausgefallen. Lediglich das „Über-den-Haufen-Fahren“ sämtlicher anderer Fahrzeuge und Streckenobjekte wie Ampeln, Bushaltestellen und Briefkästen weiß für ein paar Minuten zu unterhalten. Leider wurden die Locations zwar fehlerfrei, jedoch viel zu steril und detailarm gestaltet, wodurch das typische urbane Flair der beliebten Reiseziele erst gar nicht aufkommt. Der Sound bewegt sich auf annehmbarem Niveau.



Rowdys on Tour: Für Vandalismus sackt ihr massig Bonuspunkte ein.



Sei schlau - fahr 2CV: mit der Ente durch den Londoner Linksverkehr.

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Rennspiel	Hersteller	Kemco
			www.kemco.com
Entwickler	Papaya Studios		
Preis	ca. 119.- DM	Erhältlich ab	sofort

GRAFIK 68 %

SOUND 66 %

RATING 64 %



Martin Weidner

RC REVENGE PRO



PlayStation 2

In RC Revenge Pro steuert ihr neun ferngesteuerte Vehikel, wie z.B. einen RC Action, zwei Trucks oder einen Formel 1-Boliden, durch sechs Schauplätze eines Vergnügungsparks. Seien es ein Spukschloß, der Planet Adventure, eine Piraten-, eine Dschungel- und eine Monsterwelt oder die AKLM Studios, in denen die Entwickler ihrer Fantasie freien Lauf lassen konnten - was die Levelauswahl und Vehikel betrifft, hielten sich die Designer nicht gerade zurück. Wer die vier Cups des Spiels erfolgreich beendet, erhält sogar Zugriff auf bis zu 18 Bonusrunden und bis zu 10 neue Fahrzeuge wie z.B.

ein Konzeptfahrzeug, eine Mondlandefähre oder ein Ufo. Dies alles vermag jedoch kaum über das belanglose, oft unübersichtliche Leveldesign, das nicht gerade ausgereifte Fahrverhalten und die kaum nachvollziehbare KI der Gegner hinwegzutäuschen. Sammelt ihr mit etwas Glück die richtigen Extras ein, ist es ein Leichtes, den Pulk noch in der letzten Runde aufzuholen und als Erster die Ziellinie zu überqueren. Es bleibt nur die Frage offen, welche Daseinsberechtigung RC Revenge Pro eigentlich auf der PlayStation2 hat. Bis nach Cheltenham ist die Tatsache, dass man auf der neuen Konsole auch „alte“, günstigere PSone-Titel abspielen kann, scheinbar noch nicht durch-

gedrungen. Genauso verhält es sich übrigens mit Acclains zweiter PS2-Mogelpackung Super Bust-A-Move.



Zumindest gibt es jede Menge Waffen.

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Rennspiel	Hersteller	Acclaim Entertainment
			www.acclaim.de
Entwickler	Acclaim Studio Cheltenham		
Preis	nicht bekannt	Erhältlich ab	sofort

GRAFIK 55 %

SOUND 35 %

RATING 39 %



Auf ein richtiges Formel 1-Spiel (mit Ferrari-Lizenz) aus dem Hause Acclaim werden wir wohl verzichten müssen.



Leider hat der Untergrund keine Auswirkungen auf das Fahrverhalten.



ORPHEN

Scion of Sorcery

Wenn ein rebellischer Zauberer zum Kredithai wird...

... Muss er mit vielen unvorhersehbaren Ereignissen rechnen. Orphen ist ein begabter aber eigensinniger Hexer, der keinen Wert auf formelle Regeln oder Vorschriften legt. Deswegen verdient er mittlerweile seinen Lebensunterhalt als Geldverleiher. Um die „schnelle Kohle“ zu machen, segelt Orphen mit seinen Freunden Cleo und Magnus in die Händlerstadt Arvanrama. Auf dem Weg dorthin erleidet das Trio einen schweren Schiffbruch auf hoher See.

Das ist kein Déjà vu

Zu Beginn erhaltet ihr die Möglichkeit zwischen drei verschiedenen Teampartnern, welche immer im Duo auftreten, zu wählen. Der Storyverlauf richtet sich nach der Wahl des Charakters. Jede Figur besitzt zudem individuelle Fähigkeiten und Waffen. Im Team begeben sich euch daraufhin durch auf-

wendig gestaltete 3D-Echtzeit-Szenarien, die ohne längere Ladezeiten auskommen. Abhängig vom jeweiligen Rätsel befehligt ihr einen der drei Darsteller. Die flinke Sephy springt federleicht von Kiste zu Kiste, während der starke Zeus mit seinem Schwert einen ganzen Schiffsmast fällen kann. Nach jedem bestandenen Spielabschnitt erwartet euch eine interaktive Filmsequenz, die leider komplett in englisch ist. Ohne Untertitel muss sich der Spieler schon sehr konzentrieren, um der Story folgen zu können. Dessen ungeachtet müsst ihr das ganze Abenteuer dreimal durchspielen, damit ihr das komplette Ende genießen dürft.

Einer für alle, alle für einen

Die Entwickler von Shade wählten eine gewohnungsbedürftige Mischung aus Rundenkampf und Echtzeit-Action für ihr Kampfsystem. Von einer festen Position aus bestreitet Orphen entweder alleine oder in Zusammenarbeit mit seinen jeweiligen Partnern die Auseinandersetzungen. Dazu stehen euch Waffenkraft und Zauber zur Verfügung, die jeweils in Nahkampf (Schwert), Projektil (Zielfernrohr), Elementar (Magie) und Reflektion (Schutzschild) unterteilt werden. Alle Befehle zum Auslösen der Kampfaktionen wurden auf die Controller-Buttons gelegt, denn jede Waffe und jeder Zauber besitzt eine grundsätzliche Wirkung auf den Feind, die jedoch durch längeres gedrückthalten des X-Buttons verstärkt werden kann. Ferner markiert ein blaues Fadenkreuz automatisch sämtliche Gegner (Untote, Riesenschlangen, Monster...) im eingeblendeten Battlemodus.



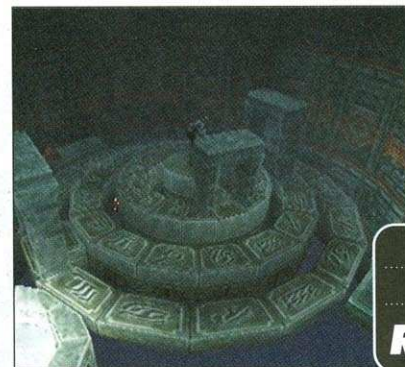
○ Als Cleo müsst ihr über die schwimmenden Kisten springen, um das Tor auf der anderen Seite zu öffnen. Daraufhin folgen die anderen Party-Mitglieder automatisch.



○ Im Kampfgetümmel sprühen kräftig die Funken. Die blauen Fadenkreuze markieren automatisch die Gegner.



○ Gelegentlich habt ihr die Möglichkeit ungewollt durch Wände zu sehen. Stört aber nicht weiter.



○ Gutes Timing ist hier gefragt. Um weiterzukommen, müsst ihr per Knopfdruck die rotierenden Tore in einer Reihe zum Stillstand bringen.

FAZIT

Orphen: Scion of Sorcery ist ein durchschnittliches Action-RPG mit einer netten Story und ansehnlich animierten Charakteren. Einerseits gilt es verwickelte Rätsel zu lösen, andererseits wird eure Geschicklichkeit in alter Jump'n Run Manier auf die Probe gestellt. Und wenn man sich auf das ungewöhnliche Kampfsystem erst einmal eingestellt hat, sollten die Gegner eigentlich keine größere Bedrohung mehr darstellen. Grafisch gesehen gibt es am Design nichts auszusetzen, da jeder Level ansprechend in Szene gesetzt wurde. Das größte Manko stellt jedoch die Lokalisierung dar. Da es weder deutsche Sprachausgabe noch Bildschirmtexte gibt, setzt Orphen umfassende Englischkenntnisse voraus. Activision hätte lieber noch etwas Zeit investieren sollen, um eine wirklich „komplette“ PAL-Umsetzung auf den Markt zu bringen.

POSITIV

- kaum Ladezeiten
- drei Handlungsstränge
- Trainings-Modus

NEGATIV

- keine Untertitel
- keine deutsche Sprachausgabe

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Action-RPG	Hersteller	Activision
			www.activision.de
Entwickler	Shade		
Preis	ca. 119,- DM	Erhältlich ab	sofort

GRAFIK 78 %

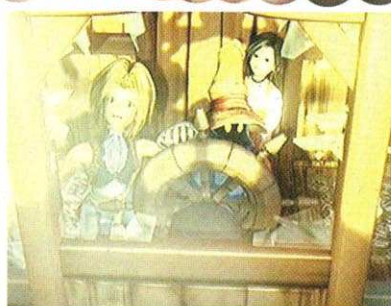
SOUND 75 %

RATING **76%**



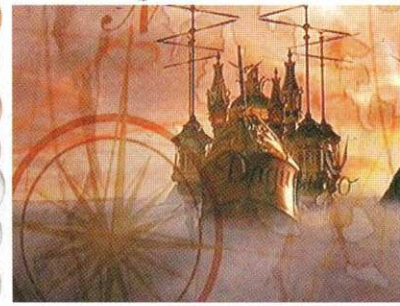
FINAL

Squares Erfolgsgeschichte klingt wie ein wunderbares Märchen: Mitte der 80er Jahre gründete eine Gruppe junger japanischer Programmierer ihre eigene Spielefirma. Mit der Square Co. Ltd. wollte man im stetig wachsender Konsolenmarkt ein Wörtchen mitreden; die Pläne schlugen jedoch kläglich fehl. Das Damoklesschwert über den Köpfen der spielefanatischen Crew schwebend, entschloss sich das Team aus der Not heraus, ein 1-Megabit großes Rollenspielmodul für das damalige Famicom-System (NES) aus der Taufe zu heben. Und das Unglaubliche geschah. Final Fantasy, so der Name des letzten Hoffnungsschimmers, fiel Ende Mai 1987 mit Pauken und Trompeten in die bislang erfolgsverwöhnte Dragon Quest-Phalanx von Enix ein. Ein neuer Stern am Rollenspielhimmel war geboren.



FANTASY IX

Mone Neus



Schon das aufwendige Intro zu Beginn lässt erkennen, dass sich Final Fantasy IX vom Vorgänger deutlich abhebt. Nicht, dass die Qualität der FMV-Sequenzen zu wünschen übrig lässt, nein - im Gegenteil. Wie gewohnt flimmern Renderbilder par excellence über den Bildschirm. Der Unterschied besteht hauptsächlich im Design der neuen Charaktere. Für viele Anhänger war es einerseits der fehlende geschichtliche Tiefgang in FFXVII, andererseits der realistische Steampunk-Look von FFXVIII, die Anlass zur Kritik gaben. Square bewegte sich folglich weg vom futuristischen Cyberpunk-Look der FFXVII und FFXVIII Teile, und hin zu den gewohnten Kopffüßlern. Im Sequel darf man sich deshalb wieder auf Romantik pur

freuen. Niedliche Charaktere, märchenhafte Orte und rührselige Geschichten werden jeden Fan von Anbeginn in den Bann ziehen.

Das Böse...

...tritt diesmal in der Gestalt der Königin Brahne in Erscheinung. Seit geraumer Zeit schickt sie Kampftruppen aus ihrem Königreich Alexandria ins benachbarte Lindblum. Dem Untergang nahe, unternimmt Lindblums Regent Cid einen letzten Versuch, hinter die Gründe der Angriffe zu kommen. Er engagiert einen Trupp Ganoven, um Garnet Til Alexandros, Brahnes Tochter, entführen zu lassen. Durch ein Gespräch mit ihr erhofft sich der Monarch mehr Klarheit. Als Theatergruppe getarnt, mischen sich die

Banditen auf einer Festlichkeit in Alexandria unters gemeine Volk. Nach einer kurzen künstlerischen Darbietung sondert sich der knabenhafte Zidane ab, um sich auf die Suche nach dem Prinzesschen zu begeben. Wie es der Zufall will, hat Garnet ebenfalls vor längerer Zeit einen Plan geschmiedet, um aus Alexandria zu flüchten. Die Ereignisse überschlagen sich, und nach einer turbulenten Verfolgungsjagd befinden sich die Prinzessin, die komplette Halunkenbande, der persönliche Leibwächter von Garnet sowie ein blinder Passagier gemeinsam auf dem Rückweg nach Lindblum...

Per Anhalter durch die...

... große Final Fantasy Welt. Damit sich die Party nicht die Schuhsohlen durchlaufen muss, haben sich die Entwickler ein paar alte sowie neue Arten der Fortbewegung einfallen lassen. Einerseits spielen, wie schon in den beiden Vorgängern, Luftschiffe eine große Rolle, andererseits besteht neuerdings die Möglichkeit, Teilstrecken auf



Die aufwendigen Zauber beanspruchten die ganze Farbpalette der Designer.



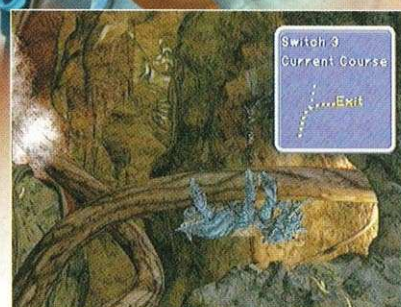
Gigantische Lichteffekte blenden direkt das Auge des Betrachters.



○ Zidane ist nicht in das Vieh verliebt. Er lockt es mit leckerem Futter...



○ ...jetzt geschwind aufspringen...



○ ...und ab geht die Post durch das Labyrinth!

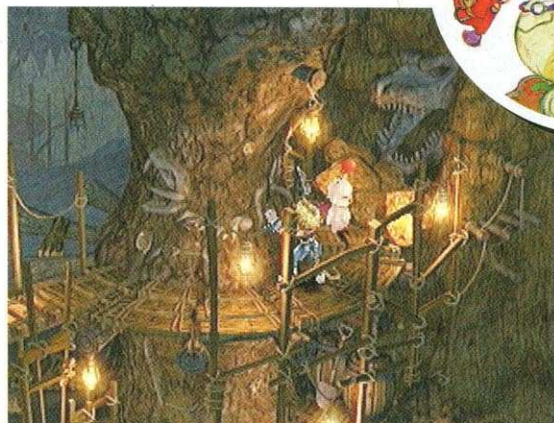
dem Rücken eines Chocobos zurückzulegen. Zudem gelangt ihr beispielsweise durch die Benutzung diverser Gondeln und Seilbahnen an weiter entlegene Orte. Ebenfalls neu hinzugekommen ist das Icon in Form einer kleinen weißen Hand, welches stetig über dem Kopf der jeweiligen Hauptfigur schwebt. Selbiges zeigt mit Ausrufe- oder Fragezeichen an, wann eine Cut-Szene (in Spielgrafik gehalten) beendet ist, der Akteur wieder die Kontrolle über die Figur besitzt oder action-lastige Intermezzi (Springen über Abgründe, Betätigen von Hebeln, Öffnen von Truhen...) auf dem Programm stehen. Auf Wunsch kann man diese Hilfe natürlich auch ausblenden.



Nur nicht klein beigeben

Kämpfe mit feindlichen Gruppen bilden neben der Story den zweiten Kernpunkt des RPGs. Entweder fallen die kampflustigen Massen per Zufallsprinzip über die Clique her, oder die Konfrontation ergibt sich aus dem Plot heraus. Eine harte Geduldsprobe erwartet den Spieler, sofern er sich auf der Landkarte oder im Dungeon befindet. Nachdem es nicht in euren Händen liegt, wann euch ein Überfall droht, schickt euch die CPU schier pausenlos in neue Herausforderungen. Um möglichst nahe an den Feind heranzukommen, laufen bzw. rennen die Protagonisten kreuz und quer über das Schlachtfeld. Nach jeder Attacke positionieren

sie sich wieder brav an ihrem vorgegebenen Platz. Den Rivalen lassen sich während der Auseinandersetzung nicht nur teure Items wie unter anderem das Phönix Down (Extra-Leben) oder ein Zelt (volle MP, HP) stehlen, sondern es besteht weiterhin die Möglichkeit, auch deren Fähigkeiten zu stibitzen. Eine der massivsten Änderungen in Bezug auf das Handling hat das Kampfsystem erfahren: Wesentlich übersichtlicher und einfacher gestaltet sich die Bedienung auf dem Battlefield. Ferner wird aus ständig wechselnden Perspektiven das Geschehen dargestellt. Beibehalten hat Square den Active-Time-Battle (ATB), d.h. jeder der Protagonisten benötigt eine gewisse Anlaufzeit, um aktiv in den eigentlichen Rundenkampf eingreifen zu können. Derjenige Protagonist, dessen ATB-Leiste zuerst komplett gefüllt ist, kann zum Angriff übergehen. Mit den gleichen Verhältnissen haben natürlich auch die Gegner zu kämpfen, deren Balken allerdings nicht eingeblendet werden. Generell unterscheidet man zwischen roher Waffengewalt und



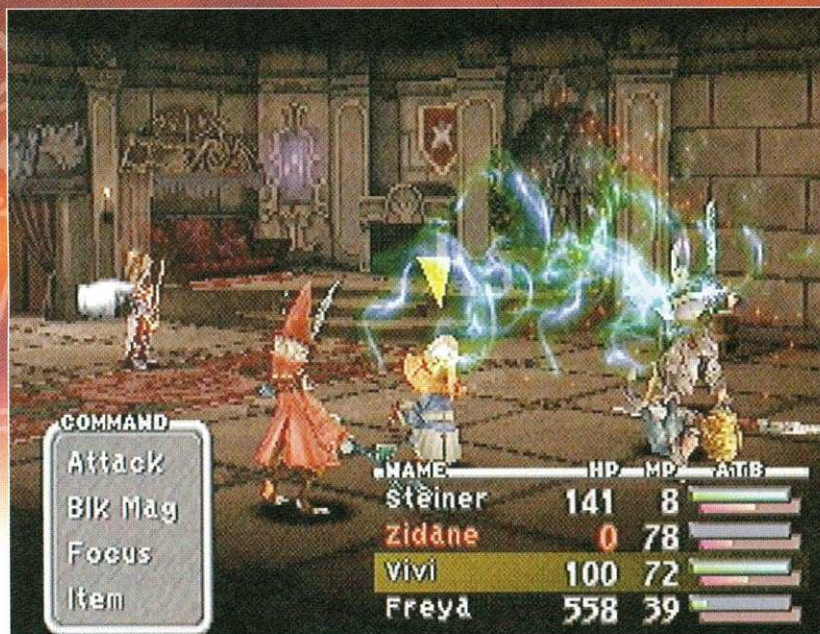
○ Zidane versucht sein Glück mit der Spitzhacke. Ob er wohl fündig wird?



○ Ein mächtiger Eidolon steigt aus der Erde empor, um euch beizustehen.



○ Die Bewohner dieses Städtchens haben wohl auch ein Taubenproblem. Nebenanimationen wie diese sind keine Seltenheit.



Ein Unterschied zwischen der Battle-Gravik und dem eigentlichen Spiel-Design fällt kaum auf.

magischem Zauber. Jeder Waffenhieb bzw. jeder angewandte Zauberspruch wird hierbei mit individuellen Effekten in Szene gesetzt. Anders als im Prequel besitzen irdische Waffen eine wesentlich höhere Durchschlagskraft. Das versetzt den Rollenspieler wiederum in die glückliche Lage, in prekären Lebenssituationen ohne Magie einen Kontrahenten bezwingen zu können. Sollte nur eine einzige Kreatur in der Arena auftauchen, besteht die Chance, dass sich alle vier Darsteller hintereinander auf den Aggressor stürzen. Trotzdem empfiehlt es sich, wie in allen anderen Teilen auch, die schwächeren Mitglieder in der zweiten Reihe zu platzieren. Einem gigantischen Wutausbruch kommt ebenfalls die zweite Neuerung aus dem Hause Square gleich: Um eure Angriffspower zu verstärken, fallen Vivi, Zidane und die restlichen Vagabunden temporär in einen Trance-Zustand. Langsam, aber stetig füllt sich eine rote Leiste. Ist diese komplett aufgefüllt, so ist der richtige Zeitpunkt zum „Dampf ablassen“ gekommen. Der Zustand befähigt den Abenteurer zu vormals ungeahnten Kräften. Egal, ob mit hartem Stahl, Stock oder Magie - die Durchschlagskraft wird nahezu verdoppelt. Zusätzlich stehen sogenannte Dynes zur Verfügung - mächtige Spells, die nur während der kurz anhal-



Während ein Party-Mitglied in Aktion tritt, warten die anderen geduldig auf ihren Einsatz.

tenden Verwandlung zum Einsatz gebracht werden können.

It's a kind of magic

Eine weitere wichtige Grundlage stellt nach wie vor das Zaubersystem dar. Um den magischen Angriffen feuerspeiender Drachen, unsichtbarer Gnome oder seelenloser Untoter Herr zu werden, verfügt ihr über zwei Arten der Zauberkunst. Als ausführende Fähigkeit bezeichnet man Magie-Arten, die ihr jederzeit willkürlich während einer Schlacht nutzen und auslösen könnt. Schwarze Zauberei beinhaltet hauptsächlich das Attackieren mit den vier Elementen Feuer, Wasser, Wind und Erde. Weiße Magie dient vorrangig dazu, verwundeten oder vergifteten Freunden wieder auf die Beine zu helfen. Zu guter Letzt darf natürlich das Beschwören mächtiger Elementargeister



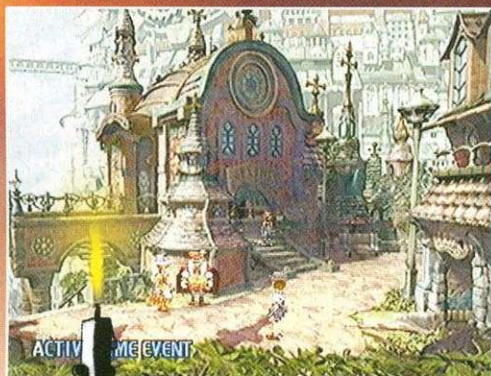
Selbst in der Pampa gibt es günstige Einkaufsgelegenheiten.



Ein Unterschied zwischen realen oder computeranimierten Darstellern lässt sich nicht erkennen - oder?

Final Fantasy: The Movie

Über den genauen Handlungsstrang halten sich die Macher in den Square-eigenen Honolulu-Studios noch bedeckt. Sicher ist, dass der Film sehr wenig mit den bekannten Final Fantasy-Spielen gemein haben wird. Die Geschichte trägt sich auf der Erde im Jahr 2065 zu. Nach einer gigantischen Welle der Zerstörung herrscht Chaos unter den überlebenden Menschen. Auf der Suche nach der Definition von Liebe, Leben und Tod haben geniale Wissenschaftler herausgefunden, dass Seelen existieren und auf einer Art spezieller Energie basieren. Mit Hilfe von weit fortgeschrittener Technologie sind die Forscher in der Lage, diese Kraft für sich nutzen beziehungsweise manipulieren zu können. Chefdesigner und Director Hiro-nobu Sakaguchi (Produzent von Final Fantasy I-VIII) hat sich vorgenommen, den ersten voll computeranimierten Kinofilm zu erschaffen. Die Charaktere und die Locations sollen denen eines herkömmlichen Zelluloid-Films mit realen Darstellern in nichts nachstehen. Verantwortlich für die genialen Real-Time-Sequenzen ist wahrscheinlich Sonys sogenannter GSCube. Eine High-End-Maschine, welche eine 64fache PlayStation2 - Power an den Tag legt. Voraussichtlich im Sommer 2001 soll das Werk unter dem Titel - Final Fantasy: The Spirits Within - in unseren Lichtspielhäusern über die Leinwand flimmern. Die gesamte Dauer dieses Render-Movies wird ca. 90 Minuten betragen. Ein Meisterwerk, das allem Anschein nach den Standard in Sachen 3D-Visualisierung und Echtzeit-Animationen revolutionieren wird. Alleinige Rechte an dem Streifen haben sich Columbia Pictures (Sony) gesichert. Namhafte Schauspieler wie Alec Baldwin, Steve Buscemi, Donald Sutherland, James Woods, Peri Gilpin, Ving Rhames sowie Ming-na Wen (Mulan) werden den virtuellen Darstellern ihre persönlichen Stimmen leihen.



○ Der ATE gleicht einem Spion. Unbemerkt könnt ihr eure Freunde bespitzeln.



○ Oft sind es die Kleinigkeiten, die ein Spiel ausmachen. Die große Uhr tickt und der Zeiger bewegt sich im Sekundentakt.

Play Final Fantasy Online

Was ist PlayOnline?

PlayOnline ist ein von Squaresoft völlig neu eingerichteter Network-Service. Er soll euch die Möglichkeit geben, per PS2-Konsole oder am Heim-PC über insgesamt sieben Genres zu verfügen. Messenger (E-Mail), Chat, Online Games (FFXI), Musik-News, Manga-Comics, Sport-Events und zu guter Letzt das Internet stehen euch somit zur freien Benutzung.

Wann kommt PlayOnline?

Ein genauer Termin für die Einführung in unsere westlichen Gefilde steht leider zum derzeitigen Zeitpunkt noch nicht fest. Im Frühjahr 2002 wird PlayOnline in Nordamerika eingeführt werden. Wahrscheinlich können wir uns erst im Jahr 2003 auf diesen Service freuen.

Final Fantasy in Zukunft nur übers Netz?

Soviel steht fest - Final Fantasy X wird nicht Online-fähig sein, aber dennoch für die PS2 im nächsten Jahr erscheinen. Ferner wird FFXI komplett für den Square PlayOnline Server produziert werden. Als Multiplayer-Game ausgelegt, erhaltet ihr die exklusive Möglichkeit, mit zig anderen Spielern aus aller Welt Final Fantasy Abenteuer zu bestehen. Square kündigte zudem an, dass mit neuem Design und innovativem Gameplay zu rechnen ist.

nicht fehlen. All diese aktiven Anwendungen verbrauchen im Kampfgeschehen je nach Größe und Ausmaß entsprechend viele Magic-Points. Als sogenannte Support-Abilities (unterstützende Fähigkeiten) bezeichnet man jene Begabungen, die von der CPU automatisch im Schlagabtausch ausgeführt werden. Nach einer Feindkonfrontation oder einem Level-Up erhalten oder erstehen sich Zidanes Gefährten - als eine von vielen - die Fähigkeit des automatischen Heilens. Ferner erlernen sie die Eigenschaft, sich schützend vor weiblichen Mitgliedern zu positionieren. Durch das manuelle Einsetzen magischer Steine in vorgegebene Felder im Optionsmenü werden diese Fähigkeiten aktiviert oder deaktiviert. Ausschlaggebend für das Erwerben von Magic-Stones sind Erfahrungspunkte, die euch immer nach dem Bestehen eines Kampfes gutgeschrieben werden. Mit beiden Formen der geballten Magie sehen viele 08/15-Kontrahenten alt aus. Um nicht gleich vor stärkeren Endbossen in die Knie gezwungen zu werden, beschert uns Square wieder Guardian Force-ähnliche Geschöpfe. In FFXI werden sie allerdings durch Eidolons ersetzt. Im Grunde erfüllen sie die gleiche Aufgabe: eine weitere aktive und zugleich auch tatkräftige Unterstützung durch ihre immensen magischen Kräfte. In den Besitz solcher Eidolons gelangen nur auserwählte Quest-Mitglieder. Entweder besiegt ihr die mächtigen Geister im

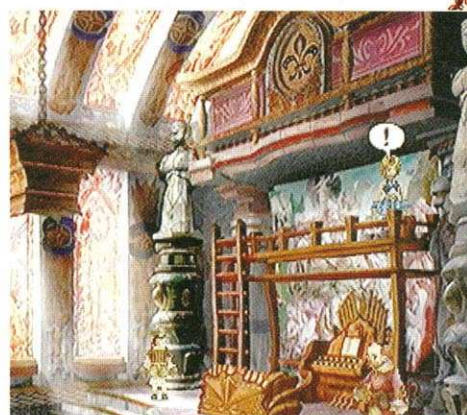
Gefecht, oder sie gesellen sich nach dem Lösen einiger komplizierter Rätsel an eure Seite. Eidolons besitzen jedoch bei weitem nicht mehr den Status eines weiteren Gruppenmitglieds. Im Gegensatz zu kleineren Zaubersprüchen von Vivi oder Eiko verpassen Eidolons allen Widersachern einen gehörigen Schlag vor den Latz. Zur Überraschung aller treten einige altbekannte G.F. aus FFXVIII wieder auf den Plan. Shiva, Leviathan und Carbuncle sind nur einige, die der Truppe beistehen werden. Die Auftritte der Schutzgeister wurden zeitlich gesehen jedoch stark verkürzt und die langatmigen, sehr aufwendigen Prozeduren aus dem Vorgänger aufs Notwendigste reduziert.

Wie gewonnen, so zerronnen

Um das nötige Kleingeld muss sich das ungewöhnliche Quartett keine Sorgen machen. Zidane bezieht zwar kein Gehalt wie Vorgänger Squall, dennoch ist die Gemeinschaftskasse immer gut gefüllt. Quasi an jeder Ecke findet sich der ein oder andere Gil - das übliche Zahlungsmittel im Final Fantasy IX-Reich. Haupteinnahmequelle stellt überwiegend das Einheimsen der Münzen nach erfolgreichem Kampf dar. Um das mit viel Schweiß erarbeitete Entgelt auch vernünftig ausgeben zu können, existieren in nahezu jeder Ortschaft und jedem Königreich Shops mit fairen Preisen. Im Angebot stehen unter anderem Heiltränke, Anti-Gift Ampullen sowie Waffen aller Art.



○ Eine waghalsige Kletterpartie am Efeu sorgt für eine nasse Überraschung.



○ Ein europäisch-französischer Stil lässt sich nicht von der Hand weisen.



○ In dieser wunderschönen Idylle begegnet Garnet ihrem ersten Schutzgeist.



○ Mit aufwendigen Magie-Effekten wurde nicht geizt.

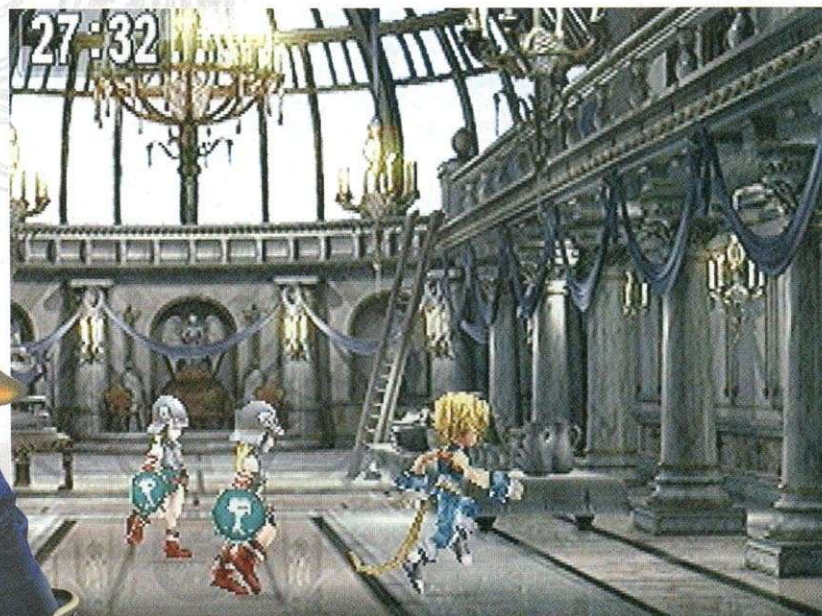
Andere Länder, andere Sitten - nach diesem Motto lassen sich in den jeweiligen Orten auch unterschiedliche Objekte aneignen. Habt ihr euch für einen oder gleich mehrere Artikel entschieden, wandert die Ware direkt in das Reisegepäck, wobei euch eine Auto Equip-Funktion das lästige manuelle Auswählen der effektivsten Gegenstände abnimmt. Die Grundausstattung deckt demzufolge die robusteste Kopfbedeckung, die stärkste Schutzweste, das magischste Armband, den selteneren Talisman und selbstverständlich die bestmögliche Verteidigungswaffe vollständig ab.

Herz ist Trumpf

In einigen Läden sowie vielen Dörfern treiben sich

allerlei Gestalten herum, die man durch Betätigen der Quadrat-Taste ansprechen kann. Daraufhin werdet ihr fast immer zu einem Kartenspiel eingeladen. Der Suchtfaktor Nummer eins aus dem achten Teil findet auch im gegenwärtigen Spiel als Tetra Master seinen Platz. Die benötigten Karten erhaltet ihr jeweils nach einem beendeten Kampf. Sie zeigen Monster, Waffen und Städte an, denen ihr bisweilen begegnet seid. Mehr als hundert verschiedener Kartentypen sind möglich. Die zugrundeliegende Regel ähnelt sehr dem Triple Triat aus FFXIII. Ziel ist es, dem Gegenspieler durch geschicktes Anlegen der eigenen Farbe so viele Karten wie möglich abzuluchsen. Doch Tetra Master ist beileibe nicht das einzige Spiel im Spiel. Generell erwarten euch vier Varianten der beliebten Mini-Games. Amüsante Abwechslung bietet euch die sogenannte Froschjagd, bei der die gefräßige Quina den grünen Hüpfen hinterherei-

len muss. Falls ihr es auf die Reihe bekommt, ganze 99 Kröten einzufangen, erwartet euch eine Überraschung. Bekannt dürfte das klassische Hot & Cold Spiel sein, bei dem der allseits beliebte Chocobo den Hauptdarsteller mimt. Der gelbe Vogel beginnt mit dem Buddeln nach einem vergrabenen Schatz, indem ihr wie verrückt auf den X-Button einhämmert. Des weiteren wird Vivis Herz durch das olympiareife Seilspringen gehörig auf Trapp gebracht und auch das Quiz-Genre bleibt nicht unangestastet. Auf Herz und Nieren prüft ein Harlekin euer Wissen über Land und Leute in FFXIII. Ähnlich einem Reaktionsspiel wurden außerdem interaktive Events in den Spielverlauf miteingebunden. Unabdingbar ist dabei das perfekte Timing beim Drücken der Aktionsbuttons. Den krönenden Abschluss stellen Aufgaben dar, die euch ein Zeitlimit vorgeben. Während der Countdown läuft, gilt es, schnellstmöglich Monster



○ Der Countdown läuft. Selten habt ihr die Möglichkeit sichtbaren Feinden davonzulaufen.

Im Gespräch mit den Final Fantasy IX-Entwicklern

Hideo Minaba (Art-Director), Hiroyuki Itou (Director) und Nobuo Uematsu (Composer) standen uns bei der Square-Hausmesse Ende September in Tokio für ihr neuestes RPG-Werk Rede und Antwort.

play: Mr. Itou, was ist ihrer Ansicht nach die größte Änderung von FFX im Vergleich zu FVIII?

Itou: Ganz einfach - die Welt (grinst). Während der letzte Teil und Final Fantasy VII eher futuristisch gestaltet waren, orientiert sich FF IX mehr am mittelalterlichen Ambiente.

play: Inwiefern haben sie FFX verbessert?

Itou: Wir, aber auch die Spieler waren mit einigen Bereichen der vorangehenden Final Fantasy-Teile nicht zufrieden gewesen. Mit Meinungsumfragen haben wir uns daraufhin neue Anreize eingeholt. Ich glaube, dass die Meinungen der befragten Leute in Final Fantasy IX wiederzufinden sind.

play: Final Fantasy wurde in Japan und auf Hawaii entwickelt. Hatte diese große Distanz nicht Probleme hinsichtlich des Informationsaustausches gebracht?

Itou: Viele unserer Angestellten kommen aus Übersee und viele arbeiteten davon zuvor in Hollywood. Square kann aus den in den USA gesammelten Erfahrungen nur einen Profit ziehen, obwohl es für einige besonders schwer war, sich in Japan zurechtzufinden. Dagegen stellte sich Hawaii als der ideale Platz für eine reibungslose Zusammenarbeit heraus.

play: Mr. Minaba, in welchen Bereichen der grafischen Gestaltung haben sie selbst Hand angelegt?

Minaba: Hauptsächlich war ich für die Strukturierung der Welten verantwortlich. Des weiteren fertigte ich einige Entwurfszeichnungen für die Hintergründe (z. B. Alexandria aus der Ferne oder den Lifa Tree) an, beteiligte mich mit am Charakterdesign (Tantalus) und übte letztendlich noch etwas Feinschliff an den Hintergründen aus.

play: Was brachte sie eigentlich dazu, sich für den neuen alten Grafikstil zu entscheiden?

Minaba: Das hat ehrlich gesagt mehrere Gründe. Wichtig war uns u.a. die Tatsache, dass der Betrachter durch das futuristische Image aus Final Fantasy VII und Final Fantasy VIII, was wiederum auch im Film beibehalten wurde, gelangweilt werden könnte. So entschlossen wir uns für den Fantasy-Look.

play: Mr. Uematsu, wie wir wissen, wird jeder Final Fantasy-Teil auch von der eingängigen Musik enorm geprägt. Woher haben sie sich über all die Jahre hinweg ihre Inspirationen geholt?

Uematsu: Wie bei vielen Komponisten auch, werden die eigenen Musikstücke von der Musik beeinflusst, die man im Laufe seines Lebens hört. Ursprünglich verlieh ich mit klassischen Musikstücken den Spielen ihren Ausdruck, doch schnell kam ich zu Einsicht, dass es auf die Dauer langweilig ist, ein und denselben Musikstil hören zu müssen. Seitdem experimentiere ich mit verschiedenen Musikrichtungen.

play: Favorisieren sie ein Musikstück besonders?

Uematsu: Ja, natürlich. Ich bevorzuge „Melodies of Life“.

play: Wie wir wissen, inszenierten sie schon etliche Live-Konzerte mit der Final Fantasy-Musik. Ist Final Fantasy IX Anlass genug, um nochmals damit aufzutreten?

Uematsu: Nach Final Fantasy II trat ich mit einem Orchester ein einziges Mal auf. Die Liveaufnahme wurde auf CD gebannt. Seit Final Fantasy V gibt es zumindest in Japan in unregelmäßigen Abständen weitere Auftritte. Heutzutage würde ich gerne mit einer kleineren Combo auftreten wollen. Leider fehlt mir dazu die nötige Zeit.

play: Vielen Dank für das ausführliche Gespräch.



○ Sqartz, die Qualitätssicherung von Squaresoft.

○ Die Interviewpartner im Gruppenbild mit Vivi.



○ Achtung Stromschlag! Eine unsichtbare Wand versperrt den Weg.

zu jagen oder Jungfrauen zu retten..

Getrennte Wege

Geschichtlich bedingt, trennen sich des öfteren die Wege der Protagonisten. Ihr erhaltet automatisch die Möglichkeit, beide Parteien unabhängig voneinander zu betreuen. Mal befindet sich Zidanes Quartett auf der Suche nach Garnet, im Gegenzug dazu irren die Prinzessin samt Gefolgschaft durch die FF-Weltgeschichte. Besonderes Augenmerk verdient dabei ein neues Feature von Square - der Active Time Event (ATE). Dieser gewährt ab und an einen kurzen Einblick in Geschehnisse an anderen Orten zum gleichen Zeitpunkt. So seid ihr ständig auf dem Laufenden, was die Erlebnisse der verlorenen Verbündeten angeht. Seid ihr an diesem Nachrichtenangebot nicht interessiert, so könnt ihr es kurzerhand überspringen. Auf den Plot wirkt sich solch eine Entscheidung nicht aus. Während der komplexen Exkursionen ins Ungewisse stoßt ihr zudem gelegentlich auf unbekannte Zeitgenossen, die sich der Truppe kurzzeitig

anschließen und ihre persönlichen Leidensgeschichten zum Quest beitragen. So könnt ihr insgesamt acht zusätzliche Charaktere selbst steuern, wobei jedoch Vivi, Garnet, Steiner und Zidane den harten Kern der Party bilden. Für Überraschungen sorgen gelegentlich ehemalige Widersacher, die plötzlich die Fronten wechseln.

Off kopiert und selten erreicht...

...sind die atemberaubenden FMV-Sequenzen. Bisher glänzten beide Final Fantasy-Teile auf der guten, alten PSone mit unvorstellbarer Qualität in Sachen Full Motion Video. Der cineastische Prolog lässt auch dem anspruchsvollsten RPG-Liebhaber die Kinnlade herunterklappen. Der mittelalterliche Charme der Umgebung und das technische Know-how von heute ergänzen sich einfach perfekt und bringen euch stets aufs Neue ins Staunen. Die unglaublich detailverliebten vorgerenderten Hintergründe stehen von Anfang an ins Auge. Laut Aussage von Hideo Minaba, dem verantwortlichen Art Director, übte der Charakter Vivi großen Einfluss auf die grafische Gestaltung aus. Das Design sollte im Gegensatz zu FFXVII und VIII deutlich fantasy-lastiger ausfallen, was sich am deutlichsten in den größeren Städten bemerkbar macht. Lindblum strotzt förmlich vor barocken Bauwerken und romantischen Gässchen, die mit einem Hauch gegenwärtiger Technologie gepaart sind. Aufwendige Licht- und Schatteneffekte unterstreichen zusätzlich die dichte Atmosphäre. Die grundlegendsten Veränderungen erfuhren jedoch die Polygon-Darsteller: Von niedlichen Kopffüßlern bis hin



○ David gegen Goliath. Eiko muss sich etwas Einfallen lassen, sonst endet das Abenteuer hier.



○ Kleines Spiel gefällig? Wer wird wohl diesmal der Tetra Master werden.



◯ Ständig wechselnde Kameraperspektiven verleihen dem Kampfgeschehen mehr Lebendigkeit.



◯ Wer bietet mehr? Sogar an einer Auktion dürft ihr teilnehmen.

zu mutierten Horrorgestalten sind alle möglichen Variationen des Genres vertreten. Individuelle Animationsphasen verleihen jeder einzelnen Figur ihre persönliche Note. Starke Gefühlsregungen beim Spieler, wie etwa Freude oder Trauer, sind deshalb keine Seltenheit. Man fühlt regelrecht mit dem jeweiligen Charakter mit. Wahlweise steuert man die Protagonisten analog oder digital über die weitläufige FFXIX-Landschaft; butterweiches Scrolling sorgt für ein ruckelfreies Spielvergnügen. Minimale Ladezeiten zwischen den einzelnen Ortschaften fallen kaum störend ins Gewicht. Extrem positiv überrascht wird der „RPG-ler“ durch neu eingefügte Zeichentrick-Sprechblasen. Sie wirken weniger statisch als die rechteckigen Textkästen des Prequels. Wie gewohnt lassen sich alle spielbezogenen Einstellungen wie Kampfgeschwindigkeit, Cursor, Vibration etc. im Options-Menü nach persönlichem Belieben einstellen. Eine Wissenschaft für sich ist die Hintergrundmusik: Chefkomponist Nobu Uematsu ließ sich für den neunten Teil ausschließlich von sei-

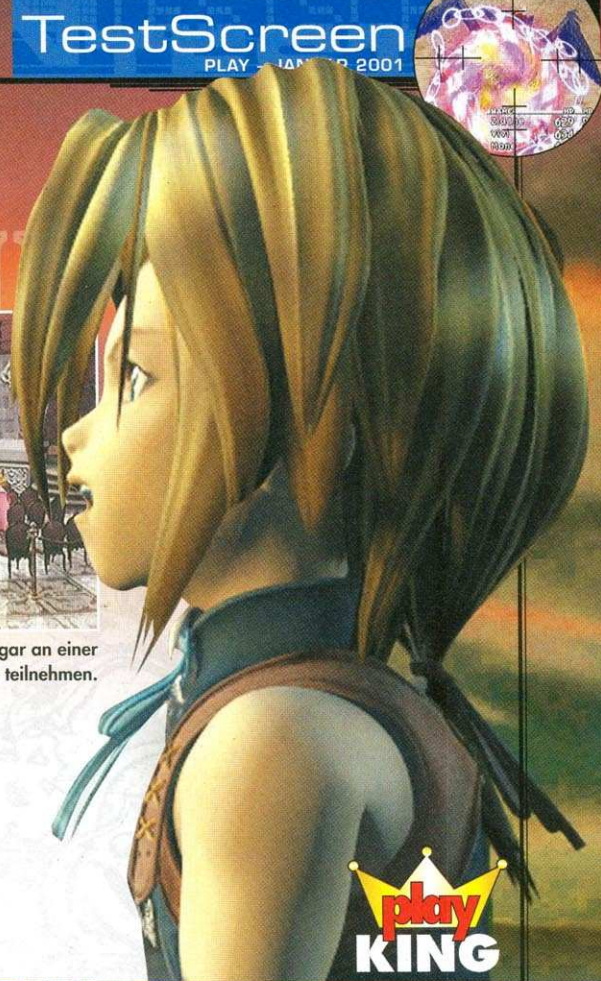
nem eigenem Spiel auf dem Piano inspirieren. Von über 160 verfassten Musikstücken werden jedoch „nur“ knapp 140 euren Ohren schmeicheln. Befindet sich der Spieler in einem düsteren Dungeon, ertönen schwer melancholische Klänge aus den Boxen. Auf Lindblums Stadtfest dagegen animieren heitere Melodien zum Mittanzen. Neben der typischen Final Fantasy Musik darf der Zuhörer neuerdings auch spanischen Gitarrenriffs lauschen. Der ständig wiederkehrende Song während einer Schlacht hingegen stellt euer Gehör auf eine harte Belastungsprobe. Einem Feature sind die Soundvirtuosen jedoch jahrelang treugeblieben - der Siegesmelodie nach bestandem Kampf.



◯ Action! Per Knopfdruck müsst ihr versuchen das Gefängnis zum rechts-links Pendeln zu bringen.



◯ Der Wüstenplanet Dune lässt grüßen. An Immer wieder neue aufregende Schauplätze verschlägt es das Quartett.



FAZIT

Mit dem letzten Final Fantasy Titel für die PSone haben sich die Entwickler von Square noch einmal selbst übertrifft. Prachtige Rendergrafiken flimmern ohne Makel über den Bildschirm. Eine turbulente Szene nach der anderen versetzt selbst hartgesottene Fans ins Staunen. Dazu glänzt eine wahnsinnig erstklassige Story mit schier endlos kleinen Subplots und verleiht dem Epos dadurch den nötigen Tiefgang. Jeder Hobby-Abenteurer wird förmlich in das Spielgeschehen hineingesogen. Durch den persönlichen Touch, den alle Charaktere durch unglaublich detailverliebte Animationen erhalten haben, werden alle möglichen Gefühlsschwankungen hervorgerufen. Zudem legen die prunkvolle Hintergrundgrafik sowie der bombastische Soundtrack eine unbeschreiblich dichte Atmosphäre an den Tag. Sehr schade ist allerdings die Tatsache, dass wieder keine Sprachausgabe vorhanden ist. Nachdem sich Square aber in Zukunft hauptsächlich mit Online-Spielen beschäftigen wird, können wir euch dieses wahrscheinlich letzte Meisterwerk auf der PSone mehr als nur ans Herz legen.

POSITIV

- ausreichend Speicherpunkte
- imposante Grafiken
- ausführliche Storyline

NEGATIV

- häufige Zufallskämpfe
- eintönige Kampfmusik

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Final Fantasy IX	92%	09/00
2. Chrono Cross	92%	10/00
3. Vagrant Story	92%	06/00

PLAY DATEN

System	PSone	
Genre	RPG	Hersteller Square
Entwickler	www.square.com	
Preis	ca. 89,- DM	Erhältlich ab Januar 2001

GRAFIK 89 %

SOUND 88 %

RATING 92 %



Dirk Gemeinhardt

007: DIE WELT IST NICHT GENUG



Atombomben, schwarzes Gold, foxy Ladies - das sind nur einige Zutaten des neuesten 007-Abenteuers.



○ Theatralisch stürzen getroffene Feinde zu Boden. Auch im Spiel bleibt man einer filmgetreuen Inszenierung treu.



○ Bonds Geigerzähler (in der oberen Bildschirmmitte) gibt Aufschluss über die maximale Aufenthaltsdauer in radioaktiv verstrahlten Räumen.



○ Q sei Dank! Mit den skurrilen Gadgets bleibt der Agent niemals auf der Strecke.

Gier, Rache, Weltherrschaft durch die Macht des Öls: Als ein befreundeter Milliardär stirbt, fühlt sich Englands Meisterspion James Bond schuldig an dessen Tod. Fortan beschützt er dessen bildschöne Tochter Elektra King, um sein Gewissen zu beruhigen. Sie ist im Visier mehrerer terroristischer Vereinigungen. Ahnungslos lässt sich Bond auf ein Spiel mit dem Feuer ein. 007 ahnt nicht, dass Elektra ihn nur benutzt. Zusammen mit dem schmerzunempfindlichen Psychopathen Renard will sie den Geheimagenten um die Ecke bringen.

Im Auftrag ihrer Majestät...

... besinnt sich Bond, James Bond, auf all das, was er am besten kann: nämlich seine größtenwahnsinnigen Todfeinde mei-

sterlich hinter Licht zu führen. Eher zur trivialen Nebensache verkommt das Umgarnen reizvoller Bondgirls. Programmierteam Black Ops (Black Dawn, Box Champions, Warpath: Jurassic Park usw.) setze folglich alles drauf und dran, den Mythos Bond meisterlich als Ego Shooter umzusetzen, d. h. man orientierte sich mehr denn je am Skript des Blockbusters. Sämtliche Synchronstimmen, alle Höhepunkte, aber auch das Leveldesign stimmen mit Bond-Film Nr. 19 überein. Kreative Freiräume zugunsten des Gameplays haben sich die Entwickler natürlich offen gelassen. Bis auf den charismatischen, allerdings sichtlich fehlenden Prolog, hüllen qualitativ hochwertige Filmschnipsel und technisch gut umgesetzte In Game Cinematics alle Aufträge blickfängerisch in das obligatorische 007-Ambiente ein. In punkto Sound-

track wurde der bedeutendste Part außen vor gelassen; denn dem gleichnamigen Titelsong der britischen Pop-Combo Garbage müsst ihr leider entsagen.

Leben und sterben lassen

Alles im allem stehen euch mehr als ein halbes Dutzend Pistolen, Gewehre und MPs zur Verfügung. Ohne speziellen Grund wurden sämtliche Waffenbezeichnungen geringfügig verfremdet. Dass im Spiel wie auch im Film alte Traditionen kompromisslos gebrochen werden, zeigt am besten Bonds fabrikneue Standardwaffe. Russlands millionenfach verschacherter Importschlager und Lieblingswaffe aller anti-imperialistischen Terroristen, die AK 47, kommt dagegen zum wiederholten Male zu allen Ehren. Bei gezielten Feuersalven aus dem Halbautomatiklauf schauen Ren-



○ Was wäre heutzutage ein Ego Shooter ohne Sniper-Funktion? Bonds Scharfschützengewehr überzeugt durch eine hohe Durchschlagskraft.



○ Ein Schuss, ein Treffer: Mit der Pistole des israelischen Geheimdienstes streckt ihr zähe Burschen mühelos nieder.



◉ In manchen Missionen ist Ballern nebensächlich. Vielmehr wird eure Kombinationsgabe und ein glückliches Händchen gefordert.



◉ Mit der Infrarotbrille wird die Nacht zum Tag. Lediglich grelles Mündungsfeuer und gewaltige Explosionen rauben euch die Sicht.

ards Handlanger dumm aus der teils kugelsicheren Wäsche. Filmgetreu zielt reichlich Schleichwerbung die neuesten Erfindungen aus Qs (R.I.P.) findiger High Tech-Schmiede: Eine einfache Tastenkombination - eingegeben ins Motorola-Handy - oder gar ein raffinierter Kniff mit dem VISA-Kreditkartendietrich öffnen euch mancherorts Tür und Tor. Den umherkreisenden (Stahl-)Vogel schießt ihr im wahrsten Sinne des Wortes mit den zischenden Mini-Raketen aus dem sündhaft teuren Fernost-Camcorder ab.

Lizenz zum Spielen?

Ballernfans kommen in punkto Grafik vollends auf ihre Kosten. Farbenprächtige Texturen der aufwendig inszenierten Umgebungen als auch der digitalen Gegnerscharen kitzeln die letzten Speicherressourcen aus dem 32 Bit-Kasten heraus. Auf Pixelblut und sonstige gewaltverherrlichende Szenen müsst ihr verzichten - Bond führt seine Aufträge unverändert sauber und diskret aus. Unzählige

Soundsamples, individuelle Schussgeräusche und Bond-typische Musikstücke dringen aus dem Inneren der Lautsprecher. Im Hinblick auf die Künstliche Intelligenz dürft ihr keine kampferprobten Nobelpreisträger erwarten. Über einen Aspekt sollte man sich vor dem Einlegen der schwarzen Scheibe im Klaren sein. Durch die Bank weg fehlt es 007: Die Welt ist nicht genug an dem ausschlaggebenden spielerischen Tiefgang. Zurückzuführen ist das Manko einerseits auf den bedingungslos geradlinigen Levelaufbau, andererseits auf die zu kurz ausgefallene Spieldauer. Binnen weniger Stunden kommt ihr in den Genuss des finalen Showdowns, was logischerweise für erfahrene Zocker ein Klacks sein sollte. Maßgeblich Schuld daran sind weiterhin die viel zu einfach gestrickten Aufgabenstellungen, die innerhalb der insgesamt elf Szenarien gemeistert werden müssen. Unentwegte Winks mit dem Zaunpfahl direkt aus der Kommandozentrale des MI6-Hauptquartiers und auffallend blinken-

de Zielobjekte lassen jeden Auftrag zum Kinderspiel verkommen. Vortrefflich wäre es gewesen, wenn Black Ops den Aufbau der letzten vier Level folgrichtig auf den gesamten ganzen PSone-Agententhiller übertragen hätte.

FAZIT

Ob man aufgrund der Aufmachung gleich einen Wodka Martini - wohlgemerkt geschüttelt, nicht gerührt - kredenzt, sei dahingestellt. Während die audiovisuelle Gestaltung fast über jeden Zweifel erhaben ist, hinkt das Spielprinzip offenkundig hinterher. Doch genau dieses Element verkörpert das entscheidende 007-Salz an der Bond-Suppe. Im Vergleich mit den hausinternen EA-Genregrößen wie Alien - die Wiedergeburt oder Medal Of Honor: Underground, zieht Black Ops' Agentenshooter den Kürzeren. Darüber hinaus hapert es an der außerordentlich kurzen Spielzeit von ca. fünf bis sechs Stunden. Bringt man es auf einen Nenner, wird euch ein Actionkomplettpaket mit etlichen Schönheitsfehlern geboten. Somit können wir nur hoffen, dass die PlayStation2-Umsetzung des Bond-Movies einen größeren Umfang bietet.

POSITIV

- einfaches Handling
- superbe Grafik
- authentischer Sound

NEGATIV

- zu kurze Spieldauer
- lineares Leveldesign
- Pseudo-Rätsel

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Medal Of Honor: Underground	88%	12/00
2. Alien - Die Wiedergeburt	86%	10/00
3. 007: Die Welt ist nicht genug	80%	01/01

PLAY DATEN

System	PSone		
Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Electronic Arts
			www.electronicarts.de
Entwickler	Black Ops		
Preis	ca. 89,- DM	Erhältlich ab	sofort

GRAFIK 85 %

SOUND 83 %

RATING **80%**



◉ Unschuldige Personen gehen bei Schusswechseln sofort in Deckung. Tötet ihr Zivilisten, wird die Mission abgebrochen.





DER GRINCH

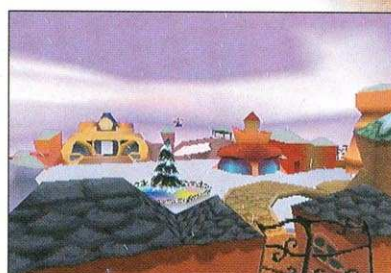
Dirk Gemeinhardt



Merry X-Mas!
Vermiest den Menschen mit
üblen Scherzen das frohe Fest.



○ Jedes Rätsel kann mit List und Tücke gelöst werden...



○ ... dazugehörige Zwischensequenzen lockern das böse Treiben auf.



○ Kinder haben vor dem grünen Pelzknäuel riesengroße Angst. Sie werfen beim Erblicken des Gnoms mit Schneebällen.

In den USA ist das Buch *How The Grinch Stole Christmas* ein Klassiker. Gnom Grinch, der in den Bergen haust, drangsaliert die Bewohner von Whostadt. Ursprünglich lebte der Grinch einmal als Who unter ihnen. Doch aufgrund seines anderenartigen Aussehens wurde er immer verspottet. Verbittert zog er sich auf den Spitze des Kaputnik-Berges zurück. Nach 30 Jahren in Einsamkeit kehrt die grüne Zottelgestalt in seine einstige Heimatstadt zurück und will sich rächen, um den Einwohnern das zu vermiesen, was ihnen am heiligsten ist - das Weihnachtsfest...

Grün, grün, grün...

...sind alle meine Gedanken: Der Grinch hat sich genügend Schabernack ausgedacht, wie man die Whos am besten pie-sacken kann. Zu Beginn des Spiels verschlägt es den grünen Kobold mit dem kugelrunden Bauch nach Whostadt. Sein hilfsbereiter Freund, der treudoofe Hund Max, begleitet ihn überall mit hin. Wie es sich für einen Schelm gehört, hat der Grinch eine handvoll übler Streiche ausgeheckt. Beispielsweise hat er das Ansinnen die Weihnachtspost zu vertauschen, die Schneemänner zu zerstören, die Häuser mit faulen Eiern zu bewerfen usw. Für solche

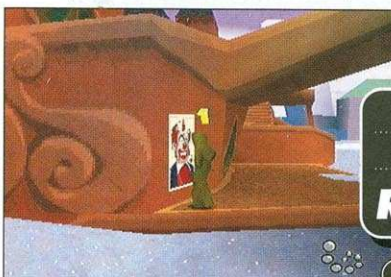
Schandtaten greift der Miesepeter entweder auf etliche abgedrehte Eigenerfindungen (Faul-Eier-Werfer, Raketenfeder, Tintenfisch-Klettergerät) zurück oder zieht seine akrobatischen Künste zu Hilfe. Zum Erreichen weit entfernter Stellen hangelt ihr euch an Stangen entlang, hopst mit dem Allerwertesten auf die versteckten Weihnachtspresents oder schlägt mit eurem bestialisch stinkenden Mundgeruch freundliche Whos in die Flucht. Folglich ist jeder Streich mit der einen oder anderen verflixten Aufgabenstellung verknüpft, so dass selbiger nicht auf Anhieb gelingt.

Keine Überraschung

Der Grinch ist eines der Spiele, welches aufgrund des einfallsreichen wie auch unterhaltsamen Spielkonzepts den Konsolisten in seinen Bann zieht, d. h. der Schwerpunkt liegt zweifelsohne darauf, sich von der Story fesseln zu lassen. An Unterhaltungswert fehlt es der Filmumsetzung infolgedessen nicht; denn jede der insgesamt vier Welten wurde zwar optisch karg, dennoch mit viel Ideenreichtum gestaltet. Was sofort ins Auge sticht, sind kleine PAL-Balken am oberen und unteren Bildrand. Leider wurde der Titel nicht optimal an unsere Fernsehnorm angepasst.



○ Mit faulen Eiern quält der Grinch die Who-Bewohner.



○ Selbst harmlose Plakate sind vor den üblen Scherzen nicht gefeit.

FAZIT

An Abwechslung und Unterhaltungswert fehlt es *Der Grinch* nicht. Der ausgewogene Mix aus Slapstick, Rätseln und Hollywood-Entertainment sorgt für Langzeitmotivation auf den zweiten Blick. Auf den zweiten Blick deshalb, da die frei begehbaren 3D-Welten wenig Details vorweisen können. Jedem Szenario mangelt es demzufolge an visuellen Abwechslungen. Als Wiedergutmachung bekommt ihr eine flüssige Grafik-Engine geboten. Außerdem tragen illustre Bewegungsabläufe einen großen Anteil zum hohen Unterhaltungswert bei. Letzten Endes stellt die originalgetreue deutsche Synchronstimme den Bezug zum Film wieder her - mit saloppen Sprüchen hat Universal Interactive Studios' Kotzbrocken die Lacher auf seiner Seite. Ergo: Der Grinch bereitet trotz einiger Schönheitsfehler einen Heidenspaß für Jung und Alt.

POSITIV

- urkomisches Gamedesign
- sinnvolle Rätsелеlemente
- für Jung und Alt

NEGATIV

- kleine PAL-Balken
- grafische Defizite

PLAY DATEN

System	PSone
Genre	Action-Adventure
Hersteller	Konami of Europe www.konami-europe.com
Entwickler	Universal Interactive Studios
Preis	ca. 79,- DM Erhältlich ab sofort

GRAFIK 61 %

SOUND 70 %

RATING **72 %**



Mone Neus

SHEEP



○ Tooor! Zehn Schafe, zwei Trainer und ein Fußball auf einem Spielfeld. Das wird hektisch.



Das Leben eines Schäfers ist eigentlich recht leicht. Kompliziert gestaltet sich die Sache erst, wenn man gar kein Schafhüter ist, sondern von einem Ufo entführt wird und plötzlich vor einer Horde blökender Wollknäuel steht. In Sheep geht es prinzipiell darum eine kleine Gruppe von Schafen sicher durch 21 Level in sieben Welten zu führen. Zu Beginn empfiehlt es sich, den Trainingsmodus in Anspruch zu nehmen. Hier lernt ihr den richtigen Umgang mit insgesamt vier unterschiedlichen Lämmer-spezies. Als Hobby-Schäfer oder in der Gestalt eines Profi-Hirtenhund-sollt ihr nun dafür sorgen, dass die Polygon-Schäflein in einer bestimmten Zeit von Koppel A nach Scheune B getrieben werden. Etwas schwierig erweist sich dabei die Steuerung eures virtuellen Hirten. Um die verängstigte Herde auf den richtigen Weg zu bringen, stehen euch per Knopfdruck leises heranschnellen, ein lautes Brüllen, ein schneller Gang sowie die Fähigkeit einzelne Schafe zu tragen, zur Verfügung. Probleme bekommt ihr beispielsweise mit Traktoren, elektrischen Zäunen, Düsenjägern und Metzelmaschinen. Von den Polygon Fields bis hin zu Temple of Loom wurden die Hintergründe recht simpel gehalten. Dies mindert den Spielspaß aber in keinsten Weise. Ferner könnt ihr im Zweispielmodus euer Geschick mit der Schafsherde auf einem Fußballfeld unter Beweis stellen.



○ Da Wolle auf vier Beinen nicht schwimmen kann, müsst ihr die Lämmer auf die Trampoline treiben, um sie über den Fluß zu katapultieren.



○ In alle Herrgottshimmelsrichtungen irren die blöden Schafe. Ihr habt einiges zu tun, um sie vor dem sicheren Traktor-Tod zu bewahren.

PLAY DATEN

System	PSone		
Genre	Geschicklichkeit	Hersteller	Empire Interactive
	www.empireinteractive.com		
Entwickler	Minds Eye Production		
Preis	ca. 89,- DM	Erhältlich ab	sofort

GRAFIK 65 %

SOUND 68 %

RATING 69 %



WARM-UP! GP 2001

Sind Sie bereit für die nächste Saison?!

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



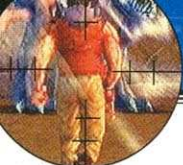
PC CD-ROM

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

Auf PC CD-ROM und PlayStation!

PlayStation





Dirk Gemeinhardt

BLADE



Activisions Deal mit Marvel Comics trägt nach Spiderman und X-Men Mutant Academy bereits zum dritten Mal reife Früchte. In der Rolle des Daywalkers Blade - also halb Vampir, halb Mensch - oder seines Partners Adam Whistler geht ihr auf Blutsaugerjagd. Es ist wichtig zu wissen, dass der Plot sich in keinsten Weise an den bluttriefenden Film anlehnt. Eine eigenständige, jedoch recht flach gehaltene Story dient als Ausgangsbasis für Blades Abenteuer. Schwerpunkt liegt natürlich auf

martialischen Schwertkämpfen und Schusswechseln. Der tätowierte Vampirkiller bevorzugt dabei nach wie vor sein aus reinem Silber geschmiedetes Schwert. Whistler befördert im Gegensatz dazu mit einer abgesägten Schrotflinte alle Gegner endgültig ins Jenseits - auf übermäßige Pixelblutbäder müsst ihr verzichten. Jeglicher Spielwitz geht mit der unpräzisen Steuerung und der trägen Kameraführung flöten. Als größter Störfaktor stellt sich die extrem niedrige Framerate heraus: Das permanente Ruckeln beim Durchstöbern sämtlicher 3D-Locations raubt euch den letzten Nerv.



Erlegte Gegner hinterlassen so gut wie immer nützliche Items.

Auch die einigermaßen gelungene Hintergrundmusik kann das Dilemma nicht vertuschen. Fazit: Ein weiteres Mal wurde das Potential einer ergiebigen Filmlizenz verbraten.



Blades scharfe Klinge eignet sich bestens für den Nahkampf.



Mit großen Sprüngen überwindet der Daywalker noch größere Hindernisse.

PLAY DATEN

System	Genre	Action-Adventure	Hersteller	PSone	Activision
Entwickler	www.activision.de				
Preis	ca. 79,- DM	Erhältlich ab	sofort		

GRAFIK 60 %

SOUND 43 %

RATING 57 %



ACTION MAN

Destruction X

Dirk Gemeinhardt



Für ein jüngeres Klientel zugeschnitten, muss Hasbros PVC-Superheld erneut die Menschheit vor Dr. X beschützen. Gemäß dem letzten PSone-Titel, Action Man Mission Extreme (siehe play 11/99), steht euch ein Großteil der derzeit erhältlichen fahrbaren Untersätze (Silver Speeder, Super Bike, Skateboard Extreme etc.) zur Auswahl. Damit kurvt man aus dem isometrischen Blickwinkel durch zumeist verwinkelte Häuser-schluchten. Jedes Vehikel verfügt natürlich über die notwendige Sonderausstattung: Raketen, Bomben und Fangarme gibt's im Spiel ohne den üblichen Aufpreis. Von draufgängerischen Verbrecherjagden über

brenzlige Katastrophenbekämpfungen bis hin zu heiklen Rettungsaktionen muss Action Man sein Allround-Talent in insgesamt 36 Missionen unter Beweis stellen. Alternativ zum Story Mode könnt ihr im Arcade Mode zwanglos die Fetzen fliegen lassen. Ohne großen Aufwand betreiben zu müssen, konnte Blitz Games auf ein vorgefertigtes Spielprinzip zurückgreifen; denn die Idee für Action Man Destruction X entstammt teilweise dem Vorgänger, weshalb es dann auch nicht verwunderlich ist, dass in grafischer Hinsicht keine Verbesserungen vorgenommen wurden. Nicht anders verhält es sich in soundtechnischer Hinsicht. Dem Anschein nach reichte das Budget für anständige Synchronsprecher nicht mehr aus.



In manchen Missionen müsst ihr gegen knapp bemessene Zeitlimits ankämpfen.

PLAY DATEN

System	Genre	Action	Hersteller	PSone	3DO Europe
Entwickler	www.3do.com				
Preis	ca. 89,- DM	Erhältlich ab	sofort		

GRAFIK 56 %

SOUND 23 %

RATING 47 %



Nur in den seltensten Fällen muss Action Man auf seine Gefährte verzichten.



Die Fahrzeuge warten mit ausgefallenen Waffen und Gerätschaften auf.

Dirk Gemeinhardt



THE MUMMY

PSone Gemäß dem letztjährigen Kassenschlager findet das Spektakel 1925 in der Saharawüste statt. Eine Expedition schatzsuchender Archäologen stolpert fast zufällig über ein uraltes Grab, das ein gefährliches Geheimnis birgt. Das Öffnen der Kammer erweckt einen 3000 Jahre alten Bann zum Leben: die Auferstehung eines rachsüchtigen, altägyptischen Priesters. Mag die Storyline noch einigermaßen interessant klingen, lässt das Gameplay mehr als zu wünschen übrig. Da euch beim Durchlaufen der Areale des öfteren die Orientierung verlorenght, wird jedes neu zu bestehende

Abenteuer zum Speißbrutenlauf. Nicht besonders anspruchsvolle Sprungpassagen bzw. Rätsel ernten verdientermaßen Hohn und Spott. Die größte Lachnummer ist allerdings die Gestaltung der Spielfigur Brandon Frazier, von der man meint, dass sie beim Laufen permanent die Hosen gestrichen voll hat. Im Bezug auf die Künstliche Intelligenz aller auftretenden Gegner (Mumien, Grabräuber, Priester usw.) stellt sich die Frage, ob der dazu benötigte Code überhaupt implementiert wurde. Bester Bestandteil des ansonsten

vergurkten Action-Adventures stellt der

anwählbare Kino-Trailer von The Mummy Returns dar. Einen derart dreisten und um Längen schlechteren Tomb Raider-Abklatsch hat die Videospielwelt bisher wahrscheinlich noch nicht gesehen. Skrupellos wurde erneut eine sündhaft teure Filmlizenz buchstäblich in den heißen Wüstensand gesetzt. Lasst euch bloß nicht vom verheißungsvollen Namen blenden, denn für 79,- DM bekommt ihr sogar bei Eidos' abgetakelter Diva mehr Spiel, mehr Spaß und vor allem mehr Spannung geboten.



Die toten Ägypter wirken nicht sonderlich angsteinflößend, sondern einfach nur lächerlich..

Langweiliges Schalterdrücken gehört zu den häufigsten Aufgaben.

PLAY DATEN

System	PSone
Genre	Action-Adventure
Hersteller	Konami Of Europe
Entwickler	Rebellion
Preis	ca. 79,- DM
Erhältlich ab	sofort

GRAFIK 50 %

SOUND 48 %

RATING 41 %



SUN! Arcade Board 2 für PS2

www.GetMoreSun.com



- Vollständig analoge Tasten
- Stick mit Vibrationsunterstützung
- Turbo & Slowmotion

SUN! DVD Remote Control für PS2



- Durchgeschliffener Controllerport
- Inklusive Batterie
- Bis zu 8 m Reichweite

Super handlich
(8,5x5,0x1,0 cm)

SUN! Double Force 2 für PS2



- Controller mit vollständig analogen Tasten
- Flashing Force Feedback
- Turbo & Slowmotion
- 2,40 m Kabellänge

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



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-Spieleschundgel geschaffen werden. Viel Spass beim Durchforsten der Hitparade!

Mone Neus

DIE BESTEN DER BESTEN

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% = **

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 pfeilschnelle 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.



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.

Final Fantasy IX



Mit dem letzten Final Fantasy Titel für die PSone haben sich die Entwickler von Square noch einmal selbst übertroffen. Eine erstklassige Story mit vielen kleinen Subplots verleiht dem Epos den nötigen Tiefgang. Durch den persönlichen Touch, den alle Charaktere durch detailverliebte Animationen erhalten haben, werden alle möglichen Gefühlsschwankungen ausgelöst. Zudem legt die prunkvolle Hintergrundgrafik sowie der bombastische Soundtrack eine unbeschreibliche Atmosphäre an den Tag. FFXIX ist ein absolutes Muss für jeden Rollenspieler.



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.



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.



WWF SmackDown! 2 Know Your Role

Die Soap Opera der WWF geht in die zweite Runde. Anstatt uns einen müden Aufguss 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.



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 Veloceraptoren 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.



Spyro 3 - Year Of The Dragon

Selbst im Jahr des Drachens reißt die Erfolgssträhne des kleinen Spyro nicht ab. Noch größere 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 Drachentatzen zu grillen.



Die Crème de la crème der PlayStation2 Spiele

Genre	Hersteller	Wertung	vorgest. in Ausgabe:
Funsport			
SSX	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
Dead or Alive 2	SCEE	*****	play 01/01
Ego Shooter			
Unreal Tournament	Infogrames	*****	play 01/01

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 Know Your Role	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. Final Fantasy IX	Square	*****	play 01/01
2. Chrono Cross	Square Europe	*****	play 10/00
3. Vagrant Story	Crave/SVG	*****	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:

Martin Resch

aus Perlesreuth

1. Vagrant Story
2. Gran Turismo 2
3. FIFA 99
4. Spyro 2
5. Chrono Cross

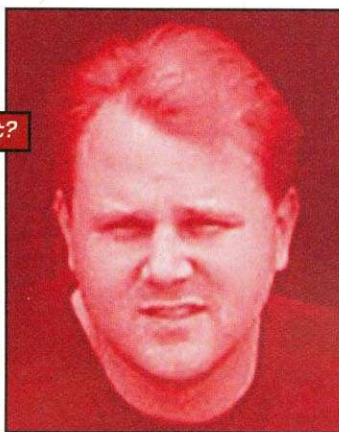


...und was wird in der Industrie gespielt?

Charles Eubanks

Lead Programmer
Smuggler's Run, Angel Studios

- | | |
|----------------------------|----|
| 1. Indizierter Ego-Shooter | PC |
| 2. Indizierter Ego-Shooter | PC |
| 3. Unreal Tournament | PC |
| 4. Counter Strike | PC |
| 5. Midtown Madness | PC |



Händlercharts - Game it!

1. Driver 2 - Back On The Streets
2. FIFA 2001
3. NBA Live 2001
4. Spyro 3-Year Of The Dragon
5. Dsungenbuch Groove Party
6. Colin McRae Rally 2.0
7. Mike Tyson Boxing
8. Silent Hill (Platinum)
9. UEFA Champions League 2000/2001
10. Dino Crisis (Platinum)

Amerika

- | | | |
|-----------------------------|-----------------|-------|
| 1. Tony Hawk's Pro Skater 2 | Activision | PSone |
| 2. Madden NFL 2001 | ElectronicArts | PSone |
| 3. Gran Turismo 2 | SCEA | PSone |
| 4. Madden NFL 2001 | Electronic Arts | PS2 |
| 5. Driver | GT Interactive | PSone |

Japan

- | | | |
|-----------------------------------|--------|-------|
| 1. Beatmania II DX 3rd Style | Konami | PS2 |
| 2. G1 Jockey 2 | KOEI | PS2 |
| 3. Fever 3: Sankyo Official... | ICS | PSone |
| 4. Fist Of The North Star... | Bandai | PSone |
| 5. Dragon Quest VII : Soldiers... | Enix | PSone |

play TOP 5

Wie schnell doch so ein Jahr vorüber geht, merkt man erst, wenn das Christkind wieder vor der Tür steht. Die schwer verdiente Kohle geht für die ganzen Geschenke drauf und das, was man selber bekommt, ist meistens nicht das Gelbe vom Ei. Damit es dieses Jahr keine Missverständnisse mehr gibt, könnt ihr schwarz auf weiß nachlesen, was wir gerne unter dem geschmückten Baum sehen würden.

Sven

1. ZEIT, ZEIT, ZEIT!!!!!!
2. ...das alle Menschen endlich wieder auch die guten Spiele kaufen!
3. Begnadigung für all meine offenen Falsch-Park-Strafzettel
4. plattformfreie PCs für alle!
5. ...das nicht jeder sagen würde, den ich frage was er zu Silverster vor hat: „Bei dir ist doch Party, oder?“

Martin

1. Weihnachten im GANZEN Familienkreis
2. sonst...
3. brauch...
4. ich...
5. nix.

Mone

1. einen Gutschein für lebenslang kostenlos Tanken
2. mehr Zeit für BMX und meine besten Freunde...
3. eine Web-Cam und bitte 'ne gescheite Soundkarte!!!
4. dass Monkey Island 5+6 nur für mich programmiert wird
5. ein schnuckeliger Typ, der alle Geschenke nackt überreicht...he he

Toni

1. mehr Zeit für alles
2. Superkräfte
3. weniger Winterspeck
4. viele, viele Auftritte mit aor? und...
5. ...vielleicht einen Plattenvertrag???

Dirk

1. 'ne KISS-Eintrittskarte
2. Robin Hood: Defender Of The Crown (PS2)
3. dass Slapshot auf Tour kommt
4. Star Wars Trilogy Special Edition
5. Freifahrtschein nach Düsseldorf

Alex

1. ewig viele Päckchen zum Auspacken
2. alle „guten“ CD's der Welt
3. einen Kurztrip nach Zürich
4. Sydney Losstart in Lebensgröße
5. ganz viel lecker Essen

Karel

1. Weihnachts-Zeitschleife (ewig Feiertage...)
2. durch Futter abnehmen!
3. PlayStation2 inklusive aller Spiele und Filme
4. vier Wände für meine MultiMedia-Ausrüstung
5. DSL-Flatrate

Habt ihr Lust euch ebenfalls auf dieser Seite zu verewigen? Schickt uns einfach eure Top 5 zusammen mit einem Lichtbild. Redaktion 13, Stichwort: Leser Top 5, Max-Planck-Str.13, 97204 Höchberg.



**STAR-
SCHNITT!**
TEIL 1



**DURCH-
SCHNITT!**
POPSTARS



**AUF-
SCHNITT!**
X-MEN

MAD

Januar 2001

Nr. 028 p.o.p.!

MAD



igenteste Magazin der Welt

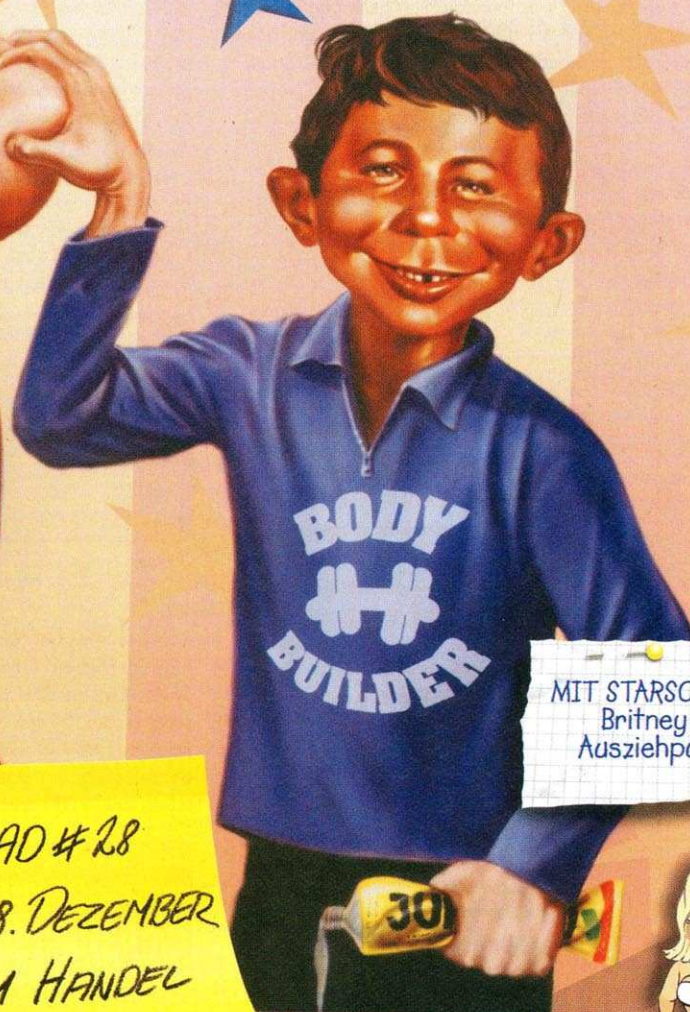


Zum Schlager-
Preis von
NUR NOCH
DM 5.-

S 40, sfr 5.00, lfr 122, Lit 7.000, Pta 600, Dr. 1.400 E 47802

**MAD MACHT SIE
ZUM  POPSTAR!**

Basteln Sie mit auf Seite 14!



**BRITNEY
BACKSTAGE!**

Hintergrundinfos auf Seite 64

MAD #28
AB 28. DEZEMBER
IM HANDEL

MIT STARSCHNITT!
Britney als
Ausziehpuppe!



ALFRED KLEBT BRITNEY EINE!



www.dinocomics.de

© 2000 by E.C. Publications, Inc. All rights reserved



PLAYMAIL

FRAGEN - ANREGUNGEN - KONSTRUKTIVE KRITIK? SCHREIBT UNS!

Redaktion play
play Mail

Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

...oder macht Faxen unter der Nummer: 09 31 / 40 69 123
...oder via Elektropost: mailus@playplaystation.com

Aus der DVD-Traum?



Servus Jungs und Mädels, ich habe gestern Morgen - wie viele andere auch - vor einem Media Markt gewartet, um eine PlayStation2 zu ergattern, was mir natürlich gelungen ist. Ich hab sie auch gleich angeschlossen und die ganze Nacht gezockt. Ein geiles Teil, oder? Zu meinem Entsetzen musste ich heute jedoch feststellen, dass meine DVDs (Regionalcode 2) nur mit einem Grüntisch über den Bildschirm flimmern. Ich habe meine PlayStation2 natürlich mit einem RGB-Kabel am Fernseher angeschlossen. Wenn ich nämlich das mitgelieferte Kabel benutze, laufen meine DVD-Filme einwandfrei. Jetzt die Frage an euch: Kann ich die Bildstörung durch eine Änderung in der Konfiguration beheben oder benötige ich ein anderes RGB-Kabel? Ich habe wirklich keine Lust immer umstöpseln zu müssen bzw. das mitgelieferte Kabel zu benutzen, wenn ich einen DVD-Film anschauen will; denn mit dem Kabel aus der Verkaufschachtel lässt die Bildqualität zu wünschen übrig. Jungs ich hoffe, dass ihr mir weiterhelfen könnt, da ich sicher nicht der Einzige bin, der das Problem hat.

Plastic07, e-Mail



Die DVD verfügt gleich über mehrere Schutzsysteme, die das illegale Kopieren, egal, ob auf analoge oder digitale Medien, fast unmöglich machen. So verfügt die DVD auch über das analoge MacroVision System, welches bei der Aufnahme von DVD auf VHS ein störendes Flimmern erzeugt. Unter Verwendung eines RGB-Ausgabesignals könnte man jedoch das MacroVision Kopierschutzsignal mit wenigen geübten Handgriffen umgehen. Aufgrund dessen kann der eingebaute DVD-Player der PlayStation2 nicht mit einem RGB-Kabel (würde für die beste Bildqualität sorgen), sondern nur einem separat erhältlichen S-Video-Kabel (leichte Einbußen in der Bildqualität) oder mit dem mitgelieferten



Herbe Enttäuschung für stolze PS2-Besitzer: Mit RGB-Signal weisen DVD-Filme einen Grüntisch auf.

Composite-Kabel (unbefriedigende Bildqualität) betrieben werden. Um sowohl beim Spielen als auch beim Betrachten der Filme jeweils die bestmögliche Performance zu erhalten, kommt der PlayStation2-Besitzer derzeit nicht um das lästige Wechseln zwischen dem RGB- und S-Video-Kabel herum.

Von wegen Kompatibilität



Hi play, ich habe mir vor einer Woche schon eine PlayStation2 und als Spiel Tekken Tag Tournament vorbestellt, aber ich habe dazu keine Memory Card und keinen zweiten Controller bestellt, weil mir gesagt wurde, dass man seinen alten Controller von der PSone und Memory Card an der Playstation 2 auch anschließen kann. Nun bin

ich endlich im Besitz der Konsole, aber ich kann auf der alten Memory Card nichts abspeichern. Der alte Controller funktioniert dagegen ausgezeichnet. Könnt ihr mir bitte weiterhelfen?

DJMaroc, e-Mail



Alte 1MB Memory Cards haben bei der PlayStation2 ausgedient. Möchte man seine datenintensiven Spielstände sichern, muss man auf die 8MB Memory Cards zurückgreifen. Die ca. DM 90,- teuren PlayStation2-Memory Cards sind dafür abwärtskompatibel, d. h. es können darauf PSone-Spielstände abgespeichert werden. Gleiches gilt für die Controller: Alte Dual Shock-Pads verrichten nur dann ihren Dienst einwandfrei, wenn das PlayStation2-Spiel keine analoge Buttonabfrage besitzt. Bei PlayStation2-Spielen wie International Superstar Soccer benötigt man unbedingt einen Dual Shock2-Controller, um beispielsweise die Schussstärke dosieren zu können.



NTSC-Altlast



Hallo play, ich hätte da eine kleine Frage bezüglich der PlayStation2. Wie ich es aus der play 11/00 entnommen habe, hat die europäische PlayStation2 beim DVD-Player den Regional Code 2 integriert. Gibt es - ähnlich der PSone - auch einen Software-Schutz, der es ermöglicht, NTSC-Games darauf zu spielen. Da ich viele Import-Spiele mein Eigen nenne, ist dies für meine Kaufentscheidung von großer Bedeutung, ob die PAL-PlayStation2 auch meine alten und

Hinweis

Sie können Software im PlayStation- und PlayStation2-Format als Signale im Format RGB oder Y Cb/Pb Cr/Pr ausgeben. Die PlayStation2-Konsole ist jedoch so konfiguriert, daß sie die Einstellung von "Komponenten-Videoausgang" im "Systemkonfiguration"-Menü überschreibt und DVD-Video-Software immer als Y Cb/Pb Cr/Pr-Signale ausgibt. Wenn Sie diese Option auf "RGB" setzen, treten während der DVD-Wiedergabe Farbfehler auf.



voraussichtlich auch neuen PS2 NTSC-Spiele abspielen kann oder nicht.

marqu, e-mail



Da müssen wir dich leider enttäuschen. Wie schon bei der PSone kann man auch auf der PAL-PlayStation2 nur PAL-Titel spielen. Die strikte Trennung der drei Märkte, also Japan (NTSC), Nordamerika (NTSC) und Europa (PAL), wird von Sony Computer Entertainment auch bei der PlayStation2 weiterhin aufrechterhalten.

Resident Evil 1.5



Hallo play, als großer Resident Evil-Fan beschäftigen mich viele Fragen zu diesen Spielen: Wieso hat Capcom Resident Evil 1.5 nie fertiggestellt? Man sagt, dass die Gestaltung der Zombies nicht den Ansprüchen der Entwickler gerecht wurde. Da ich der japanischen Sprache nicht mächtig bin und deshalb dort nichts bestellen kann, wollte ich außerdem wissen, was es für Möglichkeiten gibt, Fan-Artikel in Deutschland zu beziehen? Ach ja, was hat es mit dem Resident Evil 4D-Film auf sich? SLeidl, e-Mail



Als Yoshiki Okamoto unerwartet Capcom verließ, übernahm Hideki Kamiya die Projekt-Leitung über das Resident Evil-Sequel. Kamiya entschied daraufhin Resident Evil 1.5 auf Eis zu legen (es waren bereits 70% fertiggestellt) und mit dem Nachfolger zu Resident Evil komplett von vorne zu beginnen. Als Begründung gab man an, das Gameplay wäre dem Vorgänger in etlichen Punkten viel zu ähnlich gewesen. Vergleicht man die Screenshots und Infos der ersten Fortsetzung mit denen der endgültigen Fassung, fällt auf, dass sowohl alle In-Game-Grafiken vertauscht als auch die Hintergrundgeschichte abgeändert wurde. Sogar der weibliche



Hauptcharakter wurde nicht verschont: Aus der Bikerin Elza Walker wurde Claire, die Schwester von Chris Redfield. In punkto Merchandising musst du mit den in Deutschland erhältlichen Artikeln Vorlieb nehmen. Verschiedene Figuren, T-Shirts, Comics usw. dürftest du entweder im gut sortierten Comicshop oder in größeren Videospieelläden bekommen. Originalgetreue Nachbauten der Schusswaffen oder der Messer kannst du z. B. nur in Japan erwerben. Letztendlich erfährt man in unserem News-Teil mehr Infos über den Resident Evil 4D-Film.



○ Resident Evil 1.5 wurde kurz vor der Vollen- dung eingestellt.

Ist denn Grafik alles?



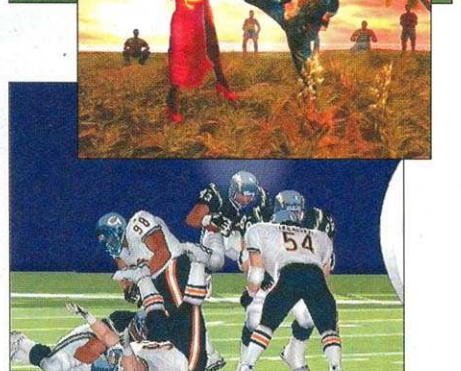
Nach verdammt langer Wartezeit halte ich nun endlich Sonys heiß ersehnte Wunderkiste in den Händen - so weit, so gut. Das Design der schwarzen Konsole passt überaus gut in meine Schrankwand und der neue Controller ist zugegeben echt der Oberhammer! Auch die Farbe der CDs und die neuen Menüs der PlayStation2 finde ich sehr gut gelungen. Doch schon im Laden hat es mich das erste Mal echt von den Socken gehauen. Sage und schreibe 90 Märker musste ich für diese verflixte Memory Card berappen - und ohne geht es ja bekanntlich schlecht, schließlich will ich nicht alle Games ständig von vorne spielen. Das war jedoch nicht der einzige Schock, den ich im Geschäft bekam. Beim Blick auf die erhältlichen Spiele musste ich mich nochmals richtig ärgern, da ich fast nur Fortsetzungen von Spielen der alten PlayStation sah. International Superstar Soccer, FIFA 2001, Madden NFL 2001, International Track & Field, Super Bust-A-Move, Tekken Tag Tournament, Ridge Racer V usw., usw.. Wird es denn nicht langsam einmal Zeit, neue Spiele mit neuen Konzepten zu entwickeln und nicht immer auf den alten Titeln herumzureiten, nur weil sie mal sehr erfolgreich waren? Natürlich, die Grafik sieht nun bei den meisten Games deutlich besser aus, aber das Spielprinzip hat sich überhaupt nicht verändert. Da kann ich auch gleich auf meiner alten „grauen Kiste“ weiterzocken; denn eine Supergrafik ist für mich noch längst kein Grund, über hundert Mark für ein altbekanntes Spiel auszugeben. Und da wären wir

auch schon beim nächsten Punkt! Hat Sony selbst nicht einmal behauptet, dass der Preis für ein Spiel gleich bleibt? Nein, jetzt muss ich nicht nur 869 Mark für die Konsole selbst hinblättern, sondern auch noch 20 Mark mehr pro Spiel. Meine Zahlungskraft hat irgendwo auch ihre Grenzen und für ständige Fortsetzungen werde ich es bestimmt nicht ausgeben.

Michael Schurbeck, Hameln



Mit der neuen Preisgestaltung aller PlayStation-Spiele (PSone und PlayStation2) hat Sony den Herstellern seit dem 01. April 2000 einen gewissen Freiraum geschaffen. Eingeteilt in fünf Kategorien, kann der Hersteller eigenständig über den Verkaufspreis entscheiden. So kosten auch jetzt nicht alle PlayStation2-Spiele DM 120,-. Einige Firmen stellen ihre Produkte für DM 99,- bzw. DM 109,- ins Regal. Blickt man auf die letzten Jahre zurück, so purzelten die damaligen Preise aller PSone Spiele kräftig nach unten - den Endverbraucher hat es gefreut. Expandiert in Zukunft der PlayStation2-Markt genauso wie der der 32 Bit-Konsole, so dürfen wir uns vielleicht schon in ein paar Monaten auf Spiele zu einem günstigeren Preis freuen. Was die unauffällige Sequel-Flut betrifft: Freilich ist pompöse Grafik nicht alles; und wenn man genau hinschaut, schindet nur ein geringer Anteil der Starttitel optisch Eindruck. Dabei sollte der kritische Zocker nicht außer Acht lassen, dass man mit dem üppigen Line Up eine gute Figur machen will. Viele Software-Firmen gehen deshalb in der Anfangsphase auf Nummer sicher und schicken nur ihre besten, bislang besonders erfolgreichen Pferde ins Rennen. Betrachtet man unsere Wertungen der PS2-Reviews, ist diese Tendenz deutlich zu erkennen, zumal wir auf eingebrachte Innovationen viel Wert legen und dementsprechend unsere Schlüsse daraus ziehen.



○ Viele Zocker lassen sich von der Edelgrafik nicht blenden. Bei ihnen spielt das Spielprinzip die wichtigste Rolle.

Oni



Konokos dämonisches Abenteuer im Test



F1 Racing Championship vs. F1 Championship Season 2000

Wer überfährt als erstes die PS2-Ziellinie?

Commandos 2

Eidos' Stoßtrupp springt zum Test
hinter den feindlichen Linien ab



Star Wars Episode 1: Starfighter

Der Kampf um Naboo hat begonnen



Vanishing Point

und Vanishing Point, Metal Slug X, NBA Live 2001, ESPN NBA 2Night, ESPN National Hockey Night, Driving Emotion Type-S, MDK 2 Armageddon, 007 Racing, Kengo: Master Of Bushido, Top Gun, Cool Boarders Alien, Warriors Of Might & Magic, Rainbow Six: Rogue Spear, Ultimate Fighting Championship...

**kompetent und informativ
wie immer**

play 02/01

**ist ab 24. Januar
überall erhältlich**

SO ERREICHT IHR UNS

**ANSCHRIFT DER
REDAKTION:**
CyPress Verlags GmbH
Redaktion:
play
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Fax: 09 31 - 406 91 23
E-Mail:
contact@cypress.de
SPIELE-TIPPS
CyPress-Hotline:
jeden Dienstag von 18-21 Uhr
Tel.: 09 31-406 91 70

**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: 071 32 - 9591 01
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.: 09 31 / 4 06 91 13

ANZEIGEN-VERKAUF: Markus Lutz

Tel.: 09 31 / 4 06 91 12 Fax: 09 31 / 4 06 91 15

DISPONENTIN: Petra Smith · Tel.: 09 31 / 4 06 91 61

LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm

VERTRIEBSLEITER: Michael Mair

ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 6 vom 01.10.2000

SPECIAL THANKS: hab' Dank Annette & OSF Wolf, Upperfrankonia, Sandrienc Klaus, Barbara, Turbo Christmas Rock 2000, Teac, MiKaela & smokAlittle

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 99,- (Ausland),

Abonnement-Preise inkl. Versandkosten.

Einzelhefte Inland und Ausland: DM 6,50 + Versandkosten

ab play 11/00 DM 6,90 + 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 d

Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung,

Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit a

drücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergeste

oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet z

Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 Münch

von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion play recherchiert akrib

nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthal

so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in p

erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden

Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.



- Mitglied

Verkaufte Auflage (IVW 3/00) 57.383 Exemplare



VOGEL
Medien Gruppe

CyPress

Im CyPress-Verlag
erscheinen außerdem:

PlayStation
das offizielle PlayStation-Magazin

fun generation
das offizielle PlayStation-Magazin

PlayStation 2

DVD VISION

© copyright by play.

Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland
Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

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



Basic Controller Analog

- Analoge Steuerung
- In schwarz, rot, blau, grün und lila

Memory Card 8 MB

- In den Farben rot, schwarz, blau grün und lila



SAV-Kabel

- Für bessere Bildqualität

Verlängerungskabel

- Länge 2 Meter
- In blau, rot, schwarz, grün und lila



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

expert



preiswert und kompetent!



600mal in Deutschland,
3000mal in Europa.

EXPERT
TYPISCH



Moorhuhn jagd 2

44.-
DM €22.47



Bugs Bunny & Taz

JE **66.-**
DM €33.75

Die Schlümpfe
Auf die Plätze...



Spyro 3
Year of the dragon

79.-
DM €40.39



X-mas fun for everyone!

WWF Smackdown 2

88.-
DM €45.00



PlayStation®

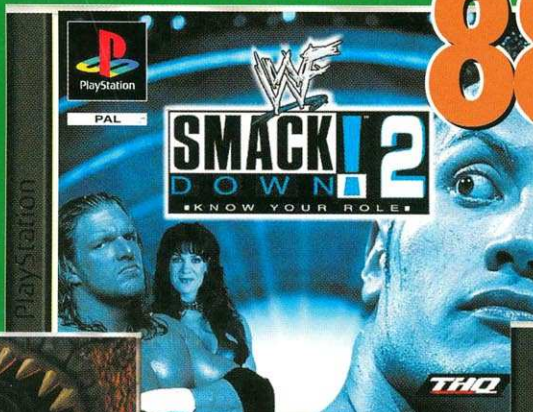
Formel Eins 2000

JE **89.-**
DM €45.50

Fußball Live 2

Dino Crisis 2

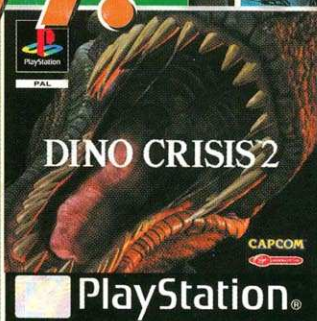
77.-
DM €39.37



PlayStation®



PlayStation®



DINO CRISIS 2

PlayStation®