

PLAY
STATION

DAS MEISTVERKAUFTE PLAYSTATION-MAGAZIN

Die
Nr. 1

EXKLUSIV!

MIT PLAYSTATION-
MULTIMEDIA-CD:

SPIELBARE DEMOS:

WELTPREMIERE:

TOMB RAIDER IV,
EXKLUSIV: JADE COCOON

10 DEMOS
15 SPIELSTÄNDE
619 SPIELETESTS
317 SPIELETTIPPS

Spielbare Demos:

Premiere: Tomb Raider IV

Exklusiv: Jade Cocoon

Premiere: SLED Storm

Warhammer Dark Omen

Future Cop 2100

Exklusive Filme:

Exklusiv: Hot Wheels

Exklusiv: NHL 2000

Exklusiv: Box Champions

Exklusiv: Madden 2000

Exklusiv: Killer Loop

Bilder am TV:

54 Hits enthüllt!

15 Spielstände:

WWF Attitude, Croc 2,

Wip3out, Driver u. a.

Tipps-Lexikon:

Tipps zu 317 Spielen

Spiele-Lexikon:

619 Spiele getestet

MEGA-GEWINNSPIEL!

Das meistverkaufte PlayStation-
Magazin wird ein Jahr alt!

461 PREISE IM WERT VON ÜBER DM 40.000,-!

RESIDENT EVIL 3

Riesenvorabtest: Alle Fakten zur Rückkehr der Capcom-Zombies!

FIFA 2000

Kann EA den Fußball-Thron zurückerobern?

DINO CRISIS

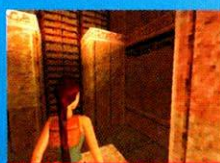
Die deutsche Version des Capcom-Hits im Riesentest

29 SEITEN KOMPLETTLÖSUNGEN

Final Fantasy VIII, Mission: Impossible u. a.

26 SPIELE IM TEST!

Spyro 2, GTA 2, Formel 1 '99, Worms 2



SPIELBAR: TOMB RAIDER IV



SPIELBAR: JADE COCOON



SPIELBAR: SLED STORM



SPIELBAR: DARK OMEN



SPIELBAR: FUTURE COP 2100



NEUES DESIGN! MEHR INFOS AUF 156 SEITEN PLUS EINKAUFSFÜHRER

Mehr CD-Infos auf der nächsten Seite!

Die PlayStation-Zone-CD Vol. 13 ist mehr als eine einfache Demo-CD, sie ist ein völlig neuartiges

Produkt. Auf dieser komplett in Deutsch gehaltenen CD finden Sie fünf spielbare Demos, fünf Filme, ein Tipps-&-Tricks-Lexikon mit Cheats zu 317 Spielen, ein Spiele-Lexikon mit Bewertungen zu 619 Titeln, 16 Save Games und brandaktuelle Screenshots!

1. SPIELBARE DEMOS

Filme, Bilder und Texte reichen Ihnen nicht, um sich einen Eindruck von einem Spiel zu verschaffen? Wir bieten Ihnen gleich fünf verschiedene spielbare Demos zu den ganz aktuellen Top-Hits und kommenden Charts-Stürmern!

1. Tomb Raider IV



Weltpremiere: Drei Wochen vor Release können Sie bei uns einen Level anspielen!

2. Jade Cocoon



Exklusiv: Nur bei uns können Sie den Rollenspielhit von Crave schon jetzt antesten!

3. SLED Storm



Premiere: Überzeugen Sie (und Ihre Mitspieler) sich selbst von den Qualitäten des EA-Hits.

4. Future Cop 2100



Bonus-Demo: Der Klassiker von EA ist nach wie vor einer der besten Action-Shooter.

5. Dark Omen



Exklusiv: Freunde von Echtzeitstrategiespielen kommen endlich wieder auf ihre Kosten.

3. WORK IN PROGRESS

4. DEMNÄCHST ERHÄLTlich

5. HIT-TIPP

Mini-Bilder in den Zeitschriften reichen Ihnen nicht? Sie wollen die Spiele in voller Größe auf Ihrer PlayStation zuhause bewundern? Dann sind Sie hier an der richtigen Stelle! Bilder zu Projekten, die sich gerade in der Entwicklung befinden, Screenshots zu Spielen, die in diesen Wochen erscheinen, und Bildschirmfotos zu den erfolgreichsten Veröffentlichungen der jüngsten Zeit finden Sie in diesen drei Rubriken – zusammen mit allen notwendigen Informationen. Um die Anwendung besonders einfach zu machen, werden die bildschirmfüllenden Bilder auf Wunsch der Reihe nach gezeigt.

2. MOVIES (LAUFZEIT TOTAL: 10:01 MIN.)

Werfen Sie einen Blick auf die aktuellen Titel der Software-Häuser und genießen Sie die Spiele mit bewegten Bildern und Original-Sound.

Hot Wheels

Länge: 1:50 Minuten



Die Miniflitzer von EA schrecken auch vor Schwindel erregenden Loopings nicht zurück.

NHL 2000

Länge: 2:08 Minuten



Exklusiv: Die Stars der NHL sausen dank EA eleganter denn je über das Eis!

KILLER LOOP

Länge: 2:00 Minuten



Exklusiv: Das fantastische Racing-Game von Crave ist jetzt endlich erhältlich!

MADDEN NFL 2000

Länge: 2:01 Minuten



Exklusiv: Wie zeigen Ihnen exklusive Sequenzen aus der neuen Football-Referenz von EA.

BOX CHAMPIONS

Länge: 2:02 Minuten



Bei uns dürfen Sie bewundern, wie alte Boxhelden wieder in den Ring klettern.

6. TIPPS-&-TRICKS-LEXIKON

Sie sind auf der Suche nach einem knackigen Cheat oder Trick für eines Ihrer Spiele? In unserem nun schon 317 Spiele umfassenden Tipps-&-Tricks-Lexikon, das ständig aktualisiert wird, sollten Sie fündig werden! Es versteht sich von selbst, dass alle Tipps überprüft wurden.

7. SPIELE-LEXIKON

Welche Spiele gibt es? Wie gut sind sie? In unserem mittlerweile über 619 Spiele umfassenden Spiele-Lexikon erhalten Sie Bewertungen und Infos zu wirklich allen in Deutschland jemals erschienenen Titeln. Dieses Lexikon wird natürlich Monat für Monat aktualisiert.

8. SAVE GAMES

15 verschiedene Spielstände zu aktuellen Hits: Wip3out, WWF Attitude, Speed Freaks, Re-Volt, G-Police 2, Croc 2, R-Type Delta u.a.

12/99

PLAY STATION ZONE

HINTERGRUNDMOTIV: TOMB RAIDER IV

HAUPTMENÜ

1. Demos
2. Movies
3. Work in Progress
4. Demnächst erhältlich
5. Hit-Tip
6. Tipps & Tricks-Lexikon
7. Spiele-Lexikon
8. Save Games
9. Credits

MEHR INFOS?

Wenn Sie wissen wollen, wie die CD genau funktioniert, blättern Sie bitte weiter auf Seite 147. Sie bekommen dort detaillierte Anleitungen und ein schmales Cover.

SQUARESOFT



You'll get over it. One day.

www.square-europe.com/ff8



www.playstation.de

All rights reserved. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1999 Square Co., Ltd.

All rights reserved. FINAL FANTASY, SQUARESOFT, and the SQUARESOFT logo are registered trademarks of Square Co., Ltd.

Hol' mehr aus Dir raus!



Start. Game! NOW!



Now on sale.

Auch für PC CD-ROM
© 1999 Hasbro Interactive Inc. Atari ist ein eingetragenes Warenzeichen von
und © 1999 Atari Interactive ein Tochterunternehmen von Hasbro Interactive Inc.

WILLKOMMEN IN DER PLAYSTATION ZONE!



23. September 1999

Die Vorbereitungen für die Jubiläumsnummer der Playstation Zone laufen auf Hochtouren. Pünktlich zum ersten Geburtstag wollen wir Ihnen etwas besonderes bieten, sowohl auf der CD als auch im Heft! Dafür stellen wir die Playstation Zone auf den Kopf und fragen uns, wie man das Magazin optisch und inhaltlich noch besser und schöner gestalten kann!

27. September 1999

Der erste Schritt ist getan: Zwei geniale Demos haben wir uns für die CD gesichert: Erstmals wird es eine spielbare Demo eines Tomb-Raider-Games vor dessen Release geben! Damit können Sie sich schon jetzt ein eigenes Bild von Tomb Raider IV machen! Außerdem dürfen Sie nur bei uns die Exklusiv-Demo zum Rollenspiel *Jade Cocoon* antesten. Passenderweise möchte ich Sie an dieser Stelle darauf hinweisen, dass diese Demo nach circa einer halben Stunde Spielzeit einfriert, wenn Sie eine große, rechteckige Steintafel im Wald aufnehmen wollen. Es handelt sich hierbei um keinen CD-Fehler, sondern um einen Bug. Um fortzufahren, müssen Sie leider den Reset-Knopf der Playstation betätigen.

30. September 1999

Die neue Optik der Playstation Zone ist fertig: Wir verabschieden uns beispielsweise von den stets blauen Überschriften und führen im Gegenzug feste Farben und einen Fastfinder für jede Rubrik ein, womit die Playstation Zone nicht nur etwas bunter, sondern auch übersichtlicher wird. Zusätzlich wechseln wir einige schlecht lesbare und eintönige Schriften gegen moderne Zeichensätze aus und pepen die Bildunterschriften, Zitate, Vortexte und Artworks mit neuen Elementen auf. Außerdem verweisen wir bei Tests und Previews in der so genannten (ehemaligen) Dachzeile

ab sofort auch auf eine Internetseite, auf der es noch mehr Infos zum betreffenden Spiel gibt. Außerdem überarbeiten wir das generelle News-Design und führen spezielle „PlayStation 2“- und „Internet&Musik“-Seiten ein. Ich hoffe, Ihnen gefällt der neue, moderne Look ebenso gut wie uns!



12. Oktober 1999

Es versteht sich von selbst, dass wir Sie an unseren Jubiläums-Feierlichkeiten teilhaben lassen wollen. Aus diesem Grund finden Sie in der aktuellen Ausgabe ein geniales Gewinnspiel, in dem es Preise im Wert von über DM 40.000 zu gewinnen gibt! Ich wünsche Ihnen viel Glück!

13. Oktober 1999

Zugegeben, wir halten die Rechtschreibreform für alles andere als sinnvoll, sehen aber auch keinen Sinn darin, als Einzelkämpfer in der Medienwelt auf der alten Rechtschreibung zu beharren, während in den Schulen längst neue Regeln gelehrt werden. Wundern Sie sich also nicht, wenn sich *Gran Turismo 2* auf einem hervorragenden ersten Rang „platzieren“ kann und die Helden aus *Toy Story II* einen „Stängel“ hochklettern.

14. Oktober 1999

Die Sektkorken knallen in der Redaktion! Passend zum einjährigen Jubiläum weisen die offiziellen IVW-Zahlen für das III. Quartal 1999 die Playstation Zone erstmals als Marktführer unter allen Playstation-Magazinen in Deutschland aus. An dieser Stelle möchte ich mich im Namen des gesamten Teams bei allen unseren Lesern bedanken, die diesen Erfolg erst ermöglicht haben. Um auch weiterhin Deutschlands beliebteste Playstation-Zeitschrift zu bleiben, werden wir auch in Zukunft Ihre Kritik sehr ernst nehmen und möglichst alle Leserwünsche erfüllen. Dass uns dafür keine Anstrengung zu groß ist, dürfte die runderneuerte aktuelle Ausgabe beweisen. Übrigens, unser Schwestermagazin N-Zone ist ebenfalls Marktführer, und zwar unter den Nintendo-Fachmagazinen!

Ihr *Hans Ippisch*

Hans Ippisch, Chefredakteur

DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

Titel	Genre	Hersteller	Release
November			
Box Champions 2000	Boxen	EA	11. November
Crash Team Racing	Rennspiel	SCEE/Naughty Dog	24. November
Cyber Tiger	Golf	EA	18. November
Demolition Racer	Rennspiel	Infogrames	19. November
Die 24 Stunden von LeMans	Rennspiel	Infogrames	26. November
Die Schlümpfe	Action-Adventure	Infogrames	Mitte November
FIFA 2000	Fußball	EA	4. November
Gauntlet Legends	Action-Adventure	GT	30. November
Glover	Action-Adventure	Atari/Hasbro Int.	19. November
Gute Zeiten, Schlechte Zeiten	Entertainment	Software 2000	19. November
Hell Night	Action-Adventure	Konami	November
ISS Pro Evolution	Fußball	Konami	November
Jade Cocoon	Rollenspiel	Crave	November
Killer Loop	Rennspiel	Crave	November
Millennium Soldier	Shoot 'em Up	Infogrames	19. November
Missile Command	Action	Atari/Hasbro Int.	November
MTV Sports: Snowboarding	Sportspiel	THQ	Ende November
Music 2000	Entertainment	Codemasters	26. November
NBA Basketball 2000	Basketball	Activision	November
NBA Live 2000	Basketball	EA	18. November

Als besonderen Service liefern wir an dieser Stelle eine Übersicht über die wichtigsten in den nächsten Wochen in Deutschland erscheinenden Titel.

Titel	Genre	Hersteller	Release
NHL Championship 2000	Eishockey	Activision	November
No Fear Mountain Biking	Sportspiel	Codemasters	19. November
Pacman World	Puzzle	Namco/SCEE	17. November
PGA European Golf	Golf	Infogrames	5. November
Pro Pinball - Fantastic Journey Flipper	Empire		Ende November
Q-Bert	Arcade	Atari/Hasbro Int.	26. November
Rainbow Six	Action	Take 2	Mitte November
Ready 2 Rumble Boxing	Boxen	Konami	November
Ronin Blade	Action-Adventure	Konami	November
Ruff & Tumble	Jump&Run	GT	5. November
Spyro 2	Jump&Run	SCEE	3. November
Supercross 2000	Rennspiel	EA	18. November
Tarzan	Jump&Run	Disney/SCEE	10. November
The War of the Worlds	Action	GT	19. November
Tomb Raider IV	Action-Adventure	Eidos	26. November
Tomorrow Never Dies	Action	EA	25. November
Warpath: Jurassic Park	Action	EA	25. November
WCW Mayhem	Wrestling	EA	11. November
Worms Pinball	Flipper	Infogrames	12. November
Wu Tang Clan	Beat 'em Up	Activision	3. November
Xena Warrior Princess	Action-Adventure	EA	11. November

NEWS

Deutschland-News	10
Hardware & Zubehör	14
Hits für Kids	10
Internet-News	22
Japan-News	16
Musik-News	22
Platinum-Neuerscheinungen	12
PlayStation-2-News	12
USA-News	18

GEWINNSPIELE

461 Preise im Jubiläumsgewinnspiel	24
The X-Files für alle!	10

RUBRIKEN

Charts	60
CD-Anleitung	147
Impressum	152
Inserenten-Verzeichnis	152
Leserbriefe	104
PlayStation-Lexikon	52
Poster	75-82
Schon getestet!	58
Vorschau	154
Zeugnis	153

CHEATS & CODES

Aktuelle Cheats	108
Lesertips	112

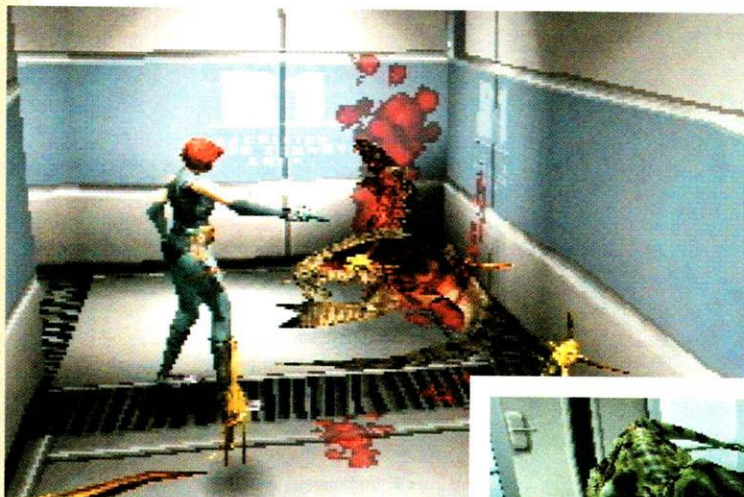
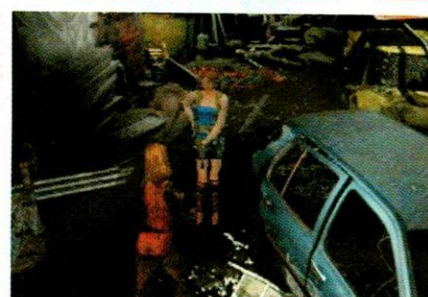
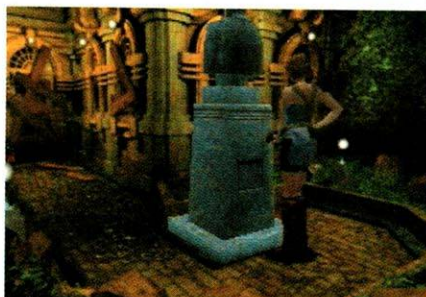
SPIELEREGISTER

Action Man	94
Army Men: Air Attack	18
Bouncer (PS2)	12
Brightis	16
Buster and the Beanstalk	20
Carnageddon (Dt.)	101
Championship Motocross	102
Chrono Cross	16
Crash Team Racing	66
Den Sen (PS2)	12
Destrega	97
Die 24 Stunden von LeMans	50
Dino Crisis	62
Disney's Magical Tetris	20
Eagle One	48
Ever Grace	16
FIFA 2000	84
Fußball Live	86
Glover	20
Gran Turismo 2000 (PS2)	12
GTA 2	88
Gute Zeiten, Schlechte Zeiten	20
Iron Soldier 3	18
Jet X	46
Millennium Soldier	103
Missile Command	100
MTV Sports: Snowboarding	10
NBA Basketball 2000	100
NBA Live 2000	10
NCAA March Madness	18
New Ridge Racer (PS2)	12
NHL Championship	101
No Fear Mountain Biking	92
Oddworld: Munch's Oddysee	12
OverBlood 2	10
Pac-Man-World	103
Parasite Eve 2	16
Pet In TV	16
PGA European Golf	102
Puchi Karat	10
Q*bert	100
Rainbow Six	96
Renegade Racers	18
Resident Evil 3	28
Ronin Blade	102
Soumato	16
South Park: Chef's Luv Shack	18
Spec Ops	44
Space Invaders	103
Spiderman	18
Spyro II	72
Star Wars Episode I	99
Street Fighter Ex Plus Alpha	14
Supercross 2000	10
Toy Story II	34
Verrat in der Verbotenen Stadt	20
War Of The Worlds	10
Worms 2: Armageddon	90
Worms Pinball	101
Wu Tang: Shaolin Style	98
WWF Warzone	14

RESIDENT EVIL 3

Capcom-Schönheit Jill strahlt nicht umsonst vom Jubiläumstitel der PlayStation Zone: Resident Evil 3: Nemesis ist ganz einfach eines der besten PlayStation-Produkte, die uns jemals untergekommen sind. Wir zeigen Ihnen in dieser Ausgabe auf fünf Seiten die Highlights der neuen Action-Adventure-Sensation, damit Sie wissen, worauf Sie sich bis Februar freuen dürfen!

Seite
28



DINO CRISIS

Mitte Oktober war es soweit: Ingo Horn von Virgin Deutschland besuchte uns mit einer deutschen Version des Capcom-Knüllers Dino Crisis, der seit Monaten einen der vorderen Ränge in den Most-Wanted-Charts belegt. Ob die Erwartungshaltung gerechtfertigt ist und das Horror-Genre dank Echtzeit-Grafik eine neue Spielspaß-Dimension erlebt, klären wir in unserem Riesentest.

Seite
62



Er hat ein Loch im Torso.



FIFA 2000

Was ist Fußball auf der PlayStation? Viele bringen ein Spiel heraus und am Ende verkauft Electronic Arts mit der neuesten FI-FA-Fortsetzung deutlich mehr als alle anderen zusammen? Nun, in der Vergangenheit mag dies so gewesen sein, doch diesmal könnte es anders laufen ...

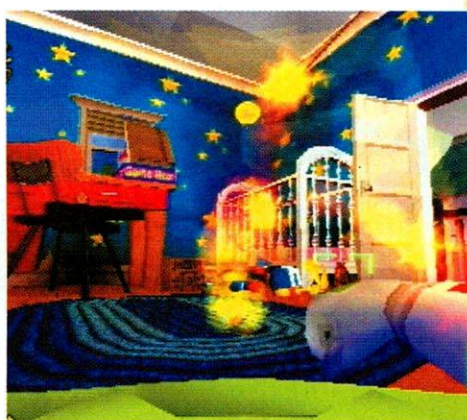
UEFA Striker übernahm in der letzten Ausgabe die Führungsposition, Sony und Electronic Arts versuchen mit Fußball Live und FIFA 2000 den Konter.

Seite
84

TOY STORY II

Exklusiver Vorabtest: Pünktlich zum Start des Kinofilms werden die vom Computer berechneten Spielkameran auch auf der PlayStation fantastische Abenteuer erleben dürfen. Wieso wir von diesem Abenteuer-Spiel schon jetzt absolut begeistert sind, klärt unser exklusiver Riesenbericht in dieser Ausgabe.

Seite
34

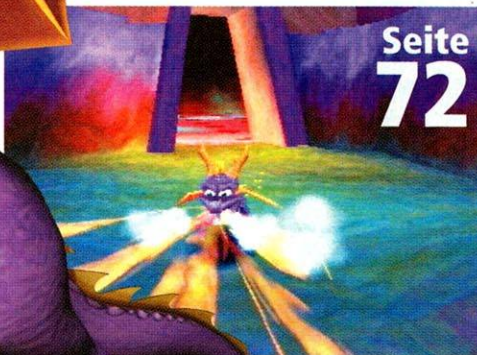


SPYRO II

Schneller als erwartet kehrte der kleine lila Drache in unsere Redaktion zurück und eroberte die Herzen der weiblichen (und auch männlichen) Mitarbeiter im feurigen Sturm. Wieso Spyro im kommenden Weihnachtsfest der absolute

Jump& Run-Superheld sein wird, können wir Ihnen auf den Seiten 72 bis 74 verraten. Kein anderes Jump& Run ist schöner, niedlicher und besser spielbar!

Seite
72



KOMPLETTLÖSUNGEN

Croc 2	132
Letzter Teil der Kroko-Packung	
Jade Cocoon	144
Versponnen: Die Lösung	
Final Fantasy VIII	122
Fantastisch! Teil 1 der Lösung	
Mission: Impossible	114
Mission: Möglich, Teil 1	

ANGESPIELT

Die 24 Stunden von LeMans	50
Infogrames wieder auf der Rennstrecke	
Eagle One	48
Konkurrenz für Ace Combat 3?	
Jet X	46
Innovatives Rennspiel	
Resident Evil 3	28
Riesenvorabtest des Capcom-Schockers	
Spec Ops	44
Feuer frei für die Spezial-Einheit	
Toy Story II	34
Exklusiv: Toy Story II im Vorabtest	

TESTS

Action Man	94
Der Spielzeug-Veteran als Action-Held	
Carmageddon (Dt.)	101
Brutales Autorennen	
Championship Motocross	102
Fetziges Motocross-Rennen	
Crash Team Racing	66
Crash ist zurück!	
Destrega	97
Interessantes Beat 'em Up	
Dino Crisis	62
Endlich: Die Dinos auf dem Prüfstand	
Formel 1 '99	68
Fantastisch: Die F1-Referenz	
FIFA 2000	84
Die Nummer 3 der PS-Tabelle	
Fußball Live	86
Sony schlägt Electronic Arts	
GTA 2	88
Kriminell gutes Spiel	
Millennium Soldier	103
Simples Shoot-'em-Up-Game	
Missile Command	100
Back to the roots	
NBA Basketball 2000	100
Konkurrenz für EA?	
NHL Championship	101
NHL 2000 bleibt vorn!	
No Fear Mountain Biking	92
Der neue Codemasters-Hit	
Pac-Man World	103
Die gelbe Pille ist zurück	
PGA European Golf	102
Golf-Flop von Infogrames	
Q*bert	100
Felderfärben in 3D	
Rainbow Six	96
Vorsicht, Taktik gefragt!	
Ronin Blade	102
Neues von Konami	
Space Invaders	103
Baller-Minimalismus	
Spyro II	72
Der Drachen im Aufwind	
Star Wars Episode I	99
Das Spiel zum Kinohit	
Worms 2: Armageddon	90
Die Hitwürmer wuseln los	
Worms Pinball	101
Wurm-Flipper	
Wu Tang: Shaolin Style	38
Kloppen mit den Rappern	

Der Abo-Haaaamm

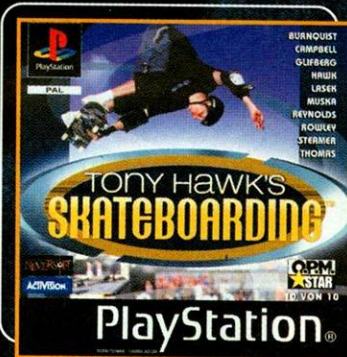
Diese Spiele-Superhits gibt's als kostenloses Dankeschön für einen neuen PlayStation-Zone-Abonnenten!



Final Fantasy VIII

Squaresoft brach mit dem achten Teil der Rollenspiel-saga einmal mehr alle Verkaufsrekorde in Japan. Es steht außer Frage, daß die deutsche Version von Final Fantasy VIII Ende Oktober ebenfalls die Charts erobern wird.

Lieferung, sobald verfügbar!



Tony Hawk's Skateboarding

Der neueste Hit von Activision ist ein Meilenstein im Sportspiel-Genre. Selbst wer sich nicht für die rollenden Bretter begeistern kann sollte dem Megaknaller mit Skater-Star Tony Hawk eine Chance geben.



Formel 1 '99

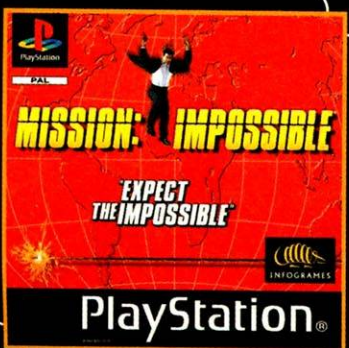
Der Vorgänger war alles andere als unumstritten, dank eines neuen Entwicklerteams, das den vierten Teil technisch und grafisch hervorragend in Szene setzte, kann sich Psygnosis die Pole Position unter den Formel 1-Rennspielen zurückholen.

Lieferung, sobald verfügbar!



Legacy Of Kain: Soul Reaver

Soul Reaver ist der neue König unter den Action-Adventures. Brillante Grafik, komplexes Leveldesign und hervorragende Spielbarkeit lassen selbst die Tomb-Raider-Serie alt aussehen. Nicht versäumen!



Mission: Impossible

Die Umsetzung des Kinohits mit Tom Cruise entpuppt sich als fesselndes Action-Adventure, das mit perfekter deutscher Sprachausgabe und abwechslungsreichen Missionen überzeugen kann.



Wip3out

Der erste Teil der WipEout-Saga machte die PlayStation zum Verkaufsschlager, der dritte und vorläufig letzte Teil markiert den Höhepunkt der technischen Leistungsfähigkeit der 32-Bit-Konsole.

mmmeer!

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PlayStation Zone selbst nicht abonniert haben bzw. lesen, als Abonnent werben lassen! Fragen Sie doch mal Ihre Oma ;-))

Jeden Monat frei Haus: 12mal PlayStation Zone mit fetter CD. Spannende Infos und aufregendes Insiderwissen über Ihre Konsole und alle aktuellen Games. Ein absolutes Muß für alle echten PlayStation-Fans.

—> Jeden Monat Game-Power mit dem PlayStation-Zone-Abo!

Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg.

☒ **JA, ich möchte das PlayStation Zone-Abo mit CD-ROM.**
(DM 138,-/Jahr (= DM 11,50/Ausg.); Ausland DM 162,-/Jahr; ÖS 990,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämiempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Aboangebot gilt nur für PlayStation Zone mit CD.

Folgende kostenlose Prämie wird gewünscht:
(bitte nur eine ankreuzen):

- ☐ „Final Fantasy VIII“ (Art.-Nr.: TK 630 00 22)
- ☐ „Formel 1 '99“ (Art.-Nr.: TK 630 00 46)
- ☐ „Mission: Impossible“ (Art.-Nr.: TK 638 00 07)
- ☐ „Tony Hawk's Skateboarding“ (Art.-Nr.: TK 639 00 11)
- ☐ „Legacy Of Kain: Soul Reaver“ (Art.-Nr.: TK 635 00 03)
- ☐ „Wip3out“ (Art.-Nr.: TK 630 00 37)

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

- ☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)



PLAYSTATION NEWS

PSZ TOPS & FLOPS

Tops

1. MARKTFÜHRER

PlayStation Zone ist die offizielle Nr. 1!

2. GEHEIME AKTEN

The X-Files doch komplett in Deutsch!

3. SPIEL MIT MIR!

Toy Story 2 begeisterte die Redaktion.

4. HERBSTPUTZ

Neue PlayStation-2- und Multimedia-Rubriken.

5. SWEET SIXTEEN

In *Tomb Raider IV* steuern Sie die 16-jährige Lara!

Flops

1. ACTIONHELD A.D.

Indiana Jones kommt nicht mehr!

2. PLAN UND WAHN

Immer neue Testmuster wirbelten Redaktionsplan durcheinander.

3. FEAR EFFECT?

Kollege Jens musste am Flughafen „pass“en.

4. EINGESPONNEN

Jade Cocoon schaffte es nicht zum Test.

5. FORMEL 1 '99

Die Deflektoren lassen sich nicht regelwidrig verstellen.

PSZ AKTE-X-GEWINNSPIEL

Sony Computer Entertainment Deutschland öffnet die Geheimakten!

In Zusammenarbeit mit Sony Computer Entertainment Deutschland veranstalten wir das folgende *Akte X*-Gewinnspiel, bei dem Sie die nachstehenden Preise gewinnen können.

1.-3. Preis: Je 1x *Akte X*, das Spiel
Je 1x *Akte X*, der Kinofilm
Je 1x silberne Memory-Card

4.-10. Preis: Je 1x *Akte X*, der Kinofilm

Damit Ihnen der Postbote einen der sehr realen Preise zum sehr surrealen Videospiel nach der gleichnamigen Fernsehserie aushändigt, benötigen Sie nur ein bisschen Glück und die richtige Antwort auf die folgende Frage:

In welcher Sprache sind – entgegen erster Ankündigungen – in dem Spiel *Akte X* alle Texte gehalten?

Rufen Sie die nachstehende Gewinnspiel-Nummer an und folgen Sie der Ansage, um bei diesem Gewinnspiel mitzumachen.

0190 / 59 58 51*

Aktionsende ist der 1. Dezember 99. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter von Sony Computer Entertainment Deutschland und der COMPUTEC MEDIA AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

*Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie maximal DM 1,80.



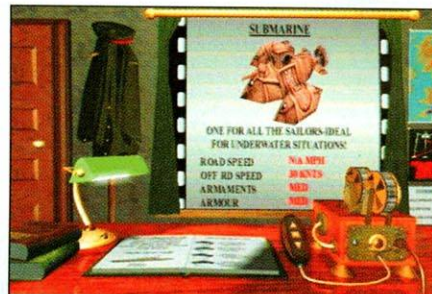
SILBERBARREN
Diese edle Memory-Card von SCEE können Sie gewinnen!

The War of the Worlds

Pusten Sie eine Invasion vom Mars ins All zurück!

Schon bald dürfen Sie in dem Actionspiel *The War of the Worlds* von GT Interactive unter Beweis stellen, dass Sie imstande sind, eine Invasion vom Mars zurückzuschlagen. Erschwert wird Ihre Mission insbesondere dadurch, dass Sie gegen die stählernen Kampfmaschinen nur Waffen einsetzen dürfen, die zur letzten Jahrhundertwende verfügbar gewesen wären. Sie steuern Laster, Panzer oder U-Boote und vertreiben durch gezielte Schüsse die Alien-Brut. *The War of the Worlds* wird in einem sauberen Grafikstil

dargestellt, ist mit vielen Details – wie leuchtenden Laternen oder von Bäumen herabfallenden Blättern – ausgeschmückt und sollte ab 19. November 99 erhältlich sein – sofern die Erde nicht vorher wirklich von Außerirdischen überrollt wird. (fb)



WAFFENSCHAU Sogar ein schwer gepanzertes U-Boot gehört zu Ihrem umfangreichen Arsenal.



NACHTFAHRT Im Trainingslevel müssen Sie mit einem Armee-Laster dem Verkehr ausweichen.

OverBlood 2

Ungewohnte Qualitätschwankungen aus dem fernen Japan!

Im November beabsichtigt PBH Systems in Deutschland den Titel *OverBlood 2* zu veröffentlichen. Das von dem japanischen Unternehmen Riverhillsoft entwickelte Adventure mit variablem Handlungsverlauf umfasst zwar satte zwei CDs, ließ aber bei einem ersten Testlauf die ansonsten von fernöstlichen Projekten gewohnte Präzision vermissen. Während Maschinen in den ausgedehnten Zwischensequenzen sehr fantasievoll gezeichnet sind, wirken die Animationen von Lebewesen erstaunlich ungeschliffen. Das Abenteuer selbst bestreiten Sie mit einem kantigen Polygon-Helden, der ebenfalls keinen Charme ausstrahlt. Mit diesem erkunden Sie zum Beispiel einen Raumbahnhof oder tauchen durch geflutete Passagen. Das wird wohl kein Hit! (fb)



TECHNOTRONIC Raumschiffe werden in den FMV-Sequenzen hervorragend dargestellt.



STADTGESPRÄCH In dem Adventure dürfen Sie mit 69 Charakteren reden.

Puchi Karat

Puzzle-Spiel mit Arkanoid-Gameplay!

Ebenfalls über PBH Systems und ebenfalls im November sollte demnächst das Puzzle-Spiel *Puchi Karat* den Weg in die Regale finden. Die Tüftelei, die ihre japanische Herkunft nicht verleugnen kann, lässt Sie mittels Ball und Paddel bunte Klötzchenformationen abräumen. Das offensichtlich von *Arkanoid/Breakout* inspirierte



■ **VIelfältig** Die Edelsteine werden wahlweise im Arcade-, Story- oder Zweispielmodus abgeräumt.

Spiel erschreckt mit blassen Menüs, bietet aber ulkige Figuren und ein motivierendes Gameplay. Wer japanophiler Puzzle-Varianten noch nicht überdrüssig ist, gibt *Puchi Karat* daher eine Chance. (fb)

MTV Sports: Snowboarding

Solides Snowboard-Vergnügen mit starker Lizenz!

Stellten wir *MTV Sports: Snowboarding* in der letzten Ausgabe noch in unseren USA-News vor, so gleitet der Titel mittlerweile seiner deutschen Veröffentlichung entgegen. THQ wird Ihnen Ende November die Möglichkeit geben, an dem flotten Extreme-Sport-Ausritt teilzunehmen. Neben



■ **ANFÄNGER** Auf der Einsteiger-Piste können Sie gemütlich ins Tal brettern.

das frische Menü-Design und viele Trendmarken tritt eine behände Grafikengine, die Sie Railsides, Sprünge und eisige Half-Pipes meistern lässt. Das umfangreiche Trick-Repertoire der Jungen und Schönen sowie ein Parcours-Editor könnten *MTV Sports: Snowboarding* zu einem Platz nahe der Genre-Höhensonne verhelfen. (fb)

SuperCross 2000

Electronic Arts zieht den Gashebel durch!

Ab 18. November sollte das anspruchsvolle Sportspiel *SuperCross 2000* erhältlich sein. In diesem lässt Sie Electronic Arts auf einer Motocross-Maschine Platz nehmen und holprige Indoor- wie auch Outdoor-Pisten beackern. Dank bunter Grafik und realistischer Animationen wird der Ritt auf dem Feuerstuhl sehr gut eingefangen. Sie müssen sich in enge Kurven legen und Karambolagen mit der giftigen Konkurrenz entgegen, um aufs Siegerpodest steigen zu dürfen. Wer mit seinem Analog-Controller zärtlich umzugehen vermag, sollte diese Motocross-Simulation auf der Rechnung haben. (fb)



■ **AUSLAUFZONE** In engen Kurven ist die Gefahr eines ungewollten Abstiegs vom Motorrad am größten.



■ **JUMP** Die Kurse bestehen aus wellenförmigen Buckelpassagen und turmhohen Sprungschanzen.

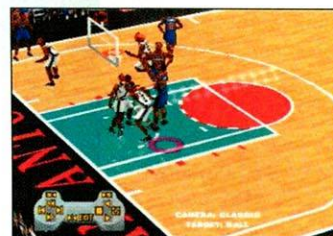
NBA Live 2000

Die virtuelle NBA in best-möglicher Präsentation

Ab 18. November wird Electronic Arts Basketballfans mit *NBA Live 2000* beglücken. Die mit der offiziellen Lizenz versehene Simulation pirscht sich dank origineller Präsentation, neuer Optionen und technischer Verbesserungen zum Genre-Dunk heran. Aber üppige Grafik und zahllose Animationsstufen bleiben nicht die einzigen Trümpfe des Titels. Vor jeder Begegnung dürfen Sie nun das Shakehands der Athleten mitverfolgen und auf einem Hinterhof lassen sich One-On-One-Partien mit berühmten Basketballern austragen. (fb)



■ **NBA LIVE FMV** Szenen aus der sogenannten Half-Time-Show wurden nicht vergessen.



■ **GLÄNZEND** Es werden Spiegeffekte, Größenunterschiede und verbesserte Animationen geboten.

PSZ NACHGEFRAGT BEI ...

Rainer Galuschka



■ **RAINER GALUSCHKA, 30**, ist seit drei Jahren als PR-Manager für THQ Deutschland tätig.

PSZ: Seit wann existiert THQ und welche Aufgaben hat die deutsche Dependence? Wofür steht das Kürzel THQ?

Rainer Galuschka: THQ kommt aus dem klassischen Spielzeugbereich; daher das Kürzel THQ = Toys Head Quarter. Die geschäftliche Ausrichtung der Aktiengesellschaft wurde aber Anfang der 90er ausschließlich auf Computer- und Videospiele geändert. Wir hier in Deutschland sind für die Vermarktung und den Vertrieb der THQ-eigenen Titel verantwortlich. Darüber hinaus bieten wir aber auch anderen Publishern an, ihre Produkte in unser Programm aufzunehmen, bekanntestes Beispiel dafür ist LucasArts!

PSZ: Mit *Star Wars: Episode I – Die Dunkle Bedrohung* veröffentlicht THQ ein Action-Spiel von LucasArts. Warum wurde dieses nicht zeitgleich zum Start des Filmes herausgebracht?

Rainer Galuschka: Für die Gruppe der PC-Spieler war es wichtig, die PC-Version simultan zum Filmstart in den USA zu veröffentlichen, was LucasArts auch realisierte. Bei der PlayStation-Version wurde aufgrund der anderen Zielgruppe mit dem Release abgewartet, bis der Film in allen wichtigen Ländern angelaufen war. Die Zusammenarbeit ist fantastisch: Auf der einen Seite freuen wir uns (auch als Spieler) auf jeden neuen Titel und sind jedes Mal über das große Echo in den Medien und bei den Spielern begeistert. Es gibt wohl nur wenige Labels, die mit jedem neuen Titel derart viel Aufmerksamkeit erregen. Andererseits stellen uns besonders die Titel mit Filmlicenzen (*Star Wars*, *Indiana Jones*) vor große Herausforderungen. Jeder Lizenzpartner ist natürlich daran interessiert, was mit seinem „guten Namen“ passiert, und daher sind oft umfangreiche Freigabeprozesse nötig, um ein erfolgreiches Marketing zu gestalten.

PSZ: Präzise Lokalisierungen werden immer wichtiger. THQ hat in der Vergangenheit in diesem Punkt viel Kompetenz bewiesen. Welche Schritte werden unternommen, damit auch die nächsten PlayStation-Hits von THQ keine Einbußen bei der Atmosphäre erleiden?

Rainer Galuschka: Für eine Top-Lokalisierung sind in erster Linie die Menschen wichtig: ob meine Kollegen hier bei THQ, die Mannschaft im Studio in Kaarst oder die Sprecher. Es sind Emotionen, über die der Sprecher seinem Charakter Atmosphäre vermittelt. Besonders hoch sind die Anforderungen, weil neben dem obligatorischen Zeitdruck vielfach Passagen gesprochen werden müssen, zu denen noch keine Bilder vorliegen. Da haben es die Leute vom Film einfacher. So kommt es immer wieder auf die enorme Fantasie aller Beteiligten an, um die Lokalisierung einen Erfolg werden zu lassen. Und über dieses Kreativpotenzial verfügen wir auch für zukünftige Titel.

PSZ: Vielen Dank für das Interview.

NEWS

PLAYSTATION 2

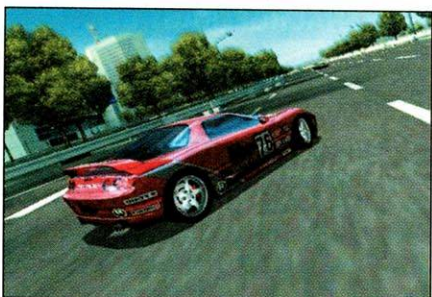
New Ridge Racer

Namco gibt wieder Gummi

Die offizielle Bestätigung steht zwar noch aus, aber wie es aussieht, dürfte bereits zum Japan-Launch der PlayStation 2 das neue *Ridge Racer* im Laden stehen. Über die Spielmodi und die Anzahl der Kurse und Wagen ist zwar noch nichts bekannt, aber allein schon die Optik sorgt für herunterklappende Kinnladen. Detaillierte Flitzer, realistischer Funkenflug, eine geschliffene Streckengrafik und ein aberwitziges Spieltempo – nur ein paar Beispiele für die grafische Fulminanz des Namco-Titels. (mm)



■ **DAUERBRENNER** Das neue Ridge Racer wird auch die Strecke des Ur-Ridge-Racer bieten.

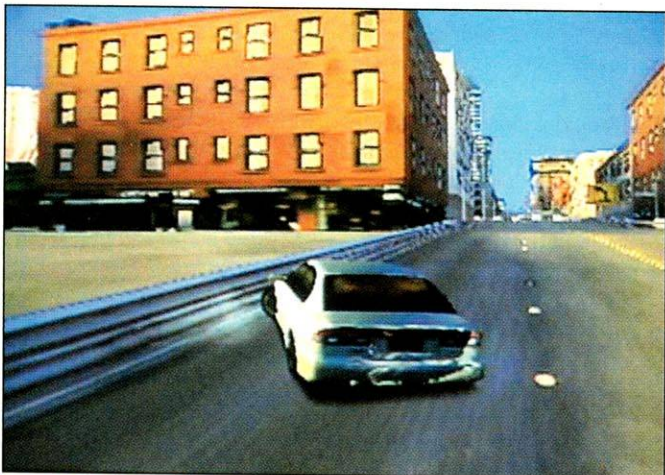


■ **OPTISCHES FEUERWERK** Die schicken Boliden werden mit ihrer grafischen Pracht neue Maßstäbe für Rennspiele setzen.

Gran Turismo 2000

Das Gran Turismo der nächsten Generation

Ein Ableger des besten PlayStation-Rennspiels soll direkt zum PlayStation-2-Launch erhältlich sein – *Gran Turismo 2000*. Am genialen Fahrgefühl des indirekten Vorgängers wird man nichts ändern – eine sinnvolle Entscheidung. Durch die nun analogen Buttons des neuen Controllers werden die ersten Fahrten dennoch ein frisches, neuartiges Erlebnis bieten. Optisch wirkt der Titel speziell in den Replays fast schon fotorealistisch, die Spielgrafik selbst ist zwar sehr gut, könnte aber durchaus noch etwas Feintuning vertragen. (mm)



■ **FEINTUNING ERFORDERLICH** Die verschiedenen Wagen sehen zwar gut aus, sind aber nicht ganz so hübsch ausgefallen wie die von Ridge Racer.

Oddworld: Munch's Oddysee

Der beliebte Mudokon Abe kehrt zurück

Der zweite Teil der *Oddworld*-Serie (*Abe's Exoddus* war nur ein Ableger) wird auf der PlayStation 2 erscheinen. Laut den Entwicklern *Oddworld Inhabitants* ist auf dieser Plattform endlich eine spektakuläre, dreidimensionale 3D-Grafik in Echtzeit möglich. Munch ist übrigens ein neuer Charakter, der eine Beziehung mit Abe anfangen wird. (mm)



■ **SPEKTAKULÄR** Die Grafik des neuen Oddworld-Spiels macht bereits einen fantastischen Eindruck.

Bouncer

Squares Genre-Mix mit Final-Fantasy-Background

Square arbeitet am ungewöhnlichen *Bouncer*, einem Titel, der die Grenzen zwischen interaktivem Film und Beat 'em Up geschickt vermischen will. Durch eine cineastische Kameraführung und spektakuläre Explosionen will man zudem auch optische Maßstäbe setzen. Interessant auch die interaktive Umgebung: Alles, was in der Gegend herumsteht (Stühle, Tische, Müll etc.), kann von Ihnen aufgenommen und den diversen Gegnern vor die Birne geknallt werden. (mm)



■ **BEKANNTE GRÖSSE** Die Charaktere wurden vom FF-VII und -VIII-Designer Tetsuya Nomura entworfen.

Den-Sen

Man hangelt sich so durch

SCEE arbeitet mit *Den-Sen* an einem extrem ungewöhnlichen Titel. Sie steuern im Spiel einen weiblichen Charakter, der sich an Überlandleitungen festklammert und diese als Transportmittel benutzt, um von einem Punkt einer nicht näher definierten Metropole zum nächsten zu kommen. Warum sie so vorgeht und welche weiteren spielerischen Elemente auf uns zukommen, steht derzeit noch nicht fest, aber wir werden die weitere Entwicklung aufmerksam verfolgen. (mm)



■ **PÜNKTLICH** Den-Sen soll ein PlayStation-2-Launch-Titel werden und am 4.3.2000 erscheinen.

Info KURZ & KNAPP

➤ **Interessante PlayStation-2-Fakten:** Spielt man PlayStation-1-Spiele auf der PlayStation 2, dann läuft das CD-Laufwerk automatisch in der langsamen Double-Speed-Einstellung, die Analog-Funktion der PS2-Controller-Buttons (die 256 verschiedene Druckstärken unterscheiden kann) wird dabei abgeschaltet. Auf der neuen 8-M-Byte-Memory-Card der PlayStation 2 kann man keine PS1-Spielstände abspeichern, während die PocketStation auf beiden Systemen funktioniert. Ob beim Einschalten der PS1- oder der PS2-Modus aktiviert wird, hängt von der eingelegten CD ab. Man kann nicht manuell umschalten, außerdem können auf einer CD nicht PS1- und PS2-Spiele enthalten sein. Einen Anschluss für das Link-Kabel der PS gibt es bei der PS2 nicht.

➤ **SCEE-Rollenspiel:** SCEE arbeitet an dem Rollenspiel *Dark Cloud*, bei dem Sie die später zu erforschenden 3D-Landschaften selbst erschaffen können.

➤ **Der Anti-Held kommt:** Der Capcom-Automat *Spawn* wird für die PlayStation 2 umgesetzt. Es handelt sich dabei um ein Beat 'em Up mit insgesamt 14 verschiedenen Charakteren und drei Spielmodi.

➤ **Teuer:** Angeblich soll die Entwicklung des Koei-Strategiespiels *Kessen* rund acht Millionen Mark verschlingen.

MP3 Player

ACTIVATED



Mit dem psAmp können Sie CD-ROMs mit Musik im MP3-Format abspielen. Durch die enorme Verbreitung der PlayStation kann damit erstmalig MP3 für jeden Verbraucher nutzbar werden. MP3 CDs können an jedem Computer mit CD-Brenner erstellt werden; es passen über 10 Stunden Musik auf eine herkömmliche CD. Die Musiktitel können vor herkömmlichen CDs konvertiert werden, oder direkt aus dem Internet geladen werden. Zum Abspielen ist die PlayStation geradezu ideal. Sie kann in die Stereoanlage eingebunden werden und wird zum eigenständigen MP3-CD-Player. Eine Infrarotfernbedienung ist als Zubehör erhältlich.

- Plug and Play - Einstecken und fertig!
- MP3-CD-Roms können sofort abgespielt werden
- Weit über 100 Titel pro CD möglich

- WinAMP-Oberflächen (Skins) können über die Memorycard nachgeladen werden

- Professionelle Qualität durch Micronas MP3 Decoderchip (Made in Germany)
- Vorbereitet für Infrarotfernbedienung (separat erhältlich)
- Formschönes Gehäuse

- ID TAG Informationen werden dargestellt - Incl. Titel, Künstler usw.
- Abspiellisten können erstellt werden und über Memorycard gesichert werden
- Übersichtliche Oberfläche auf dem Fernseher

**AUTOBOOT
FUNKTION**

unverbindliche Preisempfehlung 149,99 DM

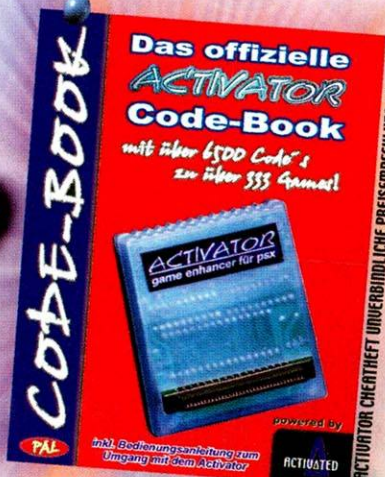
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT - VERSANDKOSTENPAUSCHALE 10 DM, BEI NACHNAHME 15 DM - ES GELTEN UNSERE AGBS

NEUE STEALTHCHIPS LIEFERBAR: JETZT RESIDENT EVIL 3 (I) UND DINO CRISIS (US) KOMPATIBEL - INCL. FARBANLEITUNG+EINBAUPLATINE 17 DM

SCHUMMELN BIS DER ARZT KOMMT



**NEUE CODES!
DINO CRISIS +
RESIDENT EVIL 3
KOMPATIBEL!**



DER ACTIVATOR IST EIN VOLLWERTIGES SCHUMMELMODUL, DAS AUCH EINE SPEZIELLE ZUSATZFUNKTION HAT. 500 DEUTSCHE CODES SIND BEREITS PROGRAMMIERT, NEUE KÖNNEN ÜBER JOYPAD EINGEGEBEN WERDEN. IM OFFIZIELLEN CHEATHEFT BEFINDEN SICH CA. 6500 CODES FÜR DEN ACTIVATOR. ALS BONUS LEGEN WIR NOCH EIN RGB-KABEL BEI, DAMIT SIE DIE IMPORTSPIELE AUCH IN FARBE BEWUNDERN KÖNNEN.

**ORIGINAL ACTIVATOR+OFFIZIELLES CHEATHEFT+RGB-KABEL
KOMPLETT IM SET NUR 49,99 DM**

KOMPLETTSORTIMENT UNTER WWW.ACTIVATED.DE - BESTELLSHOTLINE 030-399 918-0

**KOMPRIMIERTE
MEMORYCARDS**

8 MB (120 Block)	22,99 DM	1708
24 MB (360 Block)	34,99 DM	1724
40 MB (600 Block)	41,99 DM	1740
56 MB (840 Block)	49,99 DM	1756
72 MB (1080 Block)	59,99 DM	1772



**MEMORYCARDS
OHNE
KOMPRESSION**

2 MB (30 Block)	18 DM	1802
3 MB (45 Block)	27 DM	1803
4 MB (60 Block)	36 DM	1804
6 MB (90 Block)	48 DM	1806
8 MB (120 Block)	58 DM	1808

- mit LCD-Display ✓
- ablesbar Datenänderungen ✓
- keine Verdrängung ✓

1 MB MEMORYCARDS
in 5 Farben lieferbar
Stück nur 9 DM
ab 10 Stück je nur 7 DM



3034

34,99 DM
ACT-PAD

PLATINUM NEWS HARDWARE

Dual Impact Game Pad

Griffiges Spielgefühl dank Soft Touch

Controller gibt es in allen Formen und Farben, dieses Gerät hat jedoch eine Besonderheit: Der Kunststoff besitzt eine Soft-

Test ERGEBNIS

Das schöne Design und die qualitativ hochwertige Verarbeitung zeichnen das Dual Impact Game Pad aus, herausragend ist die Soft-Touch-Oberfläche.

Titel	Dual Impact Game Pad
Typ	Controller
Hersteller	InterAct
Release	Erhältlich
Preis	DM 49,99

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMT-WERTUNG
91%	94%	93%	92%



■ **TOUCH ME** Ein Controller, der nicht nur dank seiner Form gut in der Hand liegt.

Touch-Oberfläche, die sich angenehm samtig anfühlt. So liegt der Controller immer gut in der Hand. Und das ist auch notwendig, denn die zwei Vibrationsmotoren arbeiten kraftvoll. Im Vergleich zu einem Standard-Controller besitzt dieses Gerät alle bekannten Funktionen und hat zusätzlich drei Steuermodi, die auf die unterschiedlichen Spiel-Genres abgestimmt sind. Fans exotischer Controller müssen zu greifen. (tr)

Airpad

Ergonomische Form und individuelles Design!

Wer den runden Controller zum ersten Mal sieht, stellt sich unvermittelt die Frage: Fehlt hier die Analogsteuerung? Doch weit gefehlt, denn dieses Gerät funktioniert mit der patentierten Motion-Reflex-Control-Sensor-Technologie und reagiert daher auf den jeweiligen Neigungswinkel des Pads. Jede Neigungsveränderung wird dann in eine analoge Steuerung umgesetzt. Die handliche Form des Controllers lässt keine verkrampfte Handhaltung zu, so dass man stundenlang entspannt spielen kann. Ein zusätzliches Highlight sind die austauschbaren Cover, die in vielen Farben und Mustern erhältlich sind. (tr)



■ **PATRIOTISCH** Auch verschiedene Flaggen sind als Wechselcover verfügbar.

Test ERGEBNIS

Das Airpad ist nicht etwa ein Nachbau eines Ufos aus dem Area 51, sondern ein innovativer Controller, der sich angenehm in der Hand halten lässt.

Titel	Airpad
Typ	Controller
Hersteller	Joytech
Release	Oktober
Preis	DM 69,95

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMT-WERTUNG
87%	83%	82%	84%

Info KURZ & KNAPP

- **Saitek:** Die Controller PX2500 und der PX3000 (mit Tilt-Technologie), sowie das Lenkrad RX150 gibt es seit Ende Oktober.
- **Blaze:** Die neue Falcon Light Gun mit Laser-Zielsystem ist ab Oktober im Fachhandel erhältlich.
- **Joytech:** Die Real Arcade Light Gun ist für alle Shooter geeignet, während sich die PlayStation-Maus für Strategiespiele empfiehlt.
- **Baucontec:** Der brandneue Flash-Fire-Force-Feedback-Controller mit Analog-Lenkrad ist bereits erhältlich.

Info PLATINUM-SPIELE

WWF Warzone

Der WWF-Attitude-Vorgänger nun zum Sonderpreis!

Diese Wrestling-Simulation gehört zu den besonderen Games dieser Art. Grafik und Sound lassen eine authentische WWF-Atmosphäre aufkommen. Zusätzlich unterstützt die komplexe Steuerung die gesamte Bandbreite der bekannten Wrestling-Moves. Zu den absoluten Highlights des Platinum-Titels zählt aber der umfangreiche Charaktereditor, der Sie einen Wrestler nach Ihren Vorstellungen kreieren lässt. (tr)



■ **WRESTLING** Das actionreiche Spiel ist ein Muss für den Wrestling-Fan.

Test ERGEBNIS

Optisch kann sich *WWF Warzone* zweifellos nicht mit seinem Nachfolger *WWF Attitude* messen, spieltechnisch bestehen jedoch kaum größere Unterschiede. Lediglich der Wrestler-Editor ist noch eine Spur zu einfach ausgefallen.

Titel	WWF Warzone
Genre	Wrestling
Hersteller	Acclaim
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
84%	79%	86%	85%

Street Fighter EX Plus Alpha

Fighten in drei Dimensionen!

Das neue 3D-Gewand ist dem Capcom-Hit gut bekommen.

Street Fighter EX Plus Alpha enthält zehn Figuren der vorherigen Teile und kann mit vielen neuen Charakteren aufwarten. Die Kämpfer wirken zwar etwas eckig, bewegen sich aber flüssig. Die Hintergründe sind jedoch wenig spektakulär. Einzig das fließende Wasser in der Kanalisation, das die Füße der Figuren umspült, fällt angenehm auf. Das Gameplay versetzt Sie fast in die Zeit des zweidimensionalen *Street Fighter* zurück und das ist durchaus positiv. (tr)



■ **ZUSCHLAGEN** Das 3D-Beat-'em-Up setzt die Street-Fighter-Saga fort.

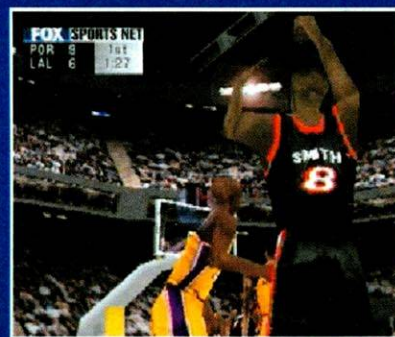
Test ERGEBNIS

Mit *Street Fighter II* (für das sich die Entwickler von dem europäischen Hit *IK+* begeistern ließen) begann die Regenschaft der Beat-'em-Up-Spiele. *Street Fighter EX Plus Alpha* ist das erste Street-Fighter-Spiel mit 3D-Optik.

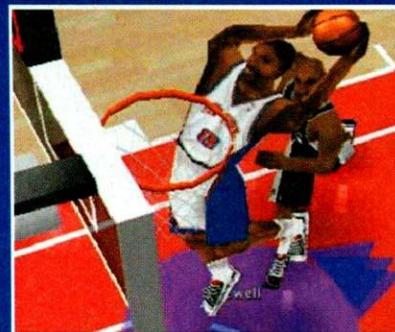
Titel	Street Fighter EX Plus Alpha
Genre	3D-Beat-'em-Up
Hersteller	Capcom
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
80%	71%	88%	85%

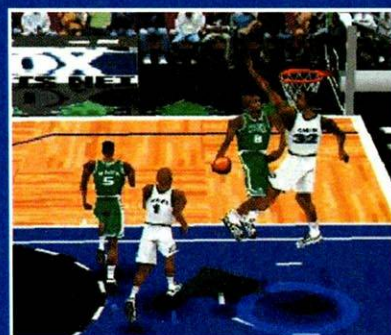
BASKETBALL SO LIVE WIE NOCH NIE!



Professionelle
Sofortwiederholungen



Unglaublich viele
verschiedene Dunks



Stehen Sie als NBA-Profi
im Rampenlicht der FOX-
Übertragungen



SPORTS GAMES FOR SPORTS FANS™

foxsports.com

Hier erhalten Sie weitere Infos,
Screenshots und Downloads.



Auch für
Windows®
95/98

PC
CD-ROM
Windows® 95/98

nba.com



© 1999 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. "Fox", "Fox Sports", "Fox Sports Net", "Go-To-Guy", "Fox Sports Interactive", "Fox Interactive", "Twentieth Century Fox" und die zugehörigen Logos sind Warenzeichen und Eigentum der Twentieth Century Fox Film Corporation. NBA und einzelne NBA-Team-Attribute, die in diesem Produkt verwendet werden, sind eingetragene Warenzeichen und urheberrechtlich geschützte Entwürfe bzw. geistiges Eigentum anderer Art. Sie sind ausschließlich Eigentum von NBA Properties, Inc. und der jeweiligen Mitgliedsteams und dürfen nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung durch NBA Properties, Inc. ganz oder teilweise verwendet werden. © 1999 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Windows und die Windows-Logos sind eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America zur Verwendung auf der PlayStation-Konsole. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc.

Japan ist erneut vom T-Virus befallen! Resident Evil 3 von Capcom verkaufte sich in der ersten Woche nach Erscheinen über eine Million mal und mit der Fieberkurve der Horrorfans steigen auch die Absatzzahlen weiter.

Damit war auch der rechte Zeitpunkt gekommen, den Erfinder der *Resident Evil*- in Japan *Biohazard* genannten - Serie, Okamoto-san, in der Öffentlichkeit zu Wort kommen zu lassen. Thema eines Interviews mit ihm war die Leistungsfähigkeit der PlayStation 2. Okamoto-san erklärte, die 3D-Darstellungsfähigkeiten der PlayStation 2 überflügeln die der Sega-Konsole Dreamcast um das Fünffache. Demzufolge habe auch das auf der Tokio Game Show gezeigte PlayStation-2-Demo des Horror-Action-Adventures *Onimusha* nur ein Fünftel des Machbaren genutzt. Weiter wiederholte Okamoto-san das Credo aller PlayStation-2-Entwickler, dass es Zeit brauche, alle Fähigkeiten aus der Emotion-Engine herauszukitzeln.

JAP KURZ & KNAPP

➤ **Millionenerfolg:** Bis zum August 1999 hat SCEI vier Millionen Exemplare der PocketStation in Japan verkauft. USA und Europa warten weiter ...

➤ **Basketball-Fieber:** Am 16. Dezember will Konami sein neuestes Basketball-Spiel unter dem Titel *NBA Power Dunker 5* auf den japanischen Markt bringen. Die Sportsimulation soll das Multitap unterstützen und mehrere Minispiele - darunter 3-Punkt-Würfe und Dunk-Wettbewerbe - beinhalten, über die Sie die Leistungswerte Ihrer Basketballer verbessern können.

➤ **Chocobo-Boom:** Square betreibt anscheinend eine Legebatterie, die ständig neue Chocobo-Titel auswirft. Das Unternehmen hat bekannt gegeben, dass das gelbe Federvieh am 22. Dezember in einem Spiel namens *Dice de Chocobo* wieder herumflattern wird. Dabei soll es sich um ein *Monopoly*-ähnliches Brettspiel handeln, das in einer Package mit *Chocobo Racing* und *Chocobo Stallion* verkauft werden soll.

➤ **PlayStation-2-PC:** SCEI plant, Mitte 2000 eine neue PC-Workstation-Serie auf den Markt zu bringen, in deren Inneren die Kernkomponenten der PlayStation 2 - die Emotion-Engine-CPU und der Graphic Synthesizer - ihre Arbeit verrichten werden. Soll schon diese Konstellation zehnmal schneller sein als das Konsolen-Gegenstück, so soll ab dem Jahr 2002 eine weitere Workstation-Konfiguration verfügbar sein, deren EE2-Chipsatz (!) 100 mal schneller als die PlayStation 2 ist. Und für das Jahr 2005 steht dann der EE3-Chipsatz an - angeblich 1.000 mal schneller als die Emotion-Engine 1!

JAP VERKAUFS-CHARTS

1. **BIO HAZARD 3: THE LAST ESCAPE**CAPCOM
2. **DRAGON QUEST CHARACTERS**CHUN SOFT
3. **WINNING POST 4**KOEI
4. **World Soccer Jikkyo Winning**Konami
5. **Dokodemo Issho**SCEI
6. **Beat Mania 4th Mix - The Beat Goes On**Konami
7. **Dance Dance Revolution 2nd ReMix**Konami
8. **Pop 'n' Music 2**Konami
9. **Front Mission 3**Square
10. **Minna no Golf 2**SCEI

Quelle: Famitsu, Japan

Parasite Eve 2

Konkurrenz für Resident Evil?

Im Dezember wird Square in Japan das Action-Adventure *Parasite Eve 2* veröffentlichten. Der Titel soll ähnlich wie *Final Fantasy VIII* teilweise Streaming-Movies als Hintergründe verwenden. Und im Gegensatz zum Vorgänger werden die Kämpfe mit den von Mitochondrien befallenen Monstern nicht mehr rundenbasiert sein, sondern in Echtzeit stattfinden. Überdies können Sie nun während der Gefechte hinter interaktiven Objekten Schutz suchen. Da neben die technische Kompetenz von Square auch ein Gameplay treten soll, das sich stark an *Resident Evil* orientiert, wackelt bei Fans von Horror-Spielern rechtzeitig zu Weihnachten erneut der Baum! (fb)



■ **BAKTERIUM** Sie müssen den verseuchten Acropolis-Tower in Los Angeles säubern.



■ **SCHÖNHIT VON INNEN** Die Mitochondrien lassen die 27-jährige Aya viel jünger aussehen.



■ **WANDERSCHAFT** In Parasite Eve 2 gibt es mehr Rätsel- und Adventure-Elemente als beim Vorgänger.

Pet in TV

Kuriose Hundezucht-Simulation von SCEI!

Was für den Europäer belustigend sein mag, ist in Japan bitterer Ernst: Wegen Platzmangels können sich viele Haushalte kein Tier zulegen, weshalb die virtuellen Haustiere einen ungebrochenen Boom erleben. SCEI folgt diesem



■ **FASS!** Im Stadtpark können Sie Ihren Hund sogar abrichten.

Trend ab November mit *Pet in TV - With My Dear Dog*. Die Simulation erlaubt Ihnen, in einer Zoohandlung einen Welpen zu kaufen und diesen zu Hause großzuziehen. Später können Sie mit dem realistisch dargestellten Tier spielen, es trainieren und sogar auf Ausstellungen präsentieren. Der Titel dürfte auch für Allergiker geeignet sein. (fb)

Chrono Cross

Riesiges Rollenspiel von Square nähert sich Vollendung.

Ab dem 18. November greift der japanische Rollenspieler nach dem lang erwarteten *Chrono Cross* von Square. Im Verlauf des Spieles treffen Sie auf über 40 Charaktere, die bereit sind, sich Ihrer Party anzuschließen. Jede dieser Figuren verfügt über ein bestimmtes Spezialgebiet wie zum



■ **KRAFTRAUBEND** Wer den Erschöpfungsfaktor nicht im Auge behält, verliert seine Zauberkräfte.

Beispiel Heilkräfte. Überdies dürfen Sie während der Kämpfe festlegen, mit welcher Stärke die Attacken ausgeführt werden, und über einen Sonderbefehl ein Monster aus einer anderen Dimension herbeirufen. Beim Abverkauf des komplexen Rollenspieles dürfte aber zumindest Square nicht auf überirdische Mächte angewiesen sein. (fb)

The Legend of Dragoon

Das gewaltige Rollenspiel wartet mit vielen Innovationen auf.

Mit *The Legend of Dragoon*, das vom 2. Dezember an in Japan erhältlich sein sollte, wird SCEI den Rollenspiel-Cracks von Square Paroli bieten können. Abgesehen von der grafischen Klasse zehrt der aufwendige Titel auch von intelligenten Gameplay-Neuerungen: So entscheidet während der 3D-Gemetzel ein Geschicklichkeitstest über das Gelingen einer Mehrfach-Attacke. Und die drei Hauptcharaktere des Spieles können im Gefecht zu Drachen mutieren – natürlich stilecht mit Flügeln. (fb)



■ **PFEIL UND BOGEN** Im Spielverlauf finden Sie zahlreiche Ausrüstungsgegenstände.



■ **POTZ BLITZ** Die dramatischen 3D-Schlachten profitieren von der Darstellung in Echtzeit.

Brightis

Alles drin!

Schon seit Oktober sollte in Japan das Action-Rollenspiel *Brightis* von SCEI verfügbar sein. Bei Ihrer Wanderschaft durch Ruinen und Labyrinth sacken Sie magische Schriftrollen ein, drücken sich an Fallen vorbei und lösen teuflische Rätsel. Ziel Ihrer Odyssee ist es, alle magischen Steine zu finden, um zu verhindern, dass die einst verbannte Armee des Bösen wieder aufersteht. Freiwillige vor! (fb)



■ **AUFS AUG** Durch unterschiedliche Tastenkombinationen lösen Sie Spezialattacken aus.

Soumatou

Die Insel der tausend Tode

Hinter dem Titel *Soumatou* verbirgt sich die japanische *Dungeon Keeper*-Variante. Der Vorgänger zu diesem Spiel von Tecmo, in dem es darum geht, abenteuerlustige Plünderer aus einem Verlies fern zu halten, wurde in Deutschland unter dem Namen *Kagero's Deception* veröffentlicht. *Soumatou* erscheint am 9. Dezember, bietet über 2.000 Fallen-Ty-



■ **KETTENREAKTION** Einige Gemeinheiten lassen sich mit einer Fernsteuerung auslösen.

pen und eine verbesserte Gegnerintelligenz. Überdies lassen sich jetzt mehrere Gemeinheiten zu einer besonders tödlichen Falle zusammenschließen und im VS-Modus auch an menschlichen Mitspielern ausprobieren. Ich freue mich besonders auf die fiese Vakuum-Falle, die unvorsichtige Gegner einfach verschluckt. (fb)

EverGrace

Entdecke die Möglichkeiten!

Für Frühjahr 2000 hat From Software das Action-RPG *EverGrace* angekündigt, das Ihnen viele Freiheiten lassen wird. Hier eine kurze Auflistung: Das Free-Growth-System ermöglicht die beliebige Aufteilung der Bonus-Punkte auf die Status-Parameter. Dank des Full-Dress-Systems können Sie jede Körperpartie der Hauptfigur gesondert ausrüsten. Japanische Rollenspieler dürften *EverGrace* daher mit einem zufriedenen Nicken begrüßen. (fb)



■ **TOTENTANZ** Auf dem Friedhof machen Sie in Action-Manier die Skelett-Horden nieder.

Megaman Legends 2

Die japanische Kultfigur kehrt zurück!

Für das Jahr 2000 wird erwartet, dass Megaman seine Rückkehr auf der PlayStation feiert. Capcom hat zwar noch nicht alle Informationen preisgegeben, weshalb *Megaman Legends 2* auch noch als Arbeitstitel einzustufen ist, doch wollen wir Ihnen erste Bilder nicht vorenthalten. Diese Eskapade des sympathischen Charakters im Roboteranzug wird in einer faszinierenden 3D-Umgebung stattfinden, durch die Sie sich frei bewegen dürfen. Ihre Aktionsmöglichkeiten umfassen Schwimmen, Klettern und Rennen. Ein verbessertes Zielsystem erleichtert Ihnen die Kämpfe, denn das Fadenkreuz bleibt auch dann auf dem markierten Gegner haften, wenn Sie sich bewegen. Eine gute Nachricht für die große Megaman-Fangemeinde in Japan. (fb)



■ **WINTEREINBRUCH** Die eingeschneite Lokomotive sieht zauberhaft aus.



■ **SCHWEIN GEHABT** Selbst Lebewesen dürfen Sie aufheben und durch die Gegend tragen.

JAP DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

Titel	Genre	Release
ZULETZT ERSCHIENEN		
Jojo's Venture	Beat 'em Up	14. Oktober 99
Dew Prism	Rollenspiel	14. Oktober 99
Arc the Lad III	Rollenspiel	28. Oktober 99
Tonba! The Wild Adventure	Jump&Run	28. Oktober 99
NOVEMBER		
Wild Boater	Rennspiel	2. November 99
Final Densha	Simulation	4. November 99
Saiyouki Journey to West	Strategie/RPG	11. November 99
DEZEMBER		
Valkyrie Profile	Rollenspiel	Dezember 99
Wild Arms 2	Rollenspiel	Dezember 99

Als besonderen Service für alle unersättlichen Import-Freaks liefern wir an dieser Stelle eine Übersicht über die wichtigsten in den nächsten Wochen in Japan erscheinenden Titel. Stand: 23.10.1999

U.S.A. NEWS

In den Vereinigten Staaten richtet sich das Interesse der Investoren derzeit auf Capcom. Und das mit gutem Grund. Auslöser war ein Artikel in dem japanischem Magazin Nihon Keizai Shimbun, der besagte, dass Capcom das laufende Geschäftsjahr sehr erfolgreich abschließen werde.

So wurden innerhalb weniger Wochen 1,7 Millionen Einheiten von *Dino Crisis* und 1,6 Millionen Einheiten von *Resident Evil 3* abverkauft. Und dabei ist der Verkauf dieser Spitzentitel in den Staaten und Europa erst angelaufen! Daher wird erwartet, dass der Gesamtumsatz von Capcom im Vergleich zum Vorjahr um 35 Prozent steigen wird. Und wenn im nächsten Jahr *Onimusha* und *Street Fighter EX3* sowie ein Geheimtitel, von dem gemutmaßt wird, es handle sich um *Breath of Fire IV*, für die PlayStation 2 erscheinen, wird sich dieser Trend mit großer Wahrscheinlichkeit fortsetzen.

USA KURZ & KNAPP

➤ **Alundra 2 kommt!** Activision konnte sich die weltweiten Vertriebsrechte außerhalb Japans für das Action-Rollenspiel *Alundra 2* sichern. Der von Matrix/Contrail entwickelte *Alundra*-Nachfolger verfügt über eine verbesserte 3D-Echtzeit-Grafikroutine, Plattformabschnitte, Hunderte von Rätseln sowie über zehn Minispiele. Amerikaner können ab Frühjahr 2000 mit dem Helden Flint durch die Wunderwelt wandern und auch deutsche Spieler dürfen sich Hoffnung machen.

➤ **Resident Evil-Rivale:** THQ hat bekannt gegeben, dass im Herbst 2000 das Action-Adventure *Evil Dead: Ashes 2 Ashes* erscheinen soll. Der Titel wird von Heavy Iron Studio entwickelt, das zuvor im Auftrag von Square *Parasite Eve* produziert hat. Schwierige Puzzles, ausbaufähige Waffen und die Aussicht, dass dieses Spiel auch für die PlayStation 2 geplant ist, lassen hoffen, dass *Evil Dead: Ashes 2 Ashes* hält, was der Name verspricht.

➤ **Geh mir auf den Geist:** Zu Halloween 2000 sollen über Sound Source Interactive mehrere Spiel- und Edutainment-Titel rund um den Comic- und Filmhelden Casper veröffentlicht werden. Zu den Plattformen, die von der Geisterbande heimgesucht werden, zählen auch PlayStation und PlayStation 2.

➤ **Outcast für PS2:** Der PC-Erfolgstitel *Outcast* von Infogrames wird im nächsten Jahr für die erste PlayStation-Generation erscheinen. Der Nachfolger *Outcast II* ist passenderweise für die PlayStation 2 vorgesehen.

USA VERKAUFS-CHARTS

1. FINAL FANTASY VIIISQUARE/EA
2. DINO CRISISCAPCOM
3. MADDEN NFL 2000EA
4. Star Wars Episode I – Phantom Menace.....LucasArts
5. WCW MayhemElectronic Arts
6. Gran Turismo.....SCEA
7. Driver.....GT Interactive
8. NHL 2000.....Electronic Arts
9. NFL GameDay 2000989 Studios
10. Spyro the DragonSCEA

Quelle: MCV, USA

Spiderman

Neue Bilder vom beliebten Superhelden!

Während Superman in den USA trotz mehrerer Image-Wechsel und Lebenskrisen an Beliebtheit verliert, ist die Begeisterung für Spiderman nach wie vor ungebrochen und ein Kinofilm wird mit Spannung erwartet. Im Frühjahr 2000 wird Activision den Spinnenmenschen auf der PlayStation über die Dächer der Großstadt schicken. Da der Titel von Nintendo, die für den Hit *Tony Hawk's Skateboarding* verantwortlich zeichnen, programmiert wird, könnte er den hoch gesteckten Erwartungen durchaus gerecht werden. (fb)



■ **NEUE PERSPEKTIVE** Spidermans Fähigkeiten erlauben Ihnen, ungewöhnliche Richtungen einzuschlagen.



■ **INS NETZ GEGANGEN** Ihre Gegner fangen Sie mit dem Spinnennetz ein.



■ **SCHWARZER MANN** Die bösen Buben machen ihrer Bezeichnung alle Ehre und werden von Ihnen mit dynamischen Bewegungen überrumpelt.

Iron Soldier 3

Krieger der Zukunft in Aktion!

Am 30. November lässt Telegames in *Iron Soldier 3* (das übrigens von Marc Rosocha in Deutschland entwickelt wird) die Mechs losstapfen. In 25 Einzelspieler-Missionen und den neuen Zweispieler-Splitscreen-Duellen dürfen Sie beweisen, wie viel Firepower in Ihrer Kriegsmaschine steckt.

Diesmal steht Ihnen auch der schnelle Satyr-Walker zur Verfügung, der nicht nur mit Flammenwerfer und Nebeltöpfen ausgerüstet ist, sondern dank eines Jetpacks sogar kurzzeitig fliegen kann. Verbessertes Texture-Mapping, eine durchdachte Routine zur Polygonberechnung und diverse Spezialeffekte sollten helfen, Ihr Wohnzimmer in einen tosenden Kriegsschauplatz zu verwandeln. (fb)



■ **RENDERPOWER** Iron Soldier 3 bietet 18 Minuten Full Motion Video und Surround Sound sfx.



■ **NEUE ZIELE** Unter anderem dürfen Sie Ihre insgesamt 15 Waffen an feindlichen Panzern ausprobieren.

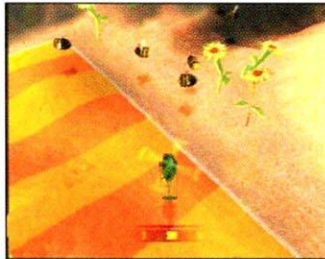
Army Men: Air Attack

3DO schreibt die Army-Men-Erfolgsgeschichte fort.

Das Spiel, in dem Sie an dem aus der Kindheit bekannten Konflikt zwischen grünen und grauen Plastikfiguren teilnehmen, versetzt Sie in die Pilotenkanzel diverser Helikopter-Modelle. Mit diesen müssen Sie 18 Einspieler-Missionen meistern, in denen Kriegsgefangene ausgeflogen, Nachschublinien zerstört oder Radaranlagen sabotiert werden müssen. Dabei sind die Größenverhältnisse konsequent in Sandkasten-Proportionen gehalten und der erbitterte Kampf findet zwischen Rasensprenlern oder Grill-Rosten statt. Eine Multiplayer-Option ist gleichfalls vorhanden. In den USA sollte *Army Men: Air Attack* seit Oktober erhältlich sein. (fb)



■ **VIETNAM-TRAUMA** Die gegnerischen Plastik-Streitkräfte können sogar mit Napalm ausradiert werden.



■ **UNGEWÖHNLICH** Als Schlachtfelder müssen unter anderem Picknick-Decken oder Sandschlösser erhalten.

NCAA March Madness 2000

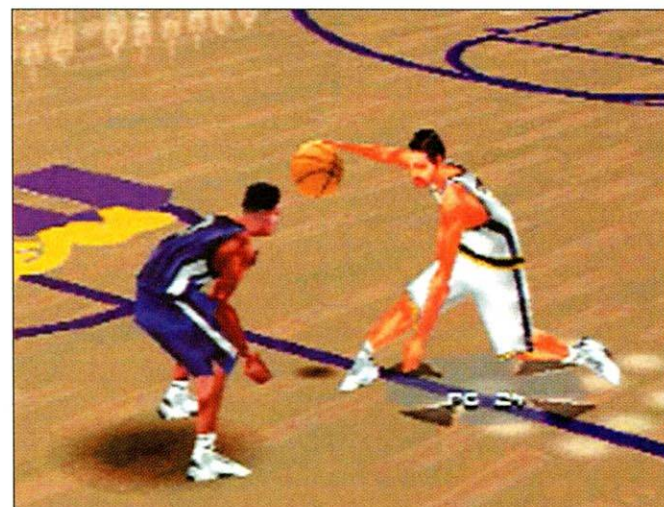
EA gibt Nachwuchs und Gleichberechtigung eine Chance.

In den USA ist Basketball dermaßen beliebt, dass eine Basketball-Simulation pro Jahr bei weitem nicht ausreicht. Electronic Arts wird im Dezember mit *NCAA March Madness 2000* dafür sorgen, dass sich keine Lücke auf tut. Die Simulation lässt Sie in bewährter Qualität mit



■ **KORBLEGER** Frische Spielzüge in den Playbooks erleichtern Ihnen das erfolgreiche Punkten.

150 College-Teams der ersten Division Turniere bestreiten. Durch die Weiterentwicklung in der Animationstechnik werden sich die Figuren noch flüssiger bewegen und es sind neue Finten möglich. Außerdem können Sie in diesem Spiel auch Mannschaften aus der Frauenliga – im Fachjargon Sweet Sixteen genannt – steuern. (fb)

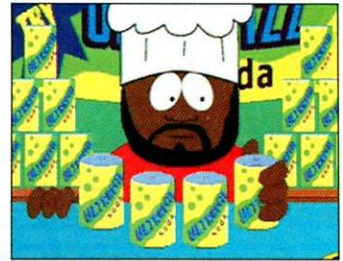


■ **BALLBEHANDLUNG** Dynamische Bewegungen und eine fixe Steuerung erlauben auch raffinierte Körpertäuschungen und Dribblings durch die Beine.

South Park: Chef's Luv Shack

Rüdes Ratespiel mit der South-Park-Truppe!

Mittlerweile dürfte *South Park* auch dem deutschen Fernsehpublikum bekannt sein – keine andere Trickserie hat einen derart späten Sendetermin. Passend zu der geschmacklosen Satire wird demnächst ein Quiz- und Mini-Spiel-Mix unter dem Titel *South Park: Chef's Luv Shack* erscheinen, der ganz der Tradition der düsteren Vorlage folgt. Bei der Grafik lässt Acclaim die Puppen im gewohnt kruden Trickstil tanzen, das Gameplay besteht aus Ausrutschen wie „Schlag den Affen“ oder „Cartman singt Deutsch“. Fans dürfen gespannt sein. (fb)

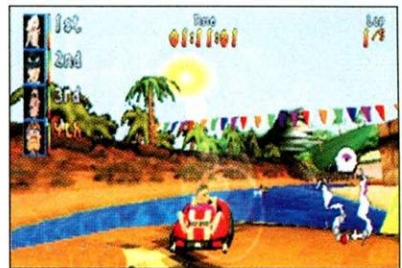


■ **HALLO KINDER** Wer ein Mini-Spiel mit dem Chef erwischt, hat ein Problem.

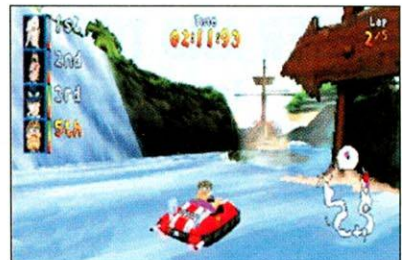
Renegade Racers

Raues Rennen auf hohen Wellen

Noch für den Winter 2000 plant Interplay den Release des abgedrehten Motorboot-Rennspiels *Renegade Racers*. In der zuvor auch unter der Bezeichnung *Power Boats 2* geführten Wildwasser-Hatz dürfen Sie aus einem Feld von zwölf Fahrern Ihren Favoriten auswählen, bevor Sie an diversen Ein- und Zwei-Spieler-Wettbewerben teilnehmen. Imposante 48 Strecken mit unzähligen Power-Ups und Waffen könnten dafür sorgen, dass Sie *Renegade Racers* lange vor den Bildschirm fesselt. (fb)



■ **EFFEKTIV** Wer der Sonne entgegensteuert, wird von einem Lens-Flare geblendet.



■ **ÜBERSICHT** Rechts wird eine Karte des Kurses mit Positionsmarkern eingeblendet.

USA DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

Titel	Genre	Hersteller	Release
ZULETZT ERSCHIENEN			
Grand Theft Auto 2	Action	Rockstar	20. Oktober 99
Grandia	Rollenspiel	SCEA	26. Oktober 99
Crusaders of M&M	Rollenspiel	3DO	Oktober 99
NOVEMBER			
Twisted Metal 4	Action	989 Studios	16. November 99
Warpath: Jurassic Parc	Beat 'em Up	Electronic Arts	November 99
Knockout Kings 2000	Sportspiel	Electronic Arts	November 99
Gauntlet Legends	Action	Midway	November 99
DEZEMBER			
South Park Rally	Rennspiel	Acclaim	Dezember 99
Frogger 2	Action	Hasbro Interactive	Dezember 99
Roadsters	Rennspiel	Titus	Dezember 99
Scrabble	Puzzle	Hasbro Interactive	Dezember 99

Als besonderen Service für alle unersättlichen Import-Freaks liefern wir an dieser Stelle eine Übersicht über die wichtigsten in den nächsten Wochen in Japan erscheinenden Titel. Stand: 23.10.1999

Einhändiger Dribbelkünstler von Hasbro

Beim ungewöhnlichen *Glover* steuern Sie einen magischen Handschuh. Ziel des Spiels ist es, in jedem Level einen Ball zu einem Teleporter zu führen. Dazu kann dieser gerollt, gedribbelt oder geworfen werden. Viele Rätsel können nur gelöst werden, wenn Sie den Ball ein wenig verwandeln, etwa in eine Bowlingkugel. So interessant das Nintendo-64-erprobte Spielkonzept auch ist, die technische Seite von *Glover* lässt mit Ruckeleinlagen und vielen Kameraproblemen noch etwas zu wünschen übrig. (mp)



■ **BALANCE-BEDARF** Das gekonnte Laufen auf dem Ball will gelernt sein.

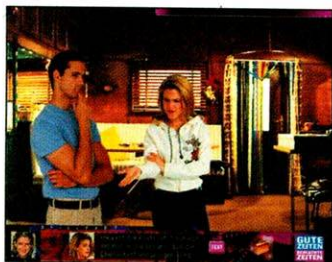


■ **DRAMATISCHE DRIBBELEI** Hier bringen Sie den Ball über die Plattformen.

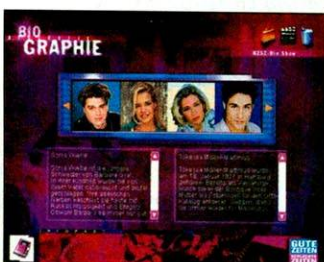
GUTE ZEITEN, SCHLECHTE ZEITEN – VOL. 2

Die Entstehung eines neuen Genres: Soapware

Der erste Teil blieb PC-Usern vorbehalten, doch jetzt haben auch GZSZ-Fans mit einer PlayStation Grund zur Freude: Die zweite „offizielle CD-ROM“ erscheint im November auch für die Sony-Konsole. Das von Software 2000 entwickelte Komplettpaket aus Adventure, Datenbank, Videosammlung und vielem mehr dürfte für Anhänger der Serie wohl ein Pflichtkauf werden. Die zehn Abenteuer sollen auf Folgen der neuen Staffel basieren, die teilweise parallel zum Release der CD ausgestrahlt werden. Erfolgreichen Spielern winkt ein Casting-Formular für die Bewerbung als Komparse in der Serie! (mp)



■ **INTERAKTIVE SEIFENOPER** Zehn Adventures mit Storylines aus den neuesten Folgen werden versprochen.



■ **UMFANGREICHE DATENBANK** Hier können Sie unter anderem in den Biografien der Serienstars schmökern.

BUSTER AND THE BEANSTALK

Witzige Tiny-Toon-Abenteuer im Märchenland

■ **BUGS' ERBE** Buster And The Beanstalk ist ein Grafik-Adventure für Einsteiger.

Ende Oktober erschien das einsteigerfreundliche Grafikadventure *Buster and the Beanstalk*. Nicht zuletzt durch die Tiny-Toons-Lizenz sollen hier jüngere Spieler mit dem Abenteuer-Genre vertraut gemacht werden. Insgesamt neun Abenteuer, die allesamt auf bekannten Märchen basieren, werden Buster Bunny und Kollege Plucky Duck erleben können. Es ist klar, dass bei diesen Hauptdarstellern der Humor nicht zu kurz kommt. (mp)



■ **EINFACHER EINSTIEG** Das Spiel soll für Spieler jeden Alters geeignet sein.



■ **CARTOON-CHARAKTER** Die typischen Animationen sollen die Toons im Spiel lebendig werden lassen.

DISNEY'S MAGICAL TETRIS

Tetris die x-te – neue Steine braucht das Land!

Braucht die Welt wirklich noch eine *Tetris*-Version? Vielleicht tatsächlich, denn *Disneys Magical Tetris* wartet nicht nur mit einer gelungenen Präsentation und bekannten Disney-Charakteren auf, sondern bietet auch neue Steinformen und stellt damit selbst erfahrene *Tetris*-Spieler vor neue Herausforderungen. Als Nachteil dürfte sich erweisen, dass hier „nur“ zwei Spieler gleichzeitig antreten können – andere *Tetris*-Versionen bieten schließlich schon 4-Player-Modi. (mp)



■ **DER KLEINE UNTERSCHIED** Die neuartigen Steinformen heben dieses Tetris von anderen Versionen ab.

VERRAT IN DER VERBOTENEN STADT

Historisch fundierte Langeweile in Peking

Dieses von Cryo entwickelte Grafikadventure spielt in Peking, genauer gesagt in der Verbotenen Stadt im Jahre 1775. Zwar merkt man dem Spiel nicht zuletzt durch die umfangreichen Begleitinformationen an, dass hier mit Historikern zusammengearbeitet wurde, doch am drögen Gameplay ändert dieser Umstand wenig. Die teilweise unschöne Rendergrafik ist schon wenig erfreulich, aber wenn selbst mit Anleitung die Orientierung innerhalb der Stadt oder das bloße Abspeichern (!) des Spielstands ein Problem wird, dann stimmt mit einem Spiel definitiv etwas nicht. (mp)



■ **PIXELIGER PALASTVERWALTER** Die Grafik lässt bis auf die nette „Omni-3D“-Rundumsicht zu wünschen übrig.

Test ERGEBNIS

Trotz der Rundumsicht durch das Omni-3D-Grafiksystem sorgt *Verrat in der Verbotenen Stadt* bestenfalls für gepflegte Langeweile – fehlender Komfort (v. a. ohne Maus) und ödes Gameplay lassen hier keinen Spaß aufkommen.

Titel	Verrat in der Verbotenen Stadt
Genre	Adventure
Hersteller	Ravensburger/Cryo
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
43%	63%	30%	37%

NEULICH BEIM BUNGEE-JUMPING...

Have fun, baby!

SCHNIPP

MEGA FUN
10/99
DM 5,90
Das Magazin
für mehr
Konsolenspaß.
NINTENDO · SEGA · SONY

Wip3out ps
Schneller geht's nicht:
Der Future-Racer im Test

Soul Calibur DC
Namco setzt neue Maßstäbe: Der beste Prügler aller Zeiten im Megatest

Shadow Man NG4
Test und 1. Teil der Komplettlösung:
Rettet die Welt vor der Apokalypse

Tony Hawk's Skateboarding ps
Perfekt: Skateboard-Sim mit hohem Strategieanteil

Dreamcast
von A-Z
128 Bit endlich käuflich:
Sega läutet ein neues
Videospielzeitalter ein

tips & tricks zum Sammeln
Shadow Man, X-Files, Silent Hill,
V-Rally 2, Dino Crisis, Bugs Bunny,
Sphinxon Filter, Warzone 2100,
Star Line,
don 1969
Driver

2 Riesen-Poster

! Jetzt noch rasanter!
! Jetzt noch fetter!
! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

Mega Fun – das Magazin
für mehr Konsolenspaß!

Die PlayStation im Internet

Unter welcher Internet-Adresse erwartet man offizielle PlayStation-Infos? Klar, unter <http://www.playstation.de>! Wir haben uns für Sie auf der Website umgeschaut!

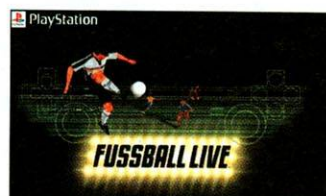
Unter der Adresse „www.playstation.de“ bietet Sony Computer Entertainment Deutschland höchstpersönlich seit einigen Wochen die aktuellsten Infos rund um die PlayStation. Optisch präsentiert sich die Website äußerst elegant und übersichtlich, dank aufwendiger Animationen (wie beispielsweise auf der Fußball Live-Site) muss man als Benutzer eines 33K-Modems aber durchaus nervende Wartepausen in Kauf nehmen! Generell teilt sich die Website in vier Hauptbereiche auf: Games, Hardware, Infostation und Freemail. Der wohl wichtigste Menüpunkt ist allerdings auf einer klei-



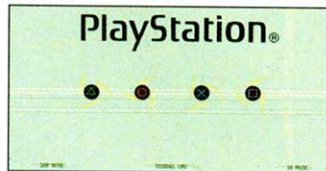
AKTUELL Vom übersichtlichen Hauptmenü aus gelangt man in die Bereiche „Games“, „Infostation“, „Freemail“ und „Hardware“.

nen Leiste am linken Bildschirmrand zu finden. Per „Suche“ kann man Infos zu einem beliebigen Spiel seiner Wahl abrufen! Eines darf man dabei aber nicht vergessen (dies ist wohl auch der Grund, wieso die Suchergebnisse so rasant angezeigt werden): Spiele wie *Tomb Raider IV* sind auf dieser Website in der Regel nicht zu finden, sondern nur Titel, die von Sony Computer Entertainment selbst veröffentlicht wurden. Das Gleiche gilt auch für den „Games“-Abschnitt. Hier gelangt man ebenfalls ausschließlich an Infos von SCED-Titeln, Spiele von so genannten Third Parties (EA, Eidos o. ä.) sind hier nicht zu finden. Lediglich auf der „Infostation“ werden ab und zu auch deren Spiele bedacht, und zwar in Form von einzelnen News-Schnipseln, die auf einem von unten nach oben scrollenden Screen feinsäuberlich sortiert angezeigt werden. Das interessanteste Feature dieser Internet-Seite ist leider noch nicht aktiv! Eine kostenlose Internetadresse für jedermann (sogenannte Freemail nach dem Muster [mail-to:name.vorname@playstation.de](mailto:name.vorname@playstation.de)) ist erst in Vorbereitung. Sobald diese Option funktioniert, werden wir Sie davon unterrichten. Insgesamt hinterlässt die Website einen guten Eindruck. Optik und Präsentation stimmen, das Konzept ist klar und übersichtlich. Schade ist nur, dass einige Klicks noch zu Fehlermeldungen

führen, außerdem wünschen wir uns, dass sich die Website zu einem komplett deutschen Medium entwickelt, denn manche Artikel sind noch in Englisch verfasst. Sinnvoll wäre möglicherweise auch die stärkere Berücksichtigung von Third-Party-Spielen. (hi)



AUFWENDIG Tolle Animationen wie hier bei Fußball Live sind auf der Seite massenweise zu finden!



INTRO Kaum hat man „www.playstation.de“ eingetippt, wirbeln die PS-Symbole über den Screen.

Test ERGEBNIS

Design und Konzept stimmen, besonders lobenswert ist das geplante Freemail-Feature! Hoffnungen, dass man hier Infos zu wirklich allen PlayStation-Spielen (und nicht nur von SCED-Produkten) findet, erfüllen sich leider nicht.

Adresse	www.playstation.de
Typ	Offizielle SCED-Website
Anbieter	Sony Computer Entertainment

DESIGN	INFOGEHALT	KOMFORT	GESAMT-WERTUNG
86%	71%	78%	78%

Info AKTUELLE MUSIK-NEUHEITEN



DAVID BOWIE „hours...“

Der ewig moderne Pop-Künstler macht einmal mehr nicht das, was man erwartet! Er besann sich nämlich nach dem sperrigen Konzept-Album *Outside* und dem Breakbeat-Versuch *Earthling* überraschenderweise auf seine Qualitäten als klassischer Songwriter und liefert mit „hours...“ ein Meisterwerk höchster Güte ab. Einige der Songs werden auch im Eidos-Spiel *Omikron* zu hören sein.

Anspieltip: Thursday's Child, Survive, Something in the Air

Gesamtspielzeit: 47:04 Minuten, 10 Songs

Urteil:



STING Brand New Day

Der ehemalige Sänger der 80er-Jahre-Kultband „The Police“ verzichtet auch auf seinem neuesten Opus auf jegliche Experimente und liefert ein durchwachses Album ab, auf dem mit „A Thousand Years“ und dem orientalisch angehauchten „Desert Rose“ die beiden besten Lieder gleich zu Beginn falsche Hoffnungen wecken. Hörbar, aber wahrlich kein Dauerbrenner!

Anspieltip: A Thousand Years, Desert Rose, Brand new day

Gesamtspielzeit: 48:54 Minuten, 10 Songs plus Video

Urteil:



PET SHOP BOYS Nightlife

Die Zeiten, als die Pet Shop Boys mit jeder Single in die Spitze der Charts vorstoßen konnten, sind längst vorbei, dennoch erinnert der neueste Longplayer des englischen Duos songtechnisch an alte Zeiten. Treibende Beats, gefühlvoller Gesang und ein gelungenes Duett mit Kylie Minogue zeichnen *Nightlife* aus, dessen stärkste Songs übrigens erst am Ende der CD kommen.

Anspieltip: In denial, Closer to heaven, I don't know...

Gesamtspielzeit: 52:07 Minuten, 12 Songs

Urteil:



GARY BARLOW Twelve Months, Eleven Days

Die Solo-Karriere des „Take that“-Barden begann mit *Forever Love* verheißungsvoll, doch belanglose Schmalzlieder und eine unglückliche Singlewahl („Open Road“, der stärkste Song, wurde zuletzt ausgekoppelt) machten das erste Album zum Ladenhüter. Mit dem zweiten, schwächeren Album dürfte es schwer werden, die Erfolge von Erz-Rivalen Robbie Williams zu toppen.

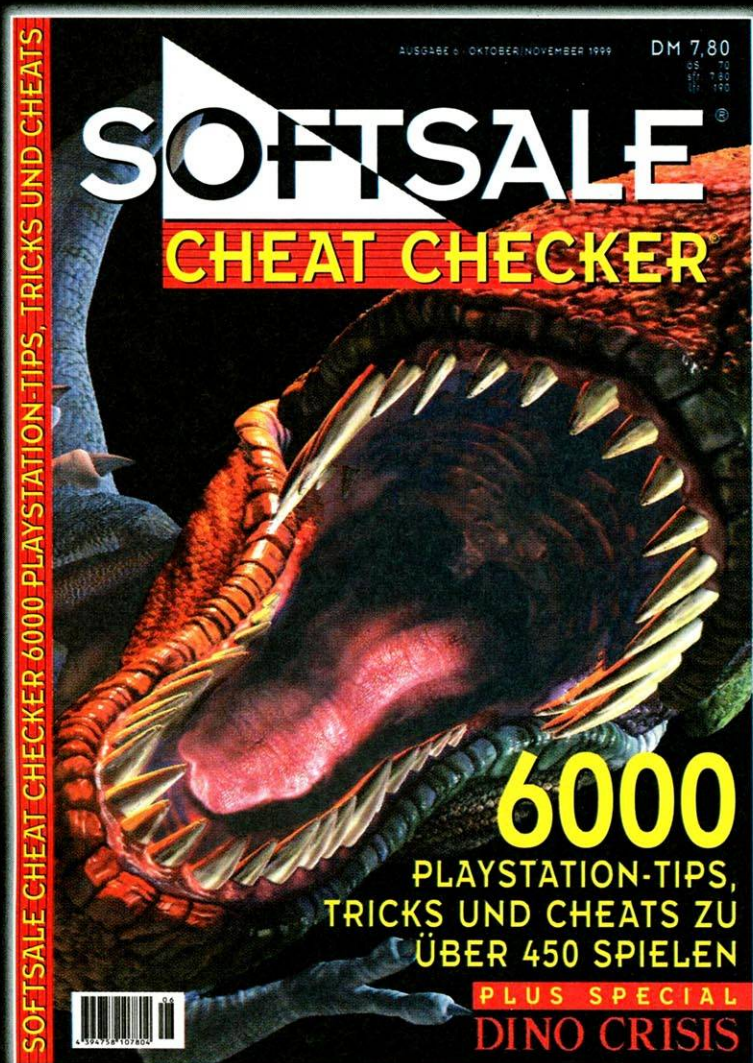
Anspieltip: Lie to me, For all that, Stronger

Gesamtspielzeit: 54:02 Minuten, 12 Songs plus Video

Urteil:

MOGELN BIS DER ARZT KOMMT!

DIE SOFTSALE® CHEAT CHECKER®:



AUSGABE 6/99
PLAYSTATION

JETZT NEU IM
ZEITSCHRIFTENHANDEL!



SONDERHEFT
23 PLAYSTATION-
KOMPLETTLÖSUNGEN
JETZT NEU IM
ZEITSCHRIFTENHANDEL!

GEWINNSPIEL

DIE NUMMER 1 WIRD 1

Feiern Sie mit uns Geburtstag, wir lassen die Sektkorken knallen! Zum einjährigen Bestehen der PlayStation Zone verlosen wir 461 Preise im Gesamtwert von über DM 40.000,- Machen Sie mit!

* Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie 1,21 DM pro Minute, ein Anruf kostet maximal 1,80 DM. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen! Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der im Gewinnspiel aufgeführten Firmen sind von der Teilnahme ausgeschlossen! Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt!

MITMACHEN IST GANZ EINFACH:

Alles was Sie tun müssen ist, unserer Gewinnspiel-Hotline die richtige Antwort mitzuteilen. Die Frage lautet:

WELCHES PLAYSTATION-MAGAZIN IST DIE OFFIZIELLE NUMMER EINS IN DEUTSCHLAND?

Gewinnspiel-Hotline: Tel.: 0190/595851 * Aktionsende ist der 01.12.1999

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Vier Multiplayer-Fun-Speed Freaks-Pakete bestehend aus:

- 1x Speed Freaks,
- 1x Special Limited Silver Memory Card,

- 1x Multi Tap
- 4x Controller
- 1x T-Shirt (diverse Motive)



DYNATEX

- 4 x PlayStation mit GraphicKit-Aufkleber



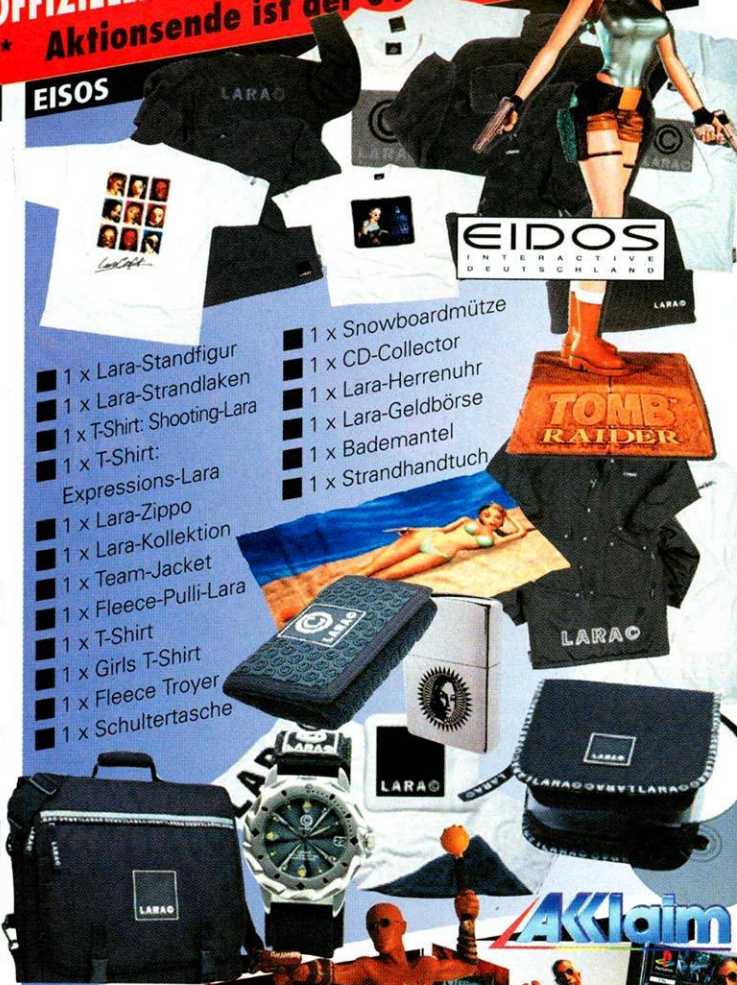
THEO KRANZ

- 5 x Ape Escape-Spiel incl. Sony DualShock-Controller
- 3 x Int. Superstar Soccer Pro 98-Spiel
- 2 x Iznogud-Spiel
- 2 x Actua Soccer 3-Spiel
- 2 x Snowbreak Extreme-Spiel
- 2 x R-Type Delta-Spiel
- 2 x Newman Haas Racing-Spiel
- 2 x VMX Racing-Spiel
- 2 x Lenkrad Ferrari Shock 2



EIDOS

- 1 x Lara-Standfigur
- 1 x Lara-Strandlaken
- 1 x T-Shirt: Shooting-Lara
- 1 x T-Shirt: Expressions-Lara
- 1 x Lara-Zippo
- 1 x Lara-Kollektion
- 1 x Team-Jacket
- 1 x Fleece-Pulli-Lara
- 1 x T-Shirt
- 1 x Girls T-Shirt
- 1 x Fleece Troyer
- 1 x Schultertasche
- 1 x Snowboardmütze
- 1 x CD-Collector
- 1 x Lara-Herrenuhr
- 1 x Lara-Geldbörse
- 1 x Bademantel
- 1 x Strandhandtuch



ACCLAIM

- 10x Shadow Man-Spiel
- 5x Shadow-Man-Hologramm-Poster
- 5x Shadow-Man-Banner
- 1x Shadow Man (lebensgroßer Pappaufsteller)
- 5x Shadow-Man-Sonnenbrille
- 1x Shadow-Man-Figur





FANATEC

Codemaster & FANATEC

- 2 x TOCA 2-Spiel
- 10 x TOCA 2-Schlüsselanhänger
- 5 x TOCA 2-Taschenlampe
- 3 x Colin McRae Rallye-Spiel
- 5 x Fanatec Speedster Rally Lenkrad

Codemasters

Dino entertainment

DINO-VERLAG

30 x Comic-Set bestehend aus:

- Looney Tunes-, Star Wars Paper Pack-, Shadow Man-Comics

TAKE 2

- 10 x GTA 2-Sets (Spiel, Musik-CD, Poster, T-Shirt)
- 10 x Rainbow Six-Spiel (als Set mit Controller)
- 3 x Airpad

Ubi Soft

- 4 x Rayman 2-Armbanduhr
- 4 x Rayman 2-Radio
- 8 x Rayman-Spiel
- 5 x S.C.A.R.S.-Spiel
- 3 x ferngesteuertes Auto
- 5 x Racing Simulation 2-Spiel

HASBRO/ATARI

5 x Atari-Pakete, bestehend aus:

- 1 x Atari Tasche
- 1 x T-Shirt
- Atari-Aufkleber
- Atari-Tattoos
- 1 x Spiel
- 1 x Pong Handheld

5 x Worms-Armageddon-Pakete bestehend aus:

- 1 x Worms Armageddon-Spiel
- 1 x Worms Armageddon-T-Shirt
- 1 x T17-Polohemd
- 1 x Überraschung

5 x Action-Man-Pakete bestehend aus:

- 1 x Action Man-Spiel
- 1 x Action Man-Figur
- 1 x Action Man-Handheld

25

LECKERE BRAUT



GT INTERACTIVE

- 5 x Ruff & Tumble-Spiel, eine Mini-Taschenlampe und Stickerpakete, die im Dunkeln leuchten.
- 20 x Mini-Taschenlampen
- 20 x Pakete mit Stickern, die im Dunkeln leuchten
- 5 x The War of the Worlds-Spiel



PlayStation. PlayStation.
GT Interactive

BLAZE

- 3 x Xploder FX + jeweils Xploder Buch
- 5 x Xploder Classic + jeweils Xploder Buch
- 2 x Micro Wizard je Farbe
- 2 x Avenger Light Gun
- 2 x Pro Carry Case
- 2 x Cyber Shock



GUILLEMOU

- 5 x Ferrari Shock 2 Racing Wheel

Guillemot



VIDIS ELECTRONIC

- 3 x Evolution Control System
- 3 x Evolution Pads
- 3 x Dual Force Lenkräder (neue Version)
- 9 x PSX Storage Tower
- 10 x Tekken 3 (Offizielle Lösungsbücher)



INTERACT

- 3 x gepackte Rucksäcke für eine gelungene Hardware-Wanderung, darin enthalten:
- 1 x SV-1128 DexDrive PSX
- 1 x SV-1251 Console Carrying Backpack
- 1 x SV-113A Dual Impact GamePad - Touch Edition
- 1 x SV-502 Memory Card
- 3 x SV-1118A V3fx Racing Wheel



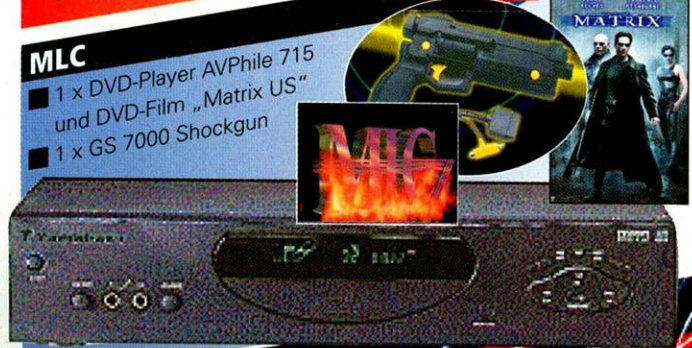
LEGO MEDIA

- 5 x Lego-Rock-Raiders-Spiel mit je einem LEGO-Bausatz
- 5 x Lego Racer und je einen LEGO-Rucksack



MLC

- 1 x DVD-Player AVPhile 715 und DVD-Film „Matrix US“
- 1 x GS 7000 Shockgun



INFOGRAMES

- 3 x Mission: Impossible-Paket mit je einem Spiel, einem Rucksack und einer Jacke
- 3 x UEFA Striker-Paket mit je einem Spiel, einem Rucksack und einem T-Shirt



BAUCONTEC TRADING

- 3 x Flashfire Power Shock gelb
- 1 x Flashfire Power Shock grün
- 1 x Flashfire Power Shock rot
- 2 x Remote Station PSX
- 2 x Gun Flash Fire Panther 2
- 3 Power Replay
- 4 x Flash Fire Force Feed Back Controller



KONAMI

- 5 x ISS Pro 98-Spiel
- 5 x Silent Hill-Soundtrack-CDs
- 5 x Metal Gear Solid T-Shirts



EA

- 1 x Box Champions-Superpaket, darin enthalten:

- 1 x Box Champions-Spiel
- 1 x Boxhandschuhe mit Original-Autogramm von Lennox Lewis
- 1 x Boxershorts mit Autogramm von Lennox Lewis
- 1 x Boxhemd mit Autogramm von Lennox Lewis
- 9 x Box Champions-Spiel
- 10 x SLED Storm-Spiel und je eine SLED Storm-Sonnenbrille und T-Shirt
- 10 x Croc 2-Spiel und je ein Croc 2-T-Shirt und-Memory Card



SAITEK & CODEMASTERS

- 10 x Tilt Double Shock Controller PX3000 mit je einem No Fear Mountain Biking-Spiel
- 10 x Double Shock Controller PX2500



THQ

- 5 x das „Star Wars“-Paket, bestehend aus:

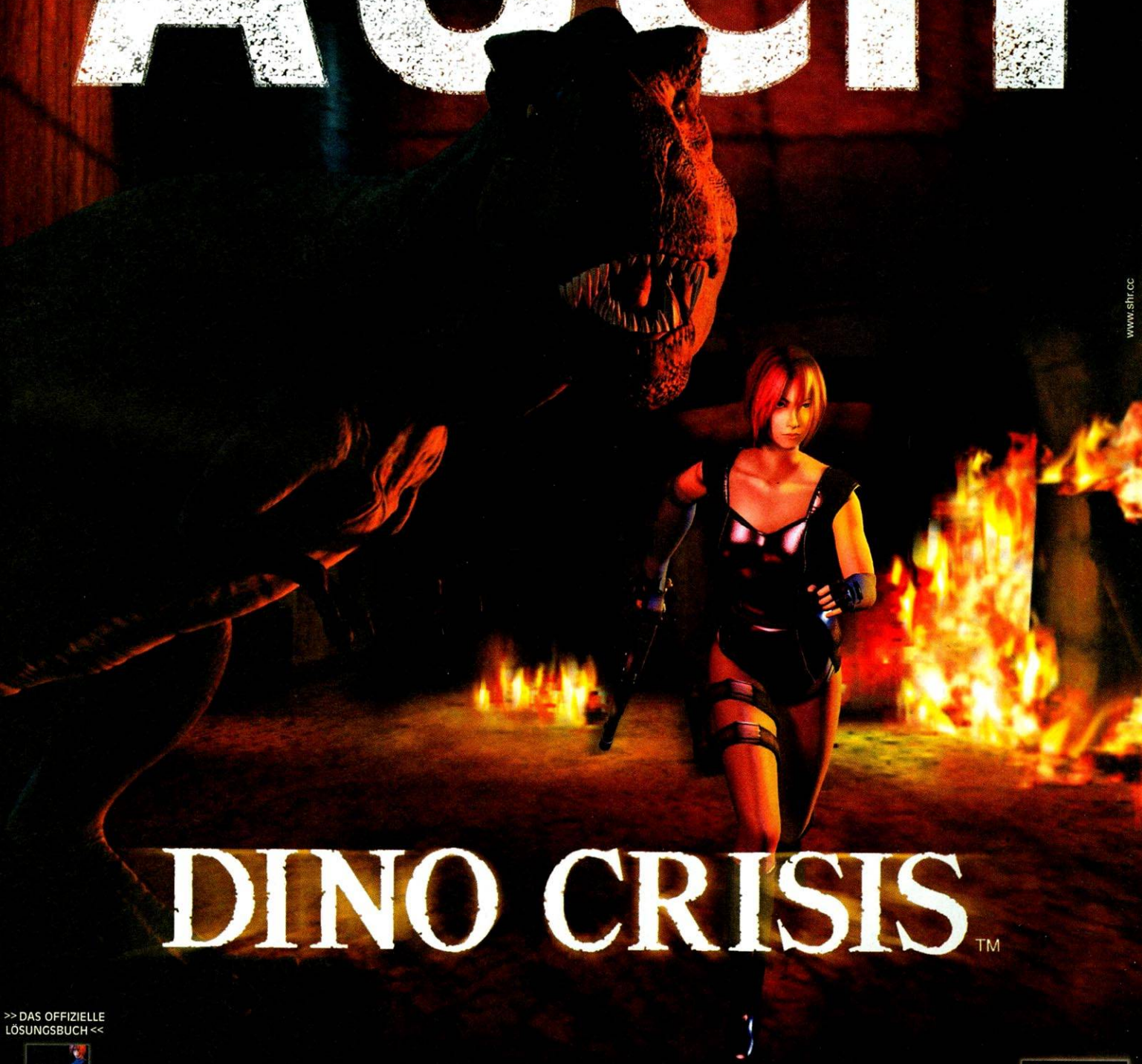
- 1 x Spiel Star Wars: Episode I - Die dunkle Bedrohung
- 1 x Pappaufsteller mit Motiv „Episode I“
- 1 x Oversized-Box mit Motiv Star Wars Episode I - Die dunkle Bedrohung & -Racer
- 1 x A1-Poster mit Motiv Star Wars Episode I - Die dunkle Bedrohung & -Racer
- 1 x T-Shirt mit Motiv „Anakin Skywalker“
- 1 x Mousepad mit Motiv „Darth Maul“
- 1 x Tasse mit Motiv Star Wars: Episode I
- 1 x Baseball-Cap mit Motiv Star Wars: Episode I

- 10 x das „Rugrats - Auf der Suche nach Reptar“-Paket, bestehend aus:

- 1 x Vollversion Rugrats - Auf der Suche nach Reptar
- 2 x A2-Poster mit unterschiedlichem Rugrats-Motiv
- 2 x Tasse mit unterschiedlichen Rugrats-Motiv
- 10 x Vollversion Castrol Honda Superbike Racing
- 10 x Vollversion Extreme 500

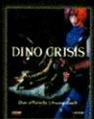


FINDET ER AUCH



DINO CRISIS™

>> DAS OFFIZIELLE
LÖSUNGSBUCH <<



ab November
im Handel

CAPCOM



www.dinocrisis.de

Dino Crisis © 1999 CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO., LTD. DINO CRISIS is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD. All rights reserved. Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights reserved.



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Genre: Action-Adventure | Spieler: 1 | Hersteller: Eidos | Internet: www.capcom.com



Nicht nur aufgrund der klirrenden Kälte werden Sie in den kommenden Wintermonaten erschauern, im Februar schleicht sich auch der dritte Teil des kultigen **Horrorschockers aus dem Hause Capcom in die Wohnstuben.**

Die Schocker-Serie von Capcom hat der PlayStation ohne Zweifel mit zu ihrem Siegeszug verholfen und zog Millionen Spieler mit einer spannenden Story, schaurig-schönen Überraschungseffekten und edler Grafik in den Bann. Bei einem Blick auf unsere Most-Wanted-Charts wird deutlich, dass dem in Kürze erscheinenden dritten Teil der Mutantenjagd mit großer Spannung entgegengefeuert wird. Wir sind daher ausgiebig durch die verseuchten Straßenzüge von Raccoon City geschlendert und haben neue Infos des potenziellen Horrorthrillers mit zurück in die Redaktion gebracht.

Info DER MIX MACHT'S

Im Verlauf des Abenteuers finden Sie verschiedene Arten von Schießpulver, die Sie selbst zu Munition für unterschiedliche Waffen verarbeiten können.



SCHRITT 1 Vermischen Sie zu Beginn der „Mix-tour“ Pulver verschiedener Farben.

DYNAMISCHES DUO Mit diesen beiden Helden durchstreifen Sie die unheimliche Gegend von Raccoon City.



■ **GUTEN APPETIT** Im Speisesaal warten monströse Kreaturen auf die weibliche Hauptspielerin, die jedoch dank ihres Waffenarsenals gut gerüstet ist.



■ **LICHTER DER GROSSSTADT** Durch zahlreiche Lichteffekte und stimmungsvolle Details wird ein prächtiges Cityflair mit zahlreichen Details erzeugt.

Horror- statt Europatrip

Jill Valentine ist enttäuscht. Die Vertuschungsmethoden der Regierung bei der Aufklärung der rätselhaften Vorfälle in der Villa nahe der Metropole Raccoon City haben die hübsche Heldin frustriert. Als Folge hängt die Elitesoldatin ernüchtert ihre Uniform an den Nagel und will mit einer Reise nach Europa nun das Grauen hinter sich lassen.

„Resident Evil 3: Nemesis ist ein exzellent gemachter, interaktiver Horrorfilm.“

sen, als alles natürlich ganz anders kommt. Statt auf nette Einwohner und geordneten Straßenverkehr trifft die hübsche Heldin beim Verlassen ihres Hauses auf ein flammendes Chaos aus unüberwindbaren Autowracks und brennenden Häuserfassaden. Sämtliche Städte haben sich darüber hinaus in grausame Zombies verwandelt, die auf der Suche nach frischem Menschenfleisch in Massen hinter der Soldatin her sind. Fieberhaft sucht die mutige Protagonistin einen Ausweg aus der Höllenstadt Raccoon City. An dieser Stelle beginnt für den

Spieler in der Rolle von Jill Valentine die grausige Entdeckungsreise.

Detailreicher Schrecken

Schon bei der ersten schaurigen Flut von Untoten bemerken nicht nur *Resident Evil*-Profis kosmetische Veränderungen gegenüber den ersten beiden Teilen. Die modrigen Einwohner der Stadt weisen eine schreckliche

Artenvielfalt auf, so taumeln diesmal Zombies unterschiedlichster Statur und Verwesungsgrades stöhnend durch enge Gassen und verwüstete Straßenzüge. Nicht nur äußerlich unterscheiden sich die bestialisch zugerichteten Untoten von ihren Vorgängern,

auch das Verhalten der hungrigen Gesellen weist einige Neuigkeiten auf. Dabei fällt vor allem das Tempo auf, mit dem sich einige Zombies auf ihre potenzielle Mahlzeit stürzen. Um gegen die flinken Angriffe gefeit zu sein, hat sich Jill Valentine einige neue Moves und Kampftaktiken ange-

eignet. So ist es beispielsweise möglich, mittels der R-Tasten eine Ausweichbewegung wie eine Rolle zu vollführen oder die untote Brut kurzerhand wegzuschubsen, so dass die lebenden Leichen per Domino-Effekt zu Boden purzeln.

Wird die Heldin von einer Schar Menschenfresser umzingelt, sorgt eine Tastenkombination für eine blitzschnelle Drehung, um alle Angreifer ins Visier zu nehmen. Während die Einzel-

■ **LEBENDE LEICHEN** Von diesen üblen Burschen laufen Ihnen jede Menge über den Weg.



■ **SCHRITT 2** Als Ergebnis erhalten Sie dann eine größere Menge der neuen Mischung.



■ **SCHRITT 3** Nun verarbeiten Sie die neu entstandene Mischung mit diesem nützlichen Gerät.



■ **RESULTAT** Als Ergebnis erhalten Sie effektive Munition mit hoher Durchschlagskraft.

Info RÄTSEL IN RACoon CITY

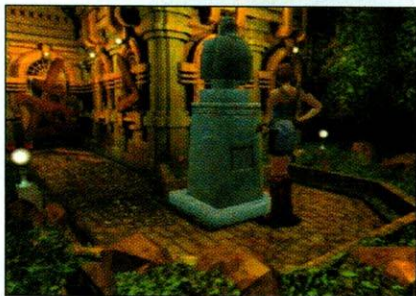
Natürlich wird auch diesmal nicht nur der Abzugsfinger, sondern auch das Hirnschmalz gefordert. Dabei müssen sowohl optische als auch akustische Aufgabenstellungen bewältigt werden.



■ **ERSATZTEIL** Finden Sie einen passenden Ersatz für die runde Steinplatte.



■ **EDELSTEIN GESUCHT** Hier gilt es, die beiden fehlenden Kristalle einzusetzen.



■ **BIG SPENDER** Die Stein-Statue verbirgt eine nützliche Energiequelle in sich.



■ **FLUCHTVERSUCH ZWECKLOS** Riesige Trümmerhaufen und lodernde Flammenmeere verhindern die Flucht aus der gruseligen Geisterstadt, die noch detaillierter als in Teil 2 ist.

kämpferin im ersten Teil die Schreckensvilla Raum um Raum erforscht hat, legt sie diesmal sehr viel weitere Strecken in verschiedenen Stadtteilen oder im Park zurück. Auch bekannte Plätze werden aufgesucht, so taucht

Selbst ist die Frau

Einige neue Spielideen und Features sollen dafür sorgen, dass auch geübten Monsterjägern der Schrecken in die Glieder fährt. So stehen Ihnen neben den gewohnten und be-

„Nie schlurften widerliche Gen-Mutationen bedrohlicher über den Bildschirm.“

die unheimliche Polizeistation während der grauenhaften Entdeckungsreise wieder auf. Die weitläufigen Areale der Geisterstadt sind im dritten Teil detailreich in Szene gesetzt. So sorgen riesige Wasserfontänen, lodernde Flammen, rostige Türen sowie schicke Leuchtreklamen und Werbetafeln für ein filmreifes Horroramiente.

währten Schusswaffen wie der Pistole, der Schrotflinte und dem Raketenwerfer auch neue Wummen zur Verfügung. Anfangs ist die Protagonistin beispielsweise mit einem Maschinengewehr bewaffnet, mit dem sich ganze Gruppen von Mutanten schnell und effektiv auslöschen lassen. Um das umfangreiche Waffenpotenzial nutzen zu können, bedarf es natürlich auch der nötigen Munition. Bei *Resident Evil 3: Nemesis* werden nützliche Kugeln, Magazine oder Brandgeschosse nicht nur wie ge-



■ **FRAUEN UNTER SICH** Lassen Sie sich durch die blonde Haarpracht nicht täuschen, hier wankt eine vermodernde Dame auf die Heldin zu. Durch den Einsatz der Schusswaffe wird das Problem erledigt.



■ **NOCH FRAGEN?** In bester Resident-Evil-Tradition entfaltet sich die Story im Lauf des Schockers.



■ **NASSE FÜSSE** Details wie das spritzende Wasser sind in rauen Mengen vorhanden.



■ **DEJA VU** Diese stilvoll gestaltete Halle sollte Resident-Evil-Veteranen bekannt vorkommen.



■ **MODRIGER MINIPLI** Der Zombie wird nicht lange Freude an seiner Frisur haben, da Jill wartet.

wohnt in Spinden, Schreibtischen und Regalen gefunden, diesmal kann die Soldatin auch selbst Munition herstellen. Im Laufe des Horrorschockers finden Sie Schießpulver verschiedener Farben. Dieses kann mit Hilfe einer Maschine in Patronen verschiedener Arten umgewandelt werden. Außerdem besteht die Möglichkeit, Pulver unterschiedlicher Farben zu mischen, wodurch Quantität und Qualität der Geschosse erhöht werden kann. Gegenstände wie die bekannten nützliche Kräuter sind diesmal übrigens zufällig in den Areas verteilt, so dass man verschiedene Items antrifft, sobald man einen Bereich oder Raum erneut betritt. Die enormen Massen eklig schmatzender und grunzender Gegner sind ebenfalls zufällig angeordnet; ist man beim ersten Erforschen noch den scharfen Fangzähnen der Höllenhunde entkommen, wanken später an derselben Stelle lebende Leichen auf Jill zu.

Qual der Wahl

Einer der auffälligsten neuen Einfälle der vorläufig letzten Suche nach den grauenhaften Geheimnissen rund um die Machenschaften der Umbrella Co. ist der variable Handlungsverlauf der Entdeckungsreise. Hier kann der Spieler an Schlüsselstellen selbst den weiteren Verlauf des Spiels beeinflussen. Meist wird dieses Feature geboten, wenn der grauenhafte Gigant Nemesis auf der Bildfläche auftaucht. Dieses gnadenlose Geschöpf, gegen das Franksteins Monster wie eine Figur aus den Disney-Studios wirkt, ist der mutigen Heldin während des gesamten Spiels bedrohlich auf den Fersen. Dabei verbreitet er neben gewaltigen Hieben mit Schüssen aus seiner Bazooka Angst und Schrecken. Hat der Koloss die hübsche Jill eingeholt, können Sie den weiteren Verlauf der unheimlichen Begegnung bestimmen. Anhand zweier Alternativen stellt sich die Protagonistin entweder mutig der Mutation entgegen oder nimmt vor den wütenden Attacken des Riesen kurzer-

Angespielt Resident Evil 3: Nemesis

PLAYSTATION ZONE 12/99

31



TBWA FRANKFURT

AB 24.11.99

CRASH TEAM RACING

GUTE MENSCHEN KOMMEN IN DEN HIMMEL.
BEUTELRATTEN AUF TREPPCHEN ...

DAS WAHNWITZIGE KART RACING MIT SUPERSTAR
CRASH BANDICOOT IN SEINER VIERTEN GROSSEN ROLLE.
FILMREIFE SCHLACHTEN MIT BIS ZU VIER MITSPIELERN.
VON SPANNUNGSGELADENEN ZWEEKÄMPFEN
BIS HIN ZUM HOLLYWOODREIFEN SHOWDOWN
MIT RAKETEN UND SPRENGSTOFF.

„BRILLANTE GRAFIK, GENIALER SOUND UND
INNOVATIVES GAMEPLAY ...“ (OPM 10/99)

„CRASH BANDICOOT STARTET EINE
ZWEITE KARRIERE ALS KART-FAHRER.“
(PLAYSTATION POWER 4/99)

„ÜPPIG AUSGESTATTETER FUNRACER
MIT ... DEM TYPISCHEN CRASH-FLAIR.“
(PLAYSTATION GAMES 07/99)

... HITZIGE MULTIPLAYER-SCHLACHTEN
SIND VORPROGRAMMIERT.“
(PLAYSTATION – DAS FUN-MAGAZIN 11/99)

CO-STARRING:
COCO, CORTEX, TINI UND VIELE MEHR

PLAYSTATION-POWERLINE: 01 90/578 578 (1.21 DM/MIN.)
WWW.PLAYSTATION.DE



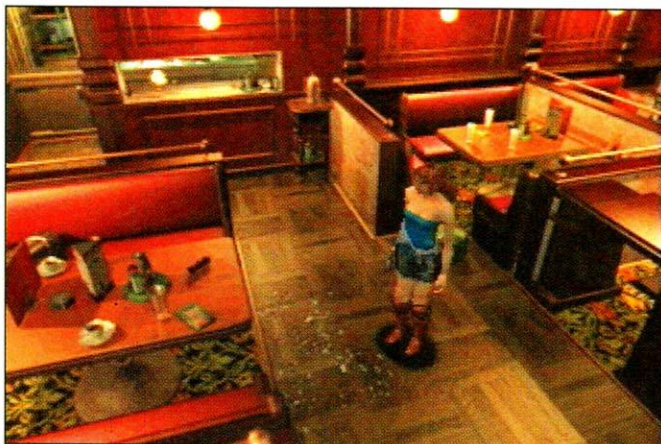
IT'S NOT A GAME



Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Offizieller Sponsor der UEFA Europameisterschaft. Sponsor der Frankfurt Lions. Hauptsponsor von The Dome. PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. CTR is a trademark of Sony Corporation. CTR (Crash Team Racing) Game © 1999 Sony Computer Entertainment America, Inc. Source Code © Naughty Dog, Inc. Developed by Naughty Dog, Inc. CTR and Crash Team Racing and related characters TM & © 1999 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe.



■ **SCHROTTREIF** Statt eines flotten Ölwechsels erwarten die tapfere Einzelkämpferin Jill leider nur aggressive Höllenhunde.



■ **OBER, BITTE ZAHLEN!** Auch im schicken Nobelrestaurant finden sich Spuren der beängstigenden biologischen Katastrophe.

hand Reißaus. Wird der Nemesis nach knallhartem Kampf kurzzeitig ausgeschaltet, winken dem tapferen Spieler als Belohnung Gegenstände wie beispielsweise ein Waffen-Upgrade. Mit diesem lassen sich Knarren aufrüsten, so kann man beispielsweise die Schussfrequenz der Pistole erhöhen.

Nichts Neues in Raccoon City?

Neben den schaurigen Zusammenstößen mit den Folgen der biologischen Experimente ist auch wieder fleißiges Rätseln angesagt. Dabei kommt Spielern, die den Schrecken der er-

nicht alle Mitwirkenden des Abenteuers freundlich gesinnt, die Rolle des ergrauten Haudogens Mikhail bleibt bis zum Schluss offen und sorgt für zusätzliche Spannung und Dramatik in bester Filmmanier. Die meisten der in Hülle und Fülle herumschlurfenden, -schleichenden oder wild attackierenden Mutationen dürften geübten Hobbysoldaten bekannt vorkommen, neben zerfledderten Zombies, gefräßigen Hunden und giftigen Riesenspinnen erwarten den Spieler widerliche Würmer, heuschreckenähnliche Mutationen sowie Pfeilschnelle Riesenechsen. Um den Massen-

ansturm der gefräßigen Menschenfresser zu stoppen, bedient sich Jill Valentine diesmal auch der Gegenstände der Umgebung. So taucht ein gezielter Schuss auf eine Tonne mit explosivem Inhalt die Zombiebrut in ein Meer von

Flammen, an anderer Stelle entledigt sich die Heldin der blutrünstigen Monster durch einen Schuss auf ein Gasrohr, als Folge werden die Untoten von giftigen Dämpfen dahingerafft.

Fest für Fans

Auch mit der dritten Auflage der Zombiejagd wird den Fans ein toll inszeniertes Abenteuer mit bewährten Elementen geboten. Die deutlich aufgebohrte Grafik besteht zwar immer noch aus Renderhintergründen, diese bieten aber diesmal mehr Details. Als Beispiel seien hier die altbekannten Raben genannt. Stürzen

sich diese mit ihren spitzen Schnäbeln auf Jill, sieht man diesmal einzelne Federn durch den Nachthimmel schweben. Treppenstufen nimmt die Heroine diesmal sehr viel behärdert und auch die Ladezeiten zwischen einzelnen Räumen oder Abschnitten wurden minimal verkürzt. Durch die zufällige Platzierung von Gegenständen und grausigen Gegnern wird auch ein erneutes Abenteuer nicht zur langweiligen Formsache. Als Belohnung warten wieder kuriose Bonusspiele auf schnelle Spieler. So besteht die Möglichkeit, mit den drei männlichen Mitstreitern einen Wettlauf gegen die Zeit zu starten, um eine im Körper verborgene Bombe zu entschärfen. Wer auch dies gemeistert hat, wird mit zusätzlichen Waffen belohnt. Außerdem kann Jill bei einem erneuten Besuch der Horrorstadt mit neuen Klamotten in den Kampf geschickt werden, so steht ihr beispielsweise das Outfit von Regina aus *Dino Crisis* zur Verfügung.

Jens Quentin

„Die Hölle von Raccoon City dürfte erneut zum Videospiel-Himmel auf Erden werden.“

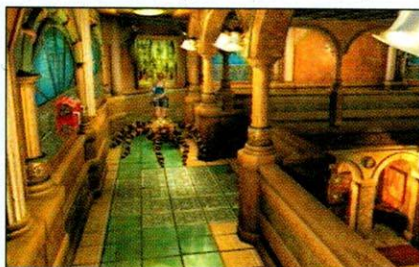
sten beiden Teile durchlebt haben, durchaus ihre Erfahrung zugute. Nach bekanntem und bewährtem Muster müssen auch diesmal Batterien eingesetzt, Melodien nachgespielt oder Artefakte in der richtigen Reihenfolge angeordnet werden, um wertvolle Hinweise, Schlüssel oder Codewörter zu erhalten. Im späteren Verlauf des Spiel gewordenen Albtraums wird Jill vergiftet, in der Rolle des Soldaten Carlos liegt es dann an Ihnen, rechtzeitig das rettende Serum zu finden, um die Protagonistin vor dem sicheren Tod zu bewahren. In bester *RE*-Tradition sind auch im dritten Teil

Info VORSICHT! EXPLOSIONSGEFAHR

Um die Nerven und den Munitionsvorrat der Einzelkämpferin zu schonen, können an Orten mit besonders starkem Untoten-Aufkommen Gegenstände der Umgebung genutzt werden, um das gefräßige Monster-Heer zu stoppen.



■ **EXPLOSIVE TONNE** Ein Schuss auf die rote Tonne löst ein Flammeninferno aus.



■ **KABOOM** Der Sprengstoff ist ebenfalls bestens geeignet, um Untotenscharen auszuschalten.

AN GESPIELT

Besonders die überarbeiteten Hintergründe, die mit vielen Details für ein schaurig-schönes Spielvergnügen sorgen, fallen ins Auge. Zusammen mit den neuen Spielideen – wie einem variablen Spielablauf oder dem ebenso anhänglichen wie geheimnisvollen Nemesis – ist für gruselige Unterhaltung im traditionellen *RE*-Stil gesorgt. Allein die beiden unausgewogen wirkenden Schwierigkeitsstufen (Light Mode oder Heavy Mode) dürften für einen kleinen Dämpfer unter Monsterjägern sorgen.

Titel	Resident Evil 3: Nemesis
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	2 Spielstufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	7 Areale
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Eidos
Entwickler	Capcom
USK-Freigabe	Tba.
Handbuch/Spiel	Dt./dt Texte, engl. Sprache
Release	Februar 2000

EINSCHÄTZUNG

Sehr Gut

Spiele bis an die GRENZEN Deiner PSX KONSOLE

CONCEPT 4 RACING WHEEL

krasses Lenkrad-Feeling

BUTTONS

10 bestplatzierte
Funktionsknöpfe -
voll program-
mierbar

METALL WIPPEN

Das Original - Schalten wie die Profis
in der Formel 1

**FEATURES
VIBRATION
FEEDBACK**

GRIFFIG

Rutschfestes Material
für extrem geniales
Fahrgefühl

NEU!

HALTERUNG

Noch weiter verbesserte Haltemechanik

INTERACT®

INFO LINE: 0 42 87- 12 51 33

www.interact-europe.de

Neben dem C4 Racing Wheel und der
Weltneuheit DexDrive™, bietet INTERACT™
Force Feedback Produkte und aktuelle Game
Accessories für PC, PSX, N64 und Game Boy™

TOY STORY 2

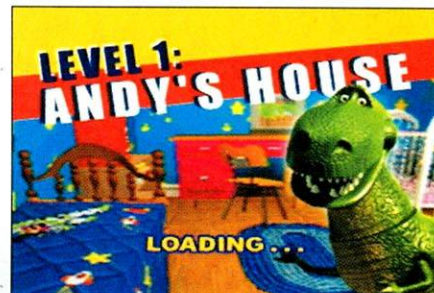
Genre: Jump&Run | Spieler: 1 | Hersteller: Activision | Internet: www.activision.com



Exklusiv in Ihrer PlayStation Zone: das 3D-Jump&Run-Highlight des kommenden Jahres im Vorabtest! Sie werden die Helden des 1995er-Zeichentrick-Hits Toy Story nicht nur im zweiten Kinofilm, sondern auch auf Ihrer PlayStation wiedertreffen können.



WO IST WOODY Mit dem Fernglas wird es offenbar – Woody wird von einem Sammler entführt.



AUF GEHT'S Buzz macht sich auf den Weg. Das Abenteuer beginnt in Andys Kinderzimmer.

ihm aber trotzdem helfen, so manchen Abgrund zu überwinden. In Sachen Bewegungen hat Buzz allerdings noch jede Menge mehr zu bieten, denn er kann sich in derarti-

ge Rotation versetzen, dass er seine Gegner kurzerhand als Wirbelwind aus der Bahn fegt. Der Stampsprung hingegen kann sowohl für das Betätigen von

Schaltern als auch als Angriffsvariante genutzt werden. Um in höhere Gefilde zu gelangen, muss Buzz entweder an Kordeln und Pflanzenstängeln hochklettern oder

„Toy Story II ist ein grandioses Jump&Run, das selbst Gex alt aussehen lässt.“

Das musste ja passieren – erst wird Andys Spielzeug auf dem Flohmarkt verschandelt und dann schnappt sich ein Spielzeugsammler Woody, als er versucht, seine Freunde vor dem Verkauf zu retten. Andy selbst hält sich zu diesem Zeitpunkt in einem Sommerlager auf. Zum Glück hält das restliche Spielzeug in dieser Notlage zusammen und schickt Buzz Lightyear, den unerschrockenen Actionhelden, los, um Woody zu retten. Sie steuern Buzz durch eine detailreiche 3D-Umgebung und starten in Andys Kinderzimmer. Natürlich stellt sich dem Held allerlei boshafte Spielzeug in den Weg, allerdings kann er die meisten Gegner mit seiner Laserwaffe dazu überreden, daß sie ihn durchlassen. Zusätzlich ist Lightyear mit Flügeln ausgestattet, die ihn bekanntermaßen zwar nicht sehr weit tragen können,

DER COWBOY Woody war einmal Andys Lieblingsspielzeug – doch dann kam Buzz Lightyear.



MEHR GELD Jeder Abschuss verschafft Ihnen eine Münze, die es einzusammeln gilt, um sie später ins Sparschwein „Hamm“ zu werfen. Natürlich liegt auch jede Menge Geld einfach auf der Straße.



BUZZ LIGHTYEAR

■ TO INFINITY AND BEYOND

Der Space Ranger war im ersten Teil der größte Rivale von Woody. Als Andys neues Lieblingsspielzeug hat es Buzz wirklich gut. Mittlerweile ist er aber auch mit Woody gut befreundet und führt daher als echte Action-Figur das Spielzeug zur Befreiung von Woody an. Buzz hilft seinen Freunden auf dem gefährlichen Weg durch die Außenwelt. Bringt er Woody zur Vernunft?



WOODY

■ HEY HOWDY HEY! Woody

fühlt sich alt. Trotzdem riskiert der Sheriff seine Zugleine, um ein Spielzeug vor dem Verkauf auf dem Flohmarkt zu retten. Doch da wird Woody von einem Spielzeugsammler entführt. Bald stellt sich heraus, dass er eine Seltenheit und damit sehr wertvoll ist. Außerdem war er 1950 der Star einer Fernsehserie. Woody denkt über seine Zukunft nach.



REX

■ GRRRRRRR! Dieser Saurier hat immer gute Ideen und wenn er sich richtig anstrengt, kann er sogar markerschütternd brüllen.



SLINKY DOG

■ HUNDEBLICK Dieses elastische Spielzeug ist Andy eben so treu ergeben wie ein Dackel. Kein Wunder also, dass er genau dieser Hunderasse ähnlich sieht.



BO PEEP

■ LITTLE BO PEEP Diese Schaffhirtin aus feinstem Porzellan ist Woodys große Liebe und sorgt sich sehr um den Entführten. Ihre zerbrechliche Natur verbietet ihr jedoch, an der Befreiungsaktion teilzunehmen.



ZURG

■ STRAHLEND Dieser Bösewicht ist

Buzz Lightyears gefährlichster Widersacher. Ob Buzz ihn in diesem Abenteuer besiegen kann, wird sich zeigen.

HAMM

■ OINK!

Hamm das Sparschwein gehört weniger zu den Spielzeugen, ist aber trotzdem wichtig für Andy. Würde er nur nicht immer seinen Korben verlieren.



MR. POTATO HEAD

■ KARTOFFELGESICHT Dieses Spielzeug verliert immer wieder Teile und wird ständig von seiner Frau – Mrs. Potato Head – umsorgt.

Bretter und Bücher umwerfen, welche dann als Rampe genutzt werden können. Selbstverständlich finden Sie zahlreiche Extras, die das Vorankommen enorm erleichtern können. Und die hat Buzz auch bitter nötig, denn hat er das Kinderzimmer erst einmal verlassen, kommen immer neue Probleme auf ihn zu. Besonders eine Verstärkung des Laserstrahls hat effektive Auswirkungen. Der Weg führt Sie durch die ganze Kleinstadt und in jedem Abschnitt müssen Sie versuchen, möglichst alle Pizza-Tokens zu bekommen, um die einzelnen Levels abzu-

schließen. Und als ob das nicht schon genug Action wäre, dürfen Sie zwischendurch noch gefährliche Bosse vernichten.

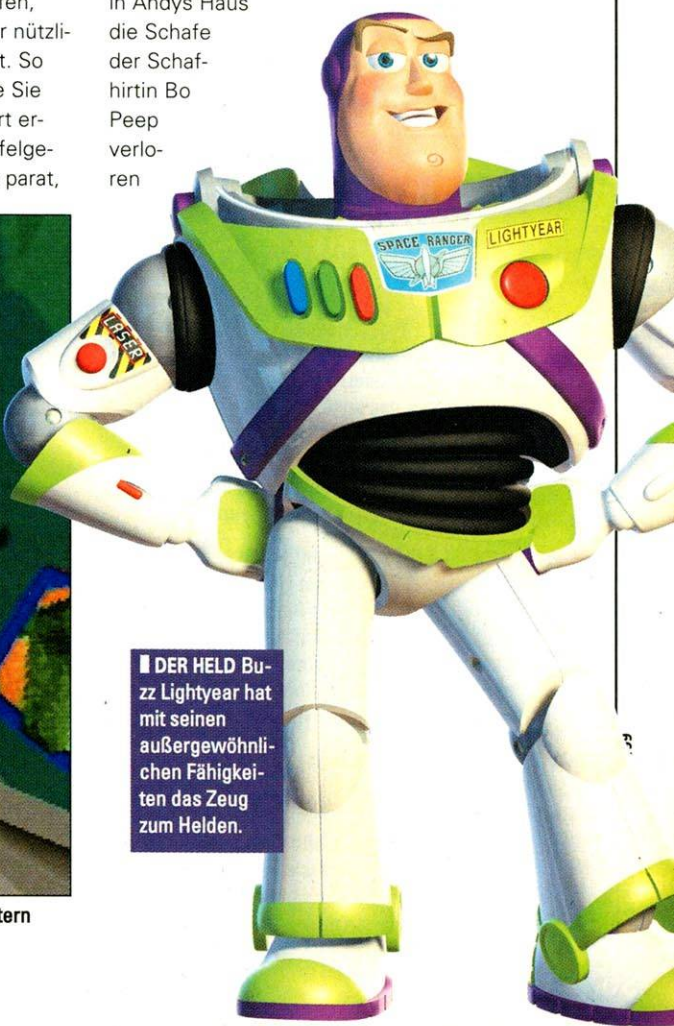
Alle sind dabei

In *Toy Story 2* kann man alle liebgewonnenen Charaktere des Films wiedertreffen, wobei Ihnen jede Figur immer wieder nützliche Tipps oder wichtige Aufträge gibt. So erklärt Ihnen Rex beispielsweise, wie Sie zur Garage gelangen und was Sie dort erwartet. Mr. Potato Head – das Kartoffelgesicht – hat einen Schutzschild für Sie parat,

bittet Sie aber im Gegenzug, sein rechtes Ohr wiederzufinden. Das Sparschwein hingegen gibt Ihnen eine Pizza-Token, sobald Sie 50 Münzen gesammelt haben. Generell gibt es in jedem Level ein neues Motto. So sind beispielsweise in Andys Haus die Schafe der Schaffhirtin Bo Peep verloren

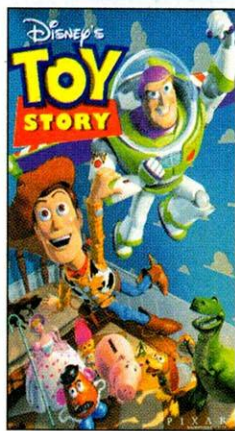


■ BUZZ BRINGT'S Nicht nur Springen und Schießen gehört zu Buzz' leichten Übungen – auch Klettern stellt ihn nicht vor Probleme. Auf diese Weise erreicht er auch mit Leichtigkeit den Dachboden.



■ DER HELD Buzz Lightyear hat mit seinen außergewöhnlichen Fähigkeiten das Zeug zum Helden.

Info DIE MACHER



Die zunächst von George Lucas gegründeten PIXAR-Studios arbeiten bereits seit 1986 an computeranimierten Trickfilmen. Der erste Kurzfilm *Luxo Jr.*, ein Spot um eine Schreibtischlampe, war sogar für den Oscar nominiert und gewann insgesamt über 20 Preise. Es folgten viele Kurzfilme und 1989 entstand die Episode *KnickKnack*, die sich mit den Nöten eines verliebten Schneemanns, der sich in einem Schneekugel-Souvenir befindet, beschäftigt, als besonderes Highlight. Und auch der beliebte Roboter aus dem THX-Spot für Lucasfilms stammt von PIXAR. Seit einiger Zeit arbeitet PIXAR eng mit der Walt Disney Company zusammen. Der erste Kinofilm *Toy Story* entstand 1995. Die Geschichte um das Spielzeug des Jungen Andy begeisterte unzählige Kinobesucher und ist auch heute noch auf Video ein echter Hit für Kinder und Erwachsene. Der nächste Streich war die Geschichte um einen Ameisenstaat. *A Bug's Life* – Das große Krabbeln war besonders für die kleinen Zuschauer ein großer Spaß. Auch dieser Film ist als 3D-Jump&Run auf der PlayStation erhältlich. Pünktlich zu „Thanksgiving“ – dem amerikanischen Erntedankfest – kam nun

der zweite Teil der *Toy Story* in Amerika in die Kinos. Bei uns wird man auf den Kinohit noch etwas warten müssen, aber das Warten scheint sich zu lohnen.

P X A R

Info DIE ECHTEN TOYS

Merchandising-Produkte zu dem Erfolgsfilm *Toy Story* gibt es jede Menge und auch die Produktion für den zweiten Teil läuft sicherlich schon auf vollen Touren. Buzz Lightyear ist als Actionfigur erst mit dem Film auf den Markt gekommen, aber mancher andere Held existierte bereits lange davor.



■ **JESSIE ALS UHR** ZUR WOODY-FIGUR Woody war in den fünfziger Jahren Star der TV-Show „Woody's Roundup“. Aus dieser Zeit gibt es so manchen Artikel, wie diese Uhr.



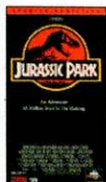
■ **ES GIBT KARTOFFELN** Mr. Potato Head erblickte bereits 1952 das Licht der Welt und ist seitdem eines der beliebtesten Spielzeuge von Hasbro. Der wandelbare Charakter hat seither in vielen amerikanischen Kinderzimmern Einzug gehalten und verdient daher auch einen Platz in Andys Zimmer.



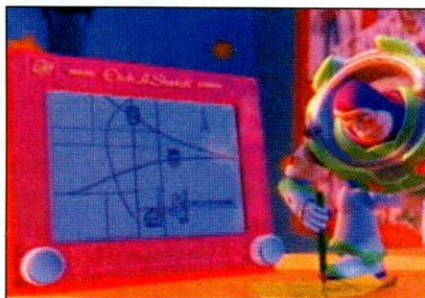
■ **TREPPENLÄUFER** Der Film offenbart aber noch weitere Spielwaren, die weltbekannt sind. Slinky Dog stammt von der Firma Slinky Toys, die 1945 das „Slinky“ auf dem Markt brachte. Diese Metallschnecke war das erste Spielzeug, das dazu in der Lage war, Treppen hinunterzulaufen. Auch in Deutschland waren diese Teile einmal sehr beliebt. Slinky Dog kam wenig später hinzu und erlebte dank *Toy Story* eine Renaissance.



■ **SING MAL WIEDER** Bo Peep entstammt einem Lied namens „Little Bo Peep“, das von einer Schafhirtin handelt, die ihr Schaf verloren hat. Porzellanfiguren dieses Mädchens gibt es in unzähligen Formen, die sich ebenfalls in vielen amerikanischen Haushalten finden.



■ **DER KÖNIG DER SAURIER** Woher der Kult um Dinosaurier stammt, ist wahrscheinlich jedem klar, denn mit dem Kinobeginn des Tyrannosaurus Rex in Jurassic Park boomte auch der Verkauf von Plastik-Sauriern. Rex darf in *Toy Story* nicht fehlen.

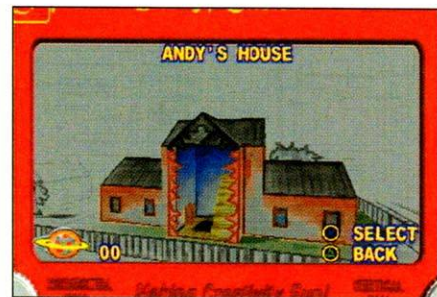


■ **EIN GUTER PLAN** Einfach Drauflosrennen ist sicher nicht die richtige Lösung – Buzz schmiedet Pläne.

gegangen. Sie sollen sie nach und nach wiederfinden und zurückbringen, was Ihnen einen weiteren Token einbringt. In der Nachbarschaft hingegen treiben die Plastiksoldaten ihr Unwesen. Diese sollten besiegt und dann ebenfalls eingesammelt werden, wofür Buzz wiederum ein Token zusteht. Auf diese Weise können pro Level fünf der begehrten Planet-Pizza-Tokens erspielt werden, zusätzlich kann Buzz seine



■ **DER PLASTIKSOLDAT** In der Nachbarschaft sind es Plastiksoldaten, die wiedergefunden werden müssen. Diese Typen setzen sich allerdings zur Wehr und müssen erst zur „überzeugt“ werden.



■ **JETZT WIRD'S BUNT** Freigeschaltete Levels werden in der schwarzweißen Levelauswahl farbig.

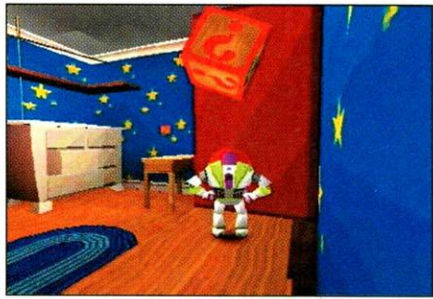


■ **AUTSCH** Probieren Sie das lieber nicht aus. Leinen bringen Buzz an sonst unerreichbare Orte.

Fähigkeiten mit ebenfalls fünf unterschiedlichen Extras verbessern. Diese umfassen unter anderem einen Schutzschild, der den Held vor unnötigem Schaden bewahrt oder einen Kletterhaken, der Sie auf so manches Hindernis klettern lässt.

Spitzengrafik – Supersound

Bei der vorliegenden Version handelt es sich um eine frühe Preview-Version, denn das Spiel soll erst Ende Januar 2000 erscheinen. Umso erstaunlicher ist die – nur selten durch Texturfehler getrübt – Grafikqualität. Die Levels selbst zeichnen sich durch Abwechslungsreichtum und tolles Design aus, dem die detaillierten Figuren in nichts nachstehen. Ein zusätzliches Highlight sind die zahlreichen Filmsequenzen. Vor



■ **SPASS IM QUADRAT** Diese Würfel geben Ihnen wichtige Informationen zu Ihren Fähigkeiten.



■ **SHIPE IT!** Mit dem Sniper-Modus können die Gegner erfasst werden, um sie leichter zu treffen.

Jedem neuen Level zeigt eine kurze Film-ausschnitt des zweiten Kinofilms, wo Sie sich gerade befinden bzw. wohin Sie als Nächstes aufbrechen. Zusätzlich können auch spezielle Filme freigespielt werden, welche Sie sich immer wieder betrachten dürfen. Aber nicht nur optisch macht *Toy Story 2* einen perfekten Eindruck, auch die Sound-Effekte entsprechen der filmischen Vorlage. Die Hintergrundmusik ergänzt das mitreißendes Spielvergnügen perfekt, indem es die jeweilige Levelstimmung optimal widerspiegelt oder sogar aufwertet. So kann selbst eine regnerische Abendstimmung durch den richtigen Swing gute Laune machen.

Thomas Rosato

AN GESPIELT

Toy Story ist ein atemberaubendes Jump&Run-Abenteuer der Spitzenklasse. Langanhaltender Spielspaß wird durch die vielen perfekt gestalteten Levels sowie die unterschiedlichen Figuren und Gegner garantiert. Zusätzlich sorgen Original-Filmausschnitte und ein gelungener Soundtrack für ein rundum perfektes Spielvergnügen.

Titel	Toy Story 2
Genre	3D-Jump&Run
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	10 + 5 Boss-Levels
Preis	DM 99,95
Hersteller	Activision
Entwickler	Disney Interactive
USK-Freigabe	Tba.
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte/dt. Sprache
Release	28. Januar 2000

EINSCHÄTZUNG

Super

Angespielt Toy Story 2

PLAYSTATION ZONE 12/99

AUTORISIERTER Joysoft POINT DIE SPIELE-PROFIS

✓ DIE SPIELE-PROFIS

Die Spezialisten in Ihrer Nähe für PC, SONY PSX, N64, GAMEBOY, DREAMCAST & ZUBEHÖR

✓ INFO-SERVICE

Wir haben Tips & Infos zu den meisten Produkten

✓ STREETDAY-SERVICE

Wir informieren Sie tagesaktuell über die Erscheinungstermine

✓ VORBESTELL-SERVICE

Wir wollen, daß Sie Ihr neues Spiel am Erscheinungstag bekommen

✓ ANRUF-SERVICE

Wir rufen Sie pünktlich vor dem Streetday an

✓ RIESENAUSWAHL

Wir führen die GANZE Welt der Computerspiele

✓ "MAKE FRIENDS"

Ihre Freunde sind uns einiges Wert
Informieren Sie sich in Ihrem JOYSOFT-Point

✓ AUßERDEM...

Fanartikel, Special Editions, Lösungsbücher u.v.m.

✓ HITS FOR KIDS

Kindersoftware, Info- und Edutainment & Lernsoftware

AUTORISIERTER
Joysoft
POINT

Möchten Sie als Fachhändler auch zu den "Profis" gehören?
Informieren Sie sich jetzt über unsere neuen Vertriebsysteme bei Greor Herzog: 0221/94 86 10 21

Die autorisierten JOYSOFT POINTS in Ihrer Nähe

DOWNTOWN
Bücher Walther GbR
Schneebergerstrasse 19
08280 Ave
☎ 03771/2 35 20

HIGHSCORE!
Bürgerm.-Smidt-Str. 92
27568 Bremerhaven
☎ 0471/41 91 770

MULTI MEDIA WORLD
Burgstr. 13
31832 Springe
☎ 05041/97 08 77

GAMESHOP
Katharinengasse 21
35390 Giessen
☎ 0641/79 17 94

BALI COMPUTER
Vorsalzer Strasse 18
38259 Salzgitter
☎ 05341/30 14 00

DNE JOY & GAME
Markt 7
38364 Schöningen
☎ 05352/90 98 67

JOYPOINT DÜSSELDORF
Am Wehrhahn 24
40211 Düsseldorf
☎ 0211/36 44 45

COMPUTERSPIELE & mehr
Eickener Str. 14
41061 Mönchengladbach
☎ 02161/18 30 93

CONNECTION
Klarissenstr. 15
41460 Neuss
☎ 02131/27 57 51

GAMESHOP
Oswall 12
41515 Grevenbroich
☎ 02181/23 13 23

WOLLYWORLD
Viehofer Str. 17
45127 Essen
☎ 0201/24 37 29 5

PLAYER ONE
Kempener Str. 22
47839 Krefeld-Hüls
☎ 02151/51 89 00 4

CHEOP'S SYSTEM KÖLN
Mathiasstr. 24-26
50676 Köln-Innenstadt
☎ 0221/923 15 45

KPM COMPUTER FUN STORE GBR
Galerie Wiener Platz
51065 Köln-Mülheim
☎ 0221/96 24 44 8

SOFTPRICE - AACHEN
Blondel Str. 10

JOYSOFT POINT BONN
Münster Str. 11
53111 Bonn
☎ 0228/65 97 24

SOFTPARADISE
Hans-Frick-Str. 1a
53474 Bad Neuenahr
☎ 02641/20 65 06

SOFTPARADISE
Hans-Frick-Str. 1a
53474 Bad Neuenahr
☎ 02641/20 65 06

CHEOP'S SYSTEM SIEGBURG
Kaiserstr. 54
53721 Siegburg
☎ 02241/6 80 45

GAMES INN - JOYSOFT POINT
Stegemannstr. 33 - 41
56068 Koblenz
☎ 0261/30 96 34

BITS & BYTES GbR
Am Bahnhof 35
57072 Siegen
☎ 0271/22 12 0

BITS & BYTES GbR
Knapper Str. 12
58507 Lüdenscheid
☎ 02351/39 07 72

JOYSOFT POINT FRANKFURT
Fahrgasse 87
60311 Frankfurt
☎ 069/91 39 83 71

MEDIACTIVE
Siegfriedstr. 44
67547 Worms
☎ 06241/41 71 30

MYSTIC GAMES
Johannes-Maurhe-Str. 7
72458 Albstadt
☎ 07431/93 30 80

TECHNO LAND
Audio Video GmbH
Sirnauer Str. 56
73779 Deizisau
☎ 07153/8 29 90

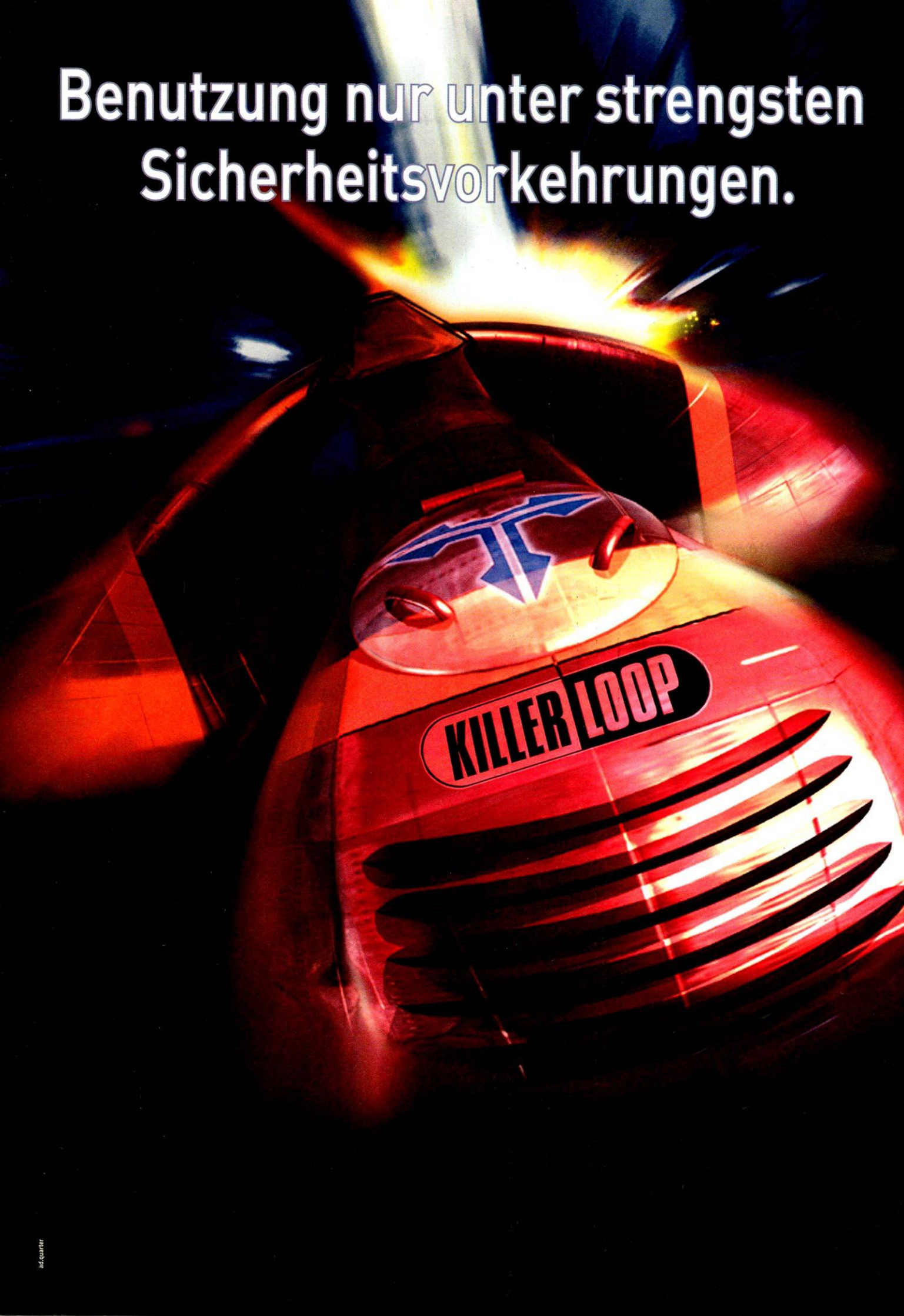
FLÖSCH EMMENDINGEN GmB
Breisgaustrasse 37
77933 Lahr
☎ 07821/94 23 14

FLÖSCH EMMENDINGEN GmB
Elzdam 61
79312 Emmendingen
☎ 07641/580 41 61

A&L COMPUTER GmB
Wilhelmstr. 23
89518 Heidenheim
☎ 07321/98 25 10

SOFTPRICE - WERTHEIM
Lindenstr. 16
97877 Wertheim
☎ 09342/91 23 15

**Benutzung nur unter strengsten
Sicherheitsvorkehrungen.**

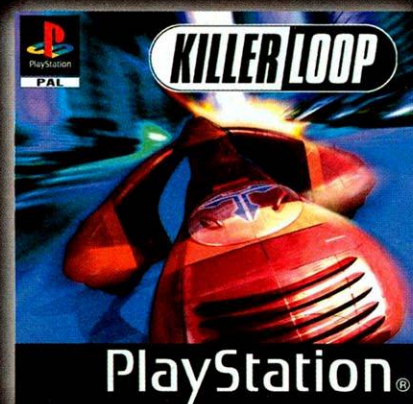
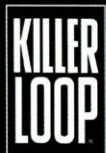


**Beruhigt Dein Hirn, wenn Du
der Schwerkraft Lebewohl sagst.**

**Beruhigt Deine Mutter, wenn Du
Deinem Mageninhalt Lebewohl sagst.**

**Beruhigt Dein Gewissen, wenn Du
Deinem Arzt Lebewohl sagst.**

Wenn Du zum ersten Mal in einem der mehr als 12 Tripods
gesessen hast, wirst Du Deinen Augen nicht trauen. Deinen
Ohren nicht. Deinem Gleichgewichtssinn nicht. Und vor allem
Deiner Uhr nicht. Denn Du wirst nicht mehr aussteigen wollen.
Dafür sorgt eine systemorientierte, optimierte 3D-Engine, die
das volle Leistungsspektrum von Sony PlayStation oder Deinem PC
beansprucht. Und mehr als sieben futuristische Rennstrecken. Zitat
Fun Generation: „Vor allem Needle Rock stellt den wohl abgefahrensten
Racing-Track aller Zeiten dar.“ Killer Loop ist nicht irgendein Spiel.
Killer Loop ist der Rausch der Geschwindigkeit in seiner reinsten Form.
Die Frage ist nur, ob Dein Nervenkostüm dazu bereit ist.



0931-3545222 ODER 0180-521844
INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

10 Jahre Theo Kranz Games

Theo K R A N Z V E R S A N D

Der Versandspezialist:
Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezial-Versandhändler auf der E3N-Messe 1997 in Nürnberg



Jubiläums SONDERANGEBOTE
NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Vs (Versus) PlayStation 29,95	PlayStation Populous PlayStation 49,95	Ninja - Shadow of Darkness PlayStation 39,95	Unholy War PlayStation 49,95
World League Soccer '98 PlayStation 29,95	Breath of Fire 3 Special Edition PlayStation 49,95	Hard Boiled PlayStation 19,95	R-Types PlayStation 29,95
Newman Haas Racing PlayStation 29,95	Wild 9's Sp. Ed. PlayStation 49,95	Hard Boiled PlayStation 19,95	Rascal PlayStation 29,95
	International Superstar Soccer Pro '98 PlayStation 29,95	Racing Simulation 2 PlayStation 39,95	Zero Divide 2 PlayStation 29,95

ACHTUNG: DIE ARTIKEL AUS DIESEM KASTEN WERDEN BEI „PORTOFREIER LIEFERUNG AB 3 ARTIKEL“ SOWIE „PORTOFREIER NACHLIEFERUNG“ NICHT BERÜCKSICHTIGT!

FORMEL-EINS 99
PORTOFREI!
Formel 1 '99
DM 99,95
solange Vorrat reicht!
inkl. Lenkrad
DM 169,95

FINAL FANTASY VIII
PORTOFREI!
Final Fantasy 8
DM 119,95

UEFA STRIKER
UEFA Striker
DM 84,95

Der MORGEN stirbt nie
Tomorrow Never Dies
DM 89,95
Rechtzeitig vorbestellen!
Voraussichtlich nur kurze Zeit lieferbar!

MISSION: IMPOSSIBLE
EXPECT THE IMPOSSIBLE
Mission Impossible
DM 89,95

DINO CRISIS
Dino Crisis
DM 89,95

FIFA 2000
FIFA 2000
DM 89,95

DIE SCHLÜMPFE
die Schlümpfe
DM 89,95

Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Unser besonderer Schnellservice:
Ihre bis 18:30 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar portofrei! Nutzen Sie unseren besonderen Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei! Bestellausschluss: 9:00-20:00 Uhr, Sa. 10:00-16:00 Uhr. Sie können auch unser kostenloses Magazin, das jeder Bestellung beiliegt, mit frankiertem (3DM) Rückumschlag (DIN C5) anfordern.

10 Jahre Theo Kranz Games

10 Jahre Theo Kranz Games

 PlayStation®

Action Man (Nov.)	79,95
Aironauts	89,95
Akuji - The Heartless	89,95
Ape Escape	99,95
Ape Escape + Dual Shock Contr.	149,95
Armorines in Project S. (Jan.)	94,95



Crash Team Racing
(PSX) 99,95

Asterix & Obelix gg.Cäsar (Okt.)	94,95
Attack Of The Saucerman ...	89,95
Autobahn Raser 2 (Dez.) ...	79,95
Baldur's Gate (Dez.)	89,95
Barbie Race & Ride + (Dez.) ..	49,95
Barbie Race & Ride (Dez.) ..	49,95
Baseball Edition 2000 (Okt.)	89,95
Billiard Nights (Nov.)	79,95
Bloody Roar 2	84,95



24 Stunden von Le Mans
(PSX) 89,95

Box Champions 2000 (Nov.)	89,95
Bugs Bunny auf Zeitreise	84,95
A Bugs Life	99,95
Bundesliga Stars 2000	89,95
Buster & the Beanstalk (Okt.)	89,95
Caesar's Palace 2000 (Nov.)	89,95
Carmageddon - Fahr z.Hölle dt.	84,95
Centipede PSX (Okt.)	79,95
Championship Motocross (Okt.)	189,95
Chessmaster Millennium (Okt.)	89,95
Chokebo Racing (Okt.)	89,95
C&C Alarmst.Rot.Gegenschlag	89,95



PlayStation®

Fisherman's Bait	89,95
Formel 1 '99 (Okt.)	99,95
Formel 1 '99 + Lenkrad (Okt.)	169,95
Fussball Live (Okt.)	99,95
Fussball Live + Multi Tap(Okt.)	139,95
Glover (Nov.)	79,95
S-Police 2: Weapons of Just. ..	89,95
Sran Turismo 2 + Lenkrad (Dez)	169,95
Grand Theft Auto 2 (Okt.)	89,95
Gute Zeiten-Sch. Zeiten 2(Nov)	79,95
Hell Night (Nov.)	89,95
Hot Wheels : Turbo Rac.(Okt.)	89,95
Hugo 1 - Classic	49,95
Int. Track & Field 2 (Jan.)	89,95
Jade Cocoon: Tamamayu 1 (Nov)	189,95
Tomorrow Never Dies (Nov.)	89,95
Warpath: Jurassic Park (Nov.)	89,95



10 Jahre



Spyro the Dragon 2
(PSX) **99,95**

Killer Loop (Y.A.R.G.) (Nov.)	89,95
Kingsley's Wild Adventure	89,95
Kurushi Final (Okt.)	89,95
24 Stunden von Le Mans(Nov.)	89,95
Legacy of Kain: Soul Reaver	99,95
Spieleberater Soul Reaver	19,95
LEGO Racers (Okt.)	89,95
LEGO Rock Raiders (Nov.)	89,95
Madden NFL 2000	89,95
Metal Gear Solid	89,95
Metal Gear Solid VR Miss.(Okt)	44,95
Millennium Soldier - Expendable	79,95
Missile Command (Nov.)	79,95
Mission Impossible (Okt.)	89,95
MTV-Sports: Snowboard.(Dez)	89,95
Nascar 2000 (Nov.)	89,95

 PlayStation®

Gran Turismo 2
(PSX) 99,95

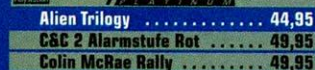
NBA Live 2000 (Nov.)	89,95
Need for Speed 4	89,95
The Next Tetris (Okt.)	79,95
NFL Blitz 2000 (Nov.)	89,95



Speed Freaks - Wheel Nuts	.. 99,95
Speed Freaks incl. MultiTap	139,95
Spyro 2 - Gateway to Gli. (Nov.)	199,95
Star Wars Episode 1: Dunks	8. 89,95
Submarine Commando (Nov.)	89,95
Supercross 2000 (Nov.)	.. 89,95
Tarzan (Nov.)	.. 99,95
Tomb Raider 3	.. 99,95
Tomb Raider 4 - Last R. (Nov.)	99,95
Tony Hawk's Pro Skater	.. 89,95
Trick'n'Snowboarder (Okt.)	89,95
Tunguska (Dez.)	.. 84,95
UEFA Striker (Okt.)	.. 84,95
Urban Chaos (Dez.)	.. 89,95
V-Rally 2	.. 89,95
Warzone 2100	.. 89,95
WCW Mayhem (Nov.)	.. 89,95
Wipeout 3	.. 99,95
Wipeout 3 + Mem.-Card (Nov.)	109,95
Worms Armageddon (Okt.)	.. 89,95
Worms Pinball (Nov.)	.. 79,95
Xena: Warrior Princess (Nov.)	89,95
X-Files	.. 99,95



Tarzan
(PSX) 99,95

 PlayStation

Cool Boarders 2

Croc	44,95
Destruction Derby 2	49,95
Fifa 98	49,95
Final Fantasy VII	49,95
Formel 1 97	49,95
G-Police	49,95
Gran Turismo	49,95
Grand Theft Auto	44,95
Heart of Darkness	44,95
Hercules	49,95
Int. Track and Field	44,95
Jurassic Park	49,95
Lucky Luke (Okt)	49,95
MediEvil	49,95
Mickey's Wild Adventure	49,95
Micro Machines V3	49,95
Moto Racer	44,95
Oddworld:Abe's Oddysee	49,95
Porsche Challenge	49,95
Rayman	44,95
Soviet Strike	44,95
Street Fig.EX Plus Alpha	44,95
Tekken 3	49,95
Toca Touring Car 2(Nov)	44,95
Tomb Raider 2	49,95
True Pinball	44,95
V-Rally	49,95
Wipeout 2097	49,95
Worms	44,95



Jade Cocoon
(PSX) 89,95

Killer Loop
(PSX) 89,95

Demolition Racer
(PSX) 89,95

Music 2000
(PSX) 89,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 245

INTERNET: [HTTP://WWW.TKGAMES.DE](http://www.tkgames.de)

0931-3545222 ODER 0180-521844

0931-3545222

ODER

0180-5211844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

10 Jahre Theo Kranz Games

10 Jahre Theo Kranz Games

PC CDROM

Game Pad Gravis Pro 39,95

Game Pad MS Sidewinder ... 69,95

Joystick MS Sidewinder 1.0 . 49,95

Lenkrad Ferrari Shock 2 USB 109,95

Lenkrad Ferrari Force Feedb. 249,95

Indiana Jones und der Turm von Babel(PC) 89,95

Age of Empires 2 (Nov) 89,95

Anno 1602 - Königsedition .. 69,95

Autobahn Raser 2 59,95

Battlezone 2 - Red Odyssey .. 84,95

Catan - die erste Insel 89,95

PC CDROM

Conflict: Freespace 2 69,95

Creatures Abenteuer (Nov) . 49,95

Daikatana (Dez) 84,95

Delta Force 2 (Nov) 74,95

Diablo II (Dez) 84,95

Driver 84,95

Earth 2150 (Nov) 79,95

FIFA 2000 (Nov) 84,95

Gold Games 4 (Nov) 59,95

Grand Prix World (Nov) 69,95

Grand Theft Auto 2 84,95

Gute Zeiten - Schlechte Z. 2 . 44,95

Half-Life Opposing Force (Nov) 49,95

Homeworld 74,95

Indiana Jones 5: Turm v. B. ... 89,95

Kicker Fußball-Manager ... 79,95

Killer Loop (V.A.R.G.) (Nov) .. 69,95

24 Stunden von Le Mans (Nov) 79,95

NHL 2000 79,95

Age of Empires 2 (PC) 89,95

Panzer Elite 74,95

Panzer General 4: West.Assault 79,95

Pharao 89,95

Play the Games Vol. 2 69,95

Rainbow Six: Rogue Spear ... 79,95

Rayman 2 79,95

PC CDROM

Spirit of Speed 1937 69,95

Star Trek: New Worlds 74,95

Tarzan Action-Spiel (Nov) ... 74,95

Theme Park World (Nov) 89,95

Tomb Raider 4 (Nov) 99,95

Ultima Ascension (Dez.) 74,95

Battlezone II (PC) 84,95

Kicker - Fußball-Manager (PC) 79,95

Theme Park World (PC) 89,95

Ultima: Ascension (PC) 74,95

Dreamcast

Control. orig. 59,95

Dreamcast-Stick orig. 94,95

Keyboard orig. 59,95

Vibration Pack orig. 49,95

VMU-Card orig. 59,95

Racing CP (Lenkrad) orig. ... 124,95

Scart-Kabel orig. 49,95

Blue Stinger 94,95

Buggy Heat 94,95

Dynamite Cop 84,95

Fighting Force 2 (Dez) 94,95

House of Dead 2 (+Gun)(DC) 149,95

Power Stone (DC) 94,95

Hydro Thunder (DC) 109,95

Blue Stinger (DC) 94,95

Dreamcast

Millenium Soldier-Expandable 99,95

NFL Blitz 2000 109,95

NFL Quarterb. Cl. 2000 (Nov) . 94,95

PenPen 99,95

Power Stone 94,95

Racing Simulation 2 99,95

Ready 2 Rumble Boxing 109,95

Red Dog (Nov) 94,95

SEGA Bass (inkl. Contr.) (Nov) 189,95

Sega Rally 2 114,95

Shadowman (Dez) 94,95

SnowSurfer - Cool Board.(Nov) 94,95

Sonic Adventures 94,95

Soul Calibur (Nov) 114,95

South Park Luv Shack (Nov) . 94,95

Speed Devils 94,95

Streetfighter Alpha 3 99,95

Stunt GP (Nov) 94,95

Suzuki Alstare Racer (Nov) .. 94,95

Snow Surfers (DC) 94,95

Sega Rally 2 (DC) 114,95

Sonic Adventure (DC) 94,95

WWF Attitude (DC) 99,95

NINTENDO 64

Nintendo 64 Color Edition (Nov) 194,-

N64 Donkey Kong Pak (Nov) . 299,-

Control Pad orig. clear purple 54,95

Mem. Card orig. 0,25 M ... 34,95

Mem. Card 1 M linear Blaze . 29,95

Expansion Pak - Blaze 49,95

Equalizer - Mogelmodul 59,95

XPloder 99,95

Rumble Pak original 34,95

Rumble Pak LX4 Tremor 29,95

Rumble Pak LX4 Tr.+1M 49,95

Transfer Pak orig. (Dez) 29,95

Armories in Pr.Sw. (Nov) ... 89,95

Box Champions 2000 (Nov) ... 99,95

Castlevania 3D 109,95

Command & Conquer 109,95

Diddy Kong Racing 89,95

Donkey Kong 64 (Dez) 129,95

Earthworm Jim 3D (Nov) ... 89,95

F1 World Grand Prix 2 89,95

Gauntlet Legends (Nov) ... 109,95

Grand Theft Auto (Nov) 99,95

Donkey Kong 64 (inkl. Speichererw.)(N64) 129,95

NINTENDO 64

Armories (N64) 89,95

Jet Force Gemini (N64) 109,95

Starcraft 64 (N64) 109,95

Turok Log.d.verl.L (N64) 89,95

Hybrid Heaven 99,95

Jet Force Gemini 109,95

Lego Racers 109,95

Mario Golf 109,95

Mario Party 89,95

The New Tetris 89,95

Racing Simulation 2 104,95

Rainbow Six (Nov) 99,95

Rayman 2 119,95

PLAYERS CHOICE

F1 World Grand Prix 64,95

Lylat Wars 64,95

Mario Kart 64 64,95

Snowboard Kids 64,95

Wave Race 64 64,95

NINTENDO 64

Ready 2 Rumble Boxing (Nov) 109,95

ReVolt 99,95

RTL World League Soccer ... 109,95

Shadowman 109,95

Star Wars Ep. 1: Racer 99,95

Starcraft (Nov.) 109,95

Super Smash Bros. (Dez) ... 89,95

Tonic Trouble (Ed) 109,95

Top Gear Rally 2 (Dez) 109,95

Turok Legend d.v.L. (Nov) ... 89,95

Turok Rage Wars (engl.) (Nov) 99,95

WCW Mayhem (Dez.) 99,95

Worms Armageddon (Nov) . 109,95

WWF Attitude 99,95

Xena Warrior Princess (Dez) 114,95

Zelda 64 109,95

Rayman 2 (N64) 119,95

GAME BOY COLOR

GameBoy Color 139,95

GameBoy Camera 59,95

Linkkabel Joytech univers. ... 14,95

Biene Maja Case GBC 19,95

Biene Maja 59,95

Bugs Bunny Crazy C.3 64,95

Conker's Pocket Tales 59,95

F1 World Grand Prix 64,95

Game & Watch Gallery 2 ... 44,95

Grand Theft Auto 64,95

Hugo 2 1/2 64,95

Int. Superstar Soccer '99 ... 64,95

Int. Track & Field (Nov) 64,95

Mario Golf 64,95

Mission Impossible (Nov) ... 64,95

Pocket Bomberman 44,95

Pumuckl (Nov) 59,95

Quest for Camelot 59,95

Resident Evil 59,95

Star Wars Racer 64,95

Super Mario Bros. DX 64,95

Top Gear Rally (Rumble) 74,95

Zelda: Links Awakening 64,95

POKÉMON

Pokémon - blaue Edition 64,95

Pokémon - rote Edition 64,95

Pokémon Pikachu (Nov) 44,95

Spieleberater Pokémon 24,95

0931 3545222

0931 3545223

0931 3545235

10 Jahre Theo Kranz Games

10 Jahre Theo Kranz Games

SPEC OPS

Genre: Action | Spieler: 1 | Hersteller: Take 2 Interactive | Internet: www.take2.de

Träumen Sie davon, im Tarnanzug übers Schlachtfeld zu robben und dabei **Geheimaufträge zu erfüllen? Dann könnte Spec Ops das richtige Spiel für Sie sein.**

Sie kennen das aus dem Kino: Immer wenn irgendwo Not am Mann ist, schicken Regierungen mit Vorliebe hochgeheime Spezialeinheiten ins Feld, welche für sie die Kastanien aus dem Feuer holen. Die Einsätze dieser harten Kämpfer bezeichnet der Fachmann übrigens mit dem Anglizismus: Spec Ops oder Special Operations, was auch den Namen des Spiels erklärt. *Spec Ops* erschien bereits vor gut einem Jahr für den PC und schlägt in dieselbe Kerbe wie beispielsweise *Rainbow Six*: Sie steuern ein Team von Spezialisten durch feindliches Gelände und jagen gegnerische Stellungen in die Luft oder klären das Gebiet für Ihre Kameraden auf. Bevor es jedoch richtig losgeht, lässt Sie das

Programm die vor Ihnen liegende Mission planen. Sie stellen Ihr Team aus einer Auswahl von Einzelkämpfern zusammen und statten die Damen und Herren mit Feuerwaffen, Granaten und anderem nützlichen Gerät aus. Am Bestimmungsort angekommen schaltet *Spec Ops* auf eine 3rd Person Kamera à la *Soul Reaver* um, die stets in die richtige Position schwenkt.

Hightech-Waffen

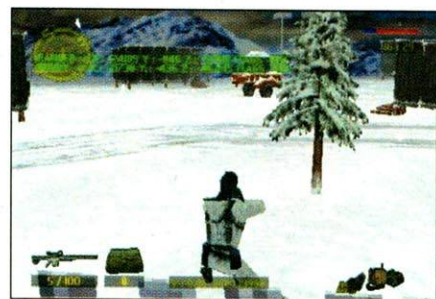
Mit Hilfe des Satellitenradios besorgen Sie sich das erste Einsatzziel, das daraufhin auch als blinkender Punkt auf Ihrem Kompass angezeigt wird. Auf dem Weg zu Ihren Zielen lauert natürlich der böse Feind und Ihnen steht ein wohl gefülltes Arsenal zur Verfügung, um mit ihm fertig zu werden. Neben Maschinenpistolen und Sturmgewehren können Sie auch die obligatorischen Sniperwaffen ins Feld führen und so den bösen Jungs aus sicherer Entfernung das Lebenslicht ausknipsen. Ihre übrige Ausrüstung besteht aus Granaten, Medipaks und verschiedenen Sprengsätzen. Oft müssen Sie sich an Ihr Ziel anschleichen, eine Bombe legen und diese dann aus sicherer Entfernung per Fernbedienung zünden. Während Sie durch den Dschungel robben, folgen Ih-



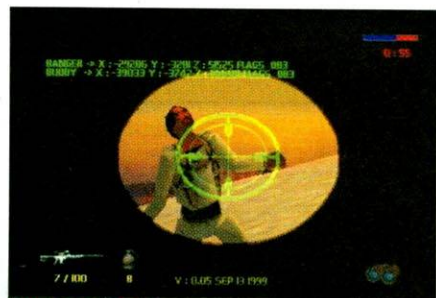
FEUER FREI Die Explosionen in Spec Ops sind ziemlich spektakulär ohne übertrieben zu wirken.



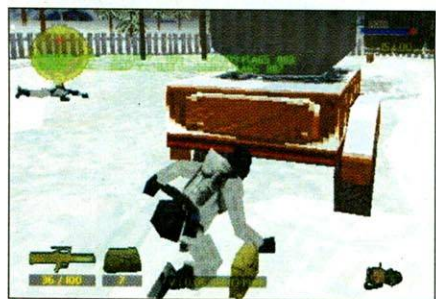
BLINDES VERTRAUEN Während Sie nach Feinden Ausschau halten, deckt Ihr treuer Teamkollege zuverlässig Ihren Rücken. Im Notfall schlüpfen Sie übrigens selber in seine Haut.



JETZT BLOSS VORSICHTIG Im feindlichen Lager lauert hinter jeden Ecke die Gefahr.



INS SCHWARZE Die meisten Gewehre verfügen über die praktische Sniperfunktion mit Zoom.



GLEICH MACHT'S BUMM Das Missionsziel - eine Satellitenantenne - wurde erfolgreich vermint.

nen Ihre Kameraden und geben Rücken- deckung. Die KI in der uns vorliegenden Version des Spiels war schon so weit entwickelt, dass Ihre Mitstreiter selbständig zielen und feuerten, allerdings verliefen sie sich recht häufig in den Levels.

Sascha Gliss

AN GESPIELT

Interessante Variation eines bekannten Themas. Wenn es den Entwicklern gelingt, die KI zu verbessern und fesselnde Einsätze ins Spiel einzubauen, könnte Spec Ops zu einem spannenden Action-Titel mit Strategieelementen werden.

Titel	Spec Ops
Genre	Action
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	Tba.
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Take 2 Interactive
Entwickler	Rune Craft
USK-Freigabe	Tba.
Handbuch/Spiel	Dt./engl. Texte, dt. Sprache
Release	Dezember '99

EINSCHÄTZUNG

Sehr gut

FAIRPLAY

by BauConTec

Sony Playstation

Memory-Card 1 MB (15 Bl.)	9,99
Memory-Card 2 MB (30 Bl.)	19,99
Memory-Card 4 MB (60 Bl.)	24,99
Memory-Card 8 MB (120 Bl.)	24,99
Memory-Card 24 MB (360 Bl.)	24,99
RGB Kabel	7,99
RGB Audio Kabel	11,99
Link Kabel	7,99
Padverlängerung	7,99

PSX Pad (versch. Farben)

Infrarot-Pad (2 Stück)	55,99
SONY Dual-Shock Controller	55,99
TwinShock (Analog+Shock)	25,99
Gun Universal Rocker	39,99
Gun Universal Rocker inkl. Pointer	69,99
Panther Gun	39,95
PSX-Maus	22,99
Jordan Lenkrad	119,99
Lenkrad Fanatec Speedster	189,95
PSX-Gehäuse	45,99
V-Box (Video to PC Converter)	169,99

PAL Booster

RF Adapter	19,99
Power Replay	39,99
Game Buster Deluxe	99,95
X-Ploder Classic	54,90
X-Ploder-FX	75,99
X-Ploder-Pro	119,99
Dexdrive	72,99
Multi Tap	49,90

SEGA DreamCast

SEGA Dreamcast inkl. Modem	489,00
Controller	54,99
Arcade Stick	84,99
Keyboard	54,99
Racing Controller	119,90
Vibrationspack	44,99
VMU Memory-Card	54,99
V-Box	169,99
RGB Scart Kabel (Sega)	44,99
RGB Scart Audio Kabel	29,99
RGB Scart Kabel	24,99
Padverlängerung	19,99

SEGA DreamCast Software

Blue Stinger	92,99
Buggy Heat	89,99
Cool Borders	89,99
D 2	89,99
Dynamite Cop	89,99
Get Bass incl. Angelrute	179,99
Incoming	99,99
Marvel VS Capcom	104,95
MSR Metropolis	109,99
NBA	89,99
Red Dog	89,99
Penpen	95,99
Psychic Force	84,99
Racing Simulation 2	89,95
Ready 2 Rumble Boxing	99,95
Sega Rally 2	109,99

Sonic Adventure	89,99
Soul Calibur	109,99
UEFA Stricker	95,99
Toy Commander	89,99
Virtua Fighter 3TB	89,99
World League Soccer	84,99
Worms Armageddon	85,99

Software PSX

Bundesliga Stars	84,99
Dino Crisis	84,99
FIFA Soccer	85,95
Fighting Force 2	82,99
Final Fantasy VIII	95,90
Formel 1 '99	85,99
GTA 2	89,99
Le Mans 24	89,99
Metal Gear Solid-Special Missions	39,99
Mission Impossible	89,99
NBA Live 2000	84,99
Railroad Tycoon 2	89,99
Rainbow Six	89,00
Sled Storm	83,99
South Park	84,99
Spyro the Dragon 2	85,99
Tarzan	81,99
Tomb Raider IV	89,95
Tomorrow Never Dies	85,99
Worms 2: Armageddon	79,99

Memory-Card
1 MB (15 Bl.)
9,99

Memory-Card
24 MB (360 Bl.)
24,99

Final
Fantasy VIII
95,90

Mission
Impossible
89,99

BauConTec

Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel

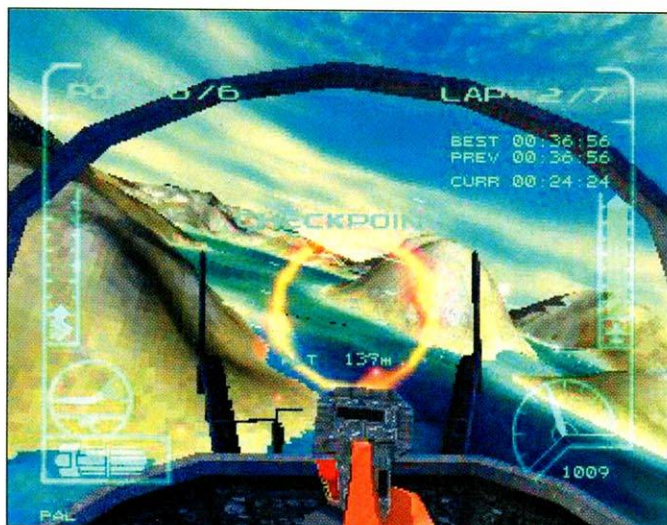
Tel. **05331-99590**

Fax 05331-995999

<http://www.konsole.de>

Händleranfragen erwünscht

Bestellannahme: Mo - Fr. 8.00 - 20.00 Uhr, Sa. 9.00 - 13.00 Uhr



■ **HIER TANKEN SIE AUF** Fliegen Sie durch diese hellen Ringe, um Ihren Nachbrenner aufzuladen. Nur so können Sie sich an der Spitze des Felds halten.



■ **TECHNIK, DIE BEGEISTERT** Auch wenn sie in dieser Lackierung wie ein Spielzeug aussieht: Die F-18 gehört zum Besten, was Jet X zu bieten hat.

JET X

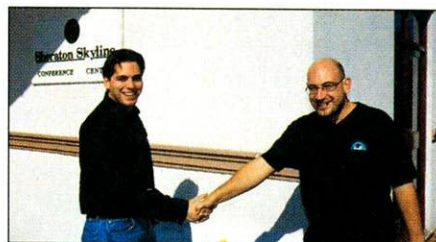
■ **Genre:** Rennspiel ■ **Spieler:** 1-2 ■ **Hersteller:** Infogrames ■ **Internet:** www.curlymonsters.com

Donnern Sie mit Mach 2 durch enge Canyons und über lange Geraden. In Jet X rasen Sie in ausgemusterten Kampffjets um Ruhm, Ehre und bare Münze.

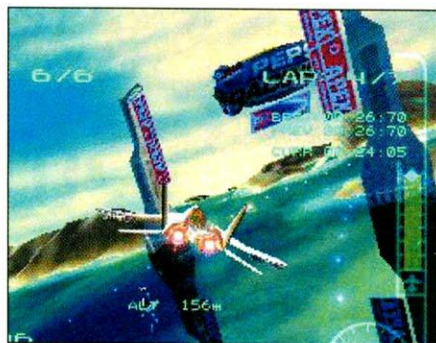
In einer nicht allzu fernen Zukunft beschließt die Menschheit, nie wieder Krieg zu führen und beginnt mit einer radikalen und endgültigen Abrüstung ihrer Armeen. Anstatt allerdings das nun überflüssige Kriegsgerät einfach zu vernichten, beschließen die Politiker, das Zeug – soweit es geht – für friedliche Zwecke zu verwenden. Findige Geschäftsleute kommen auf die Idee, eine neue Rennserie ins Leben zu rufen, die alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen soll: Die wagemutigen „Rennfahrer“ messen ihre Kräfte nämlich nicht in Autos oder Motorrädern sondern benutzen ausgemusterte Kampffjets vom Kaliber eines Tornado oder einer F-16. Dies ist die knappe Hintergrundgeschichte von Jet X, dem Erstlingswerk

des britischen Entwicklerteams Curlymonsters. Sie starten Ihre Rennkarriere erwartungsgemäß als unbekannter Newcomer: In Ihrem Hangar steht ein altersschwaches Flugzeug und auf dem Bankkonto herrscht gähnende Leere. Wie im echten Leben dreht sich auch in der Welt von Jet X alles um das liebe Geld: Sie treten in verschiedenen Ligen gegen vom Computer gesteuerte Piloten an und für gute Platzierungen winken mehr oder weniger fette Preisgelder. Mit dem gewonnenen Cash machen Sie sich auf zum örtlichen Waffenhändler, um Ihr Flugzeug mit verbesserten Systemen aufzurüsten, oder gleich einen leistungsfähigeren Jet zu erstehen. Die Rennen selbst laufen ganz ähnlich ab wie in Hochgeschwindigkeitsracern à la Killer Loop: Sie fliegen in Bodennähe über die engen Kurse und verschaffen sich mit Nachbrenner oder Bordkanone eine gute Position im Feld. Besonders verwegene Piloten fliegen Jet X natürlich im Simulationsmodus; hier reagieren die Flugzeuge sehr realistisch und sacken auch schon mal durch, wenn Sie zu langsam werden. Neben den Meisterschaften wollen die Entwickler noch einen Multiplayermodus per Splitscreen in das Spiel einbauen.

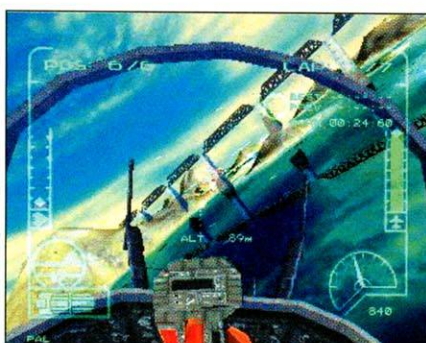
Sascha Gliss



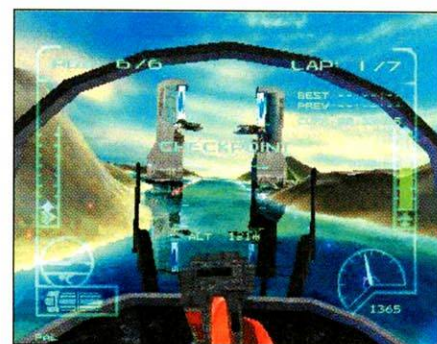
■ **DER SCHÖPFER** Sascha Gliss traf Andy Satterthwaite, den geistigen Vater von Jet X.



■ **SCHLEICHWERBUNG INKLUSIVE** Ein bekannter Brausehersteller sponsert scheinbar die Rennen.



■ **BAHN FREI** Hindernisse wie diese Eisenbahnbrücke müssen sauber umrundet werden.



■ **SIGHTSEEING BEI MACH 1** Die Streckenränder sind mit aufwendig gestalteten Gebäuden verziert.

An GESPIELT

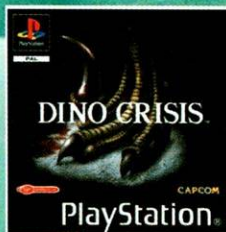
Natürlich ist das Szenario von Jet X an den Haaren herbeigezogen, aber darauf kommt es gar nicht an: Sowohl optisch als auch vom Fluggefühl her vermittelt das Spiel Rennfeeling pur und der Management- und Tuningpart dürfte für eine hohe Langzeitmotivation sorgen. Mit einem stimmigen Multiplayermodus könnte sich Jet X in die Referenzklasse der Rennspiele fliegen.

Titel	Jet X
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	Tba.
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Curlymonsters
USK-Freigabe	Tba.
Handbuch/Spiel	Dt./tba.
Release	März 2000

EINSCHÄTZUNG

Sehr gut

Über unsere Preise diskutieren wir nicht.



PlayStation

DINO CRISIS
3D Horror-Action von den
Resident Evil Machern.

89,90^{DM}



PlayStation

FIFA 2000
Kick Dich ins nächste
Jahrtausend.

89,90^{DM}



PlayStation

GTA 2
Verbrechen zählt sich aus.

89,90^{DM}



PlayStation

MISSION IMPOSSIBLE
Agent Hunt, übernehmen Sie!

99,90^{DM}

Die Preisklatsche. Bei allen MMI-Fachhändlern.

Gamestore Untere Schranngenstr. 16 04131-732833 21335 Lüneburg • Game-Shop-LKP GmbH Staulinie 16/17 0441-12622 26122 Oldenburg • Game-Shop-LKP GmbH Ostersteg 9 0491-9279945 26789 Leer
LAP Computer- & Videospiele Cramerstr. 5 04221-120845 27749 Delmenhorst • LAP Computer- & Videospiele Faulenstr. 67 0421-167393 28195 Bremen • Multimedia Soft Marienstr. 19 05251-296505
33098 Paderborn • Xanadu (Laden) Nieheimer Str. 9 05272-355174 33034 Brakel • Xanadu (Laden+Versand) Neuhäuser Str. 17 05251-280616 33102 Paderborn • Funtronixx Freiheit 14 0561-7393801
34117 Kassel • Althoff Computerspiele Lengfelder Str. 15 05631-913191 34497 Korbach • ConnAction Klarissenstr. 15 02131-275751 41460 Neuss • Flying Arts Hans-Böckler-Platz 10 0208-384362
45468 Mülheim a.d.R. • Tripel S Sonnenwall 30 0203-24051 47051 Duisburg • Virus Game Shop Poststraße 16 0591-9152961 49808 Lingen • Spieleparadies Stargames Sterneckstrasse 57 0043-662-879200
A-5020 Salzburg • MultiMedia Soft Josef Schregel Str. 50 02421-28100 52349 Düren • JOYSTIX Oxfordstr. 20-22 0228-650095 53111 Bonn • JOYSTIX Berliner Str. 6 02251-770500 53879 Euskirchen
Game Planet Am Klafelder Markt 4 0271-8909883 57078 Siegen • Multimedia Soft Schwelm Hauptstraße 151 02336-819600 58332 Schwelm • Ultimate Games Hessen-Center 06109-369300 60388 Frankfurt
Ultimate Games Isenburger Zentrum-Shop West 06102-770197 63263 Neu Isenburg • Gamestore Königsteiner Str. 29 069-30851067 65929 Frankfurt • mediactive Siegfriedstr. 44 (Busbhf.) 06241-417130
67547 Worms • RG-Software & Computer Stangenstr. 8 0711-9905372 70771 Leinf.-Echterdingen • TopCom Karlstraße 27 07152-73547 71229 Leonberg • MultiMedia
Seizew Untergaiching 24 08561-910461 84347 Pfarrkirchen • MultiMedia Seizew Ottingerstr. 19 08721-912801 84307 Eggenfelden • CSE Schauties GmbH Gespinstmarkt 33
0751-26138 88212 Ravensburg • Spieleparadies CD-Sound Grünastr. 8 www.spieleparadies.de 94032 Passau • Spieleparadies Schlachthausgasse 7 0991-3790379 94469
Deggendorf • Spieleparadies Gamestudio Passauer Straße 18 08541-910991 94474 Ulshofen • weitere MMI Läden finden Sie in den Städten: Moers, Frankfurt/Oder,
Osnabrück, Braunschweig, Mönchengladbach, Kerpen, Lauda-Oberhalbach, Eisenhüttenstadt, Bremen, Dormagen, Duderstadt, Berlin, Ludwigsburg, Aachen & Hamburg.

MMI
MultiMedia Independent

MMI FACHGESCHÄFTE GIBT ES BEREITS ÜBER 50 X IN DEUTSCHLAND.
MMI IST EIN BUNDESWEITER ZUSAMMENSCHLUSS SELBSTÄNDIGER FACHHÄNDLER.
INTERESSIERTE HÄNDLER BEKOMMEN INFORMATIONEN UNTER TEL.: 07152/75065.

www.mmieg.de

Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

EAGLE ONE HARRIER ATTACK

Genre: Action **Spieler:** 1-2 **Hersteller:** Infogrames **Internet:** www.infogrames.net

Schlechte Nachrichten für alle Surfer: Das Urlaubsparadies Hawaii ist von skrupellosen Terroristen erobert worden, und nur Sie können als mutiger Kampfpilot den Frieden sichern.

Die Vereinigten Staaten zu Beginn des neuen Jahrtausends: Auf den Straßen herrscht offener Bürgerkrieg, der Präsident

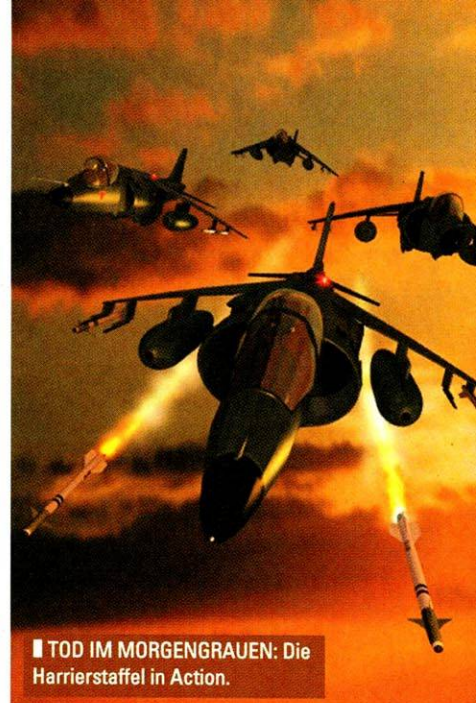


NACHTS SIND ALLE KATZEN GRÜN Mit IR-Optik haben Sie auch bei Dunkelheit den Durchblick.

muss sich auf die Streitkräfte verlassen, um die Lage unter Kontrolle zu halten. Hinter den Unruhen scheint eine geheimnisvolle Terrororganisation zu stecken, die durch offene Gewalt und Datenmanipulation versucht, die Macht an sich zu reißen. Der jüngste Coup der Truppe besteht in der Zündung einer Atombombe in der Atmosphäre über Hawaii. Hierdurch wurden alle Kommunikationseinrichtungen auf der Inselgruppe vernichtet und die Terroristen begannen eine groß angelegte Invasion. Der Präsident setzt daraufhin eine kleine Einheit von Marines in Marsch, um die fünf Inseln zurückzuerobern. Als Pilot des Senkrechstarters Harrier sind Sie an Bord des Flugzeugträgers USS Armstrong mit von der Partie. *Eagle One* ist grundsätzlich eine Flugsimulation im Arcadestil: Sie fliegen im Alleingang gegen eine ganze Armee von Gegnern und schießen auf alles was sich bewegt. Da dem Spiel allerdings eine „echte“ Simulationsengine zugrunde liegt, sind Sie in Ihrer Bewegungsfreiheit weniger eingeschränkt als in vergleichbaren Titeln. Die meisten Missionen versetzen Sie ins Cockpit des britischen Senkrechstarters Harrier, insgesamt aber können Sie noch vier weitere Luftfahrzeuge steuern. So fliegen Sie beispielsweise in einigen Missionen einen



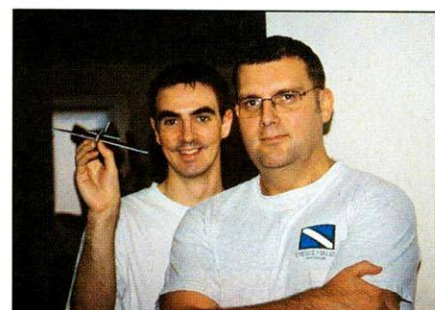
DER PANZERKNACKER Mit der A-10 gehen Sie auf die Jagd nach Bodenzielen. Das „Warzenschwein“ ist eines der vier Bonus-Fluggeräte und steht daher nicht von Anfang an in Ihrem Hangar.



TOD IM MORGENGRAUEN: Die Harrierstaffel in Action.

Rettungshubschrauber und müssen vermisste Kameraden hinter den feindlichen Linien aufspüren, oder vernichten Bodentruppen in einer A-10, dem berühmten „Warzenschwein“. Besonderen Spaß verspricht der Multiplayermodus: Hier treten Sie entweder zu einem Duell gegen einen menschlichen Gegner an oder absolvieren in Zusammenarbeit mit ihm Missionen gegen computergesteuerte Gegner.

Sascha Gliss



FLIEGER UNTER SICH Neil Sloane (rechts), der Projektleiter, lässt die Kollegen mit Modellen üben.

An GESPIELT

Wenn *Eagle One* hält, was die erste Version verspricht, könnte sich das Spiel zu einem der großen Actiontitel des nächsten Jahres entwickeln. Gerade das Fluggefühl ist für PlayStation-Verhältnisse sehr realistisch geraten.

Titel	Eagle One Harrier Attack
Genre	Action
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	ca. 25 Missionen
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Glass Ghost
USK-Freigabe	Tba.
Handbuch/Spiel	Dt./tba.
Release	Januar 2000

EINSCHÄTZUNG

Sehr gut

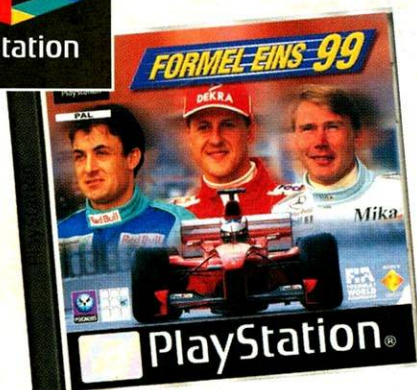
expert



Preiswert und kompetent!



600mal in Deutschland,
3000mal in Europa.



V3-Lenkrad + Formel 1 '99

Sei dabei im ersten Spiel der 99er Saison, indem Du sämtliche Einstellungen selbst vornehmen kannst!

Lenkrad
und Game
zusammen

DM 169.-
€ 86.41



BE THE NUMBER ONE!!!

Next Tetris

Lass' Dich fesseln vom Tetris in verfeinerter Version auf noch mehr Ebenen!



DM 88.-
€ 45.45

Tarzan

Erlebe die Abenteuer des legendären Dschungel-Helden!



DM 99.-
€ 50.62

Worms Armageddon

Trete an gegen die bekannten, aber noch gemeineren und hinterhältigeren Würmer!



DM 88.-
€ 45.45

Spyro 2

Erlebe den putzigen wie auch frechen Drachen in seinen neuen Abenteuern!



DM 99.-
€ 50.62

Final Fantasy 7 Platinum

Spiele mit 9 Charakteren, die eigene Persönlichkeiten und spezielle Fähigkeiten besitzen!



DM 49.-
€ 25.05

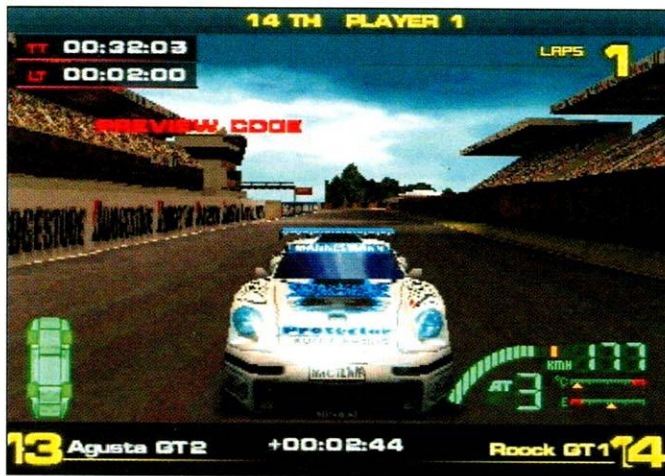
Final Fantasy 8

Erlebe die neueste Story aus der populärsten Rollenspiel-Serie aller Zeiten auf 4 CDs!

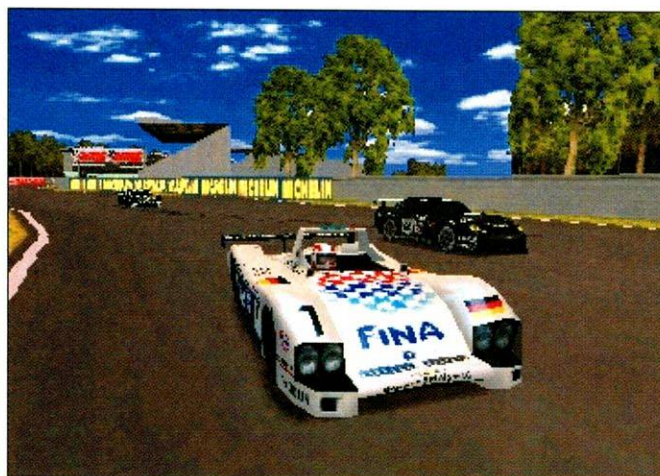


DM 109.-
€ 55.73

EXPERT



■ **SCHAU MICH AN** Ein Blick in den Rückspiegel warnt vor sich nähernder Konkurrenz. Hier ist ausnahmsweise keine Gefahr im Verzug.



■ **FREUDE AM FAHREN** Der BMW-Prototyp in Großaufnahme zeigt den hohen Detailgrad der Spielgrafik, selbst die Sponsoren sind gut zu erkennen.

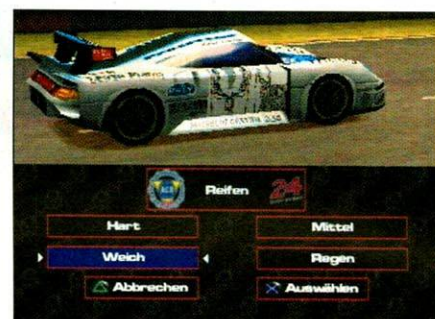
DIE 24 STUNDEN VON LE MANS

Genre: Rennspiel | Spieler: 1-4 | Hersteller: Infogrames | Internet: www.lemans-game.com

Nichts für Warmduscher und Schattenparker: Die Le-Mans-Simulation von Infogrames schickt Sie ins härteste Ausdauerrennen der Welt – in Echtzeit!

Neben dem Grand Prix von Monaco und dem Indy 500 sind die 24 Stunden von Le Mans das wohl bekannteste Autorennen überhaupt. Kaum ein anderes Ereignis stellt höhere Anforderungen an Mensch und Material als diese Vollgasorgie. Sage und schreibe 353 Runden haben die Boliden bei diesem Rennen zu absolvieren, eine Distanz, die ein einzelner Fahrer niemals am Stück bewältigen könnte. Im Gegensatz zu den echten Piloten werden die Fahrer der PlayStation-Version in den „Genuss“ des gesamten Rennens kommen können: *Die 24 Stunden von Le Mans* kann auch komplett in Echtzeit gespielt werden. Selbstverständlich müssen Sie nicht einen ganzen Tag vor dem Fernseher zubringen, um in diesem Modus erfolgreich zu sein: Dank Speicheroption

können Sie jederzeit eine Pause einlegen und das Rennen später wieder aufnehmen. Infogrames sicherte sich die offizielle Lizenz für eine spielerische Umsetzung der Ereignisse und kann daher auf die Daten und Ressourcen der meisten beteiligten Teams zurückgreifen. Das Fahrverhalten der Prototypen dürfte also ziemlich nahe an der Realität liegen, für Einsteiger soll es aber auch eine Art Arcademodus geben. Die Strecke im Norden Frankreichs wurde von den Entwicklern Meter für Meter ab fotografiert und später im Computer nachgebaut. So soll der Kurs dem Original bis auf die letzte Kuppe in der Fahrbahn gleichen. Natürlich ist das Ren-



■ **TUNING MACHT LAUNE** Vor dem Rennen stellen Sie Ihr Auto auf die Strecke ein.

nen in Le Mans die Hauptattraktion des Spiels, um aber dem Fahrer einen zusätzlichen Reiz zu bieten, stellten die Entwickler vor das Großereignis eine komplette Rennsaison. Das Spiel beginnt am Start dieser Saison und Sie müssen durch gute Ergebnisse größere und bessere Rennställe auf sich aufmerksam machen, um sich für das 24-Stunden-Rennen besseres Material und ein fähiges Team zu verschaffen.

Sascha Gliss

AN GESPIELT

Vergessen Sie die Formel 1 und nehmen Sie sich viel Zeit für *Die 24 Stunden von Le Mans*! Rein optisch macht das Spiel schon jetzt einen hervorragenden Eindruck, die Fahrphysik und der Sound könnten allerdings noch verbessert werden.

Titel	Die 24 Stunden von Le Mans
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	6 Strecken
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Eutechnyx
USK-Freigabe	Tba.
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte/dt. Sprache
Release	26. November '99

EINSCHÄTZUNG

Sehr gut



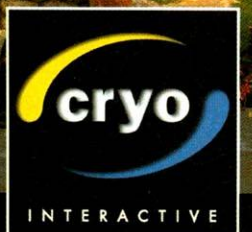
■ **BLACK BEAUTY** Die verspoilerten Geschoße der GT-Serie basieren auf Serienfahrzeugen.

BEIM TEUTATES! IN JEDEM LEVEL FRISCHE RÖMER.



Jetzt ist es so weit, endlich darfst du auch Römer verhauen. Also greif zum Zaubertrank und zeig den Römern, was du draufhast. Hier zählen deine Geschicklichkeit und dein Reaktionsvermögen.
Ab 25. Oktober 1999 im Handel:
das Jump-'n'-Run-Erlebnis zum Kinohit „Asterix & Obelix gegen Cäsar“ mit Gérard Depardieu und Christian Clavier.

www.cryo-interactive.de



ÜBER 200 SPIELE IM ÜBERBLICK PLAYSTATION LEXIKON

RENNSPIELE

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Gran Turismo	SCEE	5/98	94%
2. V-Rally 2	Infogrames	6/99	93%
3. Wip3out	Psygnosis	9/99	91%
4. Driver	GT Interactive	6/99	90%
5. Rollcage	Psygnosis	3/99	90%

3D-BEAT-'EM-UP

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Tekken 3	Namco	9/98	90%
2. Dead Or Alive	Tecmo	7/98	87%
3. Soul Blade	Namco	3/97	86%
4. Tekken 2	Namco	10/96	86%
5. Bloody Roar 2	Hudson	6/99	85%

2D-BEAT-'EM-UP

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Street Fighter Alpha 3	Capcom	6/99	89%
2. Street Fighter Alpha 2	Capcom	10/96	88%
3. Street Fighter Alpha	Capcom	4/96	85%
4. Marvel Super Heroes	Capcom	3/98	83%
5. Pocket Fighter	Capcom	1/99	81%

ACTION

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Forsaken	Acclaim	5/98	90%
2. Colony Wars 2	Psygnosis	11/98	89%
3. Apocalypse	Activision	11/98	88%
4. Colony Wars	Psygnosis	12/97	88%
5. G-Police 2	Psygnosis	9/99	88%

Sie wollen sich ein PlayStation-Spiel kaufen und wissen nicht, welches? Sie suchen aktuelle Infos und Bilder zu den derzeit wichtigsten PlayStation-Projekten? Sie wollen wissen, wann welches Spiel in Deutschland erscheint? Wir liefern in unserem PlayStation-Lexikon die Antworten auf Ihre Fragen!

◀ BEREITS ERHÄLTLICH

Hier liefern wir Ihnen einen fein säuberlich nach Genre und Wertung sortierten Überblick über die besten PlayStation-Spiele. Günstige Platinum-Titel sind besonders gekennzeichnet, während der Rest der Spiele jeweils zu Preisen zwischen 80 und 100 Mark zu haben sein sollte. Die Tests dieser Ausgabe werden erst in der nächsten PSZ berücksichtigt.

AKTUELLE ▼ ENTWICKLUNGEN

Die 43 in diesem Abschnitt mit einem Screenshot präsentierten Spiele sind noch nicht in Deutschland erhältlich und/oder werden derzeit gerade entwickelt. Es versteht sich von selbst, dass sowohl die Screenshots als auch die dazugehörigen Infos jeden Monat aktualisiert werden. Die Auswahl der verschiedenen Titel erfolgt auf der Basis von Leserumfragen und Marktforschungen.

ACE COMBAT 3



In einer der kommenden Ausgaben folgt ein ausführlicher Bericht zum Namco-Hit.

Hersteller SCEE/Namco

Release 1. Quartal 2000

Genre: Action

ALIEN RESURRECTION



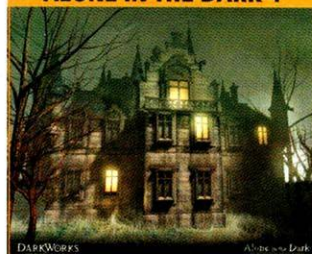
Wo sind die Aliens geblieben? Derzeit gibt es keinen offiziellen Termin zum neuen Fox-Knaller.

Hersteller Fox Interactive

Release 2000

GENRE: Action-Adventure

ALONE IN THE DARK 4



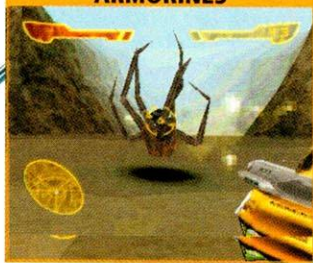
Auf der Infogrames-Liste wird derzeit kein Termin für die Fortsetzung des Klassikers angegeben.

Hersteller Infogrames

Release 2000

GENRE: Action-Adventure

ARMORINES



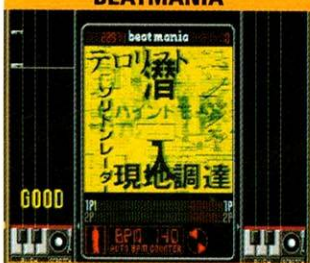
Armored Core: Project S.W.A.R.M. ist endlich wieder ein klassischer Ego-Shooter von Acclaim!

Hersteller: Acclaim

Release: Februar 2000

GENRE: 3D-Action

BEATMANIA



Verschieben: Nun wird **Beatmania** erst im ersten Quartal 2000 erscheinen!

Hersteller: Konami

Release: 1. Quartal 2000

GENRE: Entertainment

ACTION-ADVENTURE

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Soul Reaver	Eidos	8/99	92%
2. Metal Gear Solid	Konami	2/99	91%
3. Tomb Raider III	Eidos	11/98	91%
4. Tomb Raider II	Eidos	11/97	91%
5. Silent Hill	Konami	7/99	90%

ADVENTURE

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Discworld 2	Psygnosis	12/97	84%
2. Baphomets Fluch 2	Virgin	12/97	82%
3. Discworld	Psygnosis	2/96	82%
4. Baphomets Fluch	Virgin	11/96	80%
5. Riven – The Sequel to Myst	Acclaim	3/98	78%

BASKETBALL

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. NBA Live 99	EA	11/98	85%
2. NBA Pro 98	Konami	5/98	85%
3. NBA Fastbreak	GT Interactive	4/98	85%
4. NBA Live 98	EA	1/98	83%
5. Total NBA 98	SCEE	6/98	82%

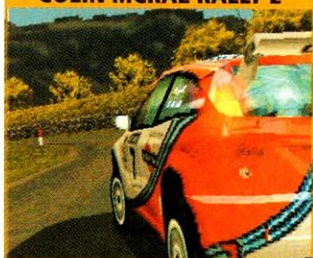
EISHOCKEY

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. NHL 200	EA	9/99	88%
2. NHL 99	EA	11/98	87%
3. NHL Breakaway 98	Acclaim	11/97	85%
4. NHL Powerplay 98	Virgin	4/98	83%
5. NHL Face Off 98	SCEE	2/98	74%

FUSSBALL

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. UEFA Striker	Infogrames	10/99	91%
2. FIFA 99	EA	12/98	90%
3. FIFA 98	EA	1/98	87%
4. Frankreich 98	EA	6/98	87%
5. Int. Superstar Soccer Pro 98	Konami	11/98	86%

COLIN MCRAE RALLY 2



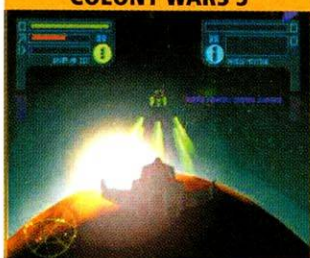
Colin McRae Rally 2 von Codemasters dürfte **V-Rally 2** gehörig Konkurrenz machen.

Hersteller: Codemasters

Release: 1. Quartal 2000

GENRE: Rennspiel

COLONY WARS 3



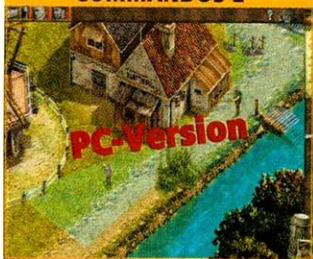
Colony Wars 3: Red Sun hinterläßt auf der ECTS einen absolut brillanten Eindruck.

Hersteller: Psygnosis

Release: Frühjahr 2000

GENRE: Shoot 'em Up

COMMANDOS 2



Eidos schweigt zu **Commandos 2** noch immer, es kommt aber definitiv! Oder nicht?

Hersteller: Eidos

Release: 2000

GENRE: Echtzeitstrategie

CRASH TEAM RACING



Crash Team Racing kommt in zwei Versionen: mit und ohne Multitap! Der Test ist in dieser Ausgabe.

Hersteller: SCEE

Release: 24. November '99

GENRE: Rennspiel

DESTRUCTION DERBY 3



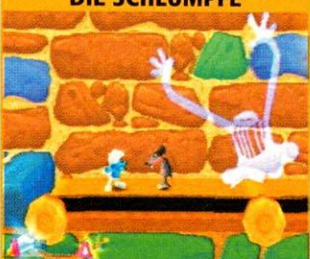
Eine erste spielbare Version von **Destruction Derby 3** folgt hoffentlich in der nächsten Ausgabe.

Hersteller: Psygnosis

Release: Frühjahr 2000

GENRE: Rennspiel

DIE SCHLÜMPFE



Nächste Ausgabe präsentieren wir definitiv einen Test zum ersten PlayStation-Schlumpf-Spiel.

Hersteller: Infogrames

Release: Mitte November '99

GENRE: Jump&Run

SNOWBOARDING

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Cool Boarders 3	SCEE	11/98	78%
2. X-Games Pro Boarder	SCEE	3/99	75%
3. Snow Racer 98	Infogrames	5/98	76%
4. Cool Boarders 2	SCEE	2/98	71%
5. Extreme Snowbreak	Microids	4/98	71%

WRESTLING

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. WWF Attitude	Acclaim	8/99	87%
2. WWF Warzone	Acclaim	9/98	85%
3. WCW vs. the World	THQ	2/98	78%
4. Power Move Pro Wrestling	Capcom	3/97	77%
5. WCW Nitro	THQ	7/98	73%

SPORT (SONSTIGES)

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. T. Hawk's Skateboarding	Activision	9/99	90%
2. Madden NFL 2000	EA	9/99	90%
3. Everybody's Golf	SCEE	7/98	87%
4. Anna Kournikova's Tennis	Namco	6/99	85%
5. Fisherman's Bait	Konami	10/99	78%

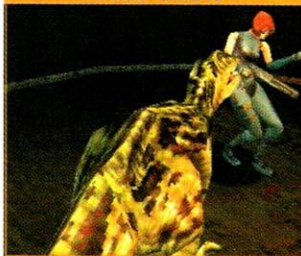
FLIPPER

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Pro Pinball: Timeshock!	Empire	3/98	77%
2. Pro Pinball: The Web	Empire	8/96	76%
3. Pro Pinball: Big Race USA	Empire	1/99	76%
4. Tilt	Virgin	3/97	74%
5. True Pinball	Digital Illusions	5/96	70%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Bust-a-Move 4	Acclaim	1/99	86%
2. Bust-a-Move 3	Acclaim	12/97	86%
3. Lemmings	Psygnosis	1/99	85%
4. Bust-a-Move 2	Acclaim	6/96	85%
5. Kula World	SCEE	6/98	85%

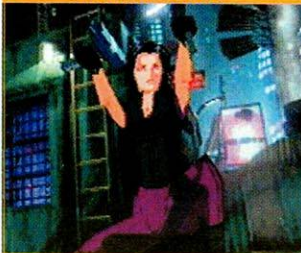
DINO CRISIS



Hoppla! Die Dinos machen laut Virgin die PlayStation schon seit Ende Oktober unsicher.

Hersteller	Capcom/Virgin
Release	30. Oktober '99
GENRE:	Action-Adventure

FEAR EFFECT



In einer der kommenden Ausgaben stellen wir das Action-Adventure ausführlich vor.

Hersteller	Eidos
Release	1. Quartal 2000
GENRE:	Action-Adventure

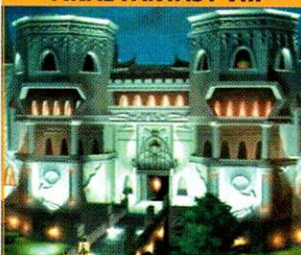
FIGHTING FORCE 2



Nächste Ausgabe präsentieren wir Ihnen den Test zum (verspäteten) Action-Hammer.

Hersteller	Eidos
Release	Dezember '99
GENRE:	Action-Adventure

FINAL FANTASY VIII



Jetzt zuschlagen! Seit 27. Oktober ist das Spiel in zwei spielerisch identischen Varianten erhältlich.

Hersteller	Squaresoft
Release	27. Oktober '99
GENRE:	Rollenspiel

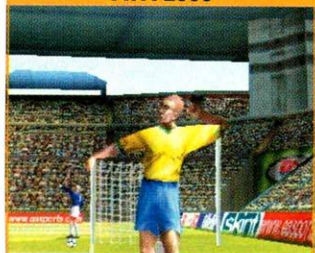
DRIVER II

IN ARBEIT

Offiziell: Reflections arbeitet bereits an einem Driver-Sequel für die PlayStation.

Hersteller	GT Interactive
Release	2000
GENRE:	Rennspiel

FIFA 2000



Nicht geschafft! FIFA 2000 ist nach UEFA Striker und Fußball Live nur die Nummer 3!

Hersteller	EA
Release	4. November '99
GENRE:	Fußball

FORMEL 1 '99



Den Test zur neuen Rennspiel-Referenz von Psygnosis finden Sie in dieser Ausgabe.

Hersteller	Psygnosis
Release	20. Oktober '99
GENRE:	Rennspiel

FUSSBALL LIVE



Fußball Live ist besser als FIFA 2000, allerdings kommt es an UEFA Striker nicht vorbei.

Hersteller	SCEE
Release	20. Oktober '99
GENRE:	Fußball

GRAN TURISMO 2

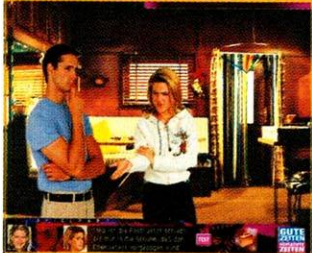
Aufgepasst: *Gran Turismo 2* gibt es entweder mit oder ohne V3-Lenkrad zu kaufen.

Hersteller SCEE
Release 8. Dezember '99
GENRE: Rennspiel

GTA 2

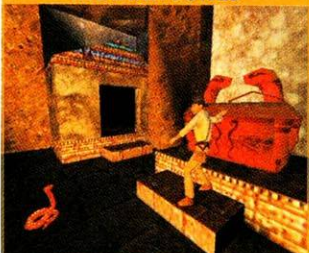
Schon getestet: Auf den Seiten 88 und 89 finden Sie unseren ausführlichen Test.

Hersteller Take 2
Release 22. Oktober '99
GENRE: Action

GUTE ZEITEN, SCHLECHTE...

Der perfekte Geschenktipp für Fans der RTL-Serie *Gute Zeiten, Schlechte Zeiten*.

Hersteller Software 2000
Release 19. November '99
GENRE: Entertainment

INDIANA JONES

Mach's gut, Indy! Die PlayStation-Version wurde leider von Lucas Arts gestrichen!

Hersteller LucasArts
Release –
GENRE: Action-Adventure

INT. TRACK&FIELD 2

Int. Track&Field 2 wird zweifelsohne ein echter Megahit für Konami und der Hätetest für Joypads.

Hersteller Konami
Release Januar 2000
GENRE: Sport

JADE COCOON

Jade Cocoon wurde auf November verschoben, eine exklusive Demo gibt es dennoch auf der CD!

Hersteller Crave
Release November '99
GENRE: Rollenspiel

LE MANS 24

24 Stunden von Le Mans lautet mittlerweile der offizielle Titel des neuen Infogrames-Hits.

Hersteller Infogrames
Release 26. November '99
GENRE: Rennspiel

MICROMACHINES 4

MicroMachines einmal anders: Die Miniautos wurden nun durch Mini-Läufer ausgetauscht!

Hersteller Codemasters
Release 1. Quartal 2000
GENRE: Rennspiel

JUMP&RUN

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Crash Bandicoot 3	SCEE	12/98	90%
2. Gex Deep Cover Gecko	Eidos	4/99	90%
3. Gex 3D: Enter The Gecko	Crystal Dynamics	5/98	88%
4. Ape Escape	SCEE	7/99	87%
5. Spyro The Dragon	SCEE	10/98	86%

ROLLENSPIEL

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Final Fantasy VIII	Squaresoft	10/99	95%
2. Final Fantasy VII	Squaresoft	12/97	94%
3. Guardian's Crusade	Activision	4/99	90%
4. Breath Of Fire III	Capcom	12/98	88%
5. Diablo	Blizzard/EA	5/98	88%

SHOOT 'EM UP

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. R-Type Delta	SCEE	5/99	88%
2. Nuclear Strike	EA	11/97	86%
3. Soviet Strike	EA	12/96	84%
4. Parodius Del.	Konami	9/95	83%
5. Future Cop L.A.P.D.	EA	10/98	80%

SIMULATION

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Theme Park	EA	1/96	86%
2. SimCity 2000	Maxis	9/96	84%
3. Theme Hospital	EA	4/98	78%
4. A-Train	Maxis	5/96	76%
5. Transport Tycoon	Ocean	10/97	74%

STRATEGIE

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Civilization II	Activision	4/99	92%
2. WarCraft 2	Blizzard	9/97	92%
3. Command & Conquer 2	Virgin	12/97	90%
4. Warzone 2100	Eidos	5/98	89%
5. Command & Conquer	Virgin	1/97	88%

Rote Kennzeichnung: Neu oder geändert, Graue Kennzeichnung: Platinum-Titel, Abkürzungen: tba.: Noch nicht bekannt

WAS KOMMT WANN?

In dieser Übersicht finden Sie alle aktuellen Release-Daten für den deutschen Markt. Es versteht sich von selbst, dass die Daten jeden Monat aktualisiert werden, wir jedoch aufgrund zahlreicher Verschiebungen keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen können. Stand: 20.10.99

OKTOBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
Buster & the Beanstalk	Kids	SCEE	27. Oktober
Centipede	Action	Atari/Hasbro Int.	15. Oktober
Championship Motocross	Rennspiel	THQ	Oktober
Chocobo Racing	Rennspiel	SCEE	27. Oktober
Destrega	Beat 'em Up	SCEE	6. Oktober
Dino Crisis	Action	Capcom	30. Oktober
Final Fantasy VIII	RPG	Squaresoft	27. Oktober
Final Fantasy VIII Special Ed.	RPG	Squaresoft	27. Oktober
Fisherman's Bait	Angelsimulation	Konami	Oktober
Formel 1 99	Rennspiel	Psygnosis	20. Oktober
Formel 1 99 mit Lenkrad	Rennspiel	SCEE	20. Oktober
Fussball Live	Fußball	SCEE	20. Oktober
Fussball Live mit Multi-Tap	Fußball	SCEE	20. Oktober
GTA 2	Action	Take 2	22. Oktober
Hot Wheels Turbo Racing	Rennspiel	EA	21. Oktober
Kingsley's Wild Adventure	Action-Adventure	Psygnosis	6. Oktober
Kurushi Final	Puzzle	SCEE	27. Oktober
Lego Rock Raiders	Action-Strategie	Lego Media	Ende Oktober
Metal Gear Solid Special Missions	Action-Adventure	Konami	15. Oktober
Mission: Impossible	Action-Adventure	Infogrames	29. Oktober
NFL Blitz 2000	Fußball	Midway	Oktober
Pong	Action	Atari/Hasbro Int.	15. Oktober
Quake II	Kampfspiel	Activision	Oktober
Reel Fishing	Sportsimulation	Crave	Oktober
South Park	Action	Acclaim	11. Oktober
Space Invaders	Action	Activision	11. Oktober
Star Wars: Die Dunkle Bedrohung	Action-Adventure	LucasArts	Oktober
The Next Tetris	Geschicklichkeit	Atari/Hasbro Int.	15. Oktober
UEFA Striker	Fußball	Infogrames	22. Oktober
Worms 2: Armageddon	Strategie	Hasbro Int.	29. Oktober

NOVEMBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
Action Man - Mission Xtreme	Action	Hasbro Int.	5. November
Billard Nights	Billard	Virgin	1. November
Box Champions 2000	Boxen	EA	11. November
Crash Team Racing	Rennspiel	SCEE/Naughty Dog	24. November
Crash Team Racing + Multi Tap	Rennspiel	SCEE/Naughty Dog	24. November
Cyber Tiger	Golf	EA	18. November
Demolition Racer	Rennspiel	Infogrames	19. November
Die 24 Stunden von LeMans	Rennspiel	Infogrames	26. November
Die Schlämpe	Action-Adventure	Infogrames	Mitte November
Extreme 500	Motorradrennspiel	Ascaron	Anf. November
FIFA 2000	Fußball	EA	4. November
Gauntlet Legends	Action-Adventure	GT	30. November
Glover	Action-Adventure	Atari/Hasbro Int.	19. November
Gute Zeiten, Schlechte Zeiten	Entertainment	Software 2000	19. November
Hell Night	Action-Adventure	Konami	November
Highspeed Career	Rennspiel	Empire	November
ISS Pro Evolution	Fußball	Konami	November
Jade Cocoon	Rollenspiel	Crave	November
Killer Loop	Rennspiel	Crave	November
Millennium Soldier	Shoot 'em Up	Infogrames	19. November
Missile Command	Action	Atari/Hasbro Int.	November
MTV Sports: Snowboarding	Sportspiel	THQ	Ende November
Music 2000	Entertainment	Codemasters	26. November
Nascar 2000	Rennspiel	EA	4. November
NBA Basketball 2000	Basketball	Activision	November
NBA Live 2000	Basketball	EA	18. November
NHL Championship 2000	Eishockey	Activision	November
No Fear Mountain Biking	Sportspiel	Codemasters	19. November
Pacman World	Puzzle	Namco/SCEE	17. November
PGA European Golf	Golf	Infogrames	5. November
Pro Pinball - Fantastic Journey	Flipper	Empire	Ende November
Q-Bert	Arcade	Atari/Hasbro Int.	26. November
Rainbow Six	Action	Take 2	Mitte November
Ready 2 Rumble Boxing	Boxen	Konami	November
Renegade Racing	Sportspiel	Virgin	November
Roadsters	Rennspiel	Titus	November
Ronin Blade	Action-Adventure	Konami	November
Ruff & Tumble	Jump&Run	GT	5. November
Shao Lin	Beat 'em Up	THQ	November
Spyro 2	Jump&Run	SCEE	3. November
Supercross 2000	Rennspiel	EA	18. November
Tarzan	Jump&Run	Disney/SCEE	10. November
The Golf Pro	Golf	Empire	Mitte November
The War of the Worlds	Action	GT	19. November
Tomb Raider IV	Action-Adventure	Eidos	26. November
Tomorrow Never Dies	Action	EA	25. November
Tricky Sliders	Sportspiel	Capcom	November
Warpath: Jurassic Park	Action	EA	25. November
WCW Mayhem	Wrestling	EA	11. November
Worms Pinball	Flipper	Infogrames	12. November
Wu Tang Clan	Beat 'em Up	Activision	3. November
Xena Warrior Princess	Action-Adventure	EA	11. November

DEZEMBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
A Bug's Life Activity Centre	Entertainment	Disney/SCEE	1. Dezember
Barbie Race & Ride	Rennspiel	SCEE/Mattel	1. Dezember
Discworld Noir	Adventure	GT Interactive	3. Dezember
Disneys Magical Tetris	Denkspiel	Disney/SCEE	1. Dezember
Dune 2000	Echtzeitstrategie	EA	2. Dezember
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Virgin	Dezember
F-1 World Grand Prix	Rennspiel	Eidos	Dezember
Fighting Force 2	Action-Adventure	Eidos	Dezember
Gran Turismo 2	Rennspiel	SCEE	8. Dezember

OFFICIAL FORMULA ONE



Official Formula One von Eidos heit nun F-1 World Grand Prix und soll im Dezember erscheinen.

Hersteller	Eidos
Release	Dezember '99
GENRE:	Rennspiel

PRINCE NASEEM BOXING



Schade: Nun wird der Polygon-Prinz erst im Dezember in den Ring klettern.

Hersteller	Codemasters
Release	Dezember '99
GENRE:	Boxen

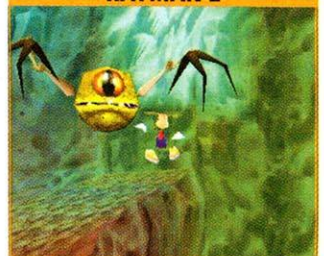
RAINBOW SIX



Schon getestet: Mehr Infos zum Take-2-Hit finden Sie auf Seite 96 in dieser Ausgabe.

Hersteller	Take 2
Release	Mitte November '99
GENRE:	3D-Action

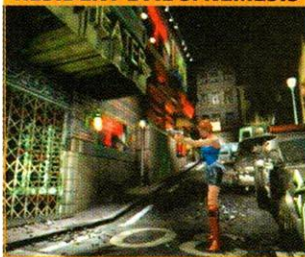
RAYMAN 2



Die N64-Version erhielt von der N-Zone 94%, die PS-Version lsst auf sich warten.

Hersteller	Ubi Soft
Release	2000
GENRE:	3D-Jump&Run

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS



Einen Riesenbericht zu unserem Titelthema prsentieren wir auf den Seiten 28 bis 32.

Hersteller	Capcom
Release	Februar 2000
GENRE:	Action-Adventure

ROLLCAGE 2



Rollcage 2 wird umbenannt, das „Extreme“ fllt auf alle Flle weg! Mehr in der nchsten Ausgabe!

Hersteller	Psygnosis
Release	Frhjahr 2000
GENRE:	Rennspiel

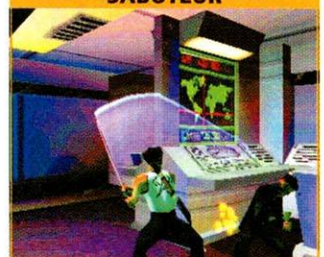
RUFF & TUMBLE



Nchste Ausgabe unterziehen wir das putzige Jump&Run von GT Interactive einem Hrtetest.

Hersteller	GT Interactive
Release	5. November '99
GENRE:	Jump&Run

SABOTEUR



Schade: Obwohl die E3-Version sehr gut aussah, wird das Spiel erst spter erscheinen.

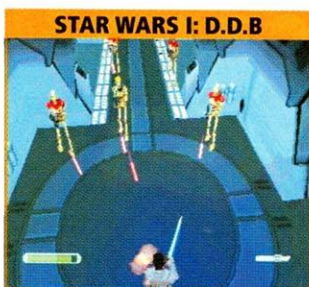
Hersteller	Eidos
Release	2000
GENRE:	Action-Adventure



SPYRO 2

Einfach genial: *Spyro 2* kann in unserem Riesentest in dieser Ausgabe absolut begeistern!

Hersteller SCEE
Release 3. November '99
GENRE: Jump&Run



STAR WARS I: D.D.B.

Die *Dunkle Bedrohung* von Lucas-Arts ist seit Anfang Oktober erhältlich, eine Demo kommt demnächst!

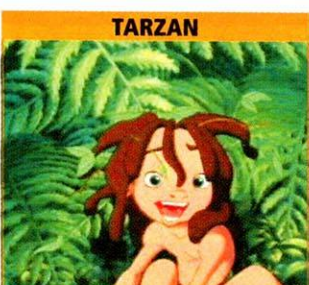
Hersteller LucasArts
Release Oktober '99
GENRE: Adventure



STAR WARS I: OBI WAN

Das 3D-Actionspiel *Star Wars Episode 1: Obi Wan* kommt anstelle des Rennspiels!

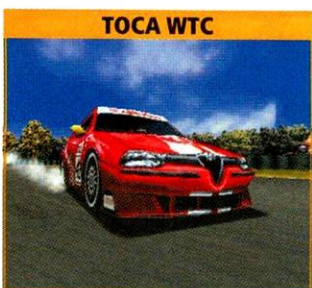
Hersteller LucasArts
Release März 2000
GENRE: 3D-Action



TARZAN

Das Spiel zum gleichnamigen Film erhielt bei uns eine Gesamtwertung von 83%.

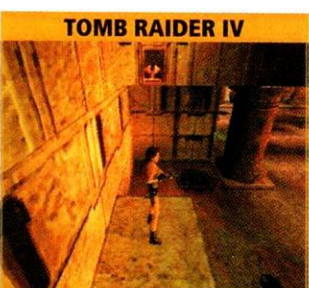
Hersteller SCEE
Release 10. November '99
GENRE: Jump&Run



TOCA WTC

TOCA WTC von Codemasters konnte sich schon in den Most-Wanted-Charts platzieren.

Hersteller Codemasters
Release 1. Quartal 2000
GENRE: Rennspiel



TOMB RAIDER IV

Definitiv: Am 26. November wird *Tomb Raider IV: The Last Revelation* endlich erscheinen.

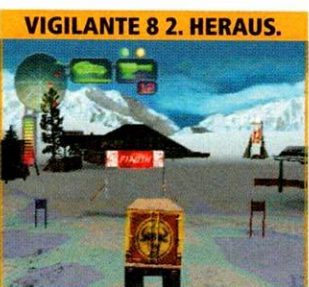
Hersteller Eidos
Release 26. November '99
GENRE: Action-Adventure



TOMORROW NEVER DIES

Ab 25. November wird James Bond wieder ballern, eine spielbare Version gab es noch nicht.

Hersteller Fox Interactive
Release 25. November '99
GENRE: Action-Adventure



VIGILANTE 8 2. HERAUS.

Vigilante 8: Zweite Herausforderung wird das Spiel in Deutschland offiziell heißen.

Hersteller Activision
Release Dezember '99
GENRE: Action-Rennspiel

DEZEMBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
Gran Turismo 2 Bundle V3 Racing Wheel	Rennspiel	SCEE	8. Dezember
Grudge Warriors	Action	Take 2	Dezember
Jet Rider 3	Rennspiel	SCEE	Dezember
Muppets Racing Game	Rennspiel	SCEE	Dezember
Prince Naseem Boxing	Boxen	Codemasters	Dezember
Silicon Valley	Geschicklichkeit	Take 2	Dezember
South Park Chef's Luv Shack	Geschicklichkeit	Acclaim	Dezember
Spec Ops	Action	Take 2	Dezember
Tunguska	Action-Adventure	Project 2	8. Dezember
Urban Chaos	Action-Adventure	Eidos	Dezember
Vigilante 8 2. Herausforderung	Action	Activision	Dezember

JANUAR

Titel	Genre	Hersteller	Release
Eagle One - Harrier Attack	Action	Infogrames	Januar
International Track & Field 2	Sport	Konami	Januar
Jeremy McGrath Supercross 2000	Rennspiel	Acclaim	Januar
Martian Gothic	Action-Adventure	Take 2	Januar
Marvel vs. Capcom	Beat 'em Up	Capcom	Januar
Railroad Tycoon II	Simulation	Take 2	Januar
South Park Rally	Rennspiel	Acclaim	Januar
Test Drive 6	Rennspiel	Infogrames	Januar
Thrasher: Skate and Destroy	Skateboard	Take 2	Januar
Toy Story II	Action-Adventure	Activision	27. Januar

2000

Titel	Genre	Hersteller	Release
Star Trek New Worlds	Echtzeitstrategie	Virgin	Anf. 2000
Colony Wars 3 - Red Sun	Action	SCEE	Frühjahr 2000
Destruction Derby 3	Action	SCEE	Frühjahr 2000
Rollcage 2	Rennspiel	SCEE	Frühjahr 2000
TNT Tricks 'n' Treasures	Action	SCEE	Frühjahr 2000
Panzer General IV	Strategie	Mindscape	1. Halbjahr 2000
Prince of Persia 3D	Action-Adventure	Mindscape	1. Halbjahr 2000
Ace Combat 3	Action	Namco	1. Quartal 2000
Colin McRae Rally 2	Rennspiel	Codemasters	1. Quartal 2000
Ehrgeiz	Kampfspiel	SCEE	1. Quartal 2000
Fear Effect	Action-Adventure	Eidos	1. Quartal 2000
Fußball Manager (Arbeitstitel)	Sport	Codemasters	1. Quartal 2000
Galerians	Action-Adventure	Crave	1. Quartal 2000
Jackie Chan's Stuntmaster	Kampfspiel	SCEE	1. Quartal 2000
Micro Machines 4	Rennspiel	Codemasters	1. Quartal 2000
Shadow Madness	Rollenspiel	Crave	1. Quartal 2000
Space Debris	Shoot 'em Up	SCEE	1. Quartal 2000
Subbuteo	Brettspielumsetzung	Atari/Hasbro Int.	Anfang 2000
Tiny Tanks	Action	SCEE	1. Quartal 2000
Beatmania - European Edit	Musik	Konami	1. Quartal 2000
Armored Project SWARM	Action	Acclaim	Februar 2000
Grandia	Rollenspiel	Ubi Soft	Februar 2000
Premier Manager 2000	Fußball-Manager	Infogrames	Februar 2000
Resident Evil 3: Nemesis	Action-Adventure	Capcom	Februar 2000
Sheep!	Action	Empire	Februar 2000
Suikoden 2	RPG	Konami	Februar 2000
Vanishing Point	Rennspiel	Acclaim	Februar 2000
Wrestlemania 2000	Wrestling	THQ	Februar 2000
Fort Racing	Rennspiel	Empire	März 2000
Gekido	Beat 'em Up	Infogrames	März 2000
Jet X	Flugsimulation	Infogrames	März 2000
Rallymasters	Rennspiel	Infogrames	März 2000
Ronaldo V. Football	Football	Infogrames	März 2000
Star Wars Episode 1: Obi-Wan	Action	LucasArts	März 2000
Vandal Hearts 2	RPG	Konami	März 2000
Viva European Super League	Sport	Virgin	März 2000
X-Men	Beat 'em Up	Activision	März 2000
Speedball 2100	Action	Empire	April 2000
Spiderman	Action-Adventure	Activision	April 2000
Tenchu II	Kampfspiel	Activision	April 2000
Aladdin	Jump&Run	Activision	Mai 2000
KISS Psycho Circus	Action	Take 2	Mai 2000
Nocturne	Action-Adventure	Take 2	Mai 2000
Wacky Races	Rennspiel	Infogrames	Mai 2000
König der Löwen	Jump&Run	Activision	Juni 2000
Alien Resurrection	Action	EA	2000
Canal + Soccer	Sport	Infogrames	2000
Commandos 2	Strategie	Eidos	2000
Crusaders of Might & Magic	Rollenspiel	3DO	2000
Dragon Valor	Rollenspiel	Namco/SCEE	2000
Hogs of War	Strategie	Infogrames	2000
Konami Rally	Rennspiel	Konami	2000
Messiah	Action-Adventure	Virgin	2000
Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	2000
Nightmare Creatures 2	Action-Adventure	Activision	2000
Omikron	Action-Adventure	Eidos	2000
Radical Bikers	Rennspiel	Infogrames	2000
Rayman 2	3D-Jump&Run	Ubi Soft	2000
Saboteur	Action-Adventure	Eidos	2000
Techno Mage	RPG	Infogrames	2000
Test Drive 4x4	Rennspiel	Infogrames	2000
TOCA W.T.C.	Rennspiel	Codemasters	2000

Rote Kennzeichnung: Neu oder geändert, Graue Kennzeichnung: Platinum-Titel, tba.: Noch nicht bekannt

SCHON GETESTET!

Sie sind auf der Suche nach einem aktuellen Testbericht nicht fündig geworden? Sie haben eine Ausgabe der PlayStation Zone verpasst und wollen

auf dem Laufenden bleiben? Auf dieser Seite bieten wir Ihnen in jeder Ausgabe **die 50 letzten Tests** in kompakter Form in einer Übersicht.



Titel	Beschreibung	Hersteller	Test in PSZ	Grafik	Sound	Spaß	Gesamt
Actua Ice Hockey 2	Enttäuschendes Eishockeyspiel	Gremlin	9/99	57%	61%	64%	59%
Aironauts	Ungewöhnliches Flug-Actionspiel	Take 2	9/99	73%	77%	71%	76%
Ape Escape	Tolles Jump&Run für Dual-Shock-Controller	SCEE	8/99	84%	76%	89%	87%
Attack of the Saucerman	Ungewöhnliches Action-Jump&Run	Psygnosis	8/99	66%	70%	80%	72%
Bombberman	Umsetzung des legendären Multiplayerspiels	Virgin	9/99	58%	48%	78%	78%
Bombberman Fantasy Race	Durchschnittliches Fun-Racing-Spiel	Virgin	9/99	51%	58%	60%	55%
Bundesliga Stars 2000	Das offizielle Bundesliga-Fußballspiel	EA	9/99	84%	87%	86%	85%
Capcom Generations	Empfehlenswerte Spielhallen-Klassiker-Sammlung	Capcom	10/99	50%	45%	77%	75%
Castrol Honda Superbike	Schönes Motorradrennspiel	THQ	8/99	74%	52%	82%	78
Centipede	Die Rückkehr des Klassikers	Hasbro Int.	11/99	62%	65%	70%	69%
Chocobo Racing	Fun-Racing mit Final Fantasy-Helden	Squaresoft	8/99	69%	73%	79%	74%
Croc 2	Ordentliches Jump&Run ohne Glanzpunkte	Fox Int.	8/99	77%	72%	70%	75%
Evil Zone	Ordentliches Beat'em Up	Titus	8/99	75%	71%	81%	77
Final Fantasy VIII	Geniales Rollenspiel!	Squaresoft	11/99	94%	92%	96%	95%
Fisherman's Bait	Angelspiel für Profis	Konami	11/99	79%	77%	80%	79%
G-Police 2	Hervorragendes 3D-Shoot 'em Up	Psygnosis	9/99	83%	80%	89%	88%
Gungage	Ordentliches Action-Game	Konami	11/99	75%	76%	78%	77%
Hot Wheels	Rennspiel zur Spielzeug-Reihe	E.A.	11/99	78%	80%	78%	78%
Kagero: Deception 2	Hervorragende Action/Strategie-Mixtur	Virgin	8/99	74%	79%	88%	85%
Killer Loop	Hervorragendes Gleiter-Rennspiel	Crave	10/99	86%	85%	85%	84%
Kingsley's Wild Adventure	Putziges, schönes Action-Adventure	Psygnosis	10/99	76%	75%	84%	80%
Kurushi Final	Grafisch schlichtes, aber gelungenes Denkspiel	SCEE	10/99	65%	58%	84%	78%
Madden NFL 2000	Die American-Football-Referenz	EA	10/99	83%	79%	93%	90%
Master Of Monsters	Enttäuschendes Strategiespiel	ASCII	11/99	58%	62%	68%	68%
M.G.S. Special Missions	Die Add On-CD für Metal Gear Solid	Konami	11/99	72%	68%	83%	83%
Mission: Impossible	Tolles Action-Adventure zum Kinohit	Infogrames	10/99	81%	83%	84%	85%
NHL 2000	Die neue Eishockey-Referenz	E.A.	11/99	83%	74%	89%	88%
Omega Boost	Shoot'em Up der Gran Turismo-Macher	SCEE	8/99	89%	85%	80%	83%
Plane Crazy	Witziges Flugrennspiel	Project 2	8/99	76%	74%	80%	78
Point Blank 2	Neues Futter für die Light Gun	SCEE	9/99	56%	62%	82%	74%
Pong	Tolle Neuauflage des Spielhallenklassikers	Hasbro Int.	11/99	69%	73%	85%	82%
Pop'n'Pop	Putzige Mischung aus Tetris und Space Invaders	JVC	10/99	56%	66%	83%	76%
Rat Attack	Originelles Geschicklichkeitsspiel	TLC	11/99	79%	80%	77%	78%
R/C Stunt Copter	Ungewöhnliche Flugsimulation	Virgin	9/99	80%	73%	70%	76%
Reel Fishing	Angelsimulation mit Aquarium	Crave	11/99	68%	57%	72%	73%
Re-Volt	Mittelmäßiges Mini-Flitzer-Rennen	Acclaim	11/99	65%	64%	57%	60%
Shadow Man	Enttäuschende PlayStation-Umsetzung	Acclaim	11/99	60%	80%	75%	78%
Silent Hill	Hervorragendes Action-Adventure	Konami	8/99	80%	89%	90%	93%
Soul Reaver	Dieses Action-Adventure ist besser als Tomb Raider III	Eidos	8/99	94%	83%	92%	92%
South Park	Die Umsetzung der TV-Serie	Acclaim	11/99	60%	67%	66%	66%
SLED Storm	Ungewöhnliches Schneeflitzer-Rennspiel	EA	10/99	80%	75%	86%	83%
Speed Freaks	Fantastisches Fun-Racing-Game für bis zu vier Spieler	SCEE	9/99	84%	73%	88%	85%
Syphon Filter	Hervorragendes Agenten-Action-Adventure	SCEE	9/99	85%	77%	89%	88%
Tarzan	Tolles Jump&Run-Umsetzung des Kinohits	SCEE	11/99	84%	80%	85%	83%
The Next Tetris	Der Klötzchen-Klassiker für die PlayStation	Hasbro Int.	11/99	32%	51%	82%	80%
The X-Files	Komplett deutsche Akte-X-Umsetzung	SCEE	10/99	77%	82%	72%	75%
Tony Hawk's Skateboarding	Brillante Skateboard-Simulation	Activision	10/99	86%	80%	92%	90%
UEFA Striker	Die neue Fußball-Referenz	Infogrames	11/99	84%	78%	93%	91%
Wip3out	Die Referenz unter den Gleiterrennspielen	Psygnosis	10/99	90%	93%	94%	91%
WWF Attitude	Die aktuelle Wrestling-Referenz	Acclaim	9/99	87%	76%	88%	87%



Heinz-Harald hat's auch!

Im Jordan™ Cockpit geht es um hohe Ergonomie und extrem präzise Steuerung. Beim **Offiziellen Jordan Grand Prix™ Lenkrad von Joytech** für Playstation™ und Nintendo 64™ ist es nicht anders. Tritt in die **analogen Formel-1-Pedale** und spür den Asphalt vibrieren – unser starkes **Force Feedback™** macht's möglich! Wie bei Joytech üblich wird auch das Offizielle Jordan Grand Prix™ Lenkrad während der Herstellung **4-fach qualitätsgeprüft**. Damit uns auch ja keiner gegen die Wand fährt.



Kabel* / **
für Extension,
Link, RGB,
Multi Tab*



Gameboy™-Zubehör
Pocket Pouch
Light Magnifier
Battery Pack



Expansion RAM**
Memory Cards**
Jolt Packs**



PlayStation™
Mouse*
2 control buttons



Bio-Grip
Advanced
Joystick*



Controller
Plus 64**



Analogue
Controller Plus*
Dual Force



Arcade Light Gun*
Blaster Light Gun*



Official Jordan™
Grand Prix
Racing Wheel***



ab Herbst '99:
Die Weltneuheit
AirPad™*

* PSX™
kompatibel

** N64™
kompatibel

PLAYSTATION™/PSX™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD.; NINTENDO 64™/N64™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA.

Advanced Game Console Peripherals

JOYTECH

PLAYSTATION CHARTS

VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1.	(Neu)	Star Wars Episode I	64%	1
2.	(Neu)	Tony Hawk's Skateboarding	90%	1
3.	(Neu)	South Park	66%	1
4.	(Neu)	Carmageddon (dt.)	43%	1
5.	(Neu)	NHL 2000	88%	1
6.	(15)	Driver	90%	5
7.	(1)	Soul Reaver	92%	2
8.	(4)	Tekken 3 – Platinum	90%	2
9.	(Neu)	The X-Files	75%	1
10.	(11)	V-Rally 2	93%	4
11.	(5)	Bundesliga Stars 2000	85%	2
12.	(WE)	Ridge Racer Type 4	87%	5
13.	(Neu)	Kingsley's Wild Adventure	80%	1
14.	(13)	Bugs Bunny auf Zeitreise	84%	5
15.	(6)	Wip3out	91%	2

Quelle: Theo Kranz-Versand
LucasArts hat die Macht! Im Handumdrehen eroberte das passable Action-Spiel zum jüngsten Star Wars-Film die Spitze der Theo-Kranz-Versand-Charts, wobei Tony Hawk sich damit trösten kann, immerhin in den Media-Control-Charts Platz 1 erobert zu haben. Dahinter folgt völlig überraschend die chaotische South Park-Truppe, während ShadowMan, das ebenfalls von Acclaim stammt, bereits wieder aus den Charts gerutscht ist.

LESER-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1.	(1)	Driver	90%	4
2.	(9)	FIFA 99	90%	11
3.	(Neu)	The X-Files	75%	1
4.	(4)	Soul Reaver	92%	2
5.	(WE)	Indiziert II	—	12
6.	(2)	Metal Gear Solid	91%	9
7.	(11)	WWF Attitude	87%	2
8.	(6)	Need For Speed IV	89%	6
9.	(10)	V-Rally 2	93%	4
10.	(5)	Gran Turismo	94%	13
11.	(13)	Syphon Filter	88%	4
12.	(7)	Silent Hill	90%	4
13.	(12)	Tekken 3	90%	12
14.	(WE)	Final Fantasy VII	94%	10
15.	(8)	Bundesliga Stars 2000	85%	2

Quelle: PSZ Zeugnis-Auswertung
Ein feierlicher Monat für Driver. Es wurde nicht nur auf dem COMPUTEC-V.I.P.-Event zum PlayStation-Spiel des Jahres gekürt und als PC-Version veröffentlicht, sondern konnte sich auch zum vierten Mal in Folge den ersten Platz der PSZ-Lesercharts sichern! Dies schaffte zuvor kein anderes PlayStation-Spiel! Bemerkenswert ist die hohe Platzierung von The X-Files, das es nun doch in einer deutschen Version gibt.

MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Monat
1.	(5)	Gran Turismo 2	SCEE	8
2.	(2)	Resident Evil 3	Capcom	6
3.	(3)	Tomb Raider IV	Eidos	3
4.	(6)	Driver 2	GT Interactive	3
5.	(1)	Dino Crisis	Capcom	6
6.	(7)	Final Fantasy VIII	Squaresoft	13
7.	(Neu)	TOCA WTC	Codemasters	1
8.	(4)	Formel 1 '99	Psygnosis	3
9.	(9)	FIFA 2000	EA Sports	3
10.	(Neu)	Worms 2: Armageddon	Hasbro Int.	1

Quelle: PSZ Zeugnis-Auswertung
Die Freude war nur von kurzer Dauer: Dino Crisis musste nicht nur Platz 1 an Gran Turismo 2 abgeben, sondern auch Resident Evil 3, Tomb Raider IV und Driver 2 an sich vorbeiziehen lassen. Neu eingestiegen sind TOCA WTC, was ein weiterer Beweis für das gute Image von Codemasters ist, und Worms 2: Armageddon, womit Hasbro Interactive sein Debüt in den Most-Wanted-Charts feiern kann.

MACH MIT!

Ihre Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von Ihnen wissen, welche PlayStation-Spiele Sie im Augenblick am liebsten spielen und welche Games Sie sich am sehnlichsten wünschen. Schicken Sie uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon (Seite 153), auf dem Sie Ihre zwei persönlichen Top-5-Tabellen notieren. Bei der Most-Wanted-Tabelle sollten Sie berücksichtigen, dass es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Sony dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

COMPUTEC MEDIA

PlayStation Zone

Kennwort: Charts

Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

NEU IM REGAL

THE X-FILES

Das Adventure zur populären TV-Serie mag technisch nicht auf dem neuesten Stand sein, doch wer sich als echter *Akte X*-Fan betrachtet, wird mit *The X-Files* hochzufrieden sein. Besonders lobenswert: Das Spiel hat nun doch komplett deutsche Texte!

Ulrich Huber, PSZ-Leser

GRAFIK SOUND SPASS
80% 64% 83%
LESER-WERTUNG **80%**

SOUTH PARK

Wer auf derben Humor steht und sich für die *South Park*-Fernsehserie begeistern kann, darf die gleichnamige Umsetzung von Acclaim nicht veräumen. Hier können Sie nach Herzenslust Truthähne außer Gefecht setzen.

Lutz Kramhöller, PSZ-Leser

GRAFIK SOUND SPASS
73% 84% 74%
LESER-WERTUNG **77%**

STAR WARS EPISODE I

Mit gehöriger Verspätung trudelte die Umsetzung zum erfolgreichen *Star Wars*-Kinofilm endlich bei den Händlern in der Milchstraße ein. Mein Fazit: Wer den Film mag, wird das Spiel mit Begeisterung durchspielen. Besonders gelungen ist die Musik!

Jessica Glockner, PSZ-Leser

GRAFIK SOUND SPASS
80% 89% 81%
LESER-WERTUNG **83%**

IHRE CHANCE

In der Regel sind die Spiele, die wir in der PlayStation Zone testen, noch nicht offiziell im Handel erhältlich. Wir wollen unsere Meinung jedoch nicht als die allein gültige Wertungsinstanz ansehen, sondern sind daran interessiert, Ihre Meinung zu erfahren. Schicken Sie uns einfach Ihre Meinung (zwei bis drei möglichst flott formulierte Sätze inklusive Grafik-, Sound-, Dauerspaß- und Gesamtwertung) zu einem kürzlich erschienenen Spiel. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Auswahl erfolgt nach redaktionellen Gesichtspunkten.

COMPUTEC MEDIA

PlayStation Zone

Kennwort: Neu im Regal

Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

PLAYSTATION ZONE

Wer steckt hinter der PlayStation Zone? Wie ist das Heft aufgebaut? Was bedeuten die Wertungen? Hier bekommen Sie Antworten auf Ihre Fragen!

DIE REDAKTION



HANS IPPISCH

Chefredakteur, 29

Aktuelles Lieblingsspiel:
No Fear Mountain Biking



MICHAEL PRUCHNICKI

Redakteur, 21

Aktuelles Lieblingsspiel:
Spyro 2

Glücklich: Sein Baby „PSZ“ brauchte neun Monate bis zur Geburt und läuft mit zwölf Monaten schon allein davon (sprich, es ist Marktführer).

War bedingt durch die Berufsschule einmal mehr nur zeitweise anwesend, kann sich jetzt aber wieder voll auf die redaktionelle Arbeit konzentrieren.



FLORIAN BRICH

Redakteur, 28

Aktuelles Lieblingsspiel:
Resident Evil 3



WERNER SPACHMÜLLER

Redaktionsassistent, 22

Aktuelles Lieblingsspiel:
Spyro 2

Genoß eine satte Woche Urlaub, bevor ihn in der Redaktion die erwartete Spieleflut der Softwarehersteller überrollte.

Ihm haben Sie das grandiose Gewinnspiel in dieser Ausgabe zu verdanken: Er besorgte all die Preise von den Herstellern!



MARCO MARZINKOWSKI

Redakteur, 29

Aktuelles Lieblingsspiel:
Formel 1 '99



SASCHA GLISS

Redakteur, 29

Aktuelles Lieblingsspiel:
Dino Crisis

Beschäftigt sich in letzter Zeit auffällig gerne mit Spielen von Sony Computer Entertainment. Lag's am Formel-1-Besuch in Silverstone?

Beendet sein kurzes Gastspiel in der PSZ-Redaktion und wechselt nun zum bekannten Schwestermagazin PC Games. Viel Glück!



JENS QUENTIN

Redakteur, 29

Aktuelles Lieblingsspiel:
Resident Evil 3



THOMAS ROSATO

Redakteur, 28

Aktuelles Lieblingsspiel:
Jade Cocoon

Sollte in den USA den *Fear Effect*-Entwicklern einen Besuch abstatten, vergaß aber seinen Reisepass in Göttingen.

Bleibt in den Rollenspielgefilen: Nach *Final Fantasy VIII* ist für die kommende Ausgabe *Jade Cocoon* von Crave an der Reihe.

DER AUFTRAG

Die PlayStation Zone soll sowohl Profis als auch Anfänger mit zuverlässigen Infos, kritischen Tests und hilfreichen Tipps & Tricks versorgen.

TEST-SYSTEM

Bekommt ein Spiel eine Gesamtwertung von 50%, dann bedeutet dies, dass der Titel eine in dem jeweiligen Genre durchschnittliche Qualität aufweist. Erhält ein Spiel um die 60%, dann dürfen Liebhaber dieser Spieleart durchaus mit einem Kauf liebäugeln. Ab 70% Prozent sollten auch Leute Probe spielen, die sich für dieses Genre sonst eigentlich nicht begeistern können. Eine Wertung von über 80% signalisiert, dass es sich bei dem getesteten Game um ein Spitzenprodukt handelt, das man gespielt haben muss. Verteilt die Redaktion gar eine Wertung von 90% oder mehr, dann kommt man als ernst zu nehmender PlayStation-Fan nicht um die Anschaffung herum.



Gelungene Spiele mit einer Wertung von mindestens 83% erhalten den sogenannten „PlayStation Zone-Hit“-Award, der als Gütesiegel angesehen werden darf.



Wird ein Spiel von der Leserschaft ganz besonders herbeigesehnt, bekommt es ab sofort das begehrte Most-Wanted-Prädikat! Oft ist der Weg zum Hit dann nicht mehr weit.



Ist ein Spiel für die jüngere Zielgruppe ganz besonders geeignet, dann wird es mit dem Kids-Award ausgezeichnet. Dies heißt natürlich nicht, dass ältere Semester nicht zugreifen dürfen.



■ **GUT BEOBACHTET** Dieses bedauernswerte Opfer der geklonten Dinosaurier ist zwar verstümmelt, aber wenigstens noch in einem Stück.



■ **DURCHGANG VERBOTTEN** Um diese Laserbarrieren zu knacken, brauchen Sie die Hilfe von Rick.



■ **EIN GELDAUTOMAT?** Nein, nur der persönliche Safe des Dr. Kirk. Die Kombination ist geheim.



Capcom verlässt die zombieverseuchten Straßen von Raccoon City und entführt Sie in die Welt der geklonten Dinosaurier. Ähnlichkeiten mit Jurassic Park sind natürlich rein zufällig.

Was wäre unsere Welt ohne die Wissenschaft? Sie forscht unermüdlich nach neuen Technologien, um unser Leben einfacher und sicherer zu gestalten, und ihr verdanken wir bahnbrechende Erfindungen wie den Computer, die Potenzpille Viagra oder den Bauchweg-Gürtel. Doktor Kirk, eine Koryphäe auf dem Gebiet der Energietechnik, wollte ebenfalls die Welt verbessern und zog sich auf die entlegene Insel Ibis zurück. In dem tropischen Paradies wollte der gute Doktor auf eigene Kappe an einer mysteriösen neuen Energiequelle forschen, nachdem sein Heimatland ihm die Mittel für das Projekt gestrichen hatte. Diese so genannte „Clean Energy“ soll die Welt der Zukunft mit ungeahnten Mengen von Strom versorgen und

■ **FEUCHTE AUSSPRACHE** Der Rachen des T-Rex in Nahaufnahme. Mit seinen rasiermesserscharfen Zähnen ist er der gefährlichste Gegner im Spiel.

DINO CRISIS

■ **Genre:** Action-Adventure ■ **Spieler:** 1 ■ **Hersteller:** Virgin Interactive ■ **Internet:** www.capcom.com

Info DIE HAUPTDARSTELLER

Regina

Alter: 25 Jahre

Weiblich

Regina ist das Mädchen für alles im Team – im wahrsten Sinne des Wortes. Sie ist eine ausgesprochene Waffenexpertin und kann so ziemlich jede Knarre mit einfachsten Mitteln umbauen. Sie ist sehr beweglich und geschickt und hat eine ausgeprägte Intuition. Sie kann versteckte Gegner und Fallen leicht aufspüren.



Gale

Alter: 32 Jahre

Männlich

Der Anführer des Teams. Ein etwas rüder Zeitgenosse, der trotz seines harten Äußeren immer weiß, wie seine Chancen stehen. Für Gale ist nichts wichtiger, als seine Mission zu erfüllen, auch wenn es sein Leben kosten könnte. Gale ist ein Spezialist für automatische und schwere Waffen.



Rick

Alter: 23

Männlich

Der lebenslustige Rick ist der Techniker des Teams. Er repariert mit Vorliebe Maschinen und elektronisches Equipment. Daneben ist Rick ein vollwertiger Feldchirurg und versorgt seine Kameraden im Notfall medizinisch. Er ist außerdem ausgebildeter Scharfschütze. Die Sicherheit seines Teams ist für Rick am wichtigsten, er würde niemals einen Kameraden in Not im Stich lassen.



das alles, ohne die Umwelt zu belasten. Kirk hat allerdings nicht mit seiner Regierung gerechnet: Die Politiker bekommen Wind von seinen Geheimplänen und schicken ein Sonderkommando, um die Forschungsergebnisse und auch den Wissenschaftler selbst zurück nach Hause zu bringen.

Frauen -Power

Nachdem ein Mitglied des Teams als Laborassistentin getarnt auf die Insel eingeschleust wurde, machen sich die übrigen

Kämpfer auf, um Dr. Kirk festzunehmen und das Geheimnis der Clean Energy zu ergünden. Sie steuern die Hauptfigur, Regina, die

„Dino Crisis ist mehr als eine Mischung aus Resident Evil und Jurassic Park.“

zusammen mit ihrem Anführer Gale und dem Computerspezialisten Rick mit dem Fallschirm auf Ibis landet. Sofort nach der Ankunft wird dem Team klar, dass hier irgendetwas nicht stimmen kann: Die Gebäude und Zäune auf der Insel weisen riesige Löcher auf, die scheinbar das Werk von Tieren sind. Als Gale die Leichen einiger Techniker findet, welche furchtbare Wunden aufweisen, wird der Spezialeinheit klar, dass dieser Einsatz vielleicht ihr letzter sein könnte ...

Resident-Evil-Clone?

Dino Crisis ist ein sehr naher Verwandter der *Resident Evil*-Familie und spielt sich auch so ähnlich. Sie steuern Regina durch die weit verzweigten Räumlichkeiten auf der Insel, wobei das gesamte Eiland in einzelne Abschnitte unterteilt ist, die Sie aus einem vorbestimmten Winkel betrachten. In vergleichbaren Spielen wurden diese Räume als vorberechnete Grafiken auf der CD abgelegt, um so die CPU-Leistung ausschließlich für die Darstellung der Charaktere zu reservieren. Dieser Trick schränkte allerdings die Bewegungsfreiheit und die Interaktion mit der Umgebung logischerweise stark

Info WAFFEN

Dino Crisis kommt im Vergleich zu anderen Spielen mit einem relativ kleinen Arsenal aus. Gerade mal drei Knarren sammelt Regina im Lauf der Handlung ein. Allerdings lassen sich die Kanonen mit Hilfe von Zusatzteilen kräftig tunen. Die beiden wichtigsten Waffen, die Pistole und die Schrotflinte, stellen wir hier kurz vor.

Pistole

Hersteller: Unklar, laut Spiel

handelt es sich um eine Glock 17, die allerdings mit diversen Umbauten modifiziert werden kann.

Kaliber: • 9 mm Parabellum (vor Umbau)
• .40 Winchester (nach Umbau)

Feuergeschwindigkeit: Mittel

Stoppwirkung: Gering

Ladezeit: sSchnell

Modifikationen:

- Laservisier, erhöht die Treffgenauigkeit
- Wechsellauf, erlaubt die Verwendung von .40 Winchester-Patronen für mehr Durchschlagkraft



Schrotgewehr

Über den Vorderschaft repetierende Combat-Flinte (Pump-Action)

Hersteller: Benelli

Kaliber: 12 Gauge

Munition: 00 Schrot, Normalschrot, Giftpfeile

Feuergeschwindigkeit: Langsam

Stoppwirkung: Gut bis sehr gut, je nach Munition

Ladezeit: Lang

Modifikationen: Klappschaft, verringert die Ladezeit



Info VERGLEICH

1.	SOUL REAVER	Eidos	92%
2.	METAL GEAR SOLID	Konami	91%
3.	DINO CRISIS	Capcom	86%
4.	RESIDENT EVIL	Capcom	85%
5.	DEATHTRAP DUNGEON	Eidos	83%

Das restriktive Spielprinzip verhindert *Dino Crisis'* Aufstieg in die höchsten Wertungsgefülle. Gegenüber dem Urahn *Resident Evil* allerdings stellt Capcoms neuester Streich eine eindeutige Verbesserung dar. Was Atmosphäre und Spannung angeht, ist *Dino Crisis* kaum zu schlagen.



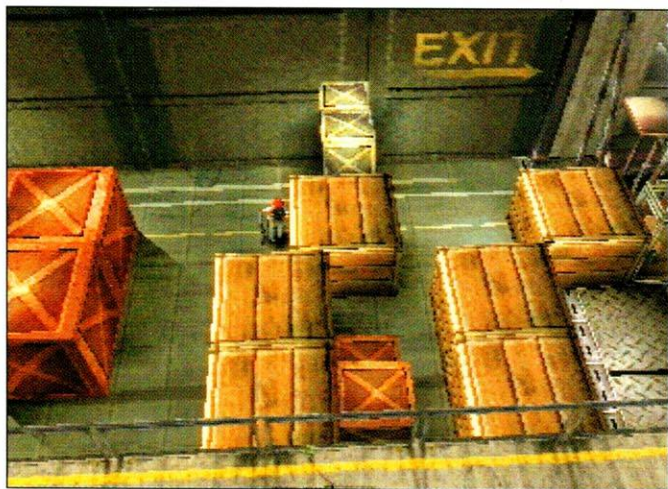
■ **ABFALLVERWERTER** Der tote Dino in der Ecke wurde bereits von Aasfressern angeknabbert. Sobald allerdings Regina auftaucht, interessieren sich die Racker auch für lebende Nahrung.

ein. Obwohl *Dino Crisis* auf vorberechnete Hintergründe verzichtet, also die Räume ebenfalls in Echtzeit berechnet werden, zieht das Spiel nur wenig Nutzen aus dieser Innovation. *Dino Crisis* bietet lediglich einige grafische und spielerische Gimmicks, welche die Schwächen der ursprünglichen Engine gekonnt überspielen. Die Kamera ist nun beispielsweise nicht mehr völlig statisch, sondern bewegt sich ab und zu hinter Regina her und zoomt hinein oder heraus. Zwar sind diese Kamerabewegungen vorberechnet, sie gestalten aber die Übergänge zwischen den Screens viel weicher als in älteren Spielen. Am Spielprinzip selber hat sich nicht viel geändert: Ihre Heldin verfügt über ein (viel zu kleines) Inventory und startet das Spiel mit einer ziemlich schwächlichen Handfeuerwaffe. Mit dem Steuerkreuz bewegen Sie Regina in den Screens umher, per Tastendruck zückt sie ihre Waffe und zielt in Blickrichtung.

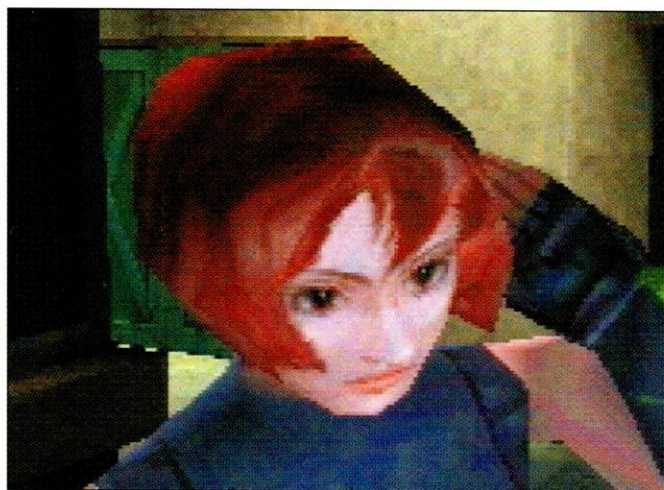
Apropos Waffen

Neben der Standardwaffe bietet *Dino Crisis* noch zwei weitere Wummen, die Schrotflinte und einen Granatwerfer, und diverse Ausbauteile für Pistole und Gewehr. Genau wie

in *Resident Evil* ist Munition ein heiß begehrtes Gut auf der Insel. Wer nicht sehr gut mit seinen Vorräten haushält, wird schon bald mit leerem Magazin dastehen. Um an zusätzliches Futter für Ihre Knarren zu kommen, müssen Sie die spärlich verteilten Munitionsdepots auf der Insel finden. Diese Kästen hängen in einigen Labors an den Wänden herum und lassen sich nur mit elektronischen Schlüsseln öffnen, die Sie ebenfalls in den Räumen aufspüren müssen. Diese Kästen sind übrigens auch die einzige Möglichkeit, ein überfülltes Inventory zu entschlacken: Regina kann nämlich nicht einfach einen überflüssigen Gegenstand auf dem Boden ablegen. Die beste Waffe ist allerdings ziemlich sinnlos, wenn es keine Gegner gibt, auf die man schießen kann. Wie der Name des Spiels vermuten lässt, bekommen Sie es auf der tropischen Insel mit längst ausgestorbenen Raubsauriern zu tun. Den Löwenanteil der Gegner stellen die schon aus *Jurassic Park* bekannten Velociraptoren. Diese flinken Räuber springen Sie mit Vorliebe aus Verstecken an und gehen auch schon mal zum Nahkampf über. Sollte es so weit kommen, muss sich Regina aus



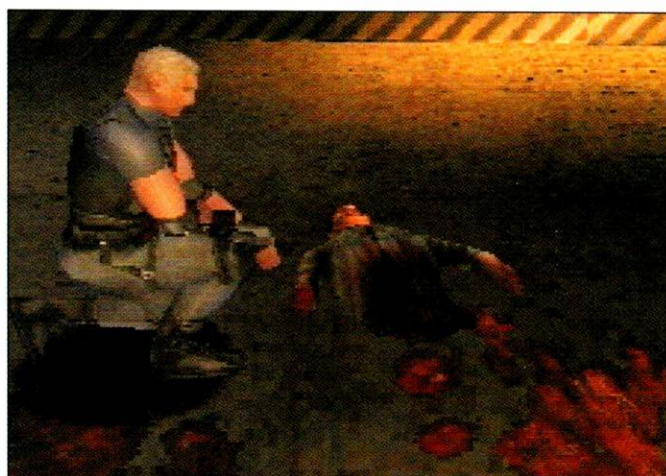
■ **SOKOBAN LÄSST GRÜSSEN** Im Hangar gilt es, die Kisten in die richtige Stellung zu bringen. Ansonsten bleibt der Ausgang unerreichbar.



■ **NAHAUFNAHME** Die Gesichter der Charaktere – hier sehen Sie Regina, die Hauptdarstellerin – sind sehr detailliert und lebensecht gezeichnet.



■ **BRAVER DINO** Reginas Tierliebe wird auf der Insel auf eine harte Probe gestellt. Die Velociraptoren lassen ihr kaum eine Verschnaufpause.



■ **GUTEN APPETIT** Die Tischmanieren der Raubosaurier lassen offensichtlich zu wünschen übrig. Gale trägt's allerdings mit Fassung.

der Umklammerung der Echse befreien, um nicht zerrissen zu werden. In solch einer Situation blinkt das Wort „Danger“ auf dem Bildschirm auf und es liegt am Spieler, Regina mit wildem Gehämmere auf dem Joypad aus der misslichen Lage zu befreien.

Tyrannosaurus Rex

Solche Turnübungen sind natürlich ziemlich sinnlos gegen den heimlichen Hauptdarsteller des Spiels, den Tyrannosaurus Rex. Diese riesige Echse, das größte Landraubtier aller Zeiten, streift frei auf der Insel herum, und spielt eine zentrale Rolle in einigen Actionsequenzen,

die an Spannung und Atmosphäre kaum zu übertreffen sind. Eine Besonderheit der Dinosaurier ist ihre Fähigkeit, Regina über mehrere Screens hinweg zu wittern und zu verfolgen. Auf Blut sind die Biester übrigens besonders scharf, weshalb Sie die Verletzungen Ihrer Helden stets mit Blutstiller behandeln sollten. Nur so können Sie verhindern, dass eine angeschlagene Regina eine verräterische Spur des roten Lebenssafts hinterlässt. Neben den Kampfsequenzen bietet *Dino Crisis* eine Fülle von Rätsleinlagen, wobei gerade die späteren Kopfnüsse ziemlich schwierig zu knacken sind. Neben klassischer Kistenverschieberei à la *Sokoban* müssen Sie Generatoren reparieren, Kräne bedienen oder Computercodes knacken. In

der zweiten Hälfte des Spiels entwickeln sich die Rätsel in *Dino Crisis* selbst auf niedrigem Schwierigkeitsgrad zu echten Frustbringern. Wenn Sie im Spiel erst einmal so weit gekommen sind, sollten Sie Papier und Bleistift neben die PlayStation legen, denn einige der Rätsel sind sonst beim ersten Anlauf nicht zu schaffen. Gespeichert wird in *Dino Crisis* nur an vorherbestimmten Punkten in einigen wenigen Räumen. Von diesen Möglichkeiten sollten Sie auch ausgiebig

Gebrauch machen, da gerade auf höheren Schwierigkeitsgraden schnell die Munition ausgeht und die Dinos sich erschreckend schlaue Anstalten. Für die

deutsche Version des Spiels ging Virgin übrigens einen eher ungewöhnlichen Weg: Sämtliche Bildschirmtexte wurden übersetzt, die Sprachausgabe allerdings beließ

man im englischen Originalton. Für Freunde unsynchronisierter Actionfilme sicher ein Genuss. Aber auch Spieler mit weniger guten Englischkenntnissen müssen sich keine Sorgen machen: Sämtliche gesprochenen Dialoge wurden mit Untertiteln versehen, wodurch es kein Problem ist, der Handlung auch ohne Englisch-Diplom zu folgen.

Sascha Gliss

„Für Dino Crisis entwickelte Capcom eine brandneue 3D-Grafikengine.“



■ **KARTE BITTE** Zwecks besserer Orientierung schaut Regina auf die Übersichtskarte.



■ **DEN TOD IM AUGE** Im Nahkampf hilft nur noch schnelles Drücken der Controller-Tasten.



■ **MEHR BLUT** Dino Crisis spart nicht mit blutigen Szenen und Schockeffekten.

MEIN FAZIT
Sehr gut

Dino Crisis verleugnet zu keinem Zeitpunkt seine Herkunft: Hier stand eindeutig *Resident Evil* Pate. Allerdings gelang es dem Team um Shinji Mikami durch einige clevere Neuerungen wie die angedeuteten Kamerafahrten, das leicht antiquierte Spielprinzip auf Vordermann zu bringen. Allerdings wurden auch in *Dino Crisis* einige Schwachstellen der Vorgänger nicht beseitigt: So ist das Inventory immer noch zu klein, die Munition ständig Mangelware und da Sie nur an bestimmten Stellen speichern können, werden Sie öfter ins Grass beißen, als Ihnen lieb ist.

Test ERGEBNIS

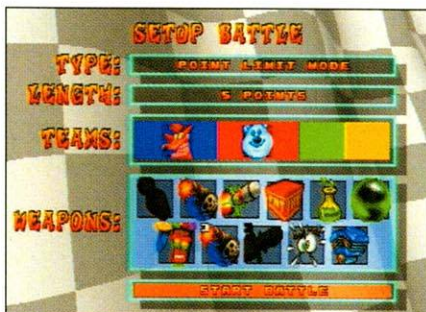
Spannendes Action-Adventure in der Tradition der *Resident Evil*-Reihe. Die schlaun und vor allem flinken Dinos sind mehr als würdige Nachfolger der eher tumben Zombiehorden des berühmten Vorbilds.

Titel	Dino Crisis
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	Entfällt
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	Virgin Interactive
Entwickler	Capcom
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, engl. Sprache
Release	Erhältlich

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



■ **HIGHSPEED** Wenn Sie über diese grünen Felder fahren, gibt es einen ordentlichen Temposchub.



■ **EINSTELLUNGSSACHE** Der Battle-Modus kann nach Ihren Vorstellungen verändert werden.



■ **ÜBERBLICK** Dank der Karte im rechten Bereich gibt es keine größeren Orientierungsprobleme.

CRASH TEAM RACING

Genre: Rennspiel | Spieler: 1-4 | Hersteller: SCEE/Universal Studios | Internet: www.playstation-europe.com/CTR

PLAYSTATION ZONE HIT Crash und Neo Cortex friedlich vereint? Was lange Zeit undenkbar erschien, wird mit Crash Team Racing nun endlich möglich. Um eine noch größere Bedrohung, den finsternen Nitros Oxide, aufzuhalten, haben sich die beiden Rivalen verbündet und müssen nun in turbulenten Rennen im besten Stile von Mario Kart den Bösewicht aufhalten.

■ **FANTASTISCH** Crash Team Racing setzt neue Akzente im Bereich der Funracer.

Hier die ganze Story: Der Wissenschaftler Nitros Oxide ist seit seiner frühesten Jugend gebrandmarkt. Durch einen grausamen Unfall mutierte er zu einem wahren Monster, welches seine Befriedigung nur noch aus schnellen Wettrennen zieht. Nach einigen Jahren findet der Teufel allerdings keine richtigen Gegner mehr,

sondern nur noch Opfer, die im Duell gegen ihn keine Chance haben. Der frustrierte und gelangweilte Nitros zieht sich daraufhin in sein Labor zurück, wo er den Hyper-Activator konstruiert, eine höllische Maschine, die

„Crash Team Racing ist der beste Funracer in der Geschichte der PlayStation.“

den ganzen Planeten Erde in eine Super-Geschwindigkeitszone verwandeln könnte. Ein Tag würde in dieser neuen Welt aus nur

noch drei Sekunden bestehen. Was dem kranken Hirn gerade schnell genug ist, hätte für alle anderen Bürger im

wahrsten Sinne des Wortes wahnsinnige Folgen. In der Hoffnung, dabei den Hyper-Activator zerstören zu können, fordern Crash und Cortex Nitros daher zu einem Rennen auf. Dieser wittert eine richtige Herausforderung und nimmt begeistert an.

Crash Kart

Natürlich ist diese ganze Story nur Selbstzweck, denn im Prinzip ist *Crash Team Racing* nichts anderes als eine Art *Speed Devils* oder *Mario Kart*. Speziell für Multiplayer (bis zu vier Spieler können gleichzeitig via Multi Tap antreten) ist der Titel hochgradig interessant, aber Solisten kommen ebenfalls voll auf ihre Kosten. Diese können sich nämlich unter anderem in einem speziellen Modus, der Adventure-Variante, austoben.

Mit einem von zunächst acht auswählbaren Charakteren, die sich in Aspekten





■ **MASKENBALL** Dieser alte Bekannte steht Ihnen im Adventure-Modus mit Rat und Tat zur Seite.

wie etwa der Straßenlage oder der Endgeschwindigkeit voneinander unterscheiden, flitzen Sie dabei über die Insel von Crash Bandicoot. Nicht alle Bereiche des Eilands sind von vornherein erreichbar. Die meisten Areale müssen erst durch Rennsiege erschlossen werden. Neben Rennen gegen sieben Kontrahenten sind dabei auch Duelle gegen die Zeit und fiese Endgegner zu bestreiten. Für gesellige Runden gibt es neben „normalen“ Races (mit oder ohne CPU-Konkurrenz) auch einen Battle-Modus, bei dem nicht der Sieg zählt, sondern nur das Ausschalten der Gegner mit Hilfe der zahlreichen Extras. Unter anderem gibt es kleine und große Bomben, Raketen, die aus den Jump&Run-Vorgängern bekannten TNT-Kisten und verschiedene Säuren. Diese Goo-dies stehen natürlich auch in den anderen Spielvarianten zur Verfügung. Nicht zu unter-



■ **EXTRA-POWER** In den Kisten verbergen sich Goo-dies vom Kaliber Turbo-Boost oder Rakete.

schätzen ist übrigens ein weiteres Feature: Die Protagonisten können nämlich springen, wobei ein Jump – je nach Weite – mit einem mehr oder weniger langen Turboboost belohnt wird.

Tempo- und Farbenrausch

Was wir bereits im Vorfeld vermutet hatten, hat sich glücklicherweise bestätigt. Technisch setzt *Crash Team Racing* für das Untergenre Funracer neue Maßstäbe. Ob man nun durch dunkle Höhlen flitzt, sonnige Strände passiert oder über eine Strecke im Jules-Verne-Stil heizt – feine Lens-Flare-, Transparenz- und andere Effekte sorgen für einen optischen Hochkaräter. Da die Framerate konstant bleibt und das Tempo zumeist herrlich rasant ist, kann man auf der ganzen Linie zufrieden sein. Der Sound passt sich diesem hohen Niveau an. Neben einer melo-

dischen, leicht abgedrehten Musikuntermalung bekommt man eine extrem abwechslungsreiche Geräuschkulisse geboten. Es zischt, blubbert, dröhnt und kracht an allen Ecken und Enden.

Marco Marzinkowski

Info VERGLEICH

1.	CRASH TEAM RACING	SCEE	88%
2.	SPEED FREAKS	SCEE	85%
3.	S.C.A.R.S.	Ubi Soft	78%
4.	CHOCOBO RACING	SCEE	74%
5.	BOMBERMAN FANTASY RACE	Virgin	55%

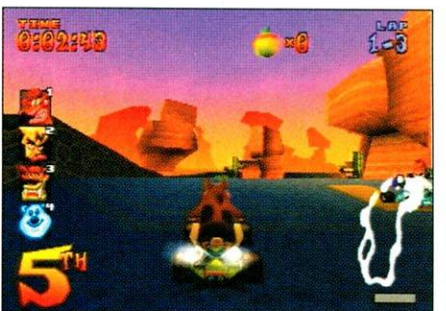
Crash Team Racing konnte sich dank famoser Technik und abwechslungsreichen Spielmodi für Solisten und Multiplayer auf Anhieb den Referenzthron erkämpfen.



■ **POSITIONSWECHSEL** Die Statusleiste auf der linken Seite zeigt die Positionsveränderungen während der wilden Rennen an. Insgesamt gibt es über 20 Kurse, wodurch massiv Langzeitmotivation gegeben ist.

MEIN FAZIT
Sehr Gut

MARCO Nichts gegen *Speed Freaks* und Konsorten, aber an die Genialität eines *Mario Kart* kam bislang kein Funracer heran. Zum Glück gibt es jetzt *Crash Team Racing*, einen Titel, der für meinen Geschmack ebenso kultig ist wie das indirekte Vorbild. Durch Crash und Co. entwickelt man einen ganz speziellen Bezug zu den einzelnen Charakteren, das Streckenpaket ist zum einen umfangreich, zum anderen abwechslungsreich und die Grafik – bis auf die Clippingprobleme – einfach nur toll. Ein ganz dickes Lob muß ich den frechen Hunden aber für den feinen Adventure-Modus zollen. Normalerweise kommen Solisten bei Spielen dieser Art ja nicht so auf ihre Kosten, hier ist es anders. Fazit: Wer Crash, witzige Rennspiele im allgemeinen oder Duelle in geselliger Runde mag, der sollte zugreifen.



■ **DER WILDE WESTEN** Die Strecken sind abwechslungsreich und führen auch durch diese Canyons.



■ **AUSGEZEHNET** Bis auf kleinere Tempoprobleme sind die Vierspielermodi sehr gut spielbar.

Test ERGEBNIS

Crash Team Racing ist das PlayStation-Gegenstück zu *Mario Kart* für das N64. Ein genialer Funracer mit interessanten Protagonisten, witzigen Extras und sauberer Technik.

Titel	Crash Team Racing
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4 Spieler
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	Über 20 Kurse
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	SCEE
Entwickler	Naughty Dog
USK-Freigabe	Tba.
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	24. November '99

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
86%	81%	90%	88%



■ **GETEILTE FREUDE** Zwei Spieler können wahlweise im horizontalen oder vertikalen Splitscreen gegeneinander antreten. CPU-Gegner gibt es leider nicht.



■ **TAKTISCHE ENTSCHEIDUNG** Die richtige Boxenstrategie kann entscheidend für Sieg oder Niederlage bei den virtuellen Formel-1-Rennen sein.

FORMEL 1 '99

Genre: Rennspiel | Spieler: 1-2 | Hersteller: Psygnosis | Internet: <http://www.formulaone99.com>



Die Zeit der Spekulationen hat endlich ein Ende, denn mittlerweile steht es fest: Mit Formel 1 '99 hat sich Psygnosis selbst übertroffen und eindrucksvoll **Wiedergutmachung** für den extrem umstrittenen Vorgänger betrieben.

Wenn Sie diese Ausgabe in den Händen halten, dann ist die aktuelle – für Michael Schumacher so unglücklich verlaufene – Formel-1-Saison bereits beendet. Mit Formel 1 '99 können alle Schumi-Fans den Lauf der Geschichte nun virtuell umschreiben, denn der Titel basiert – wie der Name bereits verspricht – auf eben dieser Saison. Dank der offiziellen FIA-Lizenz ist zudem bis hin zum kleinsten Menü eine hohe Authentizität gegeben. Ob Fahrer, Strecken oder Regelwerk – hier ist alles wie im echten F-1-Zirkus. Erstmals in der Geschichte der F-1-Spiele (ganz gleich, auf welcher Plattform) ist sogar Jacques Villeneuve mit von der Partie. Zu Jacques, den Schumi-Brüdern, Heinz-Harald Frentzen und natürlich allen anderen Piloten serviert man Ihnen sogar kleine Statistiken.

Startvorbereitung

In Sachen Modi haben Sie die Wahl zwischen Einzelrennen, Splitscreen-Duellen gegen einen menschlichen Gegner und einer kompletten Saison. Das Game kann dabei vollkommen auf Ihre Bedürfnisse und/oder Ihre fahrerischen Qualitäten zugeschnitten werden. Gleich vier verschiedene Schwierigkeitsstufen, optionale Lenk- und Brems-

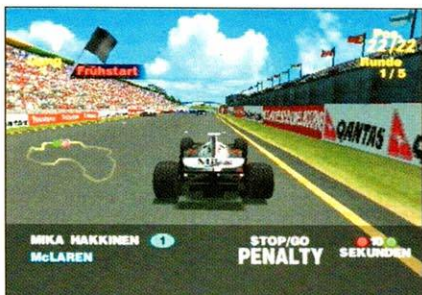
■ **DIE ROTE GEFAHR** Bei Formel 1 '99 können Sie auch in das Ferrari-Cockpit steigen.



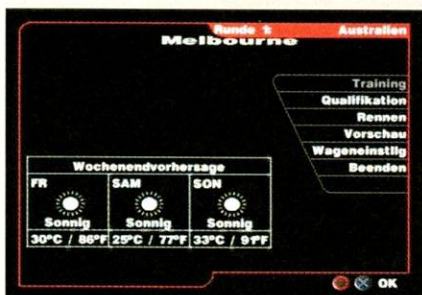
■ **TRÜBE AUSSICHTEN** Ohne die richtigen Reifen ist bei diesem Wetter kein Sieg drin. Man beachte übrigens die herrlich realistischen Brems Spuren.

Info ALLES DRIN, ALLES DRAN

Wer es gerne realistisch mag, für den ist *Formel 1 '99* ein wahres Paradies. Studio 33 hat wirklich alle Elemente integriert, die den F-1-Zirkus so interessant machen: Ein authentisches Flaggensystem, Schäden, Defekte, realistischer Treibstoffverbrauch und damit erforderliche Boxenstopps während der Rennen, wechselnde Wetterbedingungen und und und ... Ein besonderes Augenmerk haben die Engländer auf das Tuning der Boliden gelegt. In einem übersichtlichen Menü mit griffigen Icons können die Wagen im Handumdrehen modifiziert werden. Eine komplette Auflistung der Einstellmöglichkeiten will ich Ihnen ersparen, aber die Programmierer haben an alle relevanten Aspekte gedacht. Das Schöne dabei: Wer einfach nur Rennen fahren will, kann all diese Features ausschalten oder – im Falle des Tunings – geflissentlich ignorieren. Die vorgegebenen Wageneinstellungen sind nämlich bereits zu 95 Prozent optimal.



DIE NERVEN Mika Häkkinen hat einen Frühstart hingelegt und kassiert dafür eine Zeitstrafe.



TRÜGERISCH? Die Wettervorhersagen vor den Rennen müssen nicht zwingend so eintreffen.



SPIELWIESE Virtuelle Schraubendreher werden sich über die Tuningmöglichkeiten freuen.

hilfen sowie die Zuschaltung von realistischen Faktoren (mehr Infos hierzu und zum Thema Set-Up finden Sie im Extrakasten) machen den Titel für wirklich jeden Spielertyp interessant. An den Rennwochenenden erwartet Sie das komplette Prozedere des beliebten Motorsports. Im freien Training können Sie sich mit dem jeweiligen Kurs vertraut machen, bevor Sie dann in der Qualifikation versuchen, sich eine gute

Test Formel 1 '99

PLAYSTATION ZONE 12/99

Playstation



Finanzierung
12 x 27.-**

Color PSX	289.95
Multinorm* PSX	299.95
Multinorm Color PSX	339.95
M.PSX + 2.DS-Pad	329.95
dito + RGB + 8Meg	349.95



US Vers. 129.95



DT Vers. 99.95



Der "THRILL KILL"
Wu-Tang - Shaolin Style
Die Wiedergeburt von
Thrill-Kill. Das Beate'm
Up mit 4 Spieler-Modus.
Super Grafik und erstkl.
Gore-Effekten.
129.95

Dark Messiah	86.95
Dino Crisis	99.95
F1 '99	84.95
Final Fantasy 8	99.95
Fußball Live	84.95
Gung Gage (mit Gun Unterst.)	89.95
Grand Theft Auto 2	85.95
Jade Cocoon	84.95
Legacy of Legaia	84.95
Metal Gear Solid S. Missions	84.95
Mission Impossible	99.95
NHL Hockey 2000	85.95
RC Stunt Copter	84.95
Rainbow Six	84.95
Resident Evil 3 (05.01.00)	99.95
Saboteur	94.95
Soul Reaver	94.95
Shadowman	85.95
Silent Hill	89.95
Star Wars Dunkle Bedrohung	84.95
Syphon Filter Uncut Red Edit.	84.95
Tarzan (Disney)	99.95
Twisted Metal 3	84.95
V-Rally 2	89.95
WCW Mayhem	89.95

Shock Gun DS-7000

Produkt des Monats
Play. Zone 9/99



Scorpion Gun



Rocket Messenger



Army Men Air Attack US	129.95
Crusader of Might + Magic	129.95
Die Hard T. 2 US	129.95
Dino Crisis US	129.95
Echo Night US	119.95
Ergeiz US	129.95
Final Fantasy 8 US	129.95
Grand Theft Auto 2	129.95
Jade Cocoon US	129.95
Jerry McGrath Supercross	129.95
Lunar Silver Star Complete	149.95
NBA Live 2000 US	119.95
Medal of Honor	119.95
Parasite Eve US	119.95
Rayman 2 US	119.95
Resident Evil 3 US	129.95
Resident Evil Last Escape jp	149.95
Suikoden 2	119.95
Star Ocean US	119.95
Shadow Madness US	129.95
Shao Lin US	129.95
Tarzan US	119.95
WCW Mayhem US	119.95
Wu Tang-Shaolin Style US	129.95

Action Pro



69.95

Game Hunter(9002)



Der G.Hunter ermöglicht Ihnen
das Abspielen von Import-
Spielen ohne Chip
einlöten. Incl. komplettem
Cheatmodul, jetzt auch für
SCPH9002 Konsolen.
29.95

Modul für SPC9002 = 59,95 DM

Standard Joypad	9.95
Dual Shock Color Joypad	19.95
Sony Dual Shock Pad	39.95
PSX Maus + Pad	19.95
1Meg Memory Card	9.95
4Meg Uncompressed MC	29.95
8Meg Memory Card	24.95
DualShock Racing-Wheel	89.95
PSX Ersatzlaufwerk	99.95
PSX Color Gehäuse blau	29.95
Rocket Messenger (NEU)	69.95
Gamebuster Deluxe	89.95
Remote Station	39.95
Xploder FX	89.95
Multinorm Stealth Chip	39.95
Multinorm Stealth Umbauaktion	59.95



Finanzierung
12 x 44.-**

Formula One	109.95
Get Bass inkl. Angel	179.95
House of Dead 2 + Gun	139.95
Killer Loop	89.95
NBA 2000	89.95

Dreamcast

DREAMCAST Standard	499.95
DREAMCAST Multinorm	599.95
Tastatur	59.95
Controller	99.95
VMU Card	59.95
Racing CP Lenkrad	124.95
Vibration Pack	49.95
Scart/RGB Audio-Kabel	39.95
Joypad Verlängerung	29.95



Sega Rally 2	109.95
Sonic Adventure	89.95
Soul Calibur	109.95
Shen Mue	a.A.
UEFA Striker	89.95

DVD-Player AV-713



Dolby Digital**
DTS Code Free
OnScreen-Menü komplett dt.
** mit AC3 Decoder nur 849.-
24 x 32.-DM** oder
699.95

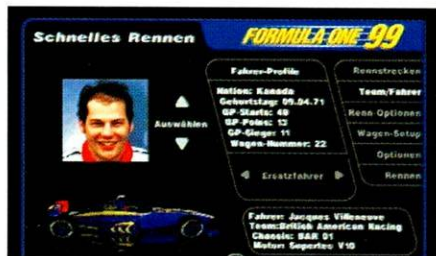
!!! DVD NEWS !!!



8mm (Nicolas Cage)	59.95
Asterix und Obelix	49.95
Blade (FSK 16)	49.95
Die Matrix	49.95
Die Mumie	59.95
Das große Krabbeln	49.95
E-Mail für Dich	49.95
Payback	44.95
Titanic	79.95

Mo.-Fr.: 10.00-19.00 Uhr.
Samstags: 10.00-14.00 Uhr
Internet: www.mlcgmbh.de
02845-98330
Fax: 02845-983323 oder 983315

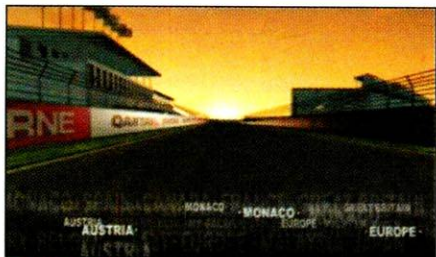
MLC GmbH
Wiesfurthstr. 147
47506 Neukirchen-Vluyn
Ladenlokal: Im Wallzentrum, 47441 Moers
Händleranfragen erwünscht!!!



PREMIERE Erstmals ist Jacques Villeneuve nicht nur als ominöser „Driver One“ mit von der Partie.



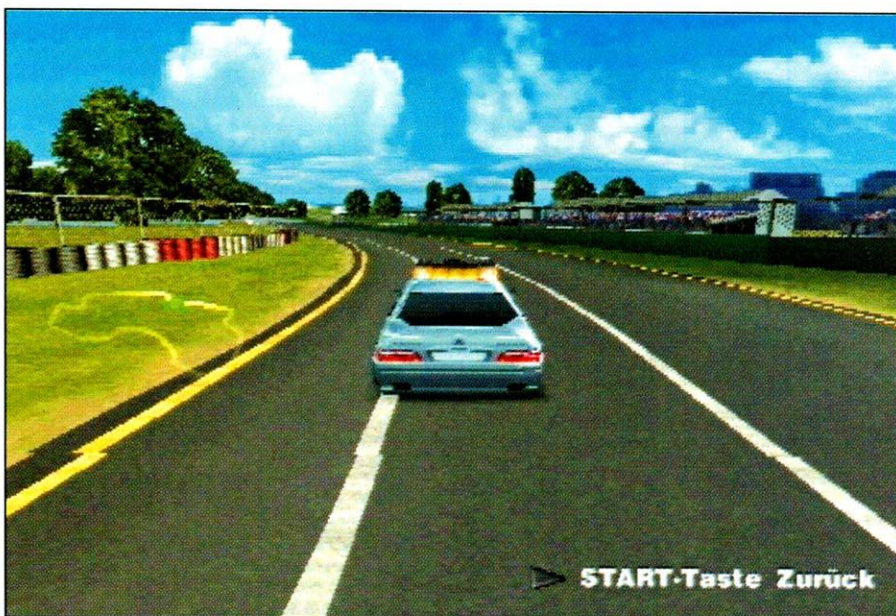
GEFÄHRlich Dieses Überholmanöver könnte leicht mit einer verhängnisvollen Kollision enden.



ROMANTISCH? Eine Impression aus dem flott geschnittenen, schicken Intro von Formel 1 '99.



GRAFIKPRACHT Die Darstellung der Boliden ist den Studio 33 hervorragend gelungen.



VORSCHAU Auf Wunsch erklärt Ihnen der RTL-Kommentator Christian Danner in einer automatisch ablaufenden Proberunde, wie der jeweilige Kurs zu fahren ist. Eine feine Sache für Einsteiger.

Position zu sichern. Die Rennen fangen wie im Fernsehen mit einer Einführungsrunde an, in der Ihr Gefährt noch vom Computer gesteuert wird. Als Kommentatoren konnte sich Psygnosis übrigens die Dienste der RTL-Sprecher Heiko Wasser und Christian

„Bei Formel 1 '99 hat Psygnosis diesmal alles richtig gemacht.“

Danner sichern, wobei man sich das Geld hierfür aber hätte schenken können. Die wiederholungsanfälligen und oftmals belanglosen Sprüche der beiden Labertaschen nerven.

Grafisches Feuerwerk

Schon in der ersten Runde fällt auf, wie sehr sich die Optik im Vergleich zum Vorgänger gesteigert hat. Die Boliden überzeugen durch ihren Detailreichtum und die realistische Oberflächendarstellung, die Streckengrafik ist detaillierter und überzeugender als bei Formel 1 '98. Auch bei besonders aufwendigen Strecken wie etwa Monaco gerät die Frame-Rate zudem nur selten ins Stocken, und das eklatante Aufpoppen von Tribünen und anderen Details abseits der Strecken ist hier quasi nicht existent. Ganz sauber ist der Bildschirmaufbau zwar immer noch nicht, aber dennoch kann man diesmal auf der ganzen Linie zufrieden sein. Feine



MEIN FAZIT Super

Vor der ersten Präsentation von Formel 1 '99 war ich ehrlich gesagt eher skeptisch was die Qualität des neuen Psygnosis-Flitzers anbelangt. Als ich zudem von der kurzen Entwicklungszeit (die Programmierung begann erst im Januar 1999) hörte, brannte sich umgehend ein Gedanke in mein Gehirn ein – Schnellschuss. Ich gebe es offen zu: Ich habe mich gewaltig getäuscht. Studio 33 hat die Zeit sehr effizient genutzt und einen echten Meilenstein für das Genre programmiert. Technisch kann man ein derartiges Spiel auf der mittlerweile doch arg in die Jahre gekommen Hardware wohl nicht viel besser machen. Flüssig, schnell, detailliert und mit minimalem Pop-Up – die verwendete Grafikroutine ist einfach vorbildlich. Etwas Kritik muss ich aber dennoch üben: Warum gibt es im Zweispielermodus keine Computer-Gegner? Und warum sind die Kommentare der RTL-Sprecher Danner und Wasser nur so nervtötend ausgefallen?

Bremsspuren, aufwirbelnder Kies, sichtbare Schäden an den Flitzern, fulminanter Funkenflug und geniale Spiegeffekte bei nasser Fahrbahn sind weitere Highlights. Obwohl die Gefährte etwas träge auf den Input reagieren, trägt auch die Steuerung zum gelungenen Gesamteindruck bei.

Marco Marzinkowski

Info VERGLEICH

	FORMEL 1 '99	Psygnosis	91%
2.	RACING SIMULATION 2	Ubi Soft	89%
3.	FORMEL 1 '98	Psygnosis	88%
4.	FORMEL 1	Psygnosis	87%
5.	FORMEL 1 '97	Psygnosis	86%

Das vierte Formel-1-Spiel markiert den bisherigen Höhepunkt der Serie und setzt für das gesamte Genre neue Maßstäbe, die auf der aktuellen Hardware wohl nicht mehr zu toppen sind. Im Windschatten von Formel 1 '99 hält sich Racing Simulation 2 von Ubi Soft wacker. Der Titel ist aber nicht ganz so schick und muss zudem ohne die offizielle Lizenz auskommen.

Test ERGEBNIS

Formel 1 '99 ist der softwaregewordene Traum eines jeden F-1-Fans, und ist dank flexibler Einstellmöglichkeiten sowohl für Einsteiger als auch für Profis bestens geeignet.

Titel	Formel 1 '99
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2 Spieler
Schwierigkeitsgrad	4 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	16 Strecken
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Psygnosis
Entwickler	Studio 33
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
89%	81%	93%	91%

[illegible]

Silent Hill	dt	89.99
Soul Reaver - Legacy of Kain	dt	89.99
South Park	dt	84.99
Star Wars Dunkle Bedrohung Epis.1	dt	89.99
Tomb Raider 4 - The Last Revelation	dt	* 99.00
<u>Tony Hawk's Skateboarding</u>	dt	<u>89.00</u>
Ubik	dt	* 84.99
WWF Attitude	dt	79.99



Railroad Tycoon 2
dt DM **89.99**



Tony Haw's
Skateboarding
dt DM **89.00**



GTA 2

 **0361 - 49 29 300**
Fax: 0361 - 49 29 292 * eMail: Info@playcom.de



SOFTWARE



Metal Gear Solid Audio CD	dt	9.99
Metal Gear Solid Poster DIN A1	dt	4.99
Metal Gear Solid T-Shirt	dt	14.99
Tomb Raider CD-Case (für 12 CD's)	dt	24.99
Tomb Raider Standfigur - "Jungle" (15cm)	dt	26.00
Tomb Raider Standfigur - "Motorrad" (15cm)	dt	26.00
Tomb Raider Standfigur (23 cm)	dt	39.00



Lenkrad Top
Drive Wheel
dt DM **89.99**



Zu jeder Bestellung erhalten Sie kostenlos die jeweils nächsten 3 Ausgaben des *Playcom Magazin* frei Haus geliefert.

Das *Playcom Magazin* ist vollgepackt mit brandheißen Infos, den aktuellsten News und Previews zu Spielen und Zubehör aller Systeme, sowie mit den neuesten DVD-Filmen. Dieses Angebot sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen.

**Händler Anfragen erwünscht!
schriftlicher Gewerbenachweis
erforderlich!**



■ **FEUER UND FLAMME** Neben diesem normalen Feuerstrahl steht Spyro auch für einige Aufgaben ein stärkerer Feuerball zur Verfügung.



■ **KEIN STILBRUCH** Sämtliche Zwischensequenzen werden nicht mit pompösen Videos, sondern direkt mit der Spielgrafik präsentiert.



Spyro The Dragon

war Sonys erfolgreicher Versuch, die PlayStation für eine jüngere Zielgruppe interessant zu machen. Das zweite Abenteuer des lebenswerten Jungdrachen präsentiert sich als **routinierter Nachfolger**, ohne dabei jedoch auch nur einen Hauch vom Schwung des Originals zu verlieren.

■ **REIFER RÜCKKEHRER** Laut den Entwicklern ist Spyro erwachsener geworden, was sich in seiner Einstellung widerspiegelt.

SPYRO 2

GATEWAY TO GLIMMER



Genre: Jump&Run | Spieler: 1 | Hersteller: SCEE | Internet: www.spyro-the-dragon.com

Nach seinem Sieg über Gnasty Gnorc am Ende des ersten Teils wurde Spyro und der ihm begleitenden Libelle Sparx als Belohnung ein ausgiebiger Strandurlaub zugesprochen. Bei der Reise durch das Portal geht jedoch irgendetwas schief, so dass sich der lila Lämmel mitsamt der fliegenden Energieanzeige prompt in einem neuen Universum wiederfindet – in Avalor. Dort werden gerade die Anwohner vom Bösewicht Ripto und seinen Handlangern

aus ihren Häusern geworfen. Selbstverständlich muss Spyro den Avalor-Bewohnern bei ihrem Kampf helfen, bevor er wieder in seine Heimat zurückkehren kann.

Verbesserungen im Detail

Das erste Spyro-Spiel war ein ziemlich geradliniges Jump&Run und der zweite Teil weicht nur wenig von dieser Erfolgsformel ab. Beispielsweise gibt es an einigen Stellen kurzfristige Power-Ups wie einen Super-



■ **BÖSER BOSS** Der Furcht erregende Crush setzt Spyro mit Druckwellen, Energiestrahlen und Steinschlägen ziemlich unter Druck.





■ **MULTITALENT** Nicht nur in der Luft, auch unter Wasser machen Spyro und Sparx eine gute Figur.



■ **MANTA, MANTA** Auf einem trägen Mantarochen muss Spyro dem wendigen Seepferdchen folgen.

Feuerstrahl, der erforderlich ist, um einige Levelziele zu erreichen. Denn anstatt das Sammeln von Edelsteinen und dergleichen zum Hauptziel innerhalb der Levels zu machen, führt bei *Spyro 2* das Ausführen von bestimmten Aufgaben zum Erfolg. So müssen Sie beispielsweise einige junge Schildkröten zum Ausgang des Levels führen oder im Aquaria-Level den Seepferdchen

„Am schwierigsten war es, die Anzahl der im Spiel benutzten Ideen einzuschränken.“

Michael John, Producer

wieder zu einem angemessenen feuchten Lebensraum verhelfen. Sobald ein Primärziel erreicht ist, erhält Spyro einen der benötigten Talismane, für die Erledigung der zahlreichen Sekundäraufgaben gibt es jeweils eine magische Kugel. Hierbei müssen meist kleinere Minispiele erfolgreich beendet werden, beispielsweise ein rasanter Ritt auf ei-



■ **TOTALER ÜBERBLICK** Hier können Sie Ihre Erfolge in den schon besuchten Levels nachschlagen.

Test Spyro 2

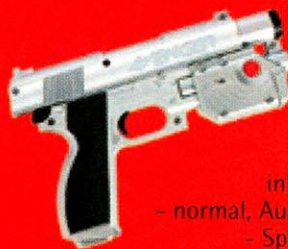
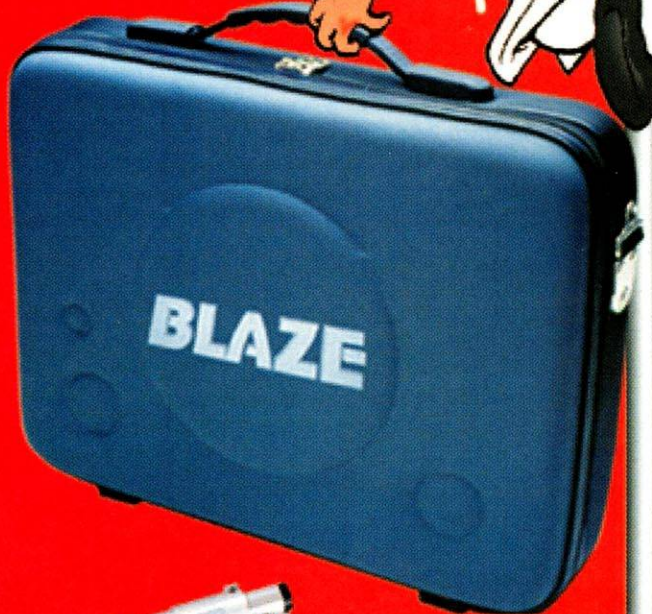
PLAYSTATION ZONE 12/99

Wir machen auch Hausbesuche!

PSX
Pro Carry Case

- Stoßsicherer Koffer für die Playstation™ Konsole, Software und Zubehör

DM 79.95*



Avenger Pro Light Gun

- mit Rückschlagfunktion
inkl. Netzteil und Fußpedal
- normal, Auto Reload und Auto Fire
- Special Weapon Taste

DM 99.95*

PSX Pro Shock
Arcade Joystick

- mit Rumble Effekt
- Auto Feuer / Slow Motion

DM 79.95*

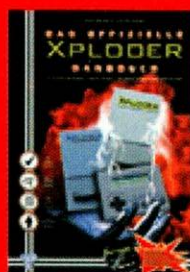


Das offizielle
XPLODER Buch

inkl. Expansion-CD

- 160 Seiten mit Erklärungen und Beispielen zu Cheatsuche
- X-Link-Software
- riesige Cheatdatenbank mit XPLODER Codes

DM 29.95*



BLAZE

Internet: <http://www.blaze.de>
e-mail: service@blaze.de



■ **AUFS GLATTEIS BEGEBEN** Spyros Animationen und die Spiegelungen können voll überzeugen.

nem Mantarochen oder eine witzige Partie Eishockey, bei der Spyro den Puck ins Maul nehmen und am gegnerischen Torwart vorbei ins Tor spucken muss.

Außergewöhnliche Animationen

Gerade beim Hockey wird eine der größten Stärken von *Spyro 2* deutlich: Die tapsigen Bewegungen des Drachen auf der glatten Eisoberfläche sind ein Augenschmaus. Das hohe Niveau der Animationen zieht sich durch das gesamte Spiel. Die neuen Fähigkeiten wie das kurze Aufwärtsschweben nach dem Gleitflug oder die Bewegungen Spyros beim Tauchen unter Wasser werden hervorragend in Szene gesetzt und lassen den purpurnen Protagonisten und die sonstigen Charaktere der Spielwelt auf dem



■ **LIBELLEN-LECKEREI** Die Schmetterlinge dienen Sparx als Nahrung und damit als Energiequelle.

Bildschirm lebendig werden. Ebenso liebenswert wie die Bewegungen sind auch die Designs der Figuren: Ob Sie ein Götzenkopf mit einem Marshmallow an einem Stock bedroht oder eines der Yaks den drolligen Drachen buchstäblich überrollt, selten war der Verlust eines Bildschirmlebens so amüsant wie hier. Die Entwickler haben ihrer Fantasie offensichtlich freien Lauf gelassen und selbst solch verrückte Ideen wie Schafe mit Taucherhelmen ins Spiel implementiert.

Tadellose Technik

Optisch ähnelt *Spyro 2* sehr stark dem ersten Teil, was aber beileibe keine Kritik sein soll. Die praktisch fehlerfrei dargestellte Grafik rotiert stets flüssig um Spyro

und bietet eine Sichtweite, die man bei vielen 3D-Spielen mit totaler Bewegungsfreiheit schmerzlich vermisst. Nicht zuletzt dadurch bedingt ist die Spielbarkeit (vorzugsweise mit einem Analog-Controller) immer einwandfrei und das pure Ra-

Info VERGLEICH		
1.	CRASH BANDICOOT 3	SCEE 90%
2.	GEX: DEEP COVER GECKO	Eidos 90%
3.	APE ESCAPE	SCEE 87%
4.	SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER	SCEE 87%
5.	SPYRO THE DRAGON	SCEE 86%

Im Jump&Run-Bereich dominieren auf der PlayStation die Titel von SCEE und Eidos' Gex-Abenteuer. Durch die vielen Ideen kann sich *Spyro 2* hier vor seinem Vorgänger platzieren, insgesamt sind die Unterschiede aber zu gering für größere Wertungssprünge. *Ape Escape* ist technisch schwächer, aber innovativer.



■ **SCHWIMMRING UND SCHAUFEL** Da ist Spyro platt: Nicht nur für einen Besuch am Baggersee, auch zum buchstäblichen Drachenklatschen eignet sich diese Ausrüstung.



MEIN FAZIT

Sehr Gut

Spyro 2 gefällt mir noch eine Ecke besser als der ohnehin schon hervorragende Vorgänger. Wer sich nur nach Drachen-Nachschub sehnt, kann bei *Gateway To Glimmer* daher sofort blind zugreifen. Die unzähligen Ideen, die die Entwickler ins Spiel gepackt haben, gestalten das flotte Gameplay erfreulich abwechslungsreich. Die Spielbarkeit und technische Umsetzung des Ganzen sind vorbildlich und die abgefahrenen Charaktere, die die Spielwelt bevölkern, sind immer wieder für einen Schmunzler gut. Was man von *Spyro 2* allerdings nicht erwarten sollte, sind bahnbrechende Neuerungen – aber tut das bei einem Nachfolger heutzutage noch irgendjemand?

sen durch die Levels macht schon mehr Spaß als so manch anderes Spiel insgesamt. Die deutsche Sprachausgabe ist auf die jüngere Zielgruppe abgestimmt, notorische Nörgler können wahlweise die flotten englischen Originaltexte anwählen. Die Musik entstand erneut in Zusammenarbeit mit Ex-Police-Drummer Stewart Copeland und bildet meistens eine angenehme Hintergrundbegleitung.

Michael Pruchnicki



■ **PRAKTISCHE PANZERTRÄGER** Die Schildkröten dienen hier als Auslöser für die Bodenschalter.

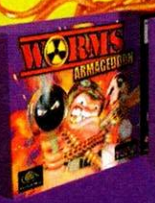
Test ERGEBNIS

Spyro steht für familienfreundliches Entertainment von hoher Qualität – dies gilt auch für das zweite Abenteuer des sympathischen Drachen. *Gateway To Glimmer* bietet alle Vorzüge des Vorgängers und überzeugt zudem mit zahlreichen motivierenden und abwechslungsreichen Bonusspielen.

Titel	Spyro 2: Gateway To Glimmer
Genre	Jump&Run
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Leicht bis mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	29
Preis	DM 99,95
Hersteller	SCEE
Entwickler	Insomniac Games
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	3. November '99

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
85%	77%	89%	87%

LOS, DU WURM! SPIEL MIT MIR!



WORMS pinball & ARMAGEDDON

Geballte Worms Power jetzt endlich für Deine Konsole. Den Strategie-Knüller WORMS ARMAGEDDON gibt's erstmals für N-64 und Game Boy Color. Langzeitspielspaß mit absolutem Suchtpotential.

Gib dem Wurm die Kugel! Mit WORMS PINBALL, der ultimativen Flipper-Simulation mit jeder Menge Spiel-Modi, durchdachten Spielflächen und Video-Mode. In über 20 Missionen ist klassisches Spielhallen-Feeling für Deine PlayStation angesagt.



WORMS Armageddon
Nintendo 64



WORMS Pinball
PLAYSTATION



WORMS Armageddon
Color GameBoy





■ **SCHNEEBALL** Alle erzielten Treffer werden mit einem im TV-Stil gehaltenen Replay aus verschiedenen Kameraperspektiven belohnt.



■ **DIREKTSPIEL** Die Teamkameraden mit einem Button-Symbol über dem Kopf können direkt angespielt werden, was zu gefährlicheren Torszenen führt.



**Große
Spannung
herrschte
in der Re-**

**daktion: Kann FIFA 2000
die spielstarken Konkur-
renten UEFA Striker und
Fußball Live ausspielen?**

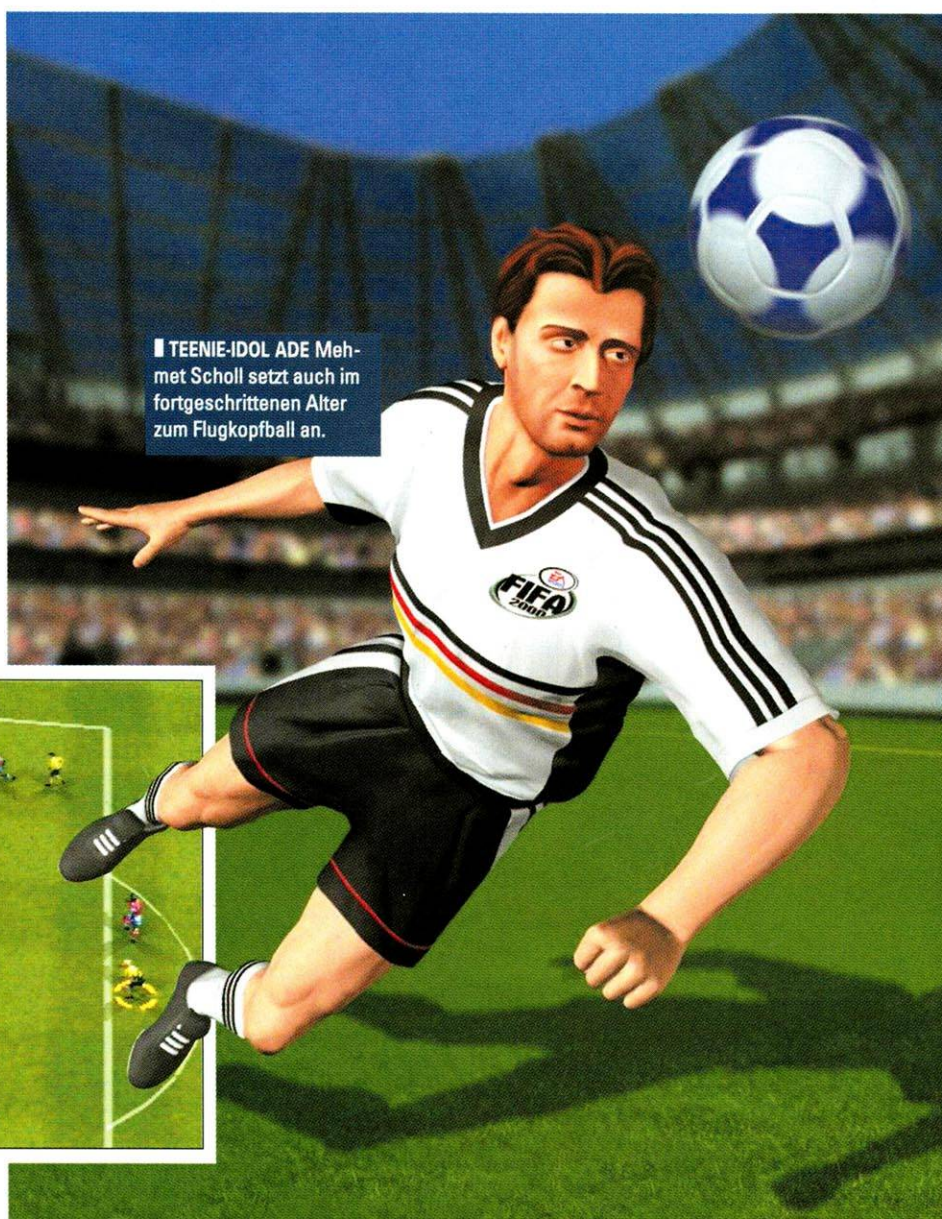
Nach Ablauf des stimmungsvoll gestal-
ten Intros, für dessen Soundtrack Robbie
Williams gewonnen werden konnte, finden
sich FIFA-Freunde schnell in den gewohnt ge-
stalteten Menüs wieder. Von hier aus können
Sie erstmal das Trainingslager aufsuchen oder
ein Freundschaftsspiel gegen ein grandioses
Allstar-Team der glorreichen Fußball-Geschich-
te bestreiten. Wer eine längere Herausforde-
rung sucht, bestreitet eine komplette Saison
in einer von 14 Ligen oder versucht sein Glück
im Pokalfight, wobei diese Spiele bekanntlich
ihre eigenen Gesetze haben.

Nach dem Spiel ist vor dem Spiel

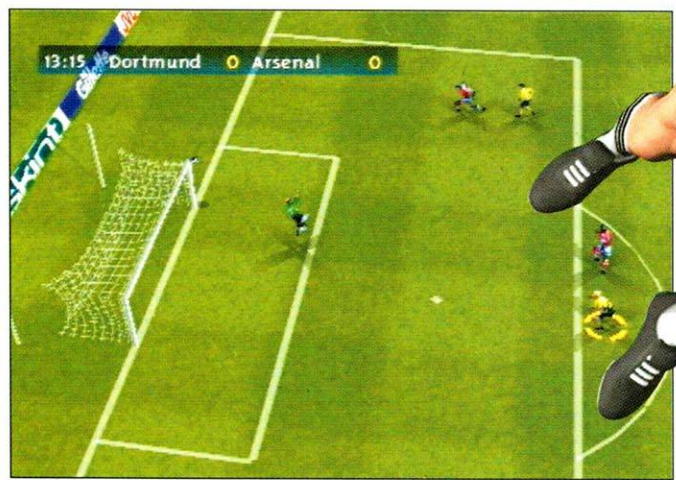
Sind Sie mit der Einstellung oder den Trai-
ningsleistungen Ihrer Schützlinge nicht zufrie-
den, können Sie durch Auswechslungen und
Umstellungen in der Spieltaktik dem Nach-

FIFA 2000

Genre: Fußball | Spieler: 1-8 | Hersteller: Electronic Arts | Internet: www.easports.com



■ **TEENIE-IDOL ADE** Mehmet Scholl setzt auch im fortgeschrittenen Alter zum Flugkopfball an.



■ **SELTENHEITSWERT** Dieser Schuss landet zur Ab-
wechslung knapp neben dem Gehäuse.



■ **RASENRÜPEL** Grobe Grätschen in die Beine des Gegenspielers werden vom aufmerksamen Schiedsrichter schnell mit einer Verwarnung geahndet. Hier erwischt es einen Kicker vom BVB.

wuchs eine Chance geben. Während sich auf dem Spielfeld in grafischer Hinsicht nur minimale Änderungen zur letztjährigen Kick-Auflage feststellen lassen, hat sich im Bereich Steuerung und Gameplay einiges getan. So signalisiert ein farbiger Pfeil dem Spielmacher,

ob dieser problemlos den tödlichen Pass in die Tiefe spielen kann. Ist die Markierung rot gefärbt, endet der Versuch eines Passes in den Beinen der aufmerksamen Verteidiger. Bei Gelb stehen die Chancen

50/50, das das Anspiel den Teamkollegen erreicht, während der Pass bei einem grünen Pfeil guten Gewissens auf den Weg geschickt werden kann. Eine weiteres neues Feature stellt der Direktpass dar, mit diesem können Mitspieler durch Drücken der entsprechenden Taste direkt angespielt werden, was besonders bei Eckbällen und anderen Standardsituationen zu einer größeren Gefahr im gegnerischen Strafraum sorgt. Neben den Neuerungen beherrschen die virtuellen Ballkünstler natürlich alle weiteren Tricks und Kniffe des harten Profialltags, so halten sich Stürmer mit dem Arm lästige Manndecker vom Leib oder vernaschen den verdutzten Verteidiger mit einem überraschendem Übersteiger.

Info VERGLEICH

1. UEFA STRIKER	Infogrames	91%
2. FIFA 99	EA	90%
3. FUSSBALL LIVE	SCEE	90%
4. FIFA 2000	EA	85%
5. VIVA FOOTBALL	Virgin	79%

Time to say good bye. Die Herrschaft der FIFA-Titel wurde in diesem Jahr gleich von zwei spielstärkeren Konkurrenten gebrochen.

Ruckeln in Reinkultur

Neben den löblichen Innovationen werden schon kurz nach dem Anpfiff die unübersehbaren technischen Schwächen der diesjährigen Kick-Simulation deutlich. Bereits die 99er-Version geriet bei den Abschlägen des

Torwarts dezent ins Ruckeln, dieses Mal werden jedoch schon längere Pässe zu einer Ruckelorgie. Während man dieses Manko vielleicht noch in Kauf nehmen kann, lassen spätestens

die Leistungen der desolaten Torhüter den Spielspaß schneller in den Keller sinken als sich Mario Basler ein Weißbier einschenken kann. Sobald man im Strafraum abzieht, landet die Kugel mit fast 100%iger Wahrscheinlichkeit im Netz. Dabei bewegen sich die trüglichen Torsteher teilweise sogar erst, nachdem der Ball hinter ihnen im Netz zappelt. Passspiel ist für Torerfolge nicht erforderlich, des Öfteren kann man von der Mittellinie starten und mit ein paar simplen Tricks die Verteidiger foppen, um dann problemlos das Leder zu versenken. Die Fliegenfänger stehen dabei keineswegs nur bei unterklassigen Teams im Kasten, während unserer Testspiele hat beispielsweise auch der Torhüter des Weltmeisters Frankreich mehr als ein halbes Dutzend Treffer kassiert. Die beiden Kommentatoren Wolf-Dieter Poschmann und Jörg Dahmann haben Mühe, mit der fast minütlichen Torflut Schritt zu halten, Ergebnisse von 7:5 sind trotz kurzer Spielzeit keine Seltenheit. Desweiteren wurden auch kleine Feinheiten wie ein Verschieben der Mauer beim Freistoss oder Fahnen auf den Publikumsrängen nicht berücksichtigt.

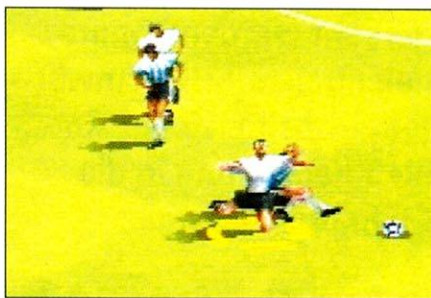
Jens Quentin



MEIN FAZIT

Sehr Gut

FIFA 2000 gehört zweifellos zu den besten PlayStation-Fußballspielen, unerwarteterweise schlichen sich jedoch einige Mängel ein, die es in der Tabelle sogar hinter FIFA 99 zurückfallen lassen. Wer beispielsweise dachte, die Zeiten, in denen die Torhüter fast jeden Ball passieren lassen, seien endgültig vorbei, der wird mit der Millennium-Version eines Besseren belehrt. Darüber hinaus konnte auch das leidige Ruckelproblem nicht ganz abgestellt werden. Die gut in Szene gesetzten, abwechslungsreichen Jubelposen der Kicker hingegen sorgen für authentische Atmosphäre. Manchen mögen Ergebnisse wie ein torreiches 9:7 zweier Spitzenteams vielleicht Freude bereiten, wer jedoch eine ernsthafte Fußball-Simulation mit anspruchsvollem Gameplay sucht, der wird nur bei den Konkurrenten von Infogrames oder SCEE fündig.



■ **BLUTGRÄTSCH** Auch in der guten alten Fußballzeit ging es beinhardt zur Sache.



■ **INDIVIDUALISMUS** Jedes Team hat seine eigenen Spielstrategien und Taktikvorgaben.

Test ERGEBNIS

Schade für den virtuellen Fußball. FIFA 2000 konnte den hohen Erwartungen aufgrund der Schwächen im Gameplay leider nicht ganz gerecht werden.

Titel	FIFA 2000
Genre	Fußball
Spieler	1-8 (Multi-Tap-Unterstützung)
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	6 Spielmodi
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	4. November 99

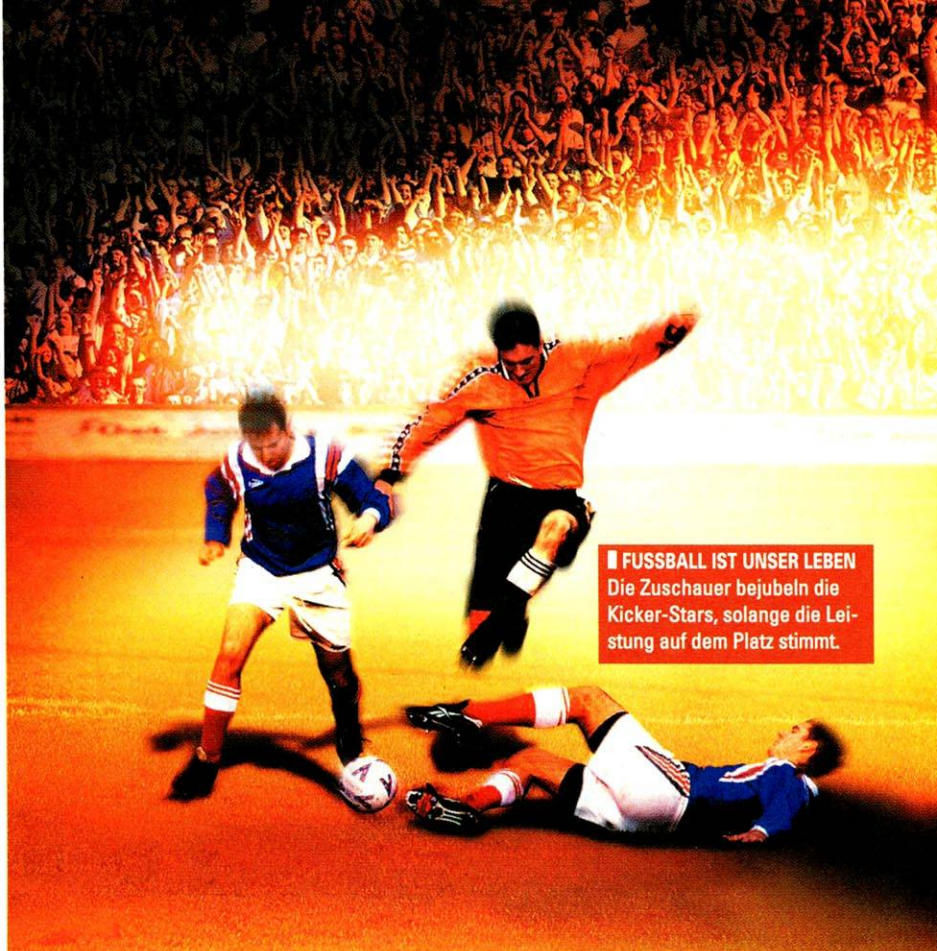
GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
78%	77%	87%	85%



Kaum hat sich UEFA

Striker im letzten Monat eindrucksvoll den Spitzenplatz unter den Fußballspielen gesichert, kratzen nur wenige Wochen später bereits zwei weitere Titel am Referenzthron.

Während der hoch gehandelte Meisterschaftsaspirant FIFA 2000 von EA den hohen Erwartungen nicht gerecht werden konnte, gelang dem SCEE-Anwärter Fußball Live auf Anhieb der Sprung in die Champions-League.



FUSSBALL IST UNSER LEBEN
Die Zuschauer bejubeln die Kicker-Stars, solange die Leistung auf dem Platz stimmt.

FUSSBALL LIVE

Genre: Fußball **Spieler:** 1-8 **Hersteller:** SCEE **Internet:** www.playstation-football.com

Neben den üblichen Spielmodi und einem komfortablen Editor (selbst die Flaggen können bearbeitet werden) sind verschiedene Liga- und Turnierturniere das Herzstück des Spiels. Ob Bundesliga, Asien-Ozeanien-Pokal oder Weltmeisterschaft – beim *Fußball Live*-Programm sollte eigentlich für jeden Geschmack etwas dabei sein. Einige Veranstaltungen sind aber

erst anwählbar, wenn zuvor bestimmte Leistungen erbracht worden sind. Will man etwa an der Superteam-Meisterschaft teilnehmen, so muss zuvor die Weltmeisterschaft auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad gewonnen werden. Spezielle Goodies (Bonusarenen, große/kleine Spieler etc.) winken zudem als Bonus. Insgesamt stehen 235 internationale Club- und Ländermannschaften

zur Auswahl. Dank der F.I.F.Pro-Lizenz bekommen Sie die authentischen Spielernamen geboten, und die Kader sind auf einem halbwegs aktuellen Stand.

Ein Fall für Profis?

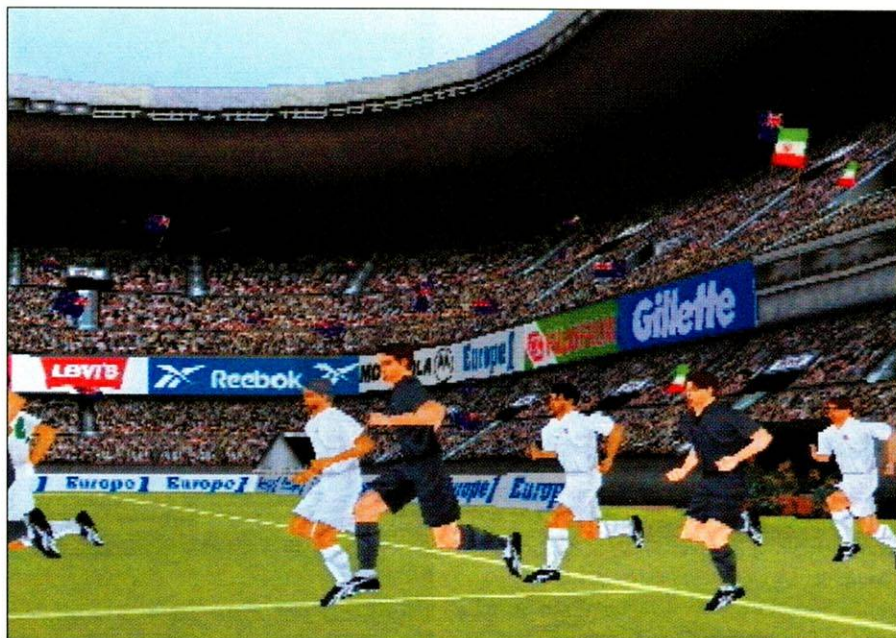
Bevor Sie die ersten überzeugenden Siege feiern können, ist etwas Arbeit angesagt, denn die Steuerung ist überaus komplex



STEFAN KUNTZ-LIKE Hier setzt Paulo Sergio zur berühmten Säge an. Die Jubelposen sind ähnlich differenziert ausgefallen wie bei den FIFA-Titeln.

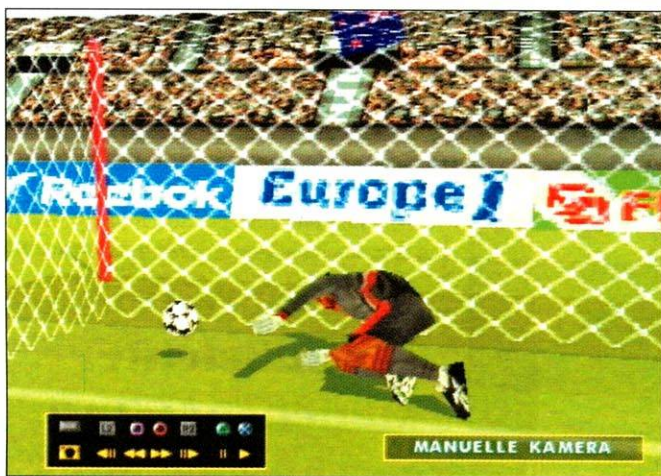


VERGEBENE MÜHE Der Goalie kann sich strecken, wie er will. Diese Pille kann er nicht halten. Generell sind die Torhüter übrigens sehr leistungsstark.



■ ATMOSPHÄRE PUR Durch viele liebevolle Details entsteht bei Fußball Live eine einzigartige Stadionatmosphäre. Man beachte etwa die Flaggen und die authentische Bandenwerbung.

und einige Tasten sind doppelt und dreifach belegt. Anders als etwa beim neuen FIFA (wo Ergebnisse von 14 : 0 keine Seltenheit sind) wird man hier bereits auf der leichtesten Schwierigkeitsstufe ge-, aber nicht überfordert. Generell ist Fußball Live als Simulation ausgelegt, bei der nur ein durchdachter Spielaufbau zum Erfolg – sprich: Tor – führt. Technisch ist



■ DOPPELTES LOTTCHEN Sowohl der Ball als auch der Torhüter zappeln im Netz. Im Replay-Modus kann diese Szene natürlich nachbetrachtet werden.

Fußball Live auf dem neuesten Stand. Die Polygon-Kicker sind ausreichend detailliert und zudem prächtig animiert, die insgesamt 16 Stadien beeindruckend und mit zahlreichen Details gespickt. So tragen aufzuckende Blitzlichter der Fotografen und wehende Flaggen der verschiedenen Teams nicht unwesentlich zur Stadion-Atmosphäre bei, was man von den Reinhold-Beckmann-Kommentaren nicht gerade behaupten kann. Ein Damenkränzchen würde an sei-

nen trockenen Sprüchen wohl noch Gefallen finden, der durchschnittliche PlayStation-User hingegen nicht. Dafür ist die Darstellung des Gebolzes bis auf wenige Ausnahmen erfreulich flüssig, was aber nicht verwundert. Die generelle Spielgeschwindigkeit ist nämlich relativ gemächlich. Die angekündigte Tempoabstufung hat leider nicht ihren Weg in das Programm gefunden – schade, der Meistertitel in der Liga der Kickersimulationen wäre ansonsten locker drin gewesen.

Marco Marzinkowski



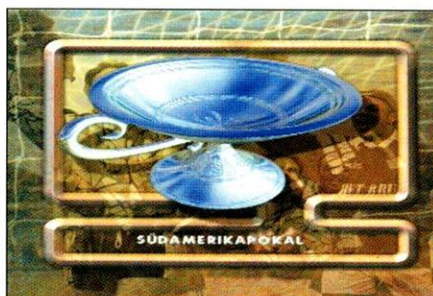
■ NAH DRAN Bis auf einige Ausrutscher sind die Kader der Teams auf einem aktuellen Stand.



MEIN FAZIT

Sehr Gut

Um es gleich klarzustellen: Mir gefällt Fußball Live sogar besser als UEFA Striker (vom nicht überzeugenden FIFA 2000 ganz zu schweigen). Der SCEE-Kick bietet eine brillante Stadionatmosphäre, eine ausgereifte, fast immer flüssige Engine und langfristig motivierende Spielmodi. Ganz perfekt ist der Titel dann aber doch nicht. So passen die Kommentare von Reinhold Beckmann mittlerweile zwar meist zur Spielsituation, sind aber viel zu hölzern und leblos vorgetragen. Auch das Spieltempo ist zu kritisieren. Die angekündigte Möglichkeit, hier Modifizierungen vornehmen zu können, ist entweder der Designschere oder dem Zeitdruck zum Opfer gefallen. Lassen Sie sich von diesen Kritikpunkten aber nicht abschrecken, denn sonst entgeht Ihnen die einzige ernsthafte Simulation unter den PlayStation-Fußballspielen.



■ BELOHNUNG Die gewonnen Pokale werden als hochauflösende Grafik angezeigt.



■ ANSICHTSSACHE Aus insgesamt sechs Perspektiven können die Matches bestritten werden.

Test ERGEBNIS

Mit Fußball Live ist SCEE eine ausgezeichnete Simulation gelungen, die sich durch die motivierenden Spielmodi, einen ergebnisreichen Editor und die saubere Technik auszeichnet.



Titel	Fußball Live
Genre	Fußball
Spieler	1-8
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	Über 20 Wettbewerbe
Preis	DM 99,95
Hersteller	SCEE
Entwickler	SCEE
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
84%	79%	92%	90%

Info VERGLEICH

1.	UEFA STRIKER	Infogrames	91%
2.	FUSSBALL LIVE	SCEE	90%
3.	FIFA 99	EA	90%
4.	ISS PRO 98	Konami	86%
5.	FIFA 2000	EA	85%

Das erste Fußball-Spiel von SCEE sorgt sogleich für Furore. Der Titel konnte locker FIFA 2000 abhängen und mußte sich der neuen Referenz UEFA Striker nur hauchdünn geschlagen geben. Wenn Ihre Präferenzen im Bereich Simulation liegen sollten, dann ist Fußball Live sogar die allererste Wahl. Einsteiger hingegen sind mit UEFA Striker am besten bedient.

GTA 2

PLAYSTATION
ZONE HIT

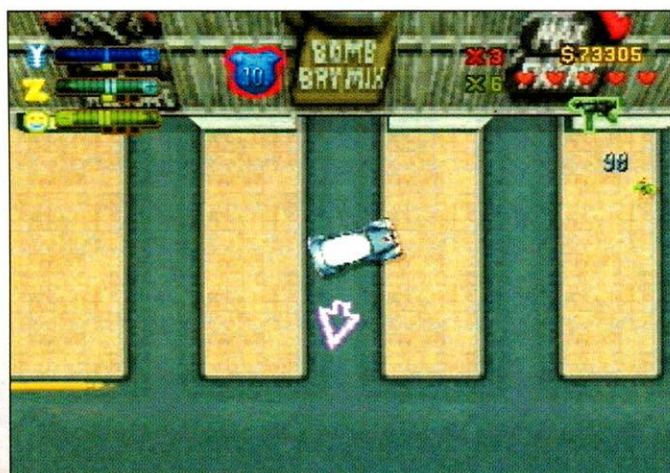
Genre: Rennspiel | Spieler: 1 | Hersteller: Take 2 Interactive | Internet: www.Take2.de

Verbrechen lohnt sich, allerdings nur in der Welt der Videospiele. Auch in der Fortsetzung des Überraschungshits klauen Sie Autos, dealen mit Drogen und bringen unliebsame Konkurrenten um die Ecke.

Gesetzesbrecher sind hip: Spätestens seit Gangsta-Rap und Filme wie *Pulp Fiction* Einzug in die Popkultur gehalten haben, strahlt der „Beruf“ des professionellen Verbrechers eine morbide Faszination aus.

Somit war es nur eine Frage der Zeit, bis sich auch ein Videospiel der Welt der schweren Jungs annahm. *Grand Theft Auto* versetzte Sie vor etwa zwei Jahren in die Rolle eines aufstrebenden Kleinkriminellen, der

sich mit Autodiebstählen und anderen Delikten über Wasser hielt. Nun steht uns mit *GTA 2* die unvermeidliche Fortsetzung ins Haus. Rein optisch hat sich seit Teil-1 nicht allzu viel getan – noch immer bewegen Sie sich durch riesige



■ LET'S GO SHOPPING Hier sehen Sie die Autowerkstätten. Für bare Münze wird dort der Wagen umlackiert oder mit Waffen aufgerüstet.

„Schwere Jungs und leichte Mädchen: GTA2 weckt den Gangster in Ihnen“.

Gangs beherrscht: den Yakuza, den Zaibatsu und den Krishnas. Diese Organisationen kontrollieren die verschiedenen Stadtteile und bieten Ihnen illegale Gelegenheitsjobs an. Um einen Auftrag anzunehmen, begeben Sie sich zu einem der zahlreichen Telefone, die überall in der Stadt verteilt sind. Die Missionen beschränken sich anfangs auf klei-



■ POLIZEIKONTROLLE Wenn gar nichts mehr hilft, stellen die Ordnungshüter Straßensperren auf.



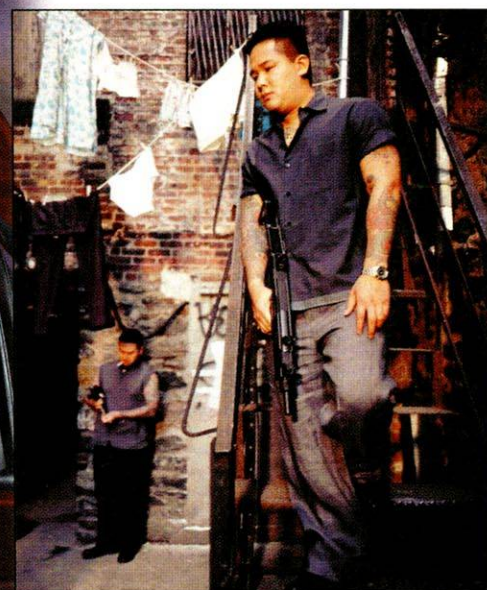
■ ORIENTIERUNGSHILFE Die Pfeile zeigen an, in welcher Richtung das nächste Telefon liegt.

Fantasie-Slums und betrachten das Geschehen aus einer 2D-Vogelperspektive.

Der Alltag eines Kriminellen

Auch ein Gangster braucht Arbeit, um sein täglich Brot zu verdienen. Die Städte in *GTA 2* werden von drei rivalisierenden

■ HIGH SPEED Verkehrssünder bekommen es in *GTA 2* ganz schnell mit der Polizei zu tun.



■ BODYPAINTING Für das aufwendige Filmintro wurden natürlich authentische Gangster gecastet.



ARBEITSAMT FÜR GANGSTER Über die grünen Telefone erhalten Sie Ihre Aufträge. Netterweise liegen hier auch Waffen und Panzerung herum.



DAS BRIEFING Jeder Job wird ausführlich von Ihrem Auftraggeber erläutert. Der pinkfarbene Pfeil weist den Weg zum nächsten Einsatzziel.



FEURIO! Wie im echten Leben eilt bei einem größeren Brand sofort die Feuerwehr zum Unfallort.

nere Botengänge oder Strafaktionen. Um die höher dotierten Jobs an Land zu ziehen, müssen Sie sich zunächst den Respekt der einzelnen „Familien“ verdienen. Bringen Sie beispielsweise Schläger der Yakuza um die Ecke, wird das Ihre Respektwertung bei

dieser Bande in den Keller sacken lassen, die Konkurrenz allerdings können Sie durch solche Aktionen mächtig beeindrucken. Die örtliche Polizei jedoch führt ebenfalls Buch über Ihre illegalen Aktivitäten und hängt sich an Ihre Fersen, sobald ein gewisses Strafmaß überschritten ist. Ihr „Beliebtheitsgrad“ bei den Ordnungshütern wird wie gewohnt am oberen Bildrand dargestellt: Sobald dort aufgeregte Polizistengesichter auftauchen, sollten Sie sich vor den Herren in Blau in Acht nehmen. Je schlimmer Ihre Verbrechen ausfallen, desto mehr Polizeiwagen werden Sie verfolgen. Die „normalen“ Gesetzeshüter können Sie mit einer Uzi relativ leicht in Schach halten. Wer allerdings wahllos Leute tötet, wird es schnell mit SWAT-Teams zu tun bekommen. Diese Spezialeinheiten sind schwer

bewaffnet, sitzen in gepanzerten Wagen und schrecken auch vor dem finalen Rettungsschuss nicht zurück. Gegen diese Superbulen helfen nur schwere Kaliber wie die Bazooka. Eine zentrale Rolle spielen auch in der Fortsetzung die allgegenwärtigen Autos. Über 30 verschiedene Vehikel stehen für Sie zum Klauen bereit: Vom Eiswaagen über eine Ambulanz bis hin zum rassistigen Sportflitzer reicht die Auswahl. Um ein Vehikel zu stehlen, müssen Sie sich lediglich neben das Objekt der Begierde stellen und das Dreieck drücken, den Rest erledigt Ihr Alter Ego für Sie. *GTA 2* ist kein einfaches Spiel: Sie werden Ihre fünf

Info VERGLEICH

1. DRIVER	GT Interactive	90%
2. GTA 2	Take 2 Interactive	90%
3. GTA LONDON	Take 2	86%
4. GRAND THEFT AUTO	BMG	86%
5. FUTURE COP - L.A.P.D. 2100	EA	80%

Die abwechslungsreichen Missionen und die spannende Story um die drei rivalisierenden Gangs bringen *GTA 2* in die Spitzengruppe der Actionspiele. Zwar hat sich grafisch seit Teil-1 nicht viel verändert, aber die noch lebendigere Stadt und das komplett nichtlineare Gameplay sichern dem Titel eine Sonderstellung unter den Videospielen.



MOST WANTED Wer Polizeiwagen sprengt, wird gnadenlos gehetzt. Die drei Gesichter zeigen an, dass Sie nun ganz oben auf der Abschussliste stehen.

MEIN FAZIT
SUPER

SASCHA *GTA 2* ist einfach böse. Wen die krude Grafik nicht stört, den erwartet hier ein eingängiges Action-Spiel mit der zynischen Atmosphäre eines Tarantino-Streifens. Spielerisch gibt es ebenfalls wenig zu meckern: Die Steuerung geht nach kurzer Zeit problemlos von der Hand und durch den nichtlinearen Aufbau hat der Spieler wirklich das Gefühl, sich in einer lebenden, atmenden Stadt zu bewegen. Die deutsche Version wird zwar entschärft, aber trotzdem ist *GTA 2* sicherlich kein Spiel, das Eltern ihren jüngsten Sprösslingen unter den Christbaum legen sollten.

Bildschirmleben bitter nötig haben, um das Missionsziel – jede Menge Cash anhäufen – in den drei Städten zu erreichen. Um die Aufgabe noch schwerer zu machen, lässt Sie das Spiel nur an bestimmten Punkten in den Levels speichern und sackt außerdem für jeden Sicherungsvorgang 50.000 Ihrer schmutzig verdienten Kröten ein.

Sascha Gliss

Test ERGEBNIS

Solide Fortsetzung, die fast ohne technische Innovationen auskommt. Das harte Ambiente, der groovende Soundtrack und die unbeschränkte Bewegungsfreiheit in den Städten sind die Stärken dieses harten Gangsterepos.

Titel	GTA 2
Genre	Rennspiel
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Schwer
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/nein
Levels	3 Städte, ca. 80 Missionen
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	Take 2 Interactive
Entwickler	DMA Design
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
60%	84%	91%	90%



■ **GIFTGASANGRIFF** Das niedliche Stinktier vergiftet jeden Wurm, der mit seiner grünlichen Gaswolke in Berührung kommt.



■ **UP AND AWAY** Das Superschaf fliegt ferngesteuert an allen Hindernissen vorbei und richtet gewaltigen Schaden beim Gegner an.

WORMS ARMAGEDDON

PLAYSTATION
ZONEHIT

Die härtesten Würmer der Welt schlagen zurück! Die neueste Folge des witzigen **Strategieknallers** kommt jetzt auch für die PlayStation.

■ **Genre:** Strategie ■ **Spieler:** 1-4 ■ **Hersteller:** Hasbro Interactive ■ **Internet:** www.team17.com

Als vor ungefähr vier Jahren die martialischen Würmer zum ersten Mal ins Gefecht zogen, ahnte wohl noch niemand, dass dieses Spiel eine ganze Serie von Fortsetzungen nach sich ziehen würde. *Worms Armageddon* stellt die jüngste

Evolu-

tionsstufe von Team 17s nicht ganz ernst gemeintem Strategieepos dar und findet nun auch den Weg auf die PlayStation. Für alle, die es noch nicht wissen: *Worms* ist ein Strategiespiel in der Tradition von Klassikern wie *Artillery Duel*. Mehrere Teams von pinkfarbenen Humusproduzenten treten gegeneinander an, um sich den Garaus zu machen. Für diese Aufgabe stehen an die fünfzig mehr oder weniger abgedrehte Waffen zur Verfügung, von denen einige allerdings erst vom Spieler gefunden werden müssen. Grundsätzlich lassen sich die Knarren in vier Kategorien einteilen: Granaten, Raketen, Feuerwaffen und Werkzeuge. Um eine Waffe abzufeuern, stellen Sie mit Ihrem Fadenkreuz den Abschusswinkel ein und bestimmen mit einem mehr oder weniger langen Druck auf den Abzug die Energie, mit der Sie Ihr Geschoss gen Himmel schicken wollen. Das Geheimnis des Erfolges ist hierbei der korrekte

■ **MINENSUCHER**
Wer sich so nah an eine Mine heranwagt, ist selber schuld.



■ **ES REGNET NACHSCHUB** In diesen Kisten befinden sich zusätzliche Waffen. Einige besonders fiese Knarren können nur in Kisten gefunden werden.



■ **WAHL DER WAFFEN** In diesem Menü sehen Sie die verfügbaren Knarren und Werkzeuge. Je nach Spielmodus ist es mehr oder weniger gut gefüllt.

Umgang mit jeder einzelnen Waffe, da jede von ihnen anderen Regeln und Einflüssen unterliegt. Granaten explodieren nach einer vorgewählten Zeit und werden vom Wind nicht beeinflusst. Raketen hingegen explodieren, sobald sie auf

in der er seinen aktiven Wurm bewegen und mit ihm feuern kann. Wenn entweder die Zeit abgelaufen ist oder Ihr Wurm seine Munition verschossen hat, ist der nächste Möchtegern-General am Zuge. *Worms* war schon immer

„Trotz der niedlichen Aufmachung bietet Worms Armageddon Strategie vom Feinsten.“

irgendein Hindernis treffen und werden durch Wind von ihrer Flugbahn abgelenkt. Die Schusswaffen sind am einfachsten zu bedienen: Hier müssen Sie nur zielen und feuern. Die Werkzeuge schließlich setzen Sie ein, um entweder Ihre Würmer besser zu platzieren oder die Landschaft in Ihrem Sinne zu bearbeiten.

Neue Solomissionen

Die Kämpfe in *Worms* laufen rundenweise ab, jeder Spieler hat eine bestimmte Zeitspanne,

Part für Solowürmer, vom Training über Deathmatches bis hin zu ausgeklügelten Missionen reicht hier die Auswahl. Ein weiteres liebgewonnenes Feature der Serie ist der umfangreiche Wurmeditor, in dem Sie Ihren Teams und jedem einzelnen Kämpfer schmissige Namen verpassen können oder die Sprachsamples auswählen, mit denen Ihre Würmer das Geschehen kommentieren. Für die deutsche Version haben die Entwickler übrigens eigene Soundbänke integriert: Der rheinische Dialekt

(mein persönlicher Favorit) ist hier ebenso vertreten wie breites Sächsisch oder uriges Bayerisch. Sämtliche Modifikationen und Einstellungen der Spielerteams werden vom Programm selbstverständlich auf Memory Card gespeichert.

Sascha Gliss



■ **TEAMEINSTELLUNGEN** Hier bearbeiten Sie die Namen der Würmer und des Teams.

MEIN FAZIT
Super

Auch auf der PlayStation macht die Hatz auf die aufmüpfigen Würmer einen Heidenspaß. Die Grafik könnte zwar etwas schärfer sein, aber darauf kommt es bei diesem Spiel nicht an. Gelegenheitsspieler sollten sich übrigens vom niedlichen Look des Programms nicht täuschen lassen: Hier wartet ein ausgeklügeltes Strategiespiel auf Sie, das gerade im Mehrspielermodus für viele Stunden an den Controller fesselt.

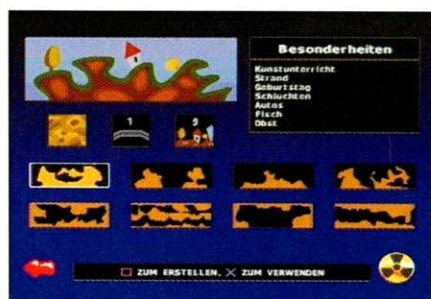
Info VERGLEICH

1.	WARCRAFT 2	EA	92%
2.	PLATINUM: C&C 2	Virgin	90%
3.	WORMS ARMAGEDDON	Hasbro Interactive	89%
4.	PLATINUM: WORMS	Hasbro Interactive	88%
5.	KAGERO: DECEPTION 2	Virgin	85%

Worms Armageddon lässt seinen nicht mehr ganz taufrischen Vorgänger hinter sich. Aufgrund des etwas schlechteren Einzelspielermodus – verglichen mit den anderen Titeln – schließt es nicht ganz zur Spitzengruppe auf. Sitzen allerdings mehrere Spieler vor der Konsole, ist *Worms* nahezu unschlagbar.



■ **GANZ SCHÖN FIES** In den Cutscenes bekriegen sich die Würmer selbst beim Ping-Pong-Spielen.



■ **SELBST IST DER WURM** Im Leveleditor basteln Sie aus einer Fülle von Vorgaben eine Arena.

Test ERGEBNIS

Witziges Würmergemetzel mit Knuddelcharme und Tiefgang. Mit *Worms* beweist Team 17 einmal mehr, dass es kein übertrieben martialisches Szenario braucht, um ein fesselndes Strategiespiel auf die Beine zu stellen.

Titel	Worms Armageddon
Genre	Strategie
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/nein
Levels	ca. 30 Einzelmissionen
Preis	ca. 90 Mark
Hersteller	Hasbro Interactive
Entwickler	Team 17
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	Erhältlich
GRAFIK	56%
SOUND	82%
SPASS	91%
GESAMT-WERTUNG	89%

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

Genre: Rennspiel | Spieler: 1-4 | Hersteller: Codemasters | Internet: www.codemasters.com

Nicht nur mit dem Snow- oder dem Skateboard lässt sich **Extreme Sport** ausüben, dank Codemasters schwingen Sie sich auf den Drahtesel, um packende Duelle auf widrigem Terrain auszutragen.

Bevor Sie auf dem aufgemotzten Bike Platz nehmen können, müssen Sie aus einer Gruppe von drei Mädels und fünf Herren Ihren Lieblingsfahrer auswählen. Dabei sollten Sie sich nicht nur von Äußerlichkeiten wie einem knappen Top leiten lassen, vielmehr weisen die Fahrer Unterschiede in der Performance auf. Während der eine Biker eine hohe Ausdauer besitzt, beherrscht ein anderer seinen fahrbaren Untersatz besser.

„No Fear Mounting Biking bietet schnellen Rennspaß auf abwechslungsreichen Strecken.“

Pedal-Power

Wer in diversen Rennen gegen die Stoppuhr oder einem Einzelrennen sein fahrerisches Können unter Beweis gestellt hat, kann in der Meisterschaft nach dem Pokal greifen. Im ständigen Duell mit leider nur einem gegnerischen Fahrer schlägt sich der Biker nach dem Start mit den Unwägbarkeiten des Geländes herum, so verlangsamen Matschpfützen, tiefer Treibsand oder dichter Wald die furiose Fahrt auf dem Zweirad. Um gegen die Beläge

der Strecken gewappnet zu sein, tüfteln fleißige Fahrer vor dem Start am Set-Up ihres Bikes. So sollte auf dem Kurs von San Francisco auf Slicks zurückgegriffen werden, da Asphalt einen Großteil der Strecke bedeckt. Änderungen an der Federung, des Rahmens oder der Bremsen sorgen ebenfalls für eine bessere Einstellung des Rades auf den Kurs. Während der Raselei ist ein geschicktes Zusammenspiel von Bremse, Lenkung und Pedalen vonnöten, um die Konkurrenz abzuhängen und auf der Idealinie davonzurauschen. Die einzelnen Kurse sind über insgesamt neun Länder verteilt und bieten gelungene Abwechslung. Haarsträubende Abfahrten, matschige Bergserpentinien und Tunnels mit tückischem Kies sorgen für ständig neue Herausforderungen.

■ **JUMP** Weite Sprünge und packende Verfolgungsfahrten gehören zur Tagesordnung.

00:1 1.65



■ **RAD AN RAD** Der Verfolger hängt sich an das Hinterrad des führenden Fahrers.



■ **BASTELSTUNDE** Im Set-Up-Screen bereiten Sie den Drahtesel auf die folgende Strecke vor.

02:55.85



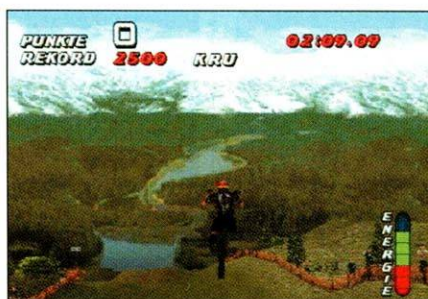
■ **2-SPIELER-RASELEI** Im Mehrspielermodus kommt trotz Splitscreen viel Spielspaß auf.



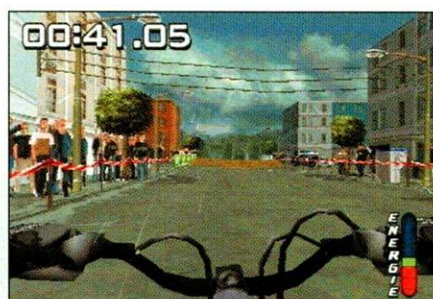
■ **HAARSCHARF** Die engen Serpentin in Neuseeland verlangen eine gute Kurventechnik.

Krafteinteilung erforderlich

Ein innovatives Feature dieses Spiels stellt die Energieleiste dar, die den Piloten über seine Kraftreserven aufklärt. Wer gleich nach dem Start kraftvoll, aber unökonomisch in die Pedale tritt, wird bei der nächsten Steigung lächelnd vom Konkurrenten überholt. Der Einsatz der Power sollte der Strecke entsprechend nur an bestimmten



■ **FLIEGENDES FAHRRAD** Im Trick-Trial-Mode sorgen Sprungschancen für furiose Flugeinlagen.



■ **MISTWETTER** Widrige Bedingungen erschweren in San Francisco die Jagd nach der Bestzeit.

Punkten eingesetzt werden, erschöpfte Fahrer erholen sich bei einer Abfahrt. Da an einem High-Tech-Bike ein Rückspiegel sehr uncool wirkt, wird der Radler an Check-points über seinen Zeitvorsprung oder Rückstand informiert. Wer sich nach einigen Probefahrten besser auf einer Strecke auskennt, weiß genau, wann er den Fuß vom Pedal zu nehmen hat und an welchen Stellen fleißiges Strampeln angesagt ist. Geübte Fahrer können scharfe Kurven noch enger durchfahren und somit den Gegner auf Distanz halten.

Rasante Radfahrt

Gleich nach dem Start wird die Dynamik der Fahrt durch ein hohes Tempo vermittelt. Die Fahrer lehnen sich gekonnt in die Kurven, verlagern bei längeren Abfahrten das Gewicht über den Lenker oder gehen bei steilen Steigungen aus dem Sattel. Soundeffekte wie ein angestregtes Keuchen, das Surren des Tretlagers oder authentische Bremsgeräusche auf tückischem Schotter sorgen für gelungene Biker-Atmosphäre. Besonders der Meisterschaftsmodus bietet motivierenden Spielspaß, hier müs-

sen Duell gegen aggressive CPU-Fahrer im K.O.-System gewonnen werden, um zur nächsten Strecke zu gelangen. Die grafische Präsentation leidet unter massiven Pop-Ups und groben Landschaftstexturen, der Spielspaß wird dadurch aber nur geringfügig getrübt.

Jens Quantin



MEIN FAZIT Sehr Gut

Dieses Spiel lebt von der Dynamik und dem innovativen Einfall mit der Kraftreserve. So erhält der rasante Bikespaß beinahe eine taktische Komponente, denn nur der richtig getimte Einsatz der Power führt auf den abwechslungsreich gestalteten Strecken zum Sieg. Obwohl grafisch nur mittelmäßig, steigt man doch immer wieder gerne aufs Rad, um die Biegungen noch aggressiver zu fahren und dabei noch sparsamer mit seinen Kräften hauszuhalten.

Info VERGLEICH

1. V-RALLY 2	Infogrames	93%
2. NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING	Codemasters	84%
3. CASTROL HONDA SUPERBIKE	THQ	78%
3. COURIER CRISIS	BMG	76%
4. MOTO RACER 2	EA	75%

Aufgrund der frischen Ideen und der motivierenden Spielmodi belegt die Bike-Simulation trotz mittelmäßiger Technik einen soliden Platz im vorderen Genre-Mittelfeld.

Test ERGEBNIS

Rasantes Gelände-Radrennen, das neben dem Einsatz der Beine auch Köpfchen erfordert. Besonders die stimmungsvollen Audioeffekte erhöhen den Fahrspaß und sorgen trotz grafischer Schwächen für tollen Temporaus-

Titel	No Fear Mountain Biking
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	25 Strecken
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Codemasters
Entwickler	UDS
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte
Release	19. November '99

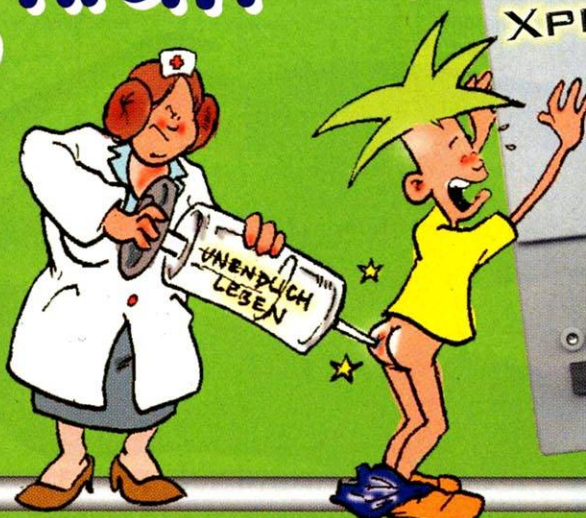
GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
70%	78%	85%	84%

Gibt's das nicht als Tablette?

Stets aktuelle Codedatenbank im Internet!

PSX XPLODER FX

- die ultimative Cheat-Cartridge
 - On-Screen-Cheatfinder
 - Movieplayer (mit Vorschau)
 - Updatefähig
 - Cheatfile mit über 2000 Codes
 - Virtual Memory System
- DM 99.95



XPLODER FX

NEU!

BLAZE



■ **RUSH HOUR** Das grüne Radar-Icon weist den Weg zum nächsten Feind. Die schwarzgelbe Pille oben rechts ist ein Bonussymbol.



■ **SNIPER ACTION** Mit seinem Langbogen für Scharfschützen kann der Held durch Heranzoomen einzelne Gegner gezielt ausschalten.



■ **ALLES IM BLICK** Auf der Übersichtskarte finden Sie alle Hotspots im jeweils aktuellen Level.



■ **KONFRONTATION** Den ersten Endboss, die Killer-Lady Toxica, müssen Sie im Auto besiegen.

Plastikpuppen beherrschen die Kinderwelt: Mädchen gehen mit ihren heiß geliebten Barbies zum Shopping, während die Jungs mit Gummikriegern à la Big Jim die freie Welt vor dem sicheren Untergang retten. Auch Action Man – Hasbros hauseigener Superheld mit Plastikherz – beschäftigt sich in seiner Freizeit bevorzugt mit dem Kampf gegen

ACTION MAN MISSION EXTREME

Genre: Action-Adventure | Spieler: 1 | Hersteller: Hasbro Int. | Internet: www.actionman.com

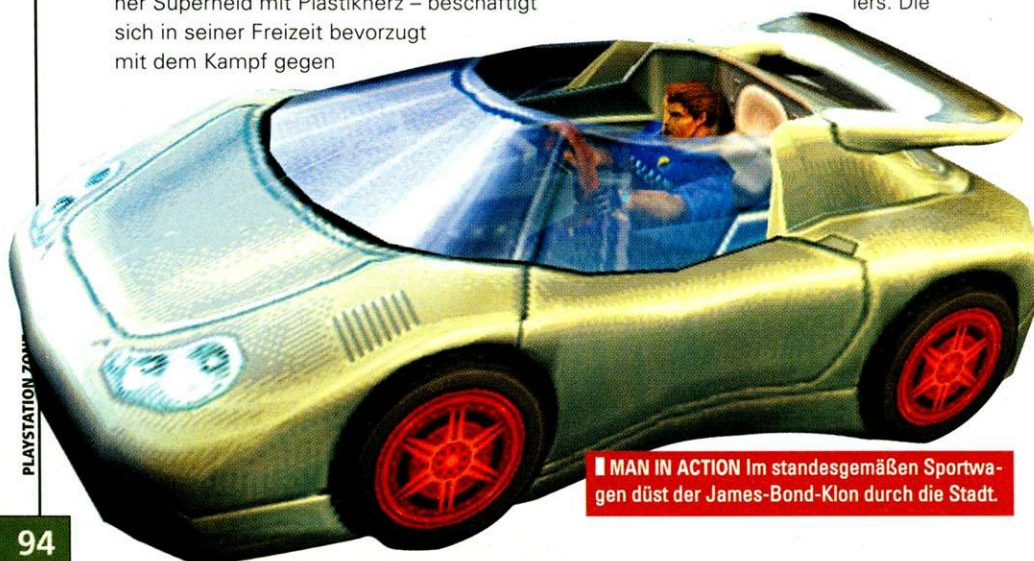
Von der Anziehpuppe zum Videospielhelden. Action Man schafft den Sprung auf die PlayStation.

größtenwahnwitzigen Superschurken. Der Big-Jim-Konkurrent mit der charakteristischen Narbe auf der rechten Wange steht nun vor seinem ersten großen Abenteuer auf der PlayStation. Der durchgeknallte Doktor X – der Erzfeind unseres Helden – hat einen neuen Plan ausgeheckt, um die Weltherrschaft an sich zu reißen. Er schickt eine ganze Armee seiner Schergen aus, um Action Mans Heimatstadt zu vernichten. Natürlich schlüpfen Sie in die Gummihaut des furchtlosen Kämpfers und stellen sich den finsternen Horden des verrückten Wissenschaftlers. Die

Penthousewohnung des Helden ist die zentrale Anlaufstelle im Spiel und gleichzeitig das Hauptmenü. Hier haben Sie Zugriff auf

„Zwei in einem: Action Man stellt einen gelungenen Genre-Mix dar.“

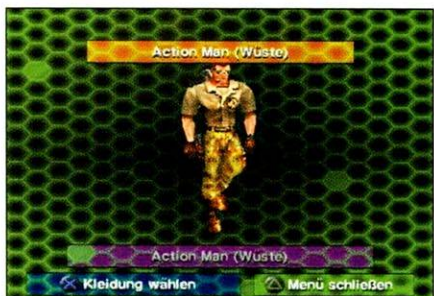
freigeschaltete Zwischensequenzen, informieren sich über die Waffen und Items oder ziehen Action Man in der Garderobe lustig an. Grundsätzlich bietet Action Man zwei grundverschiedene Spielmodi: Jeweils drei der insgesamt sechs Welten laufen ähnlich wie *Tomb Raider* oder *Legacy of Kaine* mit einer 3D-Engine. Sie steuern den Helden durch texturierte Landschaften und Gebäudekomplexe, lösen Rätsel und bekämpfen feindliche Wächter mit Ihrem umfangreichen Waffenarsenal. Die übrigen drei Welten laufen in einer 2D-Vogelperspektive ab, dieser Spielmodus lässt sich am ehesten mit Fahrspielen wie *GTA2* vergleichen. Hier greifen Sie auf Action Mans umfangreichen Fuhrpark zurück und fahren oder fliegen durch Ihre Heimatstadt, immer auf der Jagd nach feindlichen Vehikeln. Im ersten dieser Abschnitte geht es mit Autos und Motorrädern noch relativ konventionell



■ **MAN IN ACTION** Im standesgemäßen Sportwagen düst der James-Bond-Klon durch die Stadt.

MEIN FAZIT
Gut

SASCHA Der James Bond im Plastikformat macht auch auf der PlayStation eine gute Figur. Durch die grundverschiedenen Spielmodi stellt Action Man eigentlich zwei Spiele in einem dar. Der Fahrmodus bietet eine hervorragende Grafik, spektakuläre Explosionen und eine unkomplizierte Steuerung. Der 3D-Modus kann zwar mit Referenztiteln wie Tomb Raider nicht mithalten, bietet aber genug Waffen, Räume und Gegner, um auch hier keine Langeweile aufkommen zu lassen.



DIE VIRTUELLE PUPPE Wer Levels freispielt, darf Action Man als Model missbrauchen.



LEICHTE RÄTSELKOST Die ersten Knobeleien im 3D-Modus sind noch relativ einfach zu lösen.

zu, während Sie in späteren Levels mit Flugzeugen oder Luftkissenfahrzeugen die Gegend unsicher machen können.

Sascha Gliss

Test ERGEBNIS

Abwechslungsreiche 3D-Action, die trotz des leicht trashigen Szenarios auch reifere Spieler anspricht. Die zahlreichen Untermissionen und Bonusfeatures sorgen für reichlich Kurzweil bei der Hatz auf Doktor X und Konsorten.

Titel	Action Man Mission Extreme
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	6 Welten
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	Hasbro Interactive
Entwickler	Interactive Studios
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	5. November 99

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
83%	81%	80%	81%

Test Action Man

PLAYSTATION ZONE 12/99

Game It!

Titel des Monats November (PSX) Mission Impossible* 89,99 incl. Versandkosten!!!

Knallhart kalkuliert
Unsere PSX TOP 10

Carmaggeddon dt.*	79,99
Demolition Racer*	89,99
Driver	84,99
GTA 2*	89,99
Gungage*	89,99
Le Mans*	89,99
Legend of Kartia*	89,99
Metal Gear Solid dt.	89,99
Worms: Armaggeddon	79,99
Wu Tang Clan	89,99

SONY PSX

Abe's Oddysee	49,99
Abe's Oddysee 2	49,99
Action Man*	79,99
AK Tennis	79,99
Akku	49,99
Air Combat Plat.	49,99
Aironauts	49,99
Alien Resurrection	49,99
Alien Trilogy	49,99
Alundra	49,99
Anna Kourn. Tennis	49,99
Apocalypse	49,99
Asterix & Obelix*	49,99
AutoBahn Racer 2*	49,99
Baldur's Gate	49,99
Baphomet's Fluch 2	49,99
Baseball 2000	49,99
Baseball USA	49,99
Billard Nights*	49,99
Blade & Blade	49,99
Bloody Roar 2	49,99
Bomberman	49,99
City of the Future	49,99
City of the Future 2	49,99
City of the Future 3	49,99
City of the Future 4	49,99
City of the Future 5	49,99
City of the Future 6	49,99
City of the Future 7	49,99
City of the Future 8	49,99
City of the Future 9	49,99
City of the Future 10	49,99
City of the Future 11	49,99
City of the Future 12	49,99
City of the Future 13	49,99
City of the Future 14	49,99
City of the Future 15	49,99
City of the Future 16	49,99
City of the Future 17	49,99
City of the Future 18	49,99
City of the Future 19	49,99
City of the Future 20	49,99
City of the Future 21	49,99
City of the Future 22	49,99
City of the Future 23	49,99
City of the Future 24	49,99
City of the Future 25	49,99
City of the Future 26	49,99
City of the Future 27	49,99
City of the Future 28	49,99
City of the Future 29	49,99
City of the Future 30	49,99
City of the Future 31	49,99
City of the Future 32	49,99
City of the Future 33	49,99
City of the Future 34	49,99
City of the Future 35	49,99
City of the Future 36	49,99
City of the Future 37	49,99
City of the Future 38	49,99
City of the Future 39	49,99
City of the Future 40	49,99
City of the Future 41	49,99
City of the Future 42	49,99
City of the Future 43	49,99
City of the Future 44	49,99
City of the Future 45	49,99
City of the Future 46	49,99
City of the Future 47	49,99
City of the Future 48	49,99
City of the Future 49	49,99
City of the Future 50	49,99
City of the Future 51	49,99
City of the Future 52	49,99
City of the Future 53	49,99
City of the Future 54	49,99
City of the Future 55	49,99
City of the Future 56	49,99
City of the Future 57	49,99
City of the Future 58	49,99
City of the Future 59	49,99
City of the Future 60	49,99
City of the Future 61	49,99
City of the Future 62	49,99
City of the Future 63	49,99
City of the Future 64	49,99
City of the Future 65	49,99
City of the Future 66	49,99
City of the Future 67	49,99
City of the Future 68	49,99
City of the Future 69	49,99
City of the Future 70	49,99
City of the Future 71	49,99
City of the Future 72	49,99
City of the Future 73	49,99
City of the Future 74	49,99
City of the Future 75	49,99
City of the Future 76	49,99
City of the Future 77	49,99
City of the Future 78	49,99
City of the Future 79	49,99
City of the Future 80	49,99
City of the Future 81	49,99
City of the Future 82	49,99
City of the Future 83	49,99
City of the Future 84	49,99
City of the Future 85	49,99
City of the Future 86	49,99
City of the Future 87	49,99
City of the Future 88	49,99
City of the Future 89	49,99
City of the Future 90	49,99
City of the Future 91	49,99
City of the Future 92	49,99
City of the Future 93	49,99
City of the Future 94	49,99
City of the Future 95	49,99
City of the Future 96	49,99
City of the Future 97	49,99
City of the Future 98	49,99
City of the Future 99	49,99
City of the Future 100	49,99

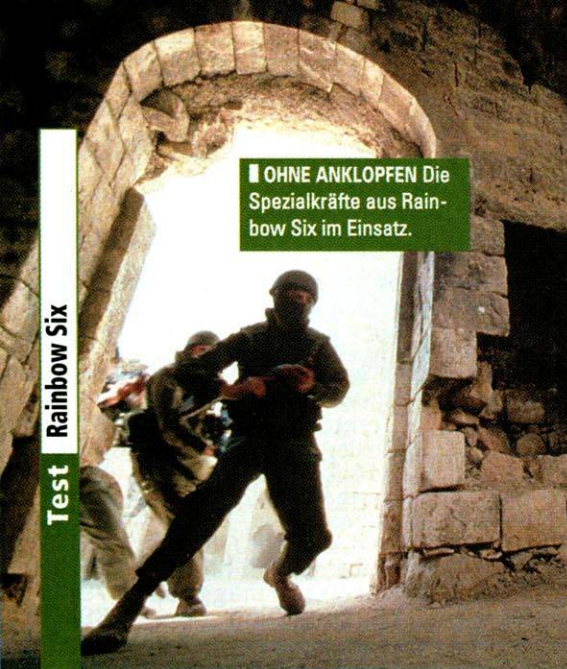
Konsolenartikel ab 50,- versandkostenfrei!
Ab DM 180,-: 3% Skonto

NINTENDO N64

Adventures of Link	49,99
Adventures of Mario	49,99
Adventures of Yoshi	49,99
Adventures of Zelda	49,99
Adventures of Link 2	49,99
Adventures of Mario 2	49,99
Adventures of Yoshi 2	49,99
Adventures of Zelda 2	49,99
Adventures of Link 3	49,99
Adventures of Mario 3	49,99
Adventures of Yoshi 3	49,99
Adventures of Zelda 3	49,99
Adventures of Link 4	49,99
Adventures of Mario 4	49,99
Adventures of Yoshi 4	49,99
Adventures of Zelda 4	49,99
Adventures of Link 5	49,99
Adventures of Mario 5	49,99
Adventures of Yoshi 5	49,99
Adventures of Zelda 5	49,99
Adventures of Link 6	49,99
Adventures of Mario 6	49,99
Adventures of Yoshi 6	49,99
Adventures of Zelda 6	49,99
Adventures of Link 7	49,99
Adventures of Mario 7	49,99
Adventures of Yoshi 7	49,99
Adventures of Zelda 7	49,99
Adventures of Link 8	49,99
Adventures of Mario 8	49,99
Adventures of Yoshi 8	49,99
Adventures of Zelda 8	49,99
Adventures of Link 9	49,99
Adventures of Mario 9	49,99
Adventures of Yoshi 9	49,99
Adventures of Zelda 9	49,99
Adventures of Link 10	49,99
Adventures of Mario 10	49,99
Adventures of Yoshi 10	49,99
Adventures of Zelda 10	49,99
Adventures of Link 11	49,99
Adventures of Mario 11	49,99
Adventures of Yoshi 11	49,99
Adventures of Zelda 11	49,99
Adventures of Link 12	49,99
Adventures of Mario 12	49,99
Adventures of Yoshi 12	49,99
Adventures of Zelda 12	49,99
Adventures of Link 13	49,99
Adventures of Mario 13	49,99
Adventures of Yoshi 13	49,99
Adventures of Zelda 13	49,99
Adventures of Link 14	49,99
Adventures of Mario 14	49,99
Adventures of Yoshi 14	49,99
Adventures of Zelda 14	49,99
Adventures of Link 15	49,99
Adventures of Mario 15	49,99
Adventures of Yoshi 15	49,99
Adventures of Zelda 15	49,99
Adventures of Link 16	49,99
Adventures of Mario 16	49,99
Adventures of Yoshi 16	49,99
Adventures of Zelda 16	49,99
Adventures of Link 17	49,99
Adventures of Mario 17	49,99
Adventures of Yoshi 17	49,99
Adventures of Zelda 17	49,99
Adventures of Link 18	49,99
Adventures of Mario 18	49,99
Adventures of Yoshi 18	49,99
Adventures of Zelda 18	49,99
Adventures of Link 19	49,99
Adventures of Mario 19	49,99
Adventures of Yoshi 19	49,99
Adventures of Zelda 19	49,99
Adventures of Link 20	49,99
Adventures of Mario 20	49,99
Adventures of Yoshi 20	49,99
Adventures of Zelda 20	49,99
Adventures of Link 21	49,99
Adventures of Mario 21	49,99
Adventures of Yoshi 21	49,99
Adventures of Zelda 21	49,99
Adventures of Link 22	49,99
Adventures of Mario 22	49,99
Adventures of Yoshi 22	49,99
Adventures of Zelda 22	49,99
Adventures of Link 23	49,99
Adventures of Mario 23	49,99
Adventures of Yoshi 23	49,99
Adventures of Zelda 23	49,99
Adventures of Link 24	49,99
Adventures of Mario 24	49,99
Adventures of Yoshi 24	49,99
Adventures of Zelda 24	49,99
Adventures of Link 25	49,99
Adventures of Mario 25	49,99
Adventures of Yoshi 25	49,99
Adventures of Zelda 25	49,99
Adventures of Link 26	49,99
Adventures of Mario 26	49,99
Adventures of Yoshi 26	49,99
Adventures of Zelda 26	49,99
Adventures of Link 27	49,99
Adventures of Mario 27	49,99
Adventures of Yoshi 27	49,99
Adventures of Zelda 27	49,99
Adventures of Link 28	49,99
Adventures of Mario 28	49,99
Adventures of Yoshi 28	49,99
Adventures of Zelda 28	49,99
Adventures of Link 29	49,99
Adventures of Mario 29	49,99
Adventures of Yoshi 29	49,99
Adventures of Zelda 29	49,99
Adventures of Link 30	49,99
Adventures of Mario 30	49,99
Adventures of Yoshi 30	49,99
Adventures of Zelda 30	49,99
Adventures of Link 31	49,99
Adventures of Mario 31	49,99
Adventures of Yoshi 31	49,99
Adventures of Zelda 31	49,99
Adventures of Link 32	49,99
Adventures of Mario 32	49,99
Adventures of Yoshi 32	49,99
Adventures of Zelda 32	49,99
Adventures of Link 33	49,99
Adventures of Mario 33	49,99
Adventures of Yoshi 33	49,99
Adventures of Zelda 33	49,99
Adventures of Link 34	49,99
Adventures of Mario 34	49,99
Adventures of Yoshi 34	49,99
Adventures of Zelda 34	49,99
Adventures of Link 35	49,99
Adventures of Mario 35	49,99
Adventures of Yoshi 35	49,99
Adventures of Zelda 35	49,99
Adventures of Link 36	49,99
Adventures of Mario 36	49,99
Adventures of Yoshi 36	49,99
Adventures of Zelda 36	49,99
Adventures of Link 37	49,99
Adventures of Mario 37	49,99
Adventures of Yoshi 37	49,99
Adventures of Zelda 37	49,99
Adventures of Link 38	49,99
Adventures of Mario 38	49,99
Adventures of Yoshi 38	49,99
Adventures of Zelda 38	49,99
Adventures of Link 39	49,99
Adventures of Mario 39	49,99
Adventures of Yoshi 39	49,99
Adventures of Zelda 39	49,99
Adventures of Link 40	49,99
Adventures of Mario 40	49,99
Adventures of Yoshi 40	49,99
Adventures of Zelda 40	49,99
Adventures of Link 41	49,99
Adventures of Mario 41	49,99
Adventures of Yoshi 41	49,99
Adventures of Zelda 41	49,99
Adventures of Link 42	49,99
Adventures of Mario 42	49,99
Adventures of Yoshi 42	49,99
Adventures of Zelda 42	49,99
Adventures of Link 43	49,99
Adventures of Mario 43	49,99
Adventures of Yoshi 43	49,99
Adventures of Zelda 43	49,99
Adventures of Link 44	49,99
Adventures of Mario 44	49,99
Adventures of Yoshi 44	49,99
Adventures of Zelda 44	49,99
Adventures of Link 45	49,99
Adventures of Mario 45	49,99
Adventures of Yoshi 45	49,99
Adventures of Zelda 45	49,99
Adventures of Link 46	49,99
Adventures of Mario 46	49,99
Adventures of Yoshi 46	49,99
Adventures of Zelda 46	49,99
Adventures of Link 47	49,99
Adventures of Mario 47	49,99
Adventures of Yoshi 47	49,99
Adventures of Zelda 47	49,99
Adventures of Link 48	49,99
Adventures of Mario 48	49,99
Adventures of Yoshi 48	49,99
Adventures of Zelda 48	49,99
Adventures of Link 49	49,99
Adventures of Mario 49	49,99
Adventures of Yoshi 49	49,99
Adventures of Zelda 49	49,99
Adventures of Link 50	49,99
Adventures of Mario 50	49,99
Adventures of Yoshi 50	49,99
Adventures of Zelda 50	49,99

DREAMCAST HARDWARE

Adventures of Link	49,99
Adventures of Mario	49,99
Adventures of Yoshi	49,99
Adventures of Zelda	49,99
Adventures of Link 2	49,99
Adventures of Mario 2	49,99
Adventures of Yoshi 2	49,99
Adventures of Zelda 2	49,99
Adventures of Link 3	49,99
Adventures of Mario 3	49,99
Adventures of Yoshi 3	49,99
Adventures of Zelda 3	49,99
Adventures of Link 4	49,99
Adventures of Mario 4	49,99
Adventures of Yoshi 4	49,99
Adventures of Zelda 4	49,99
Adventures of Link 5	49,99
Adventures of Mario 5	49,99
Adventures of Yoshi 5	49,99
Adventures of Zelda 5	49,99
Adventures of Link 6	49,99
Adventures of Mario 6	49,99
Adventures of Yoshi 6	49,99
Adventures of Zelda 6	49,99
Adventures of Link 7	49,99
Adventures of Mario 7	49,99
Adventures of Yoshi 7	49,99
Adventures of Zelda 7	49,99
Adventures of Link 8	49,99
Adventures of Mario 8	49,99
Adventures of Yoshi 8	49,99
Adventures of Zelda 8	49,99
Adventures of Link 9	49,99
Adventures of Mario 9	49,99
Adventures of Yoshi 9	49,99
Adventures of Zelda 9	49,99
Adventures of Link 10	49,99
Adventures of Mario 10	49,99
Adventures of Yoshi 10	49,99
Adventures of Zelda 10	49,99
Adventures of Link 11	49,99
Adventures of Mario 11	49,99
Adventures of Yoshi 11	49,99
Adventures of Zelda 11	49,99
Adventures of Link 12	49,99
Adventures of Mario 12	49,99
Adventures of Yoshi 12	49,99
Adventures of Zelda 12	49,99
Adventures of Link 13	49,99
Adventures of Mario 13	49,99
Adventures of Yoshi 13	49,99
Adventures of Zelda 13	49,99
Adventures of Link 14	49,99
Adventures of Mario 14	49,99
Adventures of Yoshi 14	49,99
Adventures of Zelda 14	49,99
Adventures of Link 15	49,99
Adventures of Mario 15	49,99
Adventures of Yoshi 15	49,99
Adventures of Zelda 15	49,99
Adventures of Link 16	49,99
Adventures of Mario 16	49,99
Adventures of Yoshi 16	49,99
Adventures of Zelda 16	49,99
Adventures of Link 17	49,99
Adventures of Mario 17	49,99
Adventures of Yoshi 17	49,99
Adventures of Zelda 17	49,99
Adventures of Link 18	49,99
Adventures of Mario 18	49,99
Adventures of Yoshi 18	49,99
Adventures of Zelda 18	49,9



■ **OHNE ANKLOPFEN** Die Spezialkräfte aus Rainbow Six im Einsatz.



■ **SELTENE DETAILS** Animationen wie dieses lodrende Kaminfeuer bilden die Ausnahme.



■ **NACH IHNEN** Sie erteilen den Geiseln Kommandos, um sie aus der Gefahrenzone zu lotsen.

RAINBOW SIX

Genre: Action | Spieler: 1 | Hersteller: Redstorm Entertainment | Internet: www.redstorm.com

Geladen und entsichert! Redstorm Entertainment lässt Sie mit Rainbow Six an realistischen Kommandooperationen gegen den internationalen Terrorismus teilhaben.



■ **NACHTARBEIT** Mit dem Infrarot können Sie Ihr Team auch in völliger Dunkelheit ausmachen.



■ **IN THE ARMY NOW** Auf der Hindernisbahn werden Sie in die Grundgangarten im Gelände eingewiesen – inklusive Wassergraben und Kletterwand!



■ **MULTIFUNKTIONAL** Der Scharfschützen-Zoom lässt sich auch auf die Schrotflinte aufschrauben und erlaubt Präzisionsschläge auf die Distanz.

Rainbow Six hält sich an die gleichnamige Romanvorlage des Erfolgsautors Tom Clancy und lässt Sie als Mitglied einer geheimen Sondereinheit zwölf komplexe Missionen durchlaufen. Unter anderem müssen Sie Geiseln aus einer Botschaft befreien, Terroristen aus der Euro-Präganstalt vertreiben

und die Mächten eines ominösen Biotechnologie-Konzerns aufdecken. Vor jedem Einsatz rüsten Sie Ihr dreiköpfiges Team mit für den Einsatz geeigneter Tarnkleidung und Bewaffnung aus. Sind der Dietrich-Satz, der Herzschlag-Sensor oder die Blendgranaten eingepackt, geben Sie die Startpunkte Ihrer Elitekämpfer vor und schleichen sich dann in der Ego-Perspektive durch die 3D-Szenarien. Während Sie sich durch den Dschungel, eine Festung oder das englische Parlamentsgebäude vorantasten, kommen auch das Nachtsichtgerät und ein Scharfschützen-Zoom zum Einsatz. Da auf der normalen Spielstufe bereits ein Schuss Ihrer Widersacher tödlich ist, müssen Sie die zahlreichen Bewegungs-

möglichkeiten Ihrer Figur geschickt einsetzen und häufig zwischen den Mitgliedern Ihres Teams wechseln, um das jeweilige Operationsziel zu erreichen.

Florian Brich

MEIN FAZIT

Gut

Redstorm Entertainment betont bei Rainbow Six vor allem Realismus und Taktik. Wer über die nüchternen Texturen und die dürftigen Animationsstufen hinwegsehen kann, erhält ein durchdachtes Actionspiel, bei dem die Spannung mit jedem Einsatz zum Siedepunkt getrieben wird. Die speziellen Hintergrundinformationen, das authentische Waffenarsenal sowie der militärische Fachjargon verwischen die Grenze zu einem tatsächlichen Anti-Terror-Einsatz in kurzer Zeit.

Test ERGEBNIS

Actionspiel aus der Ego-Perspektive mit hohem Strategie-Anteil. Die umfangreiche Operationsplanung, viele Bewegungsmöglichkeiten und atmosphärische Umgebungsgerausche drängen die technischen Defizite in den Hintergrund.

Titel	Rainbow Six
Genre	Action
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	12 Missionen
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Redstorm Entertainment
Entwickler	Rebellion
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte
Release	12. November 1999

GRAFIK 68% SOUND 65% SPASS 79% GESAMT-WERTUNG **75%**



■ **SHOWMAN** Nach einem Sieg nehmen die Kämpfer verschiedene Jubelposen ein.



■ **VORBILDLICH** In einem selbstablaufenden Tutorial wird Ihnen die Steuerung erklärt.

DESTREGA

■ **Genre:** 3D-Beat-'em-Up ■ **Spieler:** 1-2 ■ **Hersteller:** SCEE ■ **Internet:** www.koei.co.jp

Zauberei? Das neue 3D-Beat-'em-Up von SCEE bietet neben den handelsüblichen Kampfmöglichkeiten ein zusätzliches Spielelement – den Einsatz von Magie.

Vor über 1.000 Jahren lieferten sich die geheimnisvollen Rassen der Strega und der Juno herbe Scharmützel, in die Sie mit diesem

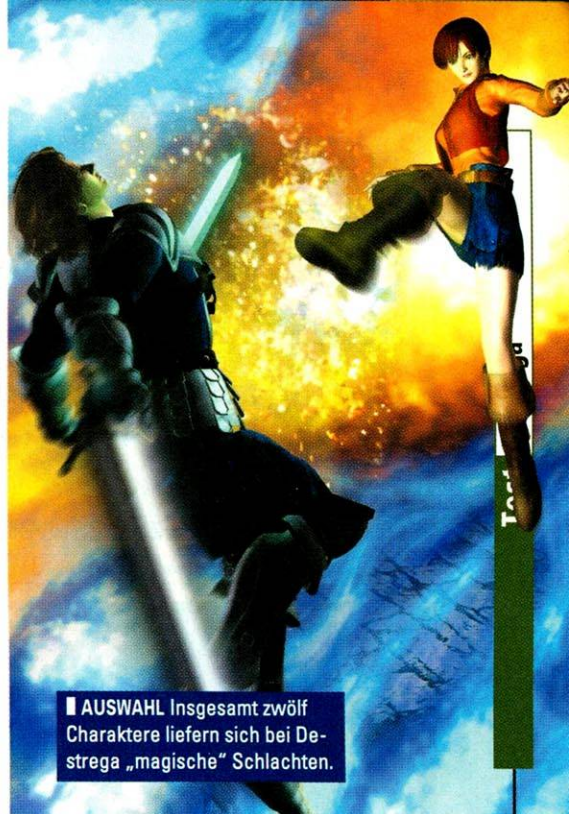


■ **EFFEKTIV** Die magischen Fähigkeiten der Protagonisten sind perfekt für Distanzangriffe.

Titel aktiv eingreifen können. Insgesamt sieben Spielmodi warten auf Sie, darunter auch die Varianten Training und Story. In letzterer werden Sie des Öfteren mit gelungenen Zwischensequenzen belohnt, in denen der weitere Verlauf des Machtkampfes der beiden verfeindeten Gruppen beschrieben wird. Die Kämpfe finden an abwechslungsreichen, dreidimensional dargestellten Schauplätzen (Ruinen, Keller, Höfe etc.) statt, wobei neben den normalen Attacken den magischen Fähigkeiten der Protagonisten eine besondere Bedeutung zukommt. Im Endeffekt handelt es sich dabei zumeist um Blitze oder ähnliche Entladungen, mit denen Sie Ihre Gegner aus sicherer Distanz angreifen können. Die Steuerung ist dabei ebenso überzeugend ausgefallen wie



■ **DETAILLIERT** Optisch kann Destrega auf der ganzen Linie überzeugen. Die Kämpfer sind fein ausgearbeitet und detailliert und das Geschehen wurde mit zahlreichen Spezialeffekten angereichert.



■ **AUSWAHL** Insgesamt zwölf Charaktere liefern sich bei Destrega „magische“ Schlachten.

die technische Seite, obwohl zahlreiche Clippingprobleme den guten Eindruck etwas abschwächen. Die melodische Musikuntermauerung verdient ebenfalls ein Lob, die mauer deutsche Sprachausgabe hingegen nicht.

Marco Marzinkowski

MEIN FAZIT
Gut

Optisch weiß *Destrega* zu gefallen und auch die zahlreichen Spielvarianten und die vorbildliche Tutorialfunktionen sind lobenswert. Das Gameplay hingegen verspricht keine magischen Funken, denn das Schlagrepertoire der Protagonisten ist arg eingeschränkt. Auch der aufgesetzt wirkende Story-Modus und die unpassende deutsche Sprachausgabe sind zu kritisieren.

Test ERGEBNIS

Technisch gelungenes 3D-Beat-'em-Up mit frischen Ansätzen und zahlreichen Spielmodi. Dank der leichtgängigen Steuerung und des moderaten Schwierigkeitsgrades eignet sich der Titel auch speziell für Einsteiger.

Titel	Destrega
Genre	3D-Beat-'em-Up
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	7 Spielmodi
Preis	DM 89,95
Hersteller	SCEE
Entwickler	Koei
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	Erhältlich

GRAFIK 86% SOUND 80% SPASS 70% GESAMT-WERTUNG **74%**

WU-TANG: SHAOLIN STYLE

Genre: 3D-Beat 'em Up | Spieler: 1-4 | Hersteller: Activision | Internet: www.activision.de

Basierend auf der Spielmechanik des nie erschienenen **Thrill Kill** entstand für Activision eines der wohl ungewöhnlichsten Lizenzspiele überhaupt!



EFFEKTVOLLES ENDE Der letzte Move wird mit verschwimmendem Bildschirm präsentiert.



HAMMERHART Im Übungsmodus können Sie den Umgang mit diversen Waffen ausgiebig trainieren.



ZWEITE CHANCE Statt Gewinnrunden werden bei *Wu-Tang: Shaolin Style* verbleibende Leben gezählt. Jeder nicht endgültig besiegte Kämpfer taucht mit solch einer Lichtsäule wieder in der Arena auf.

Bei *Wu-Tang: Shaolin Style* liefern sich die Mitglieder der berühmten Rap-Combo Wu-Tang-Clan rabiate Duelle mit bis zu vier Teilnehmern. Die Steuerung erinnert am ehesten an *Tekken*, sowohl die vier Aktionsknöpfe als auch die Ausführung der Standardwürfe ist aus Namcos Topsel-ler entliehen. Von der Wirkungsweise unterscheiden sich die zahlreichen Moves weniger als von der Optik, denn allzu viel Tiefe hat das Kampfsystem trotz einiger Counter-Möglichkeiten nicht zu bieten. Die Musik wurde natürlich von den diversen Mitgliedern des Wu-Tang-Clan beige-steuert und unter-malt die ordentlich animierten Schlägereien passend. Absolut vorbildlich sind zudem die versteckten Extras aller Art, die auch Ein-



DRUNKEN MASTER OI Dirty Bastard wandelt im Spiel auf den Spuren von Jackie Chan.



KAMMERN DER SHAOLIN Die Kammer-Gruppen geben den Zugang zu Extras und Kämpfen frei.

zelspieler längere Zeit motivieren können. Hierbei ist ein Story-Modus der Mittelpunkt des Spiels, der alle erdenklichen Prügel-Paarungen in einer Art Adventure light verpackt.

Michael Pruchnicki

MEIN FAZIT

Gut

Trotz des jeweils recht ansprechenden Move-Repertoires ist eine taktische Vorgehensweise hier im Story-Modus für Einzelspieler nicht so wichtig, kompromissloses Voranpreschen mit ein paar effektiven Attacken reicht völlig. Im Multi-player-Modus sieht die Sache ähnlich aus, nur dass durch das Jeder-gegen-Jeden-System die Übersicht noch weiter leidet. Mit mehreren menschlichen Mitspielern hat das dezent hektische Gameplay aber seinen ganz eigenen Reiz. Wie so oft täuscht hier die Schadenfreude bei gelungenen eigenen Aktionen über die oberflächliche Spielmechanik hinweg.

MICHAEL

Test ERGEBNIS

Die an sich ordentliche Umsetzung des 4-Spieler-Modus und die zahlreichen versteckten Extras können nicht ganz über den chaotisch-hektischen Spielablauf hinweg täuschen. Wer Kämpfe mit Tiefgang sucht, ist bei *Wu-Tang: Shaolin Style* völlig falsch. Für actionbetonte Massenprügeleien (vorzugsweise mit mehreren menschlichen Spielern) eignet sich das Spiel allerdings relativ gut.

Titel	Wu-Tang: Shaolin Style
Genre	3D-Beat 'em Up
Spieler	1-4 (Multitap)
Schwierigkeitsgrad	mittel bis hoch
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Ja
Levels	21 Kämpfer
Preis	DM 99,95
Hersteller	Activision
Entwickler	Paradox
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte
Release	3. November '99

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
79%	76%	72%	75%

■ **SÄBELRASSELN** Mit dem Lichtschwert der Jedi können auch Schüsse abgewehrt werden.

STAR WARS EPISODE I

Genre: Action-Adventure | Spieler: 1 | Hersteller: LucasArts | Internet: www.starwars.com

Der neue Star-Wars-Streifen erhielt zum Teil vernichtende Kritiken, lockte aber dennoch die Massen ins Kino. Und was ist mit dem Spiel zum Film? Ein Hit in Reinkultur? Oder eine herbe Enttäuschung?

In der Gestalt von Obi-Wan, Königin Amidala, Captain Panaka und anderen Protagonisten werden Sie im Verlauf des Spieles authentische Schauplätze wie den Sumpf von Naboo oder die Wüste von Tatooine erforschen, dabei Rätsel der Kategorie „Kiste verschieben“ lösen und Dialoge mit über 100 Charakteren (wie etwa dem nervigen Jar Jar Binks) führen. Die Kampfeinlagen kommen dabei auch nicht zu kurz, denn mit verschiedenen Blastern, Granaten und - natürlich - dem traditionellen Lichtschwert müssen Sie sich gegen finstere Schergen (Kampfdroiden, Söldner, den Sith-Lord Darth Maul etc.) zur Wehr setzen. Die

festeste Perspektive im Stile von Tomb Raider und Co. bietet dabei nicht immer die optimale Übersicht, und auch die zum Teil arge Grobpixeligkeit sorgt für Abzüge in der B-Note. Immerhin kann jederzeit abgespeichert werden, was das vorhandene Frustpotenzial etwas lindert. Der Schwierigkeitsgrad ist nämlich extrem unausgewogen. Als Bonus hat LucasArts ein Video mit Szenen von den Dreharbeiten und dem Film auf die CD gepackt.

Marco Marzinkowski



MEIN FAZIT

Geht so

Kratzt man beim Action-Adventure den glänzenden *Star Wars*-Lack ab, dann bleibt ein zwar bemühter, aber dennoch überaus biederer Titel übrig, der zudem mit etlichen Schwankungen zu kämpfen hat. Zwei Beispiele: In Teilbereichen ist die Grafik ja durchaus ansehnlich, an anderen Stellen hingegen wird man mit Pixelbrei der übelsten Sorte konfrontiert. Selbiges gilt für den Schwierigkeitsgrad: Einige Passagen würde man locker vom Hocker sogar noch mit verbundenen Augen meistern, bei anderen Abschnitten hingegen braucht man mehr Glück als Geschick am Controller. Da zudem die Steuerung nicht gerade ein Wunder an Präzision ist, sollten nur absolute Hardcore-Fans mit einem Kauf liebäugeln.



■ **HAKELIG UND UNFAIR** Häufig lässt die Steuerung leider die nötige Präzision vermissen.



■ **FEINDLICHE ÜBERMACHT** Häufig wird man mit zu vielen Gegnern gleichzeitig konfrontiert.



■ **ATMOSPHÄRISCH** Ein englischsprachiges Video von fünf Minuten Länge ist auch auf der CD.

Test ERGEBNIS

Star Wars Episode I bietet eine unausgewogene Mischung aus verschiedenen Spielelementen, die zudem grafische und spielerische Defizite aufweist.



Titel	Star Wars Episode I
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel bis schwer
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	9 Levels
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	LucasArts
Entwickler	Big Ape Productions
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, dt. Sprache
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
68%	80%	60%	64%

NBA BASKETBALL 2000



Fox Sports Interactives erster Schritt auf das Basketballparkett ist durchaus gelungen.

Dass die Entwickler dieses Titels früher bei Electronic Arts ihre Brötchen verdienten, wird nach dem Tip Off schnell ersichtlich. Alle wichtigen Spielmodi (z. B. Saison oder Playoffs) sind verfügbar, auf dem Basketball-Court wird dank exzellenter englischer Kommentatoren ein gelungenes NBA-Flair erzeugt. Veränderungen der Spielstrategie und intelligent handelnde Teamkameraden sorgen für authentisches, auf Realismus ausgelegtes Gameplay. Lediglich die eher spartanische Präsentation mit spärlichen Details halten *NBA Basketball 2000* von einem Spitzenplatz im Genre fern.

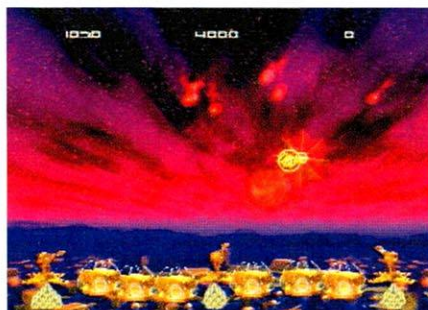
Jens Quentin



SLAM! Im Practice-Mode können Sie sich mit der Steuerung der NBA-Hünen vertraut machen.

Test	ERGEBNIS
Titel	NBA Basketball 2000
Genre	Basketball
Spieler	1-8
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	4 Spielmodi
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Activision
Entwickler	Fox Sports Interactive
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, engl. Sprache
Release	November 99
GRAFIK	78%
SOUND	80%
SPASS	85%
GESAMT-WERTUNG	83%

MISSILE COMMAND



Die Neuauflage der Städteverteidigung lässt leider den Charme des Originals vermissen.

Während die Classic-Variante außer einem optischen Lifting mit dem gewohnten Gameplay an den Bildschirm fesselt, gibt es in der zusätzlichen Variante auch einige Neuerungen. So lassen sich die Geschütze sowohl zur Seite als auch nach oben bewegen und vor Beginn der Verteidigungsschlacht werden vom Wehretat nützliche Power-Ups angeschafft. Mit einem Blick auf den Radar können Sie nahende Flugkörper ausmachen, genaue Schüsse sind aufgrund eines stark begrenzten Munitionsvorrats (überlebens)notwendig. Insgesamt eher lieblose Neuauflage, die nur für Nostalgiefans interessant ist.

Jens Quentin



BEWEGUNG! In der aufgebohrten Variante stehen Ihnen bewegliche Geschütze zur Verfügung.

Test	ERGEBNIS
Titel	Missile Command
Genre	Action
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	3 Spielmodi
Preis	ca. DM 89,-
Hersteller	Atari/Hasbro Interactive
Entwickler	Meyer/Glass Interactive
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt./ dt. Texte, dt. Sprache
Release	19. November 99
GRAFIK	62%
SOUND	68%
SPASS	70%
GESAMT-WERTUNG	66%

Q*BERT



Der Auftritt des knuffig-kugeligen Springinsfeld gerät auf der PlayStation zum Langweiler.

Wie schon vor Jahren hüpfet der muntere Moppel über in Pyramidenform angeordnete Quader, um diese umzufärben. Dabei bedrohen neben einem fatalen Sturz in die Tiefe auch altbekannte Gegner wie die Schlange Coily den hüpfenden Helden. Neben dem Original- sowie einem Adventure-Mode wird ein Zweispielermodus geboten, in dem man möglichst viele Felder vor dem Mitspieler eingenehmen muss. Neue Features wie wegfallende Quader lockern das ansonsten eher öde Spielgeschehen auf. Insgesamt ein Titel, den nur Spieler zum Komplettieren ihrer Oldie-Sammlung brauchen.

Jens Quentin



VORSICHT, FALLE Im Zweispielermodus warten neue Features auf die flotten Hüpfen.

Test	ERGEBNIS
Titel	Q*bert
Genre	Geschicklichkeit
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	2 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Ja
Levels	3 Spielmodi
Preis	ca. DM 89,-
Hersteller	Atari/Hasbro Interactive
Entwickler	Artech Studios
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte
Release	26. November 99
GRAFIK	50%
SOUND	54%
SPASS	60%
GESAMT-WERTUNG	56%

CARMAGEDDON



Das harte Rennspiel ist nun in einer **deutschen Version** für die PlayStation erhältlich.

Regeln gibt es bei diesem Rennspiel keine, denn wie Sie gewinnen, ist Ihnen selbst überlassen. Die zehn enthaltenen Strecken sind nicht wirklich ernst zu nehmen, denn meist sind Kurven so aberwitzig eng, dass man sie selbst mit einer Vollbremsung nicht schafft. Aber darum geht es in dem Spiel auch gar nicht. Vielmehr besteht das Ziel beispielsweise darin, Aliens zu überfahren, um Geld für Reparaturen zu erhalten; oder Ihre Fahrfehler werden als „Stunts“ zu Punkten gemacht. Ein Zeitlimit gibt es zusätzlich, daher empfiehlt es sich, die verteilten Checkpoints rechtzeitig aufzusuchen. Grafisch ist es recht gut gelungen und auch Fahrgefühl fällt positiv auf.

Thomas Rosato



■ **PLATTMACHERN** Auf den Rennstrecken geht es recht heiß zu. Denn hier fährt jeder gegen Jeden.

Test	ERGEBNIS
Titel	Carmageddon
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	30
Preis	ca. DM 79,-
Hersteller	Virgin Interactive
Entwickler	SCI
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte
Release	Bereits erhältlich

GRAFIK 62% SOUND 73% SPASS 41% GESAMT-WERTUNG **43%**

NHL CHAMPIONSHIP 2000



Fox Sports Interactive bietet Eishockey mit guter Live-TV-Atmosphäre für **NHL-Fans**.

Dabei haben sich die Entwickler die Erfahrungen des großen US-Sportsenders Fox Sports zu Nutze gemacht, um dem Spieler eine gut inszenierte Kufenjagd zu präsentieren. Neben den gewohnten NHL-Teams (mit Liga-Neuzugang Atlanta Thrashers) können Sie auch mit der glorreichen deutschen Nationalmannschaft zur WM-Teilnahme auflaufen. Das schleppende Tempo während der eiskalten Matches kann dabei die Dynamik des schnellen Sports nicht ganz vermitteln. Darüber hinaus wirken einige der Bodycheck-Animationen eher unfreiwillig komisch als realistisch. Alles in allem ein solides Hockeygame, das von *NHL 2000* vom Eis gefegt wird.

Jens Quentin



■ **FLACHGELEGT** Bevor Eric Lindros zum Schlagsschuss ansetzen kann, wird er gecheckt.

Test	ERGEBNIS
Titel	NHL Championship 2000
Genre	Eishockey
Spieler	1-8
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ Ja
Levels	5 Spielmodi
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Activision
Entwickler	Fox Sports Interactive
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, engl. Sprache
Release	November 99

GRAFIK 74% SOUND 77% SPASS 83% GESAMT-WERTUNG **81%**

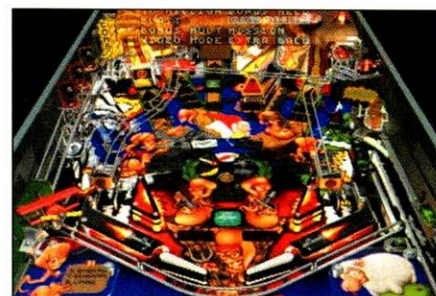
WORMS PINBALL



Auch für eine witzige **Flippersimulation** taugen die witzigen Strategie-Würmer von Team 17.

Flipper-Simulationen lassen nur selten echtes Spielhallen-Feeling aufkommen – *Worms Pinball* macht da keine Ausnahme. Zwar werden die zwei unterschiedlichen Tische gut dargestellt und die Kugeln bewegen sich physikalisch korrekt. Doch sind trotz solider Spielgeschwindigkeit zwei Tische etwas wenig, zumal sich nur einer mit dem *Worms*-Thema beschäftigt. Der Zweite hingegen hat „World Rally Fever“ zum Thema. Der Sound ist angemessenen, wobei mancher Spruch aus dem Strategievorbild *Worms* zum Einsatz kommt. Insgesamt also eine durchschnittliche Flipper-Simulation, die besonders für Fans des Genres gut geeignet ist.

Thomas Rosato



■ **HOCHAUFLÖSEND** Die beiden integrierten Flipper sind etwas wenig, sehen aber ansprechend aus.

Test	ERGEBNIS
Titel	Worms Pinball
Genre	Flipper
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/ja
Levels	zwei Tische
Preis	ca. DM 79,-
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Team 17
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte
Release	12. November 99

GRAFIK 78% SOUND 75% SPASS 73% GESAMT-WERTUNG **74%**

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS



Wer auf der PlayStation Staub aufwirbeln will, hat bei Championship Motocross Gelegenheit dazu.

In der Rolle des neuen Motocross-Wunderkindes Ricky Carmichael rasen Sie gegen aggressiv agierende Konkurrenten über insgesamt zwölf abwechslungsreich gestaltete Kurse, wobei widrige Wetterbedingungen wie Nebel, Regen oder Schnee und unterschiedliche Streckenbeläge eine passende Einstellung der Zweiräder vor dem Start verlangen. Mit tollen Tricks und gewagten Stunts verzaubern Profifahrer das Publikum an den Strecken. Insgesamt ist *Championship Motocross* eine gelungene Umsetzung des Motorsports mit netten Effekten wie qualmenden Auspuffrohren und einem spaßigen Zweispielermodus.

Jens Quentin



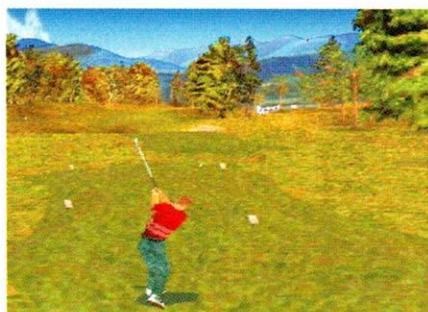
ABGEHOSEN Im Zweispielermodus lässt sich der Screen auf Wunsch auch horizontal aufteilen.

Test ERGEBNIS

Titel	Championship Motocross
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	12 Strecken
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	THQ
Entwickler	Funcom
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./engl. Texte
Release	Erhältlich

GRAFIK 77% SOUND 72% SPASS 80% GESAMT-WERTUNG **76%**

PGA EUROPEAN TOUR GOLF



Die Anwesenheit originaler PGA-Profis garantiert noch lange kein gutes Golfspiel.

Falls er genug Geduld aufgebracht hat, um die Ladezeiten abzuwarten, erwartet den Spieler ein grobpixeliger, von Texturverzerrungen geprägter Kurs, auf dem der Verlauf des Fairways nur schwer auszumachen ist. Hat man mit Hilfe umständlicher Menüführung den Schläger gewählt und den Ball getroffen, wartet die nächste üble Überraschung: Selbst wenn man das Fairway mit trifft, springt die weiße Kugel unrealistisch auf, um dann im Pixelbrei namens Rough zu verschwinden. Dass man trotz der vier variantenreichen Spielmodi ein zweites Mal den Schläger schwingt, ist aufgrund dieser Mängel mehr als unwahrscheinlich.

Jens Quentin



SUCHBILD Die schwierigste Aufgabe besteht darin, das Fairway zu erkennen.

Test ERGEBNIS

Titel	PGA European Tour Golf
Genre	Golf
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	4 Spielmodi
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Infogrames
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte, engl. Sprache
Release	12. November 99

GRAFIK 40% SOUND 55% SPASS 53% GESAMT-WERTUNG **48%**

RONIN BLADE



Bushido Blade meets Resident Evil: So könnte man Ronin Blade am ehesten beschreiben.

Ronin Blade ist ein Action-Adventure, bei dem die minimalistischen Rätsel als Vorwand für zahlreiche Katana-Duelle dienen. Obwohl das Kampfsystem an sich durch Konter und (erst zu erlernende) Specialmoves recht reizvoll ist, sind die Kämpfe auf Dauer ermüdend und langweilig. Stehen Sie mehreren Gegnern gegenüber, wird die Sache schnell unfair. Interessant ist die Tatsache, dass sich durch die zwei anwählbaren Spielfiguren zwei unterschiedliche Storylines entwickeln, die es durchzuspielen gilt. Die Grafik mit statischen Hintergründen und Polygon-Figuren ist durchschnittlich, die flotte Musikbegleitung das einzige Highlight des Spiels.

Michael Pruchnicki



UNFAIR GEHT VOR Kämpfe gegen Endgegner oder mehrere Leute auf einmal sind oft absolut unfair.

Test ERGEBNIS

Titel	Ronin Blade
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	2 Handlungsverläufe
Preis	DM 99,95
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte
Release	November 99

GRAFIK 68% SOUND 83% SPASS 46% GESAMT-WERTUNG **53%**

MILLENNIUM SOLDIER



Beim diesem rassigen **Action-Titel** können Sie Ihr Gehirn mit ruhigem Gewissen ausschalten.

Sie übernehmen den Part eines futuristischen Rambos, der Aliens, die verschiedene Planeten besetzt haben, niederbrutzeln muss. Mit zahlreichen Waffen ausgestattet, kämpfen Sie sich durch die 20 Levels und lassen es dabei so richtig krachen. Auch wenn ab und zu kleinere Aufgaben bewältigt werden müssen, ist *Millennium Soldier* in erster Linie eine Dauerfeuerorgie, die von den Entwicklern mit prächtigen Explosionen ausgeschmückt wurde. Optional können Sie auch mit einem Mitspieler zusammen den außerirdischen Aggressoren Mores lehren. Fazit: Kein Megahit, aber das perfekte Spiel, um aufgestaute Aggressionen abzubauen.

Marco Marzinkowski



■ **VERWIRREND** Oftmals verliert man aufgrund der zahlreichen Explosionen den Überblick.

Test ERGEBNIS

Titel	Millennium Soldier
Genre	Action
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	20 Levels
Preis	ca. DM 99,95
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Rage
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte
Release	19. November 99

GRAFIK 84% SOUND 80% SPASS 70% GESAMT-WERTUNG **75%**

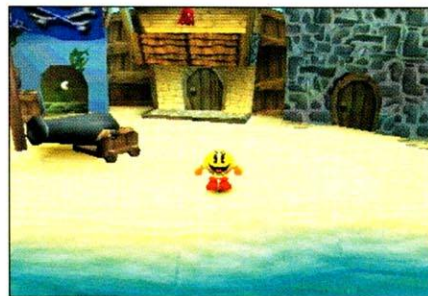
PAC-MAN WORLD



Die lebende Pampelmuse **Pac-Man** feiert den 20. Geburtstag und Sie sind auf der PlayStation dabei.

Der Ehrentag wurde dem Kultcharakter allerdings gehörig verhaselt, denn sein Erzfeind Toc-Man hat den ganzen Rest vom Pac-Man-Clan entführt. In der Tradition von Titeln wie *Pandemonium* macht er sich daher auf, um sie zu befreien. In über 20 Spielstufen schwimmt, springt und läuft Pac-Man durch die Gegend und trifft dabei auf zahlreiche Feinde, die er mit einem gezielten Energieschuss oder einem gut platzierten Sprung ausschalten kann. Optisch ist der Titel nicht spektakulär, aber gefällig. Übrigens: Als Boni gibt es zum einen das klassische Pac-Man und zum anderen dreidimensionale Labyrinth, in denen Sie sich verlustieren können.

Marco Marzinkowski



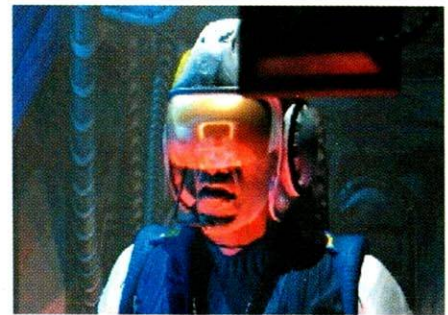
■ **WIEDERSEHEN MACHT FREUDE?** Pac-Man trifft natürlich auch auf die traditionellen Geister.

Test ERGEBNIS

Titel	Pac-Man World
Genre	Jump&Run
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	3 Spielmodi
Preis	ca. DM 89,95
Hersteller	SCEE
Entwickler	Namco
USK-Freigabe	tba
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte
Release	17. November 99

GRAFIK 75% SOUND 71% SPASS 80% GESAMT-WERTUNG **76%**

SPACE INVADERS



Die Mutter aller **Baller-spiele** kehrt zurück und soll anno 1999 noch begeistern können?

Im Update gibt es insgesamt 13 verschiedene außerirdische Formationen, die in 100 Spielstufen versuchen, die Erde zu erobern. Mit einem Geschütz, welches sich im unteren Bereich des Screens von links nach rechts bewegen lässt, geben Sie den Aliens Saures. Neben einem schwachen Standardschuss können Sie durch das gezielte Abschießen von Invasoren derselben Farbe zahlreiche, Extrawaffen in Ihren Besitz bringen. Die größte Neuerung sind aber zahlreiche Endgegner, die besonders schwer zu bezwingen sind. Fans des Klassikers können zugreifen, andere Spieler sollten sich moderne Genrekost wie *R-Type Delta* gönnen.

Marco Marzinkowski



■ **NETT** Die Grafik ist ordentlich. Speziell die gelungenen Explosionen können überzeugen.

Test ERGEBNIS

Titel	Space Invaders
Genre	Shoot 'em Up
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	2 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Levels	100
Preis	ca. DM 79,95
Hersteller	Activision
Entwickler	Z-Axis
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Handbuch/Spiel	Dt./dt. Texte
Release	Erhältlich

GRAFIK 67% SOUND 65% SPASS 71% GESAMT-WERTUNG **68%**

Sie haben Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappen Sie sich bitte einen Stift und schreiben Sie uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legen Sie keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, die Briefe persönlich zu beantworten! Schreiben Sie einfach an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion 
Kennwort Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

E-Mail: pszone@computec.de

IN EIGENER SACHE

Pünktlich zum einjährigen Jubiläum haben wir die PlayStation Zone sowohl inhaltlich als auch optisch überarbeitet. Zusammen mit den Neuerungen, die wir bereits in der letzten Ausgabe umgesetzt haben, hoffen wir, dass Ihnen die PlayStation Zone nun (noch) besser gefällt. Damit wollen wir auch zeigen, dass wir uns auch als frischgekrönter Marktführer unter den PlayStation-Magazinen nicht auf unseren Lorbeeren ausruhen werden, sondern stets um Verbesserungen bemüht sind. Die wichtigsten aktuellen Änderungen wollen wir Ihnen an dieser Stelle nahe bringen:

Neues Layout: Wir haben uns von einigen doch recht eintönigen Schriften und Farben verabschiedet und jede Rubrik (News, Test, Angespielt, Tipps & Tricks, wiederkehrende Rubriken) mit einer eigenen Farbe versehen. Zusätzlich ist unten links und rechts die Seitenzahl mit einem Farbbalken hinterlegt, der als so genannter Fast Finder dient.

Internet-Info: Bei Tests, Previews oder Komplettlösungen geben wir in einer Infozeile unter dem Spieltitel nun nicht mehr nur das Genre, den Hersteller und die Anzahl an möglichen Spielern an, sondern verweisen auch auf eine Internet-Seite, auf der sich weitere Infos zu diesem Spiel befinden.

Neue Rubriken: Ab sofort präsentieren wir Ihnen im Newsteil in speziellen (monatlichen) Rubriken aktuelle Neuigkeiten zur PlayStation 2, interessante PlayStation-Websites und aktuelle Musik-CD-Vorstellungen.

Die neue Rechtschreibung hat letztendlich auch bei uns Einzug gehalten, wundern Sie sich also nicht, wenn sich *Dino Crisis* auf Rang 1 der Charts „platziert“, wir künftig „aufschlussreiche“ Tests präsentieren und Buzz in *Toy Story 2* an „Blumenstängeln“ hochklettert.

Aufmerksame Leser werden zwar noch die eine oder andere layouttechnische Überarbeitung bemerken (beispielsweise haben wir keinen Blocksatz mehr und bieten informativere Bildunterschriften und schickere Zitate), insgesamt gesehen wollten wir den Charakter der PlayStation Zone jedoch nicht völlig verändern. Schreiben Sie uns doch einfach, was Sie von der „neuen“ PlayStation Zone halten und wie Ihrer Meinung nach die Auffrischung gelungen ist.

Die Redaktion

PLAYSTATION II

Ich möchte mir das Lob für eure Zeitschrift sparen (nur so viel: Ihr macht zurzeit das beste PS-Magazin auf dem Markt), denn ich habe einige Fragen zu eurem Magazin:

1. Wann genau habt ihr vor, eine Website zu errichten?

PlayStation Zone: Tatsächlich ist die Website schon seit der IFA zu Testzwecken im Einsatz! Unter der Adresse <http://www.incitegames.de> kannst du täglich aktuelle News, Previews und Tests zum Thema PC- und Videospiele abrufen. Diese Berichte stammen u. a. von den COMPUTEC-Magazinen PC Games, PC Action, N-Zone und PlayStation Zone. Gegen Ende des Jahres wird es dann auch eine auf die PlayStation Zone zugeschnittene Website geben.

2. Wenn die PlayStation 2 auf dem Markt ist, berichtet ihr dann über beide Konsolen? Steht dann PlayStation 2 im Mittelpunkt oder berichtet ihr gleich viel über beide?

PlayStation Zone: Wie du anhand der aktuellen News sehen kannst, haben wir bereits jetzt für die PlayStation 2 eine eigene Seite eingerichtet. Generell werden wir über beide Konsolen berichten, wobei zu erwarten ist, dass spätestens ab der Veröffentlichung der PlayStation 2 in Deutschland die Berichte zur 128-Bit-Konsole einen größeren Teil ausmachen werden.

3. Wenn Final Fantasy VIII herauskommt, werdet ihr dann versuchen, eine Komplettlösung in eurem Magazin abzdrukken?

PlayStation Zone: Wir haben's versucht und haben es geschafft! In dieser Ausgabe gibt es den ersten Teil unserer großen *Final Fantasy VIII*-Lösung.

Und jetzt noch ein wenig Kritik: Ich finde, das Extraheft „PSZ-Einkaufsführer“ hättet Ihr Euch sparen können. Auf der CD-ROM sind doch die Wertungen zu fast allen erhältlichen Spielen. Und dadurch würde auch die Rubrik „Schon getestet“ entfallen!

PlayStation Zone: Der (übrigens kostenlose) Einkaufsführer erfreut sich größter Beliebtheit (Durchschnittsnote 1,4 im Leserzeugnis) und wird definitiv ein fester Bestandteil der PlayStation Zone bleiben. Sinn und Zweck dieses Heftchens ist, unsere Leser kompakt über aktuelle Neuerscheinungen zu informieren. Im Idealfall kann man dieses Booklet auch mit zum Händler nehmen und so vor Ort entscheiden, was man sich kaufen will. Als Ergänzung dafür gibt es deswegen auch Referenzlisten zu den verschiedenen Spieltypen, falls mal eine aktuelle Neuerscheinung nicht vorrätig sein sollte. Der Zweck der „Schon getestet“-Seite (die im Leserzeugnis übrigens eine Durchschnittsnote von 1,6 hat) hingegen ist, eine Übersicht über die 50 zuletzt getesteten Spiele zu liefern. Wer also eine Ausgabe verpasst hat oder den Test zu einem Spiel sucht, kann sich so informieren, was wir in welcher Ausgabe auf welcher Seite getestet haben. Im Spiele-Lexikon auf der CD hingegen sind Bewertungen und Kurzttests zu allen in Deutschland erhältlichen Titeln abrufbar, wobei man nicht vergessen darf, dass nicht alle Leute die PlayStation Zone zusam-

men mit der CD kaufen, denn es gibt die PlayStation Zone auch ohne CD!

Seltsam, andere Kritikpunkte fallen mir nicht ein. Na gut, dann sage ich mal „Tschüss“, in der Hoffnung, dass ihr mir meine Fragen beantwortet.

PlayStation Zone: Da haben wir ja noch einmal Glück gehabt, dennoch vielen Dank für deine Anregungen.

Simon H.

WASSERFARBEN

Zunächst ein großes Lob für eure Zeitung und eure Arbeit. Ich bin begeisterter Leser der Zeitschrift PlayStation Zone und kann euch nur ermuntern, so weiterzumachen. Als Spieler gehobeneren Alters (27 Jahre) bin ich der Meinung, dass eure Texte nicht wie bei sämtlichen anderen Zeitschriften dem Jugendjargon verfallen und entsprechend ansprechend geschrieben sind. Ebenfalls ist ein logischer Aufbau des Magazins erkennbar. Auch gefällt mir, dass die Gestaltung nicht wie bei der Konkurrenz an einen Wasserfarbenkasten erinnert.

PlayStation Zone: Danke für das Kompliment, das ich an die Redaktion, das Layoutteam, das Lektorat und unseren Textchef weiterreichen möchte. Letzterer kümmert sich seit einigen Monaten intensiv darum, unseren Texten den richtigen Schliff zu verleihen. Ich hoffe, dir gefällt das überarbeitete Layout noch besser!

Elmar Keller

TEUER

Wir lesen euer Magazin seit der ersten Ausgabe und finden, dass ihr das derzeit beste PS-Magazin seit. Doch nach dem Lob die Kritik:

1. Ihr könntet ein wenig kritischer bewerten. The X-Files ist ultralangweilig!

PlayStation Zone: Nun, dass *The X-Files* (das nun doch mit komplett deutschen Texten erschienen ist) alles andere als actionreich ist, haben wir im Test bereits gesagt, deswegen hat es auch „nur“ 75% bekommen. Die hohe Platzierung in den Verkaufs- und Lesercharts zeigt, dass diese Bewertung durchaus gerechtfertigt war.

2. PlayStation Zone ist im Vergleich zu PC-Magazinen viel zu teuer. Kommt ja nicht mit der Ausrede, dass die CD sechsmal so teuer ist wie eine normale PC-CD, weil das Heft ohne CD genau so teuer ist wie die PC-Zeitschrift „PC GAMES“, die 258 Seiten hat.

PlayStation Zone: Der Preis eines Heftes wird leider nur zu einem geringen Teil durch die Herstellungskosten bestimmt, vielmehr sind die Anzeigenerlöse und Vertriebsenerlöse für den Heftpreis entscheidend! Da ist die Situa-

tion nun einmal so, dass in unserem Schwes-
termagazin PC Games im Schnitt 70 bis 100
Seiten Anzeigen enthalten sind, während es
in der aktuellen PlayStation Zone gerade ein-
mal 30 Seiten sind. Glaub mir, wenn wir auch
einmal siebzig Seiten Anzeigen haben, wer-
den wir ebenfalls einen Umfang von über 200
Seiten aufweisen. Da in der PC Games aus-
nahe liegenden Gründen jedoch auch Grafik-
karten, Soundkarten, Hardware und Internet-
Angebote beworben werden können, wird es
nicht so einfach sein, mit einem PlayStation-
Magazin anzeigenmäßig mithalten zu können.
Fairer ist auf alle Fälle ein Vergleich mit ande-
ren Konsolenmagazinen, denn hier herrschen
die gleichen Bedingungen. Dabei wirst du
dann feststellen, dass die PlayStation Zone
mit 156 Seiten Heftumfang plus 32-Seiten-
Booklet einsam an der Spitze steht.

3. Nach Seite 74 kommt gleich Seite 84. Zuerst dachten wir, es ist wegen des „Extra-Heftes“, aber dann schauten wir in einem älteren Heft nach und es war dasselbe. Wollt ihr dem Käufer vorgaukeln, dass das Heft mehr Seiten hat?

PlayStation Zone: Keineswegs, wenn wir das machen wollten, dann müssten wir auch das 32-Seiten-Extraheft mitzählen. Der Grund für die „fehlenden Seiten“ ist ganz einfach: Das 8-Seiten-Poster beginnt (wie auch aus dem Inhaltsverzeichnis ersichtlich) auf der Seite 74 und geht bis Seite 82. Würden wir diese Seiten nicht mitzählen (Fachbegriff: mitpaginieren), würde sich der Abopreis um rund 10,- Mark erhöhen, da dann beim postalischen Versand das (von uns bezahlte) Poster als Extrabeilage berechnet würde.

4. Wieso druckt ihr nur Leserbriefe mit Lob und keiner Kritik ab. Habt ihr Angst, dass ihr eure Käufer verliert?

PlayStation Zone: Dass wir sehr wohl kritische Briefe abdrucken, lässt sich anhand der zurückliegenden Ausgaben leicht beweisen. Wie in deinem Fall nehmen wir kritische Briefe sehr ernst und bemühen uns, sachlich auf jeden einzelnen Punkt einzugehen. Dass wir Leseranregungen in der Regel schnellstmöglich umsetzen, kann man anhand der zahlreichen Änderungen in den letzten zwölf Monaten sehen. Nur so können wir die Lesergemeinde zufrieden stellen, würden wir die Kritik immer verschweigen, wären wir ziemlich bald unsere Leser los. Dass wir die Leserwünsche sehr ernst nehmen, zeigt auch das Leserzeugnis. Dieses wird monat-

lich genauestens ausgewertet und hat enorme Auswirkungen auf die Heftplanung.

**Wir werden uns auch das nächste Heft zu-
legen und genau untersuchen. Sollte sich
nichts ändern, werden wir uns andere
PlayStation-Zeitschriften zulegen. Sollte
sich etwas ändern, werden wir ein Abonne-
ment in Betracht ziehen. Ich wette, ihr
traut euch nicht, unseren Brief abzu-
drucken. Falls doch, werden wir euch vor-
erst nicht mit Kritik überhäufen.**

PlayStation Zone: Nun, in dieser Ausgabe ha-
ben wir einiges neu und (hoffentlich auch)
besser gemacht, allerdings haben wir aus
oben aufgeführten Gründen weder die Mit-
paginierung des Posters abschaffen noch
den Seitenumfang erhöhen können. Immer-
hin haben wir im Vergleich zur ersten Ausga-
be, die genau vor einem Jahr erschienen ist,
jedoch schon den Umfang um 24 Seiten und
ein 32-Seiten-Booklet erhöhen können. Viel-
leicht hat die PlayStation Zone ja in zwei Jah-
ren auch über 250 Seiten ...

Raphael Schön und Thomas Kamleitner, Österreich

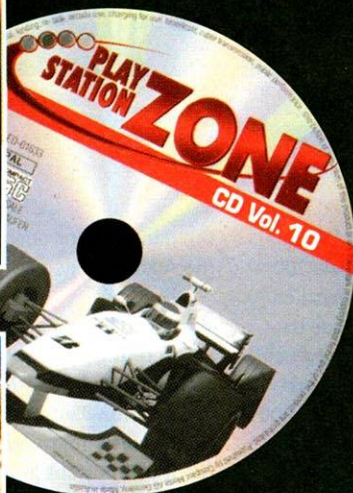
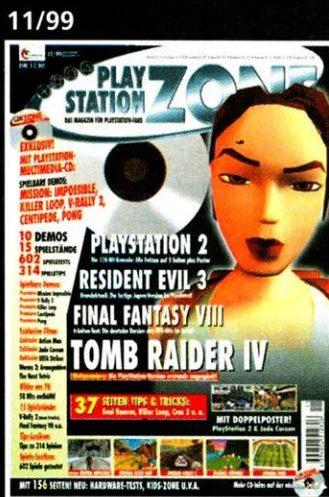
DIE FIESEN

Erst einmal wollen wir uns vorstellen.

**Wir sind Marcus, Assis, Trax, Jesse und
Julius, besser bekannt als die Fiesen. Als
wir kürzlich Ihre Zeitschrift erstmalig ge-
kauft haben, waren wir wirklich sehr po-
sitiv überrascht. Vielen Dank für das tolle
Final Fantasy VIII-Poster. Es war das er-
ste FFVIII-Poster, das wir in einer deut-
schen Zeitschrift gesehen haben. Sehr
gut gefiel uns auch Ihre Demo-CD. Dass
Sie den Leser mit „Sie“ anreden, hat uns
auch ausgesprochen gut gefallen. Zur
Demo-CD hätten wir auch eine Frage.
Wir haben uns den Final Fantasy VII-
Spielstand einmal angeschaut. Obwohl
unser eigener sonst um einiges besser
ist, fragen wir uns doch, woher der Spie-
ler die verschiedenen Objekte wie „Dio’s
Tagebuch“, „Dio’s Autogramm“ oder
„Spieler“ sowie die Substanz „Unter-
wasseritem“ her hat. Vielleicht könnt ihr
uns da helfen.**

PlayStation Zone: Nun, dieser ausgesprochen
kuriose Spielstand wurde uns von einem
echten Final Fantasy VII-Crack zur Verfü-
gung gestellt, welcher der Ansicht war,
dass man damit auch andere Final Fantasy-
Profis überraschen kann. Dies ist ihm wahr-
lich gelungen!

Heft verpaßt?



Kein Problem!

Die letzten drei Ausgaben von **PLAYSTATION ZONE** einfach nachbestellen...

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
COMPUTEC MEDIA AG, Leserservice,
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

☐ PlayStation ZONE 09/99	zu DM 12,80	
☐ PlayStation ZONE 10/99	zu DM 12,80	
☐ PlayStation ZONE 11/99	zu DM 12,80	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

☐ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

☐ Bequem per Bankeinzug
Kreditinstitut:

Konto.-Nr.

BLZ

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Datum, Unterschrift

Als wir den Brief des „spätberufenen“ Lesers (Ausgabe 10/99) vor die Augen bekamen, ging uns wirklich der Hut hoch. Wir fragen uns, ob dieser Mensch noch was anderes als Action im Kopf hat. Die Qualität eines Spiels wurde von ihm nur nach dem Actiongehalt bewertet. Es ist ja wohl das Lächerlichste, was wir je gehört haben, Sie dazu aufzufordern, Spielelemente prozentual anzugeben. Das interessiert doch keinen. Es wird ja wohl jeder selbst wissen, ob einem das Spielgenre zusagt oder nicht. Und *Silent Hill* ist dem Menschen zu langatmig? Wohl nur, weil man da auch mal sein Gehirn anstrengen muss. Außerdem: Die Spielvielfalt auf der PSX ist doch kein bisschen unübersichtlich. Schließlich weiß ja wohl jeder, was für eine Art von Spielen ihm gefällt. Wir jedenfalls hatten noch nie Probleme damit. So, aber genug dazu. Eine Sache, die wir nicht so ganz verstanden haben, war, dass das Lieblingsspiel von Michael Pruchnicki *Kingsley's Adventures* war, obwohl er die Ehre hatte, *Soul Calibur* zu testen. Aber vielleicht liegt es ja daran, dass *Soul Calibur* nicht für PlayStation ist. Und in einem Punkt teilen wir Ihre Meinung auch nicht ganz: Dass *Final Fantasy VII* nur genauso gut wie *Gran Turismo* bewertet wurde, konnten wir nicht ganz verstehen. Und genauso wenig gefiel uns, dass Sie *Tomb Raider III* als das beste Lara-Croft-Spiel bezeichnen, was es mit Sicherheit nicht ist. Dieses Machwerk besser als den fantastischen ersten Teil zu bewerten, ist unserer Meinung nach nicht gerechtfertigt.

PlayStation Zone: Als Lieblingsspiel kommt bei der Redakteursübersicht natürlich nur ein PlayStation-Spiel in Frage, schließlich machen wir ein Magazin für PlayStation-Fans. Dass *Final Fantasy VII* und *Gran Turismo* die gleiche Gesamtwertung haben, ist leicht nachzuvollziehen. Für mich als absoluten Rennspielfan ist *Gran Turismo* ein echter Traum, genauso wie Rollenspiel-Liebhaber von *Final Fantasy VII* begeistert sind. *Tomb Raider* war sicherlich ein tolles Spiel, technisch gesehen ist es heute allerdings alles andere als zeitgemäß, was einem sofort auffällt, wenn man *Tomb Raider* und *Tomb Raider III* nebeneinander laufen lässt.

Aber das ist eigentlich alles, was uns an Ihrer Zeitschrift nicht ganz so gut gefallen hat. Ansonsten ist sie nämlich wirklich genial. Nur weiter so!

PlayStation Zone: Danke für das Kompliment!

Die Fiesen

PLAYSTATION 2

Ich finde, dass euer Magazin das absolut beste Heft auf dem Markt ist, und hoffe, es bleibt so! Nun habe ich einige Fragen an euch: Was ist mit der PlayStation 2? Kommt sie früher? Auch die DVD verunsichert mich! Ist jetzt das Abspielen von DVD-Filmen Standard oder gibt es dafür ein teures Zubehör? Noch was: Das PlayStation-2-Bild im Internet sieht ja doch nicht „poppig“ aus (nicht farbig, sondern schwarz)!

PlayStation Zone: Die PlayStation 2 wird, wie bereits in der letzten Ausgabe angekündigt, im März in Japan erscheinen, in Deutschland soll sie nach unseren gegenwärtigen Informationen im Herbst oder Winter veröffentlicht werden. Dass die PlayStation 2 standardmäßig DVD-Filme abspielen wird, wurde mittlerweile ebenfalls offiziell bestätigt. In Sachen Gehäuse hatten wir keineswegs eine bunte Colorierung erwartet (vielleicht aber erhofft), klar war lediglich, dass sie nicht grau sein wird.

Was ist mit Saboteur los?

PlayStation Zone: Tja, was mit *Saboteur* los ist, fragen wir uns auch. Während uns *Fighting Force II* und *Tomb Raider IV* mittlerweile in spielbaren Versionen vorliegen, wurde *Saboteur* auf das Jahr 2000 verschoben, obwohl auf der E3 im Mai bereits eine sehr weit fortgeschrittene Version vorlag. Hoffentlich wird aus *Saboteur* nicht ein zweites *Ninja*, das über Jahre hinweg ständig verschoben wurde.

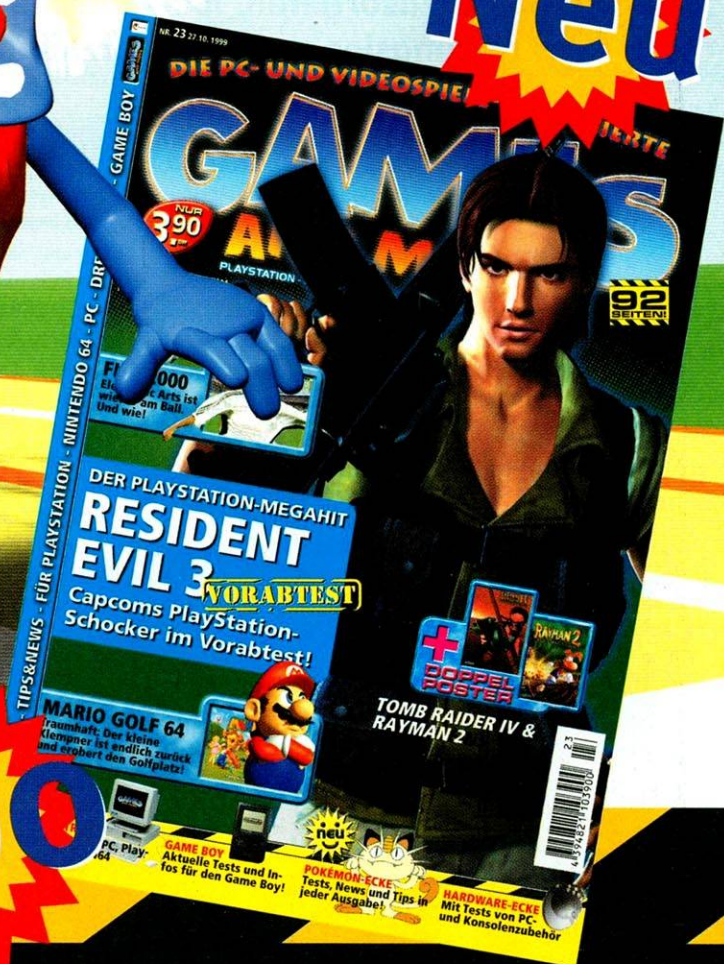
Daniel Woodtli

Immer schneller

Neu



**nur
3,90**



Die PC- und Videospiele-Illustrierte alle **14** Tage neu!

PlayStation • Nintendo 64 • Game Boy • PC • Dreamcast
Die neuesten Games – Tests – Charts – Tips & Tricks – More Fun

CHEATS & CODES



Willkommen bei den Cheats und Codes. An dieser Stelle möchte ich mich zunächst im Namen der Redaktion für die nicht funktionierenden Cheats zu Soul Reaver: Legacy of Kain entschuldigen, die mein Kollege Werner in der Lesertips-Rubrik der letzten Ausgabe abgedruckt hat. Zu derart unangenehmen Fehlern kommt es, wenn uns nur spezielle Presseversionen eines Titels vorliegen, die vom Endprodukt, das Sie letztlich im Laden finden, in Details abweichen. Zu eben diesen Details können auch die Cheat-Optionen gehören, die für die Wertungsbildung keine Rolle spielen. Wir sind bemüht, solche Wackelkandidaten in Zukunft vorzeitig auszusortieren. Ich wünsche Ihnen, daß Sie Ihre Spiele mit den folgenden Tips reibungslos manipulieren können.

Ihr Florian Brich

SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN

Endlich ist es uns gelungen, funktionierende Cheats zur PAL-Version des begehrten Action-Adventures von Eidos Interactive zusammenzutragen. Um die nachstehenden Tricks auszuführen, müssen Sie jeweils während eines Spieles in den Pause-Modus wechseln, L1 oder R1 gedrückt halten und dann die angegebene Kombination eingeben. Ein scharfer Ton bestätigt die Aktivierung.

■ MACHTWECHSEL
Mit unseren wertvollen Cheats können Sie die Lage zu Gunsten des Soul Reaver verändern.

Bitte beachten Sie auch, dass die Abfolge der Cheats entscheidend ist. Um zum Fire Reaver zu werden, müssen Sie zunächst den Trick zu Make Fire Reaver ausführen. Derartige aus der Spiellogik ableitbare Zusammenhänge müssen Sie beachten, um sich nicht selbst zu enttäuschen. Als weiteres Beispiel sei genannt, dass Sie den Magie-Auffüllen-Befehl erst dann ausführen können, wenn Sie zuvor den Trick für eine Glyphe angewandt oder die entsprechende Stelle im Abenteuer passiert haben.

Energie auffüllen

Unten, ●, oben, links, oben, links

Lebensenergie auf die nächste Stufe heben:

Rechts, X, links, ▲, oben, unten

Maximale Lebensenergie

Rechts, ●, unten, oben, unten, oben

Magie auffüllen

Rechts, rechts, links, ▲, rechts, unten

Maximale Magie

▲, rechts, unten, rechts, oben, ▲, links

Barrieren überwinden

Unten, ●, ●, links, rechts, ▲, oben

Wände erklimmen

▲, unten, L2, rechts, oben, unten

Raziel verletzen

Links, ●, oben, oben, unten

Soul Reaver

Unten, ▲, L2, rechts, rechts, unten, unten, links, ▲, unten, rechts

Aerial Reaver

X, rechts, oben, oben, ▲, links, links, rechts, oben

Kain Reaver

X, ●, rechts, ▲, links, links, rechts, oben

Feuer Reaver

Unten, oben, rechts, oben, unten, links, ●, rechts, unten

Feuer Reaver herstellen

▲, rechts, unten, ●, oben

Force

Links, rechts, ●, links, rechts, links

Constrict

Unten, oben, rechts, rechts, ●, oben, oben, unten

Force-Glyphe

Unten, links, ▲, unten, oben

Stein-Glyphe

Unten, ●, oben, links, unten, rechts, rechts

Sound-Glyphe

Rechts, rechts, unten, ●, oben, oben, unten

Wasser-Glyphe

Unten, ●, oben, unten, rechts

Feuer-Glyphe

Oben, oben, rechts, oben, ▲, L2, rechts

Sonnenlicht-Glyphe

Links, ●, links, rechts, rechts, oben, oben, links

Ebenenwechsel jederzeit:

Oben, oben, unten, rechts, rechts, links, ●, rechts, links, unten



■ **ABFACKELN** können Sie die Bösewichter dank unserer Cheat-Liste schon im Einführungslevel.

Info MODUL-ECKE

Der Gamebuster und der Xploder sind externe Module, die über den Expansionport der PlayStation angeschlossen werden. Nur wer eines dieser Geräte, die im Fachhandel erhältlich sind, besitzt, kann mit den nachstehenden Zeichenfolgen die Spiele aufmischen. Diese Codes stammen von Stefan Redel.

Gamebuster-/Xploder-Fans finden auf dessen Webseite www.gbparadise.de ausführliche Listen zu aktuellen Spielen. Verfügen Sie über einen Internetzugang, ist das die erste Adresse.

RAT ATTACK



■ EINGESACKT: Ist der besagte Cheat aktiv, haben die lästigen Nager rasch ausgetanzt.

Um bei dem virtuellen Katz-und-Maus-Spiel von Mindscape/TLC konstant die Oberhand zu behalten, müssen Sie nur diese simple Zeichenfolge eingeben.

Unbegrenzte Leben & Energie8011 2CB8 000F

SHADOWMAN

Damit der Shadowman von Acclaim wirklich einen alles überragenden Schatten wirft, greifen Sie auf die nachstehenden Kombinationen zurück. Wir zeigen Ihnen zum Beispiel, wie Sie in wenigen Minuten sofort in das Spielzimmer im Asyl vordringen. Wer braucht da noch eine Schattenmaske?

Unendlich Munition alle Waffen5000 0404 0000

.....300C 1A48 0063

Alles Inventar freigeschaltet5000 1E04 0000

.....300B C688 0003

Alle Orte freigeschaltet5000 1101 0000

.....300B C71C 0001

Unendlich Lebenskraft800C 1A34 2710

Mike LeRoi :

Unendlich Luftvorrat800C 1A38 2710

Maximale Lebenskraft800C 1A28 2710

Shadow Man:

Maximaler Schatten-Level800C 1A3C 2710

Maximale Schattenkraft800C 1A40 2710

Unendlich Voodoo-Kraft800C 1A44 2710

Alle Geheimnisse gefunden::

Bayou Paradis, Louisiana8009 D018 0808

Mordant Street, Queens, NY 8009D01A 0101 12

Gardelle County Gefängnis, Texas8009 D01C 0303

Down Street Station, London8009 D01E 0101

Reich der Toten:

Marktre, Pfad der Schatten,

Prophezeiungsraum8009 D020 0404

Wüstes Land: Tempel des Lebens8009 D022 0D0D

Asyl: Tor8009 D024 0C0C

Asyl: Kathedrale des Schmerzes8009 D026 0202

Asyl: Maschinenblock8009 D028 0B0B

Tempel des Feuers (Touche)8009 D02A 0B0B

Asyl: Käfigpfade8009 D02C 0B0B

Asyl: Spielzimmer8009 D02E 0A0A

Tempel der Prophezeiung (Marcher)8009 D030 0D0D

Asyl: Lavaducte8009 D032 0909

Tempel des Blutes (Nager)8009 D034 0808

Asyl: Unterstadt8009 D036 0303

STAR WARS EPISODE I: DIE DUNKLE BEDROHUNG

Damit Sie sich keinesfalls der dunklen Bedrohung geschlagen geben müssen, brauchen Sie keine Yedi-Magie, sondern nur die folgenden Cheats, mit denen Sie den THQ-Titel locker bearbeiten können.

Unendlich Munition für alle8004 E316 3C00

Levelanwahl

(GameBuster 2.2 oder höher notwendig)E00B 3F7A 0000

.....300B 3F7A 000?

Unbesiegbar (alle Charaktere)300B 6E84 0001



■ AUFTAKT NACH MASS: Mit diesen Cheats ist die Odyssee weniger beschwerlich

Maximale Macht-Energie800B 87DC 1000

Habe alle Gegenstände

(GameBuster 2.2 oder höher notwendig)5000 0302 0000

.....800B 80B2 FFFF

Zeit eingefroren800B 45D6 0000

Cheat-Menü offen (L1+L2 drücken)D008 7750 0005

.....300B 3F90 0004

KINGSLEY'S WILD ADVENTURES

Selbst schlaue Füchse brauchen manchmal etwas Unterstützung. Eben diese Hilfestellung zu dem lieblichen *Kingsley's Wild Adventure* von Psygnosis bieten wir an dieser Stelle.

Unbegrenzte Energie800E 856A 000C

Dolch800D 1B72 0001

Armbrust800D 1BEA 0001

Unbegrenzte Pfeile800E 85CA0063

Unendlich Münzen800E 85C4 0031

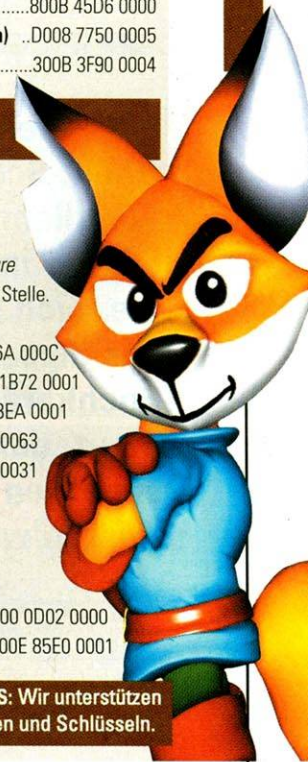
Alle Schlüssel

(ROM-Version 2.2 oder

höher notwendig)5000 0D02 0000

.....800E 85E0 0001

■ SCHLAUER FUCHS: Wir unterstützen Kingsley mit Waffen und Schlüsseln.



ABSOLUT geföhlsEcht!

PSX Micro Wizard

- Richtungstasten mit Microschalter
- Gummierte Griffe
- mit Rumble Effekt
- Programmierbares Turbo Feuer

DM 59.95*
ab September '99



BLAZE

Alle genannten Marken und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.
*empfl. VK

Alle Fähigkeiten

Um Ihren Helden noch schneller für die Herausforderungen fit zu machen, können Sie mit der unten angeführten Kombination gleich ein ganzes Bündel nützlicher Eigenschaften freischalten. Pausieren Sie wie oben beschrieben das Spiel, halten Sie L1 oder R1 gedrückt und geben Sie den Cheat ein. So können Sie schwimmen, bestimmte Wände erklimmen, Tore passieren und Ihre Angreifer mit dem Soul-Reaver bearbeiten.

Oben, oben, unten, rechts, rechts, links, ●, rechts, links, unten

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Auf die Bretter, fertig, los! Wir haben drei weitere nützliche Tipps zu der erfrischenden Funsport-Simulation von Activision aufgespürt, mit denen Höchstpunktzahlen kein Laternenmast mehr im Wege steht. Für die folgenden Cheats gilt, dass Sie ein Spiel pausieren, L1 halten und dann die Eingabe vornehmen müssen. Wenn der Pause-Bildschirm kurz wackelt, waren Ihre Bemühungen erfolgreich. Dann können Sie auf der Suche nach den wertvollen Videobändern noch raffinierte Tricks einfließen lassen.

CHEATS & CODES

PLATINUM

Die Spiele aus der Platinum-Schatztruhe sind vor allem für Neueinsteiger interessant. Wer sich preisgünstig aus diesem Arsenal hochkarätiger Titel bedient, darf in meinem silbernen Erste-Hilfe-Kasten wühlen.

MICRO MACHINES V3 - PLATINUM

Zu dem heiteren Multiplayer-Vergnügen von Codemasters gibt es folgende Passwörter, mit denen Sie die Mini-Flitzer sehr einfallsreich trimmen können.

Cheats:**Neun Leben**

(als Spielernamen eingegeben):

CATLIVES

Multitracks im Multi-Player-Modus

(Spielernamen):

GIMMEALL



NÜTZLICHER ABERGLAUBE Der Katzenleben-Cheat verschafft Ihnen zusätzliche Leben.

(Folgende müssen eingegeben werden, nachdem ein Spiel pausiert wurde)

Fahrzeuge verändern:

Unten, unten, oben, oben, rechts, rechts, links, links

Streckenobjekte beeinflussen:

▲, ■, ▲, ■, ■, ▲, X

Die CPU-Fahrzeuge ausbremsen:

●, ▲, ■, X, ●, ▲, ■, X

Zusätzliche Kameraperspektive:

links, rechts, ■, ●, links, rechts, ■, ●

Eigenes Fahrzeug beschleunigen:

▲, X, ●, ■, ▲, X, X, X, X

FORMEL 1 '97

Während *Formel 1 '99* derzeit noch in unserer Angespielt-Rubrik erste Benzindämpfe aufsteigen lässt, listen wir an dieser Stelle Cheats zu dem soliden *Formel 1 '97* auf. Der Titel erfreut sich immer noch großer Beliebtheit und bietet zudem reichlich Möglichkeiten, die Jagd nach der Weltmeisterschaft durch kluge Effekte anzuheizen. Ich sage nur: Froschregen!

Cheats

Als Fahrernamen Folgendes eingeben:

Meisterschaft:.....NEAN ALESI

Meisterschaft:.....OEAN ALESI

Meisterschaft:.....QUEAN ALESI

Meisterschaft:.....PEAN ALESI

VR Grafik:.....VIRTUALLA VIRTUAL

Bonusstrecke:.....BILLY BONUS

Leichtes Spiel:.....TOO EASY

Froschregen:.....CAT DOGS

Soundeffekte:.....SWAP SHOP

Verrückter Reporter:.....BO6 CHATTER

Heli Cam:.....ZOOM LENSE

Wipeout Mode:.....PI MAN

Andere Reifen:.....LITTLE WHEELZ

Special-Meter immer voll:

X, ▲, ●, unten, oben, rechts

Skater-Attribute auf 10:

■, ▲, oben, unten

Skater-Attribute auf 13:

X, ■, ■, ▲, oben, unten

Endsequenzen

Um die Endsequenzen für die beteiligten Skater genießen zu können, müssen Sie mit dem jeweiligen Charakter in allen drei Wettbewerben Gold gewinnen. Wählen Sie dann die Option „Wiederholung ansehen (View Replay)“, um die Endsequenz für Ihren Favoriten auf den Schirm zu zaubern.



POWER BIS ZUM ABWINKEN: Ist das Special-Meter geladen, sind Höchstpunktzahlen greifbar nahe.

MADDEN NFL 2000

Ein vorgezogenes Weihnachtsgeschenk bieten wir Ihnen mit dem nachstehenden Cheat zu *Madden NFL 2000* von Electronic Arts. Gehen Sie über die Optionen zur Passworteingabe und geben Sie die nachstehende Zeichenfolge ein.

Cheat für Xmasstadium: XMASGIFT**SPEED FREAKS**

Geschwindigkeitsfans, die von dem lustigen Funracer von SCEE angetan sind, verraten wir hier, wie sich weitere Fahrer freispielen lassen.

Als Cosworth fahren

Damit der putzige Hund nicht in seiner Hütte versauert, müssen Sie bei dem Turnier auf der leichten Schwierigkeitsstufe alle Rennen gewinnen und ihn anschließend in einem Kopf-an-Kopf-Rennen durch den Millennium-Park bezwingen.

Als Tetsuo fahren

Belegen Sie bei dem Turnier mittleren Schwierigkeitsgrades auf allen Kursen den ersten Platz. Schlagen Sie Tetsuo dann in der City One.

Als Beamer fahren

Hierzu ist es nötig, dass Sie alle Rennen im Rahmen des harten Turnieres als Erster abschließen.

CENTIPEDE

Wie Sie sich bei der bunten Neuauflage des Atari-Klassikers *Centipede* von Hasbro Interactive eine bessere Überlebenschance einräumen, erklären wir Ihnen hier.



HIGH SCORE: Beachten Sie bitte, dass hohe Extraleben-Zahlen das Shuttle unsichtbar machen.

Cheat-Modus

Beginnen Sie ein Spiel im Abenteuer-Modus, begeben Sie sich in den Pause-Modus und drücken Sie L1, L1, L2, L1. Pressen Sie dann START, um das Spiel wieder aufzunehmen. Pausieren Sie daraufhin die Action erneut und drücken Sie rechts für ein Extraleben, mehrmals für weitere. Während der ersten Eingabe im Pause-Modus sollte ein Ausruf die korrekte Eingabe des Tricks bestätigen.

THE NEXT TETRIS

Mit dem nachstehenden Kniff können Sie Ihren Controller zum Lautstärkereger umfunktionieren. Drücken Sie, während das Titelbild von *The Next Tetris* eingeblendet wird, die folgenden Tasten, um den guten Ton Ihren Wünschen anzupassen.



FERNBEDienung ADE: Wir präsentieren Ihnen einen interessanten Trick zu *The Next Tetris*.

R1 und L1 gedrückt halten

Musik wird lauter

R1 und L2 gedrückt halten

Musik wird leiser

DINO CRISIS

Damit Sie schon einmal einen Ausblick darauf erhalten, wie das typisch japanische Belohnungssystem bei *Dino Crisis* eingesetzt wird, verraten wir Ihnen hier, welche Aufgaben und Härtegrade Sie meistern müssen und welche zusätzlichen Spielelemente auf Sie warten.

Andere Kostüme

Beenden Sie das Abenteuer einmal erfolgreich, um für die nächsten Anläufe einen Armee- und einen Kampfanzug in der Garderobe hängen zu haben. Wenn Sie dem T-Rex ein zweites Mal aus dem Maul gesprungen sind,

dürfen Sie Ihre Heldin mit einem mystischen Gewand umhüllen.

Super-Waffe

Haben Sie dem Horror aus der Urzeit ein drittes Mal getrotzt, erhalten Sie für den nächsten Ausflug in die Prähistorie eine Superwaffe.

Operation Wipe-Out-Modus

Gelingt es Ihnen, *Dino Crisis* ohne Continues durchzuspielen, dürfen Sie sich an der geheimnisvollen Operation Wipe-Out versuchen.

ROTHAARIGE VERSUCHUNG: Wir sagen Ihnen, was sich noch in ihrem Kleiderschrank befindet.



Graphic Kit collection

for SONY PLAYSTATION

NEU BEI DYNATEX

DIE GRAPHIC-KITS MACHEN AUS DEINER „GRAUEN“ PLAYSTATION® EIN COOL GESTYLTES DESIGNEROBJEKT

- DAS ORIGINAL VON PROMOVIDEO
- ÜBER 19 TREND-MOTIVE IN EDLER HOCHGLANZ-EFFEKT-OPTIK
- SENSATIONSERFOLG IN ITALIEN, GRIECHENLAND UND FRANKREICH
- GARANTIRT OHNE SPUREN ABLÖSBAR UND SOGAR WIEDERVERWENDBAR

NEU

„UM ES GLEICH VORWEG ZU SAGEN, DIE 15 VERSCHIEDENEN MOTIVE SIND QUALITATIV UND KÜNSTLERISCH DAS BESTE, WAS WIR BISHER GESEHEN HABEN!“

World of Playstation 8/99, Seite 4

Im Exklusivvertrieb durch

dynatex

Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund • <http://www.dynatex.de>

LESERTIPPS

VON LESERN FÜR LESER

Haben Sie einen geheimen Level erspielt? Oder ein nützliches Passwort herausgefunden? Dann stellen Sie Ihr Wissen den anderen Lesern zur Verfügung. Senden Sie Ihre Cheats & Codes an die unten stehende Adresse. Da diese bei Abdruck honoriert werden, vergessen Sie bitte nicht, Ihre Adresse, Kontonummer und Bankleitzahl anzugeben.

**COMPUTEC MEDIA
Redaktion**



**Kennwort Lesertipps
Roonstraße 21
90429 Nürnberg**

Herzlichen Dank!

Wilms Aljosha - Burkhard Berg - Michael Bitter - Petra Bockwinkel - Andreas Dennig - Alexander Dronsgalla - Bastian Freitag - Christian Gaastra - Pascal Gauggel - Tobias Graf - Matthias Heinlein - Carlo Heller - Uwe Hoffmann - Daniel Hoffmann - Markus Hohlbein - Ralf Holzgräfe - Bernd Kittler - John Klatt - Marco Kowalewsky - Tobias Kral - Petra Krause - Eva Kremshuber - Thomas Lange - Stefan Meier - Manuela Morgenstern - Anna Pessa - Benjamin Reichardt - Christoph Reinhardt - Mirko Runge - Ronny Serst - Christian Skowron - Dennis Spicker - Markus Stellmach - Mile Stevic - Michael Trost - Kai Tschirner - F. Veit - Silke Weiß - Frederik Woischwill

Die Lesertip-Einsendungen der hier abgedruckten Personen werden leider nicht honoriert.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Obwohl in der Anleitung für jeden der 10 Skater (11 mit dem Polizisten Dick, der mit 30 Tapes anwählbar ist) nur 1 Spezialtrick steht, hat jeder Skater tatsächlich drei Tricks zur Verfügung. Beachten Sie jedoch, dass die Tricks nur mit gelber Energie ausführbar sind.

Special-Move für Tony Hawk:

360 Flip to Mute: unten, rechts, ■
Kickflip McTwist: rechts, rechts, ●
The 900°: rechts, unten, ■

Special-Move für Bob Barnquist:

Backflip: oben, unten, ●
One footed Smith: rechts, rechts, ▲

Special-Move für Goeff Rowley:

Backflip: oben, unten, ●
Double Hardflip: rechts, unten, ■
Dark Slide: links, rechts, ▲

Special-Move für Bucky:

Kickflip McTwist: rechts, rechts, ●
Fingerflip Airwalk: links, rechts, ●
Varial Heelflip Judo: unten, oben, ■

Special-Move für Chad Muska:

360 Shove it Rewind: rechts, rechts, ■
Frontflip: unten, oben, ●
One Foot 5-0 Thumpin: rechts, unten, ▲

Special-Move für Kareen Kampell:

Frontflip: unten, oben, ●
Casperflip: oben, unten, ▲
Kickflip Underflip: links, rechts, ■

Special-Move für Andrew Reynoldys:

Triple Kickflip: links, links, ■
Backflip: oben, unten, ●
Heelflip to Buntslide: unten, unten, ▲



■ **STUNTMAN** Ohne zerbrochene Finger am Controller führen Sie nun die tollsten Tricks aus.

Special-Move für Rune Glifberg:

Kickflip McTwist: rechts, rechts, ●
Christ Air: links, rechts, ●
Front-Back-Kickflip: oben, unten, ■

Special-Move für Jamie Thomas:

Frontflip: unten, oben, ●
One footed Nosegrind: oben, oben, ▲
540 Flip: links, unten, ■

Special-Move für Elissa Streamer:

Backflip: oben, unten, ●
Judo Madonna: links, unten, ●

Special-Move für Buckey Lasek:

Fingerflip Airwalk: links, rechts, ●
Varial Heelflip Judo: unten, oben, ■

Christopher Brune

WIP3OUT

Florian Brich hatte in der Cheat-Rubrik der letzten Ausgabe noch nicht alle geheimen Passwörter veröffentlicht. Diese Lücke hat Thorsten Ziem gefunden und wird natürlich von uns belohnt – mit Abdruck hier im Heft und mit Geld auf seinem Konto.



■ **AUSRADIERT** Nun sind alle Geheimnisse des Spieles gelüftet - oder entdecken Sie noch mehr?

Wenn Sie es sich ersparen möchten, sämtliche Turniere freizuschalten, müssen Sie als Standard-Fahrername Folgendes eingeben:
DEPUTY

Die Königsklasse steht Ihnen zur Verfügung, wenn der Standard-Fahrername **CARNERW** eingegeben und bestätigt wird.

Damit Sie die Kollisionsabfrage umgehen können, müssen Sie **MOONFACE** als Standard-Fahrername eingeben.

Thorsten Ziem



■ ROTZLÖFFEL Die kleinen Comic-Figuren können nun sicherlich problemlos die Stadt retten. Alle Waffen und Charaktere können freigeschaltet werden.

SOUTH PARK

Geben Sie im Enter Cheat-Bildschirm die unten aufgeführten Passwörter ein und bestätigen dieses mit „END“.

Alle Cheats freischalten:

ZBOBBYBIRD

Die Charaktere einzeln freischalten:

Starvin Marvin: .MSLAPUPMEAL

Terrance: .SRAFT

Phillip: .PPHAERT

Mr. Garrison: .VDOROTHYSFRIEND

Mr. Mackey: .ACHEATINGISBAD

Chef: .YLOVEMACHINE

Wendy: .BCHECKATACO

Pip: .EFISHNCHIPS

ke: .HKICKME

Ms. Cartman: .KALLWOMAN

Mephisto: .NGOODSCIENCE

Jimbo: .QSTARINGFROG

Ned: .JHAWKING

Big Gay: .GOUTRAGE

Officer Barbrady: .DELVISLIVES

Alien: .TMAJESTIC

Thorsten Gurgel



■ DISCOLICHTER Der Farbwechsel des Himmels geht bei längerem Spielen ziemlich auf die Augen – am besten ausprobieren und wieder abschalten.

TOCA TOURING CAR

Viele Cheats hierzu finden Sie bereits auf unserer aktuellen PlayStation Zone CD. Einen bisher noch unveröffentlichten Trick jedoch fand Jeff Feldmann heraus. Der Cheat wird selbstverständlich auch auf der nächsten CD mit in die Datenbank übernommen.

Versuchen Sie es doch mal mit dem Fahrer-namen **CMDISCO** – verschiedene Lichteffekte überraschen Sie dann im Spiel und der Himmel wechselt die Farben während des Rennens nach dem Zufallsprinzip.

Jeff Feldmann



Evolution Control System (PSX)

Endlich: Die virtuelle Realität wird mit dem Evolution Control System spürbar.

Zweiteiliges Set aus komfortablem Steuerungshandschuh und ergonomischem Action-Grip. Revolutionäre G-Tilt-Technik: Analoge Spielkontrolle nur über die Handbewegungen. Stufenloser Empfindlichkeitsregler für X- und Y-Achsen-Bewegungssensor. Bequeme Handhaltung in jeder Position, Reset-Taste zur Berechnung der Nullstellung. Einfache Programmierung aller Buttons und Achsen mit übersichtlicher LCD-Anzeige. Digital- und Analog-Modus, für Rechts- und Linkshänder, ein- und zweihändige Bedienung. Ideal für alle Renn- und Flugsimulatoren, First-Person-Shooter und Beat'm Ups, voll kompatibel zu allen PSX-Games. X-tra starke, eingebaute Vibrationsmotoren unterstützen die Dual-Shock™-Funktion. Inkl. Demo-Video und ausführlicher Anleitung. 12 Monate Garantie.

Evolution-Pad

Dual-Analog Joypad mit zuschaltbarer G-Tilt-Bewegungssensor-Technik, voll programmierbaren Buttons und kräftigen Vibrations-Effekten.

empf. VK **DM 99,95**

Dual Force™ PSX-Lenkrad

Das brandneue Dual Force-Lenkrad mit hochsensibler SX 2000-Technik für programmierbare Lenkempfindlichkeit, Negcon-Modus, 8 Action-Buttons, Doppel-Fingertip-Rennschaltung, gummierte ergonomische Griffflächen, X-tra-starke Dual-Shock™ Vibrationseffekte, rutschfeste Gas- und Bremspedalen. Funktionales Design für Knieauflage, alternative Tischbefestigung über mitgelieferte Tischklammern. 12 Monate Garantie.

empf. VK **DM 129,95**



Evolution Control System

Set aus Grip und Reactor, G-Tilt-Bewegungssensor, voll programmierbar

empf. VK **DM 149,95**



Vidis Electronic Vertriebs GmbH

Borsteler Chaussee 85-99 · 22453 Hamburg
Tel.: 040/51 48 40-0 · Fax: 040/51 48 40-40
www.vidis.com

Vertrieb in der Schweiz



www.jokerag.com

Ab sofort im Fachhandel!



MISSION: IMPOSSIBLE

Genre: Action-Adventure | Spieler: 1 | Hersteller: Infogrames | Internet: www.infogrames.de



Ihre Mission, sollten Sie sie annehmen, ist es, diesem detaillierten Agenten-Leitfaden zu Mission: Impossible zu folgen. Er führt Sie nicht nur durch die Possible-Varianten der Missionen, sondern versorgt Sie auch mit allen Informationen, um die so genannten Impossible-Missionen abzuschließen.

MISSION 1: EISESKÄLTE

Die erste Mission teilt sich in zwei Abschnitte auf. Sie müssen in die Basis des Waffenhändlers eindringen und ein U-Boot mit illegalen Raketen zerstören. Dazu müssen Sie sich allerdings zuerst Zugang zum U-Boot-Hafen verschaffen, indem Sie durch die Basis bei Lundkwist hindurchgelangen.

LUNDKWIST BASE

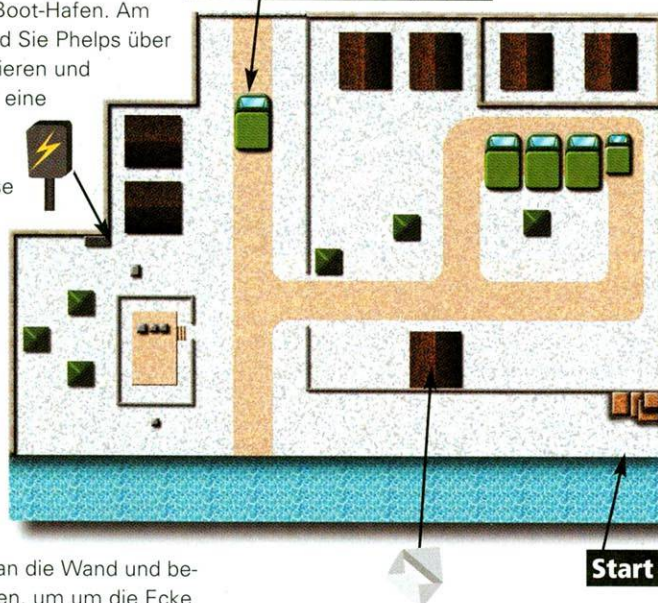
Mission Possible

Bei der Possible-Mission müssen Sie drei Aufgaben erfüllen: Wechseln Sie Ihre Identität, finden Sie eine Erklärung für einen Botengang und verschaffen Sie sich mit Clutter Zugang zum U-Boot-Hafen. Am Anfang der Mission wird Sie Phelps über das IMF-Handy kontaktieren und Ihnen erzählen, dass er eine Person gefunden hat, deren Identität Sie annehmen könnten – diese wird daraufhin als weißer Punkt auf dem Umgebungsscanner angezeigt. Laufen Sie dann nach rechts und springen Sie die Kisten hinauf, um über den Zaun zu gelangen. Laufen Sie auf der anderen Seite entlang des Zauns zur silbernen Hütte.

Stellen Sie sich rechts an die Wand und benutzen Sie die L/R-Tasten, um um die Ecke zu schauen – wenn die Luft rein ist, können Sie die Hütte betreten. Versuchen Sie nicht, die Hütte zu betreten, wenn die Person darin gerade verlässt, da sie Sie sonst bemerken wird, woraufhin es „Game Over“ heißt. Warten Sie in diesem Fall stattdessen, bis der Mann ein Stück entfernt ist und betreten Sie dann die Hütte, um im Inneren auf ihn zu warten. Falls der Mann noch drin ist, wenn Sie die Hütte betreten, wählen Sie die Schalldämpfer-Pistole aus und schalten Sie ihn aus – falls nicht, sollten Sie mit gezogener Waffe auf seine Rückkehr warten und ihn dann erledigen. Gehen Sie danach an den Mann heran und

benutzen Sie den Gesichtsimitator, um seine Identität anzunehmen und das erste Missionsziel zu erfüllen. Stecken Sie daraufhin unbedingt Ihre Waffe weg, um Ihre Tarnung nicht gleich auffliegen zu lassen. Gehen Sie dann zum Schreibtisch im hinteren Teil der Hütte, wo Sie einen Brief finden – er dient später als Begründung, weshalb Sie jemand anderes mit einer Nachricht wegschicken. Schnappen Sie sich den Brief und verlassen Sie die Hütte. An dieser Stelle können Sie beruhigt ein wenig die Umgebung erkunden. Machen Sie sich keine Sorge wegen Clutters nerviger Kommentare, sie sind ohne weitere Bedeutung. Gehen Sie von der Hütte aus nach links die

Brief dem Fahrer geben



schneebedeckten Straße entlang, vorbei an den Wachtürmen und der Wachpatrouille. Folgen Sie dann der Straße weiter nach rechts, wo Sie einen Lastwagen vor einem Tor geparkt finden. Nähern Sie sich dem Wachposten auf der Fahrerseite des Lastwagens und zeigen Sie ihm den Brief. Er wird Ihnen anbieten, diesen für Sie durchzubringen. Sobald er ins Fahrzeug steigt und den Motor anschaltet, sollten Sie von hinten an den Lastwagen heranlaufen und hineinklettern. Clutter wird dann hinter einem Schuppen auftauchen und sich Ihnen anschließen. Der Truck wird dann langsam anfahren und Sie sicher durch den Tunnel bringen.

Mission Impossible

Beim Impossible-Schwierigkeitsgrad müssen Sie die gleichen Missionsziele wie zuvor erreichen, nur dass Sie diesmal eine zusätzliche Aufgabe erfüllen müssen. Bei der Impossible-Mission müssen Sie eine elektronische Schalttafel ausschalten, die ebenfalls auf der Karte eingezeichnet ist. Gehen Sie, nachdem Sie die andere Identität angenommen haben, wie zuvor nach links, biegen Sie dann jedoch nicht nach rechts ab, sondern folgen Sie weiter dem Weg geradeaus bis zum Stromkasten. Stellen Sie sich neben den Kasten und behalten Sie dabei ein Auge auf der Wache neben dem Wachhäuschen. Ab und zu verlässt diese Wache ihren Posten und dreht eine Runde um die Holzschuppen. Nutzen Sie diesen Moment, um Ihre Schalldämpfer-Pistole zu ziehen und auf jeden Bereich des Kastens zu einige Schüsse abzufeuern. Stecken Sie dann schnell Ihre Waffe wieder weg, bevor die Wache wieder auftaucht. Von hier aus können Sie die Mission wie zuvor fortsetzen: Laufen Sie zum Lastwagen, übergeben Sie den Brief und klettern Sie von hinten in den Lastwagen, um den Auftrag zu beenden.



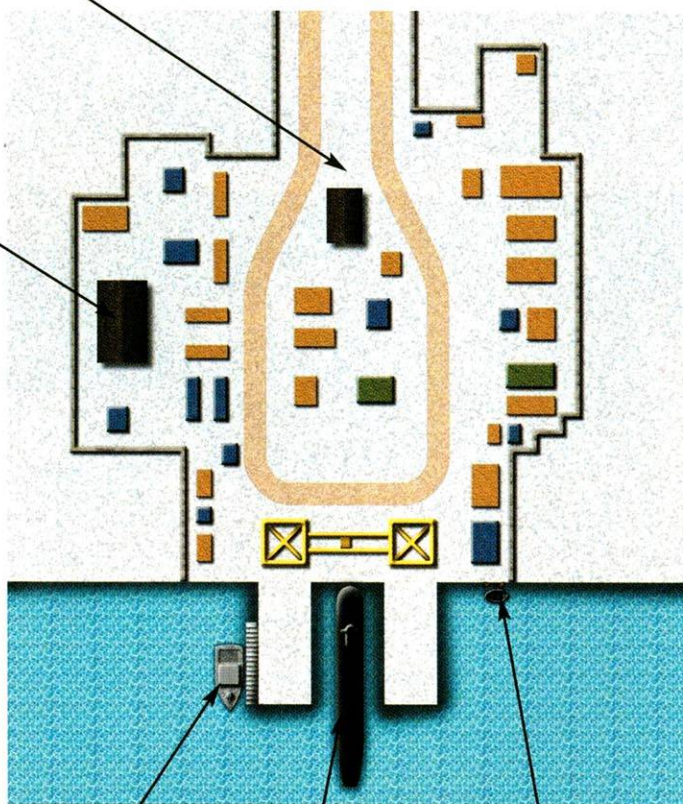


Mission Possible

Nachdem Sie auf die andere Seite der Basis gelangt sind, müssen Sie erneut drei Missionsziele erfüllen. Zuerst müssen Sie die Magnetminen finden, mit denen Sie das U-Boot zerstören können, das die Raketen transportiert. Sobald der Lastwagen

den Tunnel passiert hat, springen Sie und Clutter ab und begeben sich in eine sichere Startposition. Nach einem kurzen Gespräch mit Clutter werden Sie dann bemerken, dass Ihre Maske des Offiziers aus der vorangegangenen Mission sich langsam auflöst. Das bedeutet, dass Sie sich nun vorsichtig durch die Basis hindurchschleichen sollten, um nicht von den Wachen entdeckt zu werden. Laufen Sie, nachdem Clutter verschwunden ist, zu den nahe gelegenen Containern – sie geben Ihnen Deckung, bis sich Phelps meldet. Auf dem Umgebungsscanner sehen Sie nun einen roten Punkt, der Ihnen die Position der Magnetminen anzeigt. Nähern Sie sich vorsichtig diesem Punkt und achten Sie darauf, dass die Wachen Sie nicht entdecken. Generell können diese Sie noch nicht sehen, wenn Sie sie nur im Nebel in einiger Entfernung sehen. Falls Sie doch entdeckt werden, haben Sie keine andere Wahl, als die entsprechende Wache auszuschalten. Ihre Schalldämpfer-Pistole erweist sich hierbei einmal mehr als von unschätzbarem Wert. Begeben Sie sich in Richtung des großen, grauen Gebäudes im Westen. Draußen wartet eine Wache, die Sie erledigen müssen, bevor Sie das Gebäude betreten können. Gehen Sie dann durch die silberne Tür hinein und folgen Sie dem Weg darin

Start



Kanonenboot

U-Boot

Fluchtpunkt

bis zum Hauptraum. In der Ecke des Raumes finden Sie die gesuchten Magnetminen. Sie haben nun das erste Missionsziel erreicht und können das Gebäude verlassen. Gehen Sie dann nach links und folgen Sie der Wand nach Süden. Gleich hinter dem Gebäude kommen Sie in ein relativ großes, offenes Gelände. Laufen Sie zu den Containern

bei den Kisten an. Bevor Sie weitermachen, müssen Sie eine weitere Wache mit der Schalldämpfer-Pistole ausschalten. Laufen Sie dann an den Kisten vorbei, bis Sie rechts die Stufen sehen, die zum Kanonenboot hinabführen. Klettern Sie hinab und gehen Sie unten an das Boot heran. Wählen Sie die Mine aus Ihrem Inventar an und platzieren Sie sie an der Seite des Boots.

Laufen Sie die Treppe hinauf zurück zur Mole, dann weiter unter den großen Kran, an dem die Lastwagen entladen werden. Schauen Sie sich schnell um und laufen Sie zur anderen Mole rüber, wenn die Luft rein ist. Falls an diesem Punkt eine Wache Ihren Weg versperrt, kann Sie nichts davon abhalten, diese auszuschalten. Laufen Sie nicht einfach die Mole entlang, sondern gehen Sie stattdessen auf die gegenüberliegende Seite, wo eine Leiter zum Wasser darunter führt. Klettern Sie sie hinab, um die Mission zu beenden, indem Sie das U-Boot und das Kanonenboot zerstören.

Mission Impossible

Der Mission-Impossible-Level ist von den Missionszielen her mit dem einfacheren Schwierigkeitsgrad identisch, allerdings sind die Wachen wesentlich aufmerksamer. Weiterhin steht Ihnen dabei weniger Munition zur Verfügung, so dass Sie etwas bedachter schießen müssen. Um die Wachen schneller und sicherer auszuschalten, sollten Sie auf deren Kopf zielen, da Kopftreffer immer ihr sofortiges Ende nach sich ziehen. Diesmal müssen Sie noch vorsichtiger und trickreicher vorgehen, wenn Sie die Minen und das Kanonenboot finden wollen, ohne entdeckt zu werden.

nern auf der gegenüberliegenden Seite und folgen Sie der Wand nach Süden, wo Sie auf Clutter treffen. Nach einem kurzen Gespräch geben Sie ihm eine der Minen und behalten eine bei sich. Laufen Sie dann weiter an der Wand entlang, bis Sie irgendwann zu den Docks des U-Boot-Hafens gelangen. Laufen Sie die nächste Mole entlang und halten Sie

nern auf der gegenüberliegenden Seite und folgen Sie der Wand nach Süden, wo Sie auf Clutter treffen. Nach einem kurzen Gespräch geben Sie ihm eine der Minen und behalten eine bei sich. Laufen Sie dann weiter an der Wand entlang, bis Sie irgendwann zu den Docks des U-Boot-Hafens gelangen. Laufen Sie die nächste Mole entlang und halten Sie

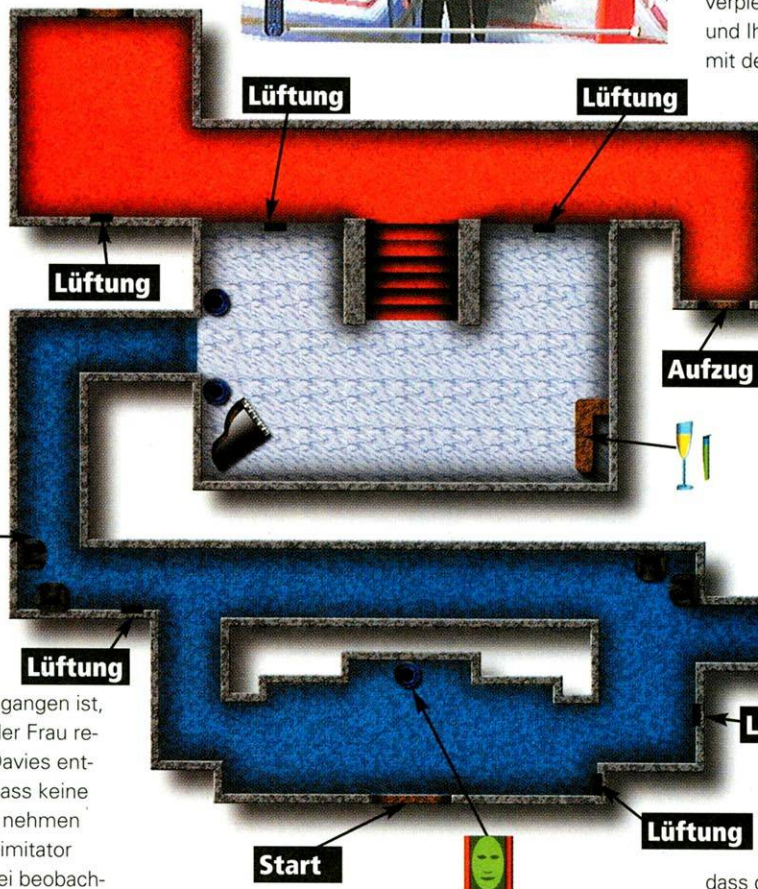
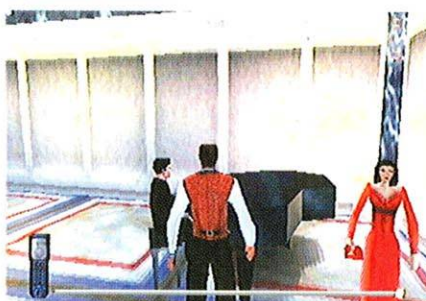
MISSION 2: DIE NOC-LISTE

In der letzten Mission mussten Sie lediglich zwei Orte besuchen, um alle Missionsziele zu erfüllen. Diesmal allerdings müssen Sie gleich sieben einzelne Abschnitte beenden, um alle Teile der Mission abzuschließen.

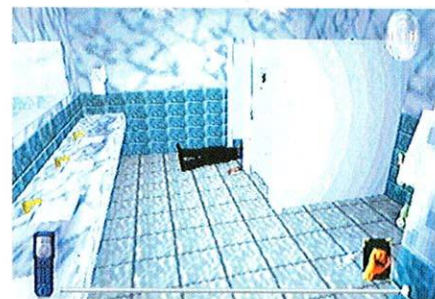
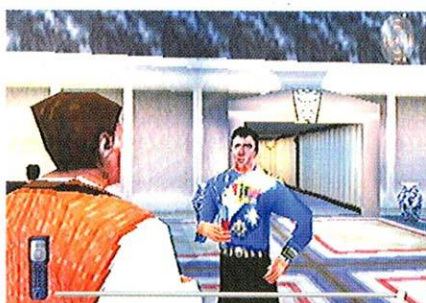
DIE BOTSCHAFT

Mission Possible

Auf der Possible-Route durch die Botschaft müssen Sie sieben Missionsziele erfüllen: den Gesichtsimitator finden, die Noten finden, das Brechpulver finden, den Drink finden, die Raucherzeuger platzieren, die Identität des Botschafters annehmen und den gesperrten Bereich betreten. Dies mag nach einer Menge Arbeit klingen, doch dies täuscht ein wenig. Am Anfang des Levels erzählt Ihnen Phelps, dass ein Killer namens Scofield hinter Ihnen her ist, so dass Sie aufpassen sollten. Nähern Sie sich dem Paar vor Ihnen und reden Sie mit ihnen. Verlassen Sie sie nach einem kurzen Gespräch und entfernen Sie sich für einige Zeit von ihnen, nur um ein erneutes Gespräch zu beginnen. Gehen Sie erneut ein Stück weg und beobachten Sie das Paar – sobald der Mann weggegangen ist, können Sie wieder mit der Frau reden, die sich als Sarah Davies entpuppt. Passen Sie auf, dass keine Wachen zuschauen und nehmen Sie von ihr den Gesichtsimitator entgegen – falls Sie dabei beobachtet werden, ist die Mission gescheitert! Gehen Sie dann zur Bar im Hauptsaal und reden Sie mit dem Barkeeper, der ebenfalls ein Mitglied Ihres Teams ist. Er gibt Ihnen den Drink und das Brechmittel sowie den Rat, mit dem Pianisten zu reden. Gehen Sie zum großen Klavier in der Ecke des Raumes und reden Sie mit dem Pianisten. Er erzählt Ihnen, dass der Botschafter auftauchen würde, wenn er seine Nationalhymne spielt, nur hat irgendjemand ihm die Noten weggenommen hat. Sie



werden nun Scofield sehen können, die ein rotes Kleid trägt und neben dem Klavier steht. Verlassen Sie den Hauptraum und reden Sie mit dem Paar, das sich auf den Stühlen auf dem Weg zurück zum rechteckigen Gang hinsetzt hat. Nach dem Gespräch finden Sie rechts neben dem Mann ein Stück Papier auf dem Stuhl – schnappen Sie es sich, denn es sind die Noten, nach denen der Pianist sucht. Laufen Sie dann in den Toilettenraum und



warten Sie, bis Scofield auftaucht. Schalten Sie sie dann mit dem Blasrohr aus – ein einziger Pfeil reicht schon, um sie bewusstlos zu machen. Sie müssen allerdings schnell handeln, denn falls Sie bei der Aktion zu viel Zeit verplempern, wird Scofield ihre Pistole ziehen und Ihre Mission abrupt beenden. Falls Sie mit dem Blasrohr nicht sicher genug sind,

können Sie sie stattdessen mit einer schnellen Schlagkombination ausknocken. Schließen Sie danach die Tür, hinter der Sie sie verstecken, und verlassen Sie die Toilette. Ihre nächste Aufgabe ist es, einen Raucherzeuger in jeden der fünf Lüftungsschlitze im Erdgeschoss zu positionieren – den sechsten können Sie erst als Botschafter verkleidet erreichen, so dass dies vorerst warten muss. Beim Platzieren der drei Raucherzeuger im Gang müssen Sie auf die Wachen Acht

geben – werden Sie beobachtet, ist die Mission gescheitert. Sobald die ersten fünf Raucherzeuger richtig platziert sind, sollten Sie dem Pianisten die Noten geben, so dass der Botschafter auftaucht. Treten Sie an ihn heran und überreichen Sie ihm den Drink – er wird dann auf die Nation anstoßen, bevor er der Wirkung des Brechmittels erliegt. Daraufhin läuft er zur Toilette, wo Sie ihn ausknocken und seine Identität annehmen können. Sobald Sie alle für den Botschafter halten, sollten Sie die Treppe im Hauptsaal hinauflaufen und den letzten Raucherzeuger an dem letzten Lüftungsschlitze auf der linken Seite platzieren. Drehen Sie sich dann um und laufen Sie den Gang entlang an der Wache an der Treppe vorbei. Sie müssen nun nur noch die Wache am Ende ausschalten und den Aufzug betreten, um die Mission abzuschließen.

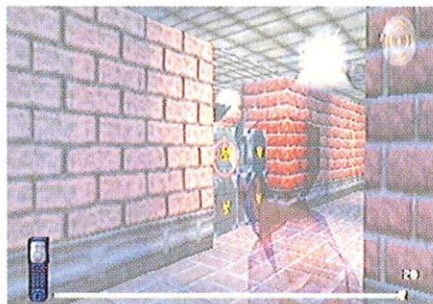
Mission Impossible

Die Mission-Impossible-Route ist mit der Possible-Lösung identisch, die einzige Ausnahme ist die Tatsache, dass das Ausschalten von Scofield nun Teil Ihres Missionsziels ist – ansonsten sind die beiden Lösungswege gleich.

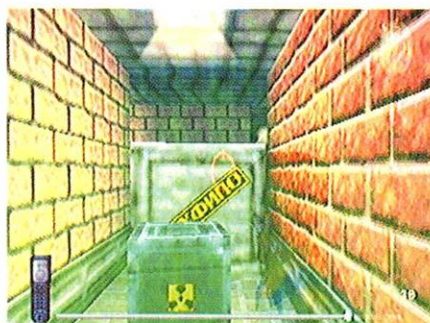
DAS LAGER

Mission Possible

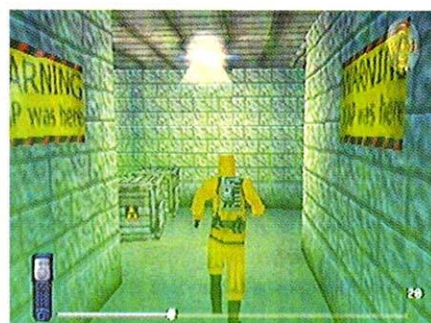
Der Warenhaus-Level stellt Sie lediglich zwei Aufgaben vor, ist allerdings trotzdem nicht gerade einfach. Sie müssen den Schlüssel zum Ausgang und den Ausgang zum KGB-Hauptquartier finden. Beim ersten Betreten des Levels treffen Sie eine



Wache unten am Aufzug. Sie sind an diesem Punkt immer noch als der Botschafter verkleidet, so dass Sie sich nicht sorgen müssen, entdeckt zu werden. Nähern Sie sich der Wache und schalten Sie sie mit einer schnellen Schlagkombination aus. Sie können dann seine Waffe an sich nehmen. Um innerhalb des Levels weiterzukommen, müssen Sie auf eine der Kisten feuern, die den Weg blockieren – halten Sie dabei einen gewissen Abstand ein, da Sie sonst von der Explosion getroffen werden und eine ganze Menge Energie verlieren. Daraufhin verbreitet sich im gesamten Level Giftgas, so dass Sie sich schnell bewegen müssen, da Ihre Energie unter der Wirkung des Gases dau-



ernd sinkt. Sie finden unterwegs einige Gegengifte, die auf der Karte eingezeichnet sind, doch sind diese nicht allzu effektiv – generell müssen Sie einfach schnell den Schutzanzug finden, dessen Position Sie ebenfalls der Karte entnehmen können. Wenn Sie die Kiste mit dem Schutzanzug erreicht haben, müssen Sie dreimal darauf feuern und dann über die Überbleibsel gehen, um ihn aufzusammeln. Sobald Sie



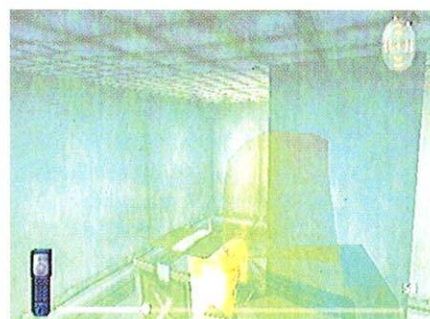
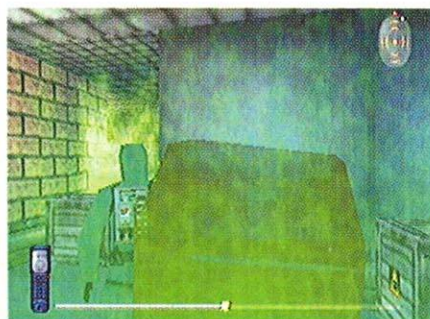
nen Sie in hohem Bogen durch die Luft schleudern können. Der Schlüssel befindet sich im Besitz einer Wache, die sich hinter einigen Kisten verschanzt hat, die Sie zuerst zerstören müssen. Daraufhin können Sie rüberspringen und den Schlüssel in Ihre Gewalt bringen. Setzen Sie dann Ihren Weg durch den Level fort und schalten Sie alle Wachen unterwegs aus. Im letzten Raum des Levels in der nordwestlichen Ecke finden Sie den Ausgang – nähern Sie sich der Tür und benutzen Sie den Schlüssel, um den Level zu verlassen.



Mission Impossible

Auf dem höheren Schwierigkeitsgrad müssen Sie etwas mehr Beinarbeit leisten. Grundsätzlich ist der Schutzanzug wesentlich weiter weg, so dass Sie schnell sein müssen, um nicht von der Wirkung des Gases übermannt zu werden. Vergessen Sie diesmal auf keinen Fall, von den Gegengiften unterwegs Gebrauch zu machen. Zusätzlich verbrauchen Sie diesmal schneller Ihre Munition, da die Kisten statt nach drei nun erst nach fünf Schüssen explodieren. Als ob das noch nicht stressig genug wäre, müssen Sie auch noch ein zusätzliches Mis-

sionsziel erfüllen. Anstatt nur den Schlüssel und den Ausgang zu finden, müssen Sie diesmal noch fünf Kisten zerstören, die Teile eines Satelliten beinhalten – erneut finden Sie diese auf der Karte, so dass Ihnen langwierige Suchaktionen erspart bleiben. Falls Sie eine davon zerstören, während sie auf dem Possible-Schwierigkeitsgrad spielen, werden Sie auch die anderen vier finden und zerstören müssen. Da die Munition in diesem Level relativ knapp ist, sollten Sie sich genau überlegen, welche Kisten Sie zerstören, da Sie sich ansonsten den weiteren Weg versperren könnten. Dies ist gegen Ende des Levels nicht so problematisch, aber am Anfang sollten Sie dabei vorsichtig sein.

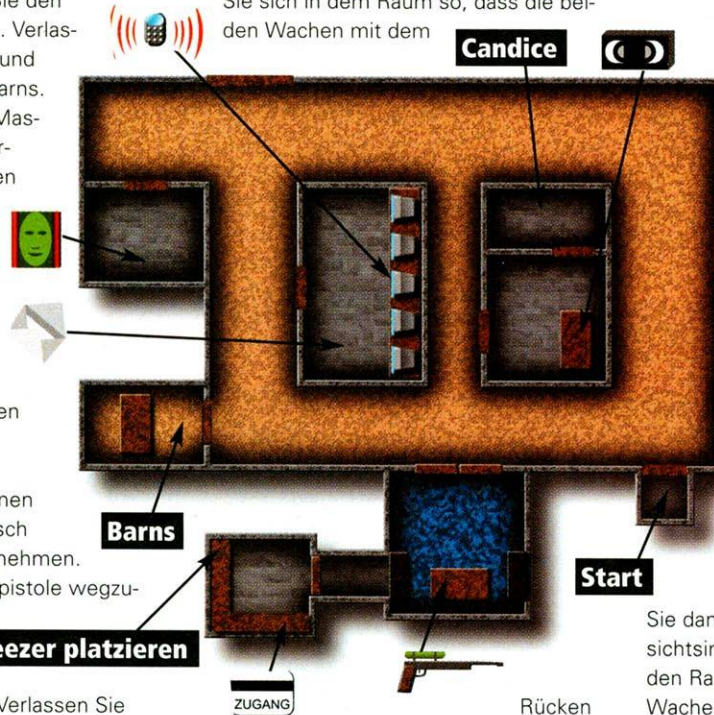


KGB HQ

Mission Possible

Es gibt in dieser Mission insgesamt acht Ziele: mit Barns reden, den Video-Freezer finden, den Gesichtsimulator finden, die Pfeilpistole finden, die Videoverbindung sabotieren, die Zugangskarte finden, einen Transferbefehl bekommen und mit Candice fliehen. Verlassen Sie den Aufzug und laufen Sie zum Lagerraum, wo Sie den Gesichtsimulator aufsammeln. Verlassen Sie dann den Lagerraum und betreten Sie den Raum mit Barns. Er erzählt Ihnen, dass er die Maske von Golytsine in der Sicherheitshalle versteckt hat. Gehen Sie dann zur Tür, die ins Sicherheitsbüro führt, und sprechen Sie mit der Wache – sie lässt Sie hinein, so dass Sie mit dem Sicherheitschef sprechen können. Nehmen Sie die Pfeilpistole vom Schreibtisch und schießen Sie ihm damit in den Rücken, während er in Richtung des Bücherregals schaut. Sie können ihn dann hinter den Schreibtisch ziehen und seine Identität annehmen. Vergessen Sie nicht, die Pfeilpistole wegzustecken, um die Tarnung nicht gleich wieder auffliegen zu lassen! Verlassen Sie dann den Raum und betreten Sie den Zellenraum, wo Sie mit dem KGB-Wachposten reden. Er wird Ihnen sagen, dass Sie erst einen Transferbefehl brauchen, bevor er Sie die Gefangene mitnehmen lässt. Gehen Sie

an den Schreibtisch heran und nehmen Sie den Video-Freezer mit, bevor Sie zum Büro des Sicherheitschefs zurückkehren. Gehen Sie zum Bücherregal links und ziehen Sie an dem Buch – Sie enthüllen dadurch einen Knopf im Bild über dem Rahmen. Betätigen Sie ihn, um hinter sich den Zugang zu einem geheimen Raum zu öffnen. Postieren Sie sich in dem Raum so, dass die beiden Wachen mit dem



zu Ihnen stehen und schalten Sie sie mit der Pfeilpistole aus. Platzieren Sie den Video-Freezer an seinen Ort und schnappen Sie sich die Zugangskarte auf dem Tisch. Gehen Sie dann in den Raum

mit den Computern und holen Sie sich den Transferbefehl vom Mann mit dem Anzug. Bringen Sie den Befehl zum KGB-Agenten, der Candice bewacht, der diese daraufhin freilässt. Reden Sie mit Candice, verlassen Sie dann den Raum und begeben Sie sich zur Tür in der Wand nahe Ihres Startpunkts. Benutzen Sie die Zugangskarte am Kartenleser links neben der Tür, um die Mission abzuschließen.

Mission Impossible

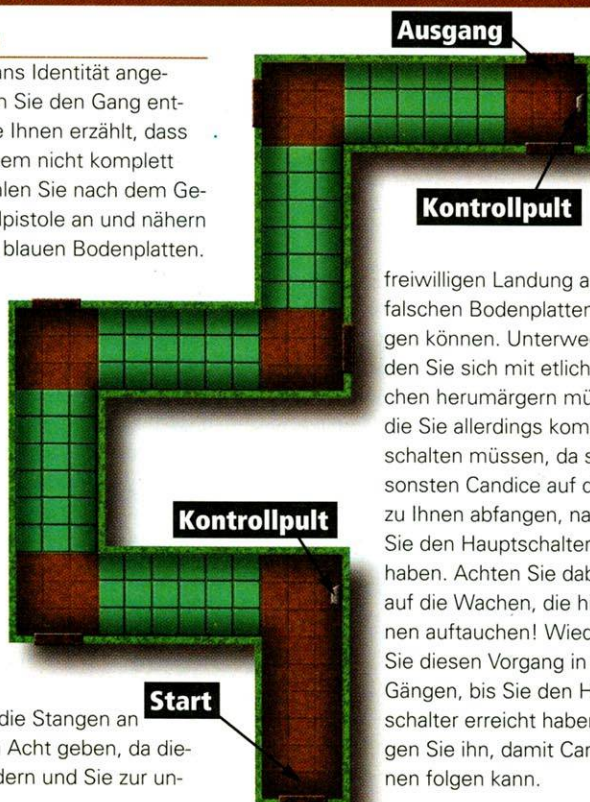
Auf dem Impossible-Schwierigkeitsgrad können Sie nicht in den Lagerraum hinein, da eine Wache vor der Tür steht. Das bedeutet, dass Sie sich ein Ablenkungsmanöver überlegen müssen. Betreten Sie den Computerraum, wo Sie einen Bleeper auf dem Computer vor sich finden. Platzieren Sie den Bleeper gleich um die Ecke neben der Wache, laufen Sie dann an ihr vorbei und bleiben Sie auf dem Gang. Warten Sie, bis die Wache ihre

Position verlässt und betreten Sie dann schnell den Raum, wo Sie den Gesichtsimulator mitnehmen – verlassen Sie den Raum ebenso schnell wieder! Falls die Wache Sie erwischt, geht der Alarm los. Falls dies passiert, sollten Sie schnell ins Büro des Sicherheitschefs laufen und seine Identität annehmen – wenn Sie das Büro wieder verlassen, werden alle denken, dass Sie den Botschafter gefangen haben.

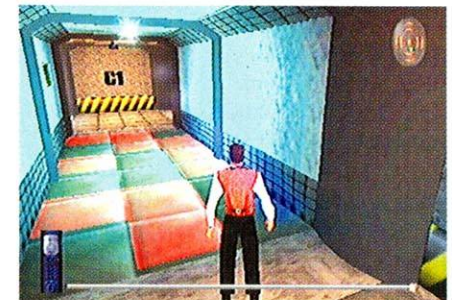
SICHERHEITSGÄNGE

Mission Possible

Sobald Sie wieder Ethans Identität angenommen haben, sollten Sie den Gang entlanglaufen, wo Candice Ihnen erzählt, dass sie das Sicherheitssystem nicht komplett ausschalten kann. Wählen Sie nach dem Gespräch mit ihr Ihre Pfeilpistole an und nähern Sie sich dem Rand der blauen Bodenplatten. Die elektrisierten Platten leuchten daraufhin rot auf. Springen Sie vorsichtig von einer sicheren Platte zur nächsten, bis Sie die gegenüberliegende Seite erreicht haben. Sie müssen sich die Position der roten Platten genau einprägen, da sich das Muster immer wieder ändert. Weiterhin müssen Sie auf die Stangen an den seitlichen Wänden Acht geben, da diese Ihre Sprünge behindern und Sie zur un-



freiwilligen Landung auf den falschen Bodenplatten zwingen können. Unterwegs werden Sie sich mit etlichen Wachen herumärgern müssen, die Sie allerdings komplett ausschalten müssen, da sie ansonsten Candice auf dem Weg zu Ihnen abfangen, nachdem Sie den Hauptschalter betätigt haben. Achten Sie dabei auch auf die Wachen, die hinter Ihnen auftauchen! Wiederholen Sie diesen Vorgang in allen Gängen, bis Sie den Hauptschalter erreicht haben. Betätigen Sie ihn, damit Candice Ihnen folgen kann.



Mission Impossible

Der Hauptunterschied zum Possible-Modus ist die Tatsache, dass die Bodenplatten kürzer aufleuchten. So müssen Sie sich den sicheren Weg über diese hinweg schneller aussuchen und einprägen.



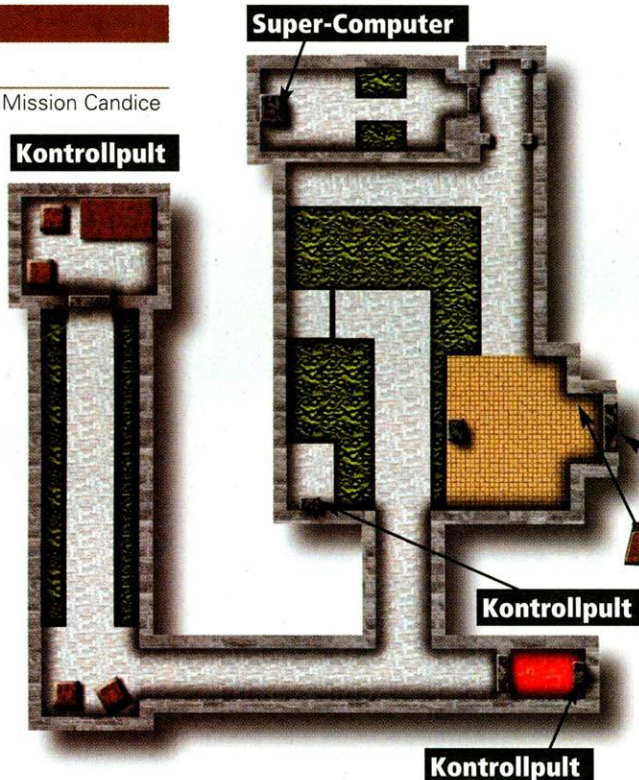
DIE KLÄRANLAGE

Mission Possible

Lassen Sie am Anfang der Mission Candice die erste Tür öffnen, während Sie sich die Waffe auf der Bank neben der Haupttür schnappen. Laufen Sie dann gerade von Candice geöffneten Tür und schalten Sie die Wache mit einem Kopfschuss aus, bevor diese Zeit zum Reagieren hat. Folgen Sie dem Gang, bis Sie nach links abbiegen können. Folgen Sie diesem offenen Gang und springen Sie auf die bewegliche Plattform am Ende. Auf der gegenüberliegenden Seite des Raums wird eine Wache Ihre Anwesenheit bemerken, also ziehen Sie Ihre Waffe und schalten Sie sich aus – hier empfehlen sich aufgrund der Entfernung einige Körpertreffer. Springen Sie auf die Plattform am Ende und warten Sie einen Moment, bis die Plattform zu Candices Seite zurückkehrt. Bedienen Sie dann den Computer und springen Sie wieder auf die bewegliche Plattform, die nun wieder auf Ihrer Seite des Abgrunds sein sollte.

Kontrollpult

Super-Computer



Verpassen Sie der Wache, die auf dem Boden vor Candice kniet, einen gezielten Kopfschuss und drehen Sie sich um, um die durch die nun offene Tür hereinkommende Wache abzufangen. Springen Sie von der beweglichen Plattform auf den Steg zwischen den beiden Enden und folgen Sie dann dem Gang bis zur Weggabelung. Gleich hinter der linken Ecke finden Sie ei-

nen weitere Wacheposten. Schalten Sie ihn aus und verfahren Sie hinter der von ihm bewachten Tür genauso mit seinem Kollegen. Aktivieren Sie den Computer an der hinteren Wand, bevor Sie zur Weggabelung zurückkehren. Gehen Sie diesmal in die andere Richtung und schnappen Sie sich die Munition von den Kisten in der Ecke. Erschießen Sie die herannahende Wache und laufen Sie den letzten Gang entlang. Öffnen Sie am Endedes Ganges die Tür und erledigen Sie die letzte Wache. Schnappen Sie sich die Munition und aktivieren Sie den letzten Computer. Sie haben nun drei Minuten, um mit Candice zum Anfang des Levels zurückzukehren und den Supercomputer-Raum zu aktivieren. Sie müssen sich unterwegs mit zahlreichen zusätzlichen Wachen herumschlagen, bevor Sie in den Computerraum zurückkehren, also halten Sie Ihre Pistole gezückt. Laufen Sie im Supercomputer-Raum zur Einheit im hinteren Teil, um den ersten Teil der Mission abzuschließen. Sie müssen nun nur noch die beiden letzten Wachen ausschalten, während Candice zum Ausgang läuft.

Mission Impossible

Erneut müssen Sie auf der Impossible-Stufe die gleichen Missionsziele wie auf dem Possible-Level erreichen, allerdings müssen Sie diesmal sogar noch schneller vorgehen. Nachdem Sie den letzten Computer benutzt haben, haben Sie nur noch zwei Minuten, um zum Supercomputer zu gelangen, also trödeln Sie nicht lange rum!

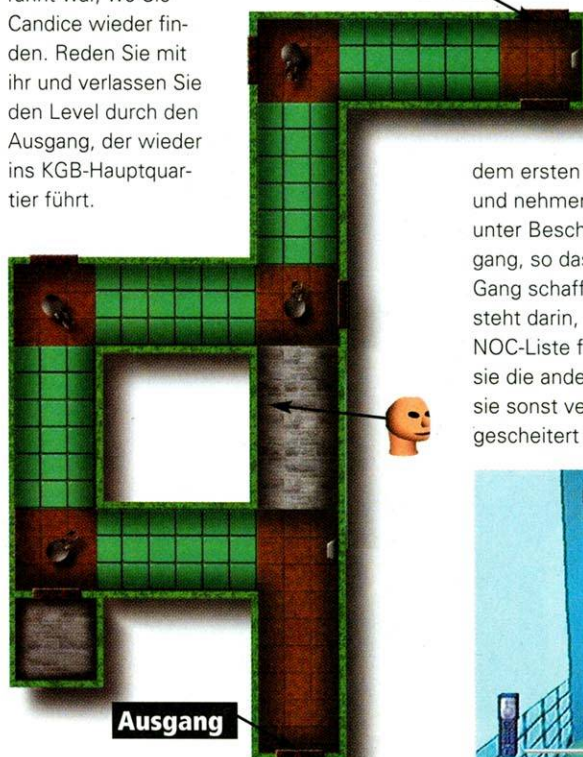
AUF DER FLUCHT

Mission Possible

Im Sicherheitsgang-Abschnitt müssen Sie zwei Missionsziele erfüllen: einen sicheren Weg für Candice schaffen und die Maske von Golytsine finden. Nähern Sie sich zuerst dem Rand der Bodenplatten und zielen Sie auf die Geschütze an der Decke. Sie können jedes Geschütz mit einem Treffer ausschalten, also verschwenden Sie nicht Ihre Munition! Sobald Sie es bis zum Kontrollpult am Ende des Gangs geschafft haben, sollten Sie auf Candice warten. Sobald Sie sie erreicht hat, bedient sie das Kontrollpult, so dass Sie durch die nun geöffnete Tür gehen können. Schnappen Sie sich die Maske aus dem Kasten an der Wand und feuern Sie auf das Kontrollpult. Schalten Sie dann schnell zur Pfeilpistole um und erledigen Sie die vier auftauchenden Waffen – zwei von jeder Seite des Raums. Gehen Sie wieder durch die Tür, durch die Sie den Raum betreten haben, und folgen Sie dem Gang mit den blauen Bodenplatten. Sie sehen eine Wache, die aus einem Raum auf der linken Seite herausrennt – wenn Sie schnell sind, können Sie sie erledigen, bevor sie flüchten kann. Falls Sie das nicht schaffen, müssen Sie ihr den Gang entlang folgen, wo sie sich einer Gruppe weiterer Wachen anschließt und das Feuer auf Sie

eröffnet. Erledigen Sie die Wachen und sammeln Sie die NOC-Liste vom Boden auf. Sie müssen dann nur noch zu dem Raum zurückkehren, aus dem die Wache herausgerannt war, wo Sie Candice wieder finden. Reden Sie mit ihr und verlassen Sie den Level durch den Ausgang, der wieder ins KGB-Hauptquartier führt.

Start

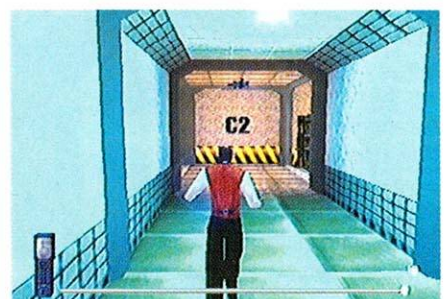


Mission Impossible

Die Impossible-Route ist wesentlich schwieriger und Sie werden eine ruhige Hand und ein gutes Zielvermögen benötigen.

Zunächst werden die Geschütze nur kurzfristig außer Gefecht gesetzt, so dass Sie sich schneller durch die Gänge bewegen müssen – laufen Sie nach

dem ersten Treffer sofort den Gang entlang und nehmen Sie sofort das nächste Geschütz unter Beschuss. Wiederholen Sie den Vorgang, so dass Sie es gerade eben durch den Gang schaffen. Der andere Unterschied besteht darin, dass Sie die Wache, die mit der NOC-Liste flüchtet, erledigen müssen, bevor sie die anderen Wachen erreichen kann, da sie sonst verschwindet und die Mission als gescheitert gilt.



KGB HQ

Mission Possible

Nachdem Sie den Sicherheitskorridor verlassen haben, befinden Sie sich wieder innerhalb des KGB-Hauptquartiers. Sie müssen vier Missionsziele erfüllen, um diesen Level abzuschließen: die Videokameras entfernen, die Identität von Golytsine annehmen, den Ausgangsschlüssel finden und mit Candice flüchten. Am Anfang der Mission werden Sie feststellen, dass Sie keine Munition haben. Laufen Sie nach rechts und warten Sie an der Ecke, bis die Wache mit einer Pistole in der Hand auftaucht. Nähern Sie sich ihr von der Seite und knocken Sie sie mit einer schnellen Schlagkombination aus. Schnappen Sie sich dann die am Boden liegende Munition. Gehen Sie von der Anfangstür aus nach links und begeben Sie sich zum Büro des Sicherheitschefs. Haben Sie es aber nicht zu eilig, da Candice Ihnen sonst nicht folgen kann. Betätigen Sie im Büro den Schalter am Bücherregal, um die Tür zum Überwachungsraum zu öffnen, betreten Sie den Raum und nehmen Sie wieder den Video-Freezer auf. Kehren Sie ins Büro zurück und ziehen Sie die Golytsine-Maske an. Daraufhin erscheint in der Ecke des Bildschirms ein dreieinhalbminütiger Countdown. Sie müssen nun nur noch in den Raum laufen, wo Sie den Transferbefehl bekommen haben, und die Wache darin erledigen, um an den Schlüssel zu gelangen.

Ausgang

Candice (Impossible)

Start



Laufen Sie damit zur Doppeltür neben dem Lagerraum, wählen Sie den Schlüssel an und verlassen Sie so das Hauptquartier.

Mission Impossible

Die Sache wird nun etwas schwieriger, denn Sie müssen nicht nur die Missionsziele der Possible-Stufe erfüllen, sondern noch zwei zusätzliche Aufgaben erledigen. Diesmal wird Candice wieder gefangen, wenn Sie sich trennen, so dass Sie sie aus der Zelle im KGB-Büro befreien müssen. Zusätzlich müssen Sie noch die vier Videoka-

meras finden. Entfernen Sie den Video-Freezer und setzen Sie wie zuvor die Maske auf – diesmal bleiben Ihnen nur drei Minuten, um die Mission zu beenden. Verlassen Sie das Büro des Sicherheitschefs und schalten Sie alle Wachen in Ihrer Nähe aus. Besorgen Sie sich den Schlüssel von der Wache im Kommunikationsraum – an

dieser Stelle sollten Sie eine FMV-Sequenz sehen, in der Candice wieder gefangen wird. Kehren Sie mit dem Schlüssel zu Candices Zelle zurück

und erschießen Sie die Wache, die daraufhin etwas Sprengstoff-Kaugummi fallen lässt. Benutzen Sie das Kaugummi, um die Tür aufzusprengen und Candice zu befreien. Zerschießen Sie dann die zwei Videokameras. Verlassen Sie das Büro und gehen Sie dann nach links. Gehen Sie an der Doppeltür, die zum Büro des Sicherheitschefs führt, nach rechts – am Ende des Ganges sehen Sie die dritte Kamera. Die letzte Kamera finden Sie über der Tür zum Lageraum – zerschießen Sie sie und verlassen Sie den Level durch die Doppeltür.

DER FEUERALARM

Mission Possible

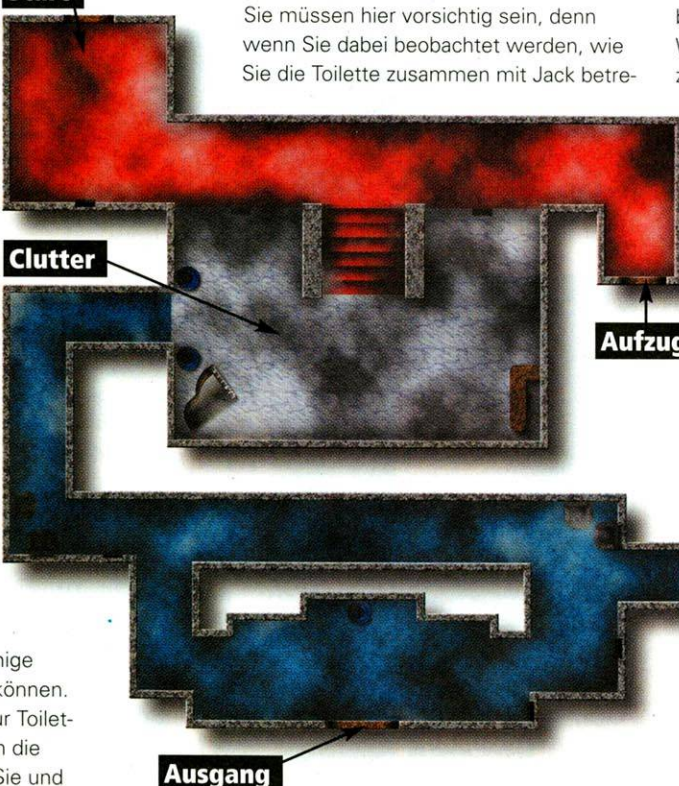
Im letzten Teil der Mission müssen Sie einen Weg zum Aufzug sichern, Jack finden, sich als Feuerwehrmann verkleiden, eine Feuerwehr-Uniform zu Candice bringen und in die Freiheit fliehen. Laufen Sie am Anfang den Gang entlang und schalten Sie unterwegs alle Wachen aus. Sie müssen im Erdgeschoss alle Wachen ausschalten, damit Candice es bis zum Aufzug schaffen kann, um dort auf Sie zu warten. Gehen Sie dann nach unten in den Ballsaal, wo Sie zwischen einigen Feuergefechten einige Worte mit Jack wechseln können. Er wird Ihnen raten, sich zur Toilette zu begeben, wo er Ihnen die Feuerwehr-Uniformen für Sie und

Start

Clutter

Aufzug

Ausgang



Candice übergibt. Laufen Sie auf dem Weg zur Toilette nicht an der Vordertür vorbei, da dort zahlreiche Wachen auf Sie lauern. Sie müssen hier vorsichtig sein, denn wenn Sie dabei beobachtet werden, wie Sie die Toilette zusammen mit Jack betre-

ten, fliegt Ihre Tarnung auf. Gleiches gilt für den Fall, dass Sie nach der Verkleide-Aktion vergessen, Ihre Waffe wegzustecken. Sobald Sie die Uniform tragen, erkennen die Wachen Sie nicht mehr. Laufen Sie zurück zum Aufzug, wo Sie Candice zurückgelassen haben, und geben Sie ihr die andere Uniform. Sie müssen dann nur noch zum Ausgang laufen, durch den Sie ursprünglich die Botschafts-Party betreten haben.

Mission Impossible

The Mission-Impossible-Route entspricht genau der Possible-Route, mit dem Unterschied, dass Sie wesentlich weniger Munition zur Verfügung haben.

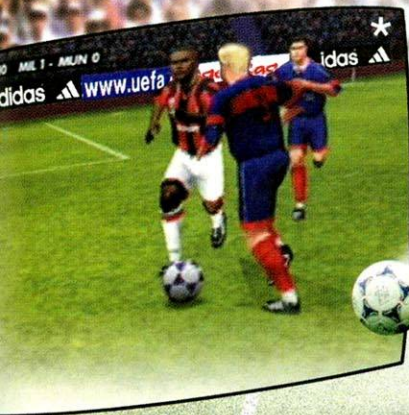
Sie müssen also wesentlich vorsichtiger zielen und sind infolgedessen auch anfälliger für gegnerische Treffer.



In der nächsten Ausgabe erwartet Sie der zweite Teil unserer ausführlichen Lösung zu dem spannenden Agententhriller.



STRIKER



...und wieder die Münchner – aber schlechtes Zuspield zu **Effenberg**, der heute wieder ein großes Spiel macht...



...aber in diesem Fall kommt er nicht mehr an den Ball, **der Lenker und Denker** des Münchner Mittelfeldes...



...und die Mailänder kontern – **schööööne Kombination** der Italiener jetzt auf halblinks in Strafraumnähe...



...wunderbares Direktspiel und toller Doppelpaß – ja jetzt zaubern sie, die Rotschwarzen – die Münchner Abwehrspieler werden **umspielt wie Slalomstangen**...



...und **gefääährlich**, da steht Bierhoff völlig frei und – Bierhoff zieht ab – ein Schuß wie ein Strich und...

Offizielles PlayStation Magazin 11/99:
Testnote 10 von 10
„...selbst eingefleischte FIFA-Fans dürfen und sollten ohne Zögern zugreifen!“



Näheres auch unter: www.uefa-striker.com

...den Rest entscheidest Du!

Rage

© All UEFA logos and names are registered trademarks of UEFA (Union of European Football Associations). No reproduction of these trademarks may take place without the prior written permission of UEFA. All rights reserved. © Rage Games Ltd. All rights reserved. Distributed by Infogrames.

* Alle Screenshots Dreamcast Version.

**INFOGRAVES
DEUTSCHLAND**

www.infogrames.de

FINAL FANTASY VIII

Genre: Rollenspiel **Spieler:** 1 **Hersteller:** SCEE **Internet:** www.squaresoft.com

Der achte Teil der Final-Fantasy-Serie stellt ein Abenteuer epischen Ausmaßes dar: vier CD-ROMs mit intensiver Story und jeder Menge ernsthaften Kämpfen. Das Spiel hat einen enormen Umfang und ist nicht leicht zu lösen, aber diese Komplettlösung wird Ihnen den Weg erleichtern. Diesen Monat führen wir Sie durch die erste CD.

GRUNDSÄTZLICHE TIPPS ZUM SPIEL

Je mehr, umso besser

Wichtigstes Element des Teams sind die Hit-Points (HP), denn diese entscheiden darüber, wie viel Schaden Ihre Figuren wegstecken können, bevor sie ohnmächtig werden und für den Kampf ausscheiden. Sollten Sie die Hit-Points der Charaktere nicht erhöhen, werden Sie bald feststellen, dass manche Gegner die gesamte Gruppe mit einem Schlag auslöschen können. Es braucht allerdings etwas Zeit, die Hit-Points zu erhöhen, und etwas Geduld ist daher nötig. Wenn Sie jedoch etwa eine Stunde investieren, um auf der Weltkarte Kämpfe zu suchen, werden Sie schnell über tausend Hit-Points haben und damit besser durch den Rest des Spiels kommen.

Koppeln und Abilities

Während des Spiels werden Sie oft Team-Mitglieder austauschen und im Kampf feststellen, dass Ihre neuen Mitstreiter nur angreifen können. Das liegt einfach an der Tatsache, dass die Guardian Forces nicht automatisch an ein neues Mitglied übertragen werden. Überprüfen Sie also am besten bei jeder Teamveränderung die Kopplung der Guardian Forces.



Guardian Force (G.F.)

Die Guardian Forces sind Ihre wichtigsten Verbündeten bei Final Fantasy VIII. Entwickeln sich diese Helfer im Spiel weiter, werden sie schnell zu wichtigen Kampfgefährten. Insbesondere die Guardian Forces, die Sie schon zu Beginn erhalten, erhöhen die eigenen Hit-Points doppelt so schnell wie Ihre Figuren und erleichtern daher die ersten Kämpfe. Achten Sie darauf, dass Sie sie später in Kämpfen gegen einzelne schwache Gegner nicht mehr einsetzen, denn das kostet Sie SEED-Ränge.



Manche Guardian Forces müssen im Kampf gegen große Gegner per „Draw“-Befehl entdeckt werden. Achten Sie also immer darauf, dass mindestens ein Mitglied Ihrer Gruppe „Draw“ benutzen kann, wenn Sie einen Boss-Kampf beginnen.

Zauber

Zu Beginn werden Sie kaum Zauberei benötigen, denn die Gegner lassen sich problemlos mit Ihren Guardian Forces und Waffen ausschalten. Daher bekommt man schnell den Eindruck, dass die „Draw“-Punkte und auch die „Draw“-Ability nicht sonderlich wichtig sind. Es ist jedoch extrem wichtig einen großen Vorrat Zaubersprüche anzulegen, denn diese sind vor allem im späteren Spielverlauf hilfreich. Achten Sie also immer darauf, dass mindestens ein Mitglied Ihrer

Gruppe die „Draw“-Ability nutzen kann. Sie können dann in jedem Kampf und an jedem Draw-Punkt Sprüche aufnehmen. Viele Ihrer Gegner besitzen Zaubersprüche, die Sie an keinem „Draw“-Punkt finden können – also nutzen Sie diese Fähigkeit häufig. Auch die Ability „Zauber“ ist natürlich notwendig, um die über „Draw“ gesammelten Sprüche mit vollem Effekt einsetzen zu können.

Squall's Gunblade

Vielleicht ist es Ihnen bisher noch nicht aufgefallen, aber Squall kann mit seiner Gunblade nicht nur zuschlagen, sondern auch feuern. Diese Art des Angriffs verursacht fast doppelten Schaden. Um die Gunblade abzufeuern, müssen Sie die R1-Taste drücken, sobald Squall zuschlägt. Das ist nicht ganz einfach und bedarf etwas Übung. Drücken Sie R1, sobald Sie den Luftzug hören, den die Klinge verursacht, und Sie werden zusätzlich einen Knall hören. Mit der Zeit werden Sie diesen Angriff perfektionieren, aber für den Anfang ist es gut, diese Attacke zu kennen.

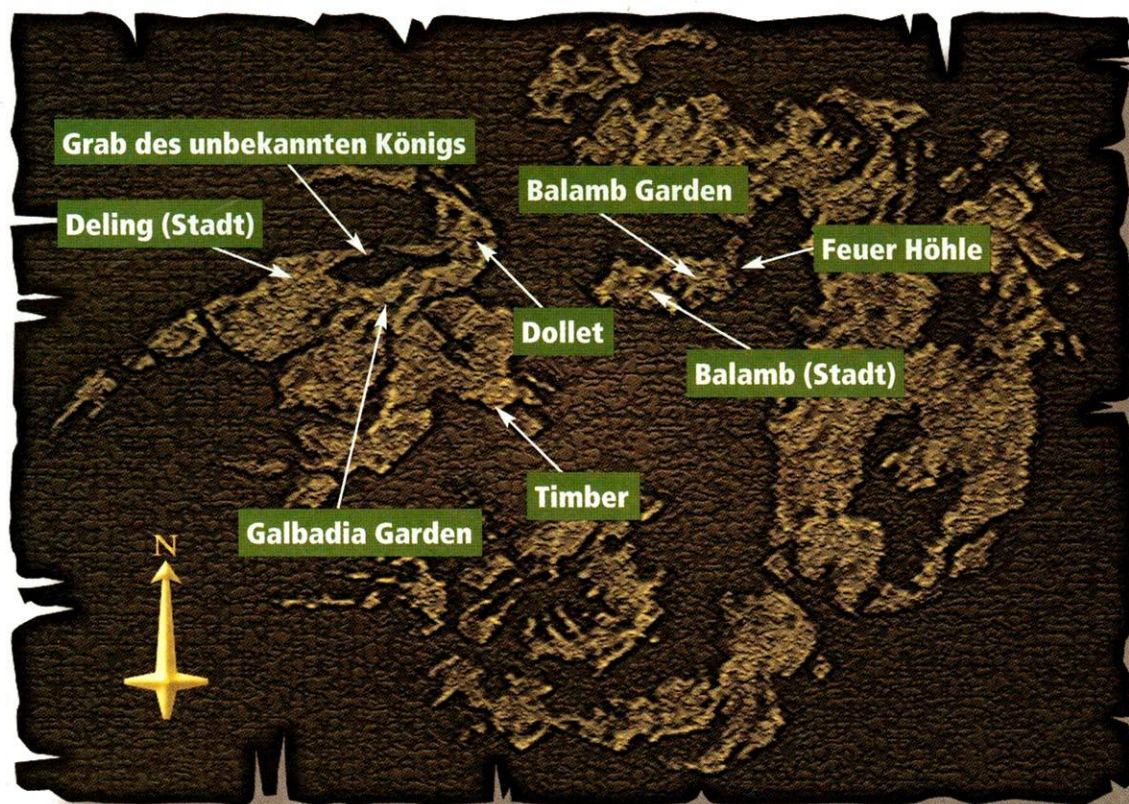
Das Kartenspiel

Dieses Spiel ist kein allzu wichtiges Element von Final Fantasy VIII, aber es stellt eine witzige Nebengeschichte dar. In erster Linie geht es darum, neue Karten zu gewinnen. Um einen Spieler herauszufordern, drücken Sie einfach auf die Quadrat-Taste. Nicht jeder in Final Fantasy VIII spielt Karten und wird in diesem Falle einfach nur mit Ihnen sprechen. Sollten Sie die Karten sammeln wollen, müssen Sie wirklich jeden herausfordern. Seien Sie aber gewarnt – die besten Spieler haben auch die seltensten Karten und sind extrem schwer zu schlagen.



DIE WELTKARTE

Die Weltkarte ist extrem wichtig, um sich zurechtzufinden. Verwenden Sie sie, damit Sie den richtigen Weg finden. Suchen Sie immer nach neuen Orten, denn dadurch finden Sie meist heraus, wohin Sie als Nächstes müssen.



KAPITEL 1: DER BALAMB GARDEN

Die Geschichte beginnt

Das eindrucksvolle Intro erklärt, warum Sie das Spiel auf der Krankenstation beginnen. Ihre SEED-Ausbilderin, Quistis, holt Sie ab, um Ihnen den Garten zu zeigen. Der Garten ist eine Ausbildungsstätte für die so genannten SEED. Sobald Sie im Klassenzimmer die Kontrolle über Squall haben, sprechen Sie mit Quistis und sie wird Ihnen von der Feuerhöhle und einer SEED-Prüfung erzählen. Diese Prüfung müssen Sie nun ablegen, bevor Sie für die Abschlussprüfung zugelassen werden. Benutzen Sie den Computer an Ihrem Platz im Klassenzimmer und öffnen Sie das Tutorial (ein „Neu“ wird dort angezeigt). Sie erhalten dadurch Ihre zwei ersten Guardian Forces: Shiva und Quezacotl. Der Computer erklärt Ihnen viele Spielelemente und es lohnt sich, ein wenig nachzulesen. Mit Shiva und Quezacotl können Sie dann das Klassenzimmer verlassen. Auf dem Weg zum Aufzug begegnet Ihnen

ein Mädchen, das sich verspätet hat. Zeigen Sie ihr die Schule, sobald sie danach fragt. Fahren Sie mit dem Lift in den ersten Stock und lassen Sie sich die Spielkarten von dem dort stehenden Mann geben. Von jetzt an können Sie andere Kartenspieler herausfordern. In der Lobby bekommen Sie dann auf dem Übersichtsplan alle wichtigen Bereiche des Gartens erklärt. Sie sollten sich überall umsehen, denn vielerorts finden sich nützliche Gegenstände. Sobald Sie fertig sind, sollten Sie zum Ausgang gehen, um Quistis zu treffen, die Ihnen das Koppeln erklärt. Sobald die Erklärung abgeschlossen ist, sollten Sie Quistis mit Shiva ausstatten und selbst Quezacotl koppeln und die Abilities „G.F.“, „Draw“ und „Item“ auswählen.

Die Feuerhöhle

So ausgerüstet können Sie den Garten verlassen und zur nahe gelegenen Feuerhöhle

laufen. Sie können allerdings auch etwas umhergehen, um in einige Kämpfe verwickelt zu werden und Hit-Points aufzubauen. Haben Sie ausreichend Geduld, können Sie fast beliebig weit aufsteigen, aber mit sieben- bis achthundert Hit-Points kommen Sie vorerst gut klar. Wenn Sie sich sicher sind, können Sie zur Feuerhöhle gehen, wo Quistis Ihnen erneut etwas erklären wird. Vor dem Eingang werden Sie gefragt, wie viel Zeit Sie haben wollen, um die Aufgabe zu lösen. Zwanzig Minuten sind ausreichend, aber wenn Sie sich nicht sicher sind, können Sie auch eine längere Zeitspanne wählen. In der Höhle treffen Sie auch einige Feuerwesen, die empfindlich auf Eisangriffe reagieren. Benutzen Sie auf dem Weg durch die Höhle den Draw-Punkt. Sobald Sie am Ende der Höhle ankommen, stellt sich Ihnen Ifrit in den Weg.

KAPITEL 1: DER BALAMB GARDEN

Ifrit (Guardian Force – Ifrit)

Der erste Boss, auf den Sie treffen, ist nicht besonders stark. Sie brauchen ihn nur zweimal mit Shiva und zweimal mit Quezacotl anzugreifen und nach ein paar weiteren normalen Schlägen wird er aufgeben. Wollen Sie hingegen etwas mehr Kampftraining, können Sie ihn auch auf konventionelle Weise schafften, dies braucht allerdings etwas mehr Zeit. Sobald Sie den Boss besiegt haben, schließt

er sich Ihnen als Guardian Force an und Quistis erklärt Ihnen weitere Aspekte des Koppeln. Verlassen Sie dann die Höhle auf dem Weg, den Sie hereinkamen und begehen Sie sich zurück zum Garten.

Erklärung der SEED-Prüfung

Zurück im Garten, können Sie über den Lageplan in der Lobby in Ihr Quartier gelangen. Legen Sie Ihre andere Uniform an und ruhen

Sie sich aus. Danach können Sie den Spielstand sichern und das Quartier verlassen. Draußen treffen Sie Zell und Direktor Cid. Letzterer schickt Sie nach Dollet, um dort als letzte SEED-Prüfung eine Mission zu erfüllen. Mit Seifer als Ihrem Gruppenführer fahren Sie nach Balamb, um von dort aus mit einem Kanonenboot nach Dollet zu gelangen.

KAPITEL 2: DOLLET



Erklärung der SEED-Prüfung

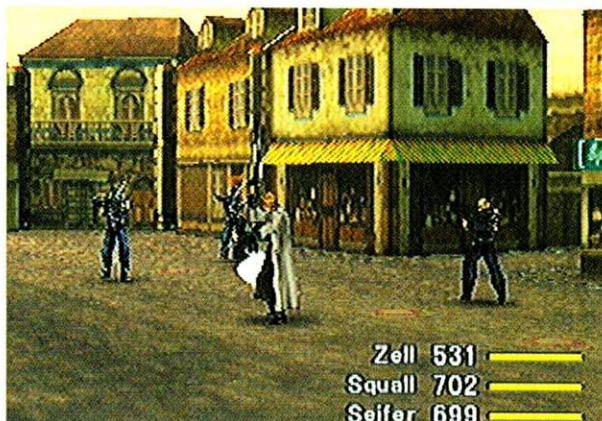
Im Boot erklärt man Ihnen, dass Sie in Dollet gegen einige galbadische Truppen antreten müssen. Sprechen Sie mit den Anderen und Seifer wird Ihnen befehlen, nachzuschauen, was draußen vorgeht. Auch wenn Sie seine Befehle lieber nicht befolgen wollen, willigen Sie ein. Sie sehen weitere SEED-Einheiten, die den Strand stürmen und Ihre Mission beginnt.

Die SEED-Prüfung

Sobald Sie am Strand sind, sollten Sie die Guardian Forces aufteilen. Jedes Gruppenmitglied erhält eine. Denken Sie auch daran, die entsprechenden Abilities zu wählen. Mindestens ein Mitglied der Gruppe sollte „Draw“ und ein weiteres „Zauber“ beherrschen. Speichern Sie am nächsten Save-Point und folgen Sie Seifer. Auf Ihrem Weg müssen Sie einige galbadische Soldaten vernichten, diese sind jedoch eher schwach. Sobald Sie auf dem zu bewachenden Platz angelangt sind, wird Seifer befehlen, den Bereich zu sichern. Das bedeutet nur, dass Sie die zwei Soldaten in der oberen rechten Ecken ausschalten müssen. Ist das erledigt, reden Sie solange mit Seifer, bis sich einige Soldaten vorbeischieben. Entgegen seinem Befehl verfolgt Seifer diese Truppen eigenmächtig und Sie müssen ihm folgen.

Der Kommunikationsturm

Ihr Weg führt Sie zu einem großen Kommunikationsturm. Auf dem Weg dorthin müssen Sie diverse Soldaten und Monster erledigen. Sobald Sie oben sind, wird Seifer in den Turm gehen und Sie zurücklassen. In diesem Moment erreicht Sie Selphie, eine Botin von einer anderen Einheit. Da Sie mit Seifer reden will, springt sie hinunter zum Eingang des Turms. Sie selbst können entweder dem Weg folgen und zum Eingang laufen oder ebenfalls springen. Da Sie der Sprung allerdings Punkte auf Ihrem SEED-Report kostet, sollten Sie besser laufen. Geben Sie Selphie Seifers G.F. und Abilities, bevor Sie in den Turm gehen. Wichtig ist, dass ein Gruppenmitglied „Draw“ beherrscht, um später an die Guardian Force des Bosses zu kommen. Ziehen Sie am „Draw“-Punkt einige Zauber und speichern Sie, bevor Sie den Lift benutzen. Oben erwarten Sie Biggs und Wedge.



Info BOSSE

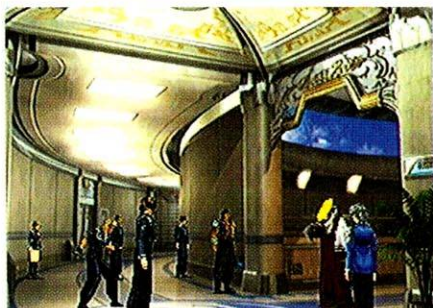
Biggs und Wedge

Zunächst haben Sie es nur mit Biggs zu tun, der nach einigen Schlägen von Wedge unterstützt wird. Mit einigen Guardian-Forces-Angriffen sind die beiden schnell erledigt, allerdings sind die zwei das geringste Problem. Sobald beide fallen, werden Sie durch den Luftzug eines heranfliegenden großen Monsters davongeweht.

Elvoret (Guardian Force – Sirene)

Elvoret ist ein ziemlich starker Gegner, denn Sie haben immer noch zu wenige HP. Greifen Sie mit den Guardian Forces an und heilen Sie die Charaktere mit Potions oder Zauberei. Benutzen Sie in jedem Fall „Draw“, um die Guardian Force „Sirene“ zu entdecken. Um diese G.F. aus Elvoret herauszubekommen, braucht es manchmal

mehrere Versuche. Elvoret ist erst nach etwa sieben G.F.-Attacken erledigt und danach bleiben Ihnen 30 Minuten, um zurück zum Strand zu gelangen. Speichern Sie im Turm nochmals Ihr Spiel, denn ein dritter Boss erwartet Sie. Dieser Boss ist ein spinnenartiger Roboter, der praktisch unverwundbar ist. Nur eine Blitzattacke von Quezacotl kann diesen Gegner lange genug stoppen, um zu fliehen. Dieser Boss hat auch einige nützliche Schutzsprüche, die Sie sich mittels „Draw“ so oft wie möglich aneignen sollten. Sobald Sie die Gelegenheit zur Flucht haben, laufen Sie Richtung Strand. Der Weg führt Sie durch die Stadt. Je nachdem, wie geschickt Sie Ihre Charaktere manövrieren, müssen Sie sich X-ATM092 mehrfach stellen. Mindestens zwei weitere Male holt Sie der Roboter ein. Sind Sie dann am Strand, kümmert sich Quistis auf eher unspektakuläre Weise um den Gegner.



Ergebnisse der SEED-Prüfung

Sobald Sie wieder in der Stadt Balamb ankommen, wird Seifer zurück zum Garden fahren, ohne Sie mitzunehmen. Das gibt Ihnen Gelegenheit, sich ein wenig die Stadt anzusehen und mit Zells Mutter zu sprechen. In diesem Haus gibt es nicht viel zu tun, aber zu einem späteren Zeitpunkt müssen Sie hierher zurückkehren. Sind Sie Kartenspieler, können Sie von Zells Mutter die Zell-Karte erhalten. Gehen Sie dann zurück zum Balamb Garden und sprechen Sie mit Seifer, der vor der Bibliothek wartet. Seifer werden disziplinarische Folgen für sein Handeln angedroht und die SEED-Prüfung hat er natürlich auch nicht bestanden. Danach können Sie in die Lobby zurückgehen und hören eine Lautsprecherdurchsage, nach der sich alle Prüfungsteilnehmer in der Lobby oder dem zweiten Stock einfinden sollen. Fahren Sie mit dem Aufzug in den zweiten Stock und warten vor dem Klassenzimmer, bis Sie aufgerufen werden, um in das Büro des Direktors zu kommen. Cid erklärt Sie zum SEED und Sie können zurück zum Klassenzimmer gehen, um sich dort den gebührenden Applaus abzuholen.

Der Tanz und Rinoa

Zurück in Ihrem Quartier erwartet Sie Selphie, die Sie bittet, sich für den Ball fertig zu machen. Ziehen Sie die SEED-Uniform an und speichern Sie. Verlassen Sie nun Ihr Zimmer, um direkt zum Ball zu gelangen. Dort treffen Sie Zell und Selphie wieder und werden gefragt, ob Sie das Festivalkomitee unterstützen wollen. Wenn Sie zustimmen, haben Sie Zugriff auf Selphies Computer und könnten auch ihr persönliches Tagebuch lesen. Sobald Selphie Sie alleine lässt, treffen Sie auf Rinoa, die Sie zum Tanz auffordert und danach verschwindet. Quistis findet Sie bald darauf allein auf



dem Balkon des Ballsaals und lädt Sie ein, mit ihr zu einem geheimen Ort zu kommen, an dem sich manche der Schüler treffen. Ziehen Sie sich erneut um und speichern Sie, um dann zum Trainingscenter zu gehen.

Das Trainingscenter

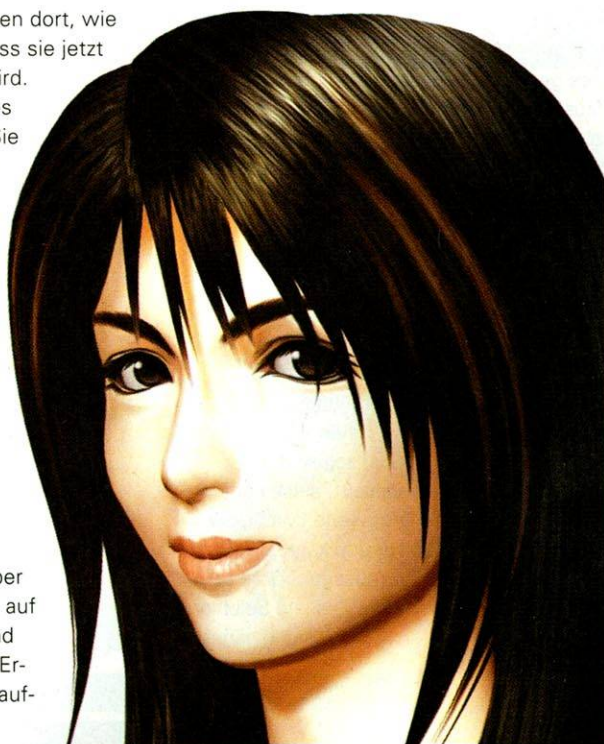
Sobald Sie Quistis vor dem Trainingscenter wiedergetroffen haben, können Sie hineingehen und die Gelegenheit nutzen. Ihre Hit-Points weiter aufzubessern, indem Sie sich mit den dortigen Monstern anlegen. Achten Sie auf den Schlafzauber der Pflanzen und versuchen Sie sich einige anzueignen. Im Trainingscenter können Sie auch auf den T-Rexaur treffen. Im hinteren Bereich des Trainingscenters führt ein Durchgang zu dem geheimen Ort, den Quistis erwähnt hat. Quistis erzählt Ihnen dort, wie Sie Ausbilderin wurde und dass sie jetzt nicht länger weitermachen wird. Durchqueren Sie den Rest des Trainingscenters und gehen Sie zurück zum Eingang, um dort auf eine junge Frau zu treffen, die von Grinaldo, einem wespenähnlichem Monster, angegriffen wird.

Briefing zur Timber-Mission

Am nächsten Morgen werden Sie zu Ihrem ersten echten Auftrag nach Balamb geschickt, um von dort aus mit dem Zug nach Timber zu fahren. Vor dem Tor wird Sie Direktor Cid bitten, nach Timber aufzubrechen. Sie sollen dort auf eine kleine Gruppe treffen und bekommen ein Passwort als Erkennungszeichen. Bevor Sie aufbrechen, sprechen Sie Cid



nochmals an und er wird Ihnen eine magische Lampe überreichen. Diese Lampe enthält eine Guardian Force, die Sie angreift, sobald Sie die Lampe benutzen. Wollen Sie sich dem Gegner sofort stellen, sollten Sie zuvor das Spiel speichern. Dieser Gegner ist extrem stark und Sie sollten sich ihm nur stellen, wenn Sie etwa 1.500 Hit-Points haben. Diablos lässt sich am besten mit seinen eigenen Gravitationszaubern schlagen. Verschaffen Sie sich also seine Sprüche mittels „Draw“. Haben Sie auch das geschafft, können Sie nach Balamb gehen und dort ein Zugticket für 30.000 Gil erstehen. Im Zug begeben Sie sich in das exklusive SEED-Abteil, wo Ihre Charaktere plötzlich alle zusammenbrechen.



Info BOSSE

T-Rexaur

Der T-Rexaur ist schwer zu besiegen, denn er ist sehr stark und hat viele Hit-Points. Beherzigen Sie also Quistis' Tipp und koppeln den Schlafzauber mit Ihrer Waffe, denn der T-Rexaur ist anfällig für Schlafzauber. Der Gegner lässt sich mit einigen G.F.-Attacken besiegen.

Grinaldo

Dieser Angreifer ist nicht sonderlich stark, aber seine Angriffe haben es in sich. Sind Sie aber mit dem T-Rexaur fertig geworden, kann auch dieses Monster Sie kaum schrecken. Setzen Sie also die G.F.s ein und heilen Sie Quistis und Squall, sobald sie unter 200 Hit-Points haben. Nach fünf bis sechs Angriffen ist Grinaldo vernichtet.

Die anderen Kreaturen fallen bereits nach der zweiten oder dritten Attacke. Sollte wider Erwarten eines übrig bleiben, greifen Sie sie normal an. Sobald die Frau gerettet ist, wird sie von zwei Wachen abgeholt, so dass ihre Identität unklar bleibt. Gehen Sie danach zurück in Ihr Quartier.



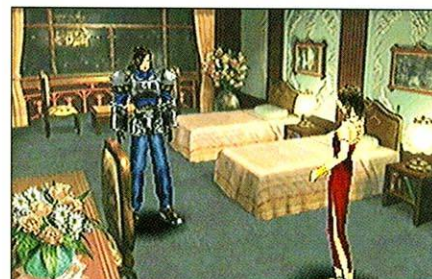
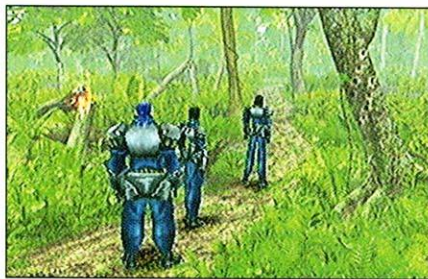
KAPITEL 4: LAGUNA, WARD UND KIROS (ERSTES SZENARIO)

Laguna und Julia

Sie können nun völlig andere Charaktere steuern: Laguna, Ward und Kiros. In diesem ersten Szenario gibt es nicht allzu viel zu tun. Bahnen Sie sich zunächst Ihren Weg durch den Dschungel bis hin zu Ihrem Fahrzeug und bekämpfen Sie unterwegs die schwachen Pilz-Wesen. Mit dem Fahrzeug gelangen Sie nach Deling und können nun der Straße folgen, um das Deling-Hotel zu erreichen. Begeben Sie sich in den Keller und setzen Sie sich auf Ihren Stamplatz. Bald kommt die Pianistin Julia, um zu spielen. Wenn Sie sich mit ihr unterhalten, wird

die Dame Sie in ihr Hotelzimmer einladen. Speichern Sie und fragen Sie an der Rezeption nach, um in Julias Zimmer zu gelangen. Unterhalten Sie sich mit Julia, bis Kiros Sie

abholt, um ein wichtiges Meeting abzuhalten. Danach kommen Squall und seine Mitstreiter wieder zu sich und erreichen Timber.



KAPITEL 5: DIE WALDEULEN

Der Plan

In Timber treffen Sie einen Kontaktmann und müssen das Passwort nennen, um dann in einen anderen Zug umzusteigen. Im Zug treffen Sie zwei weitere Mitglieder der Auftraggebergruppe und sollen die Prinzessin wecken. Gehen Sie durch den Zug und wecken Sie die Prinzessin. Die Prinzessin ist Rinoa, das Mädchen vom SEED-Ball. Sobald Rinoa Zell und Selphie kennen gelernt hat, erzählt Sie Ihnen von einem Plan. Letztlich geht es darum, einen Waggon eines Zuges gegen einen Dummy-Waggon auszutauschen, um den galbadischen Präsidenten zu entführen. Der Plan wird anhand eines Modells genau erläutert und Ihre Aufgabe ist es, die Codes einzugeben, um die Waggon abzukoppeln.

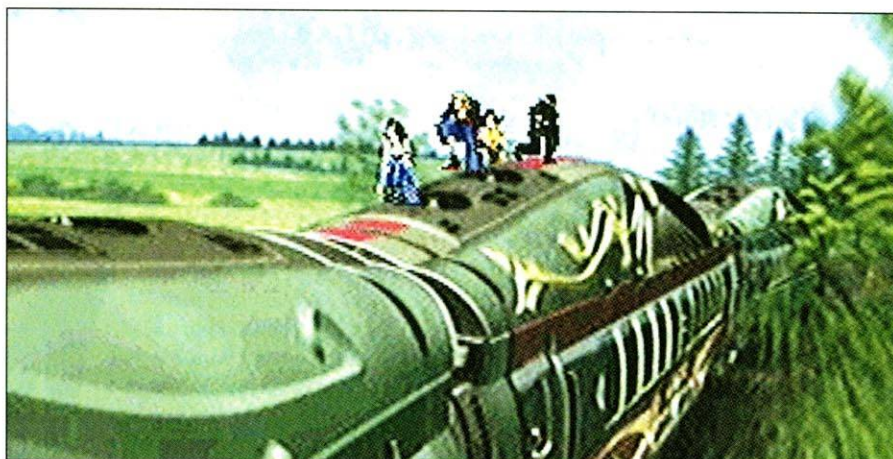
Geben Sie die Codes schnellstmöglich ein und gehen Sie nach oben, wenn Sie gewarnt werden. Sind Sie gerade dabei, einen Code einzugeben, sollten Sie schnell einen falschen eingeben, um wegzukommen. Sind die drei Codes eingegeben, folgen Sie Rinoa. Das zweite Mal müssen Sie fünf Codes eingeben und zusätzlich selbst auf die Wachen achten, indem Sie mit R1 zu den Fenstern sehen. Sobald eine Wache in Ihre Richtung losläuft, sollten Sie sich auf das Dach zurückziehen. Werden Sie erwischt, können Sie es noch einmal versuchen, aber Ihr SEED-Rang leidet darunter. Haben Sie auch die fünf Codes eingegeben werden die Waggon getauscht und die Entführung ist geglückt. Sind

Sie wieder im Zug, sollten Sie Zell und Selphie wieder mit G.F.s ausstatten und speichern. Danach sprechen Sie mit Rinoa und gehen dann zum Präsidenten.



Die Entführung

Sichern Sie, bevor Sie die Mission beginnen. Sagen Sie dann Watts, dass Sie bereit sind und Sie gelangen auf das Zugdach. Im Waggon befinden sich eine rote und eine blaue Wache, die die Fenster öffnen und schließen. Laufen Sie los, sobald die blaue Wache den Vorhang schließt, diese hat einen Bewegungsmelder. Die zweite Wache hat nur einen Wärmesensor und kann Sie hier nicht entdecken. Dann müssen Sie die ersten drei Codes eingeben. Zell und Selphie warnen Sie, sobald sich eine Wache nähert.



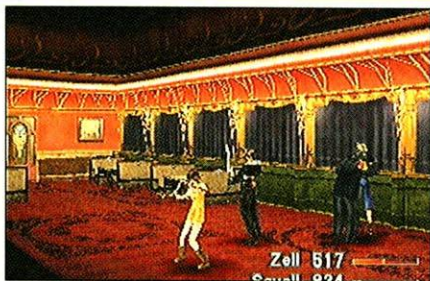
Info BOSSE

Der falsche Präsident

Der Plan ist nicht wirklich geglückt, denn der gefangene Präsident ist nur ein Doppelgänger des echten und dieses Double ist nun in der Gewalt der Wald-Eulen. Dieser Gegner ist nicht allzu stark und kann mit einigen G.F.-Attacken vernichtet werden. Nachdem er gefallen ist, zeigt er schließlich seine wahre Gestalt.

Gerogero

Dieses scheußliche Wesen ist um ein Vielfaches stärker und auch gefährlicher. Allerdings gehört dieser Gegner zur Kategorie der Untoten und kann daher mit einem Trick auf einen Schlag vernichtet werden. Solche Gegner reagieren allergisch auf jede Form der Heilung. Sollten Sie also ein Elixier bei sich haben, dann flößen Sie es dem Gegner ein und er ist mit einem Schlag ver-



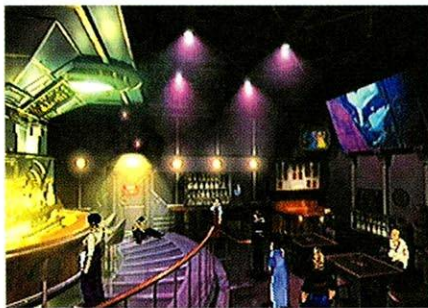
nichtet. Haben Sie kein Elixier, wird der Kampf etwas länger dauern und ungleich schwerer. Wieder lässt sich der Gegner mit einigen G.F.-Angriffen bezwingen und auch Heilungszauber sind sehr effektiv, diese wollen Sie jedoch wahrscheinlich nicht verschwenden.

KAPITEL 5: DIE WALD-EULEN (FORTSETZUNG)



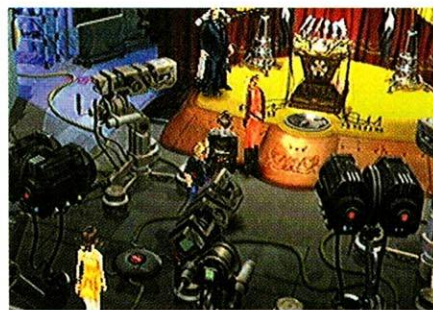
Der TV-Sender

Nachdem die Entführung fehlgeschlagen ist, wollen die Wald-Eulen nun den Fernsehauftritt des Präsidenten verhindern und stattdessen selbst zu der Bevölkerung sprechen. Sichern Sie erneut das Spiel und reden Sie dann mit Watts, um auszustiegen. Gehen Sie von der Plattform aus nach rechts, um zu einem Platz und dem Gebäude namens Timber Maniacs zu gelangen. Gehen Sie in das daneben liegende Haus und unterhalten Sie sich mit der Frau, um von einer Gasse zu erfahren, die zum TV-Sender führt. Im ersten Stock des Gebäudes können Sie diese Gasse durchs Fenster sehen. Um die Gasse zu erreichen, müssen Sie durch das Pub. Auf dem Weg dorthin begegnen Ihnen einige galbadische Soldaten. Die blauen Soldaten sind leicht zu besiegen und Sie brauchen nur einige normale Schläge ausführen. Die Soldaten



in roter Uniform sind ungefähr doppelt so stark, stellen aber auch kein großes Problem dar. Das Pub erreichen Sie, wenn Sie vom Haus aus nach rechts gehen und dann der Treppe nach unten folgen. Sobald Sie die dort stehenden Wachen ausgeschaltet haben, finden Sie eine Karte. Diese Karte geben Sie dem Betrunkenen, der den Eingang blockiert. Der Kerl hat ebenfalls eine Karte, die er Ihnen aber nur überlässt, wenn Sie ihm einen Drink spendieren. Natürlich muss es der Richtige aus einer langen Liste sein. Eine Zeit raubende und kostspielige Angelegenheit, die sich nur für die Kartenspieler lohnt. Sichern Sie in der Gasse und begeben Sie sich dann zum Sender. Auf der Treppe erreichen Sie einen Monitor und können dort verfolgen, wie der Präsident von Seifer entführt wird. Gehen Sie nun hinein und reden mit Seifer. Dann sehen Sie auch die böse

Hexe zum ersten Mal. Dummerweise rutscht Zell während der Konversation heraus, dass Sie von einem Garden kommen. Diese Anmerkung hat später gravierende Auswirkungen. Ist alles vorbei, können Sie zurück in das Pub gehen und werden von der Frau aus dem Haus eingeladen, sich bei ihr zu verstecken. Sprechen Sie jetzt solange mit Quistis, bis Sie die Stadt verlassen dürfen. Gehen Sie nach rechts, um Zone zu treffen. Dieser hat Zugtickets besorgt und leider Quistis nicht mitgerechnet, deshalb bleibt er selbst zurück. Gehen Sie nun weiter nach rechts zum Zug und fahren Sie bis zur nächsten Station. Diese liegt im freien Feld. Halten Sie sich nach Norden und durchqueren Sie den Wald, um zum Galbadia Garden zu gelangen. Im Wald bricht allerdings das Team erneut zusammen.



KAPITEL 6: LAGUNA, WARD UND KIROS (ZWEITES SZENARIO)



Die Esthar-Soldatenjagd

Wieder schlüpfen Sie in die Rollen von Laguna, Kiro und Ward und werden dieses Mal von Esthar-Soldaten gejagt. Diese Gegner sind allerdings eher schwach und können mit wenigen normalen Angriffen ausgeschaltet werden. In erster Linie sollten Sie versuchen, den richtigen Weg durch das Eistunnellabyrinth zu finden. Auf Ihrem Weg stoßen Sie auf eine Bodenfalle, die aus drei Metall-Falltüren besteht. Die mittlere hat eine lose Halterung und Sie können diese anheben, um Ihre Verfolger abzuhängen. Die Esthar-Soldaten werden dann nach Süden weitergehen. Wenn Sie an der Halterung herumbasteln, können Sie nicht mehr zurück, aber das sollte auch nicht notwendig sein – also tun Sie es ruhig. Die zweite Versuchung sind einige Felsen. An der Wand finden Sie Schalter, die zwei der Steine



sprengen; einen etwas weiter oben mit einem roten Kabel und einen in Ihrer Nähe mit einem blauen Kabel. Sprengen Sie erst den roten und danach den blauen. Zwar macht die Reihenfolge im Moment keinen Unterschied, aber für die Zukunft ist es wichtig. Sobald das erledigt ist, gehen Sie die Treppe im hinteren Bereich der Höhle hinauf, bis Sie zur Oberfläche gelangen. Sie finden sich auf einer hohen Klippe wieder und werden sofort von Esthar-Soldaten umzingelt. Sie müssen zwei Gruppen bekämpfen. Die erste ist eher schwach und kann mit einigen normalen Angriffen abgewehrt werden. Die zweite ist etwas stärker, aber

solange Sie die Hit-Points Ihrer Figuren über 400 halten, gibt es keine Probleme. Sind die Soldaten ausgeschaltet, wird Laguna seinen Freunden helfen, über die Klippe ins Wasser zu springen. Laguna folgt den beiden.



KAPITEL 7: DIE MISSION ZUR ERMORDUNG DER HEXE EDEA

Irvine Kinneas

Sobald Squall und die anderen aus der Traumwelt zurück sind, sollten Sie durch den Wald zum Galbadia Garden gehen. Quistis wird dort zunächst mit dem Direktor sprechen und Ihre Gruppe verlassen. Ihre Aufgabe ist es, in die Haupthalle zu gehen, um von dort aus weiter nach oben zum Hauptkorridor zu gelangen. Speichern Sie unterwegs. Gehen Sie die Treppe auf der rechten Seite hinauf und betreten Sie den Warteraum durch die folgende Tür. Sprechen Sie mit Zell, bis Quistis den Raum betritt. Sie erzählt Ihnen von Seifers Schicksal. Sprechen Sie danach mit Selphie und verlassen Sie anschließend den Raum. Gehen Sie die Treppe wieder nach unten und zurück in die Haupthalle, um dort Raijin und Fujin zu treffen, die angeblich neue Befehle für Ihr Team haben. Der Direktor soll Ihnen die genauen Befehle mitteilen und wartet vor dem Haupteingang. Der Direktor wird Sie beauftragen, einen Anschlag auf die Hexe zu verüben. Dazu stellt er Ihnen einen Scharfschützen zur Verfügung. Jetzt wird Ihnen Irvin Kinneas vorgestellt. Irvine wählt die Mädchen für sein Team aus und fragt Sie dann, ob Sie einverstanden sind. Wollen Sie eine Figur weiterbringen, können Sie die Teams umstellen. Sind zwei Teams komplett, können Sie den Garden verlassen und zum Bahnhof im Norden gehen. Der Zug bringt

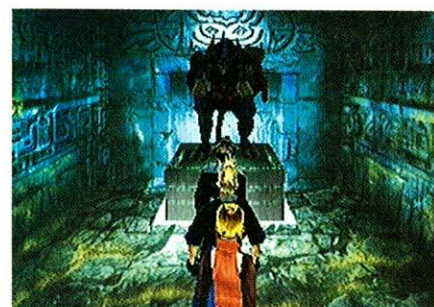
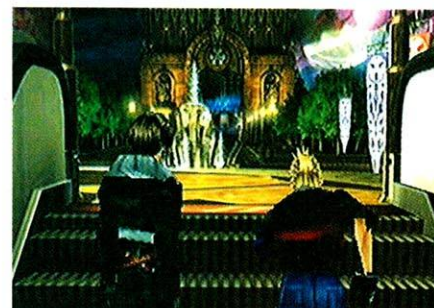
Sie nach Deling. Gehen Sie während der Fahrt zu Selphie, die mit Irvine flirtet. Bald darauf erreichen Sie Deling.

Caraways Villa

Wenn Sie in Deling angekommen sind, gehen Sie die Treppe hinunter und dann auf die Rolltreppe. Diese bringt Sie zum Stadtzentrum. Nehmen Sie nun den Bus zur Caraway Villa. Warten Sie dazu an der Bushaltestelle und sprechen den Schaffner an, sobald der Bus kommt. An der nächsten Station werden Sie gefragt, ob Sie aussteigen möchten und da dies ihre Zielhaltestelle ist, tun Sie es. Allerdings ist es nicht einfach, in die Villa zu gelangen, denn obwohl Ihre Ankunft angekündigt wurde, verlangt man eine Demonstration Ihres Könnens. Sie bekommen den Auftrag, in die Gruft des unbekannten Königs einzudringen und dort eine Codenummer zu finden. Sprechen Sie mit dem Mann vor der Villa, um weitere Informationen und die Karte der Gruft zu erhalten. Neben einigen Gegenständen bietet er Ihnen auch ein Gerät zur Positionsorientierung an, das 5.000 Gil kostet. Sie sollten sich diesen Luxus nach Möglichkeit leisten, denn die Gänge der Gruft können ziemlich verwirrend sein. Die Gruft ist allerdings auch ohne das Gerät zu schaffen. Ignorieren Sie seine Informationsangebote, denn ehrlich gesagt sind seine Tipps Zeit- und Geldverschwendung. Kaufen Sie also nur das Gerät zur Positionsorientierung und bitten Sie ihn dann, Sie aus der Stadt zu führen.

Die Gruft des unbekannten Königs

Sie können ein Auto mieten, um schnell und ohne



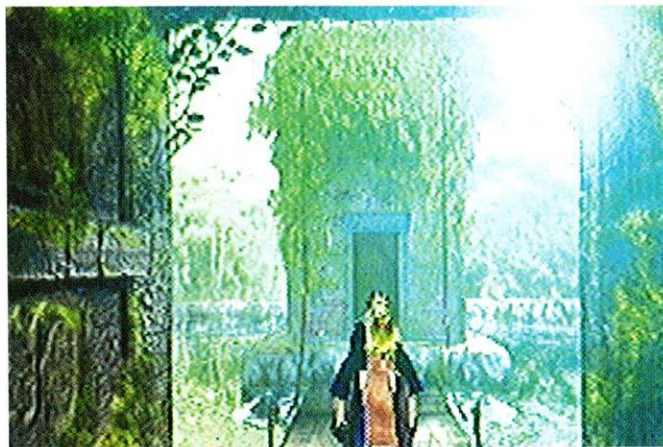
Kämpfe ans Ziel zu gelangen oder Ihrer Figur einige zusätzliche Levels gönnen, indem Sie zu Fuß gehen. Die Gruft befindet sich auf einer kleinen Landzunge in der Nähe von Deling. Sobald Sie den Bereich betreten, sollten Sie speichern und einige Schutzzauber an dem Draw-Punkt ziehen. Betreten Sie dann die Gruft selbst. Alle Wege in der Gruft sehen exakt gleich aus und ohne eine Positionsanzeige kann es am Anfang etwas verwirrend sein. Bereits im zweiten Bild finden Sie die gesuchte Codenummer, die auf einer Gunblade am Boden eingraviert ist. Dieser Code ändert sich mit jedem neuen Anfang, weshalb Sie ihn notieren sollten. Jetzt könnten Sie nach Deling zurückkehren, aber in der Gruft ist eine Guardian Force zu finden, die man sich nicht entgehen lassen sollte. Diese G.F. ist sehr nützlich, denn sie kann die Hit-Points ihres Trägers um ein Vielfaches erhöhen. Um die G.F. zu finden, müssen Sie zunächst in den Raum rechts auf der Karte und dort den ersten Kampf bestehen.

Info BOSS

Sacred

Sacred ist nicht besonders stark und da Ihre Guardian Forces mittlerweile auch an Hit-Points gewonnen haben, sollten Sie kaum Probleme haben. Lassen Sie also Ifrit, Shiva und Quezacotl auf Sacred los. Spätestens nach Quezacotls Attacke ist Sacred erledigt. Sind Ihre G.F.s noch nicht so stark wie erwartet, werden Sie mehrere Angriffe brauchen, aber trotzdem siegreich sein.





Brothers: Die Kampfgefährten

Nachdem Sie Sacred besiegt haben, flüchtet er. Dieser Kampf war nur der erste Schritt, um die Guardian Force zu bekommen. Jetzt können Sie allerdings die anderen Räume erreichen und damit auch die G.F. bekommen. Gehen Sie zunächst in den oberen Raum der Gruft und öffnen Sie die Schleuse. Dadurch wird der innere Bereich mit Wasser gefüllt. Nun müssen Sie nur noch im letzten Raum den Schalter umlegen, um die Zugbrücke herunterzulassen. Diese Brücke führt in den mittleren Raum der Gruft. Hier erwartet Sie Sacred zusammen mit seinem großen Bruder, Minotaur. Sie sollten Ihr Team vor diesem Kampf heilen, denn die Brüder sind starke Gegner.

General Caraways Plan

Sind Sie wieder in Deling angekommen, können Sie wiederum den Bus nehmen, um zur Caraway-Villa zu gelangen. Sprechen Sie dort die Wache an und nennen Sie die Codenummer. Da Sie nun den Beweis erbracht haben, dürfen Sie in die Villa. Speichern Sie das Spiel, bevor Sie eintreten und sprechen Sie in der Lounge Rinoa an. General Caraway erscheint daraufhin und erklärt Ihnen den Plan zur Ermordung der Hexe. Folgen Sie ihm einfach und merken Sie sich, was genau Ihre Aufgabe sein soll. Sobald der Rundgang beendet ist, bittet Caraway Sie, zur Villa zu kommen, sobald Sie bereit sind. Sie haben damit Gelegenheit, sich die Stadt anzusehen und in den Läden einzukaufen. Lassen Sie – wenn möglich – Ihre Waffen verbessern, kaufen Sie große Mengen Potions zur Heilung und begeben Sie sich dann zurück zur Villa. In der Villa müssen Sie nun zwei Teams bilden: ein Sniper-Team, das den Anschlag verübt, und ein Triumphbogen-Team, das die Hexe aufhält. Das Sniper-Team besteht aus Irvine und Ihnen und der Rest bildet das Triumphbogen-Team. Der General bringt Irvine und Sie zu Ihrem Ausgangspunkt, danach können Sie das zweite Team steuern. Sobald Sie den Triumphbogen erreicht haben, plagt Quistis ihr Gewissen, denn Sie glaubt, zu hart mit Rinoa umgegangen zu sein. Daher beschließt sie, nochmals in die Villa zu gehen und sich zu entschuldigen. Unglücklicherweise will Rinoa auf eigene Faust

etwas unternehmen und läuft davon. Der General will dies eigentlich verhindern und verriegelt die Tür. Damit sperrt er allerdings nicht Rinoa, sondern das Triumphbogen-Team ein.

Rinoas Plan

Klettern Sie mit Rinoa die Kisten hinauf und gehen Sie dann auf den Vorsprung hinüber. Über die Leiter gelangen Sie nun weiter auf das Dach. Sobald Sie im Gebäude sind, werden Sie sehen, dass Rinoa versucht, mit der Hexe zu reden. Leider funktioniert der Plan mit dem magiebanenden Ring nicht und die Hexe hetzt sogar zwei Monster auf Rinoa. Irvine und Sie können dies von Ihrem Standpunkt aus beobachten und diskutieren, ob Sie sie retten wollen.

Das Triumphbogen-Team

Die anderen drei sind nun in der Villa gefangen. Um hier herauszukommen, sehen Sie sich den Glasschrank genauer an, dabei entdecken Sie ein Glas. Dieses Glas muss einer Statue in der

rechten unteren Ecke in die Hand gelegt werden, um eine Geheimgtür zu öffnen. Ein Bild an der Wand hilft bei der Lösung dieses kleinen Rätsels. Gehen Sie die Treppe hinunter und sichern Sie ihr Spiel. Klettern Sie dann die Leiter hinunter und springen Sie dann auf das Wasserrad, um auf die andere Seite zu gelangen.

Nun können Sie durch das Tor gehen. Führen Sie das Team solange durch die Kanalisation, bis Sie den Beginn der Parade hören.



Info BOSSE

Sacred und Minotaur (Guardian Force: Brothers)

Haben Sie zu diesem Zeitpunkt über eintausend Hit-Points, sind auch Ihre Guardian Forces stark genug, um mit diesen beiden fertig zu werden. Setzen Sie also ihre G.F.s ein und die Brothers sind nach drei bis vier Runden erledigt. Sind Sie hingegen noch nicht allzu weit aufgestiegen, können Sie trotzdem nach gleichem Schema vorgehen, nur achten Sie auf die Hit-Points des Teams. Die Brother-Angriffe fügen der Gruppe bis maximal 250 Hit-Points Schaden zu und solange Sie dies einkalkulieren, sollten Sie den Kampf überstehen. Haben Sie die Gegner besiegt, werden sie sich Ihnen als G.F. anschließen und Sie erhalten die Minotaur-Karte. Verlassen Sie die Gruft nun wieder und speichern Sie am Save-Point.



KAPITEL 7: DIE MISSION ZUR ERMORDUNG DER HEXE (FORTSETZUNG)

Das Sniper-Team

Sobald die Parade beginnt, haben Irvine und Sie Gelegenheit, in die Gemächer der Hexe einzudringen und Rinoa zu helfen. Nachdem Sie durch die Menge gekommen sind, können Sie dieselben Kisten hinaufklettern wie Rinoa und an dieser Stelle speichern. Jetzt gehen Sie die Leiter hinauf und suchen ein Fenster, durch das Sie hineinklettern können. Sind Sie im Inneren, sollten Sie die zwei Wesen angreifen, die Rinoa bedrohen. Achten Sie darauf, dass Irvine oder Squall die „Draw“-Ability eingestellt haben, bevor der Kampf beginnt.

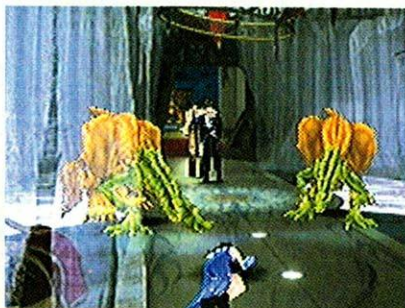
Das Triumphbogen-Team

Das Team befindet sich in einem Labyrinth. Der richtige Weg ist allerdings recht leicht zu finden. Drücken Sie einfach den Aktionsknopf, sobald Sie zu einem Tor kommen, öffnet sich dieses, sind Sie richtig. Auch die Wasserräder können Sie weiterbringen und auch hier heißt es Ausprobieren. Wenn Sie ein Wasserrad benutzen können, sind Sie auf dem richtigen Weg. Letztlich müssen Sie nur zur entgegengesetzten Seite des Kanalisationssystems gelangen. Leitern, die an der Wand lehnen, können als Brücken über das Wasser benutzt werden indem Sie sie umwerfen. Solche Brücken führen Sie des Öfteren zu versteckten „Draw“-Punkten, die Sie nutzen sollten. Schließlich werden Sie einen Save-Point erreichen, wo Sie speichern können. Anschließend verlassen Sie die Kanalisation. Zufällig gelangen Sie dadurch ins Untergeschoss des Triumphbogens und müssen nun weiter die Leiter hinauf, um den Schalter für das Tor zu erreichen. Wenn Sie nun aus dem Fenster blicken, können Sie die Parade sehen, danach lässt sich der Schalter betätigen.

Info BOSS

Iguions (Guardian Force: Carbuncle)

Bevor Sie diese Kreaturen vernichten, sollten Sie sich mit dem „Draw“-Befehl Carbuncle aneignen. Erledigen Sie dies möglichst in der ersten Runde und lassen Sie dann Quezacotl zuschlagen. So sollten diese Gegner schnell erledigt sein. Danach können Sie mit Rinoa, Irvine und Squall durch eine Luke im Gang zum Glockenspiel gelangen und dort das Gewehr holen. Danach müssen Sie nur noch auf Ihren Einsatz warten.



Info BOSSE

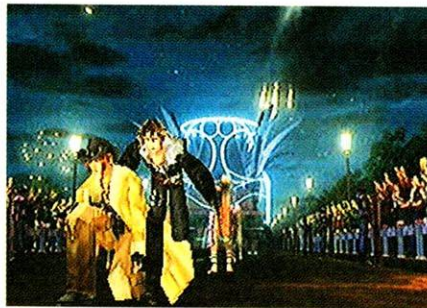
Seifer

Seifer wurde entgegen Ihren Informationen nicht hingegriffen – ganz im Gegenteil, es geht ihm sehr gut. Allerdings ist er nicht sonderlich stark und kann mit wenigen Angriffen von Ifrit beseitigt werden. Seine Angriffe sind nicht besonders effektiv, aber trotzdem sollten Sie auf Ihre Hit-Points achten, denn sofort nach Seifer wird Ihnen die Hexe Edea gegenüberstehen. Sollte Squall die „Draw“-Ability haben, kann er von Seifer einige nützliche Zauber erhalten. Ist Seifer ausgeschaltet, werden Sie von Rinoa und Irvine unterstützt und können sich der Hexe stellen.



Edea die Hexe

Die Hexe ist wesentlich stärker als Seifer und ihre Angriffe verursachen über 200 Hit-Points Schaden auf einmal. Wenn Sie Ihr Team allerdings mit Potions und Zaubern gesund halten, gibt es keine Schwierigkeiten. Greifen Sie einfach mit Ihren stärksten Guardian Forces an, um die Hexe zu schwächen. So sind Ihre Charaktere geschützt und nur die G.F.s werden verletzt. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, Carbuncle einzusetzen, denn dann ist die Hexe mit der Aufhebung der Reflect-Zauber eine Weile beschäftigt. Nach fünf bis sechs G.F.-Schlägen wird aber auch Edea aufgeben. Die Hexe geht natürlich nicht einfach, sondern schafft es am Ende, Squall einen schweren Schlag zu versetzen und so weiß man nicht sicher, wie es auf der zweiten CD weitergeht.



Das Sniper-Team

Nun haben Sie erneut die Kontrolle über das Sniper-Team und Irvine macht sich bereit, seinen entscheidenden Schuss abzufeuern. Zwar hat er Zweifel und möchte erst nicht schießen, doch Squall kann ihn überreden. Leider ist die Hexe auf einen Anschlag vorbereitet und schafft es, mit Hilfe eines Schildzaubers nicht getroffen zu werden. Jetzt liegt es an Ihnen, die Hexe auszuschalten. Sie haben zunächst Gelegenheit, sich auszurüsten und können Rinoa und Irvine mit G.F.s ausstatten. Sie selbst sollten Ifrit ausrüsten und Shiva sowie Quezacotl den anderen überlas-



sen, weitere G.F.s können beliebig verteilt werden. Achten Sie auf die richtigen Abilities, damit Sie Zauber oder Gegenstände benutzen können. Mit „Draw“ können Sie der Hexe einige nützliche Zauber entziehen. Sobald Sie bereit sind, gelangen Sie in einer dramatischen Sequenz zum Triumphbogen und wollen sich der Hexe stellen, doch zunächst stellt sich Ihnen ein alter Bekannter in den Weg.

Nächsten Monat geht das Abenteuer weiter und wir führen Sie durch die aufregenden Ereignisse der zweiten CD.



LASS KRACHEN!

HAMMER
Hard Rock & Metal
NOVEMBER 1999
CD **8,90**
AGATHODAIMON
WALTARI
KOVENANT
CANNIBAL
CORPSE
BLACKZ
DANZIG
ROYAL HUNT
BAL-SAGOOTH
THUNDERHEAD
LATE NIGHT
ROMEO
SPEED
STAHL
OOMPH!
Kalter Stahl – heißes Blut:
Schmaschine kommt
DREAM THEATER
EINIGE TRÄUME

HAMMER
Hard Rock & Metal
OKTOBER 1999
CD **8,90**
MOONSPELL
OOMPFI
RAGE
CRIMSON GLORY
SKEW SISKIN
EVER EYE
SPIRAL TOWER
LUCA TURULLI
LYNYRD
SKYRD
EAT NO FISH
SONNENGOTT
U.D.O.
TYPE O NEGATIVE
PETE STEELES INTIME SEITEN
MOONSPELL
CHAOS MIT METHODE
WACKEN
GROSSES SPECIAL
120
PLATTEN
KRITIKEN
Geisterstunde mit
RAGE
164 SEITEN HARTE FAKTEN! SAXON · QUEENSRYCHE ·
HELLOWEEN · AGNOSTIC FRONT · GREAT WHITE

HAMMER
Hard Rock & Metal
SEPTEMBER 1999
CD **8,90**
TAMAT
DREAPEFUL SHADOWS
KONKORDIA
GLADIATOR
GRACE DIGGER
CHUCKS
SATYRICON
FRONTLIER
EMPIRE
DER NEUE HAMMER
**GRÖßER!
DICKER!
BESSER!**
**164 SEITEN
HARTE FAKTEN**
**DAS
BÖSE**
TIAMAT UND DIE
DUNKLEN SEITEN
DES LEBENS
**TYPE O
NEGATIVE**
DIE GROSSE LUST
AM LÄRM
120
PLATTEN
KRITIKEN
MEGADETH · IN EXTREMO · GAMMA RAY · SAXON
IRON MAIDEN · IGGY POP · GRAVE DIGGER · DRAIN

JEDEN MONAT NEU!
DIE ELEKTRISIERENDEN NEWS AUS DER WELT DES HEAVY METAL

CROC 2



Genre: Jump&Run | Spieler: 1 | Hersteller: EA | Internet: www.foxinteractive.com

Langsam wird es Zeit, dass unser tierischer Held sein Abenteuer erfolgreich abschließt, und genau dabei wird ihm der zweite Teil unserer Komplettlösung helfen. Wir führen Croc durch die beiden letzten Dörfer und zeigen Ihnen, wo sämtliche Kristalle und Puzzleteile zu finden sind. Außerdem finden Sie alle geheimen Edelsteine auf den Karten.

CAVEMAN-DORF

Wie nicht anders zu erwarten, finden Sie in diesem urzeitlichen Dorf jede Menge Lava

und Feuer, aber da Ihre Sprungfähigkeiten und Koordination inzwischen sicherlich per-

fekt sind, sollten Sie diese Hindernisse vor keine allzu großen Probleme stellen.

FINDEN SIE DIE RÄDER IM DSCHUNGEL

Zum Beenden des Levels benötigen Sie:

1 Uhrwerk-Gobbo

2 Blaue Sprungkissen

Ihre erste Aufgabe ist es, den Schlüssel zu finden, der die Tür auf dem ersten Vorsprung öffnet. Es gibt nur einen Weg, den Sie gehen können, also überqueren Sie die Brücke und treten Sie durch die Tür am anderen Ende. Hier gelangen Sie in eine riesige Höhle. Der Schlüssel hängt unter der Decke, am Ende des Raums. Springen Sie also auf die nächste Erhöhung, gehen Sie in die Mitte und springen Sie an die Decke, wo Sie sich festhalten können. Nun müssen Sie sich nur noch vorsichtig zum Schlüssel hangeln.

Roter Kristall

Bevor Sie die Höhle verlassen, um die Tür zu öffnen, können Sie sich zur Plattform im hinteren Teil begeben, um den roten Kristall aufzusammeln. Das ist nicht ganz einfach, da Sie nur mit einem Doppelsprung auf die Plattform gelangen werden. Sobald Sie es geschafft haben, schwingen Sie sich mit dem Seil in den gegenüber liegenden Tunnel. Hier finden Sie den roten Kristall und ein Zahnrad.

Zahnrad

Dieses Zahnrad öffnet keinen Bonusraum oder Ähnliches, aber wenn Sie einen Uhrwerk-Gobbo haben, bringt es Ihnen ein Herz ein.

Das erste Rad finden Sie hinter der verschlossenen Tür. Überqueren Sie die lange Brücke und Sie finden das Rad auf dem Sockel auf dem nächsten Vorsprung. Schnappen Sie sich das Rad und verlassen Sie den Raum durch die Tür im hinteren Bereich.

Blaues Sprungkissen

Das Kissen katapultiert Sie zu einem zusätzlichen Herzen. Wenn Sie also Lebensenergie brauchen, benutzen Sie es.

Grüner Kristall

Um den Stein zu finden, benutzen Sie den Tunnel im hinteren Bereich der Höhle, neben dem blauen Sprungkissen. Sie müssen das Seil benutzen, um sich vorsichtig auf die Plattform vor Ihnen zu schwingen. Der Kristall befindet sich auf der nächsten Plattform, auf die Sie allerdings nicht direkt springen können. Springen Sie also hoch, halten Sie sich an der Decke fest und hangeln zum Kristall hinüber. Bleiben Sie an der Decke und hangeln Sie sich zum nächsten Seil weiter. Schwingen Sie am Seil in den Tunnel, der Sie in die große Höhle zurückbringt. Hier angekommen, hangeln Sie sich

wieder an der Decke entlang, um auf den Vorsprung mit den zwei Türen zu gelangen. Eine der beiden ist abgeschlossen, nehmen Sie also die andere.

Lila Kristall

Ziemlich einfach: Benutzen Sie das blaue Gummikissen, um auf den Vorsprung zu gelangen und sammeln Sie den Kristall auf. Die Schlangen sind nicht ganz einfach zu überwinden: Sie müssen auf die erste springen, wenn sie nah an Sie herankommt. Warten Sie dann, bis die nächste in Ihre Richtung schwingt. Sie müssen auf jeden Fall die Bonuskiste zerstören, um neue Plattformen erscheinen zu lassen, so dass Sie sicher zurück gelangen können.

Blauer Kristall

Schlagen Sie die Dinosaurier jeweils zweimal mit Ihrem Schwanz, um sie aus dem Weg zu räumen. Sammeln Sie dann den Schlüssel in dem Steingebäude auf. Der Kristall liegt auf einem der Felsblöcke, also springen Sie hoch und ergattern Sie ihn, bevor Sie sich auf den Rückweg über die Lava machen. Der Schlüssel öffnet die verschlossene Tür in der Höhle.

Gelber Kristall

Das zweite Rad befindet sich hinter eben dieser verschlossenen Tür. Überqueren Sie die lange Brücke und Sie finden den Kristall auf dem nächsten Steingebilde.



FINDEN SIE DIE RÄDER IN DER MINE

Zum Beenden des Levels benötigen Sie:

- 1 Grünes Sprungkissen
- 2 Uhrwerk-Gobbo

Die Lorenrennen sind nicht ganz einfach, da Sie gleichzeitig steuern, springen und Hindernissen ausweichen müssen. Am gefährlichsten sind die Lücken in den Gleisen, hier müssen Sie schnell reagieren und die Räder auf der beschädigten Seite rasch lupfen, um den Crash zu vermeiden. Bealten Sie die Strecke im Auge, um die Lücken frühzeitig zu erspähen.

Im ersten Abschnitt sollten Sie sofort nach rechts fahren, um einen Absturz in die Lava zu vermeiden. An der nächsten Abzweigung fahren Sie links, und danach wieder rechts. Dann erwartet Sie ein Sprung, drücken Sie also im richtigen Moment die X-Taste.

Roter Kristall

Um an diesen Kristall zu kommen, brauchen Sie einen Uhrwerk-Gobbo. Benutzen Sie ihn mit dem Zahnrad-Pad, das Sie direkt nach der ersten Lorenfahrt finden. Der Kristall liegt in der Abzweigung auf der rechten Seite.

Das erste Rad

Um an das erste Rad zu kommen, müssen Sie den Glasbehälter, in dem es sich befindet, auf das Förderband unter Ihnen werfen. Sprin-

gen Sie dann auf die Plattform, die parallel zum Band läuft und schmeißen Sie zwei der fünf Bombenkisten auf den Glasbehälter. Das erfordert einige Übung und falls das Objekt der Begierde vom Ende des Bandes fällt, können Sie gleich Selbstmord begehen und es noch einmal probieren.

Grüner Kristall

Nachdem Sie das erste Rad eingesammelt haben, benutzen Sie ein grünes Sprungkissen um auf den Vorsprung zu hüpfen. Hier finden Sie den grünen Kristall. Um sicher an den explodierenden Fässern vorbei zu kommen, warten Sie, bis sie explodieren und rennen dann unter ihnen entlang. Im nächsten Lorenrennen kippen Sie Ihr Gefährt nach rechts und halten es so, bis Sie in die nächste Höhle gelangen.

Lila Kristall

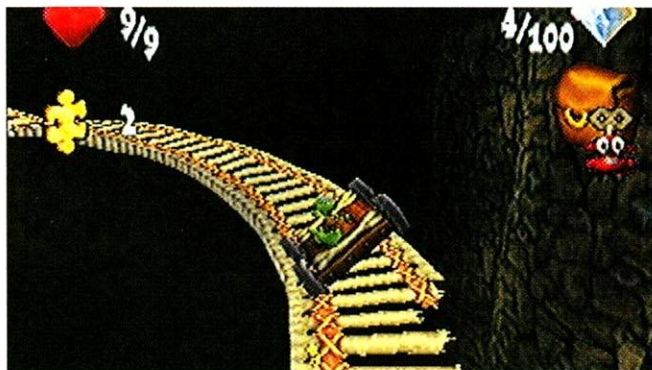
Dieser Kristall liegt auf der Rückseite der runden Gleisstrecke. Sie werden ihn sehen, wenn Sie den Schalter auf der Plattform in der Mitte aktivieren.

Gelber Kristall/Das zweite Rad

Der gelbe Kristall liegt rechts hinter dem Rundkurs in der nächsten Höhle. Passen Sie auf den Dantini auf, der in seiner Lore um den Kurs rast. Betätigen Sie den Schalter auf der linken Seite und benutzen Sie das Seil rechts, um den anderen Schalter zu aktivieren. Dadurch schicken Sie den Dantini auf den nächsten Abschnitt der Strecke. Auf seinem Weg dorthin bricht er durch die Tür und zerstört das Glas, welches das Rad umgibt.

Blauer Kristall

Sobald Sie auf die lenkbare Plattform in der nächsten Höhle gelangt sind, können Sie sich auch diesen Kristall schnappen.



BESTEIGEN SIE DEN TURM DES TEUFELS

Zum Beenden des Levels benötigen Sie:

- 1 Lila Sprungkissen
- 1 Uhrwerk-Gobbo

Grüner Kristall

Laufen Sie in die erste Höhle und weichen Sie den knüppelschwingenden Igel aus. Sind Sie erst in der Höhle, können Sie die beweglichen Plattformen benutzen, um auf den Vorsprung links zu gelangen, wo der grüne Kristall auf Sie wartet.

Roter Kristall

Dieser Stein liegt in der nächsten Höhle, und Sie müssen sich in den Tunnel begeben um die Plattformkiste zu aktivieren. Über die neu entstandenen Plattformen können Sie dann zum Kristall hüpfen.

Blauer Kristall

Wenn Sie den roten Kristall eingesammelt haben, gehen Sie zurück durch den Tunnel und benutzen Sie einen Uhrwerk-Gobbo mit dem Zahnrad-Pad. Danach können Sie auch den blauen Stein einsammeln.

Lila Kristall

Diesen Kristall können Sie in der nächsten Höhle ergattern. Springen Sie über die Plattformen über die Lava hinweg. Vorsicht! Die Plattformen zerbröseln, wenn Sie zu lange darauf stehen.

Gelber Kristall

Der gelbe Kristall liegt in der folgenden Höhle. Sie werden ihn nicht direkt sehen

können, wenn Sie die Höhle betreten. Was Sie allerdings sehen können, ist eine lange Reihe von Plattformen, die direkt zum Kristall führen. Auch diese Plattformen werden sich unter Ihren Füßen auflösen, wenn Sie zu lange verweilen.



RETTE SIE 50 GOBBOS

Zum Beenden des Levels benötigen Sie:

- 1 Oranges Sprungkissen
- 2 Uhrwerk-Gobbos

Gelber Kristall

Nehmen Sie den Weg zu Ihrer Rechten und retten Sie zunächst die Gobbos, die Sie dort finden. Kehren Sie dann zum großen Lavasee zurück. Folgen Sie nun dem Weg links und Sie werden zwei große Steine finden, auf denen je ein Gobbo hockt. Etwas weiter hinten sehen Sie einen weiteren großen Stein, auf dem sich der Kristall befindet.

Grüner Kristall

Gehen Sie weiter und retten Sie alle Gobbos die Sie finden. Füllen sie jedes Mal wenn Sie an einen Wassertümpel kommen Ihren Eimer auf. Irgendwann gelangen Sie zu einem blauen Sprungkissen. Benutzen Sie die Sprunghilfe, um auf den höchsten Vorsprung zu gelangen und schnappen Sie sich dort den Kristall und das Herz.

Blauer Kristall

Jetzt gehen Sie weiter geradeaus, und retten wieder alle Gobbos, bis Sie in eine Sackgasse laufen. Laufen Sie zurück und begeben Sie sich in den nächsten Raum. Retten Sie

zunächst wieder alle Gobbos, bis Sie zu einem hohen Felsen kommen. Auf der Spitze dieses Felsens liegt der blaue Kristall.

Roter Kristall

Um diesen Kristall zu bekommen, benutzen Sie einen Uhrwerk-Gobbo mit dem Zahnrad-Pad im Wasser.

Lila Kristall

Der lila Kristall liegt weiter hinten im Level. Wenn Sie zu einigen zusammenhängenden Plattformen kommen, laufen Sie zur letzten und greifen sich den Kristall.

RENNTAG AM GOLDFELS

Diesen Level können Sie nur anwählen, wenn Sie zuvor die vier Räder gefunden haben. Haben Sie also in den beiden vorangegangenen Levels alle Räder eingesammelt, können Sie jetzt ein Rennen absolvieren. Dieses Rennen erinnert etwas an die Sequenz im Sailor-Dorf. Zwar ist das Rennen nicht besonders schnell,



aber Sie haben nur einen Versuch, um alle Kristalle einzusammeln und einen, um das Rennen zu gewinnen.

Lila Kristall

Der erste Kristall befindet sich auf der rechten Seite der Strecke, sobald Sie in den Tunnel fahren.



Gelber Kristall

Halten Sie sich dann links, um auch den zweiten Kristall mitzunehmen.

Grüner Kristall

Dieser ist wiederum auf der rechten Seite der Bahn jenseits der Wasserschikane.

Roter Kristall

Beim Dinosaurierskelett befindet sich der rote Kristall. Er liegt bei den Rippen auf der linken Seite der Bahn.

Blauer Kristall

Der letzte Kristall befindet sich direkt nach der letzten Kurve der Runde.

BOSS EINS: VENUS FLY VON-TRAPPE



Das Caveman-Dorf wird von einer gobbofressenden Pflanze terrorisiert. Ihre Aufgabe ist es, das Biest auszuschalten. Rollen Sie dazu Felsblöcke über die Rampe in das Maul der Pflanze, um dann den Gobbo zu retten, der ausgespuckt wird. In der Praxis ist das Ganze etwas schwieriger, denn Von-Trappe hat zahlreiche Tentakel, die das Einsammeln der Felsen etwas erschweren. Um die Tentakel zu umgehen, sollten Sie

sie beobachten und aus der Ferne einen Felsen auswählen. Sobald der Tentakel in der Nähe Ihres Felsen zugeschlagen hat und sich wieder hebt, haben Sie die Chance, loszurennen, um den Felsen zu schnappen. Werfen Sie den Fels dann die Rampe hinunter. Manchmal verfehlt der Fels sein Ziel, dann müssen, den Vorgang wiederholen, bis Sie die Pflanze dreimal getroffen und zwei Gobbos gerettet haben.

BOSS ZWEI: DER DORFSTAMPFER

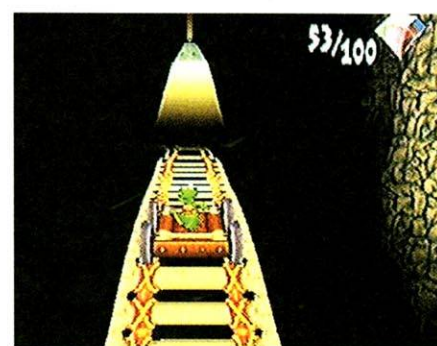
Dieser große Metalldinosaurier ist nicht wirklich gefährlich. Seine Angriffe sind viel zu langsam, um Croc wirklich ernsthaft zu gefährden. Der T-Rex läuft einfach nur herum um bleibt gelegentlich stehen, um sein Maul zu öffnen und Feuer zu speien. Vernichtet wird der Gegner, indem man ihn mit Wassereimern bewirft. Holen Sie einen vollen Eimer, während der Dino herumläuft und werfen Sie den Eimer, wenn das Maul geöffnet ist. Nach dem dritten Eimer ist er erledigt und damit ist auch das Dorf gerettet.



CAVEMAN STAMM - GEHEIME MINE



Diese verwirrende Strecke sollten Sie absolvieren, um am Ende ein Puzzleteil zu erhalten. Grundsätzlich müssen Sie sich für eine der Strecken entscheiden. Die Strecke verzweigt sich und hat einige abrupte Endungen. Fahren Sie daher zunächst rechts und an der folgenden Abzweigung vorbei. Jetzt drücken Sie nach links, um geradeaus weiterzufahren, denn sonst be-



wegen Sie sich relativ nutzlos im Kreis. Wollen Sie allerdings die hundert Kristalle einsammeln, ist der Rundkurs für Sie die richtige Wahl. Sobald Sie dann das begehrte Puzzleteil haben, können Sie zu Swamp Meet Pete gehen und dann im nächsten Dorf weitermachen.

INCA DORF

Das Inca Dorf ist die Heimat der Gobbos und besteht aus zwei relativ großen Levels, an

deren Ende Sie weitere Bosse erwarten. Die Levels sind allerdings nicht leicht zu bewälti-

gen. Aber keine Angst: Mit etwas Hilfe werden Sie es schon schaffen.

RETTE 30 GOBBO BABYS

Um diesen Level zu beenden benötigen Sie:
1 Uhrwerk-Gobbo

Dieser Level bedarf genauer Erkundung, denn es gilt, 30 kleine Babys in einem ausgedehnten Areal wiederzufinden. Allerdings klingt das schwerer als es eigentlich ist. Das Level unterteilt sich in drei Hauptbereiche: Einen Brunnenbereich, einen Marktplatz und einen Spielplatz. In jedem Bereich finden sich etwa zehn der Babys-mal mehr, mal weniger. Gefundene Babys müssen in die Laufställe in der Nähe gebracht werden. Sehen Sie sich überall um. Damit Ihnen keines der Babys durch die Lappen geht, sollten Sie wirklich überall nachsehen. Zerschlagen Sie jede Vase und gehen Sie um jede Ecke, denn oft verstecken sich die Kleinen dort. Es gibt auch einige Türen, die manchmal schwer zu entdecken sind. Auch in den Gebäuden sind einige Gobbos zu finden. Sollten Sie am Ende eines nicht gefunden haben, können Sie noch an den Brücken genauer nachsehen, denn eines versteckt sich dort.

Blauer Kristall

Der blaue Kristall befindet sich im ersten Bereich etwas weiter oben. Sie werden einige Stufen mit einem Dantini und einem Käfig finden. Gehen Sie die Treppen hinauf, um den Kristall zu erhalten. Der Schlüssel zum



Käfig befindet sich hinter dem weißen Haus im ersten Bereich links.

Grüner Kristall

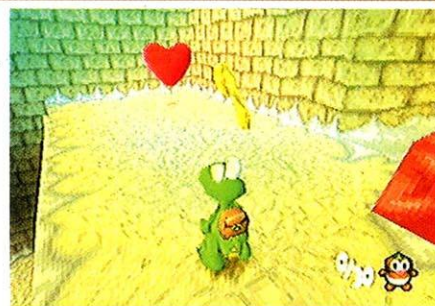
Dieser Kristall befindet sich ebenfalls im ersten Bereich. Jenseits der Stufen mit dem blauen Kristall werden Sie zwei Dantini sehen, die mit einem Baby-Gobbo fangen spielen. In der Nähe steht eine Statue und dahinter befindet sich der grüne Kristall.

Lila Kristall

Der zweite Schlüssel befindet sich am Marktplatz. Gehen Sie in den Raum rechts, in dem Sie eine Leiter hinaufklettern können, um ein Herz und den Schlüssel zu finden.

Gelber Kristall

Der gelbe Kristall ist im Bereich mit den Blumenbeeten und der hohen Holzplattform ver-



steckt. Er befindet sich im Zentrum eines Blumenbeets.

Roter Kristall

Der letzte Kristall ist im Spielplatzbereich zu finden. Rechts finden Sie einen Hügel, auf dem ein Käfig mit einem Gobbo steht. Ein Dantini und einige Stufen sind wiederum in der Nähe. Auf den Stufen finden Sie den Roten Kristall.

DEN WASSERLAUF HINAUF

Um diesen Level zu beenden benötigen Sie:
1 blaues Sprungkissen

Gelber Kristall

Wenn Sie die ersten bröckelnden Plattformen überwunden haben, erreichen Sie den gelben Kristall. Benutzen Sie das blaue Sprungkissen, um ihn zu erreichen.

Grüner Kristall

Einige Sprünge in diesem Abschnitt sind nicht ganz leicht, insbesondere der erste erscheint zu hoch, aber er bringt Sie auf den Berg zum nächsten Abschnitt. Wenn Sie den Sprung gut ausführen, kommen Sie auf wundersame Weise nach oben. Eine weitere Ebene nach oben finden Sie den grünen Kristall in einer Höhle. Benutzen Sie die Schlange, um hinüber zur nächsten Plattform zu gelangen.



Roter Kristall

Achten Sie auf Ihrem Weg durch die Höhle auf die spuckenden Frösche. Bleiben Sie lieber stehen und schlagen mit dem Schwanz, anstatt zu versuchen, schnell vorbeizuschwimmen. Sobald Sie dann wieder Boden unter den Füßen haben, können Sie weitergehen, um dann ein Floß zu erreichen. Springen Sie darauf, um sich zum nächsten Bereich tragen zu lassen. Ignorieren Sie zunächst die Tür links und gehen Sie nach rechts weiter. Dort können Sie eine Kiste finden; bevor Sie diese zerstören, sollten Sie nach einigen Plattformen, die über die Stachelgrube führen, suchen. Mit dem Dreifach-Sprung können Sie hinaufgelangen und dort ein Herz und den roten Kristall finden.

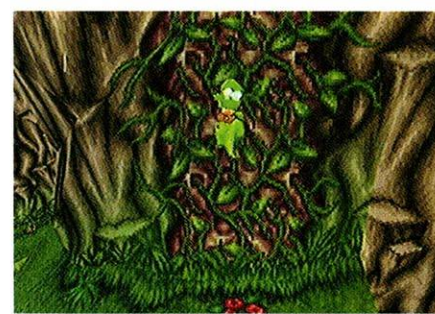


Blauer Kristall

Wenn Sie in diesem Level weitergehen, treffen Sie auf einige komplizierte Herausforderungen. Als erstes müssen Sie einen schwierigen Sprint über einen Wasserfall bewältigen. Sind Sie hier nicht schnell genug, werden Sie umgehauen. In der nächsten Höhle dürfen Sie über einige Plattformen springen und an Schlangen über Begründe schwingen. Schließlich erreichen Sie ein Zahnrad-Pad und können mit dem Uhrwerk-Gobbo den blauen Kristall bekommen.

Lila Kristall

Der lila Kristall liegt auf einem Baum, den Sie am Ende des Levels finden. Springen Sie einfach hinauf, um ihn zu holen.



BOSS EINS: DANTES PEAK

Sobald Sie die Levels des Inca-Dorfes abgeschlossen haben, öffnet sich die zentrale Tür des Tempels. Croc geht hinein, um dann in einem wackeligen Flugzeug wieder herauszukommen. Mit dem Flieger geht es dann in

das erste Boss-Level. Dieser Boss ist der einfachste, denn Sie brauchen einfach nur auf seine Gürtelschnalle zu schießen, sobald er hinter dem Berg hervorkommt. Die Bomben können Sie ebenfalls abschießen.

Schleudert Ihnen Dante jedoch Feuerbälle entgegen, sollten Sie immer ausweichen. Fliegen Sie in Höhe der Gürtelschnalle vor und zurück und versuchen Sie diese dreimal zu treffen, um den Boss zu besiegen..

DIE BRAUT DER FURCHTLOSIGKEITS HÖHLE



In diesem Level erwarten Sie einige schwere Puzzles. Das Erste ist dabei das Schwierigste.

Puzzle Eins

Bei diesem Rätsel geht es um vier Luftpumpen. Sobald Sie auf eine der Pumpen springen, wird eine Plattform angehoben. Dadurch können Sie auf verschiedene Vorsprünge gelangen. Zunächst brauchen Sie den Schlüssel vom rechten Vorsprung, um damit den Gobbo auf dem linken Vorsprung aus dem Käfig zu befreien. Diese Aktion ist nicht ganz einfach, deshalb hier eine genauere Beschreibung: Springen Sie fünf mal auf die Luftpumpe, die am weitesten vom Vorsprung entfernt ist, danach hüpfen Sie auf die nächste Pumpe ebenfalls fünfmal. Die beiden anderen Pumpen müssen jeweils sechs mal betätigt werden, um die Plattformen auf Maximalhöhe zu bringen. Laufen Sie dann schnell zum Vorsprung zurück, um auf die mittlerweile abgesunkene Plattform zu springen. Wenn Sie nun von Plattform zu Plattform springen, sollten Sie den Vorsprung mit dem Schlüssel erreichen können. Lassen Sie sich nicht entmutigen, wenn es nicht gleich beim ersten Versuch klappt. Mit dem Schlüssel können Sie das Spiel mit den Plattformen für die andere Seite wiederholen, um den Gobbo zu befreien. Danach öffnet sich der Levelausgang.

Puzzle Zwei

Hier geht es um Bodenplatten und einige Bombenkisten. Ziel ist es, einen im Glaskäfig gefangenen Gobbo zu befreien. Das Ganze ist recht einfach: drehen Sie die Pfei-



le am Boden mit dem Stampsprung in Richtung des Käfigs. Dadurch setzen Sie die Bombenkisten in Bewegung. Sobald die Bombe den Käfig erreicht, wird der Gobbo befreit und die Tür zum nächsten Abschnitt öffnet sich.

Puzzle Drei

Das folgende Rätsel ist weniger schwierig als frustrierend. Hier geht es darum, einen Schlüssel zu einem Vorhängeschloss zu bringen und damit einen Gobbo zu befreien. Leider fliegt in diesem Bereich ein Kiste immer dann davon, wenn Sie sich nähern. Um die Kiste zu stoppen, müssen Sie sie berühren: Achten Sie also genau auf ihre Flugbahn. Versuchen Sie sie zu erwischen, sobald sie um eine Kurve fliegt, indem Sie ihr entgegenspringen. Das Ganze kann etwas dauern, aber mit Können und etwas Glück sollte es klappen. Passen Sie aber auch auf die Feuer in den Ecken auf. Sobald Sie die Kiste stoppen konnten, brauchen Sie sie nur noch zu zerschlagen und mit dem Schlüssel das Vorhängeschloss zu öffnen, um die Tür zum nächsten Level zu öffnen.

Puzzle Vier

Das vierte Rätsel ist hübsch einfach. Fangen Sie einfach ein Explosionsfass und werfen es auf den Glaskäfig, um den Gobbo zu befreien. Das einzige Problem ist, den genauen Punkt auszumachen, an dem das jeweilige Fass herunterkommt. Achten Sie dazu am Besten auf den Schatten am Boden und bewegen Sie sich in der Nähe des möglichen Aufschlagpunktes. Stehen Sie genau darunter, wird es in Ihren Armen landen und Sie können es auf den Käfig werfen. Wiederholen Sie den Vorgang, bis der Käfig zerstört ist und der Gobbo ist frei. Nun öffnet sich das Tor zum letzten Raum.



DIE BRAUT DER FURCHTLOSIGKEITS HÖHLE (FORTSETZUNG)

Puzzle Fünf

Dieses Rätsel ist definitiv schwer, denn es kann Sie alle Herzen kosten. Der Boden in diesem Raum ist aus Lava. Sie finden hier einige Säulenplattformen, eine bewegliche Plattform und eine Luftpumpe. Springen Sie schnell zu der Pumpe hin und dann darauf und Sie wird verschwinden, um auf einer anderen Säule wieder zu erscheinen. Steuern Sie die bewegliche Plattform wieder zur Pumpe und springen

gen erneut darauf. Mit jedem Sprung auf die Pumpe erhebt sich eine Plattform aus der Lava. Die Pumpe wird von Säule zu Säule bewegt, bis Sie die Pumpe das letzte Mal betätigen und die Plattform oben bleibt. Darüber können Sie dann auf den Vorsprung mit dem Gobbo gelangen. Beeilen Sie sich aber, denn wenn Sie zu lange brauchen, müssen Sie die ganze Prozedur wiederholen. Ist der Gobbo frei, können Sie den Level verlassen.



GOO MAN CHU'S TURM

Goo Man Chu's Turm hat vier Etagen aus ekelig grünem Schleim. Sie müssen in diesem Boss-Level so schnell wie möglich von Tür zu Tür gelangen, bevor sich der jeweilige Raum mit Schleim füllt. Dabei müssen Sie wirklich ständig in Bewegung bleiben und rennen. Achten Sie aber auf die Gefahren und versuchen Sie, die Hindernisse zu meistern. Zunächst kommen Sie zu Metallbodenplatten, die eingezogen werden können. Bleiben Sie nicht stehen, wenn die Plattformen vor Ihnen verschwinden, sondern springen Sie hoch und halten den Sprungkнопf fest, bis die Plattform zurück-

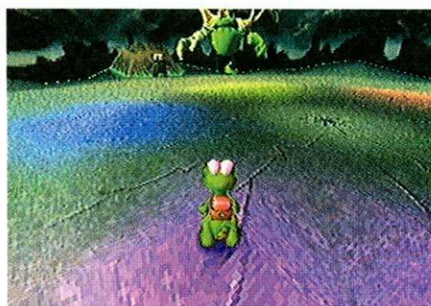
kommt. Die braunen Flöße bringen Sie auf die nächste Ebene. Springen Sie sobald wie möglich auf den nächsten Vorsprung. In den Räumen zwischen den Ebenen lauern weitere Gefahren. Die herabfallenden Schleimtropfen werden Sie angreifen; wenn Sie ihnen zu nahe kommen, halten Sie also Abstand. In jeder Etage befinden sich Speicherpunkte, die Sie nutzen sollten. Das letzte Hindernis vor dem Boss sind bröckelnde Bodenplatten, über die Sie einfach hinüberrennen können. Haben Sie dann den Boss erreicht, sollten Sie um ihn herumlaufen und den Schleimtropfen ausweichen. Schla-



gen Sie mit dem Schwanz auf das Ventil, bis Goo Man Chu abgesaugt wird und stellen Sie sich dann Dante.

LETZTER BOSS: DANTES LETZTE SCHLACHT

Der Boss ist zurück und er ist ziemlich stark. Ihre Aufgabe ist es, den Gobbo-Wissenschaftler zu beschützen, während dieser die farbigen Kristalle installiert, um Dante für immer zu vertreiben. Dante schickt ständig neue schattenhafte Dantinis los, um den Gobbo zu stoppen und feuert Feuerbälle ab. Der Professor ist kein guter Läufer und daher sollten Sie sich auf einen langen Kampf einstellen. Sobald Sie einen Dantini entdecken, sollten Sie ihn angreifen, um zu verhindern, dass der Professor zum Ausgangspunkt zurückgezerrt wird. Sobald der Dantini beseitigt wurde, beginnt Dante mit Feuerbällen zu werfen. Sein erster Angriff besteht jedoch

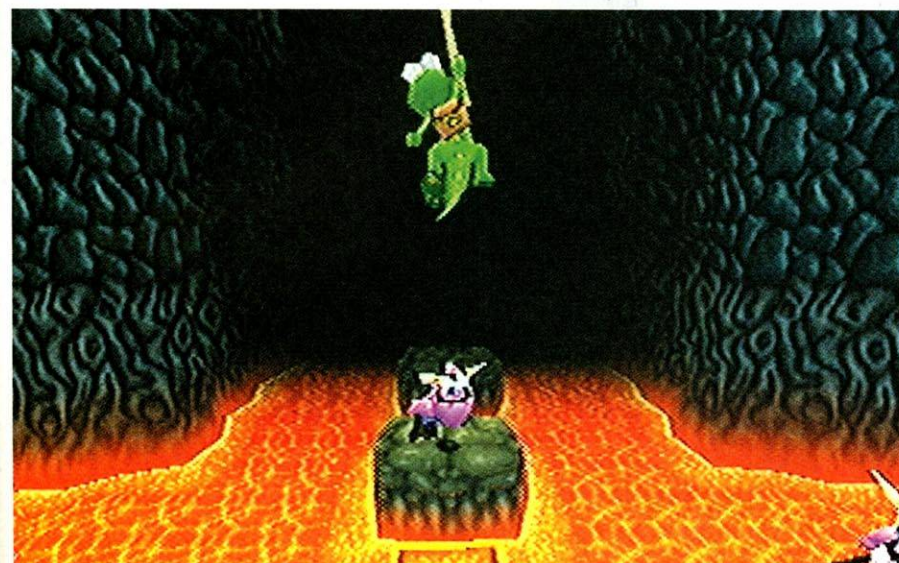


aus einem Windstoß, der Sie leicht über den Abhang wehen kann. Laufen Sie also nach vorne, um das zu verhindern. Weichen Sie danach den Feuerbällen aus. Haben diese



Angriffe hinter sich, ist der Rest auch zu schaffen. Sobald alle Kristalle an Ort und Stelle sind, wird Dante verbannt und die Gobbos können fortan in Frieden leben.

INCA STAMM: GEHEIMES LABYRINTH



Das letzte Puzzleteil zu bekommen, ist nicht ganz einfach. Allerdings ist hier mehr Geduld und Kombinationsgabe gefragt als Geschicklichkeit. Sie müssen Ihren Weg durch ein verzwicktes Labyrinth finden. Darin sind viele Kristalle zu finden und da Sie keine Gegner antreffen, können Sie in aller Ruhe suchen. Das Puzzleteil befindet sich im südlichen Teil des Labyrinths.

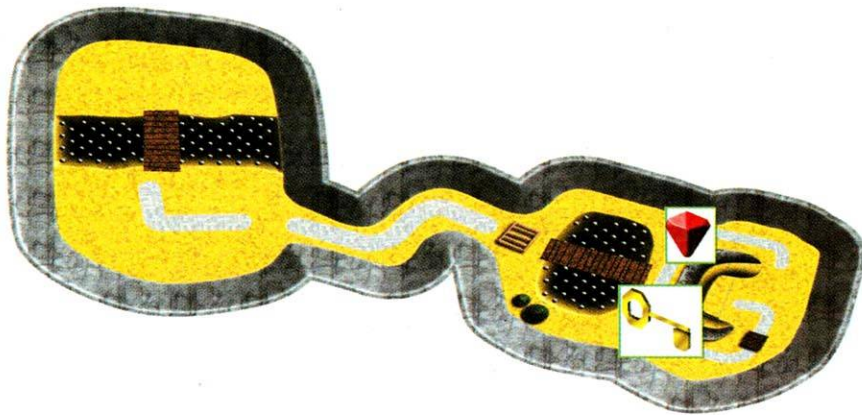
Die verlorenen Levels

Sobald Sie alle Puzzleteile haben, können Sie die verlorenen Levels betreten. Diese Levels haben jeweils nur einen Bereich, der sich thematisch jeweils an einem Dorf orientiert. Für jedes Dorf finden sich jeweils fünf Levels, in denen je ein farbiger Kristall gefunden werden muss.

SAILOR-STAMM GEHEIMLEVEL 1

Roter Kristall

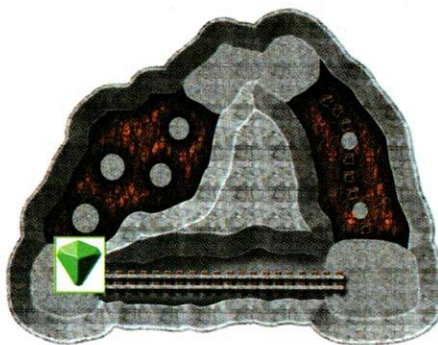
Dieser Level ist nun vollgepackt mit Dantini, also Vorsicht! Zunächst sollten Sie bis zum Hauptraum des Levels vorrennen und um den großen Felsen herumlaufen. Schieben Sie die Kiste um den Felsen herum, um an den Schlüssel zu gelangen. Sobald Sie den Schlüssel haben, laufen Sie zurück zum Startpunkt und schließen den Käfig auf. Nun erscheint eine Plattformkiste. Zerschlagen Sie sie und benutzen Sie die neu entstandenen Plattformen, um zum Kristall auf der Spitze des Felsens zu gelangen.



SAILOR-STAMM GEHEIMLEVEL 2

Grüner Kristall

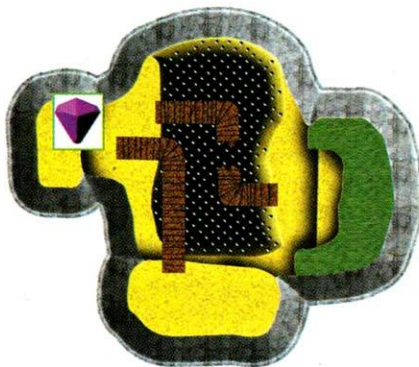
Hier erwarten Sie einige fiese Sprünge. Zunächst müssen Sie mit ein paar Bombenkisten fertig werden. Außerdem befindet sich auf den sicheren Plattformen in der Mitte ein Dantini, den Sie mit Ihrem Schwanz erschlagen sollten, wenn Sie auf ihn herunterspringen. Im nächsten Areal erwarten Sie noch mehr Sprünge und einige Seilswünge. Sobald Sie an diesen Hindernissen vorbei sind, schnappen Sie sich den grünen Kristall und springen auf den Zug, um an den Anfang des Levels zu gelangen.



SAILOR-STAMM GEHEIMLEVEL 3

Lila Kristall

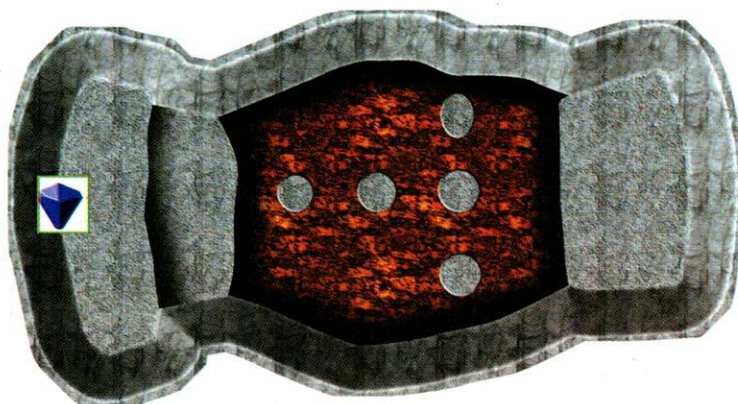
Um an diesen Kristall zu kommen, müssen Sie die beschädigte Brücke überqueren und den Dantini beseitigen, der Ihnen den Weg versperrt. Auf der anderen Seite sehen Sie eine Plattformkiste. Zerschlagen Sie sie wie folgt: Stellen Sie sich auf die Kiste und vernichten sie mit einem Dreifachsprung, so dass Sie den Vorsprung über Ihnen erreichen können. Von hier folgen Sie dem Pfad bis zur zweiten Plattformkiste, die Sie ebenfalls zerschlagen. So entstehen einige Plattformen, über die Sie auf den Vorsprung über dem Eingang gelangen. Dort finden Sie den lila Kristall.



SAILOR-STAMM GEHEIMLEVEL 4

Blauer Kristall

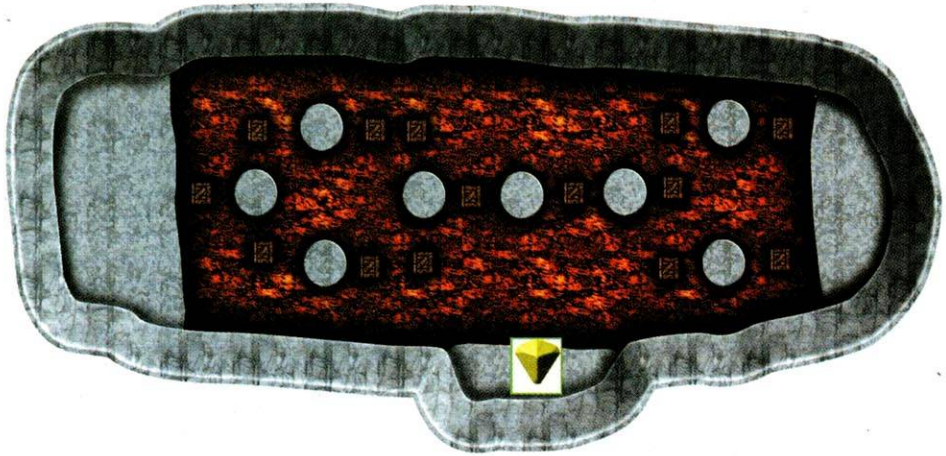
Ziemlich einfacher Level, aber Sie sollten auf die sechs Dantinis Acht geben. Zunächst begeben Sie sich zur Plattformkiste, die auf einem Vorsprung direkt unterhalb Ihres Startpunkts steht. Springen Sie aber noch nicht hinunter, da die Kiste von Feinden umgeben ist. Stattdessen benutzen Sie den Ballon, um auf die andere Seite der Höhle zu gelangen. Nun können Sie vorsichtig zurückhüpfen und sich um die drei Feinde kümmern, die an der Kiste stehen. Zerstören Sie die Kiste und springen Sie dann auf den entfernten Vorsprung, wo der blaue Kristall Sie erwartet.



SAILOR-STAMM GEHEIMLEVEL 5

Gelber Kristall

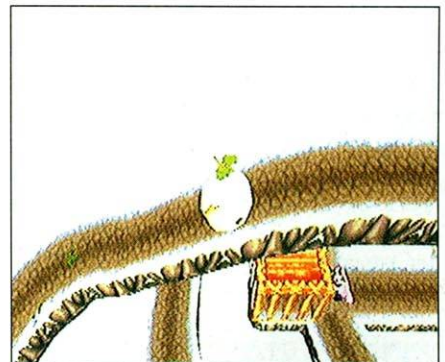
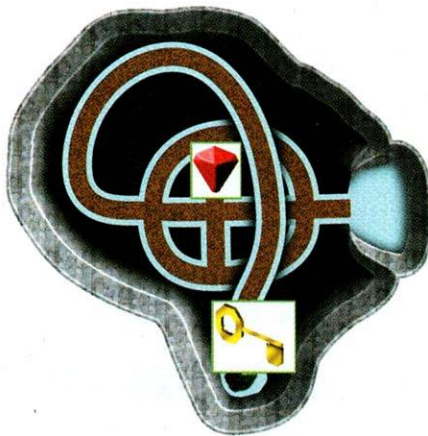
Dies ist der letzte und schwierigste der Sailor Geheimlevel. Sie müssen das Springen von Kiste zu Kiste sehr gut beherrschen, um mit heiler Haut davonzukommen. Zu allem Überfluss feuern auch noch einige aggressive Dantinis auf Ihren Helden. Auf der anderen Seite angekommen, schnappen Sie sich den Ballon und schweben auf den Felsvorsprung auf der linken Seite. Hier liegt der gelbe Kristall. Nun müssen Sie nur noch das gestohlene Ei einsammeln: Es liegt an der Stelle, wo vorher Ihr Trampolin stand. Als nächstes gelangen Sie in die Cossack-Geheimlevel.



COSSACK-STAMM GEHEIMLEVEL 1

Roter Kristall

In diesem Level müssen Sie noch einmal Ihre Geschicklichkeit im Umgang mit dem Schneeball beweisen. Der Kurs ist glücklicherweise kürzer als gewohnt, Ihr wichtigstes Ziel ist es, den Käfig mit dem roten Kristall aufzuschließen. Hierfür brauchen Sie den Schlüssel, den Sie am Ende der langen Rechtskurve finden. Auf dieser Strecke befinden sich viele Feinde auf Patrouille, kümmern Sie sich um sie, bevor sie Ihnen eins auf den schuppigen Pelz brennen.



COSSACK-STAMM GEHEIMLEVEL 2

Grüner Kristall

In diesem Eislevel müssen Sie einige kleine Rätsel lösen, bevor Sie an den grünen Kristall kommen, der in der Mitte des Levels in einem Käfig auf Sie wartet. Zunächst sollten Sie sehr vorsichtig über den dünnen Eisvorsprung laufen. Passen Sie auf den Dantini auf, da er Sie leicht herunterschubsen kann. Am besten weichen Sie ihm aus, indem Sie über seinen Kopf springen. Laufen Sie in den hinteren Teil der Höhle und zerstören Sie die Plattform-Kiste. Nun entstehen neue Plattformen an dem weit entfernten Vorsprung rechts. Springen Sie auf diese Plattformen

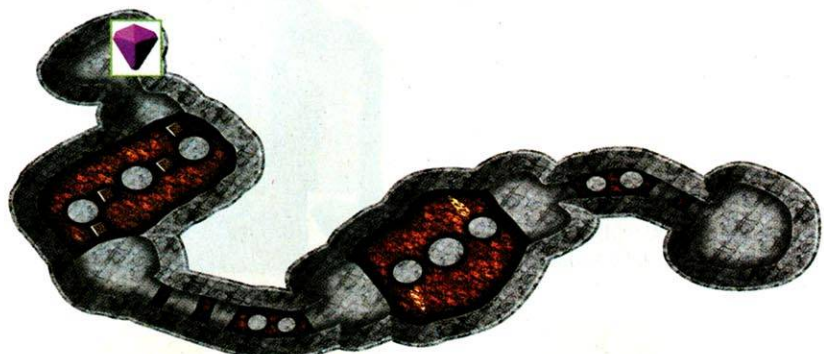
und zerstören Sie noch eine Kiste. So kommen Sie zum Schlüssel auf der großen Säule, mit dem Sie den Käfig öffnen und den grünen Kristall einsacken können.



COSSACK-STAMM GEHEIMLEVEL 3

Lila Kristall

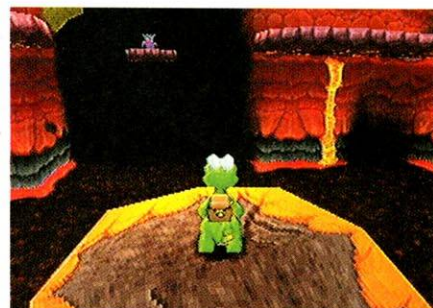
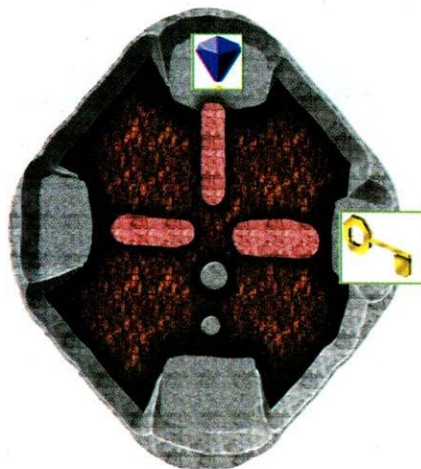
Noch mehr schwierige Sprünge und tödliche Lava. Hüten Sie sich vor den schwingenden Feuerbällen und timen Sie Ihre Sprünge richtig, um ihnen aus dem Weg zu gehen. Die dritte Plattform ist schwer einzusehen und wer nicht aufpasst, springt zu kurz und landet in der Lava. Die letzten Sprünge gehen über einige wackelige Fässer, hinter denen auch schon der lila Kristall liegt.



COSSACK-STAMM GEHEIMLEVEL 4

Blauer Kristall

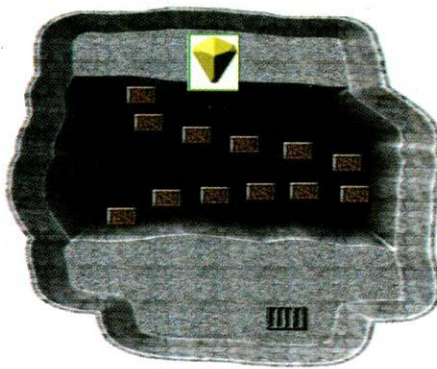
Dieser Abschnitt wird Ihnen aus dem „Kaboom – Es ist Roger Red Ant“-Level bekannt vorkommen. Alles was Sie tun müssen, ist, den Schlüssel vom linken Vorsprung zu holen, dann laufen Sie zum rechten Felsvorsprung. Der Sprung auf den Steg über Ihnen ist ziemlich schwierig: Nur ein Dreifachsprung wird Sie hier hoch bringen. Hier oben steht ein Käfig, in dem Sie eine Plattformkiste finden. Öffnen Sie den Käfig und zerschlagen Sie die Kiste. Dadurch entsteht eine neue Plattform, die es Ihnen erlaubt, den mittleren Pfad zu benutzen, der zum Kristall führt.



COSSACK-STAMM GEHEIMLEVEL 5

Gelber Kristall

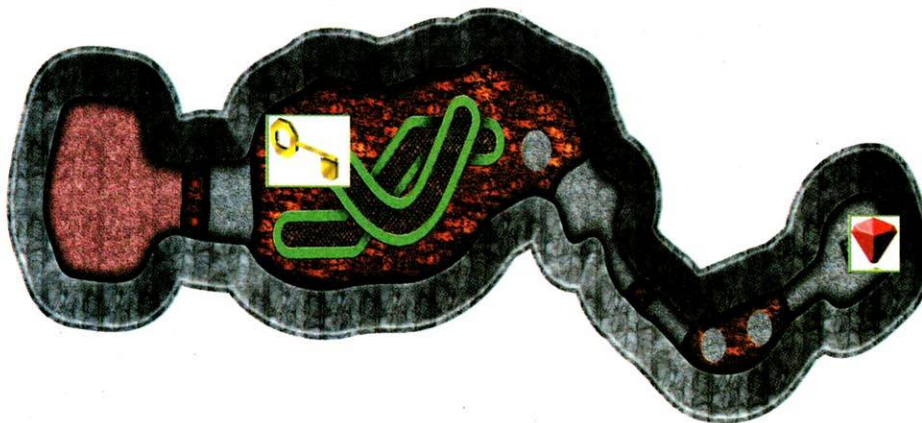
Um an den begehrten Kristall zu kommen, müssen Sie über zwölf wackelige Kisten und einen riesigen Abgrund springen. Die Kisten explodieren, kurz nachdem Sie auf ihnen landen, also nutzen Sie diese kurze Zeitspanne, um Ihren nächsten Sprung einzuleiten. Wenigstens müssen Sie nicht den ganzen Weg wieder zurück gehen; sobald Sie den Kristall haben, werden Sie an den Startpunkt versetzt.



CAVEMAN-STAMM GEHEIMLEVEL 1

Roter Kristall

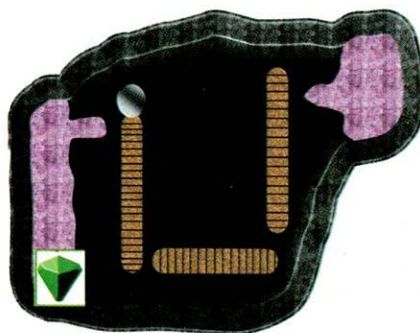
Erledigen Sie so schnell wie möglich alle Dantinis. Dieser Abschnitt ist identisch mit dem vorherigen Caveman-Dorf. Springen Sie auf die Plattform in der Mitte und laufen Sie zum Schnittpunkt der beiden Plattformen. Springen Sie hier auf die höhere Plattform und laufen Sie zurück, um den Schlüssel zu schnappen. Jetzt lassen Sie sich wieder auf die untere Plattform fallen und überspringen die nächste Plattform mit einem Salto. Schnappen Sie das Seil und schwingen Sie sich in den Tunnel. Am Ende des Tunnels liegt der rote Kristall in einem Käfig.



CAVEMAN-STAMM GEHEIMLEVEL 2

Grüner Kristall

Ziemlich einfacher Level. Springen sie auf das Förderband und lassen Sie sich von ihm nach vorne tragen. Achten Sie auf die schwebenden Dantinis und erledigen Sie sie so schnell wie möglich. Springen Sie über den grünen Glibber, den sie auf Sie abfeuern und schlagen Sie mit Ihrem Schwanz zu, wenn Sie landen. Fahren Sie alle Förderbänder durch, bis Sie zu der Schrottpresse kommen. Bevor Sie zerquetscht werden, sollten Sie auf den Vorsprung links hopsen und dort den Kristall einsammeln.



Doping für Deine PlayStation...



Jeden Monat Game-Power mit dem PlayStation Zone-Abo

Jeden Monat frei Haus:
12 mal PlayStation Zone
mit praller CD. Als Danke-
schön erhältst Du kostenlos
einen praktischen CD-
Ständer mit 12 Jewel-Cases.
So kannst Du jeden Monat
bequem Deine PlayStation
Zone-CD archivieren.

☒ Ja, ich brauche das PlayStation Zone-Abo mit CD-ROM!

(DM 138,-/Jahr (= DM 11,50/Ausgabe); Ausland
DM 162,-/Jahr; ÖS 990,-/Jahr)

Als Dankeschön erhalte ich den ultimativen CD-Ständer mit 12 Jewel-Cases kostenlos (Art. Nr. 1086). Die Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

(Bitte beachten: Die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert!)

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Datum, Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg

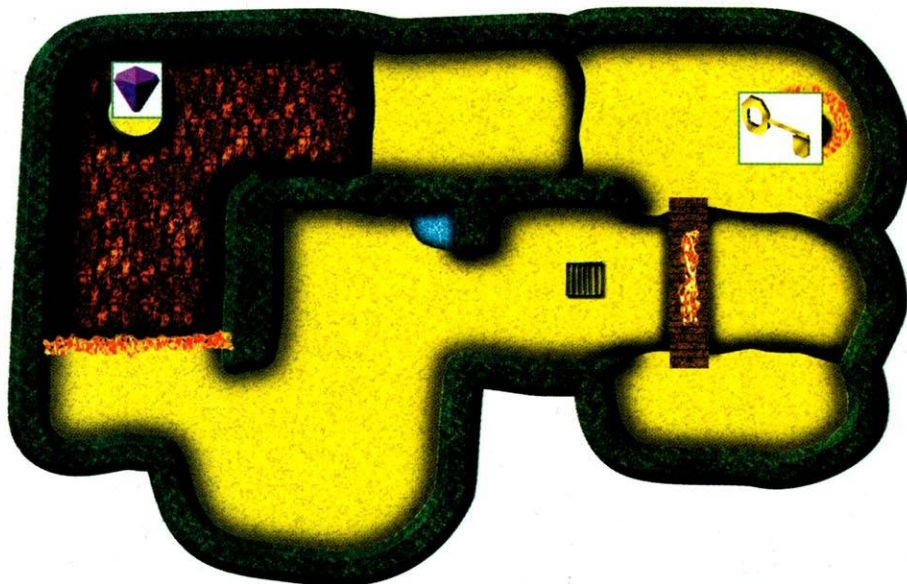
P3Z359



CAVEMAN-STAMM GEHEIMLEVEL 3

Lila Kristall

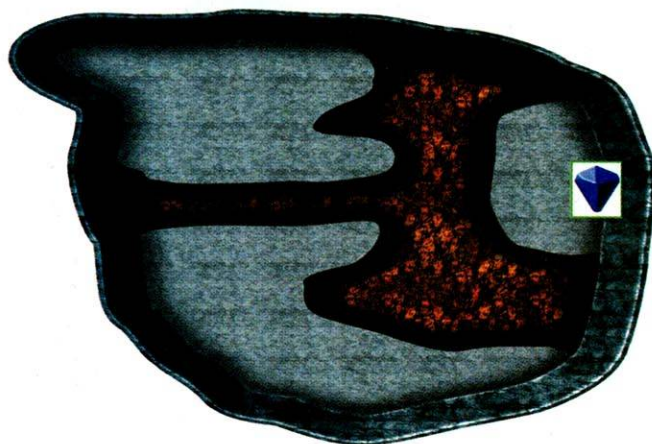
In diesem Level müssen Sie wieder einmal Feuer löschen, indem Sie einfach Wasser darauf spucken. Laufen Sie zunächst rechts herum und löschen Sie das Feuer, das den Käfig umgibt. Wenn möglich, springen Sie auf die Brücke und kümmern sich auch hier um die Feuersbrunst. Klettern Sie an der Wand hoch, um den Vorsprung auf der rechten Seite zu erreichen. Jetzt können Sie die hölzerne Brücke überqueren. Wenn Sie das Feuer nicht schon vorher gelöscht haben, tun Sie es jetzt. Auf der anderen Seite müssen Sie den brennenden Baum löschen, um den Schlüssel zu erreichen. Springen Sie wieder vom Baum herunter und laufen Sie zurück zum Käfig. Zerstören Sie die Plattformkiste im Käfig, jetzt können Sie hinter dem Baum auf die untere Ebene gelangen. Springen Sie über die neuen Plattformen und schnappen Sie den Kristall.



CAVEMAN-STAMM GEHEIMLEVEL 4

Blauer Kristall

Zerschlagen Sie die Plattformkiste, nachdem Sie sich vorher um den Dantini gekümmert haben. Jetzt können Sie über die entstandenen Plattformen auf den nächsten Vorsprung in der hinteren, rechten Ecke springen. Hier steht eine weitere Plattformkiste, die Ihnen den Weg zum blauen Kristall ebnet. Durchhalten, nur noch ein Level!



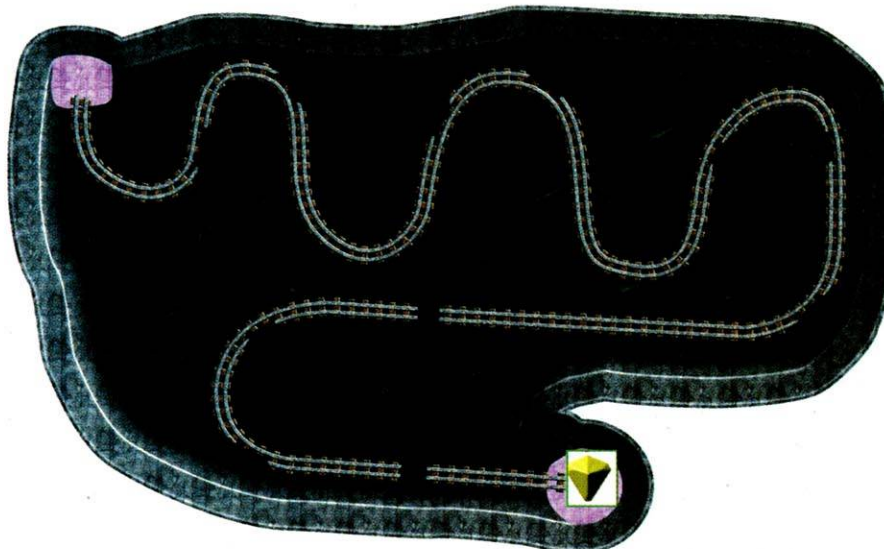
CAVEMAN-STAMM GEHEIMLEVEL 5

Gelber Kristall

Dieses Rennen ist ziemlich schwierig, da die Strecke an vielen Stellen beschädigt ist. Schauen Sie sich die Karte an, um zu sehen, wo genau sich diese Lücken in den Gleisen befinden. Ansonsten halten Sie sich einfach an die folgenden Anweisungen: Zu Beginn des Rennens kippen Sie Ihr Gefährt sofort nach links. Nach der Kurve ziehen Sie die Lore nach rechts. Nach dieser Kurve haben Sie etwas Zeit zum Verschnaufen, dann müssen Sie wieder nach rechts kippen. Halten Sie die Lore auf den rechten Rädern, um durch die zweite beschädigte Kurve zu kommen. Hinter der nächsten Kehre müssen Sie nach links kippen und das Gefährt so halten, bis Sie an zwei beschädigten Stellen vorbei sind. Sobald die zweite Stelle hinter Ihnen liegt, ziehen Sie wieder nach rechts. Danach kommen Sie auf ein gerades Stück Strecke: Machen Sie sich bereit für einen Sprung! Nach dem Sprung kippen Sie zweimal nach links, da-

nach folgt noch ein Sprung, der Sie zum Ende der Höhle und dem gelben Kristall bringt. Jetzt müssen Sie nur noch das Ei auf der

anderen Seite des Lava Pools im Dorf einsammeln, um das Spiel perfekt abzuschließen.



> Wissen ist Macht.

PlayStation Games: der komplette Check durch s Game Universe.
Mit News, Tipps, Special Rankings und einer
Menge Background zu Deiner PlayStation-Konsole.
Ab 18.11. für 5,99 DM am Kiosk.



JADE COCOON

Genre: Rollenspiel **Spieler:** 1 **Hersteller:** Crave **Internet:** www.crave.de

Dieses neue Rollenspiel von Crave Entertainment entführt Sie in monsterverseuchte Wäldern, in denen Sie sich gegen seltsam anmutende Kreaturen zur Wehr setzen müssen. Dabei kommen Sie nicht umhin, die botanischen Besonderheiten dieser Umgebung zu bewundern. Das interessante Gameplay wird Ihnen sicher Spaß bereiten. Die folgenden Tipps sollen Ihnen das Vorankommen etwas erleichtern.

GENERELLE STRATEGIEN UND TIPPS

Bevor Sie aufbrechen, um den Wald zu durchstreifen, sollten Sie sich im Dorf nach Möglichkeit ausrüsten. Vier Hauptelemente werden Ihre Reise bestimmen: Kampf, Reinigung, Kreuzung und Fangen. Keine Sorge, wir werden diese Skills noch genauer erklären.

Kampf

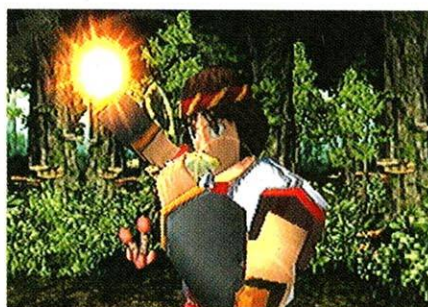
Sobald Sie sich in den Wald begeben, wird Ihnen der Cocoon Master und Mentor Ihres Vaters begegnen, um Sie zu unterrichten. Die Kunst des Kampfes ist eine der wichtigsten Fähigkeiten im Spiel und Sie sollten darin schnell Meister werden. Treffen Sie auf einen Gegner, dann haben Sie verschiedene Möglichkeiten. Der Trick liegt in einer Kombination von Angriff und Verteidigung. Schlagen Sie zunächst zu und entscheiden Sie danach, ob Sie weiter angreifen oder eine Runde blocken. Sobald die Lebensenergie der Kreatur niedrig genug ist, können Sie versuchen Sie zu fangen.

Fangen

Ziel des Kampfes ist es, Kreaturen einzufangen und nicht zu töten. Als neuer Cocoon Master ist es Ihre Aufgabe die geschwächten Wesen mit Ihrer Flöte zu bezaubern, um die Essenz der Monster in einem Cocoon-Behälter (Libellen-Kokon) mitzunehmen. Sie können nur so viele Kreaturen fangen wie Sie Behälter dabei haben, also kaufen Sie einige im Dorf.

Reinigung

Ihre Frau Mabu hilft Ihnen, so gut sie kann. Zu Ihren besonderen Fähigkeiten als Nagi-



Frau zählt ihre Möglichkeit, die Cocoon-Behälter durch Magie zu reinigen. Dadurch verwandelt sie die Behälter in weiße Cocoon und die enthaltenen Wesen können danach im Kampf eingesetzt werden. Ist Ihre erste Reise durch den Wald beendet, treffen Sie in Garais Haus Mabu wieder, die dann die Reinigung durchführt.

Kreuzung

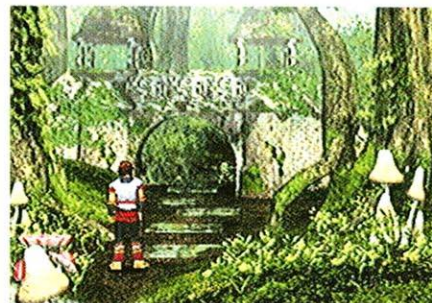
Mit den Kämpfen wird die Stärke Ihrer Monster steigen, achten Sie immer auf die Stufe Ihrer Wesen, denn Sie brauchen die Information später. Mit der Zeit züchten Sie wahre Kampfmaschinen und können den Monstern sogar neue Fähigkeiten beibringen. Allerdings brauchen Sie dazu Übung und meist liegen Erfolg und Misserfolg nah beieinander.

Kreuzungsergebnis-Vorschau

Eine gute Möglichkeit, keine unerwünschten Effekte zu erzielen, ist die Vorschau auf den wahrscheinlichen Ausgang einer bestimmten Kreuzung. Um eine solche Vorschau zu bekommen, brauchen Sie wiederum Mabus Hilfe. Testen Sie die verschiedenen Möglichkeiten aus, um das gewünschte Ergebnis zu erhalten. Versuchen Sie es besonders mit den seltenen Exemplaren - Das Ergebnis wird Ihnen gefallen. Das Kreuzen spart eine Menge Zeit und Aufwand, wenn Sie die richtige Kreuzung zu Stande bringen. Haben Sie keine Scheu, die unterschiedlichen Wesen zu kreuzen, denn bis zu vier unterschiedliche Monster können dabei kombiniert werden. Mit etwas Übung haben Sie den Dreh bald raus.

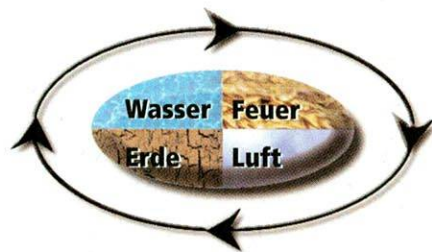
Effekte der Elemente

Auf eines müssen Sie beim Kreuzen allerdings achten - die Elemente der Wesen sollten nicht gegeneinander stehen. Kreuzungen aus Feuer- und Wasserwesen sind daher nicht ratsam. Zwar können diese Wesen dann Feuer- und Wasser-Fähigkeiten einsetzen, aber die Stärke dieser Angriffe ist vergleichsweise gering. Versuchen Sie also Monster gleicher oder verwandter Elemente zu kreuzen. Auch die Stufen der Wesen ist entscheidend - Monster gleicher Stufe steigen nach der Mischung auf, sind die Stufen unterschiedlich, hat es meist negative Folgen.



Elemente

Diese Darstellung zeigt, wie die Elemente zueinander stehen und erklärt damit die Grundsätze des Kreuzens verschiedener Elemente. Außerdem können Sie ablesen, welche Monster im Kampf gegen andere am effektivsten sein werden. Treffen Sie auf einen starken Gegner, finden Sie hier die besten Gegenmaßnahmen. Hier die Grundlagen: Erde schlägt Wasser, Wasser schlägt Feuer, Feuer schlägt Luft, Luft schlägt Erde.





Erfahrung sammeln

Sie sollten versuchen, so weit wie irgend möglich aufzusteigen, um es leichter zu haben. Daher sind Abkürzungen zu vermeiden. Da Sie nur eine Figur haben, können Sie sich voll und ganz auf ihr Vorankommen konzentrieren. Investieren Sie verdientes Geld immer in neue Ausrüstung. Denken Sie immer daran, dass nur gefangene Monster Erfahrungspunkte bringen. Das Punktesystem ist dabei recht einfach zu verstehen.

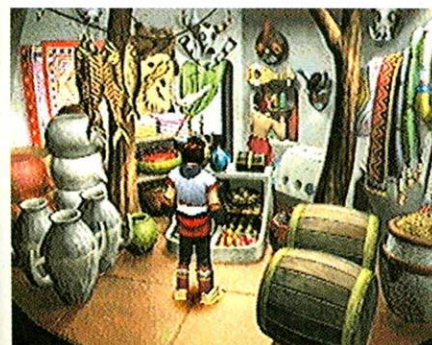
Geldeinsatz und -verdienst

Auch in diesem Bereich unterscheidet sich Jade Cocoon von anderen Rollenspielen, denn Sie erhalten kein Gold, wenn Sie einen Gegner besiegen. Um an Geld zu kommen, bedarf es etwas mehr Arbeit. Wieder sind es Ihre gefangenen Monster, die Ihnen Geld verschaffen. Sie können die Cocoon-Behälter zu Seide spinnen und dann im Laden verkaufen.

1	Moonlight silk	7500 yan
2	Angelwing silk	3000 yan
3	First snow silk	1125 yan
4	Pearl silk	600 yan
5	Lily silk	375 yan
6	Thunder silk	225 yan
7	Cloud silk	150 yan

Zeit des Aufbaus

Sobald Sie die zweite Hälfte des Spinnens erreichen, ist es notwendig Ihren Charakter weiter aufzubauen. Sammeln Sie möglichst viele Erfahrungspunkte und setzen Sie auch die gekreuzten Monster ein. Wann immer Sie ein Monster in diesem Abschnitt besiegen, hinterlässt es eine Walnuss. Diese Nüsse sind an vielen Orten einsetzbar. Möchten Sie einen Vorrat anlegen,



verlassen Sie den jeweiligen Bildschirm kurz und kehren Sie zurück, um das Monster erneut zu besiegen und wieder eine Walnuss zu erhalten.

Waffen

Es gibt einige Waffen in diesem Spiel, wobei jede ihre Vor- und Nachteile hat. Manche sind nur in bestimmten Spielabschnitten effektiv oder werden in einzelnen Situationen nötig. Je weiter Sie im Spiel und damit im Wald vorankommen, umso mehr verändert sich Ihre Umgebung. Wichtig für die Wahl der richtigen Waffen ist die Geschwindigkeit. Hier eine Auflistung aller Waffen des Spiels:

Schwert der Schnelligkeit (Sword of Speed)

Diese Waffe verschafft Ihnen den Vorteil, zur gleichen Zeit angreifen und blocken zu können, aber zu Beginn nützt Ihnen das Schwert noch wenig. Die Angriffsstärke ist noch zu gering und Sie bekommen daher Schwierigkeiten.

Weißes Horn (White Horn)

Dieser Speer ist leicht und einfach zu benutzen. Er verursacht vergleichsweise viel Schaden und kann auf halbem Weg im Spinnwald gefunden werden.

Herbstmond (Autumn Moon)

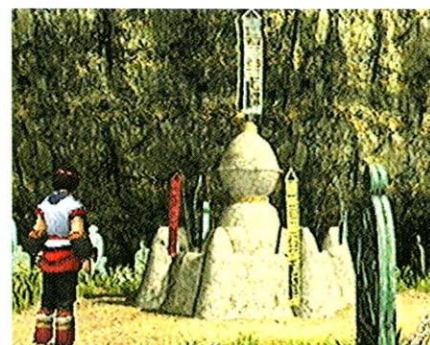
Ein Samuraischwert mit guter Angriffsgeschwindigkeit und -stärke, das im Spinnwald gefunden werden kann.

Messer (Knife)

Mit dieser Waffe beginnen Sie Ihre Reise. Schnell aber schwach - ein Upgrade tut Not.

Dolch (Dagger)

Nicht viel besser als das Messer.



Aquazor

Diese Waffe findet sich in einer Hütte im Käferwald. Die Schutzwirkung gegen Wasser-Angriffe dieses Speers sollte man im Hinterkopf behalten.

Bronzeschwert (Bronze Sword)

Die schwere Waffe hat eine mittelmäßige Angriffsstärke und ist etwas langsam.

Eisenaxt (Iron Axe)

Vergessen Sie diese Waffe, sie ist langsam und ungenau. Erst wenn Sie viele Hit-Points haben, können Sie es damit versuchen. Zu finden ist sie im Libellenwald.

Lebensräuber (Life Stealer)

Nicht nur Angriffstärke gehört zu den Vorteilen dieser Waffe, auch die Fähigkeit, Hit-Points des Gegners zu absorbieren, ist nützlich.

Pfeifer (Whistler)

Werfen Sie den Speer und er pfeift wie der Wind. Diese Waffe aus dem Mottenwald besitzt eine gute Angriffstärke.

Nachtschimmer (Night Glow)

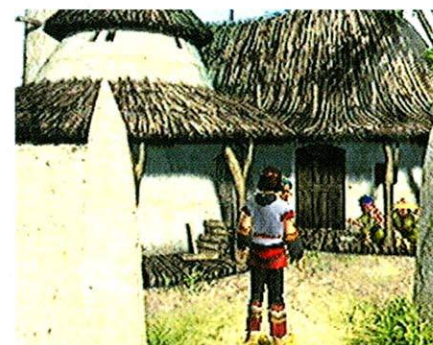
Schnell und tödlich, diese Waffe vergiftet beim Angriff.

Donnerblitz (Thunderbolt)

Ein Speer, der schon dem Namen nach Schnelligkeit verspricht. Zusätzlich kann er Gegner in Schlaf versetzen. Finden kann man ihn in den Tiefen der Libellenwald-Unterwelt.

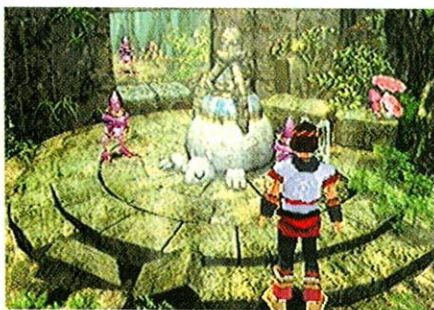
Drachenspitze (Dragoncrest)

Ein zweihändiges Schwert mit Drachengravur und fantastischer Angriffsstärke, das nur durch sein Gewicht und seine Unhandlichkeit negativ auffällt.



GENERELLE STRATEGIEN UND TIPPS (FORTSETZUNG)

Waffen (Fortsetzung)



Wolkendecke (Cloudcover)

Wiederum ein Bi-Händer mit enormer Angriffsstärke und einem Wolkensymbol, allerdings auch entsprechend langsam.

Blasser Mond (Palemoon)

Eine Axt, die mit jedem Schlag ein blasses Licht abgibt. Zwar ist die Waffe nicht besonders schnell, dafür ist aber die erdbasierte Angriffsstärke recht gut. Effektiv ist die Axt gegen Wasserkreaturen.

Mäher (Reaper)

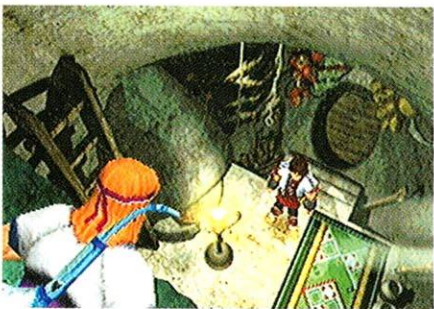
Durch ihr Gewicht ist auch diese Axt sehr langsam. Setzen Sie diese Waffe jedoch ein, sollte ein Schlag genügen.

Drainer

Diese scharfe Waffe hat die Fähigkeit, jedes Geschoss zu absorbieren. Kaufen Sie die Waffe bei MU.

Eiszapfen (Icicle)

Ein Samuraischwert mit einem lächerlich hohen Preis. Allerdings ist es eine entscheidende Waffe.



Achten Sie bei den Waffen auf das Geld, denn es macht wenig Sinn, sich um jeden Preis mit der besten Waffe auszurüsten. Waffen, die im Wald gefunden werden, sind meist genauso gut, wenn nicht noch besser. Sparen Sie also Ihr Geld, um Meta Mugworts zur Heilung zu kaufen.

Rüstung

Zu Beginn ist Ihr Charakter recht schwach und sollte daher durch die verfügbaren Rüstungen geschützt werden. Die meisten Rüstungen bieten neben dem physikalischen

Schutz auch magische Resistenzen. Insbesondere der Schutz vor unnatürlichen Zuständen, wie Versteinierung, ist oft nützlich. Auch hierfür sollten Sie allerdings nicht zu viel Geld ausgeben. Überspringen Sie die Lederweste und kaufen Sie sich lieber die Silberweste, denn genau diese schützt vor unnatürlichen Zuständen. Meiden Sie das blutige Gewand (Bloody Garb), denn es hat sehr schlechte Eigenschaften und kann Ihren Charakter an den Rand des Todes bringen. Das Riketz Gewand hingegen hat wesentlich bessere Eigenschaften und kann am Ende des Spinnwaldes gefunden werden.

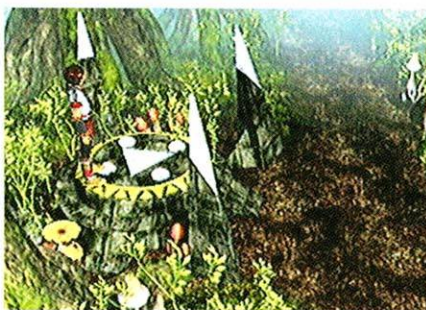
Syrus - Die Stadt

Damit Sie den bestmöglichen Start haben, hier ein paar Tipps für den Beginn in der Stadt Syrus. Dazu noch eine Karte des Käferwaldes.

Sie beginnen im Haus Ihrer Mutter und können zunächst mit Ihr reden und anschließend schlafen gehen. In Ihren Träumen begegnen Sie Freunden und Feinden und verlieren einen Kampf. Nachdem Sie Ihre magische Flöte erhalten haben, sehen Sie einen Angriff von Monstern auf Ihre Heimatstadt. Ein lange Auto- und Videosequenz folgt und gibt Ihnen jede Menge Informationen. Keine Sorge, die wichtigen Elemente sind offensichtlich. Gehen Sie als Erstes zum Wachturm, um von Lui etwas Lektüre und den Käferschlüssel zu erhalten.

Das Barriere Tor

Lui bringt Sie zum Tor und zeigt Ihnen, wo Sie den Schlüssel einsetzen können. Das Tor zum Käferwald liegt rechts. Sobald Sie im Wald ankommen, treffen Sie den blauen Cocoon-Master Koris. Wie alle Charaktere, die Sie im Spiel treffen, hat auch er viel zu erzählen. Allerdings kann er Ihnen einiges über den Kampf beibringen und unterrichtet Sie in der richtigen Kampftechnik.



KÄFERWALD

1. Machen Sie sich am Anfang keine Sorgen, wenn Sie im Kampf umkommen, denn Ihr Charakter kann am Anfang nicht wirklich sterben. Er wird automatisch zum Barrieretor zurückgebracht und Sie verlieren zu diesem Zeitpunkt weder Erfahrungspunkte, noch die gefangenen Monster.

2. Bahnen Sie sich Ihren Weg durch den Wald und schauen Sie sich um. Kämpfen Sie mit den Monstern, die Ihnen begegnen und fangen Sie sie mit der Flöte, um Erfahrungspunkte zu sammeln. Sie finden rechts bald einen ersten Gegen-



stand, den Sie mitnehmen sollten. Es handelt sich um die erste Wissenstafel. Noch können Sie diese nicht einsetzen, erinnern sich aber immer daran, wo Sie zu finden ist. Gehen Sie nach rechts weiter, um eine Schatzkiste zu finden. Darin befinden sich 4 Meta Mugwort, 4 Shab Liquor, 1 Eisenstirnband (Iron Headband). Etwas weiter findet sich die zweite Wissenstafel.

3. Folgen Sie nun dem Hauptweg, auf dem Sie wenig später das Warp Amulett finden. Mit diesem Gegenstand können Sie zwischen den beiden Idolen hin- und herreisen. Nicht jeder Gegenstand ist auf Anhieb zu erkennen, suchen Sie also danach. Bald darauf wird sich ein maskierter Junge mit Ihnen anlegen. Nach wenigen Hieben mit dem Messer gibt er auf und Sie können sich den Aquazor Speer aus seiner Hütte holen.

4. Wenn Sie dem Weg weiter folgen, kommen Sie nach kurzer Zeit zu einigen Stufen, die zu einem weißen Tempel führen. Sobald Sie die Treppen hinaufgegangen sind und den Tempel betreten, taucht Koris auf und gratuliert Ihnen zum erfolgreichen Durchqueren des Käferwaldes. Nehmen Sie den Schlüssel zum Libellenwald an, wenn er Ihnen diesen anbietet und benutzen Sie das Warpamulett, um schnell zum Dorf zurückzugelangen. Bringen Sie alle Mitbringsel zu Mabu in Garais Hütte und kaufen Sie Heilutensilien und Cocoon-Behälter nach. Besuchen Sie auch den Totengräber auf dem Friedhof, denn er kann Ihnen nützliche Tipps geben. Gute Jagd!



DAS IST AUF DER CD!

Sie haben die PlayStation Zone mit der CD gekauft? Sie wollen wissen, was denn nun genau auf der CD enthalten ist und wie das Ganze funktioniert? Dann lesen Sie sich bitte unsere detaillierte Anleitung durch! Wir erklären Ihnen die Anwendung und jede einzelne Rubrik! Spätestens nach der Lektüre sollte die ohnehin einfache Bedienung der Benutzeroberfläche auch für Anfänger ein Kinderspiel sein.

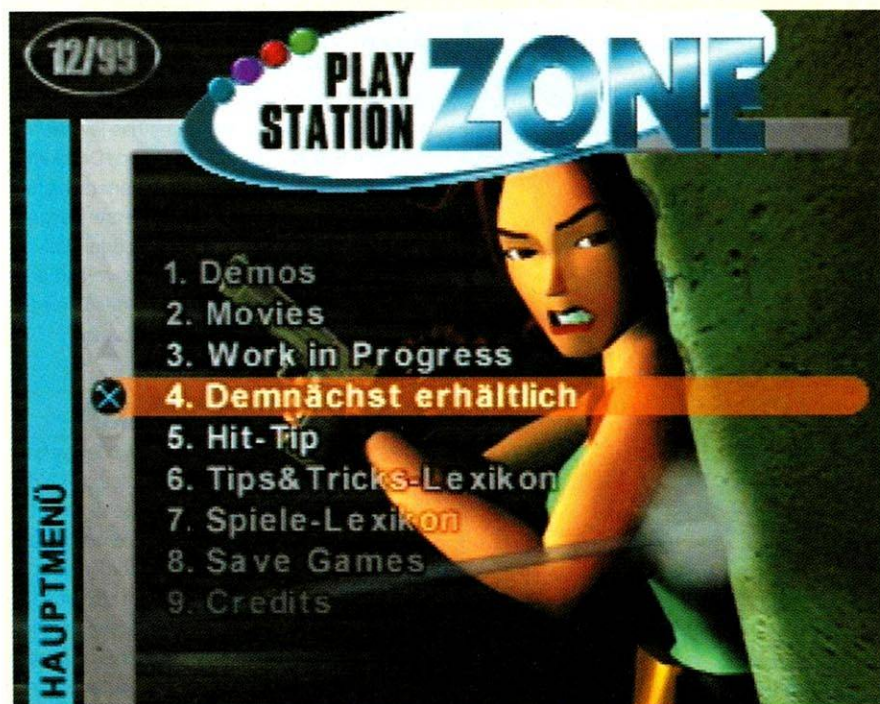
Schalten Sie Ihre PlayStation aus und legen Sie die CD in das Laufwerk ein. Sobald Sie die PlayStation nun wieder einschalten, startet die CD auf serienmäßigen PAL-PlayStations automatisch. Wenn alles in Ordnung ist, dann sehen Sie etwa vierzig Sekunden nach dem Einschalten (nachdem die beiden PlayStation-Logos und der Raubkopierer-Screen auf dem Screen aufgetaucht sind) einen Hinweis, der besagt, dass sich die auf CD vorgestellten Spiele größtenteils noch im Entwicklungsstadium befinden und die Endversionen sowohl grafisch als auch inhaltlich abweichen können. Wenige Sekunden danach geht es dann endlich auch wirklich los. Ein schickes Intro (das mit der X-Taste abgebrochen werden kann) entführt Sie in die Welt der PlayStation Zone-CD ...



■ **JETZT GEHT'S LOS** Wenn Sie dieses Intro sehen (das Sie mit der X-Taste abbrechen können), ist das Hauptmenü nur noch wenige Augenblicke (oder einen Knopfdruck) entfernt

Das Hauptmenü

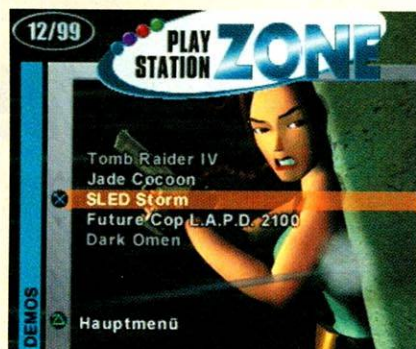
Im Hauptmenü können Sie sich mit der grundsätzlichen Bedienung der PSZ-CD-Benutzeroberfläche vertraut machen. Drücken Sie auf dem digitalen Steuerkreuz nach oben oder unten, so scrollt das Hauptmenü wunschgemäß in die entsprechende Richtung. Drücken Sie die X-Taste (wie im Symbol daneben gezeigt), so gelangen Sie sofort in das entsprechende Untermenü. Um von dort in das Hauptmenü zurückzukehren, müssen Sie in der Regel nur das Dreieck (gemeint ist der Knopf mit dem Dreieck) betätigen. Im Folgenden werden wir Ihnen jeden einzelnen Menüpunkt detailliert erklären!



■ **AUF EINEN BLICK** So sieht das Hauptmenü der aktuellen PlayStation-Zone-CD aus, in dem Lara Croft Aufmerksamkeit für Tomb Raider IV: The Last Revelation erweckt.

1. DEMOS

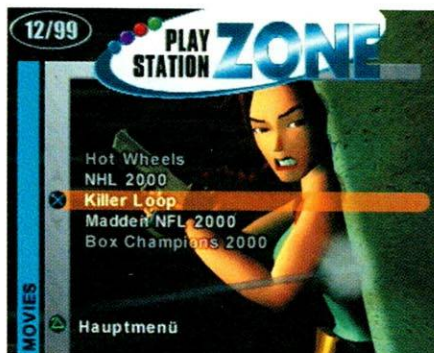
Unter diesem Menüpunkt finden Sie fünf ausschließlich spielbare Demos zu den neuesten Spielen von Eidos, Electronic Arts und Crave. Drücken Sie die X-Taste, um eine der gewünschten Demos zu starten, oder das Dreieck, wenn Sie in das Hauptmenü zurückkehren wollen. Beachten Sie bitte eventuelle Hinweise vor dem Laden!



BRANDAKTUELL Spielbare Demos zu Tomb Raider IV (Weltpremiere), Jade Cocoon (Exklusiv-Demo), SLED Storm, Future Cop und Dark Omen sind auf dieser CD zu finden.

2. MOVIES

Hier finden Sie fünf weitere, nicht spielbare Demos zu aktuellen Electronic Arts, Eidos und Crave. Diese Demos wurden komplett von der PlayStation-Zone-Redaktion aufgenommen und produziert. Um einen der Filme zu starten, müssen Sie lediglich die X-Taste betätigen. Sie können natürlich jederzeit (auch während der Film läuft) mittels des Dreiecks in das Menü zurückkehren. Die Gesamtlauzeit der Filme beträgt über 10 Minuten.



FILM AB! Tolle Filme zu Hot Wheel, Box Champions 2000, NHL 2000, Madden NFL 2000 und Killer Loop befinden sich auf dieser CD.

Info KEINE GEWALT

Aus rechtlichen Gründen müssen wir von der Vorstellung indizierter, indizierungsgefährdeter und gewaltverherrlichender Spiele absehen. Wenn Sie also auf der Suche nach Tipps, Tests, Infos und/oder Bildern zu indizierten Spielen (bzw. deren Nachfolgern oder Vorgängern) sind, müssen wir Sie leider enttäuschen. Eine derartige CD darf von uns nicht ausgeliefert werden.

3. WORK IN PROGRESS

Ein Bild sagt mehr als tausend Worte! Getreu diesem Motto gewähren wir Einblicke in unser Fotoarchiv und zeigen Ihnen hier brandheiße Bilder zu aktuellen Projekten, die erst in den nächsten Wochen und Monaten erscheinen werden. Sobald Sie die X-Taste drücken, wird Ihnen nach wenigen Sekunden Ladezeit das erste Bild zum gewünschten Spiel gezeigt. Betätigen Sie daraufhin keine Taste, so wird Ihnen nach fünf Sekunden Wartezeit das jeweils nächste Bild zum Spiel präsentiert. Drücken Sie die X-Taste, dann wird die Weiterschaltung deaktiviert und die Informationsleiste ausgeschaltet. Betätigen Sie den Kreis oder das Viereck (gemeint sind die Knöpfe mit den jeweiligen Symbolen), dann wird das nächste bzw. vorherige Bild gezeigt. Durch



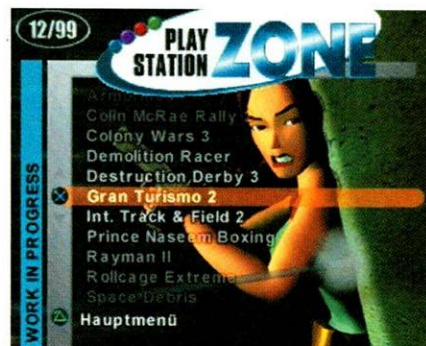
VOLLAUTOMATISCH Selbstverständlich werden auch hier die Bilder nacheinander gezeigt. Hat man allerdings das letzte Bild eines Spiels gesehen, wird automatisch zum nächsten (bzw. ersten) Titel weitergeschaltet.

5. HIT-TIP

Diese Rubrik ist von der Bedienung her absolut identisch mit der Work-In-Progress-Sektion. Sobald Sie die X-Taste drücken, wird Ihnen nach wenigen Sekunden Ladezeit das erste Bild zum gewünschten Spiel gezeigt. Betätigen Sie daraufhin keine Taste, so wird Ihnen nach fünf Sekunden Wartezeit das jeweils nächste Bild zum Spiel präsentiert. Drücken Sie die X-Taste, dann wird die Weiterschaltung deaktiviert und die Informationsleiste ausgeschaltet. Betätigen Sie den Kreis oder das Viereck, dann wird das nächste bzw. vorherige Bild gezeigt. Durch das Drücken des Dreiecks gelangen Sie in das Untermenü zurück.

6. TIPPS&TRICKS-LEXIKON

Die ultimative Tipps&Tricks-Datenbank versteckt sich hinter diesem Menüpunkt. Mit dem digitalen Steuerkreuz können Sie problemlos durch die in alphabetischer Reihenfolge sortierte Datenbank bausen, während Sie mit der X-Taste die (überprüfen) Tipps zu einem bestimmten Spiel auf den Screen scrollen lassen. Sobald Sie während des automatischen Scrollvorgangs Rauf oder Runter drücken, wird das Scrolling abgebrochen und Sie können manuell die gewünschte Position im Tipps-Text ansteuern. Es versteht sich von selbst, dass die bekannten Button-Symbole in Form von grafischen Icons auf dem Screen erscheinen. Als Zusatz-Service wird Ihnen währenddessen auch noch ein Lauftext zur Power Line angezeigt, bei der Sie sich für DM 1,21 pro Minute Tipps zu aktuellen Spielen von Sony Computer Entertainment Europe (Ape Escape, Wild Arms u. ä.) besorgen können. Dies ist ein Service von SCEG und keine Dienstleistung von PlayStation Zone! Übrigens: Es versteht sich von selbst, dass diese Datenbank jeden Monat aktualisiert wird!

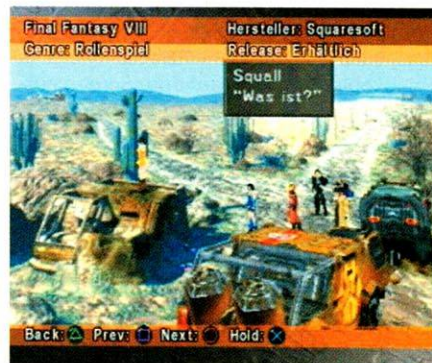


IN DER MACHE Fantastische Bilder zu absolut neuen Projekten lassen sich in dieser Rubrik auswählen. Es versteht sich von selbst, dass es sich dabei um bildschirmfüllende Bilder handelt.

das Drücken des Dreiecks gelangen Sie in das vorherige Untermenü zurück.

4. DEMNÄCHST ERHÄLTlich

Dieser Abschnitt ist prinzipiell identisch zur Work-In-Progress-Sektion, d. h. mit der X-Taste kann man die Dia-Show zu einem Spiel starten, mit dem Dreieck gelangt man in das Menü zurück und während der Show kann man mit dem Viereck, dem Kreis und der X-Taste die Bildanzeige beeinflussen. Der Unterschied ist, dass in diesem Abschnitt Bilder zu zehn Titeln gezeigt werden, die in diesen Wochen erscheinen. Außerdem wird nach der Bilderserie zu einem Spiel automatisch zum nächsten Titel (bzw. zum ersten Spiel) geschaltet. Damit steht jedem Händler eine praktische Slideshow zur Verfügung, mit der sich Kunden über kommende Spiele informieren können.



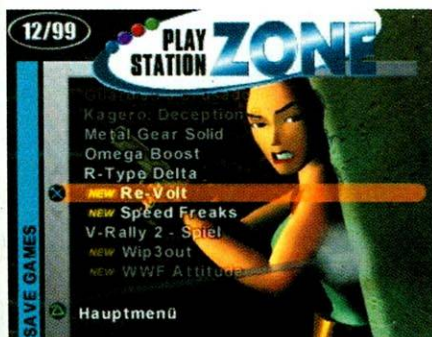
MIT EIGENEN AUGEN Welche Spiele wollen Sie sich kaufen? In der Hit-Tip-Sektion finden können Sie sich selbst ein Bild machen

Sie wollen jetzt und sofort Wissenswertes zu allem jemals in Europa erschienenen PlayStation-Spielen erfahren? Kein Problem: In unserem Spiele-Lexikon, das natürlich monatlich aktualisiert wird, gibt es Infos und Bewertungen zu mittlerweile 619 PS-Titeln. Um die Suche zu erleichtern (und langwierige Scroll-Aktionen zu vermeiden), haben wir die Spiele in insgesamt 16 verschiedene Genres aufgeteilt, wobei das Sportspiel-Genre selbst noch einmal in 9 Unterkategorien gegliedert wurde. Die Bedienung ist denkbar einfach: Haben Sie sich mit der X-Taste für ein bestimmtes Genre entschieden, dann können Sie mit den Richtungstasten problemlos durch alle in diesem Genre verfügbaren Spiele scrollen und mit der X-Taste die Infos abrufen. Sobald Sie das Dreieck betätigen, gelangen Sie in das vorherige Menü zurück.



■ STETS AKTUELL Alle Tests aus der Ausgabe 11/99 sind nun auch auf der CD abrufbereit!

Hier können Sie problemlos tolle Spielstände zu 15 aktuellen PlayStation-Hits auf Ihre Memory Card transferieren, die in Slot 1 stecken muss (Slot 2 wird nicht unterstützt!). Wählen Sie mit der X-Taste das gewünschte Spiel aus und folgen Sie dabei den Anweisungen auf dem Bildschirm! Die Wirkung des Spielstandes wird auf dem Bildschirm exakt beschrieben. Es muss unbedingt eine Memory Card mit genügend freiem Speicher eingelegt werden, andernfalls kann kein Spielstand gesichert werden! Es besteht keine Möglichkeit, einen Spielstand zu löschen.



■ NEU AUF DIESER CD Aktuelle Spielstände gibt es für Croc 2, G-Police 2, Wip3out, R-Type Delta, WWE Attitude, Re-Volt und Speed Freaks.

**LEERHÜLLEN GIBT ES IN JEDEM
GUTSORTIERTEN AUDIO-CD-FACHGESCHÄFT
ODER ALS ABO-PRÄMIE!**



ZONE

CD VOL. 13

TOMB RADER IV

Weltpremiere: Spielbare Demo des Lara-Comebacks

PLAYERS STATION ZONE

CD VOL. 13

Demolition Racer, Destruction Derby, Gran Turismo 2, Int. Track & Field 2, Prince Naseem Boxing, Rayman 2, Rollover Extreme, Space Debris, Techno Mage, TOCA WTC, Toy Story II

DEMNÄCHST ERHÄLTlich:

Action Man, Crash Team Racing, Dino Crisis, FIFA
2000, Hell Night: Die 24 Stunden von Le Mans,
MTV Snowboarding, No Fear Mountain Biking,
Rainbow Six, Robin Blade, Sheep!, Sayrto II, Su-
percross 2000, Tomcat Raider IV, Tomorrow Never
Dies, Vigilante 8 Zweite Herausforderung, WCW
Mayhem, Wip3aht, Worms 2 Armageddon, Wu
Tang: Shaolin Style, Xena - Warrior Princess

HIT-TIP:

Ape Escape, Bundesliga Stars 2000, Driver,
 Fighting Force 2, Final Fantasy VIII, Formel 1 99,
 FußballLive, G-Police 2, GTA 2, M.G.S. Special-Mis-
 sions, Madden NFL 2000, Mission: Impossible,
 NHL 2000, SLED Storm, Soul Reaver, Star Wars
 D.D.B.B., Tarzan, Tony Hawk's Skateboarding, UEFA
 Striker, V-Rally 2

TIPS & TRICKS - I LEXIKON:

Überprüfte Cheats zu 317 Spielen von A wie A-Train bis Z wie Z.

SPIELE-LEXIKON:

SPILL-LEAKON: Infos und Bewertungen zu über 619 in Europa erhältlichen PlayStation-Spielen.

DEMOS:

Tomb Raider IV, Jade Cocoon, SLED Storm, Future Cop L.A.P.D., Dark Omen

MOVIES:

1. Hot Wheels	1:50 Minuten
2. NHL 2000	2:08 Minuten
3. Killer Loop	1:58 Minuten
4. Madden NFL 2000	2:01 Minuten
Box Champions 2000	2:02 Minuten

SAVE GAMES:

1.	Ape Escape	21 Levels, 2 Bonusspiele
2.	Bugs Bunny	87% gelöst
3.	Croc 2	2/3 durchgespielt
4.	Driver	Alle vier Städte anwählbar
5.	Final Fantasy VII	Beim Endgegner
6.	G-Police 2	3 Bonusmissionen
7.	Guardian's Crusade	60 Level, vor Endgegner
8.	Kagero: Deception 2	Chapter 17
9.	Metal Gear Solid	James-Bond-Anzug u.v.a.
10.	Omega Boost	4 Zonen, unsterblich
11.	R-Type-Delta	9 Continues
12.	Re-Volt	8 Bonusautos, Bonusstrecken u.a.
13.	Speed Freaks	Alle Strecken und Autos
14.	Rally 2	Alle Wagen
15.	WWF Attitude	Fast alle Strecken mit "Gold"
16.	WWF 2kout	Neue Charaktere mit "Trainer"

WORK IN PROGRESS:

WORK IN PROGRESS!
Armories: Colin McBae Rally 2 Colony Wars 3.



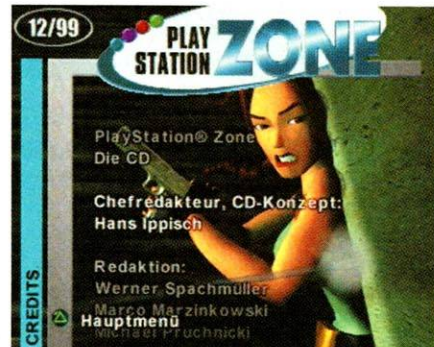


 are registered trademarks of
 Sony Computer Entertainment Inc.
 Published by COMPUTEC MEDIA AG.

“PS” logo and “PlayStation” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

9. CREDITS

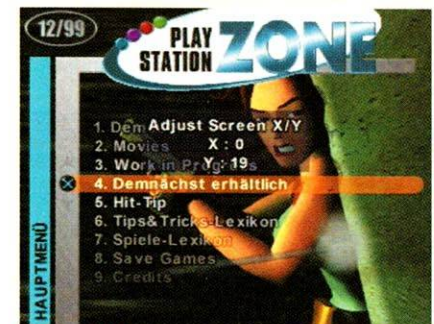
Zu guter Letzt gibt es natürlich auch noch ein interaktives Impressum, in dem alle Mitarbeiter und Kontaktpersonen gezeigt werden, die an der Entstehung dieser CD beteiligt waren. Unser besonderer Dank gilt allen Mitarbeitern von Sony Computer Entertainment Europe und SCE Deutschland.



DIE MACHER DER CD Wieviel Arbeit in der PlayStation-Zone-CD steckt, können Sie anhand der Credits-Liste erkennen.

Info BILDSCHIRM VERSCHOBEN?

Sollte das Bild auf Ihrem Fernseher grundsätzlich etwas verschoben sein, so müssen Sie das Gerät dafür nicht extra justieren, sondern Sie können ein kleines Tool anwenden, das in der Oberfläche integriert ist. Halten Sie L1 und R1 gedrückt und positionieren Sie den Screen mit dem Steuerkreuz so, dass Sie alles auf dem Fernseher erkennen können.



GERADERÜCKEN Mittels eines integrierten Tools können Sie den Screen verschieben.

Info AUFGEPASST!

Von PlayStation Zone sind zwei Varianten erhältlich: eine mit exklusiver Multimedia-CD für DM 12,80, eine ohne CD für DM 6,50. Sollten Sie gerade letztere in Händen halten, dann besitzt diese Anleitung für Sie nur informativen Charakter. Fragen Sie Ihren Zeitschriftenhändler am besten schnellstmöglich nach der PlayStation Zone mit CD. Danke für Ihr Verständnis!

HEFT PLUS CD: Das Magazin mit CD gibt es für DM 12,80 am Kiosk!



PLAY STATION ZONE

CD VOL. 13

Tomb Raider IV

Weltpremiere: Erstmals gibt es eine Tomb Raider-Demo vor der Veröffentlichung des Spiels! Dirigieren Sie Lara Croft durch einen Level!

Die Steuerung

Steuerkreuz Lara steuern
Analogstick Lara steuern

▲ Waffe ziehen/wegstecken
● Wenden
X Schießen/Aktion
■ Springen

L1 Kameramodus
R1 Kleine Schritte
L2 Ducken
R2 Spalten

Select Menü
Start Pause

Jade Cocoon

Exklusiv: Nur bei uns können Sie schon jetzt den Crave-Hit probierspielen. Achtung! Das Spiel ist beendet und friert ein, sobald Sie im Wald eine Steinplatte aufnehmen wollen!

Die Steuerung

Steuerkreuz Charakter steuern
Analogstick Charakter steuern

▲ Laufen
● Menü
X Aktion
■ Laufen

L1 Ohne Bedeutung
R1 Ohne Bedeutung
L2 Laufen
R2 Ohne Bedeutung

Select Ohne Bedeutung
Start Pause

SLED Storm

Alleine oder mit Freunden können Sie jetzt eines der innovativsten Rennspiele der letzten Jahre antesten! Ein weiterer Hit für EA!

Die Steuerung

Steuerkreuz Fahrzeug steuern
Analogstick Fahrzeug steuern

▲ Ohne Bedeutung
● Ohne Bedeutung
X Beschleunigen
■ Bremsen

L1 Ohne Bedeutung
R1 Ohne Bedeutung
L2 Trick A (+ Richtung)
R2 Trick B (+ Richtung)

Select Demo beenden
Start Pause

Future Cop L.A.P.D. 2100

Dieses klassische Action-Spiel mit deutscher Sprachausgabe präsentieren wir Ihnen als Bonus-Demo auf dieser Ausgabe!

Die Steuerung:

Steuerkreuz Roboter steuern
Analogstick Roboter steuern

▲ Springen
● Waffe 1

X

Waffe 2

L1 Maschinengewehr
R1 Ohne Bedeutung
L2 Sidestep
R2 Sidestep

Select Demo beenden
Start Pause

Dark Omen

Ein mystisches, gelungenes Echtzeitstrategiespiel von Electronic Arts rundet die aktuelle Multimedia-CD ab.

Die Steuerung

Steuerkreuz Cursor steuern
Analogstick Ohne Bedeutung

▲ Anhalten
● Magie
X Bestätigen
■ Missile

L1 Kamera rotieren (+X)
R1 Kamera rotieren (+X)
L2 Kamera rotieren (+X)
R2 Kamera rotieren (+X)

Select Karte
Start Pause

Oma, schenk' mir PlayStation Zone!

Der Hit auf dem Gabentisch: Das PlayStation-Zone-Jahresabo!

Da freuen sich alle: Oma kann die verzweifelte Suche nach einem passenden Geschenk für Dich aufgeben, und Du bekommst PlayStation Zone ab sofort monatlich pünktlich und bequem ins Haus geliefert.

Übrigens: Falls Oma doch schon ein Geschenk für Dich hat, gibt's ja zum Glück auch noch Mama, Tante Monika oder Onkel Rudi, die bestimmt dankbar für einen guten Geschenk-Tip sind. Natürlich kannst auch Du ein Abo verschenken: Dein Freund Harry, Neffe Stefan oder Schwesterlein Tanja werden begeistert sein!



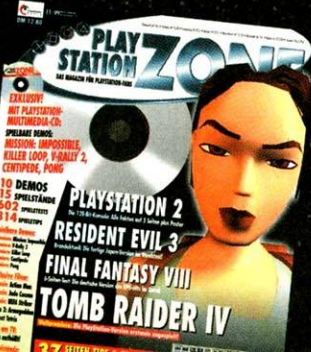
**Diese exklusive
Geschenk-Urkunde
gibt es gratis für den
Gabentisch dazu.**

PlayStation Zone im Abo:

→ **Pünktlich**
Keiner kriegt sie früher

→ **Praktisch**
Lieferung per Post,
Gebühr bezahlt der Verlag

→ **Preiswert**
Im Abo kostet jede Ausgabe
nur DM 11,50 statt DM 12,80



Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg.

Adresse des neuen Abonnenten
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Abo-Rechnung sowie die Geschenkkurkunde gehen an
folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämiempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PlayStation Zone.

☐ JA, ich möchte das PlayStation-Zone-Abo verschenken.
(DM 138,-/Jahr; Ausland 162,-/Jahr; ÖS 990,-/Jahr)

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung

So erreichen Sie uns:

Anschrift der Redaktion:

COMPUTEC MEDIA AG

Redaktion PlayStation Zone

Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Fax: 0911/2872-235

E-Mail: pszone@computec.de

Anschrift des Abonnement-Services:

Abo-Betreuung Nürnberg

COMPUTEC MEDIA AG

Postfach 900201

90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:

0911-2872-150

Service-Fax:

0911-2872-250

Zentrale Abo-Nummer:

0180-5959506

Abo-Fax:

0180-5959513

Abo-E-Mail:

computec.abo@dsb.net

Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

Redaktion

Chefredakteur:

Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)

Redaktion:

Assistenz: Werner Spachmüller

Redaktion: Florian Brich, Sascha Gliss, Marco Marzinkowski, Michael Pruchnicki, Jens Quentin, Thomas Rosato

Japan-Korrespondent: Warren Harrod

Tips & Tricks: Jonathan Eves

Bildredaktion: Albert Kraus

CD-Programmierung: Vision Media GmbH, Langen

Textredaktion: Michael Ploog

Lektorat/Schlussredaktion:

Margit Koch, Birgit Bauer

Layout:

Alexandra Böhm, Nero A. Kaiser, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth

Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Titel & Poster:

Resident Evil (R) 1999 Capcom. All Rights Reserved.

Tomb Raider IV (c) 1999 Eidos/ Core Design. All Rights Reserved.

Urheberrecht:

Alle in PlayStation Zone veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.



are trademarks of
Sony Computer Entertainment Inc.

Verlag

Verlagsleitung:

Roland Bollendorf

Produktionsleitung:

Martin Clossmann

Werbeabteilung:

Martin Reimann (Leitung), Janette Haag, Sandra Wendorf, Hans Fauth

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter

Abonnement:

PlayStation Zone kostet im Abonnement pro Jahr DM 138,- für 12 Ausgaben mit CD (Ausland DM 162,-). Ohne CD: DM 69,- pro

Jahr (Ausland: DM 93,-)

Abonnementbestellung Österreich:

PGV Salzburg GmbH

Niederalm 300, A-5081 Anif

Tel.: 06246-8820, Fax: 06246-8825277

E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com

Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit

CD: 6S 990,- (ohne CD: 6S 540,-)

Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:

PlayStation Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:

VKZ: Mit CD: B 48013, ohne CD: B 48025

ISSN: Mit CD: 1437-0891, ohne CD: 1437-0883

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage III. Quartal 1999 135.334 Exemplare

Spiele-Hotlines

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	089-32940600	Mo., Mi., Fr. 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Cryo Interactive	0190-510059	Mo.-Fr. 18 ⁰⁰ -20 ⁰⁰ , Sa.-So. 14 ⁰⁰ -16 ⁰⁰
Eidos Interactive	0180-5223124	Mo.-Fr. 11 ⁰⁰ -13 ⁰⁰ , 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ , Sa.-So. 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10 ⁰⁰ -12 ⁰⁰ und 14 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Infogrames Deutschland	0190-510 550	Mo.-Fr. 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Konami	069-95081288	Mo.-Fr. 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Psygnosis	069-66543400	Mo.-Fr. 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Sony Powerline	0190-578578	Mo.-Fr. 10 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Sony PlayStation (Techn. Hilfe)	01805-766977	Mo.-Fr. 10 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
THQ	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 9 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
Virgin Interactive	040-89703333	Mo.-Do. 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰

CD-ROM defekt?

Die CD-ROMs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort zu den mehreren tausend Zeitschriftenhändlern in Deutschland kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine CD-ROM während des Transports beschädigt wird. Sollte die CD-ROM auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die CD-ROM dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA

Redaktion Kennwort: CD 12/99

Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg



Inserentenverzeichnis



Activision	15, 155	Hasbro Int.	4
Baucontec	45	Infogrames	83, 121
Blaze	93, 109	InterAct	33
CDG	21	Joysoft	\$/
Codemasters	156	MLC	69
Computec Media AG	8, 9, 106, 107, 141, 143, 151	MMI	47
Crave	38, 39	Playcom	71
Cryo	51	Softsale	23
Deutsche Expert	49	Sony CED	3, 31
Dynatex	111	Take 2	59
Fire	73	Theo Kranz	40, 41, 42, 43, 44
Game It!	95	Vidis	113
G-Press	13	Virgin	25, 27

Zeugnis



Sie bestimmen, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir Ihnen an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt sind Sie? _____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Sony PlayStation PAL	☐	☐	☐
Sony PlayStation NTSC	☐	☐	☐
Sony PlayStation Multinorm	☐	☐	☐
Dual Shock Controller	☐	☐	☐
Memory Cards	☐	☐	☐
Game Buster/Xploder	☐	☐	☐
Maus	☐	☐	☐
Light Gun	☐	☐	☐

3. Wie gefällt Ihnen die aktuelle Titelseite? *

Schulnote: _____

4. Welche Schulnote bekommt die aktuelle Ausgabe? *

Schulnote: _____

*(1 = Sehr gut, 6 = Ungenügend)

5. Besitzen Sie einen Computer mit Internet-Zugang?

☐ Ja ☐ Nein

6. Welche Spiele haben Sie in den letzten drei Monaten gekauft, welche wollen Sie kaufen?

Gekauft in den letzten drei Monaten:	Will ich demnächst kaufen:
_____	_____
_____	_____
_____	_____

7. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?

Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Extrahft: Einkaufsführer	—	☐	☐	☐
News: PlayStation 2	—	☐	☐	☐
News: Hardware	—	☐	☐	☐
News: Platinum	—	☐	☐	☐
News: Internet&Musik	—	☐	☐	☐
Jubiläumsgewinnspiel	—	☐	☐	☐
Resident Evil 3	—	☐	☐	☐
Toy Story II	—	☐	☐	☐
Dino Crisis	—	☐	☐	☐
Crash Team Racing	—	☐	☐	☐
Formel 1 '99	—	☐	☐	☐
Spyro 2	—	☐	☐	☐
FIFA 2000	—	☐	☐	☐
GTA 2	—	☐	☐	☐
Worms 2: Armageddon	—	☐	☐	☐
Lösung: Mission: Impossible	—	☐	☐	☐
Lösung: Final Fantasy VIII	—	☐	☐	☐

8. Welche PlayStation Zone-Variante haben Sie gekauft:

☐ Mit CD-ROM ☐ Ohne CD-ROM

9. Falls Sie die Variante ohne CD-ROM gekauft haben, was war der Grund dafür:

☐ CD-Variante nicht vorrätig ☐ CD-Variante zu teuer
☐ CD-Inhalt uninteressant ☐ Habe selbst keine PlayStation

10. Falls Sie die Variante mit CD-ROM gekauft haben: Welche Schulnote erhält die beigelegte Demo-CD-ROM? Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____

Demos: _____ Movies: _____ Work In Progress: _____ Demnächst erhältlich: _____

Hit-Tip: _____ Tips&Tricks-Lexikon: _____ Spiele-Lexikon: _____ Save Games: _____

11. Welche Eigenschaften treffen auf PlayStation Zone zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐

12. Bitte bewerten Sie die Neugestaltung und die neuen Elemente der aktuellen PlayStation Zone jeweils mit Schulnoten (1 = Sehr gut, 6 = Ungenügend)!

Layoutüberarbeitung generell: _____

Neue Test-und Angespielt-Infozeile (inklusive Internet): _____

Neue Bewertungskästen (inklusive Sprache): _____

PlayStation-2-News: _____

Internet&Musik-News: _____

13. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PlayStation Zone? (Aktuelle Ausgabe: 12/99)

Ausgabe: _____/9

14. Werden Sie die nächste Ausgabe von PlayStation Zone kaufen?

☐ Ja ☐ Nein

15. Was hat Ihnen allgemein an PlayStation Zone gefallen?

16. Was hat Ihnen an PlayStation-Zone weniger gefallen?

17. Lesercharts: Welche fünf PlayStation-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

18. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname: _____

Straße: _____

Wohnort: _____

Telefonnummer: _____

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG • • Kennwort: PSZ-Zeugnis 12
 Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
 Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.

Info VORSCHAU

In dieser Übersicht finden Sie die Release-Daten für alle Spiele, die parallel zur kommenden Ausgabe erscheinen und deshalb ebenfalls für einen Test in Frage kommen. Aufgrund zahlreicher Verschiebungen können wir jedoch leider keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen.

Dezember

Titel	Release
A Bug's Life Activity Centre	1. Dezember
Barbie Race & Ride	1. Dezember
Discworld Noir	3. Dezember
Disney's Magical Tetris	1. Dezember
Dune 2000	2. Dezember
Earthworm Jim 3D	Dezember
F-1 World Grand Prix	Dezember
Fighting Force II	Dezember
Gran Turismo 2	8. Dezember
Grudge Warriors	Dezember
Jet Rider 3	Dezember
Muppets Racing Game	Dezember
Prince Naseem Boxing	Dezember
Silicon Valley	Dezember
South Park Chef's Luv Shack	Dezember
Spec Ops	Dezember
Tunguska	6. Dezember
Urban Chaos	Dezember
Vigilante 8: 2. Herausforderung	Dezember

Januar

Titel	Release
Eagle One - Harrier Attack	Januar
International Track & Field 2	Januar
McGrath Supercross 2000	Januar
Martian Gothic	Januar
Marvel vs. Capcom	Januar
Railroad Tycoon II	Januar
South Park Rally	Januar
Test Drive 6	Januar
Thrasher: Skate and Destroy	Januar
Toy Story II	27. Januar

Die Schlümpfe

Jetzt wird losgeschlumpft!

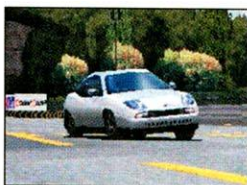
Kurz nach Redaktionsschluss erreichte uns eine Testversion des ersten Schlumpf-Spektakels auf der PlayStation. Da wir die Schlümpfe jedoch ausgiebig würdigen wollen, was mit einem 1/3-Seiten-Test keinesfalls möglich ist, haben wir uns dazu entschlossen, Ihnen in der kommenden Ausgabe einen ausführlichen Testbericht nachzureichen. So viel können wir Ihnen schon jetzt verraten: Wer ein Schlumpf-Fan ist, der darf zugreifen!



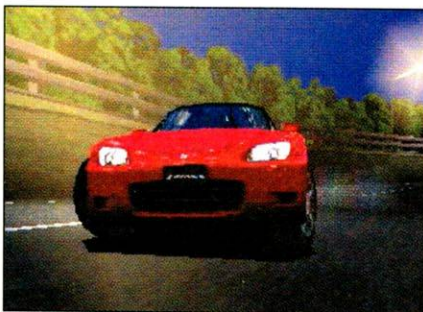
Gran Turismo 2

Die Rennspiel-Sensation im Test!

Während *Final Fantasy VIII* schon jetzt in den Charts mächtig abräumt, darf man davon ausgehen, dass *Tomb Raider IV* und *Gran Turismo 2* im Weihnachtsgeschäft die Pole Position unter den PlayStation-Spielen übernehmen werden. In der Redaktion herrscht bereits Hochspannung: Wir können es kaum noch erwarten, bis wir von Sony Computer Entertainment die Test-Version von *Gran Tu-*



rismo 2 erhalten, und drehen zur Einstimmung einige Trainingsrunden mit dem Vorgänger.



Demolition Racer

Besser als Destruction Derby?

Driver von GT Interactive läutete offensichtlich das Revival von karambolagelastigen Autorennspielen ein. Während *Reflections* eifrig an *Driver 2* arbeitet, bemühen sich Psygnosis und Infogrames, mit *Destruction Derby 3* und *Demolition Racer* zum King Of The Road zu werden. Welche Qualitäten *Demolition Racer* hat, verraten wir Ihnen in der kommenden PlayStation Zone!

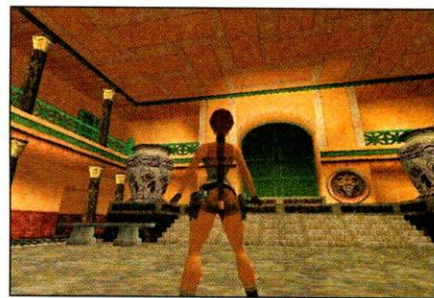


AUSGABE 01/00 AB 2.12.99 AM KIOSK!

Tomb Raider IV

Laras viertes Abenteuer getestet!

Lara ist endlich zurück! Die brandheiße Demo auf der aktuellen PlayStation-Zone-Multimedia-CD spricht für sich: *Tomb Raider IV The Last Revelation* wird ein hochklassiges Action-Adventure, welches das Flair und die Spielbarkeit der ersten beiden Teile in den Mittelpunkt stellt. Wir präsentieren Ihnen in der kommenden PlayStation Zone einen umfangreichen Test, der keine Fragen offen lässt.



01/00 WEITERE THEMEN

➔ **TEST:** Die 24 Stunden von LeMans

➔ **TEST:** Prince Naseem Boxing

➔ **TEST:** Vigilante 8 – Die 2. Herausforderung

➔ **LÖSUNG:** Mission: Impossible (Teil 2)

➔ **LÖSUNG:** Final Fantasy VIII (Teil 2)

➔ **EXKLUSIV:** Die PSZ-Multimedia-CD

➔ **EXKLUSIV:** Top-Demo auf CD!

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

SO RASANT WAR EISHOCKEY NOCH NIE!



Authentische Grafiken von
FOX Sports Net, inklusive
FOX TRAX™



Kamerawinkel, die Sie direkt
ins Geschehen bringen



Adrenalintreibendes,
blitzschnelles Gameplay

SPORTS GAMES FOR SPORTS FANS™

foxsports.com

Hier erhalten Sie weitere Infos,
Screenshots und Downloads.



Auch für
Windows®
95/98

PC
CD-ROM
Windows® 95/98

FOX
SPORTS
INTERACTIVE™

© 1999 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. "Fox", "Fox Sports", "Fox Sports Net", "Fox Trax", "Fox Sports Interactive", "Fox Interactive", "Twentieth Century Fox" und die zugehörigen Logos sind Warenzeichen und Eigentum der Twentieth Century Fox Film Corporation. Offiziell lizenziertes Produkt der NHLPA. National Hockey League Players' Association, NHLPA und das NHLPA-Logo sind Warenzeichen der NHLPA und werden von FOX Interactive, Inc. unter Lizenz verwendet. © NHLPA. NHL Championship™ ist ein Warenzeichen der National Hockey League. NHL und das NHL-Wappen sind eingetragene Warenzeichen der National Hockey League. Alle NHL-Logos und -Markenzeichen sowie alle Team-Logos und -Markenzeichen sind Eigentum der NHL und der jeweiligen Teams und dürfen nicht ohne vorherige schriftliche Genehmigung durch NHL Enterprises, L.P. reproduziert werden. © 1999 NHL. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist offiziell von der National Hockey League lizenziert. Windows und die Windows-Logos sind eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America zur Verwendung auf der PlayStation-Konsole. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc.



In Kooperation mit www.mountainbiking.co.uk

GIANT
BICYCLES



VERRÜCKT NACH DOWNHILL? DANN KLEMM' DICH HINTER DIESEN LENKER!



Vier Kameraperspektiven

Erlebe den ultimativen Geschwindigkeitsrausch in der Ego-Perspektive



Mehrspieler-Modus

Rasante Downhill Competitions für bis zu vier Spieler

Trick Trail

Beweise Deine Kontrolle über das Bike durch stylische Airtricks



Bike Setup

Verbessere die Fahrphysik Deines Bikes durch 13 weitere Komponenten



DUAL SHOCK



From the people
who brought you
Colin McRae Rally™

Codemasters